

순수예술과 문화산업의 연계전략 개발

2004. 12.

순수예술과 문화산업의 연계전략 개발

- 연구책임자 : 정 성 욱 (한국문화관광정책연구원 책임 연구원)
- 공동연구자 : 임 상 오 (상지대학교 교수)
- 연구 조원 : 김 혜 영 (서울대학교 국제대학원 석사과정 수료)
홍 예 진 (서강대학교 신문방송학과 석사)

서 문

김대중 정부의 문화산업정책은 집권 기간 내에 추진된 문화정책이나 산업정책 가운데 힘을 가장 많이 쏟은 부분의 하나였고 그에 걸맞은 성과를 이뤄냈다는 내외의 평가를 받고 있습니다. 그러나 이런 긍정적인 평가의 이면에서 순수예술 분야의 소외와 불만이 적지 않았던 것도 사실입니다. 그런데 한 번 더 생각해 보면, 문화산업과 순수예술은 어느 하나가 잘못되어서는 다른 하나가 장기적인 발전과 성장을 기하기 어려운 관계에 있음을 쉽게 짐작할 수 있습니다. 다만, 둘의 영역이 서로 겹치고 구분이 잘 되지 않는 모호한 측면 때문에 순수예술이 문화산업의 창조적 핵심이요 뿌리라는 교과서적인 주장의 구체적이고 실증적인 근거를 살펴 둘의 선순환을 촉진하는 정책을 실제로 펴 나가는 것이 생각처럼 쉬운 일은 아닐 것이라고 생각합니다.

본 연구는 순수예술과 문화산업의 인력 시장에 대해 실증적으로 조사한 결과를 바탕으로 순수예술과 문화산업의 선순환 관계를 구체적이고 생생하게 보여주고 있습니다. 나아가 두 분야 사이의 원활한 인력 흐름에 장애로 여겨졌던, 순수예술의 가치에 대한 순진한 믿음과 문화상품 생산유통의 혁신으로 말미암은 임금의 향상을 정책적으로 잘 조합하여 여기에 적절한 공적 지원을 엮는다면 두 분야의 선순환 관계를 더욱 발전시켜 조화로운 상생을 도모할 수 있다는 구체적인 정책 제언을 제시하고 있습니다.

모쪼록 이 연구가 순수예술과 문화산업의 연계전략을 정책으로 개발하는 데 귀중한 단서의 역할을 함으로써 문화산업의 발전이 순수예술 진흥의 토대가 되고 순수예술의 활성화가 문화산업 성장의 디딤돌이 되어 서로를 북돋는 이상적인 미래를 앞당기는 알찬 기여가 될 수 있도록 정책 담당자를 비롯한 많은 분들의 관심을 부탁드립니다.

2004년 12월

한국문화관광정책연구원

원 장 이 영 욱

요 약

제1장 문제의 제기

제1절 서론: 연구의 배경 및 목적

- 문화산업정책이 문화산업과 순수예술을 정책적으로 연계할 필요가 있다는 시민사회의 지적과 문화산업계의 순수예술 인력에 대한 실질적인 요구는 두 부분을 매개하는 선순환 고리를 구체적으로 드러내는 정책연구의 필요를 말하고 있음.
- 본 연구의 목표는 첫째, 순수예술과 문화산업의 선순환 고리를 실증적으로 발견하고, 둘째, 순수예술에 대한 공적 지원을 통해 문화산업의 토대를 확충하는 동시에 공적 지원과 시장이 순수예술 진흥의 시너지 효과를 내도록 하는 문화산업정책을 개발하는 것임.
- 본 연구의 방법은 관련 통계의 불완전한 점들 때문에 일반화의 권능이라는 측면에서 제한적인 사례 연구를 중심으로 하되 통계 분석을 보완적으로 채택함.
- 특히 예술가 노동시장의 분석에 연구의 초점을 맞추어 정책 대안을 도출함.

제2절 분석의 시각

- 순수예술은 시장의 주변부에서 다양한 보조를 통해서 유지되는 예술적 창조 활동을 일컫는다고 할 수 있는데, 보조금 지급 여부로 잠정 구분한 순수예술과 문화산업의 두 분야가 맺을 수 있는 관계는 다음과 같이 정리할 수 있음.
 - 투입요소, 특히 인력을 둘러싼 경쟁은 순수예술의 고급인력을 다양한 프로세스 혁신을 통해 생산성을 제고한 문화산업 부문이 가져감으로써 순수예술의 공동화를 초래할 수 있음.
 - 반면에 순수예술이 문화산업에 대해 제반 투입 요소의 공급처이자 산출 혁신의

기원이 됨으로써 문화산업의 성장에 핵심적인 역할을 담당할 수도 있을 것임.

- 상업적 성공과 예술적 성취를 동시에 이룩한 것으로 평가되는 『살인의 추억』은 순수예술 쪽에서의 기여가 문화산업의 성공으로 연결된 좋은 사례임.

제2장 예술과 문화산업의 내적 관련성

제1절 머리말

- 예술과 문화산업의 관련성에 대한 주요 선행 연구로는
 - 문화시장이 제1차 시장(원본 시장)과 제2차 시장(복본 시장)으로 구성된다고 한 피콕과 웨어의 논의,
 - 핵심문화산업으로서의 창의적인 예술부문과 기타 주변적인 문화산업의 관련성에 대한 스로스비의 논의,
 - 창조산업의 가치사슬이라는 관점에서 예술과 상업적인 문화부문 간의 관련성에 주목한 타우스의 논의,
 - 문화의 사회적 순환이라는 시각에서 문화산업의 삼중구조(창조형, 복제형, 학습형 문화산업)를 정식화한 이케가미의 논의,
 - ‘문화산업의 발달과 공연예술을 포함한 예술부문의 발전은 상호 보완적인 관계를 맺고 있다’는 가설과 ‘순수예술과 예술 산업, 나아가서 대중문화산업 등은 분리되어 있는 것이 아니라 문화산업이라는 커다란 틀 속에서 긴밀한 내적 연관성을 맺고 있다’는 가설을 지역발전이라는 시각에서 논의한 임상오의 연구,
 - 예술과 문화산업 분야의 내적 관련성을 제대로 파악하기 위해서는 생산물시장과 예술가 노동시장을 함께 탐색할 필요가 있다는 것을 강조하고 있는 파이스트의 연구가 있음.

제2절 생산물시장을 통해 본 예술과 문화산업의 내적 관련성

- 피콕과 웨어, 스로스비, 이케가미, 타우스 등의 논의를 통해 끌어낼 수 있는 예

술과 문화산업의 관련성에 관한 시사점은 다음과 같이 요약됨.

- 첫째, 순수예술과 예술산업, 그리고 대중문화산업이 별개로 존재하는 것이 아니라 문화산업이라는 틀 속에서 혼재한다는 점.
- 둘째, 외부지원이 필수적인 창조형 예술산업이 발달하지 않고서는 편집·복제형 문화산업의 발달이 어렵다는 점.
- 셋째, 지역문화자원의 관광산업화를 통해 '문화산업과 지역발전의 조화'를 꾀할 필요가 있다는 점.

제3절 노동시장을 통해 본 예술과 문화산업의 내적 관련성

- o 예술과 문화산업이 상호 보완적인 관계를 맺고 있다는 주장은 생산물시장과 노동시장의 두 가지 측면으로 나누어 설명할 수 있음.
- 예술은 생산물시장을 통해 문화산업 분야에 필수적인 재화와 서비스를 제공함으로써 일종의 연구·개발(R&D)의 역할을 수행하고 예술은 문화산업 분야로부터 저작권 수입을 거둬들일 수 있음.
- 예술 분야는 공적 지원 등을 통해 다양한 예술 인력과 기술 인력을 길러냄으로써 문화산업 분야가 필요로 하는 양질의 인력을 저렴한 비용에 제공할 수 있음.
- o 프라이에 따르면, 예술적 창조 활동에 대한 금전적 보상은 경우에 따라 예술적 창의성을 저해하는 '구축효과'를 발생시킬 수 있는 소지가 있으므로 사회 전체의 예술적 창의성을 극대화하기 위해서는 예술적 창조 활동에 대한 내적 보상과 외적 보상의 균형을 유지하는 정책적 배려가 필요.
- 영국과 네덜란드의 사례는 예술가들의 내적 동기에 입각하여 예술적 창의성을 제고할 수 있는 제도적 환경이 중요하다는 점을 시사함.
- 예술적 창의성을 제고하기 위한 제도적 환경으로서 저작권법은 보다 많은 예술가들의 시장 진입을 유도했으나 예술가들의 소득 증대에 기여하기보다는 문화산업 내 거대 기업의 이해를 증진한 측면이 두드러짐.
- o 잭슨 등은 예술계 학생들의 경력에 관한 연구를 영국의 연극 및 무용 분야를 중심으로 수행하였는데, 이 연구의 결과는 다음과 같이 정리할 수 있음.

- 약 22,000명의 예술가가 활동하는 무용 시장과 9,000명에 달하는 예술가가 활동하는 연극 시장에서의 직종은 핵심 직종인 공연 직종, 그리고 공연관련 직종, 교육 및 훈련 직종, 기타 직종으로 나뉘—특히 공연 부문에 종사하는 인원의 80%가 단기 고용 계약 상태인 것으로 나타남.
- 무용 노동시장의 주된 직종은 약 80%가 종사하고 있는 교육 및 훈련 분야이고, 연극 노동시장의 경우는 약 77%가 종사하고 있는 연기 분야인 것으로 나타났는데, 두 노동시장 간에, 그리고 각 노동시장 내에서도 공연 직종에서 기타 직종으로 인력이 이동하는 것으로 나타남.
- 연극의 핵심 직종이 무용의 경우에 비해 개방적이라는 점과 예술에 대한 국가적 지원의 효과가 자국에 귀속되지 않는다는 점, 그리고 순수예술에 가까운 공연 분야의 경우에도 핵심적인 직종과 기타 주변적인 직종이 함께 존재한다는 점이 특기할 만한 연구의 시사점임.

제4절 정책적 시사점과 과제

- o 이상의 논의는 예술과 문화산업을 전반적으로 진흥하기 위해서는 순수예술을 포함한 예술 부문을 보다 적극적으로 진흥할 필요가 있다는 것을 시사함.
- o 지금까지 국내의 예술진흥정책은 주로 예술단체를 중심으로 추진되어 왔으나 예술가의 창의성을 증진시킬 수 있는 제도적 장치를 마련하는 것이 필요함.
- o 해외의 예술가 진흥정책은 두 가지 유형으로 분류될 수 있는데, ‘영국식 모형’은 ‘시장 활성화 모형’으로 예술가들에게 직접적인 보조금을 주기보다 예술가들이 시장에서 자립할 수 있는 능력을 배양하는 데 초점을 맞추고 있는 방식인 데 반해, ‘유럽식 모형’은 예술가들을 위해 다양한 사회적 지원 장치—예를 들면 사회보장 제도와 세제지원 제도 등—를 마련하는 방식임.
- o 이상의 논의에서 도출된 예술가 진흥정책의 과제는 첫째, 외국의 예술가 지원 정책들이 각국의 제도적 틀 속에서 실제 어떤 효과를 초래했는지를 연구할 필요가 있고, 둘째, 예술가 실태조사와 같은 통계 수집을 보다 다양한 관점에서 심층적으로 할 필요가 있으며, 셋째, 장르별로 상이한 예술가 진흥정책을 고려할 필요가 있다는 것으로 정리할 수 있음.

제3장 한국의 문화산업과 순수예술에 대한 지원

제1절 예술가 노동시장 분석을 통한 정책 대안의 도출

- o 문화산업의 발전을 위해서는 예술에 대한 순수한 정열이 보존됨으로써 탁월한 역량을 지닌 순수예술 인력이 문화산업으로 유입되는 과정이 계속될 필요가 있으나, 바로 이런 정열이 순수예술 인력의 문화산업 유입을 가로막는 이데올로기적인 장벽으로 작용할 수 있음.
- 순수예술과 문화산업을 가르는 장벽이 지나치게 높을 때 순수예술이 문화산업의 뿌리라는 원론적인 주장은 그 근거를 잃게 될 것임.
- o 예술가 노동시장의 특성은 인력공급의 과잉으로 노동 조건이 열악하다는 것으로 요약되는데, 이렇게 열악한 노동시장에 인력이 몰려드는 이유에 대해서는 승자독식의 시장구조가 낳는 불합리한 선택의 결과라는 설명과 예술 그 자체를 추구하는 데서 오는 만족감이 이유라는 설명이 있음.
- o 예술가 노동시장의 특성들 가운데 본 연구는 특히 “복수의 직업 보유(multiple job-holding)”에 주목함.
- 문화산업 부문에서 일어난 혁신의 결과로 문화산업 분야에서의 고수익이 보장되어 문화산업에 투입되는 노동시간이 크게 늘면 순수예술의 인력 공동화가 초래될 수 있음.
- 그러나 문화산업 부문에서 일어난 혁신의 결과로 문화산업 시장에 참여한 순수예술 종사자가 예술활동의 지속에 필요한 수입을 보다 용이하게 확보하게 된다면, 이는 예술적 창조에 필요한 시간적 여유를 더 많이 확보하게 되는 결과로 이어질 수 있을 것임.
- o 본 연구가 제시한 정책 대안은 문화산업에 고용된 예술가에 대해 보조금을 지급하여 예술적 창조에 필요한 여유를 보다 더 용이하게 확보하도록 돕자는 것임.
- 우리 연극의 최첨단에 있는 극단 목화의 많은 배우들이 연극에서 닦은 기량을 바탕으로 문화산업에 진출한 후에 다시 목화의 무대로 돌아오고 있는 것으로

관찰되는데, 이런 사례는 경제적 보상을 초월하는 예술적 보상에 민감한 예술가들이 문화산업에서 획득된 잉여를 예술적 추구에 사용하게 되리라는 점을 시사하고 있음.

- 한국의 예술가 노동시장에 대한 통계적 분석의 결과, 본 연구가 제시한 정책 대안을 뒷받침 할 수 있는 실증적 근거들이 발견됨.
- 문화예술인에 대한 실태조사 데이터를 검토한 결과, 예술활동의 모든 분야에서 스타 현상을 확인할 수 있었고, 절대 다수의 예술가가 예술적 활동만으로는 생계를 유지할 수 없는 현실과 싸우고 있음이 드러남.
- 한국의 예술가 노동시장은 1990년대까지 공급이 넘치는 상황이었으나 1990년대 시작된 국내 문화산업의 급격한 성장세로 인해 다른 분야 평균에 접근해 있는 것으로 추정됨.
- 인터넷을 통해 수집한 연기자 노동시장의 데이터를 분석한 결과들 가운데 무엇보다 주목할 점은 연극으로 데뷔한 연극자들이 문화산업에 진출한 뒤에도 그 이전만큼이나 연극 무대에 자주 섰다는 사실임.

제2절 순수예술의 재원과 문화산업: 부천 필하모닉 오케스트라를 중심으로

- 부천필의 성공 요인으로는 악단을 쉽 없는 음악적 도전으로 이끈 지휘자 임헌정의 지도력과 그의 예술적 의도를 충실히 실현해 온 단원들의 우수성을 들 수 있음.
- 설문조사 결과에 의하면, 부천필 단원들의 직업만족도는 낮은 보수에도 불구하고 대단히 높은 것으로 나타나, 이런 만족감이 단원들의 놀라운 예술적 집중도를 설명하는 유력한 요인이라고 생각됨.
- 우리나라 예술단체와 예술가의 지원에서 지방자치단체의 지원이 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타나, 이에 따른 예술적 제약을 검토할 필요가 있음.
- 부천시와 부천필의 재원 조달을 전적으로 부담함으로써 대중적인 음악 서비스 제공이라는 요구를 낳고 있는데, 이는 부천필로 하여금 열악한 재정 상황에서도 국내 최고 수준을 유지하게 만든 원동력인 순수예술에의 추구하고 충돌할 위험이 있음.

- 순수예술을 지원하는 주체의 성격에 따른 예술적 제약을 해결하기 위해서 지원 재원을 다변화하는 노력이 경주될 필요가 있으며, 본 연구의 정책 대안은 그 새로운 재원으로 문화산업과 그 정책 재원을 부각함.

제4장 결론

- 지금까지 살펴 본 문화산업과 순수예술 사이에 존재하는 인력 선순환 관계는, 첫째, 문화산업에서 활약하고 있는 스타급 예술가들이 순수예술 분야에서 경력을 시작하였고, 둘째, 순수예술은 문화산업에 교육 훈련의 서비스 제공이라는 측면에서 주목할 만한 역할을 수행하고 있으며, 셋째, 문화산업의 팽창으로 예술계열 대학 졸업생들의 취업률이 호전된 것은 순수예술이 주로 학교의 울타리 안에서 유지되고 있다는 현실을 고려할 때에 상당한 의미를 지닌다는 점으로 정리될 수 있음.
- 학교 체제를 통해 자신을 유지하는 순수예술은 대중과 유리되기 쉬운 구조를 가지고 있고, 이런 경향이 과도해질 경우 초래될 수 있는 위험을 피하기 위해서 순수예술은 지금보다 다양한 자원을 통해 자신의 재정을 충당할 필요가 있음—바로 이 점에서 순수예술에 대한 문화산업의 지원이 모색될 필요가 있음.
- 순수예술에서 기량을 닦고 예술적 추구의 즐거움을 맛본 예술가들이 문화산업에서 다시 예술적 추구의 장으로 환류한다는 사실에 기초한 본 연구의 정책 대안은 현 단계 문화산업에 필요한 창조적 인력을 순수예술 분야에서 끌어옴으로써 문화산업의 질적인 도약을 도모하는 동시에 문화 민주화의 효과를 도모하려는 문화산업 인력 정책임.
- 본 연구가 예술가 노동시장에 대한 분석을 통해 제시한 정책 대안의 골자는 순수예술 인력이 문화산업에 임시로 고용되는 경우에 정부의 공적 지원을 제공하여 예술가의 자유로운 예술적 추구를 촉진하는 것임.

목 차

제1장 서론	1
제1절 연구의 배경과 목적	1
1. 정책의 수요	1
2. 연구의 목표와 방법	6
제2절 분석의 시각	8
1. 문화산업과 순수예술의 관계를 보는 시각	8
2. 『살인의 추억』을 통해 본 순수예술과 문화산업의 상생 관계	14
제2장 예술과 문화산업의 내적 관련성	22
제1절 머리말	22
제2절 생산물시장을 통해 본 예술과 문화산업의 내적 관련성	24
1. 문화시장의 이중성	24
2. 동심원 모델	26
3. 삼중구조 모델	28
4. 가치사슬 모델	30
5. 소결론	30
제3절 노동시장을 통해 본 예술과 문화산업의 내적 관련성	31
1. 예술가 노동시장의 특성	31
2. 예술가 행동의 동기	32
3. 예술적 창의성과 문화정책	33
4. 예술가의 경력에 관한 사례 연구	35
제4절 정책적 시사점과 과제	39
제3장 한국의 문화산업과 순수예술에 대한 지원	42
제1절 예술가 노동시장 분석을 통한 정책 대안의 도출	42

1. 문화의 상업적 기획과 순수예술의 관념	42
2. 예술가의 노동시장 선택 모형과 정책 대안의 모색	48
3. 한국의 예술가 노동시장	55
제2절 순수예술의 재원과 문화산업: 부천 필하모닉 오케스트라를 중심으로	79
1. 부천 필하모닉 오케스트라의 성공	79
2. 단원들: 부천필의 성공 요인	85
3. 순수예술의 재원과 예술활동의 제약	92
4. 문화산업—순수예술의 새로운 재원	99
제4장 결론	101
제1절 되짚어 본 문화산업과 순수예술의 관계	101
제2절 정책 제언	105
참고문헌	107
영문요약	112

표 목 차

<표 1-1> 문화콘텐츠 제작과정의 예술 분야 인력 필요성	4
<표 1-2> 순수예술 분야 인력의 문화콘텐츠 산업 참여 활성화에 대한 견해	4
<표 1-3> 문화콘텐츠 제작과정에서 순수예술 분야의 국내인재 활용정도	4
<표 1-4> 순수예술 분야 커리큘럼의 문화콘텐츠 산업 관련과목 보강 필요성	5
<표 1-5> 순수예술과 문화산업의 관계를 보는 두 가지 시각	13
<표 1-6> 2003년 개봉영화 흥행순위	15
<표 1-7> 2001-2004년(9월) 한국영화의 흥행 10걸	15
<표 1-8> 『살인의 추억』 과 『지구를 지켜라』 의 영화제 수상 목록	16
<표 1-9> 『살인의 추억』 출연 배우(일부)의 전공과 데뷔 종목	17
<표 3-1> 극단 목화 출신 영화배우 및 주요 출연작품	54
<표 3-2> 예술활동에서 얻는 수입	56
<표 3-3> 예술가의 월평균 소득	57
<표 3-4> 예술가의 월평균 가구소득	58
<표 3-5> 예술가의 월평균 개인소득과 예술활동에서 얻는 월평균 소득	59
<표 3-6> 예술인 개인소득 수준을 종속변수로 한 회귀 분석의 결과 요약	61
<표 3-7> 예술 분야별 예술활동에서 얻는 수입의 분포	63
<표 3-8> 레저활동 시간의 구성요소별 변화	69
<표 3-9> 2002년 문화상품 국내점유율	70
<표 3-10> 오락문화스포츠 산업 취업자 추이(경제활동인구조사 기준)	71
<표 3-11> 예술계열 졸업자 증가율과 전체 졸업자 증가율 비교	72
<표 3-12> 데뷔 분야 분류	75
<표 3-13> 연극과 타 분야 간의 이동경로별 분석	76
<표 3-14> 주요 공연장의 전체 교향곡 공연 중 말리 공연 횟수	81
<표 3-15> 주요 공연장의 외국 교향악단 내한공연 중 말리 공연 횟수	82
<표 3-16> 응답자 연령분포	86
<표 3-17> 부천필 단원 대상 설문 응답자의 학력 분포	87
<표 3-18> 일반기업체 사무직 및 공무원 연봉(실수령액) 비교	87

<표 3-19> 부천필 단원의 경제적 상황에 대한 평가	88
<표 3-20> 부천필 단원의 경제적 수입	88
<표 3-21> 부천필 단원의 직업사회학적 특징	90
<표 3-22> 문화예술단체에 대한 분야별 지원금 평균	93
<표 3-23> 문화예술 지원금 수혜비율	94

그림목차

[그림 1-1] 연구의 목표	6
[그림 1-2] 순수예술과 문화산업의 복합적 관계	8
[그림 1-3] 창조산업의 구조	9
[그림 1-4] 문화산업 프로세스와 순수예술의 기여	19
[그림 2-1] 다원적 문화시장의 구조	25
[그림 2-2] 동심원 모델	27
[그림 2-3] 삼중구조 모델	29
[그림 2-4] 연극 및 무용 노동시장의 구조	37
[그림 3-1] 예술계열 취업률과 전체 취업률 비교	66
[그림 3-2] 가계최종소비지출 내 부문별 지출 비중의 추이(1980~2002)	67
[그림 3-3] 가계최종소비와 오락문화소비의 증감률 추이(1981-2002)	68
[그림 3-4] 레저활동 시간의 변화(전국민, 전체평균시간)	69

제1장 서론

제1절 연구의 배경과 목적

1. 정책의 수요

문화관광부의 예산이 국가예산의 1%를 넘어서게 된 김대중 정부의 문화산업정책에 대한 시민사회의 비판은 산업 논리에 의해 순수예술에 대한 정책적 관심이 위축되었다는 점에 집중되어 있다(이원재, 2003). 그리고 흔히 이런 비판은 순수예술이야말로 문화산업의 토대이자 기반이기 때문에 순수예술에 대한 적절한 지원과 육성 정책이 없는 문화산업 지원정책은 장기적인 관점에서 실패로 귀결될 수밖에 없다는 점을 강조하고 있다. 문화산업에 대한 지원정책이 대통령의 주도적인 관심과 배려 속에서 추진된 국민의 정부가 임기를 마칠 즈음에 특히 그 목소리를 높인 이 같은 원론적이고 원칙적인 시민사회의 비판을 수용한 외양을 갖춘, 2004년에 발표된 참여정부의 새 문화예술정책은 순수예술과 문화산업이 일종의 생태계(eco-system)를 이루고 있다는 관점을 부각하고 있다(양현미, 2004).

그러나 문화산업과 순수예술 혹은 기초예술 사이의 의존 관계를 생태론의 관점에서 파악하는 새로운 시각을 실증적 증거에 기초한 현실적인 정책으로 연결하기에 참여정부의 집권 기간이 너무 짧았고, 따라서 문화산업과 순수예술을 연계한 정책을 회임한 흔적을 참여정부의 대표적인 문화예술 관련 정책 문건에서 찾기는 어려운 실정이다.¹⁾ 우리가 이런 실정을 목도하게 되는 이유는 시간의 문제 이외에도 여럿 있을 수 있겠다.²⁾ 그러나 무엇보다도 순수예술이 문화산업의 토대라는 주장은 흔히 누구나가 흔쾌히 동의하는 주장처럼 생각되지만, 한 발짝만 더 가까이 가서 들여다 보면 매우 모호한 모습을 하고 있다는 것이 드러난다. 그것은 우선 순수예술과 문화산업의 경계가 흐릿하다는 점에서, 보다 근본적으로는 순수예술이나 문화산업 자체

1) 참여정부의 문화예술정책을 집대성한 대표적인 문건으로는 문화관광부(2004a), 문화관광부(2004b).
2) 문화행정 일반에서 관찰되는 점진주의(incrementalism) 역시 앞에서 논의된 획기적인 관점의 정책화를 가로막는 하나의 요인으로 작용할 수 있을 것이다. 이런 점진주의가 문화정책에 미치는 영향에 대해서는 Blokland(1997)를 참조.

의 내외를 구분하기가 어렵다는 점에서 그러하다.

흔히 상식적으로 받아들여지는 순수예술과 문화산업이 지시하는 바를 전제하더라도 순수예술 가운데 문화산업의 요소를, 문화산업 가운데 순수예술의 요소를 발견하는 것은 어렵지 않은 일이다. 예컨대, 순수예술 쪽에서 창조된 미술품은 경매 시장을 통해 자신의 가치를 확인하게 되고 이런 가치 확인의 과정은 비평가와 박물관과 같은 문지기들(gatekeepers)의 미학적 평가 및 승인의 과정과 복잡하게 연관되어 있다(Becker, 1982). 더구나 20세기 들어 기존의 부르주아 미학에 반기를 든 초현실주의와 같은 예술적인 흐름들은 미술품과 상품의 경계를 더욱 모호하게 만들어 왔고, 이런 흐름 속에서 대량 복제를 기본 골대로 하는 대중문화와 일회적인 분위기(aura)를 핵으로 하는 순수예술의 경계가 희미해져 온 것은, 예컨대, 팝 아트라는 새로운 분야를 개척한 앤디 워홀의 작품들에서 여실히 드러난다.³⁾

그러나 이런 예술사회학적인 논의를 일단 젓혀 두더라도 순수예술과 문화산업이 맺고 있는 구체적인 관련을 적시하는 일이 그렇게 단순한 일은 아니다. 앞에서 이야기된 원론적 비판들이 이런 관련을 구체적으로 적시하고 있는 것으로는 생각되지 않는데, 문제는 이런 관련이 하나하나 세어지지 않은 상황에서 문화산업을 관장하는 정책 담당자가 순수예술에 대한 지원정책을 펴기란 매우 힘든 일이라는 점에 있다. 문화산업과 순수예술이 맺고 있는 현실적인 관련들이야 말로 문화산업의 토대로서의 순수예술에 대한 지원을 문화산업의 성숙으로 연결하는 핵심적인 매개 항들이 될 것인데, 이런 매개 항의 발견은 시장추종적인 문화산업정책에 대한 원론적 비판의 올바른에도 불구하고 아직 숙제로 남아있다고 해도 과언이 아니다. 따라서 앞에서 논의한 원론적인 비판들이 실질적인 정책으로 결실하기 위해 필요한 작업은 무엇보다도 이런 매개 항들을 하나하나 짚아가는 일이다. 이런 작업 없이는 순수예술이 문화산업정책에서 무시되었다는 지적은 추상적인 구호에 그치게 될 공산이 크다. 이런 맥락에서 문화산업정책을 포함한 문화관광부의 정책이 순수예술에 대한 관심과 배려를 더 이상 뒤로 미룰 수 없다는 지적은 순수예술과 문화산업의 관계를 보다 정교하게 분석하여 문화산업과 순수예술을 매개하는 선순환 고리를 드러내는 정책연구를 촉구하는 것이라고밖에 해석될 수 없고, 본 연구는 이런 정책 수요에 답하려는 동기에서 시작되었다.

3) 아우라에 대해서는 벤야민의 에세이를 참조(Benjamin, 1983).

그리고 이런 정책에 대한 수요는 단지 문화산업정책에 대해 비판적 시각을 견지해 온 문화관련 시민단체들에 의해서만 촉발된 것이 아니라 문화산업계를 포함한 전문가들의 요구이기도 하다. 본 연구에 앞서 순수예술과 문화산업의 연계방안을 고민한 조사·연구의, 비교적 드문 국내의 논의로는 문예진흥원과 한국문화콘텐츠진흥원이 함께 주최한 세미나⁴⁾에서의 발표와 토론이 있는데, 이들도 순수예술과 문화산업의 연계 필요를 확인하고 있다. 순수예술과 문화산업의 연계는 단지 정책적 수요일 뿐 아니라 업계의 요구이기도 함을 보여주고 있는 한국문화콘텐츠진흥원의 관련 조사 결과를 요약하면 다음과 같다(한국문화예술진흥원·한국문화콘텐츠진흥원, 2002).

문화콘텐츠산업 현장의 인력수요 및 분야를 측정하고, 문화콘텐츠산업계의 순수예술 분야 인력 활용 및 수요를 파악하기 위해 이루어진 이 조사는 2002년 6월 3일부터 6월 8일 사이에 이메일, 우편, 방문 등의 방법을 통하여 애니메이션(29.7%), 게임(28.7%), 캐릭터(18.8%), 음악(15.8%), 출판만화(6.9%) 분야의 문화콘텐츠 산업계에서 일하고 있는 최고경영자 400명을 대상으로 이루어졌는데, 응답회수율은 25.3%였다. 응답자들의 전공을 살펴보면, 예술이나 인문학 전공자가 46.5%로 가장 높았고, 이공계열 25.7%, 그 밖에 사회과학을 전공한 경영인은 17.8%로 나타났다. 이에 비해 직원의 전공을 보면, 디자인이나 미술관련 전공자의 경우 25.7%, 음악 및 공연예술 관련학과 출신자가 6.6%로 예술 전공자가 전체 채용 인력의 대략 1/3에 달하고 있다. 이외에 인문계열 학과(문학, 미학, 외국문학)가 15.2%, 문화 산업 관련 학과(게임학과, 애니메이션학과, 만화학과 등)가 14.5%, 이공계 전공자의 비율이 20.7%를 차지하고 있다.

전체 채용 인력의 1/3을 예술 전공자로 채우고 있는 문화콘텐츠산업계가 예술 전공자를 얼마나 필요로 하고 있고 있을까라는 의문에 대해서는 <표 1-1>이 대답하고 있다. 우선 문화콘텐츠 제작과정에서 예술 분야 인력이 ‘매우 필요하다’는 응답이 52.5%, ‘필요하다’는 응답이 41.6%로 나타나, 예술 분야 인력에 대한 필요성에 대해서 94.1%가 공감하고 있음을 알 수 있다. 실제 고용 실태도 이런 필요성을 반영하고 있다.

4) 한국문화예술진흥원: 한국문화콘텐츠 진흥원은 2002년 6월 20일, 프레스센터에서 “순수예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여”라는 제하의 공동세미나를 개최하였다.

<표 1-1> 문화콘텐츠 제작과정의 예술 분야 인력 필요성

분류	응답자 수	백분율(%)
① 매우 필요하다	53	52.5
② 필요하다	42	41.6
③ 보통이다	6	5.9
④ 필요 없다	0	0.0
⑤ 전혀 필요 없다	0	0.0
계	101	100.0

출처: 한국문화예술진흥원 · 한국문화콘텐츠진흥원(2002).

<표 1-2> 순수예술 분야 인력의 문화콘텐츠 산업 참여 활성화에 대한 견해

분류	응답자 수	백분율(%)
① 적극 찬성한다	56	55.4
② 어느 정도 찬성	29	28.7
③ 보통이다	14	13.9
④ 별로 찬성하지 않는다	2	2.0
⑤ 전혀 찬성하지 않는다	0	0.0
계	101	100.0

출처: 한국문화예술진흥원 · 한국문화콘텐츠진흥원(2002).

<표 1-3> 문화콘텐츠 제작과정에서 순수예술 분야의 국내인재 활용정도

분류	응답자 수	백분율
① 적극 활용하고 있다	9	8.9
② 어느 정도 활용하고 있다	24	23.8
③ 보통이다	34	33.7
④ 별로 활용하고 있지 않다	32	31.7
⑤ 전혀 활용하고 있지 않다	2	2.0
계	101	100.0

출처: 한국문화예술진흥원 · 한국문화콘텐츠진흥원(2002).

또, '문화콘텐츠 산업의 국제 경쟁력을 높이기 위해서는 순수예술 분야의 인력들이 문화콘텐츠 과정에 참여할 수 있도록 활성화해야 한다'는 의견에 적극적으로 찬성한다는 응답자가 55.4%, 어느 정도 찬성한다는 응답자는 28.7%에 달해서 전체

의 84.1% 정도가 우리의 문화콘텐츠 산업이 국제무대에서 경쟁하기 위해서는 순수 예술 분야의 인력의 참여가 절실하다는 인식을 하고 있는 것으로 나타났다(<표 1-2> 참조). 그러나 <표 1-3>에서 채용된 인력의 실제 활용도를 살펴보면 활용도가 보통이라는 응답이 33.7%, 어느 정도 활용하고 있다는 응답이 23.8%, 별로 활용하고 있지 않다는 응답이 31.7%로 나타나, 예술 분야 인력의 활용도가 저조함을 알 수 있다. 조사에서 드러난, 문화콘텐츠 산업의 수준을 끌어올리는 데 문화예술 인력의 고용이 필요하다는 인식과 이에 미치지 못하는 실천 사이의 간극은 부분적으로 현재의 예술 인력의 교육이 문화산업 현장의 수요를 제대로 반영하지 못하고 있다는 사실을 드러내고 있는 것으로 해석할 수 있다. 이는 대학의 예술 전공 과정에 문화산업 관련 과목을 보강할 필요가 있다는 다음의 조사 결과에서 잘 드러난다.

<표 1-4> 순수예술 분야 커리큘럼의 문화콘텐츠 산업 관련과목 보강 필요성

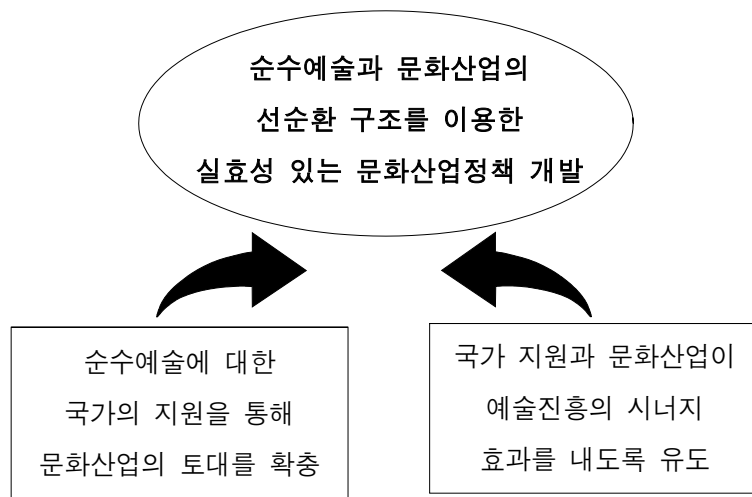
분류	응답자 수	백분율(%)
① 매우 필요하다	35	34.7
② 필요하다	56	55.4
③ 보통이다	10	9.9
④ 필요 없다	0	0.0
⑤ 전혀 필요 없다	0	0.0
계	101	100.0

출처: 한국문화예술진흥원 · 한국문화콘텐츠진흥원(2002).

대학의 순수예술 분야 커리큘럼에 대한 문화콘텐츠 산업 관련과목의 보강 필요성에 대하여 전체 응답자 중 34.7%가 ‘매우 필요하다’고 응답하였으며, 55.4%가 ‘필요하다’라고 응답하여, 전체적으로 필요성을 느끼고 있다는 응답이 90.1%를 차지하였다(<표 1-4> 참조). 이런 조사결과는 문화콘텐츠 산업이 커가기 위해서 순수예술 분야의 훈련과 교육을 마친 인재들이 절실하지만 현재 이런 인재들이 문화산업의 영역에서 기대된 역할을 하는 데는 일정한 장애가 있다는 것으로 요약될 수 있다. 그리고 이런 장애의 일부는 문화산업의 수요를 반영하는 교육 요소가, 당연하게도, 순수예술 지향의 예술대학 교과과정에 바라는 만큼 반영되어 있지 못하다는 사실에서 연유하는 것으로 생각된다.

2. 연구의 목표와 방법

앞에서 논의한, 순수예술과 문화산업의 경계가 모호하다는 문제를 논외로 할 수 없을 것이나, 일단 본 연구는 순수예술과 문화산업의 선순환 고리를 활용한 문화산업정책의 개발을 제일의 목표로 삼고 있다. [그림 1-1]이 요약하고 있는 연구의 목표를 풀어 쓰자면, 첫째, 순수예술과 문화산업의 선순환 고리를 실증적으로 발견하고, 둘째, 순수예술에 대한 국가적 지원을 통해 문화산업의 토대를 확충하면서 이런 공적 지원과 문화산업이 터 잡은 시장이 순수예술 진흥의 시너지 효과를 낼 수 있는 문화산업정책을 개발하는 것이다. 이런 정책은 말할 나위도 없이 순수예술과 문화산업이 맺고 있는 관련을 꼼꼼하게 세는 것에서 출발해야 할 것이기 때문에, 첫 번째 목표인 문화산업과 순수예술의 관련을 분석하는 작업은 두 번째 목표 달성을 위해서 꼭 거쳐야 할 과정이 된다.



