

예술산업 특수분류 개선 연구

2023.12.

제 출 문

예술경영지원센터 귀하

본 보고서를
『예술산업 특수분류 개선 연구』의
최종보고서로 제출합니다.

2023년 12월
한국문화관광연구원
원장 김 세 원

목 차

제1장 서론	1
제1절 연구배경 및 목적	3
1. 연구배경	3
2. 연구목적	4
제2절 연구범위 및 방법	5
1. 연구범위	5
2. 연구방법	6
제2장 특수분류의 산업 범위 설정과 분류의 기준	9
제1절 특수분류의 목적과 산업 범위 설정	11
1. 산업과 산업분류	11
2. 특수분류의 특징과 범위설정 기준	15
제2절 특수분류 방법론과 계층분류 기준	25
1. 특수분류의 기본 방향과 방법론	25
2. 특수분류에서 계층분류의 기준	35
제3장 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 특징 및 한계 분석	41
제1절 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 개요 및 특징	43
1. 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 개요	43
2. 문화예술산업 특수분류(안)의 산업범위 설정의 특징	44
3. 문화예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 특징	47
제2절 산업분류 관점에서의 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 한계	51
1. 문화예술산업 특수분류(안)의 범위 설정의 한계	51
2. 문화예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 한계	57
제4장 2022 예술산업 특수분류(안)의 특징 및 한계	61
제1절 2022 예술산업 특수분류(안)의 개요 및 특징	63
1. 「2022 예술산업 현황 시범조사」의 개요	63
2. 예술산업 특수분류(안)의 산업 범위 설정의 특징	65
3. 예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 특징	71
제2절 산업분류 관점에서의 2022 예술산업 특수분류(안)의 한계	78
1. 예술산업 특수분류(안)의 범위 설정의 한계	78
2. 예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 한계	82

목 차

제5장 예술산업 특수분류(안)의 쟁점분석 및 개선방향의 제시	89
제1절 특수분류를 위한 예술산업의 쟁점 분석	91
1. 문화예술산업 특수분류? vs. 예술산업 특수분류?	91
2. 예술산업이 포괄하는 주요 장르와 속성	97
3. 기존 특수분류와의 관계 설정과 누락되는 신규 업종의 문제	103
4. 공통지원 영역과 핵심/관련산업의 구분	106
제2절 특수분류를 위한 예술산업의 조작적 범위와 분류 개선방향	109
1. 예술산업 특수분류(안)을 위한 예술산업의 조작적 범위 개선방향	109
2. 예술산업 특수분류(안)을 위한 예술산업의 분류 구분 개선방향	120
제6장 예술산업 특수분류의 개선(안) 제시 및 산업조사를 위한 제언	129
제1절 예술산업 특수분류 개선(안) 항목표	131
제2절 예술산업 특수분류 개선(안)의 분류 항목 및 내용 설명	134
1. 공연 산업	134
2. 미술 산업	139
3. 공예 산업	144
4. 문학 산업	146
5. 예술 일반 산업	148
제3절 ‘(가칭)예술산업 조사’를 위한 제언	149
1. ‘(가칭)예술산업 조사’를 위한 주요 쟁점	149
2. 타 산업 사례분석을 통한 조사방안 제시	151
3. ‘(가칭)예술산업 조사’ 운영(안) 제시	161
.....	165
참고문헌	165
부록	171
‘예술산업 특수분류 개선(안)’의 한국표준산업분류 연계표	173
‘해외 예술산업 분류표’	177

표 목차

〈표 1-1〉 전문가 자문 명단	8
〈표 1-2〉 업계 관계자 인터뷰 명단	8
〈표 2-1〉 로봇산업 생태계에 따른 대분류 구분	20
〈표 2-2〉 신재생에너지산업 특수분류 대·중분류 체계	21
〈표 2-3〉 사회서비스산업 특수분류의 대분류와 포괄범위	23
〈표 2-4〉 한국표준산업분류(KSIC)의 예술관련 분류(R. 예술,스포츠 및 여가관련 서비스업)	24
〈표 2-5〉 특수목적분류 제정시 검토 내용	26
〈표 2-6〉 특수분류에서의 '산업'에 대한 정의 기준	28
〈표 2-7〉 저작권산업 특수분류의 4개 포괄영역	29
〈표 2-8〉 콘텐츠산업 특수분류의 대분류 변화	36
〈표 2-9〉 디자인산업 특수분류의 대분류 및 포괄범위	37
〈표 2-10〉 콘텐츠산업 특수분류 중 출판산업의 대중소분류	37
〈표 3-1〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 대분류 구분	47
〈표 3-2〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 대·중분류 구분	48
〈표 3-3〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 공연예술과 시청각 및 상호작용 미디어 영역의 대·중·소분류	50
〈표 3-4〉 공연산업분류의 대·중분류	52
〈표 4-1〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)과 2022 예술산업 특수분류(안) 대분류·중분류 비교	67
〈표 4-2〉 2022 예술산업 특수분류(안)의 공통지원 분야의 중분류 및 소분류	69
〈표 4-3〉 2022과 2022 특수분류(안)의 공연예술분야 대중소분류 비교	74
〈표 5-1〉 콘텐츠산업분류와 2021년 및 2022년 예술산업 특수분류(안)의 중복	104
〈표 5-2〉 2023 예술산업 특수분류 개선(안)과 영국 DCMS 창조산업 분류 비교	116
〈표 5-3〉 2023 예술산업 특수분류 개선(안)과 북미산업분류 비교	117
〈표 5-4〉 2023 예술산업 특수분류 개선(안)의 개선방향	125
〈표 5-5〉 2021년 및 2022년 예술산업 특수분류(안)과 2023년 예술산업 특수분류 개선(안)의 비교	126
〈표 6-1〉 예술 관련 산업별 조사현황	151
〈표 6-2〉 광고산업조사 조사모집단 추정 과정	152
〈표 6-3〉 광고산업조사 세부 업종 조사표	153
〈표 6-4〉 콘텐츠 산업조사의 사업체 구분 기준	155
〈표 6-5〉 콘텐츠산업조사 조사대상 및 범위(콘텐츠산업 특수분류 중분류 기준)	156
〈표 6-6〉 광고산업 조사 및 콘텐츠 산업조사 비교 및 활용가능성	159
〈표 6-7〉 예술산업 조사 표본추출틀 구축 과정	161
〈표 6-8〉 문체부 산업조사별 예산 현황	163

그림 목차

[그림 1-1] 예술산업 특수분류 개선(안) 도출을 위한 연구 분석 프레임	6
[그림 1-2] 본 연구의 추진방향	7
[그림 2-1] 표준산업분류와 특수산업분류의 관계	16
[그림 2-2] 로봇산업의 생태계 요소	20
[그림 2-3] 신재생에너지 산업활동 및 에너지원 범위	21
[그림 2-4] 신재생에너지 대·중·소·세분류 기준	21
[그림 3-1] 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」의 문화예술산업의 정의	45
[그림 3-2] 문화예술산업 특수분류(안)의 UNESCO FCS 적용	46
[그림 4-1] 2022 예술산업 특수분류(안)의 예술산업의 범주 구분	68
[그림 4-2] 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 문화예술산업의 범주 구분	79
[그림 4-3] 2022 예술산업 현황 시범조사의 예술산업의 범주 구분	79
[그림 5-1] 문화 분야 법률의 체계와 현황(2018년 기준)	95
[그림 5-2] 2023년 문화예술진흥기금 공모사업 소개	98
[그림 5-3] 예술산업 특수분류 개선안의 예술산업의 조작적 범위와 콘텐츠산업 특수분류와의 비교	110
[그림 6-1] 광고산업의 서비스형태별 분류	152
[그림 6-2] 광고산업의 가치사슬 분류	153
[그림 6-3] 콘텐츠산업조사 연간 총 매출액 조사표	157

연구 요약

㉠ 특수분류의 산업 범위 설정과 분류의 기준

- 본 연구는 점차 산업적 형태를 갖추어 나가며 빠르게 발전하는 예술산업의 현황 파악과 적절한 정책판단을 위한 기본 틀인 ‘예술산업 특수분류(안)’의 개선방향을 제시하고 산업조사 실시를 위한 제언을 제시하고자 함
- 특수분류는 경제통계의 일종으로 「통계법」 제22조 제2항에 의해 경제·사회의 구조변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 표준분류 준수 의무의 예외를 인정한 분류임
- 특수분류 작성의 가장 큰 목적은 ‘산업조사’의 수행이라고 할 수 있음. 산업분류는 그 산업에 포함된 다양하고 복잡한 사업체 또는 기업체의 정보를 체계적으로 정리하고 구조화하여 그 산업을 이해할 수 있도록 하는데, 이렇게 작성된 분류체계를 바탕으로 산업조사를 수행하면 해당 산업의 구조와 흐름을 정량적으로 이해하고 판단할 수 있게 됨
- 특수분류에서 하나의 산업은 타 산업과 구별되는 분명한 특징이 있어야 하면 가능한 중첩되지 않는 ‘배타성’이 중요시됨
- 산업분류에서 대분류는 일반적으로 해당 산업에서 가장 ‘보편적으로 인지하는 큰 영역’ 구분을 적용하고 있으며, 중분류는 ‘가치사슬 활동’, 소분류는 중분류에서 생산하는 ‘최종산출물의 유사성’에 따라 분류하고 있음

〈표 1〉 특수분류에서의 ‘산업’에 대한 정의 기준

구분	내용
목적성	· 경제통계 작성을 위한 것으로 경제통계의 작성과 해석에 용이하게 정의되어야 함 · 조사의 목적이 진흥이나 지원이나에 따라 분류구성에 있어 차이가 발생
유사성	· 누구나 인정할 수 있는 다른 산업과 구별되는 분명한 특징이 있으며, 수요자들이 느끼는 산출물 간의 유사성이 있어야 함
배타성	· 타 산업과 분명하게 구별되고 결코 타 산업과 중첩되지 않아야 함
최종산출물	· 반드시 최종산출물(제품, 서비스)을 도출해야 함 · 최종산출물은 해당산업을 정의하고 범위를 설정하는 데 가장 차별되는 특징이어야 함 · 최종산출물 생산을 위해 경제활동을 해야 하는 업종만 포함

㉡ 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 특징 및 한계

- ‘2021 문화예술산업 특수분류(안)’은 문화예술산업 분야를 위해 최초로 개발된 특수분류(안)으로, UN, UNESCO, EU, OECD 등 국제기구의 문화예술산업 분류체계 및 미국, 영국, 캐나다의 문화예술산업 분류체계의 구성과 범주를 바탕으로 개발하였음

- 그러나 ‘2021 문화예술산업 특수분류(안)’은 타 산업과의 중복을 경계하는 특수분류의 배타성의 원칙과 다르게, ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역(Audio-visual & Interactive media domains)’이라는 대분류를 구축하면서 콘텐츠 산업분류와 광범위하게 중첩되고 있음
- 또한 다른 대분류는 장르를 배치한 것과는 달리 ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역’은 중분류에 만화·웹툰, 영화·애니메이션, 방송, 게임 등 장르를 구성하면서 특수분류 기준 적용의 일관성을 위배하는 결과를 보임
- 아울러 동일 명칭(문화예술공통영역)의 대분류가 중복 배치되면서 혼란을 야기하고 있으며, 장르의 성격을 가진 융복합 문화예술이 중분류에 배치되면서 층위가 맞지 않는 모습을 보이고 있음. 대·중분류에 층위가 일관성 없이 적용됨에 따라 소분류에서도 층위가 맞지 않는 모습을 보이고 있음

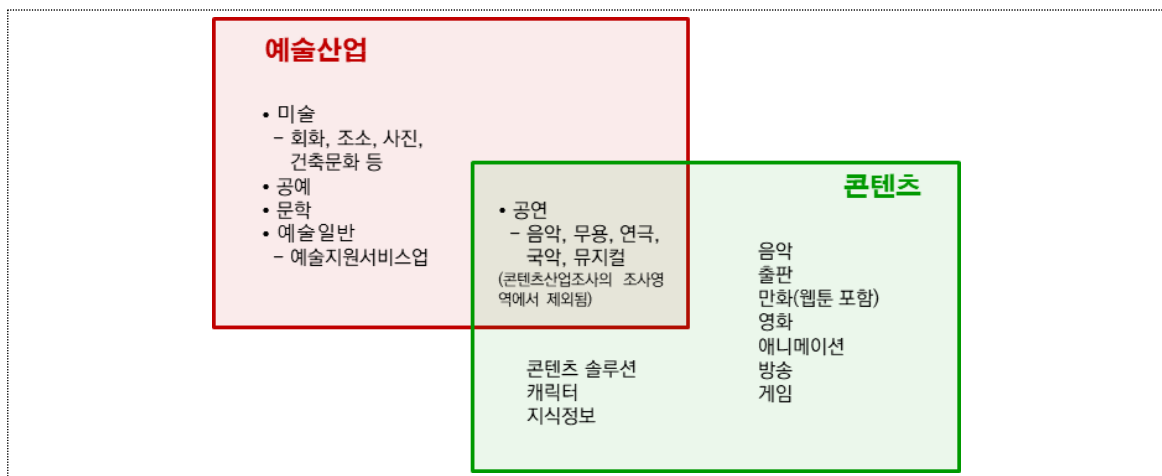
㉠ 2022 예술산업 특수분류(안)의 특징 및 한계

- 2022 예술산업 특수분류(안)은 예술산업이라는 단어를 사용하여 언뜻 2021년 문화예술산업 특수분류(안) 보다 협소한 범위를 포괄하는 것으로 보이나, 실상은 2021 특수분류(안) 뿐만 아니라 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 및 「문화산업진흥법」의 “문화산업”의 범위를 모두 포괄하고 있음. 특히 기존 ‘콘텐츠 산업 특수분류’를 매우 광범위하게 중첩하고 있는데, 특히 과거 정보통신부의 디지털콘텐츠산업통계의 영역을 매우 적극적으로 포괄하고자 하고 있음
- 이러한 광범위한 중첩은 타 산업과의 중첩을 경계하는 특수분류의 원칙에 더욱 크게 위배되게 되며 지나치게 광범위한 범위 설정으로 인해 산업규모가 과대추정되는 오류를 범하게 됨
- 대·중·소분류의 구분 기준은 2021년 문화예술산업 특수분류(안)의 원칙을 그대로 따르면서도 일부 수정을 하고 있는데, 특히 2021년 특수분류(안)에서 가장 문제점으로 지적된 ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역’을 ‘콘텐츠 산업’으로 이름을 바꾸어 대분류에 그대로 배치함. 이에 따라 2021년에 ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역’을 대분류에 배치함으로써 발생된 중복 및 층위의 문제가 그대로 반복되고 있음
- 또한 새로운 기술의 등장을 반영하기 위해 모든 대분류의 중분류에 ‘IT/SW/솔루션 제공’이라는 중분류를 추가하였는데, 해당 분야가 관련 장르와 얼마나 연관이 있는지 특별한 기준 없이 적용되고 있으며 조사값을 과대추정하게 함

㉡ 예술산업 특수분류(안)의 쟁점분석 및 개선방향의 제시

- 본 연구는 특수분류의 배타성의 원칙을 고려하여 이미 제정되어 산업조사가 이루어지고 있는 콘텐츠 산업분류와 중첩되는 장르를 최대한 배제하기 위해 문화예술산업 중 문화산업은 제외하고 예술산업만을 대상으로 하고자 함

- 「문화예술진흥법」을 기준으로 할 때 법상 “문화예술”의 정의 중 “예술” 분야에 해당하는 공연(음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬), 미술(응용미술 포함), 공예, 문학, 예술일반만을 대상으로 함
 - 「문화예술진흥법」의 “문화예술”에 문화산업 영역도 포함되어 있으나 사실상 문화산업은 1990년대 이후 「문화산업진흥 기본법」과 「콘텐츠산업진흥법」 등의 법령을 주로 따르는 현실을 고려할 때 “문화예술”에서 ‘문화’를 제외한 ‘예술’만을 주요 대상으로 삼는 것이 적합함
 - 어문 또한 「국어기본법」 제정 이후 사실상 「문화예술진흥법」을 따르고 있지 않으므로 제외하며, 건축은 ‘건축문화’ 분야만을 대상으로 함



[그림 1] 예술산업 특수분류 개선안의 예술산업의 조직적 범위와 콘텐츠산업 특수분류와의 비교

- 콘텐츠 산업의 경우 매체를 기준으로 분류를 진행했던 것과 달리, 예술산업은 ‘예술인의 창작활동’을 예술산업의 시작점이자 중심으로 보고, 예술 활동과 이를 지원하는 산업을 주요 속성으로 함
- 예술산업 특수분류의 대상은 경제활동을 하는 ‘사업체’만을 대상으로 하며, 경제활동을 하지 않는 이익단체나 자연인은 제외함
- 대분류의 기준은 가장 직관적이면서도 쉽게 예술산업을 이해할 수 있는 기준인 ‘장르’로 하며, 중분류 구분의 기준은 예술산업의 ‘가치사슬’로 함. 소분류는 최종적으로 생산되는 ‘최종산출물(제품 및 서비스)’를 기준으로 함

〈표 2〉 2023 예술산업 특수분류 개선(안)의 개선방향

구분	개선방향
범위	<p>(포함)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의 중 “예술” 분야에 해당하는 장르만 포함 <ul style="list-style-type: none"> - 공연 : 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬 - 미술 : 「미술진흥법」의 “미술”의 정의를 활용. 회화, 조각, 판화, 미디어아트, 행위예술 등 - 공예 : 공예산업실태조사 결과 인용 - 문학 : 「문학진흥법」의 “문학”의 정의를 활용. 시, 시조, 소설, 희곡, 수필, 아동문학 등 • 예술일반 : 모든 장르(대분류)를 공통적으로 대상으로 하는 산업으로 포함 • 건축 : ‘건축문화’만 포함하되 ‘미술’에 포함 <p>(제외)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문화산업 제외(콘텐츠 산업분류의 영역 제외) <ul style="list-style-type: none"> - 음악(대중음악), 출판, 만화, 영화, 애니메이션, 방송, 게임, 콘텐츠솔루션, 캐릭터, 지식정보 • 어문 : 「국어진흥법」의 영역이므로 제외
대상	<ul style="list-style-type: none"> • 경제활동을 하는 ‘사업체’ 만을 대상으로 함 (산업조사는 ‘사업체 명부’로 조사를 진행) <ul style="list-style-type: none"> - 법인사업체, 개인사업체, 1인사업체 등 사업자등록증(고유번호증)이 있는 경우 모두 해당 - 경제활동을 하지 않는 이익단체나, 자연인은 제외 - 프리랜서의 경우 사업체의 사업비용으로 계산
속성	<ul style="list-style-type: none"> • 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의 중 “예술” 분야에서의 예술 활동과 이를 지원하는 산업 cf) 콘텐츠 산업 : 매체를 기반으로 한 다양한 산업활동 • 창의성, 예술성, 심미성 등을 속성으로 함
분류법	<ul style="list-style-type: none"> • 가치사슬 분류법 적용 <ul style="list-style-type: none"> - 동심원 분류법을 적용하지 않으며 핵심산업 및 관련산업의 구분을 적용하지 않음 - 가치사슬을 적용하여 예술인의 창작활동과 지원산업을 병렬적으로 배치 • 아래 분류기준을 적용하여 2021년과 2022년 안의 총위 조정
대분류 분류기준	<ul style="list-style-type: none"> • 장르 : 공연, 미술, 공예, 문학, 예술일반
중분류 분류기준	<ul style="list-style-type: none"> • 가치사슬 <ul style="list-style-type: none"> - 창작·실연, 기획·제작, 유통·판매, 시설·공간운영, 교육 등 - 장르의 특징에 따라 추가 또는 조정
소분류 분류기준	<ul style="list-style-type: none"> • 최종산출물의 특징 <ul style="list-style-type: none"> - 사업체들이 최종적으로 생산하는 제품 또는 서비스 - 최종산출물의 형태를 기준으로 산업활동을 분류 (예: 미술협·단체의 아트페어 기획 → 전시기획업. 사업체는 이익단체지만, 최종산출물이 전시기획 서비스이므로 ‘전시기획업’에 해당) • 많은 업종에 ‘온라인 포함’을 넣어 온-오프라인의 다양한 형태의 산업활동을 반영하도록 함 • ‘기타 관련 기획·제작업’ : 예술장르를 소재로 한 다양한 콘텐츠 생산 등 새로운 형태의 경제활동을 하는 사업체를 포함

