

대중문화 활성화를 위한 정책 연구

Policy Research for vitalizing Popular Culture

정선기

2011. 11

대전발전연구원

<차례>

I. 서론	5
1. 연구의 배경	5
2. 연구의 목적	6
II. 이론적 검토	8
1. 사회적 의미	8
2. 개념적 논의	10
3. 대중문화의 범주	13
III. 대중문화예술 여건 분석	17
1. 문화예술 인프라	17
2. 문화예술 산업	23
3. 인력양성	30
4. 문제점	37
IV. 대중문화예술 활성화 방안	43
1. 쟁점과 과제	43
2. 활성화를 위한 정책 방안	51
3. 인력의 양성 및 활용	65
V. 결론	68

<참고문헌>

I. 서론

1. 연구의 배경

지식기반사회의 급속한 변화는 문화의 생산·유통·소비 방식에서 뿐만 아니라, 문화의 개념 자체에 대해서도 새로운 정책적 이해와 접근을 요구하고 있다. 인간의 지식이나 창조적 역량이 중요해지면서 문화예술은 바로 창조적 생산의 원천을 제공하는 가장 핵심적인 요소로 간주되고, 문화와 지식 활동은 점점 더 강하게 융합되고 있다.

또한 공간적으로 국제화·정보화에 의해서 문화의 이동성과 역동성이 크게 증대하고 있으며, 문화는 어떤 단일 지역이나 단일 국가에 국한된 요소가 아니라 지리적 경계를 뛰어 넘는 유동적 형태로 변화하고 있다. 이러한 국제화에 따른 다문화사회의 발전은 점차 상이한 문화적 가치에 대한 인정과 문화적 관용성을 증대시키고 있다.

이제 다양한 생활양식에 기초한 다원적 문화가치와 선택적 문화수용이 보다 확산되면서 종래의 ‘고급-대중’ 문화 구분이 의미를 잃어가고 있다. 문화의 경계과괴로 인해서 문화 창조의 대상과 범위가 크게 확장되고 있으며, 문화예술의 ‘장’은 더 이상 어떤 전문 예술인의 전유물이 아닌 일반 대중들의 체험 및 활동 영역이 변하고 있다.

이러한 정책 환경의 변화에 따라 정부는 그간 순수창작예술 중심으로 이루어지던 문화예술의 지원을 점차 대중예술까지 확장하고 있다. 그에 따라 많은 지자체들은 지역차원에서 대중예술에 대한 지원책을 마련하고 있으며, 대전광역시도 대전지역의 대중문화예술을 효과적으로 활성화하기 위한 체계적인 정책 방안을 마련하기 위해 고심하고 있다.

그러나 대중문화예술에 대한 지원은 변화하는 문화예술 장르의 범주를 반영한다는 점에서 전통적인 지원과는 의미의 차이를 보여준다. 전통적으로 문화예술 활동에 대한 정책적 지원의 정당성은 흔히 그 ‘공공재적’ 특

성이나 ‘시장실패’의 측면에 기초하는 경향이 있는데, 대중문화예술의 경우는 시장실패보다는 오히려 문화산업과 관련된 시장에 기초한 영리적 예술 활동으로 인식되는 경향이 강하다.

대중문화예술에 대한 정책적 지원은 대중문화예술의 개념에 대한 정의, 그 시장 및 영리적 활동에 따른 세부 범주의 구분, 그 사회적 가치 창출의 특성 등을 명확히 규정하면서 접근할 필요가 있다. 본 연구는 대중문화예술의 개념 및 그 하위 범주별 특성, 대중문화예술의 인프라 여건 분석, 대중문화예술 관련 전문가 및 현장의 활동가 의견 수렴 등에 기초해서 지역의 대전시가 동원할 수 있는 정책적 지원 수단 및 효과적인 지원 방안을 살펴보고자 한다.

2. 연구의 목적

지식기반사회가 진전됨에 따라서 지적 창의력의 중요성이 커지고 있다. 문화예술은 자라나는 세대들이 창의력을 키우고 동시에 급속하게 성장하는 문화콘텐츠산업의 자양분을 제공하는 토양이라고 할 수 있다. 이제 고급문화와 대중문화의 경계가 희석되고, 문화예술의 대중화와 산업화가 급속하게 진전됨에 따라 그에 대한 지역 차원의 정책적 대응 방안이 필요하다.

첫째, 문화예술의 범주를 새롭게 규정하고, 대중문화예술을 포함하는 광의의 문화예술 개념에 기초한 정책을 발굴하여 지식기반사회의 문화 경쟁력을 확보하고, 시민들의 문화적 삶의 질을 제고하기 위한 전략을 마련할 필요가 있다.

둘째, 시민들의 문화예술 체험욕구가 높아지면서 대중문화예술의 일상성과 향유적 특성은 단순히 시민의 삶의 질 차원을 넘어서 산업화를 통한 경제적 자원으로 기여하고 있다. 따라서 대중문화예술을 활성화하여 지역의 경제에 기여하고, 문화예술인의 일자리 창출과 활동 여건을 개선할 할

수 있는 방안을 마련할 필요가 있다.

셋째, 그간 대중문화예술은 대중성과 산업성에 기초한다는 인식 때문에 공적 지원에서 소외되는 경향이 있었다. 그러나 문화예술 활동 범주가 변하고 다양하게 융합됨에 따라서 대중문화예술 영역에 대한 지원의 필요성이 대두되고 있다. 특히 ‘독립영화’나 ‘인디밴드’ 등 시장의 사각지대에서 활동하는 대중문화예술화인의 활동에 대한 새로운 시각 및 접근이 요구되고 있다.

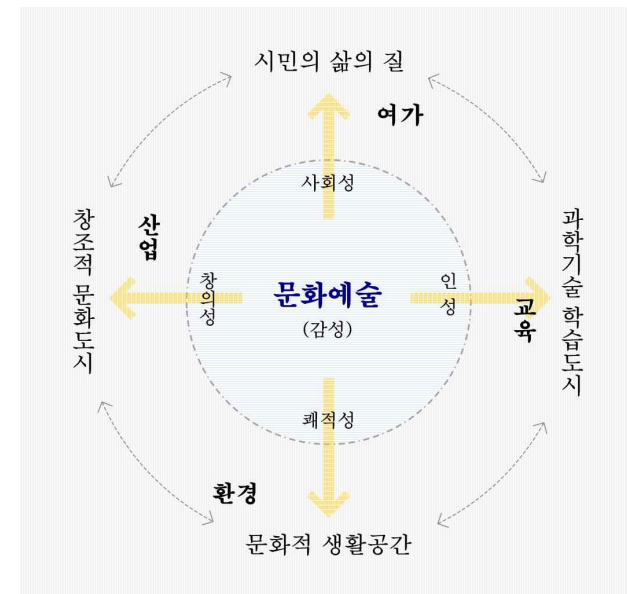
넷째, 문화의 산업화가 확산되고 시장의 상품논리가 문화예술의 영역에 관철됨에 따라 대중문화예술에 대한 지원은 주로 경제의 활성화라는 관점에서 지원의 정당성을 찾으려는 경향이 있었다. 그러나 ‘순수’와 ‘대중’의 경계가 희석되고 미디어아트, 디자인, 만화, 영화, 음악 등의 영역이 예술적 영감을 자극하는 창조적 활동의 영역으로 인식됨에 따라 그에 대한 종래와 다른 접근방식이 요구되고 있다.

다섯째, 민선5기 시정의 주요 정책 중 하나로 추진되고 있는 ‘대중문화예술 육성 사업’을 지역의 증가하는 외국인, 다문화 가정, 노인, 그리고 문화예술의 향유로부터 소외되기 쉬운 장애인의 문화예술 향유 기회의 확대와 연계하여 방안을 마련할 필요가 있다.

II. 이론적 검토

1. 사회적 의미

지적 창의력이 중요해지는 지식기반사회에서 문화예술은 순수 창작이나 축제와 같은 좁은 영역에 머무르지 않고 지역의 산업, 교육, 오락, 여가, 생활공간의 구성에 까지 영향을 미치는 핵심적인 요소로 간주되고 있다<그림1>.



<그림 1> 문화예술의 사회적 의미

첫째, 문화산업의 급속한 확장과 더불어 문화예술의 창의성은 높은 부가가치를 창출하는 핵심적인 자원으로 인식되고 있으며, 문화예술과 산업의

경계가 희석됨에 따라 문화예술은 지역의 잠재력을 결정짓는 주요 척도로 간주되고 있다. 특히 세계적 수준의 문화기반기술을 보유하고 있는 대전의 경우는 문화예술의 창작역량과 CT가 결합된 산업적 시너지 효과를 겨냥한 적극적인 문화예술정책의 추진이 매우 효과적일 수 있다.

둘째, 지역의 문화예술 환경은 지역민의 사회화에 강하게 영향을 미친다. 점차 도구화되고 기능적으로 변하는 교육 환경에서 일상의 문화예술 환경은 자라나는 청소년들에게 미적 감수성을 자극하고, 공동체적 ‘자아’로 성장시키는데 중요한 토대로 작용할 수 있다. 따라서 자라나는 어린이들이 창작을 경험하고, 가족과 함께 참여·체험할 수 있는 다양한 문화예술 이벤트를 활성화하는 정책은 미래의 도시경쟁력을 강화하는데 중요한 밑거름이 될 수 있다.

셋째, 사회적으로 여가시간이 증가함에 따라서 어떻게 자유로운 시간을 소비 또는 활용하는가는 시민의 삶의 질을 결정하는 중요한 요소로 인식되고 있다. 지역사회의 여가 여건은 단순히 창작예술, 공연전시, 엔터테인먼트 등과 관련한 장르별 다양성만이 아니라, 성, 인종, 구역, 세대, 계층 등의 특성에 따른 집단별 다양성을 겨냥한 프로그램의 제공이 무엇보다 중요하다. 특히 동북아 과학기술의 거점도시를 지향하는 대전의 경우는 점차 강화되는 다문화 도시환경을 고려한 문화예술 정책이 매우 중요하다.

넷째, 도시의 문화예술은 단순히 활동의 영역에 제한되는 것이 아니라 공간, 건축, 거리, 디자인 등 도시의 생활환경 전반에서 느낄 수 있는 감성을 포함한다. 이제 도시 설계 자체도 문화적으로 조성되어야 하며, 이러한 도시의 문화적 환경은 주요한 지역 경쟁력의 하나로 간주되고 있다. 특히 도시의 문화적 환경은 창조계층의 유인을 위한 중요한 자원이며, 창조계층의 존재는 도시의 창조성을 증대시키는 핵심적인 척도라 할 수 있다.

지적 창의력에 의존하여 생활하는 창조인력은 다양하고 색다른 문화적 자극을 선호하며, 그런 점에서 지역의 우수한 과학기술 인프라를 기반으로 해서 창조도시를 지향하는 대전광역시는 무엇보다 ‘문화예술’의 정책 우선

순위를 높여야 한다. 창조도시의 문화정책은 창조인력의 다양한 문화적 욕구를 충족시킬 수 있는 문화예술의 참여와 향유의 여건을 조성해야하며, 이를 위해서는 미래 과학기술도시의 문화예술 발전에 대한 새로운 비전과 방향설정이 필요하다.

2. 개념적 논의

일견 문화의 개념에 대해서 논의하는 것은 무가치한 것처럼 보일 수 있다. 그러나 우리가 당연하게 사용하는 문화에 대해서 규정하려고 하면 갑자기 혼란스러움을 느끼게 된다. 이는 일상에서 사용하는 문화라는 용어가 그 개념을 사용하는 사람들에 따라서 그리고 적용하는 상황에 따라서 매우 다양한 의미로 사용되기 때문일 것이다.

20세기 초에 인류학자들은 문화를 사람들의 생활양식으로, 또는 개인들이 사회에서 생존하는데 알아야 할 필요가 있는 것으로, 또는 사회에서 성원들에 의해서 가르쳐 질 수 있고 전승될 수 있는 것으로 정의하였다. 그러나 요즈음 사회학자들은 이 개념을 강력하게 사용하기 위해서 다양한 방식으로 좀 더 협의로 정의하기도 한다. 그러나 문화에 대한 이러한 협의의 정의는 그 개념 범주에 무엇이 포함되어야 하는가에 대한 논쟁을 초래한다.

오늘날 문화 개념을 둘러싼 논쟁의 열기는 그에 대한 어떤 ‘명확하게’ 규정되었다고 볼 수 있는 정의(definition)를 찾는 것을 불가능하게 한다. 따라서 어떤 연구자는 ‘문화’와 같이 다양하고 많은 것을 포괄하는 개념에 대해서 단순히 조심스런 정의를 통해서 현실의 어떤 부분을 포착하려는 기대를 버려야만 한다고 말하기도 한다. 그리고 어떤 사회학자는 문화의 내적인 차이를 ‘고급문화’ 대 ‘대중문화’, ‘물질문화’ 대 ‘상징문화’ 등으로 구분하기도 한다.

‘대중문화’라는 개념은 영어권에서는 흔히 ‘mass(많은)’ 또는 ‘popular(일

반적인)’라는 두 개의 단어로 표현된다. 전통적으로 ‘popular culture’라는 의미로 대중문화를 개념화 할 때 문화의 개념은 고급문화(high culture) 또는 엘리트 문화에 와 대립되는 의미로 사용되어 왔으며, ‘mass culture’라는 의미에서 대중문화 개념을 사용할 때는 대중문화가 대량 생산 및 소비와 관련해서 사용되는 경향이 있다(Macdonald, 2010).

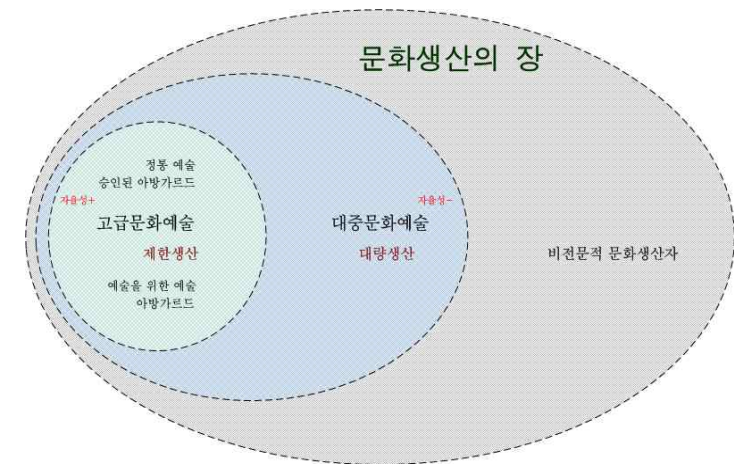
대중문화에 대한 관심과 선호는 애초 대중적 anti-엘리트주의로부터 나왔으며, 그런 점에서 어떤 연구자(Gans)는 ‘mass’보다는 ‘popular’란 용어를 더 선호하기도 한다. 그럼에도 불구하고 오늘날 ‘mass’라는 용어는 많은 문화가 대중들을 기반으로 해서 대량으로 생산, 분배, 소비되고 있다는 동시대 문화의 중요한 측면을 포착하고 있다. 따라서 ‘대중문화’라는 용어는 popular와 mass의 의미를 모두 포함하는 것으로 사용하는 것이 타당해 보인다.

고전적인 클래식이라 할 수 있는 모차르트의 음악도 대량으로 복제되고 유행할 수 있으며, 반면에 초기에는 상업적인 대중적인 예술가로 시작해서 인정받지 못했던 Andy Warhol의 팝아트 작품도 오늘날에는 high culture로 인정받고 있다. 문화산업이 급속하게 성장하면서 전통적인 ‘고급문화=순수예술’, ‘저급문화=대중예술’의 도식이 와해되고, 문화생산의 ‘장’(field)을 설명하는 데는 오히려 ‘전통 대 아방가르드’ 모델이 더 설득력을 갖는 것으로 인식되고 있다<그림1>. 문화예술의 산업화와 변화된 생활환경은 기존 문화의 형식과 내용을 크게 변화시키고 있으며, 대전의 문화예술 활성화 전략도 그에 상응하는 순발력, 적응력, 포용력을 요구받고 있다.

‘대중문화’는 흔히 ‘mass’라는 의미를 포함한다는 뜻에서 쉽게 접근이 가능하고 가벼운 것으로 평가될 수도 있다. 그러나 오늘날 많은 문화가 대중들을 기반으로 해서 대량으로 생산, 분배, 소비되고, 대면적 소통 보다는 미디어를 통한 문화의 전달이 더 지배적인 것이 되었다. 영화, CD, 책 등 엘리트 문화도 대량 기술로 생산되며, 이전에는 소규모로 생산되는 것도 오늘날에는 쉽게 대중적으로 확산된다. 이러한 발전은 고급문화와 대중문

화 사이의 어떤 손쉬운 경계구분을 점점 더 불가능하게 만들고 있으며, 고급문화의 소비자들이 대중문화의 소비자들과 다른 방식으로 형성된다고 주장할 수도 없다.

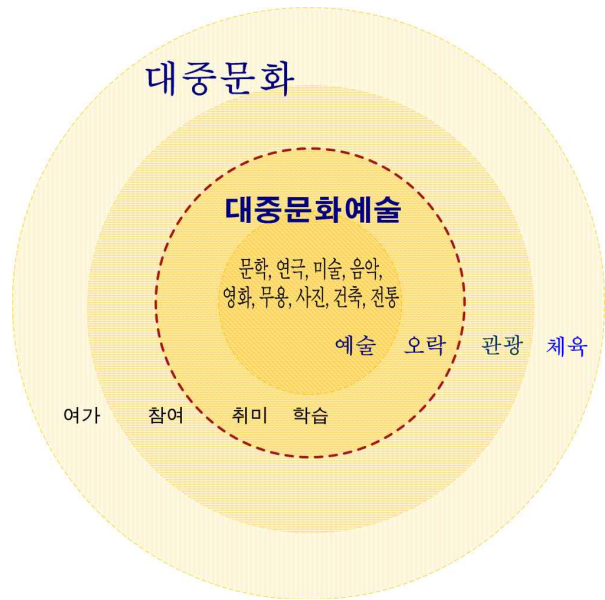
그동안 문화예술과 관련된 대부분의 정책연구는 주로 ‘순수예술’ 활동을 중심으로 해서 그 활성화를 위한 지원에 초점을 두는 경향이 있었다. 그러나 사회 환경의 변화에 따라 삶을 즐기며, 의미 있게 만들어가는 문화 체험에 대한 사람들의 관심이 커지고, 문화 소비의 패턴도 더욱 대중화, 다양화, 차별화, 개성화하는 경향으로 나아가고 있다. 그에 따라 문화예술에 대한 공적 지원이나 개입도 순수창작예술의 활성화에 제한되는 것이 아니라 전 시민을 대상으로 한 ‘문화민주화’의 관점에서 접근하는 방향으로 전개되고 있다.