[그림 1-1] 연구의 목표

순수예술과 문화산업의 관련을 찾는 일은 쉽지 않다. 예컨대 앞에서 개괄적으로 이야기된 순수예술과 문화산업의 경계를 확정하는 일의 어려움은 실제 관련 통계를 작성하는 데서 보다 구체적으로 이야기될 수 있다.⁵⁾ 흔히 많은 사회 통계들이 그러

하듯, 문화산업통계 역시 다양한 사회적 힘들 사이의 균형으로부터 나타난 숫자들이라고 할 수 있다. 그리고 문화와 관련된 산업통계의 작성은 대개 문화산업에 이해를 가진 사람들에 의해 주도적으로 이루어지고, 이들은 사회의 다른 자원들을 자신의 분야로 이끌기 위해 통계 작성 과정을 비틀게 되는 유혹에 휘둘리기 쉽다.

과연 문화경제학 분야의 한 문헌이 증언하고 있듯이(Feist, 2001), 문화산업과 관련된 통계들은 대체로 부풀려진 통계들이다. 그리고 과장된 통계들은 문화예술 혹은 문화산업의 산출이라고 분류할 수 있는 것과 이런 범주에 속하지 않는 것 사이의 경계를 흐릿하게 만든다. 고용 통계의 부풀림 같은 것은 대표적인 예이다. 우리나라의 경우에도 이것은 예외가 아니라고 할 수 있을 것이다. 문제는 이런 부풀리기의 유혹에 휘둘린 통계들을 통해 문화산업이 무엇이고 예술활동이 무엇인지 그 테두리를 긋는 것은 불가능하지 않다면 극히 힘든 일이고, 나아가 이런 통계를 발판으로 문화산업과 순수예술의 관련을 밝히는 일이 쉽지 않을 것이라는 점에 있다. 더구나 지금 접근 가능한 데이터들을 정밀한 문화산업정책의 토대로 삼기에는 미흡한 점이 많을 것이다.

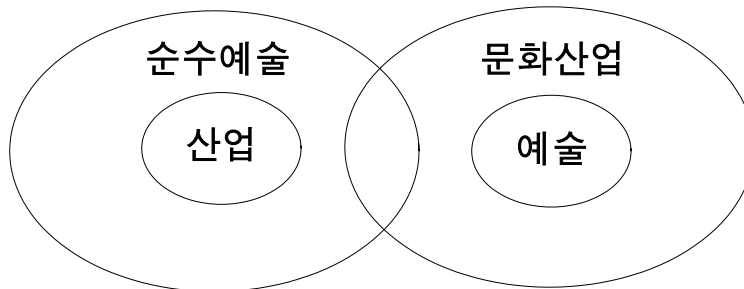
본 연구가 설정한 문제에 대한 통계적 접근의 어려움은 여기에 그치지 않는다. 문화예술 활동이나 문화산업의 많은 산출들이 그동안 국가적 통계 수집이나 통계 수집의 필요를 부각하는 국가 정책의 우선순위에서 후순위로 밀려나 있었던 까닭에 정책 수립에 필요한 만큼 세부적이면서도 체계적인 데이터가 축적되어 있지 못한 것도 과학적인 정책 수립의 애로로 작용하고 있다. 산업정책만 놓고 보더라도 그동안의 산업정책이 제조업 위주로 흘러 왔기 때문에 서비스 산업으로 분류될 수 있는 문화산업이나 문화예술과 연관된 산업통계는 소홀히 취급된 감이 없지 않다.⁵⁾ 예컨대, 오락문화스포츠 산업의 중요성이 인정되어 통계청의 산업 통계에 독립적인 항목으로 잡힌 것은 2000년부터이다. 더 구체적으로는, 문화예술 분야에서 창조적인 꿈에 쫓기고 있는 많은 예술가들이 생계의 유지를 위해 예술활동과 관련이 적거나 없는 직업적 활동에 종사하는 경우가 많고, 따라서, 다중 직업 보유자(multiple job-holder)인 경우가 많다고 알려져 있다. 그러나 현재 우리나라에서 국가적으로 수집된 통계들 가운데 이런 특성을 지닌 노동인구에 대한 체계적인 통계의 수집이 이루어진 경우는 없다고 한다(성균관대학교 사회학과 양종희 교수와의 대화, 2004년 3

5) 문화와 관련된 사회통계 작성의 어려움에 대한 논의로는 양종희(2003).

6) 제조업 중심의 산업정책에 대해서는 김휘석·이건우·이항구·박진수·최영섭의 연구(2002)를 참조.

월 30일). 앞으로 보게 되겠지만, 복수의 직업을 보유한 인력이 다수를 차지한다는 예술가 노동시장의 이런 특성은 본 연구가 주목하는 문화산업과 순수예술이 관련된 양상들 가운데 핵심적인 부분에 해당하는데, 이용 가능한 데이터의 부족은 본 연구가 당면한 큰 애로 가운데 하나였다.

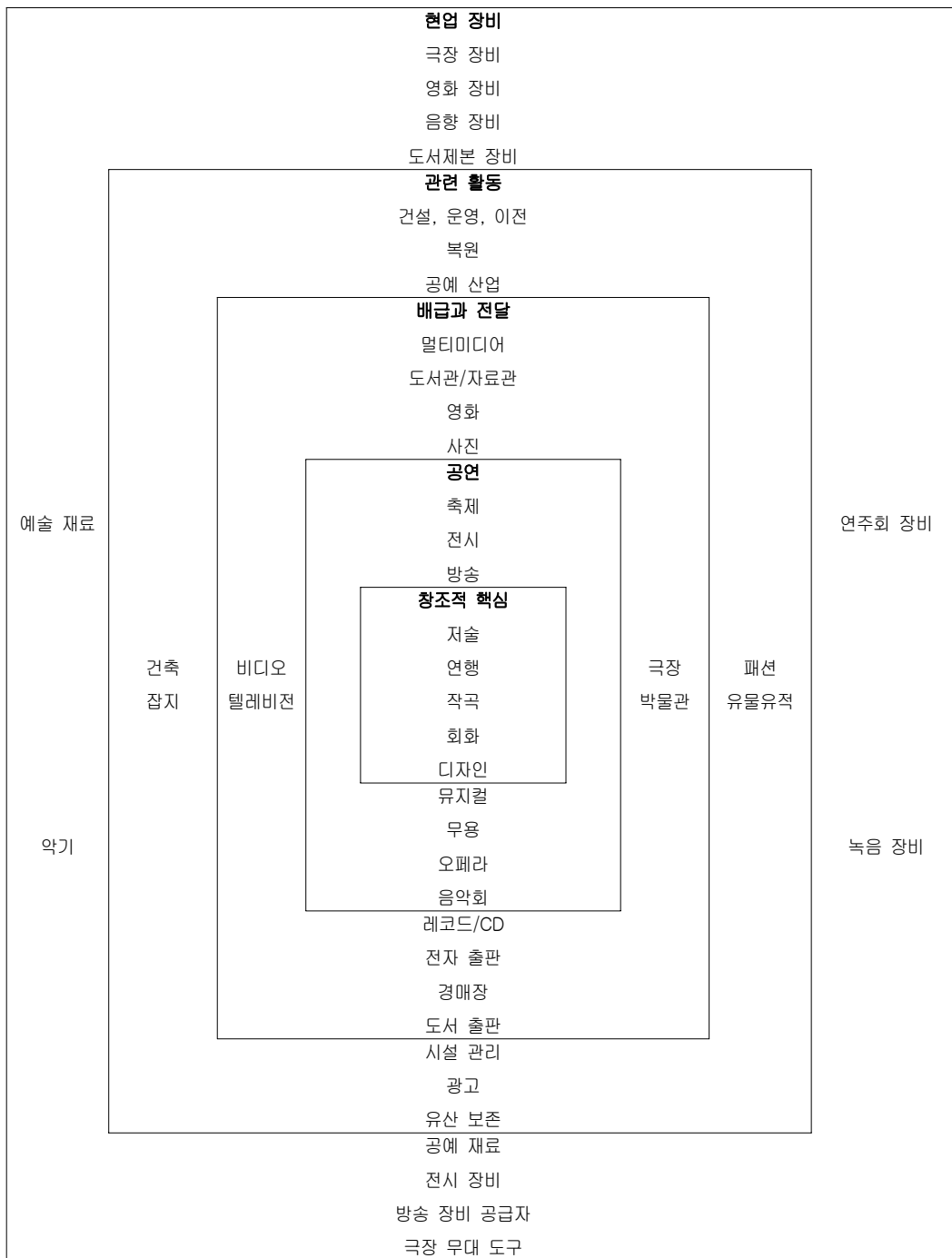
노동시장의 경우처럼 문화산업 부문과 순수예술 부문이 겹치는 경우 뿐 아니라, 앞에서 이야기된 바와 같이, 상식적인 관점에서 순수예술로 받아들여지는 분야에도 문화산업의 요소가 들어있거나 문화산업 분야가 순수예술 활동을 품고 있는 경우가 적지 않기 때문에, 국가적으로 수집된 통계에서 이런 영역을 섬세하게 갈라내기는 매우 어려운 일이 되고 있다([그림 1-2] 참조). 이런 여러 점을 고려할 때에 본 연구의 주된 접근 방법으로 통계적인 접근을 선택하는 데는 많은 무리가 예견되어 본 연구의 연구 방법은 일반화의 권능이라는 측면에서는 상당히 제한적일 수밖에 없는 사례 연구를 중심으로 흐르게 되었다. 사례 선택의 기준은 대표적인 성공 사례 등과 같이 정책 수립에 시사하는 바가 클 것이라는 기대나 연구 가설의 검증가능성 등이었다. 물론 이런 사례 연구의 방법을 사용함과 동시에, 부족하나마, 접근 가능한 데이터를 활용한 통계적 접근도 시도되었다.



[그림 1-2] 순수예술과 문화산업의 복합적 관계

제2절 분석의 시각

1. 문화산업과 순수예술의 관계를 보는 시각



출처: Creigh-Tyte, S. (1998). British policy for the creative industries. Paper presented at the Symposium on Crafts and Design Management, Kuopio, Finland. (타우스의 저서(Towse, 2001)에서 재인용)

[그림 1-3] 창조산업의 구조

정책연구에서 흔히 사용되는 사례 연구(Case Study)를 주된 연구의 방법으로 하더라도(Yin, 1994), 연구를 진행하는 데서 문화산업과 순수예술의 경계는 잠정적이거나 그어 놓고 시작하지 않을 수 없다. 이런 경계 획정의 문제를 해결하는 데 동원될 수 있는 단서가 산업연관분석의 아이디어가 바탕에 있는 것으로 추정되는 연관활동들의 도해인 [그림 1-3]에 암시되어 있다.⁷⁾

위 그림에서 순수예술의 경계를 긋자면, 그림의 중앙에서 공연 정도까지의 과정이 복제로부터 자유로운, 일회적인 분위기가 살아있는 창조적인 과정으로 생각될 수 있고, 그 이후의 과정은 이런 핵심적인 활동들의 산출물들을 복제 배포하는 과정과 핵심적인 활동의 지원 활동으로 분류될 수 있을 것이다. 따라서 대체로 순수예술 활동은 창조적 핵심 부분과 공연 부분까지를 포함하는 것으로 상정해도 좋을 것이다. 또, [그림 1-3]이 암시하는 창조적 핵심에서 일어나는 활동의 파급 과정들은 대체로 수요와 공급의 연관을 맺고 있어 한 쪽의 활동이 다른 쪽의 활동의 수요를 창출하는 것으로 파악할 수 있다. 범박하게 말하자면, 지원 활동의 경우는 창조 활동이 한 단위 더해짐에 따라 수요가 발생하고, 복제배포 활동의 경우는 창조 활동이 한 단위 더해짐에 따라 공급이 이루어지는 구조라고 할 수 있고, 이것이 앞에서 산업연관분석의 아이디어가 이 도해의 바탕에 있다고 추정한 까닭이다.

그러나 [그림 1-3]에서도 사실 순수예술의 활동이 선명하게 포착되는 것은 아닌데, 그것은 순수예술의 생산과 배급이 이 도해가 전제하고 있는 시장기제의 경계선 부근이나 훨씬 바깥에서 이루어지는 경우가 많기 때문이다(DiMaggio, 1986a). 순수예술 활동에 대한 국가의 보조는 대표적인 예이다. 역사적으로 볼 때, 특히 19세기 이후의 순수예술은 실제로 시장적 기제 주변 내지는 바깥의 힘들에 의해 지탱되어 왔다. 자본주의 발흥기 이후 많은 예술활동이 익명의 대중으로 구성된 문화상품 시장을 주된 고객으로 함으로써 귀족적 후원의 형태를 벗어나게 되었지만(Cowen, 2003), 자본주의적 질서가 부르주아 지배체제로 재편되어 감에 따라 시장에 의해 지탱되는 대중예술과 일부 지배층에 의해 소비되는 고급예술은 서로 갈라서게 되었다. 문화산업이라는 용어를 만든 장본인들 가운데 하나인 아도르노는 대중예술과 고급예술이 갈라서는 경향의 불건전함에 대해 날카로운 비판을 제기한 바가 있다(Bernstein, 2001).

7) 앞으로 이 그림은 선행 연구의 맥락에서 조명될 기회가 있을 것이다(제2장의 논의 참조).

고급예술을 지탱해 온 시장기제 주변 내지는 바깥의 힘들에 대한 통찰은 주로 대중문화와 고급문화의 사회적 경계들에 대한 선행 연구들에 의해 이루어졌는데, 갠즈와 부르디외의 연구는 대표적이다(Bourdieu, 1984; Gans, 1996). 특히 부르디외는 문화자본의 개념을 통해 고급문화와 대중적 오락산업의 구분이 계급적인 사회구조와 어떻게 맞물려 있는지를 잘 보여주고 있다. 따라서 국가의 순수예술에 대한 지원은 이런 계급적 사회구조를 영속화한다는 혐의를 받을 수밖에 없는데, 문화의 민주화를 넘어선 문화민주주의에 대한 논의는 바로 이런 반성을 밑자락에 깔고 있다(김문환·이중환, 1987). 예술사회학의 거장 디마지오는 순수예술에 대한 지원이 이루어지는 경로들을 지적하면서, 국가, 비영리단체, 재단 등을 들고 있는데(DiMaggio, 1986a), 그가 연구한 19세기 후반 보스톤의 사례를 보면 비영리단체의 출발에서부터 이미 계급적인 이해관계가 압도적인 배경을 이루고 있음이 확연하다(DiMaggio, 1986b). 갠즈와 부르디외의 연구가 문화 소비의 관점에서 순수예술과 대중오락산업의 경계를 해체하였다면, 디마지오의 연구는 생산조직의 관점에서 순수예술과 대중오락산업의 경계를 역사적으로 분석하고 있다고 할 수 있다.

순수예술과 문화산업의 경계를 가르는 일이 쉽지 않은 일인 동시에 고정관념을 넘어서는 섬세한 접근이 요구된다는 점을 전제하면서 문화적 자본과 계급·계층적 사회질서의 관계에 관한 다양한 선행 연구들을 참조할 때, 순수예술 부문이란 시장 주변부에서 다양한 보조를 통해서 유지되는 예술적 창조 활동이 이루어지는 사회적 장(場)을 일컫는다고 잠정적으로 이야기할 수 있을 것이다. 그리고 본 연구가 다루고 있는 문제는 이런 다양한 보조들 가운데 특히 문화산업정책 담당자들이 좌우할 수 있는 공적지원이 순수예술 분야에 어떻게 투입되는 것이 문화산업의 발전을 위해 바람직한 방법일 것인가의 문제라고 달리 표현될 수 있다.

한편, 순수예술과 문화산업의 경계는 소비자 대중의 접근성이라는 관점에서 새롭게 정의될 수 있다. 대체로 순수예술의 소비는 소비자 개인의 상당한 문화적 자본 축적을 요구하는 반면, 문화산업의 영역에서 제공되는 산출의 소비에는 별다른 문화자본 축적이 요구되지 않는 것으로 알려져 있다. 그리고 이런 문화적 자본 축적은 흔히 한계효용의 법칙으로 알려진 경제학의 기본 법칙을 거스르는 소비 행태로 연결되는데, 경제학자 베커는 이를 이성적 중독(rational addiction)이라는 개념을 통해 합리적 선택의 원리로 환원한 바 있다(Becker, 1996). 어떤 설명이 동원되건, 두 부문

의 경계에 관한 논의를 정리하는 한 가지 방식은 순수예술의 산출은 문화적 자본을 갖춘 상대적으로 소수인 지배계층의 상대적으로 높은 지불의사에 의해 유지되는 반면, 문화산업의 산출은 상대적으로 다수인 대중의 상대적으로 저조한 지불의사들의 합에 의해 유지된다는 식으로 정리하는 것이다(Caves, 2000). 그리고 이런 재생산 조건의 상이함이 결국 공적 지원의 필요 여부에 연결된다고 보는 것이 타당한 관찰이 될 것이다. 결국 공적지원의 필요성을 정당화하는 논리와 고급예술 혹은 순수예술이라는 관념의 사회적 재생산은 밀접한 연관을 맺고 있는 것으로 생각된다.

이상의 논의를 종합해서 볼 때, 대중오락산업으로서의 문화산업과 고급예술로서의 순수예술 사이의 구분은 역사적이고 사회학적인 접근을 포함한 여러 다양한 해체 작업에도 불구하고 아직도 유지되고 있는 경계라고 생각된다. 지불의사의 상이한 분포는 대표적인 경계 표시이다. 그러나 대중예술과 고급예술에 대한 다양한 사회학적 연구들이 밝히고 있듯이, 두 영역 사이에 본질적인 미학적 차이는 존재하지 않는다. 이런 관점에서 이들의 차이는 이데올로기적인 착시에서 비롯된 것에 불과하며, 문화산업 고도화를 위해 순수예술을 지원하는 일은 사실, 이데올로기적인 국가기구가 불평등 구조를 지속적으로 유지하는 행위로 간주될 수도 있을 것이다. 이런 관점에도 불구하고 우리는 앞으로 순수예술과 문화산업의 연관에 대한 선행 연구를 검토한 후에 순수예술과 문화산업의 역사적 경계가 단지 이데올로기적인 구성물로 환원될 수 없다는 것이 드러나는, 혹은 순수예술이라는 이데올로기적 환영이 자신을 넘어서는 지점 한 곳을 제시하게 될 것이다. 그러나 이런 본격적인 논의로 나아가기 전에 실제로 이렇게 보조금 지급 여부를 가지고 잠정적으로 구분된 두 분야가 맺을 수 있는 관계에 대한 긍정적인 시각과 부정적 시각을 차례로 거론함으로써 서론 격의 이론적 개괄을 마무리하겠다.

제2장에서 본 연구의 주요 선행 연구 가운데 하나로 거론될 파이스트의 연구는 보조금으로 유지되는 문화산업 부분과 보조 없이 유지되는 상업적인 문화산업 부분, 우리의 용어로 바꾸자면 순수예술과 문화산업의 관계를 보는 긍정적 시각과 부정적 시각을 표로 요약하고 있는데(Feist, 2001), <표 1-5>는 그의 표를 우리 실정에 맞추어 약간 변형한 것이다. <표 1-5>를 더 자세히 들여다보면, 우선 부정적 관계에 관해 표가 언급한 관객의 소비지출과 시간을 둘러싼 경쟁은 앞에서의 문화산업과 순수예술의 구분, 특히 지불의사 분포에 대한 설명이 사실상 배척하는 바이다. 그러나

투입요소, 특히 인력을 둘러싼 경쟁은 자칫 순수예술 인력을 다양한 과정상 혁신(process innovation)을 통해 생산성을 제고한 문화산업 부문에 빼앗김으로써 인력 공동화 현상을 낳을 수도 있다는 걱정을 불러일으키고 있는데, 이런 걱정이 기우는 아니다.

<표 1-5> 순수예술과 문화산업의 관계를 보는 두 가지 시각

부정적 시각	긍정적 시각
<ul style="list-style-type: none"> * 상대적으로 가격이 싼 문화산업 상품이 순수예술의 값 비싼 서비스와 관객 자원을 놓고 경쟁. * 문화산업의 일자리와 비교해 낮은 임금을 받는 순수예술 부문에서 문화산업 부문으로의 인력 유출. * 다양한 공적 지원을 둘러싼 문화산업과 순수예술 분야 간의 경쟁 	<ul style="list-style-type: none"> * 순수예술의 저작물이 문화산업에 대해 연구·개발(R&D)의 역할을 하고 문화산업은 순수예술에 대해 저작권 수입을 제공. * 순수예술은 문화산업의 생산에 필수적인 서비스를 제공하고 상응하는 대가를 지불 받음. * 순수예술은 문화산업에 대해 노동시장을 통해 다양하고, 경험이 많으며 잘 훈련된 예술가와 기술자의 고용을 용이하게 함. * 순수예술은 젊은 예술가와 기술자들이 경험과 기술을 연마하여 상업 부문으로 이동할 수 있는 핵심적 훈련의 장을 제공한다. 문화산업에 진출한 예술가들은 스타의 호소력을 가지고 순수예술로 복귀할 수 있을 것. * 보다 다양한 다수의 청중이 순수예술을 접할 수 있게 하여 문화의 민주화에 기여.

높은 임금과 다양한 보상을 찾아 순수예술에서 대중문화산업 쪽으로 이동하는 인력이 순수예술의 낙오자가 아니라 촉망 받는 신예나 중견 인력들일 때에 순수예술계의 우려는 실로 심각해 질 것이다. 실제로 상당수의 연극판 인력들이 텔레비전이나 영화로 진출한 후 다시 돌아오지 않는 경향이 생긴 것은 오래 전의 일이라고

알려져 있다. 1970년대 우리나라 연극의 혁신을 이끌었던 소극장 운동이 텔레비전 드라마에게 연기자를 빼앗겨 활력을 잃었다는 회고는 대중문화산업의 발전에 따라 순수예술이 인력 면에서 큰 타격을 입을 수 있다는 가능성을 생생하게 상기시킨다 (오태석·서연호, 2002). 이외에 국가적 지원을 비롯한 다양한 공적 지원과 관련해 두 분야가 경쟁관계에 있는 것으로 관찰되고, 이 점은 그동안 우리나라의 문화예술계가 경제적 성과에 큰 비중을 두어 온 문화산업정책에 대한 비판을 계속해 온 배경적 요인의 하나로 추정할 수 있을 것이다.

흥미로운 것은 상생 관계의 많은 부분이 앞에서 제시한 [그림 1-3]에서 유추할 수 있는 문화산업과 순수예술의 관계를 다양한 형태로 변주하고 있다는 점이다. 이러한 변주의 주요 동기는 순수예술이 문화산업에 대해 인력을 위시한 제반 투입 요소의 공급처이자 산출 혁신의 기원으로서 핵심적인 기여를 할 가능성에 대한 주목이라고 간단히 요약될 수 있다. 본 연구의 목표를 긍정적인 사태를 조장하고 촉진한다는 관점에서 서술하자면 인력을 포함한 투입 요소와 산출 혁신의 이전과 같은 일이 순수예술과 문화산업 간에 자주 벌어지게 만드는 것이 본 연구의 목표가 될 것이다. 그리고 이런 일은, 다음의 사례 연구에서 보듯이, 우리 문화산업과 순수예술의 경계에서 늘 일어나고 있는 일인데, 본 연구의 목표는 이런 일이 지금보다 더 자주 일어나게끔 할 수 있는 현실적 방안을 모색하는 일이다.

2. 『살인의 추억』을 통해 본 순수예술과 문화산업의 상생 관계

순수예술과 문화산업의 실질적인 관련을 구체적으로 짚어보기 위해 근래 우리 문화산업의 눈부신 성과들 가운데 하나를 사례로 선정하여 검토해 보았다. 사례로는 2003년 한국영화에서 최고의 흥행 성적을 기록한 『살인의 추억』을 선택하였다. <표 1-6>은 2003년에 개봉된 영화들 가운데 흥행 기록 순으로 10개의 영화를 뽑아 본 것이다. 서울관객 집계에 비해 신뢰도가 떨어지는 통계이지만, 『살인의 추억』은 전국에서 520만 이상의 관객을 동원한 것으로 추정된다. 이외에도, 『살인의 추억』은 흥행 성적에서 『매트릭스2: 리로디드』와 같은 외국영화들보다 더 좋은 흥행 성적을 거두었다. 이런 성적은 외국영화에 비해 스크린수가 절반에 불과한 상황

<표 1-6> 2003년 개봉영화 흥행순위

순위	영화명	배급사	스크린 수	서울관객 수	전국관객 수
1	살인의 추억	CJ엔터테인먼트	54	1,912,725	5,255,376
2	동갑내기 과외하기	CJ엔터테인먼트	54	1,630,937	4,937,573
3	매트릭스2: 리로디드	워너브러더스코리아	102	1,596,000	3,400,000
4	스캔들: 조선남녀상열지사	CJ엔터테인먼트	76	1,292,951	3,522,747
5	반지의 제왕: 왕의 귀환*	CJ엔터테인먼트	105	1,221,545	3,935,677
6	올드보이*	쇼이스트	45	1,140,000	3,132,000
7	장화, 홍련	청어람	52	1,017,027	3,146,203
8	황산벌	씨네월드	71	960,394	2,771,236
9	오! 브라더스	쇼박스	51	952,010	3,148,748
10	매트릭스3: 레볼루션	워너브러더스코리아	112	930,031	2,200,000

*2004년까지 상영기간이 연장된 경우

출처: 영화진흥위원회(2004).

<표 1-7> 2001-2004년(9월) 한국영화의 흥행 10걸

순위	영화명	배급사	스크린 수	등급	서울관객 수
1	태극기 휘날리며	쇼박스	110	15세	3,509,563
2	친구	코리아픽처스	59	18세	2,579,950
3	살미도	시네마서비스	83	15세	2,567,826
4	살인의 추억	CJ엔터테인먼트	54	15세	1,912,725
5	엽기적인 그녀	시네마서비스/IM픽처스	46	15세	1,765,100
6	동갑내기 과외하기	CJ엔터테인먼트	54	12세	1,630,937
7	신라의 달밤	시네마서비스	53	15세	1,605,200
8	가문의 영광	시네마서비스	45	15세	1,604,219
9	집으로	CJ엔터테인먼트	32	전체	1,596,521
10	조폭 마누라	코리아픽처스	43	15세	1,466,400

출처: 영화진흥위원회(2004)

<표 1-8> 『살인의 추억』 과 『지구를 지켜라』 의 영화제 수상 목록

	『살인의 추억』	『지구를 지켜라』
모스크바 국제영화제		감독상, 코닥 신인감독상
부천 국제영화제		작품상, 남우주연상, 관객상
스페인 산세바스찬 국제영화제	공식경쟁 감독상, 국제비평가연맹상, alpadis 신인감독상	
이탈리아 토리노 국제영화제	각본상, 관객상	
동경 국제영화제	아시아영화상	
대중상	최우수작품상, 감독상, 남우주연상, 조명상, 인기상	신인감독상, 남우조연상
대한민국 영화대상	최우수작품상, 감독상, 각본/각색상, 남우주연상, 촬영상, 편집상	신인감독상, 남우조연상
부산 영평상	감독상, 각본상	작품상, 신인감독상, 남우주연상
영평상	작품상, 감독상, 남우주연상	신인감독상, 미술상
청룡 영화제	최고흥행상, 촬영상	신인감독상, 남우조연상
춘사나운규 영화예술제	대상, 감독상, 남우주연상, 각본상, 촬영상, 편집상	신인감독상, 신인여우상

출처: 인터넷 조사

에서 거둔 성적이라는 점에서 돋보이는 성과이고, 역대 한국영화의 흥행 기록에서도 『살인의 추억』은 4위의 성적을 기록하고 있다(<표 1-7> 참조).

『살인의 추억』은 흥행에서뿐 아니라 예술적 성취의 측면에서도 성공한 것으로 평가되는데, 이 영화가 국내외에서 수상한 기록은 <표 1-8>에 정리되어 있다. 무려 30개의 상을 각종 영화제에서 받은 이런 수상 기록은 2003년 개봉작 가운데 비평적 성공작으로 꼽히면서 각종 영화제에서 트로피 17개를 받은 『지구를 지켜라』와 비교해 보면 대단한 성적임을 알 수 있다. 그런데, 이렇게 흥행과 비평에서 모두 큰 성공을 거둔 것으로 평가되는 『살인의 추억』의 경우를 살펴보면, 순수예술 쪽에서의 성취가 어떻게 문화산업의 성공으로 연결될 수 있는지가 잘 드러난다.

우선, 이 영화는 1990년대 연극사에서 빠뜨리기 어려운 연극을 그 원작으로 하고 있다. 극작가와 연출가를 겸하고 있는 김광림이 화성연쇄살인 사건을 소재로 진실의 존재 여부에 대해 연극적으로 탐구한 결과를 1996년 2월에 발표하여 연극계의 큰 주목을 받은 『날보러와요』가 그것이다—이 연극은 1996년에 제20회 서울연극제에서 작품상, 연기상과 인기상을 수상하였고, 1997년의 세계연극제에 공식 초청되었으며, 제16회 전국연극제에서 장려상, 제33회 백상예술대상 시상식에서는 희곡상과 신인연기상을 수상하였다. 『살인의 추억』의 봉준호 감독은 한 인터뷰를 통해 원작 연극 『날보러와요』에서 영화의 주요한 장치 몇 가지를 가져왔다고 밝히고 있는데(나뭇이·페니레인, 2003), 탄탄한 원작 희곡을 바탕으로 구성된 이 영화의 이야기 구조는 할리우드에서 만들어진 스릴러물들에 비견해서도 뒤떨어지지 않을 만큼 좋은 짜임을 가지고 있다고 해도 과언이 아니다. <표 1-8>의 각종 영화제에서의 수상 기록에서도 각본과 관련된 수상이 다수를 차지하고 있음을 알 수 있다.

<표 1-9> 『살인의 추억』 출연 배우(일부)의 전공과 데뷔 종목

성명	성별	출생년도	전공	데뷔년도	데뷔종목
송강호	남	1967	방송연예과(중퇴)	1991	연극
김상경	남	1971	연극영화과	1998	방송
송재호	남	1939	국문과	1959	방송
변희봉	남	1942	법학과	1970	방송
류태호	남	조사불가	연극영화과		연극
박노식	남	1971	(고졸)		연극
박해일	남	1977	영어과(중퇴)	2001	연극
전미선	여	1972	방송연예과	1989	방송

출처: 「월드리서치」 조사 자료

두 번째로, 이 영화의 주요 배우들은 연극에서 잔뼈가 굵은 배우들이다. 송강호의 경우는 캐스팅 당시에 영화배우로서의 입지가 확고하였던 경우라고 할 수 있지만, 박해일이라는 신인은 봉준호 감독이 1999년, 『청춘예찬』이라는, 2004년 동숭아트홀에서 진행되고 있는 연극열전—극단 동숭아트센터와 문화창작집단 수다가 1980

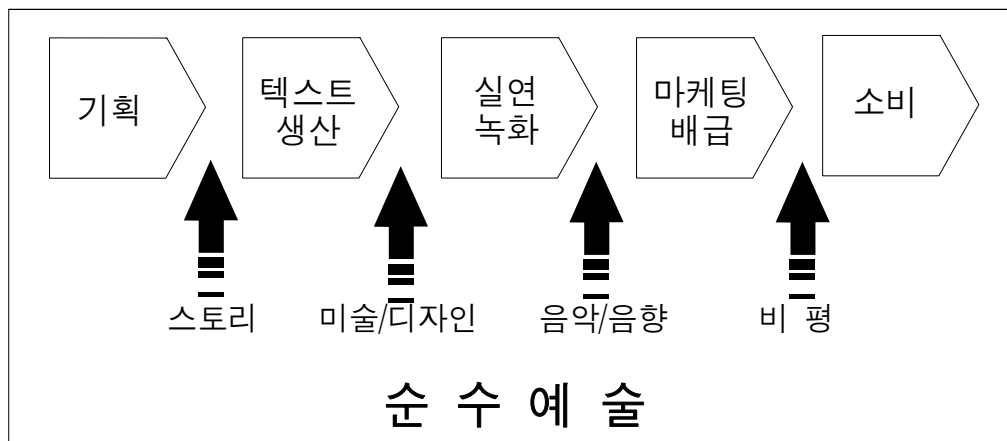
년 이후 지금까지 작품성과 대중성을 인정받은 15개 작품을 올리는 상연 프로젝트—에 초대된 문제작에 출연한 것을 보고 캐스팅한 경우이다. 이런 사례들을 따라가다 보면, 순수예술 쪽에서의 투입이 이 영화의 성공을 뒷받침하였다는 것이 잘 드러나게 된다. <표 1-9>는 본 연구의 연기자 노동시장에 대한 데이터 수집을 맡은 조사 회사가 인터넷을 통해 추적한, 『살인의 추억』에 등장하는 주요 연기자들의 연기 경력 일부를 보여주고 있는데, 압도적인 다수가 연극에서 경력을 시작한 사실을 알 수 있다. 물론 모든 연극이 예술성을 지향한다고는 볼 수 없지만, 매체의 성격에서 일회적인 아우라를 지닌 매체로서 산업적 요소가 덜하다는 점에서, 분석의 편의상, 연극에서의 데뷔를 순수예술을 통한 입문으로 간주해도 좋을 것이다.

세 번째로, 『살인의 추억』에서 음악을 맡은 이와시로 타로는 도쿄 예술대학 작곡과와 대학원을 수석으로 졸업하고 학위수료 작품인 『세상에서 가장 먼 땅으로』라는 작품으로 아사히신문과 아사히TV가 공동으로 주최한 “실크로드 관현악곡제 작곡 콩쿠르”에서 최우수상을 수상하면서 주목 받은 일본의 신예 작곡가인데, 이 경우도 순수예술 분야의 문화산업 인력 양성 기능을 확인해 주는 사례라고 하겠다. 일본에서 훈련된 음악가가 한국 영화의 음악을 맡은 이 사례가 이야기하는 또 다른 시사점은 순수예술가 육성 정책의 효과가 자국 내에 국한되지 않는다는 것인데, 이에 대해서는 제2장의 선행 연구에 대한 검토에서 보다 자상한 언급이 있을 것이다.

이외에도 『살인의 추억』에서 미술을 담당한 류성희의 경우도 홍익대학교 도예과를 졸업한 후 “미국영화 인스티튜트(American Film Institute)”에서 영화 미술(production design)을 전공한 영화 미술의 전문가인데, 홍익대학교 미술대학을 다닌 경험이 하나의 자산으로 작용하고 있다고 추정된다. 우리나라에서 제작되는 영화에서 미술감독이 하는 일은 세트, 의상, 소품, 분장을 포함하여 영화의 화면 속에 투입되는 시각적 요소들을 설계하고 배치하는 것인데, 영화가 제공하는 시각적 경험의 질이 많은 부분 이들의 역할에 달려있다고 말할 수 있다. 최근 한국영화의 화면이 이전에 제작된 영화들에 비해 짜임의 밀도가 더해졌다는 느낌을 주는 것은 류성희와 같은 새로운 미술감독의 등장에 힘입은 바 크다고 하겠다. 우리의 연구와 관련하여 보다 주목되는 미술감독은 영화 『장화, 홍련』에서 미술을 담당한, 류성희와 더불어 국내 영화계에서 가장 훌륭한 미술감독들 가운데 한 사람으로 꼽히는 조근현이다. 한국영화계의 소중한 자산인 이들은 한국 영화의 완성도를 미술이 한 단계 밀

어 올렸다는 이야기가 나올 때마다 언급되는 면면들인데, 특히 조근현은 순수예술의 정통적인 훈련과정을 거친 것으로 판단된다는 점에서 주목할 만한 사례이다—조근현은 서울대학교 미술대학 서양화과 졸업생이다.

다른 한편, 영화와 같은 문화상품의 유통에서 관객, 혹은 소비자들의 선택 기준은 흔히 모호한 것으로 알려져 있다. 그리고 이런 모호성은 흥행의 불확실성을 가져오는데, 이는 문화상품 일반이 경험재로서의 특성을 가지는 것과 연관이 있다. 즉, 소비하기 전에는 상품의 특성이 드러날 수 없다는 한계는 영화와 같은 문화상품의 본질적인 구성 인자이다. 시장은 이런 한계를 우회할 수 있는 장치들을 고안하였는데, 비평가 같은 미학적 기제가 마케팅에 활용되는 것은 대표적인 예이다(Caves, 2000). 물론 앞에서 언급된 『지구를 지켜라』와 같이 흥행과 비평이 갈라지는 경우도 있었으나, 우리가 사례 연구의 첫 번째 케이스로 꼽은 『살인의 추억』은 흥행과 비평이 마케팅에서 좋은 시너지 효과를 발휘한 사례라고 할 수 있을 것이다.⁸⁾



[그림 1-4] 문화산업 프로세스와 순수예술의 기여

8) 김용욱과 같은 대중적인 영향력을 지닌 학자의 『살인의 추억』에 관한 호평은 기억할 만한 사례이고, 영화전문잡지에 나타난 평도 대체로 호의적이었다고 평가할 수 있다. 주요 영화잡지에 실린 평론의 제목만 나열하자면: 남재일(2003)의 “건달이 〈살인의 추억〉에 불편해하는 이유는”; 심영섭(2003)의 “범죄가 될 수도 없지만, 걸작이 될 수도 없는 〈살인의 추억〉”; 이호인(2003)의 “이 완벽한 영화의 문제점 하나”; 김성욱(2003)의 “표면이 있을 뿐 진실은 없다”; 이상용(2003)의 “전대미문의 놀라운 한국영화”; 김영진(2003)의 “시대의 얼굴을 찍는다”를 들 수 있다.

『살인의 추억』의 제작에 투입된 요소를 점검한 이상의 논의를 일반화하자면, [그림 1-4]와 같이 정리할 수 있다. 영화와 같은 문화상품은 기획에서 소비로 흘러가는 모든 과정에서 순수예술 분야로부터의 투입—프로덕션 과정에서의 스토리, 구성, 미술, 디자인, 포스트 프로덕션 과정에서의 음악, 음향, 마케팅 과정에서의 비평과 미학 등의 투입—이 요구된다고 할 수 있고, 여기에서 순수예술이 어떻게 문화산업의 기초이자 뿌리로서의 역할을 담당하고 있는지가 잘 드러난다. 만약 순수예술이 불모화된다면, 지금 문화산업이 순수예술로부터 비교적 값싸게 동원하고 있는 많은 투입요소들의 획득에 드는 비용이 적어도 지금에 비해서 매우 커질 것이라는 점을 합리적으로 추론할 수 있다.

논의를 정리하자면, 문화산업과 순수예술의 관계는 무엇을 주고받느냐에 따라 크게 세 가지 범주로 나뉠 수 있다. 첫째는 순수예술이 원작과 같은 완성된 저작물을 제공하는 경우가 있고, 둘째, 미술과 같은 서비스를 제공할 수도 있겠으며, 마지막으로 문화산업의 인력에 대해 훈련과 경험을 제공하는 경우로 정리할 수 있겠다. 그리고 순수예술과 문화산업 사이의 이런 다양한 고리들을 활용한 다양한 연계 전략의 수립이 가능할 것이나, 본 연구는 특히 순수예술에서 훈련 받은 인력의 경계 간 이동에 초점을 맞추었다.