- 최종적으로 정리된 2023 예술산업 특수분류 개선(안)은 다음과 같음(대분류 및 중분류만 제시)

〈표 3〉 2023년 예술산업 특수분류 개선(안)의 비교(대분류, 중분류)

2023 예술산업 특수분류 개선(안)	
대분류	중분류
공연 산업	공연 창작·실연업
	공연 기획·제작업
	공연 시설 운영업
	공연 유통업
	공연용품업
	공연 교육업
미술산업	미술 창작업
	미술 전시·기획업
	미술 시설 운영업
	미술 유통업
	미술 용품업
	미술 교육업
공예산업	공예 창작·제작업
	공예 유통업
	공예 서비스업
	공예 교육·체험업
문학	문학 창작·번역업
	문학 출판·기획업
	문학 시설 운영업
	문학 유통업
	문학 교육업
예술일반산업	예술 일반 서비스업

- ‘(가칭)예술산업 조사’가 정확한 산업조사로 수행되기 위해서는 명확한 조사대상의 선정과 조사 대상에 대한 범위 설정이 필요한데, 광고산업조사처럼 판별조사를 통해 모집단을 구축하고, 주 사업을 기준으로 업종을 분류함으로써 모집단에서부터 중복을 최소화할 수 있음
 - 그러나 한 사업체에서 영위하고 있는 모든 업종에 대한 매출을 세부적으로 조사할 경우 조사 시간이 길고, 응답자의 피로도가 높아 많은 조사비가 필요함. 향후 ‘(가칭)예술산업 조사’에 이와 같은 조사방법을 적용할 경우 예술산업의 모집단 규모를 고려해 많은 예산확보가 필요함
- ‘(가칭)예술산업 조사’의 목표모집단은 예술산업을 영위하고 있는 전국의 사업체로 하며, 조사모집단은 예술산업 특수분류(안)에 연계된 전국사업체조사 중 종사자 1인 이상의 사업체로 하도록 함
- 또한 조사모집단을 구축하기 위해 기여도조사(매출액 비중 확인)를 통해 판별하는 과정이 필요함. 이를 위해서는 해당 사업체의 사업에서 예술산업이 차지하는 비율을 설정하고 조사모집단을 선별하는 기준을 세우는 것이 중요하며, 그 기준에 따라 수집한 모집단의 규모와 특징이 예술산업의 규모를 파악하는 데에 적절한 수준인지에 대한 판단도 필요함

제1장

서론

제1절 | 연구배경 및 목적



1. 연구배경

- 우리 예술시장은 꾸준히 그 규모를 확대하고 고도화되고 있으며 국내외에서의 성과와 문화예술 향유에 대한 수요 증가로 인해 전국민적인 관심이 증대되는 상황임. 이에 따라 보다 전문적이고 수준높은 예술 재화 및 서비스의 제공에 대한 요구가 증가하고 있으며, 예술시장이 이에 부응하면서 점차 산업화의 모습을 갖추며 발전하는 모습을 보여주고 있음
- 이렇게 예술시장이 산업적 면모를 갖추고 성장하면서, 예술시장에 대한 지원정책도 예술경영에 대한 정책적 지원에서 보다 체계적인 '산업적 성장'을 지원하는 방향으로 전환할 필요가 있음. 이러한 산업적 성장을 위한 정책을 위해서는 기초자료로서 산업의 현황을 정확하게 파악할 수 있는 통계 정보와 데이터의 축적이 이루어져야 하는데, 현재 매우 미미한 수준임
 - 통계청은 우리나라 산업의 통계자료 생산을 위해서 한국표준산업분류를 구축하고 이를 기반으로 통계자료를 수집, 분석하고 있음. 그러나 한국표준산업분류에서 예술 관련 분류는 매우 협소하게 정의되고 있으며, 예술산업을 파악하기에는 매우 한계가 많은 상황임
 - 예술의 산업화 발전을 위한 첫 단계는 예술산업의 규모와 발전의 수준을 산업적 관점에서 파악하는 데서 출발해야 하지만, 현재 이와 관련된 기초적인 산업통계자료가 제대로 구비되어 있지 못함
- 예술산업 정책계획을 위한 충분한 통계자료 확보를 위해서는 예술산업에 대한 별도의 특수분류 구축이 필요한데, 예술산업은 이러한 부분이 아직 갖추어지지 않은 상황임
 - 변동성이 크고 분야 자체의 특수성이 인정되는 산업의 경우 한국표준산업분류와 별도로 특수분류를 수립하여 경제통계 작성을 허용하고 있는데, 예술산업은 특수분류 조차 아직 갖추어지지 않은 상태로 이에 따라 산업통계자료도 부재한 상황임
 - 예술산업의 특수분류의 부재는 예술정책의 대상이 될 예술산업의 범위와 구조에 대한 파악이 어렵게 함. 또한 특수분류의 부재로 산업조사에 대한 파악이 어려워 현재 예술산업에 종사하는 사업체수, 인력 현황, 시장 규모 등에 대한 파악이 진행되지 않아 효과적인 지원 정책의 발굴이나 민간 투자유치 등에도 한계가 발생하는 상황임
- 이에 2021년 한국문화관광연구원은 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」를 통해 문화예술산업 특수분류(안)을 개발하였고, 2022년 예술경영지원센터는 이를 활용하여 「예술산업 현황 시범조사 결과 보고서」를 발간함
 - 그러나 2021년에 연구된 문화예술산업 특수분류(안)은 대·중·소분류 층위의 통일성 부족이나 동일 명칭 대분류의 등장, 콘텐츠산업 등과의 관계 조정에 있어 개선이 필요한 상황임
 - 2022년 예술산업 현황 시범조사의 경우 예술산업의 다양한 변화를 감지하였으나 기존의 문화예술산업 특수분류(안)보다 지나치게 확장된 예술산업의 범위 규정과 층위의 일관성 부족으로 역시 많은 개선이

요구되는 상황임

- 일반적으로 분류체계는 그 자체로서 일관성과 명확성을 가져야 하며, 분류 대상의 실체를 파악하는데 있어서 유용한 도구가 되어야 함은 물론이고 이를 적용한 정책 발굴이나 학술 연구에 적용할 수 있는 실용성까지 가져야 함
- 산업분류는 경제분류의 한 영역으로서 경제분류의 한 영역으로서 생산단위(사업체단위, 기업체단위 등)가 주로 수행하는 산업활동을 유사성(재화 및 서비스의 특성 등)에 따라 체계적으로 분류하고 이를 바탕으로 해당 산업의 경제활동에 대한 통계자료를 작성하기 위해 만들어짐
 - 공급자 측면에서 해당산업의 범위와 특성을 파악하고, 대·중·소분류를 사용하여 체계화 및 분류화 하는데, 산업의 범위는 배타성이 있어야 하고, 분류는 명확성, 일관성, 재현가능성, 확장성과 유연성, 유용성 등의 원칙을 준수해야 함
- 따라서 예술산업 특수분류체계는 산업분류로서 요구되는 조건과 예술의 특수성을 조화시키는 방법론적인 노력을 요구함
- 예술산업 특수분류는 일차적으로 예술의 산업화 발전 과정에서 예술산업을 체계적으로 이해하기 위한 전제조건이며, 그 다음으로 예술산업의 현황 분석과 진흥정책을 수립하기 위한 예술산업 통계 작성의 기초를 마련하는 것임

2. 연구목적

- 이에 본 연구는 점차 산업적 형태를 갖추어 나가며 빠르게 발전하는 예술산업의 미래 성장을 위해 특수분류의 제정과 산업조사의 실시가 매우 중요하다고 판단하고, 기존에 만들어진 특수분류를 분석하고 개선안을 제시하여 특수분류 개선안이 예술산업의 현황을 파악하는 데 중요한 자료로 기여할 수 있도록 하고자 함
- 이를 위해 본 연구는 경제통계를 위한 특수분류의 목적과 특징, 그리고 원칙을 분석하고, 이를 바탕으로 2021년과 2022년의 연구를 분석하고 개선안을 도출하고자 함
- 또한 향후 예술산업 특수분류 개선(안)을 활용하여 '(가칭)예술산업 조사'를 실시할 경우 예상되는 문제점 및 대안에 대해 조사하고, 지속적으로 예술산업에 대해 정확하게 조사하고 측정할 수 있는 방안에 대해 제안하고자 함
- 이를 통해 본 연구는 예술산업의 현실과 변화를 잘 반영하면서도 특수분류의 목적과 원칙에 맞는 예술산업 특수분류 개선(안) 제시하여 예술산업 현황에 대한 정책판단의 틀을 제공하고자 함

제2절 | 연구범위 및 방법



1. 연구범위

㉠ 시간적 범위

- 본 연구의 시간적 범위는 2023년 현재를 기준으로 함

㉡ 공간적 범위

- 본 연구의 공간적 범위는 대한민국 전체를 기본으로 함

㉢ 대상적 범위

- 예술산업 특수분류
 - 2021년 한국문화관광연구원 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」에서 개발한 문화예술산업 특수분류(안)과 2022년 예술경영지원센터의 「예술산업 현황 시범조사 결과 보고서」의 내용을 비교분석하여 예술산업 특수분류 개선안을 도출함
- 사업체 단위 산업분류
 - 본 연구에서 다루는 예술산업의 사업체는 단일 또는 주된 생산활동을 독립적으로 수행하는 기업체 또는 기업체를 구성하는 부분단위를 가리킴. 사업체는 산업분류를 적용한 동질적인 활동별 산업통계를 작성하는데 가장 적합한 단위이며 기업체는 하나 이상의 사업체로 구성될 수 있다는 점에서 사업체 단위와 구분됨
 - 많은 예술기업들은 비예술분야를 포함하여 다수의 업종에 중복 활동하는 경우가 많은데, 이 경우 하나의 기업이 여러 개의 사업체로 구성된 것으로 봄. 이에 따라 하나의 기업은 여러 개의 산업분류 및 매출액으로 세분화될 수 있어, 중복된 업종 수행이 많은 예술기업의 경우 사업체 단위의 산업활동의 결과를 조사하는 데에 적합함

㉣ 내용적 범위

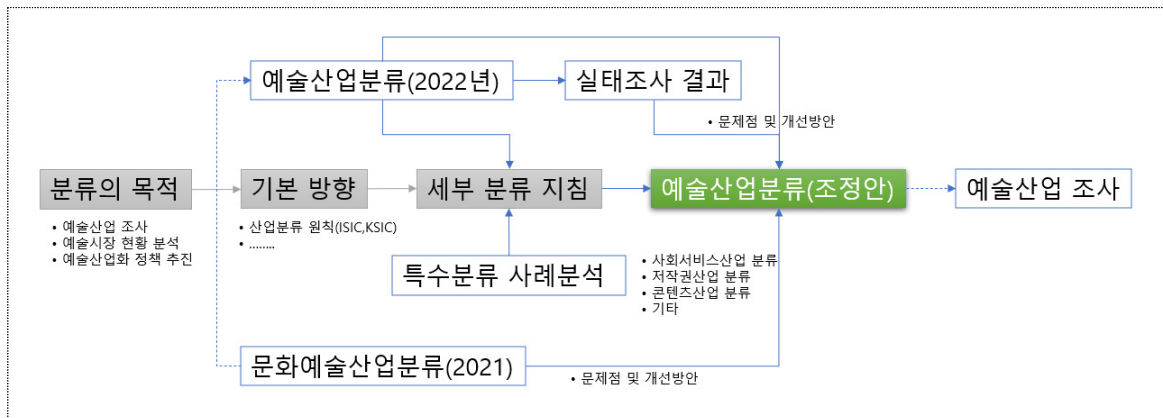
- 특수분류의 목적과 산업범위 설정의 원칙, 계층분류의 기준
 - 특수분류와 같은 원칙이 적용되는 산업분류의 목적과 산업분류에서의 ‘산업’ 범위 설정의 기준과 다른 산업의 범위 설정 사례를 분석하고 주요한 원칙을 파악함
 - 산업분류에서의 대·중·소 분류의 원칙을 파악하고 다른 산업의 세부분류 구분 사례를 분석하여 예술산업 특수분류에 적용할 원칙을 도출함
- 문화예술산업 특수분류(안)의 특징 및 쟁점 분석
 - 2021년 개발된 문화예술산업 특수분류(안)의 구성과 특징을 분석하고, 산업분류의 관점에서 2021년 특수분류(안)을 예술산업의 범위, 층위 등의 문제와 산업조사를 진행했을 때의 한계에 대해서 분석

- 「2022 예술산업 현황 시범조사」 분석 및 쟁점 분석
 - 2022 시범조사에서 드러난 예술산업의 전반적인 현황 및 변화에 대해 분석하고 산업분류의 관점에서 산업 범위 설정 및 분류 구분의 문제점을 분석
- 예술산업 특수분류 개선(안) 제시
 - 예술산업의 현황을 고려한 예술산업의 범위(안)와 예술산업의 분야별 대분류·중분류·소분류의 구성안을 제시함
- ‘(가칭)예술산업 조사’를 위한 제언
 - 예술산업 특수분류 개선(안)을 적용해 실시할 산업조사의 범위 및 유의점, 조사방안(안) 등에 대한 제언 제시

2. 연구방법

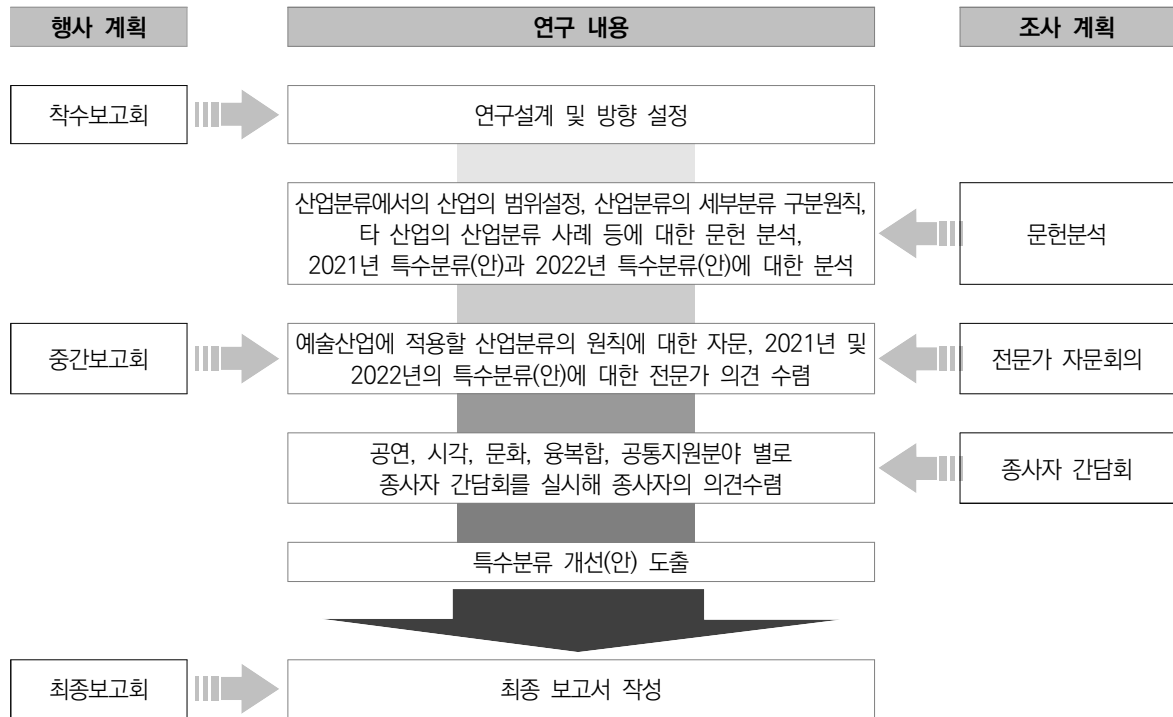
㉠ 연구 추진체계

- 본 연구를 추진하기 위해 다음 [그림 1-1]과 [그림 1-2]의 추진체계를 구성하고 진행하였음



출처: 통계청(2019). 로봇산업 특수분류 제3차 개정 결과

[그림 1-1] 예술산업 특수분류 개선(안) 도출을 위한 연구 분석 프레임



[그림 1-2] 본 연구의 추진방향

㉠ 연구방법

- 문헌조사(literature review)
 - 산업분류와 관련한 각종 보고서, 논문, 통계자료 등을 조사 : 산업분류의 목적, 산업분류에서의 산업의 범위 설정 기준, 세부분류 구분 원칙 등을 파악하기 위해 산업분류와 관련한 각종 선행연구 조사
 - 타 산업의 산업분류(특수분류) 사례 및 관련 문헌 조사 : 산업분류의 특징 파악 및 예술산업에의 시사점 도출을 위한 타 산업의 사례 및 관련 선행연구 조사
 - 예술산업에 대한 국내외 연구보고서, 논문, 통계자료 등을 조사하여 예술산업의 범위설정 및 흐름 파악을 위한 자료로 활용
 - 예술산업 조사를 위한 문헌조사 : 예술산업 특수분류 개선안의 향후 활용 단계에서 예상되는 문제점에 시사점을 제공하기 위한 타 분야 사례 등에 대한 연구보고서 및 논문 등 선행연구 분석. 광고, 콘텐츠 등 관련 산업 조사 등에 대한 관련 문헌 검토
- 전문가 자문회의(Interview)
 - 산업분류 전문가 자문회의 : 산업분류의 목적, 원칙 등에 대한 자문과 예술산업 적용에의 쟁점, 그리고 2021년과 2022년의 특수분류(안)에 대한 전문가 의견 수렴
 - 분야별 전문가 자문회의 : 공연, 시각, 문화, 융복합, 공통지원분야의 전문가를 대상으로 인터뷰를 실시, 2021년과 2022년의 특수분류(안)에 대한 전문가 의견 수렴. 향후 개선방향 도출