<그림 2> 고급문화와 대중문화의 관계

3. 대중문화의 범주

대중문화는 문화산업의 성장과 더불어 급속하게 양적으로 뿐만 아니라 질적으로도 하였다. 문화산업은 대중들이 선호하는 문화상품을 생산하고, 문화상품의 생산은 대중의 소비와 향유를 초래하여 오늘날 대중문화의 장은 광범하고 다양하게 확산되고 있다. 따라서 세계의 많은 도시들은 문화산업을 통해서 지역 경제를 활성화하기 위해 정책적 지원을 강화하고 있다.



<그림 3> 대중문화예술의 범주

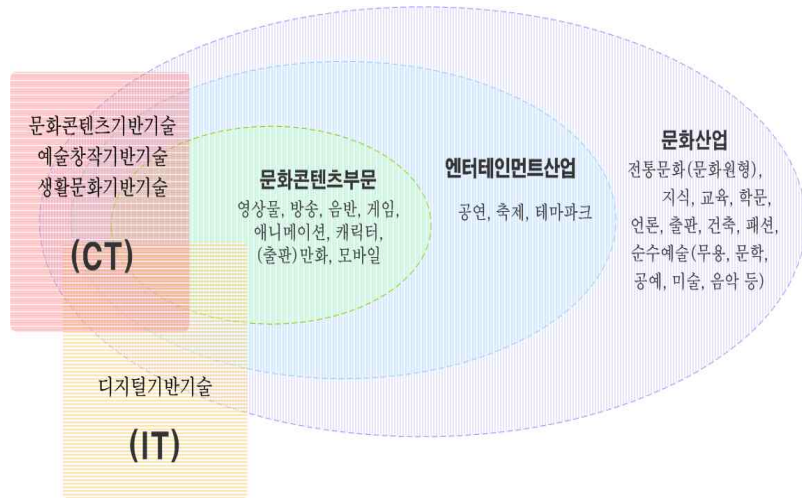
문화산업은 문화의 산업화를 통해서 형성되는 경제적 영역이라고 할 수 있다. 그 때문에 정책적으로 문화산업의 범주를 어떻게 규정할 것인가는 바로 대중문화의 영역을 확정하는 기준을 제공해 준다. 먼저, 우리가 문화산업을 광의로 정의할 경우에 그것은 흔히 <그림 3>과 같이 순수창작문화예술 활동은 물론이고 여가, 관광, 체육까지도 포함하는 문화의 범주로 볼 수 있다.

이처럼 문화산업과 연계하여 대중문화의 범주를 규정할 경우 문화산업의 범주가 포괄적인 만큼 대중문화의 영역도 폭이 넓다. 따라서 본 연구에서는 문화산업을 문화예술자원을 산업화하여 재화, 서비스, 정보의 형태로 판매하는 사업으로 규정하되, 대중문화에서 스포츠와 관광의 부분은 제외하고자 한다. 왜냐하면 우리가 대중문화 중에서 연구의 범위를 대중문화예술의 영역으로 제한하게 되면 <그림 3>에서 동심원은 오락까지만 포함하기 때문이다.

많은 나라들이 문화산업을 미래의 전략산업으로 인식하고, ‘창조산업’(creative industry), ‘예술산업’(art industry), ‘정보산업’(information industry), ‘오락산업’(entertainment industry) 등 다양한 개념으로 문화산업의 영역을 정하고 있다. 대표적으로 OECD는 그것을 영상, 출판, 음반, 방송, 광고 등을 포함하는 정보·오락산업으로 정의하고 있으며, 그런 점에서 기초창작예술, 문화유산 등을 강조하는 전통적인 문화의 영역을 벗어나 IT/CT 결합된 디지털 산업을 포함하는 넓은 범주로 사용하고 있다.

<그림 4>와 같이 오늘날 대중문화예술은 기본적으로 와 결합된 대표적인 문화산업의 영역이라고 볼 수 있다. IT/CT 기술은 기초창작예술과 결합하여 콘텐츠산업을 형성하고, 그 대량복제기술은 엔터테인먼트 및 지식정보산업을 확산시키는데 기여하고 있다. 그런 의미에서 문화산업은 단순히 ‘문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 기획·제작·공연·전시·판

매하는 업'(문화예술진흥법)으로 규정하거나, '문화상품의 기획·개발·제작·유통·소비와 관련된 서비스산업'(문화산업진흥기본법)으로 제한하지 않고 지식정보산업까지도 포함하는 경향이 있다.



<그림 4> 디지털 기술과 문화산업

본 연구에서는 <표 1>과 같이 대전의 대중문화예술 인프라 현황을 '한국표준산업분류표'(9차개정)에 기초해서 '출판', '음반', '공연', '영상', '방송', '광고', '관리운영', '게임', '소프트웨어', '대여', '자영예술가' 등을 포함하여 살펴보고자 한다. '대중문화예술의 기반여건', '대중문화예술 인력 현황' 등을 전국 7대 광역대도시의 문화산업 여건과 비교·분석하면서 대전의 대중문화예술의 잠재력을 진단해 보고자 한다.

<표 1> 대중문화예술의 범주

구분	사업자
출판	'출판업', '서적 및 기타 인쇄물 도매업', '서적 및 신문소매업'
음반	'기록매체출판업', '녹음업', '오디오 기록매체 복제업', '악기 및 레코드 도매업', '음반 및 테이프 소매업'
공연	'연예단체(영화제외)', '극장 운영업(영화제외)', '달리 분류되지 않은 연극', '음악 및 기타예술 관련산업(영화제외)', '공연예술의 무대장치 및 입장권'
영상 (영화, 애니메이션, 비디오)	'영화제작', '영화제작 서비스업(필름 더빙 및 편집 등)', '연극공연 및 영화제작용품 임대업', '연예인 대리업', '배역 및 제작관련 대리업(영화, TV, 연극)', '비디오 기록 매체 복제업', '영화 배급업', '영화상영업'
방송	'라디오 방송업', '텔레비전 방송업', '유선방송업', '방송프로그램제작업', '뉴스제공업'
광고	'광고대행업', '광고물 작성업', '옥외 광고업', '달리 분류되지 않은 광고업'
관리운영업 (박물관, 사적지)	'박물관', '미술관 및 과학관 운영업', '사적지 관리 운영업'
게임 소프트웨어	'게임 등 소프트웨어 제작, 자문, 공급업', '기타 기록매체 복제업', '장난감, 오락용품 및 모조장식품 도매업', '오락게임용구 및 장난감 소매업', '범용성 소프트웨어 소매', '전자오락실 운영업'
대여점	'서적 및 기타 기록물 임대업'
자영예술가	'자영예술가'

III. 대중문화예술 여건 분석

1. 문화예술 인프라

1) 기반시설

그간 대전광역시는 지속적으로 문화예술관련 시설을 확충해 왔으며, <표 2>와 같이 전체광역시도와 비교해서 상대적으로 우수한 시설인프라를 갖추고 있다. 공연시설을 포함한 전시시설, 도서시설, 문화보급 전수시설 등이 모두 확충된 모습을 볼 수 있으며, 전체적으로 방향은 대규모 시설보다는 시민이 생활에서 문화예술을 쉽게 접하는데 기여하는 소규모 활동공간을 중심으로 이루어 졌음을 알 수 있다.

공연장의 경우 2004년 35개였던 것이 공연시설의 경우 2011년 5월 현재 40개로 확충되었는데, 이는 부분적으로 원도심 지역을 중심으로 추진된 소공연장 지원 정책의 효과를 보여주는 지표라 할 수 있다. 전시시설도 광역시 차원에서 전 시민을 대상으로 건립·운영되고 있는 큰 규모의 ‘선사박물관’이나 ‘이응로미술관’ 등의 시설도 있지만, 크게 확충되고 있는 화랑의 경우에서 볼 수 있는 것처럼 시민의 생활 속의 문화예술 체험에 필요한 공간들이 늘어나고 있음을 볼 수 있다.

도서시설의 경우는 생활문화 활성화를 위한 중요한 공간이라고 볼 수 있는데, 큰 규모의 도서관은 물론 문고를 포함한 소규모의 도서관 수가 급속하게 증가되었음을 알 수 있다. 이는 그간 민간 중심으로 추진되었던 ‘작은도서관’ 운동의 성과가 나타나는 것이겠지만, 부분적으로 시민이 자발적으로 참여하면서 정책적으로 추진되었던 ‘책읽기운동’도 기여를 했다고 볼 수 있다.

대전은 문화예술의 생활화를 지향하는 생활권 중심의 이러한 ‘작은 문화예술 생활공간 만들기’ 정책을 지속적으로 추진하여, 한편으로는 기초창작 예술인을 위한 활동공간을 제공하고, 다른 한편으로 모든 마을단위로 도서

관 등을 조성하여 사람들이 편하게 모이고, 소통함으로써 공동체의 통합이 강화될 수 있도록 할 필요가 있다. 특히 젊은 창작예술인들을 위한 활동·교류 공간의 지원은 그들이 커리어를 닦아 미래 지역의 예술인으로 성장할 수 있는 활동의 토대를 제공한다는 점에서 매우 중요한 사업이라고 할 수 있다.

<표 2> 대전의 문화예술관련시설 현황

현황 비교		2004년	2011.05 현재
공연시설	공연장	35	40
	영화관	13	12
	야외음악당	4	4
전시시설	박물관	14	21
	미술관	4	5
	화랑	28	40
도서시설	도서관	13	23
	작은도서관(문고)	62	205
문화보급 전수시설	지방문화원	5	5
	국악원	1	1
	전수회관	1	3
합 계		180	359

2) 활동

지역 문화예술 활동가에 대한 지원이란 흔히 기초창작 예술인에 대한 지원을 의미한다. 그러나 기초창작예술인의 활동이 문화예술의 생산의 핵심을 이루는 것은 사실이지만, 그와 더불어 문화기획자, 문화매개자의 역할도 과소평가되어서는 안된다. 지역의 문화예술을 활성화하기 위해서는 문화예술 활동을 기획하고, 문화예술 프로그램을 매개하는 인력이 중요함에도 불구하고 그간 문화예술에 활동에 대한 정책은 주로 기초창작예술 활

동에 초점을 두어왔다. 대전광역시 문화예술진흥을 위해 예산이나 시설 제공을 통해서 문화예술인의 활동을 정책적으로 지원해 왔으며, <표 2>같이 실제로 대전의 전문문화예술인의 숫자는 크게 증가하고 있다.

<표 3> 대전광역시 예총 회원현황

구 분	회원수(명)		주요 활동 사항
	2004	2011	
예총시연합회	2,325	2,805	국가강사포제 운영, 예술인 대회, 월간 『대전예술』 발행, 대전예술신인상 발굴
건축가협회	76	96	시 건축대전 및 시건축상 작품 공모전, 아름다운건축물 사진전
국악협회	315	300	전국국악경연대회 및 전국학생국악경연대회, 시민국악축전
무용협회	110	210	대전시장기 학생무용경연대회, 전국무용제, 시민무용축전, 대전무용제, 대전안무가전, 신인무용제
문인협회	320	365	정훈문학상, 한밭전국백일장, 대전문학상, 대전문학발간
미술협회	845	1,100	시 미술대전, 전국초중고 그리기대회, 청년미술제, 미술문화연구 학술논문연구집 발간
사진작가협회	210	299	대전광역시 사진대전, 백제사진대전람회, 한밭전국사진공모전, 새마을전국사진촬영대회, 시민광사진공모전
연극협회	84	110	전국연극제 참가, 청소년연극제, 대전연극제, 시민연극축전
영화협회	120	90	청소년영화제, 청소년영화아카데미 개최
음악협회	35	250	전국합창경연대회, 한밭음악회, 전국학생음악경연대회
연예협회	210	320	시민가요제, 청소년가요제, 창작 대중음악 발표회

3) 향유여건

문화예술은 소비와 향유의 요소이며, 일상적인 생활의 물적 기반이 안정되고, 생활수준이 높아짐에 따라 사람들의 문화예술에 대한 수요와 욕구는 더욱 커지고 있다. 그러나 오늘날 문화예술은 어떤 특정 집단이나 전문가의 영역이나 단순히 수동적인 소비의 영역이 아니라, 고부가가치를 낳는 생산의 영역이자 동시에 사람들이 일상에서 즐기고 체험하는 활동의 부분으로 인식되고 있다.

<표 3>같이 그간 대전광역시도 시민이 생활에서 손쉽게 접할 수 있는 생활속 문화예술 활동을 지원하기 위한 예산을 확대하고 있다. ‘민간경상보조’를 통해서 ‘2010 생활속 예술한마당’, ‘찾아가는 문화활동’ 등의 사업을

지원하여 소외계층의 문화예술 향유의 기회를 제공하고, ‘소극장 지원’ 등을 통해서 예술인과 시민의 만남의 기회를 확대하고 있다.

<표 4> 문화예술활동 지원 현황

구 분	2010년					2011년				
	신청	금액	선정	금액	%	신청	금액	선정	금액	%
총 계	465	2,610,591	292	916,000	63	512	2,806,926	296	895,000	58
문예진흥기금	380	2,365,417	233	815,000	61	394	2,449,406	207	750,000	53
생활속예술 활동지원	85	245,174	59	101,000	69	118	357,520	89	145,000	75

특히 <표 4>와 같이 작은 도서관 운동은 마을단위에서 시민들이 손쉽게 만나고 소통할 수 있는 공간을 크게 확산시켜, 주민들에게 휴식의 공간을 제공하고, 공동체의 통합을 강화시키는데 기여하였다. 향후 대전은 광역단위의 거대 문화예술시설보다는 이렇게 주거단위에서 ‘사랑방’ 역할을 하는 작은 활동 공간들을 좀 더 확충하여 시민 중심의 참여하는 문화예술 도시를 지향할 필요가 있다.

<표 5> 대전광역시 작은도서관 현황

구	부서명	현재 작은도서관	등록된 작은도서관	추가조사대상 작은도서관
동구청	평생학습센터	24	14	10
서구청	문화체육과	55	15	40
유성구청	평생학습원	46	12	34
대덕구청	신탄진평생학습도서관	30	13	17
중구청	문화체육과	50	8	42
합 계		205	62	143

4) 지원

지난 2009년 대전문화재단이 출범한 이후 대전의 문화예술에 대한 지원이 보다 더 다양해지고 있으며, 2011년에는 예산과목이 좀 더 단순화되었지만 지원예산 크기는 크게 확대되었음을 알 수 있다. 국비보다도 지방비의 지원이 크게 증대되었고, 사업의 종류와 내용에서도 좀 더 다양해 진 것으로 나타나고 있다<표 6>.

<표 6> 대전문화재단 추진사업 현황

예산과목	2010 예산액			2011 예산액		
	계	국비(기금)	시비	계	국비(기금)	시비
계	3,825,086	1,240,200	2,584,886	6,535,170	1,816,185	4,718,985
출연금	683,409		683,409	4,521,985	1,077,000	3,444,985
민간위탁금	1,466,000	708,000	758,000			
민간경상보조	380,500		380,500	570,000		570,000
사회문화예술교육지원사업	490,000	245,000	245,000			
광역문화예술교육지원센터	300,000	150,000	150,000			
문화예술교육전문인력양성	11,400	7,200	4,200			
국제문화예술교류지원사업	70,000	70,000				
문화바우처사업				316,000		316,000
무형문화재 전수시설 위탁	353,777		353,777	388,000		388,000
대전주니어드림오케스트라	60,000	60,000		100,000	100,000	
학교예술강사지원사업				639,185	639,185	

대전문화재단의 출범 이후 ‘소극장 지원’, ‘레지던스 프로그램’, ‘창작공간 확충’, ‘문화예술교육사업’ 등 여러 사업들이 시민으로부터 긍정적인 평가를

받고 있다. 아직 시작단계이기는 하지만 재단의 출범은 도시의 문화예술 환경과 시민의 마인드에 변화를 주고 있음이 분명하며, 그런 점에서 성공적인 출발이라는 평가가 가능하다.

물론 인구나 도시의 규모에 비해서 아직도 여타 광역대도시에 비해 문화예술 지원예산이나 문예기금의 규모가 크지 않으며, 도시의 문화예술에 대한 기초적인 조사나 DB의 구축이 취약하며, 관련인프라의 네트워크 구축이 미흡하다. 그런 점에서 미래 대전의 문화예술 정책은 다음과 같은 점들을 고려해야 할 필요가 있다.

<표 7> 예산항목에 따른 문화예술 지원사업

출연금	민간위탁금	민간경상보조
문화재단 운영(1010, 2011)	공연장 상주단체 육성지원(2010)	찾아가는 문화활동(1010, 2011)
광역문화예술교육지원센터(2011)	레지던스 프로그램(2010)	등산로주변 찾아가는 공연(1010, 2011)
사회문화예술교육지원사업(2011)	연극전용 소극장 지원(2010)	국악단체 창작활동 지원(1010, 2011)
공연장 상주단체 육성지원(2011)	문예진흥기금(2010)	지역오페라단 공연활동지원(2011)
레지던스 프로그램(2011)		2010 대전생활속 예술한마당(2010)
연극전용 소극장 지원(2011)		대전국제기타페스티벌(1010, 2011)
문예진흥기금(2011)		
견우적녀 축제(2011)		
예술회관 임대지원사업(2011)		
대중문화예술 육성지원(2011)		

2. 문화산업

1) 산업체

대전광역시의 문화산업관련 사업체의 수는 총 816개로 전국 대비 3.1%의 비중을 차지하고 있으나 아직도 울산을 제외한 모든 광역대도시에 비해서 미흡한 편이라 할 수 있다. 그러나 세부 업종별 사업체 수를 살펴보면 ‘출판업’의 경우는 대구(278개)와 거의 비슷한 261개로 많은 수이며, ‘컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 및 관리업’도 인천(67개), 광주(90개), 울산(32개)보다 많은 119개로 나타났다. 특히 ‘정보 서비스업’은 서울(868개)과 부산(59개) 다음으로 많은 41개로서 대전이 정보통신 관련사업의 우세한 도시임을 보여주고 있다.