이렇게 연구범위를 좁힌 이유는 여러 가지가 있을 수 있겠다. 첫째, 직접적으로 의존할 수 있는 선행 연구의 축적이 제대로 이루어져 있지 않아서 본 연구의 예산과 인력 그리고 연구 기간으로 도출 가능한 연계방안을 망라하는 일은 불가능했다는 점을 들 수 있다. 둘째, 상황이 이럴 때 연구는 선택과 집중의 전략을 취할 수밖에 없을 것인데, 본 연구는 현 단계 문화산업이 더 뻗어나가는 데 있어 장애로 꼽히는 여러 정책적 과제들 가운데 특히 인력 충원 문제에 주목하였다⁹⁾. 본 연구가 개략적으로 살펴본 문화산업과 순수예술의 연계 고리 가운데 인력 이동의 연결 고리를 이 문제의 해결에 동원할 수 있는 가능성이 커 보였기 때문이다. 셋째, 인력 이동의 고리를 활용할 때, 문화산업의 인력 충원 문제는 이미 순수예술 쪽에서 훈련된 창조적 인력과 문화산업을 제대로 연결하는 문제로 틀 지울 수 있어서 문화산업의 인력을 새로이 육성하는 경우에 비해 비교적 짧은 기간에 정책 효과를 기대할 수 있다는 점도 고려되었다. 이런 이유로 본 연구는 두 영역 사이의 인력 이동의 문제

9) 문화산업의 인력문제에 대한 논의로는 최영섭(2004)과 최영섭·성제환·유승호·이연정·윤석천·원용진의 연구(2001)를 참조.

에 연구의 포커스를 맞추었고, 보다 구체적으로는, 예술가 노동시장의 분석을 통해 연계방안을 도출하고자 하였다.

다음 장에서는 문화경제학의 중견 연구자인 본 연구의 공동연구자 임상오 교수가 문화산업과 순수예술의 연계에 관한 선행 연구들을 정리하였는데, 정책 방안을 본격적으로 도출하기에 앞서 임상오 교수가 이들 선행 연구에서 추출한 정책 함의를 알아보도록 하자. 우리는 제3장에서 이런 논의를 토대로 국내 예술인력 시장을 검토하고 순수예술과 문화산업의 상생을 도모할 수 있는 구체적인 연계방안을 도출하게 될 것이다.

제2장 예술과 문화산업의 내적 관련성¹⁰⁾

제1절 머리말

1960년대 중반 이후 본격화된 국제문화경제학계의 연구 성과는 대체로 초기의 공연예술을 중심으로 한 예술 시장에 대한 분석과 그 지원정책으로부터 문화산업, 최근에는 창조산업에 대한 연구로 나아가는 등, 그 연구 범위가 확대되어 왔다는 점에서 하나의 특징을 찾을 수 있다. 더구나, 이러한 과정에서 연구의 중심이 고급예술에서 대중예술로 이동되어 왔다는 점, 또 예술과 문화에 대한 지원정책의 방향이 창작자(생산자) 중심에서 향수자(소비자) 중심으로 이동되어 왔다는 점에서 또 다른 특징을 찾을 수 있다.

이러한 국내외 문화경제학계의 눈부신 연구 성과 가운데서도 예술과 문화산업의 각 분야에 대한 개별적인 연구는 다양한 관점에서 추진되어 왔지만 이들 두 분야간의 내적 관련성에 관한 연구는 그다지 많지 않은 것이 사실이다. 하지만, 순수예술과 상업예술, 특히 순수예술과 문화산업과의 관련성에 관한 논의는 현대 문화정책 분야에서 커다란 쟁점 가운데 하나에 속한다(Feist, 2001).

지금까지 이와 관련된 논의를 정리하면 대체로 다음 두 가지 논점으로 나눌 수 있다. 하나는 예술이 문화산업 분야에 긍정적 외부효과(spill-over benefits)를 지속적으로 창출한다는 점에서 순수예술의 발전 없이는 문화산업의 발전이 불가능하다는 보완적 관계를 중시하는 낙관적 견해가 있다고 한다면, 다른 한편에서는 예술과 문화산업은 자원과 관객 측면에서 서로 경쟁 관계에 놓여 있다는 점에서 다소 비관적 전망을 제시하고 있는 것이 여기에 해당한다. 이러한 두 가지 상반되는 시각 가운데 어느 것이 보다 합당할 것인가에 대해서는 보다 심층적인 연구가 수반되어야 하겠지만, 여기서는 예술과 문화산업이 상호 보완관계에 있다는 견해를 중점적으로 살펴

10) 여기서 말하는 예술은 창의적인 예술, 즉 정부나 민간의 지원을 받는 예술(subsidized arts)을 말한다. 따라서 국내에서 자주 사용되는 순수예술 내지는 기초예술은 여기서 말하는 예술과 같은 의미를 갖는다. 아울러, 여기서 말하는 문화산업은 게임, 영화, 방송, 음악, 광고 산업 등과 같은 협의의 문화산업(즉, 복제형 문화산업)을 말한다. 필자(공동연구자 임상오 교수)는 기본적으로 문화산업을 창조산업처럼 포괄적으로 바라보는 시각을 견지하고자 한다.

본 다음 그것이 갖는 정책적 함의를 이끌어내고자 한다.

예술과 문화산업의 관련성에 대한 최초의 연구는 피콕과 웨어에 의해 제기되었다(Peacock & Weir, 1975). 피콕 등은 저작권을 매개로 제1차 시장(original market)과 제2차 시장(copied market)으로 구성되는 다중적 문화시장을 정식화한 바 있다.¹¹⁾

피콕 등의 문제제기 이후, 이들 두 분야간의 관련성에 대한 연구는 그다지 활성화되지 않다가 2000년대에 들어서면서 다양하게 정식화되고 있다. 우선, 호주 맥쿼리대학 교수이면서 국제문화경제학회 회장을 지낸 바 있는 스로스비 교수는 『경제학과 문화』의 제7장(문화산업)에서 문화산업의 동심원모델을 정식화하면서 핵심문화산업으로서의 창의적인 예술부문과 기타 주변적인 문화산업과의 관련성을 논의하고 있다(Throsby, 2001). 아울러, 지난 10년간 국제문화경제학회의 저널(Journal of Cultural Economics) 편집인을 역임한 바 있는 네덜란드 에라스무스 대학의 타우스 교수는 『창의성, 인센티브와 보수』라는 책에서 창조산업의 가치사슬이라는 관점에서 예술과 상업적인 문화부문간의 관련성을 창조산업이라는 관점에서 정식화하고 있다(Towse, 2001).

한편, 일본문화경제학회 회장을 지낸 이케가미 교수(교토타치바나여자대학 문화정책학부장)는 문화의 사회적 순환이라는 시각에서 문화산업의 삼중구조(창조형, 복제형, 학습형 문화산업)를 정식화한 바 있고, 그 과정에서 예술과 문화산업의 관련성을 논의하고 있다. 국내에서 예술과 문화산업의 내적 관련성에 대한 연구는, ‘문화산업의 발달과 공연예술을 포함한 예술부문의 발전은 상호 보완적인 관계를 맺고 있다’는 가설과 ‘순수예술과 예술 산업, 나아가서 (대중) 문화산업 등은 분리되어 있는 것이 아니라 문화산업이라는 커다란 틀 속에서 긴밀한 내적 연관성을 맺고 있다’는 가설을 지역발전이라는 시각에서 논의한 임상오(2002)에 의해 처음으로 제기되었다.¹²⁾

2000년대 들어서면서 제기되고 있는 이러한 연구들이 예술과 문화산업의 내적 관련성을 제기하고 있다는 점에서 커다란 의의를 갖지만, 이러한 논의들이 전반적으

11) 피콕 등의 아이디어는 이후 일본의 이케가미 준 교수 등에 의해 ‘다중적 문화시장’으로 확대 발전되었다. 다중적 문화시장의 구체적인 내용은 본 보고서 제2장 [그림 2-1]에 잘 나타나 있다.

12) 임상오는 최근 앞에서 논의한 이러한 모델들을 국제 비교의 관점에서 재검토한 다음, 핵심 문화산업과 기타 문화산업간의 내적 관련성을 파이스트의 연구(Feist, 2001)에 의거하여 보완하고 있다(Lim, 2004).

로 문화산업(창조산업)의 생산물시장을 중심으로 이루어지고 있다는 점에서 일정한 한계성을 갖는다. 이와는 달리, 문화정책적인 관점에서 지원받는 예술과 상업적인 문화산업 분야간의 내적 관련성을 제대로 파악하기 위해서는 생산물시장과 예술가 노동시장을 함께 탐색할 필요가 있다는 것을 강조하고 있는 파이스트는 향후 예술과 문화산업의 내적 관련성을 보다 분명히 하는 데 있어서, 또 유용한 정책적 함의를 이끌어 내는 데 있어서도 커다란 의의를 갖는다(Feist, 2001).

이하에서는 지금까지의 연구 성과에 의존하여 우선, 예술과 문화산업의 내적 관련성을 생산물시장과 노동시장으로 나누어 각각 살펴본다. 이어서, 영국의 무용과 연극 분야를 중심으로 예술가들의 경력(career path)에 관한 사례 연구를 통해 예술가 노동시장의 구조적 특성과 인력의 이동 가능성을 탐색한다. 마지막으로, 이상의 연구가 갖는 정책적 함의와 향후의 과제를 제시한다.

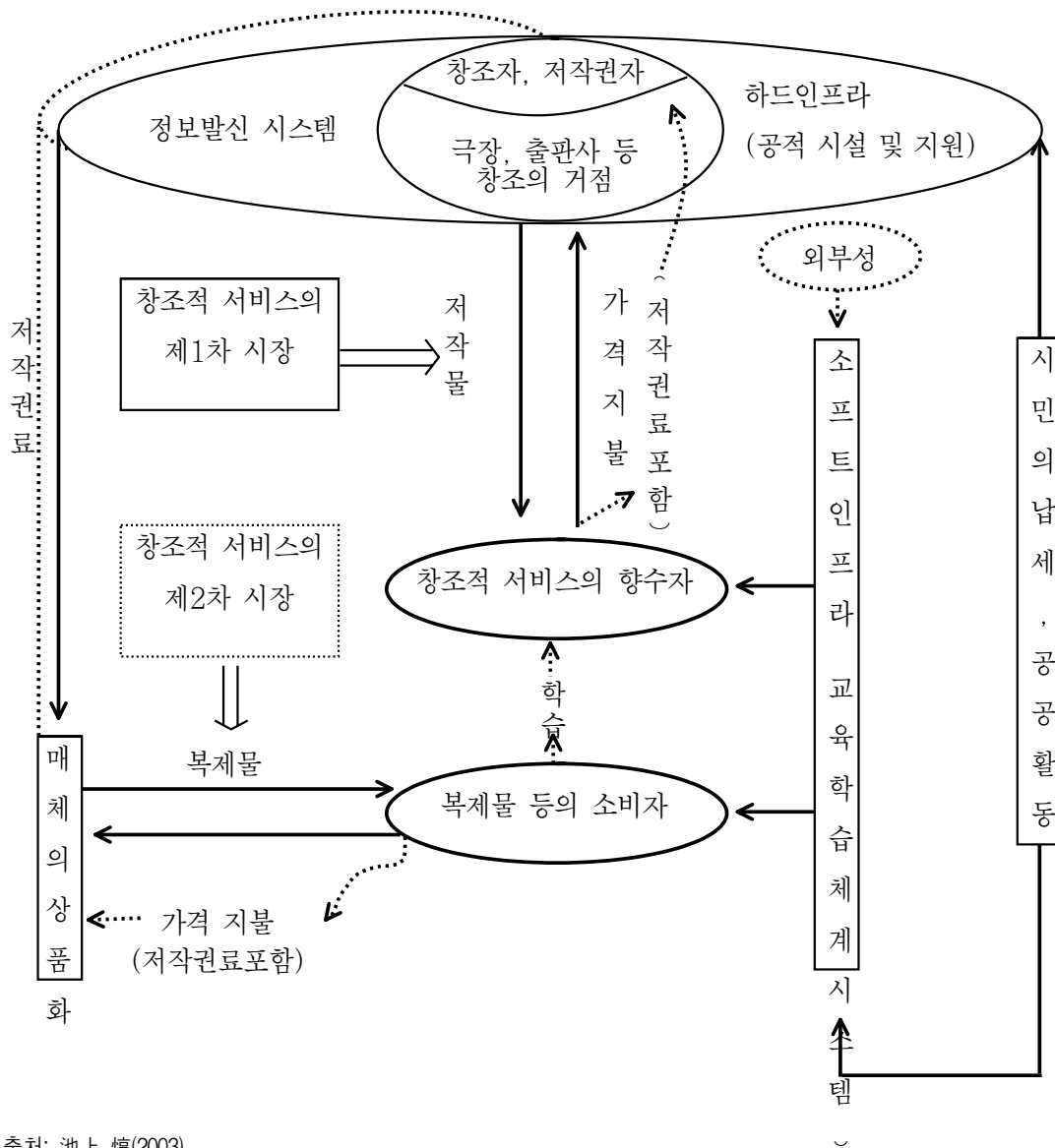
제2절 생산물시장을 통해 본 예술과 문화산업의 내적 관련성¹³⁾

1. 문화시장의 이중성

문화시장의 다층구조를 처음으로 제기한 사람은 영국의 재정학자이자 문화경제학자인 피콕이다. 피콕은 영국의 작곡시장의 역사에 관한 연구를 통해 창작활동과 복제활동의 상호 관계를 밝히고자 했다(Peacock & Weir, 1975).

피콕이 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 콘서트홀에서 연주되고, 이를 청중들이 감상(향수, 학습)하는 제2차 과정이다. 제2차 과정에서는 창작된 작품이 연주가의 독

13) 제2절의 내용은 임상오의 두 연구에 의거하여 논의를 전개한다(임상오, 2002; Lim, 2004).



출처: 池上 惇(2003).

[그림 2-1] 다원적 문화시장의 구조

창적인 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 레코

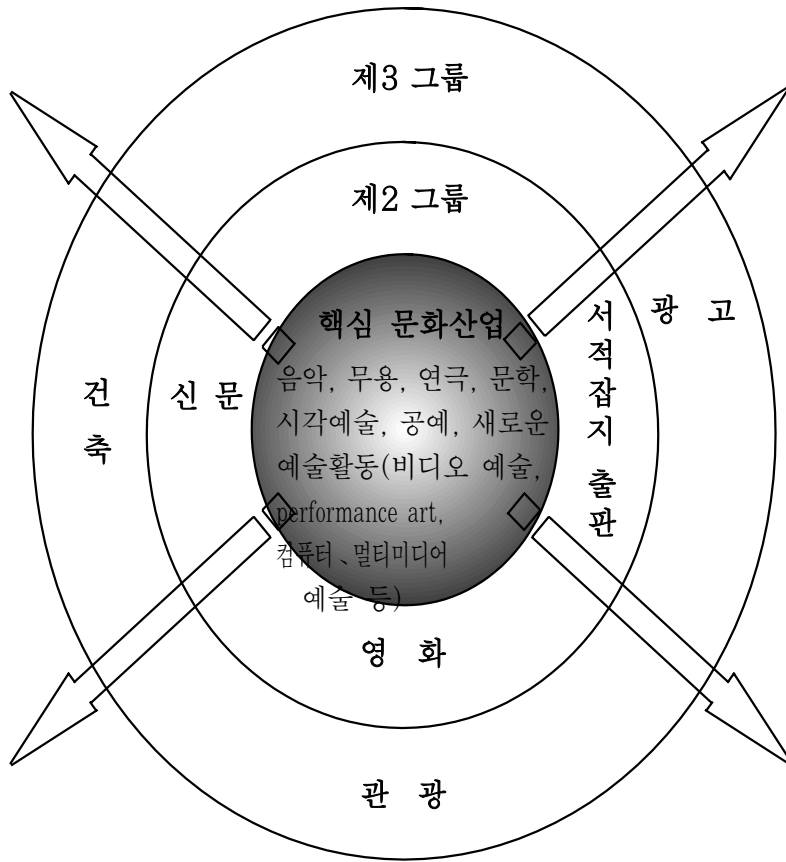
드 등과 같은 저작물의 형태로 소비자 시장을 통해 가정과 사무실로 전달된다. 이 과정에서 제3차 저작권이 발생하게 된다. 마지막으로, 방송기술과 커뮤니케이션 수단이 발전하게 되면, 라디오와 텔레비전을 통한 배급과 서비스의 공급이 가능하게 되고, 이 과정에서 '저작인접권'이라는 독특한 권리가 생기게 된다.

이처럼 피콕은 작곡이라는 창작 과정에 대한 관찰을 통해 창조적인 성과가 복제의 장(場)을 증충적으로 확대시키면서 소비자에게 전달되어 간다는 것을 제시하고자 했다. 아울러, 이 증충적 시장의 확대가 저작권의 확립과 인격권 및 재산권의 강화와 더불어 창작자의 수입을 증대시킬 것으로 기대했다. 이처럼 저작권을 축으로 창조적 성과가 작곡시장, 공연시장, 음반 시장, 방송 시장 등으로 확대되어 간다는 것을 밝힌 점에서 피콕은 오늘날의 문화산업의 범주 설정은 물론이고 예술과 문화산업의 내적 관련성과 그 정책적 시사점을 찾는 데 선구적인 역할을 했다고 볼 수 있다.

2. 동심원 모델

스로스비는 일반적인 재화와 서비스에 비해 문화적인 재화와 서비스(cultural goods and services)가 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.

스로스비는 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 예술



출처: Lim(2004).

[그림 2-2] 동심원 모델

산업은 전통적으로 분류되는 창의적 예술 부문으로서, 음악, 연극, 문학, 시각예술, 공예, 새로운 형태의 예술(비디오 예술, 행위 예술, 컴퓨터와 멀티미디어 예술) 등으로 구성된다. 예술산업을 둘러싼 제2차 문화산업 군은 포괄적으로는 문화적인 재화와 서비스의 성격을 갖지만 비문화적인 재화와 서비스도 함께 생산한다는 점에서 예술산업과는 차별성을 갖는다. 예를 들면, 출판, 텔레비전과 라디오, 신문과 영화 산업 등이 여기

에 속한다.¹⁴⁾ 마지막으로 문화산업 모델의 가장 주변에 위치하는 제3차 문화산업 군은 포괄적으로 문화산업을 정의할 때 해당하는 것으로, 여기에는 광고, 관광 산업 등이 속한다.

3. 삼중구조 모델

우선, 이케가미 교수는 창조, 전달, 학습, 참가라는 ‘문화의 순환’ 과정 속에서 예술의 산업화 모델을 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.

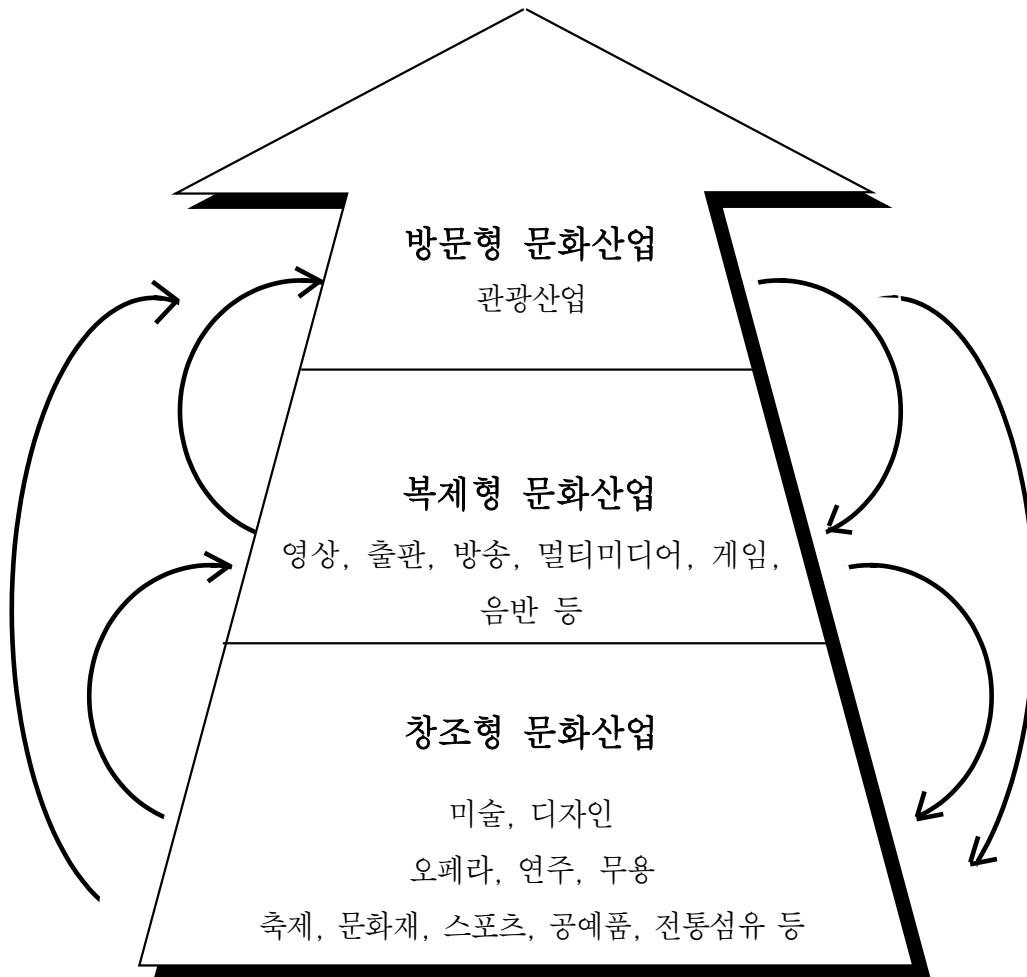
최근 일본에서는 지역 차원에서 ‘각 지역의 고유한 문화자원을 활용한 지역발전의 모색’이 보편화되면서 문화산업은 지역발전의 중핵에 위치하게 되었다.¹⁵⁾ 일본에서의 이러한 변화 과정에 주목한 이케가미 교수는 ‘문화산업재’라는 독특한 용어를 사용하면서 ‘문화산업재를 생산하고 공급하는 산업’을 ‘문화산업’으로 정의한 다음, 문화산업재는 다음과 같은 세 가지 영역을 갖는다고 한다.

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 서비스 등이 포함된다. 결국, 창조형 문화산업은 명인 예술과 창조성에 대한 평가가 기초가 되는 산업이다.

문화산업재의 제2의 영역은 문화산업재의 창조형을 기초로 정보통신기술의 발달과 저작권을 매개로 형성되는 ‘편집·복제형’ 문화산업재다. 편집·복제형 문화산

14) 스토크비는 영화산업을 제2차 문화산업 군(群)으로 분류할 수 있을 것인가에 대해서는 자신도 약간의 의문을 제기하고 있다(Throsby, 2001).

15) 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.



출처: Lim(2004).

[그림 2-3] 삼중구조 모델

dlk

업재는 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 어렵다는 점에서 창조 활동의 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 창조 활동을 방문하고 참가하고자 하는 욕구를 갖게 되고, 결과적으로 해당 지역에서는 재방문객의 확보를 통해 '방문형' 문화산업이 발전하게 된다.

4. 가치사슬 모델

타우스는 문화 부문을 정부 등으로부터 공적 지원을 받는 예술부문, 그리고 민간 간의 이윤극대화 대상이 되는 상업적인 문화산업 부문 등으로 구성되는 것으로 파악한다. 타우스는 창조산업은 '전통적인' 창의적 예술(시각예술, 문학)과 공연예술(음악, 무용, 오페라, 드라마) 그리고 문화산업(영화, 라디오, 텔레비전, 음반, 멀티미디어)" 등으로 구성된다고 한 다음, 창조산업의 부분집합으로서의 문화산업은 저작권에 입각한 영리기업에 의해 운영된다고 한다.

타우스는 크레이-타이트의 창조산업에 관한 정식화([그림 1-3] 참조)를 받아들이며 가치사슬이라는 관점에서 창조산업을 정식화하고 있다. 그녀는 창조산업의 핵심(core)에 글쓰기, 공연, 작곡, 그림, 디자인 등 창의적인 예술활동을 설정한다. 창의적인 예술활동은 일종의 문화 콘텐츠의 역할을 수행하게 되고, 이를 활용한 라이브 공연이 그 다음 단계를 차지한다. 세 번째 단계는 배급 및 전달, 네 번째 단계는 관련 산업 활동, 마지막 단계는 커뮤니케이션을 위한 문화 관련 장치 산업이 차지한다.

5. 소결론

우리는 이상과 같은 피콕, 스토크비, 이케가미, 타우스 등의 논의를 통해 다음과 같은 예술과 문화산업의 내적 관련성을 이끌어 낼 수 있다.

첫째, 정보기술의 발달(공급 요인)과 소비자들의 문화적인 재화와 서비스에 대

한 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, 이상의 논의들은 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(멀티미디어) 의존적인 문화산업의 질을 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 공급 형태가 '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.

제3절 노동시장을 통해 본 예술과 문화산업의 내적 관련성

1. 예술가 노동시장의 특성

예술과 문화산업이 상호 보완적인 관계를 맺고 있다는 주장의 핵심은 생산물시장과 노동시장의 두 가지 측면으로 나누어 설명할 수 있다. 앞에서 지적한 바와 같이, 우선, 예술은 생산물시장을 통해 문화산업 분야에 필수적인 재화와 서비스를 제

공함으로써 일종의 연구·개발(R&D)의 역할을 수행하게 된다는 것이고, 결과적으로 예술은 문화산업 분야로부터 일정한 저작권 수입을 얻게 된다는 것이다. 두 번째로 예술과 문화산업의 관련성은 노동시장을 통해서도 어느 정도 파악할 수 있다. 예술가 노동시장을 예술 분야와 문화산업 분야로 대별할 때, 예술 분야는 정부의 공적 지원 등을 통해 다양한 예술가들과 문화기술 스태프 등을 길러냄으로써 결과적으로 문화산업 분야가 필요로 하는 인력을 제공하게 된다. 여기서 예술가 노동시장의 구조와 인력의 이동성을 제대로 파악하기 위해서는 예술가 노동시장의 특성을 파악할 필요가 있다.

예술가 노동시장을 지배하는 특성 가운데 특히 우리의 관심을 끄는 것은 예술가들은 보통의 노동자와는 달리 경력을 쌓는 데 오랜 시간이 소요될 뿐만 아니라 자신의 예술 작품을 시장에 내놓을 수 있을 정도의 수준에 도달한 이후에도 평균 소득이 전문 직종에 비해 낮은 것이 보통이고, 작업 시간이 길고, 단기 계약이 일반적이라는 점이다. 또, 파트타임, 복수의 직업, 자영업자 등의 특성을 갖는다. 특히, 타 직종에 비해 노동이동성이 아주 강한 특성을 갖고 있을 뿐만 아니라 문화시장의 과실이 철저히 소수의 예술가들에게 돌아가는 '슈퍼스타 현상'이 빈번히 발생한다. 따라서 예술가들의 소득 분배는 타 직종에 비해 아주 불균등한 분포를 띠고 있다.

결과적으로 예술가들은 예술 시장에만 의존해서는 생존이 어렵다는 점에서 기타 직업에서 일정한 소득원을 찾아야만 할 뿐만 아니라 상업성이 강한 문화산업 분야에 진출해서 일정한 소득을 얻지 않으면 생존이 어렵다. 예술가 노동시장의 이러한 특성을 통해 문화산업 분야에서는 예술 부문에서 양성된 양질의 예술가들을 큰 비용을 지불하지 않고서도 고용할 수 있게 되는 것이다. 우리는 주변에서 순수예술 분야에서 오랜 기간 동안 경력을 쌓은 배우와 감독, 오페라 가수들이 상업성이 강한 뮤지컬이나 방송, 영화, 광고 분야 등에 진출하는 것을 쉽게 확인할 수 있다.

2. 예술가 행동의 동기

최근까지 경제학자들과 사회학자들에 의한 예술가 노동시장에 대한 많은 연구에도 불구하고 예술가들이 어떤 유인(인센티브)에 체계적으로 반응하는지에 대해서

는 정확한 지식을 갖고 있지 않다. 앞에서 지적한 바와 같이, 대부분의 예술가들은 파트타임 노동자인 동시에 여러 개의 직업을 갖고 있다. 따라서 예술가들은 소득이 늘어나면 보다 많은 시간을 예술적 활동에 투입하고자 하는 경향을 갖는다. 예술가 노동시장에서 보이는 이러한 특성은 예술적 창의성 공급에 대한 새로운 이론 제기를 요청한다.

프라이는 예술가 노동 공급과 관련하여 주목할 만한 행동 가설을 제기하였다(Frey, 1997). 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 제도 하에서 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 둔 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.

3. 예술적 창의성과 문화정책

앞에서 프라이가 제기한 가설은 영국과 네덜란드 예술가들의 노동시장에 대한 경험에 의해 뒷받침된다. 영국의 예술가들에 대한 조사에 의하면 금전적 편익과 함께 정부의 지원(Grants)이 사회적 인정을 수반할 때 그 창의성이 가장 신장되는 것으로 나타났다.

하지만, 예술가들에 대한 영국 정부의 지원정책은 의도하지 않은 결과를 초래하기도 하였다. 1998년 이전까지 실시된 예술계 학생들의 대학 교육 과정에 대한 보조금 정책은 불확실한 능력을 지닌 졸업생들을 대량으로 배출하게 됨으로써 노동시장

의 초과공급은 물론이고 문화상품 시장의 경우에도 초과 공급을 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 수단의 일환으로 소수의 '슈퍼스타'(Super Star)에 보다 많이 의존하는 것으로 나타났다.

영국과 네덜란드에서의 예술가 지원정책이 시사하는 것은 예술가들에 대한 정부 지원정책이 중단되어야만 하는 것을 의미하는 것이 아니라 정부는 예술가들에 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 중요하다는 것을 시사한다. 이러한 관점에서 예술적 창의성을 제고하기 위한 제도적 환경으로 많은 나라에서 활용되고 있는 저작권 정책을 평가할 필요가 있다.

피콕이 강조한 바와 같이 저작권법은 문화시장(문화산업)의 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. 더구나, 저작권 정책은 다국적 기업의 성장에 유리하게 작용하는 대신 일차적 창작자인 예술가들의 입장을 오히려 약화시키는 의도하지 않은 결과를 초래하기도 하였다. 저작권 정책의 이러한 의도하지 않은 결과는 문화산업과 예술가 노동시장의 경제적 특

성에서 비롯된다.

주지하듯이 대부분의 문화산업은 콘텐츠 생산의 고정비용이 높은 대신 그 한계 비용이 낮기 때문에 소수의 몇 개 기업이 산업 전체를 지배하는 과점적인 시장 형태를 띤다. 문화산업이 갖는 높은 고정비용과 낮은 한계비용은 순수예술의 대표적인 분야인 '공연예술산업'의 경우에도 공통적으로 나타난다. 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. 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 타우스는 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. 프라이는 미술 작품의 복제에 대한 엄격한 규제는 비용에 비해 그 편익이 그다지 크지 않다는 점에서 학술 분야에서 일반적으로 활용되는 '인용'(quotation) 방식을 예술 분야에도 적용할 것을 제안하고 있다.

4. 예술가의 경력에 관한 사례 연구

예술계 학생들의 훈련과 이후의 경력(career path)에 관한 대표적인 연구는 영국의 연극 및 무용 분야를 중심으로 동 과제를 연구한 잭슨 등의 연구에서 찾을 수 있다(Jackson, Hong, Hillage & Stock, 1994). 동 연구는 다음 세 가지 목표 하에서 추진되었다.¹⁶⁾

- 연극 및 무용 분야에서 훈련을 받은 학생들의 경력 패턴에 관한 연구
- 연극 및 무용 분야 학생들을 위해 제공된 프로그램의 범위에 관한 연구
- 동 프로그램에 대한 학생들의 만족도에 관한 연구

가. 연구 결과

동 연구의 결과는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 무용 시장에서 활동하는 예술가들은 대체로 약 22,000명에 달하는 것으로 조사되었고, 또 연극 시장에서 활동하는 예술가들의 수는 약 39,000명에 달하는 것으로 나타났다.

둘째, 무용 시장과 연극 시장에서 활동하는 사람들은 공통적으로 다음 네 가지 직종에 종사하는 것으로 나타났다.

- 첫 번째 직종: 공연 직종
- 두 번째 직종: 공연 관련 직종
- 세 번째 직종: 교육 및 훈련 직종
- 네 번째 직종: 기타 직종

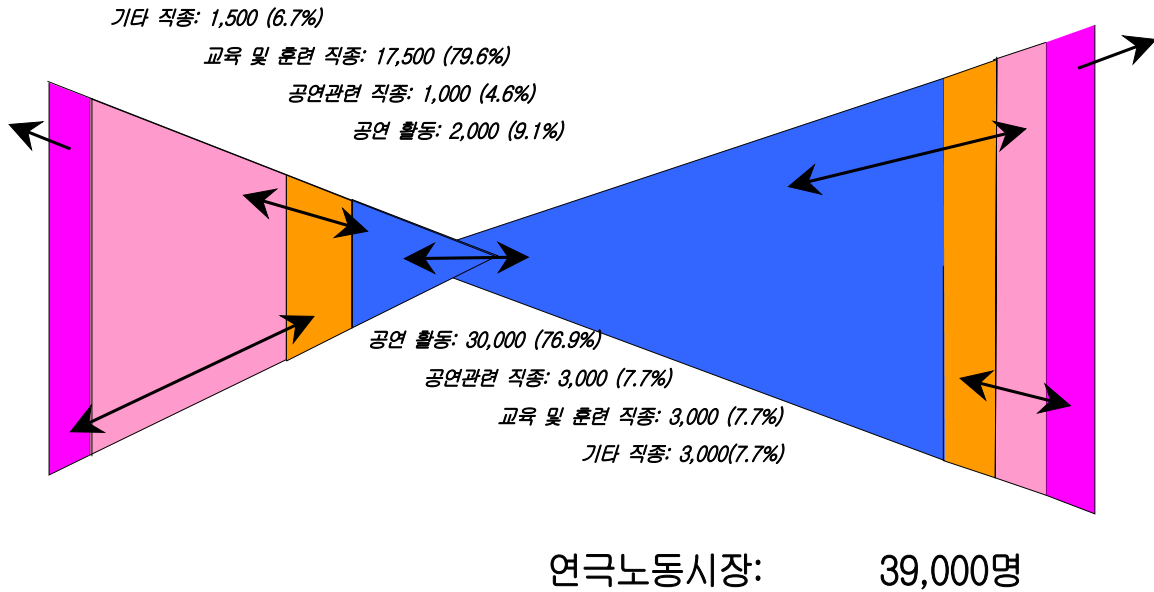
두 시장의 핵심(core)은 공연 활동(performance)에 종사하는 연기자들(배우, 댄서)이고, 그 뒤를 공연 관련 직종들이 따른다. 이를 구체적으로 살펴보면, 연극 분야에서는 무대 매니저, 기술 스텝, 프로듀서, 디렉터 등이 여기에 속하고, 무용 분야에서는 안무가 및 무용 제작과 밀접한 관련성을 갖고 있는 디렉터와 노우테이터(notator) 등이 여기에 속한다. 세 번째 직종은 연기자의 훈련 및 교육과 관련된 것으로서 교직 분야가 여기에 해당한다. 마지막으로 물리 요법 치료사, 드라마 치료사, 저널리스트, 예술 비평가, 예술행정에 종사하는 사람들, 에이전트, 캐스팅 디렉터 등이다.

셋째, 무용노동시장의 주된 직종은 교육 및 훈련 분야로서 전체 가운데 약

16) 동 연구는 두 단계로 추진되었다. 첫째는 드라마 및 댄스 분야의 전체적인 모습을 파악하기 위해 관련 학교를 방문하여 관련자들과 인터뷰 등을 하는 것이다. 둘째는 드라마 및 댄스 분야의 노동시장을 파악하기 위해 서베이 방식을 실시하는 것이다. 총 934개의 설문지 배포 가운데 47%가 회수되었다. 동 연구의 방법론 등에 관한 상세한 내용은 잭슨 등의 연구에 붙은 부록 참조(Jackson et al., 1994).

80%(17,500명)가 이 직종에 종사하는 반면에 연극노동시장에서는 전체 가운데 약 77%(30,000명)가 연기 분야에 종사하는 것으로 나타났다.

무용노동시장: 22,000명 (100%)



*주: 화살(<->) 표시는 인력의 이동을 나타냄.
출처: Jackson et al.(1994, 136쪽).

[그림 2-4] 연극 및 무용 노동시장의 구조

넷째, 공연자로서 활동하는 사람 가운데 약 80%가 단기간의 고용 계약을 맺고 있는 것으로 나타났다.

다섯째, 본 연구에서는 두 노동시장에서 직종 간 인력 이동이 상당히 존재하는 것으로 나타났다. 우선, 두 노동시장에서는 각각 코아 그룹(performance)에서 기타 그룹으로 인력이 이동하는 것으로 나타났다. 즉, 전직 댄서나 연기자들이 무용노동시장과 연극노동시장의 여러 직종(제2, 제3, 제4의 그룹)으로 진출하는 것으로 나타

났다. 특히, 두 노동시장 간에도 상당한 인력의 이동이 있는 것으로 나타났다. 흥미로운 것은 무용 분야에서 댄서로서 훈련을 받거나 경험을 가진 사람들이 연극노동시장으로 진출하여 연기자로 활동하는 것으로 나타났다.

나. 연구의 시사점

두 노동시장은 공통점을 갖고 있으면서도 서로 상이한 특성들을 갖고 있다는 것을 확인할 수 있다.

우선, 연극 분야에 종사하는 인력 규모가 무용 분야에 비해 대략 1.8배에 달한다. 둘째, 두 노동시장 모두 연기 활동에 종사하는 사람들(댄서, 연기자)이 핵심 그룹을 차지하면서도, 무용 시장의 주된 직종이 교육 및 훈련 분야인 데 비해 연극 분야에서는 연기 활동에 종사하는 사람들이 커다란 비중을 차지하는 인력 구조상의 특성을 갖고 있다. 셋째, 동일 분야 내에서도 직종 간 인력 이동이 존재하지만, 두 노동시장 간에도 상당한 인력 이동이 있다는 것을 확인할 수 있다. 이는 두 노동시장의 코아 그룹이 젊은 사람들로 구성되어 있기 때문에 이들이 나이가 들에 따라 점차 주변적인 직종(예컨대, 제2, 제3, 제4의 직종)으로 이동하거나 다른 분야, 특히 무용 분야에서 연극 분야로 이동하고 있다는 것을 의미한다. 마지막으로, 무용 인력 가운데 일부(대략 10%)가 해외에서 활동하고 있는 것으로 나타났다.

