

박사학위논문

한국춤 문화원형 지원 정책에 관한 연구  
-문화공공성을 중심으로

Korean Government's Preservation Policies for Cultural Archetype of  
Korean Dance  
- Focused on Public Interest

제 출 자 : 김 지 원

지도교수 : 류 지 성

2013

행정학과

정책학 전공

단국대학교 대학원

# 한국춤 문화원형 지원 정책에 관한 연구

-문화공공성을 중심으로

Korean Government's Preservation Policies for Cultural Archetype of  
Korean Dance

- Focused on Public Interest

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2013년 7월 1일

단국대학교 대학원

행정학과

정책학 전공

김 지원

김지원의 박사학위 논문을  
합격으로 판정함

심 사 일 : 2013. 06. 07.

심사위원장 김성운 인

심사위원 김영국 인

심사위원 조현주 인

심사위원 김성준 인

심사위원 류지성 인

단국대학교 대학원

(국문초록)

# 한국춤 문화원형 지원 정책에 관한 연구

-문화공공성을 중심으로

단국대학교 대학원 행정학과

정책학전공

김지원

지도교수 : 류지성

세계적인 한류 붐으로 한국문화가 세계의 중심에 자리잡아가면서 생겨난 부가가치는 괄목할만한 성장이 있다. 한국 춤의 원형을 보존하는 일과 디지털콘텐츠화 작업은 정부만의 일에 그치지 않고 막대한 부가가치 가능성 때문에 문화산업계도 큰 관심을 기울이고 있다. 하지만 이를 위해서는 춤 콘텐츠 개발과제와 함께 한국 춤의 원형의 가치에 대한 대중의 인식전환이 필요한 시점이다.

한편 문화와 예술의 관점에서 문화예술은 누구나 향유할 수 있는 사회전반의 보편적 공공재로서의 성격을 지닌다. 이는 대중이 한국춤의 문화적 가치를 재발견하는데 있어서 적극적 역할을 해야 하며 한국인의 정체성을 대표하는 전통춤은 공공성의 측면에서 체계적인 예술정책의 대상이 됨을 의미한다.

‘공공성’은 행정학에서 기본적인이고 핵심적인 문제이다. 문화예술이 사회전반에 보편적으로 누구나 향유할 수 있는 기본적인 향수권을 지니는 것처럼

럼, 한국춤에 대한 행정학적 시각에서 ‘공공성’에 대한 논의는 매우 시의적절하고도 의미 있는 것이라고 할 수 있다. 즉 문화예술정책이 나아가야 할 범주의 틀을 찾고, 이를 분석하고 또 이를 바탕으로 문화예술정책이 나아가야 할 방향에 대한 논의의 토대를 마련할 수 있을 것이다.

이 연구는 한국의 문화정책을 ‘공공성’의 개념과 준거를 통해 발전적으로 분석하고자 하는 시도다. 이는 구체적인 현실의 정책 영역에 대한 분석보다는 개념적 정의에 좀 더 초점을 맞추어 ‘공공성’ 논의를 문화 예술과 문화정책이라는 현실세계 속에서 검토해 본 것이다. 한국춤 원형 정책과 콘텐츠에 관련해 존재하고 있는 문제를 인식하는 과정에서 한국문화예술의 기존의 논의들이 지나쳤을지도 모르는 한국춤의 ‘공공성’에 관한 새로운 방안을 모색하는 것이다.

특히 공공성의 개념을 한국춤에 적용하기 위해서는 한국춤이 공공의 의미를 구현하는 가치재라는 점에 주목한다. 공공성에 입각하여 한국춤 원형정책을 살펴보고 문화원형을 계승하는 현대적 가치를 재조명해봄으로써 가까운 미래의 문화예술정책의 방향에 관해 제언한다.

연구를 통해 한국춤의 원형에 관한 전문 인력이 부족한 점과, 역사적 고증 절차의 신뢰성을 점검해야 할 필요가 있음을 확인했다. 산학협력단의 협동과제와 전문 인력 배치에도 불구하고 민간 기업이 인력을 양성할 수 있는 정책적 지원은 여전히 미흡한 실정이다. 즉 인력 양성과 자원 배분, 예산 확보, 민간 분야와 개인의 협력 증진, 민간 기업의 산업적 차원에서의 관심은 부족하다. 즉 문화거버넌스의 구축 모델을 실현해 나아가야 할 필요성이 제기되었다.

이는 문화 원형이 단기간 수입을 창출해주는 비즈니스가 아니라는 점에서, 한국춤을 불가피한 요소로 인식하기 어렵다는 점이다. 이를 위해서는 콘텐츠 개발이라는 하드웨어적인 정량적 정책보다 대중의 소통과 참여와 나눔을 통해 문화수요를 촉진하는 소프트웨어적 정책이 우선 추진되어야 한다. 그럼으로써 한국춤의 가치에 대한 자연스런 인식 변화를 유발할 수 있고, 문

화예술정책을 통해 한국춤은 문화의 창조적 보고로써, 또한 경제적 가치를 만들어내는 공공산업으로 새로운 전망을 가져다 줄 수 있기 때문이다.

주제어: | 공공성 | 문화예술정책 | 디지털콘텐츠 | 한국춤 | 문화원형 | 문화거버넌스



# 목 차

국문초록 .....	i
표 목차 .....	iv
그림목차 .....	v
I. 서론 .....	1
1. 연구목적 .....	1
2. 연구방법 .....	7
II. 이론적 배경 .....	11
1. 공공성 및 문화예술에서의 공공성 .....	11
1.1 공공성의 특성 .....	11
1.2 문화공공성 .....	17
1.2.1 문화공공성의 의미 .....	17
1.2.2 문화공공성의 요소와 공공부문 .....	20
1.3 문화예술에서의 공공성 .....	24
1.3.1 문화와 예술 .....	24
1.3.2 예술과 공공성의 관계; 존재적 차원, 규범적 차원 .....	27
1.3.3 예술의 공공성 구현을 위한 메커니즘 .....	31
2. 문화예술정책과 문화원형 .....	37
2.1 문화예술정책 .....	37
2.1.1 문화예술정책의 개념과 변천 .....	37
2.1.2 문화예술정책의 영역 .....	40
2.1.3 한국문화예술정책의 변천 .....	43
2.2 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠 .....	49
2.2.1 문화원형과 한국춤 .....	50
2.2.2 디지털 시대의 문화원형 디지털콘텐츠화 .....	55

3. 분석의 틀 .....	60
3.1 문화예술정책과 공공성 .....	60
3.1.1 문화예술행정과 공공성; 공공예술지원의 개념과 상황 .....	61
3.1.2 공공성의 상황; 분석의 기준 .....	65
3.2 개념준거의 틀 .....	69
3.2.1 공공성 확보의 틀 .....	69
3.2.2 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠 .....	76
III. 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠 정책 검토 .....	84
1. 법·제도적 차원, 콘텐츠적 차원 문화원형 정책 검토 .....	84
1.1 법·제도적 차원 .....	84
1.2 콘텐츠적 차원 .....	93
2. 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠의 활용방안과 가치 검토 .....	100
3. 논의 .....	106
IV. 문화공공성에 입각한 한국춤 문화원형 정책 방안 .....	114
1. 한국춤 대중화와 가치 인식 변화 방안- 글로벌라이제이션 .....	118
1.1 한국춤의 스타 브랜드화 .....	121
1.2 한국춤의 마케팅 전략 .....	127
1.3 지역춤의 소통 - 글로벌라이제이션 .....	136
2. 디지털콘텐츠 산업화 활용 방안 .....	142
2.1 문화원형의 디지털 컨버전스(Digital Convergence) .....	144
2.2 춤콘텐츠의 OSMU 와 MSMU 방안 .....	150
3. 한국춤 문화거버넌스의 공공적 네트워크 .....	158
V. 결론 .....	168
참고문헌 .....	171
Abstract .....	180



## 표 목차

<표 1> 문화원형의 세 요소 .....	9
<표 2> 공공성의 기술적(형식적)·규범적(본질적) 개념에서의 공공성 .....	14
<표 3> 문화공공성의 기존연구 검토 .....	18
<표 4> 문화공공성의 구성요소 .....	21
<표 5> 예술의 공공성 구현을 위한 메커니즘 .....	31
<표 6> 정책에 대한 정의 .....	37
<표 7> 국가 정책대상으로서 문화예술의 변천 .....	38
<표 8> 한국 문화예술정책의 변천 .....	44
<표 9> 문화원형의 유형과 범주 .....	51
<표 10> 원형과 원본 .....	53
<표 11> 공공성의 상황 I .....	67
<표 12> 공공성의 상황 II .....	67
<표 13> 문화예술정책에서의 공공성의 상황 .....	72
<표 14> 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠 정책 검토- 공공성을 기준으로 .....	73
<표 15> 한국춤 문화원형 선행연구 .....	74
<표 16> 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화 .....	77
<표 17> 평가지표체계의 기본 틀 .....	80
<표 18> 문화콘텐츠 한국춤 문화원형 개발사업에 대한 평가내용과 문제점 .....	81
<표 19> 예술인 공공지원 법률 및 제도 .....	85
<표 20> 전통공연예술진흥재단 추진성과 .....	87
<표 21> 문화예산 규모- 이 중 문화원형 지원 및 전통예술 .....	88
<표 22> 문화예술 분야별 취향 레퍼토리 순위 .....	89
<표 23> 2011 문화향수경험 실태 추이 .....	96
<표 24> 문화교육 경험 실태 추이 .....	97
<표 25> 한국문화예술위원회의 주요 프로그램 .....	98
<표 26> 한국춤 디지털콘텐츠의 활용방안과 가치 검토 .....	102
<표 27> 한국춤 문화마케팅의 시기별 접근방법 .....	129

<표 28> 브랜드 개성 구축에 있어서 공간 커뮤니케이션으로 획득되는 가치 ……	142
<표 29> 문화원형 디지털화 사업의 문제점과 개선 방향 ……	146
<표 30> 한국춤 원형 디지털콘텐츠화의 OSMU화 활성화 소스개발 ……	153



## 그림 목차

<그림 1> 연구방법 .....	8
<그림 2> 순수예술과 문화산업의 선순환 고리 .....	34
<그림 3> 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 비전과 사업목표 .....	58
<그림 4> 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 목표와 과제 .....	59
<그림 5> 문화원형구축 사업 총 예산 .....	90
<그림 6> 문화콘텐츠 분야별 수요정도 .....	94
<그림 7> 무용의 수요정도 .....	95
<그림 8> 문화콘텐츠의 창작 역량 활성화 체계 .....	110
<그림 9> 공공성과 관련한 한국춤 문화원형정책의 개선방향 모색 .....	116
<그림 10> 한국춤 문화원형 정책방안 .....	117
<그림 11> 한국춤의 스타브랜드 활용 모델 .....	124
<그림 12 > 승무 '활개펴기'의 스토리텔링과 상징의미 .....	125
<그림 13> 한국춤 마케팅 믹스 전략 .....	135
<그림 14> 한국춤의 한브랜드화 .....	136
<그림 15> 축제에서 한국춤 문화예술창달 및 대중화 실현 발전 방안 .....	140
<그림 16> 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화 방안 모델 .....	149
<그림 17> 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠 선순환 구조 모형 .....	158
<그림 18> 한국춤 문화거버넌스의 공공적 네트워크 .....	168

# I. 서론

## 1. 연구 목적

문화는 동시대에 동일한 공간에서 집단 구성원이 공동생활을 영위하며 일정한 목적이나 생활의 이상을 구현하려는 활동과 그에 따른 결과물을 뜻한다. 문화는 국가와 민족에 따라 다른 모습을 보이며, 같은 나라에서도 지역에 따라 다른 양상을 띠게 된다. 한국춤도 마찬가지다. 전통춤과 같은 문화원형은 민족의 정서를 대변하는 공감대를 형성하고 그 문화의 정체성을 상징한다.

문화는 사회나 어떤 사회집단이 지니고 있는 독특한 정신적, 물질적, 지적, 정서적 특징들의 집합이다. 따라서 문화는 예술과 문학 외에도 생활양식들, 함께 사는 방식들, 가치체계, 전통, 신념 등을 포괄한다. 즉 문화현상과 사회경제는 불가분의 복합체라고 해도 과언이 아니다. 문화예술은 경제와 사회에 독립적 영역으로 존재하는 것처럼 보인다 하더라도, 문화현상은 경제와 사회의 구조와 같은 맞물림 속에서 서로 관계하며 그로 인한 사회체제 안에서 문화적 가치군을 형성한다.

따라서 문화 또는 문화를 이루는 예술적 양식은 서로 사회와 국가의 틀 안에서 유기적으로 조직화되기도 하고, 때론 독립되어 보편성과 특수성의 옷을 번갈아 입게 된다. 여기에 예술의 특수성은 존재하나 문화의 보편적 가치는 매우 공공적 역할을 선도하는 가치 창조개념임을 알 수 있다.

예를 들어 한국춤은 한국예술을 대표하는 보편 틀로서, 문화원형의 한 가지라고 할 수 있다. 따라서 공공성의 개념으로 보더라도 ‘공공’ 즉 ‘국가나 사회의 구성원 전체에 두루 관련되는 성질’을 갖는다.(백완기, 2006, pp, 4-8) 이는 시민들이 보편적으로 누구나 개방되어 지닐 수 있는 공유를 기반으로 소유·사용·관리하는 것을 말한다. 이러한 개념에서 문화예술은 공공재적 성격을 두루 지닌 사회에 꼭 필요한 대상이 되고, 이 공공재적 성격은 예술가 개인의 것이 아닌 정부의 개입과 규제의 대상이 될 수 있기 때문에 공공성을 띠고 있는 것이다.

이 연구는 한국의 문화예술정책을 공공성의 실현으로 보고, 이 개념에 대해 한국 춤이라는 구체적인 정책의 영역에 적용하여 공공성의 논의와 분석을 통한 한계를 검토하고 공공성의 실현 방안을 모색해 보려는 시도다. 지금까지 예술적 영역에 치중해 미적·예술적 가치에 대한 탐구가 주를 이룬 춤 분야에서 대중화가 미비한 현상을 정책제도와 연관해 살펴 볼 수 있다는 얘기다.

왜냐하면 춤 예술에 대한 정부의 적극적 정책으로 인한 대중인식의 확산은 한류와 더불어 한국춤의 원천 소스를 개발할 수 있었을 뿐더러, 산업 활용의 가치재로 이미 열어 놓은 한국춤콘텐츠에 활력소로 작용할 수 있었기 때문이다. 즉 정부 역할의 기능, 시장의 활성화 방안, 과정적 차원으로서 시민의식의 대중적 인식에 관해 공공성의 상황에 대한 기초적 이론을 중심으로 분석의 틀을 마련할 필요가 있다.

문화정책에 대한 접근방법(김정수, 2007, p. 1)은 두 가지가 있다. 하나는 문화/예술/미학의 시각에서 출발해서 문화정책을 바라보는 방법이다. 기존의 문화·예술 관련 이론들을 출발점으로 삼고 이를 정책적으로 어떻게 구현해야 할 것인지 논의하는 방법이다. 다른 하나는 행정/정책 연구에서 출발해서 개별 정책 영역의 하나로 문화정책을 다루는 방법이다. 즉 행정학/정책학 관련 전공자가 기존의 공공행정 및 정책이론들을 바탕으로 구체적인 사례영역으로서 문화정책을 탐구하는 방법이다.

하지만 한국춤을 비롯, 한국에서 지금까지 문화정책을 다룬 각종 연구물, 보고서, 정책제안 등을 살펴보면 전자가 압도적으로 많다. 다시 말해 그동안 문화정책과 관련된 담론은 문화·예술에 있어서는 전문가지만 행정에 관해서는 비전문가인 인사들에 의해 주로 다루어져왔다. 또한 행정학도의 시각에서 볼 때 문화·예술 전문가들에 의한 문화정책 논의에서 가장 취약하고 부족하다고 느끼는 부분은 ‘공공성’이라는 주제이다. 공공성은 행정에 있어서 가장 핵심적인 요체이자 행정이란 사회공동체가 직면하는 각종 공공문제를 해결함으로써 공익을 증진시키고자 하는 일련의 노력이다.

이러한 측면에서 본 연구는 행정학적 관점, 특히 공공성이라는 관점에서 분석의 틀을 마련해 한국춤 원형정책을 들여다보고, 그에 대한 정책적 구조를 체계적으로 짚어보고자 하는 일반적인 정책 논의라고 할 수 있다. 즉 무엇을 어떻게 구체적으로 실현 할 것인가의 문화예술적 측면이 아니라, 행정학적 관점에서 어떠한 제도적 틀로 정부와 민간, 시민의 네트워크가 어떻게 방향을 설정하여야 하는가를 살펴보

는 것이다.

이 중 정부 차원에서 콘텐츠 진흥원이 2002년부터 추진해온 핵심적 역량 있는 문화원형 소재에 관한 발굴 및 콘텐츠 개발 사업은 주목해 볼 필요가 있다. 한국춤원형의 역사적·전통적 문화예술이 국문학·민속학·철학·문화인류학 등과 한데 어우러져 협동 체제를 구축하면서 원천소스로 활용될 수 있도록 하는 작업이 바로 ‘문화원형 디지털콘텐츠 사업’이다. 문화원형 디지털 콘텐츠 사업에서 가장 핵심이 되는 요소는 바로 ‘디지털화’다.

한국춤도 2002년 사업을 시작으로 원형의 과제발굴이 시작되었다. 지금까지 전통놀이와 춤을 포함한 전통문화유산을 디지털화하는 작업은 주로 복원 차원에서 다루었으며, 디지털화와 맞물려 다양한 형태의 디지털 결과물을 생성해왔다. 문화유산의 복원만으로도 한국의 전통문화는 부활해 발전해 갈 가능성을 제시해 주었다는 데 의의가 있다. 콘텐츠로서 상품 가치만 보아도 인문학적 지식과 디지털 기술이 접목되어서 경쟁력 있는, 다시 말해 고부가가치를 실현할 수 있는 산업으로써 활용 기반을 구축한 셈이다.

문화와 기술의 결합체인 문화기술(Culture Technology)은 콘텐츠의 기획과 제작, 유통에 이르기 까지 콘텐츠 전반에 걸친 기술이다. 2008년 수립된 ‘문화기술 R&D 기본계획’에는 문화원형 콘텐츠를 위한 중점과제로 ‘지능형 디지털 문화 체험’을 위한 문화유산상태/영상구조화, 문화원형 추정 자동화, 실감 체험형 가상관광 시스템 등을 개발하기 위한 핵심 기술이 포함되어 있다.

하지만 한국춤 문화원형의 관점에서 바라보면 이 시기 이후 전통춤 복원에 대한 관심은 핵심에서 벗어난 것으로 보인다. 춤이 가장 원초적인 감성예술로서 많은 학문적 연구가 이뤄져왔음에도 불구하고, 현재 ‘콘텐츠 개발’이라는 고부가가치의 당위적인 명제에 대해 대중의 관심이 따라가지 못해 정책적 기반이 소홀한 상태라고 할 수 있다.

2012년 한국콘텐츠진흥원의 ‘문화원형 디지털화 사업의 평가와 향후 발전방향 (주진오 외, 2012, pp. 1- 19)’을 검토해 보면, 전통문화 콘텐츠화의 의미와 필요성에 관해 ‘콘텐츠는 상징, 기호로 구성되는 의미작용(signification)이 시공간적 축적과 전달을 통해 생산·공유되는 의미구성물로 콘텐츠는 과거의 문화유산과 현재의 가치체계가 결합하면서 발전하는 매우 역동적인 창조적 산물’이라 명시되어 있다.



따라서 콘텐츠의 창작과 이용은 곧 의미체계의 시공간적 재구성을 뜻하며, 이를 통해 얻게 되는 현재적 가치는 미래유산으로서의 가치를 동시에 지니게 됨을 알 수 있다.

이러한 사업의 개요는 전통문화의 유산을 디지털콘텐츠화 함으로써 다양한 분야에서 다목적으로 활용할 수 있도록 DB 구축을 필요로 한다. 또한 문화원형 디지털화 사업의 목적으로 문화산업에 필요한 창작을 소재화 한다는 것인데, 즉 순수예술 및 인문학 가운데 전통문화를 대상으로 테마별로 디지털콘텐츠화하여 창작소재로 제공하는 것이다. 문화원형의 창작콘텐츠는 문화적 요소가 담긴 전통문화, 문화예술, 생활양식, 이야기 등의 콘텐츠를 캐릭터, 게임, 영화, 에듀테인먼트, 음악, 만화, 공연, 방송, 애니메이션 등 다양한 문화산업 분야에 활용하는 것이다.

문화원형 디지털콘텐츠 사업은 상상, 감동, 역동, 지혜라는 4개의 카테고리로 구분, 2002년부터 전통문화 콘텐츠 발굴, 개발 관련 정부 차원의 핵심사업이 추진되고 있다. 내용은 문화원형 창작소재 개발사업(02~10)으로, 다양한 분야의 한국의 문화원형을 디지털화하여 고유의 문화원형 보존 및 문화콘텐츠 제작에 필요한 창작소재로 제공함으로써 산업적 활용을 활성화한다는 것이다. 이는 민족 문화원형 발굴 및 정체성 정립사업(06~09)으로 전통문화의 복원, 보존, 창달을 위한 콘텐츠화를 통해 민족 정체성 확립을 목표로 했다.

이를 위해, 2002~2010년간 654억 원을 투입, 193개 과제 27만 9천 건의 문화원형 콘텐츠 개발(2011년 기준 총 237개 과제, 약 30만 건)이 가능하였다. 이야기형(구비문학, 인물 등 5개 분야), 디자인형(회화, 미술, 음악, 의·식·주 등 7개 분야), 정보자료형(과학기술, 의례 등 6개 분야)으로 구분하여 통시대, 고대, 고려, 조선, 근현대별로 개발한다는 것이었다.

하지만 문화원형 구축에 막대한 예산이 들어갔음에도 불구하고, 산업적으로 크게 활용되지 못한 것이 국회 국정감사 등에서 지적됨에 따라 사업의 내용과 목적 자체에 대한 재검토가 진행되는 실정이다. 이러한 시점에서 향후 새로운 정책 방향의 논의가 필요하다는 평가다.

문화예술의 대상을 ‘공공성’에 입각하여 대한민국 국민 누구나 한국춤을 쉽게 접하는 것 뿐 아니라, 문화원형 정보를 쉽게 이용 가능하도록 문화콘텐츠닷컴 서비스 운영함으로써 구축 콘텐츠를 국민 모두가 비상업적인 목적으로 자유롭게 활용할

수 있도록 홍보해야 한다. 이는 단순한 사업 재개가 아니라 그동안의 사업성과에 대한 면밀한 분석과 반성 위에서 향후 정책방향 수립이 필요하다는 점을 강조한다.

문화원형 디지털콘텐츠의 활용도가 떨어지는 것은 ‘근본적으로 개별과제 단위로 이뤄지는 해당 사업이 이를 활용하려는 업체들의 개발 프로젝트와는 무관하게 만들어지기 때문(민주당 최문순 의원, 2010년 10월 국정감사 관련 보도자료)’이라 말한다. 또한 ‘콘텐츠의 활용이 미흡하고 사업의 효과성이 저조한, 국가예산의 비효율적 사용(감사원 지적사항)’이라는 지적과 함께 심지어는 ‘산업가치 창출?’, ‘속빈 문화원형 디지털화 사업’, ‘635억 원 투입해 매출 7억 4천만 원... 캐릭터 4%, 애니 5%, 게임 6% 활용 불과(기타 언론보도)’한다는 혹평이 난무한 실정이다. 이는 문화원형이 갖는 인문학적콘텐츠를 간과한 채 오로지 경제 논리로만 사업을 평가하는 것도 문제지만, 향후 문화원형 디지털화 사업에 대한 객관적인 평가기준의 개발 및 새로운 정책평가의 제안과 방향이 새로운 각도에서 체계적으로 정립되어야만 지속될 수 있다는 점을 시사한다.

한국의 문화원형 디지털콘텐츠화 가운데 한국춤 원형의 디지털화는 다각적으로 훌륭한 소재를 제공해 줄 수 있는 한국의 대표적 예술장르이다. 그런데 한국의 전통춤은 근대화 과정에서 문화예술 변천의 새로운 시야로부터 대중의 급격한 태도 변화에 제대로 적응하지 못했다. 춤 원형을 위한 좀 더 세분화 된 전문 인력의 양성이나, 대중화를 위한 마케팅 또는 참여예술에 관한 한국문화예술의 정책 마련에서도, 해방과 전쟁 이후 급변하는 경제상황에 맞물려 전통문화유산 가운데 춤만을 위한 정책을 세우고 집행하기 힘들었기 때문이다.

그러나 현재 한국문화는 세계의 중심으로 다가가고 있으며 그 부가가치는 어마어마하다. 이러한 시점에서 한국 춤의 문화원형과 디지털콘텐츠화는 정부 뿐 아니라 민간 부문에서도 고부가 가치 가능성 때문에 관심을 크게 기울이고 있다. 하지만 한국춤의 브랜드화를 위한 정부정책 또는 콘텐츠 개발도 중요하지만, 이보다 더 시급한 과제는 한국 전통춤 원형의 가치를 재조명 해 보는 것이다. 이는 대중이 문화적 가치관의 변화를 주도해야 한다는 것을 의미한다. 또 한국의 보편적 정체성을 대표하는 예술로서 전통춤이 자리매김할 수 있도록 예술정책이 체계화되어야 함을 뜻한다.

본 연구는 한국춤 원형 정책을 ‘공공성’ 관점에서 공공성의 개념을 중심으로 문



화예술정책이 추구해야 할 방안에 대해 살펴볼 것이다. 한국춤 문화원형디지털 콘텐츠화의 '문화원형 디지털 사업'에 대한 현황을 살피고, 원형복원의 현대적 가치를 새롭게 재조명하면서 문화예술정책이 나아가야 할 방향성에 대해 짚어본다. 이러한 고찰을 통해 정부-민간-시민의 네트워크가 활성화되는 문화예술정책이 왜 필요하며, 공공재로서 문화와 예술에 대한 정책은 어떻게 실현되어야만 하는가에 주목할 것이다.

긍정적으로 한국춤 문화원형 디지털화 사업이 통합적 학문의 융합으로 나아가 침체되었던 인문학 분야에 가져다 준 효과는 실로 방대하다. 한국춤의 역사, 문화, 지리적 배경은 인문학 분야의 새로운 가능성을 개척했다. IT 기술과 인문학과의 접목 효과, 콘텐츠의 중요성에 대한 사회적 인식변화 등은 한국춤 원형 콘텐츠가 가진 고부가가치의 생산성을 의미한다.

디지털콘텐츠화는 축적된 지식자산의 개방과 공유를 통해 다양한 아이디어를 바탕으로 산업으로서 활용 가치가 높은 상품의 원천 소스가 된다. 그러므로 앞으로의 문화정책의 큰 방향은 개방, 공유, 융합의 차원에서 추진되어야 한다. 문화산업 정책의 경우 급변하는 산업의 환경, 기술의 환경에 부응해야 하며, 이를 위해서는 환경변화에 적극 대처가 가능한 유연성과 산업의 경쟁력을 지속적으로 갖출 수 있는 선도적 역할이 요구된다.

문화원형 디지털콘텐츠화 사업은 문화산업의 핵심인 콘텐츠산업의 창의성과 기술의 접목을 통해 문화산업의 창작소재로서 산업적 활용도를 목적으로 한 사업으로, 창조경제시대에 적합한 정책 사업으로 평가된다. 아울러 춤 문화원형 디지털화는 콘텐츠의 창작소재로서 차별화가 되고, 이를 바탕으로 대중적인 콘텐츠로서 개발되어 창조산업의 주요핵심인 창의성과 기술, 재능을 원천으로 하는 산업으로서 의의가 크다. (정은영, 2010, p, 1).

이에 본 연구는 앞서 한국 정부의 문화예술지원정책과 시대적 흐름 등을 살펴보고, 공공성과 관련하여 한국춤 원형정책과 디지털콘텐츠화에 대한 제도를 나름의 범주에서 검토해 볼 것이다. 여기에는 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠 사업에 대한 신뢰성 있는 정책평가 기준을 근거로 객관적인 검토와 활용방안에 대해 논의 해 볼 것이다. 문화예술정책 과정에서 한국춤 디지털콘텐츠는 원천 소스로서 어떠한 준거와 검토로 인해 신뢰성 있는 한국춤 원형의 자산이 될 수 있는지의 여부도 살펴보

아야 할 것이다. 지금까지 문화원형 정책과 관련한 상반된 입장들은 한국춤 문화원형을 둘러싼 이해관계가 부분 반영된 것이라 볼 수 있다. 따라서 기존 문화원형 디지털화 사업의 성과와 한계에 대한 치밀한 분석은 향후 문화원형 디지털콘텐츠화의 방향성 정립에 있어 한층 발전적일 것이라 사료된다.

한편 한국춤 정책이 문화예술에서 차지하는 위치는 전통의 가치재와 예술의 가치재라는 점에서 검토되어야 할 것이다. 단순한 예술 가치만을 근거로 예술적 창작 활동만의 지원이나 전통예술의 복원 정도에 머물러서는 안 된다. 한국춤을 고유의 문화예술로서 전통의 공공적 가치에 의미를 부여하고 콘텐츠로서 산업의 고부가 가치를 극대화하기 위한 체계적인 비전과 정책이 마련되어야만 한다.

## 2. 연구 방법

본 연구는 크게 다음과 같은 연구 질문에 궁극적인 답을 하는 것이다.

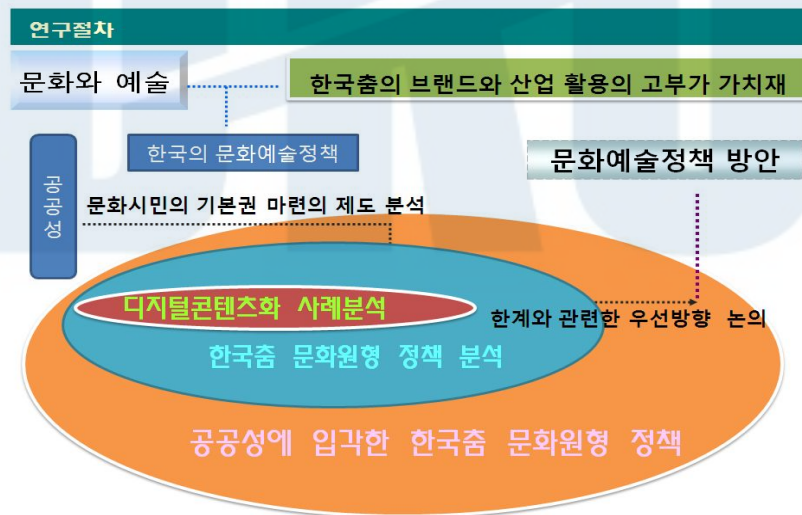
즉 문화란 무엇이고 예술은 무엇인가?, 문화예술정책이라는 의미는 '예술문화'정책인가, '문화예술'정책인가? 그렇다면 문화의 전반적 활동에서 예술은 어떤 역할을 하여야 하는가?, 보편성과 특수성을 가진 예술은 한편으로 공공성을 지니고 있는 것이 아닌가? 그렇다면 문화예술은 공공재로서, 공익을 위해 어떠한 기능을 하는가? 또한 예술은 다른 공공재와는 어떻게 다른가에 대한 것이다.

이에 정부의 문화예술정책에서 '춤'정책은 있는가?, 공연활성화 정책과 예술가 지원 등과 같은 정부지원정책은 타 장르에 비해 어떠한 추진전략을 가지고 발전해 왔는가? 그 중 최근 고부가가치로 급부상하고 있는 전통 원형과제 사업의 목표는 무엇인가? 그 중 한국춤은 과연 어떠한 가치를 지니고 있었는가? 그렇다면 춤 콘텐츠 진흥사업이 현재 중단되고 있는 이유는 무엇이며 활용방안은 없는지, 그에 대한 정부정책의 한계는 무엇이며 공공성을 위한 메카니즘으로 한국춤 정책 마련의 대안은 무엇인가 살펴볼 것이다.

이에 현재의 위기에서 나아가야 할 핵심적 과제를 공공성의 개념을 중심으로 한국춤 디지털콘텐츠화가 나아가야 할 방안과 한국춤 문화예술정책의 실천 방향에 대해 모색해 볼 것이다.

이를 위해서는 우선 공공성과 문화예술에서의 공공성의 개념을 살펴보고, 한국의 문화예술정책의 개념과 시대적 변천에 관해 문헌을 중심으로 살펴볼 것이다. 또한 현재까지 이뤄진 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화의 기대효과와 활용방안을 살펴보고 전통과 현대적 가치에 대한 창작소재를 재조명해 본다.

이어서 공공성과 관련하여 분석의 틀을 정리하고 절차 평가의 객관적인 안을 준거의 틀로 체계화하여 한국춤 문화원형 정책에 대한 실태와 그에 따른 한계에 대해 논의 해 볼 것이다. 이의 평가는 정책이나 문화산업현장에서 어떻게 활용되고 있으며 향후 개선점은 무엇인지 각각의 사례에 관한 분석이다. 이러한 논의는 한국문화예술정책에서 한국춤 문화원형에 대한 대중화를 비롯한 가치 인식의 시대적 요구를 명확히 함으로써 문화예술정책 방안과 방향성을 살펴보고자 함이다.



<그림 1> 연구방법

한편 연구에 앞서 혼재되어 있는 용어의 범위 또는 디지털콘텐츠 정책방안 분석에 관해 문화정책의 거시적인 측면에서 몇 가지 제한을 두기로 한다.

첫째 ‘한국춤 문화원형’의 용어는 한국춤(전통예술과 무용)의 두 가지 모두의 가치를 개념적 정의로 두어 한국전통춤만을 위한 ‘원형’의 개념 보다는 발전가능성이 있는 창작 소재까지도 포함하는 용어로 쓰고 있다. 따라서 굳이 ‘한국 전통춤’이라는 표현을 따로 하지 않아도 전통적 가치를 지닌 원형을 포괄하는 개념임을 밝힌다. 즉 문화원형으로 다음의 세 가지 요소를 모두 포괄하는 종합적인 개념이다.

<표 1> 문화원형의 세 요소

	최초	활용	정보
수집대상물	최초형태로 보존 가치가 있는 문화유산	매체를 통한 산업적 가치를 지닌 문화	보존가치가 있는 생활문화 기록 및 증거자료
성격 가치	유일성, 원본성 최초의 가치	콘텐츠화 가능성 산업적 가치	증거물, 정보제공 정보적 가치
수집방법	구입, 수증, 유증, 이관 등	개발, 구입, 수증, 유증, 이관 등	구입, 수증, 유증, 이관, 복제 등(다양한 출처)
관련 기관	문화재 관련기관	한국콘텐츠진흥원	민속아카이브

(출처: 김민주, 2011, p, 408)

둘째 정부의 한국춤 지원이 전통예술지원 또는 무용예술지원의 복합적인 지원을 두루 받고 있는 상황에서, 한국춤 원형정책과 관련한 한국춤 지원정책은 창작 작품으로서 무용예술의 지원보다는 전통예술의 가치 보존과 창작 활성화 정책을 기준으로 분석한다. 즉 문화예술정책백서의 내용과 같은 경우, 문화예술일반정책의 내용을 기준으로 전통예술지원과 관련한 공연 또는 예술가 지원, 예술 활동을 주 자료화 하고, 콘텐츠 진흥원에서는 한국춤 문화원형 정책에 관하여 한국의 전통춤에 관한 자료임을 밝힌다.

셋째 콘텐츠의 현황 분석은 ‘전통놀이와 춤에서 가장하여 등장하는 인물의 디지털

콘텐츠 개발' 과제와 같이, 여러 전통놀이 가운데 비교적 춤을 중심 소재로 한 원형 개발로 연구 대상을 국한한다. 예를 들어 탈놀이를 소재로 한 문화원형과제에는 탈춤도 포함되어 있으나, 탈과 민속학적 관점에서 집중적인 디지털 자료를 토대로 하고 있다는 점에서 춤 원형과제에서는 제외하기로 한다.

넷째 본 연구는 춤의 디지털 콘텐츠의 현황에 대해 일반적인 재조명이기 때문에 춤 명칭에 관한 역사적 유래나 춤사위, 복식에 관한 무용학적 논의는 생략한다. 한편 춤 문화정책에 관한 문예진흥정책의 모든 총괄과 업무현황, 정부 기관의 관련 콘텐츠 개발사업 현황에 관해서는 참고자료로 활용했으며 방대한 자료에 대해 따로 수록하지 않는다. 또한 디지털콘텐츠 방안을 논할 때 전통춤 인식변화와 콘텐츠가 나아가야 할 방향에 관해서는 일반적 문화정책에 기반을 두고 논의를 진행해 나갈 것이다. 정부 차원의 한국 춤 원형 디지털 콘텐츠화 개발은 2008년 이후 사실상 중단되고 있어 최근 자료가 없음에 주목할 필요가 있다.

## II. 이론적 배경

### 1. 공공성 및 문화예술행정에서의 공공성

#### 1.1 공공성의 특성

국립국어원이 펴낸 표준국어대사전에서는 ‘공공’의 개념을 ‘국가나 사회의 구성원들에 두루 관계되는 것’이라 정의하고 있다. 사전적 정의에서 보더라도 공공성은 개인적이고 사적인 특수 집단과는 별개의 것으로 사회전반의 공동체의 문제를 다루는 것을 핵심으로 함을 짐작할 수 있다. 따라서 행정과 밀접한 연관을 가지며 보다 구조적이고 다양한 의미의 맥락에서 해석되어 질 수 있다.

다시 말해 공공성의 개념은 여러 상황과 조건에 의해 규정되기 때문에 고정된 의미가 아니라 맥락에 따라서 여러 가지 의미로 사용된다. 공공성에 관한 논의들은 공적인 것의 특성에 대한 정의를 넘어서 다양한 용례를 들어 공공성의 의미를 개념화하기도 하고 유형화하기도 한다. 이러한 공공성 개념의 상이한 의견들에 관해 소영진(2003, pp. 6-8)은 다음과 같은 개념으로 정의한다.

첫째 전체 또는 다수에 관한 일(public as group affairs)을 의미한다. 이는 개인 또는 가족과 대비되는 개념으로 공공성을 이해한다. 사회학이나 매스커뮤니케이션학에서 자주 사용되는 공공영역(public sphere)의 개념이 이에 해당한다. 여기에서의 공공영역은 개인적 사생활의 영역에 대비되는 개념으로서 민간부문과 정부부문 모두를 포괄한다.

둘째 권위(public as authority)를 의미한다. 예컨대, ‘공신력’ 있는 기관이라 하면 정부뿐 아니라 은행이나 대기업과 같이 믿을 수 있는 민간조직이 포함된다. 여기에서 ‘공’은 누구나 신뢰할 수 있을 정도의 권위를 의미한다. 마찬가지로 공권력이라는 개념은 단순히 공공기관이 행사하는 권력이라는 의미를 넘어서 그러한 권력을 행사할 수 있는 권위를 가지고 있다는 의미를 내포한다.

셋째 정부(public as government)를 말한다. 행정학에서는 전통적으로 공공부문과



민간부문을 각각 정부와 시장으로 표현해 왔다. 공무원이란 정부에서 일하는 사람, 공문서는 정부의 문서라고 정의하는 것처럼 정부의 일은 공무, 정부 이외의 조직의 일은 사무로 구분해온 것이다. 이러한 개념은 가장 널리 사용되고 있는 것이기도 하다. 그러나 이러한 법적 기준에 따른 정의는 보즈만(Bozeman, 1987)이 지적하듯이 공·사부문의 구분이 희석화되고 있는 현대사회에서는 점차 의미를 잃어가고 있다.

넷째 전유불가능성(public as non-exclusiveness)을 의미하는 것으로, 경제학에서 공공재는 비배제성(non-exclusiveness)과 비경합성(non-competitiveness)<sup>1)</sup>을 가진 재화를 의미한다. 즉 전유가 불가능하여 누구나 대가를 지불하지 않고 이용할 수 있는 재화를 말한다. 그러나 이러한 용례는 주로 경제학적 의미에 국한된 것으로 일상적으로 널리 쓰이는 것은 아니다.

다섯째 이타성(public as altruistic interest)을 의미한다. 즉 교육이나 언론, 의료 등의 공공성을 논할 때, 이들 부문이 전적으로 사익 추구하고 이윤동기에만 맡겨져서는 안 된다는 점을 지적한다. 그 이유는 이러한 서비스들은 사회구성원 누구에게나 필수적으로 요구되는 기본적 서비스로서 공평하게 돌아가야 하는데, 사익추구에 맡길 경우 지불능력의 차이에 따라 차등적 서비스가 불가피해지기 때문이다. 이렇게 볼 때 공공성이란 곧 비사익성을 의미하고, 사익성을 이기적 욕구충족 활동이라 한다면 공공성은 이타성, 또는 공익성이라 할 수 있다.

소영진은 공익성을 공공성 개념의 핵심내용으로 상정한다. 즉 공공부문의 독특한 조직구조나 운영원리, 환경 등은 공공조직이 가지는 공익적 소명(mission)과 그 소명을 이루기 위해 국민들이 보내는 정치적·경제적 지지와 요구에 의해 비롯된 것으로 본다. 말하자면 공익추구라는 정당성이 있기에 국민들이 세금을 내고, 국민의 돈으로 운영하기에 엄격한 법적 책임성과 외부감시 및 통제가 주어지는 것이라 볼 수 있다는 것이다. 따라서 공공성은 근본적으로 공익지향성을 의미의 기반으로 삼을 수밖에 없다고 보는 관점이다.

한편 임의영(2003, pp, 25-29)은 공공성이 없는 행정은 내용이 없는 형식에 불과

1) 공공서비스의 일반적 특성으로, 비배제성(非排除性)과 비경합성(比競合性)을 들 수 있다. 비배제성은 공공재를 사용함에 있어서 비록 사용료를 지급하지 않더라도 소비(사용)으로부터 배제할 수 없는 속성을 말한다. 비경합성은 도로와 같이 공공재를 다른 사람이 소비하여도 다른 이의 소비 사용에 아무런 지장을 주지 않는 성질을 말한다. 따라서 공공서비스는 많은 무임승차자(Free-riders)를 양산하고 누구나 집단적으로 소비할 수 있다. 특히 비배제성과 비경합성의 특성 때문에 원활한 서비스 공급과 적절한 생산을 위해서는 정부의 개입이 필요하다.(안병철 외, 2009, p, 290 참조)

하며, '공공성의 위기'는 '행정학의 위기'를 의미한다고 말한다. 공공성은 행정이 추구해야 되는 이념이며, 그것의 양대 축을 정치적 차원의 '민주주의'와 윤리적 차원의 '사회정의'로 규정한 바 있다. 절차적으로 의사결정과정에서 민주성의 정도와 결정된 내용의 정의 수준에 따라 공공성의 수준이 달라진다는 것이다.(임의영, 2010, p, 3) 또한 'Public'의 사전적 의미의 재해석을 통해 다음과 같이 6가지로 정리하고 있다. 첫째 행위의 주체(agency)와 관련하여 국가 혹은 정부 및 공공기관에 의해서 이루어지는 행위 일체를 공적인 것으로 규정하는 것이다. 이러한 규정은 법적이고 제도적인 성격을 갖는다. 둘째 '다수의 사람들에게 공통적으로 혹은 보편적으로 관련되는 경우'를 공적인 것으로 규정하는 것으로, 이 때 다수의 사람은 '공중(the public)'을 의미한다. 셋째 정부나 국가만을 전제하는 것이 아니라 사회활동 전반에 적용할 수 있는 의미로서 '공식성(officiality)'을 의미한다. 넷째 행위의 목적과 관련하여 '공익(public interest)'의 추구를 의미한다. 따라서 공공성을 논의하는데 핵심적인 문제는 과연 공익이란 무엇인가 하는 것이다. 다섯째 접근 가능성(accessibility)과 공유성을 공적인 것의 핵심적 요소로 정의한다. 이러한 의미에서 보면, 공공성은 공공재(public good)와도 밀접한 관련을 갖는다. 여섯째 사람들에게 '알려지는 것'으로 공공성은 '개방성(openness)'과 '공지(publicity)', 그리고 '정보에 대한 접근 가능성'을 포함하는 개념이다. 이는 단순히 알리는 차원에 머무는 것이 아니라 공중으로 하여금 공공의 문제에 대해 생각하고 토론하며 판단할 수 있는 계기를 제공한다는 점에서 매우 중요한 의미를 갖는다.

이외에도 최갑수(2001)는 한국말의 용례를 적용하여 공공성의 의미를 공(公), 공적(公的), 공공(公共)의 세 가지로 보아, 보편적 속성을 뜻하면서 그것이 추상적('왕도'등)이 아니라 일정한 사회적 실체(국가나 사회), 즉 '공공영역'의 존재를 선제한다는 점이며, 다른 하나는 '공공영역'의 성격에 대해서는 위의 용례들이 혼선을 보이고 있다는 점이고, 마지막으로 이 용례들은 국가가 명확한 경계를 갖는 뚜렷한 실체성을 가질 뿐 아니라 사회가 국가에 대해 독자적인 자율성을 지닌 별도의 공간으로 전제하고 있는 점이다.

신광영(2000) 또한 한국 사회의 공공성의 의미에 관해 세 가지로 정리하고 있다. 첫째 특정한 개인이나 집단에 한정되지 않은 보편적인 속성으로 공정 영역의 속성을 의미한다. 둘째 공공성의 이익과 결부되어 해석되면 특정집단이 아닌 모든 사람



에게 이익이 되는 것을 의미한다. 셋째 공평성 혹은 형평성의 의미로, 국가가 특정 계급으로부터 중립을 내세우면서 국민 모두에게 고른 이익을 위해 기능하는 경우 권력의 정당성을 확보한 것이라 말하고 있다.

그렇다면 공공성이란 ‘공공’ 즉 ‘국가나 사회의 구성원 전체에 두루 관련되는 성질’이라는 의미의 현상에서 공공성을 구성하는 특성들에 대해 백완기(2006, pp, 4-8)는 네 가지로 말한다. 첫째 ‘공유성’으로 다수 사회의 다수 구성원들이 공동으로 소유·사용·관리하는 것을 말한다. 둘째 ‘공개성’으로 다수의 구성원들에게 보편적 접근이 가능하도록 개방되어 있는 것을 말한다. 셋째 ‘공중성’으로 다수의 구성원들에게 두루 영향을 미치는 것을 의미한다. 넷째 ‘정부(행정)의 관련성’으로 중앙정부, 지방자치단체, 공기업 등 각급 공공기관이 주관하는 것을 의미한다. 공공성이 발생하는 경우를 보다 구체적으로 정리한 것은 다음과 같다.

<표 2> 공공성의 기술적(형식적)·규범적(본질적) 개념에서의 공공성

기술적·형식적 개념		
공공성이 발생하는 경우	외부성 (externality)이 높은 재화나 서비스의 생산 활동	누군가 비용을 지불하여 어떤 재화 혹은 서비스가 제공되면 다른 사람들도 똑같이 소비할 수 있는 특성
	국가나 공동체의 존립에 필요한 재화나 서비스	공동체 전체에 반드시 필요한 공공성을 띠는 것 (국민의 건강, 세금의 징수, 사회질서의 유지, 국토방위, 교육 등의 업무)
	시장의 원리로 문제가 해결되지 않는 경우	시장원리에서 공급이 제대로 이루어지지 않거나, 독과점이 형성되거나, 사회적 양극화 등의 사태가 벌어질 때 이를 시정하기 위한 공공성이 발동
	업무의 성질이 나 규모	자본이나 사업의 규모가 너무 큰 사회공동체를 위해 반드시 필요하거나 유익한 업무(합창단·무

		용단 등 대규모 예술단체의 운영, 박물관·도서관 건립 등 초기 투자가 필요한 곳, 우주개발·해양 개발 등)
	국민 생활에 필수적인 재화와 서비스	교육, 주거, 교통, 의료, 문화, 보건 등 삶을 영위 하는데 필수 재화 및 서비스를 국민모두에게 보편적으로 제공하기 위한 공적 사업
	재생산이나 확장이 불가능한 재화	재화 가운데 토지와 같이 국민생활에 꼭 필요하지만 재생산이나 확장이 사실상 불가능한 경우 거래에 대해 일정한 규제가 필요, 이는 공공성의 한 요소
	빈번한 자연재해의 발생	재해 현상에 대한 사전대비 및 사후복구, 그밖에 각종 대책마련 등 공적영역의 중요한 일부
	자율적 질서의 미비	
규범적·본질적 개념		
공익을 구성하는 주요 요소	보편화된 가치	인간의 생명과 존엄성과 같이 시대와 장소를 불문하고 적용되는 보편화된 가치로 법 이전에 안정된 생활을 위해 서로 지키기로 약속한 규범이라는 점에서 공동체 생활을 이끄는 안내자
	공동체 자체의 권익	국가가 하나의 유기체로서 존속하기 위해서는 생존권, 대외적 위신, 이미지, 부강함, 전통 등이 보장 되어야 하며 따라서 이들은 공익의 구체적인 구성요소로 개인의 이익 보호와 직결됨
	외부경제성 및 공공재	외부경제성이란 재화·서비스를 구입하기 위한 비용을 지불하지 않은 다른 사람들도 그 혜택을 누릴 수 있다는 의미로, 국방, 공중위생, 사회질

		서, 도로, 공원, 깨끗한 환경 등 국민생활에 반드시 필요하고 유용함에도 불구하고 외부경제성이 크거나 공공재적 성격을 띠고 있어서 시장에서는 제대로 생산·공급되지 않아서 이러한 재화와 서비스는 공익이라는 차원에서 생산·제공 되어야 함
	미래의 이익이나 효용성	전통예술·기초학문 등 미래의 효용도를 위해 생산되어야 하는, 곧 장래의 효용이 곧 공익에 부합되는 것
	다수의 이익	소수보다는 다수에게 이로운 것을 공익으로 간주하는 것이 더 큰 정당성을 인정, 하지만 다수의 이익이라고 해서 무조건 공익과 동일시 할 수는 없으며 일정한 조건이 전제되어야 함, 즉 집단구성원간의 자유로운 토론이 보장되고 이익 자체가 상대성을 띠고 있어야 함
	사회적 약자의 이익	사회적 약자가 다수인가 소수인가는 그리 중요한 문제가 아니며 공익의 본질적 속성의 하나인 형평성(equity)이 전제됨

(출처: 김정수, 2010, pp, 7-11)

지금까지 공공성 개념의 의미에서 볼 때 일반적으로 공적인 것은 공공성의 이념을 실현하기 위한 필요조건은 되지만 충분조건은 아니다. ‘public’의 어원에 따르면, 그것은 개인의 입장이 아닌 전체의 입장에서 현상을 보이는 성숙함을 의미한다. 이것은 공공성 자체가 ‘공동체의 조화’를 내용으로 하는 이념임을 의미한다(임의영, 2003, p, 32). 즉 다수의 이익을 중시하다가도 사회적 약자를 소홀히 해서 안 될 형평성이 전제되는 기준이기도 하고, 당장의 가치가 없다고 하더라도 없어서는 안 될 미래의 효용가치에 대해 큰 의미를 부여하기도 한다. 이 때 공동체의 조화를 이뤄내기 위해서는 토론과 설득을 통한 ‘참여’와 ‘합의’를 거쳐야만 하고 ‘사회정의’와 ‘공익’을 추구한다는 점에서 ‘민주주의(democracy)’를 의미하기도 한다.

## 1.2 문화공공성

2001년 11월 2일 <유네스코 세계 문화다양성 선언>에서도 밝히고 있듯, ‘문화는 사회나 어떤 사회집단이 지니고 있는 독특한 정신적, 물질적, 지적, 정서적 특징들의 집합이라는 것, 그리고 문화는 예술과 문학 외에도 생활양식들, 함께 사는 방식들, 가치체계, 전통, 신념 등을 포괄한다.’는 점이다. 유네스코가 문화를 이렇게 이해하기 시작한 것은 1980년대 이후로서 문화를 문학, 미술, 건축, 전통적 연행예술(연극, 무용, 오페라 등)과 같은 고급예술 장르를 중심으로 보던 관점을 수정한 결과다. 이 새로운 문화 개념은 비-엘리트주의적이며 민주적이라 할 수 있다. 문화를 이처럼 민주적으로 이해하면 ‘문화다양성’의 개념도 좀 더 분명해지고 문화다양성을 지지하는 관점은 기본적으로 ‘문화 민주주의’를 지지한다.(강내희, 2003, pp, 330-331) 이를 위한 실현으로 문화공공성의 의미는 문화를 이해하고 참여하고 소통하는 이유에 대한 근본적 물음이라 할 수 있다.

### 1.2.1 문화공공성의 의미

문화현상과 사회경제는 불가분의 복합체라고 해도 과언이 아니다. 문화예술은 경제와 사회에 독립적 영역으로 존재하는 것처럼 보인다 하더라도, 문화현상은 물질적 생존의 도구, 사회적 통합의 양식 또는 종교적 표현의 형식일 뿐 거기에는 어떤 존재론적 독립성도 부여되지 않는다. 역사적인 관점에서 볼 때 문화라는 영역의 독립을 불가피하게 하고, 존재론적 독자성을 부여한 것은 자본주의 산업문명이었다. 산업혁명의 핵심을 이루는 대량생산방식은 고도의 노동 분업을 요구하게 되었고, 이에 따른 생존 및 노동방식에 있어서의 질적 변화가 불가피하게 되면서, ‘문화’는 중요한 사회문제로 대두된다.(김여수, 1988, pp, 21-22) 문화의 근본적 가치는 정신적 영역에 치중되는 개념으로, 삶의 질적 변화를 추구함에 따라 시장경제의 산업화화도 직결되는 사회변화의 의미영역으로 자리매김 한 것이다.

독일의 사회학자 울리히 벡(Ulrich Beck)은 현대사회를 '문명의 화산 위에서 살아가는 위험사회'라고 표현했다.(Ulrich Beck, 2006, 김평수, 2010, p, 46 재인용) 현대 산업사회는 문명의 성장과 함께 지구온난화나 물 부족, 생태계의 파괴, 핵과 질병 등 그에 따른 위협 또한 재생산되어가고 있다. 이는 사회구조와 연계하여 사회의 문제가 되는 동시에 인간의 기본적인 삶을 치명적으로 위협하는 비가시적 문화적 위협이라 말할 수 있다.

심광현(1999)에 따르면 특히 문화와 교육의 영역에서 시장논리와 지식 정보화 논리의 잠식은 문화와 교육에 내재한 공공성의 원리를 약화시키고 있다고 말한다. 여기서 문화와 교육에 내재한 '공공의 원리'란 '공동체 사회가 유지되기 위해 필수적인 공동의 신뢰, 소통, 협력, 공통감각의 형성, 자유로운 접근과 향유를 촉진하는 원리'라고 말한다.(김평수, 2010, p, 47 재인용) 시장자본주의의 발전으로 문화의 인문적 가치와 공공영역의 상실 등의 폐해는, 역으로 문화가 가진 공공적 가치에 주목하여 공공영역에서 공공성의 회복을 실현해야 할 필요성이 대두된다.

문화공공성이란 문화와 관련한 영역에서 구현해야 할 공공적 가치를 의미하고, 문화의 공공적 가치는 문화를 사적 소유와 독점의 대상이 아니라 공유와 향유의 대상으로 바라볼 때 비로소 실현 가능하다.(김창수, 2009, p, 44) 공유재의 문화적 권리를 위해서는 문화전반에 대한 접근이 용이하여 참여하고 소통하고 소비할 수 있는 기반을 조성해야 한다. 문화공공성은 자율적인 성향의 것이 아닌 정책적 개념에서 지향되어야 하며 공공재로서의 특성을 고려하여 실패를 보완할 수 있는 정책마련이 필요하다.