〈표 1-1〉 전문가 자문 명단

회차	일시	자문위원
1	2023.09.08	김재진 부연구위원(산업연구원)
2	2023.09.11	김나형 대표(디스위켄드룸)
3	2023.10.23	이현우 선임연구위원(한국언론진흥재단 미디어연구센터)
4	2023.10.23	박경신 교수(이화여대), 전주희 대표((주)입소)
5	2023.10.26	이성민 조교수(한국방송통신대학교 미디어영상학과)

• 종사자 간담회(Focus Group Interview)

- 공연, 시각, 문화, 융복합, 공동지원분야에 종사하는 종사자들의 간담회 실시를 통해 2021년과 2022년의 특수분류(안)에 대한 의견수렴. 향후 개선방향에 대한 의견 수렴

〈표 1-2〉 업계 관계자 인터뷰 명단

회차	일시	참여자 명단
1	2023.10.19	이혜원 대표(기어이 주식회사), 정윤희 대표(백그라운드아트웍스), 정주황 대표(엔터크라우드)
2	2023.10.20	박진학 대표(스테이지원), 김원희 제작감독(씨에이치수박), 박지선 피디(프로듀서그룹 도트), 장인주 무용평론가
3	2023.10.24	김동혁 교수(서일대학교 미디어출판학과), 이건웅 대표(차이나미디어)
4	2023.10.25	윤봉기 대표(더유니즌), 한상미 대표(미미디자인), 이연주 대표(플리옥션)
5	2023.10.25	진준화 대표(핀צל), 장태원 대표(로위랩코리아), 김선엽 대표(이크림)
6	2023.10.26	박찬우 팀장(한국문학번역원 학사운영팀), 임지원 팀장(한국문학번역원 정책기획팀)
7	2023.10.27	진정현 팀장(한국공예디자인문화진흥원 공예정책팀), 노성진 편집장(사진작가협회), 이경민 디렉터(미팅룸 미술시장 연구팀)
8	2023.11.01	최지원 팀장(인터파크 공연장사업팀), 정동자 대표(제이케이아트컴퍼니)
9	2023.11.15	박지영 부장(문학동네 저작권팀)
10	2023.11.16	박태근 본부장(위즈덤하우스)
11	2023.11.17	이창민 팀장(한국출판문화산업진흥원 통전망운영팀)



제2장

특수분류의 산업 범위 설정과 분류의 기준

제1절 | 특수분류의 목적과 산업 범위 설정



1. 산업과 산업분류

㉠ 산업의 정의

- ‘산업’이란 인간의 경제활동의 구성으로, 산업에 대한 사전적 정의를 살펴보면 다음과 같음
 - 국어사전에서는 산업을 “인간의 생활을 경제적으로 풍요롭게 하기 위하여 재화나 서비스를 생산하는 사업. 농업·목축업·임업·광업·공업을 비롯한 유형물(有形物)의 생산 이외에 상업·금융업·운수업·서비스업 따위와 같이 생산에 직접 결부되지 않으나 국민 경제에 불가결한 사업도 포함하며, 좁은 뜻으로는 공업만을 가리키기도 한다.”라고 정의함¹⁾
 - 영어사전에서는 산업(industry)에 대하여 “1) 특정 분야에서 제조하거나 기술적으로 생산적인 기업의 총합을 말하며, 종종 그 주요 제품을 기반으로 명명된다. 2) 일반적인 영업 행위 : 상업적 기업”이라고 정의함²⁾
- 이처럼 산업은 노동, 자본 등 생산요소를 결합하여 원재료, 부품 등을 투입해 제품을 생산하거나 서비스를 제공하는 기업들의 집합을 뜻함. 특정한 산업은 원료나 반제품을 투입, 가공하여 새로운 제품을 만들거나, 특정 서비스를 제공하는 경제 활동을 포함함
 - 산업이 생산만을 의미하는 것이 아니라 특정한 영역에서 행위의 주체가 되는 경제주체의 “제반 경제활동”을 의미함
 - 즉 산업 자체는 경제주체들의 집합체이므로 산업의 다양한 경제활동의 결과가 산업의 생산, 부가가치, 고용, 투자 등으로 나타남
- 산업은 일반적으로 제조, 건설, 농업, 서비스, 기술 등 다양한 분야로 구분되며, 각 분야는 특정 상품이나 서비스를 중심으로 형성됨. 산업은 경제 성장과 고용 창출에 중요한 역할을 하며, 각국의 경제 발전에 필수적인 요소임
- 산업화 시대에는 경제발전의 기준이 제조업이 발전한 국가와 농림어업 등 1차산업 중심의 국가로 구분되었으나, 과학기술의 발전, 국제화, 상품과 자본의 이동이 활성화되면서 서비스산업과 첨단 고부가가치 산업의 중요성이 부각되고 있음
- 미국, EU 등 선진국의 서비스 산업의 비중은 생산, 부가가치, 고용 등 여러 경제지표에서 70~80% 수준에 이르고 있으며, 개도국에서도 서비스산업의 비중은 지속적으로 증가하고 있음

1) 표준국어대사전

2) 1. the aggregate of manufacturing or technically productive enterprises in a particular field, often named after its principal product:

2. any general business activity; commercial enterprise

(<https://www.dictionary.com/browse/industry>, 접속날짜 : 2023.11.23.)

㉠ 산업의 분류 체계

- 산업은 우리의 경제활동에 매우 광범위하게 분포하고 있으며, 인류의 경제적 발전은 산업 발전과 함께 해왔음. 산업혁명 이후 산업발전을 통하여 경제가 빠른 속도로 성장하면서 학자들은 산업 분류에 관심을 가지게 됨
 - 산업을 최초로 분류한 아담 스미스는 1776년에 출판된 그의 저서 "국부론"에서 경제 활동을 '농업', '제조업', 그리고 '서비스업'의 세 가지 기본 부문으로 분류함
- 프랑스 경제학자 알랭 피셰(A. Fisher)와 영국 경제학자 콜린 클라크(Colin Clark)는 1930~1940년 대에 산업을 원자재 생산(1차산업), 제조 및 가공(2차산업), 서비스(3차산업)으로 분류하였음
 - 피셰와 클라크의 산업분류는 서비스산업을 1차산업과 2차산업을 제외한 잔여물(residual)로 인식하였으나, 오늘날 선진국의 서비스산업은 전체 산업활동의 70~80%를 차지하는 등 산업활동이 복잡하고 고도화됨
- 산업이 고도로 발전하고 분화된 현대에는 국가 단위의 통계체계에서 피셰와 클라크 방식의 3개 단위의 대분류에 의한 산업분류를 하고 있지는 않지만, 이들의 분류방식은 오늘날 표준산업분류에서도 그 흔적이 드러나고 있음
 - 1차산업은 자연자원을 직접 추출하고 수집하는 산업으로 농업, 임업, 어업, 광업 등이 포함되며, 이 부문은 원자재의 직접적인 생산에 초점을 둠
 - 2차산업은 원자재를 가공하고, 제품을 제조하는 산업으로 제조업, 건설업 등이 이에 해당하며, 최종소비재 또는 중간재로 사용할 수 있는 재화를 생산하는 부문임
 - 3차산업은 서비스산업으로 비물리적 상품을 제공하는 부문으로 금융, 교육, 보건, 도소매, 관광, 음식숙박 서비스 등을 포함함
- 일반적으로 산업분류는 생산단위가 주로 수행하고 있는 산업활동을 그 '유사성'에 따라 유형화한 것으로 이는 산출물의 특성, 투입물의 특성, 생산활동의 일반적인 결합형태에 따라 분류하는 방식으로 발전됨
- 산업분류가 중요한 이유는 고도로 발전한 경제구조와 산업을 이해하고 이를 토대로 국가, 기업의 성장전략의 수립과 학술적인 연구, 그리고 정책적 대안을 찾기 위하여 보다 체계적이고 세밀한 분류를 필요로 하기 때문임
- 산업분류의 세계 표준은 UN의 국제표준산업분류(International Standard Industry Classification, ISIC)³⁾이며, 이를 토대로 각국이 자국의 산업분류체계를 정립, 사용하고 있음
 - ISIC는 경제 활동을 다양한 산업 부문으로 조직적으로 세분화하여 국가 간의 데이터를 비교하는데 유용함. 이 체계는 정부, 국제기구, 연구기관 등에서 경제 통계를 수집, 분석 및 발표하는 데

3) ISIC는 1948년에 처음으로 제정되었고, 이를 통하여 UN 회원국의 산업활동의 국제비교와 분석이 가능하게 되었음. ISIC는 국민계정 통계, 기업 인구통계, 고용통계 등 경제 및 사회 통계분야에서 경제활동 종류에 따라 데이터를 분류하는 데 국제적으로 널리 활용됨.

널리 사용됨

- ISIC는 전 세계적으로 경제 활동을 일관된 방식으로 분류하고 이해하는 데 중요한 역할을 하고 있음
- 현재 ISIC는 2006년 UN통계위원회에서 국제적으로 승인된 4차 개정판(ISIC Rev.4)⁴⁾이며, 이는 기존의 1989년과 2002년의 개정판 3.1을 대체하고 있음
 - 최신 개정판에서는 현재의 경제 현상을 더 잘 반영하기 위해 새로운 상위 범주가 도입되면서 분류가 강화됨. "정보 및 커뮤니케이션"이라는 제목의 새로운 섹션(제3부, J분류 참조)에서의 상당한 변화가 있음
- UN에서는 국제무역통계에서 사용되는 제품 분류체계인 국제 무역 표준분류표(Standard International Trade Classification, SITC) 분류체계를 개발하였음. 이 시스템은 국제적으로 통일된 방식으로 상품과 서비스를 분류하고 코드화하여, 다양한 국가들 간의 무역 데이터를 비교하고 분석하는 데 사용됨
 - SITC는 상품의 생산 과정, 원료, 사용 목적에 따라 세분화된 분류를 제공하며, 경제 분석, 시장 조사, 무역 정책 수립 등에 필수적인 도구로 활용됨
 - SITC는 국제무역에서 상품의 흐름과 패턴을 이해하는 데 중요한 역할을 함
- 이밖에 중요한 산업 분류체계인 세계관세기구(World Customs Organization, WCO)에 의해 개발된 HS 코드(Harmonized System code)는 국제 통상에서 상품을 분류하기 위해 사용되는 표준화된 분류체계임
 - 이는 전 세계적으로 상품을 분류하고 관세를 책정하는 데 사용되며, 대부분의 국가들이 이 체계를 채택하여 사용하고 있음. 상품의 종류와 특성을 상세하게 나타내는 6자리 숫자 체계로 구성됨

㉠ 산업분류의 중요성

- 산업분류는 보는 이에 따라 다르게 인식될 수 있는 개별 산업 업종을 통일된 관점에서 정의하고 분류함으로써 일관성 있는 통계 및 산업 관련 정보를 생산·유통할 수 있게 한다는 점에서 매우 중요한 정보시스템이라고 할 수 있음
 - 많은 국가에서 국가 산업 분류를 개발할 때 ISIC을 기본으로 하는 이유는 통일성, 일관성, 비교가능성 때문이라고 할 수 있음. ISIC는 단순한 산업분류를 넘어서 생산이나 국민소득, 고용, 인구 등 경제통계 분야에서 경제활동 종류에 따라 데이터를 분류하는 데 활용됨
 - 실행 가능한 한 국가 분류의 세부 수준에 있는 카테고리가 ISIC의 한 카테고리에만 적합하도록 보장함으로써 다른 많은 국가의 산업 분류와 ISIC 사이에 실질적인 비교가 가능해졌음
 - 유엔, 유엔산업개발기구(UNIDO), 국제노동기구(ILO), 유엔식량농업기구(FAO), 유엔교육과학문화기구(UNESCO) 및 기타 국제기구 기관에서는 통계 데이터를 제시하고 분석할 때 ISIC을 사용하고

4) United Nations, International Standard Industrial Classification of All Economic Activities Revision 4 (Statistical papers Series M No. 4/Rev.4), 2008.

있음

- 효율적인 경제 관리와 성장을 위한 필수적인 수단으로써 산업분류는 정부와 기업의 정책수립, 국제비교 등 다양한 분야에서 활용되고 있음
 - 경제 분석 및 정책 수립: 정부와 경제학자들은 산업 분류를 사용하여 경제의 다양한 부문을 분석하고, 적절한 경제 정책과 전략을 수립하는 데 활용됨.
 - 시장 조사 및 비즈니스 전략: 기업들은 산업 분류를 통해 시장을 조사하고, 경쟁자를 분석하며, 자신의 비즈니스 전략 개발에 활용할 수 있음
 - 통계 및 데이터 관리: 산업 분류는 경제와 관련된 데이터를 체계적으로 수집하고 관리하는 데 중요한 역할을 담당함
 - 고용 및 교육: 산업 분류는 직업 교육 및 고용 정책을 수립하는 데 도움을 주며, 노동 시장의 동향을 이해하는 데 필수적임
 - 투자 결정: 투자자들은 산업 분류를 통해 투자 기회를 평가하고, 리스크를 관리함
- 특히 정부가 특정한 산업 영역을 전략적인 육성대상으로 삼거나 체계적으로 관리하기 위한 정책적인 목적으로 표준적인 산업분류체계 외에 특수한 목적의 분류체계를 고안하여 사용하기도 함
 - 이는 국제적인 비교의 목적보다는 시계열 통계의 축적을 통하여 산업의 전반적인 성장 및 발전 트렌드를 파악하고, 정책 목표를 달성하기 위한 정책수단을 발굴하거나 그 효과를 파악하기 위한 목적에 있음

2. 특수분류의 특징과 범위설정 기준

㉠ 산업분류의 정의와 목적

- 산업분류란 ‘생산단위(사업체단위, 기업체단위 등)’가 주로 수행하는 산업활동을 그 ‘유사성(재화 및 서비스의 특성 등)’에 따라 체계적으로 분류한 것임⁵⁾
- 산업분류는 ‘통계분류’ 중 ‘경제분류’의 유형으로 표준분류와 특수분류가 있음⁶⁾
 - ‘통계분류’란 통계자료의 수집·처리·분석 등을 위해 시간적·공간적으로 일관되게 사용할 수 있도록 설정한 표준체계로, 그 중 경제 관련 통계자료를 처리할 때는 ‘경제분류’를 기준으로 작성함
 - 경제분류 중 표준분류와 특수분류는 산업에 대한 영역 규정과 기준을 제시하는 분류로 「통계법」에 의해 준수 의무가 부여됨
 - ‘표준분류’는 「통계법」 제22조에 의해 통계작성기관에 준수의무가 부여되는 분류로, 통계의 신뢰도와 국제 비교성 등 품질제고를 위해 동일한 기준으로 통계를 작성할 수 있도록 제공하는 분류를 말함
- 산업분류에서 가장 중요하고 중추적인 분류는 표준분류인 ‘한국표준산업분류(Korea Standard Industry Classification: KSIC)’이며, 이는 UN의 ISIC를 토대로 국내 경제 및 산업 실정에 적합하도록 수정·보완한 것임
 - 한국표준산업분류는 통계자료의 정확성과 비교성 확보를 위해 산업의 합리적인 기준을 설정하여 자료 분류에 활용하고 있으며, 1963년 제정된 이래 그동안 10차례의 개정을 통해 보완되고 발전해옴⁷⁾
- 산업분류 작성의 가장 큰 목적은 ‘산업조사’ 수행이라고 할 수 있음. 산업분류는 그 산업에 포함된 다양하고 복잡한 사업체 또는 기업체의 정보를 체계적으로 정리하고 구조화하여 그 산업을 이해할 수 있도록 하는데, 이렇게 작성된 분류체계를 바탕으로 산업조사를 수행하면 해당 산업의 구조와 흐름을 정량적으로 이해하고 판단할 수 있게 됨
 - 산업조사를 통해 산업분류별로 수집된 정보는 경제정보의 이해, 비교분석, 예측과 판단, 문제해결, 정책수립 및 계획, 자원의 할당과 관리 등 많은 분야에 활용할 수 있음
 - 기업과 정부는 산업분류와 산업조사를 통하여 해당 분야 시장을 분석하고 판단할 수 있으며, 이를 토대로 전략이나 정책을 수립하거나 자원의 할당과 투자계획을 수립하는 등 전략적인 의사결정에 다양하게 활용할 수 있음

㉡ 특수분류의 필요성과 목적

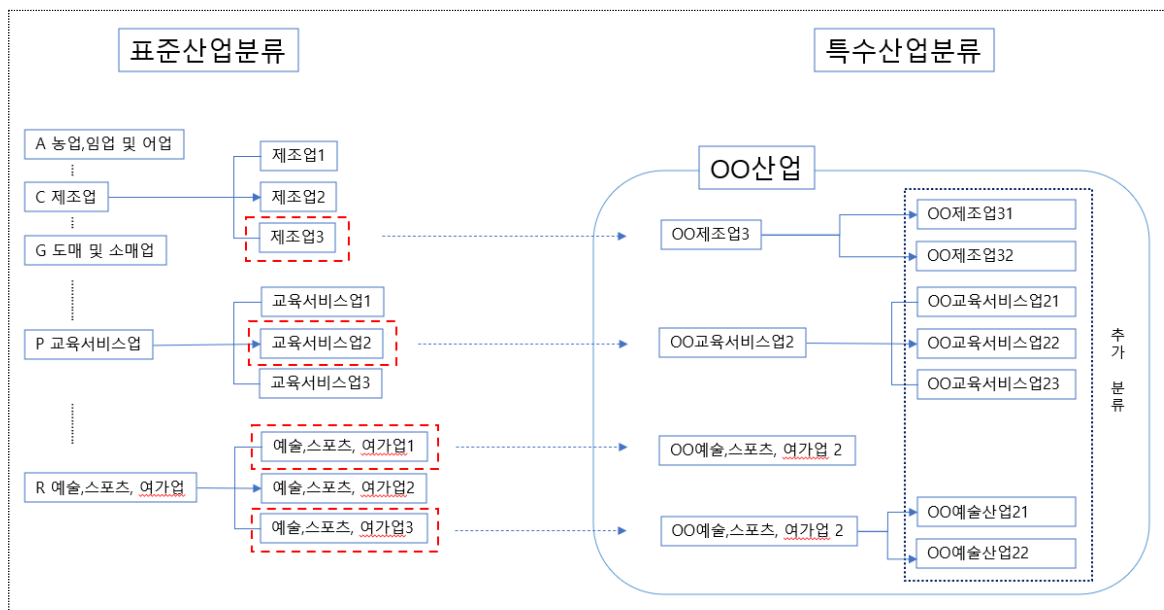
- 현재 21종에 이르는 ‘특수분류’는 「통계법」 제22조 제2항에 의해 경제·사회의 구조변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 특정산업에 해당하는 표준분류 항목을 발취 또는 재분류하여 만든 것으로 표준분류 준수의무의 예외를 인정한 분류임

5) 통계청 통계설명자료 용어조회(<https://www.narastat.kr/metasvc/index.do?iemInputNo=0000249917558>)

6) 통계청 통계분류포털의 분류소개(https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/index.jsp#)

7) 한국표준산업분류 제10차 개정 분류 해설서, p.3.

