

문화다양성 증진을 위한 만화산업정책 방향설정에 관한 시론적 연구: 문화권 접근방법을 중심으로

임 학 순

초 록

이 연구는 만화산업정책에 대한 사례분석을 토대로 문화다양성이념이 만화산업정책의 이념으로 갖고 있는 특성과 의미를 살펴보고, 문화다양성 이념을 달성하기 위한 정책방향과 과제를 모색하는데 초점을 두었다. 이를 위하여 문화다양성 개념을 문화국제화의 관점과 문화권의 관점에서 정의하고, 이에 관한 이론적 논의를 살펴보았다. 그리고 만화산업정책사례를 중심으로 만화산업정책의 정책목표와 이념을 분석하고, 문화권의 관점에서 문화다양성 이념이 실제 정책사업에 어떻게 연계되어 있는지를 고찰하였다.

분석결과, 문화다양성 이념이 공식적인 정책목표와 이념으로 정립되어 있지는 않았지만, 실제 정책사업의 목표에는 반영되어 있다는 점과 문화다양성 이념이 만화산업정책의 핵심이념으로 고려될 수 있음을 규명하였다. 이와 관련하여 만화산업정책에서 문화다양성 증진을 위한 정책방향과 과제를 문화권의 관점에서 모색하였다.

주제어 : 문화다양성, 만화산업정책, 만화콘텐츠, 만화산업정책, 문화국제화

I. 연구의 배경과 목적

문화경제학자 스로스비(Throsby)가 지적한 바와 같이 문화콘텐츠산업은 문화적 가치(cultural value)와 경제적 가치(economic value)를 모두 내포하고 있다¹⁾. 문화산업의 경제적 가치는 기본적으로 의미, 가치, 정체성을 담아내는 문화콘텐츠의

문화적 속성에 바탕을 두고 있다. 이런 의미에서 유네스코는 2005년에 ‘문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약’에서 문화콘텐츠(cultural content)를 ‘문화적 정체성에서 비롯되거나 이를 표현하는 상징적 의미, 예술적 영역, 그리고 문화적 가치’를 의미한다는 것으로 정의하고 있다²⁾.

유네스코는 ‘유네스코 세계 문화다양성 선언(2001년)’³⁾과 ‘문화적 표현의 다양성 보호와 증진

1) Throsby, D., Economics and Culture, Cambridge : The Press Syndicate of the University of Cambridge, 2001, 19쪽-43쪽

2) UNESCO, Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions, 2005

3) UNESCO, UNESCO Universal Declaration on Cultural

협약(2005)' 등을 통하여 문화다양성(cultural diversity)을 보호하고, 활성화하기 위한 정책적 관심이 필요하다고 권고하고 있다. 이러한 문화다양성 논의는 기본적으로 문화콘텐츠의 문화적 속성에 바탕을 둔 것이라고 할 수 있다. 통상협상이나 자유무역협상과정에서 프랑스를 중심으로 제기된 '문화적 예외(cultural exception)'를 인정해야 한다는 주장 또한 문화콘텐츠가 정체성, 가치, 의미를 전달하기 때문에, 단순한 상업적 가치로 취급되지 않아야 한다는 인식에 바탕을 두고 있다.

그러나 국제문화산업시장은 매우 불균등구조로 설정되어 있다. 문화콘텐츠산업의 세계시장규모는 2005년에 약 1조 3,400억달러로 추정되고 있으며, 연평균 7.3%(05-09)의 높은 성장률을 나타낼 것으로 전망되고 있다(PwC, 2005)⁴⁾. 이러한 세계문화시장의 중요한 특성중의 하나는 미국과 일본, 유럽 등 소수의 선진국과 소수의 다국적 기업에 의존하는 심한 불균형 구조를 나타내고 있다는 점이다. PwC(2005) 자료에 따르면, 세계 오락 및 미디어산업의 10 위권 내 국가가 세계시장의 78.1%를 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 이중 미국이 39.8%를 차지하고 있는 것으로 나타났다⁵⁾.

이러한 국제문화시장의 특성은 유네스코가 발표한 통계에서도 나타나고 있다. 이 통계에 따르면, 2002년에 세계문화무역(cultural trade)생산의 40% 이상을 미국, 영국, 중국이 차지하고 있으며, 라틴아메리카와 아프리카는 모두 합쳐 4%에도 미치지

못하고 있다⁶⁾. 국제문화무역에서 수출규모 비중 또한 2002년의 경우, 유럽 51.8%, 아시아 20.6%, 북아메리카 16.9%인데 반해 개발도상 국가들의 수출비중은 1%에도 미치지 못하고 있다. 미국과 영국의 문화서비스 수출이 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

미국은 세계 문화산업의 최대시장이고 최대 공급자로서 국내시장 뿐 아니라 국제시장에서 수익 비즈니스 모델을 찾고 있으며, 거대기업을 주축으로 가장 큰 글로벌유통네트워크 경쟁력을 확보하고 있다. 2003년에 할리우드 영화산업은 전 세계 영화산업의 40%, 미국음반산업은 세계 음반시장 매출의 39%를 차지하고 있다⁷⁾. 일본 또한 미국에 이은 세계 제2의 문화산업 강국으로 만화, 애니메이션, 게임 등의 분야에서 높은 국제경쟁력을 갖추고 있다.

한편 문화산업기업체들의 국제경쟁력 구조에 있어서도 베텔스만, 비방디, 뉴스코퍼레이션, 타임워너, 월트디즈니, 바이어컴, 소니 등 글로벌 기업의 영향력이 매우 크다⁸⁾. 예컨대, 음악산업의 경우, 유니버설, 소니, EMI, 워너, BMG 등 5대메이저 음반사가 현지 직배사를 통해 세계 음반시장의 75% 이상을 차지하고 있다⁹⁾. 최근에는 디지털컨버전스가 진전되면서 정보통신, 이동통신업체, 방송, 문화콘텐츠 기업들의 수직적, 수평적 융합이 확대되고 있는 추세이다.

Diversity, 2001

4) 유네스코도 문화와 창작산업의 국제시장 규모를 1조 3000억 달러로 추정하고 있는데, 그 규모가 빠르게 확대되고 있다고 진단하고 있다(UNESCO Institute for Statistics, 2005).
5) PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook, 2005

6) UNESCO Institute for Statistics, International Selected Cultural Goods and Services(1994-2003), 2005

7) 한국문화콘텐츠진흥원, 『미국 문화콘텐츠산업 시장진출가이드북』, 2005

8) 문화관광부, 『한국문화콘텐츠진흥원, 한국 문화산업의 국제 경쟁력 분석』, 2004, 283쪽 - 417쪽

9) IFPI, The Recording Industry in Numbers, 2003

이러한 국제문화시장의 불균형구조의 맥락에서 문화다양성 이념은 문화산업정책의 중요한 이념으로 고려되어 왔다. 우리나라도 스크린쿼터제도와 방송쿼터제도 등을 통해 국제문화시장에서 우리나라의 문화정체성을 확보하기 위한 차원에서 문화다양성 정책을 추진하여 왔다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 문화다양성 논의는 주로 국제적인 산업 환경에 대한 대응적 차원에서 주로 이루어졌으며, 국내 문화정책 차원에서는 상대적으로 취약한 실정이다.