<표 3> 문화공공성의 기존연구 검토

이혜경(2001)	내재적 성격으로, 예술자체는 공공성을 지니고 있는 속성으로 공공지원이 필요하다는 명제, 이때의 공공성은 공익에 기여하는 속성을 의미한다. 당위론적 입장에서 예술은 공공지원을 받기 때문에 공공성이 있어야 한다. 따라서 공공지원을 받은 예술은 질적인 발전과 문화적 평등, 교육기회 제공 등의 목표를 달성해야 한다. 정책목표 달성을 위한 정책수단의 동원과 집행과정의 감시 그리고 결과의 평가를 포함한다.
-----------	--

<p>강내희(2003)</p>	<p>문화를 기호학적 개념으로 보아 의미를 생산하는 메커니즘, 즉 의미작용의 활동과 그 활동의 장(場)으로 파악한다. 여기서 '의미'는 문화적 실천의 생산물이다. 이러한 문제를 문화정치적 영역으로 보고, 다양한 문화적 실천이나 의미생산의 장에서 야기되는 사회적 책임 또는 문화공공성을 주요 과제라 말한다.</p> <p>문화공공성의 강화를 위해서는 공공문화기반시설의 확충 및 운영의 개혁, 새로운 공공영역의 창출, 공교육에서 문화교육 실시, 문화 환경 개선, 소수자 문화진흥정책 실시, 문화예술가 사회보장제도실시 등을 제시하고 있다. 즉 문화적 공공영역과 문화적 공공부문에서의 활동을 통해 문화공공성 실현의 구체화가 담보받을 수 있다는 것이다.</p>
<p>김창수(2009)</p>	<p>공유로서의 문화적 권리라고 할 수 있는 문화전반에 대한 접근, 참여, 소통이다. 문화공공성은 그 쓰임의 맥락에 따라 가변적일 수 있는 개념이지만, 문화산업과 관련해서는 공익성과 공정성 그리고 공공재나 공공의 참여 등의 개념을 포괄한다. 무엇보다 공익적 가치를 보호하고 공공의 참여를 보장하는 방식이어야 하며, 시장 경쟁에서의 공정성 확보와 다양성의 보장, 그리고 공공재로의 특성을 고려하여 시장 실패를 보완할 수 있는 방식의 도입 등이 그 적절한 예라고 할 수 있다.</p>
<p>윤종수(2008)</p>	<p>'닫힌 운동장 vs 열린 운동장'에 비유: 문화는 사적소유와 독점의 대상이 아니라 공유와 향유의 대상으로 바라볼 때 문화적 가치가 실현된다. 그러므로 가급적 많은 사람들이 생산하고, 소통하며, 접촉하고 소비할 수 있도록 기반을 조성하는 것이 문화공공성을 실현하는 것이다. 즉 문화는 '개방'이라는 열린 운동장의 구조로 만들어 다양한 활용기회를 제공해야 한다는 것이다.</p>
<p>심광현(1999)</p>	<p>문화와 교육에 내재한 공공성의 원리란 공동체 사회가 유지되기 위해 필수적인 공동의 신뢰, 소통, 협력, 공동감각의 형성, 자유로운 접근과 향유를 촉진하는 원리라고 말한다.</p>



문화공공성은 흔하게 사용되는 말이지만 막상 개념을 정의하는 것은 쉬워 보이지  
만은 않다. 하지만 위의 개념들에서 볼 때 문화공공성 개념은 사회적‘민주주의’  
개념처럼 문화적 기회의 균등과 문화의 공공적 가치가 중요한 권리로 대두되는 현  
실이다. 문화는 당연히 그 전파력에 따라 사회적 효용이 극대화되는 성질을 지니므  
로 누구나 쉽게 획득하고 활용할 수 있다는 의미에서 공공성을 띤다. 이러한 참여  
와 소통의‘문화권’의 형성은 문화의 공공적 가치에 대해 문화적 권리로 다가서면  
서‘문화 민주주의’가 정부의 문화정책에도 반영되어 온 것으로 보인다.

### 1.2.2 문화공공성의 요소와 공공부문

공공성의 요소에 대해 조한상(2009)은 대중(populus), 공공복리(salus publica), 공개  
성(publizität)라는 3요소로 압축되어 수렴되는 것이 가능할 것으로 설명한다. 이에  
공공복리의 문제와 관련하여‘특정개인의 복리가 아닌 공동체 구성원 모두의 복리,  
즉 일반적 복리’라고 정의한다.(조한상, 2009, pp, 23-24) 이러한 점은 특히 문화공  
공성의 개념이 자칫 추상성으로 인하여 오늘날 공공복리의 개념이 권력자에 의해  
남용될 수 있음을 경고하는데, 문화향수권이라는 논리로 실현되는 지방축제 또는  
단체장 선거를 위한 선심성 문화행사 등 치적을 쌓기 위한 도구로 변해가는 경우를  
의미한다. 즉 이러한 경우는 문화공공성이라는 본질적인 가치의 실현을 남용하는  
경우라 볼 수 있다.(김평수, 2010, p, 52 참조)

공공성이 문화적으로 확장된 개념에 대해 김창수(2009, pp, 48-51)는 문화공간성  
의 구성요소를 다음 <표 4>의 창의성, 다양성, 접근성, 공정성과 형평성으로 제시한  
다.

<표 4> 문화공공성의 구성요소

구성 요소	창의성	다양성	공개성과 접근성	공정성과 형평성
내용	<p>문화적 창의성의 고양은 표현의 자유증진과 표현의 기회 확대를 보장할 때 담보할 수 있다.</p> <p>문화적 생산력 제고를 실현하기 위한 기본적인 조건으로 예술과 학문의 자유가 보장되어야 한다. 또한 개인의 창의성 고양을 위한 제반조치가 이루어져야 하며, 창의성 고양은 저작권의 보호와도 직결되는 문제이다.</p>	<p>다양성은 현대사회의 사회통합의 원리로서 복잡다단해지는 사회구성원들의 문화적 기본 권리를 보장하는 중요한 개념이다.</p> <p>생태 다양성이 자연에 필요한 것처럼, 교류·혁신·창조성의 근원으로서 문화다양성의 보장이란 여러 계층, 인종, 연령, 성별로 독특한 문화적 가치를 보장하는 것이다.</p> <p>특히 산업영역에서도 쿼터제 등의 도입을 통해 승자독식 현상을 보완할 수 있는 기제의 확보가 필요한데, 영화계</p>	<p>공개성은 열려있다는 말로 개방적이고 투명한 말과 같고 접근성과도 표리관계에 있다. 즉 접근성이 용이하면 공개성도 커지고, 접근성이 어려우면 공개성도 줄어든다. 이러한 공개성은 물리적 가시성뿐 아니라 사고와 의식의 개방성까지를 포괄한다.</p> <p>접근성의 강화는 문화향수권의 신장으로 이어질 수 있고 사회경제적 약자와 소수자의 문화적 권리보호라는 차원에서 더욱 중요한 문제다.</p> <p>빠르게 변화가는</p>	<p>문화공공성은 공정성과 형평성에 의해 가치의 담보가 가능하며 시민사회 구성원 모두에게 문화적 혜택이 돌아갈 수 있다.</p> <p>문화산업은 산업적 활동임과 동시에 시민의 정신생활과 정체성 형성에 영향을 주는 문화적 활동으로, 경제적 가치와 문화적 가치 사이의 적절한 균형 속에서 시민의 문화생활 수준을 높이고 정신적 발전을 도모할 필요가 있다.</p> <p>문화산업의 발전에 의한 문화적 혜택 또한 중앙</p>



		<p>의 블록버스터나 출판계의 베스트 셀러, 방송계의 시청률 등은 이러한 승자독식 현상을 부추기는 수단으로 문화적 다양성을 보장받기 위해서는 정책적 고려가 필요하다.</p>	<p>현실에 대처하기 위해 ‘미디어 리터러시(media literacy)<sup>2)</sup>’ 등의 도입이 중요하며, 이 차원에서 미디어 센터의 설립이나 문화예술에 대한 공교육 체제로의 편입이 필요한 이유이기도 하다.</p>	<p>과 지방, 도시와 시골, 부자와 가난한 자 등에 공평하게 누릴 수 있는 정책적 배려가 중요하다.</p>
--	--	--	---	--

(출처:김창수, 2009, pp, 48-51)

위의 요소와 같이 문화공공성은 문화를 인간 삶의 근본적인 가치의 하나로 파악하고 모든 인간이 누려야 할 권리이자, 그 권리가 균등하게 분배되기 위해서는 열린 개방과 참여, 향유로 활용되어야 함을 의미한다. 이는 다시 말해 ‘문화민주주의’의 의미로 연결되어지며 문화는 사적 소유와 독점이 아닌 공유의 대상에서 바라 볼 때 문화 공공성이 실현되는 것으로 본다.

이를 위해서는 국가가 정책적으로 개입할 여지가 있으며 이에 따라 활동영역으로서 공간을 형성하고 공공을 제도화 하는 정책이 뒷받침 되어야 한다. 공공부문은 일반적으로는 국가가 정책적으로 개입하는 공간을 뜻한다. 이와 함께 공공부문은 특정한 행위주체를 지칭하기도 한다. 즉 공공부문이라는 공간을 형성하고 이곳을 주된 활동영역으로 삼고 있는 제도 및 기관이 공공부문이라고 할 수 있다.

공공부문은 국가기관과 국가가 정책적으로 개입하기 위하여 설립된 특별한 기관의 총체다. 또한 공공부문은 소유와 경영의 측면에 있어서 정부가 직접 운영하거나 사실상 운영하는 부문이다. 이 같은 개념정의에 따라 범위를 제한해보면 공공부문

2) ‘미디어 리터러시’란 미디어에 대한 단순한 수용을 넘어선 비판적인 독해능력을 말한다.

은 중앙 및 지방행정기관, 정부투자기관, 정부출자기관, 재투자기관, 정부출연기관, 지방공기업, 특수·재단·사단법인 형태의 공공법인체 등으로 구성된다.(이혜영, 황기돈, 1998, p, 47) 곧 공공부문은 이윤의 원리에서 벗어나 보편적 서비스의 제공이라는 형태를 띠지 않을 수 없고, 그로부터 공공부문의 구체적 형상과 기능을 둘러싸고 계급간의 이해가 대립된다.(김창수, 2009, p, 52)

이러한 공공부문의 특성 중 하나가 공공부문이 생산하는 재화와 서비스는 자본의 증식보다는 사회적 필요의 충족, 즉 교환가치가 아닌 사용가치의 증진을 목적으로 갖는 '공공재(public goods)'다. 결코 시장의 잣대로 재단될 수 없는 공공재는 국민의 삶의 질을 결정할 뿐만 아니라, 사회적 공공성이 유지되는데 필수불가결한 전제조건이다.(박병섭, 2003, p, 14)

문화적 공공부문 또한 문화공공성과 관련하여 중요한 역할을 수행하는 영역이다. 곧 문화유산의 계승과 보호 등과 같은 일은 민간부분에 위임할 수 없을뿐더러 문화적 서비스의 상당 부분이 문화적 공공부문에 의해 생산되고 유통될 수밖에 없다.

한국의 현실에 비추어 볼 때, 1990년대 문화부의 창설과 지방자치제도의 실시 등은 1990년대 중반부터 국가 차원의 문화행사(93 대전 EXPO, 광주비엔날레, 부산국제영화제 등)와 지역자치단체 차원의 각종 축제 등이 우후죽순 생겨나기 시작했다. 이러한 현상은 과거에는 사적영역에서 생산, 소비되던 예술 활동의 상당수가 문화적 공공영역으로 진입하게 만들고 있고 그 중심에 문화적 공공부문이 존재하고 있다. 문화적 공공부문의 팽창과 함께 이 분야에 대한 공적 관심과 견제 또한 필요하다.

따라서 현 시기의 문화공공성 의제는 문화를 국가와 자본(이윤과 시장)의 논리로부터 벗어나는 사회적 필수 서비스 영역으로 규정하고, 그 속에서 부등가 교환방식에 의한 공공재정과 민주운영체계의 도입을 요구할 뿐만 아니라 이를 위해 참여할 필요가 있다. (김창수, 2009, p, 54) 즉 이윤원리에 의한 지배형식에서 벗어나서 보편적 서비스의 급여형태를 취함으로써 자본의 전일적 지배에 대해 상대적으로 자율적인 공간을 제공하여 준다(김성구, 심용보, 2002, p, 17)

## 1.3 문화예술에서의 공공성

### 1.3.1 문화와 예술

문화예술과 공공성의 관계를 논하기 전에 우선 ‘문화’와 ‘예술’에 대한 이해를 밝혀 둘 필요가 있다. 문화에 관한 개념적 정의는 학문, 예술, 생활습관, 종교, 도덕과 같은 정신과 물질적 성과라는 뜻과 더불어 ‘문화예술’이라는 말과 함께 서로 얽혀 있어서 늘 함께하는 단어적 개념으로 쓰이기도 한다. 문화는 보다 통상적이고 제한된 개념에서 상징적 형식의 영역이자 넓게는 의미의 영역이다. 그러므로 상호 정합적이고 통일된 태도, 가치, 믿음, 관습 및 행동양식을 통하여 사람들은 자신의 세계와의 관계를 설정한다. (김여수, 1988, pp, 1-2)

문화(culture)는 ‘성장과정에 대한 관여’라는 라틴어(cultura)에 뿌리를 두고 있다. 이는 동식물의 자연스런 성장에 관여하여 발달을 촉진한다는 뜻에서, 본디 ‘경작, 사육’이라는 농업용어로 사용되었다. 그러다가 중세에 들어서 기독교적 가치관을 의미하는 인간의 성장에 관한 훈련이라는 복합적 의미를 갖게 되었다. 이후 르네상스 이후 근대에 들어와서는 ‘교양, 세련’을 나타내고, 독일어권에서는 ‘정신활동 또는 그에서 비롯되어 나온 활동(예술과 과학 종교 등)’으로 뜻이 바뀌어 오늘날과 비슷하게 사용되기 시작했다. (이홍재, 2005, pp, 3-4)

이 외에도 문화에 대해 테일러(Taylor, 1993, pp, 141-143)는 ‘문화란 사회에서 인간이 획득한 신념, 지식, 예술, 법률, 도덕, 기타 모든 능력과 습관을 포함하는 복합적 활동’이라 정의한다. 테일러의 관점에서 문화란 ‘지금까지 창조된 생활양식’을 의미한다. 또한 국제적 문화협력 활동을 총괄하고 있는 유네스코에서는 문화를 보다 넓은 의미로 해석하여 ‘문화적 유산, 인쇄물 및 문예, 음악·공연예술·조형예술·영화 및 사진, 방송, 사회문화활동, 체육 및 오락, 자연과 환경보호에 관련된 활동’으로 정의내리기도 한다. (염추만, 1995, p, 6) 여기에는 문화라는 개념적 정의 외에 ‘문화활동’을 의미하는 비교적 넓은 문화개념을 수용한다. 즉 좀 더 나은 지적 행동 또는 여가 활동을 전제하는데, 예술은 문화의 한 부분이며, 문화적 활동은

고매한 지적활동으로 문화의 정신적 부분에서 예술은 상당한 자리를 차지한다.

‘예술’의 개념적 정의를 보면, 본디 예술(art)이라는 말은 라틴어의 ‘ars’에서 유래한 것이고 ‘ars’는 그리스어의 테크네(techne)에서 나온 말이다. 테크네라는 말은 그대로 유럽에 전해져 현재 ‘technic’ 이라는 말로 존재한다. (와타나베 마모루渡邊護, 1994, p, 29). 예술은 좁혀나 기술을 뜻하여 지금의 문화예술개념과는 사뭇 다르다. 예술은 즉 넓은 의미의 기술로 인간의 행위가 어떤 대상과 목적을 지니는 경우 그 목적을 효과적으로 달성하기 위한 이론적 지식과 방법을 의미한다. 플라톤은 ‘소피스테스(Sophistes)<sup>3)</sup>’에서 다양한 기술을 열거하면서 그 분류와 평가를 하고 있다. 그것에 의하면 기술은 우선 획득적(ktetike)인 것과 제작적(poietike)것으로 양분된다. 그리고 획득적 기술은 또 협의의 실천적 기술(수렵술, 상업술, 전쟁술 등)과 인식적 기술로 분류되고, 제작적 기술은 신적인 자연의 생성과 인간적인 생성인 모방의 기술, 즉 예술로 분류된다. 그리고 플라톤은 이들 가운데 예술과 인식적 기술을 모방적 기술(mimetike techne)이라고 부른다. 인식은 덕을 획득적으로 모방하고, 예술은 자연을 제작적으로 모방하는 것이다. (안영길, 2003, p, 24)

따라서 기술로서의 테크네에는 두 가지 의미 계기가 포함되어 있음을 알 수 있다. 광의의 개념에서 본다면 본래의 의미대로 손으로 하는 기술이고, 다른 하나는 인식의 의미로부터 발전한 이론적 지식으로서의 기술이다. 아리스토텔레스에 의해 테크네의 고찰은 한결 협의의 의미를 거쳐 신화적 메시지를 부여하기에 이른다. 그래서 제작기술로서의 테크네도, 학문으로서 테크네도 각각 예술로서의 의미를 인정받게 되었다.

처음에 시와 음악은 기술로서의 테크네에 포함되지 않았다. 타타르키에비츠(W. Tatarkiewicz)에 의하면 낭송하기 위한 시나 연주를 목적으로 하는 음악에는 이론 규칙을 갖추지 않았다고 간주되었기 때문이다. 그러나 피타고라스학파가 음의 협화(協和)를 수학의 대상으로 간주하고 나서 음악의 운율과 리듬의 기술적 테크네는 예

3) ‘테크네’는 우선 넓은 의미로 기술일반, 공작(工作)적이거나 공리(功理)적 기술영역에 국한시키지 않으면서 예술의 영역에도 편향되지 않고 이양면을 포괄해서 인간이 무엇인가를 만들어 내는 것을 가능하게 하는 상태를 총칭한다. 그것은 테크네 속에 현재의 이른바 조형예술 이외에 요술, 코미디, 마술, 게다가 의술, 건축, 요리, 전술, 정치, 처세술, 변론술 등이 포함되어 있다는 것에서도 충분히 상상할 수 있다. 그런데 기술은 유희와 같이 하고 싶기 때문에 하는 것이 아닌 어떤 목적이 있다. 테크네의 경우 그 목적이 결코 공리적인 것에 한정되지는 않지만 목적의식을 전면적으로 부정할 수는 없다. 테크네는 이와 같이 목표에 도달해야 하는 임무를 가지고 있다는 점에서 일종의 인식(에피스테메, episteme)으로 간주되어 온 것이다.

술의 영역에 포함되기에 이른다. 시도 아리스토텔레스가 시작(詩作)의 규칙을 정한 후부터 테크네에 속하게 된다. 특히 음악이나 시의 가치가 높이 평가되었음은 포이에시스(poiesis)<sup>4)</sup>의 의미로부터 출발한다.

포이에시스는 광의의 제작적 기술처럼 단지 만든다는 뜻이 아니라, 보다 나은 가치를 지닌 것을 창출해 내는 능력을 뜻했다. 이러한 힘은 보통 인간의 능력을 초월한 것으로 포이에시스를 수행하기 위해서는 신비적인 힘이 더해져야 했다. 즉 무사(Musa)라는 아홉 명의 여신이 창조적 기술을 수행할 수 있는 힘을 주어야 하는데, 그 신비적 힘의 창조적 역량을 '무시케'라고 불렀다. 이 여신들의 직무는 사시(史詩), 목양극(牧羊劇), 연애시, 음악과 서정시, 성가, 변설(弁設)과 서사시, 무용과 무대합창, 천문 및 비극 등인데, 요컨대 음악, 무용, 시 등의 유동적이고 이해하기 어려운 현상을 표현하는 예술을 총칭하는 것이다(와나타베 마모루, 1994, p, 31). 이렇게 현재 예술이라고 불리는 것들에 대해 고대에는 테크네와 무시케의 두 가지 개념으로 넓은 의미와 좁은 의미의 예술을 구분하고 있었다.

예술의 개념적 정의에서만 보아도 우리가 흔히 말하는 문화라는 뜻은 '문화예술'이라는 용어와 함께 인식적인 것, 곧 관습이나 생활습관보다는 사고하는 생활을 우위에 두고 구분하는 듯 보인다. 그러기에 문화정책, 예술정책, 문화예술정책 또한 문화보다는 좀 더 교양되고 세련된 '예술'에 대한 정책으로 받아들여지기 쉽다.

문화예술이라는 용어가 많이 사용되는 것에 대해 전통예술과 전위예술이 공존하고, 그동안 예술개념에 들지 않았던 '예술(고대그리스의 예술개념에서의 기술로서)'로 불리는 것들이 넘쳐나며, 더욱이 대중예술(popular art)을 즐기는 사람들이 늘어나 오늘날 예술상황이 다양하게 갈라져 있기 때문에 다양한 예술을 함께 아우르는 말로 문화예술이라는 복합어가 등장한 것이라 보는 견해(이흥재, 1993, pp, 5-6)도 있다.

본 연구에서의 문화예술의 공공성은 '문화공공성'의 한 영역에서 문화전반에 관하여 살펴보고 있으나, 다음 장에서 살펴 볼 '예술과 공공성'의 관계에서는 이러한 협의의 예술(예술가와 예술품, 문화예술산업 등)의 특성과 관련한 공공성 논의에 중점을 두고자 한다.

4) 현재의 예술개념이 가지는 '창조'는 그리스어의 포이에시스, 현재 시(포에지, poësie)의 원어이나 무시케(Musicke)의 개념에 의해 분명해진다.



### 1.3.2 예술과 공공성의 관계; 존재적 차원, 규범적 차원

공공성은 행정현상을 대상으로 삼고 있는 행정학에서 가장 근본적인 개념이기도 하다. 행정학이 어떤 사회문제에 관여할 때 공공성과 관련된 논의는 주로 공익이라는 개념을 중심으로 다루게 된다. 즉 공동체 차원에서 바람직하지 못한 손해가 발생하는 상황을 공공문제라고 이를 해결함으로써 공익을 실현하는 것이 행정의 본분이며 존재 의의다.(김정수, 2010, p, 4)

문화공공성의 개념에서도 알 수 있었듯이, 인간으로서 누려야할 문화적 권리에 대해 누구나 문화를 향유하고 문화권의 생활을 누릴 수 있게 조력하는 역할이 필요한 부문이 바로 문화예술행정이 될 것이다. 이에 문화예술의 개념에서 문화의 포괄적 의미 중 예술과 예술 산업의 공공성은 어떠한 성격을 지니고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

예술은 어느 사회를 막론하고 공공 문화의 꽃이자 공공 관심의 대상이다. 예술의 창조는 개인의 영역에서 이루어지지만 그 이후에는 공적 영역의 대상으로 존재한다. 예술이 공공성이 인정되는 이유에 대해 김정수(2010, pp, 12-16)는 존재적 차원과 규범적 차원으로 설명한다.

이를 요약하면, 존재적 차원으로 첫째 인간은 누구나 미적 감동을 추구하는 예술에 대한 본능적 욕구가 누구나 있다는 것이다. 예술은 공기나 식량과 같이 인간이 생명을 유지하기 위한 필수적인 것과는 성향이 다르다. 하지만 인간은 요람에서 무덤까지 예술에 둘러싸여 지내는 것이 사실이며, 누구나 가급적이면 멋지게 치장하고 분위기 있는 레스토랑에서 식사를 즐기고 이왕이면 멋진 음악과 공연을 관람하며 잔잔한 감동을 받았을 때 삶의 희열을 느낀다.

이처럼 아름다움과 즐거움을 하는 것은 모든 인간이 추구하는 보편적 가치며, 인간이란 본질적으로 심미적 존재라서 예술이 우리에게 주는 미적 경험은 단순히 생존을 유지하기 위한 생물학적 욕구 이상이다.

예술은 '마음의 풍요를 추구한다'(이홍재, 2004, p, 281) '사람의 오감을 통해 두뇌에 쾌감을 제공하고 심리적 즐거움과 만족감, 그리고 감동을 선사하는 것이다'

(이케가미 준池上惇 외, 1999, p,141), 또한 허버트 리드(H, Read)가 정의 했듯, ‘마음을 즐겁게 해주는 형식을 만드는 시도이다’라는 말처럼, 정신적 풍요로움과 희열을 선사한다는 수많은 예술의 정의는 인간이 누리고 싶어 하는 정신적 권리이자 본능적 쾌락과 관련한 욕구라고도 볼 수 있다.

예술이 공공의 중요한 관심의 대상이 되는 이유는 예술이 주는 정신적 만족감이 삶의 윤택한 질과 풍요로움에 비례하고, 모든 인간의 심미적 충족에 있어서 보편적 가치의 요소라는 점에서 공공성은 인정된다.

둘째 예술의 사회성은 예술이 공공성의 영역에 있다. 예술은 예술가나 예술 애호가 개개인의 사적인 영역에 불과한 것이 아니라 예술가와 향유층은 서로 긴밀한 관계에 놓여 있다.

‘관중은 예술가와 예술가를 번성하게 하는 산소와 같으며, 관중은 예술과정에서 필수적이고 창조적인 부분이다’(이케가미 준, 1999, p,155)는 말처럼 예술은 소통을 중심으로 사회적 역할을 수행한다. 예술가의 미적경험에 의한 창작물은 예술품으로 놓이면서 감상자에게 향유할 수 있는 권리를 주고 미적인 모티브를 불러와 미적체험을 선사해준다. 그러므로 엄밀한 의미에 시장경제의 활동적 소비재는 아니지만 창작자와 향수자가 늘 존재한다는 점에서 예술은 사회성이 존재한다.

셋째 예술의 공공성은 모든 인간의 행복추구권 차원에서도 인정된다. 물질적 풍요가 인간 행복의 충분조건이 아니라는 것을 인식하기 시작한 이래, 오늘날 현대 산업사회는 질적인 삶을 영위하기 위한 정신적 만족감을 찾아가기 시작했고, 예술과 문화는 정신적 삶의 충족과 행복을 위해 꼭 필요한 행복추구권이 되었다.

문화인류학자 레비 스트로스(C. Levi- Strauss)는 인간을 인간답게 해주는 것은 ‘문화’라고 강조하였다(강철근, 2004, p, 212). 일본의 문화경제학자 이케가미 준(1999, p, 237)역시 문화와 예술은 ‘인간의 삶에 즐거움을 주고, 인생에 의미를 찾게 하는 원천’이며 ‘인간이 인간답게 살기 위해 없어서는 안 될 본질적인 것’이라고 주장하였다.

이러한 맥락에서 1948년 제정된 UN 인권선언은 문화에 대한 인간(개인)의 권리를 분명히 인정하고 있다. 문화생활에 관한 권리를 규정한 제 27조 제 1항은 ‘모든 사람은 공동사회의 문화생활에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 지닌다’라고 선언한다. 제 2항에서는 ‘모든 사람은 그가 창작한 과학적, 문화적 또는 미술적 작품에

서 생기는 정신적 및 물질적 이익을 보호받을 권리를 가진다'라고 규정한다. 이는 인간 존엄성의 일부로서 공동사회의 문화유산과 문화생활에 참여할 수 있는 권리를 인정한 것이다.(고바야시 마리 小林 茉莉, 2002, p, 71) 따라서 예술은 문화권이라는 사회구성원들의 울타리 내에서 모든 사람이 문화를 체험하고 공유할 수 있어야 한다는 데서 공공성이 인정된다.

다음은 예술의 규범적 차원에 관한 공공성의 관계다. 예술의 존재적 차원의 공공성이 예술이 추구하는 본질적인 성향을 통해 모든 사람에게 주어지는 문화적 권리라고 한다면, 규범적 차원의 공공성은 공익에 관한 것이다. 공공성자체가 공익추구를 기반으로 하고 있으므로 예술 또한 공익과 관련한 지향점이 어떠한 것인가에 초점이 맞추어 진다.

첫째 예술은 보편화된 가치규범이 내재되어야 한다. 예술가의 창작·표현의 자율성이 꼭 보편성을 가져야 하는 것은 아니지만, 공익의 관점에서 본다면 사회 내 대다수 구성원들이 따르는 가치체계에 부합되는 성향으로 흘러가야 한다. 즉 엄밀히 말해 시대와 상황에 맞는 가치규범에 거슬러서는 안 된다는 의미다.(김정수, 2010, p, 14)

이러한 논의는 예술의 생명을 창의성과 창작의 자유라고 볼 때 예술행정의 공적 책무성은 어디까지로 선을 그어야 하는가의 딜레마에 빠질 수 있다. 하지만 공익을 우선한 예술의 공공성은 예술작품의 공공심의규정 또는 사회악으로써의 예술의 법규규제 등 최소한의 공익을 위한 제한이라고 볼 수 있다. 요컨대 예술의 자율성과 창의성을 지원하는 정책 시스템 가운데 행정으로서 충분조건인 공공성을 위한 예술의 가치 규범을 설명하는 것이다.

둘째 예술은 개인이나 특수집단의 이익보다는 공동체 전체의 권익을 우선시해야 한다. 예술에 관련된 개인의 권익추구가 공동체를 무시하거나 독선적이어서는 안 된다. 개인에서 창작된 예술품이 공동체의 이익을 위해 전제된 것이 아니었다 하더라도 개인이 공동체의 한 구성원이듯이, 예술은 참여와 공유로 나눌 수 있는 공공의 생산물이 될 수 있다는 점을 인식해야 한다. 따라서 셋째 예술은 사회적으로 많은 사람들이 공유할 수 있는 공공재라는 점이다.

넷째 예술은 자본주의 시장에서 예술품으로써(특히 순수예술 또는 전통예술의 경우) 당장의 이익이 발생하여 경제적 효율을 단시간에 극대화 시킬 수 있는 단위적



상품이 아니다. 존 러스킨(John Ruskin)이 말한 '현재의 예술작품은 과거와 미래의 연장선상에서 이루어지고 있는 창조 행위이다. 따라서 각 세대 자체로 성취되는 것은 없으며 국가의 역사와 시간, 예술은 축적된다. 즉 예술품 보존의 목적은 지속 가능한 예술발전을 위해서 과거 예술이 이룬 성취의 토대 없이 아무것도 가능할 수 없다는 데에 기인한다'.(박지혜, 2011, p, 34)

따라서 당장의 이윤추구보다는 미래의 효용가치를 염두에 두어야 하며 미래세대까지 제공할 유익과 효용을 고려해야 한다.

다섯째 공익을 구성하는 요소는 다수의 원칙이 적용된다. 공적 영역에 존재하는 예술에 대한 평가 역시 소수보다는 다수에게 이로운 것을 공익으로 간주하는 것이 옳다는 것이다. 예술과 예술이 아닌 것에 대한 경계의 모호함은 주관적일 수밖에 없다.

그렇다면 최종 결정에 있어서 평가의 기준은 더 큰 정당성을 인정할 수밖에 없는 것이다. 이는 당연히 다수의 이익이라고 해서 무조건 공익과 동일시 할 수는 없는 것으로, 집단 구성원간의 자유로운 토론이 보장되고 충분한 의사소통의 전제를 가정한다. 하지만 다수의 이익을 쫓아서 사회의 약자를 소홀히 하는 것은 공공성에 위배된다. 따라서 여섯째, 예술은 사회적 약자의 유익을 위해 봉사할 수 있어야만 한다. 예술은 누구나 참여하고 향유할 수 있을 때 사회적 공감의 형성되어 행복한 삶을 공유하고 더불어 사는 공동체를 이뤄나갈 수 있다.

이처럼 예술은 존재적으로 누구나 영위해야 할 기본적 권리를 지녔다고 하더라도 예술 자체의 자율성과 창의성의 역량의 효율성을 배제하기 어려운 속성 때문에 진정한 공공성이 구현되리라는 보장이 없다. 그렇다고 하더라도 예술이 갖는 공공의 윤택함과 삶의 질적인 문제, 자본주의와 상업주의가 가져다준 폐해에 대한 치유로서의 예술의 공공성은 시장과 정부(행정)가 주도해야 할 문제로 부각된다.<sup>5)</sup>

물론 시장에서 다양한 예술이 번성하고 예술의 공공성이 충분히 구현된다면 정부의 개입은 필요하지 않다. 민간부문의 자발적인 활동으로도 예술과 관련된 공익이 극대화된다면 굳이 공권력과 국가예산이 동원될 필요가 없기 때문이다. 그러나 예술의 공공성 극대화를 위해서는 행정의 개입은 요구되고 이에 관한 세부 정책이 정부 주도적으로 마련되어야만 한다.

5) 예술의 공공성은 누구나 누려야 할 공익성을 띤다. 따라서 예술과 같은 공공재를 공급함에 있어서 정부의 개입은 필요하며 오늘날의 많은 문화정책의 필요성도 여기에 기인한다.

### 1.3.3 예술의 공공성 구현을 위한 메커니즘

예술의 공공성을 구현하기 위해서는 행정의 개입이 요구되었으나 행정과 예술의 관계에서 나타나는 본질적인 특성, 즉 행정의 정책과 규제·제도의 설정에서 예술이 다른 영역과 본질적으로 다르다는 독자성을 인식하지 못한다면 ‘행정을 요하는 예술은’ 실패일수 밖에 없다.

예술의 공공성 구현에 앞서, 예술의 자유로운 창작과 생산마저도 고취시킬 수 없는 사회에서 삶의 보다 나은 질적인 권리마저도 방해받을 수 있다. 따라서 이번 장에서는 문화예술의 공공성 구현을 위한 메커니즘을 통해 예술의 독자적 영역에 관한 이해에 관해 살펴볼 필요가 있다. 다음 <표 5>는 김정수(2006, p, 80)의 논의와 관련하여 예술의 공공성 실패를 살펴보고 연구자가 공공성과 구현을 위한 예술지원의 메커니즘(mechanism)의 방향성에 관해 재구성한 것이다.

<표 5> 예술의 공공성 구현을 위한 메커니즘(어떤 대상의 작동원리나 구조)

차원	내용
경제적 차원	문화예술과 예술인 공공지원 시장조성- 정보의 열린 개방(열린 운동장 개념) 예술가와 향수자의 긴밀한 참여를 위한 비용절감 다양한 예술지원 정책(독과점 예방, 신진예술가 창작의욕 고취 )
	규제성장 - 예술인 노동시장에 대한 정당대가와 저작권 규제(표절, 불법복사 등)
	공공재로서의 예술지원을 위한 생산적 지원- 예술 공급의 생산의 욕고취를 위한 경제적 효율성과 효용가치를 위한 지원
정치적 차원	정치적 평등- 문화예술부문의 공공성을 위한 독자적 영역의 확보와 자리매김을 위한 처우
	문화예술의 영역의 균형적 혜택- 특정집단이 아닌 다양한 문화예술집단의 정책적 배려

사 회 문 화 적 차 원	상업주의적 문화예술사업 지원 사업 규제
	예술의 도덕성을 위한 규제
	전통예술의 효용적 가치재고(문화정체성 회복)
	형평성의 문제 - 예술가 수입의 형평성 - 소득수준에 의한 예술참여의 형평성

(출처: 김정수, 2006, p, 80)

경제적 차원에서는 우선 문화예술과 예술인에 관한 시장의 성격을 파악해야한다. 러스킨에 따르면 경제는 고유 가치와 향유능력을 높임으로써 상호간의 유기적인 발달과정을 통해서 이룩되는 ‘인간의 행복’이 목적이다. 예술경제에 있어서 생산의 문제는 예술가라는 특정 계급의 노동을 어떻게 발굴하고 적용할 것인가에 있다. 즉 예술 경제 생산의 문제는 예술가 발굴과 예술가 고용을 위한 예술가의 예술성의 고유 가치를 높일 수 있는 환경과 제도마련의 필요성을 강조한다.(박지혜, 2011, p, 25)

예술인의 노동시장은 예술가 개개인의 기예 그 자체로서 예술품을 완성하고 있기 때문에 대량 생산 등 생산적 효율을 극대화 하기란 쉽지 않다. (손차혜, pp, 18-19 참조) 정성욱, 임상호(2004)는 예술인의 노동시장이 다른 노동시장에 비해 매우 특별한 이유를 다음과 같이 말하고 있다.

첫째 편중된 소득분배현상에 의해 시장 전체의 소득 대부분을 극소수의 스타에 예술인들이 독식하는 구조로 대부분의 예술인들이 생계유지를 위해 예술 활동과 관련이 희미하거나 전혀 없는 직업에 종사한다는 점, 둘째 예술인들은 대부분 인구 평균 교육수준에 비해 더 오래 교육받는 것으로 나타나지만, 같은 수준의 교육을 받은 다른 직업 종사자들에 비해 낮은 임금을 받으며 더 오랜 시간을 노동한다는 점. 셋째 예술인들의 불안정한 고용 및 경력구조와 함께 노동시장 역시 안정적인 위계를 가진 조직이 드물어 안정적인 고용을 기대할 수 없다는 점, 넷째 이러한 예술시장 자체가 노동시장의 수용에 비해 인력공급의 과잉으로 사용자들에 대해 보상 등의 측면에서도 불리한 위치에서 협상하게 된다는 것으로 예술인 노동시장의 특성에 따른 문제점을 제기, 이를 해결하기 위한 공공지원의 필요성을 주장한다.

한편 김경욱(2001)은 예술의 경제적 지원과 관련하여 예술이 지닌 내면적 가치

측면에서 예술지원의 정당성을 찾아야 함을 강조하면서, 창의적인 정신노동의 산물인 예술품은 누구나 생산할 수 있는 것도, 언제든 생산하는 것도, 또 생산한다고 해서 시장에서 예술창작을 위해 투입된 모든 노동과 시간, 노력 등을 포함한 생산가격이 정당하게 보장 받을 수 없음을 지적한다.

예술의 공공지원에 관해 공공성 구축을 실현시키기 위해서는 예술영역에 관한 이해와 예술가의 존재적 가치를 인지하여야 할 필요가 있다. 그렇다면 예술시장의 조성을 위해서는 '정보의 열린 개방'이 우선시 되어야 한다. 정보의 부족은 창작활동의 모티브의 제한을 가져올 수 있으며 예술소비자의 입장에서 예술을 향유할 수 있는 기회를 제공받지 못하기 때문이다.

다양한 참여와 제공, 예술생산의 끊임없는 영감을 위해서는 예술가와 향수자의 긴밀한 참여를 위한 비용절감이 절실해진다. 이는 아무리 활발하게 창작활동이 이루어진다고 해도 문화소비자의 과도한 거래비용의 지급 등으로 인한 소통의 부재는, 결국 예술시장의 비활성화를 가져와 정부정책의 실패로 귀결될 수 있기 때문이다.

한편 정부가 예술의 공공성의 실현을 위해 해야 할 일은 형평성의 원칙이다. 편파적인 예술가 지원이나 특정영역의 지원은 독과점을 형성하게 되고 다양한 시장의 형성을 가로막는 요소가 된다. 따라서 경제적 지원은 다양한 장르에 형평성을 부여하고 신진예술가 창작기회를 제공하면서 예술생산의 의욕을 고취시켜야 한다.

이 외에도 규제성장을 통해 예술인 노동시장에 대한 정당대가를 지불해야 할 필요가 있다. 프레이(B. S. Frey)에 따르면, 예술적 창조 활동에 대한 금전적 보상은 경우에 따라 예술적 창의성을 저해하는 '구축효과'를 발생시킬 수 있는 소지가 있으므로 사회전체의 예술적 창의성을 극대화하기 위해서는 예술적 창조 활동에 대한 내적 보상과 외적 보상의 균형을 유지하는 정책적 배려가 필요(정성욱, 임상오, 2004, p, 3)함을 강조한다.

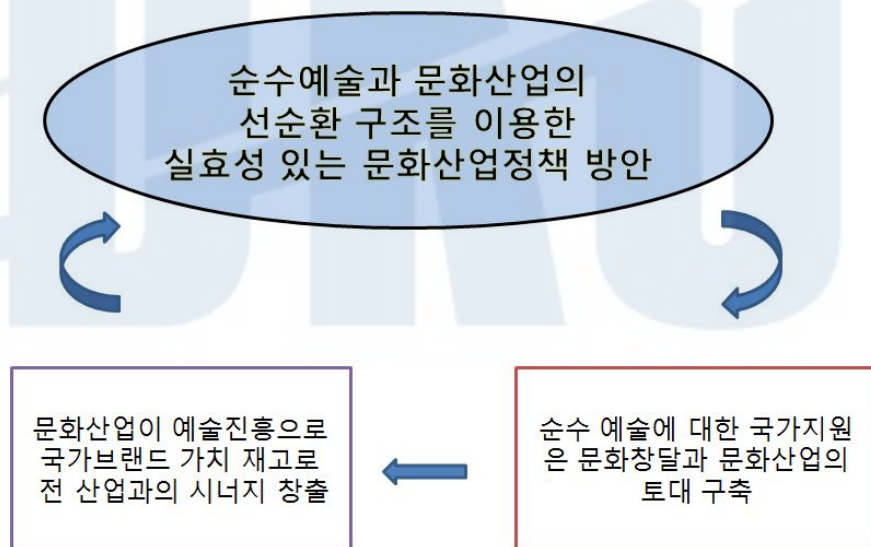
이를 위해서는 표절, 불법복사 등 저작권에 관한 규제를 합법화하고 공공재로서의 예술을 인식함으로써 생산적 지원 정책을 펼쳐 나아가야 한다. 이는 예술 공급의 생산의욕 고취를 위한 경제적 효율성과 효용가치를 위한 지원이기도 하다

정치적 차원에서는, 우선 정치적 평등과 문화예술 영역의 균형적 혜택을 고려해야만 한다. 이는 형평성과도 관계하며 특정집단이 아닌 다양한 문화예술집단의 정책

적 배려를 의미하는 것이다.

한편 사회문화적 차원에서는, 상업주의적 문화예술사업 지원 사업을 규제할 필요가 있다. 공공성의 문제에서 보면 다수가 좋아하는 대중문화의 선도적 역할을 예술이 주도할 수도 있지만, 소비자의 관심을 끌기 위한 작품의 대량 양산과 질적 저하는 이윤추구의 시장원리에 의해 상업화 되어가기 때문이다.

순수예술과 문화산업의 선순환 고리(문화산업과 순수예술은 어느 하나가 잘못되어서는 다른 하나가 장기적인 발전과 성장을 기하기 어려운 관계에 있다 즉 둘의 영역이 서로 겹치고 구분되기 힘든 모호한 측면 때문에 순수예술이 문화산업의 창조적 핵심이요, 뿌리라는 교과서적인 주장이다)를 실증적으로 발견하고 순수예술에 관한 국가지원을 통해 문화산업의 토대를 확충하면서, 공적 지원과 문화산업이 터잡은 시장에서 순수예술 진흥의 시너지 효과를 낼 수 있는 문화산업정책을 개발하는 것 또한 좋은 방법이다.(정성욱, 임상오, 2004, p, 6)



<그림 2> 순수예술과 문화산업의 선순환 고리



또 다른 사회문화적 차원에서는 예술의 도덕성을 위한 규제로 공공성을 구축해야만 할 필요성이 있다. 예술 상업화의 병폐로 인한 음란·폭력물 등 사회정서에 현격하게 어긋나는 제작물은 기존의 사회질서와 윤리체계를 붕괴시킬 소지가 있기 때문이다. 상업주의로 인한 대중적인 예술로의 전향은 자칫 전통예술의 쇠퇴를 가져오게 되는데, 이는 돈이 되지 않은 예술이기 때문이기도 하다. 무조건적인 외래문화의 범람과 함께 지나친 시장경제의 소비재 관점에서 전통예술을 그대로 둔다면, 전통적 가치관과 문화정체성에 심각한 위기를 가져다 줄 수 있다. 실제로 경쟁에 밀린 국내 문화산업의 도태는 막대한 경제적 손실에 기여함으로써 전통예술에 대한 효율적 가치재고가 필요한 시기라 볼 수 있다.

마지막으로 사회문화적 차원에서 예술가와 예술소비자에 의한 형평성은 공공성 구축을 위해 꼭 선행되어야 할 과제다. 특히 예술계 내부적으로 장르에 따라 혹은 개인에 따라 소득수준의 편차는 심해서(이케가미 준, 1996, p, 165) 편파적인 지원은 자제하여야 한다. 한편 예술 소비 측면에서도 형평성의 문제는 고려되어야 할 것이다. 다양한 접근기회를 통해 불균형을 해소하고 문화향수능력의 기회를 다각도로 모색함으로써 균형 있는 발전을 도모해야 한다.



## 2. 문화예술정책

### 2.1. 문화예술정책

주지하듯, 한 사회가 채택하는 문화정책의 유형은 그 사회가 거쳐 온 문화발전의 성격과 불가분의 관계를 가지고 있으며, 그 문화발전의 성격은 더 나아가서 그 사회의 경제발전의 성격과도 밀접하게 연결되어 있다. 따라서 그 사회가 선택하는 문화정책은 그 사회가 발전해온 역사의 과정과 함께 해 온 것이며, 사회역사적 맥락이 간과된 정책은 추상적이고 이념적이며 공허할 수밖에 없다.(김여수, 1988, pp, 22-23)

#### 2.1.1 문화예술정책의 개념과 변천

위의 문화의 정의에서 보면 문화란 '가치관의 체계'이자 우리가 머물고 있는 생활과 사회는 모두 문화 활동에 관련한 가치적 배경으로 존재한다. 문화예술정책의 측면에서 보면 사회와 활동에 관한 가치배경의 차이와 문제가 발생하면 이러한 문화 활동에 대하여 정책적으로 접근해야 한다는 공공의 판단이 서게 되고, 이를 정책의제(policy agenda)로 선정하는 것이다.(이홍재, 1993, p, 13) 즉 문화예술에 관한 정책을 형성하고 집행하는 문화예술정책의 관점에서 보면 개념을 실질적으로 정의한 실정법이 있기 마련이고, 그것은 법을 집행하는 근거와 집행의 범위를 결정한다.

일반적으로 정책이란 '사회에 대한 정부의 개입'이라는 수단 혹은 도구적 차원에서 정의되기도 하고, 정책의 '미래 지향적 특성'과 '목표지향적 특성'에 따라 정의되

어지기도 하며, 정책의 '규범적 특성' 즉 '가치지향성'에 의해서 정의되기도 한다.(류지성, 2007, p, 39)

'정책'의 개념에 대해 이스턴(Easton, 1953, p, 358)은 '정책이란 희소한 사회적 가치의 권위적인 배분'이라 했다. 노시평(노시평 외 1999, pp, 3-4)은 샤르칸스키(Sharkansky, 1975)의 개념 정의를 빌어 정책을 정부의 중요 활동으로 규정하면서 정부의 중요활동은 첫째 사회적 가치배분을 위한 권위 있는 의사결정을 하는 활동, 둘째 사회가 직면한 공공문제의 해결을 위한 활동, 셋째 어떤 사회를 어떻게 만들 것인가에 대한 설계와 관련된 활동이라 했다.(안선국, 2004, pp, 12-13) 즉 정책은 권위 있는 기관으로서의 정부가 공공의 목적을 달성하기 위해 반드시 필요하다고 판단해서 만들어 놓은 행동 지침을 뜻한다.

<표 6> 정책에 대한 정의

학자	정의
라스웰(Laswel,1951)	문제 해결을 위해 사회변화를 전제한 정부의 활동
라스웰·카플란(Laswel & Kaplan, 1970: 71)	정책이란 목적, 가치, 전략을 포함한 큰 규모의 계획
다이(Day,1978: 3)	정책이란 정부가 하기로 혹은 하지 않기로 결정한 모든 것
불딩(Boulding, 1958:1)	정책이란 특정목적에 지닌 활동을 지배하는 원리들
이스턴(Easton, 1965:358)	정책이란 희소한 사회적 가치의 권위적 배분

(출처: 류지성, 2007, p,39)

문화예술과 관련한 정책은 예술의 자율성 부분에서 보아 문화예술의 영역이 정부의 간섭에서 벗어나야 한다는 주장만큼 문화예술이 정책의 대상으로 되는 것은 역사적으로 쉬운 일은 아니었다.(정철현, 2008, p, 27)

<표 7> 국가 정책대상으로서 문화예술의 변천

시기	문화예술의 특징	정책대상으로서 문화예술
봉건시대	왕과 귀족들의 후원에 힘입은 개성상실의 문화예술	권력에 좌우됨
중세시대	예술이 교회에 귀속되어 종교 적 성향이 짙은 문화예술	
근대 시민사회	중산층과 서민층의 대중화된 예술로 좀 더 개성적 표현이 가능한 문화예술 프랑스 혁명 이후 1971년 국민 회의는 예술이 정치에 구속되 지 않고 개인의 자유로운 정신 이라는 '예술 표현의 자유'를 선언	정부의 간섭을 배제하는 문화예술 활동이 일어남 자유방임주의로 국가는 문화예술에 일절 관여하지 않고 예술의 자유를 보장
19세기 경	개성 있는 예술가들의 시장경 쟁체제에서 대중성이 없는 예 술가는 도태되는 형국, 국가가 후원과 지지의 역할을 하게 됨	문화예술 영역은 국가의 보조나 지 원보다는 규제를 받음(출판물과 영 화 등의 검열) 예술가들의 육성과 그들의 경제사 정과 관련하여 국가가 문화예술영 역에 개입
20세기	매스미디어의 발달로 문화예술 의 대중화 촉진 미국의 대공황 이후 뉴딜정책과 1960년대까지의 다양한 사회복 지 프로그램 등으로 국가가 문 화예술 진흥을 도모하기 시작	사회주의 국가는 문화를 국가의 것 으로 예속시켜 모든 문화예술은 이 념을 실천하기 위한 것만 허용(독일 나치즘, 일본의 황국신민 사상 등 - 문화의 통제와 개인의 사상개조를 위해 국가가 개입) 자본시장주의는 사회주의에 비해 국가의 개입이 다소 늦었으며 그 방법도 NEA(미국예술진흥위원회 -1965년 설립)를 통해서였음(NEA는

		공연자, 예술조직, 박물관, 영화, 디자인, 문화예술 관련사업을 지원, 현재는 문학과 전통문화 보존을 위한 개인까지도 지원함. 특히 재즈연주가, 리더십 프로그램과 같은 특별사업과 지역문화 사업기관들도 지원함)
2차세계대전후	정부가 복지국가를 지향하면서 문화예술역시 복지의 일부으로 인식하기 시작	문화예술은 복지의 일부분으로 인식, 정부가 예술가를 후원, 지원금지급 등 문화예술이 정책대상으로 하나의 영역을 자리매김

(출처: 정철현, 2008, p, 27)

위의 표에서와 같이 문화예술은 국가의 간섭에서 직간접적인 통제를 받아 사회가 복잡해지고 문화예술의 대중화, 또는 복지의 일부로 인식되기 시작하면서 결국 정책 대상으로 자리매김하게 되었다. 이는 국가의 간섭이 문화예술의 개성을 침해하는 것이 아니라, 오히려 예술의 자율성을 보장하게 되고 그로 인한 후원이나 지원을 통해 많은 예술인의 육성을 도모하고 문화적 삶을 실현한다고 보았기 때문이다. 이로써 문화예술정책은 예술 뿐 아니라 민생과 관련, 사회복지 제도, 문화산업 등과 맞물려 다양하게 진보하고 있다.

이 중, 문화산업이 각국에서 주요한 영역으로 부상하게 된 배경에는 신자유주의 세계화가 존재한다. 신자유주의에 의한 문화산업의 팽창과 그 과정에서 자국의 시장에 대한 미국의 잠식에 위기의식을 느낀 여러 나라들은 다각도의 대책을 강구하고 있는 실정이다. 자국의 문화산업 경쟁력 강화를 위해 국가적 지원정책을 강력하게 시행하는 한편으로, 국제적으로는 문화산업의 국제교역을 일정한 수준으로 제한하고자 하는 움직임이 바로 그것이다. 일국 차원에서는 미국에 대한 대항력을 키우기 위한 정책의 채택 및 집행으로, 국제적 차원에서는 프랑스를 위시한 유럽의 여러 나라들을 중심으로 국제교역에서의 '문화적 예외' 주장에서 '국제 문화다양성

협약'체결 추진 등으로 나타난다. 한국의 문화산업관련 대외정책은 결국 신자유주의에 대한 대응방식에서 시장 개방으로 나타나며, 한류 현상 등에 힘입어 대외수출을 강화하는 모습을 보인다.(김창수, 2009, p, 3)

이렇듯 문화정책이란 문화예술진흥의 목적을 위해 다양한 정책수단을 분석하여 결정하고 이를 효과적으로 집행하는 정부활동이라고 할 수 있다.(정철현, 2008, p, 29) 문화 활동 가운데 공공부문의 문화 활동과 범위는 우리나라 정부조직법 제 35조 문화관광부의 역할에서 규정하고 있다. 문화에 대한 범주 즉 '문화 · 예술 · 영상 · 광고 · 출판 · 간행물 · 체육 · 청소년 및 관광'을 문화정책 부서가 관장해야 할 것으로 규정한 것이다. 물론 이는 행정통솔의 업무범위를 나열한 정부조직의 관리대상으로 이해하는 것이 정확할 것이다. (이홍재, 1993, P, 14)

## 2.1.2 문화예술정책의 영역

문화예술에 관한 장르의 구분은 학문적인 관점에서 꾸준히 진행되고 있다. 예술을 자연의 모방이라 말하는 아리스토텔레스(Aristoteles)의 표현에 바탕을 둔 모방의 수단 뿐 아니라 대상, 행위, 방법에 따라 분류하기도 한다. 하지만 문화예술로 범주되어지는 영역은 시대적으로 일정불변의 것이 아니라 다양하고 복잡하게 얽혀 여러 가지 창작의 장르까지도 모두 포괄한다.

정책적 측면에서는 정책수단이 비슷한 정도를 감안하여 크게 전통문화예술, 순수문화예술, 대중문화예술로 구분한다. 전통문화예술은 지역적 특수성에 의해 전승되고 이어지는 전통예술로 예술가의 의지와는 무관하게 정책적 의도에 의해 지원되고 관리되어지는 대상이다. 순수문화예술은 대개 고전적 예술범위에서 소비자의 취향이 고급스럽고 문화적 향수를 지니고 있어, 과거에는 개인 후원자에 의해 육성되고 주로 소비하는 예술이라는 점에서 정책적 주목대상이 되기도 하였다.

따라서 문화시민으로서 예술을 향유할 수 있는 특수 계급을 전제로 하는 정책

영역이다. 최근의 동향은 대중문화예술을 선도하고 중산층과 시민전체를 위한 대중 문화예술정책으로 아마도 국가차원에서 추진하는 주류가 바로 이영역의 모든 문화 예술을 의미하기도 한다.

하지만 이러한 경계의 구분은 모호하다. 생활환경의 질적 향상과 개인의 개성이 중요시 되는 시대에 문화예술의 영역은 점차 넓어지고, 퓨전 장르와 같이 뚜렷한 서로의 영역보다는 장르를 뛰어넘는 창조물들이 봇물처럼 쏟아지고 있기 때문이다. 이러한 시기에 문화예술정책은 대상이 되는 문화예술에 대해 다양한 정책수단을 필요로 한다. 대중문화예술의 확산을 위해서는 창조물은 보존하고 예술가를 지원, 보호, 육성하며 더 많은 실험적 예술을 이끌고 지원하기 위한 진흥책을 마련해야 한다. 이미 이러한 논의는 국가의 종합정책보고서에서도 나타나듯이 문화영역을 재정 의해야 한다는 의미에서 2000년을 '새로운 예술의 해'로 규정하고 관련사업들을 펼치기도 하였다. 프랑스의 국가계획위원회 보고서에서도 '제 9차 경제계획안 (1983)'을 검토하면서 문화예술정책대상에 대해 거론되기도 하였다.

문화예술정책의 영역 확대는 반대로 문화 활동이 다양해지면서 정책적 대응이 불가피하다는 의미이기도 하다. 순수예술과 전통예술이 소수만을 위한 문화예술의 인식에서 이제는 문화예술이 대다수 사람들이 누리는 대중으로 확산되면서, 참가하는 대중적 영향을 감안할 때 새로운 문화범주를 고려해야만 했다. 이는 문화 공간 개념이 전문공연장 뿐 아니라 소규모 공간, 공공기관까지 확대된 점, 또 전통적으로 문화예술의 범주에서 제외되는 생활문화(장터문화, 음식문화 등)까지 확대되었다는 점은 바로 참여의 대상이 다수인 대중문화라는 점에서이다.

이 중 문화정책은 대중의 지지를 받은 문화예술의 확장 지원도 있지만 소외되는 생활문화공간의 보존과 활용, 지역문화축제와 관광 등 세밀한 자원까지도 개발하여 정책지원을 아끼지 말아야 할 책임이 뒤따르게 되었다. 한편 일종의 붐을 가져온 문학, 영화, 축제 등 문화콘텐츠를 활용한 왕성한 문화산업활동이나 커뮤니티 중심의 예술관람 단체들의 동향까지 문화정책의 대상은 점차 확대되고 있는 실정이다.

문화예술정책은 지원하는 예술에서 함께 하는 예술, 나누는 예술로 방향을 전환하기 시작했다. 커뮤니티 활동을 통한 여가의 장도 개인의 취미를 넘어서 봉사하고 나누는 문화예술활동으로 바뀌게 됨으로써, 거리의 예술 공연까지도 참여하는 문화 예술의 영역으로 정책이 외면할 수 없게 된 것이다. 곧 소규모 집단이나 문화예술



활동 단체에 대한 공공차원의 지원으로 자연스럽게 이어지고 있다. 한편 정책은 개별법이나 하위계획에 의해 확장된 문화예술의 영역을 실행하고, 관련부처들도 복지차원의 행정에서 삶의 질 향상의 개선과 발전을 위해 정책을 마련하기에 이른다.

중앙의 지역정책이나 지방자치단체의 문화정책도 이에 따라 문화기반 확충을 포함하여 생활환경전반으로 확대해 발전하고 있다. 정보통신책에서 문화콘텐츠를 중요대상으로 삼는 것도 마찬가지다.(이홍재, 1993, p, 28) ‘현재 다양한 기관에서 구축되어 제공되는 문화콘텐츠 서비스는 자료의 축적, 보존, 관리수준으로서 문화콘텐츠에 대한 데이터베이스 구축이 중심과제가 되어 그 정체성 및 활용성 저하가 심화되고 있다. 이제는 구축된 데이터베이스를 활용해서 부가가치를 만들어 나갈 필요가 있으며 문화콘텐츠의 표현 기술 및 공간인식 기술과 결합된 문화의 공간화 및 공간의 문화화 상호 작용을 통한 상생 모델화가 필요하다’(홍대기 외, 2010, p, 196)는 것도 문화콘텐츠의 확대 재생산의 중요성을 알려준다.

현재 문화예술영역의 확대는 다시 융합과 통합에 대한 관심과 노력으로 이어지고 있다. 영역의 분화와 확대 그리고 다시 통합의 형태는 첫째 선호하는 예술 뿐 아니라 소수계층의 예술까지 아우르는 것을 의미하며, 둘째 자원을 통합하여 새로운 창작물을 재생산하는 창조적 예술의 발전을 의미한다. 이러한 통합의 확장은 ‘상업화된 예술’ 곧 산업화 할 수 있는 예술을 생각하고, 문화예술의 논의를 위한 각종 포럼의 기회를 활성화하여 문화산업을 포함한 창작분야의 사례 등을 분석하고 연구하는 발전적 고민이 이루어진다. 이러한 문화예술의 영역이 ‘생활문화’, ‘삶 속에서의 예술’로 확대되어 정책적 대안이 마련되기까지 그동안 한국문화예술의 정책적 노력은 다음 장에서와 같이 변천되어 왔다.