결론적으로 대학 등에서 전문적인 훈련을 받은 영국의 공연 예술계 학생들은 졸업 후 4개 분야의 직종에서 활동하고 있으며, 이들은 시간의 경과와 더불어 직종의 이동을 경험하게 되고, 무용 분야에서 경험을 쌓은 학생들이 이후 연극 분야로 진출하는 등 두 노동시장 간 상당한 인력의 이동이 발생하고 있는 것을 확인할 수 있었다. 특히, 무용노동시장에 비해 연극노동시장의 코아 그룹은 상당히 개방적인 성격을 띠고 있다. 하지만 무용 분야의 전문 인력 가운데 일정한 수가 해외에서 활동하고 있다는 점에서 정부의 예술가 지원정책의 혜택이 반드시 일국 범위 내로 귀속되지 않을 수 있다는 것을 시사한다. 아울러, 동일한 연극과 무용 분야의 경우에도 핵심적인 직종과 기타 주변적인 직종이 함께 존재하고 있다는 점에서 연극 및 무용 등과 같은 공연예술은 순수예술인데 비해 영화, 게임 등은 상업성이 강한 문화산업이라는 종래의 이분법적인 문화의 분류 방식이 변화하는 현실을 정확히 반영하

지 못하고 있다는 것을 함께 시사한다.

제4절 정책적 시사점과 과제

지금까지 생산물시장과 노동시장을 중심으로 논의한 예술과 문화산업이 맺고 있는 내적 관련성이 우리에게 주는 시사점은 무엇인가? 또, 이와 관련된 정책적 과제에는 어떤 것들이 있는가?

지금까지의 논의를 통해 우리는 문화산업의 생산물시장과 노동시장 모두 핵심(core) 부문이 가장 중요한 역할을 수행한다는 것을 확인할 수 있었다. 이는 예술과 문화산업을 포함한 문화 부문을 전반적으로 진흥하기 위해서는 순수예술을 포함한 예술 부문을 보다 적극적으로 진흥할 필요가 있다는 것을 시사한다. 하지만 순수예술을 포함한 예술부문을 어떻게 진흥할 것인가의 문제로 들어가면 의외로 그 답은 간단하지 않다.¹⁷⁾

지금까지 국내의 예술진흥정책은 주로 예술단체를 중심으로 추진되어 왔던 관계로 예술가에 대한 진흥정책은 부진을 면치 못했던 것이 사실이다. 예술적 창의성이 개별적인 예술가에서 비롯된다는 점에서 예술가들의 창의성을 증진시킬 수 있는 제도적 장치의 마련이 정책적으로 중요한 의미를 갖는다.

서구 각국에서의 예술가 지원정책의 경험과 그 평가 등을 종합할 때, 예술가 지원정책의 수단으로서는 보조금, 세제지원, 그리고 저작권 제도 등이 있다(Towse, 2003). 이 경우, 우리는 다음 두 가지의 예술가 지원방식을 상정할 수 있다. 하나는 영국처럼 예술가들에게 직접적인 보조금을 주기보다 예술가들이 시장에서 자립할 수 있는 능력을 배양하는 데 초점을 맞추고 있는 방식이다. 여기서는 이를 '영국식 모형'(British Model), 즉 '시장 활성화 모형'이라 부르고자 한다.

17) 최근 국내에서도 해외의 사례 조사 등에 의거하여 순수예술의 진흥방안을 제시하고 있는 연구 보고서가 나와 있다. 하지만, 동 보고서는 장르별 순수예술의 진흥방안을 다양하게 제시하고 있을 뿐, 그러한 제도적 장치 내지는 정책수단들이 소기의 정책 목표를 달성했는지, 또 어떤 효과를 초래하였는지 등에 대해서는 거의 언급을 하지 않고 있다. 물론, 이러한 점들을 순수예술진흥방안을 처음으로 제시했다고 해도 과언이 아닌 동 연구에서 요구하는 것은 다소 무리임에 틀림없다. 이와 관련된 상세한 내용은 양건열·강석홍·오양열·유재길(2000) 참조.

최근 영국에서는 저작권제도의 강화 등을 통해 예술가들을 지원하는 방식으로 나아가고 있다. 더구나, 예술가 개인이 가진 창조력을 작품으로 구체화해서 사회에 기여하게 하는 방식(예를 들면, 공공미술의 제작 위탁이나 예술가의 사업 활동에 대한 지원 등), 젊은 차세대 예술가에 대한 지원과 현재 활동 중인 예술가를 노동시장으로부터 일시적으로 해방시켜 창조 활동에 전념할 수 있는 시간을 부여하는 방식, 예술가가 자신을 상품화하여 시장에서 살아남을 수 있는 경영 노하우 등을 지원하는 방식 등이 여기에 해당한다(河島伸子, 2004).

다른 하나는 네덜란드, 독일, 스웨덴 등의 나라에서 채택하고 있는 제도로서, 예술가들을 위해 다양한 사회적 지원 장치(예를 들면 사회보장제도, 세제 지원 등)를 마련하는 방식이다.¹⁸⁾ 여기서는 이를 '유럽식 모형'(European Model), 즉 '예술가에 대한 종합복지 시스템'이라고 부르곤 한다. 이러한 모형을 채택하고 있는 나라에서는 국세청 내에 예술가의 세금 문제를 전담하는 부서가 설치되어 있는 경우도 있다(아일랜드). 또, 신진예술가의 노동시장에 대한 진입장벽을 낮추기 위해 일정한 기간 동안 사업소득세를 감면하는 방식을 채택하기도 한다. 이 지원방식은 유럽의 많은 나라에서 채택하고 있다. 더구나 취업이 불안정하고 단기간의 고용 계약을 맺고 있는 예술가 노동시장의 구조적 특성을 감안하여 여러 해 소득을 평균하여 과세하는 방식(income averaging) 등도 도입하고 있다.

향후 국내의 예술가 진흥정책을 수립하는 데 있어서 고려해야만 하는 정책적 과제를 몇 가지 제시하고자 한다.

우선, 외국에서 채택하고 있는 여러 예술가 지원방식을 소개하는 차원에서 벗어나서 이러한 정책 수단들이 실질적으로 각국의 제도적인 틀 속에서 소기의 목적을 달성했는지, 또 동 조치들이 도입된 이후 실제로 어떤 효과를 초래했는지 등을 연구할 필요가 있다. 이는 예술가 지원정책 수단들(예술가에 대한 현금 보조, 세제 지원, 저작권법의 개정 등)이 예술가들에게 끼치는 사회, 경제적(예술가들의 소득 수준 등) 효과 분석이 될 것이다.

둘째, 이러한 분석이 가능하기 위해서는 예술가 실태 조사를 보다 다양한 관점에서, 또 보다 심층적으로 할 필요가 있다. 현재, 국내에서는 문화관광부와 한국문화관광정책연구원이 1988년 이후 3년 주기로 『문화예술인실태조사』를 하고 있지만

18) 국내에서 예술인의 사회보장제도에 관한 연구로서는 정갑영·조현성·김영범(2003)을 참조할 것.

정책적으로 유의미한 결론을 이끌어내기에는 충분하지가 않다. 특히, 국내 예술가들의 경력이 시간의 경과와 더불어 어떤 변화 과정을 겪고 있는지에 대해서는 어떤 결론도 이끌어낼 수가 없다. 이와 관련해서는 해외의 사례가 많은 점에서 참고가 될 것이다.¹⁹⁾

셋째, 장르별로 상이한 예술가 진흥정책을 고려할 필요가 있을 것이다. 예를 들어, 연극 분야의 경우에는 예술가에 대한 현금 지원방식보다 대관료를 낮추는 방법이 보다 효과적일 수 있다. 문학 분야의 경우에는 프랑스처럼 국외 공관에 작가들이 1-2년간 머무르며 창작할 수 있는 기회를 제공한다거나 독일처럼 공공도서관이 소장한 문학작품이 대출되는 빈도에 따라 작가를 지원하는 방식 등도 우리 실정에 맞게 도입해볼 필요가 있을 것이다.

19) 대표적으로 최근 호주에서 실시된 예술가에 대한 경제적 연구가 많은 점에서 시사적이다. 상세한 내용은 스로스비와 홀리스터의 연구를 참조(Throsby & Hollister, 2003).

제3장 한국의 문화산업과 순수예술에 대한 지원

제1절 예술가 노동시장 분석을 통한 정책 대안의 도출

1. 문화의 상업적 기획과 순수예술의 관념

순수예술의 관념은 사실 순수예술의 재생산에 있어서 핵심적인 믿음이다. 음악성에 대한 판단은 그 사례이다(Kingsbury, 1988). 좀 더 보편적으로 말하자면, 그 중핵을 이루는 것은 예술성에 대한 판단이라고 할 수 있고, 그 실체는 예술가와 그를 둘러싼 비평가 그룹이 공유하고 있는 일종의 집단적인 신비라고 할 수 있다. 예술성은 예술가 개인의 특별한 재능(talent)에 의해서만 실현되는데, 문제는 이 예술적 재능이 훈련을 통해서 획득되지 않고 일종의 운명으로 개인에게 부여된다는 점에 있다. 이런 예술적 재능의 신비는 순수예술에 빠져본 사람들이라면 누구나 공감하는, 그러나 우리가 본 정책 연구에서 핵심적인 패러다임으로 동원한 경제학적 분석을 포함한 국외자는 이해하기 힘든 신비이다—예술적 재능은 시간과 돈을 투여해서 양성할 수 없는 종류의 덕성이고, 바로 이 점에서 경제적 분석을 포함한 합리적 기대나 선택과 관련된 추론이 더 파고 들 수 없는 한계가 드러난다고 할 수 있을 것이다.

예술가의 공동체 안에는 특별한 재능이 있다고 여겨지는 개인은 그 예술적 발현을 위해 온갖 희생을 감수해야 한다고 생각하는 경향이 존재한다. 이런 경향은 영화를 예술 장르로 만드는 데 커다란 기여를 한 것으로 평가되는 러시아의 거장 안드레이 타르코프스키(Tarkowskij, 1991, 48쪽)의 다음과 같은 발언에서도 확인된다: “예술가란 자기 자신에게 마치 기적과 같이 부여된 재능에 대해 소위 관세를 물어야만 하는 하인이다.” 그리고 예술가가 재능으로 인해 물어야 하는 관세에는 취미나 부, 가족과의 시간을 포함한 광범한 희생이 포함되어 있다. 『살인의 추억』을 예술적 성취와 상업적 흥행이라는 양면에서 성공으로 이끈 주역배우의 인터뷰는 예술적 재능에 대한 예술가 공동체의 이런 믿음을 다음과 같이 확인해 주고 있다. 배우가 타고나는 것이냐 아니면 끊임없는 노력에 의해 만들어지는 것이냐는 질문에 송강호

는 다음과 같이 대답한다(황호택, 2003):

“후천적으로 학습되는 부분이 분명히 있지만 배우는 타고난다고 생각해요. 배우뿐만이 아니라 다른 장르의 예술가들에게도 후천적인 교육과 훈련을 통해서 얻어지는 성과가 분명히 있습니다. 그러나 그보다 더 중요한 것이 선천적으로 타고난 재능입니다.”

같은 인터뷰에서 송강호는 순수예술이 가진 신비로운 매력이 강요하는 경제적 희생이 어떤 것인지를 다음과 같이 생생하게 증언해 주고 있다(황호택, 2003):

-1991년 연우무대에서 ‘동승’으로 데뷔해 6년 동안 연극배우 활동을 할 때 춥고 배고픈 시절을 보냈을 것으로 짐작됩니다만(질문).

“지금도 마찬가지로이지만 연극이라는 매체가 가지고 있는 구조적인 문제점이 뭐냐 하면 경제적인 수익이 나지 않는다는 겁니다. 영화처럼 많은 대중들에게 동시에 보일 수 없기 때문이지요. 경제적으로 아주 힘든데도 버틸 수 있었던 것은 내가 하고 싶은 작업이 주는 행복감 때문이었습니다. 그때 한창 혈기 왕성한 20대였고 미혼이었으니까...

물론 갈등도 있었죠. 너무 힘들 때는 두어 번 정도 ‘내가 이걸 계속할 수 있을까’하는 회의가 생겼습니다. 그런데 그 고비를 이겨낼 수 있었던 것은 그만큼 내가 하고 싶어 하는 작업이었기 때문입니다.”

-연극 한 편에 출연하면 얼마나 받았습니까(질문).

“연극은 공연에 앞서 평균 두 달가량 연습을 합니다. 공연은 한 달에서 한 달 반 정도 합니다. 그렇게 3개월에서 3개월 반 정도 하고 받은 개런티가 50~60만 원 정도였습니다. 그것도 많이 받는 편이었어요.”

한달에 20만 원 정도의 수입이다. 아무리 1980년대였다지만 그 돈으로는 속

식이 해결되지 않았을 것이다.

-그러면 자취를 했습니까(질문).

“네, 자취했지요.”

-어디서, 구체적으로(질문).

“딱히 집에서 왔다 갔다 한 것도 아니고요. 연극을 하다보면 극장에서 기거할 수도 있고 또 다른 곳에서 지낼 수도 있습니다. 거처는 중요한 것이 아닌 것 같아요.”

창피하다고 생각하는지 어렵던 시절에 관해 자세한 이야기를 꺼린다. 말을 종합해보면 일정한 거처가 없었다는 뜻으로 들린다. 이 어려운 시절을 송강호가 이겨내지 못했더라면 한국 영화는 단단한 기동감 하나를 잃을 뻔했다. 송강호는 최근 연극인들과 어울려서 동숭동 시절을 회고하면서 무대 위의 작은 소품 값만도 못한 개런티를 받고 연극 활동을 했다는 이야기를 털어냈다고 한다.

“그냥 연극이 좋아서 한 거지 돈하고는 연관이 안 돼요. 지금도 구조적으로 연극은 돈 별만한 직업이 아니에요.”

지금까지 비교적 길게 인용한 인터뷰 기사는 본 연구의 핵심적인 문제의식을 잘 요약해 주고 있다. 연극이 돈 별만한 구조가 되어 있지 않다면 송강호와 같은 한국영화의 기동은 어떤 과정을 거쳐 나올 수 있을 것인가. 위의 인터뷰는 다른 한편, 지금 우리가 목도한 한국영화의 르네상스가 어떻게 가능했는지를 보여준다. 1997년에 극단 「차이무」에서 공연한 『비언소』라는 작품에 출연했다가 이창동 감독의 눈에 띄어 『초록물고기』에 출연한 것이 영화배우 송강호의 출발점이었다고 하는데,²⁰⁾ 위의 인터뷰에서 본 연구가 확인할 수 있는 최소한은 순수예술의 매력 덕분에 한국의 영화산업이 걸출한 흥행 배우 한 사람을 만날 수 있었다는 사실이다. 방자한

혈기로 연극이라는 예술과 그 재미에 빠져서 6년간 변변한 거처도 없이 지낼 수 있는, 그 자체로 추구할 만한 목적이 된다는 뜻에서의 순수예술로서의 연극이 가지는 매력이 지금 한국영화를 떠받고 있는 한 기둥이라고 해도 과언이 아닐 것이다. 지금까지 『살인의 추억』을 통해 거론한 사례들만 보더라도 동승동의 대학로 연극 예술의 순수한 힘이 지금의 한국 영화를 가능케 한 힘들 가운데 하나라는 판단은 지나친 것이 아니라고 생각된다. 또, 이런 사례들을 보면, 순수예술이 가진 순수의 관념이 문화산업의 뿌리가 된다는 생각이 구체적인 이미지로 전환하는 것을 생생히 느끼게 된다.

순수예술 분야의 교육 훈련은 예술의 순수성에 대한 순진한 믿음에 기초하여 입문자들로부터 비상한 집중과 노력을 이끌어 내고, 이것이 소수의 개인에게서 탁월한 예술적 성과로 나타나게 된다. 사실, 탁월한 예술적 성취의 대부분은 예술가 집단에 의해 특별한 재능을 가진 것으로 판단된 개인이 예술적인 목표를 오래 지속적으로, 동시에, 정열적으로 추구했을 때에도 나타날까 말까한 성과들이다.²⁰⁾ 이런 의미에서 순수예술의 이데올로기는 순수예술이 자신을 유지하기 위해 반드시 그 존재를 요구하는 사회적 환영이라고 할 수 있을 것이다. 그러므로 순수예술과 대중문화 산업 간의 경계와 결부된 순수예술의 이데올로기는 단순한 이데올로기를 넘어서서 창조적인 성과가 나오기 위해 예술가가 열정적으로 끌어안아야 할 기초적인 신념이 된다고 할 수 있고, 이런 순수를 추구해야 할 입문자가 교육 훈련 과정에서 상업적 분야에 한눈을 파는 것은 예술가로서의 자격을 상실하는 행위로 판단되어 파문에 가까운 선고를 받게 된다.

다음의 인터뷰에서 확인할 수 있는 바와 같이, 순수예술의 정열적인 추구는 문화산업의 창조적인 혁신으로 연결되기 힘든 측면을 가지고 있다. 그것은 이러한 정열적인 추구 과정이 순수예술의 예술적 재능은 경제적 추구를 포함한 비예술적 관심과 무관해야 한다는 일견 비현실적인 믿음에 의해 뒷받침되고, 이 같은 비현실적인 믿음에 비추어 볼 때에 문화의 상업적 기획을 통해 경제적 부를 추구하는 것은 예술의 제단에 헌납해야 할 신비로운 재능을 돈이라는 우상에 잘못 헌납하는 것에

20) 그전에 『돼지가 우물에 빠진 날』의 초반에 나왔다 사라지는 단역으로 출연한 것은 친구가 소개한, 임시방편의 부업이었다고 한다.

21) 이러한 정열적 추구를 추적한 흥미로운 연구로는 게첼스와 칩센트미하이의 연구를 참조(Getzels & Csikszentmihalyi, 1976).

비유될 수 있기 때문이다. 본 연구의 연구진이 인터뷰한 뮤지컬 분야의 동량감으로 인정받고 있는 엘리트 음악대학의 졸업자는 이렇게 이야기하고 있다(원미술 뮤지컬 음악감독과의 대화, 2004년 8월 5일):

“전공이 클래식인데 뮤지컬 일을 하게 된 계기는(질문)?”

“학교에 다닐 때도 현대음악에 관심이 있어 그 쪽으로 공부하다 우연히 가요 음반제작에 참여하게 되었다. 춤에도 관심이 있었기 때문에 두 가지를 다 할 수 있는 걸 찾다보니 뮤지컬을 하게 됐다. 처음에 연습반주자로 들어갔다가 당시 음악감독이 배우로 캐스팅되는 바람에 내가 대타로 기용되었다. 반주자로 열심히 하는 모습을 잘 봐주셨던 것 같다. 사실 바닥부터 정말 힘들게 올라갔어야 하는 자린데 운이 좋았다. 일하는 사람들 중에 나이가 제일 어리다. 일부러 속여서 나이를 높이고 다녔는데 아직도 그렇게 알고 있는 사람들도 많다.”

“뮤지컬을 하겠다고 했을 때 지도교수님이 뭐라고 하셨나(질문)?”

“**다시는 얼굴도 안 보겠다고 하셨다.** 하지만 내가 좋아서 한 일이기 때문에.”

종합적으로 볼 때, 문화산업과 순수예술의 관계는 단순히 긍정적인 관계, 부정적인 관계, 혹은 그 둘이 절충하는 관계라고 단순히 말하기 어려운 매우 복잡한 관계를 가지고 있다. 그리고 위에서 든 송강호와 뮤지컬 음악 감독의 사례는 상업적인 기획으로서의 문화산업과 순수예술이 가지는 복잡한 관계의 양극단을 보여준다. 문화산업이 번성하기 위해서는 순수예술의 순수한 정열이 유지되어야 하지만, 바로 그 정열의 존재가 순수예술로부터 문화산업으로의 인력 유입을 가로막는 이데올로기적인 장벽으로 작용할 수도 있는 것이다. 본 연구의 배경이 된 문화산업정책에 대한 순수예술계의 불만은 사실, 순수예술과 문화산업을 가르는 경계를 포함한 다양한 장벽들 안에서 유지되는 순수의 정열이 정부 당국이 충분한 주의를 기울이지 않음으로 인해 보존되기 힘든 지경에 와 있다는 불만이라고 달리 말할 수 있을 것이다. 그리고 이런 자신의 정열적 추구에 대한 순수예술인들의 자부심은 상업 예술과의 대조를 통해 정의되는 측면이 있다는 점에서 또 한번 순수예술과 문화산업의 관계는 복잡다단한 것임이 드러난다.

그러나 본 연구의 연구 목적상 더 시급히 지적해야 할 사실은 순수예술과 문화

산업을 가르는 장벽이 지나치게 높을 때, 순수예술이 문화산업의 뿌리라는 주장은 그 근거의 상당 부분을 잃게 된다는 점일 것이다. 앞에서 살펴본 대로, 순수예술은 변덕스러운 대중의 취향에 아첨하기보다는 그 자체로 추구할 만한 가치가 있다고 예술가 집단이 간주하는 목표를 위해 모든 것을 던지는, 적어도 합리적 선택의 관점에서는 불합리한 선택에 의해 자신을 유지하고 있다. 그리고 이 선택이 불합리한 만큼 그것은 현실적으로 유지되기 어려운 선택이다. 그래서 많은 예술적 재능들이 예술과 아무런 관련이 없는 노동에 종사함으로써 생계를 유지하다가 결국 예술활동을 포기하는 지경에 이르게 되는 것으로 추측된다. 실제로 2003년 『문화예술인실태조사』에서 2,000명 가까운 응답자들 가운데 상당수인 3.3%가 일주일 평균 몇 시간을 예술활동에 쓰고 있는냐는 질문에 0시간 0분이라고 답했다(문화관광부·한국문화관광정책연구원, 2003).

다른 한편, 이런 불합리한 선택은, 뮤지컬 음악 감독의 두 번째 인터뷰가 생생하게 전하고 있듯이, 예술가를 양성하는 학교 체제를 중심으로 유지되는 순수의 이데올로기를 통해 재생산되고 있고, 이런 재생산 구조는 순수예술을 점점 더 대중과 유리된 곳으로 끌고 가는 경향이 있는 것으로 관찰된다. 더구나 현재의 민주주의 시장경제 체제는 이런 경향을 심화하는 배경으로 작용하고 있다. 그것은 민주주의 시장경제 체제에서 문화서비스의 기대수익을 극대화하는 방법이 많은 사람들의 선호를 추종하는 것이고, 예술가 학교에서는 이런 다수의 선호를 바탕으로 하는 기예를 예술이라기보다는 오락산업의 상품으로 간주하는 전통이 있기 때문이다. 학교가 시장과 대중의 간섭에 대해 일종의 울타리 역할을 하고 있는 현실에서 대중을 소비자로 하는 문화의 상업적 기획과 순수예술 사이의 간극은 더욱 깊어지는 경향이 있다.

본 연구의 목적은 예술의 상업적 기획과 순수예술의 상생을 도모할 수 있는 실질적인 대책을 통해 양자 사이의 간극을 잇고, 그럼으로써 이런 틈바구니에 사장될 위험에 처한 예술적 재능을 되살려 내는 것이라고 할 수 있다. 그리고 이렇게 되살려낸 예술적 재능이 우리 사회의 문화적 역량으로 거듭날 때, 우리 문화산업과 순수예술이 생산하는 문화 복지의 질과 양도 크게 향상될 수 있을 것이다. 이런 관점에서 주목한 대목이 예술가 노동시장인데, 다음에는 이런 관점에서 예술가의 합리적 선택 모형을 통해 정책 대안을 모색하고 우리나라의 예술가 노동시장에 관한 실증 데이터들을 통해 그 가능성을 검증해 보도록 하겠다.

2. 예술가의 노동시장 선택 모형과 정책 대안의 모색

가. 예술가의 노동시장 선택 모형: 정책 대안의 모색

흔히 문화경제학의 문헌들에서 예술가 노동시장은 다른 노동시장에 비해 매우 특별한 성격을 지닌 것으로 묘사된다. 예술가 노동시장의 특이성은 대략 다섯 가지 정도로 요약되는데, 그것은 다음과 같다(World Intellectual Property Organization, 2003).

1. 편중된 소득 분배: 스타 현상
2. 다중적 직업 유지
3. 높은 교육, 긴 노동시간, 낮은 임금
4. 불안정한 고용 및 경력 구조
5. 인력 공급의 과잉으로 인한 피용자의 낮은 협상력

이런 다섯 가지 특징을 보다 자세히 서술하면, 첫째, 예술가 노동시장에 참여한 예술가들의 소득 분포는 매우 높은 보상을 받는, 흔히 우리가 스타로 대접하는 극소수의 예술가와 스타를 꿈꾸는 다수의 배고픈 예술가로 나뉜다. 즉, 예술가 노동시장의 구조는 이 시장 전체의 소득 대부분을 경쟁에서 살아남은 극소수의 스타들이 독식하는 구조(winner-take-all market)를 가지고 있다(Frank & Cook, 1995).

둘째, 다수의 배고픈 예술가들은 생계유지를 위해 본격적인 예술활동과 관련이 희미하거나 전혀 없는 직업적 활동에 종사한다. 즉, 이들은 다중직업을 보유하는 경향이 있다(Throsby, 2001).

두 번째 특징과 연관된 특징이겠지만, 셋째, 예술가 노동시장의 구성원들은 대부분 인구 평균 교육수준에 비해 더 오래 교육받은 것으로 나타나지만, 같은 수준의 교육을 받은 다른 직업 종사자들에 비해 낮은 임금을 받는 동시에 더 오랜 시간 노동하는 것으로 나타난다(Towse, 2001). 다른 측면에서 말하자면, 교육을 통해 축적된 인간 자본(human capital)의 크기는 예술가로서의 소득과 별 연관이 없는 것으로 나

타난다. 같은 맥락에서, 예술가로서의 성공과 실패는 교육과 훈련 보다는 재능(talent)에 달려 있다고 이야기된다. 따라서 성공은, 적어도 사회과학자의 눈에, 일종의 팔자소관에 해당하는 것으로 나타난다. 그리고 이 점은 예술가 노동시장의 위험(risk)과 연결할 수 있을 것인데, 이런 고위험이 예술가 노동시장에의 인력 유입에 어떤 작용을 하는지는 불확실하다(Throsby, 2001). 즉, 어떤 이들은 이런 위험에 이끌려서 진입하고, 어떤 이는 이런 위험 때문에 진입을 저어할 것이다.

넷째, 더구나 이들 예술가 노동시장에서 안정적인 위계를 가진 조직이 드물어 안정적인 고용을 기대할 수 없다. 동시에, 이들의 경력 구조도 들쭉날쭉한 형태를 가지고 있다. 기본적으로 이들의 경력은 조직 베이스가 아닌 일회적인 프로젝트 베이스이고 이는 예술활동이 상업적인 관점에서 매우 불확실한 구조를 가지고 있다는 점과 연계되어 있다(Caves, 2000). 그런데, 불가사의하게도, 이렇게 불안정하면서 보상도 낮은 예술가 노동시장에 수요에 비해 넘치는 인력이 공급되는 경향이 있고, 이 때문에 피용자들은 사용자들에 대해 불리한 위치에서 협상하는 것으로 알려져 있다. 기본적으로 위에서 든 몇 가지 특징들은 대개 인력의 공급과잉에서 파생되는 결과라고 할 수 있는데, 그렇다면 제기되는 의문이 왜 이런 열악한 노동시장에 인력이 몰리느냐는 것이다.

이런 질문에 대한 한 가지 대답은 승자독식의 시장구조가 낳는 불합리한 결과라는 것이다(Frank & Cook, 1995). 대중적인 미디어에 자주 등장하는 스타들의 화려한 성공에 이끌린 스타 지망생은 자신도 스타가 될 수 있으리라는 기대를 가지고 예술가 노동시장의 문을 두드리게 되는데, 이들의 미숙한 계산은 자신이 이 시장에 참여함으로써 기대할 수 있는 수익을 자신의 성공 가능성을 과대평가하는 경향—사회심리학에서 잘 알려져 있는 낙관 편기(optimistic bias)의 작용—때문에 부풀리는 경향이 있고, 따라서 예술가 노동시장에 인력이 과잉 공급된다는 설명이다.

스로스비가 들고 있는 또 다른 유력한 설명은 예술을 위한 예술의 추구가 가져오는 비경제적 만족감이다(Throsby, 2001). 여기서의 예술을 위한 예술이란 물론 참여와 순수의 대립에서 순수가 주장하는 예술을 위한 예술이라는 의미와는 조금 거리가 있는 뜻으로, 예술활동 자체가 가져오는 만족감이다. 제2장에서 소개된 프라이의 설명은 여기에 적절한 이론적 뒷받침을 제공하고 있다(Frey, 1997). 제2장의 논의가 적절히 요약한 바와 같이 이런 창조적이고 내재적인 동기에 대한 간접은 역효과

를 불러올 수 있다는 점에서, 예술에 대한 지원정책이 이런 간섭으로 간주되지 않도록 조심할 필요가 있다. 본 연구가 제안하는 문화산업과의 연계를 활발히 하기 위한 순수예술에 대한 지원정책의 구체적인 계획을 입안하는 과정에서도 선의에서 출발한 정부정책이 순수예술에 대한 부당한 간섭으로 간주되지 않도록 조심해야 할 것이다.

방금 논의한 예술가 노동시장의 특성들 가운데 본 연구가 특히 주목한 점은 “복수의 직업 보유(multiple job-holding)”이다. 이 점에 주목할 때, 예술가의 총 노동시간은 순수예술 분야에 투입되는 노동시간, 문화산업 분야에 투입되는 노동시간, 비예술 분야에 투입되는 노동시간으로 분해될 수 있다. 그런데 문화산업 부문에서 일어난 기술혁신의 결과로 문화산업 분야에서의 고수익이 보장되어서 문화산업에 투입되는 노동시간이 늘어나게 되면 순수예술에 투입되는 노동시간의 양이 줄어들어 순수예술의 인력 공동화가 초래될 수 있을 것이다. 이런 의미에서 순수예술과 문화산업의 인력을 둘러싼 경쟁이 순수예술에 악영향을 미칠 수 있다는 논의가 전혀 근거가 없다고는 말할 수 없다. 스로스비의 논의를 빌려 이를 좀 더 형식적으로 표현하면 다음과 같다(Throsby, 2001).

v_c = 문화 가치의 산출 수준

v_e = 경제 가치의 산출 수준

L_{ax} = 문화산업에 투입하는 노동 시간

L_{ay} = 순수예술에 투입하는 노동 시간

L_n = 비예술 노동 시간

H = 기간별 가용 노동시간

Y = 기간별 총수입

Y_u = 기간별 비근로 소득

Y_z = 기간별 근로 소득

Y^* = 기간별 최소 임금 수준

이라고 놓자.

$$v_c = v_c(L_{ax}, L_{ay}) \text{ 이고} \quad \dots\dots\dots <3-1>$$

$$v_e = v_e(L_{ax}, L_{ay}, L_n) \text{ 일 때, } \dots\dots\dots <3-2>$$

예술가가 노동시간 선택을 통해 얻는 효용을 극대화하기 위해 결정해야 할 문제는 다음과 같이 표현할 수 있다.

$$\max u = u(wv_c, (1-w)v_e) \quad 0 \leq w \leq 1 \quad \dots\dots\dots <3-3>$$

단, $\partial v_c / \partial L_{ax} < \partial v_c / \partial L_{ay}$ 이고 $\dots\dots\dots <3-4>$

$\partial v_e / \partial L_n > \partial v_e / \partial L_{ax} > \partial v_e / \partial L_{ay}$ 이다. $\dots\dots\dots <3-5>$

위에 서술된 극대화 문제의 제약은 다음과 같다.

$$L_{ax} + L_{ay} + L_n = H, \quad \dots\dots\dots <3-6>$$

그리고 $Y = Y_u + Y_z(v_e)$ 일 때

(단, $\partial Y_z / \partial v_e > 0$),

$$Y \geq Y^* \quad \dots\dots\dots <3-7>$$

스로스비(Throsby, 2001)는 대체로 예술과 관련이 없는 작업에 투입하는 노동이 경제적 보상이 가장 크고, 문화산업 분야에 투입된 노동이 그 다음으로 보상이 높은 것으로 가정하고 있다(<3-5> 참조). 따라서 <3-1>과 <3-2>의 함수가 선형이라 하고 경제적 가치와 비교하여 문화적 가치에 대해 예술가 개인이 부여하는 가중치 α 가 최대치인 1일 때, 가용노동시간 전부는 순수예술 분야에 투입될 것이고; 반면, <3-1>과 <3-2>의 함수가 선형 함수라 하고 α 가 최소치인 0일 때, 가용노동시간 전부는 비예술 노동에 투입될 것이다. 가중치 α 가 0과 1사이의 중간치일 때, 균형점은 <3-1>과 <3-2>의 함수 형태에 달려 있을 것이다.

따라서, 스로스비 모델에 따르면, 순수예술지상주의자는 대부분의 시간을 순수

예술에 투입하는 반면, 경제적 가치를 중하게 여기는 예술가는 예술과 직접 관련이 없는 활동에 점점 더 많은 시간을 투입함으로써 더 이상 예술가라고 생각하기 어려운 사람으로 변해가게 될 것이다. 요약하자면, 순수예술에 투입되는 노동시간의 크기는 가중치 μ 와 생계를 유지하고 예술활동을 지속하는데 드는 비용이 어떻게 조달되느냐에 달려있다(<3-7> 참조). 스로스비가 고려하고 있지 않은, 그러나 본 연구가 주목한 변수는 문화산업에 일어나고 있는 지속적인 기술 혁신의 결과로 L_{ax} 에서 얻어지는 수익이 크게 늘어나게 될 때에 생길 수 있는 노동시장의 새로운 동학이다.

우선 한 가지 가능성은 순수예술 종사자들이 우려하는 대로 문화산업에 투입되는 노동시간이 크게 늘어나게 될 가능성이다. 왜냐하면 앞에서 제시한 모델에 따르면 문화산업에 투입된 노동을 통해서 경제적 보상은 물론 예술적 보상도 기대할 수 있을 것이기 때문이다. 그러나 스로스비의 모델이 가정한 대로, 순수예술에 투입한 노동이 창출하는 문화적 가치가 문화산업에 투입된 노동에서 얻을 수 있는 문화적 가치보다 크다는 것이 대체로 현실적인 가정이라고 할 때(<3-4> 참조), 문화산업에서 일어난 혁신의 결과로 문화산업에서의 노동으로 생계와 예술활동의 유지에 드는 비용을 효과적으로 조달할 수 있다면, 예술가들은 비예술활동에 투입되는 노동시간을 줄이는 데 머물지 않고 더 나아가 문화산업에의 노동시간 투입도 줄임으로써 보다 많은 시간을 순수예술 쪽에 투입하게 될 것이라고 기대할 수 있다. 여기에서 중요한 역할을 하는 것이 순수예술의 이데올로기라고 할 수 있다. 그것은 순수예술 활동이 문화산업에 투입된 노동에 비해 더 큰 문화적 가치를 생산한다는 믿음과 경험이 유지될 때에 문화산업에서의 혁신이 순수예술의 이데올로기로 요약되는 이런 믿음과 경험을 매개로 순수예술에 투입되는 노동시간을 증가시킬 수 있을 것이기 때문이다.

물론 이런 기대 보상(expected return)을 중심으로 한 합리적 선택 모델은 예술가의 창조적 광기가 시작하는 곳에서 멈추게 되고, 여기가 한계일 것이다. 그리고 정부의 정책이 미칠 수 있는 영향 역시 합리적 선택 모델의 한계 선상에서 멈출 수밖에 없다. 미친 예술가들의 창조적 영감을 조장하기 위해 대체 정부 정책이 무엇을 할 수 있겠는가. 그러나 합리적 선택 모델의 채용은 예술가의 광기가 시작되기 전까지 정부가 할 수 있는 최선을 도출해 내기 위한 도구로 유용하게 쓰일 수 있을 것이고, 본 연구의 노동시장에 대한 접근도 이런 시각에서 이루어졌다. 사실, 이런 분석의 결론은 괄목할 만한 사례들에 의해 뒷받침되고 있는데, 최근 20년간 우리 연극

의 최전선에서 한국적인 연극 실험을 선도해온 극단 목화의 배우들이 보이고 있는 경력 유형이 그것이다.

나. 문화산업과 순수예술 인력의 연계: 극단 목화

극단 목화의 배우들 중 일부는 한국 연극의 최첨단을 뚫어 온 극단 목화의 연극 무대를 통해 이룩한 괄목할 만한 성취를 바탕으로 문화산업 쪽의 연기 시장에 진출하여 성공을 거둔 후, 여러 어려움에도 불구하고, 다시 목화의 품으로 돌아오고 있음이 관찰되고 있다. <표 3-1>은 극단 목화 출신 영화배우들의 이름을 주요 출연작 중심으로 정리한 것이다. 이들 가운데, 정진각, 손병호, 성지루, 황정민 등이 2004년 9월에 서울 동숭아트센터에서 극단 목화가 공연한 『백마강 달밤에』의 주요 배역을 맡아 출연하였다. 그런데 이들의 연극 무대 복귀에 있어 거론되는 어려움 가운데 대표적인 어려움은 시간적인 것이다. 극단 목화는 작품 하나를 무대에 올리기 위해서 매우 집중적인 연습 기간을 가지는데, 공연 일정까지 포함하면, 좋은 작품을 올리는 데 소요되는 기간은 6개월에 이른다(오태석·서연호, 2002). 문제는 좋은 연극을 하기 위해 필요한 이런 시간에 대해 보상할 길이 현재로서는 막막하다는 점이다.

이런 문제점에 대해서 앞에서의 노동시간 투입 선택 모형에 관한 논의와 더불어 극단 목화의 사례는 한 가지 시사점을 제공해 주고 있다. 즉, 문화산업에서의 고수익이 순수예술을 효과적으로 유지하는 한 가지 해결 방안이 될 수 있다는 것이다. 문화산업에 진출한 순수예술 인력이 훈련과정을 통해 습득한 예술활동 그 자체에서 오는 만족감을 경험함으로써 예술적 추구의 보람에 대한 이데올로기적인 믿음이 잘 내면화되어 있다면, 문화산업에서의 고수익은 오히려 순수예술에 투입되는 노동시간의 양을 늘리는 작용을 할 수도 있다는 것이다. 간단히 말해, 문화산업에서 얻은 수익으로 예술활동에 필요한 시간을 확보할 가능성이 생긴다. 극단 목화의 사례는 순수예술이 문화산업에서의 경제적 보상을 초월하는 예술적 보상을 줄 수 있다는 점, 그리고 이런 가능성에 민감한 적어도 일부 예술가들은 문화산업에서 획득된 잉여를 이런 예술적 보상을 획득하기 위해 쓰게 되리라는 점을 시사해 주고 있다.