1990년대 말 이래 우리나라 문화콘텐츠산업 정책은 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 증진하는데 초점을 두어왔기 때문에 국민들의 문화권(cultural rights) 관점에서 문화다양성을 활성화하기 위한 정책적 관심은 매우 취약하였다고 할 수 있다. 문화관광부가 2005년에 발표한 『C-Korea 2010 문화강국』 정책비전에서도 문화산업정책의 목표는 '세계 5대 문화산업 강국실현'으로 설정하고, 이를 위한 핵심과제로 '국제수준의 문화산업 시장 육성', '문화산업 유통구조의 혁신', '저작권산업 활성화를 위한 기반구축', '한류 세계화를 통한 국가브랜드 파워 강화'를 설정함으로써 문화다양성 이념이 중요하게 고려되지 못하고 있다¹⁰⁾. 또한 문화콘텐츠의 생산 및 유통구조에서 다양한 창작집단의 창작활동을 활성화하기 위한 정책 또한 부분적으로 이루어지고 있는 실정이다.

이와 같이 문화다양성 이념은 국제적인 차원 뿐 아니라 국내적인 차원에서도 문화산업정책의 중요한 가치로 고려될 수 있음에도 불구하고, 아직 이

를 위한 문화다양성에 대한 개념이 정립되어 있지 않다. 또한 문화산업정책 차원에서는 문화다양성 이념을 어떻게 접근해야 할 것인가에 대한 논의는 매우 미흡한 실정이다. 이런 맥락에서 이 연구에서는 문화산업 정책 차원에서 문화다양성 이념의 개념적 특성을 파악하고, 이를 위한 정책방향을 설정하는데 초점을 두었다. 특히 이 연구에서는 정부의 만화산업 정책을 문화권(cultural right)에 초점을 둔 문화다양성 이념 관점에서 분석하였다.

II. 이론적 배경과 분석의 틀

1. 문화다양성의 의미와 이론적 접근

문화다양성(cultural diversity) 용어는 문화정책이 추구해야 할 중요한 정책이념의 하나로 사용되고 있다. 유럽연합은 문화다양성을 바탕으로 유럽의 경제통합을 추구하고 있으며, 각 개별 국가 또한 문화다양성을 중요한 정책목표로 고려하고 있다. 영국, 캐나다, 호주 등은 다민족문화(multiculturalism)를 보호, 발전시키기 위한 정책을 추진하고 있는데, 이러한 정책은 문화다양성을 증진하기 위한 것이라고 할 수 있다. 영국에서는 문화다양성 정책을 사회통합 차원과 다양한 지역의 전통문화를 발전시키는 차원에서 접근하고 있다¹¹⁾. 이와 같이 문화다양성을 각 나라의 문화정책

10) 문화관광부, 『C-Korea 2010』, 2005, 18쪽 - 19쪽

11) Moss, L., 'Biculturalism and Cultural Diversity', International Journal of Cultural Policy, Vol.11, No.2, 2005, 187쪽-197쪽

차원에서 이해할 경우에는 전통문화의 보호 및 발전, 지역문화진흥, 문화정체성 확립, 문화소외계층의 문화접근성 증진, 문화민주주의(cultural democracy), 문화다원주의(cultural pluralism) 등과 밀접한 연관을 가지고 있다.

그러나 문화정책이념으로서의 문화다양성 개념은 아직 명확하게 정립되어 있지 않으며, 사용목적에 따라 그 의미가 다양하게 정의될 수 있다¹²⁾. 예컨대, 알브로(Albro)는 문화다양성 개념을 크게 ① 주장(Claiming Diversity) ② 정당화(Justifying Diversity) ③ 관리(Managing Diversity) ④ 재설정(Relocating Diversity) 차원으로 구분하여 문화다양성 개념의 다양한 의미를 설명하고 있다¹³⁾. 주장차원에서는 다양성의 개념이 민족문화를 강조하는 측면과 문화의 자유로운 표현과 이동을 강조하는 측면으로 구분될 수 있다. 프랑스의 문화적 예외(cultural exception)주장과 미국의 자유무역 주장이 이러한 차원에 포함된다. 정당화 차원에서는 다양성의 개념이 집단과 사회의 다양한 문화 표현 방식과 문화적 자유, 그리고 인권을 강조하는 것으로 민족문화의 경계를 넘어선 보편적인 문화적 다양성을 의미한다. 관리 차원에서 문화다양성 개념은 혁신, 창의성, 지속가능 발전을 위한 수단을 의미한다. 무형문화재를 비롯한 문화유산의 관리정책은 이러한 의미의 다양성 개념과 밀접한 관계를 가지고 있다. 다른 한편으로 문화상품의 다양성을

확보하여 문화소비자의 선택기회를 확대하는 것도 관리차원의 문화다양성 개념에 포함된다. 마지막으로 알브로는 문화다양성의 개념을 특정 문화문제와 연계하여 맥락적 요인을 고려하여 구체적으로 재설정할 필요가 있다고 지적하고 있다.

이 논문에서는 문화다양성의 개념을 문화국제화(cultural globalization), 차원과 문화권(cultural rights)의 차원으로 구분하여 그 의미와 개념적 특성을 살펴보았다.

1) 문화국제화와 문화다양성

문화 국제화는 다양한 형태의 미디어와 예술이 국경을 넘어 전달되고 확산 되는 것을 의미한다. 그 결과 국제사회의 문화는 글로벌 문화(global culture)와 다양한 지역문화로 구성되는 매우 복잡한 현상으로 이해할 필요가 있다¹⁴⁾. Crane(2002)은 문화국제화에 대한 이론적 모델을 문화유통과정, 주요 행위자와 지역, 결과 등을 기준으로 문화제국주의 모델, 문화유통 및 네트워크 모델, 수용이론 모델, 문화정책전략 모델 등 4가지로 구분하고 있다.

문화제국주의 모델은 '문화국제화로 인한 문화동질화(homogenization of culture)' 현상과 '미국 중심의 국제자유무역협상정책' 등에 대한 우려와 대응전략 차원에서 이루어졌다. 문화제국주의 모델에 바탕을 둔 문화다양성 논의는 국제 문화콘텐츠 산업 체계가 미국을 중심으로 한 소수 선진국과 다국적 기업에 의해 지배되고 있다는 인식에 기반을 둔 것이다.