### 2.1.3 한국문화예술정책의 변천

한국의 전통문화 예술의 기반은 개화기 이후 신문물이 범람하면서 흔들리게 되었고 한국의 문화 정체성 역시 위기에 놓였다. 이에 따라 전통문화예술을 보호할 필요성이 강력히 제기되기 시작했다. 서구문화와 대비되는 뜻에서의 전통문화가 본격적으로 국가적 관심 대상이 된 시기는 1948년 대한민국 건국 이후다. 물론 국가의 전통공연예술정책 수행기관으로서 국립국악원의 경우, 7세기 신라시대 이래 1,400여 년간 왕립 예술기관으로 존속해온 제도를 이어 받은 것으로 20세기 이전에 공연예술정책이 전무했다고 할 수는 없다.(안선국, 2004, pp, 12-13) 그러나 당시에는 국가의 연희나 의전 행사 때 고유예술을 관장하고 연희를 주관하는 기관이 존재했을 뿐, 전통예술에 관한 조직적인 제도 개편이나 확장, 가치실현을 위한 정책적 체계로 보기는 어렵다.

그 후 문화예술과 관련된 논의는 정부 주도 하에 진행되어 왔다. 일제 강점기에 상실한 전통 문화의 가치를 새로이 인식하는데 혼란이 있었을 뿐만 아니라, 서구적 문물의 영향을 넘어서 사회에 재정착하게 하려는 정책이 효과를 거두기란 결코 쉬운 일이 아니었다. 어려운 환경 속에서도 1950년 민족예술 진흥과 무대예술 발전을 위한 국립극장의 발족, 1951년 전통 악가무의 보존과 계승을 위한 국립국악원 발족 등이 이뤄졌다.

이러한 상황에서 해방과 곧 이은 한국전쟁의 영향으로 신물결, 이른바 서구 문화가 대대적으로 유입되면서 한국의 전통문화는 단절의 위기를 다시 맞이한다.(임희섭, 1987, pp, 37-38 참조) 서구의 개방적 문화는 열린 청춘의 아이콘이 되어 유행처럼 확산되고 대중화를 선도해나가며, 자연스럽게 한국의 전통적인 문화는 진부하고 낡은 것으로 인식되어간 것이다.

문화의 자생력을 키워야하는 단계에서 전통에 대한 가치 인식이 저하되는 바람에 위기의 국면을 맞게 되면서 국가적인 차원에서 전통 생활문화나 풍습, 민속놀이, 전통춤과 악기 등을 정책적으로 뒷받침할 필요성이 커졌다. 이에 1962년 문화재보호법이 문화예술정책을 총괄하는 제도로 등장한 후 한국 문화예술정책은 크게 다음 <표 8>과 같은 변화를 거친다.

<표 8> 한국 문화예술정책의 변천

<p>정책 형성기 (1961- 1973)</p>	<p>문화재 보호법 제정 (1962)</p>	<p>일본의 문화재보호법을 토대로 한국에 '문화재'란 용어가 첫 등장. 1961년 '공연법'을 제정해 연극, 무용, 음악 등 10개 문화예술단체를 회원으로 한 사단법인 '한국예술문화단체총연합회' 설립. 1972년 '문화예술진흥법' 제정. 1973년 문예진흥원 설립. 문화예술진흥기금 부과, 국립극장 건립.</p>
<p>전통문화 확산기</p>	<p>문예중흥 5개년 계획 및 신군부 정권기 (1974- 1989)</p>	<p>문예중흥 5개년 계획 집행, 70%이상이 문화재, 국학개발, 전통예술개발 등 전통문화부문에 집중 투자됨. 국악고등학교 설립, 국학교육이나 국악대연주단의 운영 대폭 지원. 새마을 운동으로 농촌문화개선이 조직적으로 전개되면서 유·무형문화재가 전통인식의 고무함 속에 점차 잊혀짐. 1981년 전두환 정부는 개헌시 민족문화창달을 목표로 한 문화발전을 명시, 문화투자의 대폭적 확대와 문화시설을 전국적으로 조성.</p>
<p>전환기</p>	<p>문화부 신설 및 문민정부 (1981- 1998)</p>	<p>노태우 정부는 문화부 신설과 함께 '문화발전 10개년 계획(1990-1999)'를 수립하여 '모든 국민에게 문화'라는 정책목표를 설정하고 새로운 문화전략으로 '문화주의'를 표방. 김영삼 정부의 '문화창달 5개년 계획(1993-1997)'은 '결에 있고 함께하는 문화, 누구나 즐기고 신명나는 문화'를 모토로 하여 규제에서 자율화, 중앙에서 지방, 창조계층에서 향수계층, 분단에서 통일, 보다 넓은 세계로 등의 지향을 내세우고 있음(문화복지와 문화산업에 대한 강조) 문화를 관리하고 통제하고 규제하는 기관에서 지역문예활동 지원을 강화하거나 예술창작 지원사업의 확대 등 참여하는 예술 활동에 초점. 예술인을 위한 창작공간의 확대, 한국예술종합학교의 신설(1992). 1995년 세계화추진위원회의 과제보고인 '문화산업의 발전방안'에는 문화산업의 세계화의 기본 방향으로 첫째 문화</p>

		<p>산업에 대한 인식과 정책의 전환에 대한 강조, 둘째 문화산업의 발전기반 구축, 셋째 영상산업의 전략적 선도 부분으로서의 우선 진흥 전략을 제시, 이러한 기본 방향에 입각하여 6개 영역에서 정책과제를 제시함(영상산업의 국제 경쟁력 강화, 만화산업의 발전기반 구축, 출판산업의 체질 개선, 음반산업의 세계진출확대, 전문인력 양성, 문화상품 개발 등).</p> <p>1997년 '문화비전 2000'계획을 수립 발표하여 기존의 문화의식을 새롭게 하자는 새로운 패러다임을 강조(다양성과 통합성의 문화, 풍요로운 삶과 민주주의적 문화, 문화산업과 산업의 문화화, 통일지향의 민족문화, 문화의 세계화와 문화적 보편성을 제시).</p>
<p>성숙기</p>	<p>문화재청 발족이후 (1999-2002)</p>	<p>1999년 김대중 정부의 '문화산업 5개년 계획'을 보완한 '문화산업비전 21'과 이를 더욱 보강한 '콘텐츠 코리아 비전 21'등 한국문화산업정책의 형성 및 전개과정에서 획기적인 한해로 평가해도 무방할 만큼 문화산업 기본법의 제정과 전년대비 500%를 넘는 예산 확보 등의 성과를 남김. (이연정, 2005)</p> <p>2000년 정부예산의 1%이상으로 확보 문화 인프라를 다양하게 구축하고 지원, 문화재보호법 개정.</p> <p>김대중 정부의 '수준 높고 다양한 문화욕구 충족'라는 항목으로 정책방향을 제시. 한편 '새문화정책'에서는 '지원은 하되 간섭은 않는다'는 원칙하에 문화의 힘으로 경제적 고부가가치 창출 및 제2의 건국이나 문화가 사회의 중심가치가 되는 21세기 지식정보사회 추구, 문화주의를 통한 성숙한 문화시민사회와 민족공동체의 기반 형성, 한국 문화의 정체성 확립과 보편적 세계주의를 추구하는 열린 문화구현 등의 주요 정책 방향을 제시.</p> <p>가·예능보유자 명예보유자 제도를 도입, 문화재청 기관장은 2급에서 1급으로 상향 조절, 직제 확대개편은 불발.</p>
		<p>노무현의 참여정부, 10대 국정 의제를 설정, 이와 관련하여 문화정책을 사회정책의 일환으로 '신자유주의 정책 기조를 반드시 수정하고 사회적 공공성의 강화와 민주주의의 확</p>

<p>분화 및 성장기</p>	<p>각 산업 분야별 분화 (2003-2007)</p>	<p>대'를 제시하면서, 이를 위해 문화적 원칙의 확립, 공공성의 강화, 문화민주주의의 확대, 문화적 다양성과 정체성의 확립, 문화적 생산성 제고 등을 제안함.</p> <p>2003년 건조물국 신설. 문화재정보과, 동산문화재과, 근대문화재과 신설, 문화재기술과 폐지, 문화재정책과 신설.</p> <p>2004년 '창의 한국'을 발표, 문화적 가치를 재조명하면서 문화의 핵심적 내용으로 창의력을 설정, 곧 문화가 미래의 국가발전전략이며, 이는 곧 문화가 정치나 경제의 부수적인 영역이 아니라 제반 활동에서 문화적 가치가 중시되고 비중이 커지는 문화시대의 도래를 선언한 것. 이는 형식적인 측면 뿐 아니라 그 내용에서도 문화의 위상 규정 및 그 역할 등에서 이전과 다른 질적인 발전을 이루고 있음. 예를 들어 문화산업 분야에서 예술과 문화산업간의 역동적 피드백을 강조하고 있으며, 지역 문화산업 클러스터 정책의 기초를 전환할 필요성을 제기하고 있는 것으로 진보적 정책을 제시.</p> <p>문화산업진흥기본법의 부분적인 개정과 '음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률'의 '음반, 영화 및 비디오, 게임'이라는 각 산업 분야별 분화 방식으로 전환. 2006년 4월에는 문화산업 전문회사의 도입과 문화산업진흥기금 폐지 및 중소기업모태조합 내 문화산업 별도계정으로 이관 문화산업진흥지구 신설 등이 이루어짐.</p> <p>문화콘텐츠 관련 주요 정책은 문화산업 경쟁력 기반 강화, 콘텐츠 창작 역량 강화 및 유통구조 개선, 문화산업지원기관 개선, 지역문화산업 활성화로 요약.</p> <p>특히 CRC(Culture Research Center)의 설립은 콘텐츠 창작 역량 강화를 위한 방안으로, 그 주요내용은 예술과 산업, 중앙과 지방, 산악 협력체계 구축과 문화원형디지털화 등 다양한 창작 소스의 공급체계 구축을 목표로 함.</p>
-------------------------	--	--

(출처: 서종대, 1994, p,18, 김창수, 2009, pp, 74-154 참조)



위의 <표 8>과 같이 한국 문화예술정책의 변천과정은 문민정부의 등장과 신자유주의의 수용이라는 정치·경제적 배경을 기반으로 문화산업정책이 형성되기에 이른다. 즉 민주정부의 등장으로 문화적 공공부문이 확대되고 문화복지와 문화산업에 대한 질적 인식을 달리한다.

1993년 문화산업에 대한 인식전환의 필요성과 세계화의 추구화에 따른 ‘문화창달 5개년 계획’의 발표는 1994년 문화체육부에 문화산업국을 설치함으로써 문화산업에 대한 정부 차원의 대책 마련 및 정책 집행에 본격적으로 나서게 되고, 1995년 발표한 ‘세계화의 비전과 전망’을 통해 정책 목표를 형성하였다. 하지만 대부분의 과제들은 김영삼 정부 시절에 실제로 집행되지 못하였고, 기존의 규제 위주의 정책에서 지원으로서 정책방향 전환을 이루어냈다는 점에서 의의가 평가된다. 즉 문화산업 진흥을 위한 지원정책을 도입하고, 실현을 위해 제한적이거나 정부의 조직 개편 등의 작업을 통해 한국문화산업정책을 정부정책의 영역에 도입했다는 데 의의가 있다. 이 단계에서 문화공공성은 주요하게 고려한 사항으로써 큰 비중을 확보하지 못하고 있었다.

한편 김대중 정부는 문화산업에 대한 법제의 정비 및 육성정책 수립, 그리고 예산 규모의 확대 측면에서 이전과 비교하여 획기적인 전환을 이루어냈다. ‘문화산업 5개년 계획(1999)’에서 문화산업 진흥에 대한 의지를 분명히 드러냈고, ‘문화산업 비전 21(2000)’에서 문화산업을 국가경쟁력 증진의 주요 수단으로 삼겠다는 태도를 분명히 한다. 또한 한국문화콘텐츠진흥원 설립을 계기로 하여 콘텐츠 산업 분야의 사업을 보완 발전시킨 실천 계획인 ‘콘텐츠 코리아 비전 21(2001)’에서는 문화산업 정책의 비전 및 목표로 ‘21세기 문화대국 · 지식경제강국 구현’을 내걸고, 법령 및 제도의 정비, 문화콘텐츠 창작 역량 확충, 산업기반 조성을 위한 인프라 구축, 지식기반경제를 선도할 전문인력 양성, 전략적 마케팅으로 세계시장 진출 확대 등을 주요과제로 상정한다. 산업정책의 전형이라고 할 수 있는 행정규제와 산업합리화, 조세감면, 정책금융 등을 문화산업 육성에 도입한 것이다.

하지만 ‘문화예산 1%달성’이라는 업적에도 불구하고 문화공공성 구현에는 소극적이거나 부차적인 문제로 여기고 있음을 알 수 있다. 집행은 문화산업 부문에 편중됨으로써 ‘문화산업의 범람과 기반예술의 황폐화’ 혹은 ‘문화적 몰가치의 확대’로 문화예술계의 거센 반발을 야기했다.(박인배, 2003, 김형수, 2004, 김창수,



2009, pp, 186-188 재인용) 문화산업정책의 구사에서 산업적 측면에 너무 과다하게 집중함으로써 문화적 측면에 대한 간과로 인해, 기반기술에 대한 홀대와 문화예술과 문화산업간 연계방안의 부재 등을 초래했다. 하지만 문화공공부문에서는 공공성 논쟁이 집중되어 현실적인 과제로 부각된 시기이기도 하다.

이에 노무현 정부는 문화의 위상제고 또는 문화 개념의 재정립 등을 통해 ‘문화사회’로 나아가기 위한 청사진을 제시하는가 하면 문화현장의 선포 등을 통해 문화 공공성 추구 등 구체적인 명시를 함으로써 발전적인 변화를 거듭해 오고 있다.

문화예술정책은, 국가가 행정적 업무의 일환으로 공권력을 사용하여 제반 업무를 추진해가는 과정(김정수, 1995, p, 45)에서 다양한 사회적 현상에서 비롯된 공공문제를 해결 한다는 차원에서 새로이 인식되어 가고 있다. 한국의 문화예술정책은 문화를 통해 한국에 대한 인식을 새롭게 하고 문화 마케팅 등을 통해 공공 부가가치를 높이는 한편 문화의 정체성을 확립해야 할 과제를 안고 있다. 이를 위해서는 공권력을 가진 정부가 문화를 통해 사회적 자원을 배분하고 예술 정책을 통해 국민의 정서적 욕구를 충족시키는 정책을 펼쳐 나아가야 한다.

문화예술정책의 기본 요소는 문화 인프라 구축, 예술인 육성, 문화소비자 지원 등을 들 수 있다. 이들 요소는 상호 우열을 가릴 수 없을 만큼 문화예술진흥 단계에서 모두 중요하다. 문화예술정책은 단지 문화예술을 관리하는 차원에서 문화재 지정의 원형보존이나 시설기관의 확충이나 자료수집의 수급 또는 DB구축을 하는데 그쳐서는 안 된다. 즉 인적·물적 자원의 효율적 관리 또는 참여 활동, 혹은 국제화를 위한 체계적 문화홍보 등이 아울러 전개되어야 한다. 전통문화예술의 가치를 확산하고 문화예술정책의 대중화를 통해 한류라는 국가브랜드의 정체성을 확고히 하기 위해서는 보다 면밀하고 구체적인 문화예술정책 방안이 갖춰지지 않으면 안 된다는 것을 의미한다.

## 2.2 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠

1996년 유네스코는 한국의 무형문화재 제도가 무형문화재 보호를 위하여 본받을 만한 가장 모범적인 제도임을 확인하고 전 세계가 사라져 가는 무형 문화유산을 보호할 것을 촉구하는 결의문을 채택한다. 이 때 한국의 무형문화재제도를 세계에 보급하는 성과를 거두며 사기장 등 10개 공예종목을 새로 발굴지정하여 침체되어 있던 공예의 전승에 활력을 불어 넣었다(이용학, 1999, p, 20).

정부는 1997년을 ‘문화유산의 해’로 지정하여 전통문화에 대한 다양한 시책을 추진하였으며 이에 따라 사회일반의 문화활동에 대한 참여의 폭이 커졌으며 일반인 사이에 전통문화에 대한 관심이 확대되는 계기가 되었다. 문화유산의 이념인 ‘문화유산헌장’이 제정되었으며, 중요무형문화재 전승자들의 숙원이었던 무형문화재 종합전수회관이 서울 강남구 에 건립되면서 전승 활동에 활력소가 되었다.

이처럼 유형 뿐 아니라 무형의 문화재에 관심을 둔 정책의 연장선에서 한국춤에 대한 양성책도 중요한 전기를 맞는다. 문화재 전수회관에서는 전통춤의 홍보 및 전수조교와 문화재의 선발 등 많은 활동이 개시됐다. 또한 이에 그치지 않고 한국 전통춤의 대중화를 위한 다양한 기관과 협력 체제를 구축하게 된다. 한편 한국 전통춤의 대중화와 문화적 부가가치를 창출하기 위한 정책 가운데 문화원형 디지털화는 매우 중요한 핵심과제로 부상하게 되었다.

## 2.2.1 문화원형과 한국춤

문화원형은 전통문화 가운데 그 민족 또는 그 지역의 특징을 잘 담고 있어서 다른 지역, 다른 민족과 구별되며 아울러 여러 가지로 갈라진 현재형의 본디모습에 해당되는 문화를 말한다(김교빈, 2005, p, 11). 즉 민족 주체성을 구성하고 있는 집단적 무의식의 내용물 또는 구체화된 보편적인 표상이나 결과물로서 민족문화를 의미한다.(정영진, 2004, 안지영, 2008, p, 10 재인용). 민족문화에는 민족 고유성과 글로벌 차원의 보편성을 동시에 함축하고 있다. 인류 공통의 집단적 무의식, 유사한 자연환경과 식량체제 및 역사적 조건, 이주와 교류의 오랜 역사 과정을 통해 글로벌 차원의 보편성을 지닌 문화가 형성되기 때문이다.

문화원형은 고유한 민족성을 지닌 문화, 생활양식과 같이 한국의 역사적, 정신적 문화사를 보여준다. 따라서 한국적인 소재의 문화원형을 기반으로 한 다양한 산업 분야는 새로운 문화예술의 재생산점 관점에서 고부가가치의 유산이다. 문화콘텐츠 산업에서 문화원형이라는 용어가 본격적으로 등장한 계기는 2002년 시작된 한국콘텐츠진흥원의 문화원형 관련 사업이다. 여기에는 문화원형을 ‘민족문화의 고유성을 표출할 수 있는 한국 문화원형과, 글로벌 차원의 선형적이고 역사적인 보편성을 담보하고 있는 글로벌 문화원형의 주제를 콘텐츠화하여 권리관계(원작권 또는 2차, 인접 저작권 등)를 주장할 수 있는 모든 종류의 원천소스’라고 정의한다. 따라서 문화원형은 크게 민족문화의 고유성을 표출할 수 있는 ‘한국 문화원형’과 글로벌 차원의 선형적이고 역사적인 보편성을 담보하고 있는 ‘글로벌 문화원형’으로 유형화 할 수 있다.

이 중 한국 문화원형은 민족문화의 고유성 규명을 위한 영역으로 공간, 시간, 문화, 주제, 사상, 예술, 생활, 과학기술 부분이 모두 해당되며, 크게 총괄적 문화, 외면적 문화, 내면적 문화로 구분할 수 있다. 한편 글로벌 문화원형은 한국민족문화 가운데 글로벌 차원의 동질성과 보편성을 담보하고 있는 문화요소를 규명하는 영역으로 한국 문화원형의 범주를 글로벌 차원으로 확대 적용한 것이다.

<표 9> 문화원형의 유형과 범주

유형	범주	
한국 문화원형	총괄적 문화	민족(민족 형성, 민족 구성원, 민족문화) 강역(자연환경, 인문지리, 교통, 지명, 지도) 역사(선사시대, 초기국가시대, 삼국시대, 남북극시대, 고려시대, 조선시대, 근대, 현대)
	외면적 문화	자연(환경, 자연과학, 기술, 보건, 체육) 생활(산업, 의식주) 사회(정치, 대외관계, 법제, 경제, 사회관계, 민속, 교육)
	내면적 문화	사교(학술, 사상, 민간신앙, 불교, 유교, 도교, 도참사상, 샤머니즘(무속), 기독교, 천도교, 대종교) 언어(문자, 기록, 홍보, 통신, 언론, 출판, 인쇄, 서적)
글로벌 문화원형	신성한 상상의 동물	예술(문학, 그림, 음악, 춤, 연극, 영화, 만화, 조각) 한국, 중국, 일본 그리고 서구사회에서 일반화되어 등장하고 있는 용, 천마(그리핀, 유니콘) 등
	종교 사상과 종교 예술	유교, 불교, 도교 등의 종교 사상과 그 사상의 구체적 구현인 불상, 탑, 불화 등
	심성 또는 정서	유사한 역사적 경험 등의 요인으로 인해 한국, 아일랜드, 시칠리아, 포르투갈 외 기본정서를 이루고 있는 ‘한(恨)의 개념’ 및 그와 관련된 문화현상
	설화·전설	전 세계에서 유사한 형태로 등장하는 ‘콩쥐와 팥쥐’, ‘신데렐라’와 같은 계모 관련 이야기

(출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, pp, 58-61)

이러한 문화원형에 관한 디지털콘텐츠화는 문화원형이 다양한 매체로 변환 제작이 가능한 확장성을 요구한다. 이에 문화원형콘텐츠 주제를 ‘이야기형 소재(신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등), 예술형 소재(회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등), 전략

형 소재(전투, 놀이, 외교, 교역 등), 기술형 소재(건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등)'로 유형화 시키고 창의적인 문화콘텐츠 사회로의 발전에 노력해 오고 있다.

하지만 한국적 소재인 문화원형을 기반으로 한 문화콘텐츠산업을 보다 활성화시키기 위해서는 보다 체계적인 분류와 원형에 대한 재해석이 요구된다. 이유는 문화원형 구축사업에 대한 막대한 예산이 들어갔음에도 불구하고 크게 산업적으로 활용되지 못한 점이 국회국정감사 등에서 지적됨에 따라, 사업의 내용과 목적 자체의 재검토가 진행되는 실정이기 때문이다(코카포커스, 2012, p, 5).

또한 문화원형 디지털화 사업의 성과에 대한 부정적 인식으로 '문화원형의 개념도 어려운데다가 문화원형으로 구축된 창작소재의 활용에 대한 적극적인 홍보가 부족해 인지도와 활용도가 낮다'는 평가, 그리고 '문화원형은 인문학자들이 중심이 되어 난해한 이야기들을 풀어놓은 것일 뿐 정작 문화산업계의 실수요자 중심의 서비스가 부족하다'는 의견 등이다.

이는 한국문화콘텐츠진흥원의 문화체육부, 콘텐츠진흥원, 문화재청, 국립박물관 등의 역할 분담이 아닌 자체사업 방식의 운영방식에 대한 문제제기와 더불어 여러 가지 개혁 방안을 제시하고 있다. 일례로 하드웨어에서 소프트웨어로, 소프트웨어에서 콘텐츠웨어로 문화개념을 바꾸고 기업 지원에 치중하는 경제 중심의 문화생산성 개념을 문화예술 중심으로 전화할 것을 주장한다. 이는 한국콘텐츠진흥원이 김대중 정부 당시 프로젝트 공모사업을 수행하면서 그 대상을 개인이 아닌 기업이나 단체로 제한했던 사업방식에 대한 비판이다.(김창수, 2009, p, 149 재인용)

이러한 사업의 재고에 서서, 문화원형의 개념에 대해 다시 살펴볼 필요가 있다. 특히 한국춤 원형은 가장 한국적이면서도 심미적 문화예술의 범주에 있다. 따라서 내면의 문화가 가진 정서를 알고 예술이 지닌 가치원형에 대한 이해가 필요하다.

예술 문화에서 원형(原型, archetype) 개념은 두 가지로 존재하는데 하나는 추상적, 관념적으로 추론된 원형이다. 칼 융(C.Jung)은 '무의식의 구조'를 원형으로 파악했고, 미르치아 엘리아데(M. Eliade)는 천상의 신성한 '모범적 모형' 또는 '사유의 틀거리'를 원형(김기덕, 2007, p, 24 참조)으로 재단했다. 여기에서 원형은 문화의 구체적 현상을 의미하는 것이 아니고, 모든 문화현상을 유발하게 하는 정신세계 내지 사유방식의 틀거리를 뜻하는 것으로 이른바 추론적 원형이라 할 수 있다(성기숙, 2008, p, 47).

원형과 함께 쉽게 떠오르는 개념이 원본이다. 그렇다면 원본과 원형은 개념적으로 어떻게 다른가. 혹자는 원본에 대해 ‘존재 근원에 대한 원질사고의 본(pattern)’이라고 정의내린바 있다. 즉 ‘원본이란 원형 이전의 보다 선행되는 존재의 근원’으로 이해하기도 한다.(임재해, 2005, pp, 22-25)

<표 10> 원형과 원본

원 형	원 본
Arche-type· Exemplary model·paradigm 형: 일정한 규격을 갖춘 형상 집단 무의식의 기초 모범적 모형 모본(母本)	Arche-pattern 본: 일정한 규격을 갖춘 형상의 바탕근원 존재근원인 ‘카오스’의 영혼으로부터 존재를 보는 사고가 무속사고의 ‘원본’ ‘카오스’에서 ‘코스모스’로, 코스모스에 서다시 카오스로 환원되는 순환의 본(pattern)

(출처: 김태곤 외, 1997, pp, 3-13, pp, 525-526, 김기덕, 2007, pp, 25 재인용)

한국춤 원형개발과 보존 작업은 무형문화재의 계승 관리 뿐 아니라 활용에 있어서 중요한 원형적 기본 틀을 체계화하는 것으로 의미를 지닌다. 그렇다면 무형문화재의 원형이란 ‘원형의 틀, 본래의 형상’이라는 의미에서 현재의 원형사업과 관련해 어떠한 문제점이 있는가 생각해 볼 여지가 있다.

왜냐하면 무형문화재 주제와 전승의 시공간, 또는 존재조건의 변화에 따라 역동적으로 조응하는 가변성을 내장하고 있기 때문이다(한양명, 2006, p, 42). 이런 의미에서 볼 때 무형문화재에서 가장 오래된 고행(古型)은 있어도, 원형은 존재할 수 없다. 추론에 의해 가시화된 원형도 사실은 일정한 상황 속에서 변화를 겪는 각편이자 변이형의 산물이기 때문이다.(성기숙, 2008, p, 48) 그런 의미에서 한국의 무형문화재 춤의 원형 개념은 발생 년대가 오래된 것일수록 원형에 근접한다는 해석이 가능하다.



이러한 문제에 직면하여 한국춤의 원형에 대한 근접은 학제적, 제도적 차원에서 가장 합리적인 정책의 뒷받침이 필요하며, 전통의 춤 형식과 내용에 대한 원천적인 기록을 모두가 공유할 수 있는 자원으로서 객관성을 부여받기 위해서는 신뢰성 있는 고증이 우선시 되어야 한다.

이를 위해 한국춤 콘텐츠 문화원형 개발과제 또한 원형기록의 절차에 대한 합리적인 방안이 우선시 되어야 하며, 과제실천 후에도 지속적인 검증을 함으로써 콘텐츠산업과의 연장선상에서 객관적 고증에 관해 역사적 의식을 지녀야 한다.

문화원형 디지털콘텐츠화는 문화원형의 디지털화를 통해 문화콘텐츠 사업에 필요한 창의력과 상상력의 원천인 창작소재의 제공에 있다. 문화원형이 기초적 자원이 되어 문화콘텐츠를 기획·제작함에 있어, 콘텐츠는 문화산업의 고부가가치를 제공할 핵심 산업으로 부상하고 있다. 문화관광부는 이러한 사회문화적 현상을 정책적으로 지원하고 문화콘텐츠 창작의 기반을 위해 2002년부터 2006년까지 문화원형 디지털콘텐츠 사업을 활발히 진행하여 왔고 그 성과는 괄목할만한 것으로 알려져 있다. 또한 2007년 1월에는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 제 2차 기본계획’이 발표되면서 민족문화 원형자원의 디지털화 및 산업적 활용분야의 기본계획으로서의 역할을 수행해 가고 있다.(안지형, 2008, p, 21)

이 가운데 한국전통춤의 원형에 대한 과제에 주목해 볼만하다. 2003년 ‘악학계법을 중심으로 한 조선시대 공연문화콘텐츠 개발’ 과제인 한국전통악기와 춤에 관한 디지털콘텐츠화를 시작으로, 2004년에는 ‘무형문화재로 지정된 한국 춤의 디지털콘텐츠 개발’이라는 한국전통춤만을 위한 과제가 핵심적이다. 이 외에도 ‘최승희의 문화원형콘텐츠 개발(2005)’, ‘조선시대 최고의 문화예술 기획자 효명세자와 <춘앵전>의 재발견(2006)’, ‘처용설화의 문화원형 디지털콘텐츠(2007)’과 같이 한국춤 원형을 재발견하고 DB화하는 작업의 성과를 이룬다.

이에 다음 장에서는 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화와 관련하여 디지털 시대의 문화원형 디지털콘텐츠화에 대해 살펴보기로 한다.

## 2.2.2 디지털 시대의 문화원형 디지털콘텐츠화

‘콘텐츠’란 ‘부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보’(문화산업진흥기본법 제 2조)를 칭하며, ‘디지털 콘텐츠’란 ‘이러한 정보에 대해 보존 및 이용에 효용성을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리한 것’(문화산업진흥기본법 제 2조)을 의미한다.(안지영, 2008, p, 12) 이에 ‘문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 디지털콘텐츠’를 ‘디지털문화콘텐츠’라 규정(한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 22)하고 있다.

문화콘텐츠는 단순한 지식이나 정보가 아닌 예술의 확장개념이자 상품으로까지 연결되는 고부가가치의 산물을 통칭한다. 문화산업을 향한 다양한 모색과 고부가가치를 위한 도전은 전통문화를 보존하고 가꾸기 위한 소극적 방어 전략에서 벗어나, 상업적 이윤뿐 아니라 자국민에게 문화적 긍지를 심어주는 대상으로까지 확장된다. 문화콘텐츠가 고부가가치의 고도 성장산업으로 떠오른 것은 창의적 아이디어가 경쟁력의 원천이 되는 시대의 등장과 무관하지 않다.

문화콘텐츠에 관한 비전은 노무현 정부의 문화산업에 대한 정책적 기조를 보면, ‘세계 5대 문화산업강국 실현을 위한 노무현 정부 문화산업 정책비전 보고회’에 나타난다. 지금은 문화콘텐츠가 세계를 움직이고 있다는 점이다. 디지털 시대 미디어 융합의 급격한 진행과 여가 시간 증대 및 문화소비의 확대로 멀티미디어콘텐츠 수요가 폭발적으로 증가하고 있으며, 문화예술과 이미지 그리고 창의력 등이 기반이 되는 문화콘텐츠가 지식정보사회의 핵심영역으로 부상하고 있고, 나아가 글로벌 경쟁체제에서 콘텐츠 시장의 석권을 위해서는 창의적 콘텐츠 개발이 시급하다는 점을 지적한다. (김창수, 2009, p, 93)

노무현 정부의 문화콘텐츠 관련 주요 정책 중 하나인 CRC(Culture Research Center)의 설립은 콘텐츠 창작 역량 강화를 위한 방안으로, 그 주요내용은 예술과 산업, 중앙과 지방, 산악 협력체계 구축과 문화원형디지털화 등 다양한 창작 소스의 공급체계 구축이었다. 이는 문화콘텐츠 진흥원의 출범이후 문화콘텐츠 창작 역량 제고 사업의 하나로 진행해온 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 적절한 활용 및 안

정적 생산체제 확보가 일차적인 목적이다. 그러나 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 진행과정에서 주로 제기된 지적 사항은 바로 문화예술과 문화산업의 연계부족과 산·학·예·기의 협력 네트워크 구축이 제대로 이루어지지 않았다는 것을 지적한다. (김창수, 2009, p, 117)

인간의 창의력과 지식이 집약된 디지털 기술과 미디어의 융합은 민족문화를 재해석해 새 문화를 창출하는 또 하나의 예술영역으로 자리한다. 따라서 콘텐츠 기획과 제작, 유통, 소비에 관한 전 과정에 대한 산업적 마인드뿐 아니라, 창의력 있는 원천 개발과 새로운 응용에 이르는 아이디어 등이 경쟁력을 갖게 되었다. 최근에는 문화콘텐츠간의 융합으로 장르 구분이 모호해질 만큼 새로운 응용과 시도가 이루어지고 있으며 참신한 창작소재들이 주목받고 있다.

문화콘텐츠의 발전을 도모하는 계기는 중요한 요소들의 융합과 상호교류와 지식정보의 나눔이다. 그 중 가장 대표적인 것이 바로 CT(Culture & Contents Technology) 기술의 발달이다. CT 기술은 단순한 이공학적 기술을 의미하는 것이 아니다. 위에서 언급한 다각적인 학문적 시스템의 구축으로 이·공학 뿐 아니라 인문사회, 디자인학, 예술학 등의 복합적 기술을 아우르는 개념이다.(배수율, 2006, p, 28)

현재 여러 나라에서는 문화콘텐츠산업을 국가미래 전략사업으로 선정하고 정책적 지원을 강화하고 있다. 한국 또한 한국전산원 중심의 국가지식콘텐츠디지털화, 정부통신부 중심의 온라인 디지털콘텐츠 산업발전법, 문화관광부중심의 문화콘텐츠진흥사업 등 여러 분야로 확대되고 있다.

문화관광부는 1999년 ‘문화산업발전 5개년 계획’과 2001년 ‘콘텐츠코리아 비전 21’을 수립해 발표하고, 같은 해 한국문화콘텐츠진흥원이 설립되면서 한국 문화콘텐츠에 대한 개발은 출판, 엔터테인먼트, 캐릭터, 애니메이션, 방송, 광고, 영화, 음악, 게임, 미술, 공연, 디지털 교육 및 정보 등 21세기 신지식사업으로 무한한 시장의 가능성을 열어가고 있다. 문화관광부의 한국문화콘텐츠진흥원의 설립은 문화콘텐츠의 다양성을 토대로 국가적 인프라를 구축하여 대중과의 융합과 소통을 이끌어 낼 수 있는 중요한 시발점이 되었다. 그 중 가장 활발하게 추진되는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’은 문화원형을 문화콘텐츠 창작의 보고(寶庫)로 여기고, 지식문화산업을 기획하고 제작자에게 창작소재를 제공하는 것을 목적으로 한다.

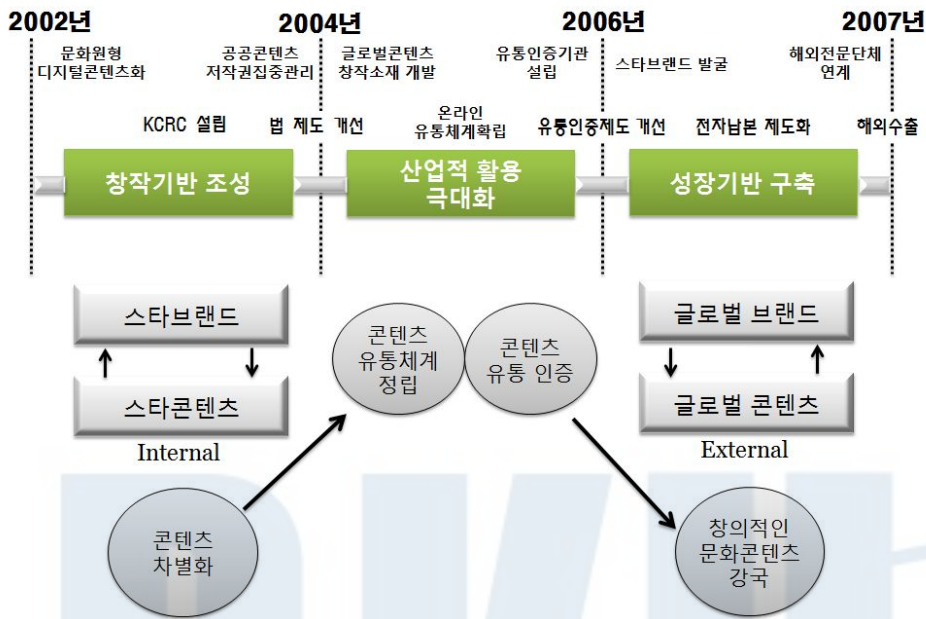
문화원형 디지털콘텐츠의 특징에 관해 ‘문화원형콘텐츠는 향후 관련 산업분야의 부가가치 창출을 위한 소재로, 산업적 성격이 강함으로 최종 product가 아닌 단위 product로 보아야 한다’(한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p,23)고 말한다. 이러한 관점에서 문화원형디지털콘텐츠화 사업은 문화콘텐츠 산업계의 절실한 기초 자원의 문제를 해결해 줄 수 있는 창구이자, 부가가치 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 채널을 구축하는 과제를 해결해 줄 수 있다.

문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 지향점은 디지털 정보화 사회에 조응할 수 있는 문화콘텐츠의 상상력의 원천으로서의 역할(한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 27)인 만큼, 크게 상상(신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등 이야기형 소재), 감동(회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등 예술형 소재), 역동(전투, 놀이, 외교, 교역 등 경영 및 전략형 소재), 지혜(건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등 기술형 소재)를 주요개발 분야로 나눈다.

이는 다양한 창작소재 가운데서 검증된 창작소재를 바탕으로 다른 분야와의 연계를 추진함으로써 경제적 부가가치를 생산해낼 수 있으며, 창작소재 및 아이디어 부재인 애니메이션, 캐릭터, 만화, 게임 등의 다양한 문화콘텐츠 산업에 창작소재 배급창고로서 역할을 기대할 수 있다. (한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 27)

2007-2011년의 문화원형 디지털콘텐츠화 제 2차 기본계획에는 창작인프라를 지속·강화하는 한편 한국형스토리텔링의 발굴과 문화상품 기획 및 창작의 연계지원 등 다양한 창작 소재의 활용마케팅에도 주력한다. 문화원형 디지털 콘텐츠화사업 176개 과제는 문화콘텐츠 닷컴을 통해 공개되어 있다. 이 중 한국춤은 다른 분야에 비해 적은 사업만 추진하고 있으나 장기적이고 체계적인 비전과 로드맵의 출발을 뜻하는 점에서 의미깊다.

문화원형 디지털콘텐츠화는 산업화에 무감각했던 예술분야에 고부가가치를 창출하는 상생적 협력모델이 등장하는 계기가 되었고, 다양한 문화콘텐츠의 활용도를 높이기 위한 원천의 중요성을 각인시켰다. 또한 한국의 역사, 전통, 생활, 예술, 지리 등 다양한 분야에서 상상력의 원천인 창작의 소재를 개발해 예술가들에게도 창작의 지평을 넓혀주는 계기가 되고 있다. 나아가 전통문화예술의 원형 개발과 발전은 문화적 특수성을 넘어서 세계화를 향한 보편적 글로벌 가치를 재발견한다는 데 더 큰 의의가 있다.

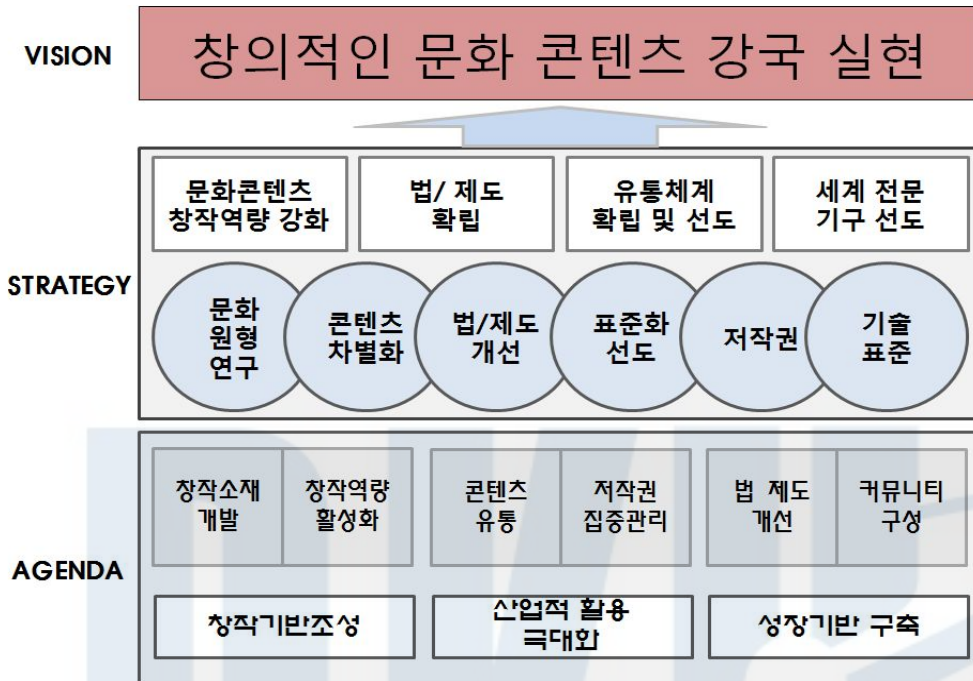


<그림 3> 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 비전과 사업목표 (출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 34)

한편 문화원형 디지털콘텐츠화 사업을 성공적으로 수행하기 위한 추진 전략으로는 크게 창작기반조성, 산업적 활용의 극대화, 성장기반 구축으로 단계별 추진을 계획 하였다. 이 중 창작 기반 조성은 민족문화원형을 디지털콘텐츠의 창작소재로 하여, 위의 <그림 3>에서와 같이 지식정보화사회에 조응할 수 있는 문화콘텐츠 상상력의 원천으로서 역할을 수행한다. 또한 다양한 창작소재 가운데 검증된 창작소재를 바탕으로 다른 분야와의 연계를 추진함으로써 경제적 부가가치를 생산하는 것이다.

즉 문화원형 디지털콘텐츠화사업은 산업화를 배경으로 하고 있으므로 100명의 화가보다는 100년에 한번 나타나는 피카소의 출현이 더 의미가 있으며, 개발과 함께 스타브랜드를 육성 지원하여 문화산업으로써 창작역량을 활성화하기 위한 전략이다. 문화콘텐츠 분야에 괄목할만한 역량을 인정받고 있는 한민족에게 문화원형을 소재로 한 디지털화 사업은 충분한 가능성이 열려 있다.





<그림 4> 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 목표와 과제(출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 32)

또한 문화원형 디지털콘텐츠를 생산하고 수집하며 활용하기 위한 저작권 집중관리, 전자납본 및 인증제도의 도입 등 법·제도를 개선하고 콘텐츠 유통 및 정보체계 수립을 위한 것은 산업적 활용을 극대화하기 위한 전략이다. <그림 4>에서와 같은 성공적 수행은 스타콘텐츠가 탄생하고 글로벌 브랜드가 세계적으로 인정을 받게 되며 우리의 모든 문화콘텐츠가 KCRC에 전자납본되는 것을 의미한다. 이에 한국문화콘텐츠진흥원은 국가대표기관으로 위상을 정립하게 됨으로써 창의적인 문화콘텐츠 강국을 실현함을 목표로 한다.(한국문화콘텐츠진흥원, 2008, pp, 33-34)



### 3. 분석의 틀

#### 3.1 문화예술정책과 공공성

정책의 측면에서 공공성의 문제를 보면 상대적으로 역동적이다. 정책은 사회에서 발생하는 다양한 문제 가운데 어떤 것이 공적인 것인가 혹은 어떤 것이 공적으로 해결되어야 할 문제인가를 결정하는 활동이다. 특히 '정책의제 설정'의 단계에서 이 문제는 중요하게 부각된다. (임의영, 2003, p, 31)

위에서 언급했듯, 자본주의 산업문명이 문화를 사회경제적 영역 사이에서 독자성을 부여했다면, 문명의 대두와 함께 문화적 과제는 두 가지 측면에서 정리된다. 하나는 새로운 경제사회적 질서를 유지하고 발전시키기 위해서는 그 질과 범위에 있어서 전통문화의 틀을 훨씬 능가하는 수준 높은 문화가 요구 되었다는 것이다. 즉 문화는 인간과 사회에 대한 보다 높은 차원의 이해를 포괄하는 엘리트 집단의 문화권이 대두되고 발전되어가고 있다.

또 하나는 전통이라는 가치 및 관습 또는 행동양식 등이 그 적실성을 상실하면서 이를 대처할 수 있는 새로운 문화적 가치들이 정립되면서 결과적으로 대중문화가 형성되었다는 점이다. 따라서 현대 산업사회에 있어서 문화정책의 일차적 과제는 끊임없는 상호작용을 하는 이들 세 개의 문화들, 즉 전통문화, 고급문화, 그리고 대중문화의 적절한 통합과 융합적인 발전을 도모하는데 있다고 할 수 있다.(김여수, 1988, p, 22)

대체적으로 문화의 역할은 그 사회가 가진 사회역사적 조건들과 밀접한 연관이 있다. 따라서 한 사회가 채택하는 문화는 그 사회가 요구하는 조건들과 관련하여 정책을 실현시키게 되며 문화의 발전은 그 사회의 경제발전과도 불가분의 관계에 놓인다.

한편 문화정책은 흔히 두 가지 유형으로 구분된다. 그 하나는 자유주의적 유형이고, 다른 하나는 구성주의적 유형이다. 자유주의적 유형은 명시적 문화정책을 거부한다. 모든 문화현상은 자생적이고 자율적인 것으로 간주된다. 문화적 목표는 정책

적 결정에 의해 제시되는 것이 아니고 체제 자체의 자율적 작용에 의하여 형성된다. 문화정책에 역할이 있다면, 그것은 바로 이러한 목표와 수요의 자율적 형성과정을 저해하는 제반요인을 입법과 그의 준수를 통하여 조절하는 최소한의 것이어야만 한다.

구성주의적 유형의 문화정책은 체제의 자율적 작용을 조정하는 역할 뿐만 아니라 문화적 목표를 설정한다. 그리고 이러한 목표를 달성하기 위한 수단과 도구를 선택하고 집행한다. 그렇게 함으로써 문화정책은 현상을 목표가 제시하는 바람직한 상황으로 이끌어가고자 한다. 따라서 구성주의적 문화정책은 목표를 설정하고, 수단을 선정하고 수행할 수 있는 강력한 정책기구를 필요로 한다. 자유주의 유형에서 자율적으로 형성된 제도와 기구들이 여기에서는 중앙권력에 의하여 구성되고 창조된다.(김여수, 1988, p, 23)

### 3.1.1 문화예술행정과 공공성; 공공예술지원의 개념과 상황

행정은 바람직하다고 판단되는 어떤 상태(desirable state)를 실현하는 것을 목적으로 하기 때문에 바람직한 것이 무엇인가를 판단하는 기준이 되는 가치가 행정의 핵심이라고 할 수 있다.(정홍익 외, 2008, p, 16) 정책 결정과 대안선택과정에서 무엇이 바람직한가 하는 것을 판단함에 있어 정책가치(policy value)가 그 토대가 된다. 사회적 가치가 실질적으로는 정책가치로 역할을 할 수 있지만, 가치는 다차원의 속성을 지니고 있어 갈등이 있게 마련이다. 문화행정이 추구하는 가치는 연구자에 따라 다르게 정의할 수 있지만, 정홍익(1991, p, 235, 박광국, 2008, pp, 702-708)은 주체, 평등, 창의, 효용으로 상정하였고, 이홍재(2006, pp, 70-79)는 합리성, 효율

성, 민주성, 형평성을 들었다.(김세훈·서복순, 2012, p, 56)

문화행정의 가치로 평등, 효율, 민주성, 형평성 등이 강조되는 것은 문화행정 역시 '공공성'의 문제가 중요한 가치로 대두된다는 것을 의미하고 이러한 측면에서 공공성을 높이기 위한 다양한 방안들은 지속적으로 모색되고 있다. 즉 다양한 이해관계자를 포함시켜 정책 방향을 설정한다거나 정책과정에서 거버넌스 체계를 구축하는 것, 성과평가를 위해 다양한 방법들을 도입하는 것 등은 행정의 효율성을 높이기 위한 노력이다.(홍성만, 2011, 김영록, 2010, 박재창, 2007, 김세훈·서복순, 2012, p, 56 재인용)

공공성은 크게 주체, 영역, 절차, 가치 등 네 측면에서 검토해 볼 수 있다. 곧 공공성은 사적 영역이 아닌 공공의 영역과 관련된 것으로 이해되며, 주로 공적 주체에 수행되는 행위와 연관된다. 공공의 영역은 다시 국가와 시민사회 영역을 매개하는 공공영역(public sphere)과 국가 등 정부영역을 지칭하는 것으로 나뉜다. 일반적으로 공공영역에 초점을 맞추는 공공성은 사회구성원간 의사소통의 합리성을 강조하고, 정부영역에 초점을 맞추는 공공성은 공적주체가 추구하여야 할 공익이라는 측면을 강조한다. 공공성을 절차적 측면에서 검토해보면 의사결정 절차는 사적절차와 달리 투명성과 합리성이 요구되는 공적 성격이 강한 특징을 보인다.(김세훈·서복순, 2012, p, 60 재인용)

위에서 언급했듯, 공공성의 개념(이혜경, 2001, pp, 257-258)에 대해서 예술의 공공성은 정확한 학술적인 정의를 가진 개념이라기보다는 현실 문화정책과 예술경영 참가자들의 필요에 의해 광범위하게 사용되는 일종의 현상용어로서의 성격이 크다고 말한다. 요약하면, 공공성은 문맥에 따라 공익, 공공재, 공공부문, 공공서비스, 공공정책, 공공의 참여 등 다양한 개념을 포괄한다. 따라서 정책 토론시 서로 충돌하는 내용이 공공성이라는 하나의 개념으로 표현될 수도 있으며, 발언자의 의도와 다르게 그 의미가 이해되는 일도 발생할 수 있다. 이러한 혼란을 피하기 위해 공공성이 '기술적(descriptive)'인 동시에 '당위적' 또는 '평가적' 개념임에 주목할 필요가 있다. 전자의 경우 흔히 '공공적이다', '공공성이 있다'는 말로, 후자의 경우 '공공성이 있어야 한다', '공공성을 강화해야 한다'는 말로 표현된다.

우선 '예술자체가 공공성을 갖고 있으므로 공공지원이 필요하다'는 주장은 공공성이 공익에 기여하는 예술의 '내재적인' 성격을 의미한다. 즉 예술자체가 가진

창의력, 상상력은 감정을 풍부하게 하고 정체성을 형성하게 하면서 사회구성원간의 유대감과 공동체 의식 강화에 기여한다고 믿는다. 이와 함께 예술에는 도덕적, 교육적인 기능이 있으므로 궁극적으로는 사회전체의 발전에도 기여한다는 점 역시 예술이 공공성을 가지고 있다는 근거로 언급된다. 또한 예술은 개인이 자신을 둘러싼 환경에 대한 인식의 지평을 넓히는데 도움을 주며, 인간과 사회에 대한 비판적 토론의 장을 제공한다는 점에서도 사회적, 공공적인 성격을 가지고 있는 것으로 믿어진다.

이러한 관점에서 바라본 문화예술의 공공성은 공공 예술지원에 대한 복지론적, 경제학적 설명의 전제가 된다. 예술의 향유는 인간다운 삶을 영위하기 위한 기본권으로서 예술의 분배가 시장에서 이루어질 때 발생하는 불평등을 방지하기 위해서는 정부가 개입해야 한다는 것이 복지론적 입장이다. 특히 형평성은 소외계층을 위한 예술접근의 기회를 보장해 주어야만 한다.

이와 함께 예술이 시장을 통해 거래될 경우 발생하는 비효율을 교정하기 위해 정부의 개입이 필요하다는 것이다. 특히 예술의 외부비용, 즉 긍정적 외부성(국가위상 제고, 노동력의 질 향상, 미래세대 및 현재의 비소비자에 대한 선택권 보장 등)이 공공재로서의 성격을 띠므로 무임승차(free-ride)의 가능성을 규제하기 위해 세금을 통한 지불형태의 해결책을 제시하는 것이다. 이 외에도 예술은 가치재(merit)로서 그 소비가 개개인에게 이익이 됨에도 불구하고 정보 부족 등의 이유로 실제로는 적절한 만큼 소비되지 않기 때문에 정부가 예술지원을 통해 소비를 촉진해야 한다는 주장도 존재한다.

따라서 예술자체의 공공성과 관련한 공적지원이 필요하다는 주장은 정책에 앞서 문화와 예술이라는 정의와 범위에 대한 문제를 수반한다. 즉 모든 예술이 공공성을 갖는가? 제한된 자원을 다양한 예술분야에 어떻게 분배할 것인가? 복지 향상과 긍정적 외부성을 위해 어떤 예술활동이 필요한지를 소수의 정책결정권자와 예술 전문가들이 결정하게 된다는 점에서 엘리트주의 또는 온정주의(paternalism)로 흐를 위험이 있다.

다음으로 '예술은 공공지원을 받기 때문에 공공성이 있어야 한다'는 당위론적 입장이 존재한다. 예술은 공공정책의 대상으로, 정책목표를 수립, 실행, 평가 등으로 이루어지는 정책과정의 대상이 되며(Quinn, 1988, pp, 27-39), 공공지원을 받는 대가

로 예술의 질적인 발전, 문화적 평등, 교육기회 제공, 지역경제 개발 등 예술적, 비 예술적 정책목표의 달성에 기여할 것을 요구받는다. 정부는 정책목표 달성을 위해 적절한 정책수단을 사용하는 한편 집행과정을 감시(monitoring)하고 결과를 평가한다. 이러한 맥락에서 공공성은 공공지원금에 대한 책임성(accountability)을 의미한다. 따라서 예술단체는 자신의 활동이 공익과 정부의 정책목표에 기여하며, 지원금이 효율적이고 투명하게 집행된다는 것을 증명해야 한다.

한편 예술의 공공성은 예술지원과 예술단체 운영이 공공토론의 대상이 되어야 한다는 의미로도 사용될 수 있다. 이때의 공공성은 민주성 또는 국민의 발언권 보장과 같은 의미로 해석될 수 있다. 즉 공공토론을 통해 지원 대상, 지원의 우선순위, 지원 규모와 방법 등이 결정되며, 문제 작품에 대한 지원여부도 역시 공공토론의 대상이 된다. 비슷한 맥락에서 예술의 공공성은 공공지원을 받는 예술기관의 운영에 주민이 참여해야 한다는 의미로도 해석될 수 있다.

이 때 당위적 공공성은 책임성과 민주적 의사결정 등 비예술적 원칙에 의해 예술 지원을 논의한다는 점에서 예술의 자율성을 우선시 하는 예술가들의 반발을 불러일으킬 수 있다. (이혜경, 2001, pp, 257-260)

이처럼 공공성이라는 개념은 현실 문화정책 속에서 다양하게 사용된다. 주목해야 할 점은 예술지원이라는 공공성의 개념에 의한 정책의 실현이 어떠한 정책 목표와 가치를 중점으로 실행하느냐에 따라 예술지원의 긍정적 달성의 평가가 달라질 수 있다는 것이다. 즉 정책의 목표가 긍정적 외부성의 존재라면 예술소비자가 누구인가는 중요하지 않을 수 있으며, 정책지원금에 대한 형평성과 책임성을 공공성의 최고가치목표로 정한다면 그 반대의 경우가 성립될 수 있기 때문이다. 이처럼 공공성의 상황은 목표에 따라 그 내용이 달라질 수 있으며 그에 따른 분석의 기준도 다양한 기준에서 모색되어야 할 것이다.



### 3.1.2 공공성의 상황; 분석의 기준

공공성은 적어도 개인의 문제에 국한된 것이 아니며 사회 또는 공동체 문제를 다루는 것을 핵심으로 하기에 공공성의 개념은 다양한 의미를 담고 있다. 공공성의 개념을 실제 문화예술정책이라는 구체적인 영역에 적용하기 전에, 공공성 차원의 존재여부를 중심으로 공공성의 상황을 살펴볼 필요가 있다.

공공성의 상황에 대해 이병량(2011, pp, 119-146)은 형식적 차원과 내용적 차원, 과정적 차원으로 구분하고, 그러한 차원의 존재 여부를 중심으로 공공성의 상황을 제시하고 있다. 우선 공공성의 개념과 상황에 대해 공공성의 세 가지 범주로 다음과 같이 구분한다.

첫째 형식적 차원으로서의 공공성이란, 정부와 관련된 것으로 공공성의 개념을 정의하는 것은 공공성의 행위주체가 누구인지, 또 그것이 어떤 방식으로 구현되고 있는지를 보여주는 것으로 이를 형식적 차원의 공공성이라고 정의할 수 있다.(소영진(2008), 김태일(2008), 신동면(2010) 등)

둘째 내용적 차원으로서의 공공성이란, 공공성은 사적 영역을 통해서는 실현되기 힘든 무엇인가 규범적으로 '좋은 상태'라는 내용을 의미하고 있다. 이처럼 공공성이 무엇인지를 말해주는 개념 규정을 내용적 차원으로서의 공공성이라고 정의할 수 있다. 문화정책에서의 내용적 차원의 공공성이라면 이는 문화정책이 추구하려는 가치에 근거되어 구성되어야 할 것이다. 그리고 더불어 중요한 것이 만약 국가나 정부가 행위의 주체가 되는 것이 형식적 차원이라면, 무엇인가 좋은 상태를 달성하는 것이 내용적 차원이 될 것이다.