- 한국표준산업분류(KSIC)는 각 산업의 특수성 모두 반영하여 해당 산업을 이해하고 시장을 분석 및 판단할 수 있는 통계를 제공하는 데 한계가 있음. 따라서 특수분류를 통해 한국표준산업분류(KSIC)에서 반영하지 못하는 산업의 특수성을 반영하면서 경제·사회 구조변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 하여 더욱 정확한 경제통계 조사를 가능하게 하고자 함
 - [그림 2-1]에서 보는 바와 같이, 특수분류는 표준산업분류에서 특정 산업이 가지는 특수성을 반영하는 데 한계가 있는 경우 이 산업을 일목요연하게 파악하고 관련 통계를 작성하기 위한 것임
 - 표준산업분류가 국민경제적으로 중요한 거의 모든 산업을 대상으로 하고 있지만 개별 산업의 특수성을 모두 반영할 수는 없기 때문에 특수분류가 필요한 것임



출처: 통계청(2019). 로봇산업 특수분류 제3차 개정 결과

[그림 2-1] 표준산업분류와 특수산업분류의 관계

- 특수분류는 산업분류가 가지는 기본적인 원칙을 따르고 있으며, 다만 분야의 성격상 변화에 탄력적인 대응이 필요한 경우를 대비하여 산업분류와는 별개로 재분류하는 것을 허용하는 것이라고 할 수 있음
 - 특수분류의 집계는 표준산업분류 내 해당 분야의 집계와 일치하는 것으로 가정할 수 있음
 - 다만 이러한 가정이 표준산업분류의 세부 분류와 특수분류의 세부항목이 일대일의 대응관계를 의미하지는 않는 것임. 그 이유는 대부분의 특수분류가 분류목적에 의해서 표준산업분류보다 더 하위의 계층으로 분류되기 때문임
- 이와 같이 특수분류는 경제통계 작성을 위해 변동성이 크거나 독특한 특징이 있는 산업의 영역을 규정하고, 산출물의 유사성에 따라 기준을 세워 산업을 범주화(categorizing) 한 것임
 - 따라서 특수분류는 산업분류의 기본적인 원칙을 적용해야 하되 특정한 산업의 고유 특성을 적용할 수 있으며, 경제통계 조사를 목적으로 활용할 수 있도록 타당하게 구성되어야 함

- 또한 특정 산업의 복합적인 산업구조에 유연하게 대처할 수 있으며 신속한 사회변화에 따라 활용성을 극대화할 수 있는 분류로 지속적인 관리가 필요함
- 특히 특수분류처럼 산업분류의 표준화된 기준을 적용하기 어려운 경우 고유 산업의 특성을 반영하여 경제·사회 구조변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 그 분야만의 경제통계 조사를 위한 별도의 분류기준을 세워야 함
- 특수분류의 목적 역시 산업분류의 목적과 맥을 같이 하여 산업조사를 통해 해당 산업을 이해하고, 해당 분야 시장을 분석하고 판단하여 기업이나 정부가 전략이나 정책 수립 등의 전략적인 의사결정과 활동에 기여할 수 있도록 하는 데 있음
 - 특수분류를 기반으로 한 산업조사는 해당 산업 고유의 특성을 반영하여 경제·사회 구조변화에 탄력적으로 대응하는 경제통계 조사를 수행하고, 이를 통해 해당 분야에 적절한 전략을 구축하는 것이 가능함

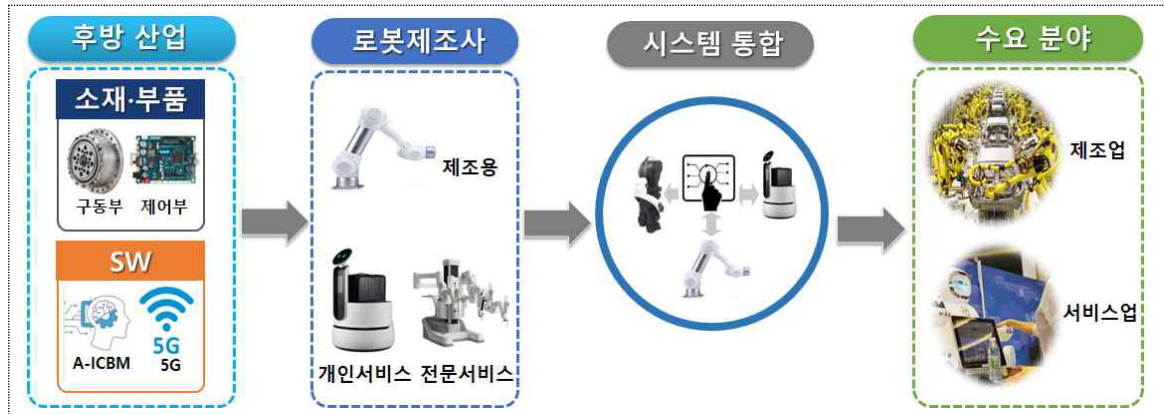
㉠ 특수분류에서의 '산업'과 '산업 활동'의 정의

- 특수분류는 산업분류와 동일한 방식으로 산업을 정의하고 있음. 산업과 산업활동에 대한 정의는 국가에서 주도하는 표준산업분류와 동일하며, 다만 분류된 세부 산업 업종의 범위는 달라질 수 있음
- 표준산업분류에서 '산업'이란 '유사한 성질을 갖는 산업 활동에 주로 종사하는 생산단위의 집합'으로 정의하고 있으며, '산업 활동'은 '생산단위가 노동, 자본, 원료 등 자원을 투입하여 재화 또는 서비스를 생산 또는 제공하는 일련의 활동/과정'을 뜻함
- 하나의 산업은 다른 산업과 구별되는 분명한 특징이 있어야 하는데, 표준산업분류(Standard Industry Classification : SIC)에서는 ① 산출물 즉, 생산된 재화 또는 제공된 서비스의 특성, ② 산출물의 물리적 구성 및 가공단계, ③ 투입물(원자재)의 특성에 따라 산업을 구분하고 분류함
 - 표준산업분류는 UN에서 제시한 국제기준을 토대로 1) 소비자 관점에서 재화 또는 서비스의 특성이 얼마나 유사한가? 2) 생산자의 관점에서 산출물의 물리적 구성 및 가공단계까지 얼마나 유사하며, 생산에 사용된 투입물이 얼마나 비슷한가?를 모두 고려하게 하는데, 이를 통해 한 산업을 다른 산업과 구분함
- 경제학의 산업조직론(Industrial Organization) 관점에서 산업은 '수요자들이 같거나 비슷하다고 느끼기 때문에 서로 바꾸어 구매하고 사용하기가 쉬운 제품이나 서비스를 모아놓은 것들의 집합'으로 정의하며, 산업 활동은 생산 및 공급을 담당하는 기업이 모여 형성한 산업에서 동질적인 공급 기업의 시장 행위를 뜻함
 - 산업조직론은 경제학의 한 분야로 경제학은 소비자의 이익을 고려하기 때문에 산업조직론에서의 산업 기준은 수요자들이 느끼는 해당 산업 내의 특성에 대한 유사성임
 - 그러나 '소비자'의 입장에서 바라보는 관점은 산업이 아닌 '시장'의 개념으로 시장은 소비자가 최종산출물을 소비하는데 해당 산업 전체에 지불한 금액을 뜻함. 따라서 시장 규모라고 하면 이러한 소비자가 지불한 금액의 총합을 의미함

- 반대로 ‘산업’은 시장과 달리 ‘공급자’ 입장에서 공급자인 사업체가 생산하는 재화와 서비스뿐만 아니라 부가가치까지 포함한 것을 산업으로 판단함. 따라서 산업의 규모는 사업체 매출액의 총합을 의미하게 됨
- 예를 들어 ‘공학 분야’의 산업에 대한 정의의 경우, 공학적으로 산업을 정의하는 기준은 1) 생산기술이 비슷한 제품인가? 2) 생산공정이나 방식이 비슷한 제품인가? 3) 제품구조나 원자재 구성이 비슷한 제품들이 개발되고 생산되는 공간인가?와 같은 공급자의 유사성을 기준으로 하여 산업을 정의하고 있음. 즉 산업은 시장과 달리 공급자 입장에서의 관점으로 공급자 입장에서 산업이 생산하는 재화, 제품과 서비스, 가치사슬을 다룸
- 산업분류에서 산업을 정의할 때에는 그 산업의 ‘산업 활동’을 어디까지로 보느냐가 산업의 범위 설정 기준이 될 수 있는데, 이때 해당 산업의 주요 ‘목적’과 ‘최종산출물’의 특징을 고려함
 - 예를 들어, 최종산출물이 상품 또는 제품과 같이 물리적으로 대상이 명확한 경우 산업의 범위는 해당 상품 또는 제품 생산을 위한 노동, 자본, 원료부터 최종산출물의 생산 및 유통까지로 볼 수 있지만, 예술산업과 같은 대부분 무형의 서비스를 제공하는 경우에는 제조업 분야의 산업분류 경향을 그대로 적용할 수 없음
 - 따라서 예술산업의 특성을 반영해 포괄할 산업활동의 범위를 정하고 이를 기준으로 예술산업의 범위를 지정하는 것도 중요함
 - 이 때 중요한 것이 산업의 주요 ‘목적’과 ‘최종산출물’인데, 예를 들어 화장품과 의약품 산업을 유사한 산업인가 또는 별개의 산업인가를 판단할 때, 공급자의 입장에서 접근을 하면 생산과 공정방식 측면에서 화장품과 의약품 등은 기존의 공정이 유사하고 최근 기능성 화장품이 많이 출시되고 있어 유사 산업으로 분류가 가능할 수 있음. 그러나 최종적으로 산출하는 ‘제품’이 다르고 산업의 ‘목적’에 따라 산업 활동의 내용과 범위가 크게 다르므로 이에 따라 별개의 산업으로 분류될 수 있음
- 산업분류에서 ‘산업’을 정의할 때에는 그 산업에 해당하는 업종·기업들이 다른 산업과 명확하게 구별되는 특징이 있어야 하며, 그들의 산업 활동의 목적이나 내용도 누구나 해당 산업을 위한 활동으로 인정될 수 있도록 다른 산업과는 명확히 구분되는 특징이 있어야 함
 - 따라서 예술산업에 대한 산업에 속하는 업종·기업들의 범위를 설정할 때에는, 누구나 그 업종·기업들의 산업활동이 예술산업을 위한 것임을 인정할 수 있어야 함
- 산업분류의 가장 큰 목적은 경제통계 작성을 위한 것이므로 산업을 정의하는 데에 있어도 이에 초점을 맞추어 정의하고 있음
 - 따라서 산업분류에서 산업을 정의하고 범위를 설정할 때에는 산업의 현실을 적절하게 반영하는 것이 가장 중요하지만, ‘경제통계 작성과 해석에 적합하도록’ 설정하는 것도 중요함
 - 때문에 산업분류의 산업은 해당 산업의 모습을 가장 적절하게 반영하게 하는 것이 원칙이지만, 때로는 경제통계 작성이 불가능한 경우 이를 다소 조정하여 반영하기도 함

㉠ 산업 범위 설정의 주요 기준인 '최종산출물의 유사성'

- 산업분류에서 중요한 것 중 하나는 해당 산업이 경제활동을 통해 최종산출물을 도출해야 함. 즉 공급자가 재화를 투입해 최종적으로 생산해낸 제품 또는 서비스가 존재해야 하는데, 이 최종산출물로서의 제품 또는 서비스가 존재하기 위해서는 '경제활동'을 해야 함
 - 즉 산업분류에 속한 업종·사업체 등은 반드시 경제활동을 통해 수익을 창출해야 하며, 경제활동을 통해 어떠한 형태의 산출물을 도출해야 함. 만약에 경제활동을 하지 않는다면, 산업분류에는 포함될 수 없음. 산업분류에 포함되는 업종들은 반드시 경제활동을 제공하는 주체여야 하며 경제의 흐름이 존재하지 않는 경우에는 산업분류의 영역에서 제외될 수 있음
 - 이에 따라 경제활동을 하지 않는 이익단체나 친목단체 등은 산업분류의 대상에서 제외가 되며, 이들이 경제활동을 하는 경우 그 성격에 따라 구분하여 산업분류에 포함됨. 예를 들어 협회 또는 단체의 경우 특정 분야 또는 직업군을 대표하는 이익단체인 경우가 많은데, 이들의 활동에 경제활동이 포함되어 있는 경우 그 성격에 따라서 산업분류에 포함시킴
- 산업분류는 공급자 측면에서의 산업 활동을 그리고 있으므로, 공급자가 생산하는 최종산출물이 어떠한 과정을 통해 생산되고 소비자에게 전달되느냐를 나타내고 있음. 산업 활동을 통한 최종산출물의 특징은 해당 산업을 정의하고 범위를 설정하는 데에 가장 차별되는 특징이 됨. 또한 이러한 특징은 또 산업 활동의 유사성에 따라 다시 분류될 수 있음
- 예를 들어 통계청에서 승인된 특수분류인 '로봇산업 특수분류(3차 개정)'의 경우, 아래 [그림 2-2]와 같이, 로봇산업의 생태계의 구성에 따라 특수분류를 구분하고 생태계의 각 요소에서 생산한 재화의 단계별·기능별 유사성에 따라 분류하고 있음
 - 로봇산업 특수분류는 국제로봇연맹(International Federation of Robotics, IFR)의 분류체계에 기초하고 국내 「지능형로봇 개발 및 보급 촉진법」, 「로봇산업 발전방안(산업통상자원부)」을 참고해 로봇생태계 요소 등을 고려하여 대분류(제조업 6개, 서비스업 1개)를 구성함
 - 로봇산업 특수분류의 대분류는 모두 최종산출물로 로봇이나 로봇을 위함 부품, 시스템, 서비스 등을 산출하고 있음. 이들은 모두 '로봇'이라는 결과물 생산에 참여하고 이를 위해 경제활동을 한다는 공통점이 있으며, 이러한 공통점은 이들을 '로봇산업'으로 정의하고 범위 설정하는 것을 가능하게 함
 - 대분류의 구분은 이들이 도출해내는 최종산출물의 특징에 따라 구분했는데, 산출물이 가진 특징에 있어 유사성이 있는 경우 이를 하나의 그룹으로 묶을 수 있음. 예를 들어 로봇제조사의 경우 최종산출물로서 '로봇'이라는 공통점이 있는데, 산출물의 형태나 활용처에 따라 제조업용 로봇, 전문서비스용 로봇, 개인서비스용 로봇으로 구분하고 있음



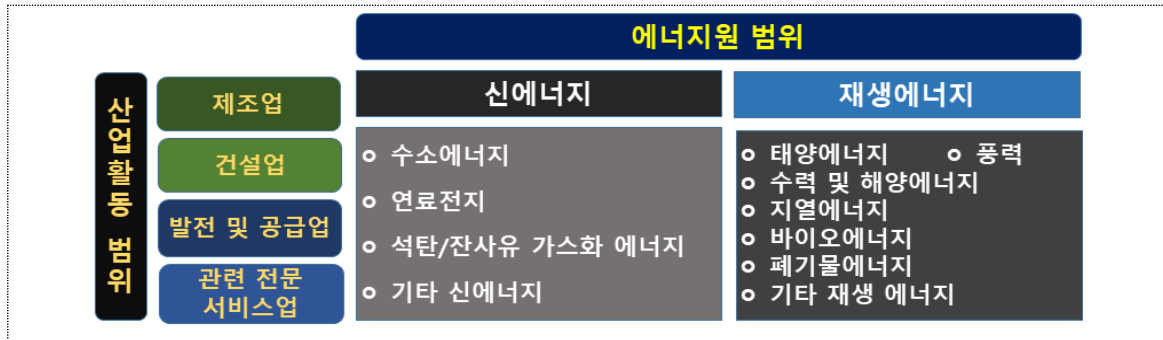
출처: 통계청(2019). 로봇산업 특수분류 제3차 개정 결과

[그림 2-2] 로봇산업의 생태계 요소

<표 2-1> 로봇산업 생태계에 따른 대분류 구분

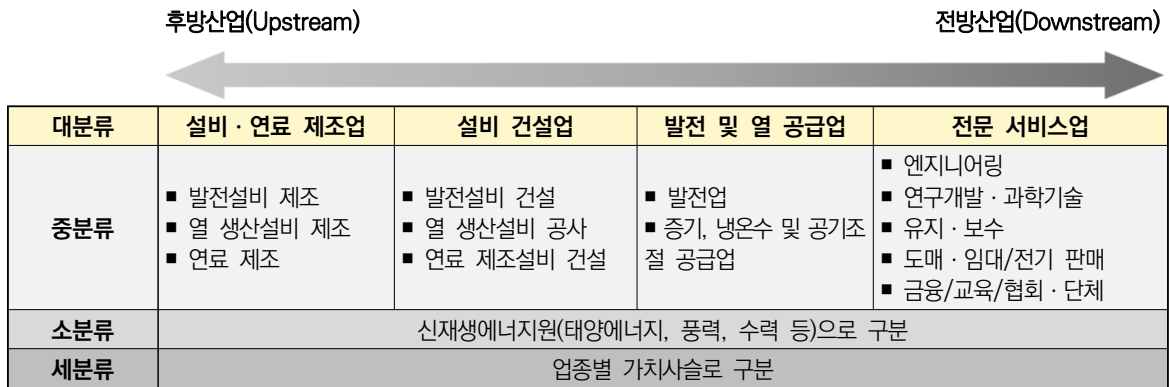
로봇산업 생태계	로봇산업 특수분류 대분류(3차 개정)
후방산업	로봇 부품 제조 및 소프트웨어 개발·공급
로봇제조사	제조업용 로봇
	전문서비스용 로봇
	개인서비스용 로봇
시스템 통합	로봇 시스템
	로봇 임베디드
수요 분야(전방산업)	서비스업

