

문화예술산업 특수분류체계 개발 연구

2021-03

정책연구

A Study on the Development of
Customized Classification System
for Arts and Culture Industries

양혜원
전진영
정종은
유상희
하누리



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

문화예술산업 특수분류체계 개발 연구

A Study on the Development of Customized Classification System
for Arts and Culture Industries

양혜원·전진영·정종은·유상희·하누리



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구책임

양혜원	한국문화관광연구원 연구위원
전진영	한국문화관광연구원 책임전문위원

공동연구

정종은	상지대 문화콘텐츠학과 교수
유상희	한국저작권위원회 책임
하누리	한국문화관광연구원 위촉연구원

문화예술산업 특수분류체계 개발 연구



연구개요

1. 서론

가. 연구배경 및 목적

- 문화예술분야의 경우 시장에서 수익을 내는 것이 어렵고 정부지원 의존도가 높다는 이유로 그간 경제적·산업적 관점에서의 접근방식은 제한적으로 이루어져옴
- 그러나 문화예술분야는 문화산업(cultural industries) 또는 창조경제(creative industries)의 가장 핵심적 부분을 구성하고 있으며 다양한 형태의 실험과 혁신의 산실이며, 다른 분야 및 기능적 요소와의 융합을 통해 훨씬 더 큰 시너지와 사회·경제적 파급효과를 창출해내고 있는 분야라는 점에서 그 중요성이 점차 커지고 있는 분야이기도 함
- 영국, 미국과 같은 해외 주요국에서는 문화예술분야가 가지는 높은 가치와 잠재력을 십분 인정하여 핵심 창조영역에 해당하는 순수예술분야나 비영리 문화예술분야까지 포괄하여 문화산업 또는 창조경제영역의 규모와 부가가치 창출, 경제적 영향을 측정·산출하여 활용해오고 있으나 우리나라의 경우 문화예술분야의 범위와 특성이 반영된 문화예술산업 특수분류의 부재로 ‘문화예술산업’의 전체적인 규모나 경제적 효과를 파악할 수 있는 데이터가 부재한 상황임
- 이에 본 연구는 문화예술산업, 즉 문화예술분야의 생산단위가 수행하는 산업활동과 규모, 부가가치, 경제적 효과를 파악하기 위해 필요한 ‘문화예술산업 특수분류’를 개발하는 것을 목적으로 함
 - 문화예술분야의 국제기준과 국내 산업적 구조와 특성을 구체적으로 반영하여 ‘문화예술산업’의 정의와 범위를 확립하고 ‘문화예술산업 특수분류체계’의 개발 및 제안을 통해 전체 문화예술산업에 대한 체계적인 데이터의 수집과 분석을 위한 주요 수단으로 활용하고, 문화예술산업의 규모와 경제적 효과를 통합적·체계적으로 파악하기 위한 기초자료로 활용하고자 함

나. 연구범위 및 방법

■ 내용적 범위

- 산업통계생산체계의 의미와 관련제도 현황 파악
- 문화예술산업 특수분류체계의 의의와 필요성 제시
- 문화유관 분야 특수분류체계의 개발 현황 및 시사점 도출
- 문화예술산업의 정의와 범주 설정
- 국제기구 및 해외주요국의 분류체계 고찰
- 문화예술산업 특수분류 제정(안) 제시
- 문화예술산업 특수분류(안)에 따른 하위항목 및 품목리스트 제시 및 한국표준산업분류(KSIC)과 연계표 작성
- 문화예술산업 특수분류(안)의 활용방안 및 추후과제 제시

■ 대상적 범위

- UNESCO, EU의 논의의 연장선상에서 문화영역 및 문화산업 및 창조산업의 범주에 기반하여 살펴보되, 그간 산업적 관점에서 관심이 기울여지지 못했던 비산업적/핵심적 문화 부문(Non-industrial/Core cultural sectors)을 중점적으로 다룸

■ 시간적 범위

- 2000년대 이후 진행된 문화예술산업 관련된 국내외의 논의를 중심으로 연구를 진행하되, 최근 문화예술분야에서 다양한 기술적 혁신(특히 디지털 전환)과 장르/부문별 이중결합과 경계파괴가 활발히 이루어지고 있음을 고려하여 이러한 경향들까지 반영함

■ 공간적 범위

- UNESCO, EU, OECD 등 국제기구의 논의, 문화예술분야의 산업규모와 현황, 경제적 효과에 대해 관심을 가지고 체계를 구축하고 있는 미국과 영국, 캐나다의 사례 분석을 통해 우리나라 문화예술산업 특수분류(안) 제정을 위한 시사점 도출

■ 연구방법

- 문헌검토 : 문화예술분야 산업분류에 대한 국제기구(UNESCO, EU, OECD) 및

- 미국, 영국, 캐나다의 관련 보고서와 데이터, 국내 문화예술산업분류와 관련된 선행 연구, 정부 보고서, 학술연구논문, 법령, 관련 통계조사 및 데이터 등
- 전문가 자문 및 문화예술산업 종사자 인터뷰 : 문화예술분야, 문화산업분야, 저작권 분야, 통계분야 전문가에 대한 심층 자문회의 및 인터뷰를 통해 도출된 문화예술산업 특수분류(안)에 대한 수정보완 및 타당성 검토 진행

2. 문화예술산업 특수분류체계의 필요성과 유관분야 현황

- 전 세계적인 저성장 기조 속에서도 문화예술 관련 산업 부문은 지속적으로 성장하고 있으며, GDP나 GVA에서도 상당한 비중을 차지하고 있다. 특히 문화예술부문은 우수한 인재나 기업, 투자를 유인하고 창조성과 혁신을 파급시켜 전체 경제를 선도하는 역할을 수행하고 있어 경제정책과 전략적 발전전략의 수립에 있어 핵심적인 부문(key component)으로 주목받고 있음
 - 이에 문화예술 기반 산업의 규모와 흐름의 정확한 파악과 진단이 필요하며, 문화예술 관련 산업 지원을 위한 정책적 방향 설정을 위해서도 이에 대한 정보가 필요함
- 그러나 우리나라의 경우 문화예술 분야 전반에서 이루어지는 경제활동의 실태를 파악하거나 문화예술산업의 전체 규모를 측정할 수 있는 통계자료가 부재하여 한국표준산업분류(KSIC)에 의존하고 있으나 여기에는 문화예술산업과는 다른 특성을 갖는 이질적 산업 부분이 포함되어 있고 독특한 산업생태계를 가지는 문화예술 각 분야를 망라하지 못하고 있으며 창작·제작에서 유통, 교육·향유로 이어지는 문화예술산업의 가치 사슬을 반영하지도 못하고 있어 문화예술산업 내에서 이루어지는 산업활동이나 경제활동의 흐름과 실태, 그리고 전체적인 경제 규모와 영향을 파악하기에는 한계가 큼
- 한편 ‘콘텐츠산업 특수분류’나 ‘저작권산업 특수분류’ 또한 해당분야에만 초점을 맞추어 제정되었기 때문에 예술 영역이나 문화일반 영역, 박물관 등 문화시설이나 문화유산 영역은 누락되어 있어 여전히 전체 문화예술부문에서 이루어지는 경제활동

동이나 경제규모를 파악할 수 있는 분류기준으로 기능하지 못하고 있으며 예술 및 문화일반 영역과 콘텐츠 영역 간 융합되고 연결되는 지점을 포착하는 데에도 실패하고 있음

- 문화예술분야에서 그간 추진되어 온 대부분의 통계는 개별 예술인이나 단체들을 대상으로 그들의 인식과 활동현황을 설문조사의 형태로 집계하거나 일부 장르에 국한되거나, 특정 영역에 한정되어 전체 예술시장을 아우르는 통계정보나 데이터의 수집·축적은 이루어지지 못했다는 한계를 가진다는 점에서 우리 문화예술 관련 산업활동의 흐름과 실태, 전체적인 경제규모와 영향을 파악하고 이를 통해 문화예술관련 산업의 발전을 위한 전략의 개발 및 정책환류를 위해 문화예술산업 특수분류체계를 개발하고 이를 정책적으로 활용할 필요가 있음

3. 문화예술산업의 정의와 범주 설정

- 예술(Art), 문화(Culture), 문화유산(Cultural Heritage), 문화예술(Arts & Culture), 문화산업(Cultural industries), 콘텐츠산업, 저작권산업, 예술산업 등에 대한 국내외 학제적 정의와 범주, 법률의 규정을 검토함
- UN의 국제표준산업분류(ISIC), 국제표준중양생산물분류(CPC), 국제표준상품분류(HS), UNESCO의 2009 FCS(Framework for Cultural Statistics), 유럽연합(EU)의 ESSnet-Culture가 개발한 유럽 문화통계체계, Eurostat의 Culture statistics, 경제협력개발기구(OECD)의 문화영역에 대한 구분과 정의, 미국 문화예술생산위성계정(ACPSA)에서 사용하고 있는 문화예술부문 산업분류, 영국 문화미디어체육부(DCMS)가 사용하고 있는 문화예술부문 산업분류, 캐나다가 개발한 Canadian Framework for Culture Statistics(CFCS)의 검토와 분석을 통해 다음과 같이 본 연구에서 ‘문화예술산업’의 정의와 범주를 설정함
- 문화예술산업(Arts and Cultural industries) : UNESCO의 ‘문화산업’에 대한 정의를 준용하여 “문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 구체화하거나 전달하는 특성, 용도, 목적을 갖는 문화예술활동 및 그 결과물, 상품, 서비스를 생

산·유통하는 산업”으로 정의

- 문화예술산업의 범주는 ‘문화예술부문’과 ‘문화산업부문’으로 구성되며, 문화예술활동(activities), 예술적 결과물(art works), 상품(goods)과 서비스(services)를 모두 포괄하는 것으로 설정

4. 문화예술산업 특수분류 제정(안)

- 본 연구에서는 “UNESCO의 2009 FCS(Framework for Cultural Statistics)”의 문화영역(cultural domain)과 횡단영역(transversal domain), 그리고 “EU의 European Statistical Frameworks”에서 UNESCO의 문화순환주기를 변형하여 사용한 문화적 기능(function)이라는 주요 개념을 준용하여 문화예술산업의 영역과 논리구조를 구성함
- 한편 해외 주요국의 문화예술 관련 분류체계에서 볼 수 있듯이 “우리나라 문화예술산업 생태계의 현실과 특성을 고려”하기 위해 문화예술분야, 문화(콘텐츠)산업, 그리고 통계 분야 전문가 및 관련 종사자에 대한 여러 차례의 자문을 거쳐 다음과 같이 문화예술산업 특수분류(안)을 개발함
- ‘문화예술산업 특수분류(안)’은 다음과 같이 ‘핵심문화예술산업’을 중심으로 이와 관련된 산업영역간의 재구조화와 구체화를 통해 문화예술산업의 포괄영역을 설정하고 이에 따른 특수분류의 제시를 통해 ‘문화예술부문’에서 시작된 활동과 결과물이 다른 부문과 결합되고 확장되는 전체적인 흐름을 포착할 수 있도록 설계됨
- 또한 문화예술산업 특수분류(안)은 기존에 개발된 문화 유관 분야 산업특수분류, 즉 ‘콘텐츠산업 특수분류’와 ‘저작권산업 특수분류’, 그리고 현재 제정을 추진 중인 ‘문화유산산업 특수분류(안)’에서 포괄하고 있는 영역과 기준을 최대한 존중하되, 기존 특수분류에서 누락되거나 간과된 영역을 추가하고 구체화함으로써 기존 문화 분야 산업특수 분류체계의 한계를 보완하고자 함

〈표 1〉 문화예술산업 특수분류(안)의 포괄영역

영역	정의
핵심문화예술산업 (Core Arts & Cultural Industry)	공연예술, 시각예술 및 공예, 문학, 시청각 및 상호작용미디어, 그리고 문화예술 공통영역에서 이루어지는 지적·정신적·심미적·창조적 표현활동과 그 결과물의 창작·실연, 기획·제작·유통, 소비·향유 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
문화예술 관련산업 (related industry)	그 기능이나 활동이 핵심문화예술산업의 생산, 유통 및 판매에 기여하는 산업

〈표 2〉 문화예술산업 특수분류(안)의 구조

영역	대분류 (문화영역, cultural domains)	중분류 (문화적 기능, Cultural Function)	소분류	세분류
핵심 문화 예술 산업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공연예술영역 ■ 시각예술 및 공예영역 ■ 문학영역 ■ 시청각 및 상호작용미디어영역 	1. 창작실연업 2. 기획·제작·출판업 3. 시설·공간 운영업 4. 유통·판매업 5. 교육·향유 서비스업 6. 보존·아카이브업 7. 지원서비스업	활동 (activities) 예술적 결과물	활동 (activities) 예술적 결과물
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화예술 공통영역 (common domain) 			
문화 예술 관련 산업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화예술 공통영역 (common domain) 	8. 문화예술분야 용품·장비업 9. 운송·보관업(문화예술분야) 10. 부동산 임대업 (문화예술분야) 11. F&B 운영업(문화예술 분야) 12. 보험업 (문화예술분야) 13. 법무관련 서비스업 (문화예술분야)	(art works) 상품 (goods) 서비스 (services)	(art works) 상품 (goods) 서비스 (services)

주: 문화예술 공통영역(Common domain) : 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학, 시청각·상호작용미디어 영역 중 2개 이상의 영역에 걸쳐 있거나, 영역을 특정하기 어려운 문화예술활동이나 상품의 제작·유통 또는 서비스를 제공하는 산업으로 다중 영역 및 횡단영역을 뜻함

〈표 3〉 문화예술산업 특수분류(안)

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
핵심 문화 예술	공연예술 영역	공연예술 창작·실연업	공연예술인(자영예술인)	공연예술 창작자
				공연예술 실연자
		공연예술협회·단체	공연예술협회·단체	연극·뮤지컬 협회·단체
				음악공연 협회·단체
				무용 협회·단체
		공연예술 기획·제작·출판업	공연 기획·제작업 (온라인 포함)	공연 기획·제작업
				공연제작 기술지원업
				기타 공연제작지원업

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
		공연시설 운영업	공연 출판업	오디오물 출판업
				공연 영상물 출판업
			공연 녹음업	녹음시설 운영업
			공연장 운영업	공연장 운영업
		공연연습실 운영업		그 외 공연시설 운영업
			공연연습실 운영업	공연연습실 운영업
			음악 감상시설 운영업	음악 감상시설 운영업
		공연예술 유통·판매업	음악 유통·판매업	음반 복제·배급업
				음반 도소매업
				온라인 음악유통업
			그 외 공연예술 유통·판매업	공연영상물 복제·배급업
				공연영상물 도소매업
				공연영상물 온라인 유통업
	시각예술 및 공예 영역	시각예술 및 공예 창작업	시각예술인 및 공예인	시각예술 창작자
				공예 창작자
		시각예술 및 공예 협회·단체	시각예술 및 공예 협회·단체	시각예술 협회·단체
				공예 협회·단체
		시각예술 및 공예 기획·제작업	시각예술 및 공예 제작지원업	시각예술 및 공예 제작지원업
			시각예술 및 공예 전시 기획·제작업 (온라인 포함)	시각예술 및 공예 전시기획업
				시각예술 및 공예 전시제작 지원업
		시각예술 및 공예 시설·공간 운영업	시각예술공간 운영업 (온라인 포함)	시각예술 창작공간 운영업
				미술관 운영업
			공예 공간 운영업	시각예술 전시공간 운영업
		시각예술 및 공예 유통·판매업	시각예술 및 공예 중개업 (온라인 포함)	공방 운영업
			시각예술 및 공예 중개업 (온라인 포함)	시각예술 및 공예 중개업
			화랑 운영업 (온라인 포함)	화랑 운영업
			그 외 시각예술 및 공예품 판매업(온라인 포함)	그 외 시각예술 및 공예품 판매업
			시각예술 및 공예품 대여업	
			시각예술 및 공예 감정업	미술품 감정업
			사진업	사진촬영업
				사진처리업

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
	문학 영역	문학 창작업	문학예술인	문학창작자
		문학 협회·단체	문학 협회·단체	문학 협회·단체
		문학 출판업	문학서적출판업(종이매체)	문학서적 출판업
			문학분야 전자출판업	전자책 제작업
				오디오북 제작업
			전자출판서비스업	전자출판서비스업
		문예지 발행업		
		문학시설 운영업	문학관 운영업	
		문학 유통·판매업	문학서적 및 문예지 도매업	
			문학서적 및 문예지 소매업	인터넷 서점 운영업(문학분야)
				일반 서점 운영업(문학분야)
				중고서적 판매업(문학분야)
	시청각 및 상호작용 미디어 영역	만화·웹툰 창작·제작·유통업	만화·웹툰 창작업	만화 창작업
				웹툰 창작업
			만화·웹툰 협회·단체	만화·웹툰 협회·단체
			만화·웹툰 출판업	만화·웹툰 출판사
				일반 출판사 (만화 및 웹툰 분야)
			만화·웹툰 제작·유통업	만화·웹툰 제작업
				만화·웹툰 온라인 유통업
				만화·웹툰 도매업
				만화·웹툰 소매업
				인터넷 서점(만화·웹툰 분야)
			만화·웹툰 임대업	만화·웹툰 임대업
		영화·애니메이션 창작·제작·유통업	영화·애니메이션 창작·실연업	영화·애니메이션 창작업
				영화·애니메이션 실연업
			영화·애니메이션 협회·단체	영화·애니메이션 협회·단체
			영화·애니메이션 제작·유통업	영화·애니메이션 제작업
				영화·애니메이션 제작 지원업
				영화·애니메이션 수입·배급업
				영화·애니메이션 온라인 유통업
				극장 상영업
				영화투자조합
			DVD/VHS/Blue ray 제작·유통업	DVD/VHS/Blue ray 제작업
				DVD/VHS/Blue ray 도매업
				DVD/VHS/Blue ray 소매업

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
				DVD/VHS/Blue ray 대여 및 상영업
		방송 창작·제작·유통업	방송 창작·실연업	방송 창작업 방송 실연업
			방송 협회·단체	방송 협회·단체
			지상파방송업	지상파방송사업자 지상파 이동멀티미디어 방송사업자
			유선방송업	종합유선방송 사업자 중계유선방송 사업자 음악유선방송 사업자
			위성방송업	일반위성방송 사업자 위성이동멀티미디어방송 사업자
			방송채널사용사업	방송채널사용 사업자
			전광판방송업	전광판방송 사업자
			방송영상물제작업	방송영상독립제작사
			인터넷 영상물 제작업	인터넷방송영상물 서비스업 인터넷TV방송업 인터넷프로토콜TV(IPTV)
			방송영상물 배급·중개업	방송영상물 배급업 방송영상물 중개업 기타 방송영상물 서비스업
		게임 창작·제작·유통업	게임 창작·실연업 (온라인/모바일 포함)	게임 창작자 (온라인/모바일 포함) 게임 실연자 (온라인/모바일 포함)
			게임 협회·단체	게임 협회·단체
			게임 제작 및 배급업 (온라인/모바일 포함)	게임 기획 및 제작업 (온라인/모바일 포함) 게임 배급업 (온라인/모바일 포함)
			게임 유통업 (온라인/모바일 포함)	게임기 도소매업 게임 소프트웨어 도소매업 (온라인/모바일 포함) 게임기 임대업 게임 소프트웨어 임대업 (온라인/모바일 포함)

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
			게임 시설 운영업 (온라인/모바일 포함)	컴퓨터 게임방 운영업
				전자 게임장 운영업
				온라인 게임 유통업
	문화예술 공통영역	융복합 문화예술 창제작업	융복합 문화예술 창작·실연업	융복합 문화예술 창작업
				융복합 문화예술 실연업
			융복합 문화예술 협회·단체	융복합 문화예술 협회·단체
			융복합 문화예술 기획·제작업	융복합 문화예술 기획·제작업
				융복합 문화예술 제작지원업
			문화예술행사 대행업	
			문화예술 콘텐츠솔루션업	
			문화예술상품 기획·제작업	
			문화예술서적 및 간행물 출판업 (문학 및 만화·웹툰 제외, 온라인 포함)	
			가상세계 및 가상현실 기획·제작업	
		문화예술 시설·공간 운영업	도서관 운영업	
			박물관 운영업	
			복합문화시설 운영업	
		문화예술 유통·판매업	문화예술 종합 플랫폼 사업 체 운영업	
			문화예술 서적 및 간행물 유통업(문학 및 만화·웹툰 제외, 온라인 포함)	
			문화예술 홍보마케팅업	
			입장권 예약 및 판매업	
			문화예술 상품 판매업	아트상품 판매업
			문화예술 NFT 중개업	문화예술 NFT 중개업
		문화예술 교육·향유 서비스업	문화예술 교육업 (온라인 포함)	문화예술 전문교육 서비스업
				문화예술 관련 기술 및 2차교육 서비스업
				일반 문화예술교육 서비스업
				온라인 문화예술교육 서비스업
			문화예술 향유지원업	문화예술 매개업
				문화예술 치료 서비스업
				통번역 및 자막서비스업
		문화예술 보존·아카이빙업	문화예술 정보제공업	
			문화예술 보존·아카이빙업	문화예술 보존·복원업

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
		문화예술 지원서비스업		문화예술 기록보존업
			문화예술인력 에이전시업	예술인 매니지먼트업
				문화예술 인력제공업
			문화예술 투자·후원 매개업	문화예술 투자 매개업
				문화예술 후원 매개업
			문화예술 행정지원업	저작권 관리업
				문화예술 행정
			문화예술 연구개발 및 컨설팅업	문화예술 연구개발 및 컨설팅업
문화 예술 관련 산업	문화예술 공동영역	문화예술용품 및 장비업	공연용품 제조 및 유통업	악기 및 악보 제조·수리업
				악기 및 악보 유통업
				공연의상 및 소품 제조·수리업
				공연의상 및 소품 유통업
			시각예술 및 공예 용품 제조 및 유통업 (교구 포함)	시각예술 및 공예용품·장비 제조·수리업
				시각예술 및 공예용품·장비 유통업
			시청각 및 상호작용미디어 장비 제조 및 유통업 (교구 포함)	시청각 및 상호작용미디어 장비 제조·수리업
				시청각 및 상호작용미디어 장비 유통업
		운송·보관업 (문화예술분야)	운송업 (문화예술분야)	시각예술 및 공예품 전문 운송업
				공연장비 전문 운송업
				육상 운송업
				수상 운송업
				항공 운송업
		부동산 임대업 (문화예술분야)	부동산 임대업 (문화예술분야)	보관 및 창고업
		F&B 운영업 (문화예술분야)	F&B 운영업(문화예술분야)	
		보험업(문화예술분야)	보험업(문화예술분야)	
		법무 관련 서비스업 (문화예술분야)	법무관련 서비스업 (문화예술분야)	

5. 문화예술산업 특수분류(안)의 활용방안 및 향후 추진과제

가. 활용방안

- ‘(가칭)문화예술사업체 실태조사’에 활용
- 공연예술조사 및 공연예술통합전산망(KOPIS)와 연계 활용
- 미술시장실태조사 및 한국미술시장정보시스템과 연계 활용
- 기타 유관 실태조사(문학실태조사, 공예실태조사, 전국문화기반시설총람) 등과 연계 활용
- 문화예술분야 업종분류 및 직업분류체계와 연계 활용
- 문화예술생산위성계정의 구축 및 경제적 영향 산출

나. 향후 추진과제

- 시범조사를 통한 적정성 검토 및 안정화 단계를 거쳐 특수분류 제정심의 추진

목차

제1장 서론	1
제1절 연구배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	4
제2절 연구 범위 및 방법	5
1. 연구 범위	5
2. 연구방법	8
 제2장 문화예술산업 특수분류체계의 필요성과 유관 분야 현황	11
제1절 문화예술산업 특수분류의 의미와 필요성	13
1. 산업분류체계의 의미와 관련 제도	13
2. 문화예술산업 특수분류체계의 필요성	23
3. 산업특수분류 제·개정 절차	28
제2절 문화 유관 분야 특수분류 개발현황 및 시사점	31
1. 콘텐츠산업 특수분류 개발현황	31
2. 저작권산업 특수분류 개발현황	47
3. 기타 유관분야 분류 개발현황	65
4. 문화 유관 분야 특수분류 개발 및 활용의 시사점	77
 제3장 문화예술산업의 정의와 범주 및 해외의 분류체계 및 활용 현황 분석	81
제1절 문화예술산업의 정의 및 범주	83
1. 문화예술의 정의와 범주	83
2. 문화예술산업의 정의와 범주	93

제2절 국제기구의 문화예술산업 분류체계 고찰	104
1. 국제연합(UN, United Nations)	104
2. 유네스코(UNESCO)	107
3. 유럽연합(EU, European Union)	114
4. 경제협력개발기구(OECD, Organization for Economic Cooperation and Development)	125
제3절 해외 주요국의 문화예술산업 분류체계 및 활용 현황	128
1. 미국	128
2. 영국	134
3. 캐나다	139
제4절 문화예술산업의 정의와 범주 설정 및 해외 문화예술산업 관련 분류 및 활용의 시사점	146
1. 문화예술산업의 정의와 범주 설정	146
2. 국제기구 및 해외 주요국의 문화예술산업 관련 분류체계 및 활용의 시사점	149
제4장 문화예술산업 특수분류 제정(안)	151
제1절 문화예술산업 특수분류(안)	153
1. 문화예술산업 특수분류(안)의 포괄영역	153
2. 문화예술산업 특수분류(안)의 구조	157
3. 문화예술산업 특수분류(안)	158
제2절 문화예술산업 특수분류(안)에 따른 하위항목 및 품목리스트	164
1. 핵심문화예술산업 영역	164
2. 문화예술 관련산업 영역	186
3. 한국표준산업분류와의 연계표 작성	189
제5장 문화예술산업 특수분류(안)의 활용방안 및 향후 추진과제	197
제1절 문화예술산업 특수분류(안)의 활용방안	199
1. ‘(가칭)문화예술사업체 실태조사’에 활용	199
2. 기존 문화예술분야 통계조사 및 정보시스템과 연계 활용	200
3. 문화예술분야 업종분류 및 직업분류체계와 연계 활용	202
4. 문화예술생산위성계정의 구축 및 경제적 영향 산출	203

제2절 향후 추진과제 및 연구의 한계	205
1. 향후 추진과제	205
2. 연구의 한계	205

참고문헌 /	207
--------	-----

ABSTRACT /	211
------------	-----

표 목차

〈표 1-1〉 자문회의 추진 개요	8
〈표 1-2〉 문화예술산업특수분류 제정(안)에 대한 타당성 검토 서면자문	9
〈표 2-1〉 한국표준산업분류에서 문화예술부문의 예시	15
〈표 2-2〉 한국 재화 및 서비스 분류(KCPC)에서 문화예술부문	18
〈표 2-3〉 국세청 업종분류에서 문화예술부문	20
〈표 2-4〉 한국표준직업분류에서 문화예술부문	21
〈표 2-5〉 특수목적분류 제정 검토 내용	29
〈표 2-6〉 콘텐츠산업 특수분류체계 구성	35
〈표 2-7〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 출판산업	35
〈표 2-8〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 게임산업	36
〈표 2-9〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 음악산업	37
〈표 2-10〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 영화산업	38
〈표 2-11〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 게임산업	39
〈표 2-12〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 애니메이션산업	39
〈표 2-13〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 방송산업	40
〈표 2-14〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 광고산업	41
〈표 2-15〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 캐릭터산업	42
〈표 2-16〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 지식정보산업	43
〈표 2-17〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 콘텐츠솔루션산업	44
〈표 2-18〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 공연산업	45
〈표 2-19〉 저작권법 개정내용	50
〈표 2-20〉 한국 저작권산업 특수분류 코드 체계 예시	53
〈표 2-21〉 핵심 저작권산업 내 세세분류별 산업정의 및 예시·제외 경제활동 (출판 및 문학 예시)	54
〈표 2-22〉 핵심 저작권산업 내 세세분류별 한국표준산업분류 연계표 (출판 및 문학 예시)	56

〈표 2-23〉 〈저작권 통계〉 산업 분야 작성항목	58
〈표 2-24〉 한국표준산업분류에 중복 대응되는 핵심 저작권산업 특수분류	63
〈표 2-25〉 핵심 저작권 산업 단일업종-다업종 분할 예시	64
〈표 2-26〉 공예사업체와 공예상품의 기준	65
〈표 2-27〉 공예산업 분류체계	66
〈표 2-28〉 디자인산업분류표	68
〈표 2-29〉 관광산업 특수분류	73
〈표 2-30〉 스포츠산업 특수분류	75
〈표 3-1〉 OECD의 문화부문의 구분	97
〈표 3-2〉 콘텐츠산업 특수분류(2012. 1차 개정 기준)	98
〈표 3-3〉 저작권산업 분류체계(WIPO)	99
〈표 3-4〉 저작권산업 특수분류의 포괄영역	100
〈표 3-5〉 예술의 산업화 정책을 위한 예술산업의 포지셔닝	102
〈표 3-6〉 예술서비스업 분류체계(안)	103
〈표 3-7〉 ISIC 4의 문화산업 분류	104
〈표 3-8〉 CPC 2.1의 문화산업 분류	106
〈표 3-9〉 2009 UNESCO FCS와 ISIC 4 연계	111
〈표 3-10〉 2009 UNESCO FCS에서 정의한 문화상품	113
〈표 3-11〉 문화통계체계 간 문화영역 비교	115
〈표 3-12〉 ESSnet-Culture가 제시한 유럽 문화통계체계	116
〈표 3-13〉 ESSnet-Culture에서 정의한 NACE 2에서의 문화관련 산업분류	118
〈표 3-14〉 ESSnet-Culture와 연계된 CN의 문화관련 상품 영역	122
〈표 3-15〉 EU에서 정의한 NACE 2에서의 문화관련 산업분류	123
〈표 3-16〉 Cultural and Local Development에서의 문화산업 분류	127
〈표 3-17〉 ACPSA 프레임워크	129
〈표 3-18〉 ACPSA에서 정의한 문화 생산물 목록	129
〈표 3-19〉 ACPSA에서 정의한 문화 생산물과 NAICS 코드 연계(핵심 산업)	131
〈표 3-20〉 DCMS에서 정의한 문화산업과 SIC 연계	135
〈표 4-1〉 문화예술산업 특수분류(안)의 포괄영역	154
〈표 4-2〉 문화예술산업 특수분류(안)의 구조	158
〈표 4-3〉 문화예술산업 특수분류(안)	158
〈표 5-1〉 문화예술인력 및 문화예술산업 종사자의 분류기준	202

그림 목차

[그림 1-1] 연구의 수행방법 및 과정	10
[그림 2-1] EU-28개국의 문화예술 관련 산업의 성장 추이(2012~2018)	24
[그림 2-2] 영국 문화예술 관련 산업의 성장 추이(2010~2019)	25
[그림 2-3] 문화예술산업 특수분류 개발의 필요성	28
[그림 2-4] 산업특수분류 제·개정 절차	28
[그림 2-5] 2010 콘텐츠산업 통계조사 분류체계	33
[그림 2-6] 2019 콘텐츠산업 통계조사 분류체계	34
[그림 2-7] WIPO(2003) 저작권산업분류 및 ISIC 연계표(예시)	49
[그림 2-8] 국가별 저작권산업의 규모 현황	60
[그림 2-9] 정기 조사 국가 간 산출 결과 비교(전체 및 핵심 저작권산업)	61
[그림 3-1] 2009 UNESCO FCS에서 제시한 Framework for cultural statistics domain	87
[그림 3-2] UNESCO와 유럽의 문화통계프레임웍의 비교	88
[그림 3-3] 문화산업의 동심원모델	94
[그림 3-4] 예술산업의 정의에 대한 논의 구조의 도식화	101
[그림 3-5] 2009 FCS에서 제시한 문화순환주기(culture cycle)	108
[그림 3-6] 2009 UNESCO FCS 문화통계체계	109
[그림 3-7] DCMS 섹터 내에서 중복되는 SIC 코드	135
[그림 3-8] CFCS 창조사슬	140
[그림 3-9] CFCS에서 정의한 문화영역	142
[그림 3-10] 캐나다 문화통계체계 모형	143
[그림 3-11] 문화예술, 문화산업, 창조산업 간의 관계 도식화(위에서 내려다본 모습)	147
[그림 3-12] 문화예술, 문화산업, 창조산업 간의 관계 도식화(측면에서 바라본 모습)	147
[그림 3-13] 본 연구에서 문화예술산업의 범주	149

문화예술산업 특수분류체계 개발 연구

제1장

서론

제1절 연구배경 및 목적

1. 연구 배경

공연예술, 시각예술, 문화재, 문화시설 등과 같은 문화예술분야의 경우 비용질병(cost disease)이나 정의 외부효과(positive externality)로 인한 시장실패, 또는 복제가 어렵거나 표현적 이유로 복제가 적절한 수단이 되지 못한다는 측면에서 시장에서 수익을 내는 것이 어렵고 정부지원 의존도가 높다는 이유로 그간 경제적·산업적 관점에서의 접근 방식은 제한적으로 이루어져왔다.

그러나 문화예술분야는 다른 여타의 산업분야와 마찬가지로 다양한 사업체와 경제주체들로 구성되어 있으며, 이들 간의 역동적인 상호작용과 거래를 통해 예술작품 및 문화활동의 생산, 유통과 매개, 소비와 향유가 이루어지는 영역이다.

또한 문화산업(cultural industries) 또는 창조경제(creative industries)의 가장 핵심적 부분을 구성하고 있으며(Throsby, 2008)¹⁾ 다양한 형태의 실험과 혁신의 산실이며, 다른 분야 및 기능적 요소와의 융합을 통해 훨씬 더 큰 시너지와 사회·경제적 파급효과를 창출해내고 있는 분야이기도 하다(OECD, 2018; 양혜원 외, 2019).²⁾³⁾

이에 영국, 미국과 같은 해외 주요국에서는 문화예술분야가 가지는 높은 가치와 잠재력을 십분 인정하여 핵심 창조영역에 해당하는 순수예술분야나 비영리 문화예술분야까지 포괄하여 문화산업 또는 창조경제영역의 규모와 부가가치 창출, 경제적 영향을 측정·산출하여 활용해오고 있다.

1) David Throsby (2008): The concentric circles model of the cultural industries, Cultural Trends, 17:3, 147-164

2) OECD(2018). Culture and Local Development.

3) 양혜원·김현경·윤지연(2019), 예술의 가치와 영향 연구: 국내외 담론과 주요 연구결과 분석. 한국문화관광연구원.

그러나 우리나라의 경우 통계청에서 매년 『전국 사업체 조사』등과 같은 전체 산업 부문에 대한 조사가 이루어지고는 있으나, ‘한국표준산업분류’와 같이 문화예술분야의 범위와 특성이 반영되지 않은 분류체계를 활용하고 있기 때문에 해당 데이터를 통해 문화예술산업의 전체적인 규모나 현황, 경제적 효과를 파악하기는 어렵다.

한편 문화예술정책과 문화산업정책이 발전해오는 과정에서 각각 별도의 조사·통계시스템을 구축하게 됨에 따라 문화산업통계가 문화예술분야를 포괄하지 못하는 형태로 생산되고 있으며, 문화예술분야의 경우 『공연예술실태조사』, 『공예실태조사』, 『문화기반시설 총람』 등과 같이 일부 장르나 부문에 국한된 실태조사를 중심으로 이루어짐에 따라 ‘문화예술산업’의 전체적인 규모나 경제적 효과를 파악할 수 있는 데이터가 부재한 상황이다. 예컨대 문화산업부문의 경우 2008년 ‘콘텐츠산업 특수분류’를, 2011년에는 ‘저작권산업 특수분류’를 제정하여 이에 따라 문화산업분야의 실태조사와 통계생산이 이루어지고 있으나, 현재까지 ‘문화예술산업 특수분류’는 제정되지 못한 실정이다.

2. 연구 목적

본 연구는 문화예술산업, 즉 문화예술분야의 생산단위가 수행하는 산업활동과 규모, 부가가치, 경제적 효과를 파악하기 위해 필요한 ‘문화예술산업 특수분류’를 개발하는 것을 목적으로 한다.

구체적으로 국제기준과 국내 문화예술분야의 산업적 구조와 특성을 반영하여 ‘문화예술산업’의 정의와 범위를 확립하고 ‘문화예술산업 특수분류체계’의 개발 및 제안을 통해 전체 문화예술산업에 대한 체계적인 데이터의 수집과 분석을 위한 주요 수단(tool)로 활용하고, 문화예술산업의 규모와 경제적 효과를 통합적·체계적으로 파악하기 위한 기초 자료로 활용하고자 한다.

이를 통해 우리 문화예술산업의 국내·국제적 위상을 명확히 파악할 수 있을 뿐 아니라 증거 기반 정책(evidence-base policy)의 추진을 통해 문화예술산업의 경쟁력 확보에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 내용적 범위

본 연구의 내용적 범위는 다음과 같다. 먼저 산업통계생산체계의 의미와 관련제도 현황을 살펴보고, 왜 문화예술산업 특수분류체계가 필요한지 그 의미와 필요성을 고찰하였다.

둘째, 문화유관 분야, 즉 문화산업 분야에 개발되어 있는 ‘콘텐츠산업 특수분류’와 ‘저작권산업 특수분류’, 그리고 기타 개발된 분류체계의 현황과 한계를 개괄하고 문화예술산업 특수분류 개발에의 시사점을 도출하였다.

셋째, 문화예술산업을 어떻게 정의(definition)할 것인지, 그리고 그 범주(scope)를 어떻게 볼 것인지 UN, UNESCO와 OECD 등 국제적 기준, 해외 주요국의 개발 현황 및 기존 논의를 검토하였다.

넷째, 국제기준 및 국내 문화예술분야의 산업적 구조와 특성을 반영한 문화예술산업 특수분류체계 작성방향 설정 및 제정(안)을 제시했다. 이때 제정된 초안에 대한 전문가 및 관계자 의견수렴을 통한 타당성 검토를 통해 수정안을 함께 제시하였다.

마지막으로 문화예술산업 특수분류 활용방안을 다각적 관점에서 제시하였다.

나. 대상적 범위

문화예술산업의 정의와 범주에 대해서는 그간 다양한 논의가 이루어져 왔다. 먼저 문화경제학자인 D.Throsby는 문화산업의 동심원 모델(The concentric circles model of the cultural industries)을 통해 i) 핵심 창조예술(core creative arts) ii) 기타 핵심 문화산업(ither core cultural industries) iii) 광의의 문화산업(wider cultural industries) iv) 연관산업(related industries)간의 상호관계를 밝힌바 있다(Throsby,

2008; 양혜원 외, 2019).

UNESCO(2009)는 산업적·비산업적 프로세스를 통해 만들어지는 문화적 활동과 재화 및 서비스를 측정하기 위해 문화 영역(cultural domain)의 개념을 활용하고 있다. 2009 UNESCO FCS에서 제시된 문화영역은 문화순환주기 모델의 모든 단계와 연관된 문화적 활동, 문화상품과 서비스를 포함하는 개념으로 제시된다. 구체적으로 제시된 문화영역은 i) 문화유산 및 자연유산(Cultural & Natural Heritage) ii) 공연 및 축제(Performance & Celebration) iii) 시각예술 및 공예(Visual Arts and Crafts) iv) 도서 및 언론(Books & Press) v) 시청각 미디어 및 상호작용 미디어(Audio-visual & Interactive Media) vi) 디자인 및 창조적 서비스(Design & Creative Services)이다.

한편 EU가 2010년에 발간한 녹색 『Unlocking the potential of cultural and creative industries』는 문화산업과 창조산업을 다음과 같이 정의하고 있다.⁴⁾ 먼저 문화산업(Cultural industries)은 상업적 가치와 관계없이 문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 전달하는 특정한 속성, 이용 또는 목적을 갖는 상품이나 서비스를 생산하고 유통하는 산업을 뜻한다. 공연예술, 시각예술, 문화유산, 공공영역을 포함한 전통적인 예술부문 외에 영화, DVD, 비디오, TV, 라디오, 비디오 게임, 뉴미디어, 음악, 서적과 언론을 포함하며 이 개념은 2005 UNESCO 문화다양성 협약의 맥락에서 문화적 표현과 관계된다. 한편 창조산업(Creative industries)은 문화를 투입요소(input)로 사용하거나 문화적 차원(cultural dimension)을 갖지만 그 결과물(output)은 대부분 기능적(functional)인 산업을 뜻한다. 여기에는 창의적 요소를 더 넓은 프로세스에 통합하는 건축과 디자인뿐 아니라 그래픽 디자인, 패션디자인, 광고와 같은 하위 부문이 포함된다.

OECD는 『Culture and Local Development』에서 문화 부문을 i) 비산업적/핵심적 문화 부문(Non-industrial/Core cultural sectors) ii) 문화산업 및 창의산업(Cultural and Creative industries) iii) 디지털 콘텐츠 플랫폼(Digital content platforms)로 구분하였다.⁵⁾

4) EU Commission(2010), Green paper. Unlocking the potential of cultural and creative industries, p5.

5) OECD(2018), Culture and Local Development : Background document. p.13-16.

이러한 기존의 논의를 토대로 본 연구에서는 문화예술산업의 범위를 UNESCO, EU의 논의의 연장선상에서 문화영역 및 문화산업 및 창조산업의 범주에 기반하여 살펴보고, 그간 산업적 관점에서 관심이 기울여지지 못했던 비산업적/핵심적 문화 부문(Non-industrial/Core cultural sectors)을 중점적으로 다루었다.

다. 시공간적 범위

2000년대 이후 진행된 문화예술산업 관련된 국내외의 논의를 중심으로 연구를 진행하되, 최근 문화예술분야에서 다양한 기술적 혁신(특히 디지털 전환)과 장르/부문별 이종결합과 경계파괴가 활발히 이루어지고 있음을 고려하여 이러한 경향들까지 반영하였다.

라. 공간적 범위

UNESCO, EU, OECD 등과 같은 국제기준 및 논의에 대한 파악 외에 우리나라 문화예술산업의 구조적 특성을 반영하여 연구를 진행하였다. 특히 문화예술분야의 산업규모와 현황, 경제적 효과에 대해 관심을 가지고 체계를 구축하고 있는 미국과 영국, 캐나다의 사례 분석을 통해 시사점을 도출하였다.

2. 연구방법

가. 문헌검토

국제기준과 부합하면서도 우리 문화예술산업의 구조와 특성을 반영할 수 있는 특수분류체계를 마련하기 위해 문화예술분야 산업분류에 대한 국제기구(UNESCO, EU, OECD) 및 미국, 영국, 캐나다의 관련 보고서와 데이터, 국내 문화예술산업분류와 관련된 선행 연구, 정부 보고서, 학술연구논문, 법령, 관련 통계조사 및 데이터 등 문헌 분석을 실시하였다.

나. 전문가 자문 및 문화예술산업 종사자 인터뷰

문화예술산업의 정의 및 범주 설정방향, 문화예술산업 특수분류체계 개발방향, 개발된 문화예술산업 특수분류체계(안)에 대한 타당성의 검토를 위해 문화예술분야, 문화산업분야, 저작권 분야, 통계분야 전문가에 대한 심층 자문회의를 실시하였다.

또한 우리나라의 문화예술산업계의 특성과 구조, 실태를 반영하기 위해 문화예술산업 분야별 종사자에 대한 심층인터뷰를 수행하여 분류(안)의 현실적 타당도를 높이고자 하였다.

〈표 1-1〉 자문회의 추진 개요

일시	성명(소속)	비고
2021.4.30.(금)	이병민 교수(건국대학교 문화콘텐츠학과) 이성민 교수(한국방송통신대학교 미디어영상학과)	
2021.6.16.(수)	조일형 팀장(한국문화재정책연구원 정책연구2팀) 김규성 교수(서울시립대학교 통계학과) 해민영 본부장(예술경영지원센터) 이건웅 대표(차이나 미디어 그룹)	
2021.6.18.(금)	지혜원 교수(경희대학교) 박진학 대표(스테이지원, 공연예술매니지먼트협회 부회장) 어경준 교수(한국예술종합학교) 정인석 대표(아이엠컬처)	
2021. 6.23(수)	최봉현 선임연구위원(산업연구원) 정상철 교수(한국전통문화대학교) 이동희 교수(경기대학교 경영학)	
2021.8.19.(목)	이경민 디렉터(미팅룸 미술시장연구팀) 노성진 부장(한국사진작가협회) 홍보라 대표(갤러리팩토리)	

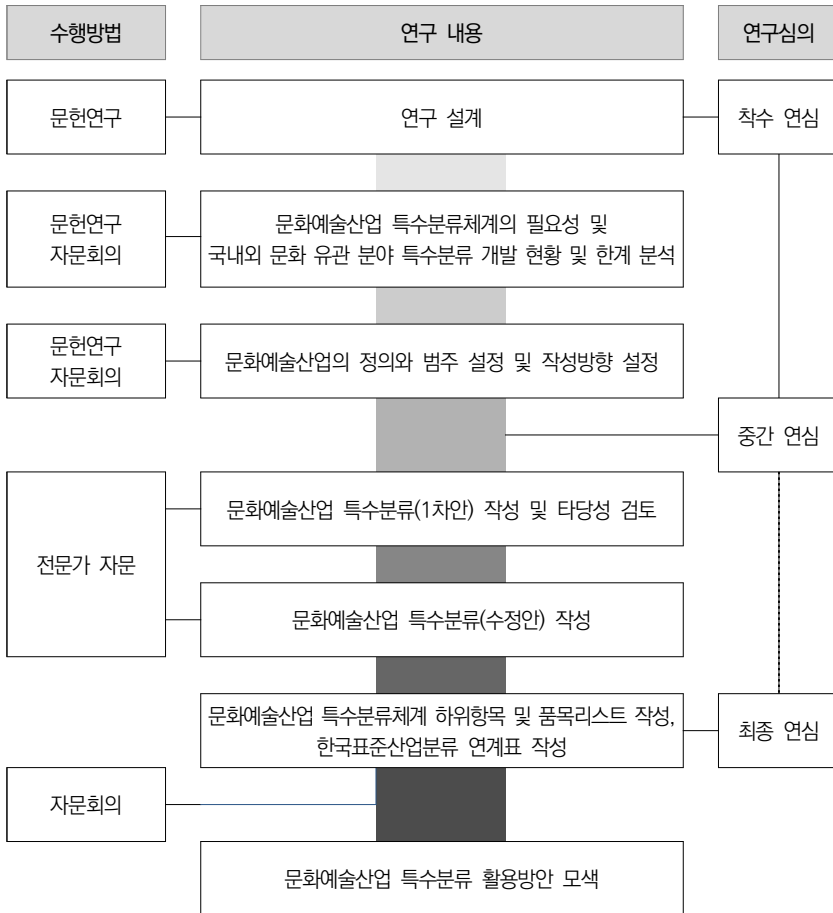
일시	성명(소속)	비고
2021.8.23.(월)	이현우 팀장(한국콘텐츠진흥원) 박성식 소장(예술인연구소) 김순영 사무처장(한국웹툰산업협회) 김현규 수석부회장((사)한국모바일게임협회)	

또한 여러차례의 각 분야 전문가 자문회의를 통해 수정·보완된 문화예술산업 특수분류제정(안)에 대해 다시 한번 각 분야 전문가에 대해 서면검토를 통해 수정보완하는 과정을 거쳤다.

〈표 1-2〉 문화예술산업특수분류 제정(안)에 대한 타당성 검토 서면자문

성명(소속)	비고
이성민 교수(한국방송통신대학교 미디어영상학과) 채경진 팀장(한국문화재정책연구원) 김규성 교수(서울시립대학교 통계학과) 해민영 본부장(예술경영지원센터) 심지연 본부장(예술경영지원센터) 이건웅 대표(차이나 미디어 그룹) 지혜원 교수(경희대학교) 박진학 대표(스테이지원, 공연예술매니지먼트협회 부회장) 어경준 교수(한국예술종합학교) 정인석 대표(아이엠컬처) 정상철 교수(한국전통문화대학교) 이동희 교수(경기대학교 경영학) 이경민 디렉터(미팅룸 미술시장연구팀) 노성진 부장(한국사진작가협회) 이현우 팀장(한국콘텐츠진흥원) 김순영 사무처장(한국웹툰산업협회) 서우석 교수(서울시립대학교) 김세훈 교수(숙명여대)	문화예술산업의 정의와 범주, 포괄영역, 구조, 특수분류제정(안)에 대한 타당성 검토 (2021.8.26.~2021.9.14.)

[그림 1-1] 연구의 수행방법 및 과정



문화예술산업 특수분류체계 개발 연구

제2장

문화예술산업 특수분류체계의
필요성과 유관 분야 현황

제1절 문화예술산업 특수분류의 의미와 필요성

1. 산업분류체계의 의미와 관련 제도

1.1. 산업분류체계의 의미와 관련 제도⁶⁾

산업분류(industrial Classification)는 산업활동의 종류를 일정한 체계에 의해 구분한 것으로서, 모든 국가는 국가별로 일정한 분류방법으로 체계화된 표준산업분류(Standard Industrial Classification)를 제정하여 운영하고 있다.

국제적으로는 유엔 통계청(UNSD, United Nations Statistics Division)이 1948년 제정하여 5차례 개정을 거친 국제표준산업분류(ISIC, International standard Industry Classification)를 대부분의 국가들이 운영하고 있으며, 한국도 1963년에 제정된 이후 10차례 개정된 한국표준산업분류(KSIC, Korean Standard Industry Classification)를 운영하고 있다.

국제표준산업분류(ISIC)는 생산과 관련한 경제활동에 관한 국제적 근거 분류이다. 주요 목적은 이러한 경제활동에 부합되는 통계를 작성하기 위해 사용될 수 있는 활동 카테고리 일체를 제공하는 것(United Nations, 2008)이며, 1948년 초판 채택 이래, 전 세계 많은 국가들은 자국의 활동분류에 ISIC를 사용하거나, 또는 ISIC를 원용한 자국의 분류를 개발해왔다. ISIC는 1958년, 1968년, 1990년, 2004년, 2008년 개정을 거쳤고, 2008년 개정된 제4개정판(Rev.4)는 대분류 21, 중분류 88, 소분류 238, 세분류 419개로 구성되어 있다.

한편 미국, 캐나다, 멕시코는 1997년 재편한 북미산업분류체계(NAICS, North American Industrial Classification System)를 운영하고 있는데, 1939년 최초로 제정된 미국표준산업분류(SIC, Standard Industrial Classification)에서 NAICS로 대체

6) 채종대·김현수(2018), 서비스경제 관점의 산업분류체계 개선 제안, 서비스연구 제8권 제1호.

한 데에는 기존산업구조의 변동과 신규산업의 발달이라는 급격한 경제구조변화를 반영하기 위해서였다. 2002년 개정된 최종판은 대분류 21개, 중분류 88개, 소분류 238개, 세분류 419개 및 미국 독자 669개로 분류하고 있다.(채종대·김현수, 2018)⁷⁾.

1.2. 한국표준산업분류의 목적과 개요⁸⁾

2020년에 발표된 『제10차 기준 한국표준산업분류 실무적용 가이드북』은 “산업분류”를 ‘생산단위(사업체단위, 기업체단위 등)가 주로 수행하는 산업활동을 분류기준과 원칙에 맞춰 그 유사성에 따라 체계적으로 유형화한 것’, 즉 “경제적 특성이 동일하거나 유사성을 갖는 산업활동의 집합(Group)”으로 정의하고 있다. 또한 산업분류는 기본적으로 산업활동 관련 통계자료 수집, 제표, 분석 등을 위해서 활동 분류 및 범위를 제공하기 위한 것으로 통계법에서는 산업 관련 통계자료 정확성, 비교성을 확보하기 위하여 모든 통계작성기관은 한국표준산업분류를 의무적으로 사용하도록 규정하고 있음을 제시하고 있다.

여기에서 ‘산업’이란 유사한 성질을 갖는 산업활동에 주로 종사하는 생산단위의 집합을 의미하며, ‘산업활동’은 각 생산단위가 노동, 자본, 원료 등 자원을 투입하여, 재화 또는 서비스를 생산 또는 제공하는 일련의 활동과정을 의미한다. 산업활동에는 영리적, 비영리적 활동이 모두 포함되나, 가정 내 가사 활동은 제외된다.

생산단위 산업활동은 일반적으로 주된 산업활동⁹⁾, 부차적 산업활동¹⁰⁾ 및 보조적 활동¹¹⁾이 결합되어 복합적으로 이루어지는데, 생산단위 산업활동은 그 생산단위가 수행하는 주된 산업 활동(판매 또는 제공되는 재화 및 서비스) 종류에 따라 결정한다. 이러한 주된 산업활동은 산출물(재화 또는 서비스)에 대한 부가가치(액)¹²⁾ 크기에 따라 결정되어야 하나, 부가가치(액) 측정이 어려운 경우에는 산출액 등에 의해 대체한 기준을 합리적으로 적용하여 결정한다. 단일사업체 보조단위는 그 사업체의 일개 부서로 포함하며, 여러 사업체를 관리하는 중앙 보조단위(본부, 본사 등)는 별도의 사업체로 처리한다.¹³⁾

7) 채종대·김현수(2018), 서비스경제 관점의 산업분류체계 개선 제안, 서비스연구 제8권 제1호.

8) 통계청(2020), 제10차 기준 한국표준산업분류 실무 적용 가이드북.

9) 산업활동이 복합 형태로 이루어질 경우 생산된 재화 또는 제공된 서비스 중에서 부가가치(액)가 가장 큰 산업활동

10) 주된 산업활동 이외의 재화 생산 및 서비스 제공 활동

11) 생산단위 내부에서 생산활동 지원을 위해 사용되는 비내구재 또는 서비스를 제공하는 활동

12) 부가가치(액)은 임금 및 급여, 급여성 복리후생비, 감가상각비, 제세공과금 및 부가가치세, 영업이익 등이 주된 구성요소임

생산단위는 산출물뿐만 아니라 투입물과 생산과정 등을 함께 고려하여 그들의 활동을 가장 정확하게 설명한 항목에 분류하게 되며, 복합적인 활동단위는 우선적으로 최상급 분류단계(대분류)를 정확히 결정하고, 순차적으로 중·소·세·세세분류 단계 항목을 결정한다.

통계청에서는 ‘한국표준산업분류’를 적용하여 1994년부터 매년 우리나라에 소재하는 모든 사업체를 대상으로 사업체의 기본적인 특성(사업체구분, 사업의 종류, 종사자수, 연간매출액 등)을 파악하는 ‘전국사업체조사’를 실시하고 있으며 전국사업체조사는 각종 사업체단위 통계조사의 모집단명부로도 활용되고 있다.

1.3. 한국표준산업분류에서 문화예술부문

현재 한국표준산업분류에서 문화예술부문은 “R. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 - 90 창작, 예술 및 여가관련 서비스업 - 901 창작 및 예술관련 서비스업과 902 도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업”에서 주로 포괄하고 있으며, 대분류1개, 중분류 1개, 소분류 2개, 세분류 8개, 세세분류 16개로 구성되어 있다.

그러나 아래의 <표 2-1>에서 보는 바와 같이 분류가 지나치게 포괄적이고 누락되어 있는 부분이 많아 문화예술분야의 특성을 파악하거나, 시장 또는 정책 부문에서 필요로 하는 정보를 제공하는 데에는 큰 한계를 가진다.

<표 2-1> 한국표준산업분류에서 문화예술부문의 예시

대분류	J	정보통신업(58~63)		
중분류	58	출판업		
소분류	581	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업		
세분류/ 세세분류	5811	서적 출판업	58111	교과서 및 학습 서적 출판업
			58112	만화 출판업
			58113	일반 서적 출판업

- 13) 사업체의 운용상 개념은 ‘일정한 물리적 장소 또는 일정한 지역 내에서, 하나의 단일 또는 주된 생산활동을 독립적으로 수행하는 기업체 또는 기업체를 구성하는 부분단위’라 정의되며 (공장, 농장, 상점, 광산, 음식점, 여관, 병원, 학교, 사찰 등) 단일장소에서 동질적인 활동을 독립적으로 수행하는 단위로서 산업분류를 적용한 동질적인 활동별 산업통계를 작성하는데 가장 적합한 단위이다. 기업체란 동일 자금을 의하여 소유되고 통제되는 제도적 단위 또는 법적 경영 단위로, 주식회사, 협동조합, 협회, 단체 등의 법인체와 법인계열을 포함하며 정부조직도 하나의 기업체로 간주한다. 기업체는 하나 이상의 사업체로 구성될 수 있다는 점에서 사업체 단위와 구분된다. 수입, 지출 및 자금 관리에 관한 손익계산서 및 대차대조표 등을 유지·관리하는 단위로서 재무관련 통계작성에 가장 유용한 단위이다.

	5812	신문, 잡지 및 정기 간행물 출판업	58121	신문 발행업
			58122	잡지 및 정기 간행물 발행업
			58123	정기 광고 간행물 발행업
	5819	기타 인쇄물 출판업	58190	기타 인쇄물 출판업
소분류	582	소프트웨어 개발 및 공급업		
세분류/ 세세분류	5821	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	58211	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
			58212	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
			58219	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	5822	시스템·응용 소프트웨어 개발 및 공급업	58221	시스템 소프트웨어 개발 및 공급업
			58222	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
중분류	59	영상·오디오 기록물 제작 및 배급업		
소분류	591	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업		
세분류/ 세세분류	5911	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작업	59111	일반 영화 및 비디오물 제작업
			59112	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업
			59113	광고 영화 및 비디오물 제작업
			59114	방송 프로그램 제작업
	5912	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	59120	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	5913	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업	59130	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
	5914	영화 및 비디오물 상영업	59141	영화관 운영업
			59142	비디오물 감상실 운영업
소분류	592	오디오물 출판 및 원판 녹음업		
세분류/ 세세분류	5920	오디오물 출판 및 원판 녹음업	59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
			59202	녹음시설 운영업
중분류	60	방송업		
소분류	601	라디오 방송업		
세분류/ 세세분류	6010	라디오 방송업	60100	라디오 방송업
	602	텔레비전 방송업		
	6021	지상파 방송업	60210	지상파 방송업
	6022	유선, 위성 및 기타 방송업	60221	프로그램 공급업
			60222	유선 방송업
			60229	위성 및 기타 방송업
대분류	R	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90~91)		
중분류	90	창작, 예술 및 여가관련 서비스업		

소분류	901	창작 및 예술관련 서비스업	
세분류/ 세세분류	9011	공연시설 운영업	90110 공연시설 운영업
	9012	공연단체	90121 연극단체
			90122 무용 및 음악단체
			90123 기타 공연단체
	9013	자영 예술가	90131 공연 예술가
			90132 비공연 예술가
	9019	기타 창작 및 예술관련 서비스업	90191 공연 기획업
			90192 공연 및 제작관련 대리업
			90199 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
소분류	902	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	
세분류/ 세세분류	9021	도서관, 기록 보존소 및 독서실 운영업	90211 도서관 및 기록 보존소 운영업
			90212 독서실 운영업
	9022	박물관 및 사적지 관리 운영업	90221 박물관 운영업
			90222 사적지 관리 운영업
	9023	식물원, 동물원 및 자연공원 운영업	90231 식물원 및 동물원 운영업
			90232 자연공원 운영업
	9029	기타 유사 여가관련 서비스업	90290 기타 유사 여가관련 서비스업

자료: 한국표준산업분류(10차)에서 일부 추출

출처: 통계분류포털(https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/kssc, 검색일 2021.4.15.)