셋째 과정적 차원에서의 공공성이 있다. 단지 정부가 행위의 주체로서 역할 하는 형식적 차원뿐만 아니라 참여하고, 토론하는 의사소통의 장을 통해 비로소 공공성이 완결성을 지닐 수 있다는 주장이다. 이는 다양한 이해와 욕구를 지닌 사회구성원들의 상호적 행위과정을 의미하는 정치성 혹은 그것의 회복을 공공성의 주요한 구성 요소로 보고 있는 관점이라고 할 수 있다.



그렇다면 공공성의 대상으로서의 문화와 문화정책은 위의 범주에서 어떻게 설명되어질 수 있는가 하는 것이다. 우선 형식적 공공성의 대상으로서 공공재인 문화는 가치재(merits good)로서의 성격을 지닌 대표적인 재화다. 결국 어떤 의미로든 문화는 모두에게 좋은 무엇이고, 그렇기 때문에 공적으로 공급되어야한다. 이 경우에는 공공재라는 본질적 특성 때문이 아니라, 정부가 개입하여 생산·공급 하다 보니 공공재가 되는 것이다.(현진권, 2008, 70-79)

또한 내용적 공공성의 대상으로서 문화는 '문화권'의 내용으로 설명되어진다. 이러한 문화권의 구체적인 내용에는 첫째 문화생활에서의 참여와 향유, 둘째 문화창작의 전파, 셋째 문화적 소양을 위한 교육, 넷째 문화적 실천의 확대 등으로 요약할 수 있다. 그리고 이러한 내용적 차원에서의 공공성은 보편성의 원칙에 따라 실현되어야 하는 것으로 논의된다. 이는 문화권, 즉 문화의 영역에서 추구하여야 할 내용적 차원의 공공성에 형평성과 정의의 원칙이 적용되어야 함을 시사하고 있다.

끝으로 과정적 공공성의 대상으로서의 문화는 문화가 지니는 가치가 기본적으로 다양한 삶의 경험과 잠재력을 촉진하고, 그 때문에 '살아 있는 문화는 공동의 필요인 의식의 발달에 공헌할 수 있는 모든 사람을 수용할 수 있는 모든 사람을 수용한 여지를 둘 뿐 아니라 적극적으로 장려한다'는 데서 발견된다. 이처럼 문화는 문화권의 구현을 통해 다양한 삶의 존재를 인정하고, 이를 바탕으로 한 관용과 토론이 제도화되고 실질화되는 정치적 과정으로 연결된다.

이는 문화 혹은 문화정책의 영역에서 실제로 다양한 이해관계와 이념적 지향을 지닌 다양한 사회적 구성원들이 자신들의 이해와 이념적 지향을 투영할 수 있는 의사소통의 장을 가지고 있는지의 여부로 판단할 수 있다. 또한 이러한 의사소통의 장이 단순히 제도로서 존재할 뿐만 아니라 다양성이라는 가치가 민주주의의 실현으로 이어질 수 있는 실질적인 의미의 정치적 공공 영역으로서 작동하고 있는지에 대한 판단도 수반되어야 한다.

이제 우리는 공공성과 관련한 문화정책에 있어서 잠정적 평가를 어떻게 해야 할 것인가의 문제에 부딪친다. 즉 위와 같이 구분되는 관점을 어떻게 현실적으로 분석하며 이해하는 틀로 수용할 수 있을 것인가에 대한 것으로 공공성의 상황은 다음과 같아 질 수 있다.

<표 11> 공공성의 상황 I

	형식적 공공성 존재	형식적 공공성 부재
내용적 공공성 존재	공공성 확보 I	공공성 확보 II
내용적 공공성 부재	정부실패	시장실패

(출처: 이병량, 2011, p, 126)

위의 <표 11>과 같이 형식적인 공공성과 내용적 공공성이 동시에 달성된 상황, 즉 정부나 행정이 공공재의 공급을 통해 개입하는 영역에서 바람직하고 좋은 상태가 바로 진정한 의미의 공공성이 확보된 경우다. 하지만 가장 극단적인 경우, 형식이나 내용면이 부재한 상황에서는 시장실패의 상황이라고 보고 이에 대해 정부의 개입이 요구되는 상황이다.

그러나 형식적 공공성이 부재한 상황에서 내용적 공공성이 달성되고 있는 상황이라면, 정부나 행정의 개입이나 역할 없이도 사회적으로 바람직한 상태가 이루어지는 경우가 된다. 또 다른 상황은 형식적 공공성이 존재하는데 내용적 공공성이 달성되지 않는 상황을 바로 정부실패의 상황으로 본다. 이는 정부나 행정의 무능력을 드러내면서 정부 역할 축소나 민간이나 시장의 역할 확대 등의 논의가 일어날 수 있다.

이밖에도 공공성의 상황은 과정적 차원의 공공성의 존재 여부를 통해 보다 세분화 되어 의미가 논의 될 수도 있다.

<표 12> 공공성의 상황 II

	형식적 공공성 존재		형식적 공공성 부재	
	과정적 공공성 존재	과정적 공공성 부재	과정적 공공성 존재	과정적 공공성 부재
내용적 공공성 존재	이상적 공공성	정부주도 공공성	시민주도 공공성	시장주도 공공성
내용적 공공성 부재	정부실패 I	정부실패 II	시장실패 I	시장실패 II

(출처: 이병량, 2011, p, 127)

위의 <표 12>에서처럼 형식적 공공성과 내용적 차원의 공공성이 함께 존재하고 과정적 차원의 공공성도 존재하는 상황은 가장 이상적인 의미에서 공공성이 달성된 경우다. 그러나 과정적 차원의 공공성이 부재한 경우는 사회구성원간의 의사소통의 장이 형성되어 있지 않은 정부주도형 계획이나 정책이 공공성으로 실현된 경우다. 한편 정부가 공공성의 행위주체가 아닌 상황에서 다양한 사회구성원들간의 소통과 참여의 장이 형성된 경우 내용적인 면에서도 만족스런 상태라면 이는 시민사회가 주도가 되어 확보한 공공성이라고 정의할 수 있다. 반면 행위주체로서의 정부 역할도 공론장의 형성이라는 과정도 생략된 채 달성된 공공성은, 시장이 주체가 되어 달성한 공공성이라고 보는 것이 합당해 보인다.

또한 형식적 차원의 공공성과 내용적 차원의 공공성이 모두 부재한 상황, 즉 시장실패의 상황으로 정부의 개입이 요구되는 공공성의 상황도 과정적 차원의 공공성의 존재 여부에 따라 세분화 한다. 이 상황은 실천적인 의미에서 시민사회의 의사소통과정의 존재여부와 관계없이 정부의 역할이나 개입이 내용적 공공성 달성을 위한 기본적인 조건이 된다는 점에서 시장실패의 상황이다.

한편 형식적 차원의 공공성의 존재에도 불구하고 이것이 내용적 차원의 공공성으로 이어지지 않는 정부실패의 상황이다. 이런 상황을 과정적 차원의 공공성과 관련한 '정부실패 I'의 상황은 정부가 행위의 주체가 되고 정치적 과정을 통해 다양한 사회 구성원의 의사소통이 원활히 이루어지는 상황 속에서도 내용적 차원의 공공성이 달성되지 않은 상황이다. 즉 정부가 국민의 선호를 제대로 반영하지 못했다기보다는 정부의 비효율성이나 관료제의 문제 등으로 기대한 좋은 결과를 얻지 못한 상황이다. 반면 정부실패 II 상황은 정부가 행위의 주체로서 역할을 하고 있을 뿐 다양한 이해관계와 욕구의 소통과 합의의 과정이 생략되면서 바람직한 결과로 이어지지 않은 상황이 된다.

## 3.2 개념 준거의 틀

### 3.2.1 공공성 확보의 틀

본 연구는 공공성의 준거를 통해 문화정책을 분석하고 평가하고자 하는 시도다. 즉 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠 정책을 검토하기 위한 이론적 틀을 제시하고 분석하기 위해서는, 위의 이론적 배경에서 제시한 공공성의 상황이라는 준거의 기준을 바탕으로 문화와 문화정책의 상황을 이해할 필요가 있다.

위의 이론적 배경과 관련한 문화정책과 공공성에 관한 잠정적 평가로 형식적 공공성의 대상으로서 문화는, 구체적으로 정부가 공공재로서 공급하는 재화가 무엇인지 일일이 열거하기 보다는 정부가 문화에 대해 쓰는 예산의 규모와 문화담당 정부부처의 조직의 변화과정에 대한 분석을 통해 형식적 차원으로서 공공성의 수준을 확인할 필요가 있었다.

또한 내용적 공공성의 대상으로서 문화는 문화권의 확대가 내용적 공공성의 달성 여부에 대한 판단의 기준이 될 수 있다. 그렇지만 문화권의 달성을 구체적으로 측정하고, 평가할 수 있는 지표나 기준이 무엇이 될 수 있을 지에 대해서는 고민이 필요하다. 이를 확인하기 위해 문화권을 구성하고 있는 요소를 세분화한다면, 첫째 문화생활에서의 참여와 향유, 둘째 문화 창작과 전파, 셋째 문화적 소양을 위한 교육, 넷째 문화적 실천의 확대 등으로 구분할 수 있다. 그리고 과정적 공공성의 대상으로서의 문화는 첫째 의사소통의 장 혹은 공론장의 형성의 전제 조건으로서 관련된 정보의 공개 정도나 이와 관련된 제도의 존재여부, 둘째 제도로서 의사소통 장의 형성 여부 셋째 이러한 제도의 실질적인 작동 여부를 평가할 수 있을 것이다.(이병량, 2011, pp, 133-141)

그렇다면 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠 정책 검토로서 문화정책과 공공성에 관한 잠정적 평가로서 예술이 가진 공공성의 문제를 생각해 볼 필요가 있다. 주지

하듯, 예술이 공적 영역의 대상으로 존재한다고 해서 저절로 진정한 공공성이 구현된다는 보장은 없다. 만약 정부의 지원과 개입으로 시장이 활성화되어 개인들의 자유로운 선택이 가능하고 형평성을 가짐으로써 효율적인 분배가 이루어진다면, 이는 형식적인 차원에서의 공공성을 극대화할 필요가 있을 것이다.

예컨대, 한국춤 문화원형과 관련한 정부의 지원정책으로 첫째 한국춤 문화원형에 관한 제도적 공연지원정책은 무엇인가? 둘째 이를 위한 특별한 예산 편성은 있는가? 셋째 한국춤 예술가 지원 정책은 무엇인가? 넷째 전통춤을 위한 공공시설의 마련과 무료상설 공연 또는 체험 프로그램 등 기반은 활성화 되고 있는가? 다섯째 공공기관의 무료교육 시스템과 지원책은 어떻게 실시되고 있는가? 등을 들 수 있다.

하지만 예술은 그 속성상 개인의 창의적 실현이 정부의 지원에 비례해 금방 실효성이 나타나는 생산물이 아니며, 비록 현재는 수요가 없다 하더라도 미래의 효용이 기대되는 가치재로서 존재하기 때문에 공익차원에서 먼 미래적 정책을 수용해야만 한다. 다시 말해 예술은 대체적으로 처음에는 개인적 영역에서 이루어지지만 그 후엔 공적영역의 대상으로서 존재하기 때문에 공공성이 인정되는 것으로, 공익에 부합되기 위한 정책의 실현은 예술의 특수성으로 인한 내용적 측면을 독자적 영역에서 고려해 보아야 한다는 뜻이다.

그렇다면 이번 장에서 한국춤 원형에 관한 문화정책과 잠정적 평가를 위한 형식적 차원의 공공성이란, 결국 어떤 의미로든 문화는 모두에게 좋은 무엇이고 그렇기 때문에 공적으로 공급되어야만 하는 것으로 국가의 공권력과 지원을 의미하는 것이라 할 수 있다. 즉 공공재라는 본질적 특성 때문만이 아니라, 정부가 개입하여 생산·공급 하다 보니 공공재가 되는 것이다. 거시적인 전통예술로서 한국춤 문화원형의 정책 뿐 아니라, 한국춤 디지털콘텐츠 정책이 정부차원에서 얼마나 실효성이 있었는지 점검하는 것이 포함된다.

이에 연구자는 형식적 차원의 대상으로서 문화원형에 관한 잠정적 평가를 구체적인 정부의 개입과 관련된 실제적인 정책 차원으로 보아, '법·제도적 차원'이라 명명하여 분석하기로 한다. 여기에는 정부가 문화원형에 쓰는 예산의 규모와 문화담당 정부부처의 변화 과정 등의 지원정책을 통해 문화예술에 대한 공공성 확보의 수준을 확인할 수 있을 것이다.

한편 내용적 차원의 대상으로서 공공성에 대해, '공공성'은 사적 영역을 통해서



는 실현되기 힘든 무엇인가 규범적으로 '좋은 상태'를 의미한다. 다시 말해 내용적 차원은 보다 질적인 개념으로 과정과 결과를 모두 아우르는 개념적 정의다. 문화예술정책에서의 내용적 차원의 공공성은 문화예술정책이 추구하려는 가치에 준거하여 국가나 정부가 행위의 주체가 되어서(형식적 차원) 무엇인가 좋은 상태를 달성하는 것(내용적 차원)으로, 생산과 소비·주체와 객체가 시장의 자율성에 따라 자유로운 의사소통이 가능하고 서로 상호작용을 통해 우수한 문화권을 형성함으로써 공익에 부합할 수 있는 차원의 성격을 띤다.

따라서 연구자는 내용적 차원의 공공성이 예술, 특히 한국춤 문화원형에 있어서 어떠한 효과를 극대화 할 수 있는가에 대한 범주를 구분하고, 이에 대해 '콘텐츠적 차원'이라 명명하여 분석하고자 한다. 여기에는 문화권에서의 예술의 대중화를 위한 참여와 향유, 예술창작의 전파, 문화적 소양을 위한 교육프로그램, 문화적 실천의 확대 등을 준거로 문화적 가치 인식과 예술의 공공적 가치에 대한 효과를 분석할 수 있을 것이다. 한편 예술에서의 디지털콘텐츠 차원의 공공성은 보편성의 원칙에 의해 산업적 활용도와 정보개방, 디지털화의 가치인식, 국가브랜드화 등 효율적인 가치성과의 극대화를 기준으로 살펴볼 것이며, 이는 문화권, 즉 문화의 영역에서 추구하여야 할 공공성이 형평성과 정의의 원칙이 적용되어야 함을 시사한다.

또한 이는 문화 혹은 문화정책의 영역에서 실제로 다양한 이해관계와 이념적 지향을 지닌 사회적 구성원들이 자신들의 이해를 투영할 수 있는 의사소통의 장을 가지고 있는지의 여부가 중요한 과정적 차원으로 존재하기 때문에 콘텐츠 차원에서 포괄하는 개념으로 범주의 구분은 따로 두지 않으려 한다.

따라서 이를 위한 분석의 틀로는 다음 네 가지 범주의 상황을 들 수 있다. 거듭 강조하지만, 본 논문의 분석틀은 이병량(2011)의 모형과 이론적 배경을 본 연구의 목적에 부합 될 수 있도록 수정 보완한 것이다. 즉 한국춤 원형정책과 관련한 지금까지의 이론적 배경을 기초로 예술이 지닌 공공성의 특성에 의해 재구성한 것임을 밝힌다.



<표 13> 문화예술정책에서의 공공성의 상황

	법·제도적 공공성 존재	법·제도적 공공성 부재
콘텐츠적 공공성 존재	공공성 확보 I (정부개입 감소 형태로의 전환이 가능한 상태)	공공성 확보 II (문화예술의 자율성, 시장체제 조성)
콘텐츠적 공공성 부재	공공지원 정책 실패 또는 성공성과	지원책·소통과 참여 단절 (문화권 형성 실패) 정부개입이 요구되는 상태

위의 표와 같이, 문화예술정책에서의 공공성의 상황은 법·제도적 공공성 존재유무를 떠나 콘텐츠적 공공성이 존재하는 경우는 문화예술의 자율성과 시장체제가 조성되어 공공성을 확보하는 경우다. 이에 ‘공공성 확보 I’은 정부의 개입과 지원의 적극적이고 형식적인 차원의 추진전략이 성공하여 공공성을 확보하는 경우로, 점차 ‘공공성 확보 II’를 지향하며 정부의 개입을 최소화하는 방안이 마련 될 수 있다. 따라서 적극적인 과정의 시민 참여와 토론의 장이 성립되고, 문화예술을 형평성에 맞게 누구나 향수할 수 있게 됨으로써 공감할 수 있는 문화권이 성립되기에 이른다.

하지만 법·제도적 공공성이 존재하고 콘텐츠적 공공성이 부재한다면 공공지원 정책은 실패로 돌아갈 수 있다. 하지만 공공정책의 목표가 무엇이었느냐에 따라 예술정책은 실패라고 단정 지을 수는 없다. 만약 어떠한 정책이 소수나 특수층을 겨냥한 지원책이었다고 한다면, 다수의 사회 구성원의 공익을 위한 정책이 아니었으므로 그 예술정책은 어떠한 성과가 달성되었느냐에 따라 성공적인 정책이 될 수도 있기 때문이다. 한편 법·제도적 공공성과 콘텐츠적 공공성 모두 부재상황이라면 이는 자율적인 문화예술의 공공성 실현이 어렵고 소통과 참여가 단절됨으로써 문화권 형성의 실패로 인해 사회정의와 문화예술의 권리마저도 해소하기 힘든 사회가 될 수 있다. 이때는 정부의 공권력과 지원정책으로 개입이 요구되는 상태라고 할 수 있다.

이제 ‘문화공공성’ 개념에 입각한 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화의 잠정적 평가는, 이러한 네 가지 범주의 틀에서의 어떠한 내용으로 분석할 것인가에 대한 보다 자세한 내용을 정리할 필요가 있다. 이에 대한 분석의 틀은 다음 <표 14>와 같은 내용으로 정리된다.

<표 14> 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠 정책 검토 - 공공성을 기준으로

공공성 확보	법·제도적 공공성	콘텐츠적 공공성
문화원형	예산 지원 예술가 지원 공공시설 지원 교육프로그램 지원	대중화 문화의 가치 인식 체험프로그램 융합 문화향수 경험실태
디지털콘텐츠화	정책목표와 비전(예산 등)	산업활용도 정보개방 가치인식 국가브랜드 전망 스타브랜드 육성 등

따라서 앞으로 다룰 법·제도적 공공성과 콘텐츠적 공공성의 잠정적 평가는 한국춤 문화원형에 관한 과제를 중심으로 한 문헌고찰과, 기획재정부 디지털예산회계시스템의 내용, 문화체육관광부의 ‘문화예술정책백서’ 그리고 한국콘텐츠진흥원의 DB를 중심으로 각각의 사례들을 연계 고찰하여 위의 공공성의 내용과 관련해 연구해 보고자 한다. 이에 대한 한국춤 문화원형 및 디지털콘텐츠 관련 기존연구로는 다음의 성과물을 참고한다.

<표 15> 한국춤 문화원형 선행연구

저자(년도)	제목	주요내용
김기현(2010)	문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 발전방안 연구	2002년부터 현재까지 약 8년 동안 추진되어 왔던 ‘문화원형 디지털콘텐츠 사업’에 대해 그동안의 사업추진의 과정과 성과에 대한 객관적인 분석으로 향후 발전방안을 모색하는 연구
안지영(2008)	문화원형 디지털콘텐츠화 사업을 중심으로 본 무용콘텐츠 활성화방안 연구	한국의 문화콘텐츠산업의 중심인 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 현황을 파악, 춤콘텐츠 개발 현황 및 개발과제에 대한 조사연구로 향후 춤콘텐츠 활성화의 기대효과에 목적을 둔 연구
윤찬중(2007)	한국 문화원형 3D애니메이션 콘텐츠 개발 육성 방안에 대한 연구	KOCCA의 ‘우리문화원형 디지털콘텐츠화 사업’분석을 중심으로 3D 애니메이션의 개발에 대해 모델을 제시한 연구
임응희(2007)	궁중정재의 문화산업적 가치 연구	궁중정재의 활성화를 위한 국가적 문화정책방향의 모색과 문화산업의 주요한 요인으로 활성화 또는 대중화 이전에 궁중정재가 가지고 있는 고유한 가치를 정립하고 문화적이고 독창적인 위상을 밝힘, 문화적 가치란 문화적 원형적 가치로서 다양한 문화가치의 창출기반인 현실적 적용과 활용이라는 활용성과 파급효과를 논함
배수을(2006)	디지털무용콘텐츠에 대한 가치 인식 조사와 발전 방안	디지털무용콘텐츠의 가치 인식 조사에 대한 다차원적인 관계를 규명하여 발전 방향을 모색함 시대적으로 변화, 발전된 대중의 디지털 환경을 고려함으로써 춤예술의 원형

		과 디지털콘텐츠의 상호 발전 방안을 제시한 연구
황인주(2004)	디지털 기술을 활용한 무용교육의 활성화 및 발전방안 연구	디지털 기술의 발달에 따른 새로운 무용매체의 등장과 무용작품영역의 확대라는 무용 환경에서 디지털 무용매체를 활용한 무용교육과정에 관한 연구 디지털콘텐츠의 내용을 분석한 논문은 아니더라도 IT발달에 따른 무용작품의 완성, 안무영역의 확대, 그리고 작품경험 및 해석의 확대 등은 디지털콘텐츠 개발과 관련하여 창조적 아이디어를 제공할 수 있는 연구
이윤선(2004)	강강술래의 디지털콘텐츠화에 대한 민속학적 연구	강강술래를 문화원형적 맥락에서 분석하여 디지털콘텐츠화 하고 문화론적 전망을 제시한 연구
김지영(2004)	무형문화재 전승체계의 인식변화에 따른 가치방안 연구: 무용분야를 중심으로	현 무용문화재 전승체계의 인식변화를 알아보고 현실에 맞는 개선점을 강구해 본 연구로, 문화재를 문화상품화 시대의 가치에 기여하는 문화창조의 원천으로 주목
정민 외 (2002)	한·중 전통문화 관련 디지털 인문콘텐츠 실태 비교 및 수준 향상 방안 연구	현재 웹상에서 구현되고 있는 한·중 양국의 전통문화 관련 디지털 인문콘텐츠의 실태를 비교하고, 그 결과를 토대로 우리의 전통문화 관련 인문콘텐츠의 수준을 향상하는 방안을 제시한 연구

### 3.2.2 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠

문화원형의 디지털콘텐츠 가운데 한국춤 콘텐츠화는 시대의 변화에 발맞추어 춤이 가진 다양한 가치와 상품화, 한류의 문화적 고유성을 부각할 수 있는 기획 전략이라 할 수 있다. 지난날 전통문화예술은 정부의 노력에도 불구하고 단절되고 소멸되어, 어느 한 부분만이 강조되거나 지나치게 저급화됨으로써 대중의 관심에서 소외되었다. 한국춤 디지털화는 상품가치를 잃어버렸던 전통춤의 인식적 측면에서 어느 정도 효과적인 기획의 한 부분이라 할 수 있다.

한국춤 원형 디지털콘텐츠는 우리문화의 원형을 찾아 춤의 가치를 인식하고 오랜 역사와 전통을 지닌 예술로서 문화의 정체성을 회복할 수 있다. 또한 공연위주의 관람형 춤 예술의 성향을 탈피하고 춤 원형이 원소스(one source)가 되어 한국춤의 정체성을 기반으로 한 '멀티유즈(multi use)적 상품의 개발화'라는 독특한 마케팅 시장을 개척할 수가 있다. 한국춤의 무관심과 거부라는 춤의 인식적 패러다임을 가치 있는 문화유산으로 전환함으로써, 춤을 통해 대중의 예술적 정서를 되찾을 수 있는 전략이 된다. 이런 의미에서 문화원형의 전통춤 디지털콘텐츠는 문화 시민으로써 현 시대가 요구하는 가장 효율적인 방안으로 부각된다.

춤이 다양한 영역에서 고부가가치를 실현하고 창작적 원소스인 문화예술산업으로 자리매김하기 위해서는, 한국문화의 새로운 인식이라는 패러다임에 부흥하기 위한 추진목표가 계속해서 실천되어야만 한다. 즉 문화재 전수확대와 교육프로그램, 각종 시설의 확보를 목표로 하는 정부정책의 변화 과정에서 미디어의 활용과 상호협동 시스템 구축이라는 융합과 교류를 통한 문화콘텐츠화는 매우 효과적인 산업 분야다.

그런 의미에서 한국춤 원형에 대한 디지털콘텐츠 과제는 주목해 볼만하다. 2003년 '악학궤범을 중심으로 한 조선시대 공연문화콘텐츠 개발', 2004년에는 '무형문화재로 지정된 한국 춤의 디지털콘텐츠 개발'이라는 한국전통춤만을 위한 과제가 눈여겨 볼만하다. 이 후 '최승희의 문화원형콘텐츠 개발(2005)', '조선시대 최고의 문화예술 기획자 효명세자와 <춘앵전>의 재발견(2006)', '처용설화의 문화원

형 디지털콘텐츠(2007)'과 같이 원형의 콘텐츠화를 위한 DB화의 작업은 결과물을 내 놓았다. 하지만 한국춤 원형개발은 대중의 관심과 콘텐츠 개발의 산업적 활용도가 부진하면서 단계별 정책 추진이 사실상 중단된 상태이며 다음<표 16>의 주요핵심과제 외에는 전무한 상황이다.

<표 16> 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화

년도	콘텐츠	내용	주소	기관
2007	처용설화의 문화원형 디지털 콘텐츠	처용무의 3D 애니메이션 복원과정과 처용설화 스토리의 애니메이션 작업을 통해 디지털콘텐츠화. 처용설화 문화원형의 콘텐츠 개발과정 분석을 통해 다양한 문화콘텐츠 작품으로 개발 활용할 수 있는 콘텐츠 상품 가치가 큰 문화원형 소스로 개발.	<a href="http://cheyongculturecontent.com">http://cheyongculturecontent.com</a>	동의대학교 산악협력단 (영상 미디어 센터)
2006	조선시대 최고의 문화예술 기획자 효명세자와 <춘앵전>의 재발견	조선조 최고의 문화예술 기획자인 효명세자의 창작정재인 <춘앵전>을 3D 그래픽, 캐릭터, 3D모션캡처, 게임 애니메이션 소재 및 문화원형 시나리오로 제작.	<a href="http://springculturecontent.com">http://springculturecontent.com</a>	(주) 스페이스 일루전
2005	최승희의 문화원형 콘텐츠 개발	최승희 일대기를 조사, 분석하여 영상소스로 활용하기 위해 초립동, 옥적의 곡, 김무, 보살춤의 모션캡처와 동영상 작업, 3D 캐릭터를 통해 디지털화.	<a href="http://choisunghee.culturecontent.com">http://choisunghee.culturecontent.com</a>	(주) 발해 게이트



2004	무형문화재로 지정된 한국의 춤 디지털콘텐츠 개발	중요문화재로 지정된 살풀이, 호남류 승무, 처용무, 경기류 승무, 진주검무, 태평무, 승전무를 인간문화재의 실연을 통하여 재현하고 디지털 기술을 이용하여 텍스트, 비디오, 음악, 모션캡처, 3D 애니메이션 디지털 콘텐츠로 개발.	<a href="http://koreadance.culturecontent.com">http://koreadance.culturecontent.com</a>	(주) 프리진
2004	전통놀이와 춤에서 가장하여 등장하는 인물의 디지털콘텐츠 개발	굿 놀이 33종, 농악 잡색놀이 18종, 전통춤 2종을 선정하여 원천자료 조사 및 캐릭터화. 처용무의 동작을 간결화한 체조를 개발하여 동영상과 교육용 교재로 활용.	<a href="http://dance.culturecontent.com">http://dance.culturecontent.com</a>	동덕여대 산학협력단 (예술대학) (주) 퓨처 비앤씨
2003	악학궤범을 중심으로 한 조선시대 공연문화 콘텐츠 개발	전통악기와 춤, 연주절차, 복식, 악보와 가사 등을 디지털화하여 사진, 현대화된 텍스트, 샘플링, 2D/3D모션 플래시 애니메이션 등으로 개발. 조선시대 공연문화를 전시실 내용을 토대로 복원, 2D 그래픽 등 '무용이미지'와 연주형태에 대한 해설과 동영상 상을 제공.	<a href="http://d-joseon.culturecontent.com">http://d-joseon.culturecontent.com</a>	(주) 프라스 프로덕션

한국의 전통춤을 위주로 한 '무형문화재로 지정된 한국의 춤 디지털콘텐츠 개발' 사례는 원형보존을 넘어 한국 춤의 재해석과 활용가치에 대해 재조명하며 춤의 정체성을 일러준다. 춤사위를 사실적으로 제공하고 멀티미디어 기술을 이용하여 춤사위를 재구성·가공·창조함으로써 디지털 춤 콘텐츠의 산업적 활용도를 확대한 점이 돋보인다. 예능보유자들과 전문 춤꾼의 춤사위를 원형에 가깝게 기록하고 보존함으로써 전통의 재창조를 통해 가치 창출이 가능한 측면에서 바라보는 계기가 되

었다. 전통유산에 대한 가치를 좀 더 폭넓은 시야로 평가받을 수 있는 계기로 볼 수 있다.(정민 외, 2002, p, 153)

한국춤의 정체성 확보 및 재구성의 다양성을 통한 새로운 가능성은, 디지털 테크놀로지를 통한 춤의 변환과 타 예술영역간의 융합을 통해 대중에게 춤이 좀 더 친밀한 패러다임에서 다가가고, 보다 밀접한 매체를 통해 다양한 시각에서 접근할 수 있는 긍정적 영향을 미친다. 한국춤 원형과 디지털의 결합으로 다양한 콘텐츠의 개발과 수요가 증가하면 관련분야의 인력 양성이 늘고 수요 또한 커져 전공자의 활동범위는 확대될 것으로 기대된다. 그렇다 하더라도 한국춤에 관한 문화원형 디지털 콘텐츠는 아직 많은 숙제가 남아 있다.

문화원형콘텐츠는 문화원형을 소재로, 그 내용을 재분석 및 예술적 의미를 부여하고, 디지털 기술(CT)을 복합·적용시켜 부가가치를 구현할 수 있도록 제작된 콘텐츠를 말한다. 문화콘텐츠는 이미지·동영상·소리·3D 등 다양한 유형의 멀티미디어 콘텐츠로 구성되며, 다양한 매체로의 변환 제작이 가능한 확장성이 요구된다. 따라서 문화원형 창작소재는 콘텐츠를 개발하기 위해 사용되는 일체의 자원을 총칭하는 것으로, 콘텐츠 산업의 상상력과 창의력의 원천이 되는 소재를 일컫는다.(김기현, 2010, p, 12) 향후 관련 산업분야의 부가가치 창출을 위한 소재로서 산업적 성격이 강하다.

문화원형의 디지털콘텐츠는 자료정보로서의 '디지털화'를 넘어서 정보를 통해 새로운 부가가치를 창출할 수 있는 상상력과 창의력의 원천을 제공해야 한다. 전통춤 문화원형 또한 정보에 대한 기록을 나열하는데 그쳐서는 안 된다. 전통춤 원천소스 하나하나가 시청각적 이미지에 준하는 오감을 충족할 수 있어야 하며, 또 하나의 소재 개발을 위한 창의력을 불러일으킬 수 있는 방안이 고려되어야 한다. 이 점에서 지금까지 춤 원형의 동영상·음악·캐릭터·플래쉬 애니메이션·3D 애니메이션 작업은 다차원적 노력에도 불구하고 콘텐츠화의 원래의 목적에 비추어 몇 가지 활용방안에 대한 추가 검토가 필요하다.

문화원형 디지털콘텐츠 사업의 장기적인 비전과 추진전략에 대한 정책적 평가를 눈여겨볼 필요가 있다. 2001년 5월 1일부터 시행되기 시작한 정부업무평가기본법상의 평가기준 역시 정책형성, 정책집행과 같은 정책과정별과 정책성과에 대해 평가를 하도록 되어있다. 사업의 평가는 정책과정의 흐름 속에서 평가가 이루어지는 시

점을 기준으로 사전평가·과정평가(집행평가)· 그리고 사후평가(결과/영향평가)의 3가지로 개념화할 수 있다. 사전평가는 사업의 전체적인 효과들에 대한 정보를 사업시행 전에 예측하여, 사업의 목표가 적절한지, 사업이 성공적으로 수행될 수 있을 것인지에 관심을 집중하는 단계를 의미한다. 반면에 과정평가(집행평가)는 현재 진행되고 있는 사업이 당초의 목표와 시간계획 그리고 주어진 자원을 충실히 활용하여 진행되고 있는지를 평가하는 것이며, 사후평가는 의도한 사업의 효과가 창출되고 있는지에 분석의 초점을 둔다. (이종열, 2004, pp, 133-140)

<표 17> 평가지표체계의 기본 틀

평가단계	평가대상	평가기준
목표 및 계획수립 단계	목표설정의 적절성	목표설정을 위한 욕구분석이 적절성 정부지원의 타당성(정부개입의 정당성) 목표의 명확성(측정 가능성)
	사업계획의 적절성	상위 목표 및 중장기전략과의 연계성 사업목표와 사업내용간의 연계성 실행계획(일정, 추진체계, 예산 등)의 적정성
집행과정	추진체계의 적절성	사업일정관리의 적절성 수행인력의 적정성
	추진과정의 효과성	추진체계간 역할 분담 및 유관기관과의 협조 원활성 위험요소에 대한 체계적인 관리여부 관련법제도 개선 여부 및 이의 적시성
	선정과정의 타당성	목표달성에 효과적인 사업선정의 타당성 심사체계의 전문성 및 공정성
성과평가	산출물	산출물(output)의 목표달성도(효율성 평가)
	성과만족도	수혜자집단 만족도, 결과물 평가
	파급효과	산출물의 파급효과(impact)
	지속성여부	사업의 지속가능성(sustain ability)판단

(출처: 이종열, 2004, p, 140)

위의 <표 17> 평가지표체계의 기본 틀은 하나의 공통지표로서 문화콘텐츠사업 전체 과제에 적용할 수 있는 지표체계다. 이것은 모든 사업영역에 공통으로 적용될 수 있는 상위수준의 지표다. 이들 기본 지표에 근거하여 개별 사업영역별로 하위 지표가 별도로 설정될 수 있다. 예를 들면 사업목표의 설정은 모든 문화원형 디지털콘텐츠에 동일하게 적용되는 공통지표지만 다음 <표 18>과 같이 영역과 분야에 따라서 이에 해당하는 구체적인 항목이 다르게 나타날 수 있다.

<표 18> 문화콘텐츠 한국춤 문화원형 개발사업에 대한 평가내용과 문제점

평가단계	평가대상	평가기준	문제점
목표 및 계획수립 단계	목표설정의 적절성	한국춤 문화원형에 대한 수요분석 정도 한국춤 문화원형 개발에 대한 정부지원의 타당성 분석(정부개입의 정당성) 목표의 명확성(정량 및 정성지표로 구체화 된 정도)	사업결과 물 활용 도 고려 미흡
	사업계획의 적절성	상위 목표 및 중장기전략과의 연계성(문화 산업 경쟁력 증진, 한국춤의 산업화 증진 등) 사업목표와 사업내용간의 연계성(전통문화 유산인 한국춤과 디지털콘텐츠 사업내용간 의 연계성 고려여부) 실행계획(일정, 추진체계, 예산 등)의 적정 성	
집행과정	추진체계의 적절성	사업일정관리의 적절성 수행 인력의 적정성(사업집행 인력의 전문 성 및 적정성)	2차 상품 화가 가 능한 저 작권 확 보의 어 려움, 고
	추진과정의 효과성	추진 체계간 역할 분담 및 유관기관과의 협 조 원활성 위험요소에 대한 체계적인 관리여부 관련법제도 개선 여부 및 이의 적시성	

	선정과정의 타당성	<p>목표달성에 효과적인 사업선정의 타당성(활용성을 고려한 사업대상 집단과 한국춤 원형의 과제선정 정도)</p> <p>심사체계의 전문성 및 공정성</p>	<p>증정보의 학문적 검증체계 미흡, 국가산하기간의 개발사업참여제한</p>
성과평가	산출물	산출물(output)의 목표대비달성도(효율성 평가)- 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠 개발건수	<p>인문학과 CT 기술전문가의 소통부재</p>
	성과만족도	수혜자집단 만족도, 결과물 평가(개발된 한국춤 디지털콘텐츠 품질 평가-개발을 위한 고증과정의 유무, 유통/마케팅 용이성, 상업화가능성, 타장르 활용도, 이용편리성 등)	
	파급효과	산출물의 파급효과(impact)-개발자(대학, 업체, 민간기업 등) 수익규모, 결과물의 산업현장 활용건수, 산학연 연계 연구활동 강화, 연관산업 파급효과(라이센싱, 유통/마케팅, 활성화)	
	지속성여부	사업의 지속가능성(sustain ability)판단-성공가능성이 높거나 파급효과를 높이는 방향으로 한국춤 문화원형사업 재조정)	

사전평가에서 가장 중요한 것은 바로 사업목표의 적절성이다. 한국춤 문화원형에 대한 수요분석 정도, 한국춤 문화원형 개발에 대한 정부지원의 타당성 분석(정부개입의 정당성), 목표의 명확성(정량 및 정성지표로 구체화된 정도)이 현실적인 필요와 수요를 제대로 반영하고 있는가 하는 적절성 평가로, 문화원형 가운데 한국춤은

문화예술의 전통적 가치라는 공공 부문에 적절하며 꼭 필요한 사업의 하나로 평가될 수 있다. 따라서 위의 <표 18>의 기본 틀을 중심으로, 위의 <그림 3> ‘문화원형 디지털콘텐츠 사업의 비전과 목표 및 추진 전략’을 비추어보고 공공성과 관련한 정책의 실행과 평가를 분석해 낼 수 있다.

이를 위해서는 우선 한국춤 원형의 공공성 확보를 실현할 수 있는 법·제도적 공공성의 정책과 콘텐츠적 공공성을 위한 정책과정을 분석해 보고, 2002년부터 2007년까지 1단계 사업추진을 목표로 2008년부터 2011년까지 2단계의 추진 과정을 거쳐 이어오고 있는 콘텐츠 진흥원의 문화원형 디지털콘텐츠 사업 가운데 한국춤 문화원형 디지털 콘텐츠의 기대효과와 활용방안 또한 분석해 볼 것이다.





### Ⅲ 한국춤 문화원형과 디지털콘텐츠 정책 검토

#### 1. 법·제도적, 콘텐츠적 공공성 차원의 정책 검토

이번 장에서 살펴볼 법·제도적 차원에서의 공공성은 한국춤 문화원형과 관련해 크게 예산지원, 예술가 지원, 공공시설지원, 무료상설공연 및 체험 프로그램 지원 등에 관한 것이다. 또한 예술인 공공지원과 관련해 저작권 제도의 필요성 등에 대해서도 살펴 볼 것이다. 한편 법제도적 지원에 힘입은 공공성 확보와 관련해 한국춤의 콘텐츠적 차원의 가치실현에 대한 준거로는 문화원형과 관련한 대중화 정책방안, 문화의 가치 인식, 체험프로그램과 문화향수 경험 실태 등을 통해 한국춤이 문화예술로서 공공성이 실현될 수 있는 내용을 분석해 보기로 한다. 또한 한국춤 원형 디지털콘텐츠 과제의 기대효과와 활용방안을 검토해 보기로 한다. 이 분석은 타 장르의 공연예술에 비한 한국춤 원형 정책의 한계가 검토될 것이고 가치재로서 한국춤 원형을 개발해야 방안이 제기될 것으로 추론한다.

##### 1.1 법·제도적 차원

공공성의 대상으로서 법·제도적 정책 지원에 관해 손차혜(2008)는 크게 법 제도의 개선과 공공기금 지원, 예술가 지원으로 구분하여 정리하고 있다. 이는 다시 예산지원, 예술가 지원, 공공시설지원, 무료상설공연 및 체험 프로그램 지원, 교육프로그램, 콘텐츠 프로그램 개발 등 세부적으로 다양한 제도로 실현 될 수 있을 것이다.

<표 19> 예술인 공공지원 법률 및 제도

	공공성의 대상으로서 법·제도적 한국춤 원형 정책 지원
법률적 지원	문화예술진흥법 가운데 한국춤 원형에 관한 법제도개선 문화원형에 관한 저작권 및 지적 재산권(조세관련 법률) 법 제도를 통한 예술인 공공지원
제도적 지원	예술인 사회보장제도 공공기금지원 창작스튜디오

한국춤 원형정책에 대한 근간을 이루는 법령으로는 문화재를 중심으로 한 전통 문화총괄법적인 성격의 ‘문화재보호법’과 문화예술진흥의 기본법적 성격의 ‘문화예술진흥법’이 있다. 전자는 유형문화재·기념물 등 총괄적인 문화재의 한 종류로 무형문화재를 지정·보존하고 있으며, 후자는 다양한 현대예술의 종류 속에 국악을 포함하여 진흥에 관한 포괄적인 규정을 하고 있다. 이러한 정책의 집행 체제로는 일반적인 전통문화진흥정책 기관으로 국립극장·국악원·한국예술종합학교 등을 들 수 있으며 특수법인으로는 예술의 전당을 들 수 있으며, 지정된 무형문화재에 대한 보존·전승정책의 소속기관으로 국립문화재연구소와 전통문화학교, 특수법인으로는 한국문화재보호재단을 들 수 있다.

‘문화재 보호법’은 1962년 제정된 이후 무형문화재의 보호, 육성, 전수교육, 전수교육조교 및 전수장학생 등 중요무형문화재의 보호와 육성에 필요한 경비의 지원 근거, 공개관련사항, 시·도 무형문화재 지정근거, 세계문화유산의 등록 및 보호 등에 관한 사항 등을 규정하여 무형문화재의 정책근간을 이룬다. 한편 ‘문화예술진흥법’ 제 1조에서는 ‘문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원함으로써 우리나라의 전통문화예술을 계승하고 새로운 문화를 창조하여 민족문화의 창달에 이바지함을 목적으로 한다’라고 명시한다. (안선국, 2004. pp, 68-69)

이 중 한국춤 원형에 대한 법·제도적 장치로는 ‘문화예술진흥법’ 가운데 한국춤 원형에 관한 법제도개선이 있다. 문화원형이란 단어가 처음 등장한 것도 1999년 2월 제정된 문화산업진흥기본법 제 31조 4항 제 8호와 제 10호에 명시되면서 부터

다. 이 단어는 당초 한국문화콘텐츠진흥원으로부터 빈번하게 사용되기 시작한 용어로, 말하자면 콘텐츠 제작을 위한 ‘원천소스’를 의미한다.

한편 ‘문화예술진흥법’의 ‘공연법’에서는 제 2조에, ‘공연’이란 상품 판매나 선전을 위한 목적을 제외한 음악·무용·연극·연예·국악 등 예술적 관람을 실연에 의하여 공중에게 관람하도록 하는 행위로서 공연행위와 관람행위가 동시에 일어나며 일회적인 특성을 지닌다고 명시한다. 연극, 음악, 무용 등 공연콘텐츠의 기획, 제작 및 유통 관련 공연예술 산업은 타 문화산업 장르에 비해 산업적 측면보다 예술적 측면이 강조된다. 하지만 지난 수년간 콘서트 뮤지컬을 중심으로 흥행에 성공하는 사례가 늘면서 공연예술 산업 시장은 성장하게 되었다.(전정연, 2009, p, 27)

<표 21>에 나타난 정부의 문화예산 규모는 1990년대 초반까지만 해도 전체 예산의 0.4% 수준에 지나지 않았다가 1997년 이후 비약적으로 증가하여 전체 예산의 1% 수준에 도달한 것으로 나타난다. 이는 문화예산 1%를 공약으로 내세운 김대중 정부의 등장에 기인한 것이었다. 이 시기에 문화정책을 통한 정부의 문화영역에의 개입은 비약적으로 증가하였고, 그만큼 형식적 차원으로서 공공성의 수준이 높아졌다고 할 수 있다.

이후 2005년대 중반까지 전체 예산의 1%를 훨씬 상회하다가 다시 2005년부터 문화에 대한 예산 지출을 감소하기 시작한다. 이는 정부나 행정이 개입 범위가 축소되었다는 점을 의미하며, 이는 다시 2010년 문화예산의 규모의 확대 속에서도 정부 예산의 대폭적인 지지는 회복되지 않은 실정이다.(이병량, 2011, p, 134-135) 이 중 전통공연예술진흥재단의 추진 성과는 다음 <표 20>과 같다.

<표 20> 전통공연예술진흥재단 추진성과

보조금사업명	금액 (단위: 천원)	비고
전통연희활성화	860,000	상설공연 20회, 작품(4편)·대본(4편)공모, 연희축제 1회
전통예술복원, 재현	270,000	지정과제(2개) 및 공모과제(7개)선정, 지원
아리랑세계화사업	360,000	지역아리랑 단체공연/ 지한과음반제작
아시아음원개발사업	500,000	중앙아시아 4국 전통음악 콘텐츠 개발, 다큐 1편
전통예술 텍스트 번역	100,000	전통예술 우수도서 2종 영문판 1,000부 제작
북미권역 한국방문 전통문화체험	76,500	한인2세 및 다민족가정자녀 등 40명 한국문화체험
한, 아세안 오케스트라	25,000	아시아 10개국 80명, 전통예술연주자 광복절 기념 식 및 서울 1회 공연, 제 5차 한-아세안 문화자원 협력회의
유네스코등재 10주년 기념공연	120,000	
청소년방학예술캠 프	60,000	학생 91명, 자원봉사자 9명, 강사 11명 참가
해외레지던시 사업	400,000	기관협력 4국 4기관 15명/ 우수프로젝트 4국 7기 관 16명 지원
벨기에 브뤼셀 악기 박물관과 축하공연(해·홍)	60,000	한·벨기에 수교 110주년 기념 브뤼셀악기박물관 국악기특별전 축하공연/ 국립국악원 22명 파견
국고보조금(11건) 합계		

(출처: 2011 문화예술정책백서, 2012, p, 437)

<표 21> 문화예산 규모

연 도	정부예산 (억원: A)	중앙문화부처예산			비 고
		문화예산 (억원:B)	전년대비 증감률(%)	점유율 (%: B/A)	
1993	380,500	1,576	9.7	0.41	문화체육부
1994	432,500	2,711	72.1	0.63	
1995	499,879	3,227	18.8	0.64	
1996	579,621	4,205	30.3	0.72	
1997	675,786	6,450	53.4	0.95	문화관광부
1998	702,635	7,990	23.9	1.14	
1999	801,378	7,784	0.4	0.97	
2000	887,363	11,555	48.4	1.30	
2001	941,246	12,377	7.1	1.31	
2002	1,058,767	13,384	81	1.26	
2003	1,114,831	14,784	10.5	1.32	
2004	1,201,394	15,239	3.1	1.27	
2005	1,352,155	11,665	-22.7	0.86	
2006	1,469,625	12,948	11.0	0.88	
2007	1,565,177	12,681	-2.1	0.81	
2008	1,795,537	15,136	19.4	0.84	문화체육부
2009	2,035,497	16,665	10.1	0.82	
2010	2,012,834	18,167.5	9.0	0.90	

(출처: 이병량, 2011, p, 134, 디지털예산회계시스템 사이트 [www.digitalbrain.go.kr](http://www.digitalbrain.go.kr), 2011 문화예술정책백서)

한편, 문화체육관광부 <2009 공연예술 실태 조사 통계>에 따르면, 국내 전체 732개 공연시설의 927개 공연장 실태를 추정한 결과 총 공연 건수는 31,667건(평균 34.2)건으로 나타났다. 여기에 총 공연일수 96,761일(평균 104.4일에 총 공연 횟수는 평균 167.2회), 이에 따른 총 관객수는 23,808,434명(평균 25,683.3)명으로 추정된

<표 22> 문화예술 분야별 취향 레퍼토리 순위

구분	레퍼토리 1		레퍼토리 2	
	순위	평균	순위	평균
영화	1	2.45	1	4.50
뮤지컬	2	3.55	2	5.28
대중음악	3	3.77	3	5.15
연극	4	4.56	4	5.77
클래식 연주	5	4.76	5	6.23
사진	6	4.88	6	5.95
미술전시회	7	4.88	7	6.08
전통예술	8	6.00	8	6.75
무용	9	6.08	9	7.20

(출처: 전범수, 2012, p, 206)

위의 <표 22>는 9개의 문화예술분야(미술전시회, 클래식, 연주, 전통예술, 뮤지컬, 무용, 사진, 연극, 영화, 대중음악)에 대한 흥미도를 리커트 5점 척도를 활용하여 측정한 결과, 응답자가 ‘매우 흥미가 있다’는 강한 긍정은 레퍼토리 1(강한 취향으로, ‘어느 정도 흥미가 있다’는 응답 이상의 약한 긍정을 레퍼토리 2(중간취향)로 규정하고 산출해 본 수치는 전통예술과 무용이 현저히 낮은 취향의 예술로 나타났다.

또한 무용과 국악공연은 타 장르인 양악공연과 연극 등에 비해 공연예술에서 낮은 수치를 보이고 있으며 그에 따라 관객수도 현저히 떨어짐을 알 수 있다. 공연예술시장이 꾸준한 성장세를 보이고 있지만 뮤지컬과 연극이 50%를 넘는 비중을 차지하는 등 시장의 편중이 심하게 나타나는 것이 최근의 현상이다.(김영욱, 2010, pp, 22-23)

이는 공연예술산업의 노동집약도와 일회성 단발성인 산업의 특성에도 영향이 있다. 공연산업은 타 문화산업에 비해 매출액 기준 노동집약도가 높고 노동생산성이 낮은 노동 집약형 산업치를 보인다.(김영욱, 2010, p, 21) 다른 대부분의 매체들이 대량생산이 가능한 디지털 미디어 방식을 통해 반복적 향수가 가능하지만 공연은 물리적 공간에서의 실연을 통한 공연과 관람이 동시에 이루어진다. 당연히 이는 문



화산업에 있어서 공연예술의 비중이 다른 미디어콘텐츠에 비해 매출액이 현저히 낮을 수밖에 없으며, 문화원형 사업에 있어서도 다른 매체장르에 비해 사업의 비중과 투자액, 매출액이 낮을 수밖에 없는 특성을 지닌다. 하지만 문화원형 사업에 가시적으로 나타나는 산업적 거래와 공연예술이 차지하는 위치는 다른 분야에 비해 낮다 하더라도, 예술이 지닌 효용적 가치와 전통예술의 미래적 가치는 공공성 차원에서 뒤질 수 없는 분야임이 확실하다.

1999년 제정된 문화산업기본진흥법에 의해 문화체육관광부와 문화콘텐츠진흥원에서는 2002년부터 2006년까지 1단계 사업으로 550억원을 들여 문화원형 사업을 추진해 왔다. 이 기간 동안 160개의 프로젝트가 발주되어 개발된 바 있으며 2007년부터는 340개 과제를 목표로 2011년까지 2단계 사업을 착수하여 문화콘텐츠산업의 미래성장을 위한 시장구축을 목표로 하였다.



<그림 5> 문화원형 구축 사업 총 예산(출처: 김민주, 2011, p, 420)

이러한 목적을 토대로 1단계 사업으로 콘텐츠진흥원이 자유공모, 지정과제 및 정책과제, 지정공모 추가경정 예산사업 등 다양한 개발 방식을 통해 선정한 사업은 157개 사업이었다.

이 중 한국춤 문화원형 사업은 6개 과제로 그나마 2단계 사업에서는 소외되고 있는 실정이다. 이러한 이유는 기초 순수예술의 향수 계층의 편향성 및 제한성으로 인해 시장성이 부족하다는 점 등을 들 수 있다. 그렇다 하더라도 한국춤 문화원형 사업은 영화·방송·디자인·애니메이션·게임 등 문화콘텐츠 산업의 주류에 가장 기초적인 원소스(one source)가 될 수 있다는 점을 널리 인지하지 못한 점에도 기인한다. 또한 한국춤 원형 사업의 디지털 데이터 베이스 구축사업에만 치중 한 나머지 모범적인 패러다임에만 끼워 맞추기식 정책의 편향성 때문에 자율성과 창의적 실현에도 전하지 못했다는 점도 아쉽다.

한편 문화원형에 관한 저작권 및 지적 재산권(조세관련 법률)과 관련한 문화원형 콘텐츠의 원활한 생산 및 활용을 위한 법제도 개선의 내용에는, 저작권 관련 법제도 개선과 전자납본 제도의 도입, KCRC의 위상정립, 저작권 공인인증제도 관련 법제정 등이 있다. 이 중 문화예술서비스는 저작권법이 1957년 1월 28일 법률 제 432호로 공포된 이후 2006년 12월 28일 독서문화진흥법이 제정될 때까지 총 169회 제정 또는 개정되었다.(안병철 외, 2009, p, 298)

문화원형 공공지원과 관련한 저작권 및 공인 인증제도는 콘텐츠 유통단계에서 불법적인 복제와 변형, 저작, 송신 등으로 인한 저작자의 권리 침해가 발생하고 있으므로, 문화원형콘텐츠를 이용하여 새로운 정보로 재생산하는 문화예술활동 과정에 있어 저작권문제가 해결되지 않아 원활한 정보유통을 가로막는다. 저작권자의 소재불명으로 정보사용을 위한 저작권 동의 해결 과정에 많은 시간과 비용이 소비되고 있으며, 국가 지식정보자원의 구축이 어렵다는 지적이다.

이에 전자납본제도의 도입 및 활용은 문화콘텐츠 관련 디지털정보의 체계적이고 조직적인 확보 방안, 콘텐츠 유형별 납본 제도 체계 확립으로 KCRC(디지털문화콘텐츠), 한국영상자료원(영상자료), 책자 및 학술자료(국립중앙도서관)등. 디지털문화콘텐츠 통합관리기구로서 KCRC 법적 위상정립(한국콘텐츠진흥원, 2008, p, 334)을 제도화 하고 있다. 저작권 및 공인인증제도는 예술가와 콘텐츠 제작자의 활동을 보호하고 육성하기 위한 제도로서 법 제도를 통한 예술인 공공지원과도 무관하지 않다.

2009년 문화체육관광부의 예산은 4조 472억 원이다. 이중 문화예술관련 예산은 1조 118억 원이다. 이러한 예산은 국립문화예술기관의 재정지원 등에 사용되는데, 정부가 활성화정책의 일환으로 하는 주요사업이나 주요 비엔날레의 경우에도 국고지원 등이 이루어진다.

이 중 한국문화예술위원회는 2005년 8월 26일 한국문화예술진흥원이 위원회로 변경된 특수법인으로 2007년 4월 1일 ‘공공기관의 운영에 관한 법률’시행에 따라 기금관리형 준 정부기관으로 지정·운영되고 있다.(현지은, 2010, p, 56) 이 중 문화예술진흥기금은 문화예술진흥을 위한 사업이나 활동을 지원하기 위하여 설치한 기금으로서, 문화예술진흥법 제 20조에 따르면 ‘한국문화예술위원회가 조성·관리하고 운용하되, 독립된 회계로 따로 관리하여야 한다’고 명시한다. 문화예술진흥기금은 문화시설의 입장료에 일정액을 부가했던 모금과 적립금의 이자 수익, 개인이나 기업의 기부금, 한국문화예술위원회의 자체사업 수입, 국고와 방송발전기금 등 공공부문 재원으로 조성된다. 한국문화예술위원회는 문화예술진흥기금 예산으로 다양한 사업을 추진하고 있다.

예를 들어, 2008년 주요 8대 전략과제 추진현황을 보면, 그 중 ‘지역문화예술의 진흥’과제에 111억 4,800만원, ‘예술의 국제협력 증진’에 49억 5,652만원, 예술가 창조역량 강화’에 185억 980만원, ‘새로운 예술세계의 개척’에 53억 17,15만원, ‘예술현장의 자생력 확보’에 102억 10,23만원, ‘예술의 생활화’에 50억원, ‘예술의 사회적 역할 확대’에 198억원, ‘예술의 가치 확산과 보존’에 139억 994만원이 지원되었다. (현지은, 2010, p, 57)

이처럼 한국춤의 공연예술지원 육성에 따른 예산의 규모와 예술가 지원 등의 변화 양상은 정부개입에 의한 시장 활성화를 목적으로 유동적으로 변화하고 있다. 하지만 한국춤만을 위한 정책의 영역은 예술 또는 전통예술의 타 장르에 비해 가치 인식이 더디게 진행되는 듯 보이며, 이는 콘텐츠적 차원에서 문화원형의 가치에 대한 인식 부족과 상관관계에 있음을 시사한다. 따라서 한국춤의 문화적 정체성과 가치 인식의 질적 변화를 도모하기 위해서는 콘텐츠적 차원의 정책마련의 또 다른 전환점이 필요해 보인다. 이를 위해 콘텐츠적 차원의 정책을 검토해 볼 필요가 있다.