12) DeVlieg M.A.(1995), 'Cultural Diversity', in the Oliver Bennett, Cultural Policy and Management in the United Kingdom, 79쪽-84쪽

13) Albro, R., Managing Culture at Diversity's Expense? Thoughts on UNESCO's Newest Cultural Policy Instrument, The Journal of Arts Management, Law and Society, Vol. 35, No.3, 2005, 247쪽-253쪽.

14) Crane, D., 'Culture and Globalization', in Diana Crane(eds), Global Culture, Routledge, 2002, 1쪽 -28쪽

실제로 미국은 문화서비스에 대한 차별적 특성을 인정하지 않고, 자유무역의 범주에 포함하여 통상협상을 진행해야 한다는 입장을 견지하고 있다. 반면에 유네스코, 문화다양성 국제네트워크(International Network for Cultural Diversity), 프랑스 등은 문화다양성과 문화적 정체성 차원에서 문화서비스를 국제자유무역 대상에서 제외해야 한다고 주장하고 있다. 실제로 캐나다는 미국과의 FTA와 NAFTA 협상에서 문화적 다양성과 문화적 정체성을 내세워 문화산업을 자유무역의 대상에서 제외시킨바 있다.

문화다양성에 대한 문화유통(cultural flows) 및 네트워크 모델은 문화전달의 과정이 일방적이지 아니라 쌍방향이며, 문화수용자가 문화 창작자가 될 수도 있다는 점을 제시하고 있다. 이러한 관점은 문화의 생산 및 소비체계에서 관계요소들의 상호협력과 연계성(connectivity), 그리고 복잡성(cultural hybridization)이 높아지고 있다는 점을 고려하고 있다¹⁴⁾.

한편 문화국제화에 따른 지역 소비자들의 반응에 대해서는 소비자들의 주체적 참여 정도를 중심으로 문화제국주의 이론과 수용이론(reception theory)으로 구분하여 살펴볼 수 있다. 문화제국주의 이론은 문화국제화가 문화의 동질화를 초래함으로써 각 지역의 문화적 정체성과 문화적 다양성을 훼손하게 된다고 보고 있다. 반면에 문화수용이론은 문화소비자가 문화국제화에 수동적으로 반응하기 보다는 적극적으로 반응한다고 가정하고, 문화소비자는 미디어 텍스트를 다양한 방식으로 해

석하는 능력을 가지고 있다고 이해하고 있다.¹⁶⁾

2) 문화권과 문화다양성

유네스코는 문화다양성을 소수자의 인권과 표현의 자유, 그리고 교육권 및 문화권의 관점에서 이해하고 있다. 유네스코가 2005년에 채택한 『문화적 표현의 다양성 보호와 증진협약』에서는 문화다양성을 집단과 사회의 문화가 표현되는 다양한 방식으로 정의하고, 이러한 표현들은 집단 및 사회의 내부 또는 집단 및 사회 상호간에 전해지는 것으로 규정하고 있다. 이 협약에서는 또한 '문화다양성은 여러 가지 문화적 표현을 통해 인류의 문화유산을 표현하고, 풍요롭게 하며, 전달하는 데 사용되는 다양한 방식 뿐 아니라, 그 방법과 기술이 무엇이든지 간에 문화적 표현의 다양한 형태의 예술적 창조, 생산, 보급, 배포 및 향유를 통해서도 명확하게 나타나고 있다고 규정하고 있다.

또한 UN은 문화다양성은 인권(human rights)과 연결하여 문화적 자유(cultural liberty)와 선택권을 강조하고 있다. 여기에서 문화다양성의 보호는 인간존엄성의 존중으로부터 분리할 수 없는 윤리적 책임이다. 이러한 문화다양성을 보호하기 위한 수단중의 하나는 비주류문화의 자기개발을 의미하는 문화적 지속성(cultural sustainability)을 확보하는 것이다. 유네스코가 1996년에 발표한 문화와 발전에 관한 세계위원회(World Commission on Culture and Development)의 『Our Creative Diversity』는 문화다양성을 비주류의 문화권을 확보하기 위해 개발된 잠재적 자원으로 이해하고 있

14) Tomlinson J., Globalization and Culture, Polity, 1999, 1쪽 - 27쪽

16) Crane, D., 'Culture and Globalization', in Diana Crane(eds), Global Culture, Routledge, 2002, 1쪽 - 28쪽

다. 이와 같이 문화다양성은 교류와 혁신, 창의성을 촉진하는 자원으로서의 의미를 갖고 있다.

한편 문화다양성은 문화공동체를 형성하는 기본 요소로서 인식되고 있으며, 지역간 문화협력과 교류를 중요하게 고려한다. 이러한 협력과 교류를 통해서 서로의 문화적 정체성과 고유성, 그리고 보편성에 대한 인식을 공유할 수 있으며, 서로의 차이를 존중할 수 있다는 것이다. 문화다양성 이념은 문화적 차이(cultural difference)를 인정한다는 점에서 문화민주주의(cultural democracy)이념과도 밀접한 관계를 가지고 있다.¹⁷⁾ 문화민주주의는 모든 사람들이 문화활동에 주체적이고 창의적으로 참여할 수 있는 환경을 조성하는 일에 초점을 둔 문화정책의 이념이다.¹⁸⁾ 이러한 문화민주주의 맥락에서 문화정책은 지역분권, 문화적 다양성, 인디무화 등을 촉진하고, 사회 전체를 창의적인 공간으로 조성하는 것을 강조한다. 또한 문화민주주의는 누구나 문화를 누리고, 체험할 수 있는 문화권을 존중한다고 볼 수 있다.¹⁹⁾ 이와 같이 문화다양성 개념은 문화적 정체성, 다양한 지역문화와 취향문화, 문화민주주의 개념과는 이념적 가치가 유사하다고 할 수 있다.

2. 문화다양성 분석을 위한 틀

17) Felipe M. de Leon, Jr, 'Preservation and Exchange of Cultural Diversity : Cultural Creativity and Authenticity in the New Information Society', in The 2nd Asia/Pacific Culture Forum, Cultural Development on the New Information Society, Seoul, 1998

18) 김경욱, '문화민주주의와 문화정책에 대한 새로운 시각,' 문화경제연구, 한국문화경제학회 제 6권 제2호, 2003, 31쪽-51쪽, Langsted, Jom, 'Double Strategies in a Modern Cultural Policy,' Journal of Arts Management, Law and Society, Vol.19, No.4, 16쪽-18쪽

19) 임학순, '문화콘텐츠산업정책에 대한 문화민주주의 접근 : 문화콘텐츠 청소년교육을 중심으로,' 한국문화콘텐츠학회, 제4권 1호, 2005, 154쪽-171쪽

앞에서 살펴본 바와 같이 문화다양성 개념은 그 맥락에 따라 논의의 층위가 다소 상이한 측면이 있다. 문화국제화의 맥락에서 문화다양성 개념은 독특한 민족문화(national cultures)의 가치를 중요하게 강조하고 있다. 이에 비하여 문화권의 맥락에서 문화다양성 개념은 다양한 층위의 문화를 강조하는 포스트모더니즘(postmodernism)의 시각과 마찬가지로 비주류문화, 지역문화, 소비자문화를 중요한 문화의 영역으로 인정한다고 할 수 있다. 그러나 이러한 초점의 차이에도 불구하고, 문화다양성 이념은 다양한 문화의 생산과 소비, 다양한 문화형식과 내용, 문화적 정체성과 전통문화, 문화의 상호적 소통환경, 문화소비자의 주체성 등을 강조한다는 점에서는 동일하다고 할 수 있다. 이런 의미에서 문화다양성 지표는 우리 문화 현 주소를 가늠하는 척도이며, 비판적 성찰의 준거라고 할 수 있다.