1.4. 유사 분류체계와의 구분

가. 한국 재화 및 서비스 분류(KCPC)¹⁴⁾

□ 한국 재화 및 서비스 분류(KCPC) 개요

한국재화 및 서비스 분류(KCPC)는 경제활동 과정에서 생산될 수 있는 모든 산출물(이동재, 비이동재, 서비스)을 분류한 것을 말하며, 토지 등과 같은 비생산 자산과 특허, 허가, 상표, 복제권 등 무형자산도 포함되어 있다. 본 분류는 유엔통계처의 중앙생산물 분류에 기초하여 국민계정체계 및 생산물 통계작성을 위한 기준분류로 2012년에 처음 제정되었으며, 2019년부터 제2차 개정분류를 시행하고 있다.

14) 통계청(2019), 한국 재화 및 서비스 분류(KCPC) 개정 해설서.

□ 한국 재화 및 서비스 분류에서 문화예술부문 : 96. 오락, 문화 및 스포츠 서비스

한국재화 및 서비스 분류(KCPC)에서 문화예술부문은 다음의 <표>와 같이 “96. 오락, 문화 및 스포츠 서비스”에서 주로 포괄하고 있다.

<표 2-2> 한국 재화 및 서비스 분류(KCPC)에서 문화예술부문

대분류 9			공공, 사회 및 개인 서비스
중분류 96			오락, 문화 및 스포츠 서비스
소분류 961			시청각 관련 서비스
세분류	9611		녹음 서비스
세세분류		96111	녹음 서비스
		96112	실황 녹음 서비스
		96113	원판 녹음 서비스
	9612		동영상, 비디오물, TV 및 라디오 프로그램 제작 서비스
		96121	동영상, 비디오물, TV 프로그램 제작 서비스
		96122	라디오 프로그램 제작 서비스
		96123	동영상, 비디오물, TV 및 라디오 프로그램 원본
	9613		시청각 상품 편집 서비스
		96131	시청각 상품 편집 서비스
		96132	원판 전송 및 복사 서비스
		96133	색상 보정 및 디지털 복원 서비스
		96134	영상효과 서비스
		96135	애니메이션 서비스
		96136	캡션, 타이틀, 자막 서비스
		96137	음향 편집 및 디자인 서비스
		96139	기타 편집 서비스
	9614		영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급 서비스
		96140	영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급 서비스
	9615		영화 상영 서비스
		96150	영화 상영 서비스
소분류 962			무대 예술 및 기타 라이브 오락 공연 및 홍보 서비스
	9621		공연 홍보 및 기획 서비스
		96210	공연 홍보 및 기획 서비스
	9622		무대예술 공연 및 제작 서비스
		96220	무대예술 공연 및 제작 서비스
	9623		공연시설 운영 서비스
		96230	공연시설 운영 서비스

	9629		기타 무대예술 및 기타 라이브 오락 공연 서비스
		96290	기타 무대예술 및 기타 라이브 오락 공연서비스
소분류 963			공연예술가 및 기타 예술가 서비스
	9631		공연예술가 서비스
		96310	공연예술가 서비스
	9632		작가, 작곡가, 조각가 및 기타 비공연 예술가 서비스
		96320	작가, 작곡가, 조각가 및 기타 비공연 예술가 서비스
	9633		작가, 작곡가, 조각가 및 기타 비공연 예술가의 작품 원본
		96330	작가, 작곡가, 조각가 및 기타 비공연 예술가의 작품 원본
소분류 964			박물관 및 유적지 보존 서비스
	9641		박물관 및 유적지 보존 서비스
		96411	유적지를 제외한 박물관 서비스
		96412	유적지 보존 서비스
	9642		식물원, 동물원 및 자연 보존 서비스
		96421	식물원 및 동물원 서비스
		96422	자연 보존 서비스(야생동물 보존 서비스 포함)

자료: 한국표준산업분류(10차)에서 일부 추출

출처: 통계분류포털(https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/kssc, 검색일 2021.4.15.)

나. 국세청 업종분류

□ 국세청 업종분류 개요

한국표준산업분류(5자리)는 통계작성 목적의 표준분류라면, 국세청 업종분류코드(6자리)는 국세행정 목적의 분류체계로 사업자등록시에 기입하는 업종분류코드이다. 한국표준산업분류코드에 대응되도록 업종코드를 생성한다. 인적용역을 분류에 포함하고 있다는 것이 한국표준산업분류와의 가장 큰 차이점이다.

□ 국세청 업종분류에서 문화예술부문

국세청 업종분류에서 문화예술부문은 다음의 <표 2-3>과 같이 ‘예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스업’과 ‘협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업’에서 주로 포괄하고 있다.

〈표 2-3〉 국세청 업종분류에서 문화예술부문

업종코드	대분류	중분류	세분류	세세분류
921401	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	창작, 예술 및 여가관련 서비스업	기타 창작 및 예술관련 서비스업	공연 기획업
921402			공연단체	무용 및 음악단체
921403			공연단체	연극단체
921405			기타 창작 및 예술관련 서비스업	공연 및 제작관련 대리업
921406			기타 창작 및 예술관련 서비스업	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
921407			공연단체	기타 공연단체
921901			공연시설 운영업	공연시설 운영업
923100			도서관, 기록 보존소 및 독서실 운영업	독서실 운영업
923101			도서관, 기록 보존소 및 독서실 운영업	도서관 및 기록 보존소 운영업
923200			박물관 및 사적지 관리 운영업	박물관 운영업
923201			박물관 및 사적지 관리 운영업	사적지 관리 운영업
923300			식물원, 동물원 및 자연공원 운영업	식물원 및 동물원 운영업
923301			기타 유사 여가관련 서비스업	기타 유사 여가관련 서비스업
940100	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업	인적용역	저술가	작가
940200			화가 및 관련예술가	화가 및 관련예술가
940301			음악가 및 연예인	작곡가
940302			음악가 및 연예인	배우, 탤런트등
940303			음악가 및 연예인	모델
940304			음악가 및 연예인	가수
940305			음악가 및 연예인	성악가 등
940306			기타자영업	1인미디어 콘텐츠창작자
940500			연예보조서비스	연예보조서비스

자료: 2019년 귀속 업종코드에서 일부 추출

출처: 국세청 홈택스 홈페이지(검색일 2021.4.15.)

https://www.hometax.go.kr/websquare/websquare.wq?w2xPath=/ui/pp/index_pp.xml&tmldx=1&tm2lldx=0111050000&tm3lldx=0111050000,

다. 표준직업분류

□ 표준직업분류 개요

표준직업분류는 통계조사를 목적으로 하는 분류로, 수입을 위해 개인이 하고 있는 경제활동을 일의 형태에 따라 체계적으로 분류한 것이다. 본 직업분류는 타 행정기관 및 공공기관 등에서 직업부문별 영역을 정하는 기준으로 준용하여 사용되고 있다. 가장 최근 개정된 제7차 한국표준직업분류는 각 항목별 대분류 10개, 중분류 52개, 소분류 156개, 세분류 450개, 세세분류 1231개로 구성되어 있다.

□ 표준직업분류에서 문화예술부문

현재 표준직업분류에서 문화예술부문은 ‘전문가 및 관련종사자 2-문화예술스포츠 전문가 및 관련직 28에서 주로 포괄하고 있으며 ’전문가 및 관련종사자 2-운송 및 여가 서비스직 43에서도 일부 찾아볼 수 있다.

〈표 2-4〉 한국표준직업분류에서 문화예술부문

대분류 2	전문가 및 관련 종사자		
중분류 28	문화·예술·스포츠 전문가 및 관련직		
소분류	세분류	세세분류	
작가 및 언론 관련 전문가 281	작가	28111	방송 및 시나리오 작가
		28112	문학작가
		28119	그 외 작가
	출판물 전문가	28121	출판물 기획자
		28122	출판물 편집자
	기자 및 언론 관련 전문가	28131	기자
		28132	평론가
		28139	그 외 언론 관련 전문가
	번역가 및 통역가	28141	번역가
		28142	통역가
학예사·사서 및 기록물 관리사 282	학예사 및 문화재 보존원	28211	학예사
		28212	문화재 보존원
	사서 및 기록물 관리사	28221	사서
		28222	기록물 관리사
시각 및 공연	화가 및 조각가	28411	화가

예술가 283		28412	조각가
		28413	서예가
	사진기자 및 사진가	28421	사진작가
		28422	사진기자
		28423	사진가
	만화가 및 만화영화 작가	28431	만화가
		28432	만화영화 작가
	국악 및 전통 예능인	28441	국악인
		28442	국악 연주가
		28443	국악 작곡 및 편곡가
		28444	전통 예능인
	지휘자·작곡가 및 연주가	28451	지휘자
		28452	작곡가 및 편곡가
		28453	연주가
	가수 및 성악가	28461	가수
		28462	성악가
	무용가 및 안무가	28471	무용가
		28472	안무가
	기타 시각 및 공연 예술가	28490	그 외 시각 및 공연 예술가
대분류 2	전문가 및 관련 종사자		
중분류 43	운송 및 여가 서비스직		
소분류	세분류	세세분류	
운송 서비스 종사자 431	항공기 객실 승무원	43110	항공기 객실 승무원
	선박 및 열차 객실 승무원	43121	선박 객실 승무원
		43122	열차 객실 승무원
여가 서비스 종사자 432	여가 및 관광 서비스 종사원	43211	국내여행 안내원
		43212	국외여행 안내원
		43213	관광 통역 안내원
		43214	미술관·박물관 해설 및 안내원
		43215	전시 및 시설 견학 안내원
		43216	문화 관광 및 숲·자연환경 해설사
	숙박시설 서비스 종사원	43221	호텔 서비스원
		43229	그 외 숙박시설 서비스원

자료: 한국표준직업분류(7차)에서 일부 추출

출처: 통계분류포털(http://kssc.kostat.go.kr/ksscNew_web/kssc/ 검색일 2021.5.5)

2. 문화예술산업 특수분류체계의 필요성

2.1. 문화예술 기반 산업의 중요성 확대로 산업적·정책적 진단과 활용 필요성 증대

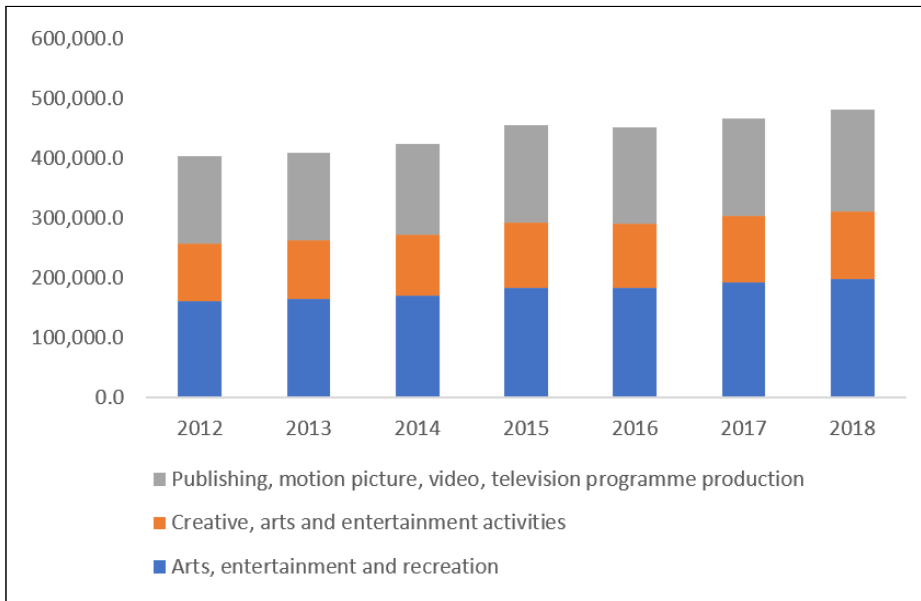
전 세계적인 저성장 기조 속에서도 문화예술 관련 산업 부문은 지속적으로 성장하고 있으며, GDP나 GVA에서도 상당한 비중을 차지하고 있다. 특히 문화예술부문은 우수한 인재나 기업, 투자를 유인하고 창조성과 혁신을 파급시켜 전체 경제를 선도하는 역할을 수행하고 있어 경제정책과 전략적 발전전략의 수립에 있어 핵심적인 부문(key component)으로 주목받는다.

문화예술 관련 산업의 영향은 경제적 측면과 비경제적 측면으로 나누어 살펴볼 수 있다. 비경제적(non-economic) 차원에서 문화예술산업은 사회적 응집과 소외집단의 통합(Council of Europe, 1998; Matarasso, 1997), 새로운 가치체계의 형성(Inglehart, 2000), 창조성, 재능과 수월성의 지지(Throsby, 2001; UN, 2010), 문화적 다양성, 국가적 정체성의 발전(UNESCO, 2005; Herrera, 2002; Throsby, 2001), 창조성과 혁신의 촉진(ABS, 2001; Cox, 2005; Potts and Cunningham, 2008; Bakhshi et al., 2008) 등을 통해 사회발전에 기여한다(UNESCO, 2012; 양혜원 외, 2019). 한편 경제적(economic) 차원에서 문화예술산업은 GDP나 GVA와 같은 경제성장 및 고용 뿐 아니라 국가의 무역수지와 국제경쟁력 제고, 창조적 도시 브랜딩과 기업 및 투자의 유인에 기여한다(UNESCO, 2012). 또한 경제적 성장과 발전의 새로운 개념(concept)을 소개하여 역동적인 미래 발전이 일어나는 경제부문을 구성(Lash & Urry, 1994; Jensen, 1999; Pine & Gilmore, 1999)하기도 하는데 이러한 현상을 경제의 문화화(culturalisation of the economy) 또는 경제의 창조화(creativisation of the economy)라고 부른다(Ellmeier, 2003; Rikalovic & Mikic, 2011)

실제로 Eurostat DB에 따르면 EU 28개국의 문화예술 관련 산업 규모(gross value added)는 2012년 4,025억 유로에서 2018년 4,812억 유로로 약 19.5% 증가했다. 이는 같은 기간 전체 산업 규모가 17.8% 증가한 것에 비해 더욱 큰 증가율을 보여준다.

[그림 2-1] EU-28개국의 문화예술 관련 산업의 성장 추이(2012~2018)

(단위: 백만유로)



출처: Eurostat National accounts aggregates by industry (up to NACE A*64)

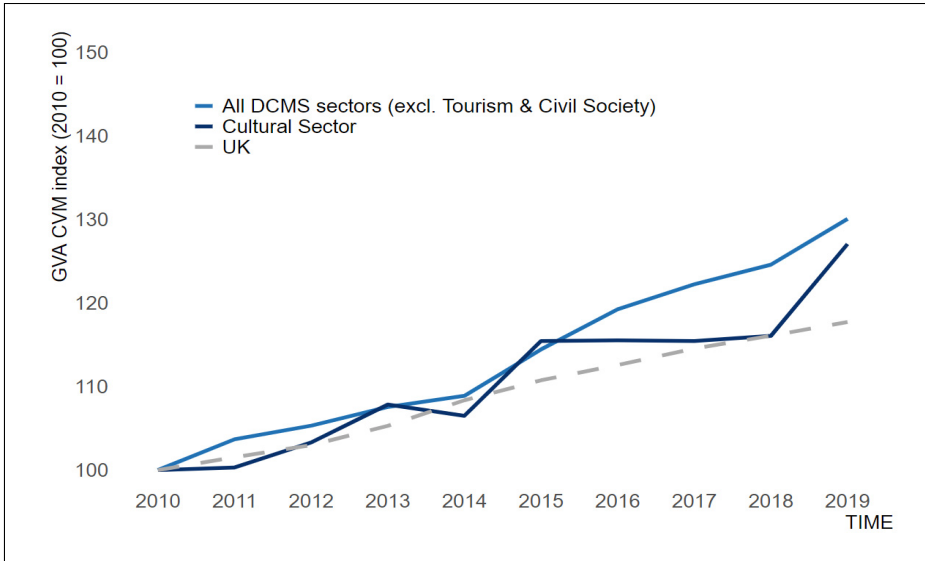
https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/NAMA_10_A64__custom_958028/settings_1/table?lang=en

2019년 기준 영국의 문화예술 관련 산업이 전체 경제에서 차지하고 있는 비중(Gross Value Added)은 14.8%로 약 2919억 파운드에 달하며 이중 예술, 박물관, 문화유산 산업 등이 포함되어 있는 문화 부문(Cultural Sector)는 11.9%(346억 파운드)를 차지한다. 영국의 문화 부문은 2018년에 비해 9.5% 성장했으며, 2010년에 비해 27% 성장한 것으로 나타난다.¹⁵⁾

15) DCMS(2021), DCMS Economic Estimates 2019(provisional) : Gross Value Added.

<https://www.gov.uk/government/statistics/dcms-economic-estimates-2019-gross-value-added/dcms-economic-estimates-2019-provisional-gross-value-added>

[그림 2-2] 영국 문화예술 관련 산업의 성장 추이(2010~2019)



출처: 영국 문화부(DCMS) 홈페이지(접속일: 2021.5.17.)

주1) All DCMS Sectp : 영국 문화부 소관 경제영역으로 관광 및 시민사회 경제규모는 제외된 수치임

주2) Cultural Sector: Arts, Museum activities, Heritage, Film, Music, TV, Radio 등이 포함

미국 역시 문화예술생산위성계정(ACPSA, Arts and Cultural Production Satellite Account)을 활용하여 문화예술 관련 산업의 경제적 규모를 파악하고 있는데 2019년 기준 문화예술관련산업이 전체 경제에서 차지하는 비중(real value added)은 4.3%로 약 9,197억 달러에 달하며, 공연예술과 박물관, 순수예술교육 등이 포함되어 있는 핵심 문화예술산업(core arts and cultural production industries)의 비중은 약 1%에 달한다.¹⁶⁾

이렇게 문화예술 관련 산업의 중요성과 비중이 증대하고 있다는 점에서 문화예술관련 산업의 규모와 흐름, 동태에 대한 정확한 파악과 진단을 수행할 수 있는 산업분류체계의 필요성이 대두된다. 또한 문화예술관련 산업 지원을 위한 정책개발 및 환류에도 문화예술산업 분류체계의 개발과 활용은 중요한 의미를 띤다.

16) BEA(2021), Arts and Cultural Production Satellite Account, U.S. and States. News Release. 2021.14. https://www.bea.gov/sites/default/files/2021-03/acpsa0321_0.pdf

2.2. 문화예술 관련 경제활동 및 규모 파악을 위한 자료의 부재

이렇게 문화예술 관련 산업 부문이 전체 경제활동에서 차지하는 중요성과 역할이 클에도 불구하고 우리나라의 경우 문화예술 분야 전반에서 이루어지는 경제활동의 실태를 파악하거나 문화예술산업의 전체 규모를 측정할 수 있는 통계자료는 부재한 실정이다. 문화예술 관련 산업 내에서 이루어지는 경제활동과 관련된 통계 데이터의 국내 혹은 국제적 비교, 그리고 시계열 자료의 축적을 통한 정책적 활용 도구가 없는 셈이다.

전국사업체조사 등에 활용되고 있는 한국표준산업분류(KSIC)는 'J. 정보통신업, R. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업' 등에서 문화예술산업 분야를 포함하고 있으나 여기에는 '우편통신업이나 컴퓨터 프로그래밍, 정보서비스업, 스포츠 및 오락관련 산업' 등과 같이 문화예술산업과는 다른 특성을 갖는 이질적 산업 부분이 포함되어 있다. 예술분야만 보아도 공연예술 외에는 '비공연예술'로 분류하여 문학, 시각예술, 공예 등 독특한 산업생태계를 가지는 각 분야를 망라하지 못하고 있다. 또한 창작·제작에서 유통, 교육·향유로 이어지는 문화예술산업의 가치 사슬을 반영하지도 못하고 있어 문화예술산업 내에서 이루어지는 산업활동이나 경제활동의 흐름과 실태, 그리고 전체적인 경제 규모와 영향을 파악하기에는 한계가 크다.

2.3. 유관 특수분류체계 및 문화예술분야 통계체계의 한계

이러한 한국표준산업분류체계의 한계를 극복하기 위해 2008년 '콘텐츠산업 특수분류'가 제정되었으나 동 분류는 '경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스'에 해당하는 콘텐츠산업에 초점을 맞추어 제정되었기 때문에 예술 영역이나 문화일반 영역, 박물관 등 문화시설이나 문화유산 영역은 누락되어 있어 여전히 전체 문화예술부문에서 이루어지는 경제활동이나 경제규모를 파악할 수 있는 분류기준으로 기능하지 못하고 있다. 또한 예술 및 문화일반 영역과 콘텐츠 영역 간 융합되고 연결되는 지점을 포착하는 데에도 실패하고 있다. 예컨대 콘텐츠산업 특수분류는 클래식 음악 공연이 라이브로 향유되는 동시에 음반·비디오물로 제작되어 공연의 향유와 음반의 소비가 함께 이루어지는 측면 등을 포착해내지 못한다. 다시말해 문화산업 또는 창조산업 발전의 기반을 구성하고 있는 기초예술 또는 순수예술 영역이나 박물관·미술관, 문화유산 영역

은 비산업영역으로 간주하고 해당 영역 내에서 이루어지는 경제활동이나 규모를 객관적으로 측정하거나 통계적으로 파악하기 위한 정책적 노력이 이루어지지 못했던 것이다.

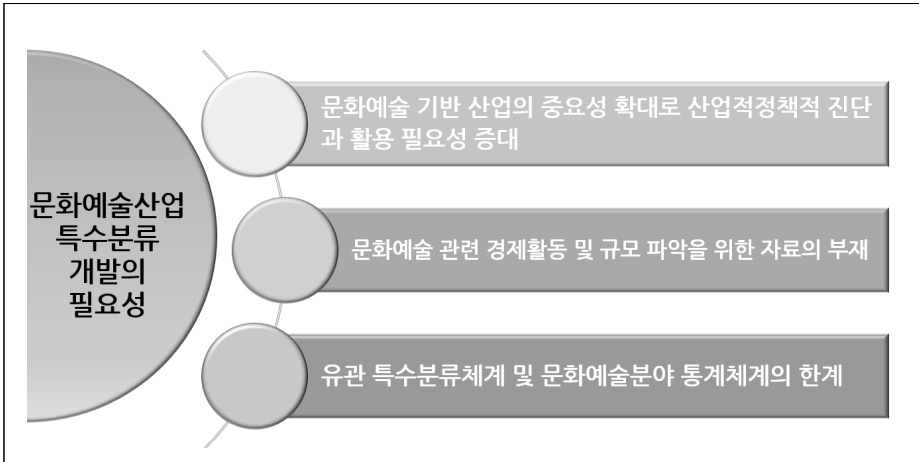
이는 앞서 살펴본 영국이나 미국에서 ‘창조산업’이나 ‘문화산업’의 범주에 비영리 예술분야나 문화시설 분야, 문화유산 분야를 명시적으로 고려하여 전체 문화예술산업을 포괄하는 산업분류체계를 별도로 제정하고 매년 그 경제규모와 영향을 파악하고 있는 것과 극명하게 비교되는 지점이라 할 수 있다.

이렇게 문화예술산업 전체를 아우르는 산업분류체계의 개발이 지연된 것은 콘텐츠산업 특수분류가 문화체육관광부가 주관하는 ‘문화예술’ 부문과 ‘문화산업’ 부문을 통합적으로 아우르는 분류체계로 개발되었다기보다는 ‘문화콘텐츠’와 ‘디지털콘텐츠’ 진흥을 위한 주무부처를 누가 맡은 것인가라는 문화체육관광부와 정보통신부 간 영역 갈등의 산물이었다는 점을 일차적인 원인으로 들 수 있다.

한편 문화예술부문, 특히 예술 부문에서 경제적 가치를 추구하는 ‘산업’영역으로 명명하는 것에 대한 심리적 저항과 반발이 컸다는 점, 전통적인 창작 영역 이외에 경제적 부가가치를 창출하는 ‘유통이나 소비 영역’에 대한 관심이 부족했다는 점도 문화예술산업을 파악하기 위한 분류기준의 개발을 늦추는 원인으로 작용했다. 이에따라 문화예술분야에서 그간 추진되어 온 대부분의 통계는 개별 예술인이나 단체들을 대상으로 그들의 인식과 활동현황을 설문조사의 형태로 집계하거나, 창작활동에 대한 지원건수와 지원액수를 파악하는 수준에 그치는 경우가 많았다. 드물게 ‘공연예술실태조사’나 ‘미술시장실태조사’와 같이 예술단체의 매출액이나 수입/지출 등에 대한 정보를 통해 예술분야의 실태를 산업적 관점에서 파악하고자 하는 시도도 이루어졌으나 일부 장르에 국한되거나, 특정 영역에 한정되어 전체 예술시장을 아우르는 통계정보나 데이터의 수집·축적은 이루어지지 못했다는 한계를 갖는다.

이러한 이유로 우리 문화예술 관련 산업활동의 흐름과 실태, 전체적인 경제규모와 영향을 파악하고 이를 통해 문화예술관련 산업의 발전을 위한 전략의 개발 및 정책환류를 위해 문화예술산업 특수분류체계를 개발하고 이를 정책적으로 활용할 필요성이 인정된다 하겠다.

[그림 2-3] 문화예술산업 특수분류 개발의 필요성



3. 산업특수분류 제·개정 절차¹⁷⁾¹⁸⁾

□ 산업특수분류 제·개정 절차와 검토내용

통계청은 특수분류를 지정할 경우 ‘수요파악→필요성 검토→분류체계 작성→관련기관 의견 수렴→특수분류 지정’의 절차를 따르고 있다. 통계분류포털 홈페이지에서 안내하고 있는 특수분류 제·개정 절차는 다음의 [그림]과 같다.

[그림 2-4] 산업특수분류 제·개정 절차



출처: 통계분류포털 홈페이지(https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/index.jsp#)

17) 통계분류포털 홈페이지(https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/index.jsp#)

18) 문화재청(2019), 문화유산산업 분류체계 수립.

통계분류에 대한 제정심의회는 2년 단위로 '수요발굴 및 이용실태조사(제·개정 수요발굴 및 타당성조사)'를 실시한다. 해당연도 5월에 신청 마감하며 10월 '경제분류위원회' 심의를 거쳐 최종결과물을 발표한다.

일반적으로 산업특수분류 제정 추진과정은 다음과 같이 이루어진다.

- i) 수요부처에서 기초연구용역을 통해 분류체계 수립
- ii) 분류체계 수립 후 1~2년 기간동안 1~2회 정도 시범조사를 실시하여 적정성 검토
(유관부처간 협의 병행)
- iii) 시범조사를 통한 안정화 단계를 거쳐 통계조정, 통계기준 검토
- iv) 2년 단위 제·개정 심의를 통해 산업특수분류 등록 여부 확정

특수분류체계 지정을 위해 필요한 요소들은 i) 분야별 정의/범주 설정 ii) 분류항목 구성 iii) 분류체계 구조(대,중,소) 설정 iv) 항목설명서 작성 v) 산업분류와 연계 vi) 모집단구축, 시험조사 vii) 분류재조정 viii) 수요기관 분류작성 동의요구 ix) 분류제정 및 서비스이다.

〈표 2-5〉 특수목적분류 제정 검토 내용

연번	검토내용
1	책임기관이 명확하게 명시되었나?
2	분류사용목적(통계작성/행정목적)이 구체적으로 명시되었나?
3	분류사용자가 무엇을 측정하는지 쉽게 식별할 수 있도록 분류개발 시 사용된 주요개념이 명확한가? ※ 분류레벨(대,중,소)이 결정되는데 사용된 개념, 산업분류의 경우 원재료, 생산과정, 산출물의 특성 고려
4	측정대상인 통계단위가 명확하게 명시되었나? / 통계단위들이 통계 집계시에 적합하게 구성되었나?
5	분류의 포괄범위가 명확한가? 관련 국제분류가 있는 경우 포괄범위가 일치하는가?
6	분류의 구조는 명확한가?
7	분류의 레벨수는 적절한가?
8	분류항목들의 명칭 및 정의가 쉽게 이해할 수 있게 정리되었는가? / 분류항목들이 상호배타적으로 설계되었는가?
9	부호구조는 논리적이고 체계적으로 설정되었는가? (숫자, 영문, 기호 등 Code structure)
10	분류를 사용할 기관 및 영향을 미칠 수 있는 이해관계자들이 식별되었는가? / 상기 기관들과 충분한 논의가 있었는가?
11	예비/시범조사를 통하여 분류적용의 적절성이 검증되었는가?
12	한국표준산업분류와의 연계표가 작성 가능한가?
13	분류를 사용하기 위한 구체적인 이행계획을 수립하였는가?
14	개정주기 및 분류항목 변경/수정기준에 대한 계획이 있는가?

□ 산업특수분류 등록 시 장점

통계작성기관이 새로이 작성하는 통계를 국가승인 통계화할 경우 통계청장의 승인을 받아야 하며(통계청법 제18조) 승인사항은 통계의 명칭, 작성목적, 작성사항, 방법, 분류 등으로 통계청장이 작성한 표준분류 이외의 분류를 작성하고자 할 때는 미리 통계청장의 동의가 필요하다(통계청법 제22조). 그러나 미리 통계청과 협의하여 분류를 작성하게 되면 관련통계의 국가승인통계 승인시 별도의 분류에 대한 검토 없이 승인이 가능하여 통계청 승인을 받아 특수분류 제정이 이루어질 경우 관련 통계작성 승인시 분류에 대한 검토 생략으로 신속한 승인이 가능해진다. 다만 관련 산업의 포괄범위가 불분명하거나 분류 범용성이 제한적인 경우 특수분류 제정에서 제한하고 있다.

특수분류를 기반으로 한 승인통계는 예산확보의 안정성, 통계작성의 지속성 담보 등이 가능하게 되며, 특수분류 제정을 통해 산업분류와 통계작성에서 국내외 선도적 역할도 가능할 수 있다. 특수분류 제정 내용은 국내는 물론 국제적으로도 선도적 역할이 가능하고 선진사례로 타 국가의 분류작성에 권고도 가능하다.

제2절 문화 유관 분야 특수분류 개발현황 및 시사점

1. 콘텐츠산업 특수분류 개발현황

1.1. 콘텐츠산업 특수분류의 제정배경 및 개요

가. 제정배경

- 1998년 이후 문화관광부와 정보통신부의 ‘콘텐츠’ 영역 갈등

1998년 국민의 정부 출범 이후, 21세기는 문화의 시대라는 표제아래 당시 문화관광부는 한국문화콘텐츠진흥원의 설립 등을 통해 문화콘텐츠 진흥에 적극적인 의지를 표명하였다. 하지만 문민정부 당시 정보고속도로 건설이라는 기치 아래 정보화, 세계화에 적극적인 역할을 감당했던 정보통신부 역시 위의 고속도로를 건설하더라도 차량, 즉 콘텐츠가 없다면 텅 빈 인프라에 그칠 것이라며 콘텐츠산업 육성에 깊은 관심을 기울였다. 이로 인해 국민의정부에서는 물론이고 참여정부 시기에도, 양 부처 사이에 콘텐츠산업 진흥의 주무 부처를 누가 맡느냐를 둘러싸고 잦은 힘겨루기가 이루어졌다.

- 2008년 정부조직법 개편으로 인한 콘텐츠 진흥 체계의 일원화

‘문화’ 콘텐츠는 문화관광부가 맡고, ‘디지털’ 콘텐츠는 정보통신부가 맡는다는 애매한 타협안이 깨지게 된 것은 2008년 이명박정부의 출범 이후 정부조직법개편으로 인해 ‘디지털 콘텐츠’ 분야까지 문화체육관광부가 맡게 되면서였다. 이로 인해 정보통신부의 담당 부서가 문화체육관광부로 이관되었으며, 2009년에는 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 문화콘텐츠센터, 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단 등 5개 기관이 통합하면서 한국콘텐츠진흥원이 출범하게 된다.

□ 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 통합 필요성 대두

2008년 정부조직법 개편, 2009년 한국콘텐츠진흥원 출범으로 인해 콘텐츠진흥체계가 일원화되면서, 양 부처가 ‘콘텐츠’ 분야와 관련해 발간해오던 기존의 통계조사의 통합 필요성도 대두되었다.

기존 문화산업통계는 ‘문화산업의 실태 및 동향을 파악하고, 문화산업 진흥 및 육성을 위한 지표로 활용’하려는 목적으로 2008년 기준조사까지 10회째 진행되고 있었으며, 기존 디지털콘텐츠산업통계는 디지털 콘텐츠 분야의 실태 파악을 위해 ‘2005년 기준조사부터 2008년 기준조사까지 4회째 진행’되고 있었다. 따라서 2010년 발간되는 2009년 기준조사부터는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계가 통합된 새로운 통계가 요구되었다. 이에 기존 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 DB를 통합하여 시계열을 유지하는 동시에, 디지털콘텐츠산업통계의 통계청 승인은 폐지하고 이를 문화산업통계와 통합하여 명칭을 콘텐츠산업통계로 변경하는 것으로 통계청의 승인을 받게 된다(2010년).

나. 개요

□ 콘텐츠산업 특수분류의 구성: 12개 영역

‘콘텐츠산업 특수분류’는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 분류체계 및 통계청의 한국표준산업분류체계를 바탕으로 2010년 제정되었는데, 콘텐츠산업 특수분류는 제정 당시 8개의 대분류, 22개의 중분류, 64개의 소분류로 구성되었으나, 콘텐츠산업 범위의 확대에 따라 2012년에 12개 대분류, 51개의 중분류, 131개의 소분류로 구성되는 분류체계로 개정되었다.¹⁹⁾

이후 콘텐츠산업 특수분류 체계는 12개 대분류 영역, 즉 1.출판산업, 2.만화산업, 3.음악산업, 4.게임산업, 5.영화산업, 6.애니메이션산업, 7.방송산업, 8.광고산업, 9.캐릭터산업, 10.지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업, 12.공연산업으로 구성되었다.

이를 바탕으로 ‘콘텐츠산업 통계조사 특수분류체계’도 구성되어 매년 조사에 적용되고 있다. 2010년 처음으로 제시된 콘텐츠산업통계 분류체계는 문화산업통계와 디지털

19) 한국콘텐츠진흥원 (2014) 2013 콘텐츠산업 통계 조사,

콘텐츠산업통계의 통합을 계기로 보다 일관적이고 신뢰할 만한 분류체계를 도출하고자 하였다.²⁰⁾ 그 결과, 기존 분류체계 정의의 혼란을 최소화하면서도 콘텐츠산업 전반을 다룰 수 있도록 하기 위해 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터는 문화산업통계 분류체계를 취했으며, 콘텐츠 솔루션은 디지털콘텐츠산업통계 분류체계를 취했다. 한편 ‘지식정보’는 기존 문화산업통계의 에듀테인먼트와 디지털콘텐츠산업통계의 정보, e-learning, 콘텐츠거래 및 중개부분을 통합하여 신설하였다. 공연은 특수분류 체계에는 포함되었으나, 실질적인 통계조사 과정에서는 당시 산업 규모 파악을 위한 체계적인 준비가 되어 있지 않은 것으로 파악하여 실험적으로 통계를 산출하여 부록에서 제시하였다.²¹⁾

[그림 2-5] 2010 콘텐츠산업 통계조사 분류체계²²⁾



20) 기존 문화산업통계는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트 등 10개 영역을 대분류로 삼아서 문화콘텐츠진흥원의 자체 실태조사와 타기관의 조사자료 인용을 통해 통계를 생산하였으나, 일관된 산업통계의 부재, 분류체계간 일관성 유지의 문제, 통계조사의 연속성 및 정확성 미흡이라는 비판을 받아왔다. 참고: 문화체육관광부 (2008) 문화산업통계 개선방안 연구: 콘텐츠산업 통계조사 매뉴얼

21) 한국콘텐츠진흥원 (2010) 2009 콘텐츠산업 통계 조사.

22) 한국콘텐츠진흥원 (2020) 2019 콘텐츠산업 통계 조사, p. 16

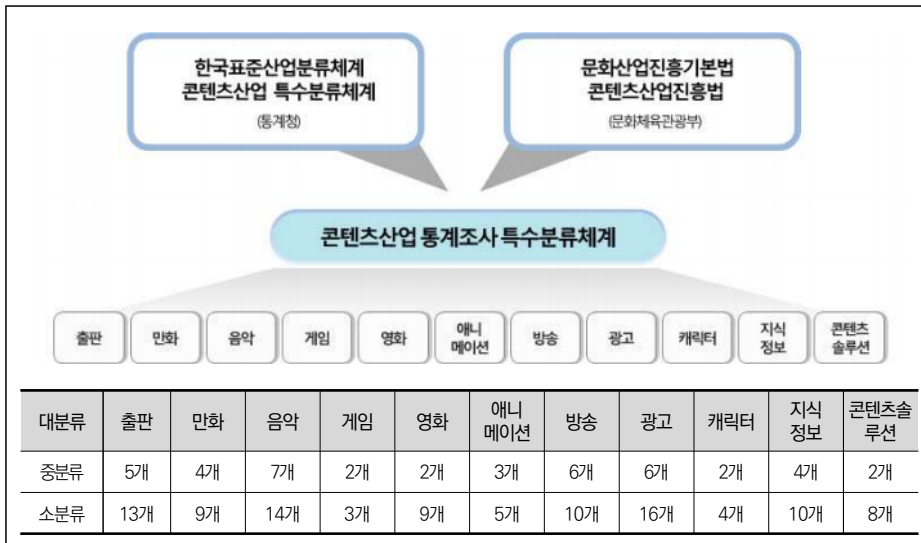
□ 2010~2019 콘텐츠산업 통계조사의 주요 변화

콘텐츠산업통계 분류체계는 소분류 및 통계의 시계열을 유지하고 변경에 따른 혼란을 최소화하기 위하여 매년 개선폭을 제한해왔으며, 변화가 필요할 경우 중장기 변경 계획을 수립하여 적용해왔다. 아래는 <2019 콘텐츠산업 통계조사>에서 그 간의 주요 변경 사항을 제시한 내용이다.

- 2010(2009년 기준) 콘텐츠산업통계부터는 지식정보산업 내에 가상세계 및 가상현실(스크린골프 등)업과 콘텐츠솔루션산업 내에 컴퓨터그래픽스(CG)제작업을 포함하여 조사
- 2014(2013년 기준) 콘텐츠산업통계에서는 다음의 일부 소분류들을 병합
 - 출판산업: 서적 및 잡지류 소매업과 인터넷서점(만화제외)을 서적 및 잡지류 소매업으로 병합
 - 만화산업: 만화서적 및 잡지류 소매업과 인터넷서점(만화부문)을 만화서적 및 잡지류 소매업으로 병합
 - 음악산업: 인터넷 음악서비스업과 모바일 음악서비스업을 인터넷/모바일 음악서비스업으로 병합, 음반 소매업과 인터넷 음반소매업을 음반소매업으로 병합
- 2016(2015년 기준) 콘텐츠산업통계부터는 영화산업 내에 온라인 배급업과 방송산업 내 IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)를 포함하여 조사
- 2018(2017년 기준) 콘텐츠산업통계에서는 다음의 일부 소분류들을 병합
 - 만화산업: 인터넷 만화콘텐츠 서비스와 모바일 만화콘텐츠 서비스를 인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스로 병합

이러한 결과로 최근 통계조사는 다음과 같은 분류체계를 구성하여 운용하였다.

[그림 2-6] 2019 콘텐츠산업 통계조사 분류체계²³⁾



23) 한국콘텐츠진흥원 (2020) 2019 콘텐츠산업 통계 조사, p. 16

1.2. 콘텐츠산업 특수분류의 주요 내용

전술하였듯이, 콘텐츠산업 통계조사는 콘텐츠산업 특수분류체계를 기반으로 관련 법령의 항목을 반영하여 나름의 통계조사 특수분류체계를 구성하여 운영하고 있다. 이로 인해 ‘공연’은 콘텐츠산업 특수분류에는 포함되어 있지만, 콘텐츠산업 통계조사 특수분류에서는 제외되는 등 여러 가지 차이가 발생한다. 본 연구는 문화예술산업 분류체계 구성을 위한 범위와 논리를 구축해야하는 목적을 가지고 있기 때문에 앞서 살펴본 ‘통계조사 특수분류’가 아니라 ‘콘텐츠산업 특수분류’ 자체에 대해 세밀하게 살펴보고자 한다.

〈표 2-6〉 콘텐츠산업 특수분류체계 구성²⁴⁾

대분류	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연
중분류	5개	4개	7개	2개	3개	3개	9개	6개	4개	4개	2개	2개
소분류	14개	10개	16개	13개	8개	5개	18개	19개	6개	10개	8개	4개

□ 출판산업

출판산업은 출판업, 인쇄업, 출판도소매업, 온라인 출판 유통업, 출판임대업이라는 5개의 중분류아래 14개의 소분류로 구성된다. 만화는 제외하고 있다.

〈표 2-7〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 출판산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
출판산업	출판업	일반 서적 출판업 (종이매체출판업)	신문, 잡지, 교과서(학습서적) 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팜플렛을 출판하는 사업체
		교과서 및 학습서적 출판업	초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체
		신문 발행업	사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(기관지, 전문지, 일반 상업지)하는 사업체
		잡지 및 정기간행물 발행업	전문적인 내용 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 연간 등의 잡지 및 정기간행물 등을 발행하는 사업체
		정기 광고간행물 발행업	부동산, 중고품 등 각종 상품 거래 안내, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 정기적인 광고간행물을 발행하는 사업체
		기타 인쇄물 출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체

24) 분석 자료는 통계청 홈페이지에서 21/08/24에 다운로드한 엑셀파일 〈콘텐츠산업 특수분류〉를 기준으로 하여 제시하였다.

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
	인쇄업	인쇄업	수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물을 각종 제판술에 의하여 인쇄하는 사업체(광고물 제외)
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체(만화 제외)
		서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체(만화 제외)
		계약배달 판매업 (신문배달판매)	신문 및 정기간행물을 배달하는 사업체
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체 (e-book제작 등)
		인터넷/모바일 전자출판서비스업	출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체
		인터넷서점 (만화제외)	오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등)
	출판 임대업	서적임대업 (만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체(만화 제외)

□ 만화산업

만화산업은 만화 출판업, 온라인 만화 제작·유통업, 만화책 임대업, 만화도소매업이라는 네 개의 중분류 아래, 10개의 소분류로 구성된다. 온라인 만화는 제작과 유통이 중분류 상에서 하나로 분류되고 있음이 주목된다.

〈표 2-8〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 게임산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
만화 산업	만화 출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(만화 전문으로 하는 학산, 대원씨아이, 서울문화사 등)
		일반 출판사 (만화부문)	일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양 만화 포함)를 발간하는 출판사(일반 출판사의 만화 출판)
	온라인 만화 제작 유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여 제작하는 사업체
		인터넷 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 서비스하는 사업체
		모바일 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 모바일로 서비스하는 사업체
	만화책 임대업	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 장소를 제공하거나 책을 임대하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
		서적임대(대여) (만화부문)	각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체 (장소 제공 안됨)
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체
		만화 서적 및 잡지류 소매	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체
		인터넷서점 (만화부문)	오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터넷파크도서 등)

□ 음악산업

음악산업은 음악제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 음반복제 및 배급업, 음반 도소매업, 온라인 음악 유통업, 음악 공연업, 노래연습장 운영업이라는 7개 중분류 아래, 16개의 소분류로 구성된다. 노래연습장 운영업의 적실성에 대한 논란이 있다.

〈표 2-9〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 음악산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
음악 산업	음악제작업	음악 기획 및 제작업	음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체 (CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체)
		음반(음원) 녹음시설 운영업	음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 사업체
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	음악관련 악보를 출판하는 업체
		기타 오디오물 제작업	기타 오디오물을 제작하는 업체(출판관련)
	음반복제 및 배급업	음반 복제업	음반을 복제하는 사업체
		음반 배급업	음반을 복제하는 사업체
	음반 도소매업	음반 도매업	음반을 도매하는 사업체
		음반 소매업	음반을 소매하는 사업체
		인터넷 음반 소매업	오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체
	온라인 음악유통업	모바일 음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체
		인터넷 음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체
		음원 대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체
		인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업 (CP)	음원을 제작하여 모바일 음악서비스 업체 및 인터넷 음악서비스 업체에 제공하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
	음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 사업체(단, 연극은 제외)
		기타 음악공연 서비스업	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체 (티켓발매 등)
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	연주자를 두지 아니하고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상. 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체

□ 영화산업

영화산업은 영화 제작, 지원 및 유통업과 DVD/VHS 제작 및 유통업이라는 2개 중분류 아래, 13개의 소분류로 구성된다. 만화, 음악과 마찬가지로 온라인 유통 시장이 커지면서, 관련 업체들이 빠르게 늘어나고 있는 상황이다.

〈표 2-10〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 영화산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
영화 산업	영화제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	일반 영화를 기획 및 제작하는 사업체(일반 영화/제작)
		영화 수입	해외 영화를 수입하는 사업체
		영화제작 지원	일반 영화제작에 관련된 필름가공, 필름의 편집, 더빙, 필름검사 등 제작 후 서비스를 하는 사업체
		영화 배급	일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 사업체
		극장 상영	실내 또는 야외에 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 사업체
		영화 홍보 및 마케팅	일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 사업체
		영화투자 조합	영화제작을 위해 개인 또는 단체가 출자하여 설립한 조합
	DVD/VHS 제작 및 유통업	DVD/VHS 제작	영화 DVD/VHS를 기획 및 제작하는 사업체
		DVD/VHS 도매	영화 DVD/VHS를 도매하는 사업체
		DVD/VHS 소매	영화 DVD/VHS를 소매하는 사업체
		DVD/VHS 대여	영화 DVD/VHS를 구입하여 대여하는 사업체
		DVD/VHS 상영	영화 DVD/VHS를 구입하여 모니터, TV, 프로젝터 등을 이용하여 비디오물 감상실을 운영하는 사업체
		온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체

□ 게임산업

게임산업은 게임 제작 및 배급업, 게임 유통업, 게임 도소매 및 임대업이라는 3개 중분류 아래, 8개의 소분류로 구성된다. 분류 체계의 구조가 가치사슬의 흐름에 따라 가장 단순하게 구조화되어있는 대분류라고 할 수 있다.

〈표 2-11〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 게임산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
게임 산업	게임 제작 및 배급업	게임 기획 및 제작업	게임을 기획 및 제작하는 사업체
		게임 배급업	제작된 게임을 배급하는 사업체
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 제공하는 시설을 운영하는 사업체(PC방)
		전자 게임장 운영업	컴퓨터가 아닌 전자게임을 갖춘 시설을 운영하는 사업체(싱글로케이션 포함)
	게임 도소매 및 임대업	게임기 도소매업	게임기를 도매 또는 소매하는 사업체
		게임 소프트웨어 도소매업	게임 소프트웨어를 도매 또는 소매하는 사업체(CD, DVD, 파일 등)
		게임기 임대업	게임기를 임대하는 사업체
		게임 소프트웨어 임대업	게임 소프트웨어를 임대하는 사업체(CD, DVD, 파일 등)

□ 애니메이션산업

애니메이션산업은 영화와 달리 제작업과 유통·배급업이 중분류 상에서 분리되어 있으며, 온라인 애니메이션 유통업까지 3개 중분류, 5개 소분류로 구성된다.

〈표 2-12〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 애니메이션산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
애니메이션 산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	창작 애니메이션 기획 및 직접 제작하는 사업체
		애니메이션 하청 제작업	애니메이션을 외주제작, 주문제작 및 재하청하는 사업체
		온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	인터넷용 및 모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 마케팅 및 홍보하는 사업체
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체(애니메이션만 해당)

□ 방송산업

방송산업은 지상파 방송, 유선방송, 위성방송, 방송채널사용사업, 방송영상물제작업, 인터넷영상물 제공업이라는 9개 중분류 아래, 18개 소분류로 구성된다. 광고산업과 함께 가장 복잡한 분류체계 구성을 보여주고 있으며, 최근 들어 인터넷 영상물 분야의 약진이 눈에 띈다.

〈표 2-13〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 방송산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
방송 산업	지상파 방송	지상파방송 사업자	방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체(TV, 라디오)
		지상파 이동멀티미디어 방송 사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송 사업체(지상파 DMB)
	유선방송	종합유선방송 사업자	다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체(종합유선)
		중계유선방송 사업자	지상파방송을 중계 및 송신하는 사업체(중계유선)
		음악유선방송 사업자	음반, 비디오물, 게임 등에 수록된 음악을 송신하는 사업체
	위성방송	일반위성방송 사업자	인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		위성이동멀티미디어 방송 사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체
	방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자	지상파방송 사업자, 종합유선방송 사업자 또는 위성방송 사업자와 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체(일반, 홈쇼핑, 데이터)
	전광판 방송	전광판방송 사업자	상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체
	방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	재정적인 지원이나 제작·설비 등을 방송 사업자 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체
	인터넷 영상물 제공업	인터넷방송영상물 서비스업	방송영상물을 콘텐츠화 하여 인터넷으로 서비스하는 사업체(곰TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등)
		인터넷TV 방송업	방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체(SBSi, iMBC, KBSi 등)
		인터넷프로토콜TV(IPTV)	초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체(KT의 olleh TV, SK브로드밴드의 B TV, LG의 U+ TV)
	방송영상물 배급 및 중개업	방송영상물 배급업	방송영상물 배급권을 획득하고, 방송사에 배급하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
		방송영상물 중개업	방송영상물 저작권자, 방송사 및 방송영상물을 방영하고자 하는 사업체 간에 계약이 성사되도록 조정하는 사업을 영위하는 사업체
		기타 방송영상물 서비스업	기타 방송영상물을 서비스하는 사업체
	방송관련 단체	방송영상산업 직능단체	방송영상산업 관련 업무를 영위하는 협회 및 단체
		방송영상산업 전문인력 양성기관	방송영상산업 관련 인력을 양성 또는 교육 시키는 기관

□ 광고산업

광고산업은 광고대행업, 광고제작업, 광고전문서비스업, 인쇄업, 온라인광고대행업, 옥외광고대행업이라는 6개 중분류 아래, 가장 많은 19개 소분류로 구성된다.

〈표 2-14〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 광고산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
광고 산업	광고 (종합) 대행업	광고대행·매체대행	광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체
		광고기획·전략대행	광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
	광고 제작업	CM·영상·카피·그래픽 제작	광고메시지, 광고물, 광고그래픽 등을 제작하는 사업체
		온라인 제작	배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체
		광고사진 스튜디오	광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영 및 카탈로그 촬영을 하는 사업체
		CI(Commercial Identity) 제작	기업의 상징, 마크, 로고타이프, 기업컬러 등을 제작하는 사업체
	광고전문 서비스업	마케팅·리서치	마케팅 활동의 기획, 수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보 수집하여 분석하는 사업체
		PR(Public Relations)	제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, 행사, 행사 기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체
		SP(Sales Promotion)	매스컴 매체에 하는 광고가 아니라 판매에 직결한 광고를 대행하는 사업체(DM광고, 프리미엄, 견본배포, 노벨티, 콘테스트, 소비자교육 등)
		이벤트	판매 촉진을 위한 행사의 기획·연출·제작·설계 등을 하는 사업체
		공간 디자인	전시 기획 및 제작, 전시 설치물 제작·관리, 인테리어 설계 및 시공 등을 하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
	인쇄업	인쇄	브로슈어, 카탈로그, 리프렛 전단, 원색 인쇄물, 책자, 포장물 및 사보 제작·편집하는 사업체
		제판	제판, 출력, 사진제판, 필름출력·제작 등의 사진, 인쇄, 제판 관련 서비스를 하는 사업체
	온라인업	광고대행	광고주를 대신하여서 온라인 광고물을 기획하고 이에 따라 효과적인 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 전달하기 위해 매체와 접촉하여 집행하는 사업체
		매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 온라인 광고 지면을 구입해 주는 업무를 하는 사업체
		광고기획·전략대행	온라인 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
		광고제작	배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체
	기타업	광고물 기획·편집	영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 사업체
		기타 (장비취급 등)	전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체

□ 캐릭터산업

캐릭터산업은 캐릭터 제작업과 캐릭터 상품 유통업이라는 4개 중분류 아래, 6개의 소분류로 구성된다. 개발과 라이선스를 소분류상 하나의 업종으로 제시하고 있음이 주목된다.

〈표 2-15〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 캐릭터산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체(캐릭터 디자인)
		캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체(캐릭터상품 제조)
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체 (모자, 귀걸이, 넥타이, 머리핀, 손수건, 브로치, 양말 등 포함)
		캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체
	캐릭터 놀이시설 운영업	캐릭터 놀이시설 운영업	엔터테인먼트형 및 오리지널 캐릭터가 다수 사용된 유아 및 아동용 놀이 시설을 운영하는 사업체(예: 브로로테마파크)
	캐릭터 상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 사업체

□ 지식정보산업

지식정보산업은 e-learning업, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업이라는 4개 중분류 아래, 10개의 소분류로 구성된다. 가상세계 및 가상현실업 아래 존재하는 4개 소분류중 2개가 스크린골프장에 관한 것이라는 점에 유의할 필요가 있다.

〈표 2-16〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 지식정보산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
지식정보산업	e-learning업	e-learning 기획업	유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습 프로그램을 기획하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획)
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획)
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체 (CP)
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	교육의 효과를 얻을수 있도록 고안된 학습용 게임, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체(오락성을 가미한 학습정보 기획 및 제작업)
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체 (인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스 제외)
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린 골프 시스템을 기획 및 제작하는 사업체
		스크린골프장 운영업	스크린 골프장을 운영하는 사업체
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	3차원 영상 등을 통해 디지털로 가상 환경을 만들어 사용자가 가상세계에서 현실세계와 유사한 느낌을 느낄 수 있도록 해주는 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업체
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	디지털 가상세계 콘텐츠를 사용하여 사용자가 현실세계와 유사하게 느낄 수 있는 가상현실 서비스를 제공하는 사업체

□ 콘텐츠솔루션

콘텐츠솔루션산업은 콘텐츠솔루션업과 컴퓨터그래픽스 제작업이라는 2개의 중분류 아래, 8개의 소분류로 구성된다. 8개 중 7개가 콘텐츠솔루션업의 소분류로서, 업종이라기 보다는 용역 및 서비스를 포함한 솔루션 유형으로 구성된다는 점을 기억할 필요가 있다.

〈표 2-17〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 콘텐츠솔루션산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
콘텐츠 솔루션 산업	콘텐츠 솔루션업	저작물	디지털콘텐츠를 제작 및 편집하기 위해 사용되는 저작도구 (영상, 게임, LMS, e-learning 등)(CG 제외)
		콘텐츠보호	유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등), 콘텐츠 보호
		모바일솔루션	모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼 (MMS/ SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼)
		과금/결제	웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등)
		콘텐츠관리시스템 (CMS)	온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
		콘텐츠전송네트워크 (CDN)	네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션
		기타 콘텐츠 솔루션	콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웹에이전스 등 용역 및 서비스
	컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업	컴퓨터그래픽스 (CG) 제작업	영화, 광고, 게임 등 분야의 영상 제작 과정에서 컴퓨터그래픽스 기술을 사용하여 영상을 보정 및 창작하는 사업체 (Computer Graphics)

□ 공연산업

공연산업은 공연업과 공연관련 서비스업이라는 2개의 중분류 아래, 4개의 소분류로 구성된다. 음악공연을 제외한 공연, 영화상연관을 제외한 시설 등 음악 및 영화와 중첩되는 부분을 제외한 실연 장르를 집중적으로 다루고 있는 분야이다.

〈표 2-18〉 콘텐츠산업 특수분류 체계에서 공연산업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
콘텐츠 솔루션 산업	공연업	공연기획 및 제작업	음악공연을 제외한 실연극 공연을 기획 및 제작하는 사업체
		공연시설 운영업	영화상영관을 제외한 실연극을 공연하는 시설을 운영하는 사업체
	공연 관련 서비스업	공연 및 제작관련 대리업	음악공연을 제외한 공연관련 제작자의 주문에 따라 제작자를 대리하여 장소 및 예약 등을 대리하는 사업체
		매니저업	예술가, 연예인, 스포츠인 등 일반적으로 공연을 대리하고 관리하는 사업체로 고객을 위하여 계약협상, 금전문제 관리, 경력 홍보 등을 수행하는 사업체

1.3. 콘텐츠산업 특수분류의 활용현황 및 특징

가. 활용현황

□ 콘텐츠산업 통계조사 실행

지금까지 살펴본 콘텐츠산업 특수분류체계는 무엇보다 국내 콘텐츠산업 분야의 신뢰할 수 있는 통계자료를 확보하기 위한 근거와 프레임워크를 제공하는 데 활용되고 있다. 한국콘텐츠진흥원은 매년 콘텐츠산업 특수분류체계에 근거를 둔 통계조사를 실행하여 콘텐츠산업 전반의 실태 및 동향 파악, 콘텐츠산업 진흥 및 육성을 위한 지표 관리, 콘텐츠산업 관련 통계 DB의 고도화를 추진해왔다.

이를 바탕으로 이용자 중심의 통계정보시스템을 운영함으로써 개별 콘텐츠기업, 언론 및 개인의 콘텐츠산업 정보 및 통계에 대한 다양한 관심, 욕구, 수요를 충족시키고 있다. 특히 지난 이십여 년에 걸친 한류(Korean Wave)의 지속적인 확산으로 인해 우리나라 콘텐츠의 해외시장 진출에 관한 통계 등은 국내에서만 아니라 해외에서도 매년 귀추가 주목되는 통계로 받아들여지고 있다.

□ 국제 및 타국가 통계와의 비교 및 연동

또한 콘텐츠산업 특수분류체계는 우리나라 산업 통계와 타국가의 산업 통계를 연동하여 비교 지표를 산출하거나 공통의 사업을 추진할 때에도 기준이 되고 있다. 가령, 문화체육관광부가 2017년 6월 발행한 〈한중문화콘텐츠산업 공동 통계분류체계 개발〉이란 보고서에서는 한국과 중국의 콘텐츠산업과 관련한 통계 산출을 위해 새로운 분류체계를 개발하고자 했다.²⁵⁾

양국의 콘텐츠산업 분야 기업체들이 곧바로 활용할 수 있는 통계 조사 자료를 산출하기 위해 한국의 “콘텐츠산업 특수분류체계”와 중국의 “문화 및 관련 산업 분류체계”를 비교분석하고 있으며, 해외의 주요 통계분류체계(예: 2009 UNESCO Frame for Cultural Statistics)를 분석하고 한중 콘텐츠산업 특수분류 코드의 연계표를 도출하고 있다. 해당 분석 자료를 검토하면, 여전히 정비가 필요한 중국의 관련 산업 분류체계에 비해, 우리의 콘텐츠 특수분류체계는 훨씬 더 잘 정비되어 있음을 파악할 수 있다.