<표 8> 문화산업 업종별 사업체 현황(2009.12)

(단위: 개)

구 분	서울	부산	대구	인천	광주	울산	대전	전국	비중* (%)
출판 영상 방송통신 및 정보서비스업	11,492	814	612	331	429	145	511	19,065	2.7
출판업	7,132	316	278	141	182	44	261	10,455	2.5
영상오디오 기록물 제작 및 배급업	1,875	184	108	81	111	48	75	3,308	2.2
방송업	176	31	31	21	17	12	15	739	2.0
컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 및 관리업	1,441	224	157	67	90	32	119	3,043	3.9
정보서비스업	868	59	38	21	29	9	41	1,425	2.9
예술 스포츠 및 여가관련 서비스업	21,580	7,257	5,547	5,660	3,899	2,764	3,178	102,697	3.1
창작 예술 및 여가관련 서비스업	2,339	602	466	350	388	206	276	9,113	3.0
스포츠 및 오락관련 서비스업	19,221	6,655	5,081	5,310	3,511	2,558	2,902	93,584	3.1
교육 서비스업	26,845	10,440	9,774	5,736	5,877	3,994	4,507	141,525	3.2
계	59,917	18,511	15,933	11,727	10,205	6,903	8,196	263,277	3.1

* 대전/전국 문화산업 비중

** 자료: 통계청(2010)

또한, ‘예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업’의 비중은 3.1%이고, ‘교육 서비스업’은 3.2%로 약간 높게 나타나고 있으나 전반적으로 울산 이외의 광역대도시에 비해서는 적은 편이다. 이 분야는 미래 창조도시를 지향하는 대전의 비전에 비추어 볼 때 ‘창조집단’이 선호하는 교육여건이나 문화예술의 향유와 직접 관련되어 있는 산업분야라는 점에서 좀 더 적극적으로 활성화해야 할 필요성이 있음을 보여준다. 특히 ‘교육 서비스업’의 경우는 대전이 지향하는 동북아 과학기술교육의 메카로 도약하기 위해서 필히 육성되어야 할 산업분야라 할 수 있다.

2) 종사자

대전광역시의 문화산업관련업의 조사자 수는 총 3,196명으로 울산(21,287명)보다는 많고, 광주(32,220명)보다는 약간 적은 편이다. 도시의 규모나 인구를 고려할 때 광주보다 적은 숫자가 문화산업에 종사하고 있다는 것은 그 육성을 위해서 앞으로 좀 더 노력해야 할 필요성이 있음을 시사한다.

<표 9> 문화산업 종사자 현황(2009.12)

(단위: 개)

구 분	서울	부산	대구	인천	광주	울산	대전	전국	비중 (%)	
	235,595	7,453	7,654	3,375	4,735	1,923	6,697	330,070	2.0	
출판 영상 방송통신 및 정보서비스업	출판업	141,410	3,253	4,332	1,316	1,906	720	3,773	180,217	2.1
	영상·오디오기록물 제작 및 배급업	17,512	1,434	822	927	830	251	500	29,088	1.7
	방송업	14,642	979	1,236	468	1,131	525	624	27,014	2.3
	컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 및 관리업	40,220	1,379	840	554	667	374	1,351	62,512	2.2
	정보 서비스업	21,811	408	364	110	201	53	449	31,259	1.4
	72,681	19,602	14,276	15,033	9,326	6,548	8,192	323,404	2.5	
예술 스포츠 및 여가관련 서비스업	창작 예술 및 여가관련 서비스업	15,820	2,707	2,545	1,997	1,896	1,063	1,602	57,197	2.8
	스포츠 및 오락관련 서비스업	56,861	16,895	11,731	13,036	7,430	5,485	6,530	266,207	2.5
교육 서비스업	125,004	33,337	29,886	22,730	18,159	12,816	15,307	513,743	3.0	
계	433,280	60,392	51,816	41,138	32,220	21,287	31,196	1,167,217	2.7	

* 대전/전국 문화산업 비중

** 자료: 통계청(2010)

대전의 문화산업 현황을 세부 항목별로 살펴보면, ‘정보 서비스업’은 총 449명으로 서울(21,811명) 다음으로 많은 사람이 종사하고 있으며, ‘컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 및 관리업’도 서울(40,220명)을 제외하고는 부산(1,397명)과 비슷한 정도의 1,351명이 종사하고 있는 것으로 나타났다. 역시 대전은 ‘한국정보통신연구원’(ETRI)를 중심으로 많은 IT관련 인력이 활동하고 있음을 보여주며, 이는 IT/CT 관련 문화산업을 지역의 전략산업으로 육성할 필요가 있음을 시사한다.

출판업의 경우는 서울(141,410명)과 대구(4,332명) 다음으로 많은 3,777명이 종사하고 있으며, 이는 부산(3,253명)보다도 많은 훨씬 많은 종사자 수로 높은 고용효과를 보여주고 있다. 반면에 ‘영상·오디오기록물 제작 및 배

급업’의 경우는 지역에 모두 500명이 종사하고 있어, 울산(251명)을 제외하고 서울(17,521명), 부산(1,434명), 광주(830명) 등 여타 광역대도시에 비해 크게 적은 수로 나타나고 있다.

또한, ‘창작예술 및 여가관련 서비스업’의 종사자는 모두 1,602명으로 울산(1,063)을 제외하고 서울(15,820명), 부산(2,707명), 광주(1,896명) 등 여타 광역대도시보다 적게 나타나고 있다. 이러한 경향은 ‘스포츠 오락관련 서비스업’에서도 유사하게 나타나고 있는데, 울산(5,485명)을 제외한 서울(56,861)은 물론이고, 도시규모가 유사한 광주(7,430명)보다도 적은 6,590명이 종사하고 있다.

<표 10> 분야별 종사자 현황(2009)

(단위: 명, %)

구 분	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	전국	구성비 (%)
출판	48,685	4,067	3,021	2,149	2,711	2,215	936	92,224	2.40
만화	4,545	534	361	342	250	247	155	10,331	2.39
음악	18,910	4,971	4,532	4,650	2,484	2,480	2,110	76,378	3.25
영화	16,644	820	949	654	707	383	121	28,041	1.40
애니메이션	2,951	145	82	48	123	22	-	4,170	0.53
방송	24,788	1,180	930	324	423	456	414	34,308	1.33
독립제작사	3,882	49	33	27	42	13	4	4,748	0.27
광고	25,916	1,207	1,337	236	904	977	20	33,509	2.92
캐릭터	11,335	1,168	873	754	488	463	240	23,406	2.11
지식정보	34,249	730	586	577	411	463	217	44,897	1.03
콘텐츠솔루션	11,328	362	355	316	237	198	131	15,967	1.24
합계	193,351	15,184	13,036	10,050	8,738	7,944	4,344	363,231	2.19

* 대전/전국 종사자 비중

** 자료: 문화체육관광국, 콘텐츠산업통계(2010)

<표 10>과 같이 인구나 도시규모에 비해 대전의 영상이나 여가관련 문화산업의 종사자 수가 비교적 적게 나타나는 것은 앞으로 이 분야에 대한

적극적인 지원과 투자의 필요성을 시사한다. 주지하듯이 대전의 경우는 ‘문화산업진흥지구’ 내에 조성되고 있는 HD 드라마 타운을 중심으로 미래 동북아의 디지털 영상 중심도시로 도약하려는 청사진을 가지고 있으며, 창조도시를 지향하는 도시비전을 고려할 때 여가 및 문화예술 향유 관련 산업의 영역도 적극적으로 육성할 필요가 있다.

문화산업 관련 분야를 좀 더 세부적으로 살펴보면, 대전은 ‘콘텐츠솔루션’(198명), ‘독립제작사’(13명), ‘애니메이션’(22명), ‘영화’(398명), ‘만화’(247명) 등 대부분의 분야가 울산에 제외한 여타 광역대도시에 비해서 적게 종사하고 있다. 특히 애니메이션의 경우는 전체 산업에서 대전이 차지하고 있는 비중이 0.35%로 낮고, 독립제작사도 0.27%를 차지하고 있어 좀 더 강한 육성책을 마련할 필요가 있다.

대전은 한국전자통신연구원과 같은 세계적인 IT 관련 연구기관이 소재하고 있고, 3D 기반기술에 기초한 영상산업을 미래의 지역 전략산업으로 키우려는 노력을 기울이고 있다. 따라서 대전이 HD드라마 타운을 성공적으로 정착시키고, 미래 디지털 영상산업의 메카로 자리를 잡기 위해서는 무엇보다 캐릭터, 애니메이션, 만화 등 기초창작 분야에 대한 적극적인 육성이 요구된다고 볼 수 있다.

3) 매출액

대전광역시의 문화산업은 도시의 규모에 비해 아직 미흡한 수준이라 할 수 있으며, 특히 대전이 보유하고 있는 ‘창조인력’의 잠재력을 감안 할 때 앞으로 성장 가능성이 매우 큰 산업영역이라 할 수 있다. 2009년 기준 전국 문화산업 매출액은 109,720,769백만 원이고, 그 중에서 서울지역의 매출액이 60,584,879백만 원으로 전체의 55% 이상을 점하고 있다.

<표 11> 문화산업 매출액(2009.12)

(단위: 백만원, %)

구 분	서울	부산	대구	인천	광주	울산	대전	전국	비중 (%)
	45,189,407	853,520	812,653	479,254	552,757	231,036	800,692	60,397,461	1.4
출판업	2465474	337544	341,139	105,930	131,139	58,594	447,514	28,733,939	1.6
영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	2,600,630	121,815	71,584	79,789	48,483	23,211	32,443	3,789,719	1.4
방송업	4,815,163	243,715	275,680	197,407	231,196	125,649	133,088	8,000,988	2.0
컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 및 관리업	9,473,339	120,755	84,313	76,018	131,300	44,687	135,304	14,035,532	1.0
정보 서비스업	3,355,541	23,600	39,927	20,130	10,829	4,855	63,316	5,827,204	1.1
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	7,421,637	1,388,235	653,689	1,000,024	555,160	348,434	628,228	27,190,751	2.3
창작 예술 및 여가관련 서비스업	1,122,819	119,849	117,724	90,922	102,045	84,939	88,023	3,578,274	2.5
스포츠 및 오락관련 서비스업	6,298,818	1,278,386	535,964	909,102	453,116	263,494	540,205	23,612,477	2.3
교육서비스업	7,973,855	1,331,625	1,147,647	855,533	602,535	432,015	583,637	22,132,555	2.6
계	60,584,879	3,583,330	2,613,999	2,434,821	1,720,462	1,040,465	2,072,559	109,720,769	1.8

* 대전/전국 문화산업 비중

** 자료: 통계청(2010)

대전의 문화산업 매출액은 총 2,072,559백만 원으로 전국 문화산업 매출액의 1.8%를 나타내고 있으며, 분야별로는 ‘교육 서비스업’이 2.6%, ‘예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업’이 2.3%, ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’이 1.4%의 비중을 차지하고 있다. 문화산업 분야 중 가장 비중이 낮은 ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’을 세부영역별로 살펴보면 ‘방송업’(2.0%), ‘출판업’(1.6%), ‘영상·비디오 기록물 제작 및 배급업’(1.4%) 등에 비해 특히 ‘컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 및 관리업’(1.0%)과 ‘정보 서비스업’(1.1%)이 낮게 나타나고 있다.

<표 12> 분야별 매출액 현황(2009)

(단위 : 백만원, %)

구분	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	전국	구성비 (%)*
출판	10547,078	482,488	344,082	210,481	189,923	179,409	75,223	15,551,742	1.15
만화	348,861	24,706	11,272	13,923	8,278	9,955	5,053	682,753	1.44
음악	1,375,330	118,488	105,446	106,519	56,724	56,088	43,878	2,720,486	2.06
영화	2,461,105	61,719	72,456	21,829	55,237	18,704	2,688	3,382,815	0.56
애니	245,121	12,318	6,563	4,982	10,331	2,040	-	358,508	0.57
광고	8,613,806	89,277	161,322	15,088	21,346	52,885	2,812	9,186,878	0.58
캐릭터	2,728,588	220,082	175,544	151,094	100,707	110,235	50,083	5,338,272	2.06
독립제작사	682,908	5,796	3,729	2,887	4,132	1,086	432	786,175	0.14
지식정보	4,349,655	48,900	38,816	37,333	28,486	35,730	15,244	5,255,185	0.68
콘텐츠	1,466,520	41,231	36,285	36,137	29,121	26,388	12,135	2,066,382	1.30
계	32,858,967	1,105,020	955,485	600,223	504,345	492,620	207,528	45,319,171	1.09

* 대전/전국 종사자 비중

** 자료: 문화체육관광국, 콘텐츠산업통계(2010)

대전의 우수한 영상관련 IT/CT 기반기술과 HD드라마 타운의 조성을 고려할 때 이처럼 영상과 정보 관련 분야의 비중이 낮게 나타나는 것은 앞으로 대전이 좀 더 영상산업에 대한 지원·육성을 강화할 필요가 있음을 시사한다. 특히 전 세계적으로 콘텐츠산업의 폭발적인 성장세를 감안 할 때 향후 대전은 디지털 영상관련 문화산업을 전략적으로 특성화하여 수도권과 경쟁이 아닌 상생적인 협력관계를 구축하고, 디지털영상산업의 중심 도시로 발전해야 한다.

지역간 매출액을 분야별로 비교해보면 대전은 ‘독립제작사’, ‘영화’, ‘애니’, ‘광고’ ‘지식정보’ 등에서 특히 낮은 비중을 보이고 있고, ‘만화’, ‘출판’ 분야

에서는 약간 높게 나타나고 있다. 그러나 콘텐츠산업 전체의 비중을 보아도 1.09%의 낮은 비중을 보이고 있어 향후 문화산업을 강화하기 위한 지역차원의 적극적인 대처가 요구된다고 볼 수 있다.

특히, 대전이 디지털 3D 영상 중심의 콘텐츠산업 도시로 도약하고, 기 보유하고 있는 우수한 IT/CT 기술을 전략적으로 활용하기 위해서는 무엇보다 영상산업과 관련한 ‘영화’, ‘애니’, ‘광고’, ‘독립제작사’, ‘지식정보’ 등의 분야가 중요하다. 그러나 위에서 살펴 본 바와 같이 이 분야들이 오히려 약하게 나타나고 있어 앞으로 대전이 지역의 콘텐츠산업을 육성하기 위해서는 이 영역을 강화할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다.

문화콘텐츠산업은 친환경적이며 고부가가치를 창출하는 미래의 산업이며 인구가 밀집된 도시의 여건에 적합한 산업이라고 할 수 있다. 대전은 현재 엑스포 문화진흥지구에 기 조성·운영 중인 스튜디오와 더불어 앞으로 조성될 HD드라마 타운을 기반으로 지역의 콘텐츠산업을 전략적으로 육성할 필요가 있으며, 이를 위해서 지역이 보유하고 있는 우수한 IT/CT 관련 물적·인적 인프라를 적극적으로 연계하여 활용할 필요가 있다.

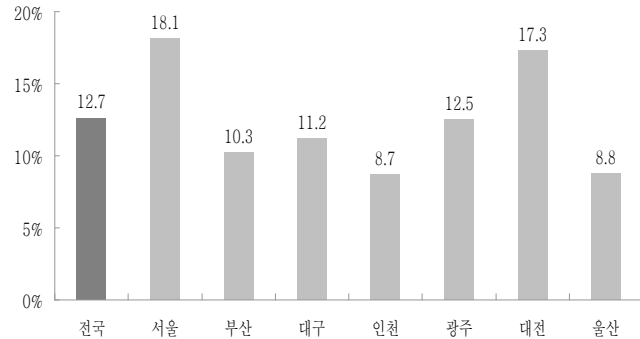
3. 인력양성

지식기반사회에서 문화의 산업화와 디지털화가 강화되면서 많은 나라들이 기존의 문화산업 개념을 문화와 과학이 결합된 보다 폭넓은 ‘창조산업’의 개념으로 대체하려는 경향을 보이고 있다. 창조산업은 ‘영화’, ‘음악, 시각 및 공연 예술’, ‘건축’, ‘출판’, ‘광고’, ‘라디오와 TV’, ‘패션디자인’, ‘예술·골동품 거래’, ‘전통유산’, ‘기록보존’, ‘도서관’, ‘박물관’ 이외에 ‘컴퓨터 게임, 소프트웨어 및 전자출판’ 등도 포함하는 폭 넓은 문화산업 범주라 할 수 있다.

대전의 창조산업 종사자 비율은 <그림 5>에서 볼 수 있는 바와 같이 전체 고용인력 중에서 17.3%를 차지하고 있으며, 이는 7대 광역시 중에서 서

울의 18.1% 다음으로 높다. 서울과 대전을 제외한 광주, 울산, 부산, 대구, 인천 등은 전국 평균 12.7%에 미치지 못하고 있다. 이는 국내 창조산업의 지역적 분포가 주로 수도권을 중심으로 성장하고 있음을 의미하며, 대전은 수도권과 상생의 협력이 가능한 창조산업 지역이라고 할 수 있다.¹⁾

<그림 5> 지역별 창조산업 종사자의 비율(통계청 2009)



대전의 창조산업관련 업체는 <표 13>같이 총 7,124개이고, 종사자 수는 모두 73,465명으로 전체 산업종사자의 17.3%를 차지하고 있음을 알 수 있다. 문화산업 자체에만 제한해서 보면 전체 산업에서 차지하는 비중이 다른 광역대도시에 비해 그리 높지 않지만 ‘창조산업’ 종사자를 포함시키면 그 비중이 서울을 제외한 모든 광역대도시보다도 높다.

1) 플로리다(Florida)는 창조산업에 종사하는 인력을 ‘핵심창조집단’과 ‘창조적 전문가’로 구분하고, 전자는 ‘미술’, ‘디자인’, ‘연예오락’, ‘스포츠’, ‘미디어’, ‘사서’, ‘교육’, ‘훈련’, ‘컴퓨터’, ‘수학 관련’, ‘건축’, ‘공학직업’, ‘생명’, ‘물리과학’, ‘사회과학’ 등에 종사하는 인력으로 규정하며, 후자는 ‘비즈니스’, ‘금융’, ‘법률’, ‘건강관리’와 관련된 분야에 속한 직업 종사자들까지 포함시킨다. 아래의 서술에서 문화산업 인력은 전자의 범주에 기초한 산업인력을 의미한다.

<표 13> 창조산업 사업체 및 종사자

(단위: 개, 명)

구분	사업체			종사자		
	창조산업	전체산업	비율	창조산업	전체산업	비율
전국	233,306	3,189,181	7.31	1,990,392	15,728,028	12.65
서울	63,888	712,876	8.96	716,535	3,956,546	18.11
부산	16,635	256,885	6.47	117,038	1,140,057	10.26
대구	13,506	175,699	7.68	80,645	720,611	11.19
인천	8,664	154,598	5.60	65,642	754,842	8.69
광주	8,650	94,706	9.13	56,392	450,018	12.53
대전	7,124	88,907	8.01	73,465	428,702	17.33
울산	5,511	65,236	8.44	35,196	401,581	8.76

* 자료 : 통계청(2009)

대전의 창조산업관련 업체에 종사자하는 인력의 구성을 좀 더 세부적으로 살펴보면, 핵심창조산업에 종사하는 인력은 모두 8.9만 명으로 전체 창조산업의 59%를 점하고 있으며, 창조적 전문가는 6.2만 명으로 지역 창조산업의 41%를 점하고 있다. 특히 핵심창조산업에 종사하는 인구의 비율이 전체 노동인구의 16%를 차지하고 있어 전국의 최고 수준이며, 전국 평균이 12%인 점을 고려하면 매우 높은 비율이라고 할 수 있다.