- 또 다른 예로 ‘신재생에너지산업 특수분류’를 들 수 있음. 신재생에너지산업 특수분류는 산업 활동으로 도출하는 최종산출물인 ‘에너지원’과 이에 참여하는 생산 활동으로 특수분류의 범위를 설정하고 있음
 - 신재생에너지산업은 최종산출물인 에너지를 도출하기 위해 가장 기초산업이 되는 ‘신재생에너지 발전 및 공급업’과 이에 관여하는 관련 제조업, 건설업, 전방산업인 전문 서비스업 등(「신재생에너지법」에서 규정)을 포함함
 - 이들은 신재생에너지산업을 위해 산업 활동을 한다는 공통점이 있고, 각각의 업종이 어떤 가치사슬 단계에 위치하느냐에 따라 분류가 이루어짐
 - 즉 신재생에너지 산업은 제조부터 공급까지의 산업 활동과 그로 인한 산출물인 에너지를 산업 범위로 규정하고, 이를 대·중·소·세분류 각각의 기준으로 비교적 일관되게 적용하고 있음을 확인할 수 있음



출처: 통계청(2021), 신재생에너지산업 특수분류 제정 보고

[그림 2-3] 신재생에너지 산업활동 및 에너지원 범위



출처: 통계청(2021), 신재생에너지산업 특수분류 제정 보고

[그림 2-4] 신재생에너지 대·중·소·세분류 기준

<표 2-2> 신재생에너지산업 특수분류 대·중분류 체계

코드	대분류	코드	중분류	코드	소분류
1	신재생에너지 생산설비 및 연료 제조업	11	신재생에너지 발전 설비 제조업	111	태양에너지 발전 소재 및 설비 제조업
				112	풍력 발전 설비 제조업
				113	수력 및 해양에너지 발전 설비 제조업
				114	연료전지 발전 설비 제조업
				119	기타 신재생에너지 발전 설비 제조업
		12	신재생에너지 열 생산 설비제조업	121	태양에너지 열 생산 설비 제조업
				122	바이오에너지 열 생산 설비 제조업
				123	지열 및 수열 생산 설비 제조업
		13	신재생에너지 연료 제조업	131	바이오에너지 연료 제조업
132	폐기물에너지 연료 제조업				
133	수소 연료 제조업				
2	신재생에너지 생산 및 연료제조 설비 건설업	21	신재생에너지 발전 설비 건설업	211	태양에너지 발전 설비 건설업
				212	풍력 발전 설비 건설업
				213	수력 및 해양에너지 발전 설비 건설업
				214	바이오 및 폐기물 에너지 발전설비 건설업
				215	연료전지 발전 설비 건설업
				219	기타 신재생에너지 발전 설비 건설업

코드	대분류	코드	중분류	코드	소분류
		22	신재생에너지 열 생산 설비 공사업	221	태양열 온수 및 급탕 설비 공사업
				222	바이오 및 폐기물 연료 보일러 설비 공사업
				223	지열 및 수열 열펌프 설비 공사업
		23	신재생에너지 연료 제조 설비 건설업	231	바이오에너지 연료 제조 설비 건설업
				232	폐기물에너지 연료 제조 설비 건설업
				233	수소 연료 제조 설비 건설업
3	신재생에너지 발전 및 열 공급업	31	신재생에너지 발전업	311	태양에너지 발전업
				312	풍력 발전업
				313	수력 발전업
				314	해양에너지 발전업
				315	바이오에너지 발전업
				316	폐기물에너지 발전업
				317	연료전지 발전업
		319	기타 신재생에너지 발전업		
		32	신재생에너지 활용 증기, 냉온수 및 공기조절 공급업	320	신재생에너지 활용 증기, 냉온수 및 공기조절 공급업
		4	신재생에너지 관련 서비스업	41	신재생에너지 발전 관련 엔지니어링 서비스업
412	풍력발전 관련 엔지니어링 서비스업				
413	수력 및 해양에너지 발전 관련 엔지니어링 서비스업				
419	기타 신재생에너지 발전 관련 엔지니어링 서비스업				
42	신재생에너지 관련 연구개발 및 과학기술 서비스업			421	신재생에너지 관련 연구개발업
				422	신재생에너지 관련 과학기술 서비스업
43	신재생에너지 생산설비 유지 보수 서비스업			431	신재생에너지 생산설비 전문수리업
				432	신재생에너지 관련 시설 유지·관리 서비스업
44	신재생에너지 생산설비 도매 및 임대업			441	신재생에너지 생산설비 및 연료 도매업
				442	신재생에너지 생산설비 임대업
4	신재생에너지 관련 서비스업	45	신재생에너지 전기판매업	450	신재생에너지 전기판매업
		46	신재생에너지 관련 금융업	460	신재생에너지 관련 금융업
		47	신재생에너지 관련 교육 서비스업	470	신재생에너지 관련 교육 서비스업
		48	신재생에너지 관련 협회 및 단체	480	신재생에너지 관련 협회 및 단체

- 한편 최종산출물이 재화가 아닌 서비스에 한정되는 경우 다른 양상을 보임
 - 가장 대표적인 예로 '사회서비스산업분류'의 경우를 들 수 있음. 사회서비스산업 범주는 「사회보장기본법」⁸⁾의 기능(유형)을 기준으로 7개 대분류를 작성하고, 기타 사회서비스 관련 행정이 별도 대분류로 신설함. 중분류와 소분류는 기존 한국표준산업분류를 존중하되, 산업특수성이 있는 경우 별도의

8) 「사회보장기본법」 제3조 제4호(사회서비스의 개념)
 (7대 분야) 복지, 보건의료, 교육, 고용, 주거, 문화, 환경
 (7대 기능(유형)) 상담, 재활, 돌봄, 정보의 제공, 관련 시설의 이용, 역량 개발, 사회참여 지원 등의 서비스

항목으로 분류함

- 앞서 살펴본 제조업 분야 특수분류가 공급자 중심으로 주로 전후방산업 구조를 반영하여 분류체계를 구성하는 경우와 달리, 수요자 중심에서 산출물인 ‘서비스의 기능(유형)’을 중심으로 분류함
- 예를 들어 <표 2-3>을 살펴보면 최종산출물인 사회서비스의 성격이 누구를 위한 것인지, 서비스의 특징이 어떻게 다른지 등 서비스의 대상과 기능에 따라 대분류를 구분함
- 이러한 서비스 대상과 기능에 따른 분류는 산업 자체가 수요자 중심의 서비스산업이기 때문임. 또한 산업분류의 목적이 관련 산업의 정책수립을 위한 기초통계⁹⁾ 작성에 있는데, 사회서비스는 수요자를 고려하고 서비스를 개발하는 산업이므로 대상 수요자와 그들을 대상으로 하는 서비스의 내용에 따라 구분한 것이라 할 수 있음
- 이와 같이 산업분류는 공급자의 관점에서 산업의 흐름을 분류한 것이지만, 최종산출물이 공급자 중심의 재화인지 수요자 중심의 서비스인지에 따라 산업 범위 규정의 기준이 다소 달라질 수 있음. 그러나 공통점은 모두 사회복지 실현을 위한 서비스 산업이라는 유사성을 가지므로 하나의 산업으로 정의될 수 있음

<표 2-3> 사회서비스산업 특수분류의 대분류와 포괄범위

대분류	포괄 범위(정의)
종합 사회서비스업	돌봄·재활·상담 등 사회서비스를 포괄적으로 제공하는 복지시설·협회 등의 산업 활동
돌봄서비스업	의료 관리가 필요한 노인·장애인 요양 보호 및 단순 돌봄 대상자에 대한 가정·비거주·거주시설 보호 산업 활동
상담·재활서비스업	상담서비스와 재활을 위한 의료서비스 또는 발달재활서비스를 제공하는 산업 활동
건강지원 서비스업	재활서비스 외의 의료 등 보건서비스를 제공하는 산업 활동
교육 및 역량 개발 관련 사회서비스업	공교육을 통한 유아·청소년기의 신체·사회적 발달 지원 및 평생교육·직장교육 등을 통한 역량 개발 지원과 관련된 산업 활동
문화·체육 관련 시설 이용 지원 사회서비스업	문화·예술·체육 활동 관련 국공립예술단체, 미술관, 박물관 등 관련 단체·시설 및 문화·예술·체육 서비스와 관련된 산업 활동
사회 참여 지원 서비스업	피고용자를 파견하거나 중개·알선 등 고용지원서비스를 제공, 또는 직업재활 등을 통해 사회 참여를 지원하는 산업 활동
사회서비스 관련 행정	보건, 교육, 문화, 환경, 노동 등 사회서비스와 사회보장 관련 관리 기능을 수행하는 기관과 관련된 산업 활동

㉠ 예술산업에 관한 표준산업분류의 한계와 특수분류의 필요성

- 한국표준산업분류(KSIC)에서 예술 관련 분류는 매우 협소하게 정의되고 있기 때문에 다양한 장르에 다양한 직군을 포함하는 예술산업의 전모를 이해하고, 정책수립 및 학술연구 등과 관련한 정보와 통계를 집계하는 데는 매우 큰 제약이 따름
 - ‘R. 예술,스포츠 및 여가 관련 서비스업(대분류)»90. 창작, 예술 및 여가 관련 서비스업(중분류)»901.창작 및 예술 관련 서비스업(소분류)’에 포함되어 있음
 - 여기서 예술 관련 세분류가 4개 업종(9011.공연시설운영업, 9012.공연단체, 9013. 자영예술가, 9014.기타 창작 및 예술관련서비스업)이며, 그 아래 세세분류에는 총 9개의 업종이 포함되어 있음

9) 사회서비스수요공급실태조사

- 물론 이 외에 영화, 출판 등은 별도의 영역에 분류되어 있음. 그러나 공연산업은 소재별로 제조업 각 부문에 포함되어 있을 것으로 추정할 수 있으며, 미술은 비공연예술가, 전시서비스 등에 산재되어 있음

〈표 2-4〉 한국표준산업분류(KSIC)의 예술관련 분류(R. 예술,스포츠 및 여가관련 서비스업)

중분류(2digit)	소분류(3digit)	세분류(4digit)	세세분류(5digit)
90.창작, 예술 및 여가관련 서비스업	901.창작 및 예술관련 서비스업	9011.공연시설 운영업	90110.공연시설 운영업
		9012.공연단체	90121.연극단체
			90122.무용 및 음악단체
			90123.기타 공연단체
		9013.자영 예술가	90131.공연 예술가
		9019.기타 창작 및 예술관련 서비스업	90132.비공연 예술가
			90191.공연 기획업
			90192.공연 및 제작관련 대리업
		90199.그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	

- 예를 들면, 공연예술에는 음악, 무용, 연극, 전통공연 등 다양한 장르로 분류될 수 있으나 기존의 표준산업분류는 이를 세분하지 못하고 있으며, 비공연예술가의 경우 예술 각 장르의 명백히 구분이 되어야 할 창작자들을 세세분류 한 업종에 '90132. 비공연 예술가'에 모두 포함시키고 있음
- 또한 예술 장르 각 부문에 대한 교육, 연구개발, 투자 등 다양한 산업적 기능이 있으며, 이들 예술 분야에 포함되어야 할 전문적인 설비, 장비(예, 악기 등의 창작도구) 등에 관한 업종은 다른 업종에 포함되거나 분류에서 사실상 배제되어있음
- 이처럼 표준산업분류표 내에서 여러 산업분류에 산재되어 있거나 분류를 특정하기 모호한 예술장르 또는 관련 업종을 특수한 분류체계로 정립하는 것은 예술산업정책에 있어서 높은 우선순위를 가지는 것임
- 즉 예술의 진흥과 예술의 산업화 정책을 추진하기 위해서는 예술산업의 전모를 이해하고 관련 정보와 통계를 집계, 분석할 수 있는 전제조건이 되는 예술산업에 대한 전문적이고 체계적인 특수분류가 구축될 필요가 있음

제2절 | 특수분류 방법론과 계층분류 기준



1. 특수분류의 기본 방향과 방법론

㉠ 분류체계의 기본 방향

- 산업분류는 산업의 흐름과 구조에 대해 더 명확하고 체계적으로 파악하기 위해 대분류, 중분류, 소분류, 세분류, 세세분류 등으로 범주화(categorizing)하여 구분하고 있음. 산업분류에서 분류체계의 구분은 산출물뿐만 아니라 투입물과 생산공정 등을 함께 고려하여 특정 산업의 활동을 가장 정확하고 체계적으로 설명할 수 있도록 분류하고자 함¹⁰⁾
- 통계청에서 밝히고 있는 좋은 분류체계가 되기 위해서는 정보의 손실을 최소화하면서 전체적인 특성을 용이하게 파악할 수 있는 효율적인 체계로서 완전성을 추구해야 한다고 밝히고 있음. 산업분류가 분류체계의 완전성을 가지기 위해서는 다음의 특성을 가지고 있어야 함
 - 첫째, 분류체계는 ‘명확성(clarity)’을 가져야 함. 좋은 분류체계는 명확하고 이해하기 쉬워야 함. 구성 분류 항목 간의 관계가 구체적이고 명확하게 드러나며, 누가 보든 분류의 기준이 무엇인지를 쉽게 이해할 수 있어야 함
 - 둘째, 분류체계는 ‘일관성(consistency)’을 가져야 함. 분류체계는 상위 분류에서 점진적으로 하위분류로 이동하게 되며, 이 과정에서 동일한 기준을 사용하여 항목을 분류하는 일관성을 유지할 필요가 있음. 즉 유사한 특성을 가진 항목들은 동일한 범주에 속하도록 해야 하며 동일한 범주에 속하지 않은 항목들 간에는 차이가 있어야 함
 - 셋째, 분류체계는 ‘재현 가능’해야 함. 분류 과정이나 결과가 다른 사람에 의해서도 재현될 수 있어야 함. 즉, 동일한 기준과 방법을 사용하면 동일한 분류 결과를 얻을 수 있어야 함
 - 넷째, 분류체계는 ‘확장성’과 ‘유연성’을 동시에 가져야 함. 유연성(flexibility)은 새로운 항목이나 변화하는 환경에 대응하여 수정과 확대가 용이해야 한다는 것임. 또한 데이터와 정보의 규모에 상관없이 효과적으로 작동하기 위해서는 데이터의 양이 증가해도 분류 체계가 유지되어야 함
 - 다섯째, 분류체계는 ‘유용’해야 함. 위에서 언급한 분류체계의 특성은 분류체계 자체에 관한 것이라면, 분류체계의 유용성은 최종적으로 나타난 분류의 결과가 목적에 부합하는 유용한 결과이어야 한다는 것임. 즉, 분류의 유용성은 사용자의 니즈를 충족시키고 분류에 내포된 정보를 더 효과적으로 활용할 수 있도록 하는 것임
- 아무리 체계적으로 명확하고, 일관성 있는 분류체계일지라도 그 결과물의 활용성이 매우 낮다면 분류로서의 가치는 낮아질 것임. 따라서 특수분류 분류체계의 완성도는 분류체계 자체가 가지는 분류목적과의 정합성과 분류체계의 논리적 체계성 그리고 분류체계의 유용성에 의하여 종합적으로 평가될 수 있음

10) 제10차 기준 한국표준산업분류 실무 적용 가이드북, p.17

㉠ 산업 간, 업종 간 ‘배타성’의 중요성

- 산업분류나 특수분류는 해당 분야의 산업조사의 기본 틀을 제공한다는 면에서 중요한 의미를 가지는데, 해당 산업을 조사하는 데에 있어 가장 중요한 것은 타 산업과 분명하게 구별되고 중첩되지 않아야 한다는 것임
 - 통계청에서는 동일한 분야의 통계 중복 생산을 방지하고자 특정 분야의 산업 범위가 타 분야와 중첩되지 않도록 특수분류 간의 중복범위를 최소화하도록 요구하고 있음
- 아래 <표 2-5>에서 보는 바와 같이 특수분류는 제정될 때, 통계청에서 다음의 내용을 확인받게 되는데, 특히 5번의 ‘분류의 포괄범위’의 명확성을 확인하는 단계에 있어 타 산업과의 중복성 여부를 확인하고 있음
- 만약 타 산업과 상당히 중복되며 해당 산업만의 배타성을 가지지 못하면 특수분류로서의 한계성을 가진다고 판단하고 제정을 불허하는 경우가 다수임

<표 2-5> 특수목적분류 제정시 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?

출처 : 양혜원·전진영(2021). 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구. 한국문화관광연구원.

- 예를 들어 콘텐츠산업 특수분류는 기존의 문화산업통계조사와 콘텐츠산업통계조사를 통합하기 위한 목적으로 2010년에 제정된 특수분류체계임¹¹⁾
 - 콘텐츠산업 특수분류는 국제비교를 위해, OECD의 정보경제(Information Economy)를 측정하기 위한 콘텐츠미디어산업분류와 UNESCO의 문화통계를 위한 프레임워크(Framework for Cultural Statistics, 2009)를 함께 고려하여 작성됨

11) 통계분류포털의 ‘콘텐츠산업 특수분류 제정 개요’(https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/index.jsp)

- 통계자료의 수집 가능성과 활용 가능성을 검토하여 1) 모집단 확보가 가능한 분류항목인지, 2) 한국표준 산업분류와 연계가능한지, 3) 포괄범위가 적절한지 등을 검토하여 분류 항목을 조정함
- 콘텐츠산업 특수분류는 대분류를 '장르'로 구분하는데, 일부 분야의 경우 장르 간 중복 업종이 발견되고 있음. 예를 들어 출판 분야와 만화 분야는 제작 및 유통산업에서 상호 업종이 중복되며, 영화와 음악 분야도 유통업 및 배급업에서 상호 중복되는 경우가 다수임
- 이는 연계된 표준산업분류가 동일한 것에서 확인할 수 있는데, 이에 콘텐츠산업 특수분류는 각 분야별 정의와 산출품목을 명확하게 구분하여 모집단 중복을 최소화하라는 권고를 받고 있음
- 타 산업의 특수분류와의 중복되는 경우도 문제가 되는데, 콘텐츠산업 특수분류는 정보통신기술산업 특수분류과의 중복성이 문제로 제기된 바 있음. 그러나 이를 위해 양 특수분류의 표준산업분류와 연계된 산업분류 항목을 확인하고, 각 산업의 정의 및 산출물의 포괄범위를 확인하여 산업 간의 중첩을 최소화함
- 산업 간의 중복 문제는 또 다른 예에서도 발견되는데, 문화체육관광 일자리현황조사에서 인용하고 있는 '일자리 분류체계'에서도 산업간 중복의 문제가 발생하여 통계결과 산출의 한계점으로 제시되고 있음
 - 2020년 국가통계로 승인받은 문화체육관광 일자리현황조사는 산업별 일자리 현황을 시의성, 적시성 있게 산출하기 위해 2022년부터 분기조사를 시행하고 있으며, 반기별 자료를 공표하고 있음
 - 이 조사는 문화체육관광 분야 전반을 아우르는 산업 전체와 세부 산업(문화, 관광, 스포츠)별 통계를 산출하고 있는데, 상호 연관성을 가지는 산업인 만큼 산업간 중복되는 경우가 많으며 모집단이 중복되는 경우도 다수임
 - 이 조사는 각 산업별 특수분류(콘텐츠, 관광, 스포츠)를 적용하고 있는데, 각각의 산업 특성이 모두 반영되려면 광범위하게 형성된 특수분류가 적용되어야 하며 필연적으로 중복이 발생할 수밖에 없는 상황임
 - 그러나 이 조사는 이러한 한계를 극복하고자 별도로 일자리 산업분류와 모집단을 구축하여 상호배타성을 확보하고 있음. 이는 산업분류 및 통계 생산의 가장 중요한 요소 중 하나인 '배타성'을 적용한 통계 산출방법이지만 각 산업별 특성을 모두 담은 통계를 산출하기에는 제약사항이 발생할 수 있음
- 또한 분류체계 내에서 동일 계층의 구성항목 간에도 상호 배타성을 가져야 함. 이는 모든 분류 계층에서 수평적인 관계에 있는 업종은 중복되지 않는 독립적인 업종이어야 함을 의미함. 결과적으로 상위계층과 수직 관계에 있지 않은 모든 업종은 독립적이 됨
 - 즉 상위계층을 구성하는 업종 간의 독립성이 유지되고, 각 상위계층의 하위계층의 업종들도 독립적이면 최종적으로 최하위 계층의 업종들도 모두 독립성을 가지게 됨
- 산업분류체계 내에서 세부업종의 배타성이란 동일 계층 내에서 업종으로서의 독립성을 의미하는 것이며, 이는 실제 통계의 작성¹²⁾에서 완전한 독립성을 보장하는 것은 아니지만 분류체계 내에서의

12) 통계작성을 위한 실태조사에서는 동일 사업체가 여러 업종에서 사업을 영위하고 있을 경우, 부가가치액 또는 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 대표업종으로 집계함.