나. 특징

□ 문화산업통계와 디지털콘텐츠통계의 통합으로 인한 이질성

콘텐츠산업 분류체계는 해당 산업의 가치사슬을 중분류와 소분류의 기준으로 채택하고 있기 때문에, 분류체계에 따른 통계조사의 결과도 가치사슬의 순서에 따라 배열된다. 하지만 기존 문화산업통계와 디지털콘텐츠통계의 통합 과정에서 대분류 사이의 이질성으로 인해 콘텐츠산업통계의 내부 구조가 다소간 어색한 지점이 있다. 지식정보산업과 콘텐츠솔루션산업의 경우, 심미적인 특성과 의미론적 특성을 모두 보유하고 있는 일종의 작품(work)을 기획, 생산, 유통, 향유하는 여타 영역의 가치사슬과는 차이가 있다. 이로 인해 중분류, 소분류의 내용과 형식이 다른 영역들과는 매우 차이가 있어 보인다. 분류체계의 일관성과 체계성 제고를 위해서 고민이 좀 더 필요한 대목이라고 할 수 있다.

□ 공연 산업에 대한 애매한 태도

분류체계 신설 이후 현재까지 꾸준히 12개 대분류가 유지되고 있지만, 통계 산출 시에는 실질적으로 11개가 활용되고 있다. 2010년 콘텐츠산업통계가 처음으로 콘텐츠산업분류를 마련하여 진행한 조사였는바, 이 조사에서는 ‘공연산업’을 대분류에 넣고 있었으나 “공연산업은 아직까지 산업에 대한 정의가 명확하지 않아”, 콘텐츠산업전체 산업규모에 포함시키지 않고 별도로 부록에서 다루었다. 당시 보고서에 따르면, 2011년 발간될 “2010년 기준 조사에서는 공연산업에 대한 정의를 명확하게 한 후 콘텐츠산업전체 산업규모에 포함시킬 예정”이었다. 하지만 최근에 발간된 2019년 콘텐츠산업통계에서

25) 문화체육관광부(2017) 한중문화콘텐츠산업 공동 통계분류체계 개발

는 “공연산업 총괄규모는 별도로 집계되는 점을 감안하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연 산업을 제외한 11개 산업 규모만을 포함”시킨다고 밝히고 있다. 즉 예전이나 현재나 ‘공연’과 같은 전통적인 예술분야와 콘텐츠산업의 정의 및 범위에 대한 논란이 엄존하고 있으며, 이로 인한 산업 통계의 애매함도 지속되고 있음을 확인할 수 있는 대목이다.

□ 디지털화 또는 디지털 컨버전스에 대한 지속적인 반영

‘문화(콘텐츠)산업’과 ‘디지털콘텐츠산업’의 통계를 통합하면서 등장한 콘텐츠산업 특수분류체계는 2010년부터 현재까지의 가장 주목할 만한 콘텐츠산업 트렌드라고 할 수 있는 디지털화(digitization)의 경향을 매우 적극적으로 분류체계에 반영하면서 변화되어 왔다. 대부분의 대분류 아래 온라인/디지털 생산과 유통이 포함되어 있음을 확인할 수 있으며, 이 영역이 산업에서 차지하는 비중도 해가 갈수록 커지고 있다.

예컨대, <2010년 콘텐츠산업통계>에서 ‘영화산업’이라는 대분류 아래는 영화 제작, 지원 및 유통업과 DVD/VHS 제작 및 유통업이라는 두 개의 중분류가 존재하였다. <2019년 콘텐츠산업통계>에서는 디지털온라인 유통업이 새로운 중분류로 등장하였다.²⁶⁾ DVD 제작 및 유통은 이 중분류 아래 하나의 소분류로 자리를 바꾸었다. 그 사이 진행된 디지털 컨버전스의 속도와 강도를 적극적으로 반영한 사례로 파악할 수 있다.

2. 저작권산업 특수분류 개발현황

2.1. 저작권산업 특수분류의 제정배경 및 개요

가. 제정배경

□ 저작권산업 분류체계 작성 배경

산업 구조가 다양화·다변화되면서 문화와 지식, 정보 등 무형물에 대한 거래 수요는 지속적으로 증가해왔으며, 저작권 등 지식재산권은 산업의 성장을 견인하는 중추적 역할을 담당하게 되었다. 이에 따라 저작권의 경제적 가치에 주목하며 저작권을 산업적 관점

26) 통계청에서 관리하는 ‘콘텐츠산업 특수분류’에서는 ‘콘텐츠산업 통계 특수분류’와 달리 여전히 DVD/VHS 제작 및 유통업이라는 중분류가 유지되고 있다.

에서 정량적으로 측정할 필요성 또한 꾸준히 제기되었다. Machlup(1962)은 저작권산업의 경제적 규모를 추정하는 방법론을 최초로 수립하였고, Rubin(1985)에 의해 산출 방법론을 체계적으로 발전시켰다.²⁷⁾ 이후 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization; WIPO, 이하 “WIPO”)는 저작권 산업연구 워킹그룹을 구성, 2003년 「Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries」(이하 “WIPO(2003)”)를 작성·발간하였다. WIPO(2003)는 저작권 연구가 그동안 전통적으로 법적 관점(legal perspective)에서의 분석에 치중해 온 점을 지적하고, 저작권이 일련의 생산(production)과 유통(distribution), 소비(consumption) 등 경제적 속성(economic characteristics of copyright)을 가지고 있음을 강조하였다. WIPO(2003)는 연구 목적으로 ① 저작권 및 관련 권리 기반 산업 조사에 관한 축적된 경험을 요약하고, ② 향후 국가의 창조 및 정보 부문에 관한 규모 및 경제적 기여도를 조사하고자 할 때 적용할 수 있는 지침, 권고사항, 조사방안 등 실용적 방법론을 설계하며, ③ 신뢰할 수 있는 데이터와 통용된 방법론에 따른 조사결과간의 비교 기준을 마련하기 위함으로 설정하였다.²⁸⁾ 그리고 연구목적에 따라 저작권 기반 산업(copyright-based industries)의²⁹⁾ 경제적 기여도(economic contribution) 산출 방법론을 연구·설계하였다. WIPO(2003)는 ① 저작권 기반 산업을 정의하고 ② 세부 영역 및 분류체계를 작성하였으며, ③ 해당 분류체계에 따라 저작권산업의 규모를 매출액, 부가가치, 고용, 대외거래 등으로 구분하여 산출할 수 있는 구체적인 방법론을 제시하였다. 이중에서도 WIPO(2003)의 가장 큰 성과는 바로 저작권산업 분류체계를 구체적으로 작성한 것이라고 할 수 있다. WIPO(2003)는 국가별·시기별로 비교가 가능한 저작권산업 규모를 산출

27) M. Rubin(1985), The Copyright Industries in the United States, An Economic Report Prepared for the American Copyright Council, American Copyright Council; 유상희(2019), 한국 저작권산업의 경제기여도 조사, 한국저작권위원회 저작권 관계자료 2019-11에서 재인용.

28) The purpose of *the Guide* is threefold: to summarize the existing experience in surveying the copyright and related rights-based industries; to develop a practical instrument in the form of guidelines, recommendations and survey methods to be considered and applied when undertaking future surveys with regard to the size and economic contribution of a nation's creative and information sector; and to establish a basis for comparison of future surveys built on reliable data and common methodologies.

29) ‘저작권 기반 산업’이 WIPO(2003)가 설계한 산업의 정확한 명칭일 것이나, WIPO(2003)의 방법론을 적용하여 산출한 연구들이 대부분 ‘저작권산업(copyright industries)’이라는 용어를 병용하고 있는 점, WIPO가 2015년 동 연구의 개정판을 발간하며 ‘저작권산업’이라는 용어를 채택한 점, WIPO(2003)의 산업분류 작성 방법론을 따른 우리나라 분류체계 명칭이 「한국 저작권산업 특수분류」인 점 등을 고려하여, 이하에서는 편의상 ‘저작권산업’이라 칭하기로 한다.

할 수 있도록 하기 위해, 저작권 산업 관련 경제활동을 4개의 포괄영역으로 구분하여 세부적으로 작성하였다. 그리고 세부 경제활동에 대응되는 통계분류로서 앞서 살펴 본 유엔 통계처(UNSD)의 국제표준산업분류(ISIC)와 연계·작성하였다. 다음 <그림>은 WIPO(2003)가 국제표준산업분류(ISIC)와 연계한 저작권산업 분류체계 예시를 나타낸 것이다.³⁰⁾

[그림 2-7] WIPO(2003) 저작권산업분류 및 ISIC 연계표(예시)

United Nations Industry Classification Codes corresponding to the Copyright-based Industries		
1. Core Copyright Industries Press and Literature		
Economic Activity	ISIC Rev.3.1. code	Description
Authors, writers, translators	9214, 7499	Class: 9214 - Dramatic arts, music and other arts activities Class: 7499 - Other business activities n.e.c. (for translation and interpretation)
Newspapers	2212	Class: 2212 - Publishing of newspapers, journals and periodicals
News and feature agencies etc.	9220	Class: 9220 - News agency activities
Magazines/periodicals	2212	Class: 2212 - Publishing of newspapers, journals and periodicals
Book publishing	2211	Class: 2211 - Publishing of books, brochures and other publications
Cards, maps, directories and other published material	2219	Class: 2219 - Other publishing
Pre-press, printing, and post-press of books, magazines, newspapers, advertising materials	2221 2222	Class: 2221 - Printing Class: 2222 - Service activities related to printing
Wholesale and retail of press and literature (book stores, newsstands, etc.)	5139 5239	Class: 5139 - Wholesale of other household goods Class: 5239 - Other retail sale in specialized stores
Libraries	9231	Class: 9231 - Library and archives activities

출처 : WIPO(2003)

WIPO(2003)가 연계표 작성에 사용한 국제표준산업분류(ISIC)는 앞서 분석한 바와 같이 우리나라를 포함한 유엔 회원국 대부분이 채택하고 있으며, 자국 또는 권역 내 표준산업분류와의 연계표를 작성·운용하고 있다. 따라서 WIPO(2003)의 분류는 저작권산업을 국가별로 횡단 비교하기 위한 국제적 기준으로 적합한 분류라 볼 수 있다.

30) 연계분류표 전문은 WIPO(2003) 부록에 수록된 ‘ANNEX II – United Nations Industry Classification Codes corresponding to the Copyright-based Industries’ 참조.

WIPO(2003)이 제시한 산업분류체계 및 방법론에 따라 약 40개 국가가 저작권산업 규모를 산출하였고, 산출 결과를 토대로 방법론을 일부 보완하여 2015년 개정판을 발간하였다.³¹⁾

□ 저작권산업 특수분류 제정 배경

한편, 우리 저작권법은 저작권의 산업적 중요성이 커지는 세계적 추세를 반영하여, 문화뿐 아니라 ‘관련 산업의 향상발전에도 이바지함’을 목적으로 하도록 2009년 4월 22일 입법 목적에 관한 규정을 아래와 같이 개정하였다.

〈표 2-19〉 저작권법 개정내용

저작권법 [법률 제8101호, 2006. 12. 28, 전부개정]	저작권법 [법률 제9625호, 2009. 4. 22, 일부개정]
제1조(목적) 이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.	제1조(목적) 이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업 의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.

출처 : 국가법령정보센터(<https://law.go.kr>)

그러나 FTA 발효 등 저작권산업의 경제적 중요성과 더불어 이에 따른 통계 생산 필요성이 지속적으로 커짐에도 불구하고, 저작권산업의 계량적 측정에 필요한 통계기반체계가 부재하다는 지적이 제기되었다.³²⁾ 그리고 통계기반 부재로 인해 국내 저작권산업의 범위 및 분류기준에 대한 체계가 없어 정책 전후 산업의 사회경제적 파급 효과의 측정에 대한 정책·연구 수요를 충족할 수 없는 어려움이 있었다. 하지만 이후 2011년 2월 WIPO에서 ‘한국 저작권산업의 경제적 기여도 연구’를 제안하였고, 문화체육관광부에서 WIPO의 연구 제안을 수락하여 연구를 수행하여 이 때 WIPO(2003)의 산업분류를 참고한 한국 저작권산업의 분류체계를 작성하며 아울러 특수분류로의 제정을 추진하였다.

31) WIPO (2015), Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright Industries, 2015 Revised Edition, World Intellectual Property Office (WIPO), 2015.

32) 통계청(2011), 저작권산업 특수분류 제정 개요. 이하 동 단락의 전반적인 내용은 동 자료를 인용하였다.

나. 개요

□ 저작권산업 특수분류 제정 추진경과

2011년 4월부터 5월까지 문화체육관광부는 저작권산업 분류체계 관련 선행 연구를 검토하고, 저작권산업 분류와 한국표준산업분류(KSIC) 간의 연계표를 작성하였다. 그리고 한국문화정보센터와의 공동 참여 및 통계청, 한국은행, 한국저작권위원회의 협조로, 당해연도 6월부터 8월까지 3개월에 걸쳐 ① 저작권산업 분류 제정안에 대한 세부 검토와 ② 통계청 특수분류 상정을 위한 절차를 주요 안건으로 한 자문위원회를 개최하여 저작권산업 분류체계 작성(안)에 대한 중간점검과 수정·보완 작업을 실시하였다. 이후 문화체육관광부 내 관련 부처와의 논의와 의견 조율을 통해 저작권산업 특수분류(안)의 활용성을 검토하였고(9월), 통계청에 ‘한국 저작권산업 특수분류(안)’ 제정을 요청하였다(10월). 특수분류 제정의 승인 주체인 통계청은 저작권산업 특수분류(안)에 대한 통계분류 요건의 적절성을 검토하고, 관련 기관을 대상으로 의견 조화를 실시하였다(10월). 이후 문화체육관광부의 최종 수정 요구를 반영하여 11월, 최종적으로「한국 저작권산업 특수분류」, 영문명 ‘Korean Standard Copyright Industrial Classification (KSCIC)’가 통계청 특수분류로서 제정 승인되었다.

「한국 저작권산업 특수분류」는 경제부문의 특수분류 중 하나로 통계청 통계분류포털(<https://kssc.kostat.go.kr/>) 및 문화체육관광부 문화센터(<http://stat.mcst.go.kr/>), 한국저작권위원회(<http://www.copyright.or.kr/>) 웹사이트 등에 공시되어 있다. 그리고 이후 한국표준산업분류의 개정(2017. 1. 13.)에 따라³³⁾ 한국 저작권산업 특수분류-한국표준산업분류 연계표가 한 차례 개정되었다.³⁴⁾

2.2. 저작권산업 특수분류의 주요 내용

□ 저작권산업 정의

앞서 살펴본 바와 같이, 한국 저작권산업 특수분류는 저작권산업의 정책결정의 계량적 근거로서 필요한 분류체계를 수립하기 위해 WIPO가 작성한 저작권산업 분류체계를

33) 통계청 고시 2017-13호, 한국표준산업분류 제10차 개정(2017. 1. 13.).

34) 한국 저작권산업 특수분류-제10차 한국표준산업분류 연계표 개정(2018. 12.).

근거로 제정되었다. WIPO (2003; 2015)의 저작권산업은 ‘창작물 및 보호대상물(소설·시·음악·미술·지도·설계도안·영화·소프트웨어 등)의 창작, 생산, 공연, 방송, 전시 또는 도소매 활동을 영위하는 산업과 저작권이³⁵⁾ 그 산업의 수립에 중요한 역할을 하는 산업’으로 정의하였고,³⁶⁾ 우리 저작권산업 특수분류도 이를 그대로 채택하였다. 정의에 의하면 저작권산업은 저작권으로 보호되는 저작물의 직접적인 생산에 국한하지 않고 저작물을 제공하기 위한 고정물의 수단, 유통, 이용(소비)에 이르는 경제 활동 전반을 포괄한다. 이는 저작권의 발생이나 이용의 주체가 어느 일방이 아닌 상호·연쇄적으로 이루어지는 특성을 고려한 것으로 볼 수 있다(유상희, 2019). WIPO (2003; 2015)는 위의 저작권산업 정의에 따라 창작과 문화 등 저작권에 기반을 둔 산업의 광범위한 경제적 활동을 계량적으로 측정하기 위하여 저작권산업을 4개의 포괄 영역으로 구분하였고, 이는 그대로 한국 저작권산업 특수분류의 대분류로 채택되었다. WIPO (2003; 2015)는 저작권산업의 포괄영역을 저작권과 관련된 산업 내에서 저작권이 차지하는 비중인 ‘저작권 요소(copyright factor)’에 따라 각각 핵심 저작권산업(core copyright industries), 상호의존 저작권산업(interdependent copyright industries), 부분 저작권산업(partial copyright industries), 저작권 지원 산업(non-dedicated support industries)으로 구분하고, 각 영역별 정의를 다음과 같이 수립하였다.³⁷⁾

- 핵심 저작권산업(core copyright industries):

작품 및 기타 보호대상물의 창작, 생산, 제조, 공연, 방송, 통신 및 전시, 혹은 유통 및 판매에 전적으로 종사하는 산업

- 상호의존 저작권산업(interdependent copyright industries):

그 기능이 전적으로 혹은 주로 작품 및 기타 보호대상물의 창조생산 및 사용을 가능하게 하는 기기의 생산, 제조 및 판매에 종사하는 산업

- 부분 저작권산업(partial copyright industries):

일부의 활동이 작품 및 기타 보호대상물과 관련되어 있는 산업으로서 작품 및 기타 보호대상물의 창조, 생산, 제조, 공연, 방송, 통신, 전시 또는 유통 및 판매에 관여

35) 여기서의 저작권은 1886년 베른 협약(Berne Convention)에서 규정한 ‘창작물을 만든 이(저작자)가 자기 저작물을 통제하고, 그로부터 이익을 얻을 수 있는 권리’로 정의된다(문화체육관광부(2012), 한국 저작권산업 특수분류 설명서).

36) WIPO(2003); 유상희(2019)에서 재인용.

37) 문화체육관광부(2012)에서 재인용.

하는 산업

- 저작권 지원 산업(non-dedicated support industries):

활동의 일부분이 작품 및 기타 보호대상물의 방송, 통신, 판매 및 유통에 기여하는
산업으로 그 활동이 핵심 저작권산업에 포함되지 않는 산업

□ 분류체계

한국 저작권산업 특수분류 체계는 위 저작권 산업의 포괄영역에 관한 정의를 참고하여 국내 산업 실정에 맞게 작성되었으며, 총 4단계로 구성된다.³⁸⁾ 1단계는 위에서 살펴본 저작권산업의 4개 포괄영역을 의미하고, 한 자리의 대분류 코드를 부여한다. 2단계는 WIPO (2003; 2015)에서 제시한 53개 세부 항목을 준용한 분류로서, 3자리의 중분류 코드를 부여한다. 3단계는 중분류의 하위 분류인 세분류로 5자리 세분류 코드를 부여하며, 4단계는 세분류의 하위 분류로서 7자리의 세세분류 코드를 부여한다. 이러한 코드 체계를 예시를 통해 설명하면 아래 <표 2-20>와/과 같다.

<표 2-20> 한국 저작권산업 특수분류 코드 체계 예시

구분	저작권산업		
	분류코드	분류명	분류 정의
1단계	1	핵심 저작권산업	WIPO(2003)의 4개 포괄영역 중 첫 번째 영역
2단계	101	출판 및 문학	WIPO(2003)의 53개 세부 항목 준용
3단계	10101	작가 및 번역활동	출판 및 문학 분야 주요 창작활동의 주체
4단계	1010101	비공연 예술가 (출판 및 문학 분야)	독립적으로 출판 및 문학 분야에서 비공연 예술 활동에 종사하는 예술가
	1010102	번역 서비스업	출판 및 문학 분야에서 번역서비스를 제공하는 산업 활동

출처 : 문화체육관광부(2012)

저작권산업 특수분류는 저작권산업의 통계 산출을 목적으로 작성된 바, 한국표준산업 분류 등 공식분류와의 연계성을 높이고 보다 정확한 경제적 규모 산출을 도모할 필요가 있다. 이를 위하여 한국 저작권산업 특수분류는 가장 세부적인 하위 분류인 세세분류에 대해 각 업종별로 상세한 정의를 설계하고, 각 업종의 이해를 도울 수 있는 경제활동

38) 문화체육관광부(2012).

예시와 제외되는 경제활동을 함께 제시하였다. 앞서 예시를 통해 제시한 핵심 저작권산업 내 ‘출판 및 문학’ 활동의 세세분류별 산업 정의와 예시 또는 제외되는 경제활동을 열거하면 다음 <표 2-21>와/과 같다.

<표 2-21> 핵심 저작권산업 내 세세분류별 산업정의 및 예시·제외 경제활동(출판 및 문학 예시)

분류코드	분류명	분류 정의	예시/제외
1	핵심 저작권산업		
101	출판 및 문학		
10101	작가 및 번역활동		
1010101	비공연 예술가 (출판 및 문학 분야)	독립적으로 출판 및 문학 분야에서 비공연 예술 활동에 종사하는 예술가(1인 산업활동 포함)	(예) 저술가, 작가(필자)
1010102	번역 서비스업 (출판 및 문학 분야)	출판 및 문학 분야에서 번역서비스를 제공하는 산업 활동	(예) 번역 서비스 (제) 수화 서비스, 통역 서비스
10102	신문 발행업		
1010200	신문 발행업	일반대중이 관심을 갖는 뉴스를 제공하기 위하여 일간 및 주 3일 이상 발생하는 신문을 발행하는 산업활동	(예) 경제신문, 스포츠신문, 일반신문 (제) 생활정보지, 주간지
10103	뉴스 및 사진제공업		
1010300	뉴스 제공업	신문 또는 정기 간행물의 발행사, 방송사, 정보제공업자 등에 뉴스리포터, 뉴스사진 등을 공급하는 산업활동	(예) 뉴스, 뉴스사진 공급 (제) 자유기고가, 화가 서비스
10104	잡지, 정기간행물 발행업		
1010401	잡지 및 정기간행물 발행업	전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 주간, 월간, 계간, 연간 등의 정기간행물, 잡지, 정보간행물, 전자간행물, 기타간행물 등을 발행하는 산업활동	(예) 주간지, 월간잡지, 계간잡지, 일간 정보간행물 발행 (제) 신문발행
1010402	정기 광고간행물 발행업	부동산, 중고품 등의 각종 상품의 거래, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 산업활동	(예) 생활정보지, 광고간행물(벼룩시장, 교차로) (제) 신문발행
10105	서적 출판업		
1010501	교과서 및 학습서적 출판업	초·중·고등학교 교과서 및 교과관련 학습지, 참고서 등을 출판하는 산업활동	(예) 교과서, 학습지, 참고서
1010502	만화 출판업	만화를 출판하는 산업활동	(예) 만화책
1010599	기타 서적 출판업	신문, 잡지, 정기간행물, 교과서 및 학습서적, 만화를 제외한 기타 각종 서적, 팜플렛을 출판하는 산업활동	(예) 소설, 여행가이드, 전화번호부, 동화책

분류코드	분류명	분류 정의	예시/제외
			(제외) 악보 등 음악책 출판, 지도 및 해도 제작
10106	카드, 지도, 기타 인쇄물 출판업		
1010600	기타 인쇄물 출판업 (카드, 지도 등)	기타 출판업으로서 우편엽서, 시간표, 캘린더, 예술품제품 및 기타 인쇄물을 발행하는 산업활동, 각종 마이크로출판물의 발행도 여기에 포함	(예) 축하카드, 우표, 마이크로출판물 발행 (제) 지도제작업, 사진 인쇄물 발행, 판화 및 미술품 발행
10107	서적, 잡지, 신문, 광고물의 인쇄업		
1010701	경인쇄업 또는 마스터인쇄 (서적, 잡지, 신문, 광고물)	수수료 또는 계약에 의해 각종 서적, 잡지, 신문, 광고물 관련 인쇄물을 프린트, 공판 또는 마스터 제판술에 의해 인쇄하는 산업활동	(예) 서적인쇄(프린트, 공판인쇄), 신문 및 광고물 인쇄(마스터제판 인쇄) (제) 스크린 인쇄, 의류 인쇄
1010702	스크린인쇄업 (서적, 잡지, 신문, 광고물)	수수료 또는 계약에 의해 각종 서적, 잡지, 신문, 광고물 관련 인쇄물을 스크린 제판술에 의해 인쇄하는 산업활동	(제) 섬유제품(의류) 제조 관련 인쇄
1010797	기타 인쇄업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	경인쇄 및 스크린 인쇄 이외의 기타 각종 제판술에 의한 각종 서적, 잡지, 신문, 광고물 관련 출판물 및 인쇄물을 인쇄하는 산업활동	(예) 석판인쇄, 고무판 인쇄, 목각판인쇄 (제) 사진제판 인쇄
1010703	제판 및 조판업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	수수료 또는 계약에 의하여 전산식자와 각종 플라스틱판, 동판, 목판, 석판 등의 각종 제판 및 조판하는 산업활동	(예) 전산식자 제판, 디지털 제판 (제) 인쇄용 사진 제판
1010704	제책업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	수수료 또는 계약에 의하여 각종 서적 및 잡지, 신문, 광고물 등의 출판 인쇄물을 제책하는 산업활동	-
1010798	기타 인쇄 관련 산업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	수수료 또는 계약에 의하여 각종 서적 및 잡지, 신문, 광고물 등의 출판 인쇄물에 인쇄물 가공활동과 같은 기타 인쇄 관련 서비스업	(예) 금박처리, 모서리 다듬기 (제) 인쇄물이 섬유일 경우
10108	출판 및 문학 유통업		
1010801	서적, 잡지 및 신문 도매업	각종 서적, 간행물, 팜플렛, 신문 및 기타 인쇄물 등을 도매하는 산업활동. 비디오 및 음악 이외의 현상기록물을 도매 포함	(예) 서적 도매, 어학 교재 및 테이프 도매
1010802	서적 및 잡지류 소매업	각종 서적, 신문 및 잡지류를 소매하는 산업활동	(예) 서적 및 신문 도매, 기록매체 출판물 소매
1010803	서적 임대업	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 산업활동. 회화테이프 임대도 포함	(예) 만화책 임대 (제) 도서관, 자료실 및 시청각실 운영, 독서실

분류코드	분류명	분류 정의	예시/제외
1010804	문구용품 소매업	문구용구, 필기용구와 회화용구를 소매하는 산업 활동	(예) 인쇄용지, 노트, 연하장 등
10109	도서관 운영업		
1010900	도서관 및 기록보존소 운영업	열람시설을 갖추고 도서열람 서비스를 제공하는 도서관, 시청각실, 자료 센터, 기록보존소 등을 운영하는 산업활동. 이 사업체는 기록물들을 인터넷 등으로 제공할 수 있음	(예) 도서관, 시청각실 (제) 서적 임대, 데이터베이스 구축

또한, 공식통계를 활용한 저작권산업의 규모 산출을 가능하게 하고 국가별 비교의 정확성을 제고하기 위해, 저작권산업의 가장 하위분류인 세세분류를 기준으로 통계청의 표준분류 중 하나인 한국표준산업분류와 연계하였다. 한국표준산업분류에 따라 작성되는 국가통계를 수집·가공하여 세세분류에 연계하거나, 한국표준산업분류의 분류별 정의 및 경제활동 예시를 교차 참조하여 한국 저작권산업 특수분류에 따른 경제활동을 직접적으로 조사함으로써 각 분류별 경제적 규모·실태를 도출·파악할 수 있다. 아래의 표는 핵심 저작권산업 중 ‘출판 및 문학(특수분류코드 101)’ 분야의 세세분류를 한국표준산업분류 코드로 연계한 내용을 나열한 것이다.

〈표 2-22〉 핵심 저작권산업 내 세세분류별 한국표준산업분류 연계표(출판 및 문학 예시)

한국 저작권산업 특수분류(KSCIC)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
1	핵심 저작권산업		
101	출판 및 문학		
10101	작가 및 번역활동		
1010101	비공연 예술가(출판 및 문학 분야)	90132*	비공연 예술가
1010102	번역 서비스업(출판 및 문학 분야)	73902*	번역 및 통역 서비스업
10102	신문 발행업		
1010200	신문 발행업	58121	신문 발행업
10103	뉴스 및 사진제공업		
1010300	뉴스 제공업	63910	뉴스 제공업
10104	잡지, 정기간행물 발행업		
1010401	잡지 및 정기간행물 발행업	58122	잡지 및 정기간행물 발행업
1010402	정기 광고간행물 발행업	58123	정기 광고간행물 발행업
10105	서적 출판업		
1010501	교과서 및 학습서적 출판업	58111	교과서 및 학습서적 출판업
1010502	만화 출판업	58112	만화 출판업

한국 저작권산업 특수분류(KSCIC)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
1010599	기타 서적 출판업	58119	기타 서적 출판업
10106	카드, 지도, 기타 인쇄물 출판업		
1010600	기타 인쇄물 출판업(카드, 지도 등)	58190	기타 인쇄물 출판업
10107	서적, 잡지, 신문, 광고물의 인쇄업		
1010701	경인쇄업 또는 마스터인쇄(서적, 잡지, 신문, 광고물)	18111	경 인쇄업
1010702	스크린인쇄업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	18112	스크린 인쇄업
1010797	기타 인쇄업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	18119	기타 인쇄업
1010703	제판 및 조판업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	18121*	제판 및 조판업
1010704	제책업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	18122	제책업
1010798	기타 인쇄 관련 산업(서적, 잡지, 신문, 광고물)	18129*	기타 인쇄관련 산업
10108	출판 및 문학 유통업		
1010801	서적, 잡지 및 신문 도매업	46453	서적, 잡지 및 신문 도매업
1010802	서적 및 잡지류 소매업	47611	서적 및 잡지류 소매업
1010803	서적 임대업	69291	서적 임대업
1010804	문구용품 소매업	47612*	문구용품 소매업
10109	도서관 운영업		
1010900	도서관 및 기록보존소 운영업	90211*	도서관 및 기록보존소 운영업

2.3. 저작권산업 특수분류의 활용 현황 및 특징

가. 활용 현황

통계법 제22조(표준분류) 제2항에 의거,³⁹⁾「한국 저작권산업 특수분류」의 제정 이후 저작권 산업 규모를 산출하기 위해서는 통계청장이 작성·고시하는 표준분류체계에 따라 작성하여야 한다.⁴⁰⁾ 한국저작권위원회는 2011년 한국 저작권산업 특수분류 제정 이후 저작권산업의 경제적 규모를 한국표준산업분류에 따른 통계청 공식통계를 이용, WIPO (2003; 2015)의 방법론에 따라⁴¹⁾ 2013년부터 자체적으로 산출하고 있다. 또한 2017

39) 통계법 제22조(표준분류) ②통계작성기관의 장은 통계를 작성하는 때에는 통계청장이 제1항에 따라 작성·고시하는 표준분류에 따라야 한다. 다만, 통계의 작성목적상 불가피하게 표준분류와 다른 기준을 적용하고자 하는 때에는 미리 통계청장의 동의를 받아야 한다.

40) 한국표준산업분류, 한국표준질병사인분류, 한국표준직업분류, 한국표준무역분류, 한국표준교육분류(영역, 교육수준 부문), 한국표준건강분류를 의미한다.

41) 저작권과 관련도가 낮은 산업이 과대 계상되지 않도록 저작권산업의 포괄영역(핵심, 상호의존, 부분, 지원) 별로 요소비중(copyright factor)을 차등적으로 부여하여 적용하도록 하는 등 산업 규모 산출에 관한 상

년 통계청이 지정·승인한 통계작성기관으로서 국가승인통계인 〈저작권 통계〉를 작성하고 있는데, 위의 저작권산업 규모에 관한 자체 산출 결과의 일부를 〈저작권 통계〉의 여러 작성 분야 중 ‘산업 분야’의 통계로 공표하고 있다. 한국저작권위원회의 〈저작권 통계〉 산업 분야 내 작성 항목은 다음과 같이 구성되어 있다.

〈표 2-23〉 〈저작권 통계〉 산업 분야 작성항목

작성항목	설명
전체 저작권산업 매출액	2010년 ~ 2018년 핵심·상호의존·부분·지원 산업의 매출액의 합계를 백만 원 단위로 제시(실질, 명목)
전체 저작권산업 부가가치	2010년 ~ 2018년 핵심·상호의존·부분·지원 산업의 부가가치 금액의 합계를 백만 원 단위로 제시(실질, 명목)
전체 저작권산업 고용자 수	2010년 ~ 2018년 핵심·상호의존·부분·지원 산업의 고용자 수 합계를 명 단위로 제시
핵심 저작권산업 부문별 매출액	2010년 ~ 2018년 핵심저작권산업 내 9개 중분류에 해당하는 매출액을 백만 원 단위로 제시(실질, 명목)
핵심 저작권산업 부문별 부가가치	2010년 ~ 2018년 핵심저작권산업 내 9개 중분류에 해당하는 부가가치 금액을 백만 원 단위로 제시(실질, 명목)
핵심 저작권산업 부문별 고용자 수	2010년 ~ 2018년 핵심저작권산업 내 9개 중분류에 해당하는 고용자 수를 명 단위로 제시
GDP 비중	전체 및 핵심 저작권산업의 부가가치 규모를 전체 산업의 GDP로 나눈 비중값을 % 단위로 제시(실질, 명목)
고용 비중	전체 및 핵심 저작권산업의 고용 규모를 전체 취업자 수로 나눈 비중값을 % 단위로 제시

위 〈저작권 통계〉 산업 분야 작성항목별 통계 자료는 한국저작권위원회 웹사이트(<https://www.copyright.or.kr>) 및 통계청 국가통계포털(KOrean Statistical Information Service, KOSIS)을⁴²⁾ 통해 매년 공표하고 있다.

또한, 한국저작권위원회는 한국 저작권산업 특수분류를 활용하여 산출된 저작권산업 규모를 토대로 하여 매년 별도의 분석을 거친 「한국 저작권 산업의 경제기여도 조사」 연구 보고서를 발간함으로써, 저작권산업 관련 정책 수립을 위한 근거 자료를 지원하고 있다. 저작권산업에 대한 축적된 산출 결과를 바탕으로, 2020년 2월 문화체육관광부에서는 저작권산업의 가장 핵심적인 영역인 핵심 저작권산업의 경제적 규모를 토대로 향후 10년간

세한 방법론을 제시하고 있다. 저작권산업 분류체계에 따른 경제적 규모 산출과 관련한 자세한 내용은 WIPO (2003; 2015) 참조.

42) 국가통계포털 웹사이트 <https://kosis.kr>

의 정책 비전을 제시한 바 있다.⁴³⁾ 이외에도 저작권 관련 학계와 산업계 등에서 저작권산업의 정의와 경제기여도를 인용하거나 의사결정에 활용하고 있다.

나. 특징

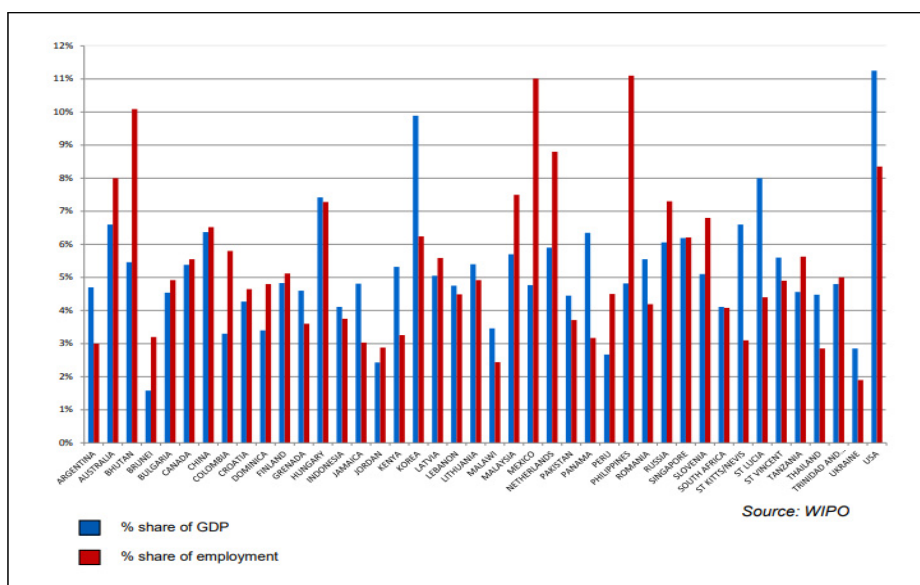
한국 저작권산업 특수분류를 활용하여 산출하고 있는 저작권 산업의 경제기여도는 과거 산출 결과와의 종단적(longitudinal)⁴⁴⁾ 비교뿐만 아니라 해외 저작권 산업과의 국가 간 비교가 가능한 장점이 있다. WIPO는 1977년부터 WIPO 회원 국가들을 대상으로 적극적으로 자국 저작권산업의 규모를 산출하도록 독려해왔으며(문화체육관광부, 2011), 앞서 언급한 저작권 산업의 경제기여도 조사에 관한 가이드를 제정·제공함으로써 저작권 산업 규모에 대한 국가 간 비교 가치를 크게 제고하였다(WIPO, 2015). 앞서 살펴본 바와 같이, 한국 저작권산업 특수분류는 WIPO(2003; 2015)의 분류체계를 주된 기반으로 하여 작성되었다. 그리고 한국 저작권산업 특수분류가 근거로 하는 WIPO(2003; 2015)는 세계 각국에서 가장 널리 운용되는 분류체계라 할 수 있는 유엔통계처의 국제표준산업분류(ISIC)와 연계표를 가지고 있어, ISIC과 자국 표준산업분류를 연계한 국가라면 이론상 산업규모를 정확하게 비교할 수 있다. 산업분류의 국제적 비교성은 통계분류체계를 작성하고 특수분류로의 제정을 추진함에 있어 간과할 수 없는 중요한 요건이다. 우리나라 통계당국은 통계분류를 ‘표준분류’와 ‘특수분류’로 구분하는데, 표준분류는 이미 통용되는 국제분류를 번역하는 것을 전제로 하는 한편, 특수분류는 관련 산업계에서 자체적으로 분류제정의 필요성을 발굴하거나 소관 부처의 요청에 따라 개발된다. 특수분류는 국내 산업실정을 반영하고 정책결정(policy-making) 대상 산업 중 이른바 통계사각지대에 놓인 업종을 작성에 포함시키는 목적도 가지고 있다는 점에서, 표준분류 작성에 비해 국제 비교성에 관한 요건은 다소 완화되었다고 볼 수 있다. 다만 실질적으로 정책당국이 정책 결정 과정에서 리스크를 줄이고 다양한 변수를 선제적으로 고려하기 위해서는 해외 주요국의 정책 사례를 참고하여 정책안을 검토하지 않을 수 없다. 따라서 어떤 특수분류 체계를 작성·제정함에 있어 해외 주요국의 산업과 비교가 가능하지 않다면 분류의 정책적 활용에 관한 효용성 또한 담보할 수 없을 것이다. 따라서 저작권 특수분류 체계 또한 제정

43) 문화체육관광부, 저작권 비전 2030 - 문화가 경제가 되는 저작권 강국, 2020. 2. 4. 보도자료; 한국저작권위원회(2020), 한국 저작권 산업의 경제기여도 조사에서 재인용.

44) 또는 ‘시계열적 비교’ 라고도 한다.

단계에서 WIPO의 지침을⁴⁵⁾ 대부분 그대로 따르고자 하였으며, 정기적으로 WIPO 및 해외 주요국의 유관 기관을 대상으로 저작권산업 조사 및 산출 현황을 모니터링하고 있다. WIPO는 현재까지 약 50여개 국가에서 저작권산업의 경제적 규모와 GDP 비중 등을 산출하고 있는 것으로 파악하고 있다.⁴⁶⁾ 국가별로 WIPO의 분류체계를 따라 저작권산업의 규모를 산출한 현황을 정리하면 아래 그림과 같다.

[그림 2-8] 국가별 저작권산업의 규모 현황



출처 : WIPO(2014)

저작권 산업의 경제적 규모는 해외에서 자국의 경제 규모 및 비중이 나타내는 위치를 비교하기 위해 조사·작성하는 경우가 대부분이지만, 우리나라와 미국, 호주, 중국 등 일부 국가의 경우 해당 규모를 시계열적으로 비교하기 위해 1년 내지 2년의 주기를 두고 정기적으로 조사·작성하고 있다. 아래 그림은 저작권산업 규모를 적어도 2회 이상 산출한 국가 일부의 경제기여도와 우리나라의 경제기여도를 비교한 것을 시각화한 자료이다.

45) WIPO (2003; 2015).

46) WIPO, WIPO Studies on the Economic Contribution of the Copyright Industries; An Overview, World Intellectual Property Organization (WIPO), 2014.

[그림 2-9] 정기 조사 국가 간 산출 결과 비교(전체 및 핵심 저작권산업)

(단위: %)



출처 : 한국저작권위원회, 〈저작권 통계〉 제9권 통권 제10호, 2020. 11월.

이에 더하여, 저작권산업 특수분류는 전체 저작권산업의 하위분류를 저작권과 관련된 정도에 따라 4개 산업으로서 구분하고 있는 바, 포괄영역 구분에 따라 다양한 활용이 가능하다는 특징이 있다. 저작권에 전적으로 관련된, 즉 저작권과의 관련성이 가장 높은 ‘핵심 저작권산업’은 저작권 정책에 직접적으로 영향을 받는 업종의 집합으로 볼 수 있다. ‘상호의존 저작권산업’은 정의상 저작물을 창작하거나 이용, 유통하기 위해 사용되는 도구에 관한 산업으로, 기술 변화에 따른 저작권 활성화 정책 대상이 되는 업종의 집합으로 해석 및 활용될 수 있다.

다. 개선과제

앞서 살펴본 바와 같이, 저작권산업 특수분류는 저작권 산업 통계와 관련 정책결정의 기반을 마련하는 데 큰 기여를 하고 있다. 그러나 국제적 기준에 따라 제정된 저작권산업 특수분류를 국내 산업에 직접적으로 적용함에 있어서는 몇 가지 개선이 필요한 부분이 있다. 먼저, 저작권산업의 정의와 명칭, 포괄범위 등에 관하여 산업 종사자 등 업계의

공감이 부족하다는 지적과, ‘저작권’의 개념이 일반인에게는 다소 생소하여 저작권산업의 정의 및 내용에 대해서도 국내에서는 대외인지도가 낮다는 부분이 있다.

한국 저작권산업 특수분류는 저작권산업의 통계적 규모를 산출하여 정책결정의 계량적 근거자료로서 활용하고자 제정되었다. 저작권산업의 통계적 규모를 산출하는 목적은 저작권의 경제적 중요성을 강조하고, 저작권의 산업 통계규모에 대한 국제적 비교와 시계열자료를 축적하기 위함이라 할 수 있는데, 전자와 관련하여 종종 저작권산업이 산업 종사자 등 업계에서 이해하는 규모에 비해 크게 나타난다는 지적을 받기도 한다. 저작권산업 특수분류에 있어 가장 중심이라고 할 수 있는 ‘핵심 저작권산업’을 예로 살펴보면, 핵심 저작권산업은 정의상 저작물을 창작하는 활동뿐만 아니라 창작과 이용, 유통 및 이를 통한 재창작 등 저작권의 순환구조를 모두 포괄하기 때문에 각 활동별 경제 규모를 세밀하게 구분하여 제시하지 못한다. 따라서 저작권 정책결정에 영향을 받는 산업으로서 저작권산업을 바라볼 수는 있으나 창작 또는 이용활성화 정책결정 시 이를 직접적으로 체감할 수 있는 수혜 업종을 구분하기 어렵다. 최근 문화산업진흥기본법 등 관련 법령이 제·개정되면서 문화 상품의 생산을 활성화하기 위한 기업부설 창작연구소, 창작 중소기업의 벤처기업 인정 등을 위한 법적 지원 체계를 마련하는 등 창작 측면을 대상으로 하는 정책결정이 시행되고 있는 배경에서, 창작 활성화 정책의 직접적인 수혜 대상인 창작 활동 관련 업종을 집중적으로 파악할 수 있는 산업을 구분할 필요가 있다.

기술적 측면에서도 현행 한국 저작권산업 특수분류 체계에서 몇 가지 개선이 필요한 부분이 있다. 하나는 현재 저작권산업 특수분류를 기반으로 하는 저작권산업 통계가 2차 자료인 가공통계 형태로 산출되는 특성상, 중복된 업종을 분할하여 산출하여야 하는 한계가 있다는 점이다. 한국 저작권산업 특수분류는 한국표준산업분류의 세세분류를 기준으로 연계표를 작성하였기 때문에, 하나의 한국표준산업분류 업종에 대하여 여러 개의 한국 저작권산업 특수분류 세세분류 업종이 연계된 산업이 존재한다. 이에 해당하는 산업을 핵심 저작권산업에 한정하여 나열하면 아래와 같다.

〈표 2-24〉 한국표준산업분류에 중복 대응되는 핵심 저작권산업 특수분류

KSIC 코드	KSIC 업종 (분할 항목 수)	KSIC 대응 핵심 저작권산업 특수분류
90131	공연 예술가 (2)	공연 예술가(음악, 연극, 오페라 분야)
		공연 예술가(영화, 비디오 영상)
90132	비공연예술가 (5)	비공연예술가(출판 및 문학 분야)
		비공연예술가(음악, 연극, 오페라 분야)
		비공연예술가(영화, 비디오 영상)
		비공연예술가(미술, 공예, 시각 그래픽분야)
		비공연예술가(사진 분야)
18113	오프셋 인쇄 (2)	오프셋인쇄 (서적, 잡지, 신문, 광고물)
		기타 인쇄업(서적, 잡지, 신문, 광고물)
90211	도서관 및 기록보존소 운영업 (2)	도서관 및 기록보존소 운영업
		도서관 및 기록보존소 운영업(사진분야)
18121	제판 및 조판업 (2)	제판 및 조판업(서적, 잡지, 신문, 광고물)
		제판 및 조판업(사진 분야)
18200	기록매체 복제업 (2)	음반 및 공연영상물 복제업
		영화, 비디오물 관련 기록매체업
18122	제책업 (2)	제책업(서적, 잡지, 신문, 광고물)
		제책업(사진 분야)
46461	음반 및 비디오물 도매업 (2)	음반 및 공연영상물 도매업
		비디오물 도매업
47620	음반 및 비디오물 소매업 (2)	음반 및 비디오물 소매업
		비디오물 소매업
76220	음반 및 비디오물 임대업 (2)	음반 및 공연영상물 임대업
		비디오물 임대업
59114	방송 프로그램 제작업 (2)	방송 프로그램 제작업
		독립제작사 방송 프로그램 제작업
59120	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업(2)	영화, 비디오물 제작 관련 서비스업
		방송프로그램 제작 관련 서비스업
59130	영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업 (2)	영화, 비디오물 배급업
		방송프로그램 배급업
90199	그외기타 창작 및 예술관련 서비스업 (3)	창작 및 예술 지원 서비스업(문학)
		그외기타 창작 및 예술관련 서비스업(공연)
		시각예술 서비스업(갤러리 분야)

출처: 서용희전진영, 저작권산업 특수분류 개선방안, 한국저작권위원회, 2014.

위 산업에 대해서, 핵심 저작권산업의 규모 전체를 파악하는 것에는 문제가 없으나 핵심 저작권산업 내 분야별 세부 규모를 엄밀하게 파악하기 어려운 한계가 있다. 이에 대해 최종일(2020)은 ‘단일업종-다업종 분할’로 표현하여 KSIC 90131 ‘공연 예술가’ 및 KSIC 46461 ‘음반 및 비디오물 도매업’을 예를 들어 산업분류를 제시하였다.

〈표 2-25〉 핵심 저작권 산업 단일업종-다업종 분할 예시

단일업종		다업종	비고
한국표준산업분류		한국저작권산업특수분류 항목명	
90131	공연 예술가(2)	공연 예술가 (음악, 연극, 오페라 분야)	“IO 7902”에 포함되어 있는 KSIC 90131을 2개 부분으로 분할한 수치를 “음악, 연극, 오페라” 분야와 “영화, 비디오” 분야에 배분해야 함
		공연 예술가 (영화, 비디오 분야)	
46461	음반 및 비디오물 도매업(2)	음반 및 공연영상물 도매업	“IO 5200”에 포함되어 있는 KSIC 46461을 2개 부분으로 분할한 수치를 “음악, 연극, 오페라” 분야와 “영화, 비디오” 분야에 배분해야 함
		비디오물 도매업	

출처 : 최종일, 저작권산업 통계 개선방안에 관한 연구, 문화체육관광부, 2021.

위 예시와 같이, 저작권산업 특수분류 내 상이한 세세분류와 한국표준산업분류를 중복 연계하였을 경우 산업 내 세부적인 실태까지 세밀하게 파악하기 어려운 문제가 있다. 이에 대해서는 실태조사 또는 기초자료 대체 등의 방법으로 해당 업종의 규모를 별도로 산출하여야 한다.

산출 측면이 아닌 산업분류 작성 측면에서도 저작권산업 특수분류 체계와 관련하여 추가적으로 개선되어야 할 부분이 있다. 많은 영세한 창작자들이 특정 사업체에 소속되어 있지 않은 개인 예술인으로서 활동을 하고 있는 반면, 산업분류는 해당 업종에 등록된 사업체 및 소속 종사자들에 한해서만 분류 내에서 포섭이 가능하다. 또한 문화와 관련 산업의 향상발전을 우리나라 저작권법의 입법 목적으로 두고 있는 한편, 저작권법에서 인정하는 저작물이 모든 문화적 생산물을 포괄하고 있지 않다는 점에서 문화정책의 대상사업에 있어 일종의 사각(死角)이 있을 수 있다. 따라서 저작권 관점에서 관련성이 낮을 수 있으나 문화의 향상발전 측면에서는 중요한 산업에 대하여 별도로 분류할 필요가 있다. 앞서의 한계점에 대해서는 현행 한국 저작권산업 특수분류를 개정함으로써 상당 부분 해소할 수 있다. 현행 분류체계는 2011년 최초 제정된 이후 별도의 개정 없이

상당 기간이 경과하였고,⁴⁷⁾ 2015년에는 해당 분류의 기반 근거라 볼 수 있는 WIPO 지침을 한 차례 개정된 점을 토대로 보면, 현행 한국 저작권산업 특수분류를 정비할 필요성 또한 충분히 있다고 보아야 할 것이다. 그러나 후자의 경우 그 정의에 비추어 저작권산업 특수분류에 포섭할 수 없는 바, 별도의 분류를 수립함으로써 해당 한계점을 보완할 수 있을 것이다.

3. 기타 유관분야 분류 개발현황

3.1. 공예산업 분류

한국공예·디자인문화진흥원은 한국표준산업분류와 달리 공예산업의 특성을 반영한 공예산업 특수분류체계(2016)를 마련하고, 공예산업 실태조사를 통해 각 산업의 규모를 추정하고 있다. 공예산업 특수분류체계는 대분류 13개, 중분류 36개, 소분류 74개⁴⁸⁾로 이루어져 있다.

업종별 특성을 반영하여 크게 '제조/생산'과 '유통/판매'로 구분하여 조사를 진행하며, 「공예문화산업 진흥법」 제2조의 공예 관련 정의와 「2016 공예산업 분류체계 개선방안 연구」의 공예사업체 정의에 기반하여 공예사업체와 공예상품의 영역을 설정하고 분류기준을 적용하고 있다.

〈표 2-26〉 공예사업체와 공예상품의 기준

구 분	내 용
공예문화산업의 정의 (공예문화산업 진흥법 제2조)	<ol style="list-style-type: none"> 1. “공예”란 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재(素材), 문양(文樣) 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업(부분적으로 기계적 공정이 가미된 것을 포함한다)으로 물품을 만드는 일 또는 그 능력을 말한다. 2. “공예품”이란 공예의 결과물로서 실용적·예술적 가치가 있는 물품을 말하며, 우리 민족 고유의 전통적인 기술·기법이나 소재 등에 근거하여 제작한 전통공예의 제품과 현대적인 소재나 기술·기법을 활용하여 제작한 현대공예의 제품을 포함하여 말한다. 3. “공예문화산업”이란 공예 또는 공예품(공예를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체)을 말한다. 이하 같다)의 개발·창작·제작·유통·전시·소비·활용 등과 이와 관련된 산업을 말한다.
공예 사업체	<ul style="list-style-type: none"> • 경제활동에 종사하고 있는 단위로서 제작부터 소비에 이르는 모든 활동을 포함하는 사업체 • 생산공정에 따라 제조업, 도매 및 소매업으로 구분되는 사업체 • 제조업의 경우 기획과정 없이 주문받아 단순 생산만 하는 업체는 제외 <p>규모: 50인 미만의 소기업</p>

47) 앞서 언급하였지만 한국 저작권산업 분류체계와 관련하여 한 차례 개정이 이루어졌으나, 이는 특수분류 자체에 대한 개정이 아닌 한국표준산업분류 10차 개정에 따른 분류 연계표의 개정이었다(2018. 12월).

48) 한국공예·디자인문화진흥원(2017), 「2015 공예산업실태조사보고서」

구 분	내 용
공예상품	<ul style="list-style-type: none"> • 예술작품(예술성과 작품성 위주)는 제외 • 의복(한복 관련 산업은 포함), 단순 침구류(홈패션은 포함), 음식, 식재료, 건축물, 의학용품(비커, 솜, 거즈 등), 신체에 행하는 것(타투, 네일 등)을 제외한 의식주와 관련된 모든 작은 단위 물품, 소품, 장식품, 기호품

자료: 「2019 공예산업실태조사보고서」, 한국공예·디자인문화진흥원

〈표 2-27〉 공예산업 분류체계

대분류		중분류		소분류	
10	도자	101	도자 제조업	1011	제품제작/제조업
				1012	제품 단순생산업
		102	도자 유통업	1022	제품 도소매업
				1023	제작 도구/시설유통업
20	유리	201	유리공예 제조업	2012	제품제작/제조업
				2013	제품 단순생산업
		202	유리공예 유통업	2022	제품 도소매업
				2023	제작 도구/시설 유통업
21	석	211	석공예 제조업	2111	제품제작/제조업
				2112	제품 단순생산업
		212	석공예 유통업	2122	제품 도소매업
				2123	제작 도구/시설 유통업
30	금속	301	금속공예 제조업	3011	제품제작/제조업
				3012	제품 단순생산업
				3013	금속 주조업
				3014	제작 도구/시설 제조업
		302	금속공예 유통업	3021	원재료 유통업
				3022	제품 도소매업
				3023	제작 도구/시설 유통업
31	귀금속/ 보석	311	귀금속/보석 제조업	3111	제품제작/제조업
				3115	세공제품 제조업
				3116	주물제품제조업
		312	귀금속/보석 유통업	3122	제품 도소매업
				3123	제작 도구/시설 유통업
		314	귀금속 제품 수리업	3141	귀금속 제품 수리업
40	목	400	원재료 가공업	4001	원재료 생산업
		401	목공예 제조업	4011	제품제작/제조업
				4012	제품 단순생산업
				4014	제작 도구/시설 제조업
		402	목공예 유통업	4022	제품 도소매업
				4023	제작 도구/시설 유통업

대분류		중분류		소분류	
41	죽세/초경	400	원재료 가공업	4001	원재료 생산업
		411	죽세/초경공예 제조업	4111	제품제작/제조업
				4112	제품 단순생산업
		412	죽세/초경공예 유통업	4122	제품 도소매업
				4123	제작 도구/시설 유통업
		500	닥나무 생산업	5001	닥나무 생산업
		501	종이/한지공예 제조업	5011	한지제품 제조업
				5012	기계한지 제조업
				5017	한지가공업
				5018	수록한지 제조업
		502	종이/한지공예 유통업	5022	제품 도소매업
				5023	제작 도구/시설 유통업
60	섬유	600	원재료 가공업	6001	원재료 생산업
		601	섬유공예 제조업	6011	제품제작/제조업
				6012	제품 단순생산업
		602	섬유공예 유통업	6021	원재료 유통업
				6022	제품 도소매업
		604	섬유관련 수리업	6041	직물제품 수리업
61	가죽	600	원재료 가공업	6001	원재료 생산업
		611	가죽공예 제조업	6111	제품제작/제조업
				6112	제품 단순생산업
		612	가죽공예 유통업	6122	제품 도소매업
				6123	제작 도구/시설 유통업
71	특수/ 복합소재	700	원재료 가공업	7001	원재료 가공업
		711	특수/복합소재 제조업	7111	제품제작/제조업
				7112	제품 단순생산업
		712	특수/복합소재 유통업	7122	제품 도소매업
70	기타	701	기타공예 제조업	7011	제품제작/제조업
				7012	제품 단순생산업
		702	기타공예 유통업	7022	제품 도소매업
80	공통	803	종합 도소매업	8021	원재료 유통업
				8022	제품 도소매업
				8023	제작도구/시설 유통업 (기계장비 중개업)
		805	전문기술서비스업	8051	교육업
				8052	연구개발업
		806	협회 및 단체서비스업	8061	협회 및 단체
		807	기타서비스업	8071	수리업
				8072	출판업

대분류		중분류		소분류	
				8073	전시업
				8074	기획/판매/매개업
				8075	운송업
				8076	보험업
				8077	기타

자료: 「2019 공예산업실태조사보고서」, 한국공예·디자인문화진흥원

3.2. 디자인산업 분류⁴⁹⁾

「산업디자인진흥법」 제2조에 따르면 ‘산업디자인’이란 제품 및 서비스 등의 미적·기능적·경제적 가치를 최적화함으로써 생산자 및 소비자의 물질적·심리적 욕구를 충족시키기 위한 창작 및 개선 행위(창작·개선을 위한 기술개발행위를 포함한다)와 그 결과물을 말하며, 제품디자인·포장디자인·환경디자인·시각디자인·서비스디자인 등을 포함한다.

디자인산업 분류는 한국표준산업분류 중 디자인과 연관성 높은 업종과 디자인전문업체 업종을 대·중·소로 분류하여 디자인 진흥 전략 및 산업 규모 및 통계 산출을 위해 제정한 특수분류로, 대분류 8개, 중분류 42개, 소분류⁵⁰⁾ 154개로 이루어져 있다.

디자인산업 통계조사는 디자인 사업의 현황을 판단하는 데이터를 구축하고 정부, 산업계, 학계 등의 디자인 정책 및 전략 수립 시 기초자료를 제공하는데 그 목적이 있다. 주요 조사 대상은 디자인활용업체, 디자인전문업체, 중앙부처 및 지자체로 구성되어 있다. 1997년 디자인센서스 조사연구로 처음 시작되어 2007년 국가승인통계로 지정되었고 2013년부터 디자인산업 분류가 제정되어 「산업디자인진흥법」과 「통계법」 제18조에 근거하여 조사가 매년 실시되고 있다.