<표 14> 7대 광역시 창조산업 사업체 및 종사자(2007)

(단위: 개, 명)

구분	사업체 수			종사자수		
	전국	대전	비율	전국	대전	비율
서적,잡지 및 기타인쇄출판업	4,369	51	1.16	58,097	1,199	2.06
사진촬영 및 처리업	9,104	289	3.17	18,962	641	3.38
오디오물 출판 및 원판녹음업	409	4	0.97	1,840	5	0.27
소프트웨어 개발 및 공급업	6,559	233	3.55	124,914	2,564	2.05
전기통신업	1,625	62	3.81	56,536	1,730	3.05
컴퓨터프로그래밍, 시스템통합 및 관리업	2,380	81	3.40	45,428	812	1.78
자료처리, 호스팅, 포털 및 기타인터넷정보제공 서비스업	536	16	2.98	14,639	114	0.77
기타정보서비스업	772	14	1.81	12,725	111	0.87
자연과학 및 공학 연구개발업	2,234	163	7.29	90,883	16,091	17.7
인문 및 사회과학 연구개발업	762	23	3.01	11,481	340	2.96
법무관련 서비스업	10,701	329	3.07	56,671	1,540	2.71
회계 및 세무관련 서비스업	8,117	193	2.37	54,031	1,193	2.21
시장조사 및 여론조사업	273	9	3.2	5,364	73	1.36
회사분부, 지주회사 및 경영컨설팅 서비스업	2,524	54	2.13	23,738	564	2.37
건축기술, 엔지니어링 및 기타 관련기술 서비스업	15,443	403	2.60	193,044	3,832	1.98
기타 과학기술 서비스업	3,315	84	2.53	52,230	1,465	2.80
전문 디자인업	2,468	46	1.84	12,703	169	1.33
그 외 기타 전문, 과학 및 기술 서비스업	1,066	15	1.40	7,966	80	1.00
영화, 비디오, 방송프로그램 제작 및 배급업	3,136	65	2.07	25,694	431	1.67
라디오 방송업	58	3	5.17	1,521	79	5.19
텔레비전 방송업	719	14	1.94	24,144	631	2.61
광고업	5,855	162	2.77	31,929	560	1.75
창작 및 예술관련 서비스업	8,178	241	2.94	46,055	1,420	3.08
도서관, 사적지 및 유사 여가 관련 서비스업	6,378	214	3.35	32,491	1,194	3.67
중등교육기관	5,260	144	2.73	291,338	9,187	3.15
고등교육기관	1,213	64	5.27	209,795	12,488	5.95
특수학교, 외국인학교 및 대안학교	228	6	2.63	12,442	536	4.30
일반교습학원	51,064	1,473	2.88	281,581	8,304	2.94
기타교육기관	77,328	2,636	3.40	186,490	5,971	3.20
교육지원 서비스업	1,227	33	2.68	5,625	141	2.50
계	232,079	7,091	3.05	1,984,767	73,324	3.69

* 자료: 통계청(2009)

대전의 창조산업 중에서도 비중이 높은 분야는 'R&D', '방송', '교육 및 예술관련 서비스', '사진촬영·처리' 등으로 나타나고 있으며, 전체 비중은 타 지역에 비해 높은 편임에도 불구하고 디자인, 영화, 비디오, 방송 등 주

요 콘텐츠산업 분야는 아직도 낮은 편이다. 지난 1990년대 이후 급속하게 성장하는 콘텐츠산업은 무엇보다 창조산업에 기초하기 때문에 문화산업 육성을 위해서는 지역의 창조인력을 강화할 필요가 있다.

대전 관내 대학에서 매년 양성되는 문화예술관련 전문 인력의 수는 2,300명을 상회하며, 그 중에서 2년제 대학에서 양성되는 문화예술 인력은 1,200여 명이고, 4년제 대학에서 양성되는 인원은 1,100여 명이다. 그 외에도 첨단과학과 관련된 학과에서 양성되는 인력이 8,800명이 넘으며, 그 중에서 2년제 대학에서 양성되는 인력은 1,900여 명이고, 4년제 대학에서 배출되는 인원은 6,900여 명이다. 따라서 지역에서 매년 양성하는 창조산업 관련 인력은 문화예술관련 인력과 첨단산업 인력을 합하여 총 11,100명을 상회한다.

<표 15> 문화예술 및 과학 분야 인력양성 현황

구분	학과		계		
	문화예술	첨단과학			
전문대 (2년제)	우송정보대	1,180	1,926	3,106	
	대전보건대	360	460	820	
	대덕대	200	260	460	
	대덕대	380	871	1,251	
	혜천대	240	335	575	
			1,155	6,921	8,076
일반대학 (4년제)	충남대학교	146	958	1,104	
	한밭대학교	33	1,232	1,265	
	한남대학교	120	1,415	1,535	
	목원대학교	238	632	870	
	배재대학교	82	653	735	
	대전대학교	48	432	480	
	우송대	84	468	552	
	중부대	117	121	238	
	한국과학기술원	215	850	1,065	
	한국정보통신대학	72	160	232	
계	2,335	8,847	11,182		

* 대전지역 대학의 2011년 입학정원을 기준으로 조사되었음

<표 16> 문화산업 분야별 인력양성(대학·대학원)

기관명(대학교)	분야명	특화
<ul style="list-style-type: none"> • 한남대학교 • 멀티미디어공학전공·미디어영상전공·예술문화학 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 멀티미디어 표현 기술 및 각종 콘텐츠를 제작, 그래픽, 영상, 음향제작, 컴퓨터 기반기술로 구성, 이를 활용하여 각종 멀티미디어 제품(CD타이틀, 게임, 웹, 애니메이션, 영상물, 멀티미디어 응용프로그램)을 개발 	멀티미디어
<ul style="list-style-type: none"> • 한국과학기술원(KAIST) • 문화기술대학원·산업디자인학과(IIC) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 문화산업 전문가 양성교육 (기획, 제작, 연구 등) ◦ 디지털미디어, 멀티미디어시스템, 디지털신호 및 사운드 처리, CG, 인공지능, 디지털 이미지 프로세싱 	문화 기술 디지털 영상 산업 미술
<ul style="list-style-type: none"> • 충남대학교 • 산업미술학 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 멀티미디어 분야의 컴퓨터그래픽, 웹디자인, 영상, 사진을 이용한 디자인기법 등 	산업 미술
<ul style="list-style-type: none"> • 중부대학교 • 만화, 애니메이션학·연극영화학·게임학과·산업디자인학·인테리어학·사진영상학·미용분장학·무지각 음악학·실용음악학·방송영상학 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 만화, 문화의 창달 만화예술의 승화 ◦ 무대, 연극, 방송 분야의 분장 메이크업 전문 ◦ 멀티미디어 콘텐츠 산업인력 육성 ◦ 게임기획과 게임프로그래밍 전문가 ◦ 텔레비전과 영화의 콘텐츠 기획 연출, 영화 시나리오, 방송대본, 영상 편집과 제작 	만화 영화 미디어 게임 방송
<ul style="list-style-type: none"> • 목원대학교 • 멀티미디어콘텐츠, 영화영상학부, 만화, 애니메이션·시각디자인·산업디자인 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 영상연출전공, 첨단영상산업에 필요한 최고의 영상 및 영화 전문인력 양성 ◦ 2D 디지털애니메이션, 3D 디지털애니메이션, 스톱모션애니메이션, 실험애니메이션, 웹애니메이션 및 모바일 애니메이션 	영화 만화
<ul style="list-style-type: none"> • 배재대학교 • 문화예술콘텐츠학·사진영상애니메이션학·미술조형디자인학·비주얼아트디자인학 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 디지털 영화, 16mm 필름영화, 영화마케팅, TV다큐멘터리, VJ 등의 프로그램 	영화
<ul style="list-style-type: none"> • 대전대학교 • 커뮤니케이션 디자인학·패션디자인 비즈니스학·방송공연예술학·영상애니메이션학 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 이미지를 생산하고 가공, 시각적 표현계획을 통해 시각화 ◦ 패션에 대한 이론적 지식, 실제적 기술 및 감각을 습득 	시각 디자인 패션
<ul style="list-style-type: none"> • 우송대학교 • 게임멀티미디어학·미디어디자인학부·방송미디어학부 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 게임 소프트웨어(컴퓨터 게임, 인터넷 게임, 휴대용 모바일 게임) 개발 ◦ 디자인기획, 디자인Execution, 디자인 비평 	게임개발 컴퓨터 디자인
<ul style="list-style-type: none"> • 우송정보대학교 • 실용음악과·뷰티디자인계열·문화상품디자인과·비주얼패키지디자인과·영상콘텐츠과 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 첨단화된 만화, 영상애니메이션을 제작하는 전문인력 양성 ◦ 작곡, 연주, 가창, 댄스에 재능을 가진 유능한 대중음악인 양성 	영상 콘텐츠
<ul style="list-style-type: none"> • 한밭대학교 • 산업디자인학부 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 멀티미디어 응용분야 ◦ 3D RFG 게임프로그래밍 ◦ 가상현실특론 ◦ 영상시스템설계 ◦ 애니메이션프로그래밍 ◦ 온라인 네트워크 게임프로그래밍 ◦ 3D RFG 게임프로그래밍 	영상 프로그램
<ul style="list-style-type: none"> • 대덕대학교 • 문화콘텐츠학과·모델연기영상과·뷰티과·디자인과 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 문화계열 지도 ◦ 게임그래픽디자이너, 게임 기획자 	연기 게임
<ul style="list-style-type: none"> • 해천대학 • 광고·홍보디자인과·주얼리디자인과·뷰티디자인계열·패션슈즈디자인 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 기초영상디자인산업 ◦ 전통만화영화, 플래시애니메이션, 캐릭터 3D ◦ 동영상, 촬영, 편집, 다류, CF, 실험영상 등 ◦ 한국 대중문화, 방송 및 영상문화산업 전반의 매니저 	영상 캐릭터 문화산업
<ul style="list-style-type: none"> • 한국폴리텍대학(대전) • 디지털콘텐츠과 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 2D&3D 컴퓨터그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 오디오, 비디오 등 	미디어
<ul style="list-style-type: none"> • 대전보건대 • 방송제작과·패션코디컬러리스트과·귀금속보석디자인과 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 방송 운영 및 구축을 위한 제작 기술과 응용 기술 	방송

기초창작예술 관련 인력 이외에 각 대학에서 양성되는 문화산업 인력을 분야별로 살펴보면 멀티미디어와 2D/3D 그래픽을 중심으로 디지털 기술과 연계한 영화, 애니, 게임, 음향, 사진 등과 관련된 기술의 인력이 다수이며, 스텝이나 문화기획 인력을 양성하는 교육기관은 KAIST의 문화기술대학원 등 소수에 불과하다. 문화산업이 뒤에서 보이지 않게 일하는 지원인력에 의해서 활성화 될 수 있음을 감안할 때 대전은 이러한 지원영역의 전문인력 양성에 대해 관심을 기울일 필요가 있다.

3. 문제점

1) 대중문화에 대한 편향된 인식

순수예술과 대중예술의 경계에 대한 전통적인 가치구분이 약해지고 있기는 하지만 아직도 대중예술에 대한 일반인들의 편견이 강하게 남아있다. 이러한 편향된 시각은 대중예술에 대한 단순히 정책적인 지원을 받지 못하는 경제적인 문제의 차원을 넘어서 대중예술인의 자긍심을 저해하고 의욕을 상실하게 해서 그나마 열정 하나로 버티어 가던 활동조차도 어렵게 하는 문제를 초래한다.

※ 대중음악활동가 A

“잘나가는 그룹의 대중음악하시는 분들은 나름 스타 제안도 받고 활동도 하고 지원적분부분들이 원만하게 이루어지고 있습니다. 제가 81년도부터 그룹사운드에서 베이스로 활동하였는데, 지금은 제즈오케스트라라고 단장으로도 활동을 하고 있습니다. 외국에 나가서도 한국대표로 제즈연주도 하고 이쪽저쪽 활동도 많이 하는데 가장 어려웠던 점은 첫째로 같은 예술을 하더라도 장르를 한수 아래로 보는 시각이고요, 둘째는 경제적으로 저도 음악으로만 먹고살기 힘들어서 여행을 겸해서 같이 하고 있습니다. 정말 안정되지 않은 수익이 가장 어려운 점으로 생각이 되고요 이러한 기초가 어려우니까 재능이 있는 친구들이 그 재능을 접어두고 다른 직업을 선택해야 하는 점이 현실입니다. 지금 제가 맡고 있는 오케스트라를 보더라도 실용음악과를 나와서 피아노를 전공하고 모두 음대를 나와서 활동하고 있습니다. 클래식 음악에 들어가기가 하늘에 별따기라서 졸업 후에는 실업자 내지 전공과 관계없는 일을 하는 사람들이 많거든요. 좁은 문에 들어가는 것이 쉽지 않은데, 그런 사람들과 음악을 같이 고민하고, 대중음악이라 하더라도 좀 더 퀄리티가 있는 것, 작품이 될 만한 것으로 활동하고 있는데, 가장 어려운 것이 경제력입니다. 저는 그래도 운이 좋아서 나름대로 정기연주기금으로 진흥기금을 받았어요. 제가 단장이라는 위치·명색으로 개인적으로도 몇 백만 원씩 빚을 지기도 합니다. 사람들이 너무 현실에 있어서 거리가 있다고 생각이 들고요 … 대전을 대표하는 프로젝트를 하면서도 대중예술을 빼놓고 합니다. 저는 속으론 꺾죠. 그런 면에서 개선되어야할 필요성이 있지 않나 싶습니다.”

2) 지역예술인의 스타성의 부족

지역의 순수예술이나 대중예술 영역에서 활동하는 예술가들은 모두 대중적 지명도가 낮은 편이다. 따라서 대중을 유인하는 힘이 약하고 그로 인해

경제적인 부담을 가지게 되는 경우가 많다. 이러한 악순환을 벗어나 지역의 문화예술이 지속가능하게 활성화하기 위해서는 단발적인 지원에 의존해서는 불가능하며 무엇보다 지역예술인의 스타성을 키우는 것이 중요하다고 볼 수 있다.

※ 음악활동가 B

“저희는 클래식이 주가 돼서 어떻게 하면 클래식이 대중에게 다가가고 알리는 것을 고민하고 연구하고 있습니다. 조금 전에 순수예술보다 대중음악을 한수 아래로 본다고 말씀 하셨는데, 통상적으로 그렇게 불지도 모르지만, 실제 연주나 공연을 보면 정반대의 현상이 나타납니다. 사람들은 시각이나 관점이 클래식은 어렵다. 클래식은 재미없다라고 하면서 길거리에서 밴드공연을 한다면 그쪽으로 몰려가는 경향이 더 많기 때문에 … 제 생각으로는 그냥 생각하고 있는 것과 직접 피부로 닿는 것은 다르다고 생각합니다 … 저희는 클래식의 대중화를 위해서 노력을 하고 있는데 그러다 보니까 대중적인 것들을 어떻게 접목시켜 연결시킬지를 고민합니다. 클래식 음악회에서는 보통 조명 자체를 하나의 톤으로 쓰기도 하고 가볍게 쓰기도 하는데, 저희는 좀 더 연구해서 조명을 어떻게 할 것인가, 무대 소품을 어떻게 올릴지, 사람들에게 재미를 어떻게 줄 것인지를 연구하는데 … 어려운 점이 뭐냐면 저희는 클래식만 했기 때문에 잘 모릅니다. 어떤 팀과 일을 해야 하고, 조명을 어떻게 할지, 소품을 어떻게 만들지, 어떤 배우를 섭외해야하나 … 그런 것들이 어려움이 많습니다. 예당에서 공연을 할 때 유명한 클래식 연주자가 오면 만석이 되지만, 평소에는 만석이 되지 않고 본인 부담입니다. 굉장히 어려운 점이 많은데, 제가 보기에는 스타성을 좀 더 키워야 한다고 생각합니다. 대전에는 어떤 팀들이 있는데 사람들은 한번 왔다가고 팬이 생긴다는 경우는 거의 없어요 … 대중에게 다가가기 위해서는 TV 오디션 프로그램에서 스타를 발굴하는 것처럼 스타성을 발견하고 … 그런 팀들도 생겨야하고 그러면서 팬층이 형성되어야 하고 … 그런 점들이 필요하다고 생각합니다.”

3) 순수예술과 대중예술의 경계

지역에서 연극예술을 하는 경우 ‘순수예술’과 ‘대중예술’의 경계구분이 모호해서 관련예술인들의 피해의식을 초래하는 경향이 있다. 지역에서 공연예술을 하는 경우 특별한 경우를 제외하고는 경제적으로 적자를 감수해야 하는 경우가 대부분이고, 따라서 실제 활동현장의 사정을 고려하지 않고 단순히 입장료를 받는다는 사실이나 또는 관객이 조금 많다는 것에 근거해서 지원의 여부를 결정하는 것은 지역의 대중예술을 활성화하는데 도움

이 되지 못하고 있다.

※ 공연예술인 C

“저는 소극장을 해보자 해서 시작한 게 만 3년이 되어가고 있습니다. 대전에서 소극장을 처음 시작할 때 많은 사람들이 걱정을 해주셨는데, 근데 예상외로 빠르게 관객들이 많이 찾아주셨는데, 저를 가장 힘들게 했던 부분은 경제적인 부분도 많이 어려웠지만 더 힘들었던 점은 주변의 이상한 시선입니다. … 지금 대중문화라는 부분을 … 순수예술과 대중예술의 정확한 차이점이 무엇인지 명확히 해야 할 필요가 있지 않을까 생각합니다. 제가 문화재단이나 시청에서 이야기를 하면 순수예술이 아니라고 얘기를 합니다. 저도 연극을 하는데 왜 아니냐고 물어보면 거기는 관객이 많지 않느냐 하십니다. 제가 혼란스러웠던 부분은 아 관객이 없으면 순수예술이고, 관객이 많으면 대중예술인가? 하고 고민을 많이 했었습니다. 아무래도 지원금이니깐 비영리 부분을 지원해야한다는 논리이면 그 부분에 대해서도 … 사비를 축내가면서 … 해보자 라고 … 계속해서 나아가고 있는데 … 도대체 순수예술과 대중예술의 기준점이 무엇인지 이 기준점이 나름대로 좀 선이 필요하다고 생각합니다.”

4) 정책의 창의성과 유연성 부족

문화정책에 대한 접근이 획일적인 방식으로 이루어지게 됨으로써 활성화보다는 기껏 기존의 것을 재생산하는 정도의 수준을 벗어나지 못 할 수 있다. 따라서 지역의 문화예술을 보다 적극적으로 활성화하기 위해서는 정책 발굴에부터 좀 더 현장에서 활동하는 사람들의 목소리에 귀를 기울이고, 지원방식도 좀 더 창의적이고 유연하게 운용할 필요가 있다.