이 논문에서는 문화다양성 이념을 문화권의 맥락에서 만화산업정책의 이념으로 정립하는데 초점을 두었다. 이를 위하여 문화다양성 분석을 위한 준거 틀을 다음 세 가지 관점에서 설정하였다.

첫째는 정부가 공식적으로 추구하고 있는 만화산업정책의 목표를 분석하여 문화다양성을 증진하기 위한 정책목표가 고려되고 있는가를 분석하는 접근방법이다.

둘째는 만화산업정책의 정책대상이 누구인가를 중심으로 문화다양성을 분석하는 접근방법이다. 이것은 만화산업정책이 기업 및 전문 창작자 외에 문화콘텐츠 소비주체이면서 동시에 문화적 삶의 주체인 일반국민들을 정책대상으로 어떻게 설정하고 있는가 하는 점에 초점을 둔 것이다. 이것은 또

한 문화권의 문화민주주의 이념 특성을 강조한 것이라고 할 수 있다.

셋째는 만화산업정책이 창작환경의 다양성을 확보하기 위하여 어떤 정책사업을 추진하고 있는가를 중심으로 문화다양성을 분석하는 접근방법이다. 이것은 다양한 창작만화가 기획, 개발될 수 있는 환경이 조성될 때, 만화소비자들의 문화권이 증진될 수 있다는 인식에 바탕을 둔 것이다.

이 연구에서는 문화다양성 이념을 만화산업정책 사례를 중심으로 분석하고, 이를 바탕으로 문화다양성 증진을 위한 정책방향을 모색하였다.

Ⅲ. 사례 분석 :

만화산업정책사례를 중심으로

1. 만화산업정책의 정책이념 분석

우리나라 문화산업정책은 정책이념으로 문화산업의 경제적 가치 증진과 문화정체성 확립을 설정해 왔다. 문화산업지원정책의 중요한 근거로 작용한 정부의 『콘텐츠코리아 비전 21』(2001년)은 문화산업의 국제경쟁력과 문화정체성의 확립을 중요한 정책목표로 제시하고, 이를 위한 정책수단으로 디지털시대에 적합한 법제도 정비, 지식기반경제를 선도할 전문인력 양성, 문화콘텐츠 창작역량 제고, 전략적 마케팅으로 세계 진출 확대, 산업발전 기반조성을 위한 인프라 구축 등을 제시하였다. 이러한 정책기조는 문화관광부가 2004년에 발표한

『창의한국』 비전과 앞에서 언급한 『C-Korea 2010』 비전에도 지속되고 있다. 『창의한국』 비전에 따르면, 세계 문화산업 5대 강국을 실현하기 위하여 문화산업 경쟁력 기반강화, 콘텐츠 창작 및 유통구조 개선, 문화산업 환경 인프라 개선, 수요 기반 및 해외진출 강화, 지역문화산업활성화를 중점 추진전략으로 제시하고 있다. 이것은 우리나라 문화산업정책이 문화산업의 경제적 가치를 창출하기 위한 경쟁력을 강화하는데 초점을 두고 있으며, 문화다양성 이념을 중요한 정책목표로 설정하지 못하고 있음을 의미한다고 볼 수 있다.

이러한 경향은 2001년부터 문화관광부가 추진하고 있는 만화산업정책의 경우에도 나타나고 있다고 할 수 있다. 우리나라 최초의 만화산업정책계획으로 2003년에 발표된 ‘만화산업진흥 5개년계획(2003-2007)’은 국내 만화콘텐츠의 질적 향상과 국내 만화시장 규모 확대 및 구조개선을 정책목표로 설정하고, 만화산업 창작역량 강화, 만화산업 제작-유통 인프라 구축, 국제교류 확대 및 해외수출 활성화, 만화에 대한 국민인식 제고 및 참여 활성화, 법과 제도 개선 및 지원 체계 정립 등 5대 중점 추진과제를 제시 하였다. 이 계획에서는 문화다양성 이념이 공식적으로 제시되지는 않았지만, 국민인식 제고 및 참여 활성화 정책과제에는 창작인력의 양성, 국민들의 만화접근성 증진 등 문화다양성의 정책이념이 부분적으로 내포되어 있다고 할 수 있다.

실제로 문화관광부의 2003년도 만화정책사업을 살펴보면, 크게 우수인력 발굴 및 만화기획력 강화, 만화판매시장 확대, 만화인식 개선, 한국만화의 해외홍보마케팅 강화 등이 주요 목표로 내포되어

있다. 한국만화의 해외홍보마케팅 강화를 위한 정책사업은 2003년부터 본격적으로 시작되었다. 특히 2003년에 실시된 앙굴렘 한국문화특별전 전시작품 국내전시사업은 한국 만화의 브랜드를 형성하는 중요한 계기로 작용하였다. 그리고 2004년도 정책사업에 대한 분석결과, 이러한 정책목표는 2004년도의 만화정책사업에도 큰 변화 없이 지속된 것으로 나타났다.

우리나라 만화산업정책은 2005년부터 예산이 22억 6,700만원으로 대폭 확장되었는데, 2005년의 만화산업정책목표는 창작역량 제고, 해외진출 확대, 국내시장 활성화 및 저변확대 등 3가지로 설정되었다. 우수만화기획제작 지원사업과 만화작가 창작지원사업은 창작역량을 제고하기 위한 대표적인 사업이라고 할 수 있다. 그리고 만화해외전시회 참가 및 한국만화 로드쇼 개최사업은 2003년부터 지속적으로 시행하여 2005년도에는 샌디에고 코믹콘과 프랑크푸르트 국제 도서전 참가를 지원함으로써 그 영역이 확대되었다고 볼 수 있다. 그리고 문화콘텐츠저작권보호캠페인 사업 등 만화문화를 육성하기 위한 사업도 2005년부터 확대되기 시작하였다.