배타성의 원칙이 지켜지지 않으면 중복 집계로 인한 통계의 왜곡이 발생할 수 있기 때문임

〈표 2-6〉 특수분류에서의 ‘산업’에 대한 정의 기준

구분	내용
목적성	· 경제통계 작성을 위한 것으로 경제통계의 작성과 해석에 용이하게 정의되어야 함 · 조사의 목적이 진흥이나 지원이나에 따라 분류구성에 있어 차이가 발생
유사성	· 누구나 인정할 수 있는 다른 산업과 구별되는 분명한 특징이 있으며, 수요자들이 느끼는 산출물 간의 유사성이 있어야 함
배타성	· 타 산업과 분명하게 구별되고 결코 타 산업과 중첩되지 않아야 함
최종산출물	· 반드시 최종산출물(제품, 서비스)을 도출해야 함 · 최종산출물은 해당산업을 정의하고 범위를 설정하는 데 가장 차별되는 특징이어야 함 · 최종산출물 생산을 위해 경제활동을 해야 하는 업종만 포함

㉠ 동심원에 의한 분류법 : 핵심(Core)에서 주변부(Peripheral)로

- 특수분류는 해당 산업의 특징과 특수분류를 통해 얻고자 하는 결과물의 목적성에 따라서 다양한 분류방법이 활용되고 있는데, 가장 대표적으로 동심원에 의한 분류와 가치사슬에 의한 분류를 들 수가 있음
- 동심원 분류법은 광범위한 산업을 핵심산업(Core Industries)와 주변산업(Peripheral Industries)으로 구분하고, 그 산업의 중추가 되는 핵심산업으로부터 지원산업, 관련산업 등으로 확장하는 방식임
 - 특수분류에서 종종 활용되고 있는 분류법 중 하나로, 특정한 분야에서 핵심적인 역할을 담당하는 부분으로부터 관련성이 낮아지는 부문으로 확장해나가면서 차등을 두어 분류하는 방식임
 - 핵심 산업부터 관련 산업, 보조 산업까지 각 층위를 고려하여 다양한 경제 활동의 연결성과 영향력을 파악하고자 할 때에 매우 유용하게 활용되고 있음
 - 주로 산업분류에 속한 업종 간에 해당 산업에 기여하는 정도가 큰 차이가 있을 때 적용하는 개념임
- 동심원 분류체계의 장점은 첫째, 포괄적 분석이 가능함. 동심원 분류는 핵심 산업뿐만 아니라 관련 산업과 보조 산업까지 포함하여 경제 활동의 전체적인 영향력과 범위를 이해할 수 있게 함. 둘째, 서로 다른 산업 간의 상호작용과 연결성을 보여주므로 산업 간 시너지 효과를 분석하는 데 유용함. 셋째, 다양한 산업의 상호 의존성을 인식함으로써 보다 효과적인 산업 정책과 전략을 수립할 수 있다는 점에서 정책 수립에 유용함
- 반면에 가장 큰 단점은 핵심 산업과 관련 산업, 보조 산업 간의 경계가 모호할 수 있어 분류가 어려울 수 있으며, 시장과 기술의 빠른 변화에 따라 산업의 역할과 중요성이 변할 수 있으나, 동심원 분류는 이러한 변화를 즉각적으로 반영하기 쉽지 않음
- 동심원 분류의 대표적인 사례는 특수분류로 지정된 저작권산업 특수분류와 관광산업 특수분류임. 저작권산업 분류와 관광산업 분류는 모두 대분류에서 핵심산업에서부터 상호의존산업, 부분산업, 지원산업으로 확산하는 동심원 분류를 채택함

- 저작권산업은 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization, WIPO)의 「저작권기반산업의 경제적기여도 조사 가이드」를 근거로 저작권산업의 정책수립에 필요한 분류체계를 수립하기 위하여 작성된 분류이므로 저작권 기반산업에 기여하는 정도나 파급효과의 정도에 따라 포괄범위에 따른 4개의 대분류를 설정함¹³⁾
- 저작권산업 특수분류는 WIPO의 지침을 참고하여 작성된 것으로 해외와 비슷한 분류 기준을 가진다는 측면에서 해외의 저작권 산업과 우리나라 간의 국가 간 비교가 가능하다는 장점이 있음¹⁴⁾
- ‘핵심 저작권산업’은 저작권에 전적으로 기여하며, 저작권과의 관련성이 가장 높은 산업으로 구성되어 있으며, ‘상호의존 저작권산업’은 저작물을 창작하거나 이용, 유통하기 위해 사용되는 필수 도구 및 기기에 관한 산업으로 저작권 기반을 지원하기 위해 동반 성장하는 분야임. 기술 변화에 따른 저작권 활성화 정책 대상이 되는 업종의 집합이 이에 해당됨¹⁵⁾. 또한 산업 활동의 일부가 저작권 대상물과 관련된 산업인 경우에는 ‘부분 저작권산업’, 활동의 일부만이 저작권 대상물의 인프라 구축에 해당하는 경우 ‘저작권 지원 산업’으로 나누어짐

〈표 2-7〉 저작권산업 특수분류의 4개 포괄영역

포괄영역	내용
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 관여하는 산업
저작권 지원 산업 (non-dedicated support industries)	활동의 일부만이 작품 및 기타 보호대상물의 방송, 통신, 판매 및 유통에 기여하는 산업으로 그 활동이 핵심 저작권산업에 포함되지 않는 산업

- 저작권산업처럼 핵심과 그 외 관련(상호의존, 부분, 지원)산업으로 분류체계가 구분된 경우는 핵심 산업과 이를 기반으로 산업에 파급효과를 일으키고 부가가치를 통해 경제적 가치를 일으키는 그 외 산업들까지 총체적으로 산출하기 위한 목적을 가지고 분류하는 것임
 - 이렇게 조사할 경우 핵심 산업과 다른 산업 간의 관계를 이해함은 물론 다른 산업이 저작권산업에 기여하는 정도에 따라 구분하여 조사할 수 있어, 더 많은 정보량을 가진 조사가 수행될 수 있음
 - 그러나 이는 핵심과 관련 산업이 어느 정도는 분명하게 구분될 수 있을 경우에 해당되며, 그렇지 않은 경우 산업조사가 다소 복잡하게 진행될 수 있음. 이러한 핵심과 관련에 대한 산업 구분이 교과서와 같이 정의되고 명시되어 있지 않으며, 산업의 특성에 맞게 조작적으로 정의해야 함. 이해관계에 따라 관련 산업의 범위를 다르게 해석하는 경우도 많은데, 이에 따라 조사의 신뢰성에 대한 문제가 제기될 수 있음

13) 양혜원, 전진영(2021), pp51-52

14) 양혜원, 전진영(2021), p59.

15) 양혜원, 전진영(2021), p61.

- 이와 같은 저작권산업의 포괄범위는 관광산업에서도 동일하게 적용하고 있으나 관광산업은 서비스 산업이 주 핵심이며 산업 활동의 목적과 구조가 다르다는 점으로 이후 핵심과 관련 산업으로 단순 이원화하여 구분하려는 개정방안을 고려하고 있음

④ 가치사슬에 의한 분류법 : 통합적·전략적 접근

- 과거에는 특수분류에서 산업의 범위를 설정함에 있어 해당하는 업종이 산출하는 최종산출물의 특징에 따라 개념을 차등화할 때 ‘전방산업’과 ‘후방산업’으로 구분하기도 하였음
 - 전방산업과 후방산업의 해당 산업의 가치사슬의 흐름에서 최종산출물이 어디에 위치하느냐에 따라 구분하는 개념임
 - 전방산업은 최종소비자가 주로 접하게 되는 산출물을 생산해내는 사업체로, 소비자가 만나는 최종생산물인 스마트폰, PC, 노트북, 자동차 등의 상품을 생산해내는 전자업체 등의 업종을 가리킴
 - 반면 후방산업은 이러한 소비자가 만나는 최종생산물의 제작을 위해 필요한 ‘소재’를 만드는 업종임. 전자산업의 경우 전자제품에 들어가는 반도체나 부품 등을 생산하는 업체가 후방산업이 됨
- 그러나 전방산업과 후방산업의 개념은 산업화시기에 하나의 사업체가 하나의 제조업 제품만을 생산할 때 적용할 수 있던 개념임. 산업화시기에는 전방산업과 후방산업에서 활동하는 사업체가 명확히 갈렸으나, 현대에는 전방과 후방산업에 동시에 활동하는 사업체들이 증가하고 있음
 - 산업이 복잡해지고 기술력이 발전하면서 하나의 사업체가 여러 개의 제조 제품을 생산하는 경향이 있고, 산업 간의 융복합이 활발해지면서 이러한 개념은 의미를 가지기 어려움
 - 예전에는 제조업의 최종산출물을 만들기 위해 중간재를 다른 사업체에서 구매하였는데, 최근에는 중간재로 직접 생산하는 사업체들이 늘어나면서 사업체 단위로 전방과 후방을 구분하는 의미가 없어지게 됨
- 전방산업과 후방산업은 과거 제조업 중심의 성장을 추구하던 때에 제시된 개념으로, 현재는 ‘가치사슬(value chain)’의 개념으로 발전하고 있음
 - 가치사슬(value chain)의 개념은 0에서 최종산출물이 최종소비자에게 전달되기까지 개입하는 업종들을 ‘단계별’로 나열하고, 이에 따라 분류를 하는 것임
 - 각각의 업종이 산출하는 제품 또는 서비스에 따라 분류하거나 서비스 제공 대상자에 따라 구분하여 분류하는 등 종합적으로 판단하여 업계의 특성에 맞게 체계화하고 있음
- 가치사슬(value chain)은 특수분류에서 산업의 범위를 설정함에 있어 가장 많이 활용되는 분류법 중 하나로 투입과 산출로 이루어지는 일련의 가치를 창출하는 생산과정(production process)으로 특정한 산업을 분류하는 방식임
 - 가치사슬에 의한 분류법은 ‘원료 → 부품 → 제품 → 유통 → 관련 서비스’ 등의 과정으로 가치가 이전되는 후방산업에서 전방산업으로의 연결 관계에 따른 분류 방식임
 - 이러한 접근법은 해당 산업 전체 과정을 이해하고, 각 단계에서의 가치창출 역량을 파악하는 데 유용하며, 공급망의 최적화나 각 단계에서의 비효율 개선, 전체 가치사슬을 고려한 전략 및 정책

수립에 유용할 수 있다는 장점이 있음

- 동심원 분류와 가치사슬 분류법 중 특수분류 체계의 구축에 있어서 어떤 접근 방법이 더 나은 대안이라는 평가는 할 수 없으며, 분류 대상 산업의 특성과 분류체계의 목적에 따라서 선택할 수 있는 것임. 실제 하나의 특수분류에 있어서도 분류의 방식은 혼합해서 사용되는 경우도 많음
 - 앞서 동심원 분류체계의 대표적인 사례로 든 저작권산업 분류에서 대분류는 동심원 방식에 의해서 분류하고 있지만, 중분류에서 어떤 업종(예, 101. 출판 및 문학)은 ‘창작 → 출판 → 인쇄 → 유통 → 관련 서비스’로 이어지는 가치사슬을 따라 소분류하고 있으며, 다른 장르의 업종에서는 다른 방식을 따르고 있음
- 따라서 특수분류체계를 구축할 때 해당산업의 특성과 생태계 구조 등을 고려하여 그 산업을 체계적으로 구성할 수 있고, 통계를 작성함에 있어서 실무적으로 가능성이 높은 방법론을 선택하는 것이 바람직함

㉠ 통계단위의 산업결정¹⁶⁾

- 이외에도 좀 더 정량적인 방식의 산업 구분 기준이 있는데, 바로 부가가치액 또는 산출액의 규모에 따라 결정하는 방식임
 - 그러나 아래 서술한 경우는 모두 이를 판단하는 근거가 되는 충분한 정량 데이터가 있을 때 가능한 분류법으로 아직 관련 정량 데이터가 없는 예술산업에 적용은 어려움
- 생산단위(기업체, 사업체)의 산업 활동은 주된 산업 활동, 부차적 산업 활동 및 보조적 활동이 결합되어 복합적으로 이루어짐
 - ‘주된 산업 활동’이란 산업 활동이 복합 형태로 이루어질 경우 생산된 재화 또는 제공된 서비스 중에서 부가가치(액)가 가장 큰 활동을 말하며, ‘부차적 산업 활동’은 주된 산업 활동 이외의 재화 생산 및 서비스 제공 활동을 말함. 이러한 주된 활동과 부차적 활동은 ‘보조 활동’의 지원 없이는 수행될 수 없는데, 보조 활동에는 회계, 창고, 운송, 구매, 판매 촉진, 수리 서비스 등이 포함됨
 - 경제활동에 따라 단위 분류를 결정하기 위한 기본 개념인 ‘부가가치’는 산출물과 중간소비 간의 차이로 정의되며 국내총생산(GDP)에 대한 각 경제단위의 기여 수준을 측정하는 방법으로 사용됨. 보조 활동은 모 생산단위에서 사용되는 비내구재 또는 서비스를 제공하는 활동으로서 생산활동을 지원해 주기 위하여 존재함.
 - 생산활동과 보조활동이 별개의 독립된 장소에서 이루어질 경우 지역 통계작성을 위하여 보조단위에 관한 정보를 별도로 수집할 수 있음
- 산업을 결정하는 방법은 ‘부가가치액’이 가장 최우선이나 그 이후 원칙은 다음과 같음
 - 산업을 사업체 또는 기업체가 수행하는 주된 산업 활동(판매 또는 제공하는 재화 및 서비스)의 특성에 따라 결정되며 이러한 주된 산업 활동은 산출물(재화 또는 서비스)에 대한 ‘부가가치(액)’의 크기에 따라 결정되어야 하나, 부가가치(액) 측정이 어려운 경우에는 ‘산출액’에 의하여 결정함

16) 출처: 통계청, 한국표준산업분류 제10차 개정 분류 해설서(2017)

- 상기의 원칙에 따라 결정하는 것이 적합하지 않을 경우에는 그 해당 활동의 종업원 수 및 노동시간, 임금 및 급여액 또는 설비의 정도에 의하여 결정하기도 함
- ‘계절에 따라 정기적으로 산업을 달리하는 사업체’의 경우에는 조사시점에서 경영하는 사업과는 관계없이 조사대상 기간 중 산출액이 많았던 활동에 의하여 분류됨
- 휴업 중 또는 자산을 청산중인 사업체의 산업은 영업 중 또는 청산을 시작하기 이전의 산업 활동에 의하여 결정하며, 설립 중인 사업체는 개시하는 산업 활동에 따라 결정함
- 단일사업체의 보조단위는 그 사업체의 일개 부서로 포함하며, 여러 사업체를 관리하는 중앙 보조단위(본부, 본사 등)는 별도의 사업체로 처리함
- 정량적 데이터로 산업분류를 적용하는 방법
 - 생산단위는 산출물뿐만 아니라 투입물과 생산 공정 등을 함께 고려하여 그들의 활동을 가장 정확하게 설명된 항목으로 분류해야 하며, 복합적인 활동단위는 우선적으로 최상급 분류단계(대분류)를 정확히 결정하고, 순차적으로 그 이하 세부 단계 항목을 결정해야 함. 산업 활동이 결합되어 있는 경우에는 그 활동단위의 주된 활동에 따라 분류함
 - 자기가 직접 실질적인 생산 활동은 하지 않고, 다른 계약업자에 의뢰하여 재화 또는 서비스를 자기계정으로 생산하게 하고, 이를 자기명의로 자기 책임 아래 판매하는 단위는 이들 재화나 서비스 자체를 직접 생산하는 단위와 동일한 산업으로 분류해야 함
 - 동일 단위에서 제조한 재화의 소매활동은 별개 활동으로 분류하지 않고 제조활동으로 분류되어야 함. 그러나 자기가 생산한 재화와 구입한 재화를 함께 판매한다면 그 주된 활동에 따라 분류함
 - 생산단위의 소유 형태, 법적 조직 유형 또는 운영 방식은 산업분류에 영향을 미치지 않으며 이런 기준은 경제활동 자체의 특징과 관련이 없음. 즉, 동일 산업 활동에 종사하는 경우, 법인, 개인사업자 또는 정부기업, 외국계 기업 등인지 관계없이 동일한 산업으로 분류함. 공식적 생산물과 비공식적 생산물, 합법적 생산물과 불법적인 생산물을 달리 분류하지 않음