지원의 기본적인 방향은 문화예술 활동의 자생성을 강화하는 방향으로 되어야지 지원을 겨냥해서 움직이는 단기적인 활동에만 지원을 제한하게 되면 지역 문화예술의 저변을 확산시킬 수 없고, 따라서 문화예술의 활성화라고 하는 본래의 정책 목표를 달성할 수 없게 된다. 그런 점에서 우선 조사연구를 통해서 얻어진 활동을 해 온 구체적인 자료에 기초해서 지원 대상을 선정하고, 기존 활동의 자생성을 위축시키지 않고 활성화할 수 있는 방향으로 유연하게 성과 목표를 설정하는 것이 필요하다.

※ 대중문화활동가 D

“...(예술에서) 대중과 순수를 떼버리고 일반적으로 (예술을) 봤을 때 과연 시정책의 일관성이나 … 창의성이 굉장히 떨어지는 거 아닌가 하고 생각할 때가 많이 있습니다. 문예기금에서 자체 자금을 지원하는 방안이 타 단체의 수준을 넘는다든지 (하는) … 법해석을 너무 보수적으로 하면서 … 운신의 틀 자체를 너무 제한하는 것이 아닌가 …생각하는데 … 대전시가 지원정책 활성화 정책을 접근하는 방식이 기존의 수혜나 기부의 차원에서 진행되면 안된다고 생각합니다 … 법적 테두리 내에서 정책을 생산하거나 지원하는데 있어서 좀 더 창의적이고 … 지역에서 활동하시는 분들의 이야기를 최대한 수렴하면서 창의적인 정책 방안이 나왔으면 좋겠습니다.”

※ 대중문화활동가 E

“대중문화 속에는 대체로 자발적으로 움직이는 게 많이 있는 거 같아요. … 자발적으로 문화예술이 좋아서 음악이나 미술이 됐던 여러 뜻이 있는 분들이 민간에서 자발적으로 움직이는 활동이 많이 있으므로 그런 움직임을 조사해서 … 그런 자생적인 움직임에 지원을 해주는 것이 많이 필요하다는 생각을 해 봤어요 … 이전부터 지속적으로 팀을 유지하고 활동해 오는 팀들을 조사하고 데이터를 모아서 그들이 계속해 나갈 수 있도록 보조해주고 … 그런 맥이 다른 팀들에게도 넓게 퍼질 수 있게 해주는 … 체계적으로 지원해주는 프로세스가 필요하다는 생각했습니다.”

5) 일회성 사업위주 지원

대중문화예술을 하는 활동가들에게는 그러한 활동이 생활이기 때문에 어떤 일부의 예산지원과 같은 일회적 행사에 그치는 지원보다는 보다 장기적인 안목에서 지역의 대중문화예술 활동이 지속가능하게 활성화 될 수 있도록 활동여건 개선을 위한 지원이 더 중요하다고 할 수 있다. 자발적으로 활동하려는 많은 대중문화예술 활동가들이 직면하는 어려움의 대부분은 직접적인 비용보다는 공연공간이나 음향이나 조명 등 공연환경의 문제가 더 크며, 공적인 공간에서는 활동은 항상 지자체의 도움을 필요로 하는데 그 부분에서 흔히 어려움을 겪는 경우가 많다.

※ 대중음악가 F

“보통 인디밴드 같은 경우는 처음부터 지원을 바라다가나 아니면 시장의 사각지대에 있다고 생각을 하고 밴드를 시작하는 건 아니거든요. 그래서 시에 지원을 바라지도 않았거든요. 그런데 저희는 문예지원기금을 받았어요. ... 지원을 하는 정책 자체들이 창의성이 떨어진다고 생각합니다. ... 자발적인 움직임이 많다고 생각을 하고 있으니깐 그 움직임을 최대한 살릴 수 있도록 공연을 많이 만들어주거나 지원자들이 필요하다고 생각하거든요. 공연을 한번 하는데 할 때 마다 300만원 400만원 지원한다면 밴드들에게 물론 도움이 되긴 하지만 일회성 효과 밖에 없다는 생각이 들고요. 거리에 공연할 수 있는 무대를 많이 만들어 놓긴 했는데, 실제로 공연하기 위해서 준비를 해야 할 부분들이 많아요. 그런 점들에 대한 지원을 개선하는 것이 의미가 있을 것 같습니다.”

※ 대중음악가 G

“어렵게 살아가는 경제적인 부분은 다들 알고계시고 ... 저희는 그렇게 힘들어하지 않아요 ... 해외사례를 보아도 문에 팀은 어쩔 수가 없어요 ... 투잡이나 쓰리잡을 갖고 음악을 하고 있습니다. 자기가 선택한 길에서 행복이란 것을 추구하고 있는데 ... 제가 음악을 하면서 느꼈던 것 중 하나는 ... 돈 아니면 명예나 그 어떤 무엇이라도 10년 20년 정도하면 따라와야 한다고 생각하는데 지금 가장 기초적인 것이 가장 힘들다는 생각을 해요 ... 문화가 쉽게 바뀐다고 생각을 하지 않지만 바뀌 나가야한다고 생각을 합니다. 대전에 전문 락 공연장이 없어요. 제가 이번에 공연을 하려고 대전을 다 뒤져보았는데 락 공연할 수 있는 공간이 없어요. (그리고) ... 그것을 받쳐줄 수 있는 시스템적 하드 부분도 굉장히 부족한 것이 많고 ... 그렇다보니 관객들을 모으고 거기서 인지도를 쌓는데 어려움이 많은 것 같아요. 공연을 할 수 있도록 잘 되어 있어야 ... 사람들이 다음에 또 모이고 ... (그런데) 두 번 찾기가 힘든 것 같아요. 시스템적인 부분에서 실망을 하다보니깐 두 번 찾기가 힘들어요. ... 제가 개인적으로 밴드를 하면서 겪었던 경험이 굉장히 많습니다. ... 서울에서 공연을 많이 했고 어떻게든 살아남으려고 음악을 하면서 살아왔는데, 오히려 공적인 일을 담당하시는 분들이 좀 제제라도 안했으면 좋겠어요. 오히려 도움을 안주더라도 ... 이번에도 락페스티벌 하는데 왜 이렇게 협조가 안 되는지 ... 뭐 좀 하자라고 했을 때 ... 굉장히 거부를 많이 하세요. 시간을 빨리 끝내달라는 말도 하시고, 너무 안전에만 신경을 쓰시고 ... 공연을 보러 다니시는 분들은 의식이 낮다고 생각하지 않거든요 ... 그런 제제를 좀 막아줄 수 있었으면 좋겠다고 생각(했어요) ...”

6) 문화예술의 상업성에 대한 이해

오늘날 문화예술은 문화산업과 긴밀하게 연관되어 발전하며, 순수창작예술도 역시 대중문화예술이나 마찬가지로 상업적 요소를 가지고 있다. 순수

창작예술이라고 해서 시장의 논리에 따르지 않거나 대중문화예술의 영역이라고 해서 시장의 사각지대에 놓여 있는 분야가 없는 것은 아니다. 따라서 문화예술에 대한 지원의 기준을 순수와 대중으로 구분할 경우 불분명한 영역이 존재하는데 아직도 문화예술관련 정책지원은 이에 대한 명확한 기준을 설정하지 못함으로 인해서 경직되게 추진되는 경향이 있다.

※ 독립영화종사자 H

“...문제는 정책이 입안되고 실행되는 과정에서 공직 사회의 어떤 분위기가 너무나 보수적(이라는) ... 생각이 들구요 ...어떤 투명성이 부족한 것 같구요 ... 예술행위는 ... 분명 상업적 형태를 띠고 ... 대중매체와 강하게 결합되어 있는데 ... 지방의 경우는 ... 대중문화 산업구조가 ... 전혀 없죠 ... 전통예술이나 순수예술이라 하는 것들도 일정하게 산업적 형태를 띠고 있죠. 대중예술은 훨씬 강하게 결합력들을 갖고 있고요. 그래서 정책을 입안하는 분들이 거부반응을 일으키지 않나 생각해봅니다.”

※ 독립영화종사자 I

“...독립영화라는 것 자체가 어떻게 보면 묘한 위치를 갖고 있습니다. (영화는) 대중성이 가장 강했던 장르죠. (그런데) 독립영화는 굉장히 애매한 위치에 있다고 볼 수 있는데 ... 독립영화는 (영화 장르 내에서 비주류이지만 ... 독립영화 자체) 안에서도 중앙 집중주의(로 인해) ... 비주류(로서) 존재하거든요 ... (이것이) 비주류 안에서도 변두리에서 존재하는 지역독립영화(의) 상황입니다. 독립영화의 경우는 어떻게 보면 ... 지원을 해야하는 건지 많이 헷갈려 하시는 것 같아요. 실제로 시의 관계자분들을 만나보면 어떤 분들은 좋아서 하는 것이면 굳이 지원을 해달라고 손을 내밀고 문을 두들기냐는 ... 가난이나 고생을 안고 살아야 하는 것 아니냐는 얘기를 ... 들은 적도 있고, (또는) 영화는 돈을 벌려고 하는 건데 ... 상업적인 부분을 찾아서 활성화 시켜야하는 것이 아니냐고 ... 말씀하시는 분들도 계십니다. 독립영화는 ... 그런 애매한 위치에 있는데 ... 지원을 받고 또 지원받은 영화가 대중문화에 어떤 것을 기여할 수 있는 장르인지를 설득시키는 것이 관건인 것 같습니다.”

IV. 대중문화예술 활성화 방안

1. 쟁점과 과제

1) 공적 지원의 경계

대중문화의 중요성이 증대되고, 문화산업의 성장과 더불어 소위 문화예술에 대한 고급과 저급의 구분이 희석되면서 정부와 지자체는 대중문화예술에 대한 공적 지원을 적극적으로 추진하고 있다. 그러나 여기서 제기되는 문제는 첫째, 종래의 기초 창작예술 중심으로 이루어지던 문예진흥기금의 지원 범주를 어디까지 확장해야하는가와 둘째, 대중문화예술은 시장과 산업의 논리에 의해서 움직이는 영역인데 이러한 영리적 활동에 정책적으로 개입을 한다면 과연 공적 지원의 정당성을 가질 수 있는가 하는 점이다.

우선, 공적 지원의 정당성 문제와 관련해서는 다음의 두 가지 점이 지적될 수 있다. 첫째, 순수창작 문화예술에 대한 지원은 그것이 가지는 ‘공동체적 성격(자부심과 정체성)’과 ‘창의성(독창성) 제고’에서 정당성을 찾을 수 있다. 그러나 이러한 시각은 소위 칸트적 미학에서 주장하는 전통적인 ‘고급’과 ‘저급’의 구분이 여전히 통용될 수 있다는 전제에서만 가능하다. 그러나 오늘날 그러한 미학적 입장이 더 이상 통용될 수 없는 것이라고 한다면 대중문화예술이 공적 지원에서 배제될 명분은 그리 크지 않다.

고급과 저급의 이원적 도식을 배제하고 접근한다면 대중문화예술도 역시 일부의 장르는 대중이 아닌 소수 ‘마니아’에 의해서 향유되는 희소성과 창의성을 가질 수 있다. 따라서 문화예술에 대한 공적 지원의 명분을 단순히 ‘대량생산’이 아닌 희소성과 독창성에서 찾는다면 대중문화예술의 영역이 공적 지원에서 배제될 이유는 없다. 특히 고급과 저급의 구분이 설득력을 잃어가는 오늘날 문화예술 창작활동에서 인디밴드나 독립영화 같은 소위 장르를 단순히 대중문화예술이라는 이름하에 지원의 우선순위에서 배제할

이유는 없다.

둘째, 문화예술에 대한 공적 지원의 정당성이 공동체에 대한 기여도에 기초한다고 하더라도 마찬가지로 그것은 대중문화예술에 대한 정책적 개입을 반대할 이유가 되지 못한다. 이미 우리에게 익숙해진 ‘문화민주주의’ 개념에 비추어보더라도 다수의 시민에게 즐거움을 제공할 수 있는 대중문화예술은 오히려 공적 지원의 명분을 높여주고 있다고 말할 수 있다.

그럼에도 불구하고 ‘대중’ 개념을 ‘mass(많은)’가 아닌 ‘popular(일반적인)’의 의미로 볼 때 좀 더 분명히 해야 할 점이 드러난다. 전자의 경우는 그것이 클래식이든 아니면 가요이든지 영리를 추구하면서 시장논리에 잘 적응하여 발전하는 문화예술의 영역이며, 후자의 경우는 교육체계를 통해서 전통장르로 인정받지 못한 영역으로 누구라도 쉽게 접근할 수 있고, 제도적으로 자격을 인정해주는 전문가의 영역이 아니라는 의미를 내포하고 있다.

만일 대중문화예술에 대한 공적인 개입이나 지원이 필요하다는 주장이 정당하다면 그것은 후자의 경우와 같이 영리를 목적으로 하지 않는 대중문화예술의 영역, 다르게 표현한다면 시장의 사각지대에 있는 ‘수수한 열정’의 문화예술활동의 범주에 제한되어야 할 것이다. 공적 지원이 시민의 세금에 의해서 이루어진다는 점에서 사적인 영리를 추구하는 문화예술 활동에 대해서까지 지원을 할 수 없다는 것은 어찌면 당연하다. 그럼에도 이 지원의 문제가 단순하지 않은 것은 그것이 지역 경제에 촉발하는 ‘효과’때문이라고 할 수 있다.

대전광역시와 전략적으로 지원하는 첨단문화콘텐츠산업의 경우는 지역경제의 활성화라는 경제적인 논리에서 추진되고 있다. 이는 분명 영리활동과 연계된 장르를 포함하고 있으며, 어떤 측면에서는 소위 ‘시장에서 잘 나가는’ 또는 ‘앞으로 잘 나갈’ 장르를 지원하려는 정책적 개입이다. 지자체는 이러한 지원을 통해 우리 지역의 콘텐츠산업이 다른 지역보다 더 경쟁력을 가질 수 있기를 바라며, 바로 이 지원하는 분야가 미래의 지역경제를

활성화시켜 시민들의 삶의 질을 향상시킬 수 있다고 기대하기 때문이다.

이처럼 문화예술에 대한 공적 지원이 경제적인 논리에서 추진될 때도 그 정당성을 충분히 주장할 수 있다. 그런 점에서 우리는 문화예술정책에 대한 공적 지원의 문제를 다룰 때 그것을 경제의 논리에서 지원하는 것인지 아니면 소위 ‘순수한 열정’의 문화예술화동에 대한 것인지를 분명히 할 필요가 있다. 그리고 만일 문화예술진흥기금이 후자를 지원하기 위한 정책 목표를 가지고 있다면 전자의 경우는 지원의 우선순위에서 제외할 필요가 있다. 물론 이 순수한 열정을 가진 활동은 전통적인 순수창작예술뿐만 아니라 ‘인디밴드’나 ‘독립영화’ 같은 소위 대중예술(popular culture)의 분야까지 포함한다는 것은 당연하다.

2) 창작예술과 문화기술(CT)의 융합

문화의 산업화 현상이 강화되면서 문화의 영역은 단순한 향유와 소비의 영역이 아니라 고부가가치를 생산하는 중요한 생산 영역으로 인식되고 있다. 문화산업은 지식집약형이고, 친환경적이며, 고부가가치를 창출할 수 있으며, 문화예술과 과학기술이 접목되면서 발전하는 콘텐츠산업은 미래의 도시산업으로 각광을 받고 있다.

문화예술과 과학기술의 융합화 현상은 영화나 음악과 같은 전통 대중문화예술의 생산형식을 크게 변화시키고 있을 뿐만 아니라 미디어아트와 같은 창작예술의 형식이나 창작의 방식을 자체를 바꾸어 다양한 아방가르드 예술형식을 초래하고 있다. 이러한 예술창작환경의 변화 속에서 대중문화의 활성화는 전통적인 순수창작예술 활동의 범주를 벗어나 좀 더 넓은 테두리에서 창작활동을 지원할 필요가 있다고 하겠다.

이미 오래전부터 국내의 많은 도시들이 콘텐츠산업의 활성화를 통해서 지역경제를 활성화 시키고 시민의 삶의 질을 개선하고자 노력하고 있다. 따라서 각 지자체들은 많은 공적 예산과 정책 자원을 콘텐츠 산업의 육성

에 투여하고 있다. 그러나 아직까지도 국내 콘텐츠산업의 현황은 대전을 비롯한 모든 지자체가 수도권에 비해 크게 열악한 환경이며, 수도권과 경쟁하기 보다는 협력(하청)이나 틈새시장 확보에 초점을 두고 있는 실정이다.

그러나 열악한 지역의 콘텐츠산업 환경에도 불구하고 대전의 경우는 국내의 다른 도시와 달리 수도권에 비해서 뒤지지 않게 ‘창조인력’이 밀집되어 있으며, 특히 ETRI를 중심으로 보유하고 있는 CT 기반기술은 이미 세계적 경쟁력을 인정받고 있다. 그런 점에서 대전은 과학과 예술의 융합화 시대에 걸 맞는 문화산업의 강력한 잠재력을 가지고 있다고 볼 수 있으며, 국가적으로도 HD 영상을 기반으로 한 콘텐츠산업 육성을 위한 전략적 거점지역으로 지원을 받고 있다.

하지만 이러한 잠재력에도 불구하고 그간 대전광역시 관내에서 배출되는 콘텐츠산업 관련인력은 지역에서 활동하기보다 대부분 수도권으로 올라가서 일자리를 찾는 실정이다. 만일 대전이 새로운 융합의 시대에 미래 콘텐츠산업의 동북아 거점지역으로 도약하기 위해서는 문학, 회화, 음악, 만화, 캐릭터 등 기초창작과 더불어 영상, 음향, 애니, 게임, 특수효과 등 CT와 결합된 영역의 활동에도 지원의 눈을 돌려야만 할 것이다.

3) 문화예술 인프라 구축

대전의 공연·전시 등 문화예술과 관련된 하드웨어의 현황은 통계적으로 여타 광역대도시에 비해 양호한 것으로 나타나고 있다. 그럼에도 불구하고 그동안 지역의 공연예술인들은 대전에는 전문적으로 공연할 시설이 부족하다고 보면서 새로운 공연장을 건축할 필요가 있다고 지적한다. 그러나 공연시설의 부족에 대한 논의는 새로운 시설의 건축에 이전에 다음과 같은 점들이 보다 명확하게 해명될 필요가 있다.

첫째, 공연시설의 성격에 대한 부분이 명확해야 할 필요가 있다. 그것이

클래식, 전통음악, 대중음악, 락음악, 오페라, 연극, 마당극 중 무엇을 위한 시설이어야 하는지가 명확해야 하며, 그 후에 어떤 시설을 확충할 것인지 논의할 수 있다. 그리고 필요한 시설의 종류가 결정되었다고 하더라도 어떤 규모의 시설이어야 하는지, 예컨대 그것인 소규모(300석미만), 중공연장(300-1000석미만), 대공연장(1000석 이상)의 규모인지를 결정해야 한다. 또한 시설의 규모가 결정되었다고 하더라도 그것이 기존 시설의 이용율이 어느 정도인지 파악하고 만일 시설 이용도가 낮다면 그 원인은 무엇인지 확인할 필요가 있다.