## 1.2 콘텐츠적 차원

강내희(2003)는 노무현 참여정부에 와서는 정부문화정책의 원칙과 방향, 그리고 과제설정에 관해 대통령직 인수위 선정 10대 국정의제를 중심으로(새정부 문화정책 관련 정책제안 토론회 자료집), 문화적 원칙과 관련해서는 문화를 정치와 경제에 종속시키지 않고 상대적 자율성을 지닌 사회적 범주임을 인식하여 ‘경제 중심적 문화산업 운영에서 문화콘텐츠 중심의 문화산업운영’으로, ‘문화콘텐츠진흥원 운영을 기업중심에서 문화예술인과 문화전문가 중심으로, 관광정책을 경제 중심적 시각에서 역사와 생태, 문화를 아우르는 문화관광정책으로 전환’할 것을 강조한다.

공공성 강화를 위해서는 ‘공공문화시설 확충 및 운영의 개혁, 새로운 창출, 공교육에서 문화교육실시, 문화 환경 개선, 소수자 문화진흥정책 실시, 문화예술가 사회보장제도 실시, 공공문화기반시설 운영 개혁과 접근성 강화’등을, 문화적 다양성과 정체성 확립을 위해서는 ‘문화분야 WTO 양허요청안 철회와 문화정체성 및 문화다양성을 위한 국제연대 활동참여, 교역이 아닌 교류를 위한 문화정책 확대’를, 문화생산성 제고를 위해서는 ‘문화산업 유통 시스템 개혁과 현대화, 문화예술교육 활성화, 문화기반시설의 복합 기능화’등을 제안한다.

이는 제도적 차원의 공공성을 위한 정책적 방안으로 매우 중요한 듯 보이지만, 과연 이러한 제도 장치가 결과적으로 어떠한 성과를 거두었는가가 정책 실현의 평가에 성공여부를 결정한다. 하지만 성과의 예측과 관련한 제도적 정책과 콘텐츠적 세부방안 정책마련에 앞서, 그 사업의 활용가치에 대한 기대를 확신하고 목표를 수립하는 것이 사업 책정에 있어서 우선적으로 요구된다.

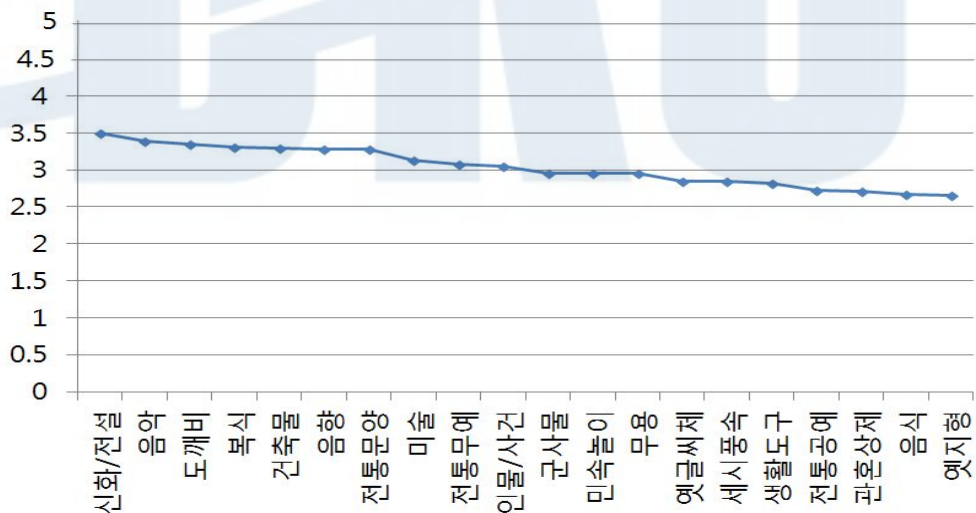
한국춤 원형사업이 콘텐츠적 차원에서 공공성을 확보하기 위해서는 한국춤 문화원형정책 사업의 적절성, 그에 관한 정책수행이 실효성과 효율성을 검증받아야 한다. 즉 성공적 정책의 평가에 있어서 한국춤의 대중화 정책은 매우 중요한 과제이며, 다양한 층에서의 한국춤의 향유, 정보의 공유 또는 교육 프로그램과 관련한 커뮤니티 활동 등이 대중화를 위한 구체적 실천방안으로 대두된다.

앞서 언급했듯이, 콘텐츠적 차원으로서 공공성은 민간에 대한 정부의 개입 자체보다는 무엇인가 좋은 바람직한 결과를 얻는다는 긍정적인 성과를 의미한다. 문화

그리고 예술의 영역에서 본다면 어느 한 장르의 편파적인 성과물보다는 특히, 미래의 가치재로서 공익에 우선한 예술이라면 이미 공공성에 대한 투자가치를 지닌 셈이다. 그런 의미에서 한류의 무궁무진한 가치재인 전통예술로서 한국춤 원형은 깊은 역사가 배어있는 한국예술로써 훌륭한 한 장르라는 점이다.

하지만 현실적인 벽은 현재 한국춤에 대한 낮은 관심으로 인한 수요와 그에 비한 다양한 지원책의 추진 및 목표가 과연 적절성이 있는지의 여부다. 정책의 수립 단계에 있어서 상위 목표 및 중장기 전략인 문화산업의 경쟁력 증진, 한국춤의 산업화 증진 등 뚜렷한 비전에 대한 실행계획과 목표가 긍정적인 기대효과를 담보해야 한다는 의미이기도 하다.

아래의 <그림 6>은 콘텐츠의 분야별 수요 정도에 관해 공모과제를 중심으로 문화콘텐츠를 20개로 분류하고, 이에 대한 수요정도를 5점 척도로 측정한 것으로 측정결과, 현재 문화콘텐츠 산업에서 많이 활용되는 콘텐츠의 수요가 가장 높은 것은 신화/전설(3.49), 음악(3.39)의 순으로 나타났다. 무용은 2.95로 13번째 순위다. 문화원형 콘텐츠의 산업적 활용도를 높이고 대중의 관심을 선호하는 장르로 이끌기 위해서는, 한국춤 문화원형 콘텐츠에 대한 보다 다양한 산업적 활용의 사례를 만드는 것이 중요함을 시사한다.



<그림 6> 문화콘텐츠 분야별 수요정도(출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 390)



지금도 한국춤에 대한 가치 인식과 대중의 관심도는 타 장르에 비해 현저히 미치지 못한다. 이에 지원의 폭은 대폭 감소할 수밖에 없으며 문화교육 경험의 실태 추이 또한 대중의 관심도의 수치를 충분히 높이고 있지 못한 실정에 있다. 이를 위해서는 콘텐츠 진흥사업으로써 세부일정과 추진체계 점검, 예산 확보, 전문가 의뢰의 신뢰성 등 목표달성을 효율적으로 이끌 사업추진의 면밀한 재검토가 요구된다. 즉 활용성을 고려한 사업대상 집단과 한국춤 원형의 선정 정도에 관해 가치 평가 및 기대치를 고려하는 정책이 뒷받침 되어야 한다.



<그림 7> 무용의 수요정도-전체 평균 2.95 (출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 398)

<그림 7>에서도 나타나듯이 무용 콘텐츠에 대한 문화산업계의 활용도는 현재 매우 미흡한 상황이다. 무용은 전체 평균 2.95에 게임(1.86), 애니메이션(3.04), 음반(2.73), 출판(2.4), 영화/방송(3.3), 캐릭터(3.27), 디자인(3.25), CS(콘텐츠 신디게이터, 3.4)의 값에서 평균값을 밑도는 정도로 수요도가 낮음을 알 수 있다. 또한 <2010 문화향수 실태조사>의 예술향유는 지난 1년 동안(2009. 3. 1. - 2010. 2. 28) 예술행사 관람률은 67.2%로, 2008년 67.3%와 거의 차이가 없다. 2008년 조사 뿐 아니라 2003년 조사 이후 꾸준히 예술행사 관람률은 큰 차이가 없어 보인다. 분야별로 보면, 미술전시회, 전통예술공연, 연극, 무용, 분야의 관람경험이 늘었다.

예술분야별 연간 평균관람 횟수는 문학행사 0.1회, 미술전시회 0.2회, 클래식음악



회·오페라 0.1회, 전통예술공연 0.1회, 연극 0.2회, 무용 0.04회, 영화 3.3회, 대중가요 콘서트/연예 0.1회로 나타난다. 2008년 조사와 비교하여 영화 부문의 연평균 관람횟수만 줄었고 다른 부분에서는 큰 변화가 없었다.(문화체육관광부, 2010 문화향수실태조사, pp, 1-2

<표 23> 문화향수 경험 실태 추이

	예술행사 관람률							
	2010년	2008년	2006년	2003년	2000년	1997년	1994년	1991년
문학행사	3.8%	4.0%	4.4%	4.0%	5.1%	13.5%	10.2%	8.3%
미술전시회	9.5%	8.4%	6.8%	10.4%	11.6%	27.3%	19.4%	17.7%
클래식음악/오페	4.8%	4.9%	3.6%	6.3%	6.7%	13.3%	10.5%	8.1%
전통예술공연	5.7%	4.4%	4.4%	5.2%	7.7%	15.4%	-	-
연극(뮤지컬)공연	11.2%	11.0%	8.1%	11.1%	10.9%	20.2%	18.8%	19.7%
무용	1.4%	0.9%	0.7%	1.1%	2.0%	4.1%	3.2%	3.9%
영화	60.3%	61.5%	58.9%	53.3%	40.0%	53.1%	44.7%	52.7%
대중가요콘서트/연예	7.6%	1.6%	10.0%	10.3%	8.6%	15.3%	11.3%	17.7%

(출처: 문화체육관광부, 2010 문화향수실태조사, p, 2 참조, 이병량, 2011, p, 137 참조)

위의 <표 23>와 같이 영화 등의 일부 영역을 제외하고 다른 장르 들은 문화향수의 경험이 그다지 높은 수치를 보이고 있지 않다. 특히 2000년을 거점으로 거의 모든 분야에서 문화향수의 수준은 급격히 하락하고 있다. 이러한 점은 정부의 법제도적 지원에도 불구하고 콘텐츠적 공공성의 수준은 악화되고 있음을 보여준다. 정부의 정책적 개입과 관련한 제도마련과 경제적·산업적 발달 추이에도 불구하고 문화적 향수의 접근이 용이하지 않다는 결과는, 문화예술을 향유할 수 있는 심적인 여유를 지니지 못한 사회문화적 환경에 있다.

문화적 향수는 문화적 소양을 전제로 한다. 아는 만큼 관심을 유도할 수 있는 문화소양의 축적은 교육적 현실과 무관할 수 없다. 그러한 의미에서 문화교육의 실태는 아래 <표 24>와 같이 제한적일 수밖에 없으며 가장 대중화된 영화의 경우에서도 관심을 유도할 수 있는 문화적 소양을 쌓을 기회제공은 충분치 않아 보인다.

<표 24> 문화교육 경험 실태 추이

	예술행사 관람률						
	2010	2008	2006	2003	2000	1997	1994
문 학	1.9%	1.9%	1.5%	1.5%	2.0%	2.2%	-
미 술	4.0%	2.9%	2.8%	4.5%	5.4%	8.9%	6.8%
서양음악	2.9%	1.3%	1.2%	1.9%	2.0%	2.0%	-
전통예술	1.1%	0.9%	0.8%	2.2%	2.9%	3.4%	-
무 용	0.8%	1.2%	0.6%	1.4%	0.9%	1.5%	2.0%
연 극	0.2%	0.3%	0.3%	0.7%	0.7%	1.5%	2.9%
영 화	0.6%	0.5%	0.6%	0.7%	0.9%	1.6%	1.6%
가요/연예	0.9%	1.6%	1.5%	1.7%	2.2%	0.6%	-
역사문화유산	0.7%	0.7%	1.0%	1.0%	2.1%	-	-

(출처: 문화체육관광부, 2010 문화향수실태조사, p, 3 참조, 이병량, 2011, p, 138 참조)

정부는 문화공공성 부문에서 문화정책의 많은 노력을 기울여왔다. 하지만 법·제도적 공공성의 형식적 차원이 강화될수록, 결과적으로 공공성의 현실적 제도는 우리의 피부에 와 닿아 있지 않은 결과를 산출하고 있다. 이에 어떤 목표를 위한 제도적 장치보다는 콘텐츠적 가치에 주목해야 한다. 문화권 내의 형평성 있는 공익을 실현하기 위한 과정에서 정부의 개입이 공공성 확보를 목표로 하는가 보다는, 실현을 위한 성과과정과 수행절차의 상호모색이 중요함을 의미한다. 즉 참여와 의사소통의 장을 마련하고, 공론을 위한 정보의 공개여부, 교육 프로그램과 공공기관과 관련된 제도의 활성화 여부 등 실질적인 제도방안으로써 문화예술 정책은 실행되어야 함을 일깨워 준다.

이러한 차원에서 무료상설공연 및 체험 프로그램과 관련해 한국문화예술위원회의 주요프로그램인 나눔사업은 문화체험의 기회를 균등하게 부여 하고 문화예술의 참여 기회를 부여해 문화예술의 대중화에 기여하고자 하는 정책 중 하나이다. 특히 한국춤 공연을 무료 또는 저비용으로 관람하게 하고 누구나 참여할 수 있는 낮은 문턱의 문화교육 프로그램 등 예술과의 소통을 위한 개방은 문화체험의 확대를 위한 예술정책의 공공화 부문이라 할 수 있다

<표 25> 한국문화예술위원회의 주요 프로그램

<p>신나는 예술여행 사업 (www.artstour.or.kr)</p>	<p>소외계층 문화순회 문화인프라 시설이 부족한 지역과 소외 계층을 예술 단체가 직접 찾아가는 사업으로, 2011년에는 1,964회 순회, 464,031명이 관람하여 수혜대상에 대한 순회 증가와 문화 소외계층에게 문화향유 기회를 확대</p> <p>문화바우처 사회적, 경제적, 지리적인 어려움으로 인해 문화예술을 향유하지 못하고 있는 소외계층에게 공연·전시·영화 등 다양한 문화예술 프로그램의 관람료 및 음반, 도서 구입비를 지원하는 사업, 만족도를 위해 관람료 외에도 차량지원, 식사 등의 편의를 제공</p>
<p>사랑티켓 사업 (www.sati.or.kr)</p>	<p>서울지역을 대상으로 1991년부터 시작된 사랑티켓사업은 2001년부터 전국으로 확대되어 운영되고 있으며, 국민들의 공연·전시 관람료의 일부를 지원하는 사업: 아동(3세 이상) 및 청소년(24세 이하), 노인(65세 이상)에게 공연·전시 관람료를 일부 지원함으로써 문화접근성을 높이고 문화향수 여건과 문화복지를 확대하며 미래적 잠재고객 개발에 기여</p>
<p>생활문화 공동체 만들기 (http://livingcultures.tistory.com)</p>	<p>문화소외지역(임대아파트 단지, 서민단독주택밀집지역, 농산어촌 등) 주민을 대상으로 문화·예술 활동을 매개로 한 공동체 형성 지원대상지역에 기반을 두고 활동하는 문화예술 관련 단체·기관을 대상으로 활동비 및 프로그램 운영비 지원</p>
<p>지방문예회관 특별 프로그램 (www.gorac.or.kr)</p>	<p>우수한 공연프로그램을 선정하여 지방문예회관이 유치하는 프로그램의 경비를 일부 지원하는 사업과 문예회관이 자체적으로 제작·운영하는 기획 프로그램을 지원하는 사업</p>
<p>(출처: 한국문화예술위원회 홈페이지-문화나눔사업 소개, www.lotteryarts.or.kr)</p>	

한편, 예술체험과 관람을 용이하게 하는 공용시설은 예술의 공공재적 가치에 의해 공익을 우선시해야 한다. 예컨대, 국·시립 예술단체에서 공공성이 사라진다면 각 시도가 소유하고 있는 국립 혹은 시립예술단의 존재가치가 사라지게 될 것이다. 우선 문화예술 자체는 고가의 상품화가 되어서 특정한 사람들에게만 허용되는 사치품으로 전락하게 될 것이고 당연히 일반사람들이 누려야 할 문화충족의 기회는 점점 사라져가게 될 것이다. 공공성을 가지고 있어야 하는 국, 시립단체에서 공공성보다는 단체의 이윤이나 연주자의 욕심을 앞세워 사람들을 외면하는 고가의 연주를 한다면 공공성이 있는 단체라 할 수 없을 것이다.(김윤일, 2007, pp, 1-2)

이 외에도 정부의 문화부처는 정보공개제도를 국민의 알권리와 국정운영의 투명성 차원에서 실시하고 있다. 정부의 문화부처가 정책과 관련한 정보를 적극적으로 공개하기 시작하게 된 시점은 2003년 3월 14일 당시 장관의 지시로 마련된 ‘홍보업무 운영 방안’부터라고 할 수 있다. 이 방안은 개방·공편·정보 공개의 원칙에 근거하여 정부에서 생산하는 보고서와 결재 문서 등 모든 자료를 언론은 물론 국민에게 최대한 공개하기 위한 제안(문화관광부 홍보업무운영방안 내부보고서, 2003. 03. 14)을 담고 있었다. 이어서 2003년 11월 21일 부처 내부에 행정정보공개위원회를 구성하고, 2004년 4월 8일부터는 부처 홈페이지에 <주요정책 결정과정> 항목을 공개하였다. 그리고 이러한 제도는 현재까지 지속적으로 운영되고 있다. 따라서 중앙 문화부처는 최소한 정보의 공개 정도나 이와 관련된 제도의 형성 여부에 있어서는 의사소통의 장 혹은 공론장 형성의 전제 조건을 갖추고 있는 것으로 평가 할 수 있을 것이다. (이병량, 2011, p, 140)

정보공개와 다양한 제도적 편의와 활성화 방침은 문화적 지식을 공유하고 예술에 대한 관심을 유발하기 위해 좋은 정책이라 할 수 있다. 따라서 이러한 정책 사업 중 하나인 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠의 DB화 또한 수준 높은 목표와 결과적 성과물보다는, 전략적인 활용방안으로써 형평성 있는 공공화 정책이라는 효율성을 기대해 본다.

## 2. 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠의 활용방안과 가치 검토

현재 여러 나라에서는 문화콘텐츠산업을 국가미래 전략사업으로 선정하고 정책적 지원을 강화하고 있다. 한국 또한 한국전산원 중심의 국가지식콘텐츠디지털화, 정부통신부 중심의 온라인 디지털콘텐츠 산업발전법, 문화관광부중심의 문화콘텐츠진흥사업 등 여러 분야로 확대되고 있다. 특히 문화관광부의 한국문화콘텐츠진흥원의 설립은 문화콘텐츠의 다양성을 토대로 국가적 인프라를 구축하여 대중과의 융합과 소통을 이끌어 낼 수 있는 중요한 시발점이 되었다. 그 중 가장 활발하게 추진되는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’은 문화원형을 문화콘텐츠 창작의 보고(寶庫)로 여기고, 지식문화산업의 기획하고 제작자에게 창작소재를 제공하는 것을 목적으로 한다.

이러한 산업과제 중 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화 또한 정부 뿐 아니라 민간 부문에서도 고부가가치의 소재라는 점에서 콘텐츠화 하는 노력을 기울이고 있다. 그럼에도 불구하고 한국춤 원형의 디지털콘텐츠 개발과 더불어 대중이 문화적 가치관의 변화를 주도할 수 있는 가치인식의 확산이 더 시급한 과제로 다가온다. 또 민족문화의 정체성을 대표하는 예술로서 한국춤이 자리매김할 수 있도록 체계적인 예술정책이 구체화 되어야 한다.

한국춤의 정체성 확립 및 재구성의 다양성을 통한 새로운 가능성은, 디지털 테크놀로지를 통한 춤의 변환과 타 예술영역간의 융합을 통해 대중에게 춤이 보다 친밀한 패러다임으로 다가가고, 좀 더 밀접한 매체를 통해 다양한 시각에서 접근할 수 있게 해주는 긍정적 영향이 크다. 전통춤과 디지털의 결합으로 다양한 콘텐츠 개발과 수요가 증가하면 관련분야의 인력 양성이 늘고 수요 또한 커져 예술가의 활동역량 또한 확대될 것으로 기대된다.

한국춤 문화원형콘텐츠는 한국춤 원형을 소재로, 그 내용을 재분석 및 예술적 의미를 부여하고, 디지털 기술(CT)을 복합·적용시켜 부가가치를 구현할 수 있도록 제작된 콘텐츠를 말한다. 한국춤의 이미지, 춤사위의 동영상, 음악과 소리, 3D 등 다양한 유형의 멀티미디어 콘텐츠를 구성할 수 있으며, 이는 영화, 애니메이션, 역사

기행 등 다양한 매체로의 소스를 제공한다. 따라서 전통의 소재를 기반으로 한 한국춤 원형의 창작소스는 한국적 정체성과 예술적 우수성 및 독창성을 부여해 상상력과 창의력을 실은 콘텐츠로서 향후 관련 산업분야의 부가가치 창출해 내는 산업적 성격이 강하다.

2007-2011년의 문화원형 디지털콘텐츠화 제 2차 기본계획에는 창작인프라를 지속·강화하는 한편 한국형 스토리텔링의 발굴과 문화상품 기획 및 창작의 연계지원 등 다양한 창작 소재의 활용마케팅에도 주력하고 있다. 문화원형 디지털콘텐츠화 사업 176개 과제는 문화콘텐츠 닷컴([www.culturecontent.com](http://www.culturecontent.com))을 통해 공개되어 있다. 지금까지 한국춤과 관련된 과제는 다른 분야에 비해 최소의 사업을 추진하고 있으나 장기적이고 체계적인 비전과 로드맵의 출발을 뜻하는 점에서 의미 깊다. 이 중 한국춤 원형 디지털콘텐츠화의 과제는 콘텐츠화 원래의 취지에 비추어 추가 활용방안에 대한 검토가 필요한 시점에 있다.



<표 26> 한국춤 디지털콘텐츠의 활용방안과 가치 검토

년 도	과제		
	기획의도	개발내용 및 기대효과	활용방안의 검토
	조선시대 최고의 문화예술 기획자 효명세자와 <춘앵전>의 재발견		
2006	<p>효명세자에 관련된 이야기로 ‘춘앵전’의 문화 예술적 가치를 알림.</p> <p>한국 궁중정재의 미학과 가치를 재조명.</p>	<p>콘텐츠 구성은 시나리오, 효명세자, 춘앵전, 궁중정재로 구분.</p> <p>기획의도, 등장인물과 사건 등이 텍스트와 이미지로 구성.</p> <p>춘앵전은 문헌, 도상, 복식, 무보, 연표자료와 디지털 복원 이미지를 포함</p>	<p>철저한 고증을 거친 후 한국춤을 교육용, 산업용으로 개발.</p> <p>여기에 스토리텔링을 동원해 새롭게 시나리오를 구성한다면 ‘대장금’과 같이 한류문화콘텐츠로 활용할 수 있음.</p>
	최승희의 문화원형 콘텐츠 개발		
2005	<p>한국의 세계적인 무용가 최승희의 고향인 홍천군을 연계해 지역 관광자원 개발 및 해외 관광객을 유치.</p> <p>남북한 동질감 회복 및 동북아평화공동체를 위해 예술적 소재로 ‘최승희’ 문화콘텐츠를 발굴.</p>	<p>최승희의 춤세계를 이해하기 위한 종합 자료집 구축, 최승희의 생애와 예술정신의 특징 재조명(최승희 춤의 맥을 잇는 김백봉의 감수 하에, 선별된 4개의 대표작품 ‘보살춤’, ‘검무’, ‘옥적의 곡’, ‘초립동’의 유래와 특징을 조사.</p> <p>대표작의 무대의상을 복원해 3D 캐릭터에 적용, 춤의 모션캡처 및 동영상 제공.</p>	<p>캐릭터 의상 대부분이 밀착된 형태로 전통춤의 특징이 기술적으로 결여됨(전통춤과 복식은 밀접한 연관이 있으므로 전통춤 사위의 예술적 형상화에 대해 고민할 필요성이 제기.</p> <p>‘초립동’의 두루마기와 ‘검무’의 쾌자 길이가 지나치게 짧다는 점, ‘옥적의 곡’에 등장하는 바지는 실제로는 치마였다는 점, ‘보살춤’에서는 장식 베일을 복원영상에 포함시키지 않는 점 등, 콘텐츠의 고증에 대해 역사적 사명감과 신뢰성을 강조해야 함.</p>

무형문화재 한국 춤의 디지털콘텐츠 개발			
2 0 0 4	<p>한국춤에 관한 최고자료 공간화.</p> <p>한국춤의 고증된 데이터 개발(무형문화재 지정 보유자 및 학계 권위자를 통한 자문 및 고증).</p> <p>산업적으로 활용할 수 있는 문화콘텐츠 개발(모션캡처의 세분화, 디테일 캐릭터 등 춤사위 자료를 확보).</p> <p>한국춤을 대표하는 문화 아이콘으로서 가치 창조.</p> <p>춤 전승 예능인의 춤 동작별 모션캡처- 무형문화재 보유자 또는 전수관을 연계해 춤 원형을 복원하고자 함.</p>	<p>한국춤에 관한 자료를 집대성한 온라인 박물관 구축(전통춤의 역사적 유래, 종류, 특징 등, 반주음악과 악기편성, 전통춤의 도구와 무복 등 시각적 설명자료).</p> <p>온라인 가상 체험관 구축(모션캡처를 통한 3D 애니메이션, 춤사위와 같은 실사촬영 영상, 문화재별 전통춤 전체 보기).</p> <p>모션캡처를 세분화해 3D 애니메이션화 하고 산업적 활용도 높임.</p> <p>춤동작을 패턴화해 춤원형을 추출하고 동작소스를 개발.</p> <p>전통춤과 관련된 효과음, 음악 등의 소리자료 등을 작성.</p>	<p>콘텐츠 요소가 다양한 게임 개발 등 원천 소스로 활용되기에 충분한지 검토해야 할 필요성 제기.</p> <p>창의적인 재창작화를 통해 가공된 디지털 콘텐츠가 고부가 가치산업 부문(다큐멘터리, 영화, 애니메이션)에 활용되기에는 다소 비주열한 요소가 부족한 듯 보임- 복원의 기록적 차원에 그친 인상과 함께, 무형문화재로 지정할만한 한국을 대표할만한 예술로, 재창작시 비주열한 요소가 충분히 반영되어야 함.</p> <p>자료의 사후 검증과 기대효과 창출에 관한 시스템을 효율적으로 점검할 수 있는 프로그램은 개발할 수 없는지 여부와 한국춤 원형자료를 통해 한국예술의 정체성 역할에 기여도 검토.</p> <p>원천 소스로 활용될 요소에 대한 대중적 활용 방안 등을 검토할 필요성.</p> <p>한국 전통춤과 관련된 효과음, 음악 등 관련 이론지침 및 교육적, 산업적 원천 자료로 활용하는 방안에 대해 충분한 고려가 필요.</p>

전통놀이와 춤에서 가장하여 등장하는 인물의 디지털콘텐츠 개발			
2 0 0 4	<p>전통놀이와 춤에 등장하는 인물의 캐릭터를 개발. 창작의 기본 데이터로 활용하도록 분야별 시놉시스를 개발. 처용무의 춤동작을 응용하여 전신체조 교재 개발.</p>	<p>전통놀이와 춤 항목별 정의, 역사, 종류 등을 텍스트로 제공. 전통놀이(‘굿놀이’, ‘잡색놀이’)와 춤(‘학무’, ‘처용무’)을 분류하여 인물의 사진과 재담 및 연행 내용을 제공. 디지털화된 전통놀이와 춤은 사진과 동영상자료를 기반으로 2D(2D마당, 2D캐릭터)와 원형캐릭터를 비교 가능. 이는 3D 응용에 관한 캐릭터를 제공, 춤(처용무) 동작을 응용한 체조 등이 개발 가능.</p>	<p>‘처용무’의 다양한 춤사위를 캐릭터화해 적극적인 활용방안을 검토한 성과 가운데 캐릭터의 특정부분을 과장하면서 창작적 응용 소재로 활용하기에 충분한 상상력을 주는지 검토. 처용무를 활용한 체조동작은 전통춤을 교육용 활용방안으로 구체화한 좋은 본보기가 됨.</p>
악학궤범을 중심으로 한 조선시대 공연문화 콘텐츠 개발			
2 0 0 3	<p>도설로 되어 있는 악학궤범을 디지털화해 조선시대 공연문화를 재현.</p>	<p>무용 감상실에는 연향무(정재) 21종과 ‘제례무(일무)’ 4종을 콘텐츠로 개발. 원천자료의 이미지와 2D그래픽 복원이미지를 제공.</p>	<p>악기, 복식, 의물의 복원과 연주시 무용배치도와 연주형태에 대한 고증이 철저한 편. 콘텐츠 활용방안은 기초적인 수준으로 동영상 연구가 활발히 진행 되어야 함. 콘텐츠 원형자료가 보다 산업적 활용도의 부가가치를 높일 수 있는 적극적인 검토방안이 제기됨.</p>

(출처: <http://www.culturecontent.com/>, 안지형, 2008, pp,39-62 참조)

한국춤 원형 과제는 2002년 민족미학연구소의 콘텐츠 개발인 '탈의 다차원적 접근을 통한 인물유형 캐릭터 개발'에서 탈과 춤의 다차원적 접근을 통한 동영상, 음악, 캐릭터, 플래쉬 애니메이션, 3D애니메이션 작업이 이루어지기 시작한다. 그러나 전통춤만을 위한 개발은 위의 5가지 과제가 주목할 만한 것이었고 타 분야에 비해 미미한 편이다. 또한 위의 <표 26>에서도 알 수 있듯이 역사적 고증의 신뢰성면이나 춤 콘텐츠 개발을 통한 고부가 가치의 창출 측면에서 새로운 아이디어가 요구된다.

춤의 스토리텔링 개발이나 애니메이션을 위한 캐릭터의 특징 등은 무궁무진한 데 비하여, 춤의 기록만을 치중한 설명이나 단순한 움직임의 묘사만을 위주로 한 자료는 고고사적 재현에 치중하는 듯 보인다. 춤사위마다 나타나는 고유성, 호흡과 움직임과의 연계성, 복식과 상호 밀접한 관련이 미치는 춤사위의 선(線), 해학성이 깃든 한국 춤의 정서를 이해하기 위한 원천 소스로는 아직 멀게만 느껴진다. 한국 전통춤은 로봇과 같이 감성이 배제된 채 움직임만으로는 설명되어질 수도 없을뿐더러, 한국춤만의 독창성을 헤아릴 수 없다. 손끝과 발끝이 호흡으로 전달되는 원리, 장삼과 수건을 뿌릴 때 나타나는 여백의 미를 설명하기에는 예술로서 춤의 특징을 이해할 수 있는 콘텐츠화가 이뤄져야 한다.

이러한 점으로 볼 때 춤 원형의 디지털콘텐츠화는 문화적인 감수성을 야기 시킬 수 있는 궁극적인 원천 자료의 제공을 위해 전문 인력의 양성과 학문적 융합 시스템이 우선적이다. 기록의 디지털화에 앞서 한국 전통춤의 고유한 미에 대해 깊이 이해하고 춤을 예술로 보여줄 수 있는 시각화된 기술로서 영역을 구분해야 할 필요가 있다.

한국춤을 상품화하여 부가가치를 올린다는 것은 한국 예술의 우수성을 누구나가 이해해야 하는 보편적 인식을 전제로 한다. 한국춤의 창조적 계승에 필요한 디지털 콘텐츠화는 한국예술을 장르마다 깊이 있는 범주에서 보고, 예술적 시각으로 대중적인 가치인식과 보편적 세계화의 실현 등이 우선적인 과제로 떠오른다.

### 3. 논의

김기현(2010, pp. 55-75)의 논문 '문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 발전방안 연구'에서는 지금까지 문화원형 디지털콘텐츠화 사업 가운데 소재발굴관련 사업과 활용·확산 관련 사업의 두 가지 유형으로 범주화 한 후, 각 범주에 속하는 사업들에 대한 중요도와 효과에 대한 객관적 의견을 인터뷰 대상으로 하여금 수집하여 그 내용을 통해 발전방안을 제시한다.

이에 대한 내용으로 문화원형 디지털콘텐츠 사업에서 창작 소재 발굴 관련 가장 성공적인 사업은, 문화원형 창작 소재 발굴 및 확보를 통한 OSMU 활용 및 성과를 창출한 '왕의 남자', '황진이', '주몽'등을 꼽았다. 이는 게임, 영화, 애니메이션 등 창작물 제작의 밑거름이 되었으며, 다양한 인프라 제공의 기틀을 마련하여 디지털 복원을 통한 우리 문화기술의 중요성을 알렸다는 점을 높게 평가한다. 따라서 성공적인 사업의 핵심 가치로 OSMU의 성과, 전통문화의 상품가치를 인식하게 하는 콘텐츠 소스 개발, 충분한 고증을 통해 검증된 DB화의 요건, 이를 통한 대중화의 보급과 기여도, 저작권을 확보한 디지털 데이터의 확보를 꼽고 있다.

특히 문화원형의 소재를 구체적 이미지로 제공하여 저작권을 확보한 디지털원형 소재(디지털 데이터)는 지속적이고 다양한 창작의 기반이 된다는 점에서 매우 중요하게 생각하고 있었다. 또한 디지털콘텐츠 창작의 기반은 문화적으로 역사적 의미를 복원하고 계승, 시민의 문화향유에 기여, 다양한 상품 및 관련 콘텐츠로의 활용(상품 및 콘텐츠 제작 등)이 잘 된 사업정책이라 평가한다.

한편 문화원형 창작 소재의 개발은 인문학의 가능성과 발전 방향에 대해 재발견하는 계기가 된 점, 그리고 민간에서 추진하기 어려운 사업이라는 점에서 공공 영역이 추진해야 할 거시적인 문화콘텐츠 개발의 필요성을 인식하게 해 준다.

산업적인 측면에서 사업의 결과물 활용에 있어 가장 중요한 점으로는, 교육적 활용과 활용사업과의 연계시스템을 들었다. 즉 문화원형 사업을 통해 도출된 결과물은 단계별 결과물을 제작하고 응용 및 활용이 가능해야 하는데, 이러한 결과물은 고증문제의 논란을 해소하고 이를 바로 활용할 수 있는 결과물을 확보하는 것을 일컫는다. 또한 높은 수준의 결과물을 위해서는 고비용이 필요하다는 필수적 과정을



인식하여 콘텐츠의 경쟁력에 대한 투자와 콘텐츠 시장의 수요와 니즈에 맞추어진 사업계획의 기획과 수행능력이 갖추어져야 함을 중요시하고 있다.

이외에도 저작물에 대한 저작권으로부터의 자유로운 환경으로 제작을 위한 다양한 소재의 활용이 가능해야 하고, 개발 및 활용 비즈니스를 총괄하는 전문 프로듀서의 적극적인 사업 참여와, OSMU의 기획과 추진을 위한 중간거래기관 또는 기업의 적극적인 과제수행도 중요한 점으로 꼽고 있다. 또 DB화된 리소스의 개방, 공유와 홍보의 필요성도 부각한다.

이처럼 문화원형 디지털콘텐츠화 사업에 대해서 가장 중요한 점은 창작소재의 발굴과 스토리텔링의 활성화, 공공성 강화를 위한 추진 사업임을 확인할 수 있다. 공공성 강화가 전제되지 않는 한 사업의 결과가 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 강화로 이어지기 어렵다는 점을 강조한다. 구체적으로 공공성 강화는 민간에서는 추진하기 어려운 사업인 만큼, 구성하는 가치사슬의 전 분야에서 강화되어야 할 것으로 판단한다. 이는 문화원형 사업자에 대한 연관 사업 참여지원 및 품질관리, 인증제, 공공교육, 활성화 지원 등의 사업에서 공공성 확대가 추구되어야 한다는 점을 시사한다.

한편 문화원형 디지털콘텐츠화 사업 중 중요도가 높은 사업으로 전통문화·민속자료 소재의 콘텐츠화 사업이라 말한다.(김기현, 2010, pp, 76-79) 공공성 강화의 차원에서도 전통문화공간 디지털콘텐츠화 복원 사업도 진행되어야 함을 강조한다. 이는 공공성을 위한 우선적 사업전략과, 향후 발전 가능성면에서 가치 있는 사업임이 무엇인지 인식하는 계기를 마련해 준 셈이다. 그런 의미에서 전통문화 가치소재로써 한국춤 문화원형의 스토리텔링의 활성화와 공공성 차원에서 효과적인 활용방안과 구체적인 지원책이 고민되어야 할 것이다.

따라서 연구자는 지금까지의 이론적 배경과 분석틀을 토대로, 한국춤 원형과 디지털콘텐츠화 정책분석과 검토에 관해, 크게 법·제도와 콘텐츠 대상으로서 한국춤 공공성 실현에 관한 문제점, 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 비전 및 추진전략과 관련한 문제점, 한국춤 원형 디지털콘텐츠 과제개발과 활용방안에 대한 문제점을 나누어 살펴볼 것이다. 특히 한국춤 원형 디지털콘텐츠 성과물에 대해서는 정책 평가 지표의 기본 틀 <표 18>을 참고로 목표 및 계획수립단계의 적절성, 집행과정에서 추진과정과 선전과정의 타당성, 성과평가에 있어서 만족과 파급효과 등을 고려하여 그에 대한 한계를 도출해 내어 볼 것이다.



우선 법제도와 콘텐츠 대상으로서 한국춤 공공화 실현에 관한 문제점은 다음과 같다.

첫째 예술에서의 공공성은 문화정책을 통해서 국민모두가 문화적 향수와 체험을 통해 삶의 풍요로움을 누릴 수 있도록 이루어져야 한다. 한국춤의 공공성 실현에 있어서 정부의 공공지원과 관련해서는 대중화 정책을 우선시해야 할 필요성이 제기된다. 위에서도 살펴보았듯이, 한국춤과 전통예술에 대한 관심은 타장르의 예술에 비해 더딘 성장을 보이며, 이에 대한 교육의 기회나 체험 프로그램 등은 부족한 실정이다. 한국춤 관심을 증폭하고 예술향수에 대한 수요를 증가하기 위해서는, 나눔 프로그램과 정보제공 등의 편의를 도모함으로써 자유로운 접근이 용이해야 한다. 또한 타 장르의 지원정책의 성공사례를 통해 지역축제 등 보다 질적인 공공서비스를 제공하고 참여와 무료 관람 공연 등의 서비스와 공공시설의 공공화 지원 정책 또한 확대 실시되어야만 한다.

한국춤 대중화는 사회 제반의 공공성 확보의 부족상태가 요인으로 크게 작용한다. 즉 정부의 지원책에도 불구하고 참여와 소통부족으로 시장의 활성화가 이뤄지지 않고, 관심과 수요가 많지 않음에 따라 자연스럽게 지원책 마련이 더디게 진행될 수밖에 없게 된다. 하지만 이러한 시장 활성화 여부에 개의치 않고 한국춤은 법·제도적 지원 또는 콘텐츠적 지원을 계속해서 구축해 나아가야 한다. 한국춤 문화원형과 콘텐츠적 가치는 한국문화예술의 독자성을 충분히 발휘해 산업 인프라를 다양하게 제공할 수 있다는 점을 인지해야 한다. 이는 단순히 한국춤에 관한 관심과 향유를 벗어나 한국춤을 전문으로 하는 예술가 육성문제, 창작기반의 비활성화로 인한 악순환이 계속적으로 발생할 수 있기 때문이다.

한편 공공성 확립을 위해서는 한국춤 예술가의 지원도 제도적 측면에서 보다 세부적으로 마련해야 할 필요성이다. 한국춤 예술가의 노동시장은 그 숫자와 규모에 비해 사회보장제도가 거의 전무하며, 예술가를 위한 정부의 외부비용은 터무니없이 치중되거나 부족한 실정이다. 예를 들어 창작 역량 강화를 위한 군 입대 면제라든가, 무용교사 자격증 및 교사양성제도, 문화체육관광부의 35세로 제한된 신진예술가 활동 지원 등은 그 범위가 축소되어 있어서 충분한 창작 활동을 위한 정책이라 보기는 어렵다. 이는 한국춤 예술가 지원을 위한 구체적이고 세밀한 정책이 시급함을 일깨워 준다. 무형문화재 제도 또는 전통문화예술지원 등 각기 정책을 검토하고 한국춤 정책과의 연계 시스템 도입을 통해 균형 있는 발전을 활성화해 나아가야 할 필

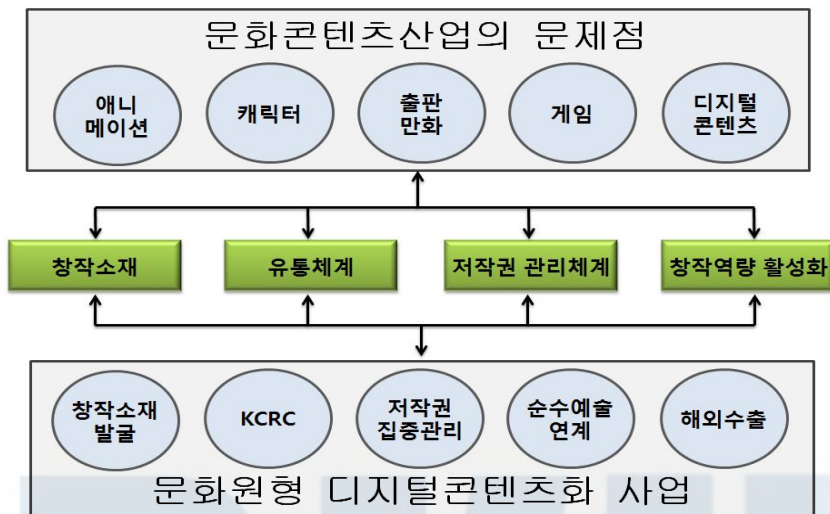
요성이 제기된다.

둘째 정부지원의 개입여부와 관계없이 한국춤의 공공재적 가치를 높이고 활용하기 위해서는 콘텐츠의 공공성 실현의 목표와 추진 계획에 대해 구체적인 기획안이 수립되어야만 한다. 즉 무조건적이고 거시적인 법·제도적 지원보다는 소프트웨어로써 콘텐츠적 지원에 관해 보다 상세히 하부 구조화하는 것이 급선무다.

이를 실행하기 위한 원형 발굴과 원천 소스의 개발, 한국춤의 보다 높은 관심을 유도하기 위한 프로그램 개발, 그리고 좀 더 많은 사람들이 한국춤을 향수하고 문화적 가치를 인식하기 위한 커뮤니티 활동 등에 관해 제도적 장치를 마련해야 할 것이다. 지금 당장은 전통예술과 무용(한국춤 포함)의 수요정도가 다른 장르에 비해 떨어진다고 하더라도, 공공재로서 전통문화의 가치와 미래 효용 측면에서 타 장르에 비해 뒤지지 않는 점으로 미루어 소외되어서는 아니 될 원형소재라는 점을 잊지 말아야 한다. 그러기 위해서는 한국춤 소재에 관한 스토리텔링의 개발과 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 중요성이 제기된다.

이에 문화원형 디지털콘텐츠 사업은 그 비전과 추진전략에 있어 그 유형과 개발 범위가 다양한 만큼 한국춤에 관해 좀 더 형평성 있는 지원이 마련되어야 한다. 물론 이를 위해서는 한국춤 원형 소재 개발의 당위성이 분명해야 할 것이며, 원형 가치에 대한 체계화와 인식이 두루 확장되어야 할 것이다.

따라서 다음으로는 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 비전과 추진전략과 관련한 문제점을 한국춤의 글로벌콘텐츠 전략과 관련하여 살펴보기로 한다. 여기서는 문화원형과제 선정의 확장으로 인한 연계 소재개발, 산업적 활용도의 문제점을 지적함으로써 문화산업으로써 공공재의 가치를 실현하지 못하고 공공성을 확보하지 못한 점 등에 대해 논의 해 볼 것이다.



<그림 8> 문화콘텐츠의 창작 역량 활성화 체계(출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, p, 90)

첫째 한국춤 문화원형 창작소재의 다양한 발굴과 창작역량의 비활성화를 들 수 있다. 우선 창작소재의 다양한 발굴과 관련하여 한국춤 예술가와 전문인 집단의 의견 포럼 등 사전 목표와 계획에 있어서 전문가 참여의 확대 기회를 제공하지 못하였다. 이는 터무니없이 빈약한 소재제공에서 나타난다. 즉 한국춤 가운데 손꼽히는 소재(장르의 구분이 모호한)인 탈과 탈놀이 또는 가장 유구한 역사를 자랑하는 처용무, 최승희의 춤, 한국의 무형문화재 소재 외에는 그에 의한 파생적 과제를 전혀 배출하지 못하였다.

예를 들어 한국의 무형문화재 지정 춤은 지정한 시점으로부터 짧은 역사에 비해 이론적인 체계가 계속 발전되어가고 있는 실정에서 한정적인 자문과정과 성과물에 급급한 DB 차원에 그친다. 한국춤 원형의 종류가 무궁무진한데 비해 최소한의 과제 선정과 활용 및 산업 활용도에 대한 비전 제시가 너무 일반적이라는 것을 지적한다. 이를 위해서는 콘텐츠 시장에서의 한국춤과 원형에 대한 전문가 고증, 적극적 소스개발의 필요성, 그리고 전문 프로듀서 참여의 비즈니스적 추진 전략 등 세부적인 정책 제도가 필요하다. 특히 활용산업과의 연계성을 위해서는 도출된 결과물을 단계별로 제작할 필요가 있다. 일단 학술적으로 고증된 수준에서 한국춤을 복원하여 디지털화 하는 것에 머물지 않고 다음단계로 예측을 통한 복원이 완성되어야 한

다. 한국춤 콘텐츠 제작과 연계된 다양한 융합 시스템은 상상력을 동원해 활용 가능성의 성과물이 다양하게 복원될 수 있기 때문이다. 이는 디지털화한 성과물에 그치고 있는 한국춤 디지털콘텐츠의 결과물과 활용사업의 연계로서 산업적 활용을 극대화하기 위한 포럼과 홍보 등 구체적인 방안 등이 필수적임을 시사해 준다. 즉 적극적인 한국춤 콘텐츠의 OSMU의 기획과 추진이 필요한 때이다.

둘째 산업적 활용도로서 구체적인 전략을 추진하지 못했다는 점이다. 사업일정관리도 1단계(2002-2007)에서 그쳤을 뿐 아니라 수행 인력의 적정성에도 전문가와 예술가 참여가 매우 제한적이었음을 지적한다. 한편 전문 프로덕션이나 학교 연구소의 한 가지 과제 독점 책임 의뢰는 다양한 예술 전문가의 참여 부족으로 1차적인 성과물에 머물렀다고 평가 할 수 있다.

당연히 콘텐츠 유통과 저작권에 대한 세부 활성화 정책방안은 미흡하게 되고 산업 활용을 위한 마케팅은 부재할 수밖에 없다. 즉 한국춤을 활용하기 위해 필요한 스토리텔링은 상상력을 발휘하지 못한 채 고중에 그친 DB화로서 만족해야만 했다. 예를 들어 드라마 '대장금'과 영화 '왕의 남자' 등의 소재 개발은 스토리텔링과 관련해 드라마와 영화 등의 성공사례이다. 하지만 '처용무' 처용설화의 경우, 이와 관련한 저작권 및 유통, 산업 활용에 대한 구체적인 추진책의 부족은 영화 또는 애니메이션 등 활용도에 있어 관심에서 제외되고 있는 듯 보인다. 한국춤도 가장 한국적인 소재인 만큼 스토리텔링을 염두에 둔 문화원형 개발이 필수적이다. 원천소재 발굴, 전환(adaptation) 전략, 스토리텔링 구현 전략, 스토리텔링 리터러시 등이 통합적 차원에서 전개 될 때 비로소 생산적인 성과를 이루게 된다. 다양한 매체·타 장르와의 연관성, 기술개발과 상품성, 원형개발과 함께 콘텐츠 유통체계 등을 정립하고 나아가야 할 필요성이 있다.

스토리텔링과 관련하여 문화원형의 스토리텔링의 활성화는 창작의 범위기반을 확대함에 따라 다양한 역사적인 사실에 대해 창작소재를 개발할 수 있다. 이는 곧 지적재산권의 문제로 이어지게 되는데, 문화원형의 가치를 의미 확산하기 위해서는 누구나 공유할 수 있는 공공성을 지닌 공공콘텐츠로서 존재해야 한다. 개인이나 단체의 창작물을 보호받는 저작권 우선 보호와, 다른 한편으로는 공공적 성격이 강한 문화원형에 대한 유연한 저작권 관리라는 이중 책이 동시에 마련되어야 한다. 따라서 한국춤 문화원형에 대한 저작권 범위에 대한 재규정이 필요하며 저작권의 활용

범위를 명확히 해야 할 필요가 있다. 하지만 이전에 한국춤 원형개발은 문화산업의 창작기반사업으로서 완성도를 위한 과제가 급선무다. 결과물로서 창작소재의 특성이 저작물로서 가치가 있는 독창성을 부여받고 작품으로 완성도를 높일 때 고부가가치를 지닌 공공재로서 저작권의 세부방침은 요구되기 때문이다.

셋째 하지만 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠는 그 특성상, 문화산업에 창작소재로 제공되어 바로 수익을 창출할 수 있는 사업이 아니다. 이는 문화산업의 창작기반사업으로 사업을 추진하는 공공재로서 성격이 강하며, 예술의 한 장르로서는 오히려 무료화에 기반을 둔 누구나 누리고 향유해야 할 공공재인 셈이다. 이는 당장의 산업적 수익보다는 지속적인 수일모델 관리를 통해 상업영역과는 구분해야 할 필요가 있다. 조선왕조실록이 단기적인 상업성 때문에 많은 비용과 기간을 투입하여 번역하는 것이 아닌 것처럼, 한국춤도 공공영역은 무료화를 제공하고 상업영역에는 비즈니스 모델을 구축하여 수익모델을 만들 필요가 있다.

그 중 하나가 스토리텔링 개발과 함께 스타콘텐츠를 육성하는 개발전략이다. 영화 서편제가 한국 소리의 예술적 가치를 영화라는 콘텐츠를 통해 한국문화의 가치를 알리고 스타를 탄생시킨 것처럼, 한국춤도 문화콘텐츠로서 한류 상품의 하나로 독자적 가치를 실현하기 위해 체계적인 방안을 육성할 필요가 있다.

이는 매체 및 관련 미디어, 장르로의 적합한 전환 및 트렌드에 맞게 콘텐츠를 제작하고 가공하여 대중이 원하는 수요에 맞추어 현대적 의미를 가미 하는 능력을 의미한다. 다시 말해 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화는 글로벌 비전을 수립하지 못한 채 그저 한국적 공연예술의 한 장르로써 정보제공 성과물로서 남아 있을 뿐이다. 이에 콘텐츠 창작기반을 조성하고 산업적 활용을 극대화하기 위한 한국춤의 국가브랜드로서의 위상을 재고해볼 필요가 있다.

그렇다면 그간 문화원형 과제로 선정된 한국춤 디지털콘텐츠에 대한 기대 효과와 그 성과물 측면에서의 문제점은 무엇인지 살펴볼 필요가 있다.

첫째 문화원형 창작소재 발굴 및 확보에 있어서 산업적 콘텐츠 개발 부족이다. 수많은 한국춤의 장르에도 불구하고 제 2차 목표로 추진된 한국춤 과제는 전무한 상황이다.

둘째 시간을 들여 정확한 고증 및 완벽한 복원에 한층 신뢰성 있는 DB를 제공해야 한다. 위의 최승희의 춤 과제처럼 검증 시스템의 부재로 인한 잘못된 정보의 기



록은, 정보개방에 따른 객관성 문제와 역사적 진실을 왜곡할 수 있는 소지가 있다.

셋째 스토리텔링의 모색 뿐 아니라 추진과제의 결과물에 대해서도 역사와 유래 등의 DB에만 치중한 채 단기별 연계 산업 전략이 미흡하다. 해외우수 사례들과 같이 한국춤 콘텐츠의 글로벌 브랜드 전략방향을 위한 장기적인 로드맵을 설정해야 한다. '고유적 가치의 동시대적 흐름'이라는 전통적 문화자산의 가치를 조명할 수 있는 문화원형의 복원 뿐 아니라 창작·활용이라는 디지털콘텐츠화 고유 목적을 재인지할 필요가 있다.

넷째 사업추진을 콘텐츠 육성 기업 또는 기관(학교 기관)등에 전적으로 위탁하면서 사업의 완성도 보다는 사업결과물의 완성에 치우친 경향이 있었다고 본다. 즉 개인이나 예술전문가의 참신한 연구 성과물 등의 공모나 참여가 제한되어 한국춤의 예술적 특성을 배제한 채 산업적인 성과물에 치우치고 있다. 따라서 문화원형이 시장성을 확보하고 효과적이고 성공적인 콘텐츠로 성장하기 위해서는 단순한 춤사위의 복원 또는 이론적 설명 뿐 아니라 문화적 특성, 생활상 등 한국문화와의 연계를 통한 예술의 우수성까지도 고려해야 함을 시사한다. 이는 개인의 참신한 아이디어 하나하나가 참여하고 소통할 수 있을 때 가능하다. 예술은 특성상 처음에는 한 개인의 창작물이 후에는 공익을 위한 공공재로 바뀌는 성향이 있어서, 개인의 창작과 연구물을 활성화해야 할 필요가 있는 가치재라는 것을 인지하여야 한다.

다섯째 한국춤 원형 디지털 콘텐츠의 산업적 활용은 매우 부진하다. 이는 디지털 컨버전스(Digital Convergence)의 부재로 산학연의 통합적 연계 시스템 구축과 융합적 정책모색이 대두된다. 또 한국춤을 상품화하여 부가가치를 올린다는 것은 한국 예술의 우수성을 누구나가 이해해야 하는 보편적 인식이 필요하다. 한국 전통춤의 무궁한 창조적 계승에 필요한 디지털콘텐츠화는 한국예술의 융합적 모색과 더불어 선도적인 대중화와 그로 인한 보편적 세계화의 실현 등이 우선적인 과제로 떠오른다.



## IV. 문화공공성에 입각한 한국춤 문화원형 정책 방안

문화예술과 관련된 문화정책은 문화행정, 예술행정, 예술경영 등과 유사한 의미로 사용되고 있지만, 그에 대해 합의된 개념규정은 아직 없는 실정이다. 공식적인 개념규정은 1967년 모나코에서 개최된 유네스코 주최 ‘문화 정책에 관한 원탁회의 보고서’에서 처음 확인된다. 여기에서는 문화정책을 ‘주어진 시간 내에 사회에 적용할 수 있는 모든 인적자원의 효율성에 따라 어떤 특정한 문화적 필요성에 부응할 수 있도록 한 행위에 대한 총체를 의미’하는 것으로 파악하고 있다. 하지만 일반적으로는 문화 활동과 관련체계의 장기적인 목표와 중·단기적인 목표 그리고 인적·재정적·법률 제도의 총체라는 개념으로 받아들이기도 한다.(이헌숙, 2012, p, 17)

유럽회의에서는 문화정책을 ‘문화와 관련된 중앙정부, 지방정부, 기타 공공기관 등 공공부문 행동수단의 총체적인 틀(public measures)’로 이해하고 정책목표 달성을 위한 계획, 집행, 평가 기제가 필요하다고 제시한 바 있다.(최재승, 2011, pp, 77-81) 전통적으로 문화를 예술과 동일시되는 관점에서 볼 때 문화예술정책에는 춤이 포함된다. 문화예술정책의 일환에는 춤 예술을 위한 재정지원 정책이 있고 춤에 관한 문화일반에 관해 국민에게 동일한 기회를 주게 만드는 공공의 서비스라는 관점이 부각될 수 있을 것이다.

1980년대 문화정책은 ‘문화정체성 확립’외에 ‘문화향수 확대를 위한 기반 마련’, ‘문화예술 창작의 활성화’를 중요한 목표로 설정하였다. 문화정책 대상을 예술부문에서 국민전체로, 중앙의 문화에서 지역문화로 확대시켰다.(임학순, 2009, pp, 99-104) 그럼에도 예술정책은 중앙집권적인 문화행정체계를 중심으로 이루어졌고, 지방단체의 자발적인 노력은 멀게만 느껴진다. 지자체의 예산으로 수많은 지역 축제가 활성화 되었다 하더라도, 한국 전통춤 분야의 원형보존과 계승·발전적 차원, 대중적 인식은 아직 부족한 단계라 할 수 있다.