㊤ **산업조사의 목적에 따른 산업분류 방향 : 진흥? vs. 지원?**

- 앞서 언급한 바와 같이 산업조사는 경제활동을 하는 사업체의 기본 현황(사업체수, 종사자수, 매출액 등)의 규모를 파악하여, 향후 산업의 진흥 또는 지원을 위한 정책수립의 기초자료로 활용하는 것이 기본적인 목적임
 - 이러한 산업의 분류체계를 작성하는 것은 해당 산업의 정의를 광의적 또는 협의적으로 포괄할지, 산업조사의 통계를 작성하기 위해 어떤 기준으로 산업을 유형화할지가 가장 중요한 이슈임
- 산업조사는 매해 지속 성장하고 있는 산업의 규모를 정확히 파악하기 위한 기본 현황 통계의 축적을 통해 시계열 통계를 활용하여 해당 ‘산업의 진흥’을 도모하고자 하는 1차 목적이 있고, 잠재적 부가가치가 큰 산업을 위해 ‘제도적·정책적 지원’이 필요한 부분을 알기 위해 사업체실태를 파악하기 위한 2차 목적이 있음
 - 전자와 같이 산업의 단계적 진흥을 위한 목적이라면, 핵심적인 산업분야와 영향을 미칠 수 있는 그 외 분야가 어떻게 유기적으로 산업 활동을 하고 있는지 산업의 구조를 보여줄 수 있는 산업조사와

그에 맞는 분류가 필요함

- 후자와 같이 성장하는 시장의 중요성과 잠재적 경제적 가치는 충분히 있으나 산업의 구조를 충분히 갖추지 못해 정부의 예산 지원과 법적 지원이 필요한 산업의 경우는 산업조사 수행 시, 산업 활동 과정에서 어려운 점이나 경영의 애로사항을 파악하는 것이 더 중요함. 그러므로 산업분류 구축 시 핵심적인 산업분야는 물론 시장의 규모가 미미하지만 제도적 지원이 필요한 산업까지 모두 포괄한 영역이 분류체계 내 포함되어야 함
- 물론 두 가지 목적을 모두 충족시키는 산업분류가 가장 최적의 방안이고, 실제 산업조사를 통해 두 가지 목적을 모두 충족시키는 조사로 진행되는 경우가 있음. 대표적인 예가 법적 기준에 근거한 산업분류를 적용한 ‘관광산업조사’와 ‘공예산업 실태조사’가 있음.
 - 관광산업조사는 관광산업 특수분류가 있음에도 불구하고 「관광산업진흥법」에 등록된 사업체 중심으로 정책지원 및 수립이 되는 경향이 있어, 「관광산업진흥법」상 ‘업종분류’와 관광산업 특수분류의 ‘핵심관광산업분류’에 해당하는 2가지 통계를 산출하고 있음
 - 전자의 경우는 ‘사업체 실태조사’라고 하는데 모집단이 명확하여 정확한 정책지원 대상을 규정할 수 있고 어떠한 제도적·정책적 지원을 제공할 수 있을지 파악할 수 있지만, 관광산업의 포괄적인 전체 규모를 파악하기에는 미흡하다는 한계점이 있음. 반면 후자의 경우 ‘산업조사’로 산업의 규모, 부가가치 등에 대한 정확한 파악이 가능함
 - 한편 공예산업실태조사는 「공예문화산업진흥법」을 근거로 3년 주기의 법정조사로 산업 규모 파악 및 경영활동상 애로사항을 파악하기 위해 산업조사와 사업체 실태조사를 함께 실시하고 있는데, 소상공인이 많은 산업의 특성상 분류체계와 모집단 구축이 어려워 실제 산업규모 파악에 어려움이 있음. 실태조사 문항을 함께 조사할 경우 산업 활동의 기본현황과 혼재되어 문항수가 많아지고 응답시간이 길어져 사업체 응답 거절율이 증가한다는 부분도 단점임
- 즉 ‘산업조사’는 사업체수, 종사자수, 매출액 등 기초통계를 산출하는 모집단을 확인하는 조사로 이 경우 각각의 사업체가 어느 정도의 규모를 가지는 것이 필요하며, 특수분류도 각 분류의 규모에 따라 포괄 여부를 결정함
- 반면 ‘사업체 실태조사’는 사업체 기초통계를 포함하여 사업을 운영하면서 겪는 다양한 애로사항, 정부 정책 평가 등을 다양하게 질문하는 조사로서 실제 정책 활용을 위한 문항이 다수 포함되어 있음
 - 특히 소상공인을 위한 조사의 경우 이러한 조사가 많으며 특수분류 또한 규모와 상관없이 다양하게 포괄 가능함
- 산업조사는 일반적으로 해당 산업의 진흥을 위해 규모와 현황을 파악하기 위한 것이고, 사업체 실태조사는 정책지원을 위한 것임. 이들 모두 특수분류를 활용하는데, 특수분류를 활용해 도출하고자 하는 조사가 무엇이나, 즉 조사의 목적이 진흥이나 정책지원이나에 따라 분류구성에 있어 차이가 발생할 수 있음
 - 조사의 목적이 ‘산업조사’에 있다면 조사의 대상이 되는 각각의 분류(중분류 또는 소분류) 통계조사가

가능한 어느 정도 이상의 규모가 있어야 하므로, 해당 업종의 규모가 매우 작은 경우 조사대상에서 제외됨. 이 경우 특수분류의 체계는 상대적으로 간략해지고 단순해짐

- 반면 조사의 목적이 '사업체 실태조사'에 있다면, 정책지원에 목적이 있으므로 소상공인들도 포괄하므로 상대적으로 분류체계가 확장될 필요가 있음. 그러나 이 경우에도 조사대상이 되는 각각의 분류가 최소한의 통계조사가 가능한 수준으로는 존재해야 함
- 이와 같이 특수분류를 활용해 향후 도출하고자 하는 경제통계의 종류와 목적에 따라 특수분류의 구성을 고려할 필요가 있으며, 이에 따라 데이터를 어떻게 생성하고 활용할 지를 고민하는 것도 필요함

2. 특수분류에서 계층분류의 기준

㉠ 계층분류(대분류, 중분류, 소분류)의 기준

- 계층분류는 산업분류에 있어서 분류의 계층(hierarchical classification)과 수준(level)을 의미하는데, 적절하게 구분된 계층분류는 분류체계의 완성도에 중요한 영향을 미치고 있음
 - 유엔 표준산업분류(UN Standard Industrial Classification, ISIC)에서 계층분류는 산업을 여러 계층으로 세분화하여 분류하는데, 각 레벨은 상위 계층에서 하위 계층으로 갈수록 더 세부적인 범위까지 다양한 산업 활동을 상세하게 나타냄
 - 예를 들어 상위 레벨은 광범위한 산업 그룹을 포함하고, 하위 레벨로 갈수록 더 세부적인 산업 분야로 구분함. 이러한 계층적 접근 방식은 경제 활동을 보다 명확하고 체계적으로 분류하고 이해하는 데 일조함
- 그러나 모든 업종이 상위레벨에서 하위레벨에 이르기까지 반드시 세분해야 하는 것은 아니며, 이는 해당 산업 업종 그룹의 범위와 특성에 따라서 결정될 수 있음
 - 특정 업종 내에 다양하고 많은 세부 업종이 존재하는 경우, 상위분류에서 하위분류로 내려가면서 각 레벨에 따른 분류의 세부적인 원칙이 일관성 있게 적용될 수 있음
- 계층 분류와 개별 산업의 정의와 관련하여 한국표준산업분류에서는 다음과 같은 중요한 세 가지 기준을 제시하고 있음.¹⁷⁾
 - 첫째, 사업체가 생산한 최종산출물(재화 및 서비스)의 특성에 따른 분류임. 최종산출물의 물리적 구성이나 가공 단계, 산출물의 수요처나 기능 및 용도에 따라 분류할 수 있음
 - 둘째, 생산활동에 필요한 원재료, 생산 공정, 생산기술 및 시설 등 투입물의 특성을 고려한 분류임
 - 셋째, 생산활동의 일반적인 결합 형태를 고려하여 분류함
- 한국표준산업분류에서 제시하고 있는 산업 업종 분류 기준은 모든 계층분류에서 적용되는 중요한 원칙이며, 이는 특수산업분류에도 적용될 수 있는 범용적인 산업 분류 기준이 될 수 있음
- 특수분류의 목적에 따라 다른 분류 원칙이 적용될 수 있으나 원칙적으로 산업분류는 일관성을 유지하고, 통계의 호환성 등을 위해서는 한국표준산업분류의 기준을 우선적으로 고려하는 것이 바람직할 것임

㉡ 특수분류에서의 대분류 기준

- 대분류는 특정한 산업분류에서 가장 상위의 분류로 주변 다른 산업과의 명확한 차별성이 있는 분류이며, 각 하위분류 계층 간 중복의 여지가 없는 분류로 이루어져야 함
- 대분류의 분류 기준에 대해서는 통일된 기준은 없으나, 보통 대분류는 해당 산업 내에서 가장 보편적으로 인식하는 큰 영역으로 구분하는 것이 일반적임

17) 한국표준산업분류 제10차 개정 분류 해설서, pp.14-15.

- 특수분류의 경우 대부분 특정한 산업의 이해, 정책적 육성 등의 목적지향적인 분류체계이기 때문에, 개별 산업의 특성을 가장 잘 반영할 수 있는 형태로 대분류를 구분하는 것이 일반적임
- 따라서 일반적으로 대분류는 해당 산업의 근거법령 등에 명기하는 법적 영역이나, 산업의 대표적인 기능이나 유형, 가치사슬의 흐름, 산출물(재화 및 서비스)의 용도 등 다양한 분류기준을 중심으로 구분함
- 이처럼 특수분류는 분야의 특수성을 인정하고 유연하게 적용하고자 하기 때문에, 대분류를 나누는 기준에는 일정한 원칙은 없으며, 산업마다 누구나 이해할 수 있는 가장 일반적이고 보편적인 인식의 큰 영역을 적용하고 있음
- 여러 산업별 사례를 대분류 기준으로 살펴보자면, 저작권산업은 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization, WIPO)의 「저작권기반산업의 경제적기여도 조사 가이드」를 근거로 저작권산업의 정책수립에 필요한 분류체계를 수립하기 위하여 작성된 분류임
 - 여기에서 권장하는 분류법을 차용하였는데, 저작권기반산업에 기여하는 정도나 파급효과 정도에 따라 포괄범위에 따른 4개의 대분류를 설정함(〈표 2-7〉 참고)
- 예술 산업과 가장 비슷한 특성이 있는 콘텐츠산업의 경우 업계의 가장 보편적인 영역 구분인 ‘장르(출판, 음악, 영화 등)’를 기준으로 하여 제정 당시(2010년) 8개의 대분류로 구분하였고, 이후 콘텐츠산업 범위의 확대에 따라 2012년 12개의 대분류로 개정함. 개정한 분류 역시 대분류에 장르를 배치함
 - 이는 「문화산업기본 진흥법」 등 관련 법령의 정의에 명시한 것에서 차용한 것으로 관련 법령에는 문화산업에 해당하는 장르를 명시하고 있음¹⁸⁾

〈표 2-8〉 콘텐츠산업 특수분류의 대분류 변화

대분류(2010년)	대분류(2012년)
출판산업	출판산업
	만화산업
음악, 영화·비디오, 애니메이션 산업	음악산업
	영화산업
	애니메이션산업
게임산업	게임산업
방송산업	방송산업
광고산업	광고산업
캐릭터산업	캐릭터산업
정보서비스산업	지식정보산업
-	콘텐츠솔루션산업
공연산업	공연산업

18) 한국콘텐츠진흥원 (2014) 2013 콘텐츠산업 통계 조사.

- 또 다른 예로 디자인산업의 경우 국내외 자료와 학제분류 등 다양한 자료를 참고하여 디자인 용어를 수집하고 국내 실정을 고려하여, ‘디자인의 용도’에 따라 8개의 분야(제품, 시각, 공간, 서비스 등)로 도출함

〈표 2-9〉 디자인산업 특수분류의 대분류 및 포괄범위

포괄영역	내용
제품디자인	전기 전자 제품디자인, 다목적 기계 및 공구 디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인, 제조업 회사본부 디자인, 기타 제품디자인
시각디자인	편집디자인, 식.의약품 패키지디자인, 비식.의약품 패키지디자인, 광고디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인
디지털/멀티미디어디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인
공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 조경 및 레저공간디자인, 리모델링디자인, 건설환경디자인, 토목환경디자인, 기타 인테리어 디자인
패션/텍스타일 디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인
서비스/경험디자인	서비스디자인, 인터렉션디자인, 기타 서비스/경험디자인
산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예
디자인인프라 (디자인기반기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스

- 앞서 살펴본 사회서비스산업의 경우 ‘사회서비스의 제공유형(돌봄, 상담 및 재활, 건강지원, 교육 등)’에 따라 8개로 분류하되, 다양한 사회서비스를 동시에 제공하는 사업체의 경우 ‘종합 사회서비스업’으로 분류하기도 함(〈표 2-3〉 참고)

④ 특수분류에서 중분류와 소분류의 분류기준

- 대분류가 이와 같이 해당 산업에서 가장 보편적으로 인지하는 큰 영역 구분을 적용하는 반면, 중분류는 산업의 ‘가치사슬 활동’을 따른 분류기준으로 적용하는 경우가 많음
 - 예를 들어 위에 언급한 콘텐츠산업 특수분류의 경우 대분류는 장르를 적용했지만, 중분류는 해당 장르의 가치사슬의 흐름을 적용해서 분류하였음. 아래 〈표 2-10〉에서 보는 바와 같이 출판산업 하위의 중분류는 가치사슬의 흐름에 따라 출판업, 인쇄업, 출판도소매업, 온라인출판유통업, 출판임대업으로 구분함. 출판물이 처음 생산되는 단계부터 최종소비자에게 제공되는 단계까지를 흐름에 따라 분류한 것임

〈표 2-10〉 콘텐츠산업 특수분류 중 출판산업의 대중소분류

대분류	중분류	소분류
출판산업	출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)
		교과서 및 학습 서적 출판업
		신문 발행업
		잡지 및 정기 간행물 발행업
		정기 광고 간행물 발행업
		기타 인쇄물 출판업

대분류	중분류	소분류
	인쇄업	인쇄업
	출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업
		서적 및 잡지류 소매업
		계약배달 판매업(신문배달판매)
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업
		인터넷/모바일 전자출판서비스업
		인터넷서점(만화제외)
	출판임대업	서적 임대업(만화제외)

- 이러한 가치사슬에 따른 중분류의 장점은 상위 분류의 특성을 반영하면서도 명백한 영역 구분이 가능하다는 것임
 - 예를 들면, 출판업은 출판기획, 조판 등 콘텐츠의 제작을 담당하지만, 이를 책자로 생산하는 것은 인쇄업이 담당함. 그리고 도서 유통은 도매상과 소매상이 담당함. 그리고 만들어진 책은 판매도 되지만, 대여서비스도 하게 됨. 여기서 기술진보에 의한 새로운 영역이 생기는데 바로 전자책 출판과 전자책의 유통구조가 만들어진
 - 이러한 모든 내용은 출판산업의 특성을 반영하면서도 출판산업에서 최종산출물이 나오기까지 어떤 가치사슬의 과정을 거치는지 알 수 있게 하여 해당 산업을 체계적으로 이해할 수 있도록 함
- 소분류의 경우에는 각각의 중분류에서 생산하는 ‘최종산출물의 유사성’이 기준이 되는 경우가 많음
 - 앞서 산업분류에서의 산업의 범위를 규정하는 데에 있어 특정 산업과 다른 산업을 구분하는 가장 큰 특징은 해당 산업에서 경제활동을 통해 생산해내는 ‘최종산출물의 특징’이라고 밝힌 바 있음. 유사한 특징을 가진 최종산출물을 생산해내는 주체들이 모여 해당 산업을 구성하는 것이고 이를 체계적으로 분류한 것이 산업분류라고 할 수 있음
 - 이와 같이 최종산출물은 해당 산업의 특징을 파악하는 데 매우 중요한 판단 기준인데, 큰 틀에서는 유사성을 가진 최종산출물을 동일한 소분류로 구분하여 이질적인 최종산출물을 가진 다른 항목들과 구분하고자 함
 - 예를 들어 <표 2-10>과 같이 출판업에서 생산하는 여러 인쇄물이 있으나 일반 서적과 잡지 및 정기간행물은 그 성격이 매우 다른 제품이라고 할 수 있음. 또한 인터넷/모바일 전자출판제작업과 인터넷서점(만화 제외)은 ‘온라인 출판·유통’이라는 틀에서는 결을 같이하나, 제공하는 서비스의 성격이 다르므로 구분이 필요함
- 이와 같이 소분류는 최종적으로 소비자(수요자)에게 제공되는 제품 및 서비스의 유형에 의해 분류하고 있음
 - 최종산출물이 유무형의 재화인지 무형의 서비스인지, 또는 재화의 성격이 어떤 형태를 띠고 있는지 상하위 분류 층위간의 특성을 고려하여 분류기준으로 적용함

- 또는 사회적 변화로 인해 확대된 소비자에게 제공되는 산출물의 서비스 방식에 따라 오프라인과 온라인/모바일과 같은 방식과 경로를 분류기준으로 활용하기도 함

㉠ 특수분류의 구조 및 코드체계

- 산업특수분류의 구조 및 코드 체계는 한국표준산업분류의 분류기준 및 원칙을 기본으로 하고 있으나 산업유형의 세분화에 따라 다르게 구성할 수 있음
 - 산업분류의 구조는 일반적으로 1) 알파벳 문자 + 아라비아 숫자, 2) 아라비아 숫자 결합(중간표시 기호 있음) 3) 아라비아 숫자 결합(중간표시 기호 없음) 으로 구성되며, 산업별 세분화에 따라 3자리수에서 최대 8자리수까지 구성한 경우도 있음. 한국표준산업분류는 대-중-소-세-세세분류까지 최대 5자리수로임
 - 산업특수분류는 제 10차 개정 한국표준산업분류를 기본체계로 연계하였으나, 산업별 특성을 고려하여 각 단계 항목을 분할, 통합 또는 재그룹화하여 독자적으로 분류 항목과 분류 부호를 설정함
 - 중분류 이하 모든 산업분류의 분류의 끝자리 숫자는 “0”에서 시작하여 “9”에서 끝나도록 하였으며 “9”는 기타 항목을 의미하며 앞에서 명확하게 분류되어 남아 있는 활동이 없는 경우에는 “9” 기타 항목이 필요 없는 경우도 있음. 또한 각 분류 단계에서 더 이상 하위분류가 세분되지 않을 때는 “0”을 사용함



제3장

2021 문화예술산업 특수분류(안)의 특징 및 한계 분석



제1절 | 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 개요 및 특징



- 예술분야의 특수분류는 아직 제정은 되지 않았으나, 2021년과 2022년에 관련 연구가 진행되어 각각 특수분류(안)이 제시된 바 있음. 두 연구는 광범위한 문헌연구와 시범조사를 통해 특수분류(안)을 제시하였고, 예술분야의 전반적인 구성과 구조, 그리고 새로운 변화를 잘 반영하고 있음
- 그러나 ‘산업분류’라는 특수한 목적의 관점에서 볼 때, 다소 개선해야 할 요소가 있는 상황임. 산업분류에서 가리키는 산업의 범주 설정과 분류 체계의 개발은 산업조사나 경제활동의 현황 파악 등과 같은 특정한 목적성을 가지므로, 일반적인 정책지원을 위한 예술분야에 대한 정의 및 범위의와는 다른 관점에서 평가될 필요가 있음
- 이에 제3장과 제4장에서는 앞서 제2장에서 살펴본 산업분류의 산업에 대한 범위 설정의 경향과 대·중·소분류의 구분 원칙에 따라, 선행 연구된 2021년과 2022년의 예술분야에 대한 특수분류(안)을 분석하고 성과와 한계를 고찰해보고자 함