둘째, 문화예술시설을 짓는 것이 능사는 아니다. 흔히 문화예술시설은 많으면 많을수록 좋은 것이고 따라서 그것을 확충하는 문제에 대해서는 대부분의 사람들이 긍정적인 시각으로 바라보는 경향이 있다. 그러나 시설을 신축한다는 것은 그것을 짓는 것이 문제가 아니라 짓고 난 다음의 관리와 운영의 문제가 더 중요하다고 볼 수 있다. 시설의 확충은 항상 그것을 운용하기 위한 인력과 예산이 소용되며, 이 부분에 대한 구체적인 청사진이 없이 신축된 많은 시설들이 '예산을 먹는 하마'가 되어 지자체의 '계류'이 된 경우를 흔히 보게 된다.

기존의 시설 분포, 성격, 운영에 대한 면밀한 조사와 검토를 거쳐 혹여 제대로 운영되지 못하거나 아니면 애초 시설을 지을 때 목적과 기능에 대한 구체적인 계획이 없이 모든 공연활동이 가능하도록 다목적 공간으로 건축함으로써 이후에 실제 어떤 장르의 공연도 제대로 연출할 수 없는 무목적 공간이 되는 경우가 많다. 이러한 공연공간은 특정 목적에 맞게 리모델링해서 충분히 활용할 수 있기 때문에 중요한 것은 지역에 산재해 있는 낙후된 시설들을 파악하여 지역에 따라 장르별로 특화시켜 전문공간으로 활용하는 방안을 마련할 필요가 있다.

그러나 기존의 공연공간을 활용하는데 발생하는 애로는 단순히 시설이 낙후나 비전문성 때문이 아니다. 실제 지자체나 대학과 같은 공적 기관에서 운영하는 많은 시설들이 운영자의 편의나 제도적 울타리를 근거로 접

근을 어렵게 하며, 이러한 장애들은 때로 의욕을 가지고 공연을 하려는 예술인의 사기를 꺾고 자괴감까지 줄 수도 있다. 무엇보다도 이러한 문화적 환경은 지역 문화예술인의 지속적인 창작활동을 저해하여 결국에는 지역 문화예술의 발전을 저해하는 가장 큰 원인 중 하나가 될 수 있다.

4) 비주류 문화예술의 지원

그간 문화예술에 대한 정책적 지원은 순수창작예술 중심으로 이루어져 왔으며 대중문화예술의 영역은 영리를 목적으로 하는 활동이라는 이라는 이유로 제외되어 왔다. 그러나 이러한 일반적인 인식과 달리 대중문화예술이라고 간주되는 소위 인디음악이나 독립영화 같은 영역은 대부분 적자를 감수하는 활동임에도 불구하고 그동안 같은 이유로 소외를 받아 왔던 것이 사실이다.

<표 17> 생활속문화예술활동지원

(건/천원)

구분	2010년				2011년			
	신청		선정		신청		선정	
	건수	금 액	건수	금 액	건수	금 액	건수	금 액
국악	10	32,100	9	20,000	18	61,810	15	26,000
무용	2	5,000	2	4,000	4	12,000	4	8,000
연극	1	3,500	-	-	2	6,500	-	-
음악	21	59,570	13	15,000	13	35,250	12	19,500
문학	8	24,500	5	10,000	11	30,500	9	13,500
미술	10	25,000	9	13,500	21	61,200	15	22,500
서예	13	37,000	9	17,000	18	52,921	15	22,500
사진	15	39,004	9	13,500	24	73,339	15	22,500
다원	5	19,500	3	8,000	7	24,000	4	10,500
계	85	245,174	59	101,000	118	357,520	89	145,000

<표 18> 같이 지난 2010년부터 대전광역시도 생활속문화예술활동에 대한 지원을 강화하면서 그 지원 범주에 ‘다원’ 분야를 추가하여 심의를 통해서 일반대중문화예술 활동도 공적인 지원을 받을 수 있는 길을 열어 놓았다. 아직도 매우 미흡한 수준이기는 하지만 이처럼 대중문화예술에 대한 공적 지원의 가능성을 열어 놓았다는 것은 문화예술 지원에 대한 정책 방향에 변화를 보이고 있다는 점에서 매우 의미가 크다고 볼 수 있다.

그러나 이러한 긍정적인 변화에도 불구하고 현장의 대중문화예술 활동가들은 일반인이나 관련담당자의 편향된 인식 때문에 어려움을 겪고 있으며, 대중문화예술에 대한 사람들의 인식은 여전히 ‘순수예술’과 ‘대중예술’이라는 이분법적 가치구분에 기초한 편견을 가지고 있다. 이러한 활동가들에게는 대중예술에 대한 폄하하는 시각이 단순히 지원의 차원을 넘어 정체성과 자긍심에 대한 상처를 주기 때문에 더 어렵다는 것이다.

5) 문화예술활동에 대한 일반적인 인식

문화예술활동을 위한 지자체의 지원은 그 본래의 목적이 지역의 문화예술활동을 활성화하는데 있고, 따라서 지역에서 활동하는 다양한 문화예술 활동 단체를 대상으로 지원을 한다. 그리고 문예진흥기금을 통해서 지원되는 활동은 기본적으로 비영리를 기준으로 제공되며, 공공시설에서 제공되는 공간도 무료공연만을 대상으로 대관되는 경향이 있다.

그러나 이러한 지원 기준 및 방식은 그것이 본래 지역의 문화예술활동을 진작시키려는 목적에서 출발하였음에도 불구하고 오히려 그 결과는 활성화를 저해시키는 요소로 작용할 위험성이 있다. 문화예술활동을 활성화시키기 위해서는 그 활동가들이 자체적으로 먹고 살 수 있는 지역의 문화예술의 생태계가 탄탄해야 하는데 소위 ‘공짜’ 문화는 이러한 생태계의 성장을 저해할 수 있기 때문이다.

이제 지역의 문화예술에 대한 지원방식도 인식의 전환이 필요할 때이다.

무엇보다 문화예술은 가치가 있는 상품이며, 상품의 소비를 위해서는 그에 대한 대가를 지불해야 한다는 문화예술활동을 소중히 여기는 ‘문화(인식)’를 제고해야만 한다. 시민들이 문화예술활동을 감상하기 위해서 당연하게 자기지갑을 기꺼이 열 수 있는 도시의 문화가 형성되어야 비로소 진정한 문화예술도시로서 대전이라고 할 수 있다.

※ 음악활동가 B

“제가 말씀드리고 싶은 것은 사람들의 인식인데 그냥 보통 시민들의 인식은 그렇다 치더라도 공무원들조차 어떤 기관에 저희가 행사 요청이 들어와서 가게 되면 좋은 연주자의 연주를 듣고 싶어 하고 원하거든요. 근데 금전적인 문제부터 벌써 음악은 그냥 듣는 것 ... 이렇게 되어버리니까 ... 사실 저희가 물건 살 때 저희는 돈을 다 지불하게 사게 되는데 ... 그것도 하나의 생산성인데 공공기관조차도 그렇게 생각하고 가볍게 여기니까 ... 큰 문제인 것 같습니다.”

“...시는 장소를 내주면 꼭 무료로 공연을 해야만 하나 봐요. 근데 전 예술하는 입장에서 무료공연에 대해 반대를 (합니다) ... 그거는 결국에는 예술하는 사람들의 자기 살 깎아먹기라고 생각합니다. 무료공연하면 사람이 많이 차지만 유료공연 할 때는 사람이 없어요. ... 시가 그렇게 무료공연을 해야만 되는지 그것도 좀 의문이 있거든요. 왜냐하면 이번에도 락페스티벌을 하는데 공연장소는 무료로 써야한다는 거예요. ... 제가 아는 기획하는 사람을 얼마 전에 만났(는데) ... 표는 안 팔리고 무료로 뿌리니까 사람은 많이 채우는데 다른 사람들은 돈 많이 번 줄 안다는 거예요. 결과적으로 회사는 문을 닫았는데 ... 얼마가 됐든 ... 좀 돈을 받고 집행이 됐으면 좋겠어요. ... 시청에 공연장이 있는데 무료일 경우에만 빌려줍니다. 예 그게 전 좀 이해가 안가거든요. 무료와 유료관계는 참 애매한 것 같아요.”

2. 활성화를 위한 정책 방안

1) 기존 시설을 활용한 공간 확충

지역의 공연예술활동가들은 공연공간이 부족하다는 지적을 하고 있다. 이미 앞에서 살펴본 바와 같이 공연공간의 확충은 어떤 장르를 중심으로 어떤 규모의 크기를 확충할 것인지가 우선 결정이 되어야 한다. 공연공간에 대한 확충은 그간 장르별 이해관계에 따라 다양한 제안과 요구가 있었고 어떤 정책 결정을 내릴 수 없을 정도로 논란이 되어 왔다.

공연공간의 확충에 대한 요구는 음악과 연관된 공연과 연극공연 사이에는 약간의 입장의 차이가 있지만 모두 시설의 전문성이 중요하기 때문에 음향이나 조명 등 무대구성과 관련한 공간의 시설에 신경을 많이 쓰게 된다. 실제 최근에 많은 예산을 들여서 건축한 것으로 알려진 ○문화원의 공연장의 경우 시설이 전문공연을 하기에 부적합하게 되어있어 처음에 이곳을 찾던 많은 공연예술인들이 이제는 다른 공간을 알아보고 있는 실정이다.

※ 음악활동가 B

“연주 홀 공연장을 말씀하셨는데 저희도 마찬가지로 공연을 하게 될 때 가장 많이 사용했던 곳이 ○문화원과 ○홀인데요 ... 예술의전당은 공연장을 대관하기가 어렵고 ... 지원을 했지만 거기를 사용하지 못하게 돼서 ○문화원으로 돌려서 하게 되는데 ... 연장 하나를 지을 때 많은 돈이 들어갈 것 같은데 ... 공연장이 굉장히 울림이나 이런 것을 생각하지 않고 그냥 지은 것이 많아서 ... 소리가 안으로 울리지 않아서 어려운 점이 많았고 ... 6층에 위치하다 보니까 엘리베이터가 하나여서 ... 사람들이 오르내리는데 어려움이 많았고 ... 건축에 굉장히 돈이 많이 들어갔을 텐데 애초 전문가에게 충분히 상의한 후에 지었으면 하는 아쉬움이 있구요 ... ○홀, ○홀 같은 경우도 굉장히 울림이 좋지 않고 마이크시설도 잘 안되어 있어서 ... 음향효과를 주면 좋은데 그런 것도 잘 안되어 있고 그래서 그런 점이 굉장히 아쉬웠던 기억이 납니다.”

실제 많은 공연예술인들이 공간의 부족을 이야기 하지만 실제 부족한 것은 공연공간이 아니라 ‘공연을 할 수 있는 공간’이 부족하다는 것이다. 지

역에 분포되어 있는 많은 공연장들이 다목적 용도의 공간으로 건축되어 있기 때문에 특정 목적의 공연을 위한 공간으로 활용하기에는 미흡한 것이 사실이다. 하지만 역으로 이러한 시설을 전문 공연공간으로 개조한다고 하더라도 실제 그러한 전문에 활용될 수 있는 대관일 수는 많지 않을 수 있으며, 이미 이 시설들에 대한 다양한 형태의 수요가 있기 때문에 전용공연장으로 용도를 제한하는 것은 문제가 있다.

그럼에도 불구하고 새로운 전용공연장을 신축하는 문제도 예산이나 사후 관리와 관련해서 숙고할 필요가 있다. 이미 기존의 시설들이 많이 있지만 낙후되었거나 아니면 전문공연을 하기에 부대시설이 미흡한 점 때문에 활용하지 못하고 방치하는 경우가 대다수이기 때문이다. 그런 점에서 새로운 전용공연장을 신축하는 것만이 능사는 아니며, 가능하면 기존의 시설을 리모델링해서 전문적인 공연을 할 수 있으면서도 동시에 다목적 공간으로 활용할 수 있도록 개선하는 것이 바람직하다고 판단된다.

2) 직접지원이 아닌 간접지원

대중예술공연이 많이 이루어지 위해서는 무엇보다 공연비용에 대한 방안이 마련되어야 한다. 인디밴드 같은 그룹이 소규모 공연을 기획할 때 대관료는 부담스런 비용이며, 따라서 이들에게는 어떤 일회성 사업지원보다는 대관비용이나 장비임대비용 등과 같은 실비를 지원해 주는 간접지원 방식을 통해서 가능하면 많은 공연이 개최될 수 있도록 하는 방안이 가능하다.

대중문화예술의 활성화 차원에서 보더라도 이러한 간접지원은 되도록 많은 공연이 이루어질 수 있도록 유도하여, 시민들의 향유기회를 확대하고 동시에 활동가의 입장에서 보면 문화예술 활동이 지속가능해 질 수 있다. 또한 이러한 간접지원 방식을 통해서 대중예술 공연팀들이 대전 관내에 분산되어 있는 소규모 공연장 시설들을 손쉽게 활용할 수 있게 되면 지역 순회공연 프로그램 등을 통해서 공연을 통해서 지명도를 높여가는 지역밴

드의 성장도 가능하게 된다. 특히 이러한 간접지원을 통해서 대학생 밴드 등 자라나는 대중예술 세대들에 대한 지원을 강화함으로써 지역 대중문화 예술의 토양을 기름지게 하는 것이 중요하다.

※ 공연예술인 C

“그간 소극장(200석 미만)의 확충은 어느 정도 지원이 되고 있으나 상대적으로 중극장(약200-500석)과 대극장(500석 이상)은 부족한 편입니다. 소극장은 시의 지원으로 많이 생겨났고, 민간차원에서도 건립이 가능한데, 중극장과 대극장은 절대적으로 부족한 게 사실입니다. 예술의전당은 클래식 공연이 많이 잡혀있다 보니까 실질적으로 연극이나 여타 장기공연은 하지 못하는데 ... 저는 공연장의 대관료가 굉장히 비싸면 좋겠어요 ... 대신 ... 진흥기금이나 다른 기금에서 간접지원을 해주는 겁니다. (대관료가 비싸면) 공연장에서 공연단체들을 (쓰게 되고) ... ○문화원도 (3시간 대관료가 30만원이면) ... 사용하기에는 부담되는 금액이지만 ○문화원 입장에서는 전기세, 인건비 등 따지면 수지가 맞지 않고 ... (따라서 대관료를 인상하고) 일반행사나 기업행사는 (인상된) 대관료를 정상적으로 받으면서 (인디밴드 등) 공연단체를 유치했을 때는 ... 기금으로 (지원을) 받으면 ... 되지 않을까 ... (생각합니다).”

※ 공연예술인 C

“지원이라는 게 돈만 주는 지원이 아니고 공연의 돈 안줘도 되니까 정말 좀 방해나 하지 말아달라는 것처럼 때론 저희가 한계에 부딪혀서 ... △이 ▽의 거리로 발전해 나가니까 그냥 불법으로 버스승강장에 포스터를 붙이는 것은 무의미하고 ... 다른 데 포스터 부착을 하지 말고 한전과 협조를 해서 전신주에 하면 오히려 깔끔하게 해서 ... 활성화시키면 어떻겠냐고 ○청에 제안했더니, 그것까지 우리에게 왜 얘기하냐고 해서 ... 직접 한전에 전화했더니 민간인이 원한다고 해서 한전이 직접 움직여야 되는 건 아니잖아요 하는 거예요.”

3) 공연장 지원시스템의 개선

대전광역시 관내에 소재하는 공연장의 수는 다른 비슷한 규모의 광역대 도시에 비교해 볼 때 결코 적은 편이 아니다. 그럼에도 불구하고 공연예술인들이 공연장의 부족에 대해서 언급하는 원인의 하나는 아마도 시설의 관리와 운영에서 나타나는 편의적인 공급자 위주의 관행 때문이 아닌가 싶다.

대전 관내에 분포하는 많은 공연공간들이 대부분 공공시설에 부속되어 있고 따라서 민간이 아닌 공공기관의 관리·운영을 받고 있는데 그 경우

시민들이 자주 이용하게 되는 저녁시간이나 휴일은 대부분 근무시간이 아니기 때문에 대관을 해 주는데 어려움이 초래되며, 공간의 관리를 공급자 중심이 아닌 소비자 중심으로 유연하게 제공할 수 있는 제도적 보완이 필요하다.

※ 공연예술인 C

“... 굉장히 심각하고 무대 기구가 불안해서 사용을 못하는 그런 형태고 예술의전당은 이미 대관공고가 나온다 해도 ... 실질적으로 대관할 수 있는 일수가 거의 없고 그 다음에 재밌는 것은 ○홀인데 이거는 시에서 얘기 좀 해주셨으면 좋겠는데 거기는 2주에 한 번씩 쉽니다 ... 주말에 ... 그러면 공연을 할 수 있는 날은 ... 크리스마스 같은 ... 관객들이 많이 찾는 날인데 2주 4주에 쉬어버리면 공연이 없습니다. (쉬는 이유는) 공연일 수를 나름대로 제한을 뒤서 공연장으로 등록 하지 않으려고 하는 것 같은데 ... 공연장으로 등록이 되면 ... 무대기술력이나 그런 부분들이 편성이 되어야하니까 공연일 수를 줄이기 위해서 격주로 쉬고 있습니다. 대전에 ... 실질적으로 사용을 못하는... △대 △홀 그런 공간들이 참 좋았는데 그런 것은 하나씩 없어져 가고 있고, ▽홀 같은 경우는 실질적으로 저희들이 대관해서 사용한다기보다는 학교 행사용으로 사용하고 있는 형태고 저희가 정상적으로 사용할 수 있는 중극장 대극장은 거의 없다고 봐야겠죠.”

“...평생학습관 같은 경우 교육청 산하로 운영하고 있고, ○대 ○홀은 ○대에서 운영을 하고 있고, 한밭도서관도 아마 교육청산하일겁니다. 그러니까 제가 한 번은 (대전시의) 문화예술과에 가서 대전에 소극장이 많이 밀집이 되는데 여기에 중극장이 필요한데 지으려면 돈이 들어가니 교육청과 협조를 구해서 이 공연장을 잘 활성화를 시켜봅시다 ... 라고 제가 제안을 해드렸더니 그러면 교육청에 협조를 해서 ... 그거 되지도 않을 것 ... 아예 딱 끊어버립니다. 제가 무료래도 뭐 공연이 하고 싶어요. 토요일날 공연할게요. 그러면 그 곳에선 안돼요. 우리 쉬어야 돼요. 공무원이니까 우린 토요일날 대관주고 안주고가 의미가 없는 거예요. 쉬어야지. 그러니까 그게 아까 ...님 말씀대로 제도적으로 공연장이라 하면 거꾸로 공연일수 얼마를 해야만 하고 최소한 그렇게 안하면 그 공연장에 문제가 있는 거고 ... 이런 것을 단계적으로 조례를 만든 다던지 (해서) 강제적 장치를 마련하는 것이 필요하지 않겠나 (하는 생각이며) ... 공연장이면 공연장답게 운영을 ... (공연장을 놀리지 말아야 한다고 생각합니다).”