<표 3-1> 극단 목화 출신 영화배우 및 주요 출연작품

이름	주요 출연작
조상건	산부인과(1997), 블루(200), 2009 로스트 메모리즈(2002), 신라의 달밤(2001), 청풍명월(2003),
정진각	산부인과(1997), 여고괴담2(1999), 선생 김봉두(2003), 재밌는 영화(2002)
한명구	인디안쌌머(2001), 베사메무초(2001), 취화선(2003) 외 다수
정원중	산부인과(1997), 자귀모(1999), 아나키스트(2000)
이근희	도둑과 시인(1995)
김세동	송어(1999), 복수는 나의 것(2002)
김응수	팔검객(1963), 미녀와 도적(1964), 시간은 오래 지속된다(1996), 처녀들의 저녁식사(1998), 물고기 자리(2000), 욕망(2002)
손병호	인디안쌌머(2001), 파이란(2001), 밀애(2002), 목포는 항구다(2004), 효자동 이발사(2004), 알 포인트(2004), 거미숲(2004) 외 다수
정은표	행복한 장의사(1999), 킬라만자로(2000), 4발가락(2002), 해적 디스코 왕 되다(2002), 거울 속으로(2003), 내추럴 시티(2003)
김병춘	해피랜드(1999)
성지루	공공의 적(200), 신라의 달밤(2001), 바람난 가족(2003), 가문의 영광(2002), 선생 김봉두(2003), 첫사랑 사수 꺾기 대회(2003) 외 다수
박희순	보스 상륙 작전(2002)
이명호	산책(2000), 버스 정류장(2001), 블루(2002)
황정민	산부인과(1997), 지구를 지켜라(2003)
조미혜	산부인과(1997), 좋은 사람 있으면 소개시켜줘(2002), 남자는 괴로워(1995) 외
임원희	다짜마와 리(2000), 이것이 법이다(2001), 재밌는 영화(2002)
장영남	아는 여자(2004)
박영희	키위새의 겨울(1987), 아빠는 보디가드(1995)
하희경	화석인(2004)
유해진	주유소 습격 사건(1999), 신라의 달밤(2001), 해안선(2002), 공공의 적(2002), 간첩 리철진(1999), 무사(2001), 광복절 특사(2002)
이재국	동해물과 백두산이(2003)

출처: 극단목화 내부자료

방금 논의한 가능성은 흔히 순수예술과 문화산업의 상생을 꾀하는 요소로 지목되는 문화산업의 상대적 고임금과 순수예술의 관념이, 이들 간의 상호작용이 좋은 방향으로 유도되는 경우에는, 예술과 산업의 상생에 기여할 수 있음을 뜻하는 것이다. 더 나아가 문화산업의 노동시장에 참여하여 얻을 수 있는 예술가의 수익이 순수예술에 전념할 수 있는 시간을 확보하기에 모자란다면, 정책적인 지원을 통해 이런 시간을 확보할 수 있을 만큼 보조해 주는 것도 이런 맥락에서 도출될 수 있는 유력한 정책방안이 될 수 있을 것이다. 실제로 본 연구가 순수예술의 지원과 문화산업의 활성화라는 두 가지 상이해 보이는 정책 목표를 동시에 추구할 수 있는 정책 대안으로 제안코자 하는 것은 문화산업에 진출한 순수예술 인력의 수입에 대해 보조금을 지급함으로써 예술가들이 문화산업의 뿌리가 되는 순수예술에 전념할 수 있는 여유를 마련해 보자는 것이다.

3. 한국의 예술가 노동시장

가. 예술가의 소득원

앞에서 든 다섯 가지 노동시장의 일반적인 특징은 스타현상에서 확연한 편중된 소득분배, 다중적 직업, 고학력—장시간 노동—저임금, 불안정한 고용 및 경력 구조, 그리고 인력의 과잉 공급으로 인한 피용자의 낮은 협상력이다. 한국의 예술가 노동시장 역시 다른 나라 노동시장에 대한 연구들이 드러낸 예술가 노동시장의 특징들을 확인해 주고 있다. 예컨대, 호주의 경우와 마찬가지로(Throsby & Hollister, 2003), 성별에 따른 소득의 차이가 확인된다. 실제로 2003년의 『문화예술인실태조사』 결과는 성별 간에 존재하는 재미있는 소득 차이를 보여주고 있는데, 이를 요약한 것이 <표 3-2>이다(문화관광부·한국문화관광정책연구원, 2003).²²⁾

<표 3-2>에 요약된 데이터로 카이자승법을 이용하여 예술활동을 통한 수입에 성별에 따른 차이가 있는지를 검증한 결과, 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다

22) 다음 예술인 노동시장의 소득에 대한 통계 분석은 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2003)의 데이터를 활용한 것이다. 이하의 통계 분석에서 『문화예술인실태조사』의 2003년 응답자 가운데 예술활동에 투입하는 시간이 일주일 평균 0시간 0분이라고 보고한 응답자—즉, 예술활동을 지속적으로 하고 있지 않은 것으로 보고한 응답자—는 제외하였다.

($\chi^2=55.673$, $df=3$, $p<.01$). 그런데 이 결과는 단지 남성이 여성에 비해 많은 수입을 가지고 있다는 것을 의미하지 않는다는 점에서 흥미롭다. 첫째, 여성 예술가에 비해 상대적으로 많은 남성 예술가들이 수입이 전혀 없는 예술활동에 종사하고 있다. 둘째, 그러나 남성은 월평균 수입 200만 원 이상의 소득을 올리는 예술활동에 종사하는 비율에서 여성을 앞지르고 있다. 그러나 셋째, 예술활동을 통해 월평균 200만 원 이하의 수입을 얻는다고 대답한 여성 예술가는 남성 예술가에 비해 많다. 이런 점들은 종국적으로 여성이 맞벌이의 형태로 예술활동에 종사한다는 점을 시사하고 있는데, 이는 아래에서 보는 바와 같이 통계적으로도 뒷받침된다.

<표 3-2> 예술활동에서 얻는 수입

구분		남 성	여 성	전 체
수입 없음	빈도	410	134	544
	기대빈도	382.2	161.8	544.0
	백분율(%)	31.0	23.9	28.9
0~100만 원	빈도	496	238	734
	기대빈도	515.7	218.3	734.0
	백분율(%)	37.5	42.5	39.0
101~200만 원	빈도	153	124	277
	기대빈도	194.6	82.4	277.0
	백분율(%)	11.6	22.1	14.7
201만 원 이상	빈도	264	64	328
	기대빈도	230.5	97.5	328.0
	백분율(%)	20.0	11.4	17.4
전체	빈도	1323	560	1883
	기대빈도	1323.0	560.0	1883.0
	백분율(%)	100.0	100.0	100.0

출처: 문화관광부 · 한국문화관광정책연구원(2003) 데이터.

우선, <표 3-3>에서 보듯, 개인 소득에서 남성과 여성의 수입 격차는 통계적으로 유의미하게 나타났다($\chi^2=159.595$, $df=8$, $p<.01$). 이를 더 자세히 살펴보면 200만 원을 기준으로 소득이 그 이하라고 보고한 집단에서는 여성이, 소득이 그보다 높다고 보고한 집단에서는 남성이 더 많은 것으로 드러났다. 이는 노동시장 일반에서 관찰되는 성별 간 임금격차가 반영된 것으로도 해석할 수 있을 것이다. 그러나 남성

<표 3-3> 예술가의 월평균 소득

		남성	여성	전체
없다	빈도	60	31	91
	기대빈도	63.9	27.1	91.0
	백분율(%)	4.5%	5.5%	4.8%
50만 원 이하	빈도	91	84	175
	기대빈도	123.0	52.0	175.0
	백분율(%)	6.9%	15.0%	9.3%
51- 100만 원	빈도	120	76	196
	기대빈도	137.7	58.3	196.0
	백분율(%)	9.1%	13.6%	10.4%
101- 150만 원	빈도	99	88	187
	기대빈도	131.4	55.6	187.0
	백분율(%)	7.5%	15.7%	9.9%
151- 200만 원	빈도	162	113	275
	기대빈도	193.2	81.8	275.0
	백분율(%)	12.2%	20.2%	14.6%
201- 250만 원	빈도	143	50	193
	기대빈도	135.6	57.4	193.0
	백분율(%)	10.8%	8.9%	10.2%
251- 300만 원	빈도	157	32	189
	기대빈도	132.8	56.2	189.0
	백분율(%)	11.9%	5.7%	10.0%
301- 400만원	빈도	173	40	213
	기대빈도	149.7	63.3	213.0
	백분율(%)	13.1%	7.1%	11.3%
401만 원 이상	빈도	318	46	364
	기대빈도	255.7	108.3	364.0
	백분율(%)	24.0%	8.2%	19.3%
전체	빈도	1323	560	1883
	기대빈도	1323.0	560.0	1883.0
	백분율(%)	100.0%	100.0%	100.0%

출처: 문화관광부 · 한국문화관광정책연구원(2003) 데이터.

예술가가 속한 가구와 여성 예술가가 속한 가구의 수입을 비교한 <표 3-4>에서 보듯, 성별에 따른 가구 수입에는 통계적으로 유의한 수준의 차이가 없었다($\chi^2=13.044$, $df=7$, $p>.05$). 여성 예술가가 주된 가구 수입원이라면 예술활동과 개인 소득의 성별 격차는

가구 수입에도 그대로 반영되어야 할 것이므로 이런 결과는 여성이 보조적인 가구수입 원인을 강력히 시사하는 것이다. 이는 구체적으로 부친 필하모닉 오케스트라의 사례에서 다시 확인될 것이다.

<표 3-5>는 예술가의 월평균 개인소득과 예술활동에서 얻는 소득을 비교한 것이다. 이 표가 요약한 데이터는 월평균 개인 소득이 예술활동에서 얻는 소득을 초과하는 응답자들은 예술 이외의 분야에 종사함으로써 소득을 얻거나 기타 자산 소득

<표 3-4> 예술가의 월평균 가구소득

		남성	여성	전체
50만 원 이하	빈도	60	27	87
	기대빈도	61.1	25.9	87.0
	백분율(%)	4.5	4.8	4.6
51- 100만 원	빈도	82	47	129
	기대빈도	90.6	38.4	129.0
	백분율(%)	6.2	8.4	6.9
101- 150만 원	빈도	68	37	105
	기대빈도	73.8	31.2	105.0
	백분율(%)	5.1	6.6	5.6
151- 200만 원	빈도	146	68	214
	기대빈도	150.4	63.6	214.0
	백분율(%)	11.0	12.1	11.4
201- 250만 원	빈도	123	36	159
	기대빈도	111.7	47.3	159.0
	백분율(%)	9.3	6.4	8.4
251- 300만원	빈도	161	49	210
	기대빈도	147.5	62.5	210.0
	백분율(%)	12.2	8.8	11.2
301- 400만원	빈도	196	89	285
	기대빈도	200.2	84.8	285.0
	백분율(%)	14.8	15.9	15.1
401만 원 이상	빈도	487	207	694
	기대빈도	487.6	206.4	694.0
	백분율(%)	36.8	37.0	36.9
전체	빈도	1323	560	1883
	기대빈도	1323.0	560.0	1883.0
	백분율(%)	100.0	100.0	100.0

출처: 문화관광부 · 한국문화관광정책연구원(2003) 데이터.

<표 3-5> 예술가의 월평균 개인소득과 예술활동에서 얻는 월평균 소득

		예술활동에서 얻는 월평균 소득						전체	
		없다	50만 원 이하	51-100만 원	101-150만 원	151-200만 원	201만 원 이상		
월 평 균 개 인 소 득	없다	빈도	91	0	0	0	0	0	91
		기대빈도	26.3	24.6	10.9	6.8	6.6	15.9	91.0
		백분율(%)	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0
	50만 원 이 하	빈도	34	141	0	0	0	0	175
		기대빈도	50.6	47.3	20.9	13.0	12.7	30.5	175.0
		백분율(%)	19.4	80.6	.0	.0	.0	.0	100.0
	51- 100만 원	빈도	38	59	99	0	0	0	196
		기대빈도	56.6	53.0	23.4	14.6	14.3	34.1	196.0
		백분율(%)	19.4	30.1	50.5	.0	.0	.0	100.0
	101- 150만 원	빈도	41	32	27	87	0	0	187
		기대빈도	54.0	50.5	22.3	13.9	13.6	32.6	187.0
		백분율(%)	21.9	17.1	14.4	46.5	.0	.0	100.0
	151- 200만 원	빈도	59	60	33	22	101	0	275
		기대빈도	79.4	74.3	32.9	20.4	20.0	47.9	275.0
		백분율(%)	21.5	21.8	12.0	8.0	36.7	.0	100.0
	201- 250만 원	빈도	53	36	9	11	18	66	193
		기대빈도	55.8	52.2	23.1	14.3	14.0	33.6	193.0
		백분율(%)	27.5	18.7	4.7	5.7	9.3	34.2	100.0
	251- 300만 원	빈도	66	31	17	5	6	64	189
		기대빈도	54.6	51.1	22.6	14.1	13.8	32.9	189.0
		백분율(%)	34.9	16.4	9.0	2.6	3.2	33.9	100.0
301- 400만 원	빈도	66	64	15	7	7	54	213	
	기대빈도	61.5	57.6	25.5	15.8	15.5	37.1	213.0	
	백분율(%)	31.0	30.0	7.0	3.3	3.3	25.4	100.0	
401만 원 이 상	빈도	96	86	25	8	5	144	364	
	기대빈도	105.2	98.4	43.5	27.1	26.5	63.4	364.0	
	백분율(%)	26.4	23.6	6.9	2.2	1.4	39.6	100.0	
전체	빈도	544	509	225	140	137	328	1883	
	기대빈도	544.0	509.0	225.0	140.0	137.0	328.0	1883.0	
	백분율(%)	28.9	27.0	11.9	7.4	7.3	17.4	100.0	

출처: 문화관광부 · 한국문화관광정책연구원(2003) 데이터.

을 통해 모자라는 부분을 채우고 있는 것으로 해석할 수 있다. 즉, 이들 중 많은 사람들은 예술 이외의 분야에 종사하는 복수 직업 보유자일 가능성이 높다. 보다 구체적으로 보면, 예술활동에서 얻는 소득이 전혀 없는 경우인데도 개인 소득이 400만 원을 넘는 경우가 96명이나 되고 예술활동에서 얻는 수익이 200만 원을 초과하는 328명을 제외한 응답자 1555명 가운데 66.6%가 개인 소득이 예술활동에서 얻는 수익을 넘고 있음을 알 수 있다.

<표 3-5>에 요약된 데이터의 척도가 소득 범위를 기준으로 한 일종의 순서 척도이기 때문에 예술활동에서 얻는 월평균 수입이 200만 원을 넘는 응답자의 경우에 월평균 개인 소득이 예술활동에서 얻는 수익보다 얼마나 많은지 전혀 알 수 없다. 그러나 이 집단을 제외하고도 비예술활동에서 얻거나 보유 자산 등에서 얻어지는 수익이 최소 50만 원이 넘을 것이라고 추정할 수 있는 경우는 이 통계에서만 보더라도 전체 응답자의 46.5%에 달한다. 따라서 <표 3-5>를 통해 우리는 예술가의 비예술활동이 상당히 활발히 전개되고 있다는 추정의 근거를 일부 확보함으로써 앞에서 검토한 스로스비의 노동시간 선택 모형의 현실 적합성을 확인한 셈이다. 앞에서 검토한 스로스비 모형의 가정을 보다 정교하게 확인하기 위해 2003년 『문화예술인실태조사』의 데이터를 활용해 예술인의 개인 소득의 수준을 몇 가지 요인으로 설명하는 회귀모형을 가정해 보았다.

우선 첫 번째 회귀모형에서는 개인 소득의 수준을 설명하는 요인으로 예술에 투입하는 노동시간의 양(예술활동 시간)과 성별, 연령, 학력, 그리고 소득에 따른 예술 분야 간의 격차를 꼽았다. 이 모형의 R^2 값은 .225, F값은 112.8이었고 예술활동 시간을 제외한 모든 독립변수가 설명력이 있는 것으로 나타났다. 예술활동 시간의 경우도 유의확률이 경계치(.05)에 근접해 있음을 알 수 있다. 그런데 이 모형에 예술에서 벌어들인 소득의 수준을 독립변수로 더하자 R^2 값은 .358로, F값은 180.3으로 상당히 크게 늘어났고 모든 독립변수가 통계적으로 유의한 수준에서 종속변수를 설명하는 것으로 나타났다. 여기서 특히 유의할 것은 첫 번째 모형에서 양이었던 예술활동 시간 계수의 방향이 두 번째 모형에서는 음으로 바뀌었다는 사실이다(<표 3-6> 참조).²³⁾

23) 예술인 개인소득 수준을 종속변수로 순서회귀한 결과도 이와 유사했다.

<표 3-6> 예술인 개인소득 수준을 종속변수로 한 회귀분석의 결과 요약

모형		B 값	표준오차	β 값	유의확률
1	(상수)	2.705	.386		.000
	예술활동 시간	6.003E-02	.033	.037	.069
	성별	-1.295	.117	-.233	.000
	연령	.124	.043	.061	.004
	학력	.512	.035	.296	.000
	예술 분야	.995	.097	.211	.000
2	(상수)	.908	.363		.012
	예술활동 시간	-.136	.032	-.084	.000
	성별	-1.170	.107	-.211	.000
	연령	.284	.040	.141	.000
	학력	.481	.032	.278	.000
	예술 분야	1.190	.089	.252	.000
	예술활동 수입	.556	.028	.399	.000

스로스비의 모델에 비추어 이런 회귀 분석의 결과가 의미하는 것은 우선, 예술가가 예술활동에 투입하는 노동시간이 늘어날수록 예술가의 예술관련 수입이 늘어나서 전체적으로 예술가의 개인소득 수준이 올라간다는 당연해 보이는 사실이다. 그러나 예술가의 비예술활동 수입을 생각한다면 이는 당연한 결과는 아니다. 예술활동 시간의 증가는 비예술활동에서 얻을 수 있는 수입의 기회를 잃음을 의미할 수 있기 때문이다.

두 번째로 끌어낼 수 있는 함의는 예술활동에서 얻어지는 소득의 수준을 통제했을 때, 예술가가 예술활동에 투입하는 노동시간의 증가는 비예술 분야에 투입하는 노동시간의 감소를 가져와 예술가의 개인 소득 수준을 낮춘다는 점이다. 이 점은 예술활동 수입 이외의 수입 가운데 노동 소득의 비중이 적지 않다는 사실을 의미한다.

셋째, 예술활동 시간의 증가가 가지는 이 두 가지 상반되는 효과—한편으로는 예술가의 개인 소득 수준을 높이고, 다른 한편으로는 비예술활동에 종사하는 시간을 줄임으로써 개인 소득 수준을 낮추는 효과—는 첫 번째 모델에서 예술활동에 투입하는 노동시간과 개인소득 사이의 정적인 상관을 통계적 유의수준 밖으로($p>.05$) 밀

어냈다고 해석할 수 있다. 그러나 회귀 분석의 첫 번째 모델에서 예술활동 시간 변수의 계수가 양이었고 유의수준을 낮추면 통계적 의미가 없지는 않았다는 점에 유의하자면($p < .1$), 예술활동에서 얻는 수익이 비예술활동에서의 기회비용 손실보다 크다는 점을 암시하고 있다.

따라서 넷째, 첫 번째 모델에서 예술활동 시간 변수의 계수가 양으로 나타난 것은 비예술활동에서의 한계 수익이 예술활동에서의 한계 수익보다 높다는 스로스비의 가정을 우리의 현실에 기계적으로 적용하는 것은 문제의 소지가 없지 않은 것으로 해석할 수 있다. 이런 맥락에서 특기할 것은 2003년의 『문화예술인실태조사』에서 문화예술 활동에 대한 경제적 보상에 대한 평가를 묻는 질문에 대해 1점이 “매우 높다”에, 그리고, 5점이 “매우 낮다”에 해당하는 5점 척도 상에서 우리나라 문화예술인들의 평균적인 대답은 1.58에 이르러 문화예술 활동에 대한 경제적 보상이 대체로 후하다는 평가를 내리고 있다는 점이다(문화관광부·한국문화관광정책연구원, 2003). 이런 평가는 예술활동의 노동시간 단위당 수익이 다른 분야에서의 수익에 비해 낮지 않다는 평가로 해석될 수가 있다.

또 하나 이 회귀모델에서 추론할 수 있는 한국의 예술가 노동시장의 특이점이 있는데, 그것은 다른 나라의 예술가 노동시장과는 달리, 학력과 예술가의 개인 소득이 정적인 상관관계를 가진다는 사실이다(<표 3-6> 참조). 이런 재미있는 결과들은 한국의 예술가 노동시장이 다른 나라의 노동시장과 비슷한 점도 있지만, 특이한 점도 있음을 시사하고 있다. 따라서 과학적인 예술 정책의 수립을 위해서는 예술가 노동시장에 대한 데이터 수집과 이에 대한 분석적인 연구가 시급히 요청된다고 하겠다.

나. 스타 현상

스타 현상은 한국에서 이루어지고 있는 예술활동의 모든 분야에서 확인할 수 있다. 문화산업의 발전방안에 관한 연구들 가운데 미술 시장의 스타 현상에 관해 명시적으로 언급한 연구로는 김재준의 연구를 들 수 있다(김재준, 2000, 264쪽):

“미대 졸업생이 매년 큰 규모로 배출되지만 직업적인 작가는 어렵잡아 적게는

2,000명, 많게는 1만 명쯤으로 집계되고 있다. 이 많은 화가들 모두 우리 미술 시장에서 공급자의 역할을 제대로 하고 있느냐 하면, 결코 그렇지 않다는 것이 미술계의 공통된 인식이다.”

<표 3-7> 예술 분야별 예술활동에서 얻는 수입의 분포

		없다	10만 원 이하	11-20 만 원	21-30 만 원	31-50 만 원	51-100 만 원	101- 150만 원	151- 200만 원	201만 원 이상	전체
문학	빈도	101	57	18	5	5	7	1	1	2	197
	기대빈도	56.9	27.7	8.4	5.2	11.9	23.5	14.6	14.3	34.3	197.0
	분야별%	51.3	28.9	9.1	2.5	2.5	3.6	.5	.5	1.0	100.0
미술	빈도	6	74	9	2	15	30	16	7	39	198
	기대빈도	57.2	27.9	8.4	5.3	12.0	23.7	14.7	14.4	34.5	198.0
	분야별%	3.0	37.4	4.5	1.0	7.6	15.2	8.1	3.5	19.7	100.0
사진	빈도	113	16	11	9	16	16	3	5	11	200
	기대빈도	57.8	28.1	8.5	5.3	12.1	23.9	14.9	14.6	34.8	200.0
	분야별%	56.5	8.0	5.5	4.5	8.0	8.0	1.5	2.5	5.5	100.0
건축	빈도	56	49	8	2	13	11	9	3	48	199
	기대빈도	57.5	28.0	8.5	5.3	12.0	23.8	14.8	14.5	34.7	199.0
	분야별%	28.1	24.6	4.0	1.0	6.5	5.5	4.5	1.5	24.1	100.0
국악	빈도	11	11	4	1	18	37	21	47	49	199
	기대빈도	57.5	28.0	8.5	5.3	12.0	23.8	14.8	14.5	34.7	199.0
	분야별%	5.5	5.5	2.0	.5	9.0	18.6	10.6	23.6	24.6	100.0
음악	빈도	61	5	7	3	15	45	22	11	28	197
	기대빈도	56.9	27.7	8.4	5.2	11.9	23.5	14.6	14.3	34.3	197.0
	분야별%	31.0	2.5	3.6	1.5	7.6	22.8	11.2	5.6	14.2	100.0
연극	빈도	43	27	7	13	13	15	22	15	19	174
	기대빈도	50.3	24.5	7.4	4.6	10.5	20.8	12.9	12.7	30.3	174.0
	분야별%	24.7	15.5	4.0	7.5	7.5	8.6	12.6	8.6	10.9	100.0
무용	빈도	61	1	6	8	5	17	24	21	20	163
	기대빈도	47.1	22.9	6.9	4.3	9.9	19.5	12.1	11.9	28.4	163.0
	분야별%	37.4	.6	3.7	4.9	3.1	10.4	14.7	12.9	12.3	100.0
영화	빈도	76	4	3	2	3	15	6	10	58	177
	기대빈도	51.1	24.9	7.5	4.7	10.7	21.1	13.2	12.9	30.8	177.0
	분야별%	42.9	2.3	1.7	1.1	1.7	8.5	3.4	5.6	32.8	100.0
대중 예술	빈도	16	21	7	5	11	32	16	17	54	179
	기대빈도	51.7	25.2	7.6	4.8	10.8	21.4	13.3	13.0	31.2	179.0
	분야별%	8.9	11.7	3.9	2.8	6.1	17.9	8.9	9.5	30.2	100.0
전체	빈도	544	265	80	50	114	225	140	137	328	1883
	기대빈도	544.0	265.0	80.0	50.0	114.0	225.0	140.0	137.0	328.0	1883.0
	분야별%	28.9	14.1	4.2	2.7	6.1	11.9	7.4	7.3	17.4	100.0

출처: 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2003) 데이터.

방금 인용한 연구는 이어서 거래가 되고 환금성이 보장되는 작가군의 규모를 이 글이 집필된 당시 예총에 등록된 미술작가 9,065명 가운데, 100~200명 정도라고 추산하고 있다.

실제로 예술활동 수익이 월평균 200만 원을 넘고, 월평균 개인소득이 400만 원을 넘는 경우는 예술활동을 지속하고 있는 것으로 조사된 예술인 1883명 가운데 144명에 지나지 않고, 이 가운데 많은 수는 교육활동과 같은 비예술활동에서 많은 수입을 얻고 있을 것이라고 추정된다(앞의 <표 3-5> 참조). 따라서 예술활동에서 얻는 수입이 월평균 400만 원을 초과하는 예술가는 예술활동을 계속하고 있는 예술가 가운데, 아무리 많이 잡더라도 7.6% 정도에 지나지 않는다. 이에 반해 예술가 개인의 총소득이 월평균 200만 원 미만에 머물고 있는 예술가는 예술활동을 계속하고 있는 예술가 전체의 49.1%에 이르고 있고, 예술활동에서 얻는 수입이 월평균 100만 원 이하인 예술가는 67.9%에 이르고 있다.

이렇게 극소수의 예술가에게 소득이 편중되고 나머지는 대단히 빈한한 수준에 머물고 있는 소득 불균형 현상이 가장 극심한 장르는 문학 분야이다. 월평균 예술활동 관련 수입에 관한 통계를 분야별로 정리한 <표 3-7>을 보면, 문학의 경우에 100만 원 이상의 월평균 수입을 올리고 있는 문인은 예술활동을 지속하고 있는 문인 전체의 1.5%, 200만 원 이상의 수입을 올리는 문인은 1%에 지나지 않는다. 이에 반해 수입이 전혀 없다고 응답한 문인은 51.3%에 달하고 있다. 사진 분야도 200만 원을 초과하는 월평균 수입을 올리고 있다고 응답한 경우는 5.5%, 수입이 없다는 대답이 56.5%에 이른다.

<표 3-7>의 데이터에 비친 분야별 소득 분포의 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($\chi^2=809.63$, $df=72$, $p<.001$). 표에서 보듯이 200만 원 이상의 수익을 올리는 예술가의 관찰 빈도가 기대 빈도를 상회하는 장르는 미술, 건축, 국악, 영화, 대중예술의 분야이다. 그러나 영화나 대중예술과 같은 분야에서 우리가 쉽게 관찰할 수 있는 바에 따르면 이 분야들에서도 소수의 스타가 전체 수익을 거의 독식하다시피 하고 있다. 표에서 200만 원 이상의 예술활동 수입을 올리고 있는 예술가의 관찰 빈도가 기대빈도를 상회한 미술 분야만 하더라도, 앞에서 인용한 김재준(2000)의 지적이 사실이라면, 200만 원 이상의 수입을 보고한 19.7%의 응답자 비율이 이 분야에 스타현상이 없다는 증명이 될 수는 없다. 다만, 앞에서 보고된 카이스자승법 테스트

의 결과는 기대빈도를 상회하는 관찰빈도가 나온 분야는 평균 소득이나 소득의 중간 값이 상대적으로 높은 분야들이라는 사실을 의미한다고 해석할 수 있을 것이다.

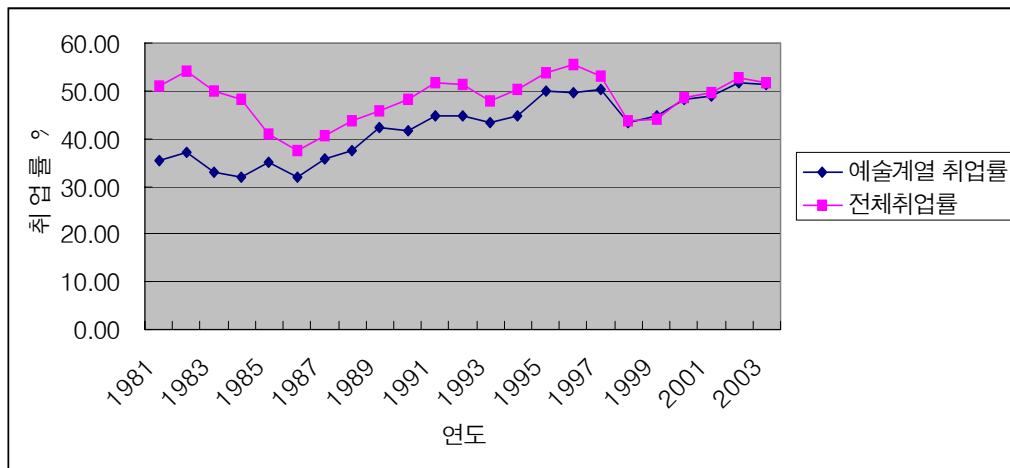
실제로 각 분야의 중간값(median) 위치를 확인해 보면, 문학과 사진은 수입 없음, 건축은 10만 원 이하, 연극은 21만 원에서 30만 원, 미술은 31만 원에서 50만 원, 음악, 무용, 영화, 대중예술은 51만 원에서 100만 원, 국악의 경우 101만 원에서 150만 원이다. 이런 중간값 데이터에서 알 수 있듯이, 이 표에서 유의하여야 할 사실은 절대 다수의 예술가들이 예술활동에 전념하고서는 가족을 부양하기 어려운 현실과 싸우고 있다는 점일 것이다. 2003년 『문화예술인실태조사』의 결과가 예술가들의 실제 수입을 알려주지 않아서 200만 원을 넘는 수입을 예술활동에서 올린다고 대답한 예술가들 가운데 얼마나 많은 수의 예술가가 단순한 생계유지 이상의 수입을 예술활동에서 올리고 있는지는 더 조사해 보아야 알 수 있을 것이지만, 그 수는 10%에 미치지 못할 것이라고 추정된다.

방금 관찰한 스타 현상과 예술가 노동 인력의 과잉 공급은 불가분의 관계를 가지고 있다. 지나친 성공 사례의 부각은 착시 현상을 일으킴으로써 많은 예술 노동자들이 반실업 상태에 처하게 되는 결과를 야기한다. 즉, 앞에서 이야기된 바와 같이 진로를 선택하는 과정에서 낙관적 편향의 작용으로 자신의 성공 확률에 대해서 과대평가하는 경향이 있는데다가 매스 미디어를 포함한 정보원이 전달해 주는 스타의 성공 사례가 도드라지게 부각되면 예술가가 되었을 때의 기대할 수 있는 보상이 과대 계상되는 결과로 이어진다. 그리고 이렇게 실제보다 부풀려진 기대 수익이 예술가 노동 인력의 공급 과잉을 불러오게 된다는 것이다. 나아가, 이런 계산 착오는 사회적 자원 분배 과정에 왜곡을 가져오게 되기 때문에 문화산업을 육성한다는 취지로 일부 대중 스타를 언론을 통해, 혹은 정책적 노력을 통해 지나치게 부각하는 것은 청소년들의 진로 선택을 잘못된 방향으로 이끌어 국가 전체적인 자원 배분의 왜곡과 비효율을 낳게 될 것이라는 우려가 한 국내학자에 의해 제기된 바 있다 (Cheong, 1998).

물론 이런 인력의 공급과잉이 단지 스타 현상에서 비롯된 것만은 아니다. 앞에서 살펴 본 것처럼, 예술 자체가 목적으로서 추구될 만한 가치와 매력을 내장하고 있어서 여러 불리한 가능성에도 불구하고 많은 예술가들이 예술가의 길을 가는 것이기도 하다. 또, 인력의 공급과잉이 사회적인 후생에 불리한 결과만을 낳는 것은

아니다(Caves, 2000). 다음의 분석은 우리나라 예술가 노동시장의 인력 수급 상황을 개략적으로 검토한 결과인데, 흥미롭게도 예술인력 시장의 공급 과잉 상태가 상당히 해소된 것을 볼 수 있다.

다. 예술가 인력의 시장 수급과 문화산업



데이터 출처: 교육인적자원부(2004).

[그림 3-1] 예술계열 취업률과 전체 취업률 비교

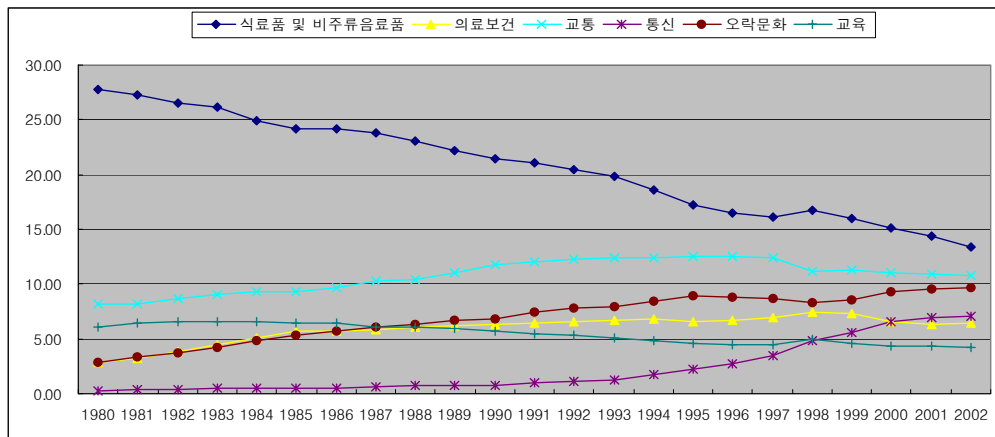
지난 20년간 예술계열 대학졸업자 취업률 추이를 보여주는 [그림 3-1]은 상당한 기간 동안 예술가 노동시장에서 노동력의 공급이 수요를 상회해 왔음을 시사한다. 또, IMF 사태 이전까지 예술계열을 졸업한 대학생들의 취업률은 대학 졸업생들의 취업률 평균을 현저하게 하회하였다는 점을 뚜렷하게 보여주고 있다. 다음 절에서 집중적인 조명을 받게 될 부천 필하모닉 오케스트라의 사례를 보더라도 그 창단동기가 음악대학 졸업생들의 취업을 도와주기 위한 것이었다는 것은 주목할 만한 사실이다. 부천 필하모닉 오케스트라의 관계자는 필자에게 다음에서 인용된 인터뷰에서의 진술보다 더 직설적인 방식으로 음악대학 졸업생의 일자리 마련이 교향악단

창단의 목적이었다고 알려준 바 있다. 즉, 부천 필하모닉 오케스트라의 창단은 시장의 직접적인 수요에 대한 고려가 없이 공적인 지원을 통해 유지되는 일자리를 만든 사례라고 할 수 있다. 이에 관해 부천시 관계자는 다음과 같이 확인해 주고 있다(최인용 부천시 문화예술과장과의 대화, 2004년 9월 23일):

“부천필은 관선시장이 있을 당시 문화예술계 고용창출이나 지역문화예술 발전을 위해서 중앙 정부의 권유로 만들게 된 것이다.”

그러나 [그림 3-1]을 자세히 살펴보면 1990년대 들어서서 예술계열의 취업률이 전체 취업률 혹은 비예술계 취업률을 따라잡기 시작했음도 알 수 있는데, 이는 지식을 기반으로 하는 서비스 산업의 확대에 따라 예술계열 취업률이 호전되기 시작한 징후로 해석해 볼 수 있다. 즉, 1990년대에 들어서면서 예술 계열 대학 졸업생들의 일자리가 공적인 지원이 아니라 문화산업 시장의 수요가 확대됨에 따라 공급되기 시작했을 가능성이 있다는 뜻이다. 이런 징후를 오락문화산업에 대한 수요와 공급의 양 측면에서 살펴보도록 하자.

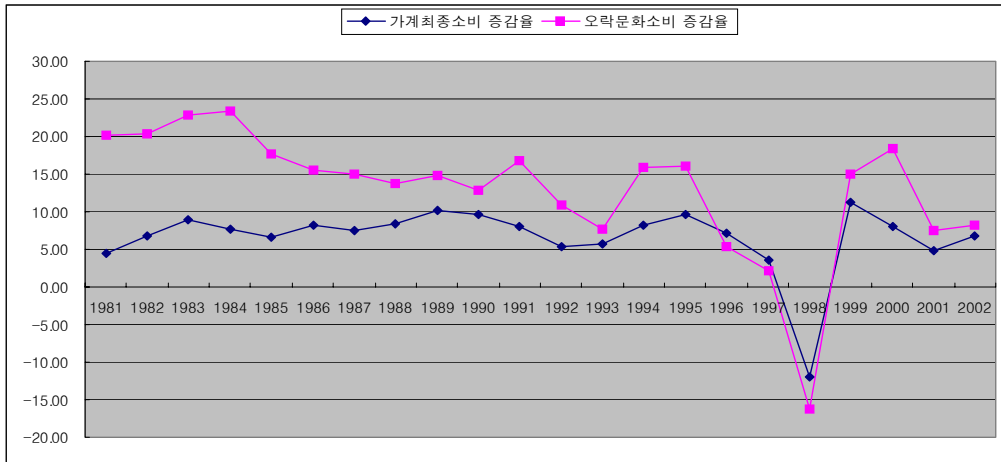
(단위: %)



데이터 출처: 통계청(2004a)

[그림 3-2] 가계최종소비지출 내 부문별 지출 비중의 추이(1980~2002)

(단위: %)



데이터 출처: 통계청(2004a)

[그림 3-3] 가계최종소비와 오락문화소비의 증감률 추이(1981-2002)

우선 수요 쪽을 살펴보면, 1980년대와 1990년대 걸쳐 가계최종소비 중에서 식료품을 비롯한 기초생활 비용에 쓰는 지출의 비중은 줄어 온 반면, 의료보건, 교통, 통신, 오락문화에 쓰는 지출의 비중은 꾸준히 늘어왔다는 사실을 발견할 수 있는데, 이런 사실은 [그림 3-2]에 잘 정리되어 있다. 한편, [그림 3-3]은 IMF 시기를 제외하고는 오락문화소비 증가율이 가계최종소비 증가율을 거의 항상 상회하였음을 보여준다. 가계최종소비에 관한 통계에서 읽어낼 수 있는 국내 수요의 꾸준한 증가에 힘입어, 국내 오락문화산업은 1990년대에 비약적인 성장을 시작했다.