여기에는 문화원형의 원소스(one source)에 대한 정확한 고증을 필요로 하는 원

형 보존의 자세나 홍보 인력의 부족, 문화 산업으로서의 가치 인식 등을 들 수 있다. 또한 집권세력의 정치적 성향이 진보나, 보수나에 따라 정책방향이 다르게 설정되고 있는 측면도 나타난다. 정권 유지를 위해 반공이데올로기를 강조한 정책이 만화애니메이션에 강력한 영향을 미친 사례를 통해 이를 짐작해볼 수 있다.(김정연, 김재웅, 2007, pp, 55-65)

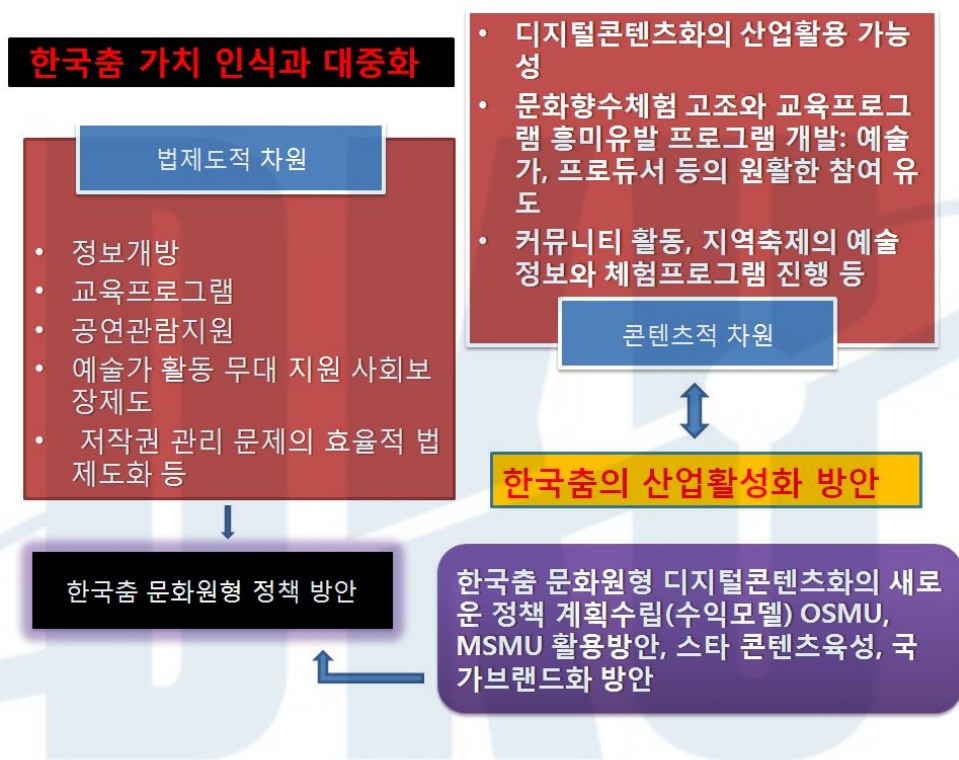
2011년 문화체육관광부의 문화정책 추진방향을 보면 국정기조인‘공정한 사회’ 실현은 계층·지역 간 문화격차 해소, 문화 분야 불공정 거래관행 개선 등 사회적 통합이 주목적이다. 콘텐츠·관광·체육 분야 등 강점은 살리고 약점은 보완해서 세계시장에서의 국제 경쟁력을 강화, G20 성공개최 계기를 활용하여 문화브랜드의 제고 및 글로벌 일류 국가로의 도약을 목표로 한다.(문화체육관광부, 2010, p, 9)

현재 한국 사회는 경제성장과 맞물려 다양하고 급속한 발전과 더불어 고도의 기술 산업사회로 진입하고 있다. 이는 산업 뿐 아니라 가치체계의 변화와 소비문화가 확산됨으로써, 문화소비에 대한 관심도와 진흥에 대해 정부정책은 새로운 변화를 맞이할 시대로 진입했다. 특히 2010년 문화체육관광부의 업무보고에 의하면 제도 마련에 따라 문화예술행사와 관람객수는 증가하고 있으나, 계층과 지역간의 문화격차는 상존하면서 ‘보편적 문화복지’를 위한 친서민 문화복지의 확대와 개선이 필요함을 제시한다. 문화정책의 성공적인 공공성 확보는 모든 국민이 문화권내에서 삶의 풍요로움을 누릴 수 있도록, 효율적이고 형평성 있는 원칙하에 공공서비스를 지원하는데 있다.

이러한 정책 가운데 하나인 한국춤 디지털콘텐츠 개발은 아직 기초가 부족한 골절에서 상품을 포장하는 듯 해 보인다. 추상적이고 새로운 정책 담론과 방향을 만들기 보다는 한국춤 원형에 대한 가치 인식과 관심도를 이끌 수 있는 제도개선, 현장중심의 문화예술 행정서비스 등 구체적인 지원구조와 방식에 대해 고민해 보아야 할 것이다. 전통문화예술은 다양한 인문학적 콘텐츠와 융합되어 창작의 소재로 고부가가치를 창출하기에 충분하다 이를 위해서는 한국춤 디지털 문화콘텐츠의 가치를 재조명해 보며 현재의 문제점으로부터 문화예술정책이 나아가야 할 방안을 모색해 볼 필요가 있다.

따라서 위의 공공성에 입각한 한국춤 문화정책의 문제점을 통해 한계를 도출해 보고 그에 따른 구체적인 실천 방안에 대해 논의해 보기로 한다. 다음 <그림 9>는

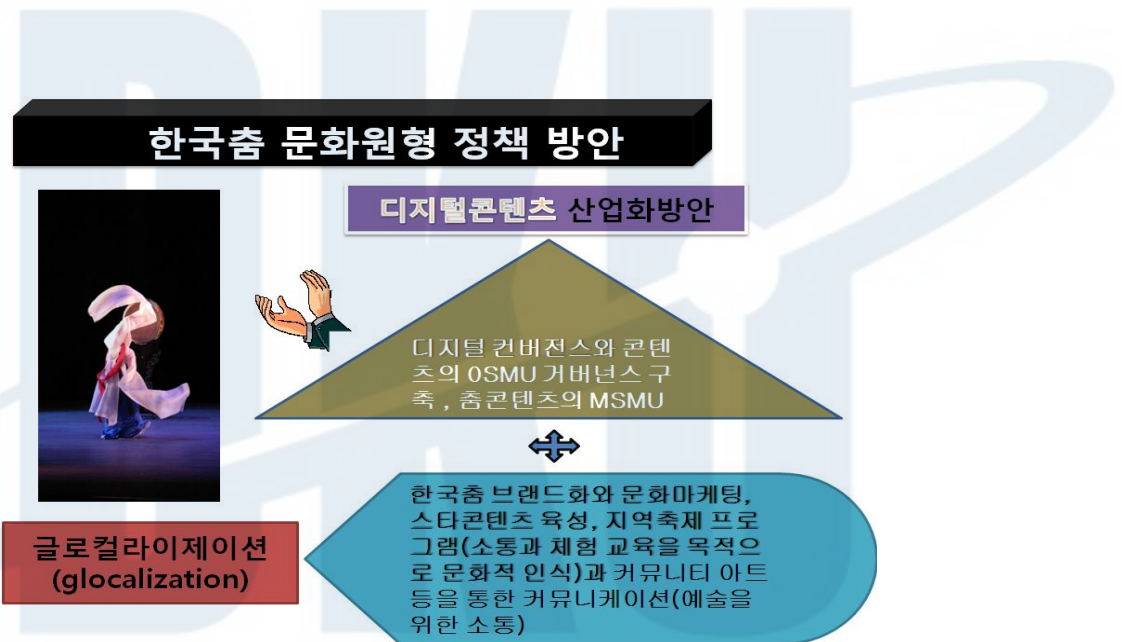
위의 분석에 따른 개선점으로, 크게 한국춤 가치 인식의 보편화로 인한 대중화와 한국춤의 산업 활성화 방안이 적극적으로 이루어져야 함을 도표화한 것이다. 여기에는 산업 활성화의 또 다른 영역으로 한국문화콘텐츠진흥원의 ‘한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화’가 한국춤만의 독자성을 찾아 한국문화예술 브랜드로서 새로운 정책적 방안이 모색되어야 함을 보여준다.



<그림 9> 공공성과 관련한 한국춤 문화원형정책의 개선방향 모색

위의 개선 방안에서 한국춤 대중화와 문화적 가치 인식의 방안으로는 크게 글로벌라이제이션(globalization)의 한국춤 브랜드화와 문화마케팅, 스타콘텐츠 육성, 지역축제 프로그램(소통과 체험 교육을 목적으로 문화적 인식)과 커뮤니티 아트 등을 통한 커뮤니케이션(예술을 위한 소통)의 구체적 방안이 모색되어야 할 것이다.

한편 한국춤 콘텐츠의 산업 활성화 방안으로는 디지털 컨버전스(학제간 융합 도  
 모)와 콘텐츠의 OSMU 거버넌스 구축, 춤콘텐츠의 MSMU 지향(애니메이션 등)을 들  
 수 있다. 이의 방안은 한국춤의 우수성을 살린 브랜드 전략을 위해서도 한국춤의  
 문화적 성향과 예술적 특성을 고려한 정책이 마련되어야 할 것이다. 같은 문화권에  
 서 향수할 수 있는 예술이라 하더라도 그 예술이 지닌 공공성의 가치에 따라, 현재  
 의 제도적 장치 또는 흥미도, 예술을 바라보는 관점, 전통을 바라보는 시각에 의해  
 정책방안은 달라져야 한다. 무엇을 우선적인 과제로 하여 목표를 설정하고 전략적  
 계획을 수립할 것인가는 한국춤이 지닌 미래 효용의 가치를 주목해야 할 것이다.



<그림 10> 한국춤 문화원형 정책방안

## 4.1 한국춤 대중화와 가치 인식 변화 방안- 글로벌라이제이션

글로벌라이제이션은 글로벌(global)과 로컬(local)의 결합어로 경영, 마케팅 분야에서는 국제적 사업의 산물과 조직을 지역 상황에 맞추는 것을 의미한다. 세계화를 추구하면서 동시에 현지 국가의 기업풍토를 존중하는 경영방식을 뜻한다.(Roland Robertson롤랜드 로버트슨, 2000, p, 73) 문화콘텐츠의 국제화는 보편성과 개별성, 특수성의 결합이 핵심적인 성공요소로 부각된다. 이러한 의미에서 글로벌라이제이션은 세계성과 지역성의 조화를 강조하는 셈이다.

세계화(globalization)는 세계의 압축현상과, 세계를 전체로 보는 의식의 강화를 지칭하는 개념이다. 세계화의 개념에 대해 오늘날 가리키는 과정들과 행위들이 몇 번의 중단은 있었지만 수 세기 동안 진행 중에 있으며, (롤랜드 로버트슨Roland Robertson, 1992, p, 8) 세계화란 사회적, 문화적 제도에 대한 지리학적 구속이 약해지고, 그러한 사실을 사람들이 점점 많이 인식하게 되는 사회적 과정이다.(말콤 워터스Malcolm Waters, 1998, p, 14) 세계화란 일부 지역에서 발생하는 사건들이 다른 지역들에서 발생하는 사건들에 의해 영향을 받게끔 서로 멀리 떨어져 있는 지역들을 연결하는 전 세계적 사회관계들이 강화되는 것으로 정의할 수 있다.(강내희, 2003, p, 331 재인용)

글로벌라이제이션은 글로벌화를 주장하는 모든 가치에서 지역 가치의 개별성을 존중하고 소통의 중요성을 의미하는 말이기도 하다.‘가장 한국적인 것이 세계적인 것이다’라는 말하고도 일맥상통한다. 최근 글로벌리즘이 확대되면서 로컬리즘의 중요성이 부각된 지도 꽤 되었다. 하지만 문화콘텐츠, 특히 예술장르에서 우리 전통 문화의 고 부가가치에 대해 주목하기 시작한 것은 영화와 드라마가 계기가 된 것으로 극히 최근의 일이다. 임권택의 영화 ‘서편제’는 전통예술인 판소리에 대한 대중의 관심을 크게 높여주었고, 송승헌이 기획한 ‘난타’ 공연은 사물놀이의 붐을 일으켰다. 이는 영상과 공연의 첨단 문화산업의 접목이 대중에게 전통문화에 대한 관심과 이해에 시너지 효과를 보여준 예이다.



최근 한류가 세계적인 문화상품으로 각광받는 것은 한국문화의 세계화를 뜻하는 것이자 지역성과 개별성, 특수성 속의 보편성을 상징적으로 보여준다. 이는 전통예술의 원형 콘텐츠에 커다란 숙제를 안겨주는 핵심이다. 한 때 서구문화를 수용하면서 전통문화에 대한 홀대와 무관심이 자긍심으로 바뀌게 되면서 무엇이 우리 고유의 정체성인가에 대해 누구나 알아야 할 때가 온 것이다. 그리고 선진문화에서와 같이 무궁무진한 한국 고유 놀이와 춤에 대한 정부정책이 간접적인 후견인으로 물러나기 위해서는, 대중이 문화를 인식하고 이끌어 낼만한 제도적 장치 마련을 해 주어야만 한다.

글로벌라이제이션을 위한 방안은 무엇보다 '문화의 대중화'일 것이다. 대중화는 엄밀히 대중 행동양식의 획일화로 일종의 유행과 같은 것이고 널리 퍼져 친숙하게 되는 보편성을 의미한다. 이런 의미에서 지역축제 마케팅은 기초적인 문화예술의 상품화전략으로 충분하다. 다만 한국춤을 대중에게 알리기 위해서는 그에 맞는 상품화 전략이 지자체에 그칠 것이 아니라, 정부기관이나 문화예술단체의 상호 원활한 소통 속에서 많은 자료들을 공유하고 실천해 나아가는 방법을 모색해 나아가야 한다.

2011 문화예술정책 백서에는 전통문화의 진흥을 위해 발표한 '전통문화의 창조적 발전전략(12. 01. 30)에 따라 전통문화의 대중화, 현대화, 세계화를 위한 다양한 사업을 추진한다. 대중화에는 한국민속예술축제 개최, 전통예술 고궁공연 관광상품화, 기타 전통예술의 대중화와 과학화를 위한 사업으로 '우리가락 우리마당 야외상설공연'등 국악의 대중화와 신진예술가의 활동을 지원하고 있다. 특히 전통예술활성화를 통한 예술한류의 지원은 외국인을 대상으로 국악문화교실 또는 전통예술 해외 레시던시 프로그램, 전통예술 텍스트 번역 지원, 전통예술 해외 아트마켓 및 페스티벌 진출 등을 운영하고 있다. (문화체육관광부, 2012, pp, 412-421)

특히 전통문화와 현대문화의 융·복합 전문인력 양성을 위하여 대학 및 전문고등학교에 교과과정 개발비를 지원하고 전통문화산업 1인 창조기업을 지원하기 위한 전통문화창조센터(가칭)을 구축하여 원스탑 서비스를 지원한다. 또한 한국학의 문화적 활용을 통해 한국문화를 일반인, 외국인, 학생이 쉽게 접할 수 있게 하여 한국문화정체성 형성에 지속적으로 기여하는 것이다.(2011 문화예술정책백서, p, 110)

전통예술의 대중화는 지난 1980년대 후반부터 화두가 되기 시작하여 30여년이



지난 지금에 이르기까지 끊임없는 노력을 실현하고 있다. 하지만 전통예술의 대중화의 진정한 의미에 대해 이야기 하지 못한 채 그저 대다수의 사람의 관심과 향유의 수요정도에 급급한 채 대중화의 척도를 가늠해 왔다고 해도 과언이 아니다. 한 때 와인에 밀린 전통주가 봄이 불면서 대중화의 마케팅에 성공한 것처럼 생각했지만, 전통주에 대한 가치와 인식이 함께 더불어 발전하지 못하면서 그것은 한 때 한류에 머금은 조류일 뿐이었다.

K-POP이 대중음악으로서 존재하고 널리 보급된 것은 흥얼거리기 좋은 누구나 좋아할 수 있는 음악이라는 점도 있지만, 'K-POP=대세'라는 대중적인 인식 또한 무시할 수 없다. 이는 문화의 대중화에 꼭 필요한 문화마케팅과 문화산업의 중요성을 말하여 준다. 요즘 백화점에 가보면 꽤 비싼 돈에도 줄을 서서 맛을 보려는 독일과자 '슈니발렌(Schneeballen)'을 눈여겨 볼 필요가 있다. 한 나라의 전통과자를 맛보기 위해 비싼 비용과 시간을 투자하는 것은 비단 그 과자의 맛 뿐 아니라, 망치로 두들겨 깨야 하는 재미와 독일의 전통에 담긴 문화적 향수와 체험이라는 문화마케팅이 브랜드의 가치를 높이고 있는 셈이다. 맛으로 치자면 한국의 전통과자의 맛과 그리 달라 보일 것도 없는데, 마치 커피가 주는 이국적 취향과 향수처럼 한번 씹음미하고 싶은 이미지를 함께 포장하고 있다는데 주목해야 한다.

한국춤의 대중화는 사전적인 대중화의 개념인 '근대사회의 구조변화와 사회규모의 확대에 따라서 발생한 대중 행동양식의 획일화 현상' 또는 '대중 사이에 널리 퍼져 친숙해짐'의 의미와는 사뭇 다른 개념에서 인지할 필요가 있다. 사전적인 의미에서 본다면 국악 또는 한국춤을 전 세계인들이 배우고 싶어 하고 따라 즐겨하는 날이 머지않아 도래 할지는 모르겠지만, 한국춤의 대중화는 대중사이에 친숙한 보편적인 예술이라기보다는 특별하게 취하고 싶은, 그래서 꼭 한번 보고 배워보고 싶은 한국의 전통예술로 관심도를 높이는데 있다. 즉 한국춤을 통해 동양의 신비와 한국적인 예술의 혼에 심취하고 한국의 정서를 느끼고 싶은 예술로 자리매김 하는 것에 더 가깝다.

중화권에서 인기를 얻은 한국의 '대장금' 드라마가 세계인의 관심을 끌기 시작한 것도 한 사람 한사람의 관심과 취향에 의해 한류의 바람이 일면서 문화 상품이 되었다. 퓨전사극 또는 현대 사극 등은 전통문화라는 특수성과 함께 세계시장에 어필할 수 있는 문화적 보편성을 결합한 글로벌라이제이션의 대표 상품이라 할 수

있다. 이러한 글로벌 콘텐츠 시장은 ‘전통예술이 곧 문화산업’라는 새로운 인식의 전환과, 문화의 세계화라는 성장마케팅과 관련한 정책 목표와 대안이 요구되기 시작했다. 전통예술의 국내 대중화 방안 모색도 중요하지만 글로벌화의 시대적 요구에 발맞춤으로써 전통문화와 현대문화의 융합이 이루어져야 한다. 보다 창조적인 전통예술가의 육성으로 세계인의 관심과 취향의 브랜드화와 문화마케팅 전략은 자연스럽게 국내 공급이 증가함으로써 세계화와 더불어 국내수요의 흥미 또한 증대시킬 수 있기 때문이다.

‘글로벌 문화전략’의 첫 번째 단계는 진입장벽이 낮은 ‘디지털 한류 전략’이 될 것이며, 다음으로는 한국 전통문화의 브랜드화(한(韓)브랜드)를 통한 한류의 세계화 전략이 중요하다.(문화원형콘텐츠 총람, 2006, p, 50) 이러한 의미에서 한국춤의 세계화 전략으로 한브랜드화의 가치를 조명해 보고 브랜드로서 어떠한 마케팅이 실현되어야 하는지 고려해 보아야 할 것이다.

## 1.1 한국춤의 스타 브랜드화

문화체육관광부는 그 동안 문화시설 확충 정책성과가 어느 정도 달성되었다고 판단하고 점차적으로 인간과 프로그램 위주의 지역문화진흥 정책을 추진하고 있다. 2012년부터 지역·전통문화 브랜드 대상을 선정, 시상하여 소프트웨어 중심의 지역문화발전 전략을 확산시켜 나간다. 문화체육관광부의 문화브랜드 선정은 우수한 문화브랜드 사업들을 발굴하여 지원함으로써 다양하게 추진되고 있는 지역 및 전통문화 브랜드 사업들이 문화적이고 장기적인 관점에서 추진될 수 있는 계기를 마련하는 것이다. (2011 문화정책백서, 2012, p, 109)

이에 한국춤의 전통예술 브랜드 가치에 대해 재고해 볼 필요가 있다. 한국춤의 상품화를 위한 브랜드 의미는 대개 상표로 혼용하여 쓰이기도 하는데, 상표는 단지 다른 제품과 구별되는 이름 정도로 쓰이는 반면, 브랜드는 자산 가치를 가진 고객

의 충성도를 유도하는 마케팅의 도구(박재기, 2005, p, 294)라는 점이다. 전통예술 가운데 한민족과 늘 함께 해 온 한국춤은 한국인의 삶과 사상이 응축된 표현 미학의 결정체다.

한국인은 즐거울 때나 슬플 때나, 노동의 현장에서나 의례의 성소에서나 춤을 추었다. 애니미즘이나 토테미즘 같은 단순하고 소박한 사고를 할 때도, 불교나 유교처럼 복잡한 형이상학을 추구할 때도 이를 춤동작에 담아 표현하였다. 멀리 고조선 시대 때부터 연행된 한국 춤은 연희자에서 연희자로 전승되면서 변화를 겪기도 하고 인도와 서역, 중국의 영향을 받기도 하였지만, 고유의 원형이 간직되어 인도와 서역, 중국 춤과도 ‘다른’ 미적 특성을 보인다. 한국춤은 초기의 애니미즘과 토테미즘, 샤머니즘과 같은 원시 사상에서, 풍류도·불교·유교·도교와 같은 형이상학에 이르기까지 여러 사상이 응축된 미적 표상물로 한국을 대표하는 전통예술의 브랜드화 가치는 충분하다.(김지원, 2007, pp, 57-58)

영화 ‘서편제’가 한국의 판소리에 대한 대중의 관심을 높이고 큰 붐을 일으킨 것은 문학과 영상이라는 첨단문화산업을 접목하여 전통문화예술을 인상적으로 전파하게 된 시너지 효과의 좋은 예다. 즉 이청준의 동명소설 ‘서편제’를 영화시나리오로 각색한 것인데, 젊은 세대들에게 각광받는 게임 산업과 첨단 영상산업 또는 상품에 대한 구매 유발을 위해 호소력 있는 메시지를 전달하여 독자나 시청자에게 깊은 인상을 심어주는 CM(카피포함) 등에(안전국, 2004, p, 130), 매력적인 시놉시스의 시나리오나 다양한 스토리텔링은 예술창작의 질적 수준을 높여 첨단문화산업의 소재로 활용할 수 있는 내용을 제공하여 준다.

한국춤은 한국의 역사·생활·문화 등과 같은 맥락에서 현재까지 전승되어 오고 있는 문화예술로써 인문학적 스토리텔링도 풍부할 뿐만 아니라 의미체계 또한 한국의 독자적 정서를 내포한다. 만약 한국춤콘텐츠의 성과물을 상업적 활용과 부가가치의 대상으로만 여긴다면, 전통문화유산에 대한 가치 활용의 기회를 잃어버리는 것이며 한국춤 원형을 지식기반으로 하는 콘텐츠 개발의 취지에 벗어나는 일이기도 하다.

선진 콘텐츠 기술의 목표는 예술과 문화를 통한 인간이상의 실현이며 그 성과는 개방적 지식의 보고로서 인간이 누구나 참여하고 누릴 수 있는 정보를 제공해야 한다. 이를 위한 한국춤은 우선 다양한 볼거리와 재미거리를 제공할 수 있는 풍부한 인문콘텐츠, 역사정보 등과 함께 한국춤의 스토리텔링을 개발할 필요성이 제기 된

다. '해설이 있는 발레'가 대중과 친화력 있는 소통을 유도한 것처럼, 한국춤의 '해설(스토리텔링)'의 발상을 마련하고 그와 더불어 순수예술의 아름다운 이미지를 결합한 공연 콘텐츠를 만들어야 할 것이다.

이는 수많은 한국춤에 대해 다양한 인문학적 시각에서 의미가 있는 예술, 말하는 예술로 이미지화하고 한국춤을 스타 브랜드화 하는 것을 의미한다. 한국춤 공연이 아름답긴 하지만 단순히 흥을 유도하기 위한 주변예술에 머물러 있는 것은 한국의 전통문화예술의 가치를 재발견할만한 계기를 다치지 못했기 때문이다.

한류의 영향으로 한글과 한복, 한국음식에 관한 흥미가 배가되면서 이에 대해 한국적 의미를 부여하고 브랜드화 하려는 노력들이 이루어지고 있다. 한국춤은 86아시안게임과 88올림픽을 계기로 전 세계인들의 이목을 한 눈에 받았었다. 개폐막식에 보여준 '부채춤, 장고춤'은 전통춤의 아름다움을 세계인에게 전달하였다. 이를 통해 '부채춤=한국의 전통춤'이라는 인식이 뿌리 깊게 각인되어버린 것처럼 영상과 미디어를 활용한 홍보의 위력은 과히 폭발적이라 할 수 있다.

즉 코리아의 춤은 '부채춤'으로 대표적인 한국의 이미지로 스타브랜드화된 좋은 예이다. 외국의 한국식당이나 인천 국제공항의 한국적 이미지로 상징화된 부채춤은 한국 고유 브랜드의 이미지로 자리매김 하고 있다. 그러나 정작 부채춤은 한국의 오랜 역사와 함께 해 온 전통춤이 아니라는 점에서 현재 무형문화재 지정에서는 제외되고 있는 춤이다. 하지만 부채춤이 한국을 대표할만한 브랜드 춤으로 인식될만한 것은 부채춤의 하이라이트인 '꽃만들기'가 한국의 국화인 무궁화를 상징하고 있다는 점에서, 스타브랜드로서 '가장 한국적인 이미지+ 한국의 상징콘텐츠'를 잘 반영하고 있다는 점에 주목해야 한다.

한국춤의 브랜드화는 '한국춤의 이미지 + 한국적 스토리 또는 그 밖의 맥락에서 상징콘텐츠'의 결합이 잘 이루어져 스타콘텐츠로서 상상력과 흥미를 유도할 수 있어야 한다. 한국춤의 의미체계와 상징적 이미지는 무궁무진하다. 이를 위해 한국춤 스타브랜드의 활용 모델은 '부채춤'을 예로 다음 <그림 11>과 같이 적용할 수 있다.

## 한국춤의 스타브랜드화 - 스토리텔링과 상징의미



<그림 11> 한국춤의 스타브랜드 활용 모델

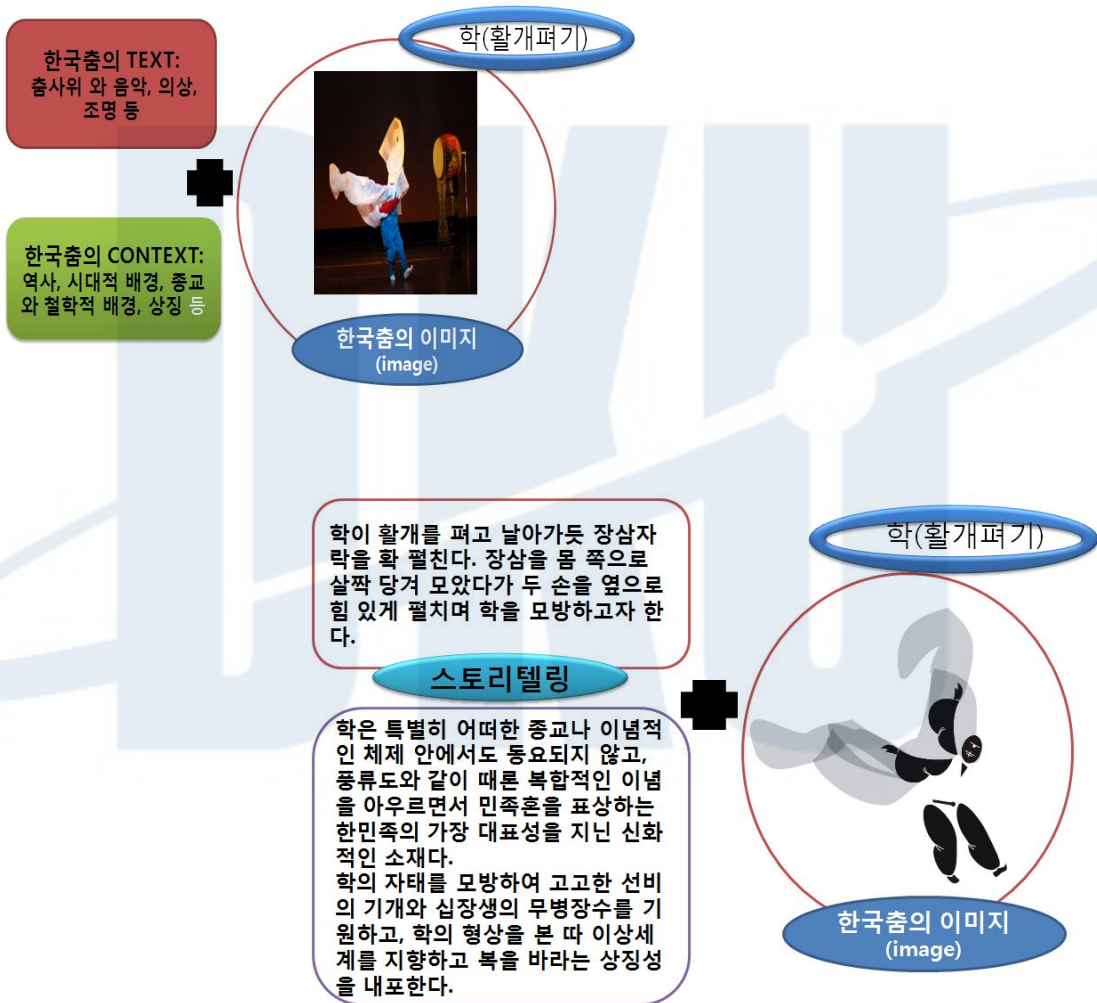
부채춤의 수많은 춤사위 가운데 특히 주목해야 할 것은 한국의 국화(國花)인 ‘무궁화’의 이미지라 할 수 있다. 이미지는 춤의 text인 아름다운 춤사위와 의상, 부채로 이어진 동작의 기술 외에 인문학적 맥락에서 한국적 동작이 지닌 context를 다양하게 연결할 수 있다. 여기에는 원을 좋아하고 원융(圓融)적 삶을 지향하는 한국적 심성과 민족애, 자연을 사랑하는 마음 등 다양한 의미체계를 스토리화 할 수 있기 때문이다.<sup>6)</sup> 이러한 모델의 상호 융합과 조화가 한국춤의 의미를 결정짓게 되고 한국문화예술의 독자성을 브랜드화하는 소재로 자리할 수 있다. 이러한 모델은

6) 한국춤의 미는 작위(作爲)하지 않은 아름다움으로 근원적인 자연미와 부합된다. 자연의 생동감 넘치는 힘과 인간의 원초적인 감성과의 조화는 부드러운 융화 속에 원초적인 감성을 드러낸다. 한국춤의 거의 대부분의 형상에 묻어나는 자연스러움과 소박한 형태는, 곡선을 지향하는 움직임으로 인한 선에 있다고 해도 과언이 아니다. 한국춤의 움직임은 춤의 자세와 관련되어 유난히 구부릴 듯 펴는 자세, 공글이는 사위가 많다. 움직임의 반복적 형태는 호흡과 관련하여 나타나는데, 유난히 공글이는 원형의 주된 사위는 맺음에서 삭임으로 이행되는 단계에서 나타난다. ‘삭임’은 에너지를 모으는 단계로 숨을 들여 마신 상태는 춤을 맺는 동작으로 자연히 몸을 웅크리게 되고 손과 팔을 모으는 형상을 취함으로써 자연히 구(球)에 가까운 형태를 보이게 되는 것이다.(김지원, 2010, pp. 128-155)



다음 <그림 12>와 같이 불교적 색채를 내포하며 생의 번뇌를 승화해 가는 '승무' 춤사위를 통해서도 다양한 시각에서 한국적 이미지를 생성해 낼 수가 있다.

한국춤의 스타브랜드화; 스토리텔링과 상징의미



<그림 12 > 승무 '활개펴기'의 스토리텔링과 상징의미



한국의 민속춤에서 ‘학춤’은 따로 존재할 정도로 학을 모방한 춤사위는 흔히 찾을 수 있다. 그만큼 학은 한국인들이 신성시하는 영물로 선비정신을 대표하고 민족적 심성이 반영된 이상향의 동물이다. 춤의 본질은 고대의 개념만큼이나 모방적 기술이라 해도 과언이 아니다.<sup>7)</sup> 지금도 많은 창작무용은 정해진 오브제를 두고 대상을 표상하는 표현활동임을 강조한다. 인간의 자아와 연결되는 세계와의 관계를 규정하기도 하고 많은 내적감정을 불러일으키며 공감을 형성하기도 한다. 한국춤이 왜 학을 모방하고 이처럼 학을 상징하는 춤사위를 다양하게 만들었는가는 단순한 춤의 이미지보다는 스토리텔링에 주목해야 한다.

문헌적으로만 봐도 학은 시대와 종교적 이념에 상관없이 유교나 불교, 도교에서도 매우 신성시 여겼던 동물이다. 불교에서는 학을 동물의 업보를 가지고 태어난 미물인 새가 아니라 법문을 전하기 위해 아미타불께서 변한 것이라 하였다. 학의 소리로 부처와 법문을 생각하라 하였고, 도교적인 무위자연(無爲自然)의 입장에서 보면 학은 신선이 타는 동물 또는 신선 자신을 지칭하기도 하였다. 유교적으로도 학의 고고한 인격과 철학을 높이 숭상하여 기품 있는 선비의 품성을 대표함으로써 충효를 강조하였다. 그러기에 사자가 서역의 동물로 불교의 전래와 함께 숭상되었던 것에 비하면, 단군신화의 곰 토템을 넘어서 토착적으로 가장 오래 신성화된 영물이 바로 학이 아닌가 싶다.

이렇듯 학춤은 학을 신성한 동물로 귀히 여겨 모방한 춤 중에 하나다. ‘북청사자놀이’에서도 사자의 형상을 쓰고 춤을 추긴 하지만 놀이로서 유희적인 성격이 강한데 비해, 학춤은 학의 생태를 연구하고 학을 모방함으로써 그 모습만으로도 숭상하는 마음의 정도를 가늠할 수 있다. 까치도 길조로 상징되었지만 신성한 영물로까지는 여기지 않았다. 그러나 학은 청아한 이미지와 기품 있는 고고함 때문에 종교적으로 숭고한 대상이 되었으며, 불로장생하는 십장생의 동물로 영원히 우리민족의 사랑을 받아왔던 것이다. 선비관복의 가슴과 등 문양에 수놓아진 학의 수는 서열을 구분하는 징표로 삼았고, 학자들이 즐겨 입은 검은 깃으로 두른 흰색 의복은 평소 학과 같이 깨끗한 품성을 추구하고자 하는 바른 심성의 표출이다.(김지원, 2009, pp,

7) 예술의 본질로서 모방의 기원은 고대 그리스 철학에 바탕을 둔 것이다.(G. 루카치 외, 이춘길 역, 1985, p. 82) 고대 그리스에서 '모방(mimesis)'에 대한 개념은 표면적인 형태로 무엇을 재생하기 보다는 초기의 제사의식과 관련된 모방개념으로, 내면적인 무엇을 표현한다는 의미로서 시각예술이 아닌 춤, 흥내, 음악 등에 적용하였다.(W. Tatarkiewicz, 1980, p, 266)

185-186)

춤은 무궁한 스토리를 지니고 있다. 문화콘텐츠로서 한국춤의 브랜드화는 단순히 춤을 보여주기 위한 예술가의 욕성도 중요하지만, 춤을 인식하고 춤에 대한 다양한 정보를 제공함으로써 한국춤에 대한 흥미를 유발하고 자긍심을 지니도록 해야 한다. 비록 지금은 한국춤의 콘텐츠개발의 가치는 큰 데 비하여 수요가 빈약하여 전통적 가치가 제대로 조명 받지 못하고 있는 실정이라 하더라도, 한국춤의 브랜드화 개발과 더불어 예술적 질을 높이는 것이 우선적인 과제이며, 다음으로는 마케팅의 원활한 유통시스템을 통해 한국춤 관람의 빈도를 높여주고 자주 접하게 하는 것이 중요하다.

## 1.2 한국춤의 마케팅 전략

브리टे니커 백과사전에서는 마케팅을 ‘생산자로부터 소비자 또는 사용자에게로 상품과 용역이 이동되는 과정에 포함되는 모든 활동’이라 말한다. 이는 ‘경제적 특정 개념을 초월하는 개념이며, 이익을 전제로 한 사업만을 의미하는 것이 아니다’라고 정의되어 있다. 한편 필립 코틀러(Philip Kotler)는 ‘마케팅이란 다양한 시장에서 일어나는 대중과의 교환활동을 효과적으로 경영하는 것’, 샤퍼 베이컨(Schaffer Bacon)과 팜 코자(Pam Korza)는 ‘마케팅이란 단순히 상품을 파는 것을 넘어서는 것으로, 이는 광범위한 의미에서 커뮤니케이션이다’라고 정의한다. (홍승찬, 1998, pp, 193-194) 결국 마케팅이란 서로의 필요와 욕구가 원활한 상호소통 속에서 만족스런 결과를 이루는 교환활동이라 할 수 있다.

2012년 문화정책백서의 내용을 보면 경제적 위기와 관련하여 문화예술지원은 감소세에 있다. 정부의 예술에 대한 지원이 감소하고 있는 상황에서 마케팅은 예술조

직에 있는 행정가에는 필수적이며 현실적인 문제이자, 예술작품을 어떻게 판매할 것인가의 문제는 예술가를 포함한 모든 사람에게 본질적인 문제다. 고객에게 작품 자체에 내재된 행위, 감정, 의도 등 미적가치를 고부가가치의 상품으로 인식시키는 복잡한 전략이 예술마케팅이다.(김아영, 2002, 정진미, 2008, p, 61 재인용)

하지만 이러한 의미에서 한국춤 분야는 공연을 예술가가 혼자 스스로 기획하여 대관신청을 하거나 상설프로그램에서 개인의 이름을 알리는 발표회 형식이 주를 이룬다. 그렇다면보니 전승 목적으로 이루어진 적자성 공연이 대부분이고, 특히 일반 관객의 참여를 유도하는 프로그램 또는 고정관객을 확보하기 위한 기획력과, 단계별 접근 방법 등을 위시한 마케팅 전략은 이루어지지 않고 있다고 봐야 한다.

이러한 마케팅 전략에는 공연 프로그램의 흥미유발을 위한 맞춤형 기획, 저렴한 비용으로 예술에 대한 친밀감을 공유할 수 있는 나눔 티켓과 같은 제도적 방안과, 고정관객의 향유층을 확보하여 한국춤도 재미있다는 인식을 제공하고 나아가 한류로써 브랜드화 정책에 다양한 레퍼토리를 영입할 수 있어야만 한다. 국악의 세계화에 힘입어 한국춤에 대한 마케팅전략(영화나 드라마 속 홍보)은 구체화 되어야 할 필요가 있다. 한국춤의 마케팅 성과는 문화예술의 공익에 기여하고 대중적 인식의 변화를 가져옴으로써 외부지원의 확대와 홍보, 한국춤 콘텐츠 개발의 적극적인 개발을 가능하게 한다.

하지만 한국춤의 마케팅과 관련해서 ‘예술작품=제품’이라는 상업적 인식에 거부감을 갖고 대중을 향한 다가서기 보다는 순수예술의 영역에만 머물러 있다 보니, 작품으로서 질적 수준을 올리기 보다는 ‘보여주기 식’의 공연예술에 더 치중한 듯한 인상을 준다. 정진미(2008, p, 59)의 연구에는 면담과정을 통해 한국 전통춤 공연에 있어서 가장 큰 문제점으로, 홍보와 마케팅의 미흡, 외부지원과 예산 지원의 저조, 접근성이 어려운 프로그램 등을 들고 있다. 이로 인해 한국 전통춤은 기획에서 최종판매까지의 과정이 체계적으로 이루어지지 않고 있다는 점이다. 또한 고정관객의 확보와 사후관리가 안되고 있다는 점도 문제점으로 지적한다. 이외에도 공연장 운영의 문제, 공연 전문 인력 부족의 문제를 꼽으면서 공연장은 한 나라의 문화 척도를 가장 직접적으로 반영하는 문화공간으로 어떻게 운영되느냐에 따라 공연의 질이 달라질 수 있다고 말한다.

한국춤을 브랜드화 하고 이를 도구로 마케팅을 어떻게 하느냐는 한국춤의 활성화

화에 기여하는 부분이다. 마케팅은 단순히 춤을 상품화하여 고객을 확보하는 것을 넘어서 지속적인 고객과의 소통을 통해 한국춤의 대중화를 실현하고 보다 나은 질적 수준의 작품 환경을 제공한다.

한국춤도 춤의 대중화를 위해서는 마케팅의 전략을 도입해야 할 시기다. 일반적으로 마케팅 과정을 세분화 해 보면 상품(Product), 가격(Price), 유통(Place), 촉진(Promotion)으로 나뉜다. 마케팅 믹스 전략은 이 네 가지 기본요소가 잘 조화되어 시너지 효과를 낼 수 있는 전략을 의미한다.(이은정, 2010, p, 51) 당연히 공연예술에 있어서 고객과의 소통은 작품이 될 것이다. 작품의 주제와 구성은 어떠했으며 문제는 무엇이고, 무엇이 잘되었는지 고객의 욕구를 들어보고 명확하고 일관성 있는 의사소통이 가능해야 한다. 한국춤 작품이 고객에게 전달해지는데 모든 활동에 관련한 장애 요인을 파악하고 이러한 이해를 바탕으로 시장 지향적 마케팅믹스 활동을 담당하는 조직이 구성되어야 한다. 즉 시장 조사는 마케팅에 있어서 매우 중요한 일이며, 고객을 위한 가치창출 활동이다.

그렇다면 한국춤 공연의 마케팅 믹스 전략과 더불어, 문화마케팅으로서 시기별 접근방법을 모색해 보기로 한다. 우선 한국춤의 특성을 고려해 전략을 논하기 전에 위의 전통춤 공연의 한계를 참고하여 아래의 표를 작성해 본다. <표 27>은 현지은(2010) 논문의 내용을 중심으로 한국춤 문화마케팅의 시기별 접근 방법에 관해 재구성한 것임을 밝힌다.

<표 27> 한국춤 문화마케팅의 시기별 접근방법

구분	1단계 고객획득	2단계 고객활성화	3단계 고객유지
전략 중점	접근성 향상, 심리적 거리감 제거 등	가격할인 선호 장르의 공연, 전시 기획의 확대 및 커뮤니티 사이트 활 용	예술작품의 질 향상 (질적 향상 및 다양성 등) 예술교육 실시 한국춤 가치 인식 및 문화예술의 치유적 권리 향유

전략적 방법	관람빈도 확대(문화시설의 다양한 인프라 구축, 무료상설공연 또는 한국춤 해설과 흥미 유발 프로그램 등)	정기적인 관람계층의 불만요소 개선 의견 선도자(opinion leader)에게 무료초대권 발행 문화나눔, 사랑티켓의 활성화창작 나눔으로 커뮤니티 활동 활성화	고객만족도 향상(어떻게 질적으로 우수한 예술작품을 창출하는가) 정기적인 고객만족도 조사 프로그램 개발 공모 또는 지식정보개방과 창작적 자율참여 제도 확산
고객 관리	무관심 고객을 문화적 그룹으로 유도(미적체험의 수준)	관람객 활성화 미적 체험의 전환(예: 시각적, 불거리 제공 수준→감성체험, 예술적 가치 인식 등)	문화 애호도가 높은 관람객으로 업그레이드
마케팅 성과 평가 기준	관람빈도, 관람 시간 등 계량적 지표	재관람율 증가, 문화향수 기회 증가율	고객만족도 등 질적 성과 지표

(출처: 라도삼·박종구, 2005, p, 128, 현지은, 2010, p, 79 재인용)

한국춤에 대한 관심을 유도하고 대중화를 실현하기 위해서는 먼저 1단계의 무관심층을 관람객으로 유도하기 위한 것으로 관람 계층의 개발이 우선시 된다. 이는 특별한 관심을 유발하기 위한 전략보다는 자연스럽게 한국춤을 관람할 수 있는 여건마련의 제도적 조성이 필요하다. 즉 공연을 보기위한 심리적 거리감을 제거하여 접근성을 향상시키기 위해서는 열려 있는 무료 상설공연 또는 찾아가는 적극적인 공연 마케팅을 다양하게 확대 실시해야만 한다. 여기에는 한국춤의 관심을 유도하기 위한 무관심 계층에 소외계층도 포함되어야 한다.



문화체육관광부도 2011년 문화예술정책 백서(2011 문화정책백서, pp, 11-17)에 따르면 문화정책의 한계를 나열하고 소외계층 또는 다양한 시민의 문화체험 향수 기회를 확대 실시하기로 목표를 설정한 바 있다. 이는 경제적·사회적·지리적 제약으로 인해 문화예술의 접근기회가 상대적으로 적은 문화소외계층의 소외감이 사회갈등의 요인으로 작용할 수 있음을 염두에 두고, 문화 소외계층 대상 사업과 나눔 사업 등 문화 복지 확대를 위한 다양한 사업을 추진하고 있다.

이 중 문화바우처 사업은 수혜자의 자발적인 문화욕구를 끌어내고 스스로 이를 충족함으로써 정서적 행복감을 있도록 하는 수요자 중심의 국민 문화기본권 보장 사업이다. 2005년 시범사업으로 국고 4억 원을 투입하였고, 2010년 67억에서 2011년 340억 원으로 대폭 확대하여 홈페이지 포인트 방식에서 카드방식으로 전환, 문화상품 선택의 폭을 넓히고 이용의 편의성을 제공하고 있다. 카드사용의 전환과 함께 11년 4월부터 온라인과 주민센터 방문을 통해 문화카드를 발급하기 시작하였고, 연극, 음악, 전시 뿐 아니라 전통예술과 무용 등 모든 문화프로그램으로 지원 대상을 확장하였다.

따라서 이러한 정책과 맞물려 한국춤은 지루하고 고리타분한 전통예술의 범주에 머물러 있기 보다는, 작품에 대한 친절한 해석과 예술체험 프로그램 등을 개발할 필요성이 있다. 제품(product)을 어떻게 생산하여 재미와 흥미를 유도할 수 있는냐에 관건이 있다 해도 과언이 아니다. 이를 위한 마케팅으로는 문화상품으로써 체계적인 제작시스템으로서의 레퍼토리의 확보와, 춤형식의 새로운 방향을 모색하여 볼거리의 다양화와 반복적인 지루함을 탈피해야만 한다.

한국춤 공연은 대체적으로 몇 가지 작품에 편중되어 있어서 예술적 우수성도 중요하지만 고객의 다양한 취향에 맞는 레퍼토리 형성이 중요하다. 이를 위해서는 한국춤만의 공연에서 벗어나 다양한 장르와의 융합을 모색해야 한다. 즉 뮤지컬, 춤극 등 한국의 가·무·악을 조화롭게 창의적으로 편성하여 관람객에게 볼거리와 흥미를 제공하고 자주 접할 수 있는 기회의 장을 마련해야 한다. 예술은 보이지 않은 경험을 자주 제공함으로써 미적인 안목이 자연스럽게 형성되는 특징이 있다. 한번 본 사람이 다시 볼 확률이 많으며 체험을 하다보면 어느새 나도 모르게 즐겨지게 된다. 이러한 의미에서 잠재 고객의 문화체험기회 확대는 마케팅의 기본적 단계라고 할 수 있다. 이는 한국춤의 소비의 순환(product life-cycle)을 위한 가장 기초적인



단계가 된다.

2단계로는 잠재 수요층이 관람 계층으로 변화 및 유지되는 단계로, 비교적 저렴한 관람요금 및 가격할인을 통해 가격(price)에 대해 심리적 저항을 줄여주는 정책 제도가 마련되어야 한다. 관람객의 확보와 빈도수를 늘이기 위해서는 수요측면에서 고객이 원하는 다양한 서비스를 제공할 수 있어야만 한다.

이는 단순히 공연티켓의 가격책정이 아니라 관객에게 심리적 부담감을 해소할 수 있는 편의를 함께 제공할 필요가 있다. 한편의 공연을 보기 위해서는 최소한의 티켓구입 외에도 교통비, 주차비, 식사비 등의 지출이 동반되기 때문이다. 한편 어린 자녀가 있는 경우 베이비시터에 소요되는 추가 비용까지, 가격전략은 가장 민감하면서도 가장 즉각적인 반응을 가져오는 요소다.(김민주, 2005, 정진미, 2008, pp, 66-67 재인용)

이를 위해서는 가격에 관계된 모든 공공서비스가 함께 편의를 제공해야 할 필요가 있다. 여기에는 온라인상의 티켓 할인 서비스와 수령절차의 간소화, 교통의 편의와 셔틀버스 운영제 도입, 공연정보의 개방으로 공연에 대해 사전적인 흥미를 유발하고 꼭 보고 싶은 공연으로 자발적 유도를 활성화해야 한다. 즉 공연관람과 체험에 대해 가치 있는 일이라는 인식은 비용에 대한 지불을 긍정적으로 전환시켜줄 수 있다.

한국의 공연문화 대부분이 일부 대학로의 연극을 제외하고는 퇴근시간과 맞물려 러시아워 등 교통과 식사의 편의까지 맞춤형 기획으로 제작한 공연이 드물다. 최근에 이르러 세종문화회관 앞으로 지하철 노선이 개통되어 있긴 하지만 예술의 전당과 국립극장과 같은 대표적인 공연장들은 처음부터 대중교통수단과의 연계를 고려하지 않은 위치에 자리를 잡고 있다. 게다가 초창기에는 이들 공연장 주변으로는 식사와 쇼핑 등 일상생활과 관련된 편의시설들이 들어서 있지 않아, 라파에트 백화점, 뽀렝땅 백화점과 바로 인접해 있는 파리 오페라 극장의 위치를 비교하면 과연 바람직한 공연장의 입지조건이 무엇인가를 다시 한 번 따져보지 않을 수가 없다. 그리고 음악이나 무용에 비해 일찍부터 자립의 길을 걸어왔던 연극의 경우, 대학로를 본거지로 삼게 된 것도 관객 입장에서의 입지조건과 무관하지 않다는 것을 생각해야 한다.(홍승찬, 1998, p, 197)

공연관람은 눈에 보이는 가격 외에 간접적인 용역비용을 최소화 하는 서비스를

함께 제공해야만 한다. 예를 들어 제휴 업체를 통한 식사비, 음료비 등의 비용절감도 한 몫을 해 낼 수 있다. 또한 관심 있는 공연과 전시에 한국춤 공연을 패키지로 구성하여 최소의 비용으로 다양한 문화예술을 체험하게 할 수 있는 방안도 방법이 될 것이다. 이러한 비용의 지불 뒤에는 공연 관람 후 예술가와 대화의 장 또는 기념사진을 통해 함께 참여할 수 있는 장을 마련하는 것도 예술가와의 소통을 통해 문화인으로써 긍지를 고취시켜 줄 수 있다.

정부는 문예진흥기금을 통해 91년('연극, 영화의 해')부터 관객개발을 목표로 한 '사랑티켓 사업'이 2006년 복권기금 사업으로 편입되었고, 복권기금의 취지에 따라 2008년부터 지원대상을 관람비용의 부담으로 인해 문화혜택을 받지 못하는 아동·청소년(만 24세 이하)·노인(65세 이상)등 취약계층을 대상으로 공연·전시 관람료를 일부 보조해 주고 있다. 이는 문화향수와 문화복지를 확대하여 미래적 잠재고객 개발에 기여하고자 하는 사업이다. 개인은 1인당 공연 7,000원, 전시 5,000원씩 연 10회, 단체는 10명 이상의 인원으로 연 1회 지원한다.

사랑티켓의 지원책에도 불구하고 한국춤 관람을 위한 자발적인 티켓구입은 타 장르에 비해 활성화되지 못한 실정이다. 무료 초대권의 남발은 더욱 더 한국춤에 대한 질적 인식의 저하를 초래하게 되었고 유료공연의 활성화에는 악영향을 미치게 되었다. 따라서 무조건적인 가격의 할인과 무료공연 빈도수를 늘리는 것보다는 한국춤 레퍼토리화 예술작품으로써의 질을 현재보다 더욱 다양화하는 한편 현대인의 취향을 고려한 창의적 작품이 함께 발전해 나아가야 함을 의미한다.

이처럼 고객의 활성화를 이루었다면, 마케팅의 마지막 단계는 고객만족도를 향상 시킴으로써 한국춤의 고정관객을 확보하고 고객의 취향에 맞게 업그레이드 할 수 있는 한국춤이 개발되어야 한다. 이는 마케팅의 포지셔닝<sup>8)</sup>(positioning-제품인식)을 위한 것으로, 고정 고객을 위한 맞춤형 교육프로그램과 정보공유 등을 통한 커뮤니티 활동 등이 시민에 의해 활성화 될 수 있는 단계다. 이 시점에서는 생산한 상품의 가치도 중요하지만 훌륭한 작품의 확산을 위해서는 유통(place)와 촉진(promotion)의 중요성이 대두된다.

유통은 생산되어지는 제품이 생산자로부터 소비자에게 전달되는 과정을 지칭하

8) 소비자의 인식 체계 속에 경쟁관점, 즉 경쟁력 편익을 고려하여 상품을 특정한 위치에 자리 잡도록 하는 것을 말한다. 포지셔닝은 경쟁력 관점을 내포하고 있기 때문에 전략이라는 개념을 갖고 있다.(이은정, 2010, pp. 35-36)

는 말이고, 촉진관리는 사람으로부터 하여금 생각이나 물건들은 수용하도록 설득하는 역할을 말한다. 유통전략은 고객과 생산자간의 이익의 증대에 있다. 즉 한국춤 공연이 어떠한 경우에서 효율적으로 관람객에게 전달되었는가는 중요하다.

위에서 잠시 언급했듯, 공연관람 장소의 입지 못지않게 중요한 것이 공연시간이다. 장소를 선택하는 것에 비하면 시간을 결정하고 조정하는 일에 훨씬 많은 유통성이 주어져 있음에도 이 문제는 지나치게 간과되고 있다. 뉴욕 필하모닉 오케스트라의 ‘러시아워 콘서트’는 링컨센터 주변의 직장인들을 위해 만든 프로그램이다. 퇴근시간 직후 교통이 혼잡한 시간을 피해 한 시간 남짓한 연주회를 즐기고 이후 시간을 여유롭게 활용하라는 취지의 기획공연인 셈이다. 정동극장이 주부들을 위한 오전 공연과 주변 직장인들의 점심시간을 겨냥한 공연을 시도한 적이 있지만 이런 일련의 시도들이 다른 공연장이나 공연단체로 확산되고 있지는 않다. (홍승찬, 1998, p, 197, 이현준, 2000, 인터넷 자료)

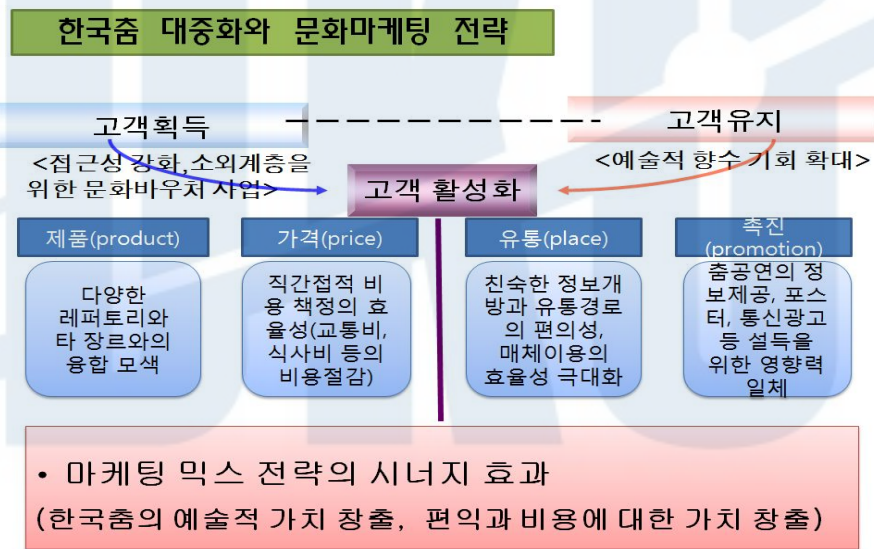
유통에서 중요한 것은 편리하게 관람객이 공연을 접하고 바쁜 시간 속에서도 문화생활을 위한 투자가 얼마나 큰 의미와 가치를 지니는 일인지 개인적인 이익과 효율을 극대화하는 일이다. 현재의 예술 장르로 볼 때 미술전시회와 음악은 춤만큼 시간에 매어있는 장르가 아니다. 미술전시회의 경우 한가로운 주말이나 휴일에 여유를 가지고 얼마든지 볼 수 있으며, 음악은 구지 콘서트홀이 아니라도 사운드 매체의 발달로 어디서든 어느 시간이든 좋아하는 음악을 들을 수가 있다. 하지만 춤은 시-공간적인 예술로 일회성과 즉흥성이 강해서, 현장 중심의 관람 외에는 그만큼 감동을 선사해 주기 힘든 장르다.

따라서 장소와 시간에 투자를 해야 하는 만큼 바쁜 현대인에게는 가까이 접할 수 있는 예술로 다가가지 않으면 안 된다. 공연장 내의 무료 상설공연이나 점심시간의 틈새 공연기획도 중요하지만, 직장인 찾아가기 공연 또는 시민광장 내에 한국춤 레퍼토리 공연 등으로 밀접한 공간 내에서 서로 즐기며 소통하는 공연을 기획해야 한다.

예술가의 찾아가기 공연 외에도 수요자가 작품을 선택하고 다시 관람하도록 위해서는 홍보나 광고와 같은 촉진전략이 필요한데, 이는 마케터가 제품의 혜택을 소비자에게 확신시키기 위해 펼쳐지는 모든 활동을 말한다. 여기에는 광고, 판촉, 홍보, 인적 판매 등이 있다. 한국춤의 유통을 위해서는 지식정보의 전면 개방과 TV,

인터넷 등을 통한 정보적 가치를 제공해야함을 말한다.(이은정, 2010, pp, 54-55) 이들 매체는 한국춤의 대중화 뿐 아니라 세계시장으로의 브랜드화를 이뤄줄 중요한 유통경로이기 때문이다.