이러한 만화산업의 정책목표는 2006년도 사업에도 지속되고 있다. 한국문화콘텐츠진흥원이 2006년도에 발표한 만화산업 정책 목적은 기획, 창작역량 강화로 국산만화의 원작 활용도 제고, 국내 판매시장 활성화 도모 및 국산만화시장 점유율 확대, 우수 창작만화 발굴과 장편서사만화 창작여건 조성 등이다(한국문화콘텐츠진흥원 2006, 만화산업육성 2006 사업설명회). 이중에서 저변확대 목표는 문화다양성 이념과 밀접한 관계를 지니고 있다. 표

1은 2006년 현재 우리나라 만화산업정책 현황을 나타낸 것이다.

한국문화콘텐츠진흥원	기획 창작만화 제작 및 창작연재 지원
	대한민국만화대상 시상
	만화유통박람회 개최 지원
	국산만화 작품집 제작 및 원도 다변화 지원
	만화작가 창작활성화 지원(웹진 발간)
	해외만화전시회참가
한국문화예술교육진흥원	문화예술교육을 위한 만화 강사 파견사업
부천만화정보센터	만화규장각 사업지원
	만화박물관, 만화도서관 운영
	만화아카데미, 교육사업, 출판지원
	창작지원사업, 만화창작기업 공간 지원
	국제만화축제, 국제학생애니메이션축제
	세계만화가대회
서울애니메이션센터	만화의집 운영, 만화도서관, SICAF
	만화시민교육사업, 우수만화창작지원사업
만화가협회	대한민국창작만화공모전지원
	오늘의 우리만화 선정 및 시상
	우수만화 전국순회 전시 및 학교 도서관 기증
	만화저작권보호 활동 지원
	만화의 날 행사 지원

표1. 2006년 공공만화사업

2. 정책대상집단 분석

우리나라에서는 청소년 뿐 아니라 성인층에서도 만화콘텐츠에 대한 소비 수요가 높다고 할 수 있지만, 이러한 만화소비문화를 발전시킬 수 있는 기반을 아직은 취약한 실정이다. 2004년에 발표된 『2004년 국민독서실태 조사』 자료에 따르면, 2004년에 우리나라 국민중 성인은 22.6%, 학생은 74.3%가 1년에 한권 이상의 만화책을 읽은 경험이 있는 것으로 나타났다.²⁰⁾ 이와 같이 높은 만화수요

에도 불구하고, 실제로 만화책을 구입해서 소비하는 비율은 학생들의 경우, 33.3%에 불과한 것으로 나타났다.²¹⁾ 한국문화콘텐츠진흥원의 『2003문화콘텐츠소비자조사』에 따르면 만화의 경우, 만화대여점 또는 만화가게에서 직접보는 경우가 88.7%인 것으로 나타났다.

한편 문화관광부의 『2005 문화산업통계』에 따르면, 국내시장에서 일본만화 점유율이 60%이상(판매매출 69.2%, 대여매출 62.4%)을 차지하고 있는 것으로 나타났다.²²⁾ 이것은 아직 우리나라의 만화산업의 소비구조가 일본이라는 특정국가의 콘텐츠에 의해 영향을 받고 있다는 것을 의미한다고 볼 수 있다. 반면에 온라인만화시장에서는 한국만화점유율이 91.8%로 일본 만화콘텐츠 7.3%에 비해 상당히 높게 나타났다. 이러한 경향은 오프라인만화시장의 경우에는 대여시장이 판매시장에 비해 높은 비중을 차지하고 있기 때문에 나타나는 현상이라고 할 수 있다.

이러한 만화소비 환경과 관련하여 정부의 만화산업정책은 만화출판사, 만화창작자, 만화 연관산업계 등 외에도 일반국민들을 정책대상에 부분적으로 포함시켜 만화저변을 확대하기 위한 정책을 추진하고 있다. 만화소비 차원에서 문화다양성이념은 만화문화를 발전시키고, 만화소비자들의 문화권을 향상시킨다는 측면에서 접근할 수 있다.

이러한 의미의 만화정책사업으로는 시민과 청소년들을 대상으로 한 만화교육사업, 만화축제사업,

만화도서관 및 만화박물관사업, 만화콘텐츠저작권 인식제고사업, 오늘의 우리만화선정사업 등을 들 수 있다. 만화의 날 사업도 만화문화를 정립하고, 만화체험기회를 확대한다는 점에서 문화다양성 이념과 밀접한 관계를 가지고 있다고 할 수 있다.

그러나 이러한 정책들은 여전히 문화소비자인 국민들을 창작의 주체라기 보다는 객체라는 관점에서 접근하고 있는 한계를 내포하고 있다. 부천만화정보센터가 운영하고 있는 만화박물관은 만화문화 진흥 차원에서 매우 의미 있는 문화공간이지만 전시기능에 비해 박물관교육사업이 상대적으로 취약한 실정이다. 그리고 한국문화예술교육진흥원은 학생들을 대상으로 만화애니메이션과건강사사업, 교재개발사업, 강사교육사업 등 청소년들의 만화영상 리터러시(literacy)를 강화하기 위한 정책사업을 추진하고 있지만, 아직은 매우 초기단계 수준에 머무르고 있으며, 정책대상 또한 한정적이다. 한국문화예술교육진흥원은 만화산업과 만화문화의 발전을 위한 정책을 추진하고 있는 한국문화콘텐츠진흥원과의 연계 및 협력네트워크가 구축되어 있지 못하고 있는 실정이다. 그리고 서울애니메이션센터와 부천만화정보센터에서 만화에 대한 시민교육을 추진하고 있지만, 국가 전체적으로는 매우 미미한 수준에 머무르고 있다고 할 수 있다.

3. 창작환경 분석

문화관광부의 『2005 문화산업통계』에 따르면, 2004년도 만화산업의 총 매출액은 약 5,059억원에 이르고 있으며, 만화수출액은 190만 달러에 이르고

20) 문화관광부, 한국출판연구소, 『2004 국민독서실태조사』, 2004

21) 부천만화정보센터, 『2005 만화산업통계연감』, 2005, 60쪽-61쪽

22) 문화관광부, 『2005 문화산업통계』, 2006

있다. 만화도서 발행종수는 1994년 4,930종에서 2000년에는 9,329종으로 증가하였으나 2004년에는 7,867종으로 감소한 것으로 나타났다. 그리고 만화산업체는 서울이 전국 87개 업체중 75.8%, 경기도가 18.4%를 서울과 수도권에 집중분포하고 있는 것으로 나타났다.

만화콘텐츠 창작 및 생산구조의 다양성을 평가하기 위하여 기업 활동 실적을 살펴보면, 2005년의 경우, 1년 동안 만화단행본 1종 이상 출판한 실적이 있는 출판사는 63개인데, 이중 메이저 3사(대원씨아이, 학산문화사, 서울문화사)가 차지하는 시장 점유율은 63.4%로 매우 높게 나타났다. 이것은 우리나라 만화산업계가 대부분 소규모 영세업체로 구성되어 있기 때문에 산업의 자생력 기반이 매우 취약하다는 것을 나타낸다고 할 수 있다.