〈표 2-28〉 디자인산업분류표

대분류		중분류		소분류	
1	제품 디자인	1	전자전자 제품 디자인	1-1-1	의료기기디자인
				1-1-2	컴퓨터 및 모니터디자인

49) 「2020년 디자인산업통계조사」, 한국디자인진흥원 참조 및 재구성

50) 디자인산업분류 소분류 중 4개업종은 디자인전문업체이며, 디자인활용업체 통계처리 시 디자인전문업체를 제외하고 산출함

대분류	중분류		소분류	
			1-1-3	컴퓨터 주변기기 디자인
			1-1-4	유무선 통신기기 및 통신장비 디자인
			1-1-5	영상기기 디자인
			1-1-6	음향기기 디자인
			1-1-7	방송용 장비/기기 디자인
			1-1-8	생활가전 및 주방가전 디자인
			1-1-9	사무기기 디자인
			1-1-10	조명기기 디자인
			1-1-11	전기장비 및 특수용도 조명 등 디자인
		2	1-2-1	공구 디자인
			1-2-2	악기 디자인
			1-2-3	측정, 시험, 제어 및 기타 정밀기기 디자인
			1-2-4	반도체 및 전자부품 제조 관련 디자인
			1-2-5	로봇 디자인
			1-2-6	시계 디자인
			1-2-2	안경 및 광학기기 디자인
		3	1-3-1	완구 디자인
			1-3-2	스포츠/레저용품 디자인
			1-3-3	사무/회화용품 디자인
			1-3-4	위생용품 디자인
			1-3-5	용기(用器) 디자인
			1-3-6	생활용품 디자인
			1-3-7	종이 및 판지 제품 디자인
			1-3-8	화학제품, 고무, 플라스틱 제품 디자인
		4	1-4-1	자동차 디자인
			1-4-2	요트/선박 디자인
			1-4-3	기차 디자인
			1-5-4	항공/우주선 디자인
			1-6-5	바이크 디자인
			1-7-6	기타 운송기기 디자인
		5	1-5-1	리빙가구 디자인
			1-5-2	주방가구 디자인
			1-5-3	의료가구 디자인
			1-5-4	기타 가구 디자인
		6	제조업회사본부 디자인	1-6-1 제조업회사본부 디자인

대분류		중분류		소분류	
2	시각 디자인	7	기타 제품 디자인	1-7-1	기타 제품 디자인
		1	편집 디자인	2-1-1	일반서적편집디자인
				2-1-2	신문/잡지편집디자인
				2-1-3	기타 인쇄물 편집디자인
		2	식·의약품 패키지 디자인	2-2-1	축·수산물 가공식품 패키지그래픽디자인
				2-2-2	농산물 가공식품 패키지그래픽디자인
				2-2-3	낙농품 및 빙과류 패키지그래픽디자인
				2-2-4	떡, 빵, 과자, 면류 패키지그래픽디자인
				2-2-5	기타 식품 패키지그래픽디자인
				2-2-6	음료 패키지그래픽디자인
				2-2-7	의약품 패키지그래픽디자인
		3	비 식·의약품 패키지 디자인	2-3-1	화학제품 패키지그래픽디자인
				2-3-2	미디어상품 패키지그래픽디자인
		4	광고 디자인(인쇄매체)	2-4-1	신문·잡지 및 기타 인쇄물 광고디자인
				2-4-2	옥외인쇄물광고디자인
		5	기타 시각디자인	2-5-1	일러스트레이션
				2-5-2	아이덴티티디자인
				2-5-3	캐릭터디자인
				2-5-4	타이포그래피
				2-5-5	사진디자인
				2-5-6	기타시각디자인
3	디지털/멀티 미디어 디자인	1	영상 디자인	3-1-1	광고영화 및 비디오물 영상디자인
				3-1-2	일반영화 및 비디오물 영상디자인
				3-1-3	방송프로그램 영상디자인
				3-1-4	애니메이션디자인
				3-1-5	공간영상디자인
		2	웹 디자인	3-2-1	웹사이트디자인
				3-2-2	온라인광고디자인
		3	게임 디자인	3-3-1	온라인/모바일게임디자인
				3-3-2	기타 게임디자인
		4	기타 디지털/멀티미디어 디자인	3-4-1	디지털DB소스디자인
				3-4-2	기타 디지털/멀티미디어디자인
4	공간 디자인	1	건축 디자인	4-1-4	인테리어디자인
				4-1-2	건축디자인
				4-1-3	실내조경디자인
		2	인테리어장식 디자인	4-2-1	인테리어코디네이션

대분류		중분류		소분류	
		3	전시 및 무대 디자인	4-2-1	실내조명디자인
				4-3-1	전시디자인
				4-3-2	무대디자인
		4	인테리어자재 디자인	4-4-1	목재자재디자인
				4-4-2	플라스틱자재디자인
				4-4-3	금속자재디자인
				4-4-4	기타자재 디자인
		5	익스테리어 디자인	4-5-1	환경디자인
				4-5-2	경관디자인
				4-5-3	예술장식품디자인
		6	조경 및 레저공간 디자인	4-6-1	조경디자인
				4-6-2	놀이터/공원디자인
		7	리모델링 디자인	4-7-1	주거용 건축물 리모델링 디자인
				4-7-2	상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인
		8	건설환경 디자인	4-8-1	건축물 축조 디자인
				4-8-2	건축물 설비 디자인
				4-8-3	건축물 유지관리 서비스 디자인
		9	토목환경 디자인	4-9-1	도로 및 교량 디자인
				4-9-2	토목환경 디자인
				4-9-3	토목 지질 환경 디자인
		10	기타 인테리어 디자인	4-10-1	기타 인테리어 디자인
5	패션/ 텍스타일 디자인	1	패션 디자인	5-1-1	남성복디자인
				5-1-2	여성복디자인
				5-1-3	유아동복디자인
				5-1-4	모피디자인
				5-1-5	전통복식디자인
		2	기능성패션 디자인	5-2-1	스포츠웨어디자인
				5-2-2	근무복, 캐주얼웨어디자인
				5-2-3	테크니컬웨어, 아우터웨어디자인
				5-2-4	이너웨어디자인
		3	텍스타일 디자인	5-3-1	인테리어텍스타일디자인
				5-3-2	직물디자인
				5-3-3	편물디자인
				5-3-4	프린팅디자인
				5-3-5	기타페브릭디자인
		4	잡화 디자인	5-4-1	패션악세서리디자인

대분류		중분류		소분류	
				5-4-2	슈즈디자인
				5-4-3	가방디자인
				5-4-4	기타잡화디자인
		5	기타패션텍스타일 디자인	5-5-1	기타패션텍스타일디자인
6	서비스/ 경험 디자인	1	서비스 디자인	6-1-1	보건의료서비스디자인
				6-1-2	여가/레저서비스디자인
				6-1-3	교육서비스디자인
				6-1-4	커뮤니티서비스디자인
				6-1-5	공공행정서비스디자인
		2	인터랙션 디자인	6-2-1	휴먼인터랙션디자인
				6-2-2	시스템/응용 소프트웨어디자인
				6-2-3	디지털간행물디자인
				6-2-4	사용자인터페이스(UI)디자인
				6-2-5	기타 인터랙티브미디어디자인
		3	기타 서비스/ 경험 디자인	6-3-1	서비스/경영디자인컨설팅
7	산업공예 디자인	1	금속공예	7-1-1	금속단조디자인
				7-1-2	금속압형디자인
				7-1-3	금속주조디자인
				7-1-4	비철금속주조디자인
				7-1-5	커머셜주얼리디자인
				7-1-6	귀금속디자인
				7-1-7	금속표면장식디자인
		2	도자공예	7-2-1	도자디자인
				7-2-2	건축도자디자인
		3	기타 서비스/ 경험 디자인	7-3-1	자수디자인
				7-3-2	매듭디자인
				7-3-3	염색디자인
				7-3-4	직조디자인
		4	목 공예	7-4-1	대목디자인
				7-4-2	소목디자인
		5	기타 공예	7-5-1	나전·칠공예디자인
				7-5-2	유리공예디자인
				7-5-3	가죽공예디자인
				7-5-4	지물공예디자인

대분류		중분류		소분류	
				7-5-5	석공예디자인
8	디자인 인프라 (디자인 기반 기술)	1	디자인 모형	8-1-1	디자인 목업 및 모형 제작
				8-1-2	컴퓨터응용모델링 (CAD/CAM)
		2	디자인 연구개발	8-2-1	디자인 기획
				8-2-2	디자인 연구 및 출판
		3	기타 디자인 서비스	8-3-1	법률 서비스
				8-3-2	행정 서비스
				8-3-3	교육 서비스
				8-3-4	디자인 마케팅 및 유통
				8-3-5	디자인 관련 기관
				8-3-6	기타산업 회사본부

자료: 「2020년 디자인산업통계조사」에서 일부 추출

3.3. 관광산업 분류

관광정책을 수립하기 위한 기초조사의 기준을 마련하기 위한 목적으로 2000년 처음으로 제정되었다. 세계관광기구(WTO)와 유엔통계위원회가 공동 작성한 국제관광표준 분류(Standard International Classification of Tourism Activities)를 기초로 국내 관광산업의 특성을 반영하여 작성되었다.

2012년 3차 개정에서는 관광산업의 발전추세에 맞추어 국제관광산업 분류기준과 호환 가능한 분류체계를 만들어야 한다는 요구와 우리나라 고유의 관광을 포괄하는 분류에 대한 필요성이 증대되는 현실을 반영하였다.

관광산업분류는 건설업, 자동차판매업, 운수업, 숙박 및 음식점업, 부동산 및 기계장비 임대업, 여행사 및 기타여행 보조업 등을 포괄하고 있다.

〈표 2-29〉 관광산업 특수분류

대분류		중분류		소분류	
1	핵심 관광산업	101	관광 쇼핑업(도매업제외)	10101	면세점
				10102	외국인전용 관광기념품 판매업
				10103	관광 인증 쇼핑업
		102	관광운수업	10201	관광 철도운송업
				10202	관광 도로운송업

대분류		중분류		소분류	
		103	관광숙박업	10203	관광 수상운송업
				10204	관광 항공운송업
				10301	호텔업
				10302	휴양콘도미니엄업
				10303	관광 펜션업
				10304	일반 관광 숙박업
		104	관광 음식점 및 주점업	10401	관광 식당업
				10402	관광 주점업
		105	여행사 및 여행보조 서비스업	10501	여행업
				10502	여행보조 및 예약서비스업
		106	국제회의업	10601	국제회의 기획업
				10602	국제회의 시설업
		107	문화·오락 및 레저 스포츠산업	10701	박물관 및 사적지 관리 운영업
				10702	식물원, 동물원 및 자연공원 운영업
				10703	유원시설업
				10704	농어촌 체험 및 생태 관광업
				10705	관광 공연장업
				10706	관광 레저 스포츠시설 운영업
				10799	기타 분류 안 된 오락관련 서비스업
		108	카지노업	10801	외국인 전용 카지노업
				10802	내국인 출입 카지노업
2	상호의존 관광산업	201	관광건설업	20101	관광 건물종합건설업
				20102	관광 토목건설업
		202	관광 및 레저용품 소매업	20201	레저용 의복 소매업
				20202	레저 및 스포츠용품 소매업
				20203	자전거 및 기타 운송장비 소매업
				20204	관광용 가방 및 기타 가죽제품 소매업
		203	관광 보험 및 금융서비스업	20301	여행자 보험업
				20302	금융서비스업
		204	레저장비업	20401	사진기 및 사진용품 소매업
				20402	레저 및 운송장비 임대업
				20403	자동차 임대업
3	부분적용 관광산업	301	관광 비인증 쇼핑업	30100	관광 비인증 쇼핑업
		302	부분관광 운송업	30201	부분관광 육상운송업
				30202	부분관광 수상운송업
		303	부분관광 숙박업	30301	청소년수련원

대분류		중분류		소분류	
		304	부분관광 음식점 및 주점업	30302	관광 비인증 모텔업
				30401	부분관광 음식점업
				30402	부분관광 주점업
		305	부분관광 공연장업	30500	부분관광 공연장업
		306	부분관광 기타 서비스업	30601	관광 정보 서비스업
				30602	전문기술 서비스업
				30699	기타 관광 서비스업
		401	관광 연구 개발업	40100	관광 연구 개발업
		402	관광 공공기관	40201	문화 및 관광행정
				40202	관세행정
				40203	외무 행정(비자발급 및 영사업무)
				40204	특수경찰 및 공항경비
4	관광지원 산업	403	관광 교육서비스업	40301	교육기관
				40399	기타 관광 레저 및 레크레이션 교육기관
		404	관광단체	40401	회원단체
				40402	관광관련 국내외 기관

출처: 문화센터, 「관광산업 특수분류」, <https://stat.mcst.go.kr/mcst/WebPortal/public/info/tourSpecial.html>
(검색일 2021년 6월 1일)

3.4. 스포츠산업 분류⁵¹⁾

스포츠 관련 산업의 통계작성 및 구조분석을 할 수 있는 기본틀을 제공하기 위해 2000년 스포츠 산업 특수분류가 처음으로 제정되었다. 본 분류는 「국민체육진흥법」과 「체육시설의 설치, 이용에 관한 법률」에 기반하여 체육활동을 지원하는 제조업, 건설업, 유통업, 관련 서비스업과 스포츠서비스를 제공하기 위해서 재화와 서비스를 생산 및 유통하는 산업을 포괄한다.

2012년 3차 개정에서는 스포츠 산업 진흥기반에 필요한 스포츠미디어 분야를 추가하고 스포츠산업 환경 변화에 따른 스포츠에 대한 인식전환을 반영하여 산업 현실을 반영한 특수분류 개정을 추진하였다.

〈표 2-30〉 스포츠산업 특수분류

대분류	중분류	소분류	문화예술분야에 해당하는 세세분류 (일부발체)
-----	-----	-----	--------------------------

51) 「2012 스포츠산업 특수분류」, 문화체육관광부 참조 및 재구성

대분류		중분류		소분류		문화예술분야에 해당하는 세세분류 (일부발체)
1	스포츠 시설업	101	스포츠 시설 운영업	10101	경기장 운영업	
				10102	참여스포츠시설 운영업	
				10103	골프장 및 스키장 운영업	
				10104	수상스포츠시설 운영업	낚시장 운영업 기타 수상스포츠시설 운영업
				10199	기타 스포츠시설 운영업	기타 스포츠시설 운영업
		102	스포츠 시설 건설업	10200	스포츠시설 건설업	
2	스포츠 용품업	201	운동 및 경기용품업	20101	운동 및 경기용품 제조업	
				20102	스포츠 의류 및 관련 섬유제품 제조업	
				20103	스포츠 가방 및 신발 제조업	
		202	운동 및 경기용품 유통 및 임대업	20201	운동 및 경기용품 도매업	
				20202	운동 및 경기용품 소매업	
				20203	운동 및 경기용품 임대업	
3	스포츠 서비스업	301	스포츠 경기 서비스업	30101	스포츠 경기업	
				30102	스포츠 베팅업	
				30103	스포츠 마케팅업	
		302	스포츠 정보 서비스업	30201	스포츠 미디어업	스포츠 신문 발행업
						스포츠 잡지 및 정기간행물 발행업
						스포츠 관련 라디오 방송업
						스포츠 관련 지상파 방송업
						스포츠 관련 프로그램 공급업
						스포츠 관련 유선 방송업
						스포츠 관련 위성 및 기타 방송업
				30299	기타 스포츠 정보서비스업	
		1303	스포츠 교육기관	130300	스포츠 교육기관	
		399	기타 스포츠 서비스업	39901	스포츠 게임 개발 및 공급업	온라인·모바일 스포츠 게임 개발 및 공급업 기타 스포츠 게임 개발 및 공급업
				39902	스포츠 여행업	스포츠 여행업

4. 문화 유관 분야 특수분류 개발 및 활용의 시사점

가. 콘텐츠산업 특수분류의 시사점

□ 해당 산업의 정의와 범위에 대한 합의의 중요성

콘텐츠 특수분류가 빠르게 안착할 수 있었던 데에는 정부조직법 개편으로 인해 부처 간 업무 범위가 공식적으로 정리되면서, ‘콘텐츠산업’ 진흥을 위한 산업의 정의와 범위에 대한 오래된 논쟁이 일단락되었다는 점이 중요한 배경으로 작용한 것으로 보인다. 문화예술산업 특수분류 개발에 있어서도, 해당 산업의 정의와 범위에 대한 합의를 도출하는 것이 우선적으로 요구되는 바, 이 문제는 전자의 상황에 비해서는 그다지 유리해보이지 않는다.

일단 문화체육관광부 안에서 예술국과 콘텐츠산업국 사이에 ‘예술’, ‘콘텐츠산업’, ‘문화산업’ 등의 정의와 경계에 대한 논의가 과거의 선입견에서 벗어나 치열하게 논의되는 가운데, ‘문화예술산업’에 대한 포지셔닝이 위의 개념들과의 관계 속에서 정립될 필요가 있다. 게다가 문체부 바깥의 다른 부처들, 특히 과학기술정보통신부나 산업통상자원부 등이 주무부처로 진흥 및 관장하고 있는 산업들을 ‘문화예술산업’의 중분류나 소분류에 포함시키는 것도 간단한 일은 아니기 때문에 전략적인 노력이 요구된다.

□ 분류체계 도출의 분명한 목표 설정 필요성

둘째로, 콘텐츠 특수분류의 사례를 통해서 확인할 수 있는 것은 문화산업 분류체계와 디지털콘텐츠산업 분류체계를 통합하려는 분명한 목표가 있었기 때문에, 빠른 기간 안에 종합적인 분류체계가 도출될 수 있었다는 사실이다. 기존의 통계조사에서 활용하던 분류체계를 상당 부분 받아들이면서 통합적 체계를 새롭게 구성하려는 노력이 진행되었기 때문에 시계열적 분석의 공백을 최소화하면서 안착할 수 있었던 측면이 있다.

문화예술산업 특수분류 개발을 위해서는, 앞서 언급했듯이, 해당 산업의 정의와 범위에 대한 분명한 합의 도출이 쉽지 않은 상황이기 때문에 (그러한 합의에 도달하는 것은 상당한 시간이 걸릴 것으로 예측됨), 어느 정도의 합리적인 정의와 범위 구성이 이루어지고 난 후에는 보다 많은 에너지를 예술 분야와 콘텐츠 분야의 기존 특수분류를 어떻게 조정해서 새로운 분류체계를 ‘조합’할 수 있을가에 쏟을 필요가 있다. 논리적인 일관성

이나 체계성이 다소 부족하더라도, 신속하게 도입해서 공백 없이 분류체계를 안착시키기 위한 방안을 마련해야 한다.

□ 문화예술과 문화산업의 긴밀한 연계 데이터 도출 필요성

해당 산업의 정의와 범위에 대한 합의, 분류체계 도출의 분명한 목표 설정 등을 통해서 ‘문화예술산업 특수분류’가 종국적으로 이루어내야 할 미션은 ‘문화예술’과 ‘문화산업’ 또는 ‘기초예술’과 ‘콘텐츠산업’ 사이의 장벽을 극복하고 두 대표적인 ‘표현문화’ 영역이 상호작용할 수 있는 논리와 관점을 마련하는 것이다. 국민의 정부에서 본격화된 우리나라 문화산업 또는 콘텐츠산업 진흥은 놀라운 성과를 이룩했지만, 그 과정에서 파생된 기초예술과 콘텐츠산업 사이의 괴리를 극복해야한다는 오랜 요구는 담론의 장을 넘어 현장 속으로 스며들지 못하고 있다. 문화예술산업 특수분류는 현황에 대한 객관적인 파악을 위한 렌즈로서만이 아니라, 두 대표적인 표현문화 영역들이 문제의식과 방향, 노하우 등을 공유하고 시너지를 창출할 수 있는 논리적, 시각적 기반을 제공할 수 있어야 할 것이다.

□ 통계자료 수집 및 활용 가능성에 초점⁵²⁾

마지막으로, 콘텐츠산업 특수분류는 무엇보다도 콘텐츠산업 통계조사를 통해서 구체적으로 활용되고 있는바, 분류체계의 실효성은 결국 통계조사의 적절성, 활용도, 신뢰도 등을 통해서 평가될 수밖에 없음을 기억해야 한다. 매년 발간되는 <콘텐츠산업 통계 보고서>에서는 한국표준산업분류와의 연계가능성과 콘텐츠산업 특수분류를 바탕으로 분류항목의 모집단 확보 가능성을 검토하고 있으며, 분류 항목의 조정 상황에 대해 지속적으로 공지하고 있다. 문화예술산업 특수분류 개발 역시 관련 통계조사의 실행을 통해서 의미를 획득하게 되는 만큼, 구체적인 모집단 리스트 산출을 시뮬레이션하면서 분류체계의 적실성을 끊임없이 검토하고, 자료 수집 가능성과 활용 가능성 제고를 위해 지속적인 분류체계 수정 및 보완을 진행해야 할 것이다. 통계자료의 수집과 활용을 위한 유연한 접근이 요구된다.

52) 문화체육관광부(2017) 한중문화콘텐츠산업 공동 통계분류체계 개발

나. 저작권산업 특수분류의 시사점

저작권과 마찬가지로 문화예술은 추상적·관념적·무형적 특징을 가지고 있다. 따라서 문화예술산업은 문화예술의 가치를 경제적 측면에서 바라보고 해당 산업의 정의를 수립하고, 규모 산출을 통한 통계 작성 활용을 전제하여 개발이 이루어져야 할 것이다. 또한 문화예술산업을 특수분류로 제정하기 위해서는 국내의 통계분류 작성 관련 규정에 의거하여 검토와 제정안이 마련되어야 한다. 한국 저작권산업 특수분류는 저작권산업의 범위와 사회적 관심이 확대되는 추세에 반해 체계적인 저작권산업 통계 기반이 없었던 배경에서, 저작권산업의 정책결정에 필요한 통계 생산을 위해 국제비교가 가능하고 시계열적 자료축적 필요성이 인정되는 점 등을 종합적으로 고려하여 제정된 것이라 할 수 있다. 한국 문화예술산업을 특수분류체계로 작성, 제정하기 위해서는 먼저 통계당국인 통계청에서 규정하고 있는 특수분류 제정 관련 지침에 따라 산업분류를 작성하여야 할 것이다.

이에 더불어, 문화예술산업의 업계 및 정책 활용성을 제고하기 위해 기존 특수분류체계인 저작권산업 분류가 가지는 한계 또는 개선 과제를 검토하여 이를 보완할 수 있는 분류를 작성할 필요가 있다. 먼저, 문화예술산업은 저작권법상 보호되지 않으면서 문화발전에 기여하는 산업이자, 저작권산업 특수분류 관점에서 소위 사각(死角) 업종을 문화예술산업 분류에서 포섭할 수 있어야 한다. 또한 저작권산업이 창작과 이용, 유통을 구분하여 작성되고 있지 않기 때문에 산업수용도 측면에서 활용에 한계가 있는 부분을 문화예술산업 분류체계에서 적절히 보완할 수 있다면, 신규분류체계로의 타당성을 확보하는 데 있어 많은 도움이 될 것으로 사료된다. 마지막으로, 문화예술산업 분류체계상 가장 세분화된 분류단위에 있어서는 동 분류 내에서 중복 연계되는 부분을 최소화할 필요가 있다. 문화 및 예술에 관한 다양한 법령과 해당 법령을 근거로 상당한 양의 데이터가 조사되고 있다. 이러한 배경에서, 이 장에서 주로 다루고 있는 저작권산업뿐 아니라 본 연구에서 선행 사례로 언급되는 국내⁵³⁾ 또는 국외⁵⁴⁾ 유관 산업과의 비교가능성은 문화예술산업의 특수분류 제정에 있어 중요한 현안으로 검토될 필요가 있다.

분류체계의 작성 목적은 기존 표준분류에서 적용하기 어려운 정책대상 산업의 발굴, 국제적 산업규모 비교를 통한 정책효과 측정, 업계의 요구 등 다양하다. 통계청이 승인한 통계분류 가운데 특수분류로 제정된 모든 산업분류가 ‘경제분류’인 점으로 미루어 볼

53) 국가승인통계로 지정된 저작권산업과 콘텐츠산업, 문화체육관광산업 등이 이에 해당한다.

54) 창조산업(creative industries), 지식재산권집약산업(IP-intensive industries) 등이 이에 해당한다.

때, 문화예술을 하나의 산업으로 분류하고자 하는 목적 또한 문화와 경제가 상호적으로 깊이 연관되어 있기 때문일 것이다. 특히 문화 활동이 산업으로 전환되고, 문화 예술이 소재로서 경제적 가치가 있는 상품과 서비스로 격상된 ‘문화의 경제화’ 흐름에서⁵⁵⁾ 더욱 그 필요성이 대두되었다고 할 수 있다. 문화예술산업 분류체계를 특수분류로 작성·활용하려면 분류를 제정하고자 하는 목적을 충실히 달성하여야 한다. 따라서 저작권산업 특수분류 체계 제정·활용의 선행 사례가 매우 중요한 참고가 될 수 있다. 앞서 살펴 본 내용을 토대로 정리하면, 문화예술산업을 유의미한 특수분류로 제정하기 위해서 첫째, 해당 분류체계의 작성 목적을 정치화하고(refining), 둘째, 저작권산업 등 기존 유관 산업 분류체계의 한계를 보완하며, 셋째, 유관 산업 및 국가 간 병렬적 비교·분석이 가능한 형태로 작성되어야 할 것이다.

다. 기타 유관분야 특수분류의 시사점

이외에도 공예산업분류나 디자인산업 특수분류, 관광산업 특수분류, 스포츠산업 특수분류는 각 산업이 가지고 있는 특성과 중요성을 기반으로 해당 산업의 정의와 범위를 규정하고 특수분류체계를 마련함으로써 산업의 규모와 활동을 전반적으로 파악하고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 이들 산업분야는 문화예술부문과 일부 중복되거나(예: 공예) 밀접한 관계를 맺고 있으며, 무형적 특성을 가지고 있다는 점에서 문화예술산업 특수분류체계를 마련함에 있어서도 그 구성논리나 세부분류기준 등을 작성하는데 참고할 부분이 크다 할 것이다.

55) 최병구, 『문화, 세상을 디자인하다-문화주의가 만드는 문화중심사회』, 모과나무, 2021. 3. 26.

제3장

문화예술산업의 정의와 범주 및
해외의 분류체계 및 활용 현황 분석

제1절 문화예술산업의 정의 및 범주

문화예술산업을 정의하고 그 범주를 설정하기 위해서는 먼저 ‘문화’와 ‘예술’, 그리고 ‘문화산업’과 ‘예술산업’의 개념과 범주설정⁵⁶⁾에 대한 그간의 논의들을 살펴볼 필요가 있다.

1. 문화예술의 정의와 범주

1.1. 예술(Art)의 정의⁵⁶⁾⁵⁷⁾⁵⁸⁾

‘예술이란 무엇인가?’에 대해서는 그간 미학을 중심으로 다음과 같은 다양한 관점에서 논의가 이루어져왔다. 고대로부터 한동안 예술은 ‘신적(뮤즈 여신의) 영감의 산물’로(영감론), 또는 ‘미(美)를 추구하는 모방적 활동’(모방론)으로 여겨졌다. 이러한 관점은 17세기 신고전주의 예술론으로 이어져 ‘시, 회화, 조각, 건축, 음악’ 등의 다섯 가지 기술은 ‘미를 공통의 목표로 그것을 모방하는 활동’이라는 사고가 형성되었으며, 예술은 보편적 법칙을 발견하는 과학과 다름없이 보편적 자연을 모방하는 이성적 작업으로 여겨졌다. 오늘날 사용되는 ‘fine art(혹은 Buaux-arts)’라는 용어 또한 18세기 프랑스 비평가 A.Batteux가 ‘아름다운 자연의 모방’을 예술의 기본 원리로 본 데에서 파생된 것으로 알려졌다.

근대에 들어 프랑스 계몽주의에 대한 반발로 독일 낭만주의가 시작되었고, 18세기 낭만주의 예술을 배경으로 ‘표현론’이 등장했다. 낭만주의 예술은 외부 대상에 대한 모방이나 재현보다는 ‘상상력을 통한 작가의 독창적인 감정 표현’을 중시했으며, ‘상상적 창

56) 오병남(2019), 미학강의. 서울대학교출판문화원.

57) 김진엽(2012), 예술에 대한 일곱가지 답변의 역사. 책세상.

58) 문화체육관광부(2020), 문화예술진흥법 정비를 위한 사전연구.

조와 감정의 환기'를 강조한다. 표현론의 대표적 주자이자 러시아 대문호 톨스토이는 1898년 『예술이란 무엇인가』라는 저서에서 예술에 대해 다음과 같이 정의하고 있다.

예전에 경험했던 감정을 스스로의 마음 속에 상기시키고, 그런 후에 움직임, 선, 색, 소리를 통해, 그리고 단어로 표현된 이미지를 통해 상기된 감정을 다른 사람도 경험하게끔 전달하는 것 - 예술 활동은 이 속에 존재한다(톨스토이).

그러나 사회를 좋은 방향으로 이끌 수 있는 감정의 전달을 강조한 톨스토이식의 표현론은 예술이 정치선동의 수단이 될 수 있다는 비판을 받았으며, 이와는 대조적으로 '개인의 불안정하고 모호한 감정의 정리'로 바라본 콜링우드의 표현론이 대두되기도 했다.

한편 20세기 추상예술이 등장하면서 본격화된 '형식론'은 예술의 본질을 '아름다운 느낌을 불러 일으키는 작품을 구성하고 있는 순수한 형식'에서 찾았다.

나는 선과 색채의 관계와 결합을, 미적으로 감동적인 형태를 '의미있는 형식'이라고 부른다. 그리고 '의미있는 형식'은 시각 예술의 모든 작품이 공통적으로 갖고 있는 한가지 성질이다(Clive Bell)

추상예술과 형식론의 화합은 모더니즘이라는 이름으로 20세기 초반을 풍미했지만 20세기 중반부터 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 "샘(Fountain)" 등과 같은 다양한 예술적 실험이 감행됨에 따라 '예술 정의 불가론'⁵⁹⁾이 등장했다. 예술 정의 불가론은 '예술이란 무엇인가'에 대한 답변은 불가능하다는 입장으로 예술은 끊임없이 변화하고 새로운 창조를 이루어내는 '개방성'과 함께 일정 측면에서 유사한 것들만 예술로 허용하는 '유사성'을 가지고 있기 때문에 어떤 공통적 본질을 통해 예술을 정의하려는 것은 불가능하다는 것이다.

한편 예술도 사회적 제도와서의 연관 속에서 이해해야 한다고 주장한 George Dickie는 『Introduction to Aesthetics』에서 "예술작품이란 예술 제도를 대표하는 사람들에게 의해 감상을 위한 후보라는 지위를 인정받은 인공물"이라고 정의한다. 이러한 입장을

59) 모리스 와이츠(Morris Weitz)가 주창

‘제도론’이라 하는데, 어떤 대상이 예술인지 여부는 예술가, 제작자, 박물관장, 박물관 관람객, 연극관객, 신문기자, 비평가, 예술사가, 예술이론가, 예술철학자 등과 같이 예술 제도를 대표하는 사람들이 그 대상에 예술의 지위를 수여하는가에 달려있다는 것이다.

다다이즘 이후 예술 제도가 관례가 부과하는 제약과 억압에 대한 저항이 아방가르드, 해프닝(happening), 퍼포먼스(performance), 네오 다다(Neo-Dada) 등의 이름으로 시도되었고, ‘예술이 무엇인가’에 대해 유일한 답을 찾는 일원론에 반대되는 ‘다원론’적 관점이 대두되었다. 다원론은 예술이란 무엇인가에 대한 답이 여럿일 수 있다고 보며, 자유주의적 제한 내에서 모든 작품과 양식을 허용하는 것이 바람직하다고 본다. 즉 어떤 작품이나 어떤 양식을 창조할 자유는 그 작품이나 양식을 창조하는 것이 타인에게 피해를 주지 않는 이상 허용되어야 한다는 것이다(김진엽, 2012; 오병남, 2019).

이렇게 예술은 다양한 의미를 가지며, 예술을 바라보는 시각 또한 매우 다양하기 때문에 Bruno Frey와 같은 문화경제학자는 예술에 대한 규범적 판단을 유보한 채 경제학자는 “사람들이 예술이라고 믿는 것이 곧 예술인 것(Art in this sense is what people think art is)”이라고 가정한 후 분석할 뿐이라고 이야기하기도 한다(소병희, 2012)⁶⁰.

또한 이러한 예술의 정의의 어려움으로 인해 국내외 법률에서는 예술을 특정한 장르 또는 분야를 열거하거나 예시하는 형태로 규정하는 경우가 많다. 예컨대 미국 NEA는 예술을 다음과 같이 정의하고 있다.

미국 연방예술기금과 국립인문학진흥원 설립에 관한 법률
(National Foundation on the Arts and the Humanities Act of 1965)

(b) The term “the arts” includes, but is not limited to, music(instrumental and vocal), dance, drama, folk art, creative writing, architecture and allied fields, painting, sculpture, photography, graphic and craft arts, industrial design, costume and fashion design, motion pictures, television, radio, film, video, tape and sound recording, the arts related to the presentation, performance, execution, and exhibition of such major art forms, all those traditional arts practiced by the diverse peoples of this country, and the study and application of the arts to the human environment.

예술은 음악(기악 및 성악),무용, 연극, 전승예술, 창조적 저술, 건축 및 이에 준하는 분야, 회화, 조각, 사진, 그래픽예술 및 공예, 산업디자인,의상 및 패션 디자인, 영상, 텔레비전, 라디오, 영화, 비디오, 녹음 및 녹화, 재현과 관련된 예술, 실연, 실험, 그리고 이러한 주요 예술 유형의 전시, 미국의 다양한 사람들에 의해 이루어 지는 모든 전통예술 및 예술에 대한 연구 및 인간의 환경에의 예술의 적용을 포함하지만 이에 한정된 것은 아니다.

60) 소병희(2012), 문화예술경제학, 율곡출판사.

1.2. 문화(Culture)의 정의와 범주

가. 광의의 문화와 협의의 문화

문화에 대한 정의 또한 매우 다양하지만 크게는 광의의 문화 개념과 협의의 문화개념으로 구분할 수 있다. 먼저 광의의 문화 개념으로 E.B.Tylor는 문화를 “지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 관습, 그리고 사회의 일원으로서 인간이 획득한 모든 능력과 습관을 포함하는 복합적인 총체”로 정의한 바 있다(김정수, 2010). 한편 Raymond Williams는 문화를 i) 지적, 정신적, 심미적인 계발의 일반적 과정 ii) 의미를 생산하거나 또는 의미생산의 근거가 되는 것을 주된 기능으로 하는 문화적 실천행위, 특히 예술적인 활동⁶¹⁾ iii) 한 인간이나 시대 또는 집단의 특정한 삶의 방식에 대한 묘사와 같이 3가지로 정의한 바 있다(존 스토리, 1994). 한편 보다 좁은 의미에서 문화는 ‘예술’과 거의 유사한 개념으로 쓰이기도 한다. 우리 「문화기본법」은 다음과 같이 ‘광의의 문화’ 개념을 택하고 있다.

문화기본법

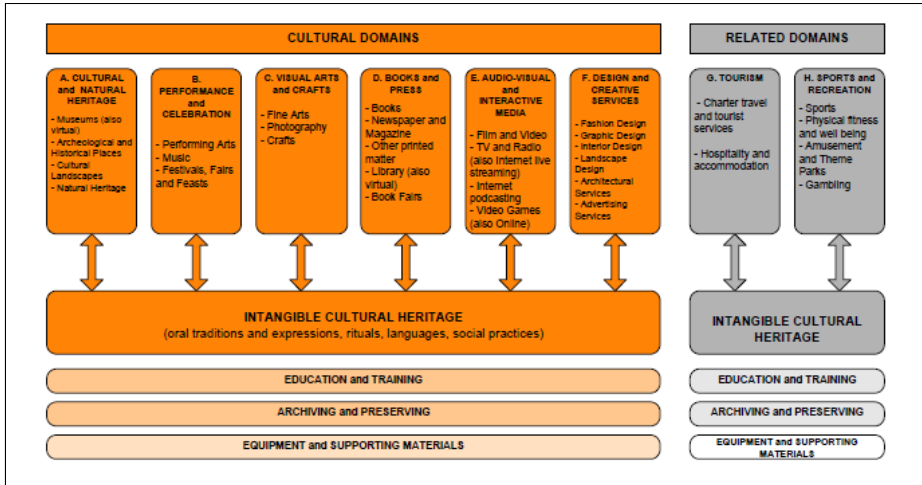
3조(정의) 이 법에서 “문화”란 문화예술, 생활 양식, 공동체적 삶의 방식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체를 말한다.

나. UNESCO의 문화 영역(Cultural Domain)

UNESCO(2009)는 산업적·비산업적 프로세스를 통해 만들어지는 문화적 활동과 재화 및 서비스를 측정하기 위해 문화영역(cultural domain)의 개념을 활용하고 있다. 이에 따르면 i) 문화유산 및 자연유산(Cultural & Natural Heritage) ii) 공연 및 축제(Performance & Celebration) iii) 시각예술 및 공예(Visual Arts and Crafts) iv) 도서 및 언론(Books & Press) v) 시청각 미디어 및 상호작용 미디어(Audio-visual & Interactive Media) vi) 디자인 및 창조적 서비스(Design & Creative Services)와 관련하여 문화순환주기(Culture cycle) 모델(창작-제작-배포-전시/수용/전달-소비/참여)와 관련된 문화적 활동, 문화상품, 서비스를 포함한다.

61) 여기에서 문화는 인간의 생각과 경험들이 구체적인 방법으로 다양하게 기록된 지적, 상상적 작업의 유기체이며, 이를 통해 인간 사고와 표현의 정수를 발견할 수 있다.

[그림 3-1] 2009 UNESCO FCS에서 제시한 Framework for cultural statistics domain



출처: UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics.

구체적으로 문화적 재화와 서비스는 예술적, 미학적, 상징적, 영적 가치를 모두 포괄하며, 이들은 복제나 재현이 어렵다는 점과 감상 또는 즐거움과 연계된 가치평가체계를 가지고 있다는 점에서 다른 상품이나 서비스와 다른 특징을 가진다(Throsby, 2001; UNESCO & UIS, 2009). 문화 상품(Cultural goods)은 아이디어, 상징, 삶의 방식을 전달하며 이들 중 일부는 저작권의 대상이 된다. 문화 서비스(Cultural services)는 물질적인 문화상품 그 자체가 아니라 그들의 생산과 유통을 촉진한다. 문화 활동(Cultural activities)은 그들이 갖는 상업적 가치와는 관계없이 문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 전달한다. 문화활동은 그 자체가 목적일 수도 있으며, 문화상품이나 서비스의 생산에 기여할 수도 있다는 특징을 갖는다.

다. EU의 문화 영역

EU에서도 1997년부터 유럽의 문화통계시스템을 구축하기 위해 LEG-Culture(Leadership Group Culture, 1999~2000), Eurostat Working Group(2001~2004), Council Work Plans for culture(2008~2014) 등의 작업을 추진했다. 2008년 European Working Group on Cultural Statistics의 작업을 통해 2009년에는 ESSnet-CULTURE(European Statistical System network on Culture)가 구성되었고, 여기에서의 TF 활동을 통해

유럽 문화분야의 경제적 규모와 효과를 측정하기 위한 통계체계 구축작업이 이루어졌다.

ESSnet-CULTURE가 제시한 European statistical framework는 다음과 같이 10개의 문화영역과 6개의 문화적 기능으로 구성되며 문화적 활동(cultural activities)은 이들 간의 중첩된 레이어로 시각화된 매트릭스로 제시된다.

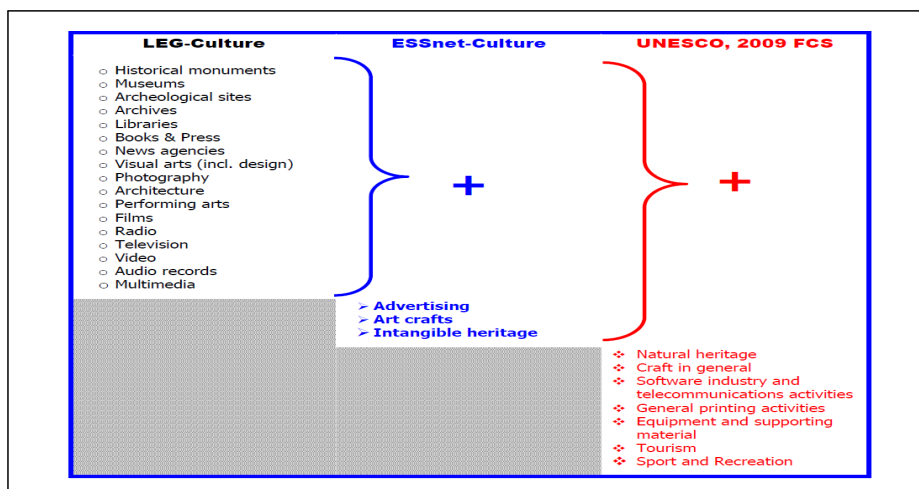
■ 10개의 문화영역(Cultural domain)

- ① 문화유산(Heritage) : 역사적 기념물(Historical monuments), 박물관(Museums), 유적지(archeological sites), 사적지(Historical Places)
- ② 아카이브, 기록(Archives)
- ③ 도서관(Libraries)
- ④ 도서 및 언론(Books & Press), 통신사 (News agencies)
- ⑤ 시각예술(Visual arts) : 조형예술/미술(Plastic/Fine arts), 사진(Photography), 디자인(Design)
- ⑥ 공연예술(Performing arts) : 음악(Music), 무용(Dance), 연극(Drama), 서커스(Circus), 카바레 공연(Cabaret), 복합 예술(Combined arts), 기타 라이브 쇼(other love shows)
- ⑦ 시청각·다매체(Audiovisual & Multimedia) : 영화(Film), 라디오(Radio), TV(Television), 비디오(Video), 녹음(Sound recording), 다매체 작품(Multimedia works; 비디오게임 포함)
- ⑧ 건축(Architecture)
- ⑨ 광고(Advertising)
- ⑩ 공예(Art Crafts)

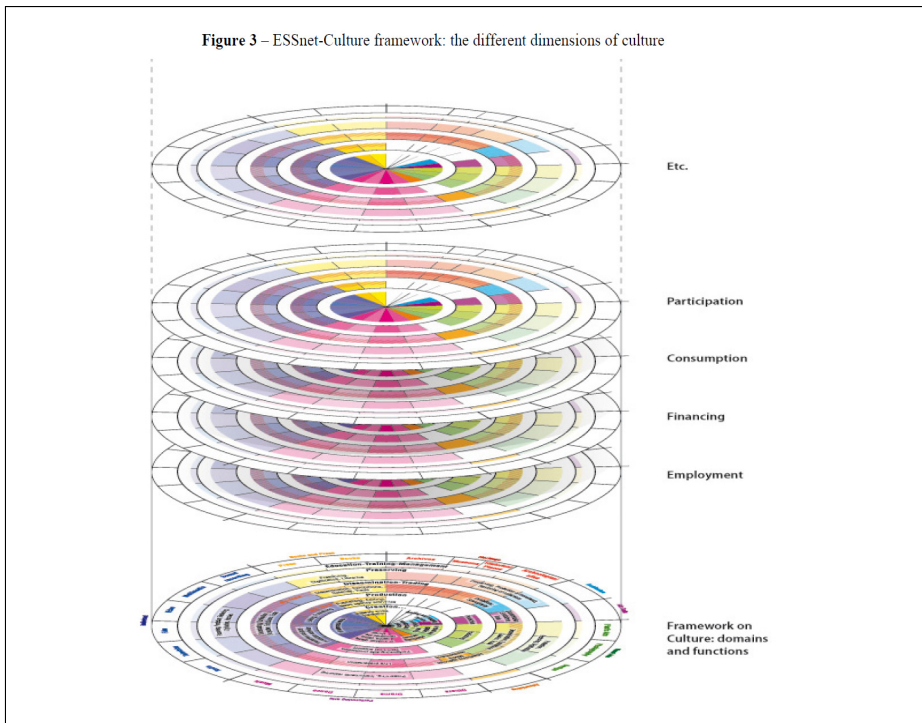
■ 6개의 문화적 기능(Function)

- ① 창작(Creation)
- ② 제작/출판(production/publishing)
- ③ 배급/거래(dissemination/trade)
- ④ 보존(preservation)
- ⑤ 교육(education)
- ⑥ 관리/규제(management/regulation)

[그림 3-2] UNESCO와 유럽의 문화통계프레임워크의 비교



출처: European commission(2012), ESSnet-CULTURE Final Report.



출처: European commission(2012), ESSnet-CULTURE Final Report.

1.3. 문화유산의 정의와 범주

UNESCO는 1972년 위험에 처한 유산의 복구 및 보호를 통해 보편적 인류 유산의 파괴를 근본적으로 방지하고 세계의 문화유산과 자연유산을 보호하기 위한 국제적 협력을 위해 세계문화 및 자연유산 보호협약(Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage, 약칭 세계유산협약)을 채택하였다. 동 협약은 1959년 이집트의 아스완댐 건설로 고대 누비아유적이 수몰위기에 빠지자 유네스코에서 국제적인 누비아 유적보호운동을 전개했고 그로 인해 인류유산 보호에 대한 여론이 형성됨에 따라 채택되었다.

동 협약에 따르면 문화유산(cultural heritage)이란 ‘역사적, 예술적, 학문적 가치를 지닌 기념물(monuments), 건축물군(groups of buildings), 유적지(sites)를 의미한다. 기념물(monuments)이란 건축작품, 기념적 조각 및 회화, 고고학적 특성을 가진 구조물이나 구성요소, 금석문, 혈거유적지 및 혼합유적지로서 역사적, 예술적, 학문적으로 현저

하게 보편적 가치를 가지는 유산을 의미하며, 건축물군(groups of buildings)이란 독립적인 또는 연계된 구조물들 중 건축적인 또는 그들의 동질성 또는 경관상의 이유로 역사적, 예술적, 학문적으로 현저하게 보편적 가치를 갖는 유산을 뜻한다. 한편 유적지(sites)는 인간의 작품 또는 인간과 자연의 결합적 작품, 고고학적 유적지를 포함한 지역으로 역사적, 미학적, 민속학적, 인류학적 관점에서 현저하게 보편적 가치를 가지는 유산이 해당된다.

또한 2003년 제32차 유네스코 총회에서 채택된 무형문화유산보호협약(CONVENTION FOR THE SAFEGUARDING OF THE INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE)에 따르면 무형문화유산(Intangible Cultural Heritage)이란 ‘공동체, 집단, 개인이 그들의 문화유산으로 인식하는 관습(practices), 표상(representations), 표현(expressions), 지식(knowledge), 기술(skills)과 이들과 관련된 도구(instruments), 물품(objects), 공예품(artifacts), 문화적 공간(cultural spaces)’을 의미한다. 세대에서 세대로 전승되는 무형문화유산은 공동체와 집단이 그들의 환경에 대응하고 자연과 역사와 상호작용하면서 끊임없이 재창조되며 정체성과 연속성을 부여하며, 이를 통해 문화다양성과 인류의 창의성에 대한 존중을 증진한다는 측면에서 그 보호의 필요성이 인정된다.

한편 우리나라의 경우 법률적으로 ‘문화유산’이라는 개념보다는 ‘문화재’라는 개념을 사용하고 있으나 다만 영문으로는 ‘문화재’를 ‘cultural property’가 아닌 ‘cultural heritage’라는 용어로 사용하고 있다.⁶²⁾ 「문화재보호법」에 따르면 ‘문화재’란 인위적이거나 자연적으로 형성된 국가적·민족적 또는 세계적 유산으로서 역사적·예술적·학술적 또는 경관적 가치가 큰 유형문화재, 무형문화재, 기념물, 민속문화재를 의미한다.

문화유산(Cultural Heritage)

■ 「UNESCO 세계문화 및 자연유산 보호협약」

문화유산(cultural heritage)이란 역사적, 예술적, 학문적 가치를 지닌 기념물(monuments), 건축물군(groups of buildings), 유적지(sites)을 의미한다.

자연유산(natural heritage)이란 물리학적 및 생물학적 생성물 또는 그 집단으로 구성된 자연적 조형물로서 미학적 또는 과학적 관점에서 현저한 보편적 가치를 가진 것, 지질학적 및 지문학적 생성물 및 정확히 한계가 정하여진 지역으로서 과학 또는 보존의 관점에서 현저한 보편적 가치를 가진, 위험에 처한 동·식물 종의 서식

62) 한국법제연구원 대한민국영문법령

http://elaw.klri.re.kr/kor_service/lawView.do?hseq=26478&lang=ENG

지를 이루는 것. 자연유적 또는 정확히 한계가 정하여진 지역으로서 과학, 보존 또는 자연미의 관점에서 현저한 보편적 가치를 가진 것.

■ 「UNESCO 무형문화유산보호협약」

무형문화유산(Intangible Cultural Heritage)이란 공동체, 집단, 개인이 그들의 문화유산으로 인식하는 관습(practices), 표상(representations), 표현(expressions), 지식(knowledge), 기술(skills)과 이들과 관련된 도구(instruments), 물품(objects), 공예품(artifacts), 문화적 공간(cultural spaces)을 의미한다.

■ 우리나라 「문화재보호법」

제2조(정의) ① 이 법에서 “문화재”란 인위적이거나 자연적으로 형성된 국가적·민족적 또는 세계적 유산으로서 역사적·예술적·학술적 또는 경관적 가치가 큰 다음 각 호의 것을 말한다. <개정 2015. 3. 27., 2020. 12. 22.>

1. 유형문화재: 건조물, 전적(典籍: 글과 그림을 기록하여 묶은 책), 서적(書跡), 고문서, 회화, 조각, 공예품 등 유형의 문화적 소산으로서 역사적·예술적 또는 학술적 가치가 큰 것과 이에 준하는 고고자료(考古資料)
2. 무형문화재: 여러 세대에 걸쳐 전승되어 온 무형의 문화적 유산 중 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.
 - 가. 전통적 공연·예술
 - 나. 공예, 미술 등에 관한 전통기술
 - 다. 한의학, 농경·어로 등에 관한 전통지식
 - 라. 구전 전통 및 표현
 - 마. 의식주 등 전통적 생활관습
 - 바. 민간신앙 등 사회적 의식(儀式)
 - 사. 전통적 놀이·축제 및 기예·무예
3. 기념물: 다음 각 목에서 정하는 것
 - 가. 절터, 옛무덤, 조개무덤, 성터, 궁터, 가마터, 유물포함층 등의 사적지(史蹟地)와 특별히 기념이 될 만한 시설물로서 역사적·학술적 가치가 큰 것
 - 나. 경치 좋은 곳으로서 예술적 가치가 크고 경관이 뛰어난 것
 - 다. 동물(그 서식지, 번식지, 도래지를 포함한다), 식물(그 자생지를 포함한다), 지형, 지질, 광물, 동굴, 생물학적 생성물 또는 특별한 자연현상으로서 역사적·경관적 또는 학술적 가치가 큰 것
4. 민속문화재: 의식주, 생업, 신앙, 연중행사 등에 관한 풍속이나 관습에 사용되는 의복, 기구, 가옥 등으로서 국민생활의 변화를 이해하는 데 반드시 필요한 것

1.4. 문화예술의 정의와 범주

한편 우리나라의 경우 '문화예술'이라는 독특한 정책적 조어를 사용하고 있다. 대표적으로 「문화예술진흥법」에서는 '예술'이라는 용어를 사용하지 않고 '문화예술'이라는 조어를 사용하고 있는데, 지금 사용되고 있는 '문화예술'이라는 용어는 '예술'을 기본 대상으로 하되, 문학, 미술 등 좁은 의미의 예술영역보다는 그 '대상을 확장'할 수 있도록 고려한 것으로 해석된다(김세훈 외, 2007).⁶³⁾」

63) 김세훈 외(2007). 문화분야 법제 정비 방향 연구. 한국문화관광연구원. p.115.

즉 ‘문화예술’은 문화와 예술을 포괄 지칭하는 ‘문화 및 예술’과는 다르며 여기서 ‘문화’는 ‘예술’을 수식하여 그 개념을 확장시켜주는 기능을 하고 있으나, 그 핵심적 범위는 ‘예술’ 영역과 크게 다르지 않다고 할 수 있다.⁶⁴⁾ 그러나 같은 이유로 동법에서 ‘문화’의 의미는 불명확하다는 한계를 가지기도 한다.

문화예술진흥법

제2조(정의) ①이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화예술”이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 말한다.

이에 따라 최근에는 「문화예술진흥법」에서 사용하고 있는 열거주의 규정의 한계를 보완하기 위해 문화예술의 핵심적·본질적 속성을 일반조항으로 제시하고, 더불어 문화예술에 포함되는 유형을 예시규정으로 제시하는 방식을 활용하여 정의 규정을 변경할 필요가 있다는 주장이 제기되고 있다(문화체육관광부, 2020).

문화예술진흥법 정비를 위한 사전연구에서 제안된 ‘문화예술’의 정의 규정 변경(안)

제2조(정의) ‘문화예술’이란 인상, 견문, 경험, 직관, 상상력을 근거로 한 개인 또는 집단의 심미적·창조적 표현활동과 그 결과물에 관련된 것으로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.

- 가. 문학예술 : 언어로 된 시, 소설, 수필, 희곡 등
- 나. 공연예술 : 무대 등과 같은 공개된 장소에서 이루어지는 연극, 무용, 음악 등
- 다. 시각예술 : 시각적 감각에 기반한 미술, 설치, 서예, 사진, 공예, 디자인, 건축, 미디어아트 등
- 라. 전통예술 : 과거로부터 이어져 내려오는 전통문학예술, 전통시각예술, 전통공연예술 등
- 마. 이 밖에 둘 이상의 예술형식이 혼합되거나(융복합예술), 다양한 형태의 미디어를 활용하거나(영화, 대중예술, 멀티미디어예술), 디지털기술을 활용하거나(디지털아트), 비예술부문과의 창조적 협업을 활용하거나(문화기획)실험성과 다양성을 추구하는 예술(실험예술, 다양성예술) 등

출처: 문화체육관광부(2020), 문화예술진흥법 정비를 위한 사전연구.

64) 김세훈 외(2007). 문화분야 법제 정비 방향 연구. 한국문화관광연구원. p.115.

2. 문화예술산업의 정의와 범주

2.1. 문화산업의 정의와 범주

본래 문화산업(culture industry)이라는 용어는 프랑크푸르트 학파의 호르크하이머와 아도르노가 1947년 출간한 『계몽의 변증법』에서 처음 소개되었다. 당시 문화산업은 자본주의 현대 사회에서의 문화의 대량생산과 대량소비현상에 대한 부정적이고 비판적인 시각을 표출하는 의도에서 사용되었으나 오늘날 보편적으로 사용되는 문화산업이라는 용어는 이데올로기적 가치판단이나 정치논리가 배제된 채 주로 산업경제적 의미로 사용되고 있다(김정수, 2010).

가. UNESCO(2005)의 문화산업 정의

2005년 프랑스 파리 제33차 유네스코 총회에서 채택된 UNESCO 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)에서는 다음과 같이 문화콘텐츠, 문화적 표현, 문화 활동, 문화상품, 문화서비스, 그리고 문화산업을 정의하고 있다.

UNESCO 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약(2005)

“문화 콘텐츠(Cultural content)”란 문화적 정체성에서 유래하거나 문화적 정체성을 표현하는 상징적 의미, 예술적 차원 및 문화적 가치를 말한다.

“문화적 표현(Cultural expressions)”이란 개인, 집단, 사회의 창의성에서 귀결되는 표현으로서 문화 콘텐츠를 가지는 것을 말한다.

“문화활동, 문화상품 및 문화서비스(Cultural activities, goods and services)”란 그 당시 특성, 용도 또는 목적을 고려할 때 그 상업적 가치에 관계없이(irrespective of the commercial value they may have) 문화적 표현을 구체화하거나 전달하는 활동, 상품 및 서비스를 말한다. 문화활동은 그 자체가 목적일 수도 있고, 문화상품과 서비스의 생산에 기여할 수도 있다.

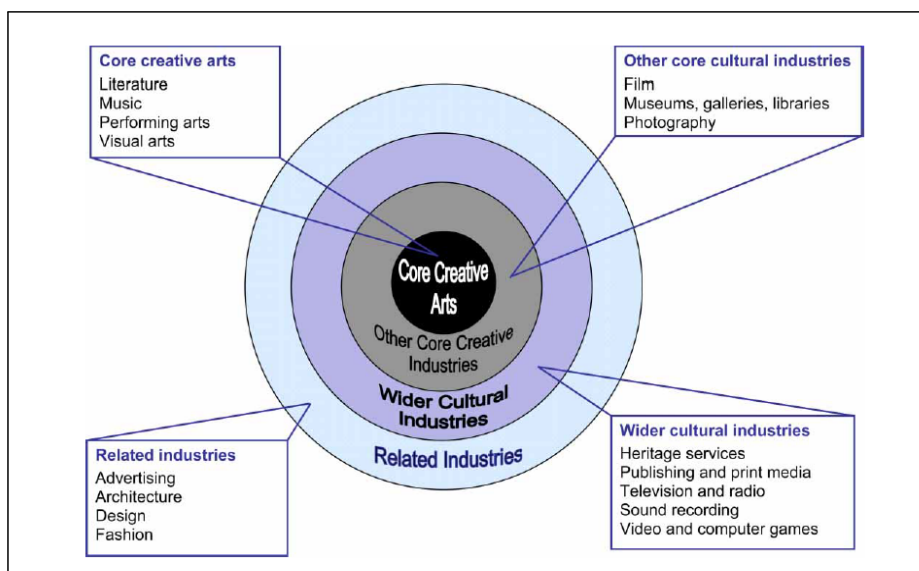
“문화산업”이란 위의 제4항에서 정의한 문화상품 또는 문화서비스를 생산, 배포하는 산업을 말한다.

출처: 유네스코 한국위원회 홈페이지(<https://www.unesco.or.kr>, 검색일 : 2021.3.24.)

나. Throsby의 문화산업 동심원 모델

문화경제학자인 D.Throsby(2008)는 예술과 문화산업의 관련성에 대해 동심원 모델(CCM: Concentric Circles Model)⁶⁵⁾을 통해 제시하였다.

[그림 3-3] 문화산업의 동심원모델



출처: David Throsby(2008), The concentric circles model of the cultural industries, Cultural Trends, 17:3, 147-164

동심원 모델에 따르면 일반 상품이나 서비스는 대체로 경제적 가치만 산출하지만, 창조산업을 기반으로 하는 문화상품이나 서비스는 경제적 가치와 함께 문화적 가치(Cultural Value)를 동시에 창출한다는 점에서 특이성을 갖는다. 특히 일반적인 재화와 서비스에 비해 문화상품이나 서비스(cultural goods and services)가 갖는 특성을 수요 측면과 공급 측면에서 찾을 수 있는데, 우선, 공급 측면에서 문화적인 상품과 서비스는 생산 과정에 창의성을 요하고, 지적 재산권의 형태를 수반하는 동시에 거래 과정에서 상징적인 의미를 전달한다. 수요 측면에서는 소비자에게 일정한 기호의 형성을 요한다는 점에서 그 차별성을 갖는다. Throsby는 동심원 모델에서 문화 산업의 중심부에 문화적인 상품과 서비스의 특성을 전형적으로 갖는 ‘핵심창조예술’을 위치시킨 다음, 생산과정

65) 정성욱(2004), 순수예술과 문화산업의 연계전략 개발. 한국문화관광정책연구원

에 창의적인 아이디어를 활용하는 정도에 따라 중심을 에워싸는 기타 주변적인 문화산업으로 배치하고 있다(Throsby, 2008; 장성욱, 2004).⁶⁶⁾⁶⁷⁾

동심원 모델에서는 핵심창조예술(core creative arts)에서 발현된 창의적인 아이디어와 영향이 동심원을 통해 바깥쪽으로 확산된다는 것이 핵심이라고 할 수 있다(Throsby, 2010)⁶⁸⁾. 핵심창조예술에서 시작된 창의적인 아이디어가 음성, 문자, 이미지의 형태로 제작 및 발현되는 과정에서 문화적 콘텐츠들이 나오고, 그 아이디어가 동심원의 바깥계층에 근접할수록 그 아이디어의 문화적 콘텐츠의 비중이 줄어들고 상업적 특성의 비중이 더 커지는 특성을 가진다. 따라서 동심원의 구심에 가까운 재화나 서비스를 생산할수록 창의성이 강한 산업으로, 바깥계층에 가까울수록 상업성이 강한 산업으로 분류되는 것이다(양혜원·김현경·윤지연, 2019)⁶⁹⁾

다. EU(2010)의 문화산업과 창조산업의 정의

한편 EU가 2010년에 발간한 녹서 『Unlocking the potential of cultural and creative industries』는 문화산업과 창조산업을 다음과 같이 정의하고 있다.⁷⁰⁾

먼저 ‘문화산업(Cultural industries)’은 상업적 가치와 관계없이 문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 전달하는 특정한 속성, 이용 또는 목적을 갖는 상품이나 서비스를 생산하고 유통하는 산업을 뜻하며, 공연예술, 시각예술, 문화유산, 공공영역을 포함한 전통적인 예술부문 외에 영화, DVD, 비디오, TV, 라디오, 비디오 게임, 뉴미디어, 음악, 서적과 언론을 포함한다. 이 개념은 2005 UNESCO 문화다양성 협약의 맥락에서 ‘문화적 표현’을 중요한 개념요소로 제시하고 있다.