한국춤 공연의 전단지나 포스터는 인터넷 사이트 내의 방문이나 공연장내에 자료용으로 비치되어 있을 뿐 쉽게 접할 수 있는 전용 게시 사이트 운영이나 홍보 시스템은 활성화 되어 있지 않다. 설령 사이트가 있다하더라도 맛보기식 동영상 또는 유료화 정보가 대부분이다. 이는 인터넷상의 지식정보 개방 또는 적극적인 커뮤니티 활동의 부재를 보여주는 현실로써 수요와 공급의 소통이 단절되어 있는 경우다. 공연을 위해 공들인 포스터와 프로그램에 대한 투자보다는 작은 전단지라도 많은 장소와 홍보에 쓰일 수 있는 실제적인 마케팅이 보다 중요하다.

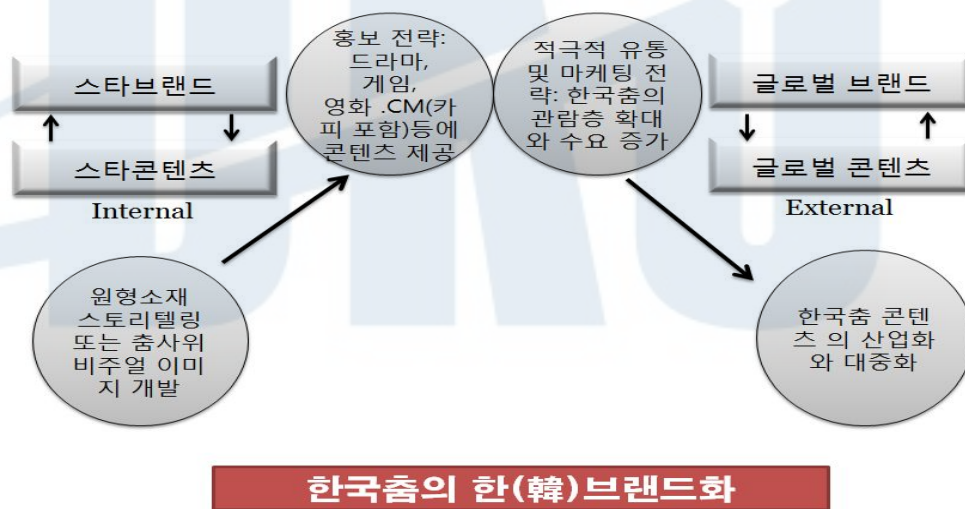


<그림 13> 한국춤 마케팅 믹스(Marketing Mix)<sup>9)</sup> 전략

9) 마케팅 믹스란 기업이 목표시장에서 목적을 달성하기 위하여 결합하는 통제 가능한 수장 내지 도구의 집합이다(Kotler, 1988, p, 71) 기업에서는 마케팅 프로세스에 마케팅 믹스를 구성하는 하위믹스(제품, 가격, 촉진, 유통)요소를 활용하고 있다.(이영순, 서봉철, 2002, p, 105 재인용)

마케팅은 더 이상 새로운 용어가 아니다. 특히 대중화를 필요로 하는 순수예술에서 마케팅은 작품을 누구나 편리하게 관람할 수 있는 가격정책과 장소제공, 시간의 효율적 편의성, 정보의 개방과 공유, 광고나 홍보 등 참여기회를 활성화하여, 작품을 만드는 예술가와 소비자 모두에게 이익이 되도록 하는 모든 활동을 의미한다. 이를 위해서는 한국춤의 풍부한 예술적 레퍼토리를 개발하고 다양한 융합적 모델을 지향하는 창조적 활동지원에 제도적 장치가 우선시 된다.

아래의 <그림 14>와 같이 스토리를 담은 비주얼 이미지의 한국춤 브랜드화의 노력은 마케팅의 적극적인 노력여하에 따라 콘텐츠로서 가치를 창출하고 글로벌 브랜드로서 한국춤의 위상을 실현해 주는 길이기도 하다. 한국춤의 산업적 가치는 글로벌한 콘텐츠의 육성을 위해 로컬리즘에 입각한 한국춤 개발 소스의 실현 과제 또한 중요하게 부각된다. 이에 지역 축제에서 다양한 한국춤 지원정책과 과제에 관한 방안을 검토해 보기로 한다.



<그림 14> 한국춤의 한브랜드화



### 1.3 지역춤의 소통 - 글로벌라이제이션

위의 문화원형 정책을 아무리 강조하고 있다하더라도 한국춤에 관한 문화원형의 상품가치에 대한 인식은 아직 터없이 부족하다. 춤은 연희되고 즐기기 위한 것도 있지만, 문화적 감수성과 의식의 결정체로 자국의 예술적 가치로 존재한다는 인식이 필요하다.

한국의 춤은 한국 내에서도 지역성을 달리하며 구성원들에 의해 생활상과 태도를 내포하며 지역문화를 형성한다. 지역문화를 육성하고 발전시키는 것은 첫째 지역문화의 육성으로 의식 및 사고방식의 획일주의적 성향에서 벗어나 다양한 문화적 분위기가 조성된다. 이에 따라 사회전반에 걸쳐서 상호 존중하는 민주적 분위기가 성숙될 수 있다. 둘째 서로 다른 지역문화 간의 교류와 상호 소통을 통해 국가 전체적 차원에서 문화의 발전이 기대될 수 있다. 셋째 지역주민들의 문화향수 기회가 촉진되면서 지역 간 갈등 해소와 지역공동체 의식이 제고되고, 국민통합과 국가 발전의 원동력으로 작동될 수 있다.(황인주, 2010, p, 121)

1995년 지방자치체가 실시된 이후, 각 지자체는 지역의 공동체를 강화하고 지역문화의 발전을 위해 해당지역의 전통문화 또는 해당지역의 특색을 바탕으로 다양한 지역축제를 개최하고 있다. 많은 지역축제는 그 지역의 춤과 놀이를 계승하고 보다 많은 사람들에게 알리기 위한 문화적 홍보물로 활성화 계기를 마련하고 있다.

전국적으로 다양한 지역 문화예술축제가 개최되고 있는 가운데 무용이 차지하는 비중은 상대적으로 낮은 것으로 나타난다. 이러한 상황에서 지역 문화예술축제로서 무용축제가 활성화되는 것은 지역문화의 발전을 유도하는 것 이외에 무용예술의 지역적 기반을 강화하고 무용 예술의 관객층을 확대함으로써, 무용예술의 보편화를 촉진한다는 점에서(황인주, 2010, p, 122) 대중화를 실현하기 위한 제도적 방안이 마련되어야 한다.

정부 또한 2006년 9월 27일 발표된 '전통예술 활성화 방안 비전 2010'의 이후 전통예술의 원형을 보존·전승하고 이를 바탕으로 한 창조적 활동을 지원해 왔다. 전



통예술이 우리 사회에 자연스럽게 녹아들어가고 사람들에게 익숙하고 친근하게 접할 수 있도록 하는 대중화, 전통예술의 자생력을 강화하고 문화콘텐츠로서의 상품 가치를 높이는 산업화, 전통예술을 국제사회에 보급하여 문화국가의 이미지를 제고하고 한류를 활성화하기 위한 세계화 등 세 가지 큰 틀 안에서 다양한 사업을 추진하고 있다. 2007년 이후 전통예술 복원 및 재현, 창작활성화, 해외 국악보급, 아리랑 세계화 사업 등이 주요사업으로 추진되었으며, 2011년에 52회째를 맞이하는 한국민속예술축제는 반세기 성과를 토대로 새로운 발전 방향을 모색해 나아가고 있다. (문화체육관광부 외, 2012, p, 408)

‘비전 2010’의 5대 정책과제 중 ‘원형복원 및 창작활동 지원’과 관련한 세부 추진사업으로는, ‘전통예술의 원형 탐구 및 재현’, ‘전국 전통연희 축제 개최’, ‘전통연희 특화공연장 지정 및 공연활동 지원’, ‘신진 국악인 창작활동 지원’, ‘기초 자치단체 전통예술단 운영 지원’, ‘대한민국 전통예술 대상 신설’(문화체육관광부 외, 2009, pp, 445-446)과 같이 전국적으로 기초 자치 단체의 지역 연희와 축제 등의 활성화 정책이 눈에 띄게 많아졌다는 점이다.

한편 ‘전통예술의 활성화 방안 비전 2010’은 국민과 함께 세계로 나아가는 전통예술을 지향하는 시점에서 현재의 현황으로, 원형 훼손 지역이 많고 장르·분야의 편중적 발전과 함께 콘텐츠 소프트웨어의 빈곤과 추진체계 네트워크의 미구축을 문제로 지적한다. 따라서 전통예술의 세계화 및 문화산업을 지원 하되, 중앙과 지방의 연계와 협력체계를 구축함을 방향으로 추진하고 있다.(문화체육관광부 외, 2009, pp, 445-446)

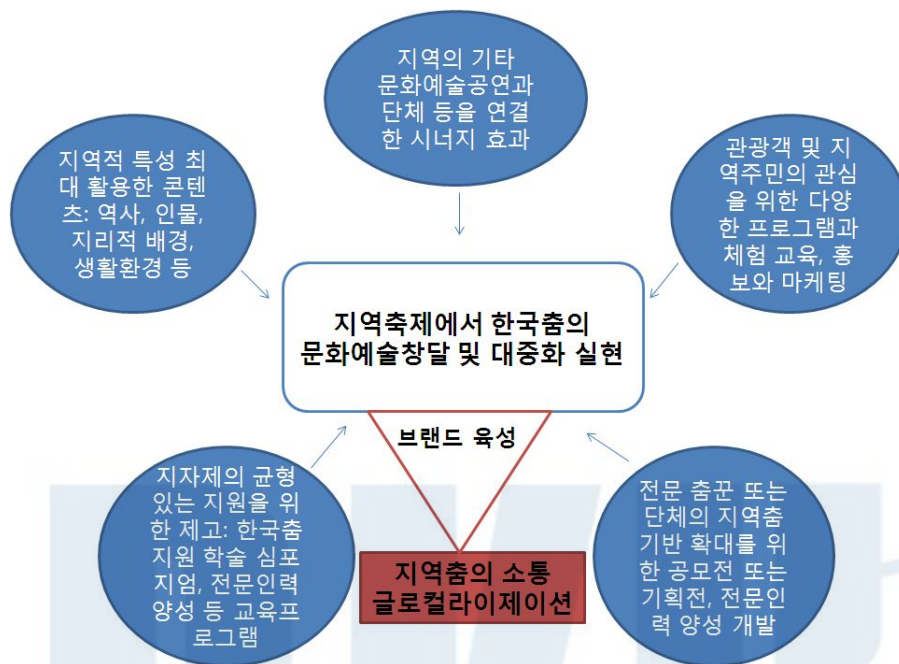
연간 1,000여개의 지역축제의 활성화와 전통예술의 세계화 및 문화산업을 위한 정부방침에도 불구하고 장르별 편중이 심하여 한국 전통춤은 개폐막식의 단순한 유희적인 오락성의 공연이거나 축제의 흥을 돋우기 위한 관례적인 전통예술 행사로 비춰진다. 한국 전통춤을 보더라도 춤에 대한 콘텐츠나 가치 인식의 토대는 구축되어 있지 못한 실정이다.

광역자치단체 1곳 당 약 58.4개의 축제가 열리고 있는 실정은 가히 축제 공화국이라 칭할 수 있다. 지역축제에서 국악은 이미 문화행사라는 개념으로 통용되어 어는 축제에서나 접할 수 있는 기본 콘텐츠가 되었다. 이를 기반으로 국악공연의 수는 자연스럽게 증가하였고, 어쩌면 축제야 말로 대중이 우리 국악을 가장 쉽게 접

할 수 있는(백민기, 2010, p, 22) 장(場)이 되어버렸다. 이처럼 최근 각광받고 있는 여타장르의 경우 공연예술에 대한 수요에 대해 능동적인 대응이 이루어지고 있는 추세지만, 한국 전통춤의 경우 인프라 구축과 콘텐츠와 관련된 산업적 인식의 미비로 매우 소극적인 시장이 형성되고 있다.

한국 전통춤이 여전히 예술적 가치만을 중시하는 고착화된 마인드에서 벗어나지 못하므로, 국악의 세대교체와 같이 신진예술가의 전통춤을 기반으로 한 다양한 해석과 실험적 예술 활동이 가능한 창작 콘텐츠를 생산해야 할 필요가 제기된다. 한국 전통춤의 다변화를 통해 대중에게 한국춤에 대한 새로운 이미지를 각인하고 전통예술의 새로운 방향성을 보여주어야 할 필요가 있다. 이러한 의미에서 한국춤은 축제의 내용과 관련하여 지역의 역사, 생활, 지역풍토 등 인문콘텐츠를 결합한 ‘한국춤의 지역문화화’가 가능하다. 춤의 원형발굴과 스토리텔링, 춤의 재해석과 재창조의 범위에서 다양한 콘텐츠를 개발하여 한국춤의 인프라를 구축하는 일이 될 것이기 때문이다.

천안의 흥타령 축제나 안성의 바우덕이 축제는 춤과 놀이를 테마로 매년 대회를 개최하여 지역의 놀이문화를 축제에서 선보인다. 당연히 금산의 인삼처럼, 그 지역에는 어떠한 놀이가 유래되고 어떠한 춤을 즐겨 뿔는지 정도는 자연스럽게 인식될 수 있다. 그러나 한국 전통춤이 세계적인 상품으로서의 충분한 가치를 인식하기에는 제도마련이나 홍보책, 교육 프로그램 등이 미흡하다. 콘텐츠 개발이라는 상품 전략은 대중에게는 당연히 낯설기만 할 것이다. 전통춤콘텐츠의 창조적 아이디어를 이끌기 위해서는 대중적인 홍보와 마케팅 전략이 대두된다. 즉 축제도 브랜드화 할 수 있으며, 이러한 문화마케팅의 전략은 ‘글로벌라이제이션(glocalization)’의 의미에 발맞추어, 축제를 통한 한국춤의 대중화와 세계화 그리고 지역 문화예술의 선도와 발전에도 기여하는 일이 될 것이다.



<그림 15> 축제에서 한국춤 문화예술창달 및 대중화 실현 발전 방안

황인주의 논문(2010, pp, 126-127)에서는 부산무용축제에 대한 개요와 특징에 대한 분석을 통해 무엇보다도 지역무용축제가 지속적으로 발전하기 위한 방안에 대해 지역적 특색에 대한 고려, 해당지자체 및 지역주민의 적극적 지원 및 동참, 다양한 프로그램의 개발, 그리고 전문 무용프로그램 등을 통한 무용기반의 강화로 위의 그림과 관련한 지역문화와 축제간의 장기적인 선순환 구조 확립에 대해 모색하고 있다. 따라서 위의 <그림 15>는 한국춤의 지역적 소통을 통한 글로벌라이제이션 전략에 맞추어 지역축제를 통한 대중화 방안에 대해 재구성해 본 것이다.

즉 지역축제와 관련해 가장 중요한 것은 지역적 특성을 활용한 콘텐츠의 융합을 도모해야 한다. 이는 역사, 생활문화, 지리적 배경 등의 콘텐츠를 스토리텔링화 하여 한국춤의 이미지를 예술적 가치로 전환하는 다양한 레퍼토리 형성을 의미한다. 춤을 통한 지역문화예술축제의 선도적 역할을 수행하기 위해서는 그 지역이 홍보하

고 있는 역사적 인물 또는 자연환경등과 관련해, 기타 예술행사의 주제에 부합하는 콘텐츠를 개발하여 시너지 효과를 극대화함으로써 춤이 보여주는 흥과 신명을 한국적인 공연예술로서 승화해 낼 필요가 있다.

예를 들어 한국춤의 문화원형 디지털콘텐츠 성과를 보더라도 효명세자와 춘앵무, 처용무의 원형과제의 경우 스토리텔링은 춤을 이해하는데 효과적인 전달방법이다. 처용무의 다섯 캐릭터(청(靑), 흑(黑), 황(黃), 백(白), 홍(紅))는 마치 어린이들이 열광하는 캐릭터 ‘텔레토비’나 ‘뽀로로’처럼 세계 곳곳을 방문하는 관람객에게 홍보대사가 되어 유명인사로 자리매김 할 수 있다.

한편 관광객이나 지역주민의 관심 제고를 위한 다양한 프로그램 개발은 함께 추진해야 할 과제이다. 천안의 흥타령 축제에서 매년 선보이는 전국 춤 경연 대회는 지역축제가 채택한 훌륭한 전략이다. 천안의 지역축제를 활성화하여 경제적 이익을 창출하는 것 외에 전국적 기량의 선보일 수 있는 무대인 까닭이다. 천안 흥타령 축제의 춤 경연 대회는 춤에 대한 대중의 관심을 불러일으키고, 춤을 상품화하는 마케팅 전략 측면에서 성공한 것으로 볼 수 있다.

또한 매년 같은 전통춤의 소재를 넘어서 움직이는 기획력으로 홍보하고 다양한 춤을 선보임으로써, 전통춤마다 다양한 원천적 요소를 끄집어내어 관객들을 유도하고 있는 성공적인 축제가 되고 있다. 그것은 곧 지역성을 살린 춤으로 창작 역량을 극대화함으로써 예술적으로 평가 받게 되는 계기를 부여해 주고, 외국인도 물론 지역민의 소통을 통해 춤이 관광자원으로 개발되는 것을 의미한다. 이를 위해서는 해당 지자체의 적극적 지원은 절대적이며, 정책적 홍보와 마케팅을 위해 전문 프로그램을 개발하는 기획력이 실현되어야만 가능한 일이다.

지역춤을 통한 한국춤 문화원형은 고유성과 더불어 인류의 공동 유산으로서 보편성도 동시에 지닌다. 개별적 고유성과 동시에 인류의 집단 무의식, 공통적 경험과 교류를 포함한 역사적 조건 등의 이유로 보편적 가치가 존재한다.(김재영, 2005, pp, 2-16) 한국의 전통춤은 독창적인 우리 문화원형인 동시에 세계적인 글로벌 문화원형이 된다. 여기에 보편적 틀의 개념을 더한다면 문화콘텐츠의 문화원형은 ‘문화의 보편적이며 고유한 특징을 나타내는 본디모습인 동시에 이를 활용, 발전시킬 수 있는 보편적 방식의 틀’이다.(김진영, 2011, p, 14)

많은 연구의 지표를 보아도 지역축제에서 춤 공연의 성패는 ‘공연장으로 관객을

어떻게 끌어 들일 수 있느냐'와 '공연관람에 대해 얼마만큼 그 이해를 돕느냐'에 달려 있다.(김선정, 2007, p, 216) 한국춤 원형의 복원은 앞서 강조하듯, 제대로 된 고증과 신뢰를 바탕으로 매체를 통한 사회적 확산을 통해 더 많은 콘텐츠를 생산할 수 있다.

이를 위해서는 쉬운 이야기와 창작의 소재를 제공할 만한 다양한 시도가 필요하다. 춤 원형의 역사적 사실을 그대로 DB화하는 것은 자칫 역사적인 진부함으로 흥미를 유도하기 어렵다. 이런 의미에서 지역축제를 통한 한국춤 원형의 복원과 창작적 소재의 개발은 많은 원천 소스를 제공해 줄 수 있을 것이다. 춤의 인프라는 한국춤 콘텐츠를 스토리텔링화한 다큐멘터리나 전통춤을 원형으로 하여 만든 UCC 홍보물, 춤 캐릭터가 안내하는 공연관람 등 대중에게 보다 친숙한 이미지로 한 발 더 다가가게 될 것이고, 이는 한국춤의 스타 브랜드 육성과 한류 브랜드로서 고부가가치를 창출하는 문화산업콘텐츠로 우뚝 설 수 있을 것이다.

## 2. 디지털콘텐츠 산업화 활용 방안

한국춤을 스타브랜드화하고 글로벌 콘텐츠를 만들어 글로벌 브랜드로 만들기 위해서는 글로벌라이제이션의 체계적인 발전이 모색되어야 함을 밝혔다. 이에 한국춤의 다양한 레퍼토리의 개발과 함께 브랜드화와 마케팅의 중요성, 지역축제와 한국춤 원형소스 개발에 대한 다각적인 소통의 중요성을 제시했다.

한국춤의 브랜드화가 실현되었다고 가정할 때, 고객이 특정한 브랜드를 선택하는 이유는 상품이 지니는 특성보다는 상징적인 브랜드의 가치를 구매하는 것이라 할 수 있다. 다시 말해 브랜드 이미지는 사용자 구매행동의 근거가 된다. 사용자는 단순히 눈으로 보는 것 외에 다양한 커뮤니케이션을 통하여 브랜드를 직접 경험할 수 있는데, 이러한 공간적 커뮤니케이션을 통해 획득되는 가치를 상징으로써의 가치, 오락적 가치, 정보획득 가치, 참여적 가치, 친밀감형성 가치로 세분화 할 수 있다. (최석중, 2012, p,7)



<표 28> 브랜드 개성 구축에 있어서 공간 커뮤니케이션으로 획득되는 가치

포괄적 가치	경험증가 가치(experience)				
세부적 가치	상징가치 symbol	오락적 가치 entertainment	정보 획득 가치 information	참여적 가치 participation	친밀감 형성 가치 intimacy
브랜드	브랜드 아이덴티티의 차별화	고객에게 즐거운 경험을 갖게 함으로써 관심을 유도하고, 브랜드 이미지를 갖게 할 수 있다	경험을 통해 잘 알려지지 않았던 브랜드의 영역을 인식시킬 수 있다.	브랜드 활동에 적극적으로 참여하는 능동적 사용자들을 만들 수 있다.	일대일의 관계를 형성하여 고객과의 유대 관계를 상승시킬 수 있다.
사용자	자기 정체성 표현	사용자들이 즐거움을 느낄 수 있고 교육적 효과까지 누릴 수 있다.	구체적인 사용방법, 정보 등을 습득할 수 있다.	소속감을 느낄 수 있고 커뮤니티를 형성할 수 있다.	서비스를 이용하면서 친밀감을 느낄 수 있다.

(출처: 전수영, 2003, p, 36, 최석중, 2012, p, 8 재인용)

한국춤 브랜드화의 실현은 공연장 내에서 뿐 아니라 온라인을 통한 정보의 관심도 증대되기 마련이다. 앞서 이야기 했듯, 한국춤은 작품의 내용과 주제에 대해 지면이나 온라인 매체의 홍보 등을 통하여 고객에게 어떠한 이미지를 줄 것이며 어떤 상품을 선택할 것인가에 대한 마케팅의 중요성을 논의했었다.

마케팅은 고객과의 커뮤니케이션의 활동으로써, 한국춤 이미지에 담긴 상징 혹은 오락적 가치에 대해 소통하는 것을 의미한다. 따라서 한국춤의 브랜드화는 곧 고객의 취향과 더불어 온라인이라는 공간에서 자유로이 정보를 공유하고 나누는 공간 커뮤니케이션을 통해 활성화 시킬 수 있다는 얘기다.

특히 정보획득 가치는 한국춤에 대한 정보를 공유함으로써 잘 알려지지 않았던 한국춤에 대한 관심과 흥미를 유발하고 참여로 이어짐으로써, 다양한 커뮤니티 활동을 통해 온·오프라인 상의 소통의 장이 활발해진다. 이는 한국춤 브랜드화의 이상적인 공론의 장이며, 시장자율의 활성화에 한국춤의 공공성을 확보하게 되는 가치 실현의 결과다.

한국춤 브랜드화의 상징적 이미지 또는 정보의 개방과 공유는 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화는 의미 있는 브랜드화 전략 중 하나다. 원형의 디지털콘텐츠화와 관련한 정보공유의 증폭과 한국춤 수요의 증대는 문화콘텐츠로서의 산업적 활용도를 높임으로써 고부가가치를 생산해 내는 원천소스가 될 것이다.

이를 위해 춤 콘텐츠의 내용은 브랜드화를 위한 상징가치에 주목하여 아이덴티티를 가진 이미지화와 타 장르와의 차별화를 선도해야 한다. 정보획득의 가치와 오락적 가치를 위해 사용자들이 즐거움을 느낄 수 있고 교육적 효과까지 누릴 수 있어야 하며, 한국춤의 가치를 확산시킬 수 있는 정보로서 효율성을 극대화해야 한다. 나아가 각 콘텐츠마다 산업 활용의 가능성을 탄탄하게 마련하여 융합형 소재로 쓰일 원천소스로서 가능성을 열어둠으로써 춤콘텐츠의 미래적 가치는 풍부해질 수 있다. 따라서 이러한 과제를 목표로 한 한국춤 원형의 디지털콘텐츠 개발을 위해서는 다음의 정책방안이 실현되어야 할 것이다.

## 2.1 문화원형의 디지털 컨버전스(Digital Convergence)

디지털 컨버전스란 디지털 융합이라는 뜻으로, 하나의 기기와 서비스에 모든 디지털 기술을 묶는 새로운 형태의 융합이다. 이러한 현상은 유선과 무선의 통합, 통신과 방송의 융합, 온라인과 오프라인의 결합 등으로 이루어진다. 디지털과 기기, 서비스의 융합 현상은 현재 한국의 경제구조를 변화시키고 나아가 사회구조 및 산업 구조를 급속하게 변화시키고 있다. 디지털 컨버전스에 의하여 급속하게 변화하고 있는 산업구조에 기반을 두어, 문화원형이 큰 분야를 차지하고 있는 문화산업 또한 큰 변화를 겪고 있다.(김기현, 2010, pp, 83-84)

디지털 컨버전스 시대의 큰 특징은 콘텐츠의 디지털화다. 춤 콘텐츠의 서비스가 대중이 이용할 수 있도록 디지털화된 서비스를 제공함으로써, 강한 확산으로 빠른 전달과 홍보효과를 가져온다. 원형의 콘텐츠는 현실에서 이용할 뿐만 아니라 가상 현실에서도 활용이 가능해졌다. 가상현실 및 3D입체 등은 급속하게 변화하는 산업 구조에서 문화원형이 문화산업으로서의 가치를 활발하게 창조해 낸다.

디지털 컨버전스는 공급자와 소비자가 구분되어 있는 것이 아니라, 소비자도 생산에 참여하고 마케팅을 하는 등 융합형 소비자의 개념이 생겨났다. 이에 따라 문화원형에 의한 사업도 정부 주도 및 특정집단의 주도에 의한 문화원형 확산에 그치지 않고, 일반 사용자들에 의한 융합형 소비가 확산 될 수 있도록 사업이 연구되어야 한다.(김기현, 2010, p, 84) 즉 소비의 주체가 따로 있는 것이 아니라 역할 구분이 없이 넘쳐나는 지식과 그 생산물을 서로 교류하기에 이른다.

문화원형 디지털콘텐츠 사업 또한 정부 주도에서 벗어나 전문가나 민간 주도에 의한 원천자료의 연구가 확대되어야 한다. 관심과 수요를 위해 일반 사용자들에 의한 융합형 상품 가치와 소비의 확산을 위한 정책도 마련되어야 한다. 이를 실현하기 위해서는 문화원형의 창작소재 개발에 관한 철저한 고증과 검토도 중요한 문제다.

<표 29> 문화원형 디지털화 사업의 문제점과 개선 방향

문제점	개선방향
각 사업이 단기적·중기적 관점에서의 ‘사업’ 단위로 지원됨으로써 사업의 지속성 저하, 장기적 관점에서의 체계적인 계획 수립이 어려움	‘문화원형 디지털화’를 지향하는 하나의 큰 정책을 수립하고, 그 하위에 체계적이고 세분화된 정책 과제를 설정
창작 개발된 콘텐츠의 평가 기준 부재	다양한 관점을 고려한 객관적 평가 기준을 제시
문화원형 과제 선정 대상이 주로 우리의 문화원형에 국한	해외의 문화원형을 적극적으로 개발하여 창작소재 활용과 과제 개발
문화원형 디지털화를 총괄하고 기획하는 인력 부족	전문성을 지닌 구성원들과 체계적 교육을 통해 양성된 인력으로 구성된 전담 부서를 신설

(출처: <http://www.kocca.kr/about/org02/1755551-2724.html>, (2011.11.30.), 엄주희, 2012, p, 146 재인용)

한국춤 문화원형의 콘텐츠 사업에서 여실히 드러나는 문제는 단연 자료의 고증이였다. 디지털화의 기술적인 문제 이전에 기초적인 토대를 제대로 정비해야만 하는 신뢰성의 문제다. 전통문화를 기반으로 한 문화원형은 인문학적 기초연구와 검증된 고증을 통하여 디지털이라는 첨단기술이 더해지면서 새로운 창작소재로 태어난다. 문화원형으로써 고증이 잘못된 것을 재해석한다는 것은 대중성 확보를 위한 창작의 자유와는 다른 근본적인 오류의 문제다.

최승희 춤의 복원에 있어서도 그 문제는 여실히 드러났다. 즉 한국춤 고유의 예술적 미를 전달하기 위해 복식에 따른 움직임은 고려하지 않은 채 기술적인 문제의 한계로 변명하는 것은, 전통춤 원형의 원천소스 제공과 관련한 핵심을 간과하는 일이다. 현재 사극에 방영되는 드라마 속 전통춤에서도 그러한 문제는 어제오늘의 일이 아니다. 원천적인 디지털 소스를 정확하게 제공하고 나서 그로 인한 창작의 아이디어에 살을 더해야만 한다. 자칫하면 전통예술의 정체성에 혼란이 오고 전통춤에 관한 이해의 패러다임까지 바꾸어 버릴 수 있다.

위의 <표 29>에서와 같이 디지털컨버전스의 차원에서 이러한 문제를 해결하기 위해서는 교육을 통해 양성된 전문 인력과 이로 구성된 전담 부서의 신설로 인접 학문간 기초연구가 정책적으로 시행되어야 한다. 예술의 지적재산과 문화산업의 리더로서 타 분야와의 융합 및 기술력의 연계를 위한 인력 양성을 의미한다. 이를 위해서는 산·학·연의 문화원형 거버넌스(Governance) 구축마련이 실현되어야 한다.

많은 학계와 산업계, 연구기관, 정책기관에서는 문화원형의 디지털화가 문화산업의 고부가가치를 창조할 수 있는 지름길임을 실감한다. 많은 분야의 전문가 참여가 요구되는 융합연구는 산업수요에 기반을 둔 시장지향형 사업이다. 또한 단기간에 수익 창출이 어렵기 때문에 사업초기에는 민간분야에서 추진하는 것 보다는 공공분야를 통해 기반을 조성하는 사업(김기현, 2010, p.97)이라는 것이다.

따라서 문화원형의 디지털화 사업은 각 분야의 전문가와 산학단이 주도적인 역할을 하고 그러한 연구기관에 아낌없는 지원이 우선시되어야 한다. 전통문화진흥을 담당하는 행정에서는 공모 작품을 선정하고 시상하여 게임이나 애니메이션, 광고 기획이나 제작 회사에게 원천소스를 제공해 주어야 한다. 대중의 참여 사업을 홈페이지에 링크화하여 보다 많은 관심과 수준 높은 아이디어를 얻고, 이를 다시 대중에게 개방할 필요가 있다. 그러나 현재 문화원형 공모사업은 각종 저작권 문제와 일반 기업의 문화산업의 가치인식 부재에 의해 전폭적인 지원이 이루어지지 않고 있다. 우선은 문화원형의 콘텐츠가 당장의 수입을 올릴 수 없는 기초적인 원천 자료이기 때문이기도 하다. 이를 위해서는 정부기관이나 정책기관이 민간후원 제도를 마련하고 기업의 메세나(Mecenat)<sup>10)</sup> 운동을 선도할 필요가 있다.

문화원형디지털화는 사업의 성격상 초기투자를 확보하기 어렵다. 이 점에서 문화정책과 문화산업정책은 차이를 보인다. 문화정책은 문화의 기본 주체인 개개인을 핵심으로 하는 자발적·자주적인 동시에 개인이나 단체 등의 활동만으로 제약이 따를 수밖에 없는 점을 보완하고 지원한다. 사회전체적인 관점에서 문화의 학습·창조·전달·향수·축적·교류 등의 활동이 원활하게 이루어지도록 조건과 기반을 정비하는 것을 기본으로 한다. 반면 문화산업정책은 보편적으로 산업의 구조, 행동,

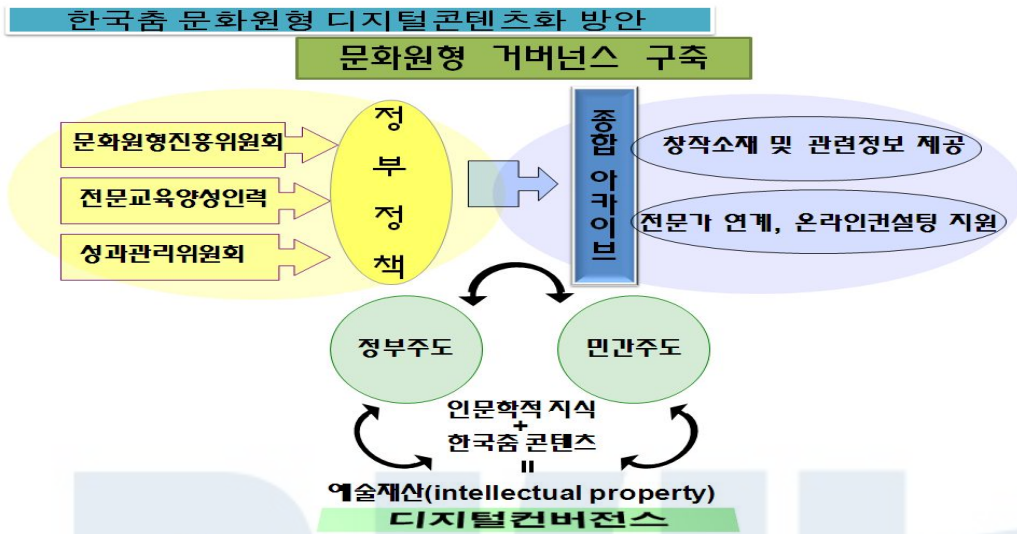
10) 1966년 미국 체이스 맨해튼 은행 회장이던 데이비드 록펠러가 기업의 사회공헌 예산 일부를 문화 예술 활동에 할당하한 것이 메세나 운동의 계기가 되었다. 각국으로 확산되어 현재 25개국에 32개 메세나 협의회가 있다. 한국에는 1994년 4월 한국메세나협의회가 발족돼 현재 185개 기업이 참여 중이다.(매경닷컴)



성과에 중요한 영향을 주는 것을 직접적인 목적으로 하는 정부의 정책이라고 할 수 있다. 이는 실적으로는 정부가 추구하는 목적에 따라 특정산업의 육성을 위한 정책이다.(김기현, 2002, p, 98)

지속적인 인문학의 연구가 요구되는 상황에서, 디지털화 사업을 추진하고 문화산업의 창작기반으로 역할을 수행하기 위한 문화원형 거버넌스의 구축은, 현재 정부주도의 사업을 민간주도의 사업으로 확대 변화해 나아가야 한다. 민간의 역할을 활성화하고 예산의 투자방향을 결정해야 한다. 민간주도의 예술산업 활성화를 위해 학계와 산업계를 우선으로 정부는 제도적 장치를 마련해야 한다. 흥미를 끌만한 소재를 민간 중심에서 공모하고 민간이 추진하기 어려운 기초분야연구에 대해 더 집중적인 정부지원을 해야만 한다.

산만하고 신뢰가 부족한 고증에 관해서는 저작권을 통해 산학의 책임을 짊어주고, 검증된 원형자료에 대해서는 정부중심의 콘텐츠 무료개방을 통해 창작 자원화에 대한 자발적인 흥미를 유발해야 한다. 즉 정부의 문화정책은 거시적으로 공공의 국면에서 정책적 저작권의 무료화를 위한 나름의 투자를 시행할 필요가 있다. 산업적 콘텐츠에 관해서는 문화산업정책의 일환에서 그에 관한 저작권을 민간 투자기업이나 산학단으로 이전함으로써 간접적인 정부주도의 산학을 위한 저작권 시스템 마련이 필요하다.



<그림 16> 방안 모델

위의 <그림 16> 방안은 정부의 정책 중 한국춤 문화원형에 관한 문화원형진흥위원회와 같은 특별 위원회를 구성하여 각계 전문가를 양성하는 체계적인 교육시스템을 구축하고, 한국춤 활용에 필요한 원천소스 개발과정에 디지털 컨버전스를 실현하기 위한 것이다.

각 사업이 단기적·중기적 관점에서 지속성이 저하되고 장기적 관점에서 체계적인 계획 수립이 어렵다는 지적에, 하위분야의 조직적이고 세분화된 정책을 운영하기 위한 제도적 장치다. 위원회는 한국춤에 관한 창작 소재를 활용하기 위한 관련 컨설팅 또는 자문 지원 등을 통해, 한국춤 원형과 관련한 심포지엄 또는 세미나 활동 등을 할 수가 있고, 관련 협회나 기관 등을 통해 한국춤 문화원형에 대한 평가나 향후 기획 또는 수요조사를 실시할 수 있어야 한다.

이는 현재 문화원형콘텐츠 온라인 사이트‘문화콘텐츠 닷컴’의 효율적인 운영 및 고도화를 통한 창작 아카이브<sup>11)</sup>를 구현하고 창작 소재와 정보를 적극적으로 제공(박원용, 2006, p, 19)하는 효율적 제도가 될 것이다. 한국춤이 체계화된 창작 소재

11) 영구히 보존할 가치가 있는 기록 자료를 체계적으로 보존하는 장소 또는 기관, 문화예술 관련기관에서 생산되거나 또는 문화예술과 관련된 가치 있는 기록 자료를 수집, 평가, 분류, 보존하여 유용한 정보로 제공하는 기관(문화관광부 예술국, 2006, p, 143)

로 활용되기 위해서는 춤사위의 스토리텔링 개발, 예술적 자산 가치로써 관광 또는 미디어 및 교육 프로그램 등 연관 산업과의 융합개발 시스템을 마련하여 이에 대한 활용 소스를 제공해야 한다.

2007 - 2011년에 이르는 제 2차 문화원형 콘텐츠화 사업 추진일정(문화체육관광부, 문화원형의 디지털콘텐츠화 제 2차 기본계획안, 2007, 윤찬중, 2007, p, 197 재인용)에는 아카이브를 구축하고 운영을 활성화하기 위한 DPS(Digital Production System) 도입 방안이 있다. 이는 2011년 이후, 시스템 상에서 창작소재를 발굴하고 연계, 활용하여 가공, 창작이 이루어지는 윈스톱 자체 창작 기반으로 창작자와 이용자가 동시에 접근, 활용 가능한 쌍방향 시스템이 구현된 것이다.(박원용, 2006, p, 20) 한국춤에 관한 다양한 지식정보를 제공하고 전문가를 연계해 온라인 컨설팅을 지원하는 등, 온라인상의 마케팅이 이루어지는 커뮤니케이션의 활성화를 의미한다.

한편 정부주도의 사업추진의 구성과 운영 등에 대한 실적조사와 데이터 구축은 한국춤 예술가치와 콘텐츠로써 지식기반의 가치 등, 실질적인 활용실적에 대한 구체적인 정책을 마련할 수 있다. 이로써 한국춤 원형에 관한 부가가치 창출 방안을 마련하고 민간기업 또는 산학단에 한국춤 문화원형 운영을 위한 전문기관을 설립하는 등 산업가치 창출을 위한 수익모델을 전문적이고 다각적으로 마련할 수 있다. 인문학적 지식을 기반으로 한 한국춤콘텐츠는 예술적 가치에 상업성을 배가해 창작 인프라를 지속적으로 강화해 나갈 수 있다.

거버넌스 구축은 단기적으로는 기초 원형소스의 인문학적 콘텐츠 디지털화를 선도하고, 장기적으로는 문화상품으로의 OSMU(One-Source Multi-Use)를 극대화 할 수 있다. 춤 문화원형에 있어서도 문화원형 디지털화의 단순한 성과물 외에도 2차 콘텐츠 개발 의지를 지속적으로 고취할 수 있는 지원제도가 함께 병행되어야 한다. 춤 전문교육과정에서 문화콘텐츠 관련 교과목의 개설도 중요하지만 콘텐츠 관련학과와의 연계교육을 통해 기술적인 콘텐츠 개발의 심화 협동교육체계를 구축해야 한다.

즉 CT(Culture Technology)의 상품가치를 창출하는 문화상품이 되기 위해서는 타 분야의 교류와 융합, 복합적인 학문적 틀이 정책과 더불어 병행되어야 할 사항이다. 공동 세미나나 워크샵 및 심포지엄의 활성화도 중요한 반면, 학술진흥재단과 같은 기관에서 학제간 융합과제의 모색은 정부산업정책에 맞물려 원활한 소통을 진행

할 수 있어야 한다.

학술진흥재단의 발전적 과제는 단순한 예산지원정책의 일환으로 자료의 축적에 머물러서는 안 된다. 개방된 학술자료를 통해 누구나 참여하는 열린 공간으로 디지털화하고 정부기관 정책의 공공성에 부합되는 일에 앞장서야 한다. 대규모 그룹이나 선행연구 기관에 우선권을 둔 과제지원정책을 넘어서 참여하는 민간 시스템도 함께 구축되어야만 한다.

산학협력단을 통한 투자 외에도 소규모 민간 기업이 우수한 인재를 양성하는 시스템 방안은 보다 공공적인 정책으로 나아가는 방향이 될 것이다. 무궁한 아이디어 개발 전략은 한국춤 원형의 흥미로운 스토리텔링이나 애니메이션 캐릭터 등 소비자의 욕구를 충족시킬 수 있는 창조의 원천으로 거듭나야 한다. 즉 열린 기관으로 원천 자료의 무료 개방이 더욱 확대 되어야 함을 의미한다. 이에 장기적으로 원천 자료의 상품화를 위해서도 현 시점에서는 다양한 정보를 제공할 필요가 있다.

## 2.2 춤콘텐츠의 OSMU 와 MSMU 방안

문화콘텐츠 산업의 가장 큰 특징 중 하나는 하나의 성공 원작을 통해 다양한 장르로 재창조하는 'OSMU (One-Source Multi-Use)'에 있다.(서동훈, 2008, pp, 12-13) OSMU란 하나의 원천 콘텐츠를 영화·게임·음반·애니메이션·캐릭터·장난감·출판·테마파크 등 다양한 콘텐츠로 확장 판매해 수익을 올리는 마케팅 방식을 뜻한다. 이것에 주목하는 이유는 일단 원천 콘텐츠가 성공하면 2차 콘텐츠 개발 비용은 상대적으로 적게 들어갈 뿐만 아니라 투자가 유리하게 작용되는 등 1차 콘텐츠의 흥행이 2차 상품의 수익으로 이어지는 효과를 볼 수 있기 때문이다. 또 2차 상품을 기반으로 또 다른 상품들이 제작된다. 문화콘텐츠산업의 OSMU는 통합적으로 거대한 수익을 창출해 낼 수 있다. 뿐만 아니라 제조업, 관광산업 등 타 산업까지 성장시키는 고부가가치 산업으로 자리잡아왔다.(김영욱, 2010, p, 16)

문화원형을 보존·응용·계승하기 위해서는 원형을 이루는 구성요소가 무엇인지, 어떤 부분, 어떤 형태, 어떤 개념을 선택할 것인지에 관련된 문화원형의 요소 설정이 중요해진다. 문화요소는 구성물을 구성하는 성분이고, 요인은 이 구성을 있게 만드는 원인이다. 기획한 콘텐츠가 완성되면 사라지는 반면, 요소는 계속 활용이 가능하며 새로운 창의성과 구성전략에 따라 계속 재구성에 활용된다. 문화원형의 요소 발굴은 요소들 자체의 중요성보다는 요소들 간의 기능 전환을 통하여 과거와는 다른 새로운 배치를 통해 과거와 부분적으로는 연결시키되 전체적으로는 다르게 만들어 현대화하기 위한 것이다.(황동열, 윤미화, 2007, pp, 155-156)


한국춤에서도 문화원형을 이루는 구성요소가 무엇인지, 어떤 부분, 어떤 형태, 어떤 개념을 선택할 것인지는 콘텐츠 제작에 중요한 요소가 된다. 예를 들어 위의 원형과제 중 ‘효명세자와 춘앵전’에서는 역사적인 사실을 토대로, 무자년(1828) 효명세자가 주최한 연경당 진작에서 ‘춘앵전’을 춤 춘 무동 김형식과 그의 딸 월희에 대한 스토리텔링이 담긴 춤콘텐츠다. 이는 단순히 원천자료, 동영상, 2D이미지, 3D그래픽, 모션캡처 등의 이미지화된 콘텐츠가 아니라 춘앵전에 담긴 이야기를 통해 대중에게 흥미를 유도할 수 있는 요소를 담아낸다. 하나의 이야기가 시나리오로 완성되어 OSMU로 활용되어질 있는 가능성을 제공한다. 한국춤은 단순한 이미지를 넘어서 이처럼 춤의 유래나 역사, 지역적 배경 등 다양한 이야기를 구성할 수 있다. 특히 ‘전통의 창작물’인 현대적 계승에는 한 가지 요소를 통해 안무 의도를 생성할 수 있고 여러 가지 각도에서 다양한 작품이 완성될 수 있다.

만약 무형 문화재라면, 이는 문화재 자체가 콘텐츠인 동시에 그 결과로 만들어진 콘텐츠가 하나의 문화재가 될 수 있다는 점을 주목해야 한다(김진영, 2011, p, 22). 하지만 전통문화의 계승에 관해 문화재 관리국이나 기관은 원형의 보존과 유지에만 급급한 채, 한국춤의 콘텐츠를 위한 다양한 요소에 대해서 전문적인 지식을 구축하고 연계하려는 노력은 부족하게만 느껴진다.

따라서 이번 장에서는 한국춤 콘텐츠의 요소를 어떻게 활용함으로써 다각도에서 OSMU화를 이룰 수 있는지에 대해 검토해 보기로 한다. 이는 위의 <표 16> 5개의 원형과제를 중심으로 춤의 스토리텔링화 및 사상과 철학 등의 활용방안에 관해 살펴볼 것이다.



<표 30> 한국춤 원형 디지털콘텐츠화의 OSMU화 활성화 소스개발

년 도	과제	
	요소	OSMU 활용방안
<b>조선시대 최고의 문화예술 기획자 효명세자와 &lt;춘앵전의 재발견&gt;</b>		
2 0 0 6	춘앵전의 앵삼(鶯衫) 이미지 	춘앵전의 노란색 앵삼은 피꼬리를 닮은 색이며, 그 춤은 시를 연상케 할 정도로 매우 은유적이면서도 경쾌한 운율이 깃든 춤이다. ‘피꼬리와 함께 하는 춤’으로 캐릭터화 하여 시나리오<피꼬리의 효심(가제)>화 할 수 있을 것이다.
	춘앵전 창사(唱詞)의 가사 빙정월하보 娉婷月下步 곱고도 고운 모습 달 아래 걸어가니 나수무풍경 羅袖舞風輕 비단 소매에 춤추는 바람은 가볍기도 하네. 최애화전태 最愛花前態 가장 사랑스러운 꽃 앞의 자태에 군왕임다정 君王任多情 임금께 서는 다정스런 마음 말기시네.	춘앵무 도입부에서 춤추는 이는 한삼을 낀 두 손으로 입을 가리고 고개를 숙이며 정중히 청중을 향해 노래 곡조를 읊는다. 춤과 음악을 곁들인 현대적 오페라의 형식으로 춤극 또는 뮤지컬에 활용할 수 있다.
	춘앵전 춤사위의 ‘화전태’ 이미지	꽃 앞에서 살포시 고개를 들어 수줍은 듯 미소 짓는 춤사위는 춘앵전의 으뜸가는 춤사위이다. 이는 한국여인의 자아를 함축하는 캐릭터에 활용할 수 있다.
<b>최승희의 문화원형 콘텐츠 개발</b>		
2 0 0 5	최승희의 고향인 홍천군의 지역성	홍천군의 지역축제에 글로벌 스타였던 ‘최승희 춤’과 관련한 홍보, 캐릭터, 춤 테마파크 등 관광산업 개발 및 해외 관광객 유치에 활용할 수 있다.
	월북했던 최승희 이야기	최승희의 일대기를 스토리텔링화하여 ‘춤+이야기’를 통해 영화 및 방송 시나리오, 동영상, 무

	용교육용 DVD에 소스로 활용될 수 있다. 이는 남북한 문화교류와 동북아평화공동체 건설 소재로 '최승희' 문화 콘텐츠를 발굴할 수 있다.
최승희 춤의 춤사위	남한춤의 정적인 면과 북한춤의 동적인 면을 결합해 창작의 새로운 시도로 활용될 수 있다.
<b>무형문화재 한국 춤의 디지털콘텐츠 개발</b>	
무형문화재의 기초 DB(비주얼 요소, 무복과 복식, 음악 등)	복원에 그치지 않고 캐릭터화, 테마파크, 다큐멘터리 제작 등의 산업에 충분히 활용될 수 있다. 즉 3D형태의 춤 프로그램은 영화 또는 애니메이션에, 전통춤 지킴이 캐릭터는 한국 전통춤 전용극장의 안내도우미 등으로 재미와 홍보를 극대화 할 수 있다.
2 0 0 4 살풀이춤, 승무 등의 역사적 배경 소재	<p>조지훈의 시 '승무'를 통해 문학과 춤의 이미지를 결합하여 한국춤의 미를 심상화 할 수 있다. 즉 승무는 세상사의 번민과 연민으로부터 벗어나려는 인간의 욕구와 염원을 잘 표현하고 있는 종교적 성향의 춤으로, 내면적인 성찰과 한국적 정서가 잘 드러난 춤을 이미지화 할 수 있다.</p> <p>승무의 여러 가지 유래 가운데에, 기생 황진이가 수도승 지족선사(知足禪師)를 파계시킬 목적으로 세모시 장삼에 붉은 가사를 메고 교태미를 뽐냈다는 설이 있다. 결국 지족선사는 황진이의 유혹을 못 이기고 파계한다는 승무의 이야기를 스토리텔링화하여 시나리오로 활용할 수 있다.</p> <p>또한 승무는 구운몽(九雲夢)의 내용처럼 제자 성진(性眞)이 길을 가던 중 8선녀가 노니는 것을 보다가 인간으로서 괴로운 연정을 불법에 귀의함으로써 세속을 잊기 위해 춤으로 표현했다는 설을 스토리텔링화 하여 시나리오 할 수 있다.</p> <p>살풀이춤의 유래는 무당이 흉살(凶殺)을 예방하는 곳을 하는 자리에서 모두가 하나가 되어 살에 낀</p>

		<p>액을 풀어내려 하였고 또 그렇게 될 수 있다고 믿었다는데 있다. 처음에는 주술적 춤이 오락적 형태로, 그리고 예술적인 형태로 변모하였는데, 이는 정(情)과 한(恨)을 엮고 풀어가는 한국춤의 신명에 대해 ‘춤과 함께한 한국인의 이미지(가제)’와 같은 쉬운 어린이용 교재 개발 등 한국춤의 예술적 가치를 보여줌으로써 교육적 활용을 기대할 수 있다.</p>
	<p>춤사위와 이미지</p>	<p>한국춤의 백미로 꼽히는 승무와 살풀이춤은 장삼과 수건을 도구로 춤을 뛰어나간다. 이는 외국인에게 한국춤이 공간에서 펼쳐 보이는 ‘여백의 공간미’가 신비한 예술성을 선사한다. 따라서 한국미술과 한국춤의 결합을 통한 ‘미술영상과 춤공연’의 융합적인 시도를 통해 보는 이에게 다양한 예술적 경험을 제공할 수 있다.</p> <p>이 중 검무는 조선의 최고의 민화가 신윤복 그림 ‘무녀신무(巫女神舞)’를, 승무는 김홍도의 그림 ‘무동(舞童)’ 등과 함께 이미지화 할 수 있다.</p>
<p><b>전통놀이와 춤에서 가장하여 등장하는 인물의 디지털콘텐츠 개발</b></p>		
<p>2004</p>	<p>전통놀이와 춤에 등장하는 인물의 캐릭터와 창작의 기본 데이터로 활용하도록 분야별 시놉시스 제작</p>	<p>처용무의 다양한 춤사위를 캐릭터화해 적극적인 활용방안을 검토한 성과다. 캐릭터의 특정부분만을 과장해 2차적 MSMU의 창작적 응용 소재로 활용하기에 상상력을 실어주는 콘텐츠다.</p>
	<p>처용무의 다섯 캐릭터의 오방사상과 춤동작</p>	<p>처용무 동작을 응용한 체조동작은 한국춤을 교육용으로 구체화한 좋은 본보기다. 이는 3D 응용에 관한 캐릭터를 제공해 한국적 다섯 캐릭터의 애니메이션을 개발하거나 동양적인 판타지 영화를 제작할 수 있을 것이다.</p> <p>오행은 중국에서 유입된 상징적 의미라고 알려져 있다. 반면 학자들 간에는 이미 중국의 영향이전에</p>

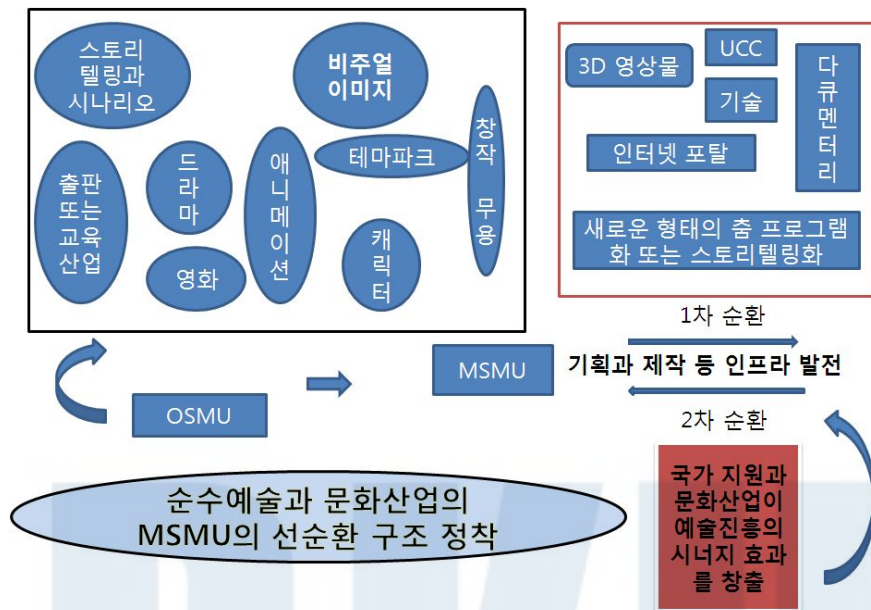
	<p>도 우리네 세시풍속에 자연스럽게 깃들여 있던 사상이라고 주장하는 사람도 있다. 한국춤에서 처용무만큼 오행을 뚜렷하게 볼 수 있는 춤은 드물다. 왕권정치와 함께 국가행사 때 추어진 처용무는 정형화된 형식이 표출된 의식무이다. 따라서 처용무는 역사철학적 배경을 토대로 한국춤의 예술 사상에 대한 이미지를 브랜드화 할 수 있다.</p>
<p>처용무 춤사위</p>	<p>춤사위를 보게 되면 한삼을 어깨에 메었다가 뿌리는 동작을 ‘낙화유수(落花流水)’라고 하여 부정부패의 몰락으로 해석한다. 이는 처용의 비극만이 아니라 현강왕부터 서라벌, 신라의 비극까지 당시 중앙정부에 대한 반란세력과 몰락한 양반들을 비유하는 정치적 풍자 성격을 드러내는 의미도 된다. 이러한 춤사위 외에도 벽사진경의 뜻은 여전히 강하다. 큰 보폭과 강한 발걸음도 그러하지만 오른 팔을 앞과 위로 들어 올리면서 다른 팔로 소매를 잡아 팔 안으로 끼우는 ‘도둑춤’은 역신을 물리치고자 하는 강한 의지로 해석된다.</p> <p>이 또한 한국춤의 역사적 이미지를 배경으로 교육적 교재, 게임 산업, 캐릭터화와 팬시상품, 모바일콘텐츠‘브랜드 코리아’의 한국춤사위의 미학을 소개하는 자료 등에 활용될 수 있다.</p>
<p>학춤의 동물 모방 춤사위</p>	<p>학춤은 한국 춤에서 유일하게 탈을 쓰고서 새의 형상을 그리는 춤이다. 학은 청아한 이미지와 기품 있는 고고함 때문에 종교적으로 숭고한 대상이 되었으며, 불로장생하는 십장생의 동물로 한민족의 사랑을 받아왔다. 따라서 한국춤 브랜드화의 안내도우미, 춤형상 이미지 등 다양한 로고와 캐릭터에 이미지화 할 수 있다.</p>

악학궤범을 중심으로 한 조선시대 공연문화 콘텐츠 개발	
2 0 0 3	<p>연구실(악학궤범과 관련한 주변이야기)-전시실(악기와, 복식, 의물)-감상실(음악, 무용)-공연장(세종조 희례연, 세종조 하례연의 연주절차)으로 나뉜 이야기</p> <p>무용학 뿐 아니라 음악사, 복식사, 미술사, 과학사, 국어국문학, 역사학 등 여러 분야의 원천 소스를 제공하여 원형그대로의 재현을 통한 보존과 기초자료로써 중요한 가치를 지닌다. 즉 교육을 위한 다큐멘터리, 만화 등의 시청각 교재 및 영상산업 외에도 제조업, 건축, 출판업 등에 활용할 수 있다.</p>

한국춤 원형 디지털콘텐츠화의 OSMU화 활성화 소스개발은 한국춤에 관한 역사, 지역적 배경, 춤사위와 음악 등 모든 기초자료를 토대로 춤콘텐츠를 산업화 할 수 있다. 한국춤은 한국의 지역문화를 토착화한 고유의 전통문화예술로 독창적인 한국적 양식으로 발전할 수 있는 토대를 콘텐츠화를 통해 제공할 수 있다. 즉 춤 콘텐츠의 OSMU화는 하나의 콘텐츠를 개발하여 다른 콘텐츠로 확대 발전시키는 것을 의미하고 이를 통해 전통문화예술의 부가가치를 극대화 하는 것이다. 디지털컨버전스를 통한 디지털콘텐츠화는 OSMU를 넘어서 기초콘텐츠를 토대로 무한확장의 개념인 MSMU(Multi Source Multi Use)전략으로 이어져 가고 있다.