위에서 살핀 오락문화소비지출의 증가는 문화예술과 관련된 서비스 생산 활동의 생산성이 기술 혁신이 빈번하게 일어나는 다른 산업에 비해 저조하기 때문인지도, 즉 “보몰의 질병(Baumol's disease)" 때문인지도 모른다는 점에서(Helibrun & Gray, 1993), 데이터의 해석에 각별한 주의를 기울일 필요가 있다. 그러나 이런 국내 수요의 증가에 따른 국내 문화산업, 특히 게임산업의 증가세는 단지 소비지출의 측면에서만 확인할 수 있는 것이 아니라 여가 시간의 증가에서도 확인할 수 있다는 점에서 국내 문화산업 성장의 토대로서 국내 수요의 증가가 일어났다고 추정하는 것은 별 무리가 없는 데이터의 해석인 것으로 생각된다(<표 3-8> 참조). 또, 이 점에

서 여가 시간에 관한 데이터는 오락문화산업의 성장을 뒷받침한 수요의 증가가 어느 시점에 일어났는지에 대한 보다 정교한 추정을 가능하게 하는 증거로 간주될 수 있을 것인데, 그것은 [그림 3-4]에서 보는 것처럼 1980년대에 정체 상태에 있던 여가시간이 1990년대에는 뚜렷한 증가세를 보이고 있고 이는 예체능계 졸업생 취업률이 전체 평균에 근접해 온 시기와 거의 정확하게 겹쳐지고 있기 때문이다.

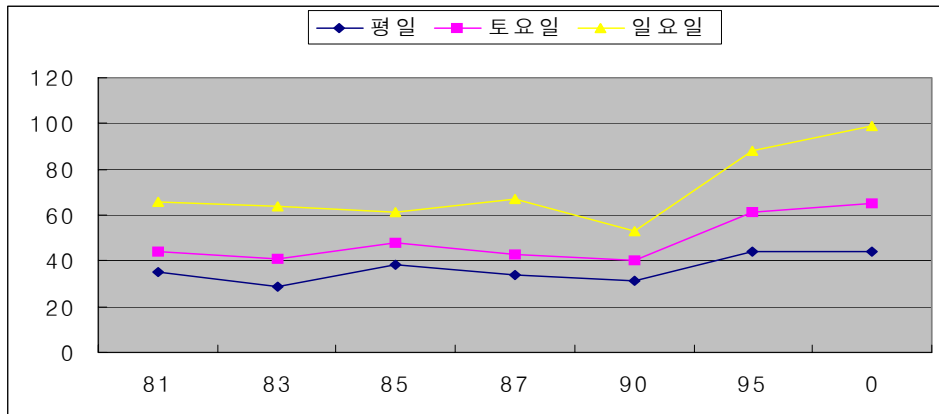
<표 3-8> 레저활동 시간의 구성요소별 변화

(단위: 분)

	평일								토요일								일요일							
	81	83	85	87	90	95	00		81	83	85	87	90	95	00		81	83	85	87	90	95	00	
관람·감상	10	5	6	7	5	1	0	12	8	7	8	7	2	1	11	7	8	9	9	2	1			
스포츠	8	7	8	7	5	8	8	10	10	12	8	7	10	10	16	16	13	12	8	10	11			
승부놀이	4	3	4	3	4	2	2	5	4	5	4	6	4	4	8	5	5	4	5	3	3			
행락·산책	4	4	5	6	4	9	13	7	8	8	11	8	17	20	17	21	19	28	17	32	41			
취미활동	4	4	4	5	7	5	3	4	5	5	6	7	6	5	5	7	7	7	7	14	14			
기능·기술놀이	3	4	11	4	2	5	4	2	4	10	4	2	3	2	2	2	8	2	1	2	2			
아이들 놀이	3	2	1	2	2	1	0	4	4	1	4	4	3	0	7	6	2	5	5	4	0			
Tape·CD						5	2						4	2						5	2			
비디오						4	1						5	2						8	4			
영화						1	0						2	1						1	2			
컴퓨터 게임						2	6						3	12						5	15			

출처: 추광영·이근용·이재현·송종현(2000).

(단위: 분)



데이터 출처: 추광영 외(2000).

[그림 3-4] 레저활동 시간의 변화(전국민, 전체평균시간)

이런 추세에 더해서 정보 기술의 확산을 기반으로 하는 게임 산업의 폭발적 성장세와 함께 IMF 이후 국내 문화산업은 경제 성장률을 훨씬 상회하는 성장세를 지속하였다. 이는 앞에서 이야기된 수요부분의 폭발적인 성장에 대하여 공급부분 역시 상당한 속도로 팽창해 왔음을 의미한다. 예컨대, 2002년판 『문화산업백서』에 따르면, 1999년 이후 4년간 문화산업의 성장률은 연평균 21%를 넘는데, 이런 성장세는 같은 기간의 연평균 국내 총생산 증가율 8.05%를 훨씬 상회하는 것이다(문화관광부, 2002).

<표 3-9> 2002년 문화상품 국내점유율

(단위: 천 달러)

	총매출액	수출액	수입액	국내점유율(%)
영화	387,736	15,014	50,267	83.2
방송	9,523,362	28,731	845,792	90.8
음악	321,038	4,231	10,129	95.5
게임	1,251,300	140,796	160,962	75.9
애니메이션	214,860	83,871	7,613	57.4

출처: 문화관광부(2003).

특히 국내 영화와 방송, 그리고 음반 산업은 상당수준에서 수입대체를 이룩함으로써 국내 수요의 꾸준한 성장을 국내산업의 성장으로 연결하는 데 성공한 것으로 보인다(<표 3-9> 참조). 따라서 문화산업의 상품과 서비스에 대한 국내의 수요는 국내 인력에 대한 수요와 연결될 수 있었던 것으로 추정할 수 있다. 결론적으로, 이상에서 살핀 문화산업에서 일어난 수요와 공급 양 측면의 급격한 팽창은 공급 확대에 따른 인력수급 문제를 야기하였고 인력 문제는 문화산업의 발전을 촉진하기 위해서는 반드시, 그리고 시급히 해결해야 할 과제로 떠오르게 되었다(문화관광부, 2002; 문화관광부, 2003).

실제로 2000년부터 통계청 통계에서 오락문화스포츠 산업 통계가 독립적인 항목으로 작성된 이래로 이 분야의 고용 증가를 살펴보면 보면 <표 3-10>과 같고, 여기서 알 수 있듯이, 이 분야의 고용 증가세는 산업 평균을 훨씬 상회하고 있다. 그

리고 이런 폭발적인 고용의 증가세가 예술계열 졸업생의 취업률 향상에 영향을 미친 것이라고 추정할 수 있다. 본 연구가 서두에서 인용한 문화콘텐츠진흥원의 조사 결과는 문화콘텐츠업계 채용인력의 1/3가량이 예술계열 졸업생임을 보여주고 있어서 예술계열 졸업생들의 취업률 향상이 문화산업의 성장에 힘입은 것이라는 추론을 뒷받침해 주고 있다.

<표 3-10> 오락문화스포츠 산업 취업자 추이(경제활동인구조사 기준)

(단위: 천 명)

구 분		2000	2001	2002	2003
전산업	전체 취업자	21,156	21,572	22,169	22,139
	증감률(%)		2.0	2.8	-0.1
오락문화 스포츠산업	전체 취업자	365	393	148	425
	증감률(%)		7.7	6.4	1.7

출처: 통계청(2004b).

지금까지 살펴본 예술계열 대학의 취업률 개선은 국내 대학의 예술계열 정원이 타 분야보다 더디게 늘어났다는 점으로 일부 설명할 수 있을지 모른다. 그러나 <표 3-11>에서 보는 바와 같이 실제 예술계열 정원의 증가 추이를 살펴보면 다른 분야의 증가세와 큰 차이가 없었음을 알 수 있다. 오히려 1981년 대비 2004년의 정원은 전체가 4.78배 늘어난 데 반해서 예술계열의 정원은 5.98배 늘어나 정원의 증가율은 전체 평균을 넘는다. 따라서 예술계열 졸업생 취업률의 향상은 문화산업의 고용 증가세로 설명하는 것이 가장 온당한 설명인 것으로 생각된다.²⁴⁾

24) 예술계열 취업률 개선을 설명할 수 있을 만한 또 다른 대안적인 가설은 애니메이션 제작 관련학과와 같이 문화산업의 인력 수요를 직접적으로 충족하는 고등교육과정의 개설이 예술계열 취업률 개선의 한 원인이라는 것일 수 있다. 그러나 우리나라 대학에서 문화산업 관련 학과가 설치된 것은 주로 1990년대 중반 이후에 이루어진 일이므로 그 졸업생이 배출된 것은 예술계열 취업률이 졸업생 취업률 평균에 근접한 이후이다. 그리고 이들 학과의 정원 규모와 취업률도 예술계열 전체의 취업률 평균값 계산에 큰 영향을 미칠 수 없는 수준이었다.

<표 3-11> 예술계열 졸업자 증가율과 전체 졸업자 증가율 비교

(단위: %)

연도	예술계열		전체	
	졸업자 수	전년 대비 증가율	졸업자 수	전년 대비 증가율
1981	3317		55846	
1982	3652	10.1	62688	12.3
1983	4617	26.4	77272	23.3
1984	4909	6.3	90888	17.6
1985	6521	32.8	118584	30.5
1986	7204	10.5	137848	16.2
1987	7765	7.8	149582	8.5
1988	8439	8.7	161983	8.3
1989	8881	5.2	166845	3.0
1990	9065	2.1	165916	-0.6
1991	9619	6.1	175586	5.8
1992	9690	0.7	178631	1.7
1993	10123	4.5	184868	3.5
1994	10717	5.9	179519	-2.9
1995	10893	1.6	180664	0.6
1996	11348	4.2	184212	2.0
1997	11538	1.7	192465	4.5
1998	12072	4.6	196566	2.1
1999	12571	4.1	204390	4.0
2000	14104	12.2	214498	4.9
2001	16322	15.7	239702	11.8
2002	17108	4.8	244852	2.1
2003	18752	9.6	258126	5.4
2004	19834	5.8	267058	3.5

출처: 교육인적자원부(2004).

결론적으로, 한국의 예술가 노동시장은 1990년대까지 공급이 넘치는 상황이었으나, 1990년대 시작된 국내 문화산업의 성장세로 인해 다른 분야 평균에 접근해 있는 것으로 추정된다. 즉, 많은 예술 인력의 유망한 직업경로가 문화산업에 의해 열린

셈인데, 이는 일단 바람직한 현상이라고 할 수 있다. 스로스비가 21세기 경제에서 문화산업의 비중이 늘어날 것이라고 하면서 그 이유로 든 몇 가지 논점들 가운데 하나가 고용의 확대였는데(Throsby, 2001), 우리나라의 문화산업도 고용에 관해 기대되는 역할을 충분히 해 주고 있다고 하겠다.

또, 문화콘텐츠 업계를 비롯한 관련업계는 문화산업이 크게 성장한 시기에 예술계열 대학 졸업생을 중요한 인력 공급원으로 인식하기 시작한 것으로 보인다. 지금까지는 관련 정책연구에서 특별한 주목을 받지 못했으나 문화산업과 순수예술의 연계를 모색한 본 연구를 통해 부각된 문화산업의 효과적인 인력 공급원이 예술계열 대학들이라고 할 수 있는데, 특히, 필요한 창조 인력을 단기간에 확보할 수 있다는 점에서 문화산업에 매력적인 인력 공급원이다.

다만, 문화산업과 예술 분야의 이같이 바람직한 공조로 말미암아 후자로부터 지나치게 많은 유망 인력이 빠져나와 순수예술의 인력 공동화를 초래하는 것을 방지하기 위해서 정책적 노력이 경주될 필요가 있는 것으로 생각된다. 본 연구가 노동시장의 분석을 통해 고안하고자 하는 정책의 초점도 문화산업에 필요한 창조적인 인력이 원활하게 공급되기 위해서는 순수예술이 충분한 규모로 유지되고 활성화될 필요가 있다는 인식을 바탕으로 문화산업에 고용된 예술가가 순수예술 쪽으로 되돌아가 창작에 몰두할 수 있는 기회를 확대하는 방안을 찾는 것이라고 할 수 있다. 다음에는 실제 연기자 노동시장에서 순수예술과 문화산업 사이의 인력 이동이 어떻게 일어나고 있는지를 살펴보도록 하겠다.

라. 경력 데이터에 비추어 본 정책 대안: 연기자 노동시장을 중심으로

1) 연기자 경력 데이터의 수집과정

예술가 노동시장을 중심으로 순수예술과 문화산업의 상호 영향을 살펴보기로 한 본 연구는 특히 연기자 노동시장에 대한 데이터 수집을 전문조사업체에 용역의 형태로 의뢰하였다. 다음에서 분석의 대상이 된 데이터는 월드리서치가 2004년 8월 5일에서 11월 19일 사이에 조인스 닷컴과 영화전문 사이트 등 다양한 인물 검색 사이트들을 정보원으로 하여 자료를 수집한 결과이다. 연기자는 그 직업의 특성상 연

락이나 만남이 극히 어렵고 연기자들의 연락 정보는 그 자체로 연예 매니지먼트 사업의 자산으로 간주된다는 점 때문에 면접조사나 전화조사를 통해 데이터를 수집하는 것은 본 연구의 여건상 불가능하였다. 대안으로 시도된 인터넷을 통한 자료 수집의 난점으로는 무엇보다도 각 정보원이 각양각색의 기준으로 신상 정보를 정리하고 있어 이를 표준화하는 데 큰 어려움이 있었다는 점을 들 수 있다. 예컨대 데뷔년도 기준, 출연작품 수의 계산에서 정보원들 간의 차이가 발견되었다.

조사의 초점은 순수예술에 가까운 연극, 문화산업 부문에 가까운 영화와 방송 간에 인력 이동의 흐름을 점검하는 것이었고, 실제 인터넷 조사는 2003년과 2004년에 한국방송프로듀서연합회가 발간한 『PD수첩』에 등록된 연기자들을 대상으로 이루어졌다. 이 목록에 조인스 닷컴 등에서 제공하는 인물 정보를 첨가한 일차 조사 대상자는 1,500명이었는데, 이 가운데 자료의 수집이 불가능한 것으로 판정된 200명을 제외한 1,300명에 대해 본격적인 조사가 이루어졌다. 연령, 학력, 전공 등의 정보만 나와 있고 출연작이나 데뷔년도를 알 수 없는 연기자들은 조사대상에서 제외되어 최종 데이터는 926명에 대한 조사를 내용으로 하여 구성되었다.

자료 수집의 기준은 첫째, 데뷔년도가 정보원마다 다를 경우 가장 앞 선 데뷔년도를 기준으로 하였다. 둘째, 출연작품을 망라한 데이터를 구할 수 없어서 각 사이트에 등록된 작품을 모두 세는 방식으로 출연작품 수를 구하였다. 따라서 본 연구가 분석한 연기자 시장에 대한 데이터는 인터넷에 올라오는 과정에서 은연중에 공적인 기록의 가치가 있다고 판단된 출연작에 한한다고 할 수 있다. 그 결과, 무명 연기자는, 실제로 출연한 작품 수는 보다 많을 것으로 추정됨에도 불구하고, 대표 출연작이 몇 되지 않아 작품 수가 상대적으로 적은 것으로 나타났다.

2) 데이터 분석 결과

분석대상이 된 연기자들은 모두 926명이었다. 이들을 데뷔 분야별로 나누어 보면, 연극으로 데뷔한 연기가자가 60명으로 6.5%, 방송으로 데뷔한 연기가자가 623명으로 67.3%, 영화로 데뷔한 연기가자가 194명으로 21.0%, 같은 해에 영화와 방송에 데뷔한 연기가자는 49명으로 조사 대상자들 가운데 5.3%를 차지하였다(<표 3-12> 참조). 이들 가운데 자신이 데뷔한 분야 이외에 다른 분야로 진출하지 않은 연기자는 연극은 4

명, 방송은 223명, 영화는 46명으로 자신이 데뷔한 분야를 넘어 다른 분야로 진출한 연기자는 전체 조사 대상자의 70.5%에 달했다.

<표 3-12> 데뷔 분야 분류

데뷔 분야	인원 수	백분율(%)
연극	60	6.5
영화	194	21.0
방송	623	67.3
영화/방송	49	5.3
계	926	100.0

연극으로 데뷔한 연기자 60명 가운데 남성이 45명이었고, 평균 출생년도는 1959년, 연극영화를 전공한 비율은 53.3%, 데뷔한 해는 1983년경으로 평균 24세에 연극 무대에 처음 선 것으로 나타났다. 평균 연극 경력은 20년 7개월가량, 연극작품 수는 평균 10편 정도였다. 이들 가운데 영화를 거쳐 방송으로 진출한 연기자의 경우 평균 영화데뷔년도는 1987년이고 방송데뷔년도는 1995년; 방송을 거쳐 영화로 진출한 연기자의 경우에 평균 영화데뷔년도는 1989년이고 방송데뷔년도는 1981년이었다. 연극에서 영화로 진출한 연기자의 평균 연극데뷔년도는 1989년, 영화데뷔년도는 1993년 이었고; 연극에서 방송으로 진출한 연기자의 평균 연극데뷔년도는 1980년, 방송데뷔년도는 1985년으로 나타났다.

방송에서 출발한 연기자 623명의 평균 연령은 38세, 그 가운데 여성은 313명이었다. 이 가운데 연극관련학과 출신은 240명으로 전공을 확인할 수 있는 전체 연기자 469명의 51.2%에 달했다. 방송 연기에서 시작해서 연극 연기에 발을 들여 놓은 연기자는 44명으로 방송으로 데뷔한 연기자의 7.1%에 지나지 않았고, 이들의 평균 연극 출연작품 수는 3.4편으로 연극에서 출발한 경우에 비해 1/3에 지나지 않는 것으로 나타났다. 이에 비해 방송에서 영화로 연기의 폭을 넓혀간 연기자의 수는 390명으로 방송으로 데뷔한 연기자의 62.6%에 달했다. 이들의 영화데뷔년도는 평균 26~7세 되던 1992년경이었고, 이는 방송으로 데뷔한 후 5년 정도가 지난 시점이다.

이들의 평균 영화 출연작품 수는 6.6편이었다.

영화에서 평균 22세에 출발한 연기자 194명의 평균 연령은 42세이고, 이 중 남자는 107명이었다. 영화로 데뷔한 연기자 가운데 연극관련학과 졸업생은 50명으로 전공을 확인할 수 있는 전체 연기자의 42.0%에 달했다. 영화에서 출발하여 연극 연기에 발을 들여 놓은 연기자는 21명으로 영화로 데뷔한 연기자의 10.8%이다. 이들의 평균 연극 출연작품 수는 2.8편으로 연극에서 출발한 연기자의 연극 출연작품 수의 1/3 미만이었다. 이에 비해 영화에서 방송으로 연기의 폭을 넓혀간 연기자의 수는 145명으로 영화로 데뷔한 연기자의 74.7%에 달했다. 이들의 방송데뷔년도는 평균 1993년이었고, 이는 이들이 영화에 데뷔한 후 평균 10년이 지난 시점이다. 방송과 영화에 데뷔한 해가 같은 경우는 49명이었고 이들의 데뷔년도는 1988년이었다. 이 집단의 남녀 성비는 거의 같고 평균 연령은 38세였다. 이들 가운데 남녀 각각 1명이 연극으로 진출하였고, 출연작품 수는 각 4편과 1편이었다.

3) 분석 결과의 함의와 정책 대안

위에서 개요를 묘사한 데이터의 의미로 우선 꼽을 수 있는 것은 조사된 연극 데뷔 연기자의 거의 전부가 문화산업 부문으로 진출했다는 점이다. 연극에 남아있는 연기자 4명도 평균 연령이 젊은 것으로 조사되어 앞으로 문화산업 부문으로 진출할 가능성이 없지 않다고 하겠다. 이에 비해 영상산업 부문에서 데뷔하여 연극으로 진출한 연기자의 비율은 전체 연기자에 비해 매우 낮다(<표 3-13> 참조).

<표 3-13> 연극과 타 분야 간의 이동경로별 분석

이동경로	인원 수	평균 경력(년)	출연 연극작품 수 평균
연 극 -> 타 분야	56(60)*	20.89	10.09
타 분야 -> 연 극	67(866)*	8.85	3.18

*괄호 안은 데뷔 분야 총인원 수.

또, 연극 분야에서 문화산업 분야로 진출한 경우의 연극 출연 편수는 10편에 달하는 반면, 문화산업 분야에서 연극으로 진출한 경우의 연극 출연 편수는 3편 정도

에 불과한 것으로 나타났다. 따라서 연극과 영화, 방송 사이에는 일종의 일방 흐름이 존재하여 공연예술에서 문화산업 쪽으로 인력이 흘러가는 반면, 문화산업 쪽 인력이 공연예술 쪽으로 진출하는 흐름은 제대로 만들어지지 않고 있다는 사실을 알 수 있다. 이런 일방 흐름의 요인으로 꼽을 수 있는 것은, 예컨대 연극 연기만으로는 생계의 유지가 어렵다는 사실을 들 수 있다. 이런 결과를 낳은 것으로 생각할 수 있는 또 다른 요인은 영화나 방송으로 진출하지 않은 연극 연기자들의 데이터를 인터넷에서 구하기 어려웠을 것이라는 점이다. 그러나 영화나 방송으로 진출하지 않은 연극 연기자들 역시 생계를 위해서는 연극 연기 이외의 분야에서 일하지 않으면 안 되는 조건에 처해 있을 것이라고 짐작된다.

다른 한편, 텔레비전 드라마와 영화 사이의 교류는 매우 활발한 것으로 나타났다. 다만, 방송에서 영화로 연기 영역을 넓히는 데 걸리는 시간은 평균 5년 정도인데 반해서, 영화에서 방송으로 진출한 연기자는 대개 영화에서 평균 10년 정도의 경력을 쌓은 다음에 텔레비전 드라마로 진출하는 것으로 조사되었다. 즉, 문화산업 사이의 인력 흐름도 대칭적이지는 않았다—방송에서 영화로의 진출이 영화에서 방송으로의 진출보다 경력상 5년 정도 더 일찍 일어나는 것으로 관찰되었다. 이 점의 함의 추적은 현재의 데이터 상태로는 불가능해 보이지만, 영화 연기의 예술적 성취감과 경제적 보상이 방송의 그것에 비해 크다는 추정, 방송 연기자의 경력이 영화 연기자의 경력을 시작하는데 도움이 되는 시점이 영화연기자의 경력이 방송 연기자로서의 경력을 시작하는데 도움이 되는 시점보다 빨리 찾아온다는 추정, 영화와 방송 산업의 인력 수요가 늘어나는 시점의 차이가 작용한 결과라는 추정 등이 가능할 것이다.

연기자 시장의 데이터 분석에서 두드러지는 또 다른 결과로는 순수예술에 가까운 연극 장르에서 산업적 성격이 강한 영화나 방송 쪽으로 진출한 연극자가 조사된 전체 연기자에서 차지하는 비율이 10%보다 적어 아주 미미한 것으로 나타났다는 점이다. 그러나 데이터에 나타난, 연극에서 영화로 진출한 배우 10명의 이름을 나열하면, 김영민, 박상규, 설경구, 이도경, 송강호, 정진영, 김수로, 임원희, 태민영, 류태호, 영화를 거쳐 방송에까지 연기의 영역을 확대한 연기자 16명의 명단은 권성덕, 김명국, 김상중, 김일우, 김학철, 김지영, 정경순, 황정순, 권해효, 김여진, 명계남, 방은희, 안석환, 최철호, 추상미, 박해일이고, 대부분이 한국 영상산업의 중흥을 감당하고 있

는 스타급, 혹은 중견 연기자들의 이름임을 알 수 있다. 즉, 데이터 전체에서 차지하는 수는 많지 않으나 연극 출신 연기자들의 비중이 상대적으로 매우 크다는 사실을 여기서 확인할 수 있다.

영화와 방송, 두 미디어에 모두 진출한 연극 연기자에 비해 영화 한 분야로만 진출한 연극 연기자의 평균 연령은 41세로 다른 집단들에 비해 젊은 것으로 나타났다. 두 가지 미디어 장르 모두에 진출한 연극 연기자의 평균 나이는 영화에 먼저 진출한 경우는 45세, 방송에 먼저 진출한 경우는 50세였고, 방송에만 진출한 집단의 평균 연령은 51세였다. 이는 영화산업의 인력 수요가 커진 것이 방송의 인력 수요가 크게 확대된 것에 비해 최소한 5년 내지 10년 뒤져 나타났다는 것을 의미한다고 해석할 수 있다. 데이터를 보면 연극 연기자들이 텔레비전으로 진출한 것은 1960년대부터 꾸준히 일어난 데 반해, 연극 연극자가 영화로 진출한 경우의 50% 이상이 1990년 이후에 이루어진 것임을 알 수 있다. 이는 TV 드라마가 시작된 이래로 텔레비전 연기자의 수요는 지속적으로 늘어난 데 비해, 연기자에 대한 영화산업의 수요는 한국영화의 중흥이 시작된 1990년대 중반에 와서 크게 늘었음을 시사한다. 방송에서 영화로 진출한 연기자의 평균 영화데뷔연도가 1992년이고 영화데뷔연도가 1993년 이후인 경우가 방송에서 영화로 연기의 폭을 넓힌 연기자의 56.7%를 차지하고 있다는 사실도 이런 추정을 뒷받침하고 있다. 따라서 전반적으로 연기의 한 분야에서 다른 분야로의 진출 시점은 관련 미디어 산업의 인력 수요와 연동되어 있는 것으로 추정할 수 있을 것이다.

연극으로 데뷔한 연기자의 경우 타 분야 데뷔 이전과 이후의 평균 작품수를 보면 데뷔 이전이 5편이고 데뷔 이후가 5편이었다. 연극으로 데뷔하여 타 분야로 진출한 연기자의 전체 연극 경력은 평균 20.89년이고 영화데뷔전 연극 경력은 평균 7.79년, 방송데뷔전 연극 경력은 평균 11.90년임을 감안하면, 조사 대상 연극 연기자들 가운데 많은 수가 문화산업 부문에 진출한 뒤에도 연극에 자주 출연하였음을 알 수 있다. 그리고 이런 환류가 가능했던 것은 이들의 고용형태가 프로젝트 베이스의 임시 고용이기 때문이다. 문화산업이 이들에게 전업의 고용 형태를 제공했다면 안정된 직장을 뿌리치고 다시 연극판에 돌아가기는 어려웠을 것이다. 미디어 산업의 발달로 인해 인력 수요가 늘어 온 문화산업 쪽 연기 시장에 뛰어들 후에도 이들 연기자들은 연극을 통해 깨우친 예술적 충동에 이끌려 연극판으로 자주 되돌아 온 것으로

추정된다. 따라서 본 연구가 제안하는 정책 대안이 이런 연기자들에게 적용된다면 상당한 예술 진흥의 효과를 발휘할 것으로 예상되고, 확대되는 문화산업의 창조적 인력에 대한 수요도 충족하는 효과를 거둘 수 있게 될 것으로 기대할 수 있다.

제2절 순수예술의 재원과 문화산업: 부천필하모닉 오케스트라를 중심으로

1. 부천 필하모닉 오케스트라의 성공²⁵⁾

부천시의 인구는 2003년 12월말 현재 844,256명이고 시 예산의 규모는 일반회계와 특별회계를 합쳐 9,284억 원에 이른다. 이에 비해 인근 대도시 서울, 인천, 수원 의 인구는 각 1,000만 명, 260만 명, 100만 명, 시의 재정은 14조 1천 8백억 원, 3조 4천억 원, 1조 170억 원에 이르고 있다. 광역시 가운데 가장 작은 규모인 울산의 경우, 인구와 예산의 규모가 각 백만 명과 1조 3천억 원을 약간 넘기고 있는데, 이 지역에 시립 교향악단이 발족한 것은 1990년의 일로 부천 필하모닉 오케스트라(이하 부천필)의 창단보다 2년 늦다²⁶⁾.

앞에서 언급된 바와 같이 부천필은 우리나라에 지방자치제도가 본격적으로 도입되기 이전인 1988년에 중앙정부의 권유로 만들어졌다. 창단의 목적은 지역문화 발전과 음악대학 졸업생들의 취업을 도우려는 것이었다고 하는데, 대체로 후자가 진정한 동기였다고 이야기된다. 서울이나 인천과 같은 광역자치 단체가 아닌 부천과 같은 상대적으로 작은 지역 행정단위 혹은 지방자치단체가 그 유지에 엄청난 비용이 소요되는 동시에 그에 대한 시민들의 문화적 수요가 불분명한 예술단체를 지난 16년간 유지해 온 것은 일종의 불가사의라고 할 수 있을 것이다. 아마도 지방자치가 도입된 1990년대였다면, 음악적 재능이 몰려있는 서울과 가깝다는 점을 고려하더라도, 부천필의 창단은 상당한 어려움을 겪었을 것이라고 짐작된다. 이는 부천필을 중

25) 다음 서술은 부천 필하모닉 오케스트라에 대한 현장조사와 취재에 기초한 것이다.

26) 인구와 예산 등에 관한 데이터의 출처는 각 자치단체 인터넷 홈페이지와 부천시(2004).

심으로 하는 부천시립예술단을 유지하는데 드는 비용—연간 약 40억 원—이 부천필이 제공하는 예술적 서비스에 대한 지역민의 수요에 비해 과다하다고 생각될 수 있기 때문이다. 즉, 부천필을 유지하기보다는 훨씬 저렴한 비용으로 국내외 우수 오케스트라의 공연을 부천에 유치하는 것이 지역민의 예술적 수요에 보다 유연하게 그리고 효과적으로 반응하는 방법일 것이다. 그러나 부천필은 예술적 서비스의 공급이라는 경제적 측면에서의 계산을 뛰어넘는 업적을 이룩함으로써 창단 당시에 있을 수 있었을 법한 어떤 예견도 뛰어넘는 가치를 지역 사회에 되돌려 주고 있다고 이야기된다.

부천필은 지금 우리나라의 오케스트라 가운데, 여러 가지 열악한 조건과 비교적 일천한 역사에도 불구하고, 최상급의 교향악단이라는 평가를 받고 있다. 이런 부천필의 성공은 대체로 1989년에 상임지휘자로 초빙된 임헌정의 지도력에 힘입은 것으로 평가된다. 특히 부천필이 한국을 대표하는 악단으로 자리 잡은 것은 구스타프 말러의 교향곡 전곡 연주를 통해서였다고 하는데, 이런 연주를 기획하고 실천에 옮기는 것이 부천필의 처지로는 상상하기 힘든 일이었다는 점을 고려할 때, 1999년에 시작되어 2003년에 이르기까지 4년에 걸쳐 이루어진 말러 교향곡 전곡 연주는 임헌정의 예술적 고집이 아니었다면 불가능한 일이었을 것이다. 말러 교향곡과 같은 큰 편성의 교향곡 연주를 위해서는 부천필의 정규 단원 외에 많은 임시 단원의 고용이 필요한데다가 말러 교향곡 연주의 경험이 거의 전무하다시피 하였기 때문에 수준 있는 무대를 준비하는 데에는 연습과 리허설에 상당한 기간이 소요되어야 했으리라는 점까지 더해 본다면, 말러 교향곡 전곡 연주의 기획은 교향악단의 재정과 운영에 치명적인 연주곡목 선정이었다고 할 수 있다. 그러나 말러 교향곡 전곡 연주가 교향악단에 대해 제기하는 문제는 재정 및 운영의 애로에 그치는 것이 아니다. 그것은 무엇보다도 음악적인 도전이다.

흥미롭게도 임헌정은 1999년 11월 27일 예술의 전당에서 제1번 연주로 시작되어 2003년 11월 29일 같은 공연장에서 제10번 연주로 마감한 말러 교향곡 전곡 연주나 그에 맞먹는 한국 음악사에 남을 기념비적인 연주를 부천필을 맡은 시기부터 면밀하게 계획하고 있었던 것으로 추측된다.²⁷⁾ 임헌정이 악단으로 하여금 말러 교향곡 전곡을 소화할 만한 역량에 도달하게끔 연주 수준을 꾸준히 끌어 올리는 노력을

27) 예컨대, 연구진이 인터뷰한 부천필 관계자의 술회에 따르면, 1993년에 이미 임헌정 음악감독이 말러 교향곡의 악보를 보여주며 도움을 요청했다고 한다.

십수년간 경주해 온 흔적은 무엇보다도 부천필의 연주곡 선정에서 찾아볼 수 있다. 부천필 연주회의 적지 않은 연주곡목—흔히 회자되는 부천필의 공격적인 선곡과 기획의 예로는 93년 「바르톡의 밤」, 94년 「바하와 쇤베르크」와 「제2비엔나 학파」, 95년 「베베른 50주기 음악회」가 있고, 임헌정이 부천필을 통해 말리를 선보인 것은 1996년에 예술의 전당에서 열린 교향악 축제에서 말리 교향곡 1번을 연주한 것이 최초다—이 악계의 풍토에 비추어 도전적인 것들이었고, 이런 모험적인 곡목 선택은 부천필 단원들을 부단한 음악적 도전에 노출시킴으로써 음악적 긴장을 내면화하게 만든 한 요인이었다고 할 수 있다.

결정적으로 말리 교향곡 전곡 연주라는 음악적 도전을 감당해 냄으로써 부천필은 전문적인 음악인 집단으로서의 정체성을 확고히 확립한 동시에 연주력에서도 상당한 진전을 이루어낸 것으로 여겨진다. 이렇게 쉽지 않은 과정을 통해 확립된 부천필의 위상은 교향악단을 예술적인 도전에 끊임없이 대면케 함으로써 오늘을 일군 음악감독 임헌정의 개성에 크게 힘입은 것이라고 할 수 있을 것이다. 물론, 임헌정이 매스 미디어와의 인터뷰에서 늘 이야기하는 대로 부천필의 성공은 우수한 단원들—이 중 많은 수가 임헌정이 교수로 재직하고 있는 서울대학교 음악대학 졸업생들이다—의 헌신적인 노력과 희생 없이는 불가능하였을 것이다.

<표 3-14> 주요 공연장의* 전체 교향곡 공연 중 말리 공연 횟수

년도	전체 공연 횟수	부천필의 말리공연 횟수	부천필 이외의 교향악단 말리공연 횟수
1998	76	0	2
1999	90	1	4
2000	73	3	5
2001	71	0	2
2002	79	3	11
2003	66	3	8
2004**	56	0	5

*주요 공연장은 세종문화회관과 예술의 전당

**2004년은 10월말까지의 집계

<표 3-15> 주요 공연장의* 외국 교향악단 내한공연 중 말러 공연 횟수

년도	전체 공연 횟수	말러공연 횟수
1998	7	0
1999	5	0
2000	13	1
2001	9	1
2002	9	1
2003	10	2
2004**	6	1

*주요 공연장은 세종문화회관과 예술의 전당

**2004년은 10월말까지의 집계

부천필의 성공이 악단에 불러일으킨 반향의 예로 말러가 우리나라 교향악단의 확고한 연주곡목으로 자리를 잡았다는 점을 들 수 있다. <표 3-14>에서 보듯이 2002년과 2003년에 부천필 이외의 교향악단이 말러 교향곡을 연주한 횟수는 전체 공연 횟수의 10% 내외를 차지하고 있고, 이는 앞에서 논의한 말러 교향곡 연주에 드는 여러 가지 비용을 고려할 때에 이례적인 비율이 아닐 수 없다. 심지어 외국악단의 내한 공연에서도 말러 교향곡이 차지하는 비중은 부천필의 말러 시리즈가 시작되기 전과 후가 확연하게 구분된다(<표 3-15> 참조). 이런 통계에서 간접적으로 확인할 수 있는 것은 2000년대 초에 클래식 음악을 즐겨 듣는 청중들 사이에 퍼진 말러 애호의 바람인데, 이를 모두 부천필 때문이라고만은 할 수 없을 것이다. 그러나 이런 통계가 보여주는 바를 설명하는데 가장 유력한 음악사적 사건은 부천필의 말러 교향곡 전곡 연주일 것이다.

더 나아가, 말러의 선율이 부천필의 대담한 연주 기획을 통해 한국인의 음악적 기억 속으로 확산되는 과정은 단지 순수 악단에만 국한되는 것이 아니다. 휴대전화의 벨소리, 대중매체의 광고에 이르기까지 이제 말러는 우리 일상의 일부가 되어가고 있는 중이라고까지 할 수 있다. 보다 구체적으로 말하자면, 2004년 4월 KBS 2TV를 통해 방영 중이던 『애정의 조건』이라는 드라마의 여주인공의 휴대전화 벨소리가 말러 교향곡 4번 1악장이라는 사실이 클래식 음악 팬들 사이에 화제가 되었고 텔레비전 광고에서 말러 교향곡 8번 1악장이 사용되기도 하였다²⁸⁾. 그렇게 어렵다는

말리의 교향곡이 대중과 이렇게 가까워질 수 있는 것은 말리 교향곡에 쓰인 음악적인 소재의 대중성 때문일 것이라고 추측된다—말리가 당대의 유럽 악단에서 대중음악과 순수예술의 변증법적인 종합을 이루어 냈다고 한다면(Adorno, 2001), 임헌정의 부친필은 2000년대 초반 한국에서 대중음악과 순수예술의 연계를 또 다른 형태로 이끌어내고 있다고 하겠다.