한편 ‘창조산업(Creative industries)’은 문화를 투입요소(input)로 사용하거나 문화적 차원(cultural dimension)을 갖지만 그 결과물(output)은 대부분 기능적(functional)인 산업을 뜻한다. 여기에는 창의적 요소를 더 넓은 프로세스에 통합하는 건축과 디자인

66) Throsby, David. (2008). The concentric circles model of the cultural industries, Cultural Trends. 17(3), p.150

67) 장성욱(2004), 순수예술과 문화산업의 연계전략 개발, 한국문화관광정책연구원.

68) Throsby, D. (2010). The economics of cultural policy. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

69) 양혜원·김현경·윤지연(2019), 예술의 가치와 영향 연구: 국내외 담론과 주요 연구결과 분석

70) EU Commission(2010), Green paper. Unlocking the potential of cultural and creative industries, p5.

뿐 아니라 그래픽 디자인, 패션디자인, 광고와 같은 하위부문이 포함된다.

라. OECD(2018)의 문화부문 및 문화산업에 대한 정의와 범주

OECD는 『Culture and Local Development』에서 문화 부문을 i) 비산업적/핵심적 문화 부문(Non-industrial/Core cultural sectors) ii) 문화산업 및 창의산업(Cultural and Creative industries) iii) 디지털 콘텐츠 플랫폼(Digital content platforms)로 구분했다⁷¹⁾

비산업적/핵심적 문화 부문(Non-industrial/Core cultural sectors)의 경우 적절한 기술에 의해 복제되지 못하거나 표현적 이유로 복제가 바람직하지 않기 때문에 산업으로 적절히 조직되지 못한 활동들이 해당된다. 시각예술, 공연예술, 문화유산, 박물관 등이 대표적이며 이들은 문화적 생산의 고유한 패턴을 반영한다. 근대산업경제 등장 이전에는 후원과 보조에 의한 지원을 받았으며, 직접적인 수익성은 제한적이라는 특징을 가진다. 그럼에도 불구하고 이들은 시민참여의 플랫폼이나 커뮤니티 결집과 도시재생, 문화적·역사적 중요성이 높은 가치있는 창조적 상품의 저장소와 같은 실험과 문화 혁신을 위한 실험실로서 매우 중요한 의미를 가진다. 이들의 진위는 저자 또는 역사적 관습에 의해 정해진 규칙에 따르며, 문화유산 부문은 문명에 따른 표현적 형태를 포함한 모든 형태의 유무형유산의 보고라 할 수 있다.

문화 및 창조산업(Cultural and creative industries, CCI)은 녹음기술, 라디오, 영화와 같은 기술발전에 의해 현재의 형태를 갖추게 되었으며, 이들은 콘텐츠의 기술적 복제에 기반하여 생산되고 유통되어 시장에서 상당한 수익을 창출한다. 문화산업 부문의 결과물이 문화적으로 가치있는 경험의 생산(production of culturally meaningful experiences)과 관련되어 있다면, 창조산업부문의 결과물은 문화적 의미와 다른 기능적 요소(예컨대 인체공학, 영양적 가치, 안전과 편안함, 설득적 역량이나 기술 습득 등)의 혼합적 측면(mix of cultural meaningfulness and other functional elements)을 가지고 있다는 점에서 차이가 있다. 문화산업이 주로 publishing, music, cinema, radio & TV, Videogames로 구성되어 있다면, 창조산업은 design, fashion, industry of taste, architectural design, communication and advertising, serious games(e.g.

71) OECD(2018), Culture and Local Development : Background document. p.13-16.

for health and education purpose) 등이 포함된다.

디지털 콘텐츠 플랫폼(Digital content platforms)은 전통적 문화 부문과 창조산업 부문의 특징과 기능과의 복잡한 혼합물인 동시에 그들의 사회적, 상호작용적 차원 (social, interactive dimension)의 관점에서 독특한 특징을 추가적으로 가진다. YouTube, Facebook, Apple, Google, Amazon 등과 같은 이러한 플랫폼은 일명 프로슈머로 불리는 사용자에 의한 엄청난 일상적 콘텐츠의 공급을 통해 성장하며, 엄청난 수익성을 가진다. 그러나 이들 3개의 부문은 서로간 긴밀하고 복잡한 상호연관관계를 가진다는 점을 보고서는 지적하고 있다.

〈표 3-1〉 OECD의 문화부문의 구분

구분		대표적 구성요소
비산업적/핵심적 문화 부문		공연예술, 시각예술, 문화유산, 박물관
문화 및 창조산업(CCI)s	문화산업	출판, 음악, 영화, TV, 라디오, 비디오게임
	창조산업	디자인, 패션, 취향산업, 건축디자인, 광고 및 통신, 건강이나 교육 목적 게임
디지털 콘텐츠 플랫폼		유투브, 페이스북, 애플, 구글, 아마존 등

마. 국내 문화산업의 정의와 범주

□ 문화산업

국내에서는 「문화예술진흥법」과 「문화산업진흥기본법」에서 각각 ‘문화산업’을 정의하고 있는데, 「문화산업진흥기본법」에서는 ‘문화상품’과 관련된 산업에 초점을 두고 있다면 「문화예술진흥법」에서는 ‘문화예술 창작물’과 관련된 산업이라는 점에 보다 방점을 두고 있음을 확인할 수 있다. 또한 UNESCO나 EU의 문화산업의 정의와는 달리 ‘문화상품’을 정의함에 있어 ‘경제적 부가가치 창출’을 중요한 요소로 제시하고 있다는 점도 차별되는 지점이다.

문화예술진흥법과 문화산업진흥 기본법에서 ‘문화산업’의 정의

- 「문화예술진흥법」 제2조(정의) ①이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
2. “문화산업”이란 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것을 말한다.

「문화산업진흥 기본법」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
 - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
 - 나. 음악·게임과 관련된 산업
 - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
 - 라. 방송영상물과 관련된 산업
 - 마. 문화재와 관련된 산업
 - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 아. 대중문화예술산업
 - 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
 - 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
 - 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업
2. “문화상품”이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 “문화적 요소”라 한다)이 체화(體化)되어 경제적 부가 가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.

□ 콘텐츠산업의 정의와 범주

문화산업과 유사한 성격을 갖는 산업부문으로는 콘텐츠산업을 들 수 있는데, 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조 제1항 제2호에 따르면 “콘텐츠산업”이란 경제적 부가 가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.

2010년 제정되고, 2012년에 1차 개정된 콘텐츠산업 분류는 OECD(콘텐츠미디어산업 분류)와 UNESCO(2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics)가 작성한 국제 기준을 참조하고 국내산업의 특성을 반영하여 작성되었으며 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연산업을 포함하고 있다.

〈표 3-2〉 콘텐츠산업 특수분류(2012. 1차 개정 기준)

대분류	중분류
출판산업	출판업, 인쇄업, 출판 도소매업, 온라인 출판 유통업, 출판 임대업
만화산업	만화 출판업, 온라인 만화 제작 유통업, 만화책 임대업, 만화 도소매업
음악산업	음악제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 음반복제 및 배급업, 음반 도소매업, 온라인 음악 유통업, 음악 공연업, 노래연습장 운영업

대분류	중분류
영화산업	영화 제작·지원 및 유통업, DVD/VHS 제작 및 유통업
게임산업	게임 제작 및 배급업, 게임 유통업, 게임 도소매 및 임대업
애니메이션산업	애니메이션 제작업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업
방송산업	지상파 방송, 유선방송, 위성방송, 방송채널사용사업, 전광판방송, 방송영상물제작업, 인터넷 영상물 제공업, 방송영상물 배급 및 중개업, 방송관련 단체
광고산업	광고(종합)대행업, 광고 제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
캐릭터산업	캐릭터 제작업, 캐릭터 상품 유통업, 캐릭터 놀이시설 운영업, 캐릭터 상품 온라인 유통업
지식정보산업	e-learning업, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업
콘텐츠솔루션산업	콘텐츠솔루션산업, 컴퓨터그래픽스(CG)제작업
공연산업	공연업, 공연관련 서비스업

출처: 통계청 통계분류포털 (<http://kssc.kostat.go.kr>, 검색일: 2021.4.14)

□ 저작권산업의 정의와 범주

한편 문화산업과 유사한 또 다른 산업부문으로는 저작권산업을 들 수 있다. 1986년 베른협약에 따르면 저작권(copyright)은 창작물을 만든이(저작자)가 자기 저작물을 통제하고, 그로부터 이익을 얻을 수 있는 권리를 뜻하며 WIPO(World Intellectual Property Organization)에 따르면 ‘저작권산업’이란 창작물 및 보호대상물(소설·시·음악·미술·지도·설계도안·영화·소프트웨어 등)의 창작, 생산, 공연, 방송, 전시 또는 도소매 활동을 영위하는 산업과 저작권*이 그 산업의 수립에 중요한 역할을 하는 산업으로 정의된다. 국내의 경우 WIPO 저작권산업의 포괄범위를 참고하여 2011년 저작권산업 특수분류를 제정한 바 있다.

〈표 3-3〉 저작권산업 분류체계(WIPO)

포 괄 영 역	정 의
핵심저작권 산업	작품 및 기타 보호대상물의 창작, 생산, 제조, 공연, 방송, 통신 및 전시, 혹은 유통 및 판매에 전적으로 종사하는 산업
상호의존 저작권 산업	그 기능이 전적으로 혹은 주로 저작물의 창조 생산 및 사용을 가능하게 하는 기기의 생산, 제조, 판매에 종사하는 산업
부분저작권 산업	부분적으로 저작물의 창조, 생산, 제조, 수행, 방송, 통신과 전시 및 유통 판매에 관여하는 산업
저작권지원산업	내부의 부분적인 활동이 저작권 및 관련물의 방송, 통신, 판매 및 유통에 기여하며 그 활동이 핵심저작권 산업에 해당하지 않는 것

〈표 3-4〉 저작권산업 특수분류의 포괄영역

포괄영역	대분류	중분류
핵심저작권 산업	출판 및 문학	작가 및 번역활동(1인 산업활동 포함), 신문발행업, 뉴스 및 사진제공업, 잡지, 정기간행물 발행업, 서적 출판업, 카드, 지도, 기타 인쇄물 출판업, 서적, 잡지, 신문, 광고물의 인쇄, 출판 및 문학 유통업, 도서관 운영업
	음악, 연극, 오페라	음악, 연극, 오페라 예술단체 및 관련시설 운영업(1인 산업활동 포함), 음악의 인쇄업 및 출판업, 녹음 매체 제조업, 녹음 매체 유통업, 예술과 문학의 창작 서비스업, 공연 관련 대행업(티켓 예약 및 대행사)
	영화, 비디오	영화, 비디오 예술단체(1인 산업활동 포함), 영화 및 비디오의 제작업, 영화 시설 운영업, 비디오 임대 및 유통업, 영화, 비디오물 관련 기록매체업
	라디오, 텔레비전	텔레비전 방송 프로그램 제작업, 라디오 및 텔레비전 방송업, 독립제작사 운영업, 유선방송업, 위성방송업
	사진	스튜디오 운영 및 사진 촬영업, 사진 관련 서비스업
	소프트웨어, 데이터베이스	프로그래밍 개발 및 공급업, 패키지 소프트웨어 유통업, 데이터베이스 제공업
	시각과 그래픽 아트	예술가(미술, 공예, 시각 그래픽분야), 예술작품 유통업, 표구 관련 서비스업, 그래픽 디자인업
	광고서비스	광고 대행서비스업
	저작권 협회	저작권 협회
상호의존 저작권 산업		통신 및 방송 장비 제조 및 유통업(가정용 가전제품 및 오락용품 포함), 컴퓨터 및 관련 기기 제조 및 유통업, 음향기기 및 악기 제조 및 유통업, 사진 및 촬영기 제조 및 유통업, 복사기 제조 및 유통업, 기록매체 제조 및 유통업, 종이 제조 및 유통업
부분저작권 산업		어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업, 보석, 귀금속 제조 및 유통업, 기타 공예품 유통업, 가구 제조 및 유통업, 가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업, 벽지, 카펫 제조 및 유통업, 장난감, 게임용품 제조 및 유통업, 건축, 엔지니어링, 측량 서비스업, 생활 공간 디자인업, 박물관 외 관련 시설 운영업
저작권지원산업		일반 도소매업, 일반 운송업, 통신, 정보서비스업

출처: 통계청 통계분류포털 (<http://kssc.kostat.go.kr>, 검색일: 2021.4.14)

2.2. 예술산업의 정의와 범주

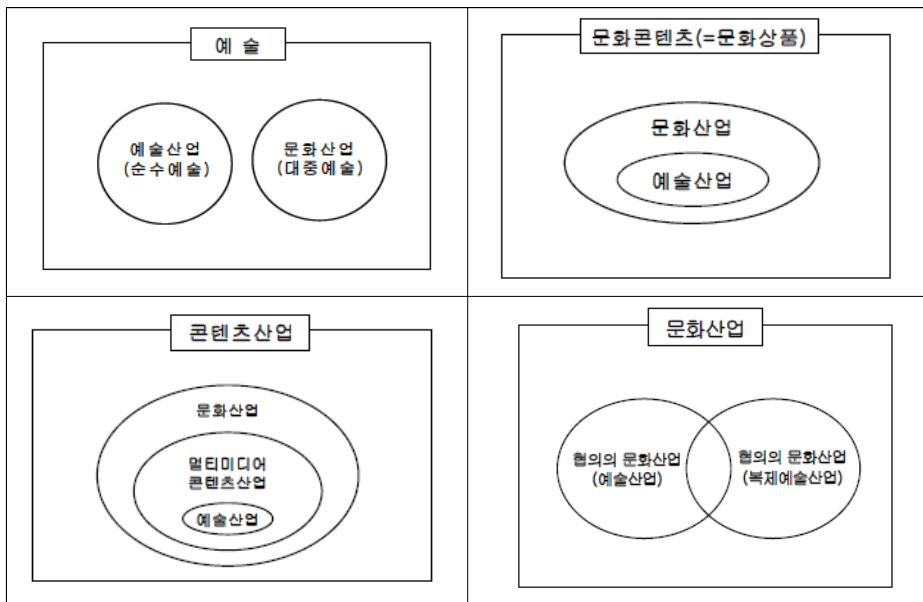
□ 예술산업의 정의

양건열(2006)은 예술산업의 정의에 대한 그간의 논의를 다음과 같이 i) ‘예술의 복제성’을 기준으로 대량생산이나 대량소비가 어려운 원작(original)이 제1차 시장에서 거래되는 분야인 미술, 공연, 공예 등 순수예술분야와 대량생산 및 대량소비가 가능하여 제2차 시장에서 거래되는 복제형 문화상품으로 영화, 방송, 출판, 음반, 애니메이션, 게임 등의 복제예술 혹은 대중예술분야로 구분하는 방식 ii) ”문화콘텐츠”를 중심으로 문화콘

텐츠의 기획, 제작, 가공, 유통, 소비와 관련된 산업을 문화산업으로 정의하는 방식 iii) 콘텐츠산업을 중심으로 접근하는 방식 iv) 오락성과 복제성을 중심으로 하는 복제예술산업과 예술성을 중심으로 하는 예술산업으로 구분하는 방식으로 구분했다.

그리고 결론적으로 "예술산업이라 함은 i) 공연(음악, 무용, 연극, 국악), 미술(회화, 조각, 건축), 공예, 문학, 사진 등의 예술분야에서의 창작물 또는 문화예술용품을 산업의 수단에 의하여 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업으로 ii) 「문화산업진흥 기본법」 제2조에서 정의한 문화산업에 포함되며, 그 특성상 영화, 캐릭터, 애니메이션, 음반, 게임, 출판, 방송·영상, 만화, 디자인 등 경제적 부가가치 창출을 목적으로 대량복제가 가능한 '복제예술산업'과 달리, 예술성, 독창성, 실험성, 진품성, 심미성 등 예술적 가치를 목적으로 한 창작물이 생산, 유통, 소비과정에서 경제적 부가가치를 창출하는 '창작예술산업'으로 정의하였다(양건열, 2006)⁷²⁾.

[그림 3-4] 예술산업의 정의에 대한 논의 구조의 도식화



출처: 양건열(2006), 예술의 산업적 발전을 위한 정책방안 연구. 한국문화관광연구원.

72) 양건열(2006), 예술의 산업적 발전을 위한 정책방안 연구. 한국문화관광연구원.

□ 예술의 산업화

한편 예술산업을 ‘예술의 산업화’라는 관점에서 접근한 연구도 있다. 박종웅(2015)은 예술의 산업화를 시장을 통한 원작품(original) 거래 활성화, 투명화, 제도화로 예술향유가 활성화된 상태를 말하며, 원작품을 생산하는 “예술창작산업”, 이것을 이용해 복제품을 만드는 “예술복제산업”, “예술유관산업”으로 구분했다⁷³⁾.

한편 정종은(2017)은 ‘예술의 산업화’를 ‘모든 예술의 상업화’가 아닌 ‘예술의 특정 영역에 대한 산업적 지원의 도입을 추진’하는 것으로 보고 이를 위한 전략적 접근으로 i) 콘텐츠 산업 정책과 예술정책의 총체적 재구조화 ii) 문화산업진흥기본법 제정시 가장 기본적인 논리였던 ‘기술복제’를 중요한 기준으로 가져가되 ‘라이브 공연’이나 ‘이야기’와 같이 현재 문화산업 정책에서 다루고 있는 부분 중 상당수를 예술정책의 범주 안으로 가져오는 방법 iii) 콘텐츠/예술 구분을 그대로 유지하되 예술 내부를 비영리섹터와 영리센터로 양분하여 각각을 완전히 다른 논리로 접근하는 투트랙 전략을 제시하였다. 또한 첫 번째 전략의 경우 매우 복잡한 법 개정 절차가 필요하고, 담당 실국간의 이해관계가 달라서 현실성이 높지 않다는 점, 두 번째 전략의 경우 투자유치 등에서 문화산업 정책이 보다 유리하기 때문에 산업계를 설득할 수 있는 이관의 기대효과가 분명하지 않다는 점에서 한계가 있음을 지적하고, 마지막 전략이 기존의 법체계 상에서도 즉각 추진이 가능하며 추후 정책의 보완이나 확장이 가능하기 때문에 가장 현실성이 높은 옵션이라고 결론짓고 있다.⁷⁴⁾

〈표 3-5〉 예술의 산업화 정책을 위한 예술산업의 포지셔닝

	정책대상	주요장르	정책지원	핵심진흥기관
3층	문화콘텐츠산업	텔레비전, 영화, 대중음악, 연예, 게임, 캐릭터 등	예술산업과의 콜라보 및 융합 촉진	콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회
2층	예술산업(영리섹터)	뮤지컬, 옥션, 디자인, 공예, 장르문학 등	사업자금 투자, BM개발 지원, 전후방연관산업 동반성장 지원	예술경영지원센터, 공예디자인문화진흥원
1층	기초예술(비영리섹터)	클래식음악, 미술, 순문학 등	창작지원, 판로확대 지원	문화예술위원회, 예술인복지재단

출처: 정종은(2017), ‘예술의 산업화’ 지원정책을 위한 비즈니스 모델 연구 - 예술 스타트업의 사례를 중심으로. 예술경영연구 제43집

73) 박종웅(2015), 예술의 산업화를 위한 법·제도 방안 연구. 한국문화관광연구원.

74) 정종은(2017), ‘예술의 산업화’ 지원정책을 위한 비즈니스 모델 연구 - 예술 스타트업의 사례를 중심으로. 예술경영연구 제43집

□ 예술서비스업 분류체계 개발(안)

한편 예술경영지원센터는 문화예술진흥법 등 현재 예술분야는 장르 열거 방식이며, 한국표준산업분류 체계도 매우 포괄적으로 분류되어 예술분야 사업·기업에 대한 기준이 모호하다는 문제를 제기하고 2020년에 ‘예술서비스업 분류체계(안)’ 개발을 시도한 바 있다. ‘예술서비스업 분류체계(안)’은 ‘예술서비스업’을 ‘예술 관객을 위해 예술가·예술 분야의 기획·개발·제작·생산·유통·소비와 관련된 서비스를 하는 사업이나 시설 등을 운영하는 업’으로 정의하고 사업 목적·유형은 사람들이 예술을 즐길 수 있도록 하는 직접적 비즈니스, 예술계의 문제와 어려움을 해결하기 위한 비즈니스, 예술을 활용하여 사회 문제를 해결하는 비즈니스로 구분했다.

〈표 3-6〉 예술서비스업 분류체계(안)

분류		세분류
1. 핵심 서비스	자영예술가	공연예술가, 비공연 예술가, 기타 예술활동가
	공연 및 기타 단체	연극단체, 무용 및 음악단체, 기타 공연단체
	예술기획 및 제작대리업	공연 기획업, 비공연 기획업, 예술가 관리업, 공연 및 제작관련 대리업
	예술관련 기술업	예술품 복원·관리업, 예술 분야 기술가 관리업, 기타 예술관련 기술업
	예술유통업	공연시설운영업, 관광 공연장업, 미술관 운영업, 미술관 등 전시공간 운영업, 티켓 및 예약 서비스업, 미술작품 판매·중개·거래업, 홍보·마케팅업, 비평 및 평론업
	예술교육업	예술교육서비스업, 미술·음악 치료업
	예술정보서비스업	잡지 및 정기간행물 발행업, 온라인 정보제공 서비스업
2. 연관 서비스	행정 및 지원 서비스업	예술 행정지원업, 예술 컨설팅업, 예술 투자업, 소프트웨어 자문업, 예술관련 법무 서비스업, 예술 저작권 관리업, 공연·전시 보험업, 예술관련 통·번역 서비스업
	예술관련 제작 판매지원업	공연용품 제작·판매, 공연 등 관련 장비임대업, 예술상품 제조 및 도소매업, 음악(음원) 녹음시설 운영업, 악기 제작·판매업, 미술용품 제작·판매, 예술상품 제조 및 판매업
	예술관련 출판 및 유통업	서적 출판업, 음반 출판업, 영상 출판업, 음악 오디오물 출판업, 음반 도소매업, 인터넷 음반 소매업
	행사 대행업	예술관련 컨벤션(행사대행)업, 예술인력 관리업, 공간 건설 및 인테리어디자인업
	운수 및 창고업	공연물품 및 미술품 운송업, 미술품 운송업, 미술품 창고업

출처: 예술경영지원센터 내부자료

향후 이러한 예술서비스 업종분류체계를 활용하여 예술분야에서 활동하는 예술기업을 등록·인증(가칭) 예술기업 등록제도하여 예술산업 활동의 체계적 관리 및 필요사업 개발·지원에 활용하는 방안을 모색 중에 있다.

제2절 국제기구의 문화예술산업 분류체계 고찰

1. 국제연합(UN, United Nations)

1.1. 국제표준산업분류(ISIC, International Standard Industrial Classification)

UN 통계청에는 문화 관련 통계를 별도로 생산하지 않고 있으나, 다양한 국제 분류체계 내에서 문화 관련 분류를 찾아볼 수 있다. ISIC는 경제활동에 관한 국제표준산업분류 체계로, UN 통계청(The United Nations Statistics Division)에서 개발 및 유지한다. 주요 목적은 경제활동과 관련된 통계의 수집 및 보고에 활용될 수 있는 표준화된 분류기준을 제공하는 것이며, 경제활동과 관련된 통계 데이터의 국제 비교를 위한 중요한 도구로 사용된다. 전 세계 대부분의 국가에서 ISIC를 표준 분류체계로 사용하거나 ISIC에서 파생된 분류체계를 개발해오고 있다(UN, 2008). ISIC 4에서 문화는 R. 예술, 엔터테인먼트 및 오락(Arts, entertainment and recreation)영역으로 분류된다.

〈표 3-7〉 ISIC 4의 문화산업 분류

R. Arts, entertainment and recreation 예술, 엔터테인먼트 및 오락	
90	Creative, arts and entertainment activities 창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동
900	Creative, arts and entertainment activities 창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동
9000	Creative, arts and entertainment activities 창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동
91	Libraries, archives, museums and other cultural activities 도서관, 아카이브, 박물관 및 기타 문화활동
910	Libraries, archives, museums and other cultural activities 도서관, 아카이브, 박물관 및 기타 문화활동
9101	Library and archives activities 도서관 및 아카이브 활동
9102	Museums activities and operation of historical sites and buildings 박물관 활동, 역사유적지 및 건축물 운영
9103	Botanical and zoological gardens and nature reserves activities 식물·동물원 및 자연보호 활동

R. Arts, entertainment and recreation 예술, 엔터테인먼트 및 오락	
93	Sports activities and amusement and recreation activities 스포츠 활동, 오락 및 레크레이션 활동
931	Sports activities 스포츠 활동
9311	Operation of sports facilities 체육시설 운영
9312	Activities of sports clubs 스포츠클럽 활동
9319	Other sports activities 기타 스포츠 활동
932	Other amusement and recreation activities 기타 오락 및 레크레이션 활동
9321	Activities of amusement parks and theme parks 놀이공원 및 테마파크
9329	Other amusement and recreation activities n.e.c. 기타 오락 및 레크레이션 활동

출처: UNSD(<https://unstats.un.org/unsd/classifications/Econ/Structure>), 접속일: 2021.4.20.

ISIC는 많은 나라에서 사용하고 있으나 네 단계(digit) 분류체계를 사용하고 있어 세밀한 분류가 어렵기 때문에 2009 FCS에서는 더 자세한 분류체계를 제공하는 CPC와 연계하여 사용할 것을 제안하였다. ISIC는 문화적 생산활동 및 산업을 구분할 목적으로 2009 FCS에서 제시되었으나, 전자책 및 음악 다운로드 등 온라인상에서의 문화활동을 구분하지 못하며 비산업적 문화 활동에 대한 측정을 하지 않는다는 점이 한계로 나타난다(양건열, 2012).

1.2. 국제표준중앙생산물 분류(Central Product Classification, CPC)

CPC는 UN 통계청의 포괄적 생산물 분류체계로, 국내 또는 국제거래의 대상이 될 수 있는 모든 상품 및 서비스의 측정을 위한 범주를 제시한다. 국제 표준 중앙생산물분류인 CPC는 상품(product)과 관련된 다양한 국제 통계 비교를 위한 틀을 제공하고, 기존 상품통계를 표준화하기 위한 국제적 분류기준을 제시하는 것을 주목적으로 하고 있다.⁷⁵⁾

CPC는 ISIC 4보다 음악 다운로드나 전자책 등의 디지털 미디어 같이 새로운 문화 유형을 더 잘 분류할 수 있으나, 몇몇 문화 생산품과 서비스는 분류하지 못한다는 점에서 한계가 있다(양건열, 2012). 2015년 개정된 CPC 2.1이 가장 최신 버전이지만 FCS와 연계된 문화관련 상품 영역에서 새로 개정된 부분은 없다(UN, 2015). CPC 2.1에서는 96-레크레이션, 문화 및 스포츠 서비스로 문화 상품 및 서비스를 분류하고 있다.

75) UNSD(<https://unstats.un.org/unsd/classifications/Family/Detail/1074>), 접속일: 2021.03.31.

〈표 3-8〉 CPC 2.1의 문화산업 분류

96	Recreational, cultural and sporting services 레크레이션, 문화 및 스포츠 서비스
961	Audiovisual and related services 시청각 및 관련 서비스
962	Performing arts and other live entertainment event presentation and promotion services 공연예술 및 기타 라이브 엔터테인먼트 이벤트 실연, 홍보 서비스
963	Services of performing and other artists 공연 서비스 및 기타 아티스트
964	Museum and preservation services 박물관 및 보존 서비스
965	Sports and recreational sports services 스포츠 및 레크레이션 스포츠 서비스
966	Services of athletes and related support services 선수 및 관련 지원 서비스
969	Other amusement and recreational services 기타 오락 및 레크레이션 서비스

출처: UNSD(<https://unstats.un.org/unsd/classifications/Econ/Structure/Detail/EN/1074/96>)

1.3. 국제표준상품분류체계(Harmonised Commodity Description and Coding System, HS)

세계 관세청(World Customs Organization)에 의해 개발된 관세 통계 분류체계로, 200개 이상의 국가에서 관세 및 국제 무역 통계 수집의 기초로 사용되고 있다.⁷⁶⁾ 국경을 넘기 위해 신고된 물품만을 측정하며 2009 FCS에서는 문화 생산품의 국제 거래를 파악하기 위해 사용되었다(양건열, 2012). 2012년 5차, 2017년 6차 개정이 이루어지며 FCS와 연계된 문화상품 분류에서는 비디오 게임과 사진 항목에 대한 설명 일부가 수정되었다(WCO, 2012, 2017). HS2017에는 문화관련 상품 코드가 별도로 구분되어 있지는 않고, 97-예술작품 항목에 회화, 조각, 골동품 및 수집품 등이 포함된다.

이처럼 UN 통계청에는 문화예술분야에 특화된 산업분류체계가 존재하지 않으며, 문화와 관련된 상품 및 서비스 코드는 다양한 산업분류체계 내에 산발적으로 흩어져 있거나 문화관련 범주 안에 일부만을 포함하고 있다. 각각의 분류체계가 제시하는 문화산업 분류 항목은 전체 문화산업의 극히 일부분만을 포함하고 있어 문화산업을 세밀히 분류하지 못한다. 이에 2009 UNESCO FCS에서는 이들 분류체계를 활용 및 연계하여 문화산업 규모 추정을 위한 문화통계체계를 제안하였다.

76) WCO(<http://www.wcoomd.org/en/topics/nomenclature/overview/what-is-the-harmonized-system.aspx>), 접속일: 2021.04.01.

2. 유네스코(UNESCO)

2.1. 2009 UNESCO FCS(Framework for Cultural Statistics)⁷⁷⁾

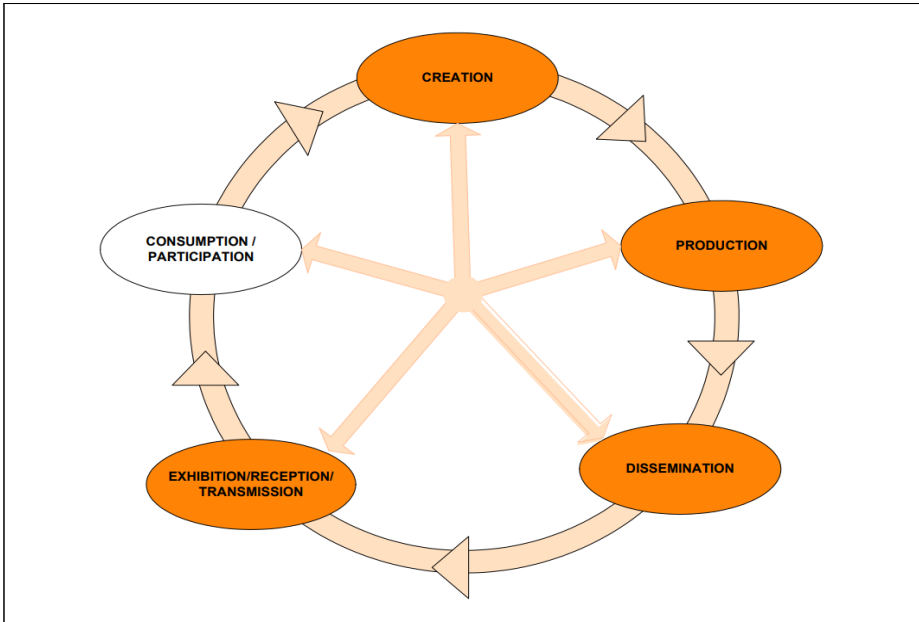
UNESCO FCS는 UNESCO 통계연구소(UIS: UNESCO Institute for Statistics)에서 개발한 문화통계체계로, 문화적 생산 활동을 측정하기 위한 도구로서 문화의 경제·사회적 기여도를 평가하기 위한 개념적 기반을 제공한다. 문화 통계의 국제 비교를 용이하게 하기 위해 ISIC, CPC 등의 국제 분류체계와 연계하여 설계되었다.

유네스코는 전통적인 예술·문학 영역에 더하여 생활양식, 가치체계, 전통, 신념을 아우르는 사회 또는 사회집단의 독특한 정신적·물질적·지적·정서적 특징의 집합을 문화로 정의한다(UNESCO, 2001). FCS에서 정의하는 문화영역은 전통적 문화영역에서 발생하는 재화 및 서비스의 생산 등 경제적 활동은 물론 문화 활동 참여와 같은 사회적 활동까지 모두 포함하고 있다. FCS는 문화의 산업적·비산업적 과정에 의해 생산되는 문화 활동, 재화 및 서비스를 영역(domain) 개념을 활용해 구분 및 정의하였다.

FCS에서 문화상품 및 문화활동은 5단계 문화순환주기에 기반하여 분류된다. 창작(creation)단계는 아이디어 및 콘텐츠의 고안 및 저작, 또는 일회성 문화상품(공예, 미술)의 생산을 포함한다. 제작(production)단계에는 재현 가능한 문화적 생산물, 실현에 사용되는 전문 도구, 인프라 및 제작 프로세스가 포함되며, 배포(dissemination)단계에서는 대량생산된 문화상품의 제공 및 유통이 이루어진다. 전시/수용/전달(exhibition/reception/transmission)은 티켓 판매 등 문화활동의 소비와 참여를 가능하게 하는 인프라 및 활동 등을 뜻하며, 무형문화유산의 전승을 포함한다. 마지막 소비/참여(consumption/participation) 단계에는 문화상품 또는 문화활동을 소비하고 체험하는 관객 및 참가자의 활동이 포함되어 있다.

77) UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics.

[그림 3-5] 2009 FCS에서 제시한 문화순환주기(culture cycle)



출처: UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics, p.20.

2009 UNESCO FCS에서는 문화를 문화영역(cultural domain)과 관련영역(related domain)으로 구분하며, 문화영역 내에 6개의 하위영역을 제시한다. 해당 범주는 문화순환주기 모델에서 나타나는 모든 문화활동, 상품 및 서비스를 포함하며 상호배타적이다(UNESCO, 2009; 연수현, 2019에서 재인용). 한편 2009 FCS에서는 문화순환주기 모델에서 생산 및 전달 단계의 중요한 역할을 하는 횡단영역(Transversal Domain)을 별도로 제시하고 있는데, 이 영역은 모든 문화영역 및 관련영역에 적용이 가능하다.

문화영역의 하위영역인 문화유산 및 자연유산(Cultural and Natural Heritage) 영역에는 박물관, 유적 및 건물을 포함한 고고학적·역사적 공간, 사람과 자연 사이의 상호작용을 보여주는 공간(공원, 정원 등)인 문화경관(cultural landscapes)과 자연유산이 포함된다. 유적지 및 소장품 관리, 보존 및 보관 활동 또한 이 영역에 해당한다. 공연 및 축제(Performance and Celebration) 영역은 공연예술과 축제나 박람회 등 라이브 문화 행사의 모든 측면을 포함한다. 특히 음악은 라이브 및 음반 녹음, 작곡, 디지털 음원, 악기 등 다양한 형식과 관계없이 공연 및 축제 영역으로 정의된다.

[그림 3-6] 2009 UNESCO FCS 문화통계체계

문화 영역(Cultural domains)						관련 영역 (Related domains)	
문화유산 · 자연유산	공연 · 축제	시각예술 · 공예	도서 · 언론출판	시청각 · 인터랙티브 미디어	디자인 · 창조적 서비스	관광	스포츠 및 오락
<ul style="list-style-type: none"> • 박물관 (virtual포함) • 고고학 · 역사적공간 • 문화경관 (cultural landscapes) • 자연유산 	<ul style="list-style-type: none"> • 공연예술 • 음악 • 축제, 전시, 박람회 	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 • 사진 • 공예 	<ul style="list-style-type: none"> • 책 • 신문 · 잡지 • 기타 인쇄매체 • 도서관 (virtual포함) • 도서전 	<ul style="list-style-type: none"> • 영화 · 영상 • TV · 라디오 (온라인 스트리밍 포함) • 인터넷방송 • 비디오게임 (온라인포함) 	<ul style="list-style-type: none"> • 패션디자인 • 그래픽디자인 • 인테리어 디자인 • 조경 디자인 • 건축서비스 • 광고서비스 	<ul style="list-style-type: none"> • 전세여행 및 관광 서비스 • 숙박업 	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠 • 생활체육 • 놀이동산 • 테마파크 • 도박
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
무형적 문화유산(Intangible cultural heritage) (구전, 표현, 의식, 언어, 사회적 관행)						무형적 문화유산	
교육 및 훈련						교육 및 훈련	
자료 축적(archiving) 및 보존(preserving)						자료축적 및 보존	
설비(equipment) 및 보조물(supporting materials)						설비 및 보조물	

출처: UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics, p.24.

시각예술 및 공예(Visual Arts and Crafts) 영역에는 회화, 조각, 공예, 사진 등과 함께 상업미술관과 같은 전시관이 포함된다. 이 영역에 포함되는 공예품은 장인에 의해 만들어진 미적 · 예술적 · 창조적 작품을 의미한다. 도서 및 언론출판(Books and Press) 영역은 책, 신문, 정기간행물 등은 물론 온라인 신문, 전자책, 서적 및 언론자료의 디지털 배포와 같은 전자 또는 가상의 출판 형태까지 포함한다. 인쇄의 경우 그 자체로 문화 활동은 아니지만 출판 산업의 생산 기능 일부에 해당하기 때문에 문화순환주기 모델에 따라 이 영역에 속한다.

시청각 및 인터랙티브 미디어(Audio-visual and Interactive Media) 영역은 인터넷 라이브 스트리밍, 영화 및 영상매체, 인터랙티브 미디어를 포함한 라디오 및 TV 방송 등이 중심이 된다. 인터랙티브 미디어는 주로 웹이나 컴퓨터를 매개로 한 비디오 게임 등 사용자의 적극적 참여를 수반하는 매체를 다루는데, 소셜 네트워크 서비스, 인터넷 팟캐스트 등이 이 영역에 해당한다. 디자인 및 창조적 서비스(Design and Creative

Services)는 창조적·예술적 디자인에서 비롯되는 활동, 재화 및 서비스를 다루며, 패션, 그래픽 디자인, 인테리어 디자인, 조경 디자인, 건축, 광고 서비스가 여기에 속한다.

횡단영역(Transversal domains)에 속하는 범주들은 독립적인 영역으로 범주화할 수도 있지만, 다른 문화영역에도 적용이 가능하기 때문에 횡단영역으로 분류된다. 무형적 문화유산(Intangible Cultural Heritage)은 세대 간 전승되며, 지역사회 및 공동체가 끊임없이 재창조함으로써 정체성과 연속성을 지니게 되는 표현이나 관행 등을 의미한다. 언어를 포함한 구전 및 표현, 공연예술, 축제행사, 장인정신 등의 무형적 문화유산은 FCS의 모든 문화영역에서 나타날 수 있다.

자료축적 및 보존(Archiving and Preserving) 영역은 전시 및 재사용을 목적으로 하는 문화양식의 수집 및 보관(아카이빙), 특정 문화유산 및 자연유산 등의 보존을 포함한다. 다른 횡단영역과 마찬가지로 각각의 문화영역에서 보관 및 보존 활동이 이루어질 수 있다. FCS에서 교육 및 훈련(Education and Training)은 문화적 가치나 문화적 기술을 전달하는 수단으로서의 교육만을 의미한다.

설비 및 보조물(Equipment and Supporting Materials)은 문화적 생산물이나 문화 활동의 수행 및 보조를 위한 도구를 의미한다. 이 영역에 해당하는 문화상품은 문화 콘텐츠와 직접 연관된 것으로, 창작, 생산 및 유통을 촉진하거나 가능하게 하는 보조적 서비스와 관련되어 있다. 컴퓨터와 IT 장비 또한 여기에 포함된다. 설비 및 보조물 영역은 본질적으로는 비문화적이지만 문화상품의 생산 또는 문화활동에 사용될 수 있기 때문에 문화의 범위 안에 포함된다.

FCS 2009에서 분류하는 문화영역은 국제적 표준화를 전제하며, 국제 표준산업분류(ISIC), 표준직업분류(ISCO), 표준생산물분류(CPC)와 연계되어 구체적인 통계 생산의 근거가 된다(양건열, 2012). FCS는 최근까지도 전 세계 국가들의 문화통계 기본 틀로 활용되고 있는데, UNESCO 2009 FCS에서 제시된 문화영역을 국제표준산업분류코드 중 하나인 ISIC 4와 대응하면 표0과 같다. 표 0-0은 HS 2017을 기반으로 FCS 2009에서 문화상품을 분류 및 정의한 것이다.

〈표 3-9〉 2009 UNESCO FCS와 ISIC 4 연계

2009 UNESCO FCS		국제표준산업분류코드 (ISIC 4)	
문화 영역	문화유산 및 자연유산 Cultural and Natural heritage	9000	창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동 Creative, arts and entertainment activities
		9102	박물관 및 사적지 관리 운영업 Museums activities and operation of historical sites and buildings
		9103	동식물원 및 자연공원 운영업 Botanical and zoological gardens and nature reserves activities
		4774	중고품 소매업 Retail sale of second-hand goods
	공연예술 및 축제 Performance and Celebration	9000	창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동 Creative, arts and entertainment activities
		3220	악기 제조업 Manufacture of musical instruments
		5920	사운드레코딩 및 음반 출판업 Sound recording and music publishing activities
		4762	음반 및 비디오물 전문소매업 Retail sale of music and video recordings in specialized stores
	시각예술 및 공예 Visual Arts and Crafts	9000	창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동 Creative, arts and entertainment activities
		7420	사진 활동 Photographic activities
		5819	기타 출판업 Other publishing activities
		3211	귀금속류 및 관련제품 제조업 Manufacture of jewellery and related articles
		7220	사회과학 및 인문학 연구 및 개발 Research and experimental development on social sciences and humanities
	도서 및 언론출판 Books and Press	9101	도서관 및 기록물 보관 Library and archives activities
		5811	도서출판업 Book publishing
		5813	신문, 잡지 및 정기간행물 출판업 Publishing of newspapers, journals and periodicals
		5819	기타 출판업 Other publishing activities
		4761	서적, 신문 및 문구용품 전문소매업 Retail sale of books, newspapers and stationery in specialized stores

2009 UNESCO FCS		국제표준산업분류코드 (ISIC 4)	
		6391	뉴스 에이전시 News agency activities
		6399	기타 정보서비스 활동 Other information service activities n.e.c.
		4649*	기타 생활용품 도매업 Wholesale of other household goods
		9000	창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동 Creative, arts and entertainment activities
	시청각 및 인터랙티브 미디어 Audio-visual and Interactive Media	5820	소프트웨어 출판업 Software publishing
		5911	영화, 영상 및 텔레비전 프로그램 제작활동 Motion picture, video and television programme production activities
		5912	영화, 영상 및 텔레비전 프로그램 제작 후속활동 Motion picture, video and television programme post-production activities
		5913	영화, 영상 및 텔레비전 프로그램 유통 및 배급업 Motion picture, video and television programme distribution activities
		5920	사운드레코딩 및 음반 출판업 Sound recording and music publishing activities
		5914	영화 영사활동(극장 운영업) Motion picture projection activities
		6010	라디오 방송업 Radio broadcasting
		6020	TV 프로그램 편성 및 방송활동 Television programming and broadcasting activities
		6312	웹포털 서비스 Web portals
		7722	비디오 및 디스크 임대업 Renting of video tapes and disks
		6391	뉴스 에이전시 News agency activities
		4762*	음반 및 비디오물 전문소매업 Retail sale of music and video recordings in specialized stores
		4791	통신판매업 Retail sale via mail order houses or via Internet
	디자인 및 창조적 서비스 Design and Creative Services	7410	전문 디자인업 Specialized design activities
		7110*	건축 및 엔지니어링 서비스업 및 관련 기술자문활동 Architectural and engineering activities and related technical consultancy

2009 UNESCO FCS		국제표준산업분류코드 (ISIC 4)	
		7310	광고업 Advertising
횡단 영역	문화교육 Cultural Education	8522*	기술 및 직업 관련 2차 교육 Technical and vocational secondary education
		8530*	고등교육 Higher education
		8542	문화교육 Cultural education

출처: UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics, pp.60-63 재구성

〈표 3-10〉 2009 UNESCO FCS에서 정의한 문화상품

2009 UNESCO FCS		문화상품 cultural goods
문화영역 cultural domain	문화유산 및 자연유산 cultural and natural heritage	골동품 Antiques
	공연예술 및 축제 Performance and Celebration	악기 Musical instruments
		녹음 및 녹화매체 Recorded media
	시각예술 및 공예 Visual Arts and Crafts	회화 paintings
		기타 시각예술 other visual arts
		공예 Craft
		주얼리 Jewellery
		사진 Photography
	도서 및 언론출판 Books and Press	도서 Books
		신문 Newspaper
		기타 인쇄물 other printed matter
	시청각 및 인터랙티브 미디어 Audio-visual and Interactive Media	영화 및 영상물 Film and Video
	디자인 및 창조적 서비스 Design and Creative Services	건축 및 디자인 Architecture and design
설비 및 보조물 Equipment and supporting materials of cultural goods	공연예술 및 축제 Performance and Celebration	축제 Celebration
		음악 Music
	시각예술 및 공예 Visual Arts and Crafts	사진 Photography
	도서 및 언론출판 Books and Press	사진 Photography
		시청각 매체 Audio-visual
	시청각 및 인터랙티브 미디어 Audio-visual and Interactive Media	컴퓨터 및 주변기기 Computer and related equipment

출처: UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics, pp.65-72 재구성

3. 유럽연합(EU, European Union)

3.1. European Statistical System Network on Culture (ESSnet-Culture)⁷⁸⁾

유럽문화통계시스템 네트워크 체계는 유럽문화통계 리더십 그룹(Leadership European Group on Cultural Statistics: LEG-Culture, 1997~2000)이 정의한 문화영역의 정의에 기초한다. LEG-Culture는 8개의 문화영역(Cultural heritage; Archives, Libraries; Books and press; Visual arts; Architecture; Performing arts; Audiovisual and multimedia)과 6가지 기능(Preservation, Creation, Production, Dissemination, Trade/sales and Education)으로 문화의 범주를 설정하고자 하였다. 이후 유럽 내 여러 국가들 간 이질적으로 수집되던 문화통계의 용이한 비교를 위해 EU에서 새로운 문화통계체계를 만들고자 하였고, 2009년에 ESSnet- Culture가 구성되었다.

ESSnet-Culture는 LEG-Culture가 설계한 유럽문화통계체계 개정 및 새로운 EU 문화통계 개발, 문화영역의 정의, 국가 간 용이한 통계 비교를 목표로 문화통계체계를 개발하였다. ESSnet-Culture가 새롭게 제시한 문화통계체계에서는 새로운 문화업분야(광고와 미술 공예) 및 무형문화유산이 문화영역에, 관리 및 규제 항목이 문화적 기능에 추가된다. 『ESSnet-Culture Final Report』에서 추가된 문화영역 중 광고(Advertising) 영역은 유네스코 FCS 및 기타 13개국 문화통계체계에 포함되어 있으며, 문화의 창작 기능을 수행한다. 예술 공예(Art crafts)는 독창적 문화상품의 창조를 의미하며 관리 및 규제(Management & regulation)는 공공기관 및 민간기관에 의해 이루어지는 문화 지원을 위한 행정 활동 및 기술 지원 활동을 포함한다.

2009 FCS와 달리 『ESSnet-Culture Final Report』에서는 문화/자연 유산(Cultural and Natural Heritage) 영역의 하위영역인 ‘자연유산’, 관련영역(Related domains)의 ‘스포츠와 관광’, 횡단영역(Transversal domains) 중 하나인 ‘설비 및 보조물’과 ‘소프트웨어, 텔레커뮤니케이션, 일반 인쇄활동’이 제외되었다. 또한 ESSnet-Culture는 제조업 활동이 문화와 일부 관련되어 있지만 훨씬 더 산업적이며 문화적 내용이 미미하다 보고 문화영역에서 제외하였다. 이로 인해 인쇄 및 제조업은 문화영역에서 제외되었으

78) Eurostat(2012), ESSnet-Culture Final Report

나, 악기 제조는 예외적으로 문화 관련 활동에 포함된다.

〈표 3-11〉 문화통계체계 간 문화영역 비교

LEG-Culture (1997)	ESSnet-Culture (2012)	2009 UNESCO FCS (2009)
역사적 유물 박물관 고고학적 유적지 아카이브 도서관 서적 및 언론출판 뉴스 방송국 시각예술(디자인 포함) 사진 건축 공연예술 영화 라디오 TV 영상매체 음향매체 멀티미디어	+	+
	광고 미술 공예 무형문화유산	
		자연유산 공예 일반 소프트웨어 산업 및 텔레커뮤니케이션 일반 인쇄활동 설비 및 보조물 관광 스포츠 및 오락

출처: 연수현(2019), 국제 비교를 통한 문화지표 분석, 한국문화관광연구원, p.27 재구성

『ESSnet-Culture Final Report』에서는 10개의 문화영역과 6개의 문화적 기능의 매트릭스로 유럽 문화통계체계를 제안하였다. 가로축에는 문화의 6가지 기능을 바탕으로 한 1차 문화 활동을 기술하였으며, 모든 차원은 10개의 문화영역을 포함한다. ESSnet-Culture에서는 문화통계체계를 NACE⁷⁹⁾와 연계하여 활용하는데, 동 보고서에

79) NACE는 생산적 경제활동에 관한 유럽 표준 분류체계로, 유럽 통계 시스템 내에서 필수적으로 사용되는 분류체계이다. UN에서 개발한 표준산업분류체계 ISIC 4를 참고하여 개발되어 ISIC 4와 대분류 및 중분류 항목이 일치하나, 유럽 회원국들의 경제적 환경에 적합하도록 더 상세하게 고안되었다(Eurostat, 2008). NACE 2에 해당하는 문화영역의 전체 리스트는 현재 European Framework for Cultural Statistics 프로젝트를 수행하고 있는 ESSnet-culture에 의해 개발

서 정의한 NACE 2에서의 문화관련 산업분류는 아래 표와 같다.

〈표 3-12〉 ESSnet-Culture가 제시한 유럽 문화통계체계

	창작 Creation	생산/출판 Production/ Publishing	배포/거래 Dissemination/Trade	보존 Preservation	교육 Education	관리/규제 Management/R egulation
문화유산 -박물관 -역사적 장소 -고고학적 유적지		- 박물관 소장품 분석 관련 과학활동 - 역사적 유물의 인정	- 박물관 전시 - 박물관학 및 영상학 - 아트갤러리 활동 - 골동품 거래 (전자상거래 포함)	- 유적지 운영 - 무형문화유산 보존 - 박물관 소장품 복원 - 보호 기념물의 복원 - 고고학 활동 - 응용연구 및 기술적 보호활동	- 공식적/비공식적 예술문화교육 활동	- 행정관리 (주, 지역 또는 기타 기관)
아카이브		- 문서 취득	- 아카이브 컨설팅 - 아카이브 전시	- 아카이빙 활동 (디지털화 포함)	- 공식적/비공식적 예술문화교육 활동	- 행정관리 (주, 지역 또는 기타 기관)
도서관		- 장서 취득 및 구성	- 대출활동	- 보존활동	- 공식적/비공식적 예술문화교육 활동	- 행정관리(주, 지역 또는 기타 기관)
도서 및 언론출판	- 문예창작 - 신문 및 정기간행물의 문화기사 작성 - 번역 및 해석	- 도서출판(전자책 포함) - 신문·잡지 출판(온라인 포함) - 뉴스 에이전시 활동	- 도서전 및 행사 기획 활동, 홍보 - 갤러리 및 기타 일시적 전시회 - 출판물 거래(전자상거래 포함)	- 도서 및 신문 보호 활동 - 도서 복원	- 공식적/비공식적 예술문화교육 활동	- 저작권 관리 지원 활동 - 행정관리(주, 지역 또는 기타 기관) - 에이전트 및 에이전시
시각예술 - 조형예술/순수미술 - 사진 - 디자인	- 그래픽 아트 및 조형예술 작품 창작 - 사진작품 창작 - 디자인 창작	- 시각예술작품 제작 - 사진작품 출판	- 비주얼아트 컨벤션 및 행사 기획활동 - 갤러리 및 기타 일시적 전시회 - 시각예술작품 거래/아트마켓(전자상거래 포함)	- 시각예술작품 보호 - 시각예술 복원	- 공식적/비공식적 예술문화교육 활동	- 저작권 관리 지원 활동 - 행정관리(주, 지역 또는 기타 기관)
공연예술 - 음악 - 무용 - 드라마 - 서커스	- 뮤지컬, 안무, 가사, 드라마작품, 기타 공연 창작	- 공연예술 기획 및 제작 - 라이브 공연 제작지원 및 기술 활동	- 라이브 실연 활동 - 예약 서비스	- 악기 복원	- 공식적/비공식적 예술문화교육 활동	- 저작권 관리 지원 활동 - 행정관리(주, 지역 또는 기타 기관)

되고 있다(양건열, 2012).

	창작 Creation	생산/출판 Production/ Publishing	배포/거래 Dissemination/ Trade	보존 Preservation	교육 Education	관리/규제 Management/R egulation
<ul style="list-style-type: none"> - 카바레 - 융합예술 - 기타 라이브공연 	<ul style="list-style-type: none"> - 라이브 공연을 위한 기술적 환경설정 					<ul style="list-style-type: none"> - 에이전트 및 에이전시
시청각 및 멀티미디어 <ul style="list-style-type: none"> - 영화 - 라디오 - TV - 영상 - 사운드레코딩 - 멀티미디어 (비디오게임 포함) 	<ul style="list-style-type: none"> - 시청각 작품 창작 - 멀티미디어 작품 창작 	<ul style="list-style-type: none"> - 영화, 영상 및 시청각 프로그램 제작 - TV 프로그램 제작(온라인 포함) - 사운드레코딩, 영화, 비디오테이프 출판(온라인 포함) - 멀티미디어 작품 출판 - 컴퓨터게임 출판 - 라디오 프로그램 제작 - 시청각 후반제작활동 	<ul style="list-style-type: none"> - 영화/영상 컨벤션 및 행사 기획활동 - 라디오 및 TV 방송활동(온라인 포함) - 영화 제작 - 영화/영상 배급 - 비디오테이프 및 디스크 대여 - 시청각 작품 거래(전자상 거래 포함) - 일시적 시청각매체 전시 	<ul style="list-style-type: none"> - 시청각 및 멀티미디어 작품 보호 - 시청각 및 멀티미디어 작품 복원 	<ul style="list-style-type: none"> - 공식적/비공식적 문화예술교육 활동 	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권 관리 지원 활동 - 행정관리(주, 지역 또는 기타 기관) - 에이전트 및 에이전시
건축	<ul style="list-style-type: none"> - 건축 창작 		<ul style="list-style-type: none"> - 일시적 건축 전시 - 갤러리 전시 	<ul style="list-style-type: none"> - 건축보존활동 	<ul style="list-style-type: none"> - 공식적/비공식적 문화예술교육 활동 	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권 관리 지원 활동 - 행정관리(주, 지역 또는 기타 기관)
광고	<ul style="list-style-type: none"> - 광고 창작 		<ul style="list-style-type: none"> - 광고디자인 배포 		<ul style="list-style-type: none"> - 공식적/비공식적 문화예술교육 활동 	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권 관리 지원 활동
미술공예	<ul style="list-style-type: none"> - 미술공예 창작 	<ul style="list-style-type: none"> - 미술공예 제작 	<ul style="list-style-type: none"> - 미술공예 전시 및 거래(전자상 거래 포함) 	<ul style="list-style-type: none"> - 미술공예 복원 	<ul style="list-style-type: none"> - 공식적/비공식적 문화예술교육 활동 	<ul style="list-style-type: none"> - 행정관리(주, 지역 또는 기타 기관)

Eurostat(2012), ESSnet-Culture Final Report, pp.52-53.