MSMU는 1차 콘텐츠를 재창조하거나 새롭게 상품화 하는 비즈니스 전략으로, 다큐멘터리·각종 사회 이슈 등 다양한 문화소재들을 창작 과정에 활용한다. 예를 들어 드라마 ‘주몽’은 만화 ‘주몽’을 낳고 소설 ‘서편제’는 영화 ‘서편제’를 낳듯, 다양한 매체에 콘텐츠 생산 활동을 확장하여 산업으로 경제 가치를 이룩하는 것이다. 이로 인해 MSMU의 경쟁력 강화를 위한 선순환 구조가 정착되어지며, 콘텐츠의 성공은 MSMU의 기획과 제작의 인프라의 발전으로 이어진다. 또한 국가자원과 문화예술진흥의 시너지 효과를 창출함으로써 아래 <그림 17>과 같이 1차적, 2차적 순환구조를 거듭하게 된다. 이는 위의 김영욱(2010, p, 16)의 논문내용을 중심으로 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠의 산업화 과정을 그린 선순환 구조 모형에 대해 재구성해 본 것이다.





<그림 17> 한국춤 문화원형 디지털콘텐츠 선순환 구조 모형

한국춤 콘텐츠 개발은 과거의 유산을 현재의 문화자본으로 만들 수 있는 보고다. 이는 개발에 그쳐서 되는 것만은 아니고 문화산업적 특성을 고려하여 개발되어야만 한다. 문화자본을 위해 필요한 것은 과거의 답습이 아니라 현재의 한국적 가치를 발견하고 과거의 문화를 융합해 나아가는 과정에 있다. 그러기 위해서는 한국 전통춤의 가치전환이 필요하다. 새로운 가치창출의 인식으로 전통의 원형을 새롭게 재조명하고 창조적인 역량을 도모하는 것은 커뮤니티를 위한 소통과 참여, 나눔의 문화에서 온다.

가장 한국적 문화라는 가치인식은 전통고유의 문화적 인지가 자연스럽게 대중의 몸에 배이고, 그것을 통해 공동의 가치관을 가지게 될 때 바로 한국문화의 정체성으로 살아 있는 것이다.

### 3. 한국춤 문화거버넌스의 공공적 네트워크

한국춤은 문화예술향유의 수요와 관심에서 타 예술만큼 관심을 끌지 못하고 있다. 한국적인 전통예술의 범주에서 한국적 예술 가치를 실현하고 미래의 효용가치에 의해 공공재로서 지켜져야만 한다는 인식이 앞서 있는 상태라고 볼 수 있다. 예술의 창의성과 자율성을 바탕으로 하는 문화는 인간의 삶의 총체이면서 사회문제와 삶의 본질적인 물음을 해결하는 원리로 확대되고 있다. 문화개념이 확대됨으로써 정부의 문화행정은 새로운 정책을 필요로 하고, 민간이 참여하고 부처간 협력을 통한 정책 네트워크의 구축으로 자율 시장을 활성화해야 할 필요가 절실해지고 있다.

이러한 의미에서 문화거버넌스 개념은 '문화영역의 각 주체들, 즉 정부와 지방자치단체, 예술인 및 예술단체, 시민사회 등이 신뢰와 협동을 바탕으로, 문화의 사회적 가치 구현을 위한 정책과정에 참여하도록 하는 공공의사결정 체계'라고 정의해 볼 수 있다.(임고은, 2006, p, 2)

현재까지 문화거버넌스에 대한 개념적 정의는 거의 이루어지지 않고 있으며, 최근에 쓰이고 있는 문화거버넌스의 개념도 문화의 정의를 문화정책의 영역에 한정하여 정리한 내용으로 정의한다. 즉 '정부(국가), 문화시장(예술인, 예술인 단체, 문화기업), 시민사회(관객, 시민) 등을 포괄하는 참여자간의 동반자 관계에 의하여 공사간의 구분 없이 신뢰와 협동을 주요 가치로 하는 시민사회 네트워크 거버넌스'(김홍수, 2005, p, 54)라고 정의한다.

그러나 현재 문화거버넌스의 개념은 문화의 정의를 문화정책의 영역에 한정된 경우다. 문화거버넌스는 단순히 문화정책의 영역에 한정된 것이 아니라 문화의 사회적 가치를 구현할 수 있도록 하는 가치지향체계여야 하며, 전체 행정체계 속에서 그것을 가능하게 하는 형태가 되어야 한다.(임고은, 2006, pp, 22-23 재인용)

따라서 이번 장에서는 문화거버넌스를 '문화를 통한 공생, 공존, 공익의 네트워크로 효율적 정책을 실현하기 위한 공공의사 결정 체계 또는 지향해야할 가치 체계'라고 보고, 이 중 한국문화예술가운데 한국춤이 공공성을 확보하기 위해 상호주체들은 적합 영역에서 어떠한 네트워크를 형성하여 협력적인 상호작용을 이루어

내야 하는가에 대해 살펴보고자 한다. 다만 일반적 거버넌스의 세 주체인 국가, 시장, 시민사회를 정부, 문화시장(예술인, 예술인 단체, 문화기업), 시민사회(관객, 시민)로 보고, 이 중 한국춤 지원정책과 공공성확보를 위한 가장 우선적인 정책방안에 관한 것이다.

문화거버넌스는 가장 넓은 의미의 문화예술조직이며, 전사회적인 문화예술정책 유기체다. 문화거버넌스는 단편적인 민-관 협력이 아니라 정부와 시민사회 예술인(예술단체)이 유기적으로 정책을 결정하고 평가하는 공동체적 조직을 의미한다. 따라서 문화거버넌스는 통합적 문화정책과 민간영역의 주체적 참여를 기본 전제로 한다. (임고은, 2006, p, 77)

이에 정부는 문화예술지원과 관련한 투자를 통해 문화복지를 이루고 예술가와 예술단체의 문화시장은 활기를 찾으며, 기업이나 재단의 지원이 확대됨으로써 문화를 통한 경제가 활성화 되는 것을 의미한다. 시민사회의 적극적 참여와 자율성은 민간참여를 통해 정책의 효과와 실효성을 높일 수 있다. 문화거버넌스에서 추구해야 할 민간참여의 방식은 민간의 자문 또는 정책수립과정에서의 단기간 참여 등의 제한된 방식이 아니라, 정책의 수립과 평가에 이르기까지 매우 자율적이며 수평적인 네트워크를 유지해야 한다.

그렇다면 공공성 확보를 위한 한국춤 문화거버넌스를 위해서는 다음과 같은 핵심과제의 상호 수평적인 네트워크 구축이 필요함을 제시한다.

첫째 정부(국가)의 관점에서는 한국춤에 관한 모든 지원을 문화복지의 실현으로 정부주도형과 지방정부 주도형, 공동 주도형으로 구분할 수 있다. 정부주도형으로는 한국춤에 대한 법제도 마련, 예술공연 관람 지원, 예술가 활동무대 및 사회보장제도 등을 들 수 있다. 특히 예술가 정책 중 예술가 지위 향상과 사회보장제도 마련은 예술인 복지법과 관련이 있다.

문화정책백서(2012, p, 500)에는 2011년 11월 17일 공포된 예술인 복지법이 예술인의 직업적 지위와 권리보호 및 예술인의 사회경제적 지위향상을 목적으로 제정되었으며, 2012년 12년 18일 시행이라 쓰여 있다. 이 중 예술인 복지사업의 효율적인 수행을 위하여 한국예술인 복지재단을 설립하고, 예술인의 사회보장 확대 지원, 예술인의 직업안정·고용창출 및 직업전환 지원 등의 사업을 수행하도록 하였다.

예술인복지법은 예술인의 직업적 지위와 권리를 법으로 보호하고 예술인의 복지

지원을 통해 예술인 창작 활동 증진과 예술발전에 이바지 하는 것을 목적으로 마련됐다. 예술인이 문화국가 실현과 국민 삶의 질 향상에 중요한 공헌을 하는 존재로서 정당한 존중을 받아야 한다는 것과 예술활동 성과에 상응하는 정신적, 물질적 혜택을 누릴 권리가 있음을 분명하게 명시한다.

이는 정부차원에서만이 아니라 앞으로는 지방자치단체가 예술인의 지위와 권리를 보호하고 예술인의 복지 증진에 관한 시책을 수립하되 예산 범위 내에서 복지 증진 사업을 지원할 수 있도록 했다. 특히 예술인의 업무상 재해 및 보상 등에 관여하는 '산업재해보상보험법'이 정하는 바에 따라 적용을 받을 수 있게 됐다. (양창욱, 2012, p, 9)

하지만 문제는 비현실적이라는 것이다. 당초 가장 주안점을 둔 고용보험 관련 조항이 삭제됐고, 예술현장에서 소득수준과 계약관계를 조건으로 뒀으로써 예술인의 신분보장 문제는 근로기준법상의 '노동자성' 인정문제로 접근하여 대다수 예술인들에게 실질적인 구현의 문제는 숙제로 남는다. 이 시점에서 예술가의 직업안정과 고용창출의 직업전환의 지원은 정부가 적극적으로 나서야 할 때다. 이는 정부의 지원이 예술가의 고용증진과 수입을 창출함으로써 문화시장의 활성화에도 기여하기 때문이다.

2012년의 문화체육관광부의 주요 업무 계획에는 6,000개의 초·중·고교에 예술강사(무용과 국악 포함한 8개 분야)를 지원하기로 한다. 모두 4,350명에 617억의 예산이 소요된다. 앞으로도 이를 추가적으로 늘리고 방과 후 문화프로그램에 대한 지원도 강화한다. 하지만 국가기관 또는 학교 교육 시스템으로써 강사지원은 한국춤 전공자에게는 기초적인 예술활동 역량 강화의 제도적 기반이 되기에는 아직 미비하다.

한편 춤의 특성상 상해 등의 부상으로 인한 공제 또는 의료복지의 혜택을 누리기에는 세세한 예술장르의 특성까지 파악하지 못하는 구조가 한계다. 이는 예술가의 목소리를 들어주는 제도적 방안이 없을뿐더러 모든 예술장르를 지원하고자 하는 정부의 커다란 프로젝트 속에서 한국춤 예술은 특혜를 받지 못하는 실정이라 해도 과언이 아니다.

한국춤은 정부정책 속에서 다른 예술과 함께 발전되어야 할 예술이기도 하지만 한국춤만의 전통가치 속에서 지원책을 강구해 나가야 한다. 즉 한국춤은 전통예술

의 핵심가치로부터 춤이라는 예술적 장르에서 법과 제도적 장치를 마련해야 한다. 전통예술의 공공적 가치는 예술가 지원 또는 무료 상설공연지원으로 문화시민에게 형평성 있는 향수의 기회를 제공해 주어야 한다.

한국춤은 춤(무용)이라는 예술적 영역에서 비교적 열악한 환경에 놓여 있다고 할 수 있다. 한국춤은 직업고용과 인력난의 해결에 있어서 공연 또는 교육 외에 별다른 직업적 영역이 전무한 실정이다. 따라서 다른 분야와 똑같은 ‘예술강사 지원’은 당장의 현실로 보아 피부에 와 닿지 않은 정책이라 할 수 있다.

따라서 적극적인 예술가의 참여를 통해 한국춤의 문제를 해소하고 한국춤 활성화에 방해되는 요소를 찾아가야 한다. 처음에는 정부의 전폭적인 지원을 통해 중·단기적 과제로 ‘1인 1학교 교육’ 또는 ‘전통예술과 한국춤 필수 초등교육화’, ‘공공문화 시설의 한국춤 전담 교사’ 등과 같이 대폭적인 지원 정책을 시행할 필요가 있다. 이는 예술가가 사회적 요구에 의해 창작적 역량을 한껏 펼칠 수 있는 계기가 되고 한국춤을 계승·발전해 나아가는 궁지에서 자부심이 향상될 수 있기 때문이다. 정부가 지속적으로 한국춤만을 위한 정책을 펼쳐 나아갈 수는 없지만, 어느 정도 시장의 활성화를 위해서는 우선적으로 많은 규제와 방침을 두어 민간의 상호협력 체계를 모색해 나아가야 한다.

정부 또한 문화산업 관련 입법과 관련하여, 특히 문화정책을 수립할 때 주목해야 할 분야는 문화예술 분야 종사자의 지위향상 문제임을 밝혔다. 이는 유네스코가 1980년 채택한 ‘예술가의 지위에 관한 권고’와 관련된 문화정책의 중요 과제이기도 하다. 이 권고가 채택된 배경에는 예술가의 사회적·경제적 지위를 향상시킴으로써 예술가가 더 한층 문화발전에 공헌할 수 있는 환경을 조성하기 위해 권고한 것이다.

독일의 경우는 1983년 ‘예술가 사회 보험법’을 제정하였는데, 동법(同法)에 따른 예술가 사회보험은 사회적 생활조건을 보장하기 위한 것이다. 이 보험은 프리랜서 예술가들과 저널리스트들의 의료, 간병, 연금보험에 관해 규정하고 있다. 예술가 사회보험의 실행을 위해 제일 먼저 독립적인 예술가 사회조합이 설립되었다. 캐나다는 1988년 ‘예술가의 직업상 지위에 관한 정책을 실행하기 위한 법률’을 제정하였고, 오스트리아는 2000년 ‘예술가 사회보험법’을 정비하였다. 유감스럽게도 한국은 현재 독일의 예술가 사회보험 제도와 같은 것을 시행하고 있지 않다. (박성호,



2012, pp, 409-410)

예술가 지위향상과 사회보장은 앞으로 정부가 더욱 더 합리적인 정책을 펴야 할 중요한 부분이다. 한국춤의 공연관람 지원과 같은 당장의 보이는 정부 정책지원도 중요하지만, 예술가가 이 사회에서 자유롭게 창작하고 시민에게 좋은 예술을 공급할 수 있는 생산자로 존재하기 위해서는 예술가를 보호 육성하는 지원이 정부차원에서 우선 개입해야 됨을 말하여 준다.

이에 지방정부는 한국춤 원형개발과 같은 예술가 지원 또는 지역축제와의 연계를 통한 지역춤의 활성화에 중앙의 정책과 소통하며 구체적인 방안을 마련해야 할 것이다. 원활한 소통과 네트워크의 구축은 중앙과 지방정부의 공동주도형의 정책방안으로, 한국춤 글로벌라이제이션을 통해 한국춤을 상품화하고 관광 산업으로 활용함으로써 산업경제를 활성화시킬 수 있다. 따라서 중앙정부의 목표는 지방정부의 연계를 통해 세부적 논의가 진행될 수 있을 것이고, 문화시장에서 시민의 문화향수는 문화권을 형성하는 사회적 구조로 문화복지를 실현하게 되는 것이다.

둘째 문화시장, 즉 예술인, 예술인 단체, 또는 문화기업의 적극적인 시장 기능의 활성화를 의미한다. 즉 문화기업 등이 한국춤에 대한 투자가치를 인식하고 한국춤 개발 인력 등에 아낌없는 지원을 함으로써 예술가 또는 단체들이 활성화되는 경쟁력을 의미한다.

문화재단이 운영기업의 기부문화를 장려하기 위해서는 그 결과에 대한 투명성과 운영상의 자율성을 보장해 주어야 한다. 기업이 문화예술행사에 나서도록 주선하는 것도 시정부가 할 일이다. 기업이 공연단체를 지속적으로 후원하거나, 특정 문화예술 프로그램을 후원하도록 한다거나 기업들이 지역을 근거로 메세나 협회를 만들어 기금을 조성하는 것도 검토해야 한다. 이러한 기금은 지역정부의 문예기금의 매칭펀드로 해서 민관합동의 지역문화재단을 만드는 것도 문화예술행사의 활성화에 기여할 것이다.(김소라, 2010, pp, 75-76)

문화시장의 활성화는 정부의 예술가 지원제도나 공연관람 지원책 등 정부개입을 축소할 수 있고, 역량 있는 예술가가 창작의 기량을 펼 수 있는 자율적인 시장 체계로의 진입이 가능하다. 즉 이러한 시스템은 정부 지원이 우선적으로 고려되나, 탄력적인 시장의 움직임과 수요 또는 공급을 통해 정부와 민간시장의 긴밀하고 지속적인 네트워크가 필요하다.

예를 들어 문화예술교육 분야는 정부 정책과 관련하여 민간기업의 사회공헌 사업으로써 예술교육 사업을 함으로써 정책의 보완과 촉진의 기능을 수행할 수 있다. 즉 기업이 문화재단을 설립하여 문화예술교육 지원사업을 지원하는 유형과 한국 메세나 협의회를 통해 문화예술 사업을 지원하는 유형이 있을 수 있다. 민간기업이 행정 영역에서 정부 부처간 협력을 이끌어내고 사업을 추진하기에는 한계가 있으므로, 공공-민간 부문의 연계를 통해 더욱 효과적인 사업을 추진 할 수가 있다. 정부의 공교육 및 교정 시스템과의 연계를 통해 소외아동·청소년 또는 소외지역 등을 대상으로 차별화된 정책을 실현할 수가 있다.

다시 말해 전국 단위 네트워크를 확보한 공공기관과의 협력을 바탕으로 한다는 점에서 그 사업 범위 및 접근 방식이 차별화될 수 있다. 민간 기업은 각 분야별 문화예술교육을 집중화 할 수 있는 프로그램을 운영하거나 캠프 등을 통해 한정되어 있는 양질의 공교육의 지원 및 규모에 대해 수혜대상을 확대하고 개별화에 초점을 맞출 수 있는 것이다. 그러나 공공의 문화예술교육정책의 성격이 이처럼 다름에도 불구하고 교육현장에서 실시하는 프로그램은 정책의 효율적 측면에서 거의 동일(김자현, 2010, pp, 51-57)하며 지원하는 제도적 장치에 그치고 있다는 것이 문제다.

정부-민간의 네트워크 구축은 정부와 민간의 수평적 관계에서 나아가야 할 동일한 방향성을 실현하고 있더라도, 이를 각기 실현할 구체적인 커리큘럼 및 교육 프로그램, 차별화된 구성은 중요한 문제다. 한편 민간기업 자율로 운영되는 문화예술교육의 예술적·사회적 가치를 위한 민간기업-학교 간 연계방안에 대한 사회적 공감대의 형성도 중요하다. 이러한 관심 속에서 민간기업이 사회공헌사업으로서 문화예술교육 분야에 대한 투자를 아끼지 않고 정부 및 공공기관을 대상으로 사업을 제안하거나 협조하는 사례가 많아져야 한다.

한국춤 교육도 민간기업의 요청에 부응하기 위해서는 공공기관의 파트너십을 통해 매개기관으로서 공공성을 확보하기에 충분한 교육 프로그램 기관이 조직되어야 한다. 예술강사 지원 등 정부나 공공기관의 요구에 맞는 학생 또는 시민 프로그램 뿐 아니라 민간 기업이 저소득층이나 장애인을 비롯한 소외계층, 다문화 가정 등을 위한 치유적 프로그램 또는 그에 맞는 교육 프로그램에 새로운 아이템이 쏟아져 나와야 한다. 이러한 수평과 소통의 구조 속에서 정부-민간의 각각의 강점을 바탕으로 공공성의 효율은 극대화 될 수 있다. 이러한 단계에서는 예술인 또는 예술단체

는 단순히, 정부지원을 받은 수혜적 위치가 아니라 예술 창작물을 생산하고 그것을 시민사회에 유통하는 주체가 되는 것이다.

셋째 시민사회(관객, 시민)는 이러한 문화거버넌스 구조 속에서 정부가 지원하는 ‘사랑티켓’등 문화 복지 보조금 또는 예술가가 생산하고 유통하는 향유체험을 단순한 혜택으로 머물 것이 아니라 적극적인 문화시민으로써 생산적인 기능을 담당해야 한다. 시민사회의 역할은 예술을 활성화하기 위한 커뮤니티 활동 또는 정보의 공유와 자유로운 참여가 이루어져야 한다. 정부와 문화시장의 공공성에 방해되는 요소를 자연스럽게 정책에 반영함으로써 수평적 네트워크를 유지해야 한다.

문화예술영역에서 국가나 지역자치단체의 역할을 보완하는 지역주체로서의 민간의 역할은 그 어느 때보다도 중요하다. 문화시장과 시민의 자발적 참여는 자연히 정부의 개입이 축소되고 새로운 정책 수립을 통한 정부의 법·제도적 규제의 수직적 구조보다는 자율적이고 수평적인 원활한 소통이 이루어진다. 이에 커뮤니티 활동과 참여는 예술을 시민 주체로 이끈 성공적인 사례로 통한다.

한국의 문화체육관광부도 2006년 ‘창조’, ‘소통’, ‘나눔’ 등 문화행정의 3대 가치를 예술분야로 확산했다. 이는 문화예술의 대중 참여를 유도하고 문화시민으로 정착하기 위한 문화정책이라 할 수 있다. 영국의 경우 1975년 영국예술위원회 내부에 ‘커뮤니티 아트 위원회(Community Arts Committee)를 설립하고, 국가적인 차원에서 커뮤니티 아트를 촉진하기 위한 지원 결정의 권고문을 발표했다. 이 권고문 내용의 일부는 다음과 같다.

‘현재 예술을 즐기고 경험하는 사람은 인구의 약 5%정도 된다. 이는 대중들이 기존 예술에 대한 접근하기 어려움, 즉 기존 예술의 배타성 때문이라 생각되며, 이 결과 다수의 사람들이 그들의 삶과 질을 높여나갈 권리에서 소외되고 있다. 기존 예술의 배타성과는 달리 커뮤니티 아트는, 예술이 일상적인 삶과 관계가 없고 거리가 있다는 생각을 없애, 사회에서 문화의 근본적인 역할을 환기시켜 보다 많은 사람들에게 예술에 참여할 기회를 제공해 주고 있다’(경기문화재단, 2009, p, 75)

이후 영국은 커뮤니티 아트 활동을 연간 250,000 파운드 규모로 지원하기 시작하였고, 1990년대 중반 이후에는 그 규모가 크게 늘어나게 되었다. 이러한 커뮤니티 예술 활동은 사회 통합적 역할에 크게 이바지 하게 되어 예술의 효용성을 인정받게 되면서 문화민주주의 정책이라는 용어로 점차 유럽전역으로 확대되기 시작한다.

커뮤니티(Community)라는 ‘공동체’는 구성원들 간 심적, 정신적 일체감 또는 이해관계의 동질성에 근거하여 자발적으로 조직된 소집단’이라는 의미다. 따라서 커뮤니티 아트 개념에는 공동체의 구성원이 직접 예술에 참여하거나 예술가와 협업하여 적극적인 공동체 활동을 확대하기 위한 문화적 활동이라 말할 수 있다.

커뮤니티 아트의 대상은 공동체 구성원으로 예술을 통해 공동체의 가치 변화를 이끌어 내는 말이기도 하다.(노수정, 2009, p, 5) 이는 시민예술의 문화예술 지원정책인 문화를 통한 시장 활성화, 다문화활성화, 도시재생, 창조도시, 문화도시 등 다양한 정책마련이 실시되고 있다. 즉 커뮤니티 아트 정책은 도시화로 쏠리는 경향에서 이른바 소외된 이웃이 생기고, 지역문화나 전통적 공동체의 와해현상을 예술을 통해 개선하고자 하는 문화정책이다.

외국의 경우 정책주도형 커뮤니티 아트의 사례는 현재 여러 가지 문제점이 야기되고는 있으나, 한국의 경우 다문화 가정의 증가 추세나 지역축제의 장이 난립하고 있는 실정에서 커뮤니티 아트라는 정의 자체는 유용한 개념이 아닐 수 없다. 예술을 통한 소통의 개념, 참여의 개념으로 대중의 지속적인 관심을 이끌어내기 위한 커뮤니티의 실천은, 사회현상을 위한 제도이기 이전에 한국전통예술과 문화의 대중적 확산을 의미한다.

세계화를 실현하고 고유성을 지닌 한국 전통춤의 콘텐츠를 개발하기 위해 글로벌라이제이션의 방안에서 보편성을 논한 바 있다. 보편성의 원리는 친숙함에 있어서 누구나 누릴 수 있는 공감과 참여에 있다. 한국 전통춤은 순수예술의 영역에서 아직은 대중화 실현이 멀게만 느껴진다. 콘텐츠 개발의 원형과제가 너무나 제한적인 것도 바로 이 때문이다. 이를 위해서는 바로 커뮤니티 아트 시스템의 장점을 도입할 필요가 있다.

거듭 강조하지만 커뮤니티 아트는 일반시민이 참여하고, 지역문화의 진흥을 도모하는 참여하는 예술이다. 주체는 공공기관이 될 수도 있고 시민이나 예술인이 주도할 수도 있다. 즉 생활 속의 예술정책이 될 것이다. 예를 들어 도심에서 점심시간을 이용해 짬막한 무료관람을 즐긴다거나, 지역 축제 관람을 전국적으로 확대하기 위해 기념품을 주는 것도 방법이다. 공연을 관람 한 후에는 공연 평, 문화체험기, 더 나은 공연 기획안 등을 공모하여 공공정책의 일환에서 대중의 관심을 유도하는 것이다. 또한 다문화 가정을 위해 무료로 한국춤을 배울 장소를 마련해서 자연스럽게

문화적 참여를 유도하고 우리문화예술을 이해하기 위한 노력을 들 수 있다.

하지만 탁상공론에 불과한 듯 시민이나 예술가의 참여는 거의 봉사수준으로 활성화의 성과는 미비하다. 이점은 민간 예술가의 참여를 제한하고 기관에 소속되어 있는 춤 단체나 소수의 단체를 이끄는 홍보용 마케팅 정도에 그친다. 따라서 장기적으로 볼 때 다양한 ‘춤꺼리’를 제공하지 못하고 일률적이고 획일적인 전통소재의 반복된 기획공연 속에서 시민의 참여조차 불거리에 지나지 않는다는 평가를 받고 있다. 이는 춤 뿐 아니라 전통춤 콘텐츠의 대중적 인식과 통합적·보편적 가치 실현에 큰 걸림돌이 된다.

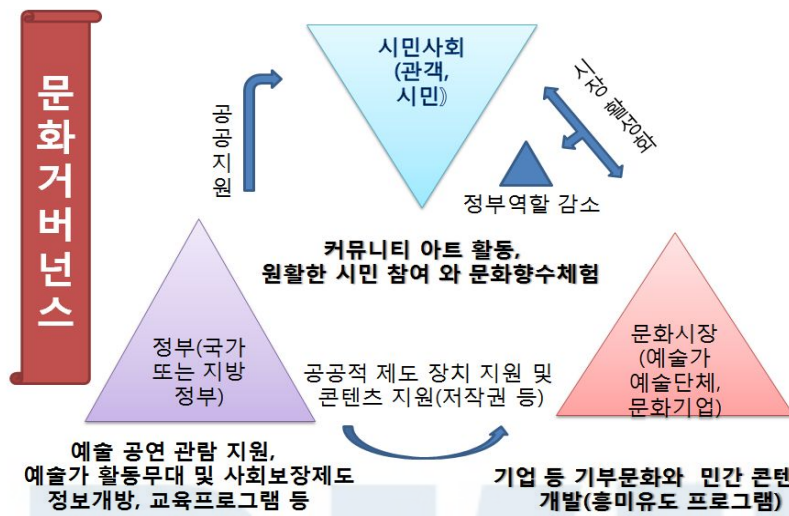
시민의 참여는 소통으로 이어지고 자연스런 참여를 통해 우리 문화의 인식이 확산된다. 또한 여러 가지 문화를 교류하고 실천함으로써 대중이 좋아하는 보편적 가치를 체득함으로써 창조적 아이디어를 얻게 된다. 춤 콘텐츠의 OSMU는 문화콘텐츠의 효율적인 전략이다. 이를 통해 춤 콘텐츠의 MS(Multi Source)가 MU(Multi Use)화를 실현하기 때문이다.

따라서 커뮤니티 예술 정책은 기관이나 무대의 지원에 그칠 문제가 아니다. 하드웨어 보다는 소프트웨어의 정책적 방안이 우선시되어야만 한다. 이를 위해서는, 첫째 대중의 유도와 관심을 끌 수 있는 한국춤 문화원형의 소재를 단계별로 계획하고, 시험단계에서는 전담 조직과 시민들의 반응을 살피며 대중적인 소스를 찾아내야 한다.

둘째, 위의 스토리텔링을 중심으로 한 춤 공연 또는 함께 참여하는 교육의 장이 병행되어야만 할 것이다. 보고 즐기는 공연만으로는 ‘소통’이라는 관점에서 대중화에 더딘 효과를 가져 오기 때문이다.

셋째 참신한 예술의 원천 소스는 현재 널리 알려진 단체의 춤이나 문화재춤에 있지 않다. 그러므로 문화재를 발견하고 찾던 초심으로 돌아가 전문기획력을 가진 기획자를 양성해야 한다. 이들의 필드워킹에 관한 지원과 중앙무대의 통로를 확산하여 다각도의 숨은 예술가들이 기량을 발휘할 수 있는 전문적인 지원책이 마련되어야 한다.





<그림 18> 한국춤 문화거버넌스의 공공적 네트워크

거버넌스는 자치단체·기업·시민사회·세계체제 등 모든 집단이 공공서비스와 관련한 네트워크를 형성할 것을 강조하고 있으며, 공공서비스를 생산·공급함에 있어 공동의 목적 달성을 위한 협상과 협력의 중요성을 강조한다. 사회전반에 거버넌스의 영향이 미치고 있기 때문에 문화예술분야 역시 네트워크와 협력이 강조 될 수밖에 없다. 문화예술은 중앙정부와 지역자치단체가 수립한 문화정책, 창작자·매개자·기획자·행정가 등의 문화예술 전문 인력, 소비자인 동시에 생산자인 시민들, 이 세 영역이 상호작용하는 공공의 영역이다.(김소라, 2010, p, 76)

한국춤 정책이 문화예술에서 차지하는 위치는 전통의 가치재와 예술의 가치재라는 점에서 검토되어야 할 것이다. 단순한 예술의 장르에서 지역축제의 오락적 차원에 그치는 것은 진정한 예술적 가치를 찾지 못한 것이며, 전통예술의 공공적 가치와 산업으로서 활용 가능성을 보지 못하고 있는 것이다. 우선은 정부의 정책과 맞물려 문화시장과 시민의 가치 인식의 제도적 방안이 먼저이며, 그로 인한 시장기능의 활성화와 적극적인 기업의 투자, 시민의 참여는 문화거버넌스의 원활한 네트워크를 구축하여 문화시민으로써 누려야 하는 문화의 공공성이 실현되고 있다는 증거다.

## IV. 결론

위 논문은 공공성을 중심으로 한국춤 원형에 대한 문화예술정책을 분석한 것이다. 연구는 행정학적 관점, 특히 공공성이라는 관점에서 분석의 틀을 마련해 한국춤 원형정책을 들여다보고, 그에 대한 정책적 구조를 체계적으로 살펴보고자 하는 일반적인 정책 논의를 주제로 한다. 즉 무엇을 어떻게 구체적으로 실현 할 것인가의 문화예술적 측면이 아니라, 행정학적 관점에서 정부와 민간, 시민의 네트워크가 어떠한 방향성을 가지고 정책을 실현해 나갈 것인가에 대한 방안모색이다.

한국춤 문화원형의 법·제도적 차원과 함께, 공공성의 가치를 실현하기 위한 콘텐츠적 차원에서 한국춤 디지털콘텐츠화를 중심으로 '문화원형 디지털 사업' 현황에 대해 살펴보았다. 이는 현시점에서 한국춤 원형복원의 현대적 가치를 재조명해 봄으로써 문화예술정책의 활용성에 대해 검토해 본 것이다.

콘텐츠 가운데 한국춤 원형은 당연히 진흥되어야 할 가치 있는 과제임에도 불구하고 지금까지는 원형보존 차원이나 복원의 차원에 그치고 있으며 과제도 극히 한정적이었음을 알 수 있었다. 특히 전통춤 디지털콘텐츠화에 있어 전통춤 원형에 관한 기술 인력 전문성의 부족과 고졸절차의 신뢰성을 확보하는 방법이 강구되어 있지 않았다. 또한 현재 산학 협력단의 협동과제와 전문 인력 배치에도 불구하고, 민간차원에서 콘텐츠 지식 기반을 마련할 수 있는 효율적인 정책이 아직 체계화되어 있지 않았다. 따라서 이를 비롯한 한국춤 문화원형의 공공화 정책에 관한 논의는 다음과 같은 범주에서 말할 수 있다.

첫째 예술에서의 공공성은 문화정책을 통해서 국민모두가 문화적 향수와 체험을 통해 삶의 풍요로움을 누릴 수 있도록 이루어져야 한다. 한국춤의 공공화 실현에 있어서 정부의 공공지원과 관련해서는 대중화 정책을 우선시해야 할 필요성이 제기된다.

둘째 정부지원의 개입여부와 관계없이, 한국춤의 공공재적 가치를 높이고 활용하기 위해서는 춤 콘텐츠 공공화 실현의 목표와 추진 계획에 대해 세부적인 기획안이 수립되어야 한다. 무조건적이고 거시적인 법·제도적 지원보다는 소프트웨어로서 큰

텐츠적 지원에 관해 보다 상세히 하부 구조화하는 것이 급선무다.

셋째 전통예술과 무용(한국춤 포함)의 수요정도가 다른 장르에 비해 떨어진다고 하더라도 공공재로서 전통문화의 가치는 미래의 효용도가 높은 점으로 미루어 소외되어서는 아니 될 원형소재라는 점이다. 그러기 위해서는 한국춤 소재에 관한 스토리텔링의 개발과 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 중요성이 제기되었다.

이에 방안은 다음과 같이 크게 두 가지로 모색된다. 즉 한국춤 가치 인식과 대중화 방안, 그리고 한국춤의 산업 활성화 방안이 적극적으로 검토되어야 한다는 것이다. 여기에는 산업 활성화의 또 다른 영역으로, 한국문화콘텐츠진흥원의 ‘한국춤 문화원형 디지털콘텐츠화’의 한국춤만의 독자성을 찾아내고 한국문화예술 브랜드로서 새로운 정책적 방안이 모색되어야 한다.

이는 한국춤의 스타 브랜드와 마케팅 전략, 문화 거버넌스 구축을 통해, 단기적으로는 기초 원형 소스의 인문학적 콘텐츠 디지털화를 선도하고, 장기적으로는 믿고 신뢰할 수 있는 문화상품으로의 OSMU(One-Source Multi-Use)를 극대화 할 수 있는 방안이다. 특히 지역춤의 소통과 대중화의 방안으로 글로컬라이제이션과 커뮤니티 아트 시스템 구축은 무엇보다 ‘문화의 대중화’를 선도하고 한국춤의 원형과제의 MSMU를 실현하는 정책을 의미한다.

지역축제 마케팅은 기초적인 문화예술의 상품화전략으로 충분하다. 다만 한국춤을 대중에게 알리기 위해서는 그에 맞는 상품화 전략이 지자체에 그칠 것이 아니라, 정부기관이나 문화예술단체와의 교류 속에서 정보를 공유하고 개방, 홍보하여 지역문화의 선도 뿐 아니라 정부, 민간, 기업의 협동적 네트워크 구축이 중요하게 대두되었다.

한국춤 원형은 순수예술을 뛰어넘어 콘텐츠로서 고부가 가치산업이자 공공재로서 문화예술이다. 한 시대의 문화적 취향은 경제 자본의 영향을 받기도 한다는 연구(이성호, 김말애, 2012, p, 212)가 있다. 아직은 대중화의 인식에서 멀게 느껴지는 한국춤 공연이 다시 부활하기 위해서는 지역축제의 장이나 다양한 커뮤니티 활성화를 통해 경제적 부담을 넘어서서 다양한 접근방안을 검토하고 소통을 위한 정책을 마련해야 한다. 그러나 민간단체에서의 인력 양성과 수급문제, 예산확보, 개인 및 민간기업의 문화진흥정책과제 협력이라는 산업적 인식은 아직도 멀게만 느껴진다. 이 점은 문화원형과제가 당장의 부가가치를 창출해 내는 사업이라 보기 어렵고, 기

업 중심의 메세나 운동이 한국춤을 장려할만한 가치 인식 등의 부족을 들 수 있다

한국춤 콘텐츠 개발이라는 하드웨어적인 정량적 확대기반을 조성하기 전에, 대중의 소통과 참여, 나눔을 통해 소프트웨어적인 정책 방안을 마련해야 할 것이다. 정책집행의 행정권 안에서 만들어진 국내 야외공연장만 해도 한국춤 원형콘텐츠(전통)를 고려하지 않은 채 설계된 구조 등은, 다양한 문화원형의 창의적 소재를 알리고 전통춤을 소통하기에는 여러 가지 한계(전범수, 2012, pp, 201-210 참조)를 지닌다.

한국춤의 자연스런 가치인식의 변화는 한국춤 원형에 대한 상호협력적인 시스템을 활성화할 수 있다. 창조적 보고로서 또 공공산업으로서 경제적 가치에 부흥하는 사업임이 확실시됨으로써 대중의 한국춤에 관한 수요는 증대되리라 기대한다. 공공연한 문화예술단체와 국가 문예정책은 참여하는 대중예술의 직·간접적인 후원자로서 소통의 역할을 할 수 있어야만 한다. 이러한 네트워크는 문화예술정책의 새로운 패러다임을 위한 부흥 및 현 정부의 문화예술정책에 대해 창조적 역량으로 기여할 수 있기 때문이다.

## 참고 문헌

### 1. 한글 문헌

- 강내희(2003), 타자의 문화연구와 숭고의 미학, 문화과학 29호, 문화과학사.
- \_\_\_\_\_ (2003), 한국의 문화변동과 문화정치, 문화과학사.
- 경기문화재단(2009), 경기 북부형 커뮤니티아트 모델 네트워크화 최종보고서.
- 고바야시 마리(2002), 문화 예술과 법, 이토스 야스오 외 지음, 이홍재 옮김, 예술경영과 문화정책, 역사넷.
- 금천예술공장(2010), 공정영역에서 예술의 역할: 지역재생의 과제와 커뮤니티 아트, 금천예술공장 국제심포지엄.
- 김경욱(2001), “예술의 경제적 가치 및 공적지원의 정당성 논쟁 II”, 민속예술 67호,
- 김교빈(2005), “문화원형의 개념과 활용”, 인문콘텐츠 제6호, 인문콘텐츠학회.
- 김기현(2010), 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 발전방향 연구, 중앙대학교 예술대학원, 석사학위 논문.
- 김두리(2007), 지역축제에서 전통춤 공연의 현황분석을 통한 활성화방안, 경희대학교 석사학위 논문.
- 김만석(2010), 예술패러다임 변화를 통한 한국 전통공연예술의 발전방안에 관한 연구, 예술경영학과 석사학위논문.
- 김성구, 심용보(2002), 신자유주의와 공공부문 구조조정, 문화과학사.
- 김성운(2008), 정책학의 이해, 펜과 파스텔.
- 김선정(2007), “지역축제에서의 무용공연환경과 관람만족 및 지역충성도의 관계”, 한국여가레크리에이션학회지, 제 31권 제 3호(통권 36호).
- 김세훈, 서복순(2012), 문화예술 공공지원정책의 공정성 인식에 관한 탐색적 연구: 주체, 내용, 대상을 중심으로, 한국사회와 행정연구 제 23권 제 1호.



- 김소라(2010), 지방문화행정에서 지역문화재단의 역할 정립에 관한 연구, 숙명여자대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 김여수(1988), “문화정책의 이념과 방향”, 문화예술논집, 제 1집, 9월호.
- 김영욱(2010), 문화원형을 통한 문화콘텐츠 개발 사례와 공연예술산업 발전 가능성에 관한 연구, 추계예술대학교 문화예술경영대학원 석사학위논문.
- 김윤일(2007), 성남시립합창단을 중심으로 한 문화공공성 방향, 장로회신학대학교 대학원 석사학위논문.
- 김자연(2010), 문화예술교육 분야 정부 정책사업과 민간기업 사회공헌사업의 연계방안 연구, 연세대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 김재영(2005), “원형이론의 이해: 칼 융과 그 이후의 논리를 중심으로”, 인문학 콘텐츠 워크샵 자료.
- 김정수(1995), “국제화·세계화 시대의 한국행정의 진로”, 한국행정연구원.
- \_\_\_\_\_ (2002), “미녀와 야수-문화행정의 새로운 패러다임 모색”, 한국행정연구 11호.
- \_\_\_\_\_ (2010), 행정학적 관점에서 본 예술과 공공성의 관계, 문화예술경영학 연구 제 2권, 제 2호.
- \_\_\_\_\_ (2006), 문화행정론: 이론적 기반과 정책적 과제, 집문당.
- 김정연, 김재웅(2007), “한국 애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용”, 한국콘텐츠학회논문지, Vol.7, No.12.
- 김진영(2011), “문화콘텐츠 신전략과 개발모형 연구”, 동국대학교 대학원, 석사학위논문.
- 김지원(2007), 한국춤의 코드와 해석, 한양대학교 출판부.
- \_\_\_\_\_ (2009), 한국춤으로의 여행, 동아일보사.
- \_\_\_\_\_ (2010), "한국 전통춤사위에 나타난 원(圓)형태의 미학적 해석", 한국언어문화학회, 제 41집.
- 김창수(2009), 문화공공성 개념에 입각한 정권별 문화산업정책 비교 연구, 한양대학교 학원 박사학위논문.
- 김평수(2010), 문화공공성과 저작권-저작권강화의 정당성에 대한 비판적 연구, 한국외국어 대학원 석사학위논문.

- 남해경(1992), 공공성의 개념에 관한 연구, 중앙대학교 석사학위 논문.
- 노수정(2009), 커뮤니티 아트 현황과 활성화 방안 연구, 단국대학교 경영대학원 석사학위 논문.
- 노시평 외(1999), 정책학, 서울:학현사.
- 롤런드 로버트슨(2000), 세계지역화: 시간, 공간과 동질성, 이질성, 윤민재 편저, 근대성 탈근대성 그리고 세계화. 사회문화연구소 출판부.
- 류지성(2007), 정책학, 서울:대영문화사.
- 말콤 워터스, 이기철 옮김(1998), 세계화란 무엇인가- 그 사회적 개념, 현대미학사.
- 문제도(2010), 문화예술 지방행정의 효율적 개선을 위한 연구, 홍익대학교 경영대학원 석사학위논문.
- 문화원형콘텐츠 총람(2006), 한국문화콘텐츠 진흥원.
- 문화체육관광부, 한국문화관광연구원(2012), 2011문화정책백서.  
 \_\_\_\_\_(2009), 2008문화정책백서.  
 \_\_\_\_\_(2011), 2010 문화향수실태조사,
- 민주식(2010), 한국공중무용 공연마케팅의 활성화 방안, 영남대학교 조형대학원 석사학위논문.
- 박광국(2008), "문화정책. 한국행정 60년". 공공정책.
- 박병섭(2003), "공공부문에 대한 규범적 접근", 민주법학, 제 23호.
- 박성진(2011), 문화콘텐츠 산업의 국제화 사례연구, 홍익대학교 경영대학원 석사학위논문.
- 박원용(2007), 문화원형콘텐츠의 OSMU 변환을 위한 개발 프로세스 개선 모델에 관한 연구, 고려대학교 정보통신대학원 석사학위논문.
- 박윌(2001), 예술행정과 음악행정에 관한 비교조사 연구, 중앙대학교 예술대학원 석사학위 논문.
- 박상환(2008), 예술과 문화콘텐츠, 오스코.
- 박성호(2012), 문화산업법, 한양대학교 출판부.
- 박재기(2005), 글로벌마케팅, 형설출판사.
- 박지혜(2011), 존 러스킨의 '예술의 정치 경제학'에 나타난 예술 경제 사상과 현대 문화 경제학에 주는 의미, 홍익대학교 경영대학원 석사학위 논문.

- 박진규 외 (2005), 지역문화와 축제, 글누림.
- 변광섭(2008), 문화가 예뻐졌어요, 새미.
- 배수율(2006), 디지털 무용콘텐츠에 대한 가치 인식 조사와 발전 방향, 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 서복순(2006), 문화예술에 대한 정부개입과 지역문화정책의 정당화 논거, 한국지방자치연구 통권 15호.
- 서종대(1994), 한국전통문화의 형성과 특징에 관한 연구- 60년대 이후 무형문화재 마당종목을 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 성기숙(2008), 춤의 정책은 있는가, 서울: 민속원.
- 소영진(2003), "행정학의 위기와 공공성 문제, 정부학연구", 제 9권 제 1호, 나남출판사
- 손차혜(2008), 법률 및 제도를 통한 예술인 공공지원에 관한 연구, 동덕여자대학교 대학원 석사학위논문
- 심광현(1999), 문화사회를 위하여, 문화과학사.
- 안병철 외(2009), 공공서비스의 역사적 변천과 특성, 한국거버넌스학회보 제 16권 제 2호.
- 안선국(2004), 한국의 전통공연예술 정책에 관한 연구, 한양대학교 행정대학원 석사학위 논문.
- 안영길(2003), 미학예술학 사전, 미진사.
- 안지영(2008), 문화원형 디지털콘텐츠화 사업을 중심으로 본 무용콘텐츠 활성화 방안 연구, 한양대학교 석사학위논문.
- 양건열(2004), 미술창작스튜디오 운영활성화 방안, 한국문화관광정책연구원.
- 양창욱(2012), 국내 예술인복지법의 성공적 시행을 위한 연구, 동국대학교 석사학위 논문.
- 염주희(2012), 디지털 미디어 기반의 문화원형콘텐츠 활성화 방안에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문.
- 염추만(1995), 문화예술행정의 발전방안에 관한 연구, 중앙대학교 행정학과 석사학위논문.
- 오세형(2011), 커뮤니티 아트 유형과 사례연구, 성공회대학교 석사학위 논문.

- 와나타베마모루 지음, 이병용 옮김(1994), 예술학, 현대미학사.
- 윤종수(2008), 디지털 시대의 저작권과 Creative Commons License, 글로벌 KHU 기업법무 리뷰, 제 1권 제2호.
- 이병량(2011), "문화정책과 공공성, 한국거버넌스학회보", 제 18권 12월호.
- 이성호, 김말애(2012), "체육공원내의 야외공연장 건립에 관한 법제", 한국콘텐츠학회논문지, Vol.12, No.1.
- 이영순, 서봉철(2002), "마케팅 믹스 모델의 사이버 전환에 관한 실증적 연구", 한국유통학회 제 7권 1호.
- 이종열(2004), "문화정책평가의 지표체계구성에 관한 연구; 문화콘텐츠 문화원형 개발 사업을 중심으로", 정책분석평가학회보 제 14권.
- 이용학(1999), 무형문화재 전승·보존 활성화 방안에 관한 연구, 연세대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 이윤선(2006), 민속문화 기반의 문화콘텐츠 기획론, 민속원.
- 이성호, 김말애(2012), "체육공원내의 야외공연장 건립에 관한 법제", 한국콘텐츠학회 논문집, Vol.12, No.1.
- 이은정(2010), 한국궁중무용 공연마케팅의 활성화 방안, 영남대학교 조형대학원 석사학위논문.
- 이혜경(2001), "공공예술지원과 예술의 공공성: 영국의 경험", 문화정책논총 제13집.
- 이해영, 황기돈(1998), 시장과 공공영역: 공공부문 '민영화'와 한국사회 공공성의 위기, 21세기 한국사회와 공공영역 구축의 전망, 문화과학사.
- 이케가미 준 외 공저, 황현탁 역(1999), 문화경제학, 나남출판사.
- 이현숙(2012), 문화예술 정책이 경제적 가치에 미치는 영향에 관한 연구, 중앙대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 이흥재(2004), 문화예술정책론, 박영사.
- 이흥재(2006), 문화정책, 논형.
- 임고은(2006), 문화예술의 사회적 가치 구현을 위한 문화거버넌스 체계 연구, 경희대학교 경영대학원 석사학위 논문.
- 임의영(2003), 공공성의 개념, 위기, 활성화 조건, 정부학연구, 제 9권 제 1호, 나남출판사.

- \_\_\_\_\_ (2010), "공공성의 유형화", 한국행정학보, 제 44권 제 2호
- 임재해(2005), 무형문화재의 문화적 가치 재인식과 창조적 계승, 무형문화재의 원형 보존과 창조적 계승, 한국민속학회지 제 173차 학술발표회.
- 임학순(2009), "한국 문화정책 연구 경향 분석(1998- 2007)", 문화정책논총, 제 21집.
- 임학순 외(2009), 디지털콘텐츠와 문화정책, 디지털문화콘텐츠연구소, 북코리아.
- 임희섭(1987), 한국사회의 발전과 문화, 전환기시대의 문화와 문화변동. 나남.
- 전범수(2012), "문화예술 취향 레퍼토리 구조 연구", 한국콘텐츠학회논문지, Vol.12, No.6.
- 전정연(2009), 문화원형의 콘텐츠 개발사례 연구, 이화여대 정책과학대학원 석사학위논문.
- 정민 외(2002), "한·중 전통문화 관련 디지털 인문콘텐츠 실태 비교 및 수준 향상 방안 연구", 한국학 논집.
- 정성욱, 임상호(2004), 순수예술과 문화산업의 연계전략개발, 서울: 한국문화관광정책 연구원.
- 정은영(2010), 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 중요성과 발전방안 모색, 한국체육학회지, 2010 학술발표회 단일호.
- 정진미(2008), 한국전통춤 공연의 활성화 방안 연구, 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 정철현(2008), 문화정책과 예술경영, 서울: 서울경제경영.
- 정홍익 외(2008), 문화행정론, 대영문화사.
- G. 루카치 외, 이춘길 역(1985), 리얼리즘 미학의 기초이론, 한길사.
- 최석중(2012), 지역브랜드 이미지 재고를 위한 박물관 활성화 전략 방안 연구, 한양대학교 공공정책대학원 석사학위논문.
- 최재승(2011), 문화를 읽는다, 미래를 본다: 21세기 한국문화정책의 방향 모색, 서울: 나무와 숲.
- 최지원(2010), 문화유산의 디지털 콘텐츠화 과정과 프레임워크에 관한 연구, 연세대학교 정보대학원 석사학위논문.
- 코카포커스(2012-2), 문화원형 디지털화 사업의 평가와 향후 발전방향, 통권50호.
- 한국도시지리학회(2008), 지방도시 경쟁력 창출을 위한 커뮤니티 활성화 사업방안



연구, 한국도시지리학회지.

한국문화콘텐츠진흥원(2008), 우리문화원형의 디지털콘텐츠화사업 종합계획 (2003-2007), 중앙대학교·한국문화콘텐츠진흥원.

\_\_\_\_\_ (2012), 문화원형콘텐츠총람(2002-2010), 한국콘텐츠진흥원.

한양명(2006), “무형문화재 예능분야의 원형과 전승문제, 무형문화재 원형보존과 창조적 계승”, 한국 민속학회 제 173차 학술발표회.

해외메세나 연구보고서 번역 시리즈(2007) 발행인: 박영주, 예술을 통한 창조 경영, 한국메세나 협회 · 문화관광부.

황동열, 윤미화(2007), “문화원형기반 창작아카이브의 특성과 활용방안에 관한 연구”, 한국무용기록학회지, 제 13권.

황인주(2010), “지역특성을 고려한 무용축제 연구”, 무용기록학회지, 제 19권.

허윤선(2006), 국내 미술창작스튜디오 현황 및 활성화 방안, 이화여자대학교 석사학위논문.

홍대기, 송병선, 이남용(2010), 공간정보 및 문화콘텐츠 융합환경에서 공공 문화콘텐츠 서비스 프레임워크 구현, 디지털콘텐츠학회 논문지 제 11권 2호.

홍승찬(1998), “사례로 풀어보는 공연예술의 마케팅 전략”, 한국종합예술학교 논문집 창간호.

현지은(2010), 예술에 대한 공적지원의 이론적 배경 및 발전 방안에 관한 연구, 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문.

## 2. 외국문헌

根木 昭(2001), 日本の文化政策: 「文化政策学」の構築に向けて, 勁草書房.

—— (2003), 文化政策学入門, 水曜社.

—— (2005), 文化行政法の展開: 文化政策の一般法原理, 水曜社.

日本文化行政研究会(2001), 文化行政, 水曜社.

平田オリザ(2001), 芸術立国論, 集英社.

Bozeman, Barry(1987), All Organizations are Public: Bridging Public and Private Organizational Theories, San Francisco: Jossey Bass Business and Management Series.)

Craik, Jennifer(2007), Re-Visioning Arts and Cultural Policy, ANU E Press.

Diane Amans(2008), An Introduction to Community Dance Practice, Palgrave Macmillan.

Easton, David(2005), A Systems Analysis of Political Life, New York: Wiley.

Houston, S(2005). Participation in Community Dance: A Road to Empowerment and Transformation, New theatre quarterly, Vol. 21, No.2

Keith Knight, Mat Schwarzman(2009), Beginner's Guide to Community-Based Arts, New Village Press.

Kelly, Owen(2004), Community, art, and the state, Open University Press.

Miller, Toby & Yúdice, George(2002), Cultural policy, Core cultural theorists, Sage.

Roland Robertson(1992), Globalization: Social Theory and Global Culture, London: Sage.

Ronchi, Alfredo M.(2009), Culture: Cultural Content in the Digital Age, Springer.

Talor. E. B(1993), Primitive Culture, 서울: 브리태니커 동아출판사, Vol. 8.

Tatarkiewicz, Wladyslaw(1980), A History of Six Ides Warszawa, Pwn-polish Scientific publishers,

Sharkansky, Ira(1978), Public Administration: Policy-Making In Government Agencies, 3rd ed., Chicago: Rand McNally College Pub. Co.

Quinn, R. B. M.(1998), Public policy and the Arts: A Comparative Study of Great Britain and Ireland, Ashgate, Adlershot.

### 3. 그 외

디지털예산회계시스템 사이트 [www.digitalbrain.go.kr](http://www.digitalbrain.go.kr)

문화관광부(2003), 문화관광부 홍보업무 운영 방안, 내부보고서, 2003.3.14.

문화체육관광부(2010), 함께 누리는 문화 행복한 대한민국, 2011 주요업무계획  
2010.12.17



# ABSTRACT

## Korean Government's Preservation Policies for Cultural Archetype of Korean Dance - Focused on Public Interest

Kim, Ji Won  
Department of Administration,  
Graduate School,  
Dankook University  
Advisor: Professor Ji Seong Ryu

As Korean culture has expanded in the center of the global market, the additional value created by the globalization of the Korean Wave (Hallyu) is difficult to calculate in figures. As such, preserving the archetype of Korean dance and the creating digital contents of them is not limited to being a government project but is also gathering attention of the cultural industry as well due to its massive additional value. However, it is the time to resolve the task of developing dance contents and change the public recognition of the value of the archetype of Korean dance.

Even so, culture and art are public goods enjoyable by every member of the society. This means that the public must take the initiative in rediscovering the cultural value of Korean dance and traditional dance is the subject of systematic art policies that represent the Korean identity in the perspective of

public interest,

‘Public Interest’ is one of the most basic and fundamental issue in the study of administration. As culture art possesses the basic characteristic of being enjoyed by every member of the society, it is the right time to discuss the issue of ‘public Interest’ of Korean dance in the perspective of administration. In other words, it is the time to define and analyze the framework of categories of culture art policies and establish the foundation for discussions on the direction of culture art policies.

This study attempts to analyze Korean government's culture policies focusing on the concept of ‘public interest’ in critical viewpoint. The focus of the analysis is concentrated on the conceptual definition rather than the actual application of policies to review the discuss ‘public interest’ of art and culture policies in the real world. In other words, this study is attempting to seek a new direction in defining the ‘public interest’ of Korean dance. Discussions on the archetype preservation policies for Korean dance may have underestimated the importance of public interest.

In particular, to apply concept of public interest on Korean dance, the focus must be invested in the aspects of public goods. This study proposes a direction of culture art policies through the reviewing of the preservation policies on the archetype of Korean dance in the perspective of public interest and reviewing of the modern value of the preserving the archetype of Korean dance.

This study has found the lack of specialists of Korean dance and the need for confirming the reliability of historical investigation. In addition, the lack of governmental support in the talent fostering efforts of civilian companies is still present even with the joint programs of university–industry cooperative groups. In other words, the interest invested in talent fostering, resource distribution and securing budgets by the civil sector, promoting individual cooperation and industrial interest in the task are still unsatisfactory. We need



to establish a model of cultural governance.

As archetype of culture is not a business creating profit in short term, the culture industry do not show much interest on Korean dance. In such situation, software policies promoting the public awareness of culture consumption through communication and participation must take priority over numerical hardware policy of developing contents. Through such, the Korean public will be able to naturally recognize the value of Korean dance which is a creative reservoir of culture and is an item capable of creating economical value as a public industry.