이런 음악적 성공이 부친경찰서 성고문 사건 등으로 얼룩진 부친시의 이미지를 일신하는 데 큰 도움이 되었음은 물론이다. 부친시의 의뢰로 한 경영자문 회사가 1999년부터 2003년까지 10대 중앙 일간지 보도 255건을 대상으로 분석한 결과에 따르면 부친필을 중심으로 하는 부친시립예술단의 부친시 홍보효과는 보수적으로 추정하더라도 약 249억 원에 달하는 것으로 계산되었다(메타기획컨설팅, 2004). 말할 나위도 없이 이런 보도 건수는 말리 이벤트에 크게 힘입은 것이다. 구체적으로, 한국언론재단의 기사 검색 프로그램을 이용해서 경향신문, 국민일보, 내일신문, 서울신문, 동아일보, 문화일보, 세계일보, 조선일보, 한겨레신문, 한국일보를 대상으로 1999년에서 2004년 9월까지의 부친필 관련 기사를 검색해 본 결과 전체 285건 가운데 말리가 언급된 기사는 40%가 넘는 115건이었다. 즉, 말리 시리즈의 기획은 단지 부친필의 예술적 역량을 다지는 효과만을 가지고 온 것이 아니라 엄청난 홍보 효과를 낸 것으로 평가될 수 있다. 부친필의 이런 성공은 지역 사회로 되먹임되어, 예컨대, 서양 고전음악에 대한 이해가 깊지 않은 부친시민이나 의회의원들이 시의회 내의 예산 심의과정 등에서 부친필의 대민 서비스에 대하여 불만의 목소리를 내지 않는 것은 아니나, 밖에 나가서는 부친의 자랑으로 내세우는 경향이 있다고 한다(최인용 부친시 문화예술과장과의 대화, 2004년 9월 23일). 되풀이하건대, 이와 같은 부친필의 성공은 예술이나 대중이냐를 놓고 고심한 끝에 예술 쪽으로 내린 결론을 밀고나간 임헌정의 지도력에 크게 힘입고 있다고 할 수 있다.

그러나 임헌정의 이런 선택은 대중의 소외감과 같은 문제를 일으키게 된다. 특히 지방자치제도가 본격화된 이래로, 부친필의 예술적 성취와 거리를 가질 수밖에 없는 대중의 관점에서 서 있는 시의회 의원들에게 국내 정상급 오케스트라의 위상을

28) 연구진은 연구가 진행되는 동안 인터넷 클래식 동호회 게시판(<http://goclassic.co.kr/club/>)에서 말리 교향곡이 TV드라마 주인공의 휴대전화 벨소리로 쓰이고 있다는 보고를 찾아 볼 수 있었고, 텔레비전 광고에 쓰인 말리 교향곡은 광고주의 인터넷 홈페이지(http://company.namyangi.com/product/milk_gt.asp)에서 들을 수 있었다.

가진 부천필은 꺾끄러운 존재가 아닐 수 없다. 이런 꺾끄러움은 부천필의 단원과 시민들 사이의 거리감으로도 달리 표현될 수 있는데, 부천시의회 의원의 다음 발언은 이런 맥락에서 주목할 만한 것이다(2003. 7. 8. 제105회 행정복지위원회 회의록):²⁹⁾

“제가 복사골 작은음악회를 청취한 많은 시민들로부터 들었던 이야기 중에 한 가지가 부천시립예술단원들의 연주태도가, 시민들 대하는 혹은 관계자들 대하는 것이 쉽게 얘기하면 너무 고압적이지 않느냐 그런 얘기를 많이 듣는 것 같아요. 그래서 서비스를 제공한다는 차원에서, 물론 본인들이 받는 급여 수준이 적다라고 생각하면 적을 수도 있지만 단순히 적다고 해서 시립예술단이 운영되는 것은 아니고 그곳에 단원으로 있는 것도 아니라는 생각이 듭니다. 따라서 그러한 부분들에 대해서 단원들에게 충분히 고지를 하고 이야기 해서 시민들에게 진정으로 웃는 낯으로 다가가는 서비스를, 다가가는 음악을, 기왕이면 좋은 서비스를 제공하기 위해서 본인들이 가는 건데 가서 그렇게 할 필요는 없다고 생각이 들거든요. 그래서 정말 사랑받을 수 있는 단초를 그들로 하여금 제공할 수 있게끔 당부해 주시길 부탁드립니다.”

여기서 간취할 수 있는 것은 부천시민들, 그리고 부천시 의회의원과 부천필 단원들 사이에 존재하는 미묘한 계층적인 갈등이다. 시의회 의원과 부천시 문화예술과 공무원 사이의 다음 대화 역시 부천필의 예술적 성취와 대중 사이의 거리라는 측면에서 인용할 만한 가치가 있다(2003. 10. 9. 제107회 행정복지위원회 회의록):

시의회 의원: 예를 들어서 현재 필 단원의 대우가 열악한데도 불구하고 이런 연주회비(작은음악회 연주비 예산)³⁰⁾가 남는 데 있어서, 무조건 아무데서나 연주하라는 것은 아니고 공공장소에서 사람이 많이 모이면 들을 수 있는 그런 연주도 해보고 계획해 봄이 좋을 것 같은데 그럴 경우에 필에서 원치를 않나요? 그런 연주를.

부천시 문화예술과: 그렇지는 않습니다. 소규모기 때문에 거기에 상응하게

29) 이하의 시의회 회의록 인용 출처는 부천시의회(2004).

30) 작은 음악회란 부천필 단원과 같은 인적 자원을 활용해서 소외지역을 찾아가거나 학교에 찾아가 교육적인 효과도 거두는 소규모 공연 기획을 말한다.

시의회 의원: 요청하면 그 사람들이 응해주겠죠?

부천시 문화예술과: 네. 그에 상응하게 또 보상금을 지원하기 때문에

시의회 의원: 그게 너무 소액이니까, 자기 실력에 맞지 않는 대우를 해주면 그 사람들 안하잖아요.

부천시 문화예술과: 썩 내켜 하지는 않지만 우리 시에 있는 단체기 때문에 저희 요청에는 기꺼이 하고 있습니다.

위의 인용된 발언이나 이와 유사한, 시의회 회의록에서 발견되는 발언들에서 주목할 만한 것은 문화자본의 크기를 둘러싼 계층적 위화감 외에 단원들이 보유한 예술적 역량에 비해 낮은 보수를 받고 있다는 데 대해서는 광범위한 공론적 합의가 있다는 사실이다. 다음에는 부천필이 낮은 보수에도 불구하고 어떻게 높은 예술적 성취를 일구어 왔는지에 관해 단원들을 중심으로 알아보도록 하겠다.

2. 단원들: 부천필의 성공 요인

앞에서 간략히 언급되었듯이, 부천필의 성공 요인으로 임헌정의 지도력 못지않게 중요한 것이 임헌정의 예술적 의도를 충실히 실현해 줌으로써 부천필의 위상과 연주력을 꾸준히 제고해 온 단원들의 우수성이다. 특히 현악기 연주자들의 우수성은 선진국 오케스트라의 연주에 비해 뒤떨어지지 않는 것으로 알려져 있다. 특기할 것은 외국의 오케스트라 연주단체에 소속된 주자들이 스타 독주자를 목표로 경력을 시작한 관계로 급여 등의 대우를 통한 금전적 보상이 제대로 이루어지지 않으면 태업에 가까운 행태를 보이는 것으로 알려져 있는 데 반해, 부천필의 단원들은 열악한 보수에도 불구하고 대단한 집중도를 보이고 있다는 점일 것이다—그리고 이 점이 임헌정 음악감독이 기회가 있을 때마다 단원들에 대해 감사를 표하는 이유일 것이라고 짐작된다. 실제로 우리나라 오케스트라에 대한 이정은(2001)의 선행 연구에서 설문에 답한 교향악단원들의 15.3%만이 독주자가 음악 교육을 받으며 희망한 직업이었다고 보고하고 있고, 본 연구의 부천필 단원들을 대상으로 한 설문조사에서는 24.6%가 독주자를 희망한 직업으로 꼽았다. 재미있는 점은 대학교수를 희망했다고

응답한 단원들이 독주자를 희망한 단원들보다 많다는 점이다. 이정은의 연구에서는 39%, 본 연구의 설문조사 결과에서는 38.5%에 달한다.

다른 한편, 본 연구의 설문조사 결과에 따르면, 부천필 단원들의 직업만족도는 낮은 보수에도 불구하고 대단히 높은 것으로 나타나서 부천필 단원으로서 누리는 심리적 만족이 금전적 보수를 보상해 주는 것으로 추정되고, 이런 만족감이 단원들의 놀라운 예술적 집중도를 설명하는 유력한 요인이라고 생각된다. 다음은 부천필 단원들을 대상으로 2004년 8월 24일에서 26일까지 실시한 설문조사의 결과이다. 설문조사는 『문화예술인실태조사』의 설문과 우리나라 오케스트라에 대한 음악사회학적 연구인 이정은(2001)의 석사학위 논문에서 사용된 설문을 부천필 단원들에 맞게 변형한 것이다.³¹⁾ 달리 말해, 본 연구의 설문은 선행 조사·연구에 해당하는 『문화예술인실태조사』나, 이정은의 논문에 보고된 집단 평균에 비추어 부천필 단원들의 특성을 가늠할 수 있게끔 설계되었다. 조사 대상인 74명의 단원들 가운데 66명이 설문에 응해 주었다.

<표 3-16> 응답자 연령분포

연령대	인원 수	전체 백분율(%)	응답자 백분율(%)
21-25	3	4.5	6.3
26-30	8	12.1	16.7
31-35	13	19.7	27.1
36-40	17	25.8	35.4
41-45	3	4.5	6.3
46-50	4	6.1	8.3
무응답	18	27.3	
계	66	100.0	100.0

부천필 단원들의 거주지 분포는 무응답자를 제외한 응답자의 73.7%가 서울에, 26.3%가 경기·인천지역에 살고 있는 것으로 나타났고, 부천에 거주한다고 응답한 단원은 단 1명이었다. 또, 40%가량의 단원들이 서울의 강남·서초구를 비롯하여 대체로 상류계층이 모여 산다고 알려진 지역에 거주하고 있는 것으로 나타났다. 응답자의 연령은 <표 3-16>과 같다. 30대 후반과 초반이 각각 35.4%, 27.3%에 이르는 것

31) 관련 설문의 원본은 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2003)과 이정은(2001)에 전제되어 있음.

으로 나타났고, 20대 후반이 16.7%를 기록하고 있다. 부천필 단원들의 오케스트라 단원으로서의 경력은 응답자 평균 8년 7개월로 나타났다. 또, 단원들의 학력은 매우 높은 수준이어서 석·박사 학위를 가지고 있는 단원의 비율이 응답자의 무려 43.9%에 달한다(<표 3-17> 참조). 그러나 본 연구가 실시한 설문조사에서 이런 고급 인력들의 급여 수준은 월평균 200만 원에 미치지 못하고 있는 것으로 나타났다.

<표 3-17> 부천필 단원 대상 설문 응답자의 학력 분포

최종학력	인원 수	백분율(%)
대학 재학	1	1.5
대졸	30	45.6
대학원 수료	4	6.1
석·박사	29	43.9
무응답 및 기타	2	3.0
계	65	100.0

<표 3-18> 일반기업체 사무직 및 공무원 연봉(실수령액) 비교*

(단위: 원)

구 분	부천필	K교향악단	일반기업체 사무직 (대졸초임 평균)	9급 공무원 1호봉
초임연봉	17,628,000	24,776,400	21,060,000	18,419,600
비교	1	1.41	1.19	1.04

*부천필은 2004년 예산안 기준으로 2003년 이후 인상분을 포함함 금액이고 K 교향악단, 기업체 사무직, 9급 공무원은 2003년 기준임.

출처: 메타기획컨설팅(2004).

<표 3-18>에서 보는 것처럼, 부천필의 초임연봉은 일반 기업체 사무직 대졸 초임 평균치나 9급 공무원 1호봉 연봉에도 미치지 못한다. 더구나 같은 국내 정상급 오케스트라라고 간주되고 있는 국내 교향악단에 비해서도 매우 열악한 것으로 나타났다. 악장의 경우는 비교 대상이 된 국내 정상급 교향악단의 1/2.13, 15년차는 1/1.70, 10년차는 1/1.63, 5년차는 1/1.58, 초임은 1/1.41로 나타났다(메타기획컨설팅, 2004). 부천필 단원들의 오케스트라 단원으로서의 경력이 평균 8년 7개월 남짓이라는 점을 고려한다면, 부천필 단원들이 받는 급여는 국내 정상급 교향악단의 2/3 수

준 미만인 것으로 추정된다.

이런 금전적 보상의 열악함에 대해 부천필 단원들이 느끼는 바는 다음의 통계 분석에서 여실히 드러나고 있다. 문화예술인의 활동에 대한 경제적 보상이 어떠한가에 대한 질문에 대해 1점이 “매우 높다”에, 5점이 “매우 낮다”에 해당하는 5점 척도 상에서 문화예술인 전체 평균은 1.58, 음악인 평균은 1.57이었던 데 반해 부천필 단원들의 평균은 4.45였고; 문화예술 활동을 하면서 경제적 능력에 한계를 느끼느냐는 질문에 대해 1점이 “많이 느낀다”에, 5점이 “전혀 느끼지 않는다”에 해당하는 5점 척도 상에서 문화예술인 전체 평균은 2.07, 음악인 평균은 2.32였는데, 부천필 단원들의 평균은 1.79였다. <표 3-19>에서 보듯, 이런 차이들은 모두 통계적으로 대단히 유의한 수준의 차이였다. 특히 문화예술 활동의 경제적 보상에 대한 평가에서 부천필 단원들과 예술인 평균의 차이는 2.87에 이르는 매우 큰 격차를 보였다. 이런 분석을 통해 부천필 단원들은 평균적인 예술인이나 음악인에 비해 예술활동에 대한 경제적 보상이 매우 열악한 것으로 인식하고 있다는 점을 확인할 수 있다.

<표 3-19> 부천필 단원의 경제적 상황에 대한 평가

	『문화예술인실태 조사』의 평균	평균	표준 편차	차이	유의확률 (양측)
경제적 보상에 대한 평가	1.58	4.45	0.64	2.87	.000
경제적 능력의 한계	1.07	1.79	0.75	-.28	.003

<표 3-20> 부천필 단원의 경제적 수입

(단위: 만 원)

		월평균 급여	개인 총수입	가구 총수입	교향악단원 경력(개월)
남자	평균	147.3	217.1	233.3	145.5
	표준편차	26.3	79.6	117.9	79.4
여자	평균	132.5	176.8	469.3	95.5
	표준편차	28.3	77.0	191.3	57.4
전체	평균	134.9	181.8	439.8	103.4
	표준편차	28.3	78.5	199.6	64.1

급여 수준의 열악함은 부천필의 여성단원 비율이 남성단원에 비해 압도적이라는 사실—80%를 상회—과 무관하지 않다. 이런 여성단원의 비율은 이정은(2001)의 연구에서 드러난 교향악단 여성단원들의 비율 67.2% 보다 높은 비율이다. 이를 앞에서 본 예술가 노동시장에서 탐색한 성차별적 특성과 연결하면, 부천필이 상대적으로 낮은 급여에도 불구하고 뛰어난 악단이 되는 데는 열악한 보수를 견딜 수 있는 여성 단원의 비중이 컸다고 해석할 수 있다. 이는 <표 3-20>에 요약된 설문조사의 관련 통계에서도 드러나는데, 부천필의 단원들, 특히 여성단원의 경우에 가구수입은 단원으로서 받는 급여를 크게 초과하고 있는 것으로 나타났다.

여기서 유의할 점은 부천필 내의 단원들의 성별 간 급여 차이는 활동 경력의 다소에 의해 설명될 수 있기 때문에 부천필이 남성단원을 여성단원에 대해 우대하고 있다는 해석은 어렵다는 점이다. <표 3-20>에서 보듯 남성 단원들의 경력이 여성 단원에 비해 4년 정도가 더 긴 것으로 설문조사 결과에 나타났고, 이 점이 부천필 단원들의 성별 간 급여 격차를 설명해 주는 것으로 생각된다. 다만, 우리가 여기서 주목하고자 하는 점은 여성 주자들이 압도적인 비율을 차지하는 교향악단의 인적 구성은 남성 주자들의 비율이 높은 쪽에 비해 낮은 비용으로 악단을 유지할 수 있는 방편이 될 수 있다는 것이다. 이렇게 볼 때, 부천필이 지금까지 이룩해 온 예술적 성취는 단지 부천시의 재정 지원에만 의존하고 있는 것이 아니라 부천필 단원 가족들의 지원에도 크게 힘입고 있는 것으로 추정할 수 있다. 특히 이들이 부천필 단원으로서 갖추어야 할 연주력에 도달하기 위해 받은 음악 교육에 소요된 비용을 생각할 때 더욱 그렇다고 해야 할 것이다.

한국 사회의 음악적 정화의 중요한 한 부분이라고 해야 할 부천필 단원들의 예술활동에 대한 열의는 어느 정도일까? 2003년 『문화예술인실태조사』에서 드러난 우리나라 예술인들의 예술활동 투자 시간은 일주일 평균 29.4시간인데 비해서(문화관광부·한국문화관광정책연구원, 2003), 부천필 단원들이 예술활동에 투입하는 시간은 일주일에 평균 27.73시간이다. 그러나 부천필 단원들의 경우는 레슨과 같은 연관된 교육활동을 철저히 배제하고 순수한 예술활동에 쏟는 시간만을 계산한 것이다. 또, 이는 『문화예술인실태조사』에 나타난 음악인들의 집단 평균 25.2시간에 비해서는 많다—단, 이 차이는 통계적으로 그다지 유의하지 않았다.(1) $p > .05$.

이정은(2001)의 연구가 전문직업성의 네 가지 요인으로 측정된 것은, 1) 장기간

의 음악교육을 통한 전문지식 소유, 전문기술에 대한 확신 정도, 사회에서 전문가로 인정받고 있다고 느끼는 정도, 직업 선택과 적성의 일치도, 직업에 대한 자부심을 측정하는 요인으로 전문지식과 소명의식, 2) 사회봉사에 대한 인식, 사회에서의 직업의 필요성 인식, 물질적 보상보다 사회에의 봉사를 중요시하는 정도 등을 측정하는 사회 기여에 대한 신념 요인, 3) 동료의 실력을 얼마나 잘 평가할 수 있는가 등을 측정하는 자기통제에 대한 신념 요인, 4) 외부의 압력과 무관한 자율적이고 창의적인 업무 수행 정도 등을 측정하는 자율성 요인이었다. <표 3-21>을 보면, 이들 가운데 자율성을 제외한 나머지 척도들에서 모두 선행 연구의 평균값과 통계적으로 매우 유의한 차이($p<.001$)를 드러내고 있다. 즉, 부천필 단원들의 직업의식은 선행 연구가 측정한 오케스트라 단원들의 집단 평균에 비해 높다고 평가할 수 있다.

<표 3-21> 부천필 단원의 직업사회학적 특징

	선행 조사·연구의 평균	평균	표준편차	차이	유의확률 (양측)
전문지식·소명의식	2.55	1.99	0.66	-.56	.000
사회적 기여	0.60	2.04	0.55	1.45	.000
자기 통제	3.53	2.14	0.61	-1.42	.000
자율성	2.99	2.81	0.78	-.18	.077
문화예술 활동 만족도	3.66	2.26	0.66	-1.14	.000
직업 만족도	2.06	1.75	0.69	-.31	.001
동료와의 관계	2.21	2.03	0.61	-.18	.021
상사와의 관계	2.49	2.18	0.80	-.31	.003

위에서 심리적 보상이 부천필의 열악한 보수를 극복하는 데 매우 중요한 요인일 것이라는 추측을 했는데, 부천필 단원들의 직업만족도는 열악한 보수를 생각한다면 경이로운 수준에 있다고 할 수 있다. 이들의 악단 내부의 결속도 역시 대단히 높은 수준이라는 것을 알 수 있고, 앞에서 본 바와 같이 프로정신도 매우 왕성한 것으로 나타났다. 이런 특징들은 선행 조사·연구와의 비교를 통해 가늠해 볼 수 있다.

『문화예술인실태조사』에서 문화예술인들이 자신의 문화예술 활동에 대해 만족하는 정도는 1점이 매우 만족, 5점이 매우 불만족에 해당하는 5점 척도 상에서 전체 평균은 3.66, 음악인 평균은 3.70으로 나타났다(문화관광부·한국문화관광정책연구원, 2003). 이에 반해 부천필 단원들의 만족도는 2.26으로 나타나 다른 문화예술인에 대해 자신의 예술활동에서 느끼는 만족감 측면에서 엄청나게 긍정적인 차이를 보이고 있다($p < .001$). 또, <표 3-21>에서 보는 바와 같이, 오케스트라 단원이라는 직업을 선택한 것에 대한 만족의 정도에서 이정은(2001)의 선행 연구가 보고한 평균값과 비교하면 상당히 높은 만족도를 보이고 있고, 동료와의 관계나 상사와의 관계도 보다 원만한 것으로 나타났다. 특히 오케스트라의 음악 감독과의 관계가 주된 내용이 될 상사와의 관계는 선행 연구의 집단 평균과 통계적으로 매우 유의한 차이($p < .01$)가 있었다. 즉, 열악한 보수에도 불구하고 이들의 직업적 만족도나 조직 내의 인간관계에 대한 만족도는 매우 높은 것으로 드러났다.

위의 통계 자료들에서 나타난 바와 연구진의 탐문 결과를 종합해 보면, 부천필의 경우에 자신이 순수예술의 작업에 참여하고 있다는 단원들의 긍지가 열악한 급여 수준을 극복하는 힘이 되고 있다고 추정된다. 그리고 이런 긍지는 단지 개인적인 긍지가 아니라 단원들의 결속감으로 연결되어 있으며, 더 나아가 자신들이 열악한 조건을 극복해 가면서 세계적 수준의 오케스트라를 만들어 가고 있다는 비전과 믿음으로까지 번지고 있는 것으로 생각된다. 현재의 처우 조건에서 순수예술이 요구하는 희생이라는 명분만으로 부천필이 지금까지 보여준 바와 같은 수준의 예술적 긴장을 유지하는 것은 힘겨워 보이지만,³²⁾ 종합적으로 판단컨대, 순수예술 활동에서 오는 여러 가지 비경제적인 보상과 가족을 통한 눈에 보이지 않는 부조가 열악한 재정에도 불구하고 부천필의 오늘을 만든 매우 중요한 요인이라고 생각된다. 이렇게 볼 때, 예술진흥정책 수립에서 예술가 노동시장에서 경제적 보상 뿐 아니라 비경제적 보상, 혹은 문화적 가치의 창조에 대한 예술가의 관심을 고려해야 한다는, 위에서 검토한 스로스비의 모델이 함축한 주장은 부천필의 사례에서도 그 근거를 발견할 수 있다고 하겠다.

32) 실제로 본 연구진이 행한 설문조사의 조사 설문지에 처우 개선에 관한 요구를 낙서 식으로 쓴 단원이 있었고, 부천필 관계자의 현 상황에 대한 진단도 현재의 열악한 처우가 개선되지 않는다면 부천필의 앞날이 보장되기 어렵다는 것이었다.

3. 순수예술의 재원과 예술활동의 제약

가. 순수예술에 대한 지원의 현황

순수예술에 대한 지원의 주체는 중앙정부, 지방자치단체, 재단, 기업, 개인 등으로 나뉠 수 있고, 주된 지원이 어디에서 오느냐에 따라 특유의 제약이 뒤따른다(DiMaggio, 1986a). 지원에 부가된 제약은 부천필의 경우에도 마찬가지로 적용된다고 할 수 있다. 부천필의 경우를 자세히 살펴보기 전에 우리나라 예술단체에 대한 지원 현황을 살펴보면 <표 3-22>와 같다. 이 표의 통계에 포함된 예술단체들은—분야별 지원과 지원 금액, 그리고 지원 주체가 고르지 않은 것으로 나타났다—평균 연간 1억 원에 달하는 지원금을 받고 있는데 지방자치단체의 지원이 대종을 이룬다. 문화예술단체들이 민주화된 지방자치단체에 그 운영비용을 크게 의존함으로써 생기는 결과는 시장에 그 생존을 의존하는 문화예술단체들과 유사한 제약조건 하에 있게 된다는 것인데, 이에 대해서는 아래에서 부천필의 사례를 통해 더 자세히 논의할 기회가 있을 것이다.

분야별로 보면, 평균 지원액수를 뛰어넘는 분야가 영화 분야로, 조사된 단체의 수가 4개에 불과하여 일반화하기는 어려우나, 평균 지원액의 5.1배에 이르는 지원을 받았으며 중앙정부로부터의 지원 비중도 매우 큼을 알 수 있다. 다음으로 국악과 양악 부문을 들 수 있는데, 국악은 조사된 44개 단체가 평균 지원액의 2.5배에 이르는 지원을, 양악은 35개 단체가 평균 지원액의 1.7배에 달하는 지원을 받고 있고, 역시, 중앙정부 지원의 비중이 높다. 민간의 지원이 상대적으로 활발한 분야는, 사례수가 적은 건축을 제외하면, 양악과 무용 분야이다. 영화를 예외로 한다면, 대체로 소비자 시장이 발달되지 않은 부문에 중앙정부와 민간 등의 지원이 쏠리는 경향을 읽을 수 있고, 이는 지불의사의 분포와 지원이 서로 보충적인 관계를 이루면서 순수예술과 문화산업의 경계를 표시한다는 제1장에서의 논의와 연결될 수 있을 것이다.

다른 한편, 예술가 개인에 대한 지원 통계를 살펴보면, 2003년에 지원금 혜택을 입은 예술가의 비율은 18.5%로 추정된다.³³⁾ 같은 통계 조사에서 지원금 수혜현황을 지원기관의 성격에 따라 구분하면, 중앙정부 2.4%, 지방정부 9.2%, 문예진흥원 6.3%, 기타 공공기관 1.9%, 기업 2.3%, 개인 후원자 3.2%로 나타났다. 예술단체에 대한 지

33) 이하의 지원 수혜자에 관한 통계의 출처는 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2003).

원 통계와 유사하게 지방정부로부터의 지원이 수혜자 비율의 측면에서 큰 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다.

<표 3-22> 문화예술단체에 대한 분야별 지원금 평균

(단위: 만 원)

	중앙정 부	지자체	문예 진흥원	공공지 원-기타	기업	개인	후원 회	민간지 원-기타	지원금 총액
전 평균	1007.7	7346.0	388.0	245.0	847.0	283.6	226.1	111.6	9472.6
체 조사단체 수	236	273	250	235	223	231	225	224	288
문 평균	36.4	861.6	323.3	144.4	101.5	146.7	225.6	74.3	1662.6
학 조사단체 수	44	58	53	47	44	46	43	45	60
미 평균	738.5	648.5	138.0	30.9	337.1	40.6	21.9	35.5	1732.1
술 조사단체 수	33	34	35	33	31	.32	32	31	38
사 평균	-	306.3	93.3	11.5	36.4	75.0	20.8	30.8	466.7
진 조사단체 수	12	16	15	13	11	12	12	13	18
건 평균	-	266.7	1550.0	701.3	5166.7	-	-	-	7684.7
축 조사단체 수	3	3	3	3	3	3	3	3	3
국 평균	1315.3	23118.9	572.1	781.1	103.4	206.5	32.3	448.6	24101.2
악 조사단체 수	34	41	34	32	29	31	31	29	44
양 평균	1192.3	13909.2	489.3	177.8	1172.0	40.0	910.4	29.8	16489.4
악 조사단체 수	26	34	28	27	25	25	26	25	35
연 평균	1261.9	6575.9	526.0	446.4	128.3	226.9	62.6	72.8	8810.4
극 조사단체 수	26	27	25	25	24	26	23	22	28
무 평균	2562.5	1611.4	630.8	296.0	2445.7	166.7	76.9	179.2	7016.0
용 조사단체 수	16	14	13	12	13	12	13	12	16
영 평균	12500.0	20837.5	-	-	13037.5	-	2253.8	-	48628.8
화 조사단체 수	4	4	4	4	4	4	4	4	4
연 평균	240.0	1300.0	680.0	100.0	-	200.0	-	-	2276.7
예 조사단체 수	4	6	5	5	4	5	4	5	6
총 평균	334.1	5990.8	316.9	73.5	1107.1	1150.3	120.6	75.7	9066.1
합 조사단체 수	34	36	35	34	35	35	34	35	36

출처: 경희대학교 문화예술경영연구소(2003).

다른 한편, 분야별로 지원금 수혜 비율을 살펴보면, 음악 29.0%, 국악 27.5%, 연극 24.2%, 사진 23.5%, 무용 20.1%, 문학 16.0%, 미술 15.0%, 대중예술 13.9%, 건축 9.0%, 영화 분야 6.7%의 순서로 나타났는데, 2000년 조사와 비교하여, 대중예술 분야에서만 지원금 수혜비율이 늘어나고 다른 분야에서는 수혜비율이 줄었다(<표 3-23> 참조). 특히 문학, 미술, 건축, 연극 분야의 지원금 수혜비율이 상당히 줄어, 본 연구의 서두에서 연구의 배경들 가운데 하나로 지목된, 문화산업 진흥정책의 그늘에서 순수예술이 경시되고 있다는 주장은 근거가 없지 않다는 것이 드러났다. 그러나 이런 데이터 해석은 수혜자에 대한 심사의 강화 등의 제도 개선과 관련이 없는지의 여부를 포함하는 보다 조심스러운 것이 되어야 할 것이다.

<표 3-23> 문화예술 지원금 수혜비율

(단위: %)

	2000년 조사	2003년 조사
전체	26.2	18.5
문학	27.4	16.0
미술	27.8	15.0
사진	29.3	23.5
건축	22.0	9.0
국악	35.2	27.5
음악	31.0	29.0
연극	42.3	24.2
무용	29.0	20.1
영화	11.0	6.7
대중예술	7.0	13.9

출처: 문화관광부 · 한국문화관광정책연구원(2003).

나. 지원의 형태에 따른 제약과 해결 방안의 모색: 부천필의 경우

시의 부천필에 대한 지원이 대부분을 차지하는 부천시립예술단에 대한 지원 규모는 총액이 약 44억 5,200만 원에 이른다(부천시, 2004). 중앙정부나 기타 공공기관

의 지원은 거의 없고, 부천필의 공연수입을 비롯한 사업 수익은 시의 세입으로 계산된다. 주요 민간 후원 조직으로는 2000년에 출범한 부천필후원회가 있는데, 한국 교향악단 역사에서 유사한 사례를 찾기 어려운, 부천필의 열렬한 청중들이 자발적으로 결성한 조직이다. 그러나 부천필이 부천시 조례에 의해 뒷받침되는 상황에서 부천필 후원회와 같은 민간 조직의 지원에는 법적인 한계가 따른다.

2004년 현재 11억 원에 육박하는 후원회비를 보유한 부천필후원회는 2001년부터 매년 약 2,500만 원을 부천필에 지원하고 매년 제야음악회를 주관하여 사업비를 부담해 왔으나 그 법적 성격은 임의단체에 불과하여 부천필후원회의 후원금은 부천시립예술단이 따르는 시 조례상 시립예술단의 예산으로 계상될 수 없기 때문에 개별적인 사업에 지원금을 내는 방식으로 후원의 형태가 제한되어 있다(메타기획컨설팅, 2004; 주원석 부천필후원회장과와의 대화, 2004년 9월 20일). 따라서 부천필의 재원이 부천시의 예산에 긴박되어 있음으로써 다른 방식의 재원조달에 한계가 있다는 것이 부천필의 경우에 관찰되는 지원 주체의 한계에 따른 첫 번째 제약이라고 할 수 있다.

지방자치단체에 재원을 의존함으로써 생기는 두 번째 제약은, 요즘 예술공연 업계에서 주요 마케팅 전략으로 반드시 거론되는 것이 카페 운영을 포함한 편의(amenity) 서비스의 제공을 통해 관객의 저변을 확대하고 수입원을 다변화한 것인데(Wry, 2004), 부천필의 예산 구조나 법적 위상으로는 이런 사업을 꾸리는 것이 어려운 실정이라는 점이다.

셋째, 지방자치단체의 지원은 시민들의 문화적 수요를 충족하는 대중적인 서비스를 제공해야 한다는 요구로 이어지기 쉽다. 이 점은 그렇지 않아도 부족한 부천필의 자원이 세계적인 수준의 교향악단이라는, 열악한 임금에도 불구하고 예술적 성취에 헌신할 수 있도록 단원들을 복돋는 암묵적인 목표를 추구하는 데 충분히 활용될 수 없도록 만드는 제약 조건으로 작용할 수 있다. 즉, 지방자치단체의 지원금에는 일정한 제한이 따라 붙는데, 그것은 자치단체의 재정에서 운영비용이 충당되는 만큼 시민들의 문화적 수요가 이들의 눈높이에 맞게 충족되어야 한다는 것이다. 앞에서 인용한 시의회 의사록이나 다음의 인용은 바로 이 점을 부각하고 있다(2003. 7. 8. 제105회 행정복지위원회 회의록):

“본 위원이 지적하고자 하는 것은 1년에 수십억 원의 돈을 우리 시립예술단에 투자하고 있습니다. 물론 예술의 가치야 논할 수는 없겠지만 어느 정도의 궤도에 시립예술단이 올라와 있으면 시 차원에서 예술단을 통해서 시민들에게 예술공연 서비스를 해야 될 필요가 있다고 생각하는데…”

부천필의 시민들에 대한 서비스 필요는 대중적인 오케스트라의 필요성을 통해 우회적으로 부각되기도 한다. 부천필을 향수할 수 있는 계층이 좁고 한정적이라면 대중적인 관현악의 향수는 보다 많은 시민이 누리는 문화 복지가 될 수 있기 때문에 부천시에 더욱 필요한 단체라는 식이다. 시의회 의원의 다음 발언은 이런 시각의 표현이다(2002. 7. 23. 제98회 행정복지위원회 회의록):

“부천시립예술단 산하에 있는 예술단체는 어떤 특정인을 위한 예술단체라고 볼 수 있겠습니까. 대중을 위한, 대중을 상대로 한 예술단이라고 보기에 아직 시기가 이르다고 생각합니다. 물론 80만 거대 시에 이러한 예술단체, 필이라든가 있어야 될 거라고 생각하면서, 기존에 있는 예술단체에 이의를 제기하는 것은 아니고 단지 대중을 상대로 한 예술단이 없다는 아쉬움입니다. 대중을 상대로 한 예술단을 구상하고 계시거나 그 필요성을 느끼고 계신지요? …(중략)… 시립 팝오케스트라 같은 경우에는 비용이 그렇게 크게 안 들고 시민이 널리 애용을 하고, 이번에 월드컵 운동장에서의 관람 그런 연계로 볼 때는 시립 팝오케스트라 같은 것은 우리 80만 거대 시에 필요한 예술단체가 아닌가 생각되는데요.”

부천필이 제공할 수 있는, 시민들에 대한 예술공연 서비스의 내용으로 시의회 의원들이 거론하는 것으로는 지역축제에 부천필이나 그 단원들이 공연 서비스를 제공하는 것이 있는데, 다음은 그 예이다(2003. 7. 8. 제105회 행정복지위원회 회의록):

“시립예술단 특히 필하모닉 부천시향 같은 경우에는 모든 예산이 일괄 지원 되죠? 1년에 공연예정이 20회 정도 있다고 그래도 지역축제는 주로 토요일 오후 아니면 일요일에 막을 엽니다. 그때에 지역주민이 부천시에서 우리의

세금으로 이런 좋은 예술단체를 키우고 있는데 이 분들이 와서 우리에게 좋은 예술공연을 서비스하는구나 하는 것을 느낄 수 있도록, 필하모닉오케스트라가 지역에 토요일, 일요일에 나가는 것에 있어서 부담이 있을까요, 아니면 문화예술과에서 계획을 준비해서 각 주민자치센터에 그런 안내공문을 보내서 지역축제를 할 때 함께 연계할 수 있는 방안이 어려울까요?”

위 시의회 의원의 질문에 대해 부천시 문화예술과는 다음과 같이 부정적인 답변을 제시하고 있다(2003. 7. 8. 제105회 행정복지위원회 회의록):

“합창단 같은 경우는 무난할 것 같은데 필의 경우에 연주여건이 야외에서 하기에는 좀 힘든 부분이 분명히 있습니다. 실내에서 연주되는 경우는 좀 쉬운데 노출된 야외에서 공연하기는 좀 어려움이 있고 그래서 일반적인 지역축제에 동원돼서 하는 것은 시립예술단 쪽하고 협의를 한 번 더 거쳐보겠습니다.”

실제로 본 연구진이 2004년 8월 21일 부천 중앙공원 야외음악당에서 무료로 열린 “부천필 팝스 콘서트”에 참석하여 관찰한 결과, 부천시 문화예술과의 답변대로 부천필의 역량이 야외에서 전달되는 것은 거의 불가능한 실정임을 확인할 수 있었다. 특히 부천필의 강점인 현의 유려함은 야외 음향 시스템의 조악함으로 인해 청중에게 전혀 전해지지 않았다. 부천시민회관의 음향 조건 역시 매우 열악하여, 부천필 관계자에 따르면, 금관 파트가 적극 활용된 러시아 작곡가의 서곡들 정도가 이런 여건에 적합한 연주곡목이라고 한다(최은규 부천필 기획팀장과의 대화, 2004년 7월 30일). 결국 현재 부천시립예술단이 부천에 가지고 있는 연주회장의 조건 아래에서 부천필이 자신의 역량을 전달할 수 있는 길은 기술적으로 원천 봉쇄되어 있는 상태라고 진단할 수 있다.³⁴⁾ 흔히 부천시민들이 가질 수 있는 불만이라고 생각되어 온 부천필의 서울 지향성은 부천필의 역량이 십분 발휘되어 향수될 수 있는 연주회장이 부천에 없다는 사실에 일부 기인하는 것이라고 할 수 있다.³⁵⁾

34) 이런 상황을 타개하기 위해서 지금 추진되고 있는 것이 부천시의 오케스트라 전용홀의 건립이다.

35) 이런 불만을 앞에서 이야기 한 대중적 서비스에 대한 수요와 관련 지어 잘 정리한 일간지 기사로는 서동철(2002).