이러한 만화산업 환경은 만화가의 창작활동에도 부정적인 영향을 미치는 요인으로 작용하게 된다. 부천만화정보센터의 『2005 만화산업통계연감』에 따르면, 총 1,360명의 만화가중 2005년 한 해 동안 1권 이상 출판한 실적이 있는 작가는 만화단행본 발행 작가가 395명, 만화잡지의 연재작가가 278명, 일일만화 작가가 32명 정도인 것으로 나타났다. 또한 신작출판 활동도 매년 감소하여, 2001년 1,266작품에서 2005년에는 888작품으로 감소한 것으로 나타나, 출판사의 신작기획 여건이 어려워지고 작가들의 창작환경이 악화되고 있다는 것을 나타내고 있다고 볼 수 있다.

다른 한편으로 만화창작활동이 위축되는 요인으로 만화잡지시장의 침체현상을 들 수 있다. 부천만화정보센터의 『2005 만화산업 통계연감』 자료에 따르면, 만화잡지 발행종수는 2001년에 418종에서

2005년에는 320종으로 대폭 감소하고 있는 것으로 나타났다. 2005년 현재 유가지로 한번 이상 발행된 만화잡지는 모두 17개로 매우 취약한 실정이다.

한편 최근에는 디지털만화시장이 확대되면서 창작자가 직접 정보통신네트워크를 활용하여 고객들과 소통하거나, 포털사이트, 언론사 등 기존의 출판업체와는 다른 미디어를 활용하여 디지털만화를 출판하는 경향이 확대하고 있다. 부천만화정보센터의 『2005 만화산업 통계연감』 자료에 따르면, 디지털만화시장은 2001년에 136.9억원에서 2005년에는 142.3억원으로 증가하였으며, 이중 70%인 99.6억원이 종합포털사이트 시장으로 구성되어 있는 것으로 나타났다. 이러한 경향은 만화가들에게 새로운 창작미디어를 제공하고, 수익구조를 다양화함으로써 창작활동을 촉진하는데 기여할 수 있는 측면이 있다. 또한 인터넷만화와 모바일만화가 이용자들로부터 높은 평가를 받는 경우에는 이를 바탕으로 출판만화콘텐츠로 출판할 수도 있고, 강풀작가의 만화처럼 영화콘텐츠로 재구성 될 수 있다.

그러나 디지털만화가 3명을 대상으로 심층인터뷰를 실시한 결과, 30여명의 디지털만화가중 소수만이 디지털만화를 창작하여 수익을 창출하고 있으며, 대부분은 매우 열악한 조건에서 창작활동을 수행하고 있는 것으로 나타났다. 이와 같이 새로운 만화원도우의 출현이 창작자의 수익으로 이어지지 않은 데에는 근본적으로 만화콘텐츠에 대한 저작권 계약 및 관리가 체계적으로 이루어지고 있지 않기 때문이다.

디지털만화의 가치사슬 구조에서 만화창작자는 콘텐츠제공자(Content Provider)로서 이동통신사,

포털사이트관리업체, 언론사 등 디지털만화를 활용하는 미디어기업에 만화콘텐츠를 제공하게 되는데, 이 과정에서 원고료 형태로 계약이 이루어지기 때문에, 만화소비자들의 반응도가 적극적으로 고려되지 못하는 경우가 많다. 이러한 미디어기업들은 디지털만화를 무료로 제공하는 방법과 유료로 제공하는 방법을 병행하고 있지만, 일반적으로 만화콘텐츠 판매로 인한 수익보다는 회원을 확보하고, 광고수익을 창출하는데 더 관심을 갖는 경우가 많다. 따라서 실제로 만화소비자의 이용실적이 만화콘텐츠 수익으로 연결되지 않고, 이것은 결국 만화창작자의 수익을 확대하는데 제약요인으로 작용하고 있다고 할 수 있다.

이러한 창작환경은 문화다양성의 기반이 매우 취약하다는 것을 단적으로 보여주고 있다고 볼 수 있다. 만화창작차원에서 문화다양성이념은 다양한 만화창작자 및 집단이 만화창작활동을 활발하게 할 수 있게 하기 위한 정책이라고 할 수 있다. 이러한 사업으로는 만화작가의 창작활동 및 우수만화기획 활동을 지원하는 만화창작지원사업을 들 수 있다. 2003년도에 처음 실시된 만화잡지 신인연재만화 창작지원사업도 이러한 범주에 포함된다고 할 수 있다. 또한 우수한 만화창작자를 발굴하기 위한 만화공모지원사업도 창작의 다양성을 확보하는데 있어서 의미 있는 사업이라고 할 수 있다. 그러나 이러한 정책사업의 성과와 영향에 관한 실증적인 자료가 취약하기 때문에, 문화다양성 증진효과를 구체적으로 파악하기는 어렵다.

그리고 2003년부터 실시하고 있는 만화해외전시회 참가 및 한국만화로드쇼 개최사업도 만화기업의 해외진출 역량을 강화하여 영세기업들의 국제

마케팅 기회를 활성화할 수 있다는 점에서 만화창작기반을 조성하는 것과 밀접한 관계를 가지고 있다. 그리고 부천시의 부천만화정보센터에서 만화산업지원관을 운영하여 만화가 및 만화기업을 유치, 육성하는 사업도 만화창작기반을 조성하는 차원에서 이해할 필요가 있다.

한편 지역만화산업을 발전시키기 위한 정책사업 또한 문화다양성이념과 밀접한 관계를 가지고 있다. 이와 관련하여 대표적인 사례로는 부천시의 만화도시화사업을 들 수 있다. 부천시는 1998년에 부천만화정보센터를 설립하여 만화산업의 발전, 만화문화의 저변확산, 문화도시 부천이미지 제고 등을 목적을 표방하며 만화산업을 육성하기 위한 정책을 적극적으로 추진하고 있다. 부천시는 부천비전 2015를 통해 만화산업발전 정책을 한층 더 강화할 계획이며, 이를 위해 2010년에는 한국만화영상산업진흥원을 설립하여 운영할 계획이다.

IV. 문화다양성 증진을 위한 만화산업 정책방향

문화권 관점에서 문화다양성 증진을 위한 만화산업 정책방향을 설정하기 위해서는 다음 몇 가지 사항을 적극적으로 고려할 필요가 있다.

1. 창작 활성화 정책 강화

만화창작의 다양성을 확보하기 위해서는 만화창작자집단에 우수한 신인 만화가들이 진입할 수 있

는 환경이 조성될 필요가 있다. 그리고 만화창작 활동이 다양한 형태로 활발하게 이루어질 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다. 이런 의미에서 우수 만화기획 지원사업이나 만화콘텐츠 공모전 지원사업, 신인작가 창작지원 사업 등을 지속적으로 확대 발전시킬 필요가 있다. 또한 미래 만화창작 전문 인력을 양성하기 위한 인력양성 정책 또한 지속적으로 확대 발전시킬 필요가 있다.