4) 공간 활용을 위한 실질적인 지원

공연예술인들이 지역에 산재해 있는 야외공원과 같은 여유 공간을 활용

하여 공연을 개최하려고 계획을 하는 경우에도 실제로 직면하는 여러 가지 사소한 문제로 인해서 어려움을 겪게 된다. 공원을 관리하는 입장에서는 잔디의 훼손, 쓰레기, 사고의 위험 등등 예기치 않게 발생하게 될 크고 작은 여러 가지 문제들이 부담스러운 것이고, 그러 점에서 행사는 되도록 안하는 것이 능사라고 볼 수 있다.

그러나 대중음악 활동가의 입장에서는 당연히 그런 사소한 문제들이 공연을 못하게 막는 장애물로 작용하는 것이 이해할 수 없는 것이다. 공원은 시민들을 위해서 존재하고, 관리자는 시민을 위해서 서비스하기 위해서 고용된 사람들이며, 따라서 시민을 위해서 공연하는 행사를 돕지 않는다는 점은 무책임 한 것으로 이해된다. 이들이 보기에 지역의 공연예술을 활성화 시키고 시민들의 향유기회를 확대하기 위해서는 무엇보다도 이러한 사소한 부분에서 겪게 되는 애로들이 해결되어야 한다.

※ 대중음악가 A

“ ... 공연자를 선별하는데 메이저급과 마이너급하고 ... 말하자면 ... 시에 관련된 공연연립하고 민간차원의 예술단하고 공연장 하나부터 시작해서 장소를 섭외하는 것까지 차별하지 않나하는 생각이 들어요. 저희가 찾아가는 음악회를 한다든지 할 때 장소를 섭외를 하잖아요? 정말 공무원의 힘이 그렇게 힘센지 정말 몰랐어요. ... 하다못해 전기사용 하나 하는 것 ... 저희들이 보기에는 그거 다 시설 갖추어져있어요. 공무원이 토요일 일요일 나오기 싫다고 못해주겠다 하면, 저희는 발전차하나 부르기 위해서는 70-80만원 드는데 정말 그게 ... 진짜 어려운 재정에서 썩돈이죠 ... 또 광장같은 ... △민공원, ○공원 또는 여타 공연장 등 야외에 많지 않습니까? 거기를 사용하는데 저희들이 실질적으로 담당자에게 전화해보면 깜짝놀래요. 그분들이 중요한 것은 위에서 ... 힘 있는 곳에서 내려와서 공연하지 않는 이상 저희가 무대를 만들고 공연한다고 하면 중요한 게 사람들이 많이 오고 적게 오고가 문제가 아니라 잔디죽을까봐. 예를 들어서 ○공원에서 행사하려고 하면은 부직포라고 하나요? 쪽 까는 것 있잖아요. 그거 깔고 하라고 그래요. 얼마 들어가느냐면 1200만원 들어간다고 해요. 하지를 말라는 거죠. 위에서 정말 내려와서 정책적으로 큰 행사를 하지 않는 이상 너희들 하지 마라 그러는 거죠. 아까 전기사용 문제도 그렇지만 그런 사소한 것 하나하나부터 시작해서 민간예술단이라는 ... 고생하시는 대중음악 하시는 분들이 장소선택을 하려하면은 정말로 울컥울컥 넘어올 때 있어요. 그런 작은 것부터 개선되어야 하지 않을까 싶구요.”

물론 이러한 애로를 해결하기 위해서는 결정에 자율성은 없고 문제가 발생하면 자칫 책임을 감내해야 하는 관리담당자에게만 모든 부담을 지우는 방식으로 해결될 수는 없으며, 이들이 책임성과 융통성을 가지고 판단할 수 있도록 시민과 서비스 중심의 공간(공원)관리 지침을 마련하여 체계적으로 운영하는 것이 중요하다. 대전광역시 문화예술도시를 지향한다면 바로 일상 속에서 이러한 작고 다양한 문화행사가 손쉽게 개최되고 향유할 수 있는 환경이 조성되어야 한다.

5) 공연공간 관련 제도의 정비

실제 대전시 관내에 소재하고 있는 공연장을 조사해 보면 대극장(1000석 이상)뿐만 아니라 300석 미만의 소극장도 적지 않음을 알 수 있다. 그러나 대중문화예술인들이 이 시설들을 이용하기 위해서는 대관료, 허용규정 등 여러 가지 제약을 가지고 있다. 따라서 문제는 새로운 시설을 짓는 것이 중요한 것이 아니라 어떻게 하면 이 시설들에 대한 문턱을 낮추어 효과적으로 활용하면서 지역문화예술의 활성화 수단으로 이용할 수 있는가 하는 문제이다.

이러한 문제점을 해결하기 위한 방안으로는 첫째, 대전광역시의 조례를 통해서 공연장으로 등록된 시설에 대한 운영지침을 마련하여 지역의 문화 예술인들이 쉽게 시설에 접근할 수 있도록 대관의 문턱을 낮출 수 있는 실질적인 제도적 장치를 가동하는 방법을 생각해 볼 수 있다. 물론 이러한 제도적 강제의 대상은 주로 공공시설에서 운영하는 시설에 제한되어야 할 것이며, 지역문화예술인 활동을 위한 의무 대관 일수, 시간 등을 정하여 공공시설에서 운영하는 공연공간들이 여타의 다른 용도로 과도하게 사용되는 것을 막고 지역의 문화예술 활동에 활용될 수 있도록 유도할 필요가 있다.

둘째, 이러한 의무적 대관이 제도적으로 실현될 경우 시설을 관리·운영

하는 기관의 입장에서는 부담스러울 수 있으며, 따라서 지자체는 조례의 내용에 이러한 시설들에게 인센티브를 제공할 수 있는 제도적 근거를 마련하여 해당 시설을 관리·운영하는 기관의 부담을 덜어주면서 동시에 적극적인 동참을 얻어내는 방식으로 사업을 추진할 필요가 있다.

※ 대중음악가 D

“...공연장은 있지만 저희가 쓸만한 공연장이 없거든요 왜냐하면 시설자체도 그렇고 더군다나 민간에서 운영하는 것도 아니고 학교에서 운영하는 것이 많기 때문에 학교에서는 아쉬울 게 없거든요. ... 공연장에서 수익을 내려고 하는 민간단체는 어떻게든 사람을 끌어들이어서 수익을 내려는 노력을 할 텐데 ... 학교는 그런 것들이 없고 학교 교직원들은 그런 마인드 자체가 없어요. 그런 부분을 제도화나 정책적인 부분으로 시에 건의를 해서 그런 부분들에 관한 기본 시설을 우리가 마음대로 활용할 수 있는 그런 기본에 대한 조례라든지 이런 부분을 마련해 주고 ...”

※ 공연예술가 C

“ ... 소극장이 어떻게 보면 대전에 없는 게 아닌데 ... 대충동에 ○학습관인가요? 그 공연장 참 잘 되어 있습니다. 조금만 하드웨어를 투자하면 괜찮은데 유료로 하는 공연을 대관을 안 해줘요. 무료인 공연에 한해서만 대관을 해줍니다. 그러니까 실질적으로 저희가 공연을 무료로 할 수는 없으니까 그것도 사용을 못하고 ... ○미술관도 마찬가지구요. 소극장이라고 만들어져 있지만 실질적으로 유료행사에는 사용이 안 되구요. 더 재미있는 것은 ○도서관에도 좋은 공연장이 있는데 거기는 유료를 빌려주는 하는데 매출의 30-40%를 뺍니다. 그거는 공연하지 말라는 거거든요. ... 그러니까 ... 있는 공간에 비해서 ... (실제) 사용할 수 있는 곳은 제한적이지요. 소극장도 ... 연극소극장만 것지요 음악이나 춤이나 이런 것을 할 수 있는 데는 (별로) 없어요.”

셋째, 그러나 기존 시설을 활용한 이러한 방식의 접근도 애초 건축이 잘못되어 공연에 어려운 점이 있을 수 있고, 오래되어 낙후된 관계로 사용에 어려움이 있을 수 있으므로 면밀한 조사를 통해서 실태를 파악하고 기본적인 기준을 설정하여 지원을 할 수 있는 공연장으로 인증할 필요가 있다. 만일 시설의 리모델링이 필요한 경우는 지자체의 지원을 통해서 부담을 덜어줄 필요가 있으며, 지원을 받은 시설은 그에 대한 반대급부로서 지역의 문화예술활동에 대관될 수 있도록 조례의 내용을 다듬을 필요가 있다.

6) 전용 공연공간의 확충

대전시에서 관심을 두고 추진하고 있는 소극장 확충 사업의 경우 주로 연극과 관련한 공간에 초점이 두어지고 있으며 음악이나 무용과 같은 장르와 관련한 공간은 역시 부족한 편이다. 특히 음악의 경우는 음향시설이 매우 중요하고 문화산업의 성장과 더불어 요즈음에는 클래식 경우도 점차 대중과의 만남이 손쉽게 이루어지고, 일상의 문화로 스며들고 있기 때문에 클래식의 ‘대중화’라는 추세에 적합한 활동이 가능하도록 전용공연공간을 마련하는 방안을 생각해 볼 수 있다.

물론 새로운 공간을 신축하는 방안보다는 기존의 시설 중에서 리모델링이 가능한 곳을 살펴보고 그것이 불가능한 경우에는 새로운 공간을 신축하는 방안도 생각해 볼 수 있다. 예술의전당과 같이 자라나는 지역의 신진 음악인들이 접근하기가 쉽지 않고, 소비자로서 일반인들에게도 부담스러운 공간이 아닌 보다 접근하기가 쉽지 않고 생활공간 가까이에 소재한 전용공간을 확충할 필요가 있다.

※ 음악활동가 B

“음악에서 보면 거의 독주회프로그램이 많은데 보통 보면 앙상블홀에서 (많이 하는데) 앙상블홀이 한 500석정도 되거든요? 장소가 다 차진 않아요. 한 300석 정도 (체우죠) ... 그러니까 300석정도 되는 홀이 대전에 하나 있었으면 팬층을 것 같아요.”

7) 시설정보를 활용한 공간 활용

대중공연예술 중에서 락밴드의 경우는 여타 장르와 달리 좌석에서 앉아서 관람하는 것보다 서서 관람하는 경향이 있기 때문에 소극장과 같은 좌석 시설보다는 광장과 같은 공간이 필요하다. 그러나 락밴드의 공연은 사운드가 강하기 때문에 장소의 선정에서 애로가 많으며, 축구장과 같은 데서 하는 대규모 공연이 아닌 경우에는 방음이 잘 된 소규모 공간을 발견

하기가 어렵다.

실제 지역의 인디밴드의 경우 공연을 찾는 사람들이 거의 마니아 수준의 소수의 사람들로 구성되며 따라서 관객은 200명 수준을 넘지 않는 것이 대부분이다. 그러므로 소수의 마니아 중심의 락음악을 위한 전용공연장을 신축한다는 것은 현실적으로 불가능하며, 가능하다면 대전광역시 관내에 있는 공연이 가능한 공간이나 시설에 대한 정보공유를 통해서 공연장소의 문제를 해결하는 것이 보다 더 실현가능한 대안이라고 볼 수 있다.

이러한 정보공유를 위해서는 대전문화재단을 중심으로 지역 공연가능한 공간이나 시설에 대한 상세한 조사를 수행하고 그에 기초한 DB를 구축하여 운영할 필요가 있다. 온라인을 통한 DB의 운영을 통해서 공연단체들이 쉽게 장소를 물색하고 시설이나 기관과 쉽게 접촉할 수 있는 네트워크를 제공하면서 다른 한편으로 시민들에게 공연정보를 홍보하는 이중의 효과를 노릴 수가 있다.

※ 대중음악가 E

“저는 공급한 게 있는데 소극장 같은 경우는 저희같은 밴드들도 공연을 할 수 있는 구조인지 다른 곳에는 없고, 사실 밴드들이 단독공연을 기획할 때 집계예상은 150명에서 200명 정도를 예상하거든요. 그 정도 규모의 공연을 (...) 또 밴드공연은 스탠딩을 위주로 하는데 (...) 스탠딩을 할 수 있는 공연장이 거의 없어요. ... 거의가 아니라 아예 없어요. 그다음 150에서 200석 규모의 (...) 솔직히 그 정도 집결을 할 수 있는 밴드도 대전에 몇 개 없거든요. 실질적으로 보면 40명 50명 이렇게 와서 공연하는 경우가 많은데 저는 오히려 작은 규모의 공연장들이 조금 더 있었으면 좋겠다는 (생각입니다) ... 근데 밴드가 공연할 수 있는 장소나 이런 거는 스탠딩을 해야하기 때문에 없거든요.”

※ 공연예술가 B

“... 문화산업진흥원에 스튜디오가 있지 않아요 ... 문화산업진흥원에서 락밴드를 위해서 스튜디오를 빌려준다고 제가 얘기를 들었는데 거기를 이용 안 해보셨어요? 거기는 말 그대로 공간인데 거기는 음향소리가 밖으로 퍼져나가지 않는 (...) 왜냐하면 영화촬영을 하는 장소이기 때문에 (...) 지금 얘기하는 상황자체가 장르에서 문화기반시설이 부족하다 ... 내 장르 입장에서 문화기반시설이 부족하다고 얘기하면 그건 안 될 것 같고 ...”

7) 시설의 특화를 통한 공간 사용의 효율화

대중공연예술은 다양한 장르를 포함하기 때문에 하나의 공연공간으로 모든 장르의 필요를 만족시킬 수 있도록 만들기는 어렵다. 따라서 지역에 부포되어 있는 기존의 공연시설들을 조사하여 각 장르의 특성에 맞게 특화·리모델링을 하여 각기 연극공연, 춤공연, 락공연, 마당극공연, 가요공연 등 시설별로 전용공간으로서 역할분담을 하는 방안도 생각해 볼 수 있다.

※ 문화예술종사자 K

“...개인단체에게 돈을 주는 것보다 그 시설을 이용하는 데 비용 자체를 부담해주고 이용 할 수 있는 방향으로 정책이 바뀌는 것이 어떤가 (생각하구요) ... 과연 대중문화라는 것이 소외되고 있다고 하는데 ... 여기에 ... 문예진흥기금 예산을 편성을 해 놓았는데 ... (거기에) 1억을 더 편성해서한다고 해서 우리가 지금 현재에 부족한 부분들을 해소하지는 못 할 거라는 겁니다. ... 지금 현실적으로 ... 공간이 필요한데 이런 공간은 ... 있지만 ... 공간에 따라서 쓸모가 없는 거고 ... 우리가 대관할 때 불편하고 ... 우리에게 맞는 공간이 될 수 있게 아니면 공연장을 지정을 해서 ... 예를 들어 무용을 할 수 있는 공간 ... 락을 할 수 있는 공간 ... 이렇게 지정을 해서 ... 편하게 큰 돈을 들이지 않아도 ... 편하게 다룰 수 있는 그런 것들이 필요하고 ... 아까 얘기 했듯이 인력도 문제잖아요. 인력도 사실 음향이나 조명이나 이런 부분들이 기존에 있는 공연장을 가보니까 있는 거 갖고 쓰기는 너무나 부족하다. 그러면 ... 조명팀 ... 음향팀이 붙어야 되고, 락밴드 할 때는 음향을 갖고 있을 수 있겠지만 그런 것들이 필요하다는 얘기죠. 그러면 ... 조그만 단체들이 부족한 것들이 거거잖아요. 내가 예술단체대표인데 스스로 기획도 해야 되고, 지원금도 받아야 되고, 작품도 만들어야 되고, 무대감독도 해야하고, 조명도 얘기해야 되고 (...) 혼자서 일인다역을 해야되잖아요. ... 예술단체의 대표는 공연의 질적인 부분에만 (관심을 쏟고) 나머지 음향이나 조명 등의 부분은 지원을 통해서 공적으로 운영해야지 ... 작품에 대해서 설명을 해주면 (지원하는) 전문가가 나와서 조명 기획을 해주고, 음향을 깔아주고, 무대감독 ... 무대장치 이런 부분이 ... 공연할 때마다 (돈) 들이지 않고서 지원을 받을 수 있는 ... 지금 대중예술가 (...) 쪽에서는 그런 것이 좀 필요하지 않나 (생각합니다).”

또한 각 공연에 필요한 무대장치, 음향, 조명 등 필요한 전문인력의 지원은 공동으로 지원인력 시스템을 구축하여 필요할 때 도움을 제공하는 시스템을 가동함으로써 소규모 공연을 하는 작은 단체들도 질적으로 떨어지

지 않는 환경에서 공연하면서 자라나는 지역의 젊은 세대들이 기량을 연마할 수 있는 지원 시스템을 구축·운영하는 것이 대중문화예술의 활성화에 중요한 역할이 될 수 있다.

7) 지원사업에 대한 해석에 유연성 부여

문예진흥기금을 통한 문화예술활동에 대한 지원은 기본적으로 무료입장을 전제로 보조금이 제공된다. 그러나 보니까 행사의 일부 비용을 자체적으로 충당해야 하는데 재정이 빈약한 소규모 단체의 경우는 그것이 큰 부담이 되어 행사를 통해서 적자를 보는 경우가 대부분이다. 이러한 현상은 지역의 문화예술발전에도 바람직하지 않을 뿐만 아니라 지속가능한 문화예술활동 자체체를 불가능하게 만드는 요인으로 작용한다.

문예진흥기금이 지역문화예술의 활성화를 목적으로 지원되는 것이라면 무엇보다 다양한 소규모 문화예술단체의 활동이 지원을 통해서가 아니라 자체적으로 지속될 수 있어야만 한다. 따라서 기금지원의 기준을 단순히 비영리라는 측면에만 제한하지 말고 좀 더 폭을 넓혀서 유연하게 해석할 필요가 있다. 다만 공적 기금의 지원이라는 기본적인 성격을 견지하기 위해서는 해당 사업에 대한 심층적인 분석·심의를 거쳐서 사업의 특성에 따라 유연한 해석을 할 수 있도록 지원 규정을 정비할 필요가 있다.