〈표 3-13〉 ESSnet-Culture에서 정의한 NACE 2에서의 문화관련 산업분류

대분류	중분류	세분류		내용
문화유산 아카이브 도서관	R 예술, 엔터테인먼트 및 레크레이션 서비스	9101	도서관 및 아카이브 활동	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 읽기, 듣기 둘러보기 등, 도서관 내 일체의 문헌 정보 활동, 일반대중 또는 학생, 과학자, 스태프, 공무원 등 특별 고객에게 서비스를 제공하는 공공 아카이브 아카이브: <ul style="list-style-type: none"> - 특정영역과 그 외 장서의 조직 - 장서의 분류 - 책, 지도, 정기간행물, 기록물, 테이프, 예술작품 등의 대여 및 보관 - 정보 요청 등에 대응하기 위한 검색 활동 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 스톡사진, 영화 도서관 서비스
		9102	박물관 활동	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 모든 종류의 박물관 운영 - 미술관, 보석박물관, 가구, 의류, 도자기, 은제품 - 자연사, 과학 기술 박물관, 군사박물관 등의 역사박물관 - 그 외 특정 영역의 박물관 - 야외박물관
		9103	역사적 장소, 건물의 운영 및 유사 관광지 운영	역사적 장소, 건물의 운영 및 보존
도서 및 언론출판	J 정보 및 소통	5811	도서출판	인쇄 및 전자책(CD, 전자 전시 등) 발간, 오디오 및 인터넷 게시 형태 등 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 책, 브로슈어, 리플렛 및 이와 유사한 출판물, 사전류의 출판 포함 ➢ 지도 및 도표의 출판 ➢ 오디오북의 출판 ➢ 백과사전 등의 CD-ROM 출간
		5813	신문 발간	광고를 포함한 신문(일주일에 4회 이상)의 발간. 인쇄된 신문 또는 전자신문, 인터넷신문 등을 포함
		5814	잡지 및 정기간행물 의 출간	일주일에 4회 이하로 출간되는 정기간행물 및 비정기간행물. 인쇄물 또는 인터넷상의 전자간행물, 라디오 및 텔레비전 방영 프로그램 포함
		6391	뉴스 방송활동	언론에 뉴스, 사진 등을 제보하는 뉴스 전달망 및 뉴스방송 활동
	G 도매 및 소매판매 ; 전동차 및 모터사이클 수리	4761p	전문서점을 통한 도서소매판매	모든 종류의 도서 소매판매
		4762p	신문판매 및 문구점을 통한 판매	신문, 잡지 등의 소매 배달 서비스, 펜, 연필, 문구류 등의 소매업

대분류	중분류	세분류		내용
	M 전문성을 갖춘 과학적 기술적 활동	7430p	번역 및 해석활동	번역 및 해석 활동
시각 예술	R 예술, 엔터테인먼트, 레크레이션 서비스	9003	예술적 창조	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 조각가, 화가, 만화가, 판화가, 동판화가 등 개별 예술가 활동 ➢ 문예창작, 전문기술활동을 포함한 모든 주제를 다루는 개별 작가 활동 ➢ 자유기고가 활동 ➢ 회화 등 예술작품 복원
	M 전문성을 갖춘 과학적 기술적 활동	7420p	사진 활동	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 상업 및 광고 사진 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 여권사진, 증명사진, 결혼사진 등 - 상업광고사진, 출판용 사진, 패션사진, 실물사진, 관광 사진 - 항공사진 - 결혼, 모임 등 이벤트 영상 촬영 ➢ 사진제작 <ul style="list-style-type: none"> - 필름 또는 영화필름 현상, 인화, 확대 - 필름 현상 및 사진 인화 작업 - 즉석사진(사진관 촬영 외) - 슬라이드마운팅 - 사진과 연관된 복사, 복원, 보정 작업 ➢ 사진전문기자의 활동
		7410	전문 디자인 활동	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 직물, 의류, 신발, 보석, 가구 등의 패션 디자인, 실내 인테리어, 패션상품, 개인용품 및 주방용품 디자인 ➢ 산업 디자인 즉 제품의 재료, 메커니즘, 형태, 색상 및 표면 마감의 결정을 포함한 제품의 사용, 가치 및 외관을 최적화하는 디자인 및 사양의 창작과 개발 ➢ 그래픽디자이너의 활동 ➢ 실내장식디자이너의 활동
건축	M 전문성을 갖춘 과학적 기술적 활동	7111	건축 활동	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 건축 컨설팅 활동 - 빌딩 디자인 및 설계도 입안 - 도시계획 및 조경
공연예술	R 예술, 엔터테인먼트 및 레크레이션 서비스	9001	공연예술	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 연극공연, 음악회, 오페라 또는 무용, 기타 공연예술 제작 - 그룹활동, 서커스, 단체활동, 오케스트라, 밴드 활동 - 배우, 무용수, 음악가, 가수, 연사 등 개별예술가 활동
		9002	공연예술 지원활동	<p>연극 공연, 음악회, 오페라, 무용 및 기타 공연물의 제작을 위한 공연 예술 지원 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 감독, 제작자, 무대디자이너 및 장치담당자, 장면전환 담당자, 조명담당자 등 공연예술 및 이벤트의 제작자 또는 기획자 활동 포함
		9004	예술 설비의 운영	음악회 및 공연장, 기타 설비
시청각 및	J 정보 및	5911	영화, 영상	영화, 영상, 텔레비전 프로그램(텔레비전 시리즈, 다큐멘

대분류	중분류	세분류		내용
멀티 미디어	커뮤니케이션		및 TV 프로그램 후반제작 활동	터리 등) 또는 텔레비전 광고 제작활동
		5912	영화, 영상 및 TV 프로그램 후반제작 활동	편집, 필름/테이프 전사, 타이틀제작, 자막제작, 크레딧, 클로징, 컴퓨터그래픽, 애니메이션, 효과, 영화필름 현상 등 영화 필름 작업 및 특수애니메이션 영상필름 작업 활동 스톡푸티지(Stock footage) 영상도서관 포함
		5913	영화, 영상 및 TV 프로그램 후반제작 활동	영화, 비디오테이프, DVD 및 유사영상공영물, 텔레비전 방송국, 참가자 포함 영상, 비디오테이프, DVD 배급권의 취득을 포함함
		5914	영화 상영 활동	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 영화 또는 비디오테이프의 극장상영, 야외상영, 또는 기타 장소에서의 상영 활동 ➢ 씨네 클럽 활동
		5821	컴퓨터게임 출시	모든 플랫폼에서의 컴퓨터게임 출시
		5920	사운드레코 딩 및 음반 출판	테이프, 씨디 등의 오리지널 사운드 마스터 레코딩 제작 활동; 음반을 발매, 홍보하고 도매상과 소매상 또는 대중에게 직접 배포함. 여기에 포함되지 않는 경우 일련의 활동들을 실행하는 단위는 리프로덕션과 마스터레코딩의 배급권을 획득해야 함 스튜디오 및 기타 장소에서 이루어지는 녹음, 라디오 프로그램에서의 녹음 방송 포함
		6010	라디오 방송	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 라디오 방송 스튜디오 및 기타 시설을 통해 대중들, 청취자, 구독자에게 목소리로 이루어진 프로그램을 전달하기 위해 청각적인 신호를 보내는 방송활동 ➢ 라디오 네트워크 활동, 즉 음성 프로그램을 청취자 또는 구독자에게 유선으로 혹은 인공위성을 통해 공중파 방송으로 수신 및 송신하는 활동 ➢ 인터넷 라디오 방송(인터넷 라디오 방송국) ➢ 라디오방송을 포괄하는 데이터 방송
		6020	텔레비전 프로그램 제작 및 방송 활동	구매된 프로그램들(영화, 다큐멘터리 등)과 자체제작된 프로그램들(지역뉴스, 생방송리포트 등)로 이루어진 완전한 텔레비전채널 창작품. 바로 제작되어 송출될 수도 있고, 유선방송사나 위성방송 같은 제3의 배급자에 의해 송출되게 하기 위해 제작될 수도 있음. 구독형 프로그램, VOD채널을 위한 프로그램, 텔레비전 방송과 연계된 데이터 방송 포함
	G 도매 및 소매 판매; 전동차 및	4763p	전문상점에 서의 음원 및 비디오	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 레코드, 오디오테이프 CD 및 카세트의 소매 판매 ➢ 비디오테이프와 DVD의 소매 판매 공테이프와 공디스크의 소매 판매 포함

대분류	중분류	세분류		내용
	모터사이클의 수리		레코딩 소매판매	
	N 행정 및 지원 서비스 활동	7722p	비디오 테이프 및 디스크 대여	비디오테이프, 레코드, CD, DVD 등의 대여
Advertisi ng 광고	M 전문성을 갖춘 과학적 ·기술적 활동	7311p	광고대행사	컨설팅, 창조적 서비스, 광고재료 제작 및 구매를 포함하 여 광고서비스 전 영역(하청 등)을 포함함 ➤ 광고 캠페인의 창작 및 실행 포함 - 신문, 정기간행물, 라디오, 텔레비전, 인터넷, 기타 매 체에 맞는 광고 창작 - 광고게시판, 패널, 게시판 및 프레임, 창문광고, 쇼룸디 자인, 자동차, 버스광고 등 옥외광고 - 야외광고 - 증정품 또는 샘플의 배포 또는 증정 - 스탠드 및 기타 전시물과 전시공간 창작 ➤ 고객 유치를 위한 마케팅캠페인 및 기타 광고서비스 - 제품홍보 - 판매시점마케팅 - 다이렉트메일광고 - 마케팅 컨설팅
훈련	P 교육	8552	문화교육	예술, 연극, 음악 교육의 제공 '스쿨', '스튜디오', '클래스' 등에서 이루어지는 취미교육, 자기계발 교육 등 ➤ 피아노 교사 및 다른 음악교육 ➤ 예술 교육 ➤ 무용교육 및 무용 스튜디오 ➤ 드라마 스쿨(학술적인 것은 제외) ➤ 순수미술 스쿨(학술적인 것은 제외) ➤ 공연예술 스쿨(학술적인 것은 제외) ➤ 사진 스쿨(상업적인 것은 제외)

출처: Eurostat(2012), ESSnet-Culture Final Report, pp. 64-67.

3.2. Eurostat, Culture statistics⁸⁰⁾

유럽 통계청(Eurostat)에서 발간하는 『Culture statistics』는 ESSnet-Culture가 개
발한 문화통계체계를 이용해 유럽의 문화통계를 제공한다. 『Culture statistics』는 유럽
통계청에서 수집하는 문화 관련 데이터에 기초하고 있으며, 고용, 기업, 국제무역에 관
련한 경제적 관점에서의 통계와 문화 참여에 관련된 개인적 관점에서의 통계 등으로 구
성되어 있다. 『Culture statistics』는 문화유산, 문화관련 교육, 문화고용, 문화관련 기

80) Eurostat(2018), Guide to Eurostat culture statistics

업, 문화관련 상품의 국제무역, 문화 참여, 문화적 목적의 ICT 이용, 문화 부문에서의
가계 및 정부 지출에 대한 통계를 제공한다(Eurostat, 2019).

유럽 통계청은 NACE(Statistical classification of economic activities in the European Community), ISCO(International standard classification of occupations), CN(Combined Nomenclature) 등의 분류체계와 연계하여 문화 부문 데이터베이스를 공개 구축하고 있으며, 특히 문화고용 및 문화관련 기업 부문에서 NACE 2, 문화상품 국제무역 부문에서 CN⁸¹⁾을 연계하여 사용하고 있다. 『Culture statistics』는 ESSnet-Culture에서 활용하는 NACE 2에서의 문화산업 분류에 제조업 부문을 추가하였다.

〈표 3-14〉 ESSnet-Culture와 연계된 CN의 문화관련 상품 영역

cultural domain 문화영역	cultural goods 문화상품
Heritage 문화유산	Antiques, collections and collectors' pieces, postage or revenue stamps 골동품, 수집품, 우표 또는 수입 우표
Books and press 도서 및 언론출판	Books 도서
	Newspapers, journals and periodicals 신문, 잡지 및 정기간행물
	Maps and hydrographical and similar charts 지도, 수로학 및 유사 도표
Visual arts 시각예술	Works of art (paintings, engravings, sculpture, designs etc.) 예술작품 (회화, 판화, 조각, 디자인 등)
	Photographic plates and films developed 사진판 및 필름 현상
Art craft 미술공예	Craft(hand made fabrics and ornamental articles) 공예(수제직물 및 장식품)
	Jewellery (of precious metals and stones) 주얼리(귀금속 및 원석)
Performing arts 공연예술	Musical instruments 악기
Audiovisual and multimedia 시청각 및 멀티미디어	Audio-visual and interactive media (films, videos, video games and consoles) 시청각 및 인터랙티브 미디어(영화, 영상, 비디오게임 및 콘솔게임)
	Recorded media with music (gramophone records, magnetic tapes and CDs) 녹음·녹화매체 및 음악(축음기 음반, 자기 테이프 및 CD)
Architecture 건축	Architecture plans and drawings 건축 계획 및 도면

출처: Eurostat(2018), Guide to Eurostat culture statistics, p.35.

81) EU 무역통계에서 사용되는 상품분류체계로, WCO의 HS((Harmonized System)를 발전시킨 것이다. EU에서 세관 신고 시 상품을 분류하는 데 사용된다.(EU, https://ec.europa.eu/taxation_customs/business/calculation-customs-s-duties/what-is-common-customs-tariff/combined-nomenclature_en, 접속일: 2021.04.22.)

〈표 3-15〉 EU에서 정의한 NACE 2에서의 문화관련 산업분류

section 부문	code 번호	Description 상세설명	Theoretical scope 이론적 범위
C Manufacturing 제조업	18	Printing and reproduction of recorded media 인쇄 및 녹음·녹화매체 복제	fully
	18.1	Printing and service activities related to printing 인쇄 및 인쇄 관련 서비스 활동	fully
	18.2	Reproduction of recorded media 녹음 및 녹화된 매체의 복제	fully
	32	Other manufacturing 기타 제조업	
	32.12	Manufacture of jewellery and related articles 주얼리 제작 및 연관 품목	fully
	32.2	Manufacture of musical instruments 악기 제작	fully
G Whole sale and retail trade; repair of motor vehicles and motorcycle G 도매판매 및 소매판매 ; 자동차 및 모터사이클 수리	47	Retail trade, except of motor vehicles and motorcycles 소매업, 자동차 및 모터사이클 제외	partly
	47.6	Retail sale of cultural and recreation goods in specialised stores 전문 상점에서의 문화상품 및 레크레이션 상품 소매 판매	partly
	47.61	Retail sale of books in specialised stores 전문상점에서의 도서 소매판매	fully
	47.62	Retail sale of newspapers and stationery in specialised stores 전문상점에서의 신문 및 문구 소매판매	fully
	47.63	Retail sale of music and video recordings in specialised stores 전문상점에서의 음악 및 비디오 레코드 소매판매	fully
J Information and communication J 정보 및 소통	58	Publishing activities 출판활동	partly
	58.1	Publishing of books, periodicals and other publishing activities 도서, 정기간행물 및 그 외 간행물의 출판활동	partly
	58.11	Book publishing 도서출판	fully
	58.13	Publishing of newspapers 신문 출간	fully
	58.14	Publishing of journals and periodicals 저널 및 정기간행물의 출간	fully
	58.2	Software publishing 소프트웨어 출시	partly
	58.21	Publishing of computer games 컴퓨터게임 출시	fully
	59	Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 제작, 사운드레코딩 및 음반 출판 활동	fully

section 부문	code 번호	Description 상세설명	Theoretical scope 이론적 범위
	59.1	Motion picture, video and television programme activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 활동	fully
	59.2	Sound recording and music publishing activities 사운드 레코딩 및 음반출판 활동	fully
	60	Programming and broadcasting activities 프로그래밍 및 방송 활동	fully
	60.1	Radio broadcasting 라디오 방송	fully
	60.2	Television programming and broadcasting activities 텔레비전 프로그래밍 및 방송 활동	fully
	63	Information service activities 정보서비스 활동	
	63.9	Other information service activities 기타 정보서비스 활동	partly
	63.91	News agency activities 뉴스에이전시 활동	fully
M Professional, scientific and technical activities M 전문성을 갖춘 과학적 기술적 활동	71.1	Architectural and engineering activities and related technical consultancy 건축 및 엔지니어 활동, 관련 기술컨설턴트	partly
	71.11	Architectural activities 건축 활동	fully
	73	Advertising and market research 광고 및 시장조사	
	73.1	Advertising 광고	partly
	74	Other professional, scientific and technical activities 기타 전문성을 갖춘 과학적 기술적 활동	partly
	74.1	Specialised design activities 전문적 디자인활동	fully
	74.2	Photographic activities 사진활동	fully
	74.3	Translation and interpretation activities 번역 및 해석 활동	fully
N Administrative and support service activities N 행정 및 지원 서비스 활동	77	Rental and leasing activities 렌트, 리스 등의 대여활동	
	77.2	Renting and leasing of personal and household goods 개인용품 및 주방용품의 대여	partly
	77.22	Renting of video tapes and disks 비디오테이프 및 디스크 대여	fully
P Education P 교육	85	Education 교육	
	85.5	Other education 기타 교육	partly
	85.52	Cultural education 문화 교육	fully
R Arts, entertainment and recreation R 예술, 엔터테인먼트 및	90	Creative, arts and entertainment activities 창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동	fully
	90.0	Creative, arts and entertainment activities 창작, 예술 및 엔터테인먼트 활동	fully

section 부문	code 번호	Description 상세설명	Theoretical scope 이론적 범위
레크레이션	90.01	Performing arts 공연예술	fully
	90.02	Support activities to performing arts 공연예술 지원활동	fully
	90.03	Artistic creation 예술 창작	fully
	90.04	Operation of arts facilities 예술설비 운용	fully
	91	Libraries, archives, museums and other cultural activities 도서관, 아카이브, 박물관 및 기타 문화활동	partly
	91.0	Libraries, archives, museums and other cultural activities 도서관, 아카이브, 박물관 및 기타 문화활동	partly
	91.01	Library and archives activities 도서관 및 아카이브 활동	fully
	91.02	Museums activities 박물관 활동	fully
	91.03	Operation of historical sites and buildings and similar visitor attractions 역사적 유적, 건물 및 유사 관광지 운영	fully

출처: Eurostat(2018), Guide to Eurostat culture statistics, pp.121-123.

4. 경제협력개발기구(OECD, Organization for Economic Cooperation and Development)

4.1. Cultural and Local Development

OECD의 문화 관련 데이터는 삶의 질 지표와 여가·문화 및 종교 부문에 대한 가계 및 정부 지출에 초점을 맞추고 있으며, 문화의 경제적 기여, 사회 및 인구통계 개선에 집중하는 경향이 있다(연수현, 2019). OECD는 문화영역만을 전담하는 별도의 사무국이나 발간자료 없이 교육이나 국가재정 등의 자료를 통해 문화통계를 추정한다. OECD에서 자체적으로 문화산업분류체계를 설계하고 있는 것은 아니지만, 『Cultural and Local Development』에서 대략적으로 문화영역의 구분 및 정의를 찾아볼 수 있다. OECD는 본 보고서에서 문화적·창조적 생산과정의 경제·사회적 영향을 분석하기 위하여 문화를 정의한다. 이러한 정의는 주로 전문직 종사자에 의해 수행되는 생산 활동과

관련되어 있는데, 문화 부문은 크게 i) 비산업적/핵심적 문화 부문(Non-industrial(core) cultural sectors), ii) 문화 및 창조산업(Cultural and Creative industries), iii) 디지털 콘텐츠 플랫폼(Digital content platforms)으로 구분된다.⁸²⁾

i) 비산업적/핵심적 문화 부문(Non-industrial(core) cultural sectors)은 복제를 위한 적절한 기술이 존재하지 않거나, 표현적 이유로 복제가 불가하기 때문에 산업으로 조직되지 못한 활동들을 의미한다. 주요 비산업적 문화부문에는 시각예술, 공연예술, 문화유산 및 박물관이 있다. 문화유산 부문은 문명 특유의 표현 형태를 포함한 모든 형태의 유무형유산의 보고이다.

ii) 문화 및 창조산업(Cultural and Creative industries, CCI)은 녹음기술, 라디오, 영화 등의 기술발전에 따라 지금과 같은 형태로 발전해왔다. 콘텐츠의 기술적 복제에 기반하여 생산 및 유통되며, 상당한 수익 창출이 가능한 것이 특징이다. 문화산업 부문은 문화적으로 의미 있는 경험의 생산과 관련된 결과물을 의미하며, 창조산업 부문은 문화적 의미와 인체공학, 영양적 가치, 사용자 안전과 편안함, 설득적 역량 또는 기술 습득과 같은 기타 기능적 요소가 혼합된 결과물을 의미한다. 문화산업은 출판, 음악, 영화, 라디오 및 TV, 비디오게임으로 구성되며, 창조산업은 디자인, 패션, 미식산업, 건축 디자인, 광고 및 커뮤니케이션, 기능성 게임(Serious game)으로 구성되어 있다.

iii) 디지털 콘텐츠 플랫폼(Digital content platforms)은 전통적 문화산업 부문과 창조산업 부문의 기능과 특징이 복합적으로 존재하며, 동시에 사회적·상호작용적 차원의 관점에서 독특한 특징을 지닌다. 생산자와 소비자가 일치하며, 프로슈머 사용자가 공급하는 일상적 콘텐츠에 의해 영위되는 디지털 콘텐츠 플랫폼은 댓글을 통한 의사소통을 가능하게 할뿐만 아니라 다른 소셜 미디어에 콘텐츠를 직접적으로 공유할 수 있게 하기도 한다. 페이스북, 트위터 등의 소셜 미디어는 다른 채널이나 플랫폼을 통해 생산된 콘텐츠의 집적 및 보급을 가능하게 하는 채널이 되는데, 이러한 플랫폼은 매우 높은 수익성을 띤다. 디지털 오픈 플랫폼은 사실상 무제한으로 기존 콘텐츠를 수정하거나 가공할 수 있어 원제작자나 지적재산권(Intelligent Property Rights, IPR) 소유자가 콘텐츠의 복제 및 재가공을 통제할 수 없다는 점이 특징이다.

82) OECD(2018), Cultural and Local Development, pp.13-16.

〈표 3-16〉 Cultural and Local Development에서의 문화산업 분류

비산업적/핵심적 문화 부문 Non-industrial (core) cultural sectors		<ul style="list-style-type: none"> • 시각예술(Visual arts) • 공연예술(Performing arts) • 문화유산 및 박물관(Heritage and museums)
문화 및 창조 산업 Cultural and Creative industries	문화산업	<ul style="list-style-type: none"> • 출판(Publishing) • 음악(Music) • 영화(Cinema) • 라디오 및 TV(Radio&TV) • 비디오게임(Videogames)
	창조산업	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인(Design) • 패션(Fashion) • 미식산업(Industry of taste) • 건축디자인(Architectural design) • 광고 및 커뮤니케이션(Communication and advertising) • 기능성 게임(Serious games (e.g. for health and education purposes))
디지털 콘텐츠 플랫폼 Digital content platforms		<ul style="list-style-type: none"> • Youtube, Facebook, Twitter 등

제3절 해외 주요국의 문화예술산업 분류체계 및 활용 현황

1. 미국

1.1. Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA)의

문화산업 분류⁸³⁾

문화예술생산위성계정(ACPSA)은 문화예술이 GDP에 미치는 경제적 가치를 조사하기 위해 미 경제분석국(BEA)과 국립예술기금(NEA)이 2013년 협의하여 발표한 것으로, 문화예술산업의 GDP를 추정하는 데 활용된다(연수현, 2019). ACPSA는 북미산업분류체계(NAICS)⁸⁴⁾에 기반하여 문화산업의 경제규모를 측정하고 있다.

ACPSA에서 정의하는 ‘문화culture’는 BEA의 input-output 계정에 기반해 정의되며, 창조적 예술활동 및 그에 의해 생산되거나 이들을 지원하기 위해 생산되는 재화 및 서비스, 예술활동이 일어나는 건물의 건설을 포함하는 좁은 의미의 ‘문화’이다. ACPSA에서 다루는 문화상품 및 문화산업의 범위는 ①전체를 망라하는 문화예술상품의 정의, ②기존 계정의 프레임워크 구조, ③다른 나라 및 국제기구의 문화예술산업 통계체계에 기반하여 선정되는데, ACPSA는 공연예술, 박물관 등 대표적인 문화예술분야 외에도 건설, 제조, 전문 서비스, 정부(government) 등 다양한 분야의 상품 및 서비스를 포함한다.

ACPSA는 대표적 예술문화산업 외에도 교향악 작곡과 같은 문화상품 창작(creation)에서 스튜디오 녹음 등의 생산(production), 다양한 방식의 배포(dissemination), 소비자에 의한 소비(use)에 이르는 창작사슬(creative chain)을 분석 및 정의하여 예술문화의 생산 및 배포를 지원하는 상품 및 산업까지 문화산업 체계 안에 포함시킨다. BEA

83) NEA(2013), NEA Guide to the U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account

84) 북미산업분류시스템(NAICS)은 미국 행정관리예산국(Office of Management Budget, OMB)이 관리하는 표준산업분류체계로, 캐나다 통계청과 미국 경제분류정책위원회(ECPC)가 공동으로 개발하였다. 1999년부터 SIC 분류체계를 대체하고 있으며 북미권역 국가에서 공통으로 사용된다(양건열, 2012).

의 input-output 계정은 ‘창작사슬(creative chain)’을 바탕으로 문화상품이 창출하는 경제적 가치를 포착한다.

이렇게 설정된 문화산업의 범위는 ACPSA 프레임워크에서 중심영역(core domain), 응용미술 및 디자인 서비스 영역(applied arts and design services domain), 횡단영역(transversal domain) 세 가지 범주로 구분되며, 각각의 범주는 하위영역으로 재분할된다. 이처럼 ACPSA는 ACPSA 프레임워크에 기반하여 문화예술산업의 범위를 설정하고 있으나, NEA(2013)에서는 NAICS 분류체계와 프레임워크를 연계하여 제시하고 있지 않다. BEA에서도 ACPSA의 상품 목록과 NAICS 코드만을 연계하여 문화통계를 추정하고 있다.

〈표 3-17〉 ACPSA 프레임워크

Core Domains 핵심 영역				
Museums, libraries, and cultural centers 박물관, 도서관 및 문화센터	Live performance and music 라이브 공연 및 음악	visual arts 시각 예술	Written works 저작	Audio-visual and interactive media 시청각 및 인터랙티브 미디어
Applied Arts and Design Services 응용미술 및 디자인 서비스		Transversal Domains 교차 영역		
Advertising services 광고 서비스	Other design services 기타 디자인 서비스	education 교육	governance, funding, and professional services 거버넌스, 펀딩 및 전문 서비스	infrastructure 인프라

출처: NEA(2013), NEA Guide to the U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account, p.10.

〈표 3-18〉 ACPSA에서 정의한 문화 생산물 목록

번호	ACPSA 정의
1	Total ACPSA
2	Core Arts and Cultural Production 핵심 예술문화 생산물
3	Performing Arts 공연예술
4	Performing Arts - Music Groups 공연예술 - 음악단
5	Performing Arts - Dance 공연예술 - 무용
6	Performing Arts - Opera 공연예술 - 오페라
7	Performing Arts - Symphonies 공연예술 - 심포니
8	Performing Arts - Theater 공연예술 - 극장

번호	ACPSA 정의
9	Performing Arts - Other 공연예술 - 기타
10	Independent Artists, Writers, And Performers 독립 예술가, 작가 및 공연자
11	Museums 박물관
12	Museums - Art 박물관 - 미술
13	Museums - Botanical And Zoological 박물관 - 식물원 및 동물원
14	Museums - Children's 박물관 - 어린이박물관
15	Museums - Historical Sites 박물관 - 역사적 장소
16	Museums - History 박물관 - 역사
17	Museums - Natural 박물관 - 자연
18	Museums - Nature Parks 박물관 - 자연공원
19	Museums - Science 박물관 - 과학
20	Museums - Other 박물관 - 기타
21	Design services 디자인 서비스
22	Advertising 광고
23	Architectural Services, Historic Restoration 건축 서비스, 유적 복원
24	Landscape Architectural Services 조경 서비스
25	All Other Architectural Services 기타 건축 서비스
26	Interior Design Services 인테리어 디자인 서비스
27	Industrial Design Services 산업 디자인 서비스
28	Graphic Design Services 그래픽 디자인 서비스
29	Fashion Design Services 패션 디자인 서비스
30	Computer Systems Design 컴퓨터 시스템 디자인
31	Photography And Photofinishing Services 사진 및 포토피니싱 서비스
32	All Other Design Services 기타 디자인 서비스
33	Fine Arts Education 순수미술 교육
34	Education Services 교육 서비스
35	Entertainment Originals 엔터테인먼트 오리지널
36	Supporting Arts and Cultural Production 예술지원 및 문화적 생산물
37	Art support services 예술지원 서비스
38	Rental And Leasing 렌탈 및 리스
39	Agents/Managers For Artists 아티스트 에이전트 및 매니저
40	Promoters Of Performing Arts And Similar Events 공연예술 및 유사 행사의 홍보
41	Grant-Making And Giving Services 보조금 조성 및 기부 서비스
42	Unions 연합
43	Government 정부
44	Other Support Services 기타 지원 서비스

번호	ACPSA 정의
45	Books publishing 도서 출판
46	Books Publishing - Education (K-12) 도서출판 - 교육
47	Books Publishing - Higher Education 도서출판 - 고등교육
48	Books Publishing - General Reference 도서출판 - 일반
49	Books Publishing - Professional, Technical, And Scholarly 도서출판 - 전문·기술·학술 도서
50	Books Publishing - Adult Trade 도서출판 - 성인
51	Books Publishing - Children 도서출판 - 아동
52	Other publishing 기타 출판물
53	Publishing - Cards, Calendars, And Other 출판물 - 카드, 달력 및 기타
54	Publishing - Newspapers And Periodicals 출판물 - 신문 및 정기간행물
55	Publishing - Software 출판물 - 소프트웨어
56	Information services 정보 서비스
57	Broadcasting 방송
58	Sound Recording 사운드레코딩
59	Motion Pictures 영화
60	Audio/Visual Production 시청각 제작물
61	Other Information Services 기타 정보 서비스
62	Manufactured goods 생산품
63	Jewelry And Silverware 주얼리 및 은제품
64	Printed Goods 인쇄물
65	Musical Instruments 악기
66	Custom Architectural Woodwork And Metalwork 맞춤형 목공예 및 금속공예
67	Other Goods 기타 물품
68	Construction 건축물

출처: U.S. Bureau of Economic Analysis(<https://www.bea.gov/data/special-topics/arts-and-culture>),
접속일: 2021.04.21.

〈표 3-19〉 ACPSA에서 정의한 문화 생산물과 NAICS 코드 연계(핵심 산업)

ACPSA		NAICS 2017	
Performing Arts 공연예술	35	711110	Theater Companies and Dinner Theaters 극장 및 디너극장
		711120	Dance Companies · 무용단
		711130	Musical Groups and Artists 뮤지컬단 및 아티스트
		711190	Other Performing Arts Companies 기타 공연예술단

ACPSA		NAICS 2017	
Independent Artists, Writers and Performers 독립예술가, 작가 및 공연자	38	711510	Independent Artists, Writers, and Performers 독립 예술가, 작가 및 공연자
Agents/managers for artists 아티스트 에이전트 및 매니저	37	711410	Agents and Managers for Artists, Athletes, Entertainers, and Other Public Figures 예술가, 체육인, 엔터테이너 및 기타 공인
Promoters of Performing arts and similar events 공연예술 및 유사이벤트 기획자	36	711310	Promoters of Performing Arts, Sports, and Similar Events with Facilities 설비가 필요한 공연예술, 스포츠 및 유사이벤트 기획자
		711320	Promoters of Performing Arts, Sports, and Similar Events without Facilities 설비가 필요치 않은 공연예술, 스포츠 및 유사이벤트 기획자
Museums 박물관	39	712110	Museums 박물관
		712120	Historical Sites 역사 유적
		712130	Zoos and Botanical Gardens 동물원, 식물원
		712190	Nature Parks and Other Similar Institutions 자연공원 및 기타 유사 시설
Advertising 광고	30	541810	Advertising Agencies 광고대행사
		541820	Public Relations Agencies PR 대행사
		541830	Media Buying Agencies 미디어구매대행사
		541840	Media Representatives 미디어 담당자
		541850	Display Advertising 광고 디스플레이
		541860	Direct Mail Advertising 다이렉트 메일 광고
		541890	Other Services Related to Advertising 기타 광고관련 서비스
Architectural Services 건축 서비스	23	541310	Architectural Services 건축 서비스
Landscape Architectural Services 조경 서비스	24	541320	Landscape Architectural Services 조경 서비스
Interior Design Services 인테리어 디자인 서비스	25	541410	Interior Design Services 인테리어 디자인 서비스
Industrial Design Services 산업디자인 서비스	26	541420	Industrial Design Services 산업디자인 서비스
Graphic Design Services 그래픽디자인 서비스	27	541430	Graphic Design Services 그래픽디자인 서비스
All Other Design Services 기타 디자인 서비스	28	541490	Other Specialized Design Services 기타 전문 디자인 서비스
Computer Systems Design	29	541511	Computer Systems Design and Related

ACPSA		NAICS 2017	
컴퓨터시스템 디자인			Services 컴퓨터디자인 및 관련서비스
		541519	Other Computer Related Services 기타 컴퓨터 관련 서비스
Photography and finishing services 사진 및 포토피니싱 작업	31	541921	Photography Studios, Portrait 사진 스튜디오, 인물사진
		541922	Commercial Photography 상업 사진
		812921	Photofinishing Laboratories (except One-Hour) 포토피니싱 작업실 (즉석사진 제외)
Fine Arts Education 예술 교육	34	611610	Fine Arts Schools 순수미술 학교
Education Services 교육서비스	33	611110	Elementary and Secondary Schools 초중등 학교
		611210	Junior Colleges 예비대학
		611310	Colleges, Universities, and Professional Schools 대학, 대학교, 전문학교
		611511	Cosmetology and Barber Schools 이미용 학교
		611519	Other Technical and Trade Schools 기타 기술 및 상업학교

출처: BEA(<https://www.bea.gov/data/special-topics/arts-and-culture>), 최종업데이트: 2020.03.17.,
접속일: 2021.03.28.

1.2. 미국의 문화예술산업 분류 활용 현황⁸⁵⁾

미국 경제분석국(BEA)은 문화예술생산위성계정(ACPSA)을 통하여 생산, 부가가치, 중간투입, 고용 및 보상에 대한 국가 및 주(states) 수준의 예술문화 생산 통계를 매해 발표하고 있다. BEA에서 정의하는 예술문화생산의 산출량은 미국 내에서 구입한 모든 문화상품 및 서비스로 구성된다. 마찬가지로 예술문화생산 고용은 예술 및 문화 생산과 관련된 재화 및 서비스 생산에 종사하는 모든 임금근로자로 구성되어 있다. 예술문화생산의 보상은 일정기간 동안 근로자가 예술문화생산 관련 업무를 수행하는 대가로 지급되는 보수를 의미하며, 부가가치는 공연예술단체의 의상대여 등과 같은 소규모 매개 소비(less intermediate consumption)에서 발생하는 생산량으로 구성된다. 모든 통계는 ACPSA의 문화예술상품 목록을 기반으로 산출한다.

85) BEA(<https://www.bea.gov/news/2021/arts-and-cultural-production-satellite-account-us-and-states>), 접속일: 2021.04.22.

2019년 발표된 예술문화 생산 통계의 목록은 다음과 같다.

- 예술 및 문화 생산 산업의 실제 부가가치: 이전 기간 대비 변화율
- 2019년 주별 예술 및 문화 생산 부가가치
- 2019년 예술 및 문화 생산의 GDP 점유율 및 산업 기여도
- 2019년 예술 및 문화 생산 부가가치 비율 변화에 대한 산업 기여도
- 예술 및 문화 생산 상품별 실질총생산: 이전 기간 대비 백분율 변화
- 예술 및 문화 생산 상품에 의한 실질총생산
- 예술 및 문화 생산 산업별 명목총생산
- 2019년 주별 예술 및 문화 생산 고용 및 보상
- 2019년 예술 및 문화 생산 고용률 변화에 대한 산업 기여도
- 2019년 예술 및 문화 생산 산업의 실질총생산 기여도
- 2019년 예술 및 문화 생산 산업별 실질 부가가치 기여도

2. 영국

2.1. 『DCMS Sectors Economic Estimates』의 문화산업 분류⁸⁶⁾

『DCMS Sectors Economic Estimates』는 영국 문화미디어체육부(DCMS)가 발간한 디지털, 문화, 미디어 및 스포츠 부문의 경제성 파악을 위한 보고서로, 총 부가가치(GVA), 고용, 수입, 서비스 및 상품 수출입, 사업체 수를 통해 측정된다. 본 보고서는 DCMS 부문(시민 사회, 창조 산업, 문화 부문, 디지털 부문, 도박, 스포츠, 통신, 여행)의 영국 경제 기여도를 다루며, 이들의 경제적 영향을 이해하고 분석하는데 주목적이 있다.

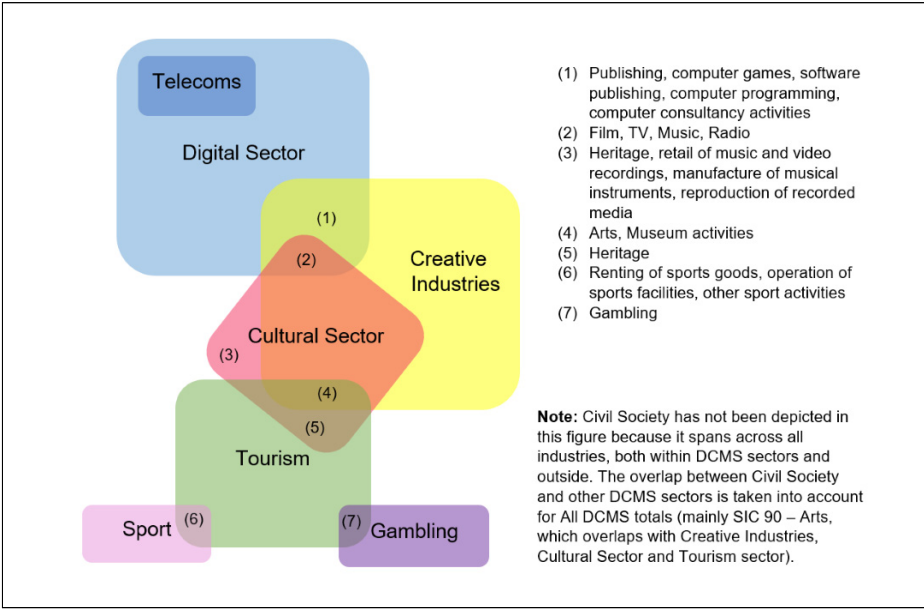
DCMS는 표준산업분류(SIC)⁸⁷⁾ 코드에 기초하여 문화산업을 정의하고 있다. 각 부문은 하위 구성요소인 SIC 코드의 합으로 정의되며, 개별 부문은 다른 부문과 중복되는 부분을 포함한다. 2018년부터는 시청각(Audio Visual) 및 컴퓨터 게임(Computer

86) UK Statistics Authority(2018), DCMS Sectors Economic Estimates

87) SIC는 경제의 제조업, 농업 및 서비스 부문들을 식별하기 위해 미국에서 만들어진 4단계 분류체계로, 1948년 영국에 도입된 이후 영국 통계청이 개발 및 관리하고 있다. UK SIC는 NACE에 기반하고 있으나, 영국의 산업 환경을 고려하여 5단계의 세부기준이 부가적으로 마련되었다. 21 section, 88 division s, 272 groups, 615 classes, 191 subclasses로 구성되어 있다(양건열, 2012).

Games) 부문에 대한 통계를 포함하여 측정하고 있는데, 이들 부문은 창조산업 부문 및 디지털 부문에 해당하는 SIC 코드와 중복되어 나타난다.⁸⁸⁾ DMCS에 따르면 창조산업은 개인의 창의성, 기술 및 재능에서 비롯된 것으로, 지적재산권의 형성과 개발을 통한 소득 및 고용창출의 잠재력을 지닌 산업으로 정의된다. 문화부문은 산업의 중심에 문화적 목적을 가진 산업으로 SIC에 기반해 정의되나, 분류의 세분화에 한계가 있다.⁸⁹⁾

[그림 3-7] DCMS 섹터 내에서 중복되는 SIC 코드



출처: GOV.UK(<https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology/dcms-sector-economic-estimates-methodology>), 접속일: 2021.04.12.

<표 3-20> DCMS에서 정의한 문화산업과 SIC 연계

대분류	중분류	SIC07	세분류
Creative Industries 창조 산업	Advertising and marketing 광고 및 마케팅	7021	Public relations and communication activities PR 및 커뮤니케이션 활동
		7311	Advertising agencies 광고대행사
		7312	Media representation 미디어 광고
	Architecture 건축	7111	Architectural activities 건축 활동

88) GOV.UK(<https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology>), 접속일: 2021.03.17.

89) GOV.UK(<https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology/dcms-sector-economic-estimates-methodology>), 접속일: 2021.04.12.

대분류	중분류	SIC07	세분류
	Crafts 공예	3212	Manufacture of jewellery and related articles 주얼리 및 관련 물품 제작
	Design and designer fashion 디자인 및 디자이너 패션	7410	Specialised design activities 전문 디자인 활동
	Film, TV, video, radio and photography 영화, TV, 영상, 라디오 및 사진	5911	Motion picture, video and television programme production activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 제작 활동
		5912	Motion picture, video and television programme post-production activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 포스트프로덕션 활동
		5913	Motion picture, video and television programme distribution activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 배급 활동
		5914	Motion picture projection activities 영화 상영 활동
		6010	Radio broadcasting 라디오 방송
		6020	Television programming and broadcasting activities 텔레비전 프로그래밍 및 방송 활동
		7420	Photographic activities 사진 활동
	IT, software and computer services IT소프트웨어 및 컴퓨터 서비스	5821	Publishing of computer games 컴퓨터 게임 출시
		5829	Other software publishing 기타소프트웨어 출시
		6201	Computer programming activities 컴퓨터 프로그래밍 활동
		6202	Computer consultancy activities 컴퓨터 컨설팅 활동
	Publishing 출판	5811	Book publishing 도서 출판
		5812	Publishing of directories and mailing lists 안내책자 및 메일링 목록 출판
		5813	Publishing of newspapers 신문출간
		5814	Publishing of journals and periodicals 저널 및 정기간행물 출간
		5819	Other publishing activities 기타 출판활동
		7430	Translation and interpretation activities 번역 및 해석 활동
	Museums, galleries and libraries 박물관, 갤러리 및 도서관	9101	Library and archive activities 도서관 및 아카이브 활동
		9102	Museum activities 박물관 활동

대분류	중분류	SIC07	세분류
	Music, performing and visual arts 음악, 공연 및 시각예술	5920	Sound recording and music publishing activities 사운드레코딩 및 음반 출판 활동
		8552	Cultural education 문화교육
		9001	Performing arts 공연예술
		9002	Support activities to performing arts 공연예술 지원활동
		9003	Artistic creation 예술 창작
		9004	Operation of arts facilities 예술 설비 운영
	Arts 예술	9001	Performing arts 공연 예술
		9002	Support activities to performing arts 공연예술 지원활동
		9003	Artistic creation 예술 창작
		9004	Operation of arts facilities 예술 설비 운영
Cultural Sector 문화 부문	Film, TV and Music 영화, TV, 음악	1820	Reproduction of recorded media 녹음 및 녹화매체 복제
		3220	Manufacture of musical instruments 악기 제작
		4763	Retail sale of music and video recordings in specialised stores 전문상점에서의 음악 및 비디오 레코딩 소매 판매
		5911	Motion picture, video and television programme production activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 제작 활동
		5912	Motion picture, video and television programme post-production 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 후반 제작활동
		5913	Motion picture, video and television programme distribution 영화, 영상, 텔레비전프로그램 배급
		5914	Motion picture projection activities 영화 상영 활동
		5920	Sound recording and music publishing activities 사운드레코딩 및 음반출판 활동
		6020	Television programming and broadcasting activities 텔레비전 프로그래밍 및 방송 활동
	Radio 라디오	6010	Radio broadcasting 라디오 방송
	Photography 사진	7420	Photographic activities 사진 활동
	Crafts 공예	3212	Manufacture of jewellery and related articles 주얼리 및 관련 물품 제작
	Museums and galleries 박물관 및 갤러리	9102	Museum activities 박물관 활동

대분류	중분류	SIC07	세분류
	Library and archives 도서관 및 아카이브	9101	Library and archive activities 도서관 및 아카이브 활동
	Cultural education 문화 교육	8552	Cultural education 문화 교육
	Operation of historical sites and similar visitor attractions 역사 유적 및 유사 유적지 운영	9103	Operation of historical sites and buildings and similar visitor attractions 역사적 유적, 건물 및 유사 유적지 운영

출처: GOV.UK(<https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology>),
최종 업데이트: 2021.03.18., 접속일: 2021.4.12.

〈표〉 DCMS의 시청각 및 컴퓨터게임 부문과 SIC 연계

대분류	SIC07	상세
Audio Visual Sector 시청각 부문	5911	Motion picture, video and television programme production activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 제작 활동
	5912	Motion picture, video and television programme post-production activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 후반제작 활동
	5913	Motion picture, video and television programme distribution activities 영화, 영상, 텔레비전 프로그램 배급 활동
	5920	Sound recording and music publishing activities 사운드레코딩 및 음반출판 활동
	6010	Radio broadcasting 라디오 방송
	6020	Television programming and broadcasting activities 텔레비전 프로그래밍 및 방송 활동
	6391	News agency activities 뉴스에이전시 활동
	6399	Other information service activities n.e.c. 기타 정보 서비스 활동
	7722	Renting of video tapes and disks 비디오테이프 및 디스크 대여
	7740	Leasing of intellectual property and similar products, except copyrighted works 지적 재산 및 유사 상품의 대여(저작권이 있는 저작물 제외)
Computer Games 컴퓨터 게임	5821	Publishing of Computer Games 컴퓨터게임 출시
	62011	Ready-made interactive leisure and entertainment software development 레디메이드 인터랙티브 레저 및 엔터테인먼트 소프트웨어 개발

출처: GOV.UK(<https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology/dcms-sector-economic-estimates-methodology>), 접속일: 2021.04.12.

2.2. 영국의 문화예술산업 분류 활용 현황⁹⁰⁾

영국 문화미디어체육부(DCMS)는 영국 문화예술산업의 영국 경제 기여도를 추정하여 제공한다. DMCS는 각 부문의 국가 및 지역 경제 기여도에 대한 총 부가가치, 상품 및 서비스의 수출입, DMCS 부문의 일자리 수, 기업 수·규모·매출액 등 비즈니스 인구통계를 추산하여 각각의 보고서로 발간하고 있다. 이러한 경제추정의 목적은 ①DMCS 부문의 산업성과 모니터링 및 벤치마킹, ②정책 평가 및 개발에 대한 정보 제공, ③일관된 형태의 통계 제공으로 인한 정부 및 기타 기금의 문화산업 지원 근거 마련에 있다.

DMCS는 통계를 이용하여 ①정부에 조언을 제공하고, ②재무부와 재정지원을 협의하며, ③DMCS 부문의 영향과 성공을 기념한다. 영국의 각 지역 및 지방 정부는 정책 조언, 해당 지역 고용 등 브렉시트로 인한 현지 위험 식별에 DMCS 통계를 활용할 수 있으며, 산업계에서는 통계자료를 바탕으로 정부 및 기타 기구의 자금지원을 받거나 통계를 연구 배경으로 활용한다.

3. 캐나다

3.1. Canadian Framework for Culture Statistics(CFCS) 2011의 문화 산업분류⁹¹⁾

CFCS 2011은 캐나다 통계청이 개발한 문화 통계 체계로, 표준화된 문화 분야 통계자료의 수집을 위해 관련된 개념을 정의하고 문화의 측정을 위한 범주의 체계를 제공한다. CFCS의 목적은 문화에 대한 포괄적이고 일관적이며 비교 가능한 표준적 통계 체계를 수립하고 문화의 표준 개념, 정의 및 범주를 제공하는 것이다. 이 프레임워크는 문화의 경제적·사회적 측면을 통합적으로 다룬다.

CFCS는 문화를 ‘창조적 예술 활동과 예술 활동에 의해 만들어진 재화 및 서비스, 유산의 보존’으로 정의한다. CFCS는 문화를 정의하기 위해 ‘창조사슬(creative chain)’ 개념을 제안하였는데, 창조사슬은 창작, 생산, 보급, 사용의 4단계로 구성되어 있다. 제품을 창작 단계에서 사용 단계로까지 이동시키기 위해 사용된 산업적 과정은 핵심 문화

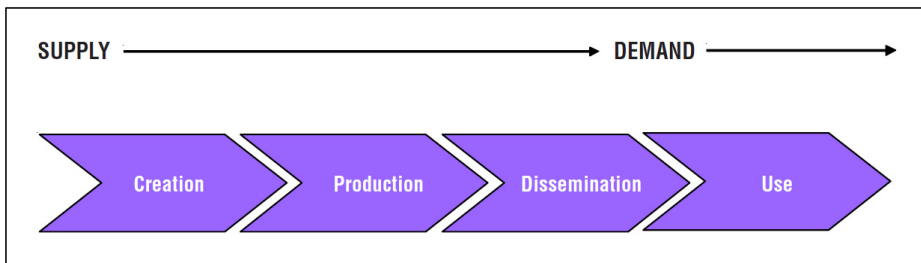
90) UK Statistics Authority(2018), DCMS Sectors Economic Estimates, pp.19-22.

91) Statistics Canada(2011), Conceptual Framework for Culture Statistics 2011

상품 창출에 필수적이다.

창작(creation) 단계는 아이디어와 콘텐츠의 기원으로 요약할 수 있다. 저작권을 보호받을 수 있는 도면, 공예, 원고 등의 원본이 이 단계에 포함된다. 생산(production)은 최종 완제품의 제조 또는 제조까지 이어지는 일련의 과정을 모두 포함하는데, 편집, 번역, 디자인 등의 콘텐츠 서비스와 인쇄 등의 제조 서비스, 문화유산 및 유적지 등의 보존 및 관리 등이 이에 해당한다. 배포(dissemination)는 원본 또는 대량생산된 문화상품이 소비자에게 유통되는 것을 의미하며, 도매 및 소매 판매, 임대, 전시, 라디오 및 텔레비전 방송 등을 포괄한다. 창작사슬의 마지막 단계인 사용(use)은 문화상품 및 서비스의 이용을 뜻한다.

[그림 3-8] CFCS 창조사슬



출처: Statistics Canada(2011), Conceptual Framework for Culture Statistics 2011, p.26.

CFCS 2011에서는 문화 부문의 측정을 위해 영역(domain) 개념을 도입해 관련 산업 및 직업, 제품 등을 그룹화 하여 설명하고자 하였다. 영역(domain)은 범주 차원에서 산업, 제품, 직업 또는 교육 프로그램 등을 설명하거나 분류하지만, 이들 중 하나에 의해 정의되는 것은 아니다. CFCS에서 정의하는 문화의 각 영역(domains)과 하위영역(sub-domains)은 범주 간 구별되는 특성을 지니며 측정이 가능하도록 설계되었다. 가장 높은 수준의 범주는 활동, 예술 분야(artistic disciplines), 산업, 생산품 및 직업의 집합으로 구성된다. 상위 수준 도메인은 표준화되어 국제적 비교가 가능한 반면 하위 도메인은 보다 개별적이고 상세한 수준의 분석이 가능하다.

CFCS는 ‘설비 및 보조물’ 범주에서 장비의 사용 및 제조까지 측정하는 UNESCO FCS와 달리 그 자체가 문화상품이 아닌 제품의 생산 및 제조는 문화의 일부로 포함하지 않는다. CFCS가 제시한 문화의 하위영역 중 핵심 문화 하위영역(Core Culture

Sub-domains)은 창조적 예술 활동의 결과물이며 지적·문화적 개념의 전달이 주된 목적인 상품 및 서비스 영역을 포함한다. 한편 보조 문화 하위영역(Ancillary Culture Sub-domains)에는 창조적 예술 활동의 결과로 나타나는 재화와 서비스에 연관되어 있지만, 주로 문화와 관련 없는 실용적 목적의 제품 또는 서비스의 생산에 목적을 둔 상품 및 서비스들이 속한다.

교육 및 훈련, 거버넌스·펀딩 및 종사자 지원(Governance, funding and professional support)을 포함하는 횡단영역(Transversal domains)은 모든 핵심/보조 문화 하위영역을 지원한다. 이 영역 내의 산업, 제품 및 직업은 근본적으로 문화적인 것은 아니지만, 이들이 없으면 문화 영역이 존재할 수 없기 때문에 필수적이다. 인프라 영역(Infrastructure domains)은 문화 콘텐츠의 사용 및 소비를 지원하는 상품과 서비스 그룹으로 구성되어 있다. 이 영역에 속하는 상품 및 서비스는 본질적으로 문화의 일부는 아니지만 문화 지원에 결정적인 역할을 담당한다.

한편 CFCs는 둘 이상의 영역을 포함하며 단일 영역에 쉽게 할당할 수 없는 상품 및 서비스를 분류하기 위해 다중영역(Multi domain) 개념을 제안한다. 이 영역은 자기 및 광학매체의 제조 및 복제(Manufacturing and reproducing magnetic and optical media)를 포함하며, 구체적으로 소프트웨어를 제외한 자기 및 광학매체의 복제(reproduction of magnetic and optical media, excluding software (culture content only)), 인터넷 출판 및 방송(Internet publishing and broadcasting), 웹 포털(web search portals-publishers of culture content only), 비금융 무형자산의 중개(lessors of non-financial intangible assets (except copyrighted works)-owners of cultural trademarks and convention and trade show organizers-craft shows and trade fairs related to culture only)가 이에 해당한다.

[그림 3-9] CFCS에서 정의한 문화영역

Culture Domains 문화영역					
A. Heritage and libraries 문화유산 및 도서관	B. Live performance 라이브 공연	C. Visual and applied arts 시각예술 및 응용미술	D. Written and published works 저작 및 출판물	E. Audio-visual and interactive media 시청각 및 인터랙티브 미디어	F. Sound recording 사운드레코딩
Core Culture Sub-domains 핵심 문화 하위영역					
<ul style="list-style-type: none">Archives 아카이브Libraries 도서관Cultural heritage 문화유산Natural heritage 자연유산	<ul style="list-style-type: none">Performing arts 공연예술Festivals and Celebrations 축제 및 기념식	<ul style="list-style-type: none">Original visual art 순수시각예술Art reproductions 미술품 복제Photography 사진Crafts 공예	<ul style="list-style-type: none">Books 도서Periodicals 정기간행물Newspapers 신문Other published works 기타 출판물	<ul style="list-style-type: none">Film and video 영화 및 영상Broadcasting 방송Interactive media 인터랙티브 미디어	<ul style="list-style-type: none">Sound recording 사운드레코딩Music publishing 음반출판
Ancillary Culture Sub-domains 보조 문화 하위영역					
		<ul style="list-style-type: none">Advertising 광고Architecture 건축Design 디자인	<ul style="list-style-type: none">Collected information 수집 정보		
Transversal domains 교차 영역					
G. Education and training 교육 및 실습					
H. Governance, funding and professional support 거버넌스, 펀딩 및 종사자 지원					
Infrastructure domains 인프라 영역					
I. Mediating products 매개된 생산물					
J. Physical infrastructure 물리적 인프라					

출처: Statistics Canada(2011), Classification Guide for the Canadian Framework for Culture Statistics 2011, p.13.

[그림 3-10] 캐나다 문화통계체계 모형

Culture Domains 문화 영역					
A. Heritage and libraries 문화유산 및 도서관	B. Live performance 라이브 공연	C. Visual and applied arts 시각 및 응용미술	D. Written and published works 저작 및 출판물	E. Audio-visual and interactive media 시청각 및 인터랙티브 미디어	F. Sound recording 사운드레코딩
Core Culture Sub-domains 핵심문화 하위 영역					
1. Archives 아카이브 아카이브 컬렉션 및 서비스	1. Performing arts 공연예술 라이브 퍼포먼스, 오페라, 무용, 오케스트라, 음악, 서커스, 마술쇼, 아이스쇼, 인형극, 마임쇼 및 공연예술 기획 및 실연	1. Original visual art 순수시각미술 회화, 소묘, 파스텔화, 목판화, 동판화, 석판화, 조각, 조각상 및 상업갤러리 등 미술품 유통 서비스	1. Books 도서 인쇄, 오디오북, 전자책 포함 플랫폼에 상관없이 출판되는 모든 콘텐츠 및 형식, 북페어, 문학축제, 독서시리즈 및 관련이벤트 등 서비스	1. Film and video 영화 및 영상 영화, HD, 디지털, 스트리밍 및, 다운로드 콘텐츠 포함 모든 형태의 장편영화, 단편영화, 라이브액션, 애니메이션 영화, 영화제 및 관련이벤트 등 서비스	1. Sound recording 사운드레코딩 온라인·디지털 또는 다운로드 콘텐츠를 포함한 모든 녹음 서비스, 레코드 제작 및 레코드 복제 및 배포
2. Libraries 도서관 장서 및 서비스	2. Festivals and Celebrations 축제 및 기념식 라이브 공연 이벤트(음악, 연극, 무용, 코메디, 즉흥연주, 종합이벤트 및 공연 기획, 실연 서비스	2. Art reproductions 미술품 복제 포스터, 조각상 및 장식품 등 기술의 사용으로 제작된 시각예술 작품의 복제	2. Periodicals 정기간행물 인쇄, 온라인, 웹진 및 기타 디지털, 전자 출판/배급 등 플랫폼에 상관없이 출판된 모든 내용 및 포맷, 매거진페어 및 관련이벤트 등 서비스	2. Broadcasting 방송 방송사 및 전통적 서비스공급자, 유료 및 특수 라디오 콘텐츠, 케이블, 유료 및 특수 TV 프로그래밍, 팟캐스트, 스트리밍, 디지털 라디오 및 TV 프로그램 등 온라인방송	2. Music publishing 음반출판 모든 형태의 작곡 및 출판, 악보, 온라인·디지털, 다운로드 콘텐츠, 공연, 녹음, 복제 관련 권리 및 기타 저작권
3. Cultural heritage 문화유산 유물, 소장품 및 박물관, 공공미술관, 역사유적, 역사적 건물, 천체박물관 및 고고학유적 등 서비스		3. Photography 사진 인물사진, 결혼사진, 동작사진 등 특수사진 및 상업사진, 산업서비스 포함 전 영역을 망라하는 전통적 스틸 및 디지털 사진 서비스	3. Newspapers 신문 인쇄, 전자, 웹 신문 및 디지털, 전자신문 등 모든 내용 및 포맷 포함	3. Interactive media 인터랙티브 미디어 콘솔게임, 온라인게임, 무선게임, PC게임 및 기타 관련 인터랙티브 디지털 에듀테인먼트 생산물 포함	

4. Natural heritage 자연유산 식물원, 아쿠아리움, 동물원, 국립공원, 도립공원 및 보존/보호유적, 보호구역		4. Crafts 공예 직물, 주얼리, 도자기, 조각상, 세라믹, 가구, 가정용품, 악기 등 다양한 재료로 만들어진 핸드메이드 제품	4. Other published works 기타 출판물 브로슈어, 리플렛, 엽서, 카드, 달력 등 인쇄물 (전자형태 포함)		
Ancillary Culture Sub-domains 보조 문화 하위 영역					

	5. Advertising 광고 광고 디자인 및 개발	5. Collected information 수집된 정보 카탈로그, 안내책자 및 기타 저작권이 있는 수집 정보의 출판 디자인 및 개발	
	6. Architecture 건축 주거 및 비주거, 조경 및 도시 디자인 서비스		
	7. Design 디자인 그래픽디자인, 인테리어디자인, 산업디자인, 주얼리디자인, 패션디자인 및 기타 특수디자인 서비스		

Transversal domains 횡단영역
G. Education and training 교육 및 훈련
H. Governance, funding and professional support 거버넌스, 펀딩 및 종사자 지원
Infrastructure domains 인프라영역
I. Mediating products (includes tools and virtual infrastructure used by consumers to interact with culture content, e.g. computers, MP3 players, web-phones, eBook readers, etc.) 매개 생산물(문화적으로 상호작용할 수 있도록 소비자들이 이용할 수 있는 도구 및 실질적 인프라(컴퓨터, MP3플레이어, 스마트폰, eBook 리더기 등))
J. Physical infrastructure(e.g. buildings) 물리적 인프라(건물 등)

출처: Statistics Canada(2011), Conceptual Framework for Culture Statistics 2011, pp.50-51.