이와 관련하여 학교교육과정 뿐 아니라 프로젝트 기반 산학 파트너십 구축사업에 대한 지원사업을 강화할 필요가 있다. 현재 정부에서 지역문화산업클러스터 혁신환경을 조성하기 위하여 산, 학, 연, 정의 네트워크를 기반으로 추진하고 있는 만화콘텐츠연구센터(CRC)사업을 만화콘텐츠 연구개발 사업에 적용하여 확대하는 방안도 고려해 볼 필요가 있다. 또한 기존의 기업중심의 문화산업클러스터 조성정책을 만화산업 부문에서는 콘텐츠 창작자인 만화가 중심의 클러스터를 조성하는 방안도 적극 고려할 필요가 있다. 이러한 맥락에서 현재 부천시가 2010년에 한국만화영상산업진흥원을 설립 운영하기 위한 전시설계과정에서 만화창작자들을 위한 창작스튜디오 공간을 포함시킨 것은 의미가 있다고 할 수 있다.

한편 문화정체성을 담아낼 수 있는 만화콘텐츠 창작기반을 조성하기 위한 사업을 활성화할 필요가 있다. 이를 통해 국제만화산업시장에서 한국만화의 독특한 브랜드를 형성함으로써 국제만화의 다양성을 확보하는데 기여할 수 있을 것이다. 이와 관련하여 보편적인 콘텐츠 소재로서의 가치를 가지고 있는 한국적 문화원형 소재를 실증적 고증을 통해 만화콘텐츠로 재구성할 수 있는 기반을 구축

할 필요가 있다. 특히 만화콘텐츠는 만화원작 그 자체로서 뿐 아니라 영화, 방송, 애니메이션 등 영상콘텐츠의 소재로 활용될 수 있는 여지가 매우 큰 콘텐츠이기 때문에, 문화정체성을 바탕으로 한 문화다양성을 확보하기 위한 전략적 접근이 필요하다. 이러한 문화원형에 대한 연구개발을 바탕으로 만화콘텐츠를 개발할 경우에는 만화콘텐츠의 에듀테인먼트 콘텐츠로서의 가치는 물론 만화콘텐츠로서의 질적 수준을 향상하는데도 기여할 수 있다.

다른 한편으로는 만화의 창작과 소비를 연계하기 위한 접근(access) 환경을 조성할 필요가 있다. 이것은 만화유통체계가 창작의 다양성과 소비의 다양성에 영향을 미치는 중요한 요인이기 때문이다. 최근에 포털사이트, 케이블 TV, 위성방송, 인터넷, 모바일, MP3 플레이어, 와이브로, DMB, 전자출판, 디지털방송 등 유통미디어의 형태는 다양하게 되었지만, 영세업체들과 개별 창작자들의 미디어 접근성은 여전히 어려움을 겪고 있다.

2. 만화교육 및 만화문화 진흥정책 강화

유네스코의 문화다양성 협약에서 제시된 바와 같이 '모든 이는 자신이 선택한 언어로 자신의 작품을 창조하고 배포할 자유를 누릴 수 있어야 하고, 문화다양성을 전적으로 존중할 수 있도록 하는 양질의 교육과 훈련을 받아야 한다. 또한 인권과 기본적 자유를 존중하면서 자신이 선택한 문화적 생활에 참여하고, 문화적 실천을 행할 수 있어야 한다. 그 동안 문화산업정책은 산업중심의 패러다

임을 추구함으로써 콘텐츠문화를 발전시키기 위한 정책은 상대적으로 취약하였다. 게임문화진흥사업이나 음악사랑캠페인사업 등이 부분적으로 추진되고 있을 뿐이다. 만화와 애니메이션 등 문화콘텐츠 산업에 대한 문화예술교육사업도 2004년부터 정책적인 관심영역에 포함되었지만, 아직은 교재개발 및 강사파견사업 등 초기단계에 머무르고 있다.

앞으로 만화산업정책은 만화소비자를 주체적이고 능동적인 소비자이자 창작자(prosumer)라는 관점에서 인식하고, 청소년 및 일반국민들을 위한 만화교육사업 및 만화문화체험 사업을 강화할 필요가 있다. 이를 위해서는 현재 문화예술교육차원에서 추진되고 있는 만화교육사업을 만화콘텐츠문화정립 차원으로 확대할 필요가 있다. 이와 관련하여 한국문화콘텐츠진흥원과 한국문화예술교육진흥원, 서울애니메이션센터, 부천만화정보센터, 그리고 만화단체들간의 협력체계를 구축할 필요가 있다. 그리고 이러한 만화교육사업은 단순히 만화기법을 교육내용으로 설정하기 보다는 만화를 통하여 창의성과 사회소통역량을 강화하고, 스스로를 표현할 수 있는 능력을 함양하는 수준으로 확대되어야 한다. 또한 만화교육사업은 학교교육사업 뿐 아니라 사회교육사업 차원에서 적극 추진될 필요가 있다.

한편 만화지식정보시스템을 통해 만화정보의 질적 수준을 관리하고, 이를 체계적으로 서비스함으로써 만화문화를 형성하는데 활용할 수 있을 것이다. 이와 관련하여 만화평론에 관한 지식정보와 국제만화지식정보에 대한 관리체계를 대폭 강화할 필요가 있다.

3. 사회취약계층의 접근성 증진

사회취약계층을 위한 만화콘텐츠 접근 환경을 개선할 필요가 있다. 이것은 만화정책을 문화 복지 관점에서 접근하는 방법이라고 할 수 있다. 이와 관련하여 사회취약계층 청소년들을 대상으로 한 만화교육 및 만화체험 증진사업을 추진하는 방안을 적극 고려할 필요가 있다. 현재 문화관광부에서 실시하고 하고 만화강사 파견사업을 확대하여 사회취약계층을 위한 교육사업을 포함하는 방안도 고려할 수 있다.

4. 문화다양성 지표조사 추진

문화다양성 증진을 위한 정책사업을 체계적으로 추진하기 위해서는 정책준거로 활용할 수 있는 문화다양성 지표체계를 개발하고, 이를 측정할 필요가 있다. 그 동안 정부는 2003년부터 만화산업 통계를 산출하기 위한 조사사업을 추진하고 있지만 주로 기업 활동 및 시장에 초점을 두어 왔다. 이러한 경향은 2006년에 처음으로 발간된 만화산업백서에서도 마찬가지로 나타나고 있다. 이런 맥락에서 다음 두 가지 지표조사 사업을 적극 고려할 필요가 있다.