※ 대중음악가 C

“유료나 무료에 대한 문제는 이거는 사실 ... 보조예요 ... 공연을 하는데 1000만원이 드는데 문화재단에서 ... 400만원을 줘요. 나머지 자부담하라는 거거든요. 근데 음악하는 사람이 자본이 어디 있습니까. 표 값을 받아야 돼요. 이런 경우에는 ... 지원을 받는다고 불구하고 왜 유료로 하느냐 (하지만 만일) 공연비를 다 지원해 주면 무료로 할 수도 있어요. 하지만 ... 보조금이거든요. 다 지원하는 게 아니예요. ... 저희 같은 경우는 유료로 하고 ... 시에서 자체적으로 뭔가 시민들을 위해서 하는 것은 무료가 되어야 겠죠 ... 열악한 단체에 지원을 해주고 있는데 그들까지 무료로 해야 된다고 하는 것은 ... 좀 아닌 것 같다고 생각을 합니다. ... 무료로 할 수 있으면 무료로 하면 됩니다. 하지만 전문적으로 예술을 해가는 분들에 있어서는 분명히 유료화가 필요하지 않을까 (생각합니다). 그러니까 많은 사람들이 ... 공연을 무료로 보는 것이라는 인식이 강해진다는 거예요. ... 너무 많은 (무료)행사를 하다 보니까 ... 돈 받는 공연장은 텅텅 비어있고, 기획사는 망하고 ...”

※ 독립영화종사자 H

“... 영리적으로 할 수 없는 일들이 있거든요. 만약 O공연을 한다. 영리적이 될 수가 없는 거예요. 근데 지원해 주는 곳은 비영리적인 활동을 해야 지원을 한다는 조건이 있거든요. 사실 일에 따라서는 영리적인 행위를 하더라도 그 사업 자체가 영리적이지 않은 일들이 있는 거죠. 근데 그런 부분에서도 대전의 경우가 많이 뒤떨어져 있는 이유가 ... 사실 부산국제영화제, 물론 국제영화제이니까 그런 부분들이 있지만 ... 그런 많은 영화제들이 사실 처음부터 다 관람료를 받고 시작했거든요.”

※ 공연예술가 B

“어떤 복지차원의 보조금이 아닌 매칭바우처 개념으로 지원했으면 (합니다) ... 예를 들어 공연에 관객이 얼마나 되느냐하는 상한티켓제도 같은 경우가 매칭바우처입니다. 관객에게도 이득이 되고 얼마나 관객을 많으냐에 따라 보조금을 지원받을 수 있으니까 ... 공연단체도 득이 되고 ... 또 공연단체가 사업을 할 때 사업계획서만으로도 심사를 해서 투자해 줄 수 있는 투자지원도 있으면 어떨까 생각을 해봅니다.”

8) 지역 문화예술인의 중심의 행사 기획

지역에서 많은 행사가 이루어지지만 대부분의 경우 중앙에서 지명도가 높은 연예인을 데려오는 경향이 있다. 따라서 실제 지역에서 개최되는 행사인데도 지역 문화예술인은 소외되는 경우가 대부분이고, 이러한 행사의 반복은 지역의 문화예술인들의 활동을 활성화시키기보다 오히려 위축시키는 요인으로 작용한다.

시민의 세금으로 이루어지는 많은 행사는 지역민이 함께 놓고 즐기면서

지역의 공동체성을 강화하는 이벤트라고 할 수 있다. 단순히 참여하는 사람들을 많이 모으기 위해서 중앙의 지명도 높은 연예인을 비싼 비용을 주고 데려오는 것은 행사의 본래 취지에도 부합하지 않을 뿐만 아니라 많은 시민들이 이미 TV를 통해서 경험한 사람을 실제 보는 것 이외에 아무런 문화적 의미나 이벤트의 창의적 가치를 찾아 볼 수 없는 무책임한 행사의 추진이라고 볼 수 있다.

※ 대중음악가 C

“이제 행사 출연도 많이 하거든요 ... 제가 한 가지 좀 아쉬운 점이 있습니다. 어떤 기관에서 행사를 하더라도 기획사를 통해서 입찰을 많이 하거든요. 제가 보기에 ... 지역에서 음반도 내고 가수활동도 하고 한 많은 인재들이 있는데 거의 대부분이 그 비싼 돈 들이고 중앙에서만 (데려 옵니다) ... (그) 가수 한 사람 가격이면 지방연예인 5명에서 10명까지 쓸 정도가 되는데도 너무 지역 대중예술인의 활용을 안 해주는 거예요. (그러므로) ... 기획사에 주더라도 페스티벌을 한다고 하면 지역의 그룹을 (의무적으로) 몇 % 활용하는 방안 ... 또 가수들이 와서 공연을 할 경우에도 지역 가수들을 30% 활용하는 방안 등을 의무적으로 (아니면) ... 권장사항이라도 해서 활용도를 높여줄 수 있도록 실질적으로 역할을 해주면 좋겠습니다.”

이제 지역의 문화예술행사는 공동체가 함께하는 행사가 되고, 그것을 통해서 지역의 새로운 공동체적 가치를 창출할 수 있어야 할 것이다. 그러기 위해서는 무엇보다 행사의 중심에 지역민과 지역에서 활동하는 문화예술인이 자리를 잡아야 하며, 이러한 기본 원칙이 지켜지는 행사가 많이 개최될수록 지역의 문화예술의 지명도와 자긍심이 높아지고, 지역의 문화예술 활성화되고 위상이 높아질 수 있다.

9) 기업매칭 제도 도입

지역의 문화예술활동을 활성화 시키는 수단으로 문화예술단체와 기업을 매칭시켜 서로 도움을 주는 스폰서십 제도를 도입하는 것이 필요하다. 그동안 지역의 문화예술단체와 CEO와 만남의 자리를 가지기는 했으나 내용이 없이 일회성 행사로 그치는 경우가 대부분이었다. 지역의 문화예술이 발전하기 위해서는 항상 후원이 필요하며, 메세나 제도의 일환으로 스폰서

십 제도를 도입하여 발전시킬 필요가 있다.

※ 공연예술가 B

“예술단체와 지역기업 CEO가 함께 모여 부스를 보고 매칭을 시켜주는 겁니다. 예를 들어 ○전자는 △을 1년간 스폰서십이 된다면 시에서 그 기업에 차라리 돈을 주는 겁니다. 그러면 △이 그 기업에 가서 강연도 해주고 하는 1년 동안의 파트너십을 맺는 겁니다 ... 예술단체들과 자생적으로 파트너십이 될 수 있도록 메세나운동도 같이 확산해주시면 예술단체도 (능동적으로) ... 기업을 찾아서 1년간 기브 앤 테이크를 하겠다고 하면 ... 기업과 예술단체를 같이 지원해 준다면 간접지원이 서로를 더 활성화시키질 않을까 (생각합니다) 그래서 올 해 KBS에서 할 때 내심 그런 것을 좀 했었는데 전혀 그게 아니고 그냥 밀푼밀푼 있다 왔거든요. 그래서 내년에는 한 번 충무체육관 또는 DCC에 예술단체들을 다 모여놓고 기업과 매칭시켜 주는 (것은 어떻게 생각해 봅니다).

※ 지역음악인 B

“조금 더 보태서 말씀드리면 제가 이번 여름에 메세나 협회에 공고를 보고 지원을 한번 넣어 봤거든요. 제 나름대로 열심히 최선을 다해서 그 서류를 만들어서 넣어서 기다렸다가 전화를 해봤어요. 근데 언제 발표가 나나요 그랬더니 혹시 어떤 기업과 같이 들어왔냐고 물어보시더라고요. 저는 공고에서 이쪽 단체에서 내면 그쪽에서만 들어주는 것인지 알았는데 여기에서 컨택을 하고 매칭을 해서 신청을 해야하는 거였어요. 저는 사실 대전에 어떤 기업이 있는지 잘 모르거든요. 저는 어떻게 해야하는지 혼자 고민하다가 말았는데 그런 것을 도와주셨으면 하는 생각입니다.”

3. 인력의 양성 및 활용

1) 프로젝트 중심의 협력교육이 필요

대중문화예술을 활성화시키는 방안을 교육적인 측면에서 보면 많은 전문 인력을 양성·배출해서 그들이 대전지역에서 취업하고 자신들의 능력을 발휘하면서 생활을 하는 것이다. 관련 일자리가 지역에서 창출되고 더불어 교육시스템도 강화면서 교육과 활용이 지역에서 선순환되어 발전하는 것이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

그러나 현재 지역에서 양성되는 많은 문화예술 관련 인력은 지역에서 일자리를 잡지 못하고 외부로 유출되고 있다. 물론 다른 산업영역도 마찬가지이지만 문화예술 관련 일자리는 절대적으로 수도권 중심으로 돌아가고 있으며, 대전에서 배출되는 많은 문화예술 관련 인력이 지역에 뿌리를 내리지 못하고 수도권으로 가고 있다.

결국 양성된 인력을 외부로 내보내는 것은 대전의 문화예술 발전에 도움이 되지 않는 것이며, 이렇게 반복되는 악순환을 벗어나 지역의 배출인력이 지역에서 활용되는 선순환적 구조를 발전시킬 필요가 있다. 현재 대전의 경우 2011년 기준으로 문화예술 및 첨단과학 관련학과에 입학하는 인원이 11,000명을 상회하고 있으며, 기초창작예술 분야를 비롯해서 영화, 만화, 음악, 애니메이션, 스텝 양성 등 다양한 분야의 전문인력을 배출하고 있다.

그런데 선순환적인 인력양성·활용에 걸림돌이 되는 점은 현재 대학별로 고립되어 인력을 양성함으로써 사업을 같이 하는 것도 아니고, 커리큘럼을 공유하는 것도 아니며 각기 알아서 생존하는 방법을 택하고 있는 점이다. 그러나 앞으로 이러한 방식으로는 살아남기가 어려우며, 대전 관내에 문화예술관련 중심센터를 만들어서 각 전공별로 연계할 수 있는 프로그램과 프로젝트를 발굴 지원함으로써 대학에서 할 수 없는 현장 프로그램을 운영할 필요가 있다.

2) 대학과 연계된 장르별 특화 사업 추진

지역 문화예술의 교육과 활용의 선순환을 활성화하기 위해서는 대학교별로 특화를 해서 지역문화예술의 어느 파트 또는 장르는 어떤 대학이 집중적으로 보호해 줄 수 있도록 하고, 또 다른 장르는 다른 대학이 카테고리를 보장해 주는 방식으로 문화예술교육의 파트와 대학을 연계시켜 최소한 대전 시민들이 어느 대학에서 무엇을 하는지 인지가 되는 교육시스템을 구축하는 것이 바람직하다고 보인다.

많은 지역의 학생들은 학생으로서 영화나 음악을 소비하지만 몇 년 뒤에는 생산자 입장으로 가게 된다. 지역의 문화예술관련 학생들은 많은데 일자리가 적어 대부분이 서울로 올라갈 수 밖에 없는 실정이며, 대전에 남아 있고 싶어도 임금도 낮고 해서 모두 수도권으로 몰려가는 열악한 상황이라 할 수 있다. 문화예술은 산업적으로 보면 큰 부분이지만 아마추어로서 생활하기에는 매우 열악한 상황이므로 학생 신분일 때부터 유사한 장르의 학생을 묶어서 창작이나 활동을 지원해 주는 방법도 생각해 볼 수 있다.

※ 문화예술전문가 A

“대전 사운드 페스티벌이라고 대전에서 1회를 준비하고 있는데 ... 대전의 인디밴드를 모아서 페스티벌을 한번 해보고 싶어서 ... 대청댐 야외음악당에서 하려고 하는데 ... 그게 새벽까지 한다고 대전에서 불허를 냈나 봐요. 새벽까지 공연은 안된다고 해서 ○대학에 연락이 왔어요. ○대학에서 수렴할 용의가 없는지 연락이 왔어요. (이런 경험에 비추어 볼 때) 각 장르별로 ... 어떤 유형별로 각 대학과 연계해서 협약해서 (사업을) 진행한다던 상당히 재밌을 것 같아요.”

3) 대중문화예술 관련 지원시스템 구축

대전의 경우는 다른 지자체에 비해서 문화예술관련 담당인력이 취약한 편이다. 시의회에도 문화관련 소위원회가 따로 없고 행사위에서 관련 사안을 함께 다루고 있다. 특히 대중문화예술의 경우는 대전광역시 내에도 별도로 담당하는 부서가 없으며 문화콘텐츠산업의 관점에서 경제과학국 소속

의 문화산업과에서 부분적으로 다루고 있는 실정이다.

영상산업을 중심으로 문화콘텐츠사업을 담당하고 있는 문화산업진흥원과 순수창작예술을 중심으로 지원 및 교육사업을 담당하고 있는 대전문화재단이 있기는 하지만 아직도 대중문화예술에 대한 체계적인 지원시스템을 갖추지 못하고 있는 실정이다. 지난해부터 부분적으로 생활속문화예술지원 사업에 ‘다원’ 항목을 추가하여 대중문화예술에 대한 지원을 강화하고는 있으나 아직도 미흡한 수준에 그치고 있다.

대중문화와 고급문화의 경계가 희석되고 종래의 대중문화 장르로 인식되던 문화예술활동들도 시장논리보다는 순수한 열정의 논리에 기초해서 형성되고 있으며, 이러한 마니아적 열정이 지역의 대중문화예술을 지탱하는 ‘혼’이라고 한다면 그에 대한 정책적 지원은 정당성을 갖는다고 할 수 있다. 대중문화예술은 단순히 경제적 의미가 아니라 ‘수순한’ 문화예술의 관점에서 책임지는 정책기관이 있어야 하며, 지역의 대중문화예술을 지속가능하게 유지하기 위해서는 지자체가 그 역할을 담당해야만 한다.

V. 결론

대전이 다양한 문화예술 이벤트가 상시적으로 개최되는 문화예술도시로 거듭나기 위해서는 기초창작문화예술 활동에 대한 지원도 중요하겠지만 그간 간과되어 왔던 대중문화예술의 지원과 문화매개자의 양성에도 힘써야 하며, 그들에게 안정된 일자리가 제공될 수 있는 문화예술도시 환경을 실현해야 한다. 문화예술의 지원인력은 전문적인 지식과 역량을 필요로 하며, 이들의 활동과 - 순수예술과 대중예술을 포함하는 - 기초창작예술의 체계적인 분업 시스템을 구축함으로써만 지역의 풍부하고, 다양한 문화예술 활동이 가능하다.

대전은 향후 인근에 세종시가 조성되고, 과학기술비즈니스 벨트가 입지하게 되면 명실공히 국가의 미래를 선도하는 중부권의 새로운 중심도시로 도약하게 된다. 대전이 과학기술문화도시로서 미래의 도시전략을 설정하고, 도시의 창조성 제고하기 위해서는 무엇보다 도시의 문화예술을 활성화하고 자라나는 청소년들이 일찍부터 문화예술적 감수성을 ‘먹으면서’ 자라날 수 있도록 문화예술체험 환경을 조성해야만 한다.

대전이 보유하고 있는 우수한 IT/CT 인프라와 문화예술이 결합한 문화콘텐츠산업은 지역의 미래 경쟁력을 좌우할 수 있는 주요 자원이라 할 수 있다. 따라서 대전은 기초문화예술 창작인력과 IT/CT 기반기술을 최대한 활용하여 문화콘텐츠산업을 미래 도시발전의 핵심 전략산업으로 육성할 필요가 있다. 친환경적인 고부가가치를 창출하는 문화콘텐츠산업을 터 였해 서 대전의 도시산업의 경쟁력을 확보하기 위해서 무엇보다 과학과 문화의 융합에 기초한 문화콘텐츠산업을 활성화할 필요가 있다.

첫째, 대전이 경쟁력 있는 미래 도시로 도약하기 위해서는 무엇보다 대전의 문화예술에 대한 새로운 방향 설정 및 구체적인 정책 개발이 필요하다. 한편으로 창조인력을 유인할 수 있는 쾌적한 생활공간과 고품격의 문

화적 향수가 가능한 도시환경을 조성하면서 동시에 다른 한편으로 도시의 산업을 문화산업으로 재편하기 위한 노력을 기울여야 한다. 특히 창조도시를 지향하는 도시의 문화정책은 창조인력의 다양한 문화적 욕구를 충족시킬 수 있는 일상적 문화예술의 체험 여건을 조성하는 것이 필요하다.

둘째, 지적 창의력에 의존하여 생활하는 창조인력은 무엇보다도 다양하고 색다른 문화적 자극을 선호하며, 지역의 문화예술 경쟁력을 키우기 위해서는 무엇보다 자라나는 청소년의 예술적 감수성을 자극하고, 시민들이 일상 속에서 문화예술을 직접 창작·경험해 볼 수 있는 문화예술의 토양을 가꿀 필요가 있다. 지역의 문화예술은 자발적이고 자생적인 다양한 문화예술단체와 동호회 모임과 활동에 의해서만 풍요로워 질 수 있고, 이 풍요로운 문화예술 환경은 지역의 경쟁력과 지역민의 삶의 질을 제고하는 핵심적인 요소라 할 수 있다.

셋째, 문화예술관련 지원사업의 우선순위를 강화할 필요가 있다. 문화예술이 향유와 소비의 영역이라는 인식은 그간 문화예술 관련 예산에 대해 시의 예산편성 과정에서는 물론이고 시의회의 심의에서조차 소홀하게 다루어지고 있는 경향이 있다. 문화예술은 즉각적인 정책의 효과가 나타나는 분야는 아니지만, 지역의 경제와 긴밀히 연결되고, 도시의 재화에 기여하며, 경쟁력을 강화하는 핵심적인 요소로 인식할 필요가 있다.

넷째, 문예진흥기금의 확보를 위해 지자체 이외에 토착기업이나 후원자의 기부를 좀 더 적극적으로 수용하려는 노력이 필요하다. 이러한 기금원의 다변화는 문화예술재단의 한편으로 시민참여의 분위기를 확산하고, 재단의 독립성을 제고하는 효과를 가져다 줄 수 있다. 이는 다른 광역대도에 비해 대전의 기금확보가 크게 미흡한 점을 고려할 때 특히 그러하다.

<참고문헌>

- 양현미 (2010) 문화예술 지원의 공정성 제고를 위한 기초연구, 한국문화관광연구원
- 정광열 (2010) 예술정책의 성과와 과제, 한국문화관광연구원
- 정선기 (2008) 대전광역시 문화예술지원체계 개선 방안, 대전발전연구원
- 정선기 (2009) 창의적 문화예술도시 발전 전략, 대전발전연구원
- 정선기 (2010) 지역예술단체 활성화를 위한 효율적 지원방안, 대전발전연구원
- 정선기 (2011) “대전 문화예술 정책의 비전과 전망”, 대전발전포럼 통권 제 38호. 대전발전연구원, pp.77-89
- 정선기, 문옥배 (2008) 대전광역시 문화예술활성화를 위한 정책개발연구, 대전발전연구원
- 허은영 (2011) 전문예술법인·단체 심층사례연구, 한국문화관광연구원
- Florida, Richard (2005), Cities and the Creative Class, London
- Hospers, Gert-Jan (2003), Creative Cities : Breeding Places in the Knowledge Economy, in Knowledge, Technology & Policy, Fall Vol.16
- Gouldner, A. (1979), The Future of Intellectuals and the Rise of New Class, New York
- Landry, Charles (2000), The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators
- Scott, Allen J. (2006), Creative Cities : Conceptual Issues and Policy Questions, Journal of Urban Affairs, Vol. 28