3.2. 캐나다의 문화예술산업분류 활용 현황

Canadian Culture Satellite Account(CSA)는 문화 통계를 위한 캐나다 문화지표체계(Canadian Framework for Culture Statistics, CFCS)와 캐나다거시경제계정시스템(Canadian System of Macroeconomic Accounts, CSMA) 두 가지를 통합한 것으로, 문화의 산업적 측면을 부각시켜 통계에 적용하고 있다. CFCS가 문화경제활동을 정의하는 기초 원칙들을 제공하고 CSMA는 추정치를 도출하기 위한 체계와 데이터를 제공한다.⁹²⁾ CSMA는 산업별 상품 및 서비스의 생산과 사용, 생산에서 발생하는 소득, 가구 및 정부에 서비스를 제공하는 비영리기관의 상품 및 서비스 수요를 분석하는데 사용된다.⁹³⁾

CSA는 문화 및 스포츠와 관련된 경제활동에 초점을 맞춘 CSMA의 확장으로, 캐나다 경제 전반에 걸친 문화상품과 서비스 생산에 관련된 부가가치인 문화 GDP 및 문화산업 고용현황을 측정한다. CSA는 문화상품 및 서비스 생산과 관련된 직업의 수로 정의되는 ‘문화 직업(Culture jobs)’의 일자리 수를 별도로 추정하고 있다.⁹⁴⁾

92) Statistics Canada(<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/13-607-x/2016001/1177-eng.htm>), 접속일: 2021.03.18.

93) Statistics Canada(<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/13-607-x/2016001/1246-eng.htm>), 접속일: 2021.04.22.

94) Statistics Canada(<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/13-607-x/2016001/1249-eng.htm>), 접속일: 2021.04.22.

제4절 문화예술산업의 정의와 범주 설정 및 해외 문화예술산업 관련 분류 및 활용의 시사점

1. 문화예술산업의 정의와 범주 설정

지금까지 ‘문화예술산업’의 정의와 범주를 설정하기 위해 관련된 이론적 논의와 국제적 용례, 그리고 법적 규정을 검토하였다.

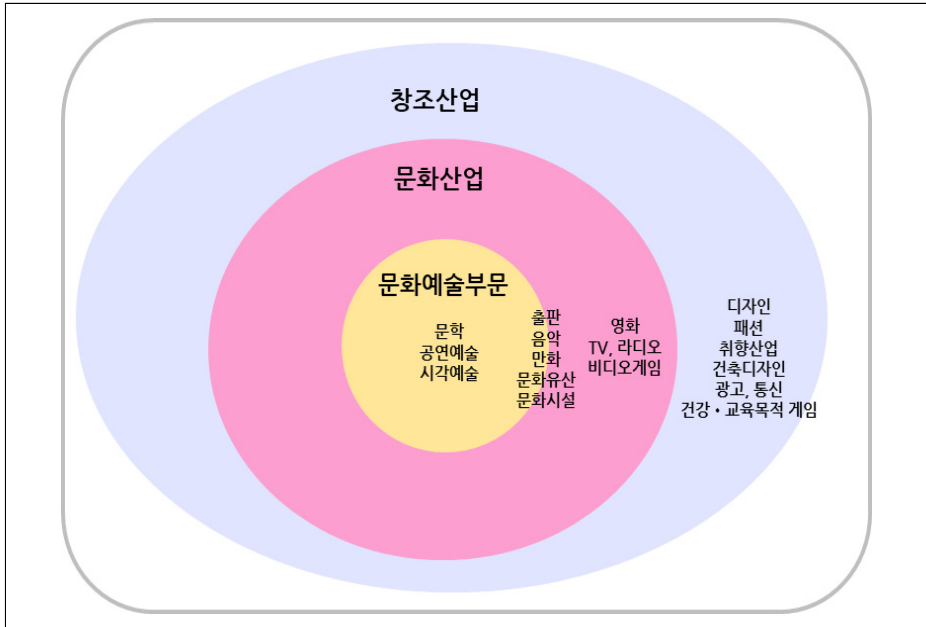
먼저 UNESCO, EU, OECD 등 국제사회에서는 ‘문화예술산업’이라는 용어 대신에 ‘문화산업’이나 ‘창조산업’ 또는 ‘문화 및 창조산업(CCIs, Cultural & Creative industries)’이라는 개념과 범주를 활용하고 있다는 사실을 확인할 수 있었다. UNESCO와 EU는 ‘문화산업(Cultural industries)’을 상업적 가치와 관계없이(irrespective of the commercial value they may have) 문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 전달하는 특정한 속성, 이용 또는 목적을 갖는 상품이나 서비스를 생산하고 유통하는 산업으로 정의하고 그 범주에 공연예술, 시각예술, 문화유산, TV, 라디오, 비디오 게임, 뉴미디어, 음악, 서적과 언론 등을 포함하고 있다. 이에 따르면 ‘문화예술부문’, 즉 비영리예술부문(또는 순수예술부문)과 문화 일반 부문’은 문화산업의 범주 안에 포괄된다고 볼 수 있다.

한편 ‘창조산업(Creative industries)’은 문화를 투입요소(input)로 사용하거나 문화적 차원(cultural dimension)을 갖지만 그 결과물(output)은 대부분 기능적(functional)인 산업으로 정의하고 그 범주에 창의적 요소를 더 넓은 프로세스에 통합하는 건축과 디자인뿐 아니라 그래픽 디자인, 패션디자인, 광고 등까지 포함하고 있다.

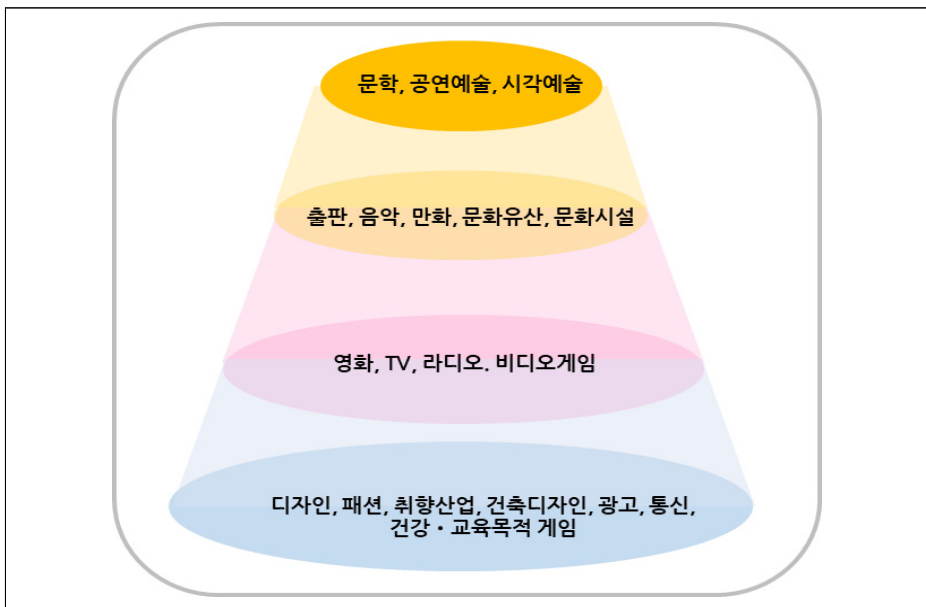
좀 더 이해하기 쉽게 문화예술부문(Arts & Cultural sector)과 문화산업(Cultural industries), 그리고 창조산업(Creative industries) 간의 관계를 간단히 도식화해보면 다음의 [그림]과 같이 표현할 수 있다. 첫 번째 그림이 ‘위에서 바라본 모습’이라고 한다

면, 아래의 그림은 '측면에서 바라본 모습'이라 할 수 있다.

[그림 3-11] 문화예술, 문화산업, 창조산업 간의 관계 도식화(위에서 내려다본 모습)



[그림 3-12] 문화예술, 문화산업, 창조산업 간의 관계 도식화(측면에서 바라본 모습)



Throsby가 동심원 모델에서 제시한 바 있듯이 i) 가장 핵심적인 영역이라고 할 수 있는 '문화예술부문'에서 시작하여 '문화산업', 그리고 '창조산업'으로 그 영역과 활동, 가치가 확장되는 형태와 구조를 가진다는 점, 그리고 ii) 이 3개 부문은 상호 긴밀하게 연결되어 있으며 특히 문화예술부문과 문화산업 부문 간에는 그 경계가 모호하고 중복되는 영역이 존재한다는 점을 확인할 수 있다.

한편 우리나라의 경우 '예술' 부문과 '문화일반부문', 그리고 '문화(콘텐츠)산업' 영역을 관장하는 부서와 진흥기관이 별도로 존재함에 따라 법적 규정이나 지원정책, 산업분류체계의 개발, 통계조사가 각 영역을 침해하지 않는 형태로 발전되어 왔기 때문에 '문화산업'이 '예술'이나 '문화일반' 부문을 포괄하지 못하는 형태를 띠게 되었다.

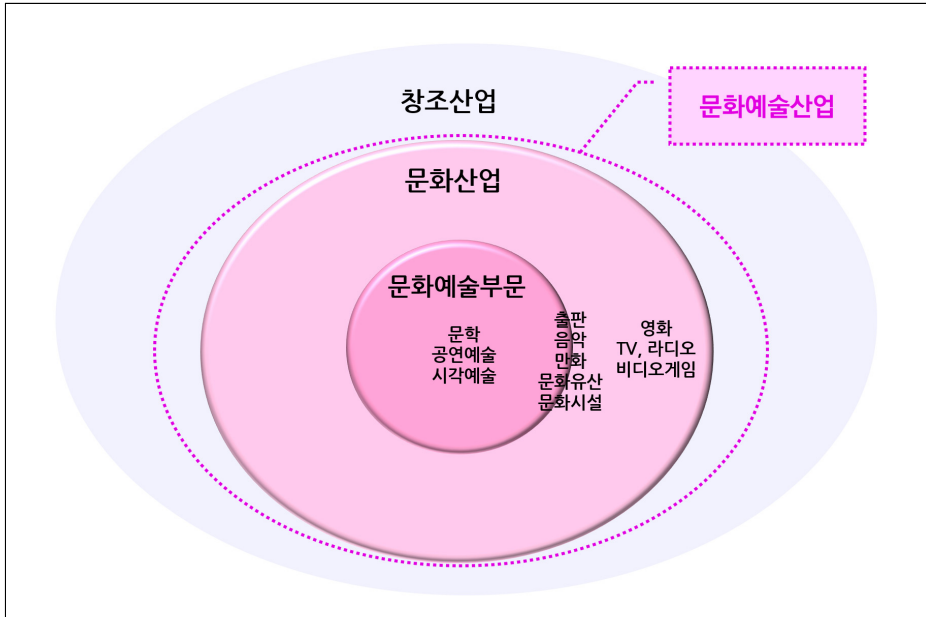
그러나 전술한 바와 같이 국제사회에서는 '문화산업' 영역에 '문화예술일반' 부문을 포괄하고 있다는 점, '문화예술부문'은 문화산업과 창조산업으로 가치가 확장되는 시발점인 핵심영역에 존재한다는 점, 디지털 전환의 진전으로 '문화예술부문'과 '문화산업부문'의 경계가 급속도로 허물어지고 있다는 점을 고려할 때 '문화예술산업'의 범주는 '문화예술부문'과 '문화산업' 부문을 모두 포괄하는 형태로 설정될 필요가 있다.

이에 본 연구는 '문화예술산업(Arts and Cultural industries)'을 UNESCO의 '문화산업'에 대한 정의를 준용하여 **"문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 구체화하거나 전달하는 특성, 용도, 목적을 갖는 문화예술활동 및 그 결과물, 상품, 서비스를 생산·유통하는 산업"**으로 정의하고자 한다. 또한 문화예술산업의 범주는 '문화예술부문'과 '문화산업부문'으로 구성되며, 문화예술활동(activities), 예술적 결과물(art works), 상품(goods)과 서비스(services)를 모두 포괄하는 것으로 설정하도록 한다. 특히 그간 문화산업의 영역 내에서도 제대로 조명받지 못하고 누락되어 있었으나, 창조적 콘텐츠의 핵심을 구성하는 '문화예술부문'의 영역에 해당하는 산업에 보다 초점을 맞추고자 한다.

창조산업의 경우 지속적으로 그 영역이 확대되고 있는 영역으로 중요성이 인정되지만 문화예술 및 문화산업 영역과 다른 영역과의 결합을 특징으로 하고 있다는 점에서 그 형태를 구체적으로 특정하기가 어렵고, 타 산업분류체계에서 중요하게 다루어지고 있어 이를 모두 포함할 경우 지나치게 범주가 넓어져 과대측정의 가능성이 있다. 따라서 본 연구에서는 창조산업의 경우 문화예술부문 및 문화산업과 직접적으로 연관이 있는 산업영역만 제한적으로 포함하도록 한다. 예컨대 시각예술분야와 직접적 관계가 있는 공예나 시각디자인 영역은 포함되나 상품디자인과 같은 산업디자인영역은 제외된다 하겠다. 구

체적인 내용은 다음의 4장에서 제시하도록 한다.

[그림 3-13] 본 연구에서 문화예술산업의 범주



2. 국제기구 및 해외 주요국의 문화예술산업 관련 분류체계 및 활용의 시사점

국제적으로는 UN 통계청의 국제표준산업분류(ISIC 4)를 가장 많은 나라에서 사용하고 있으나 우리나라와 마찬가지로 문화예술분야에 특화된 산업분류체계는 존재하지 않으며, 문화와 관련된 코드는 다양한 산업분류체계 내에 산발적으로 흩어져 있거나 문화관련 범주 안에 일부만을 포함하고 있어 문화예술산업의 세밀한 분류기준으로는 한계가 존재한다.

이에 UNESCO 통계연구소는 2009년에 2009 UNESCO FCS(Framework for Cultural Statistics)를 제시했는데 여기에서는 문화적 생산 활동을 측정하기 위한 문화 통계체계로 문화의 산업적·비산업적 과정에 의해 생산되는 문화 활동, 재화 및 서비스를 문화영역(cultural domains)과 관련 영역(related domain), 횡단영역(transversal domain), 문화순환주기(Culture cycle) 개념을 활용해 분류하고 있어 문화예술산업 특

수분류 개발에 시사하는 바가 크다. EU에서도 2009 UNESCO FCS의 기본 틀을 활용하여 유럽문화통계를 제안했는데, UNESCO FCS가 문화영역을 6개의 하위영역으로 나누고 문화순환주기 개념을 활용했다면, 유럽문화통계는 8개의 문화영역과 6개의 문화적 기능(cultural function)으로 분류하여 특수성을 살리고자 했다. OECD의 경우 비산업적·핵심적 문화부문, 문화산업, 창조산업 외에 ‘디지털 콘텐츠 플랫폼’을 추가했다는 점을 특기할만 하다.

미국, 영국, 캐나다의 경우 UNESCO의 기본틀을 준용하되, 각국의 문화예술생태계를 고려하여 특성화를 꾀했다. 또한 문화관련 분류체계를 활용하여 생산위성계정(production Satellite Account)을 통해 문화예술 및 문화산업 부문이 전체 국민경제에 미치는 경제적 가치를 계량화하고 있다는 점 또한 시사하는 바가 크다 하겠다.

문화예술산업 특수분류 제정(안)

제1절 문화예술산업 특수분류(안)

1. 문화예술산업 특수분류(안)의 포괄영역

본 연구는 앞서 3장 4절에서 ‘문화예술산업(Arts and cultural industries)’을 “문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 구체화하거나 전달하는 특성, 용도, 목적을 갖는 문화예술활동(activities) 및 그 결과물(art works), 상품(goods), 서비스(services)를 생산·유통하는 산업”으로 정의하고, 문화예술부문(Arts & Cultural sector)과 문화산업(Cultural industries)의 범주를 포괄하는 것으로 설정하였다.

한편 우리나라의 경우 기존에 개발된 콘텐츠산업 특수분류와 저작권산업 특수분류체에서 ‘문화산업 및 창조산업(CCI)’의 상당부분을 포괄하고 있으나, ‘콘텐츠산업’과 ‘저작권산업’을 파악하는데 초점이 맞춰져 있어 문화예술산업의 가장 핵심에 있는 ‘문화예술부문’, 그리고 ‘문화예술부문과 문화산업부문에 걸쳐있는 영역’에 대한 고려가 매우 취약하다는 점을 지적하였다. 즉 기존의 문화분야 특수분류체계는 가장 핵심적인 영역이라고 할 수 있는 ‘문화예술부문’에서 시작하여 ‘문화산업’, 그리고 ‘창조산업’으로 그 영역과 활동, 가치가 확장되고 연결되는 흐름과 구조를 포착하기가 어렵다는 점에서 ‘문화예술산업의 전체적인 모습을 포괄적으로 파악하여 정책적으로 활용하기에는 근본적 한계를 가진다. 따라서 문화예술산업 특수분류의 경우 국제기구 및 해외 주요국의 분류체계와 유사하게 예술부문 및 문화일반 영역을 포함시킬 필요가 있다고 하겠다.

이에 본 연구에서는 “UNESCO의 2009 FCS(Framework for Cultural Statistics)”의 문화영역(cultural domain)과 횡단영역(transversal domain), 그리고 “EU의 European Statistical Frameworks”에서 UNESCO의 문화순환주기를 변형하여 사용한 문화적 기능(function)이라는 주요 개념을 준용하여 문화예술산업의 영역과 논리구조를 구성하였다. 한편 해외 주요국의 문화예술 관련 분류체계에서 볼 수 있듯이 “우리

나라 문화예술산업 생태계의 현실과 특성을 고려”하기 위해 문화예술분야, 문화(콘텐츠) 산업, 그리고 통계 분야 전문가 및 관련 종사자에 대한 여러 차례의 자문을 거쳐 다음과 같이 문화예술산업 특수분류(안)을 개발하였다.

‘문화예술산업 특수분류(안)’은 다음과 같이 ‘핵심문화예술산업’을 중심으로 이와 관련된 산업영역간의 재구조화와 구체화를 통해 문화예술산업의 포괄영역을 설정하고 이에 따른 특수분류의 제시를 통해 ‘문화예술부문’에서 시작된 활동과 결과물이 다른 부문과 결합되고 확장되는 전체적인 흐름을 포착할 수 있도록 설계되었다.

또한 문화예술산업 특수분류(안)은 기존에 개발된 문화 유관 분야 산업특수분류, 즉 ‘콘텐츠산업 특수분류’와 ‘저작권산업 특수분류’, 그리고 현재 제정을 추진 중인 ‘문화유산산업 특수분류(안)’에서 포괄하고 있는 영역과 기준을 최대한 존중하되, 기존 특수분류에서 누락되거나 간과된 영역을 추가하고 구체화함으로써 기존 문화 분야 산업특수 분류체계의 한계를 보완하고자 하였다. 본 연구를 통해 개발된 문화예술산업 특수분류(안)의 포괄영역과 정의는 다음과 같다.

〈표 4-1〉 문화예술산업 특수분류(안)의 포괄영역

영역	정의
핵심문화예술산업 (Core Arts & Cultural Industry)	공연예술, 시각예술 및 공예, 문학, 시청각 및 상호작용미디어, 그리고 문화예술 공통영역에서 이루어지는 지적·정신적·심미적·창조적 표현활동과 그 결과물의 창작·실연, 기획·제작·유통, 소비·향유 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업”
문화예술 관련산업 (related industry)	그 기능이나 활동이 핵심문화예술산업의 생산, 유통 및 판매에 기여하는 산업

1.1. 핵심문화예술산업

‘핵심문화예술산업(Core Arts & Cultural Industries)’은 “공연예술, 시각예술 및 공예, 문학, 시청각 및 상호작용미디어 그리고 문화예술 공통영역에서 이루어지는 지적·정신적·심미적·창조적 표현활동과 그 결과물의 창작·실연, 기획·제작·유통, 소비·향유 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업”으로 정의한다.

핵심문화예술산업 영역을 구성하는 데에는 2009 UNESCO FCS에서 제안된 ‘문화영역(Cultural domains)’과 ‘횡단영역(Transversal domains)’, 그리고 문화순환주기(Culture cycle)에서 파생된 ‘문화적 기능(Cultural function)’ 개념을 활용하되 국내적

문화예술산업의 현실 및 정책적 필요성을 고려하여 일부 변형하였다.

핵심문화예술산업의 하위 영역은 문화적 표현의 정수(essence)라 할 수 있는 전통적인 순수예술부문(또는 기초예술부문), 즉 “공연예술, 시각예술 및 공예, 문학”과 이 외에 ‘시청각 및 상호작용 미디어’, 그리고 ‘문화예술 공통영역’으로 구성된다. 핵심문화예술산업에서 경제적 부가가치를 창출하는지 여부는 중요한 요소가 아니며, 오히려 이 분야는 예술성, 심미성, 독창성(창조성), 실험성과 같은 문화적 가치와 의미를 추구한다는 점에서 그 외의 문화예술산업분야와 구별된다.

먼저 공연예술영역(Performing Arts domains)에는 연극, 뮤지컬, 음악, 무용, 전통 공연예술 등이 포함되며, 시각예술 및 공예영역(Visual Arts & Crafts domains)에는 미술, 사진, 시각디자인, 서예, 미디어아트, 공예 등이 포함된다. 문학 영역(Literary Arts domains)에는 시, 소설, 희곡, 수필 등이 포함된다. 콘텐츠산업특수분류의 경우 ‘출판산업’이라는 보다 큰 범주로 접근하고 있으나 출판산업에는 문화예술 영역이라고 보기 어려운 다양한 형태의 학습서적이나 교양서적 등에 대한 부분들까지도 포함되기 때문에 문화예술산업 특수분류(안)에서는 출판산업 중에서도 ‘문학’ 영역으로 한정하여 포함하였다.

한편 미디어 및 기술의 급격한 발전으로 디지털 기술 및 플랫폼과 결합한 창제작과 유통, 향유와 소비가 크게 증가하고, 이에 따라 전통적인 순수예술부문과 문화콘텐츠부문 간의 경계가 허물어지고 있는 현실을 고려하여 ‘시청각 및 상호작용미디어 영역(Audio-visual & Interactive media domains)’을 하위 영역으로 포함시켰으며, 최근 문화예술분야의 장르 및 부문 간 경계 파괴 및 통섭적 교류의 확대로 특정 장르에 국한되지 않고 장르와 분야를 넘나드는 다장르 예술, 융복합 예술의 확대가 진행되고 있는 경향을 고려하여 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학, 시청각·상호작용미디어 영역 중 2개 이상의 영역에 걸쳐 있거나(multi domains), 여러 개의 영역이 복합되어 있어 영역을 특정하기 어려운 문화예술산업 영역(Transversal domains)을 ‘문화예술 공통영역(common domains)’으로 문화예술산업의 하위영역에 추가하였다. 엄밀한 의미에서 ‘문학’에는 포함되지 않으나 문화일반 영역에 포함되는 ‘인문학 영역(역사, 철학, 종교 등)’도 문화예술 공통영역에 포함시켰다.

‘문화유산 및 자연유산 영역’의 경우 ‘문화유산특수분류’에 대한 제정 준비가 진행되고 있다는 점을 고려하여 별도 하위영역으로 편제하는 대신 밀접한 관련을 갖는 하위영

역에 포함하여 분류하였다. 예컨대 ‘전통공연예술’은 공연예술영역에, ‘전통미술’은 ‘시각예술 및 공예영역’에 포함시켰으며, ‘박물관과 도서관’ 등은 ‘문화예술 공통영역’에 포함하였다.

한편 이러한 문화예술산업 영역을 구분하는 또 하나의 분류기준으로는 EU의 European Statistical Framework에서 사용한 ‘문화적 기능(Cultural function)’ 개념을 활용하였다. EU의 문화적 기능 개념은 기존에 가치사슬(value chain)로 명명되었던 개념, 즉 UNESCO 2009 FCS에서 제시한 ‘문화순환주기(Culture cycle)’, 또는 영국에서 사용하고 있는 창조사슬(Creative Chain)의 개념과 유사하다. 핵심문화예술산업 영역에 포함되는 ‘문화예술산업’의 기능은 “i) 창작·실연업 ii) 기획·제작·출판업 iii) 시설·공간 운영업 iv) 유통·판매업 v) 교육·향유 서비스업 vi) 보존·아카이브업 vii) 지원서비스업”으로 구분된다. 문화예술산업 특수분류(안)은 이렇게 문화적 기능을 활용하여 산업분류를 시도함으로써 ‘창작(Creation)-실연(Performing)-제작(Producing)-유통(Distribution), 소비(Consumption)-향유(Enjoyment)-교육(Education)’과 같은 문화예술산업 활동과 결과물의 전반적 흐름을 포착하는 데 주안점을 두었으며 특히 콘텐츠산업 특수분류에서는 그 중요성이 간과되어 왔으나 콘텐츠의 원천소스를 만들어내는 과정에 해당하는 ‘창작업’과 ‘실연업’, 그리고 이러한 문화예술활동의 결과물에 대한 ‘향유와 교육 관련 서비스업’에 대한 부분을 상세화·구체화하여 핵심 기능에 따른 산업별 분류와 추출이 가능하도록 하고, 이를 통해 산업전략 개발 및 정책수립에 기여할 수 있도록 하였다.

1.2. 문화예술 관련산업

문화예술 관련산업(Related Industries)은 ‘그 기능이나 활동이 핵심문화예술산업의 생산, 유통 및 판매에 기여하는 산업’을 뜻한다. 문화예술 관련산업은 핵심문화예술산업의 투입요소(input) 또는 인프라(infrastructure)의 성격을 가진다는 점에서 후방연관산업(rear industries, downstream industries)과 관련이 있으며 핵심문화예술산업이 활발하게 작동하기 위한 토양이 되는 동시에, 핵심문화예술산업과 동반성장산업의 성격을 띤다.

문화예술 관련산업활동은 특정한 장르나 분야에 한정되지 않는다는 점에서 ‘문화예술 공통영역(common domains)’에 편재되었으며, 문화예술 관련산업의 기능은 “i) 문화

예술 용품·장비업 ii) 운송·보관업(문화예술분야) iii) 부동산임대업(문화예술분야) iv) F&B(Food & Beverage) 운영업(문화예술분야) v) 보험업(문화예술분야) vi) 법무관련 서비스업(문화예술분야)”로 구분된다. 다만 공예분야의 소재로 사용되는 목재, 철재, 귀 금속 등의 제조·유통·판매 관련 업종은 공예뿐 아니라 다른 분야의 소재로 사용되는 비중이 월등하게 높다는 점에서 제외했다.

한편 이러한 ‘문화예술 관련산업’의 경우 문화예술 및 문화산업 분야 이외에 규모가 큰 타 분야 산업들로 구성되어 있어 이들을 모두 포함시킬 경우 문화예술산업 규모가 지나치게 크게 파악될 가능성이 있다는 점에서, 문화예술 관련산업 영역은 통계산출목적 보다는 “경제적 파급효과를 분석”하기 위한 목적으로 활용하는 것이 바람직할 것으로 판단된다. 실제 저작권산업 특수분류나 콘텐츠산업 특수분류의 경우에도 이러한 방식을 취하고 있다.

2. 문화예술산업 특수분류(안)의 구조

이상에서 설명한 바와 같이 문화예술산업 특수분류(안)은 다음과 같이 포괄영역-대분류(하위영역)-중분류(기능)-소분류(활동, 상품, 서비스)-세분류(활동, 상품, 서비스)의 구조로 구성된다.

포괄영역은 ‘핵심문화예술산업’과 ‘문화예술 관련산업’으로 구분되며, 대분류는 2009 UNESCO FCS에서 제안된 ‘문화영역(Cultural domains)’과 ‘횡단영역(Transversal domains)’개념을 활용하되 국내적 문화예술산업의 현실 및 정책적 필요성을 고려하여 일부 변형한 ‘공연예술영역, 시각예술 및 공예영역, 문학 영역, 시청각 및 상호작용미디어 영역, 문화예술 공통영역’으로 구분하였다.

중분류는 EU의 European Statistical Framework에서 사용한 ‘문화적 기능(Cultural function)’ 개념을 활용하여 i) 창작·실연업 ii) 기획·제작·출판업 iii) 시설·공간 운영업 iv) 유통·판매업 v) 교육·향유 서비스업 vi) 보존·아카이브업 vii) 지원서비스업viii) 문화예술 용품·장비업 ix) 운송·보관업(문화예술분야) x) 부동산임대업(문화예술분야) xi) F&B(Food & Beverage) 운영업(문화예술분야) xii) 보험업(문화예술분야) xiii) 법무관련 서비스업(문화예술분야)”로 구분하였다.

〈표 4-2〉 문화예술산업 특수분류(안)의 구조

영역	대분류 (문화영역, cultural domains)	중분류 (문화적 기능, Cultural Function)	소분류	세분류
핵심 문화 예술 산업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공연예술영역 ■ 시각예술 및 공예영역 ■ 문학영역 ■ 시청각 및 상호작용미디어영역 	1. 창작실업 2. 기획·제작·출판업 3. 시설·공간 운영업 4. 유통·판매업 5. 교육·향유 서비스업 6. 보존·아카이브업 7. 지원서비스업	활동 (activities) 예술적 결과물 (art works) 상품 (goods) 서비스 (services)	활동 (activities) 예술적 결과물 (art works) 상품 (goods) 서비스 (services)
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화예술 공통영역 (common domain) 	8. 문화예술 용품·장비업 9. 운송·보관업(문화예술분야) 11. F&B 운영업(문화예술 분야) 12. 보험업 (문화예술분야) 13. 법무관련 서비스업 (문화예술분야)		
문화 예술 관련 산업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화예술 공통영역 (common domain) 			

주: 문화예술 공통영역(Common domain) : 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학, 시청각·상호작용미디어 영역 중 2개 이상의 영역에 걸쳐 있거나, 영역을 특정하기 어려운 문화예술활동이나 상품의 제작·유통 또는 서비스를 제공하는 산업으로 다중 영역 및 횡단영역을 뜻함

3. 문화예술산업 특수분류(안)

이상의 내용을 토대로 ‘문화예술산업 특수분류(안)’을 제시하면 다음의 〈표〉와 같다.

〈표 4-3〉 문화예술산업 특수분류(안)

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
핵심 문화 예술	공연예술 영역	공연예술 창작·실업	공연예술인(자영예술인)	공연예술 창작자
				공연예술 실연자
		공연예술협회·단체	공연예술협회·단체	연극·뮤지컬 협회·단체
				음악공연 협회·단체
				무용 협회·단체
		공연예술 기획·제작·출판업	공연 기획·제작업 (온라인 포함)	공연 기획·제작업
				공연제작 기술지원업
				기타 공연제작지원업
			공연 출판업	오디오물 출판업
				공연 영상물 출판업
			공연 녹음업	녹음시설 운영업

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
		공연시설 운영업	공연장 운영업	공연장 운영업
				그 외 공연시설 운영업
			공연연습실 운영업	공연연습실 운영업
			음악 감상시설 운영업	음악 감상시설 운영업
		공연예술 유통·판매업	음악 유통·판매업	음반 복제·배급업
				음반 도소매업
				온라인 음악유통업
			그 외 공연예술 유통·판매업	공연영상물 복제·배급업
				공연영상물 도소매업
				공연영상물 온라인 유통업
	시각예술 및 공예 영역	시각예술 및 공예 창작업	시각예술인 및 공예인	시각예술 창작자
				공예 창작자
		시각예술 및 공예 협회·단체	시각예술 및 공예 협회·단체	시각예술 협회·단체
				공예 협회·단체
		시각예술 및 공예 기획·제작업	시각예술 및 공예 제작지원업	시각예술 및 공예 제작지원업
			시각예술 및 공예 전시 기획·제작업 (온라인 포함)	시각예술 및 공예 전시기획업
		시각예술 및 공예 시설·공간 운영업		시각예술 및 공예 전시제작 지원업
			시각예술공간 운영업 (온라인 포함)	시각예술 창작공간 운영업
				미술관 운영업
				시각예술 전시공간 운영업
		시각예술 및 공예 유통·판매업	공예 공간 운영업	공방 운영업
			시각예술 및 공예 중개업 (온라인 포함)	시각예술 및 공예 중개업
			화랑 운영업 (온라인 포함)	화랑 운영업
			그 외 시각예술 및 공예품 판매업(온라인 포함)	그 외 시각예술 및 공예품 판매업
			시각예술 및 공예품 대여업	
			시각예술 및 공예 감정업	미술품 감정업
			사진업	사진촬영업
				사진처리업
	문학 영역	문학 창작업	문학예술인	문학창작자
		문학 협회·단체	문학 협회·단체	문학 협회·단체
		문학 출판업	문학서적출판업 (종이매체)	
				전자책 제작업
			문학분야 전자출판업	오디오북 제작업
				전자출판서비스업

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
			문예지 발행업	
		문학시설 운영업	문학관 운영업	
		문학 유통·판매업	문학서적 및 문예지 도매업	
			문학서적 및 문예지 소매업	인터넷 서점 운영업(문학분야)
				일반 서점 운영업(문학분야)
		만화·웹툰 창작·제작·유통업	만화·웹툰 창작업	만화 창작업
				웹툰 창작업
			만화·웹툰 협회·단체	만화·웹툰 협회·단체
			만화·웹툰 출판업	만화·웹툰 출판사
				일반 출판사 (만화 및 웹툰 분야)
			만화·웹툰 제작·유통업	만화·웹툰 제작업
				만화·웹툰 온라인 유통업
				만화·웹툰 도매업
				만화·웹툰 소매업
				인터넷 서점(만화·웹툰 분야)
			만화·웹툰 임대업	만화·웹툰 임대업
		영화·애니메이션 창작·제작·유통업	영화·애니메이션 창작· 실연업	영화·애니메이션 창작업
				영화·애니메이션 실연업
			영화·애니메이션 협회·단체	영화·애니메이션 협회·단체
			영화·애니메이션 제작· 유통업	영화·애니메이션 제작업
				영화·애니메이션 수입·배급업
				영화·애니메이션 제작 지원업
				극장 상영업
				영화투자조합
				영화·애니메이션 온라인 유통업
			DVD/VHS/Blue ray 제작·유통업	DVD/VHS/Blue ray 제작업
				DVD/VHS/Blue ray 도매업
				DVD/VHS/Blue ray 소매업
				DVD/VHS/Blue ray 대여 및 상영업
		방송 창작·제작·유통업	방송 창작·실연업	방송 창작업
				방송 실연업
			방송 협회·단체	방송 협회·단체
			지상파방송업	지상파방송사업자
				지상파 이동멀티미디어 방송사 업자

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
			유선방송업	종합유선방송 사업자
				중계유선방송 사업자
				음악유선방송 사업자
			위성방송업	일반위성방송 사업자
				위성이동멀티미디어방송 사업자
			방송채널사용사업	방송채널사용 사업자
			전광판방송업	전광판방송 사업자
			방송영상물제작업	방송영상독립제작사
		게임 창작·제작·유통업	인터넷영상물제작업	인터넷방송영상물 서비스업
				인터넷TV방송업
				인터넷프로토콜TV(IPTV)
			방송영상물 배급·중개업	방송영상물 배급업
				방송영상물 중개업
				기타 방송영상물 서비스업
			게임 창작·실연업 (온라인/모바일 포함)	게임 창작자 (온라인/모바일 포함)
				게임 실연자 (온라인/모바일 포함)
			게임 협회·단체	게임 협회·단체
			게임 제작 및 배급업 (온라인/모바일 포함)	게임 기획 및 제작업 (온라인/모바일 포함)
				게임 배급업 (온라인/모바일 포함)
			게임 유통업 (온라인/모바일 포함)	게임기 도소매업
				게임 소프트웨어 도소매업(온라인/모바일 포함)
				게임기 임대업
			게임 도소매 및 임대업 (온라인/모바일 포함)	게임 소프트웨어 임대업(온라인/모바일 포함)
				컴퓨터 게임방 운영업
				전자 게임장 운영업
				온라인 게임 유통업
	문화예술 공통영역	융복합 문화예술 창제작업	융복합 문화예술 창작·실연업	융복합 문화예술 창작업
				융복합 문화예술 실연업
			융복합 문화예술 협회·단체	융복합 문화예술 협회·단체
			융복합 문화예술 기획·제작업	융복합 문화예술 기획·제작업
				융복합 문화예술 제작지원업
			문화예술행사 대행업	
			문화예술 콘텐츠솔루션업	
			문화예술상품 기획·제작업	

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
			문화예술서적 및 간행물 출판업(문학 및 만화 웹툰 제외, 온라인 포함)	
			가상세계 및 가상현실 기획 제작업	
		문화예술 시설·공간 운영업	도서관 운영업	
			박물관 운영업	
			복합문화시설 운영업	
		문화예술 유통·판매업	문화예술 종합 플랫폼 사업 채운영업	
			문화예술 서적 및 간행물 유통업(문학 및 만화 웹툰 제외, 온라인 포함)	
			문화예술 홍보마케팅업	
			입장권 예약 및 판매업	
			문화예술 상품 판매업	아트상품 판매업
			문화예술 NFT 중개업	문화예술 NFT 중개업
		문화예술 교육·향유 서비스업	문화예술 교육업 (온라인 포함)	문화예술 전문교육 서비스업
				문화예술 관련 기술 및 2차교육 서비스업
				일반 문화예술교육 서비스업
				온라인 문화예술교육 서비스업
			문화예술 향유지원업	문화예술 매개업
				문화예술 치료 서비스업
			통번역 및 자막서비스업	
			문화예술 보존·아카이브업	문화예술 정보제공업
		문화예술 보존·아카이빙업		문화예술 보존·복원업
			문화예술 기록보존업	
			문화예술 지원서비스업	문화예술인력 에이전시업
				문화예술 인력제공업
		문화예술 투자·후원 매개업		문화예술 투자 매개업
				문화예술 후원 매개업
		문화예술 행정지원업		저작권 관리업
			문화예술 행정	
문화예술 연구개발 및 컨설팅업	문화예술 연구개발 및 컨설팅업			
문화 예술 관련 산업	문화예술 공동영역	문화예술용품 및 장비업	공연용품 제조 및 유통업	악기 및 악보 제조·수리업
				악기 및 악보 유통업
				공연의상 및 소품 제조·수리업
				공연의상 및 소품 유통업

구분	대분류(영역)	중분류(기능)	소분류	세분류
			시각예술 및 공예 용품 제조 및 유통업 (교구 포함)	시각예술 및 공예용품·장비 제조·수리업
				시각예술 및 공예용품·장비 유통업
			시청각 및 상호작용미디어 장비 제조 및 유통업 (교구 포함)	시청각 및 상호작용미디어 장비 제조·수리업
				시청각 및 상호작용미디어 장비 유통업
		운송·보관업 (문화예술분야)	운송업(문화예술분야)	시각예술 및 공예품 전문 운송업
				공연장비 전문 운송업
				육상 운송업
				수상 운송업
				항공 운송업
			보관업 (문화예술분야)	보관 및 창고업
		부동산 임대업 (문화예술분야)	부동산 임대업 (문화예술분야)	
		F&B 운영업 (문화예술분야)	F&B 운영업(문화예술분야)	
		보험업(문화예술분야)	보험업(문화예술분야)	
		법무관련 서비스업 (문화예술분야)	법무관련 서비스업 (문화예술분야)	

제2절 문화예술산업 특수분류(안)에 따른 하위항목 및 품목리스트

4장 제1절에서 제안된 문화예술산업 특수분류(안)의 하위항목 및 품목리스트를 제시하면 다음과 같다.

1. 핵심문화예술산업 영역

1.1. 공연예술분야

1-1 공연예술 창작·실연업

1-1-1 공연예술인(자영예술인)

1-1-1-1 공연예술 창작자

독립적으로 예술활동에 종사하는 공연예술 창작자를 의미하며, 공연을 연출하거나 기술분야 감독도 포함된다.

〈예 시〉

- 작곡가, 편곡가, 작사가
- 프로듀서, 음악감독
- 안무가
- 연출기술감독(미술감독, 조명감독 등)

1-1-1-2 공연예술 실연자

독립적으로 예술활동에 종사하는 공연예술 실연자를 의미하며, 실연을 지휘, 연출, 감독하는 사람을 의미한다.

〈예 시〉

- 지휘자, 연주자, 반주자
- 가수, 뮤지션, 국악인
- 무용수, 발레리나, 댄서
- 배우(연극, 뮤지컬), 연희자
- 라이브공연 퍼포머

1-2	<p>공연예술협회·단체</p> <p>실황극, 뮤지컬, 음악, 무용, 그 외 기타 공연을 하는 공연단체 또는 상호간의 복리 증진과 특정 목적 실현을 위하여 조직된 각종 공연예술 협회를 말한다.</p> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 연극 극단, 뮤지컬 극단, 오페라 극단 • 무용단, 발레단, 오케스트라, 합창단, 밴드단 • 서커스단, 마술쇼단, 아이스케이팅단 • 각종 연극 및 음악, 무용 예술인 협회
1-3	<p>공연예술 기획·제작·출판업</p>
1-3-1	<p>공연 기획 및 제작업(온라인 포함)</p>
1-3-1-1	<p>공연 기획·제작업</p> <p>공연을 기획, 조직 및 관리하는 산업활동을 말한다.</p> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 공연제작사 • 공연기획사 • 축제 기획/제작사
1-3-1-2	<p>공연제작 기술지원업</p> <p>공연기획, 공연제작 지원 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다.(무대, 조명, 음향, 촬영 등 전문기술업)</p> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 무대예술 운영업 • 조명, 음향, 촬영, 녹음 등 전문장치 설치 및 운영 • 연극배경 장치 운영, 무대설비 설치 및 운영
1-3-1-9	<p>기타 공연제작지원업</p> <p>공연제작을 위해 제작자의 주문에 따라 연기자를 중개(배역 서비스)하거나 기타 공연 제작 관련 하여 장소 및 예약 등을 대리하는 산업활동을 말한다.</p> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 로케이션 매니저 등 • 배우알선 서비스 • 캐스팅 사무소
1-3-2	<p>공연 출판업(publishing)</p>
1-3-2-1	<p>오디오물 출판업</p> <p>음악 및 공연 소리를 기록한 레코드, 오디오 기록물을 기획·제작하거나 제작한 것을 직접 출판하는 산업활동을 말한다. 악보 등 음악책 출판활동도 포함한다.</p>

〈예 시〉

- 레코드, 음악기록매체, 오디오테이프, 음성기록매체
- 악보 등 음악책

1-3-2-2 공연 영상물 출판업

공연 영상물을 제작하는 산업활동을 말한다. 제작과 결합된 배급활동도 여기에 포함된다.

〈예 시〉

- 공연 영상물 제작

1-3-3 공연 녹음업

계약에 의하여 음반 및 기타 오디오 기록물에 소리를 녹음하여 오디오 기록물 원판을 생산하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 녹음시설 운영, 계약에 의한 음반 원판
생산

〈제 외〉

- 음반 기획제작 및 출판
- 오디오물의 복제활동

1-4 공연시설 운영업

1-4-1 공연장 운영업

극장, 음악당 및 기타 실연극을 공연하는 시설을 운영하면서 자체 제작한 오페라, 연극, 음악회 등을 공연하는 산업활동을 말한다. 공연시설을 운영하면서 부수적으로 단기간 공연 시설을 대관하고 수수료를 받는 경우도 포함한다.

〈예 시〉

- 극장 운영
- 연극장 운영
- 음악당 운영

1-4-2 그 외 공연시설 운영업

그 외 공연을 할 수 있는 시설을 갖추고 운영하는 산업활동을 말한다.

1-4-3 공연연습실 운영업

공연 연습을 할 수 있는 공간을 운영하거나 대여해주는 산업활동을 말한다. 공연제작사나 공연장이 연습실을 운영하는 경우도 있다.

1-4-4 음악 감상시설 운영업

음악을 감상할 수 있는 공간을 운영하는 산업활동

1-5 공연예술 유통·판매업

1-5-1 음악 유통·판매업

1-5-1-1 음반 복제·배급업

음반 및 기타 오디오물을 복사하여 이들의 복제품을 생산하는 활동으로서 테이프, 레코드, CD, DVD 등의 복제품을 생산하는 산업활동을 포함한다.

1-5-1-2 음반 도소매업

음악을 수록한 테이프, 레코드, CD, DVD 등을 도매 또는 소매하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 음악 테이프, CD, DVD 도소매
- 음반 도소매

〈제 외〉

- 음악 이외의 기록매체 도매
- 비디오 테이프 소매
- 비디오 콤팩트디스크 소매

1-5-1-3 온라인 음악유통업

음악을 수록한 음원(전자매체)을 온라인, 모바일 등으로 제공하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 음악파일 다운로드 서비스(출판사 제외)
- 온라인 음악파일 스트리밍 서비스, 구독서비스

1-5-2 그 외 공연예술 유통·판매업

1-5-2-1 공연영상물 복제·배급업

공연 영상물을 복사하여 이들의 복제품을 생산하는 활동으로서 CD, DVD 등의 복제품을 생산하는 산업활동을 포함한다.

1-5-2-2 공연영상물 도소매업

공연영상물을 수록한 테이프, 레코드, CD, DVD 등을 도매하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 공연 영상물 수록 CD, DVD 도소매
- 영상물 디스크 도소매

〈제 외〉

- 공연 영상물 외 기록매체 도매

1-5-2-3 공연영상물 온라인 유통업

공연 영상물을 수록한 파일을 온라인, 모바일 등으로 제공하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 공연 영상파일 다운로드 서비스
- 공연 영상파일 스트리밍 서비스, 구독서비스

1.2. 시각예술 및 공예

2-1 시각예술 및 공예 창작업

2-1-1 시각예술인 및 공예인

2-1-1-1 시각예술 창작자

독립적으로 예술활동에 종사하는 시각예술 창작자 또는 실연자(창작물을 구현하는 사람)를 의미한다.

〈예 시〉

- 화가, 시각예술작가, 사진작가
- 미디어아트 작가, 일러스트레이터
- 시각디자이너

〈제 외〉

- 산업 디자인

2-1-1-2 공예 창작자

독립적으로 예술활동에 종사하는 공예 창작자 또는 실연자(창작물을 구현하는 사람)를 의미한다.

〈예 시〉

- 공예가(도자, 목공예, 금속공예, 종이공예, 가죽공예가 등)

2-2 시각예술 및 공예 협회·단체

시각예술 및 공예 협회 및 단체를 말한다.

〈예 시〉

- 미술단체, 사진단체, 시각디자인단체, 서예단체
- 각 분야별 공예협회 및 단체

2-3 시각예술 및 공예 기획·제작업

2-3-1 시각예술 및 공예 제작지원업

시각예술 및 공예 작품을 제작하거나 지원하는 사업체를 말한다.

〈예 시〉

- 시각예술 작품 제작업(Fabricator)
- 사진촬영 및 처리업

2-3-2 시각예술 및 공예 전시 기획·제작업(온라인 포함)

2-3-2-1 시각예술 및 공예 전시기획업

시각예술 및 공예 전시회를 기획 및 조직하는 산업활동을 말한다. 전시장 기획, 설계, 구성, 제작, 시공감리 등에 관한 전반적인 책임을 맡아 이러한 시설의 내장, 외장, 전시장치, 기계 설비(음향, 영상 등) 등을 종합적으로 구성 및 연출하는 사업체도 포함된다.

	<p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미술, 디자인, 사진, 건축 전시 기획 및 연출 • 패션쇼 기획 • 디스플레이 서비스업 • 독립기획자 및 독립큐레이터 포함
2-3-2-2	<p>시각예술 및 공예 전시제작지원업</p> <p>전시테크니션업(기술력을 기반으로 전시에서 예술가의 미적표현이 가능하도록 지원하는 산업활동을 말한다.</p> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 전시 디자인업
2-4	<p>시각예술 및 공예 시설·공간 운영업</p>
2-4-1	<p>시각예술공간 운영업(온라인 포함)</p>
2-4-1-1	<p>시각예술 창작공간 운영업</p> <p>시각예술품을 창작하는 공간을 말한다.</p> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술 창작소 • 예술인 레지던시
2-4-1-2	<p>미술관 운영업</p> <p>일반대중에게 미술공예품, 조각품 등을 진열하여 관람시키는 일반 또는 전문 미술관시설을 운영하는 산업활동을 말한다.</p> <div> <div> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미술관 • 예술품 전시관 </div> <div> <p>〈제 외〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미술품을 소매하는 화랑 </div> </div>
2-4-1-3	<p>시각예술 전시공간 운영업</p> <p>시각예술품을 전시하는 공간을 말한다.</p>
2-4-2	<p>공예 공간 운영업(온라인 포함)</p> <p>일반대중에게 공예품을 창작하고 공유하거나 전시하는 공간을 운영하는 산업활동을 말한다.</p> <p>〈예 시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 공예품 창작 공유공간 운영업 • 공예 전시공간 운영업 • 박물관 운영업
2-5	<p>시각예술 및 공예 유통·판매업</p>
2-5-1	<p>시각예술 및 공예 중개업(온라인 포함)</p>

시각예술 및 공예 상품 경매, 대리 또는 중개를 수행하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 아트페어, 온라인 플랫폼 경매 및 중개
- 딜러, 경매업

2-5-2 화랑 운영업(온라인 포함)

미술품, 공예품, 예술품 등을 전문적으로 판매하는 산업활동을 말한다. 가정용으로 사용되는 도자기 등과 같이 예술적 성격을 가지지 않는 상품은 제외된다.

〈예 시〉

- 미술품 소매(화랑)

2-5-3 그 외 시각예술 및 공예품 판매업(온라인 포함)

그 외 예술품을 소매하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 아트페어
- 오픈마켓
- 전문쇼핑몰(예, EC)

2-5-4 시각예술 및 공예품 대여업

예술적 가치가 인정되는 서화, 조각, 사진, 공예품 시각예술 및 공예품을 체계적으로 관리하여 국가기관 또는 민간에 대여하거나 전시하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 미술은행(국가)
- 민간(예, 아트투게더, 앤티크오케이, 토티이 등)

2-5-5 시각예술 및 공예 감정업

시각예술 및 공예 작품을 감정하거나 그 결과를 증명하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 미술품 감정
- 보석 감정·골동품 감정

〈제 외〉

- 상품 견본추출 대리
- 물량 조사 서비스

2-5-6 사진업

개인용, 상업용, 산업용 등의 각종 사진 촬영 및 처리활동을 말한다. 사진, 필름 및 비디오 테이프의 처리, 슬라이드 제작, 마이크로 필름 처리, 복사와 오래된 사진의 복원 및 투명도 수정 등의 활동도 포함한다.

〈예 시〉

- 사진 인화·처리 서비스
- 사진 복원 서비스(복사 및 손질 서비스)

1.3. 문학

3-1 문학 창작업

3-1-1 문학예술인

독립적으로 예술활동에 종사하는 문학 창작자를 말한다.

〈예 시〉

- 작가, 저술가
- 소설가, 시인, 극작가, 수필가, 희곡 작가 등

3-2 문학 협회·단체

문학 협회 및 단체를 말한다.

3-3 문학 출판업

3-3-1 문학서적 출판업(종이매체)

문학서적을 출판하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 소설 및 수필집 출판
- 동화책 출판

3-3-2 문학분야 전자출판업

문학분야 전자책을 일정 포맷에 따라 제작하여 주문에 따라 온라인, 디스켓 등의 전자매체로 제공하는 산업활동을 말한다.

3-3-2-1 전자책 제작업

단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 산업활동을 말한다

〈예 시〉

- e-book 제작

3-3-2-2 오디오북 제작업

단행본, 간행물, 전자출판물을 전문 나레이터를 통해 녹음하여 배경음악을 삽입하는 등 별도의 오디오 콘텐츠를 제작하는 산업활동을 말한다

3-3-2-3 전자출판 서비스업

출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 산업활동을 말한다.

3-3-3 문예지 발행업

3-4 문학시설 운영업

- 3-4-1 **문학관 운영업**
- 3-5 **문학 유통·판매업**
- 3-5-1 **문학서적 및 문예지 도매업**
 문학서적 및 문예지를 판매하기 위해 모든 소매업(서점)에 영업을 대행하는 산업활동을 말한다.
 〈예 시〉
 • 북센, 송인서적(파산), 북플러스
- 3-5-2 **문학서적 및 문예지 소매업**
- 3-5-2-1 **인터넷 서점 운영업(문학분야)**
 서적을 인터넷으로 판매하는 산업활동을 말한다. 주로 오프라인 서점을 운영하면서 인터넷 사업체를 별도 운영하는 경우이나, 인터넷으로만 전문적으로 판매하는 경우도 있다. 종합 쇼핑몰에서 도서 판매 채널을 운영하는 경우도 있다.
- 3-5-2-2 **일반 서점 운영업(문학분야)**
 문학서적 및 문예지를 소매하는 산업활동을 말한다.
- 3-5-2-3 **중고서적 판매업(문학분야)**
 중고서적을 전문적으로 소매하는 산업활동을 말한다.
 〈예 시〉
 • 교보문고, 알라딘, YES24

1.4. 시청각 및 상호작용미디어

‘시청각 및 상호작용 미디어’ 영역은 앞서 기술한 순수문화예술 분야와 상이한 부분이 있다. 만화, 영화, 방송, 게임과 같은 영역은 한 기업이 연관된 분야를 핵심으로 한부서에 서 함께 운영할 수 있는 수직계열화되어 있는 성향이 있다. 그러므로 다른 분야와 달리 산업활동의 가치사슬 정의에 따라 창작작 및 유통, 서비스와 같은 중분류 ‘기능’으로 분류 되지 않는다. ‘시청각 및 상호작용 미디어’ 영역은 산업활동의 일원화에 따른 통합 구조 방식의 중분류로 다음과 같이 전개한다.

4-1 만화·웹툰 창작·제작·유통업

4-1-1 만화·웹툰 창작업

독립적으로 예술활동에 종사하는 만화, 웹툰 창작자 또는 창작활동을 하는 연합단체를 의미한다.

〈예 시〉

- 만화작가, 웹툰작가
- 스토리작가, 작화가

4-1-2 만화·웹툰 협회·단체

만화 및 웹툰분야 협회 및 단체를 말한다.