첫째는 가칭 『만화예술인 실태조사』에 대한 지표체계를 개발하고 조사설계 모델을 개발하여 3년마다 정기적으로 조사를 실시하는 방법이다. 여기에는 만화가들의 창작활동과 일반 활동, 수입과 지출구조, 국내 및 국제활동, 노동시장 특성, 인구

학적 특성, 사회경제적 특성 등에 관한 사항이 포함되어야 한다.

둘째, 가칭 『만화소비자 특성 및 만화문화 실태조사』에 대한 조사연구사업을 추진하여 만화소비자의 특성과 만화문화에 대한 실태를 체계적으로 파악할 수 있는 기반을 조성할 필요가 있다.

V. 결론

만화산업정책에 대한 사례분석 결과, 문화다양성 이념이 만화산업정책의 공식적인 목표로 제시되지는 않았지만, 부분적으로 정책사업에는 문화다양성의 이념이 내포되어 있는 것으로 나타났다. 이와 함께 문화다양성 이념이 만화산업정책의 중요한 정책준거로 활용될 수 있다는 점을 제시하였으며, 이를 바탕으로 이 논문에서는 문화다양성 증진을 위한 만화산업정책 방향을 모색하여 보았다.

문화다양성 문제는 문화영역 뿐 아니라 사회경제적, 정치적 영역과 밀접하게 연관되어 있는 이 시대의 총체적인 과제라고 할 수 있다. 따라서 문화다양성을 증진하기 위한 전략 또한 개별적이고 분절적인 접근보다는 총체적이고 유기적인 접근을 필요로 한다. 문화다양성은 인간사회의 본질적인 요건이면서도 현실세계에서는 다양한 이해관계가 얽혀있는 정치경제의 장이기도 하다. 이러한 현실세계에서 문화다양성을 지속적으로 증진하기 위해서는 합의를 형성하기 위한 인식공유 노력과 함께 실질적인 행위와 정책이 구체화되어야 할 것이다.

이러한 문화다양성은 정부의 지원 및 보호정책 만으로는 한계가 있으며, 비영리국제기구(NGO),

민간문화단체, 문화산업기업 등 관련기업체, 그리고 국민 등의 자발적인 활동을 필요로 한다. 정부는 이러한 비영리단체 및 시민사회와 협력하여 창조적 표현을 촉진하고, 문화적 가치를 보호하며, 문화적 자생력과 경쟁력을 증진함으로써 지속가능한 발전을 위한 정책적 노력을 체계적으로 추진할 필요가 있다.

참고문헌

- 김경옥, 「문화민주주의와 문화정책에 대한 새로운 시각」, 『문화경제연구』, 제 6권 제2호(2003)
- 문화관광부, 『2005 문화산업통계』, 2006
- 문화관광부, 『사회적 취약계층의 문화활동 개선을 위한 법제도 개선방안 연구』, 2005
- 문화관광부, 『C-Korea 2010』, 2005
- 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원, 『2005 캐릭터 산업백서』, 2005
- 문화관광부, 『2004 문화산업통계』, 2005
- 문화관광부, 『2004 문화산업백서』, 2005
- 문화관광부, 『창의한국』, 2004
- 문화관광부, 『만화산업증장기발전전략연구』, 2003
- 문화관광부, 『2001문화산업백서』, 2001
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션 산업백서 2005』, 2005
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『대한민국 캐릭터산업백서 2004』, 2004
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화콘텐츠비즈니스』, 2004

- 2004
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠산업소비자조사』, 2003
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『음악산업백서 2005』, 2005
- 부천만화정보센터, 『2005 만화산업통계연감』, 2006
- 영화진흥위원회, 『한국영화 동향과 전망』, 2006
- 영화진흥위원회, 『예술영화관지원정책연구』, 2004
- 문화관광부, 『한국문화산업의 국제경쟁력 분석』, 2004
- 임학순, 「문화콘텐츠산업정책에 대한 문화민주주의 접근 : 문화콘텐츠 청소년교육을 중심으로」, 『한국문화콘텐츠학보』, 제4권 제1호(2006)
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『미국문화콘텐츠사업시장 진출가이드북』, 2004
- 한국문화관광정책연구원, 『문화산업관련 서비스 분야의 국제통상문제에 관한 대응방안 연구』, 2002
- 2010 게임산업전략위원회, 『2010 게임산업실행전략보고서』, 2006
- Albro, R., Managing Culture at Diversity's Expense ? Thoughts on UNESCO's Newest Cultural Policy Instrument, The Journal of Arts Management, Law and Society, Vol. 35, No.3, 2005
- Crane, D., 'Culture and Globalization', in Diana Crane(eds), Global Culture, Routledge, 2002
- Felipe M. de Leon, Jr,'Preservation and Exchange of Cultural Diversity : Cultural Creativity and Authenticity in the New Information Society', in The 2nd Asia/Pacific Culture Forum, Cultural Development on the New Information Society, Seoul, 1998
- IFPI, The Recording Industry in Numbers, 2003
- Langsted, Jorn, 'Double Strategies in a Modern Cultural Policy', Journal of Arts Management, Law and Society, Vol.19, No.4, 1990
- Moss, L., 'Biculturalism and Cultural Diversity', International Journal of Cultural Policy, Vol.11, No.2, 2005
- PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook, 2005
- Prodi, R., 'Globalization and Cultural Diversity : The Contribution of European Institutions', in Marina Ricciardelli(eds), Globalization and Multicultural Societies, University of Notre Dame, 2003
- Throsby, D., Economics and Culture, Cambridge : The Press Syndicate of the University of Cambridge, 2001
- Tomlinson J., Globalization and Culture, Polity, 1999
- UNESCO, UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity, 2001
- UNESCO, Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural

Expressions, 2005

UNESCO Institute for Statistics, International
Flow of Selected Cultural Goods and
Services(1994-2003), 2005

Abstracts

Cultural Diversity as a Policy Value for the Cultural Industry Policy

Yim, Hak-Soon

The article concerns the cultural diversity as a policy value for the cultural industry policy in Korea. In the evolution of the cultural industry policy since the end of the 1990s, the primary values of the public policy has focused on the establishment of the cultural identity and the improvement of the competitiveness of the cultural industries. It is likely that cultural diversity has been considered as a defensive value against the cultural globalization. Meanwhile, as the UNESCO indicates, the improvement of the cultural diversity should be established as a key policy value in terms of the cultural rights, cultural welfare and social inclusion.

In this respect, the article analyzes the policy values of the cultural industry policy in terms of the cultural diversity. In addition, the policy alternatives for the improvement of the cultural diversity will be recommended. In particular, the article studies the case on the comic industry policy.

Key word : Cultural Diversity, Cultural Industry Policy, Comic Industry Policy, Comic Content, Cultural Globalization

임학순

가톨릭대학교 디지털문화학부 교수

420-743 경기도 부천시 원미구 역곡2동 산43-1

019-424-7366

hsyim@catholic.ac.kr