다른 한편, 부천필이 제공하는 대중음악의 히트곡 모음을 연주하는 대중 취향의 공연은 부천필의 역사를 통틀어 손에 꼽을 정도이다. 신년 음악회, 제야음악회, 그리고 여름철 시민공원에서 제공하는 대중 취향의 공연을 곡목의 관점에서 대중의 접근도가 높은 공연이라고 예거할 수 있는데, 이들 가운데 소위 팝스 콘서트로 분류할 수 있는 것은 여름 공연이다. 실제로 지난 15년간의 부천필 공연 일지를 분석한 결과 순수음악이 아닌 연주곡이 포함된 연주회는 전체 연주 횟수 295회 가운데 39회로 13.2%, 소위 팝스 오케스트라로 변신한 경우는 7회로 2.4%에 지나지 않았다. 부천필의 지향을 가늠할 수 있는 또 한 가지 사실은 부천필이 이런 대중적 곡목으로 채워진 연주회에 쏟는 연습 시간이 다른 본격 순수음악 연주회에 쏟는 준비 기간에 비해 매우 짧다는 것이다. 예컨대, 2004년 7월 27일에 열린 “음악감독 임헌정 취임 15주년 기념 특별기획 연주회”의 리허설 횟수는 6회이고 연습기간은 2주가 넘는 데 반해, “부천필 팝스 콘서트”의 연습과 리허설은 연주회 전날 1회에 그치고 있다. 그러나 이런 차이는 비단 성의의 문제가 아니라 연주곡목이 제기하는 음악적 도전의 높낮이와 연결되어 있으므로 리허설 기간이 짧다는 것을 부천필의 시민들에 대한 서비스 정신의 부재로 연결 지을 수는 없다.

나아가 부천필의 이런 순수음악 지향은 부천필 단원들로 하여금 부천필의 오늘을 가능하게 한 희생을 이끌어 낸 조직적 구심이었다는 점에서 포기하라고 요구할 수 있는 성질의 것이 아니다. 부천필의 순수음악 지향을 흐리려는 효율을 앞세운 시도는 바로 부천필의 경제적 조건의 열악함을 드러냄으로써 부천필이 오늘날 이룩한 음악적 앙상블을 내면으로부터 파괴하는 결과를 가져올 공산이 크다. 그렇다면 부천필의 예술적 지향을 살려 부천필이 오늘날 부천시에게 돌려주고 있는 홍보효과를 포함한 다양한 혜택을 확대하면서도 부천필의 재정적 상황을 개선할 수 있는 방안은 무엇일까?

사실, 위에서 본대로 부천필은 예술적 긴장을 계속 유지할 수 없게 되는 즉시 바로 조직의 위기가 도래하는 구조로 운영되어 왔다고 해도 과언이 아니다. 그러나 지금의 부천필은 현재의 위상을 지키기 위해서라도 재원의 확대가 꼭 이루어져야 할 상황에 처한 것으로 관찰된다. 지금 추진하고 있는 부천필의 오케스트라 전용홀 건립 사업이 순조롭게 추진된다면 이런 위기는 당분간 피할 수 있을 것이다. 그러나 전용홀 사업이 순조롭게 마무리되더라도 지금 정도의 운영재원으로 전용홀의 공연

내용을 채우기란 불가능하다. 부지휘자도 없고 객원 지휘자의 초빙도 어려운 상황에서 부친필의 연주곡목을 늘려가는 일은 거의 불가능에 가깝고, 따라서 연주 횟수를 늘리는 것 역시 어렵다(최은규 부친필 기획팀장과의 대화, 2004년 7월 30일). 결론적으로, 부친필의 가장 큰 당면 문제는 부친필이 이룩한 예술적 성취를 지속적으로 담아낼 수 있는 재원의 확보라고 할 수 있다.

위에서 검토한 부친필이 당면해 있는 여러 제약 조건들을 고려할 때 이런 재정적 곤란을 해결하는 한 가지 방법은 부친필의 재원을 다각화하는 것이다.³⁶⁾ 부친필의 재원이 부천시 의존 일변도에서 탈피한다면 부친필의 예술적 추구는 지금보다 더욱 자유롭게 이루어질 수 있을 것이라 여겨지며, 더불어, 단원들의 처우도 개선할 수 있을 것이다. 그리고 이런 다양한 재원의 획득이 반드시 부친필을 단위로 하는 수입 지출의 계산 아래 이루어질 필요가 없을 것이다. 예컨대 부친필 단원들이 본 연구가 제안하는 문화산업 부분에서의 서비스 제공 프로그램에 참여한다면, 부천시의 예산 증액 없이 단원의 처우를 개선하는 효과를 가져 올 수 있을 것이다.

실제로 본 연구진이 연구과정에서 탐문한 바에 따르면, 부친필의 일부 단원들이 2004년 상반기에 막이 오른 한 뮤지컬의 제작에 참여하여 한국 뮤지컬 음악의 질적인 향상에 기여한 것으로 나타났다. 본 연구의 정책 대안이 실행에 옮겨진다면, 이런 활동들이 보다 활성화되고 부친필의 예술적 성취를 보다 많은 대중이 향수할 수 있게 되는 결과를 빚게 될 것으로 기대할 수 있다. 물론 이 경우에 재정 못지않게 시간상의 제약이 문제가 될 수 있으나, 이는 효율적인 오케스트라 경영 기술의 도입으로 극복할 수 있을 것이라 여겨진다.

4. 문화산업—순수예술의 새로운 재원

우리는 위에서 부친필의 사례를 통해 순수예술을 유지하고 성장시키는 데 필요한 재원이 다양한 형태로 조달되는 것이 예술적 추구의 자율성을 보호하는 데 유리한 환경을 조성한다는 사실을 지적하였다. 우리가 앞에서 점검한 몇몇 사례와 우리나라 예술가 노동시장에 대한 분석의 결과는 문화산업이 질적인 발전을 이룩하는

36) 실제로 부친필을 독립적인 재단법인으로 만드는 방안이 검토되고 있는 것으로 알려져 있다.

데 순수예술 인력이 도울 수 있는 부분이 많다는 사실과 문화산업의 눈부신 성공 사례가 이런 도움에 기초한 성과라는 사실을 보여주었다. 본 연구가 제시한 정책 대안은 앞에서 문화산업의 사례를 통해 중요한 성공 요인으로 부각된 순수예술 인력의 조력과 참여를 촉진할 수 있는 문화산업 인력정책이라고 그 성격을 규정할 수 있을 것이다. 그리고 이런 인력 정책의 궁극적인 목표는 현 단계 문화산업의 질적 도약에 필요한 창조적 활기를 조성하는 것이다. 다른 한편, 이를 순수예술의 관점에서 뒤집어 보자면 본 연구의 정책 대안은 문화산업과 그에 대한 공적인 지원을 순수예술의 새로운 재원으로 부각하고 있다 할 것이다.

문화산업 부문에서 순수예술의 지원을 위해 동원할 수 있는 재원은 크게 공적인 지원과 시장 기제를 활용한 보상으로 구분할 수 있다. 전자의 예로는 문화산업 업체들이나 문화산업정책을 담당하는 정부 부처가 우리나라 문화산업의 질적인 도약을 위해 순수예술의 육성이 필요하다는 취지로 순수예술에 지원을 하는 형태가 있을 수 있고, 후자의 예로는 주로 순수예술 인력이 문화산업에 제공한 도움에 대해 시장에서 개별적인 보상을 직접 제공하는 다양한 임시고용 형태를 생각해 볼 수 있을 것이다. 본 연구가 가다듬고 있는 정책 대안은 특히 문화산업의 순수예술에 대한 임시고용 기회의 제공과 공적인 지원을 결합함으로써, 첫째, 예술가 조합주의와 같은 공적 지원에 따른 부작용을 방지하고, 둘째, 순수예술이 문화산업에 대해 구체적인 노동을 통해 보다 직접적이고 실질적인 도움을 제공하는 것을 촉진함과 동시에, 셋째, 문화산업에 대한 순수예술의 이런 실질적인 기여가 순수예술의 창조로 선순환할 수 있는 여건을 조성하는 데 그 일차적 목표를 두고 있다.

제4장 결론

제1절 되짚어 본 문화산업과 순수예술의 관계

본 연구의 실증적인 탐구는 순수예술이 문화산업의 근간이 된다는 사실을 문화산업 분야의 성공 사례에서 확인하는 것에서 시작되었다. 본 연구는 특히 인력의 흐름이라는 측면에서 문화산업과 순수예술의 연계를 확인하려고 노력하였다. 그리고 이런 실증적인 노력의 결과로 우리나라의 문화산업과 순수예술 사이에 몇 가지 재미있는 연계가 드러났다. 사례 연구와 2003년 『문화예술인실태조사』의 결과에³⁷⁾ 대한 통계 분석 등을 통해 드러난 몇 가지 흥미로운 사실을 정리해 보자면 다음과 같다.

우선 순수예술과 문화산업의 인력 간 이동은 몇몇 두드러진 예들이 주는 강렬한 인상에 비해 상당히 저조할 수도 있다는 점을 지적할 수 있다. 송강호와 같은 스타의 예들 때문에 순수예술과 문화산업의 연계는 대단히 직접적인 것으로 간주되기 쉽지만, 실제 연기자 시장을 조사해 본 결과를 보면 순수예술 인력이 문화산업 쪽에 직접 진출한 사례는 기대에 비해 많지 않은 것으로 드러났다.³⁸⁾ 그러나 스타가 문화산업에서 수행하는 역할의 비중을 고려할 때, 지금 문화산업 분야에서 활약하고 있는 다수의 스타 연기자들이 자신의 예술적 기량을 연극 부문에서 닦았다는 사실은 문화산업과 순수예술 사이의 연계라는 측면에서 간과할 수 없는 중요성을 지닌다고 할 수 있을 것이다.

또, 이런 저조한 직접 진출의 통계가 곧바로 순수예술과 문화산업이 별 관련 없이 각자의 길을 가고 있다는 식의 결론으로 이어지는 것은 아니다. 극단 목화의 대표 오태석의 술회에서도 확인되지만(오태석·서연호, 2002), 방송 드라마가 본격적으로 시작된 시기의 연극계의 인력난은 당시 막 불붙었던 소극장 운동의 몰락으로 이어졌다. 따라서 문화산업 쪽의 프로세스 혁신으로 생겨난 인력 수요가 순수예술의 인력 공동화로 이어진다는 우려는 단지 기우가 아니다. 그러나 우리가 본 연구에서

37) 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2003).

38) 또 하나 고려하여야 할 사실은 본 연구가 수집한 연기자 시장에 관한 데이터의 한계이다.

발견한 순수예술과 문화산업의 연계는 이런 부정적인 것이 아니라 보다 긍정적인 것이었다.

첫째, 문화산업에서 활약하고 있는 스타급 예술가들에게서 순수예술 분야에서 경력을 시작하거나 훈련을 쌓은 경우를 많이 발견할 수 있다는 점이다. 연기자 노동시장의 조사에서 드러난 바, 많은 연극 출신 연기자들이 영상산업에서 중견이나 스타 연기자의 역할을 감당하고 있다는 점에서 특히 순수예술 분야의 기여가 강조될 필요가 있다.

둘째, 순수예술은 문화산업에, 적어도 연기자 노동시장의 경우에 국한해서 본다면, 필요 인력의 대다수를 직접 공급하는 역할을 수행하고 있다고 보기는 어려운 점이 없지 않으나, 교육 훈련의 서비스 제공이라는 측면에서 주목할 만한 역할을 수행하고 있는 것으로 나타났다. 이는 우리나라 연극의 씨가 마른다면 연극과 관련된 대학 내 학과의 존재 의미는 크게 축소될 수밖에 없고, 이렇게 된다면 지금 문화산업에 공급되고 있는 연기자의 질과 양은 타격을 입을 수밖에 없다는 식으로 달리 표현할 수 있을 것이다. 실제로 우리는 위에서 문화산업 부문에서 데뷔한 연기자의 전공을 조사한 결과, 조사대상자 가운데 출신 학과를 확인할 수 있었던 연기자의 50%가 연극관련학과 졸업생들이었음을 확인한 바 있다.

셋째, 타 분야에 비해서 심각한 공급과잉 상태에 있던 예술계열 대학 졸업생들의 취업률이 문화산업의 팽창으로 타 분야와 어깨를 나란히 할 수 있는 수준이 되었다는 점을 지적할 수 있다. 이런 취업률의 호전은 우리나라에서 순수예술이 주로 학교의 울타리 안에서 유지되고 있다는 점을 고려할 때 상당한 의미를 지닌다. 이정은(2001)의 오케스트라 단원들에 대한 선행 연구에서나 부천필 단원들이 참여한 설문조사 결과에서 순수음악 전공자의 당초 희망이 직업독주자보다 대학교수 쪽으로 기울어져 있었다는 점도 이런 맥락에서 주목할 만한 사실이다. 이렇게 순수예술 전공자들의 재생산 과정이 시장보다 학교에 의존하고 있는 우리나라의 특수한 현실에 비추어 이들 예술계열 4년제 대학의 졸업생 취업률이 호전되었다는 사실은 적절한 정원의 계산과 관련해서 제기될 수 있는 교수직 수의 감축 압력이 줄었다는 의미로 해석될 수 있고, 나아가 1990년대에 시작된 우리나라 문화산업의 팽창이 순수예술 유지의 핵심적 기제로 작동하고 있는 순수예술 교육제도가 심각한 위기 상황으로 가는 것을 막는 데 있어 적지 않은 도움이 되었다는 해석으로 이어질 수 있다. 그러

나 제1장에서 인용한 문화콘텐츠산업 최고경영진에 대한 설문조사 결과는 문화산업의 요구가 예술대학의 교과과정에 적절히 반영되어 있지 않다는 점을 드러내 주었다(<표 1-4> 참조).

학교를 통해 자신을 유지하는 순수예술은 시장이나 민주정치의 핵을 이루는 대중이라는 존재와 유리되기 쉬운 구조를 가지고 있고, 이런 경향은 순수의 이데올로기를 통해 강화되는 경향이 있다. 그리고 이런 경향이 과도해진다면, 순수예술과 시장경제에 물적 토대를 둔 민주주의가 양립하기 어렵게 되는 상황이 도래할 수 있다. 우리는 이런 위기의 징후를 그 눈부신 성공 때문에 지방자치제도의 민주적인 검토와 감시에서 비교적 자유롭다고 생각되는 부천필의 경우에서도 확인할 수 있었다. 이런 위기가 가시화된다면 순수예술의 지원에 사용되는 공적 기금은 대폭 축소될 수밖에 없고, 이럴 때 순수예술은 자신의 생존을 위해 시장에 더욱 의존적이 될 수밖에 없을 것이다.

그러나 시장은 그 안에서 순수예술이 자신을 유지하기 어려운 구조를 가지고 있다. 순수예술이 시장에서 축적된 잉여가 시장외적인 메커니즘을 통해 사용됨으로써 계급적 차이를 만들어내는 사회적 과정에 자신의 자리를 발견하였음은 디마지오나 부르디외가 적절히 밝혀주고 있는 바이다(Bourdieu, 1984; DiMaggio, 1986b). 그러나 우리나라의 지배 계급이 순수예술의 유지와 발전을 통해 자신을 구별 짓는 비용을 단기간에 크게 늘리리라는 전망은 불가능해 보인다. 즉, 우리의 현실에서 순수예술에 대한 민간지원에는 한계가 있을 것이다. 실제로 예술단체나 예술인에 대한 지원 통계는 민간으로부터의 지원이 공적 지원에 비해 미미함은 물론, 퇴조의 경향마저 띠고 있다는 사실을 드러내고 있다(경희대학교 문화예술경영연구소, 2003; 문화관광부·한국문화관광정책연구원, 2003). 이렇게 볼 때에 순수예술은 되도록 다양한 자원을 동원하여 자신의 재정을 충당할 필요가 있고, 이렇게 다변화된 재정의 원천은 자신의 독립성 유지에 도움이 될 수 있을 것이다.

결론적으로, 순수예술의 진흥을 위해서는 예술가의 가족을 포함하여 시장과 국가, 그리고 지역 공동체를 가리지 않고 되도록 다양한 지원 주체들 간의 힘의 균형을 유지함으로써 예술의 자율성과 그에 기반을 둔 창발성이 침해되지 않는 방향으로 지원금을 끌어오는 노력을 경주할 필요가 있다. 본 연구는 1990년대 이후 엄청난 속도로 성장하고 있는 문화산업이 순수예술에 대해 다양한 방식으로 훌륭한 재원이

될 가능성을 내장하고 있음을 발견하였고, 이런 가능성에 기초한 문화산업정책 대안을 고안하였다.

김대중 정부에서 급속히 팽창해 온 문화산업정책에 대한 비판의 대중을 이루는 것은 그것이 경제적 효율을 앞세워 시장추종적 단기 전략에 치중하고 있다는 점으로 요약될 수 있다(이원재, 2003). 그 대안으로 생각할 수 있는 것이 문화산업의 성장을 통해 이룩할 수 있는 문화복지의 확대와 같은 다양한 효과들을 염두에 두는 정책의 수립일 것이다. 예컨대, 영화관 인프라의 확충은 영화 관람의 비용을 낮춤으로써 영화시장의 확대를 가져왔고, 이는 평범한 소비자의 관점에서는 천문학적 비용이 생산에 투입된 문화적 창조물에 대한 접근이 예전보다 쉬워졌음을 의미한다(정성욱, 2004). 문화산업이 가진 이런 문화복지의 확대 효과는 문화산업 상품과 서비스 속에 우리나라 순수예술이 성취한 예술적 성과가 녹아들어감으로써 질적인 향상을 기할 수 있고, 본 연구의 정책 대안은 이런 관점에서 경제적 효율뿐 아니라 문화복지도 고려하는 균형 잡힌 문화산업정책이라면 추구해 볼 만한 가치가 있는 대안이라고 할 수 있을 것이다.

본 연구가 부각한 정책 대안의 가능성이 문화산업정책에 대해 시사하는 바를 정리하자면, 우선, 문화산업의 큰 의의 가운데 하나가 복제 메커니즘을 통해 시민들의 문화복지를 크게 개선할 수 있다는 점에 있으므로 문화산업에 유입된 순수예술 인력은 이런 문화산업의 의의를 확대하는 데 의미 있는 기여를 할 수 있을 것이라는 점을 들 수 있다. 나아가, 이런 기대 옆에는 문화산업의 경쟁력을 한 단계 높이는 데에도 예술 인력의 기여가 필수적이라는 문화산업 경영자들을 비롯한 각계의 인식이 놓여 있다.³⁹⁾ 즉, 우리나라 문화산업의 경쟁력을 한 단계 더 올려놓기 위해서는 지금보다 더 많은 창의적 투입 요소가 동원되어야 하고, 이런 투입 요소의 원천으로 우리 주변에서 쉽게 지목할 수 있는 분야가 바로 순수예술 부문이라는 것이다.

더구나 순수예술 인력의 순수예술에 대한 열정은 문화산업의 번성에 필요한 인력 요소를 비교적 싼 값에 조달할 수 있는 가능성을 크게 열어놓는 것이었다. 예컨대, 부천필에게 예술적 열정이 없었다면 이런 규모와 질을 갖춘 오케스트라를 유지하는 데 드는 사회적 비용은, 보수적으로 보더라도, 배 이상일 것이다. 아니, 예술적

39) 문화콘텐츠산업의 예술인력에 대한 이러한 기대에 대해서는 문화콘텐츠산업 최고경영자를 대상으로 한 설문조사 결과를 참조(한국문예진흥원·한국문화콘텐츠진흥원, 2002).

열정이 없었다면 부친필의 존재는 아예 불가능했을 것이다. 같은 이야기를 2000년대 한국영화를 끌고 갈 연기자로 손꼽히는 송강호의 경우에도 할 수 있다. 따라서 순수 예술은 단지 문화복지의 관점에서뿐 아니라 경제적 관점에서도 문화산업의 번성에 크게 기여하고 있고, 따라서 문화산업이 시장적 통로 혹은 비시장적 통로를 통해 순수예술의 지갑이 되는 것은 매우 효과적인 상생의 방안이라고 할 수 있을 것이다.

제2절 정책 제언

본 연구는 예술가 노동시장에 대한 분석을 통해 순수예술과 문화산업이 가질 수 있는 상생의 연계를 발견하고자 노력하였다. 본 연구가 연기자 시장에 대한 조사를 통해 수집한 데이터는 여러 제약에도 불구하고 본 연구가 제시한 대안이 실제로 현실에서 작동하고 있었음을 보여주고 있다. 즉, 경제적 압력 때문에 순수예술의 인접 부문인 문화산업 부문에서 일감을 찾아 생계를 해결하는 와중에서도 짬짬이 예술적 추구를 계속하는 연기자들의 모습이 그것이다. 일부 연극 출신 연기자들은 연극에 아예 발길을 끊은 것으로 이야기되지만, 적어도 본 연구가 수집한 데이터는 연극에서 기량을 닦고 예술적 추구의 즐거움을 맛본 문화산업 부문 연기자들이 연극 무대로 꽤 자주 되돌아간다는 사실을 확인해 주었다.⁴⁰⁾

공적 지원이 이런 환류를 조금 더 쉽게 만든다면 순수예술 인력의 문화산업 진출 확대를 통해 문화산업의 질적 도약을 위해 반드시 필요한 창의력을 확충하고 문화산업 향수자인 대중의 문화복지를 향상시키는 결과를 가져 올 것이라 기대할 수 있다. 또, 순수예술의 자율성 유지는 재정적으로 보다 쉬운 일이 될 것이다. 이런 환류는, 연기자의 경력 구조를 통해 들여다 본 대로, 예술가 노동시장의 고용형태가 프로젝트별 임시고용을 중심으로 조직되어 있기 때문에 가능한 것이라고 할 수 있고, 본 연구의 정책 대안은 바로 이런 예술가 노동시장의 특성을 활용하여 순수예술과 문화산업의 인적 교류를 촉진하는 것이 그 대강을 이룬다.

40) 따라서 본 연구는 순수예술과 문화산업 간 인력 교환에 관한 실증적 증거의 제출이라는, 파이스트의 선행 연구(Feist, 2001)가 제기한 주요 연구 과제를 일부 해결한 시도로서도 그 자리를 매길 수 있다.

결론적으로, 본 연구가 예술가 노동시장에 대한 분석을 통해 제시한 정책 대안의 골자는 순수예술 인력이 문화산업에 임시로 고용되는 경우에 정부가 공적 지원을 제공하여 예술가의 자유로운 예술적 추구를 촉진하는 것이라고 할 수 있다. 여기에 제공되는 공적 지원의 크기는 지원을 받은 예술가가 문화산업에서의 임시 고용기간이 끝난 뒤 일정 기간 자유롭게 예술적 추구를 할 수 있는 여유를 확보할 수 있는 정도가 될 것이다. 그리고 이 같은 공적 지원의 목표들 가운데 하나가 예술가의 창조적인 추구를 보장하는 것이므로, 지원을 받은 예술가는 확보된 여가를 예술적 추구에 사용한 성과를 지원 기간 만료 후에 제시하여야 할 것이다. 이런 공적 지원의 재원으로는 문화산업정책을 관장하는 정부 부처의 예산이나 관련 기금을 생각해 볼 수 있을 것이다.

다만 이런 정책 대안이 실제 실행됨으로써 생길 수 있는 부작용으로 정책 수립자가 경계해야 할 점들 가운데 하나는 순수예술에 대한 보조가 더 심각한 인력공급 과잉을 불러올 수 있다는 것이다. 그러나 본 연구가 여러 차례 언급한 문화경제학자 타우스는 이런 난점에도 불구하고 예술가의 자유로운 추구를 허용할 여지를 넓히는 지원 정책의 필요성을 역설하고 있다(Towse, 2001). 또 다른 난점으로 생각할 수 있는 것은 순수예술의 정체성 문제이다. 즉, 문화산업과 순수예술의 경계가 유지되어야만 순수예술이 순수예술로 살아남을 수 있다는 것이고 대중과 산업의 요구에 순치된 예술가는 더 이상 예술가로 간주되지 않을 수 있다는 점이다.

흔히 권력이나 시장의 요구에 자신을 순순히 무장해제한 예술가는 더 이상 예술가일 수 없다고 하는 세간의 평가가 이야기하는 바는 순수예술의 성취가 철저한 자유의 이행 끝에 기적적으로 도달하게 되는 바라는 사실에 대한 인정이라고 할 수 있다. 그리고 자신의 예술적 내면에서 우러나오는 필연이 아닌, 혹은 예술가 공동체의 성스러운 부름이 아닌, 대중과 산업의 요구에 길들여진 예술은 결코 이런 기적을 이룰 수 없으리라는 단정이 순수예술가가 문화산업 진출을 금기시하는 중요한 이유들 가운데 하나일 것이다. 그러나 민주주의와 시장경제가 우리가 살고 있는 질서의 근간을 이룬다는 사실을 받아들인다면 순수예술 역시 민주주의와 시장경제가 적극적으로 제공하는 흥과 신명을 자신의 자유와 겹치는 방안을 모색하지 않을 수 없고, 문화산업에서의 작업 경험은 이런 모색의 기회로 선포될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 경희대학교 문화예술경영연구소 (2003). 『문화예술단체실태조사』. 한국문화관광정책연구원.
- 교육인적자원부 (2004). 『교육통계서비스시스템』 [On-line]. Available: http://std.kedi.re.kr/jcgi-bin/publ/publ_frme.htm
- 김문환·이중환 (1987). 『문화축매운동론』. 서울: 현암사.
- 김성욱 (2003. 5. 12). 표면이 있을 뿐 진실은 없다. 『필름2.0』 [On-line]. Available: http://www.film2.co.kr/moviedb/movie_review.asp?mkey=4238
- 김영진 (2003. 5. 15). 시대의 얼굴을 찍는다. 『필름2.0』 [On-line]. Available: http://www.film2.co.kr/moviedb/movie_feature.asp?mkey=4238&akey=1674
- 김재준 (2000). 시각예술산업의 발전방안. 구문모·임상오·김재준. 『문화산업의 발전방안』 (255~317쪽). 서울: 산업연구원.
- 김희석·이건우·이항구·박진수·최영섭 (2002). 『서비스산업의 성장동력화 전략』. 산업연구원.
- 나뭇이·페니레인 (2003. 5. 7). 봉준호 감독을 만나다. 『딴지일보』 [On-line]. Available: http://www.ddanzi.com/ddanziilbo/movie/3051/mo3051in_021.asp
- 남재일 (2003. 4. 25). 건달이 <살인의 추억>에 불편해하는 이유는. 『씨네21』 [On-line]. Available: <http://www.cine21.co.kr/kisa/sec-002200209/2003/05/030515181425074.html>
- 메타기획컨설팅 (2004). 『부천시립예술단체에 대한 중장기발전방안 연구』. 부천시.
- 문화관광부 (2002). 『2002 문화산업백서』 서울: 저자.
- 문화관광부 (2003). 『2003 문화산업백서』. 서울: 저자.
- 문화관광부 (2004a). 『예술의 힘』. 서울: 저자.
- 문화관광부 (2004b). 『창의한국』. 서울: 저자.
- 문화관광부·한국문화관광정책연구원 (2003). 『문화예술인실태조사』. 서울: 저자.
- 부천시 (2004). 『2004 세입세출 제2회 추경 예산서』. 부천: 저자.
- 부천시의회 (2004). 행정복지위원회 회의록 [On-line]. Available: <http://>

- council.bucheonsi.com/new_frame7.htm
- 서동철 (2002. 9. 24.) 부천시향 부천엔 없다? 『서울신문』, 16.
- 심영섭 (2003. 5. 8). 범작이 될 수도 없지만, 걸작이 될 수도 없는 <살인의 추억>. 『씨네21』 [On-line] . Available: <http://www.cine21.co.kr/kisa/sec-002200207/2003/05/030508173014125.html>
- 양건열 · 강석홍 · 오양열 · 유재길 (2000). 『순수문화예술 진흥방안 연구』 (정책과제 2000-17). 한국문화정책개발원.
- 양종희 (2003년 11월). 문화예술인 통계의 문제와 개선방안: 외국 사례를 중심으로. 한국문화관광정책연구원 주최 『문화통계 개선 워크숍』 발표문.
- 양현미 (2004년 8월). 예술공공지원의 효율성과 재원 확충. 『민족예술』, 108, 26~28쪽.
- 영화진흥위원회 (2004). 『영화산업자료』 [On-line] . Available: <http://www.kofic.or.kr>
- 오테석 · 서연호 (2002). 『오테석 연극: 실험과 도전의 40년』. 서울: 연극과 인간.
- 이상용 (2003. 4. 12). 전대미문의 놀라운 한국영화. 『필름2.0』 [On-line] . Available: http://www.film2.co.kr/moviedb/movie_review.asp?mkey=4238&akey=963
- 이원재 (2003). 새 정부 문화정책 제안: '문화민주주의의 꿈!'. 『참여정부 문화정책의 개혁과제 및 대안정책 제시를 위한 공개토론회 자료집』 [On-line] . Available: <http://culturalaction.org>.
- 이정은 (2001). 『오케스트라연주자의 직업사회학적 분석: 서울·경기지역 오케스트라의 전문직업성(professionalism)을 중심으로』. 서울대학교 석사학위논문.
- 이효인 (2003. 5. 6). 이 완벽한 영화의 문제점 하나. 『씨네21』 [On-line] . Available: <http://www.cine21.co.kr/kisa/sec-001100100/2003/05/030506094934010.html>
- 임상오 (2002). 문화산업과 순수예술의 발달. 『정신문화연구』. 25(4), 3~19쪽.
- 정갑영 · 조현성 · 김영범 (2003). 『예술인 사회보장제도 연구』 (정책과제 2003-05). 한국문화관광정책연구원.
- 정성욱 (2004). 『한국의 문화산업정책 10년』. 한국문화관광정책연구원.
- 추광영 · 이근용 · 이재현 · 송중현 (2000). 2000년도 한국인 생활시간의 개요. 『언론

- 정보연구』, 37, 131~241쪽.
- 최영섭 (2004). 문화산업분야 인적자원개발. 『서비스 분야 인적자원개발 정책토론회 자료집』. 직업능력개발원.
- 최영섭·성제환·유승호·이연정·윤석천·원용진 (2001). 『문화산업 전문인력 수급대책과 투자의 고용창출효과에 관한 연구』. 문화관광부.
- 통계청 (2004a). 『KOSIS』 [On-line]. Available: <http://kosis.nso.go.kr>
- 통계청 (2004b). 『STAT—KOREA』 [On-line]. Available: <http://www.stat.go.kr/statcms/main.jsp>
- 한국문화예술진흥원·한국문화콘텐츠진흥원 (2002). 『순수예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여』. 서울: 저자.
- 황호택 (2003년 6월), “신성일 시대였다면 난 조연으로 끝났을 것.” 『신동아』, 543, [On-line]. Available: <http://shindonga.donga.com>
- 池上 惇 (2003). 『文化と固有價値の經濟學』. 岩波書店.
- 河島伸子 (2004). 문화정책의 매니지먼트. 고토 카즈코 엮음/임상오 옮김. 『문화정책학: 법·경제·매니지먼트』 (151~198쪽). 서울: 시유시.
- Adorno, T. W. (2001). On the fetish character in music and the regression of listening. In Bernstein, J. M. (Ed.), *Culture industry: Selected essays on mass culture* (pp. 29-60). London: Routledge. (Reprinted from *The essential Frankfurt school reader*, by A. Arato & E. Gebhardt, Eds., 1982, New York: The Continuum Publishing Company)
- Becker, G. S. (1996). *Accounting for tastes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Becker, H. S. (1982). *Art worlds*. Berkely: University of California Press.
- Benjamin, W. (1983). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit(기술복제시대의 예술작품). 반성완(번역), 『발터 벤야민의 문예이론』 (197-231쪽). 서울: 민음사. (Original work published 1936)
- Bernstein, J. M. (Ed.). (2001). *Culture industry: Selected essays on mass culture*. London: Routledge.

- Blokland, H. (1997). *Freedom and culture in western society*. London: Routledge.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste* (Nice, R., Trans.). Cambridge: Harvard University Press. (Original work published 1979)
- Caves, R. E. (2000). *Creative industries: Contracts between art and commerce*. Cambridge: Harvard University Press.
- Cheong, K. M. (1998, June). Winner-take-all markets of arts and culture. Paper presented at the 10th International Conference on Cultural Economics, Barcelona, Spain.
- Cowen, T. (2003). *In praise of commercial culture*. 임재서 · 이은주(역), 『상업문화예찬』. 서울: 나누리. (Original work published 1998)
- DiMaggio, P. J. (1986a). Can culture survive the marketplace? In DiMaggio, P. J. (Ed.), *Nonprofit enterprise in the arts: Studies in mission and constraint* (pp. 63-92). Oxford University Press.
- _____ (1986b). Cultural entrepreneurship in nineteenth-century Boston. In DiMaggio, P. J. (Ed.), *Nonprofit enterprise in the arts: Studies in mission and constraint* (pp. 63-92). Oxford University Press.
- Feist, A. (2001). The Relationship between the subsidized and the wider cultural sector. In Selwood, S. (Ed.), *The UK cultural sector: Profile and policy issues* (pp. 189-201). London: Policy Studies Institute.
- Frank R. H. & Cook, P. J. (1995). *The winner-take-all society*. New York: Free Press.
- Frey, B. S. (1997). *Not Just for the money: An economic theory of personal motivation*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Gans, H. J. (1996). *Popular culture and high culture*. 이은호(역), 『고급문화와 대중문화: 취향의 분석과 평가』. 서울: 현대미학사. (Original work published 1974)
- Getzels, J. W. & Csikszentmihalyi, M. (1976). *The creative vision: A longitudinal study of problem finding in art*. New York: Wiley-Interscience.
- Helibrun, J. & Gray, C. M. (1993). *The economics of art and culture: An American perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Jackson, C., Hong, S., Hillage, J., & Stock J. (1994). *Careers and training in dance and drama: A Report of research for the Arts Council of England* (IES Report 268). Brighton: The Institute for Employment Studies.
- Kingsbury, H. (1988). *Music, talent and performance :A conservatory cultural system*. Philadelphia: Temple University Press.
- Lim, S.-O. (2004). Artistic creativity and cultural policy. *Cultural Economics*, 4(2), 25-37.
- Peacock, A. & Weir, R. (1975). *The Composer in the marketplace*. London: Faber Music.
- Tarkowskij, A. (1991). *Die versiegelte Zeit*. 김창우(역), 『봉인된 시간』. 서울: 분도출판사. (Original work published 1985)
- Throsby, D. (2001). *Economics and culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Throsby, D. & Hollister, V. (2003). *Don't give up your day job: An economic study of professional artists in Australia*. Sydney: Australia Council for the Arts.
- Towse, R. (2001). *Creativity, incentive and reward: An economic analysis of copyright and culture in the information age*. Cheltenham: Edward Elgar.
- _____ (2003). Copyright policy, cultural policy and support for artists. In Gordon, W. J. & Watt, R. (Eds.), *The economics of copyright* (pp.66-80). Northampton, MA: Edward Elgar.
- World Intellectual Property Organization (2003). *Guide on surveying the economic contribution of the copyright-based industries*. Geneva: Author.
- Wry, B. J. (2004, Novemeber). Marketing considerations for the arts administrator. Paper presented at the First Performing Arts Administration Conference, Seoul, Korea.
- Yin, R. K. (1994). *Case study research: Design and methods*. Thousand Oaks: Sage.

Abstract

Searching Out Policy Strategy to Link the Two Sub-sectors of Arts Up.

by Jung, Sung-Wook and Lim, Sang-Oh

The culture industry policies in Korea have been criticized on the grounds that they put too heavy emphasis on the economic aspect of culture industries to care for non-economic aspects thereof. One such frequently heard textbook-style criticism of the policies has been that policy-makers tend to neglect the fact that commercial sub-sector of arts cannot prosper without vibrant non-commercial sub-sector of arts as its root and basis. One main purpose of this study is to find empirical evidence of the claim that non-commercial sub-sector where art for the sake of art itself is pursued is indeed the root and basis of culture industries; the other main purpose of this study is to conceive, based on empirical evidence found by this study, a policy which should help Korean culture industries develop into a higher performance level by strengthening their root, that is the non-commercial sub-sector of arts. Especially this study has focused on the artists labor market of Korea, specifically the actors labor market in finding empirical evidence of substantial links between the two sub-sectors of arts.

Through statistical analysis of data related to the artists labor market and studies of the several successful cases in performing arts and film, this research has come to conclude that the commercial sub-sector of arts and its non-commercial partner significantly have helped each other in terms of human resources. What follows summarizes several such ways the two sub-sectors of arts have been found to support each other.

1. The flow of artists from the non-commercial sub-sector to

culture industries might not be so strong as expected; however, the labor market data which this study gathered show that the prospect to become a rising star in film and/or television is brighter among actors and actresses who begin their careers from the theater than among those who do so otherwise.

2. The non-commercial sub-sector of arts has been found to provide cultural industries with the service of training and education. In fact, among actors and actresses whose data on careers this study collected, over 50% graduated from theater-related departments of colleges and universities.

3. The unprecedented expansion of culture industries that began in the late 1990s in Korea appears to have helped the graduates from colleges of arts find jobs, so that it lowered the social pressure on the school system of arts that plays a rather prominent role in sustaining the non-commercial sub-sector of arts in Korea.

However, the non-commercial sub-sector of arts that sustains itself mainly within the school system has a dangerous possibility to alienate itself from free market economy and democracy, the two main institutional buttresses of our society. This possibility is highlighted by the fact that local governments, democratized in mid 1990s, have been the key funding source for the non-commercial sub-sector of arts in Korea. Before this kind of alienation deepens into a crisis of arts, the non-commercial sub-sector had better look for ways to raise funds from various sources, thereby shielding its independent pursuit for art for art's sake from hostile public scrutiny.

Fortunately, this study has found that culture industries have provided financial helps for the non-commercial sub-sector of arts by, for

example, offering temporary job opportunities for the actors and actresses who frequently returned to the non-commercial sub-sector after working in media industries for a while in order for making their ends meet. On the basis of empirical findings of such transition paths between the two sub-sectors of arts, this study has developed a policy suggestion that would, put into practice, facilitate the movements of artists between the two sub-sectors by subsidizing artists hired in culture industries temporarily and willing to go back to the non-commercial sub-sector for pursuing art for art's sake. This kind of policy, despite of its possible side-effects such as provoking over-supply of artists and crowding out the will to art, is expected to instill the artistic creativity into culture industries which not a few CEOs of the industries and policy makers have longed for, at a price much cheaper with the passion for art for art's sake alive in the non-commercial sub-sector of arts than otherwise.

저자약력

정성욱

서울대학교 공법학과 졸업

서울대학교 언론정보학과 졸업(석사)

Northwestern대학교 대학원 졸업(언론학 박사)

한국문화관광정책연구원 책임연구원

임상오

고려대학교 대학원 졸업(경제학 석사·박사)

상지대학교 경제통상학부 교수

순수예술과 문화산업의 연계전략 개발

발행인 이 영 욱

발행처 한국문화관광정책연구원
서울시 강서구 방화동3동 827
전화: 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

인쇄일 2005년 1월 일

발행일 2005년 1월 일

인쇄인 (주) 계문사