4-1-3 만화·웹툰 출판업

4-1-3-1 만화·웹툰 출판사

만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(만화 전문으로 하는 학산, 대원 씨아이, 서울문화사 등)

〈예 시〉

- 만화책 출판
- 인터넷 웹툰 출판 및 제작

4-1-3-2 일반 출판사(만화 및 웹툰 분야)

일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간하는 출판사(일반 출판사의 만화 출판)

4-1-4 만화·웹툰 제작·유통업

4-1-4-1 만화·웹툰 제작업

단행본 만화, 만화잡지를 제작하거나 그 제작물을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여(웹툰) 제작하는 사업체(CP)

- 4-1-4-2 만화·웹툰 온라인 유통업**
단행본 만화, 만화잡지, 웹툰 등을 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷 또는 모바일로 서비스하는 사업체(콘텐츠서비스 업체)
- 4-1-4-3 만화·웹툰 도매업**
각종 만화서적 및 만화 잡지류를 판매하기 위해 소매점에 영업하는 사업체
- 4-1-4-4 만화·웹툰 소매업**
각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체
〈예 시〉
- 만화책 판매, 만화잡지 판매
 - 교보문고, 알라딘, 영풍문고, YES24
- 4-1-4-5 인터넷 서점(만화·웹툰 분야)**
만화책을 인터넷으로 판매하는 산업활동을 말한다. 주로 오프라인 서점을 운영하면서 인터넷 사업체를 별도 운영하는 경우이나, 인터넷으로만 전문적으로 판매하는 경우도 있다.
〈예 시〉
- 교보문고, 알라딘, 영풍문고, YES24
 - 인터파크 도서, G마켓 도서 등
- 4-1-5 만화·웹툰 임대업**
만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책이나 웹툰을 유료로 읽을 수 있도록 장소를 제공하거나 책을 임대하는 사업체.
각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체도 포함(장소 제공 안됨)
〈예 시〉
- 만화책 임대
 - 만화카페
- 4-2 영화 및 애니메이션 창작·제작·유통업**
- 4-2-1 영화·애니메이션 창작·실연업**
- 4-2-1-1 영화·애니메이션 창작업**
독립적으로 예술활동에 종사하는 영화 및 애니메이션 창작자를 의미한다.
〈예 시〉
- 영화 시나리오 작가, 애니메이션 작가
- 4-2-1-2 영화 및 애니메이션 실연업**
독립적으로 예술활동에 종사하는 영화 및 애니메이션 실연자(창작물을 구현하는 사람)를 의미한다.
〈예 시〉
- 영화감독, 애니메이션 감독
 - 영화배우

- 4-2-2 영화·애니메이션 협회·단체**
영화 및 애니메이션분야 협회 및 단체를 말한다.
- 4-2-3 영화·애니메이션 제작·유통업**
- 4-2-3-1 영화·애니메이션 제작업**
일반 영화 및 비디오 영화, 애니메이션 영화 및 비디오물을 제작하는 산업활동을 말한다. 온라인 애니메이션 기획 제작을 포함한다. 창작 애니메이션 기획 및 직접 제작하는 사업체 또는 애니메이션을 외주제작, 주문제작 및 재하청하는 사업체를 모두 포함
 <예 시> <제 외>
 • 극 비디오물 제작 ·극 영화 제작 • 광고용 영화제작
 • 교육용 비디오물 제작 • 뮤직 비디오물 제작
 • 애니메이션영화 제작, 만화영화 제작
- 4-2-3-2 영화·애니메이션 제작 지원업**
영화 및 비디오물 및 방송프로그램 제작에 관련된 필름 가공, 편집, 재녹음(더빙), 검사 등의 제작 후 서비스를 독립적으로 수행하는 산업활동을 말한다.
 <예 시> <제 외>
 • 필름가공, 편집, 더빙 등 후반작업 • 영화용 필름을 비디오테이프로 복제하는 산업
- 4-2-3-3 영화·애니메이션 수입·배급업**
해외 영화, 비디오물 및 애니메이션을 수입하거나 배급권을 획득하고 영화관 및 기타 상영자(일반소비자 제외)에게 배급하는 사업체
 <예 시>
 • 영화 배급, 비디오물 배급
 • 텔레비전프로그램 배급
 • 애니메이션 영화 배급
- 4-2-3-4 영화·애니메이션 온라인 유통업**
해외 영화, 비디오물 및 애니메이션을 전문으로 온라인에서 유통하는 플랫폼 사업체. 영화 및 애니메이션 전용 플랫폼으로 씨네폭스, 유튜브 영화, 무비블록 등이 있다.
- 4-2-3-5 극장 상영업**
실내 또는 야외에서 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 산업활동을 말한다.
 <예 시>
 • 실내 영화관, 자동차 야외 영화관
- 4-2-3-6 영화투자조합**
영화제작을 위해 개인 또는 단체가 출자하여 설립한 조합
- 4-2-4 DVD/VHS/Blue ray 제작·유통업**

- 4-2-4-1 DVD/VHS/Blue ray 제작업**
영화 DVD/VHS를 기획 및 제작하는 사업체(비디오 영화)
- 4-2-4-2 DVD/VHS/Blue ray 도매업**
영화 DVD/VHS를 소매점에 판매하기 위해 영업하는 도매 사업체
- 4-2-4-3 DVD/VHS/Blue ray 소매업**
영화 DVD/VHS를 소매하는 사업체
- 4-2-4-4 DVD/VHS/Blue ray 대여 및 상영업**
영화 DVD/VHS를 구입하여 대여하거나 모니터, TV, 프로젝터 등을 이용하여 비디오물 감상실을 운영하는 사업체
〈예 시〉
• 비디오 감상실, DVD 감상실
- 4-3 방송 창작·제작·유통업**
- 4-3-1 방송 창작·실연업**
- 4-3-1-1 방송 창작업**
방송분야 창작자를 의미한다.
〈예 시〉
• 드라마 작가, 방송 작가, 방송PD
- 4-3-1-2 방송 실연업**
독립적으로 예술활동에 종사하는 방송 실연자(창작물을 구현하는 사람)를 의미한다.
〈예 시〉
• 방송인(탤런트, 예능인)
• 모델, 성우
- 4-3-2 방송 협회·단체**
방송분야 협회 및 단체를 말한다.
- 4-3-3 지상파 방송업**
방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체(TV, 라디오)
이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파 방송 사업체(지상파 DMB)
〈예 시〉
• 지상파방송(공영, 민영 TV방송)
• 지상파 이동멀티미디어 방송(DMB)
- 〈제 외〉
• 중계소 또는 위성에 의한 라디오 및 텔레비전 방송의 전송 서비스

4-3-4

유선방송업

다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체(종합유선)

지상파방송을 중계 및 송신하는 사업체(중계유선)

〈예 시〉

- 종합유선방송
- 중계유선방송, 케이블방송

4-3-5

위성방송업

인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체

이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체

〈예 시〉

- 위성방송
- 인터넷방송
- IPTV방송

4-3-6

방송채널사용사업

지상파방송 사업자, 종합유선방송 사업자 또는 위성방송 사업자와 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체(일반, 홈쇼핑, 데이터)

〈예 시〉

- 방송전송 서비스

4-3-7

전광판방송업

상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체

4-3-8

방송영상물제작업

재정적인 지원이나 제작·설비 등을 방송 사업자 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체

〈예 시〉

- 독립제작사

4-3-9

인터넷 영상물 제작업

방송영상물을 콘텐츠화하여 인터넷으로 서비스하는 사업체(곰TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등) : 인터넷 방송영상물 서비스업

방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체(SBSi, iMBC, KBSi 등) : 인터넷 TV방송업

초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체(KT의 olleh TV, SK브로드밴드의 B TV, LG의 U+ TV) : IPTV

〈예 시〉

- 인터넷방송영상물서비스업
- 인터넷TV방송업
- 인터넷프로토콜TV(IPTV)

- 4-3-10 방송영상물 배급·중개업**
 방송영상물 배급권을 획득하고, 방송사에 배급하거나 방송영상물 저작권자, 방송사 및 방송 영상물을 방영하고자 하는 사업체 간에 계약이 성사되도록 조정하는 사업을 영위하는 사업체
 〈예 시〉
- 방송영상물 배급업
 - 방송영상물 중개업
 - 기타 방송영상물 서비스업
- 4-4 게임 창작·제작·유통업**
- 4-4-1 게임 창작·살연업(온라인/모바일 포함)**
 독립적으로 게임 그래픽을 디자인하거나, 스토리를 만들거나, 게임음악을 작곡하는 등 게임 관련 콘텐츠 창작자 또는 이를 구현하는 실연자를 의미한다.
 〈예 시〉
- 게임 그래픽 디자이너, 게임음악 작곡가, 게임 스토리(시나리오) 작가 등
 - 게임 프로그래머, 엔지니어링
- 4-4-2 게임 협회·단체**
 게임분야 협회 및 단체를 말한다.
- 4-4-3 게임 제작 및 배급업(온라인/모바일 포함)**
- 4-4-3-1 게임 기획 및 제작업(온라인/모바일 포함)**
 게임을 기획 및 제작하는 사업체
- 4-4-3-2 게임 배급업(온라인/모바일 포함)**
 제작된 게임을 배급하는 사업체
- 4-4-4 게임 유통업(온라인/모바일 포함)**
- 4-4-4-1 게임기 도소매업**
 게임기를 도매 또는 소매하는 사업체
- 4-4-4-2 게임 소프트웨어 도소매업(온라인/모바일 포함)**
 게임 소프트웨어를 도매 또는 소매하는 사업체 (CD, DVD, 파일 등)
- 4-4-4-3 게임기 임대업**
 게임기를 임대하는 사업체
- 4-4-4-4 게임 소프트웨어 임대업(온라인/모바일 포함)**
 게임 소프트웨어를 임대하는 사업체 (CD, DVD, 파일 등)

- 4-4-5 **게임 시설 운영업(온라인/모바일 포함)**
- 4-4-5-1 **컴퓨터 게임방 운영업**
인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 제공하는 시설을 운영하는 사업체(PC방)
- 4-4-5-2 **전자 게임장 운영업**
컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체(싱글로케이션 포함)
- 4-4-5-3 **온라인 게임 유통업(온라인/모바일)**
게임을 전문적으로 유통하는 온라인 및 모바일 플랫폼 사업체

1.5. 문화예술 공통

- 5-1 **융복합 문화예술 창작제작업(인문학 포함)**
- 5-1-1 **융복합 문화예술 창작·실연업**
 독립적으로 융복합 문화예술분야 예술활동을 하는 창작자 또는 실연자를 말한다.
- 5-1-2 **융복합 문화예술 협회·단체**
 융복합 문화예술분야 협회 및 단체를 말한다.
- 5-1-3 **융복합 문화예술 기획·제작업**
 융복합 문화예술 창작을 기획하거나 제작, 전시하는 산업활동. 제작지원하는 산업활동도 포함한다.(영상 촬영 포함)
- 5-1-4 **문화예술행사 대행업**
 문화예술행사(지역문화 기획, 축제, 행사대행 등)를 대행하여 기획하고 운영 및 홍보하는 총체적인 산업활동을 말한다.
- 5-1-5 **문화예술 콘텐츠솔루션업**
 저작물: 디지털콘텐츠를 제작 및 편집하기 위해 사용되는 저작도구(영상, 게임, LMS, e-learning 등)
 콘텐츠보호: 유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등)
 모바일솔루션: 모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼(MMS/SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼 등)
 과금/결제: 웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등)
 콘텐츠관리시스템(CMS): 온라인상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
 콘텐츠전송네트워크(CDN): 네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션
 기타 콘텐츠 솔루션: 콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웹에이전스 등 영역 및 서비스
- 5-1-6 **문화예술상품 기획·제작업**
 문화예술상품을 기획하거나 제작하는 산업활동
 <예 시>
- 아트상품 기획 제작
 - 굿즈 기획 제작

- 5-3-3 문화예술 홍보마케팅업**
 의뢰인이 일반대중 등과의 관계 및 이미지를 개선하도록 자문 및 지침을 제공하는 산업활동을 말한다.
 <예 시>
 • 홍보 서비스
- 5-3-4 입장권 예약 및 판매업**
 공연기획, 공연 및 제작관련 대리를 제외한 기타 창작 및 예술관련 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다.
 <예 시>
 • 입장권 판매시설 운영
- 5-3-5 문화예술 상품 판매업(아트상품 판매업)**
 문화예술 관련 제작품(인쇄, 출판)을 판매하는 아트샵 또는 기념품점
 <예 시>
 • 아트상품 판매업
 • 굿즈 판매
- 5-3-6 문화예술 NFT(Non-Fungible Token) 중개업**
 예술품 분할소유권 산업활동을 말하며, 문화예술 작품의 소유권을 1/n으로 분할하여 공동구매하는 방식으로 추후 재판매를 통해 수익을 분배하는 시스템으로 운영함
 <예 시>
 • 아트앤가이드, 테사 등
- 5-4 문화예술 교육향유 서비스업**
- 5-4-1 문화예술 교육업**
- 5-4-1-1 문화예술 전문교육 서비스업**
 문화예술 전공 분야에 관해 이론적인 조사 및 연구를 수행하게 하고 자격 및 학위를 부여하는 교육기관을 말한다.
 <예 시>
 • 예술대학교, 전문예술대학
- 5-4-1-2 문화예술 관련 기술 및 2차교육 서비스업**
 정부기관, 공공단체, 사업체 등에서 직원의 직업훈련을 위해 설립한 훈련기관을 말한다. 이 기관에서는 직원이 아닌 사람들도 교육시킬 수 있다. 교육은 훈련시설뿐만 아니라, 교육생이 있는 시설에서도 이루어질 수 있다.
 <예 시>
 • 직업훈련원, 직원훈련시설

5-4-1-3 일반 문화예술교육 서비스업

음악 및 미술 교습, 연극, 무용 등 예술분야 이론 및 실기 등을 교습하는 산업 활동을 말한다. 상급학교 진학 및 보습을 위해 교습하는 입시학원도 포함한다.

〈예 시〉

- 예술학원(음악, 미술, 무용, 연기, 도예 등), 입시학원 포함
- 개인 예술강사

5-4-1-4 온라인 문화예술교육 서비스업

강의 내용물을 제작, 보유하고 통신 및 인터넷 방법으로 문화예술 분야 교육을 하는 산업활동을 말한다. 온라인 교육과 강의실 직접 교육을 병행하는 경우는 직접 강의하는 교육 내용에 따라 분류한다.

5-4-2 문화예술 향유지원업

5-4-2-1 문화예술 매개업

문화예술 전문 분야를 비전문가인 일반 사람들이 이해하기 쉽도록 해설하고 평론하는 등 문화예술분야를 홍보하는데 매개적인 역할을 담당하는 활동을 말한다.

〈예 시〉

- 도슨트, 해설사
- 평론가
- 문화복지사

5-4-2-2 문화예술 치료 서비스업

의료 인력이 아닌 상담사, 심리치료사 등이 심리적 부적응을 겪는 개인 또는 집단의 심리적 성숙과 사회 적응을 지원하기 위해 비의료적인 상담 복지서비스를 제공하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 음악치료, 연극치료, 미술치료 등

5-4-2-3 통번역 및 자막서비스업

번역, 통역 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다.

5-5 문화예술 보존·아카이빙업

5-5-1 문화예술 정보 제공업

문화예술 관련 정보를 제공하는 정보 매개 사업체

5-5-2 문화예술 보존·아카이빙업

5-5-2-1 문화예술 보존·복원업

문화예술품 보존 또는 복원하는 산업활동

국공립미술관 및 박물관에 소속되어 있거나 개인 보존복원 스튜디오에 소속됨

〈예 시〉

- 컨서베이터(conservator)

5-5-2-2 문화예술 기록보존업

도서관, 미술관, 기록원 등에 소속되어 소장품이나 전시작품과 경우에 따라 아카이브와 도서 자료의 입반출을 담당하기도 함. 작품을 제외한 관련 자료를 수집하고 체계적으로 분류 정리함

〈예 시〉

- 시청각실, 기록매체 보존소
- 레지스트라(registra), 아키비스트(archivist)

5-6 문화예술 지원서비스업

5-6-1 문화예술 에이전시업

5-6-1-1 예술인 매니지먼트업

예술가, 연예인 등 일반적으로 공인을 대리하고 관리하는 산업활동을 말한다. 이 사업체는 고객을 위하여 계약협상, 금전문제 관리, 경력홍보 등을 수행한다.

〈예 시〉

- 음악연주자, 뮤지컬배우, 영화배우, 시각예술작가, 웹툰작가 등 예술인 매니지먼트

5-6-1-2 문화예술 인력제공업

자기관리 하에 있는 노동자를 계약에 의하여 문화예술분야 타사업체에 단기간(1년 미만) 공급하는 산업활동을 말한다. 이 노동자들은 인력 공급업체의 직원이지만 고객 사업체의 지시 및 감독을 받아 업무를 수행한다.

〈예 시〉

- 모델 공급
- 연극, 영화 단역배우 공급 운영
- 결혼식 등 행사 연주인력 파견업

5-6-2 문화예술 투자·후원 매개업

5-6-2-1 문화예술 투자 매개업

문화예술 분야 투자를 매개하는 산업활동

5-6-2-2 문화예술 후원 매개업

문화예술 후원을 통해 공연 및 작품활동을 수행할 수 있도록 지원하는 매개 사업체

5-6-3 문화예술 행정지원업

5-6-3-1 저작권 관리업

저작권 중개 및 저작권 신탁 관리활동을 하는 사업체

〈예 시〉

- 뮤직카우(음원 저작권 거래 및 관리업)

5-6-3-2 문화예술 행정

문화예술 관련 행정을 지원하는 사업체

〈예 시〉

- 문체부, 문체부산하 공공기관, 지역문화재단 등
- 문화예술 행정사

5-6-4 문화예술 연구개발 및 컨설팅업

문화예술 분야 및 인문 및 사회과학 연구개발을 수행하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 문화학 연구
- 공연예술학 연구
- 연구소, 포럼, 워크숍 전문업체

2. 문화예술 관련산업 영역

1 문화예술 공통영역

1-1 문화예술용품 및 장비업

1-1-1 공연용품 제조 및 유통업

1-1-1-1 악기 및 악보 제조·수리업

각종 악기를 제조 및 수리하는 사업체

1-1-1-2 악기 및 악보 유통업

악기 및 악보 도소매 및 대여업을 포함한다.

1-1-1-3 공연의상 및 소품 제조·수리업

공연의상 및 소품을 제조하거나 수리하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 연극의류, 영화의류 제조
- 공연 소품 제작

1-1-1-4 공연의상 및 소품 유통업

공연의상 및 소품을 도소매 또는 대여하는 산업활동을 말한다.

1-1-2 시각예술 및 공예용품·장비 제조 및 유통업(교구 포함)

1-1-2-1 시각예술 및 공예용품·장비 제조·수리업

미술회화 용품 및 공예용품, 시각예술 활동시 필요한 장비 제조 및 수리하는 산업활동을 말한다.

조각용 재료 및 이들의 장식용 제품, 밀랍, 스테아린, 천연검, 수지 및 비경화 젤라틴 등으로 가공한 장식용 성형품 및 조각품을 제조하는 산업활동도 포함한다.

〈예 시〉

- 크레용, 파스텔 제조
- 장식용 천연검 제품 제조
- 장식용 밀랍 제품 제조, 장식용 수지 제품 제조
- 조각용 재료 가공품 제조

- 1-1-2-2 **시각예술 및 공예용품·장비 유통업**
시각예술 및 공예용품 및 장비를 도소매하거나 대여하는 산업활동
- 1-1-3 **시청각 및 상호작용미디어 장비 제조 및 유통업(교구 포함)**
- 1-1-3-1 **시청각 및 상호작용미디어 장비 제조·수리업**
촬영 및 방송장비, 사진기 등을 제조하거나 수리하는 사업체
〈예 시〉
- 텔레비전, 비디오 등 영상 기기
 - 정물 사진기 및 영화 촬영기, 영사기 및 이들의 부분품, 사진실용 또는 영사실용의 장비
 - 유·무선 텔레비전 방송용 송신기 및 중계용 기기, 폐쇄회로 텔레비전 기기, 텔레비전 카메라 등의 방송 및 관련 응용장치
- 1-1-3-2 **시청각 및 상호작용미디어 장비 유통업**
촬영 및 방송장비, 사진기 등을 도소매하거나 대여하는 사업체
〈예 시〉
- 텔레비전, 비디오 등 영상 기기 소매 및 대여
 - 정물 사진기 및 영화 촬영기, 영사기 등 장비 대여
 - 유·무선 텔레비전 방송용 송신기 및 중계용 기기, 폐쇄회로 텔레비전 기기, 텔레비전 카메라 등의 방송 및 관련 응용장치 대여
- 1-2 **운송보관업(문화예술분야)**
- 1-2-1 **운송업(문화예술 분야)**
- 1-2-1-1 **시각예술 및 공예품 전문 운송업**
- 1-2-1-2 **공연장비 전문 운송업**
- 1-2-1-3 **육상 운송업**
- 1-2-1-4 **수상 운송업**
- 1-2-1-5 **항공 운송업**

1-2-2 보관업(문화예술 분야)

문화예술 작품 및 공연, 전시 물품을 보관하는 산업활동을 말한다.

1-3 부동산 임대업(문화예술 분야)

문화예술 분야 비거주용 건물(점포, 사무실 포함)을 임대하는 산업활동을 말한다.

〈예 시〉

- 공연장 임대, 창작레지던시 공간 임대 등

1-4 F&B 운영업(문화예술 분야)

문화예술분야 산업활동이 일어나는 시설 및 공간에서 식음료 서비스를 결합하여 고객의 수요를 창출하는 사업체

〈예 시〉

- CGV 셰프, 갤러리 카페, 공연장 레스토랑, 식음료 서비스

1-5 보험업(문화예술 분야)

문화예술분야 창작 및 기획, 제작 운영활동에 필요한 각종 보증과 사업자금 융자 등을 하기 위한 공제기금을 조성하여 운영하는 산업활동을 말한다.

1-6 법무관련 서비스업(문화예술 분야)

문화예술 관련 소송, 법률자문 서비스

3. 한국표준산업분류와의 연계표 작성

본문에서 제안된 문화예술산업 특수분류(안)에 대해 한국산업과의 연계를 위해 한국표준산업분류(KSIC) 연계표를 다음 <표>와 같이 수록하였으며, 연계표에서 주의할 점은 다음과 같다.

첫째, 분류명 중 ‘기타’ 또는 ‘그 외 기타’에 속하는 경우 세세분류 코드의 마지막 자리수를 ‘9’로 한다.

둘째, 세분류 또는 세분류가 하나 이상으로 분할되는 경우 또는 한국표준산업분류와 포괄범위가 완전 일치하지 않는 경우 연계된 KSIC 분류코드에 ‘*’로 표시한다.

문화예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
	핵심문화예술산업		
1-1-1	공연예술인	9013*	자영 예술가
1-2-0	공연예술 협회·단체	9012	공연단체
1-3-1-1	공연 기획·제작업	90191	공연 기획업
1-3-1-2	공연제작 기술지원업	90199	그 외 기타 창작 및 예술 관련 서비스업
1-3-1-9	기타 공연제작지원업	90192	공연 및 제작관련 대리업
1-3-2-1	오디오품 출판업	59201*	음악 및 기타 오디오물 출판업
1-3-2-2	공연 영상물 출판업	59111*	일반 영화 및 비디오물 제작업
1-3-3	공연 녹음업	59202*	녹음시설 운영업
1-4-1	공연장 운영업	90110*	공연시설 운영업
1-4-2	그 외 공연시설 운영업	90110*	공연시설 운영업
1-4-3	공연연습실 운영업	90110*	공연시설 운영업
1-4-4	음악 감상실 운영업	90110*	공연시설 운영업
1-5-1-1	음반 복제·배급업	18200*	기록매체 복제업
1-5-1-2	음반 도소매업	46461*	음반 및 비디오물 도매업
		47620*	음반 및 비디오물 소매업
1-5-1-3	온라인 음악유통업	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
1-5-2-1	공연영상물 복제·배급업	18200*	기록매체 복제업
1-5-2-2	공연영상물 도소매업	46461*	음반 및 비디오물 도매업
		47620*	음반 및 비디오물 소매업
1-5-2-3	공연영상물 온라인 유통업	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업

문화예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
2-1-1	시각예술 및 공예인	9013*	자영 예술가
2-2-0	시각예술 및 공예 협회·단체	94120*	전문가 단체
2-3-1	시각예술 및 공예 제작지원업	58190*	기타 인쇄물 출판업
2-3-2-1	시각예술 및 공예 전시기획업	75992*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
2-3-2-2	시각예술 및 공예 전시제작지원업	75992*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
2-4-1-1	시각예술 창작공간 운영업	68112*	비거주용 건물 임대업
2-4-1-2	미술관 운영업	90221*	박물관 운영업
2-4-1-3	시각예술 전시공간 운영업	68112*	비거주용 건물 임대업
2-4-2	공예 공간 운영업	68112*	비거주용 건물 임대업
2-5-1	시각예술 및 공예 중개업	46107*	그 외 기타 특정 상품 중개업
2-5-2	화랑 운영업	47841*	예술품 및 골동품 소매업
2-5-3	그 외 시각예술 및 공예품 판매업	47841*	예술품 및 골동품 소매업
2-5-4	시각예술 및 공예품 대여업	762*	개인 및 가정용품 임대업
2-5-5	시각예술 및 공예 감정업	73904*	물품 감정, 계량 및 견본 추출업
2-5-6	사진업	733	사진 촬영 및 처리업
3-1-1	문학예술인	90132*	비공연 예술가
3-2-0	문학 협회·단체	94120*	전문가 단체
3-3-1	문학서적 출판업(종이매체)	58113*	일반 서적 출판업
3-3-2-1	문학분야 전자책 제작업	63991*	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
3-3-2-2	문학분야 오디오북 제작업	58113*	일반 서적 출판업
		63991*	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
3-3-2-3	문학분야 전자출판 서비스업	63991*	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
3-3-3	문예지 발행업	58122*	잡지 및 정기간행물 발행업
3-4-1	문학관 운영업	68112*	비거주용 건물 임대업
3-5-1	문학서적 및 문예지 도매업	46453*	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 도매업
3-5-2	문학서적 및 문예지 소매업	47611*	서적, 신문 및 잡지류 소매업
3-5-2-1	인터넷 서점 운영업(문학분야)	47611*	서적, 신문 및 잡지류 소매업
		47911*	전자상거래 소매 중개업
		47912*	전자상거래 소매업
3-5-2-2	일반 서점 운영업(문학분야)	47611*	서적, 신문 및 잡지류 소매업
3-5-2-3	중고서적 판매업(문학분야)	47869*	기타 중고 상품 소매업
4-1-1	만화·웹툰 창작업	90132*	비공연 예술가

문화예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
4-1-2	만화·웹툰 협회·단체	94120*	전문가 단체
4-1-3-1	만화·웹툰 출판사	58112*	만화 출판업
4-1-3-2	일반 출판사(만화 및 웹툰분야)	58111*	교과서 및 학습서적 출판업
		58113*	일반 서적 출판업
4-1-4-1	만화·웹툰 제작업	58112*	만화 출판업
		63991*	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
4-1-4-2	만화·웹툰 온라인 유통업	62010*	컴퓨터 프로그래밍 서비스업
		63991*	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
		63999*	그 외 기타 정보 서비스업
4-1-4-3	만화·웹툰 도매업	46453*	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 도매업
4-1-4-4	만화·웹툰 소매업	47611*	서적, 신문 및 잡지류 소매업
4-1-4-5	인터넷 서점(만화·웹툰 분야)	47911*	전자상거래 소매 중개업
		47912*	전자상거래 소매업
4-1-5	만화·웹툰 임대업	76291*	서적 임대업
4-2-1	영화·애니메이션 창작·실연업	9013*	자영 예술가
4-2-2	영화·애니메이션 협회·단체	94120*	전문가 단체
4-2-3-1	영화·애니메이션 제작업	5911*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작업
		59112 63991*	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업 데이터베이스 및 온라인정보 제공업
4-2-3-2	영화·애니메이션 제작 지원업	59120*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
4-2-3-3	영화·애니메이션 수입·배급업	59130*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업
4-2-3-4	영화·애니메이션 온라인 유통업	59130*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업
		63991*	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
4-2-3-5	극장 상영업	59141	영화관 운영업
4-2-3-6	영화투자조합	59111*	일반 영화 및 비디오물 제작업
4-2-4-1	DVD/VHS/Blue ray 제작업	5911*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작업
4-2-4-1	DVD/VHS/Blue ray 도매업	46461*	음반 및 비디오물 도매업
4-2-4-3	DVD/VHS/Blue ray 소매업 (온라인 포함)	47620*	음반 및 비디오물 소매업
		47911*	전자상거래 소매 중개업
		47912*	전자상거래소매업

문화예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
4-2-4-4	DVD/VHS/Blue ray 대여 및 상영업	76220*	음반 및 비디오물 임대업
		59142	비디오물 감상실 운영업
4-3-1	방송 창작·실연업	9013*	자영 예술가
4-3-2	방송 협회·단체	94120*	전문가 단체
4-3-3	지상파 방송업	60100	라디오 방송업
		60210	지상파 방송업
4-3-4	유선방송업	60222	유선방송업
4-3-5	위성방송업	60229	위성 및 기타 방송업
4-3-6	방송채널사용사업	47919*	기타 통신 판매업
		60221	프로그램공급업
4-3-7	전광판방송업	60229	위성 및 기타 방송업
		71391*	옥외및전시광고업
4-3-8	방송영상물제작업	59114*	방송 프로그램 제작업
4-3-9	인터넷 영상물 제공업	60229*	위성 및 기타 방송업
		612*	전기통신업
4-3-10	방송영상물 배급·중개업	59130*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업
		59120*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
4-4-1	게임 창작·실연업(온라인/모바일 포함)	9013*	자영 예술가
4-4-2	게임 협회·단체	94120*	전문가 단체
4-4-3-1	게임 기획 및 제작업(온라인/모바일 포함)	5821*	게임 소프트웨어 개발 및 공급업
4-4-3-2	게임 배급업(온라인/모바일 포함)	5821*	게임 소프트웨어 개발 및 공급업
4-4-4-1	게임기 도소매업	46463*	장난감 및 취미, 오락용품 도매업
		47640*	게임용구,인형 및 장난감 소매업
4-4-4-2	게임 소프트웨어 도소매업(온라인/모바일 포함)	46510*	컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 도매업
		47311*	컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 소매업
4-4-4-3	게임기 임대업	76220*	음반 및 비디오물 임대업
4-4-4-4	게임 소프트웨어 임대업 (온라인/모바일 포함)	76210*	스포츠 및 레크레이션 용품 임대업
4-4-5-1	컴퓨터 게임방 운영업	91222	컴퓨터 게임방 운영업
4-4-5-2	전자 게임장 운영업	91221	전자 게임장 운영업

문화예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
4-4-5-3	온라인 게임 유통업(온라인/모바일)	5821*	게임 소프트웨어 개발 및 공급업
5-1-1	융복합 문화예술 창작·실업	9013*	자영 예술가
5-1-2	융복합 및 문화예술 협회·단체	94120*	전문가 단체
5-1-3	융복합 및 문화예술 기획·제작업	90191*	공연 기획업
5-1-4	문화예술행사 대행업	75992*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
5-1-5	문화예술 콘텐츠솔루션업	62021*	컴퓨터시스템 통합 자문 및 구축 서비스업
		62090*	기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업
5-1-6	문화예술상품 기획·제작업	9013*	자영 예술가
5-1-7	문화예술서적 및 간행물 출판업 (문학 및 만화, 웹툰 제외)	58113*	일반 서적 출판업
		58122*	잡지 및 정기간행물 발행업
5-1-8	가상세계 및 가상현실 기획·제작업	582*	소프트웨어 개발 및 공급업
5-2-1	도서관 운영업	90211*	도서관 및 기록보존소 운영업
5-2-2	박물관 운영업	90221*	박물관 운영업
5-2-3	복합문화시설 운영업	68112*	비주거용 건물 임대업
5-3-1	문화예술 종합 플랫폼 사업체 운영업	60229*	위성 및 기타 방송업
5-3-2	문화예술서적 및 간행물 유통업 (문학 및 만화·웹툰 제외)	58122*	잡지 및 정기간행물 발행업
5-3-3	문화예술 홍보마케팅업	71532*	공공관계 서비스업
5-3-4	입장권 예약 및 판매업	90199	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
5-4-1-1	문화예술 전문교육 서비스업	8530*	고등 교육기관
5-4-1-2	문화예술 관련 기술 및 2차 교육 서비스업	85669*	기타 기술 및 직업훈련 학원
5-4-1-3	일반 문화예술교육 서비스업	8562	예술 학원
5-4-1-4	온라인 문화예술교육 서비스업	85503*	온라인 교육 학원
5-4-2-1	문화예술 매개업	75999*	그 외 기타 분류 안된 사업지원 서비스업
5-4-2-2	문화예술 치료 서비스업	87294*	사회복지 상담서비스 제공업
5-4-2-3	통번역 및 자막서비스업	73902*	번역 및 통역 서비스업
		59120*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
5-5-1	문화예술 정보 제공업	63991*	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
		63120	포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업

문화예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
5-5-2-1	문화예술 보존·복원업	90132*	비공연 예술가
5-5-2-2	문화예술 기록보존업	90211*	도서관 및 기록보존소 운영업
5-6-1-1	예술인 매니지먼트업	73901*	매니저업
5-6-1-2	문화예술 인력제공업	75121*	임시 및 일용 인력 공급업
5-6-2	문화예술 투자·후원 매개업		
5-6-3-1	저작권 관리업	76400*	무형재산권 임대업
5-6-3-2	문화예술 행정		
5-6-4	문화예술 연구개발 및 컨설팅업	70209	기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	문화예술 관련산업		
1-1-1-1	악기 및 악보 제조·수리업	332	악기 제조업
		59201*	음악 및 기타 오디오물 출판업
		9539*	기타 개인 및 가정용품 수리업
1-1-1-2	악기 및 악보 유통업	46462	악기 도매업
		47593	악기 소매업
		76299	그 외 기타 개인 및 가정용품 임대업
1-1-1-3	공연의상 및 소품 제조·수리업	14*	의복, 의복 액세서리 및 모피제품 제조업
		9539*	기타 개인 및 가정용품 수리업
1-1-1-4	공연의상 및 소품 유통업	76292*	의류 임대업
1-1-2-1	시각예술 및 공예용품·장비 제조·수리업	33920	사무 및 회화용품 제조업
		33932	전시용 모형 제조업
1-1-2-2	시각예술 및 공예용품·장비 유통업	95120*	통신장비 수리업
		95393*	시계, 귀금속 및 악기 수리업
1-1-3-1	시청각 및 상호작용미디어 장비 제조·수리업	27302	사진기, 영상기 및 관련 장비 제조업
		2651	텔레비전, 비디오 및 기타 영상 기기 제조업
		26421	방송장비 제조업
1-1-3-2	시청각 및 상호작용미디어 장비 유통업	465*	기계장비 및 관련 물품 도매업
		478*	기타 상품 전문 소매업
1-2-1-1	시각예술 및 공예품 전문 운송업	49303*	개별 화물자동차 운송업
1-2-1-2	공연장비 전문 운송업	49303*	개별 화물자동차 운송업

문화예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류(KSIC)	
분류코드	분류명	분류코드	분류명
1-2-1-3	육상 운송업	49102* 493*	철도 화물 운송업 도로 화물 운송업
1-2-1-4	수상 운송업	50112* 50122* 50201* 50209*	외항 화물 운송업 내항 화물 운송업 내륙 수상 여객 및 화물 운송업 기타 내륙 수상 운송업
1-2-1-5	항공 운송업	51200*	항공 화물 운송업
1-2-2	보관업(문화예술 분야)	52101* 52109*	일반 창고업 기타 보관 및 창고업
1-3-0	부동산 임대업(문화예술 분야)	68112*	비주거용 건물 임대업
1-4-0	F&B 운영업(문화예술 분야)	56*	음식점 및 주점업
1-5-0	보험업(문화예술 분야)	65302*	사업 공제업
1-6-0	법무관련 서비스업(문화예술 분야)	7110*	법무관련 서비스업

문화예술산업 특수분류(안)의 활용방안 및 향후 추진과제

제1절 문화예술산업 특수분류(안)의 활용방안

본 연구에서는 그간 산업적 관점에서 조명되지 못했던 문화예술산업에 대한 특수분류 체계(안)을 개발하고 제시하였다. 그러나 문화예술산업 특수분류가 아무리 개발된다 하더라도 제대로 활용되지 못할 경우 그 의미는 크게 퇴색될 수밖에 없다. 이에 다음에서는 개발된 ‘문화예술산업 특수분류(안)’을 활용할 수 있는 방안에 대해 제안하였다.

1. ‘(가칭)문화예술사업체 실태조사’에 활용

문화예술산업 특수분류체계 개발의 근본적인 목적은 ‘문화예술산업’의 규모와 산업활동의 실태, 그리고 그들의 경제적 효과를 파악하는 데 있다. 따라서 문화예술산업 특수분류(안)은 『(가칭) 문화예술사업체 실태조사』를 위한 조사모집단 설계, 조사내용의 설계, 조사결과의 분석에 우선적으로 활용될 필요가 있다. 특히 문화예술산업 특수분류와 한국표준산업분류와의 연계표를 통해 현재 통계청에서 수행하고 있는 『전국사업체조사』의 조사결과(원자료)를 활용하여 ‘문화예술사업체 실태조사’의 조사모집단을 설계할 경우 문화예술산업 부문의 대표성을 확보하는데 크게 기여할 수 있을 것이다.

문화예술산업 특수분류(안)의 활용을 통해 전체 핵심문화예술산업의 규모(사업체 수, 사업체 매출액 규모, 종사인력 규모 등)의 파악뿐 아니라 공연예술분야, 시각예술 및 공예분야, 문학 분야, 시청각 및 상호작용매체 분야, 문화예술공통분야의 규모와 활동의 실태에 대한 파악과 비교도 가능해질 것으로 기대된다.

한편 앞서 기술한 바와 같이 ‘문화예술산업 특수분류(안)’중에서 ‘시청각 및 상호작용매체 영역’의 경우 ‘콘텐츠산업특수분류’ 및 ‘콘텐츠산업통계’와 일정부분 중복되므로 향후 문화예술산업 특수분류에 따른 『(가칭) 문화예술사업체 실태조사』를 시행할 때에는 한국콘텐츠진흥원에서 수행하고 있는 『콘텐츠산업통계』 데이터 및 한국영화진흥위원회

에서 주관하고 있는 『한국영화산업실태조사』와 ‘영화관입장권통합전산망(KOBIS)를 함께 활용하여 조사 비용 절감 및 조사의 효율성을 제고하는 방안을 고려할 필요가 있을 것이다.

2. 기존 문화예술분야 통계조사 및 정보시스템과 연계 활용

2.1. 공연예술조사 및 공연예술통합전산망(KOPIS)와 연계 활용

문화체육관광부와 예술경영지원센터가 매년 발간하고 있는 『공연예술조사』는 우리나라 공연예술 실태를 파악하기 위하여 2005년 처음 시행되었으며, 2007년 통계청의 통계작성승인(승인번호 제113015호)을 획득하였다. 『2020 공연예술조사』는 사전에 획득된 리스트를 토대로 전국 1,028개 공연시설과 3,972개 공연단체, 문화체육관광부 및 245개 지방자치단체를 모집단으로 전수조사와 표본조사를 수행하고 매출액, 종사자 수, 가동률, 공연횟수와 관객 수 등 공연예술시장의 규모와 특성에 대한 결과를 분석·제시하고 있다(문화체육관광부·예술경영지원센터, 2020).

공연예술통합전산망(KOPIS: Korea Performing arts box office Information System)은 공연산업 통계시스템으로서 분산된 공연 입장권 예매 및 취소 정보를 집계하여 은 국내 공연 소비 현황 및 데이터 기반의 객관적인 시장 분석 정보를 종합적으로 제공하는 시스템이다.⁹⁵⁾ 공연예술통합전산망은 공연법 제4조, 제43조에 의거하여 운영되며 공연시장의 투명성 제고 및 기초 데이터 활용을 통해 공연 산업의 중장기적 발전 기반 구축을 목적으로 추진하고 있다.

문화예술산업 특수분류(안)을 활용하여 『(가칭) 문화예술사업체 실태조사』를 신규로 실시할 경우 ‘공연예술조사’와 모집단 설계와 조사결과의 분석과 보완에 상호 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 또한 문화예술산업 특수분류(안)을 활용한 『(가칭) 문화예술사업체 실태조사』 결과 중 ‘공연예술분야’에 대한 결과를 공연예술통합전산망(KOPIS)에 수록하여 공연예술산업의 창작·제작·유통·소비·향유에 대한 다각적이고 총체적인 규모와 특성을 파악하고 분석하는데 활용할 수 있을 것으로 기대된다.

95) 공연예술통합전산망 홈페이지(<https://www.kopis.or.kr>)

2.2. 미술시장실태조사 및 한국미술시장정보시스템과 연계 활용

『미술시장실태조사』는 화랑, 경매회사, 아트페어를 중심으로 하는 미술시장 유통영역의 운영 현황에 관한 통계자료를 수집하여 객관적이고 신뢰성 있는 미술작품 유통 현황 및 실태를 파악하고, 이를 통해 미술시장 활성화를 위한 정책수립에 기초자료를 제공하고자 2009년에 처음 실시하였다. 문화체육관광부와 예술경영지원센터가 조사를 주관하고 있으며 『2020년 미술시장실태조사』는 주요 유통영역인 화랑(475개), 경매회사(9개), 아트페어(49개)를 대상으로 전수조사를 시행하였으며, 공공영역(건축물에 대한 미술작품의 설치 제도, 정부미술은행, 미술관)에 대해 부가조사를 시행하였다.

한편 2016년 오픈한 한국미술시장정보시스템(K-ART MARKET)은 화랑, 아트페어, 경매회사에서 거래된 미술작품 정보와 이를 기반으로 한 미술시장 관련 콘텐츠(거래정보 통계, 시장동향분석 등)를 제공하고 신진작가, 화랑을 홍보함으로써 미술시장에 대한 균형잡힌 정보를 제공하는 사이트이다. 2013년부터 현재까지 국내 경매회사를 통해 거래된 약 3만건의 미술작품 가격정보와 실시간 경매거래정보 및 시장동향을 수집·분석한 다양한 미술시장 자료를 제공한다. 문화체육관광부와 (재)예술경영지원센터가 주관하고 그리고 (사)한국미술실시가감정협회가 함께 협력하여 운영되고 있다.

문화예술산업 특수분류(안)을 활용하여 『(가칭) 문화예술사업체 실태조사』를 신규로 실시할 경우 『미술시장실태조사』와 모집단 설계와 조사결과의 분석과 보완에 상호 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 또한 『(가칭) 문화예술사업체 실태조사』 결과 중 ‘시각예술 및 공예 분야’에 대한 결과를 한국미술시장정보시스템(K-ART MARKET)에 수록할 경우 현재 유통영역에 한해 조사되고 있는 『미술시장실태조사』로 인해 파악이 어려운 시각예술 및 공예분야의 창작·제작·유통·소비·향유에 대한 다각적이고 총체적인 규모와 특성을 파악하고 분석하는데 활용할 수 있을 것으로 기대된다.

2.3. 기타 유관 실태조사와 연계 활용

한편 문화예술산업 특수분류(안)을 활용하여 『(가칭) 문화예술사업체 실태조사』를 신규로 실시할 경우 『문학실태조사』(문화체육관광부 주관)나 『공예실태조사』(문화체육관광부 및 한국공예·디자인문화진흥원 주관), 『전국문화기반시설총람』(문화체육관광부 주관)와 조사 모집단 설계와 조사결과의 분석과 보완에 상호 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

3. 문화예술분야 업종분류 및 직업분류체계와 연계 활용

한편 문화예술분야의 경제적 규모와 기여를 총체적으로 파악하기 위해서는 문화예술 산업에 대한 정보 뿐 아니라 문화예술인력에 대한 정보에 대한 파악도 함께 진행될 필요가 있다. 아래의 <표>에서 볼 수 있듯이 ‘문화예술산업 종사자’와 ‘문화예술인력’은 그 범주가 다르다. ‘문화예술산업 종사자’가 (1)과 (3)을 아우르는 개념이라면, ‘문화예술인력’은 (1)과(2) 영역에 해당하는 이들을 의미한다.

<표 5-1> 문화예술인력 및 문화예술산업 종사자의 분류기준

	문화예술활동	비문화예술활동	비고
문화예술산업 분야	(1)	(3)	문화예술산업종사자
비문화예술산업 분야	(2)	(4)	
비고	문화예술인력 (cultural occupations)	비문화예술인력 (non-cultural occupations)	

출처: 문화체육관광부(2011), 문화예술통계 중장기 발전 실행방안 연구의 가공 및 재작성

문화예술인력의 규모와 활동을 파악하기 위해서는 ‘직업분류체계(Classification of Occupations)’를 활용할 필요가 있다. 현재 통계청에서 작성한 ‘한국표준직업분류’가 마련되어 있지만 한국표준산업분류와 마찬가지로 문화예술부분의 특성이 적절히 고려되어 있지 않으며, 특히 급격한 문화예술분야 환경변화에 대응하여 새로이 생겨나는 직업들에 대한 고려도 미비하다. 향후 문화예술직업특수분류의 개발과 이를 토대로 문화예술산업분야 뿐 아니라 비문화예술산업부문에서 종사하고 있는 ‘문화예술인력에 대한 실태 조사’도 진행될 필요가 있으며, 이 때 ‘문화예술산업 종사자’의 파악을 위해 ‘문화예술산업 특수분류(안)’이 활용될 수 있을 것이다.

한편 이번 코로나19 상황 하에서 드러난 바와 같이 소득의 파악 및 조세관련 지원을 위해서는 국세행정 목적의 분류체계인 국세청 업종분류 중 ‘문화예술산업분야’ 업종분류 체계의 개선도 이루어질 필요가 있다. 본 연구에서 제시된 ‘문화예술산업 특수분류(안)’은 ‘문화예술산업분야’ 업종분류체계의 개선과 보완에도 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

4. 문화예술생산위성계정의 구축 및 경제적 영향 산출

문화예술산업 특수분류는 문화위성계정(Cultural Satellite Account)의 구축에 도움이 될 수 있다. 문화위성계정은 국민계정체계(SNA, System of National Account)와 같이 문화상품과 서비스의 공급과 수요를 나타내는 통계로서 투입산출표의 문화관련부문 자료를 기초로 하여 작성된다. 문화상품 및 서비스의 경상 및 실질가액, 수량, 발생률, 지수 등과 문화적, 경제적, 사회적, 그리고 인구 측면의 문화활동자료, 문화소비, 문화생산, 문화투입(input), 문화산출(output), 보조기구의 활동(activities of support organization), 문화상품 및 서비스의 공급과 수요에 영향을 미치는 요인 등의 문화활동 관련 정보를 포함한다. 문화위성계정은 다양한 문화활동을 화폐가치로 나타낼 수 있다는 점에서 문화활동의 현황분석, 경제효과, 문화정책 추진방향, 국내 문화산업의 경쟁력 등을 파악하고 진단하는 데 유용하게 이용될 수 있다. OECD(2007)는 문화위성계정을 i) 제1부분: 문화활동 개요 모듈(Macro-information module; money flows) ii) 제2부분: 문화생산량 모듈(Quantity/volume output module) iii) 제3부분: 특성모듈(Characterization module) iv) 제4부분: 목표분석 모듈(Targeted analysis: analytic module) v) 제5부분: 참고사항 모듈(Documentation module)로 구성할 것을 권고하고 있다(김지영, 2010)⁹⁶).

앞서 해외사례에서 살펴본바와 같이 미국의 경우 국립예술기금(NEA, National Endowment for the Arts)과 경제분석국(Bureau of Economic Analysis)과 협력하여 '문화예술 생산 위성 계정(ACPSA, Arts and Cultural Production Satellite Account)'을 개발하고 이를 바탕으로 통계분석을 하여 예술이 국가 경제에 미치는 영향에 대한 국가보고서(National Summary Report)를 작성하고 있다. 또한 이를 Arts Data Profile Series 홈페이지에 위성계정, 관련 보고서, 분석 결과 등을 게시한다. 한편, AFTA는 미국의 비영리 예술 및 문화 기관들과 관객들이 지역사회 경제에 어떠한 영향을 미치는지를 다룬 AEP(Arts & Economic prosperity) 보고서를 주기적으로 발간하고 있다. 영국에서도 SIC code를 기반으로 문화예술산업을 분류하고 ONS(Office for National Statistics)에서 제공된 공식 데이터를 활용하여 2013년 이후 격년으로 Centre for economic and Business Research(Cebr)를 통해 「영국 문화예술산업의

96) 김지영(2010), 문화위성계정 체계, 한국통계학회논문집 17권 6호.

국가경제에 대한 기여에 관한 보고서」를 발표하고 있다(양혜원·김현경·윤지연, 2019).⁹⁷⁾ 한국 또한 문화예술산업 특수분류체계가 마련될 경우 이를 활용하여 문화예술생산계정의 구축과 이를 통한 문화예술산업 분야의 경제적 효과를 파악하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

97) 양혜원·김현경·윤지연(2018), 예술의 가치와 영향 연구: 국내외 담론과 주요 연구결과 분석. 한국문화관광연구원.

제2절 향후 추진과제 및 연구의 한계

1. 향후 추진과제

본 연구는 그간 문화산업 영역에서 누락되어 있는 ‘문화예술산업’에 대한 특수분류체계의 개발과 제시를 통해 향후 문화예술산업의 규모와 산업활동의 파악, 그리고 경제적 효과를 파악하기 위한 기반을 제시했다는 데에 큰 의미가 있다.

다만 통계청에서 특수분류 제정을 위해서는 i) 수요부처에서 기초연구용역을 통해 분류체계 수립 이후 ii) 1~2년 기간동안 1~2회 정도 시범조사를 실시하여 적정성을 검토할 필요가 있으며, iii) 시범조사를 통한 안정화 단계를 거쳐 통계조정, 통계기준 검토를 진행하며, iv) 2년 단위 제·개정 심의를 통해 산업특수분류 등록 여부를 확정하게 되므로 본 연구에서 개발된 ‘문화예술산업 특수분류(안)’을 토대로 2022년~2023년 이내에 ‘문화예술사업체 시범조사’를 통해 적정성 검토와 안정화 단계를 거칠 필요가 있다.

한편 ‘문화예술산업 특수분류(안)’ 중에서 ‘시청각 및 상호작용매체 영역’의 경우 ‘콘텐츠산업특수분류’ 및 ‘콘텐츠산업통계’와 일정부분 중복되므로 향후 문화예술산업 특수분류에 따른 사업체 조사를 시행할 때에는 콘텐츠산업통계 데이터를 함께 활용하여 조사 비용 절감 및 조사의 효율성을 제고하는 방안을 고려할 필요가 있을 것이다.

2. 연구의 한계

본 연구는 ‘문화예술산업의 범주’를 ‘문화예술일반 및 문화산업분야’를 포괄하는 것으로 설정하였고 특히 기존의 산업분류나 문화유관분야 특수분류가 충분히 다루지 못했던 ‘예술분야와 문화일반 분야’를 보다 상세하고 구체화하는 데에 초점을 맞추었다. 또한 문화예술산업을 ‘핵심문화예술산업’과 ‘문화예술 관련산업’으로 구분하여 핵심문화예술

산업의 후방연관산업까지 포괄하고자 하였다.

그러나 핵심문화예술산업으로부터 파급되는 전방연관산업 -통상 창조산업으로 명명되는-은 문화예술산업의 범주에서 제외함으로써 핵심문화예술산업이 우리 산업 전반에 미치는 효과들을 온전히 파악하는 데에는 한계가 있다. 향후 이에 대한 추가적인 후속 연구가 필요하다 할 것이다.

또한 문화예술산업 특수분류(안)이 실질적으로 활용되기 위해서는 통계조사를 통해 실제 데이터를 획득할 수 있어야 한다. 예컨대 본 연구에서는 ‘출판’ 영역 중에서 ‘문학’ 부문을 별도의 영역으로 추출해냈으나 문학 부문에 대한 데이터만을 추출해내기 위해서는 출판산업에서 문학 부문에 대한 별도의 데이터 작성 등이 필요하다. 실제 ‘도서분류 10진법’ 등에 따르면 ‘문학’ 도서를 별도로 분류하고 있다는 점에서 출판산업에서 문학 분야에 대한 매출액 등을 추출해내는 것은 가능할 것으로 보인다.

도서분류사례

- 한국십진분류법(KDC) : 국립중앙도서관 등 국내 도서관을 중심으로 사용되는 대표적 분류법. 10가지 주류로 철학(100), 종교(200), 사회과학(300), 자연과학(400), 기술과학(500), 예술(600), 언어(700), 문학(800), 역사(900), 총류(000)가 있음
- 대형서점(온·오프라인 출판유통사)의 자체 서가 분류 방식 : 앞선 KDC 분류방식과 전반적으로 유사하나, 대형 유통사별로 자체 구분기준이 더해져 세부적으로 상이한 면이 존재
- KPIPA발행통계 : 앞선 한국십진분류법에서의 분류와, 시중 유통되고 있는 대형서점별 도서분류간 차이를 보완하고 국내 출판시장의 도서 발행종수 등 파악을 위해, 매 반기별 국내발행 도서목록*을 취합해 통합된 분류기준**(8개 상위분류, 23개 기본분류)에 따라 구분하여 산출하는 통계
 - ① 국립중앙도서관 납본도서 목록, ② 교보문고·영풍문고·알라딘·예스24 등 주요서점 입고도서 목록, ③ 출판유통진흥원 도서목록(중소서점 POS자료 및 서적 도매/총판)
 - 8개 상위분류로 (1)유아동, (2)교육, (3)문학, (4)인문, (5)예술/대중문화, (6)실용, (7)사회과학, (8)과학기술을 설정하고 있음.
- 그 외 산업적 관점(한국표준산업분류, 콘텐츠산업 특수분류)에서 구분짓는 출판산업의 하위분류는, 앞선 도서관/서점계보다 훨씬 개괄적으로 다음의 3가지 분류만을 정하고 있음
 - (58111) 일반서적 출판업
 - (58112) 만화출판업
 - (58113) 교과서 및 학습서적 출판업(58113, 1-1-1)

이와 같이 문화예술 특수분류(안)이 기존의 산업분류체계와 다른 경우 해당 데이터를 획득할 수 있는 방안의 모색이 함께 진행될 필요가 있을 것이다.

참고문헌

[국외 문헌]

- Eurostat(2012), ESSnet-Culture Final Report
- BEA(2021), Arts and Cultural Production Satellite Account, U.S. and States. News Release.
- David Throsby(2008), The concentric circles model of the cultural industries, Cultural Trends, 17:3, 147-164
- David Throsby(2008): The concentric circles model of the cultural industries, Cultural Trends, 17:3, 147-164
- DCMS(2021), DCMS Economic Estimates 2019(provisional) : Gross Value Added.
- EU Commission(2010), Green paper. Unlocking the potential of cultural and creative industries, p5.
- EU Commission(2010), Green paper. Unlocking the potential of cultural and creative industries, p5.
- European commission(2012), ESSnet-CULTURE Final Report.
- Eurostat(2018), Guide to Eurostat culture statistics
- M. Rubin (1985), The Copyright Industries in the United States, An Economic Report Prepared for the American Copyright Council, American Copyright Council
- NEA(2013), NEA Guide to the U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account
- OECD(2018), Culture and Local Development : : Background document. p.13-16.
- Statistics Canada(2011), Classification Guide for the Canadian Framework for Culture Statistics 2011,
- Statistics Canada(2011), Conceptual Framework for Culture Statistics 2011

- Throsby, D. (2010), The economics of cultural policy. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- UK Statistics Authority(2018), DCMS Sectors Economic Estimates
- UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics.
- WIPO (2015), Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright Industries, 2015 Revised Edition, World Intellectual Property Office
- WIPO(2014), WIPO Studies on the Economic Contribution of the Copyright Industries: An Overview, World Intellectual Property Organization

[국내 문헌]

- 김세훈 외(2007), 문화분야 법제 정비 방향 연구. 한국문화관광연구원
- 김지영(2010), 문화위성계정 체계, 한국통계학회논문집 17권 6호.
- 김진엽(2012), 예술에 대한 일곱가지 답변의 역사. 책세상.
- 문화재청(2019), 문화유산산업 분류체계 수립.
- 문화체육관광부(2008), 문화산업통계 개선방안 연구: 콘텐츠산업 통계조사 매뉴얼
- 문화체육관광부(2017), 한중문화콘텐츠산업 공동 통계분류체계 개발
- 문화체육관광부(2011), 문화예술통계 중장기 발전 실행방안 연구
- 문화체육관광부(2012), 2012 한국저작권산업 특수분류
- 문화체육관광부(2012), 2012 관광산업 특수분류
- 문화체육관광부(2012), 2012 스포츠산업 특수분류
- 문화체육관광부(2015), 2015 문화예술산업 분류체계 연구 설명서
- 문화체육관광부(2019), 2019 저작권산업특수분류 연계표 개정 설명서
- 문화체육관광부(2019), 2019 관광산업특수분류 연계표 개정 설명서
- 문화체육관광부(2019), 2019 스포츠산업특수분류 연계표 개정 설명서
- 문화체육관광부(2020), 2020 콘텐츠산업특수분류 연계표 개정 설명서
- 문화체육관광부(2020), 문화예술진흥법 정비를 위한 사전연구.
- 문화체육관광부(2020), 저작권 비전 2030 - 문화가 경제가 되는 저작권 강국, 2020. 2. 4. 보도자료
- 문화체육관광부·예술경영지원센터(2020), 2020 공연예술조사
- 문화체육관광부·예술경영지원센터(2020), 2020년 미술시장실태조사

- 박종용(2015), 예술의 산업화를 위한 법·제도 방안 연구. 한국문화관광연구원.
- 소병희(2012), 문화예술경제학, 율곡출판사.
- 양건열(2006), 예술의 산업적 발전을 위한 정책방안 연구. 한국문화관광연구원.
- 양혜원·김현경·윤지연(2019), 예술의 가치와 영향 연구 : 국내외 담론과 주요 연구결과 분석. 한국문화관광연구원.
- 연수현(2019), 국제 비교를 통한 문화지표 분석, 한국문화관광연구원,
- 오병남(2019), 미학강의. 서울대학교출판문화원.
- 유상희(2019), 한국 저작권산업의 경제기여도 조사, 한국저작권위원회
- 장성욱(2004), 순수예술과 문화산업의 연계전략 개발, 한국문화관광정책연구원.
- 정종은(2017), ‘예술의 산업화’ 지원정책을 위한 비즈니스 모델 연구 - 예술 스타트업의 사례를 중심으로. 예술경영연구 제43집
- 채종대·김현수(2018), 서비스경제 관점의 산업분류체계 개선 제안, 서비스연구 제8권 제1호.
- 최병구(2021), 문화, 세상을 디자인하다-문화주의가 만드는 문화중심사회, 모과나무, 2021. 3. 26.
- 통계청(2011), 저작권산업 특수분류 제정 개요.
- 통계청(2019), 한국 재화 및 서비스 분류(KCPC) 개정 해설서.
- 통계청(2020), 제10차 기준 한국표준산업분류 실무 적용 가이드북.
- 한국공예·디자인문화진흥원(2017), 「2015 공예산업실태조사보고서」
- 한국디자인진흥원(2020), 2020년 디자인산업통계조사
- 한국저작권위원회(2020), 한국 저작권 산업의 경제기여도 조사
- 한국콘텐츠진흥원(2010), 2009 콘텐츠산업 통계 조사,
- 한국콘텐츠진흥원(2014), 2013 콘텐츠산업 통계 조사,
- 한국콘텐츠진흥원(2020), 2019 콘텐츠산업 통계 조사

[웹페이지]

- 공연예술통합전산망 홈페이지(<https://www.kopis.or.kr>)
- 국가법령정보센터(<https://law.go.kr>)
- 국세청 홈택스 홈페이지 <https://www.hometax.go.kr/>
- 세계관세청 홈페이지 WCO(<http://www.wcoomd.org>)
- 영국 문화부(DCMS) 홈페이지(<https://www.gov.uk>)

- 유네스코 한국위원회 홈페이지(<https://www.unesco.or.kr>,
- 캐나다 통계청(Statistics Canada) <https://www150.statcan.gc.ca>
- 통계청 통계분류포털 <https://kssc.kostat.go.kr>
- 한국미술시장정보시스템(K-ART MARKET) 웹사이트
- U.S. Bureau of Economic Analysis <https://www.bea.gov>
- UNSD <https://unstats.un.org>

ABSTRACT

A Study on the Development of Customized Classification System for Arts and Culture Industries

Yang, Hye won & Jeon, Jin Young (KCTI)

The area of arts & culture is the core of the cultural industry or creative economy, the cradle of experiment and innovation, and the field that creates synergy and the socioeconomic ripple effects through convergence with other fields and functional elements. However, a customized classification of the arts & cultural industry, which reflects the scope and characteristics of the arts and cultural field, has not been developed in Korea, so there is no data to grasp the overall size or economic effect of the “arts and cultural industry”. Subsequently, it causes difficulties in the development of industrial development strategies or policy feedback.

Hereupon, the purpose of this study is to establish the definition and scope of “arts and cultural industry” and develop the “customized classification system for arts & cultural industry” by reflecting the international standards and the industrial structure and characteristics of domestic arts and culture fields.

For this study, literature research, advice from experts, and interviews with related parties were referred to as research methods.

As a result of the study, we define the arts and cultural industry as “an industry that produces and distributes arts and cultural activities with characteristics, uses, and purposes that imply, specify, or convey cultural expressions, and art work, goods and services” by using UNESCO’s definition of “cultural industry”.

The area of the customized classification system of arts and cultural industry was divided into core arts & cultural industry and the arts & culture-related industry. The

core arts & cultural industry was defined as an industry that provides services related to performance arts, visual arts and crafts, literature, audio visual and interactive media, and intellectual, spiritual, aesthetic, and creative expression activities in the common domain of arts and culture and creation•performance, planning•production•distribution, consumption•enjoyment of its results. In addition, arts and culture-related industry was defined as an industry that its function or activities contribute to the production, distribution, and sales of core arts & cultural industry.

Regarding the classification criteria for the customized classification system for arts & cultural industry, the main factors were classified based on cultural domains, the sub factors were classified based on cultural function, and the detail and sub-detail factors were classified based on activities, art works, goods, and services.

〈Table〉 Customized Classification System for Arts & Cultural Industry

Area	Main (Cultural Domains)	Sub (Cultural Function)	Detail	Sub-detail
Core Arts & Cultural Industry	<ul style="list-style-type: none"> ■ performance arts ■ visual arts and crafts ■ literature ■ audio visual and interactive media 	1. Creation. performance 2. Planning. production.publishing 3. Facilities. space management 4. Distribution.sales 5. Education. enjoyment service industry 6. Preservation and archives 7. Support		
	<ul style="list-style-type: none"> ■ common domain 		activities	activities
Arts & Culture-related Industry	<ul style="list-style-type: none"> ■ common domain 	8. Art and culture goods and equipment	art work	art work
		9. Transportation and storage (Arts & Culture area)	goods	goods
		10. Real estate rental (Art & Culture area)	services	services
		11. Food & Beverage (Arts & Culture area)		
		12. Insurance (Art & Culture area)		
		13. Legal service (Art & Culture area)		

Keywords

Arts and Cultural Industries, Classification System for Arts and Cultural Industries, Cultural Statistics for economic impact

집필내역

연구책임

- 양혜원 한국문화관광연구원 연구위원: 제1장, 제2장 제1절, 제3장 제1절~제4절 일부,
제4장 제1절, 제5장 제1절~2절 일부, 연구총괄
전진영 한국문화관광연구원 책임전문위원: 제4장 제2절, 제5장 제1절 일부, 공동연구총괄

공동연구

- 정종은 상지대학교 문화콘텐츠학 교수: 제2장 제2절~3절 일부
유상희 한국저작권위원회 책임: 제2장 제2절~3절 일부
하누리 한국문화관광연구원 위촉연구원: 제2장 제2절, 제3장 제3절 일부

연구 참여

- 김은진 가톨릭대학교 응용텍스트학 석사: 제3장 제2절~3절 일부

문화예술산업 특수분류체계 개발 연구

발행인 김 대 관

발행처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금남화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2021년 10월 15일

발행일 2021년 10월 15일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-866-9 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2021.e5>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

양혜원, 전진영(2021), 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구, 한국문화관광연구원



한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해

이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.

<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2021.e5>