1. 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 개요

- ‘2021 문화예술산업 특수분류(안)’은 한국문화관광연구원이 2021년 아직 특수분류체계가 제정되지 않은 문화예술산업 분야를 위해 개발한 것으로 공연예술, 시각예술, 문학을 중심으로 문화예술 분야를 구성하는 주요 및 관련 산업 분야를 폭넓게 다루며 체계를 구성함
- 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」는 문화예술산업의 정의와 범주 설정을 위해 매우 다양한 해외의 문헌을 검토하고 적용함. 특히 UN, UNESCO, EU, OECD 등 국제기구의 문화예술산업 분류체계 및 미국, 영국, 캐나다의 문화예술산업 분류체계의 구성과 범주를 분석하고 이를 바탕으로 우리나라 문화예술산업의 특수분류(안)을 개발하고자 하였음
- 이 연구는 이러한 문헌검토 결과를 토대로 특수분류를 위한 ‘문화예술산업’을 정의하였는데, “문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 구체화하거나 전달하는 특성, 용도, 목적을 갖는 문화예술활동(activities) 및 그 결과물(arts works), 상품(goods), 서비스(services)를 생산·유통하는 산업¹⁹⁾”이라 함
- 또한 문화예술산업을 핵심문화예술산업과 문화예술 관련산업으로 크게 나누고, 하위에 대분류, 중분류, 소분류를 구분하여 배치함
 - 대분류, 중분류, 소분류를 구분하는 데에 있어서는 대분류는 주요영역(장르), 중분류는 기능, 소분류는 활동, 상품, 서비스로 구분하여 구조를 구성함

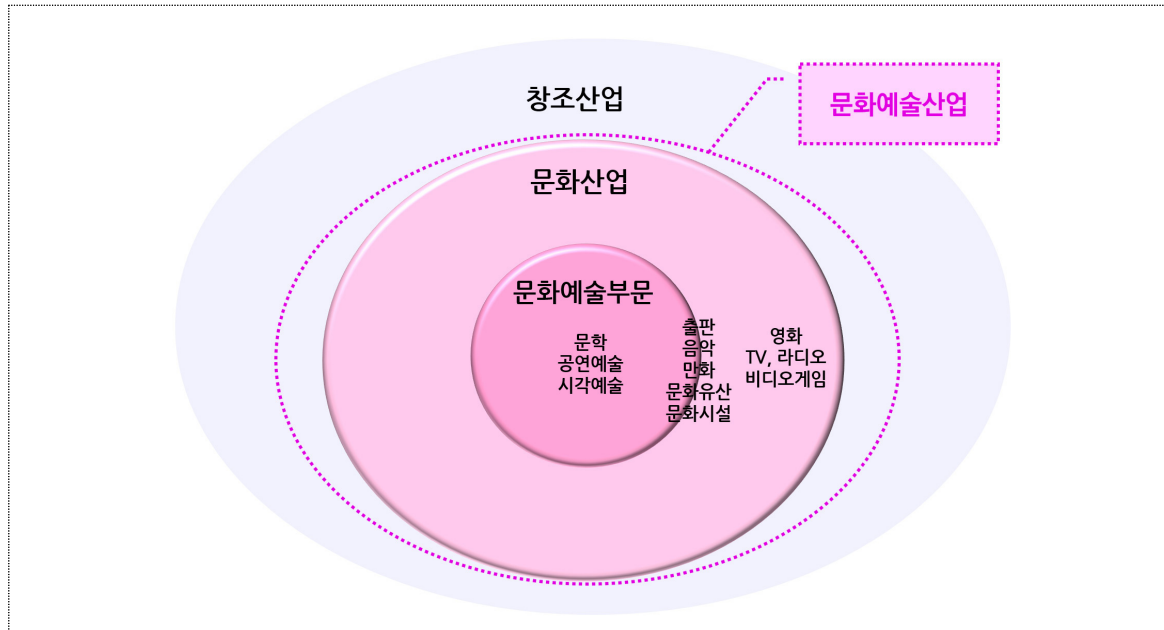
19) 양혜원·전진영(2021). 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구. 한국문화관광연구원. p.153.

2. 문화예술산업 특수분류(안)의 산업범위 설정의 특징

㉠ 문화예술 및 문화산업 분야를 폭넓게 포괄하는 범위 설정

- ‘문화적 표현(cultural expressions)’과 관련한 모든 산업으로의 설정
 - 문화예술산업 특수분류(안)은 ‘문화예술산업’을 정의함에 있어 UNESCO의 문화산업에 대한 정의를 준용해 ‘문화적 표현(cultural expressions)’과 관련한 모든 활동 및 결과물, 그리고 이와 관련한 산업으로 설정하고 있음
 - UNESCO는 문화적 표현은 상업적 가치와 관계없이 예술적, 미학적, 상징적, 영적 가치를 표현하는 모든 활동을 가리키는데, 이에 따르면 문화예술산업은 인간의 심미적, 정신적, 문화적 모든 활동과 관련한 가치사슬 전반을 모두 포괄한다고 할 수 있음
- 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」는 해외의 다양한 문헌을 고찰하고 해외에서 정의하는 문화와 예술의 정의와 범위 설정을 충실히 반영하고자 하였음
 - 특히 스로스비(Throsby)의 동심원 모델을 차용하여 가장 핵심적인 부문은 ‘문화예술부문’으로 중심에 위치하고, 이를 포괄하면서 확장된 개념인 ‘문화산업’, 그리고 문화산업을 포괄하면서 확장된 개념인 ‘창조산업’으로 구성된 개념을 적용하고 있음 (문화예술부문⊂문화산업⊂창조산업)
- 이러한 개념을 적용해 2021년 연구는 문화예술산업을 정의함에 있어 문화예술부문을 포함한 ‘문화산업’ 전체와 ‘창조산업’ 일부를 문화예술산업의 범위로 규정하는데, 이는 EU가 주장한 문화산업이 “상업적 가치와 관계없이 문화적 표현을 내포하거나 전달하는 특정한 속성, 이용 또는 목적을 갖는 상품이나 서비스를 생산하고 유통하는 산업²⁰⁾”으로 정의한 것을 차용한 것과 맥락을 같이함 ([그림 3-1] 참고)
 - 반면 창조산업은 문화적 표현을 내포하지 않는 문화가 투입요소에 그치거나 결과물이 대부분 기능적인 산업의 영역에 더 가깝다고 판단되는 분야로 규정하고 문화예술산업에서 대부분 제외됨
- 2021년 연구는 이와 같이 ‘문화적 표현’이라는 요소를 문화예술산업의 주요 판단 기준으로 보았고, 문화적 표현을 하는 장르 또는 영역은 가능한 문화예술산업으로 적극적으로 포괄하고자 하였음

20) 양혜원·전진영(2021). 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구. 한국문화관광연구원. p.146.



출처 : 양혜원·전진영(2021). 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구. 한국문화관광연구원. p.149.

[그림 3-1] 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」의 문화예술산업의 정의

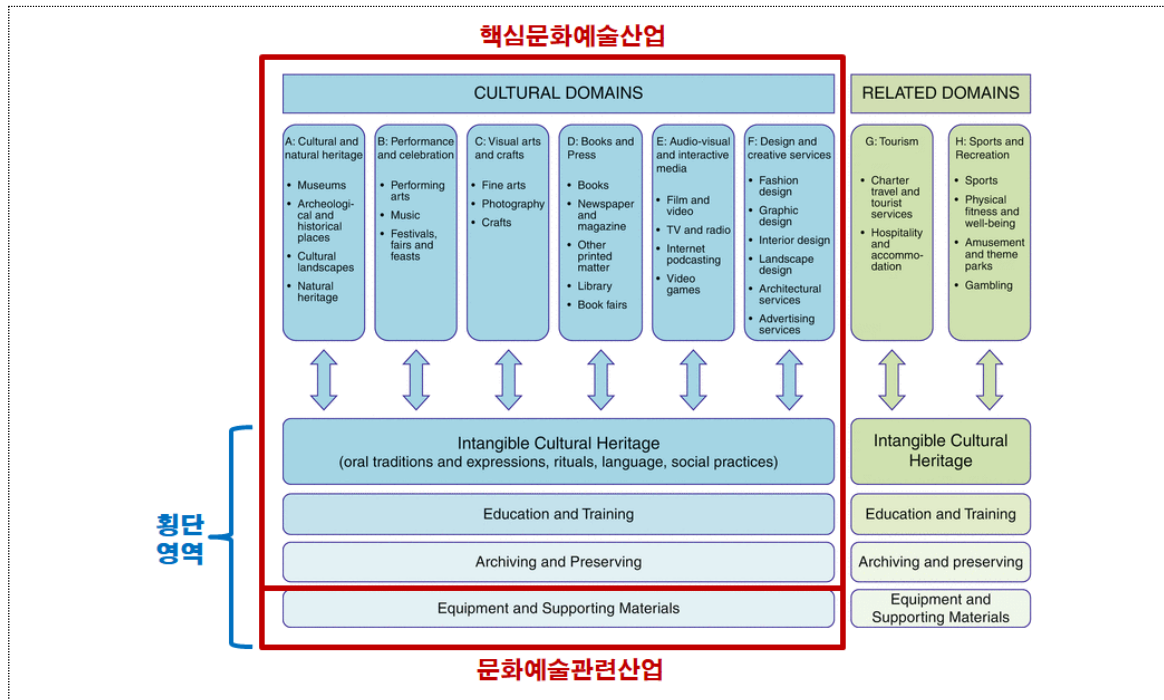
㉠ 문화산업을 포괄하여 문화예술산업을 조직적으로 정의

- 앞서 살펴본 바와 같이 2021년 연구는 문화적 표현을 내포한 활동과 결과물은 모두 문화예술산업으로 포괄하고자 하고 있는데, 이에 따라 콘텐츠산업 분류에 속하는 장르 중 출판, 음악, 만화, 영화, 방송 등 문화적 표현을 하는 많은 문화산업의 장르가 중첩적으로 포함되게 되었음
- 그러나 출판, 음악, 만화, 영화, 방송 등은 기존의 콘텐츠산업 특수분류에 속해있는 산업으로 콘텐츠산업 조사를 통해서 정기적으로 조사되고 있는 분야로 특수분류 중복이 일어나고 있음
 - 양혜원·전진영(2021)은 많은 국제기구 및 해외의 예술에 대한 정의는 문화산업영역에 문화예술부문을 포괄하는 경향이 있으며, 최근 디지털 전환 등으로 문화예술부문과 문화산업부문의 경계가 급속히 허물어지고 있으므로 문화예술산업은 이 두 영역을 모두 포괄하는 것이 필요하다고 주장하였음
 - 이러한 정의에 따라 문화예술산업 특수분류(안)은 콘텐츠산업 특수분류에서 이미 다루고 있는 '문화산업'의 범주와 여기에서 누락된 '문화예술부문(Arts and Culture sector)', 즉 순수예술, 비영리예술, 문화기반 및 행정 관련 분야를 문화예술산업 특수분류(안)에서 모두 포괄하고자 하고 있음
- 이에 따라 2021년 연구는 문화산업과 예술산업을 결합한 의미로 문화예술산업으로 명명하고 이를 위한 특수분류를 개발하고자 함

㉡ 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업으로의 구분

- 문화예술산업 특수분류(안)은 문화예술산업의 범주를 결정하는 데에 있어 2009 UNESCO 문화통계를 위한 체계(Framework for Cultural Statistics, FCS)를 변형하여 활용하였음을 밝힘

- UNESCO FCS는 크게 '문화영역(Cultural domains)'과 '관련 영역(Related domains)'으로 구분하는데, 이를 차용해 문화예술산업 특수분류(안)은 문화예술산업을 '핵심문화예술산업'과 '문화예술관련산업' 영역으로 크게 구분함



[그림 3-2] 문화예술산업 특수분류(안)의 UNESCO FCS 적용

- 그러나 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업의 세부 내용은 UNESCO의 분류와 많이 다르게 구성됨
 - UNESCO의 '관련 영역'에는 관광, 스포츠 및 레크레이션업이 배치된 것과는 달리, 문화예술산업 특수분류(안)은 관광, 스포츠 및 레크레이션업을 배제하고 '문화영역'에 있는 내용만을 '핵심문화예술산업'과 '문화예술관련산업'으로 나누었음
 - 핵심문화예술산업은 UNESCO FCS의 문화영역 중 상위에 위치한 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학, 시청각 및 상호작용 미디어 영역 등이 예술 장르들이 배치됨
- 또한 하위에 교육 및 훈련, 아카이빙 및 보존, 장비 및 지원 품목 등 모든 분야에 공통적으로 적용되는 횡단영역(Transversal domains)이 존재하는데, 특수분류(안)은 횡단영역을 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업에 나누어 배치하고 있음
- UNESCO FCS에 속한 유산(heritage)와 관련한 영역은 '문화유산특수분류'에 대한 제정 준비가 진행되고 있다는 점을 고려해 제외하고 있으며, 디자인 분야 또한 제외하고 있음. 문학분야는 UNESCO FCS 중 책과 언론(Books and Press)에 해당하는 분야와 일치하나 언론 관련 분야는 제외됨

3. 문화예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 특징

㉠ 대분류의 구분 기준 : 하위 영역

- 2021 문화예술산업 특수분류(안)은 앞서 살펴본 바와 같이 문화예술산업을 크게 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업으로 나누고, 하위에 대·중·소분류를 구분하여 분류하였음
- 2021 문화예술산업 특수분류(안)은 대분류 구분의 원칙을 문화예술산업의 ‘하위영역’이라고 표현하고 적용하고 있는데, 별도의 조작적 정의는 없지만 대부분 문화예술산업의 ‘장르’를 하위영역으로 보고 대분류 구분의 기준으로 삼고 있는 것을 알 수 있음
- 핵심문화예술산업의 경우 공연예술 영역, 시각예술 및 공예 영역, 문학 영역, 시청각 및 상호 미디어 영역, 문화예술 공통영역으로 나누고 있음. 그리고 문화예술관련산업의 문화예술 공통영역이라는 단일 대분류로 구성하여, 총 6개의 대분류로 구성됨
- 이 중 장르로 대분류를 구분한 것은 공연예술 영역, 시각예술 및 공예 영역, 문학 영역이며, 시청각 및 상호 미디어 영역은 중분류 단에서 장르로 구분되어 있어, 장르가 대분류와 중분류에 중복 적용되는 기준으로 작용하고 있음
- 또한 ‘문화예술 공통영역’이라고 하는 동일한 명칭의 대분류가 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업에 동일하게 배치되어 있음
 - 각각의 문화예술 공통영역의 역할이 다소 다른데, 핵심문화예술산업의 문화예술 공통영역은 문화예술 산업의 주요 기능인 창작, 제작, 실연, 유통 등의 역할에 밀접하게 관련한 공통영역으로 구성됨
 - 문화예술관련산업의 문화예술 공통영역은 핵심문화예술산업의 문화예술 공통영역보다는 문화예술 산업의 주요 기능에 상대적으로 관련이 덜하나, 간헐적 또는 간접적으로 영향을 미치는 업종으로 구성되어 있음

〈표 3-1〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 대분류 구분

구분	대분류
핵심예술산업	공연예술
	시각예술 및 공예영역
	문학 영역
	시청각 및 상호작용 미디어 영역
	문화예술 공통영역
문화예술 관련산업	문화예술 공통영역

㉡ 중분류의 구분 기준 : 기능

- 문화예술산업 특수분류(안)은 중분류 구분에 있어 유럽통계체계(European Statistical Framework)에서 제시하는 ‘문화활동의 6가지 기능(function)’의 개념을 차용해 국내 상황에

맞게 변형하여 적용한다고 밝히고 있음

- 유럽통계체계의 문화활동의 6가지 기능은 ①창작, ②제작·출판, ③배급·거래, ④보존, ⑤교육, ⑥관리·규제로 나뉘는데, 각 분야의 가치사슬과 이해관계자 간의 관계, 그리고 이에 해당하는 업종을 분류하고 있음
 - 이를 참고하여 문화예술산업 특수분류(안)의 중분류는 ①창작, ②실연, ③제작, ④유통·소비, ⑤향유, ⑥교육으로 변형하여 적용하고 있는데, 대부분 문화예술산업의 가치사슬의 단계로 구분되어 있는 것을 알 수 있음
- 그러나 중분류에 문화예술산업 가치사슬을 업종으로 적용하는 데에 있어서는 장르별로 차이가 있음. 이는 각 장르의 특징에 따라 업종을 통합 또는 분류하고 있는데, 대체로 창작, 협회·단체, 기획·제작·출판, 유통·판매라는 업종이 제공하는 제품 및 서비스의 성격에 따라 별도의 중분류로 구분하고 있음
- 그러나 이렇게 업종이 제공하는 제품 및 서비스의 성격에 따라 별도의 중분류로 구분하는 것은 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학 영역에 한정되어서만 적용되는 기준임
- 시청각 및 상호작용 미디어 영역(Audio-visual & Interactive media domains)은 앞서 언급한 바와 같이 대분류가 아닌 중분류에 장르를 적용하고 있는데, 만화·웹툰, 영화·애니메이션, 방송, 게임의 ‘창작, 제작, 유통’을 한꺼번에 같은 중분류에 배치하고 있음
- 또한 핵심문화예술산업의 문화예술공동영역은 주로 시설·공간, 유통·판매, 교육·향유, 보존·아카이브, 각종 지원업 등 문화예술산업의 주요한 가치사슬과 밀접하게 연관을 가지고 지원하는 역할을 하는 산업으로 구성되어 있음. 그러나 융복합 문화예술 창제작업이라는 ‘장르’에 해당하는 영역도 중분류에 배치됨
 - 융복합 문화예술은 2개 이상의 장르가 복합되어 새로운 형태의 예술을 보여주는 것으로 최근 매우 급증하고 있는 문화예술 영역임. 그러나 같은 ‘문화예술공동영역’ 내의 다른 분야들과 그 성격이 매우 다르며, 오히려 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학 영역과 비슷한 성격을 가짐

〈표 3-2〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 대·중분류 구분

구분	대분류	중분류
핵심예술산업	공연예술 영역	공연예술 창작·실연업
		공연예술협회·단체
		공연예술 기획·제작·출판업
		공연시설 운영업
		공연예술 유통·판매업
	시각예술 및 공예영역	시각예술 및 공예 창작업
		시각예술 및 공예 협회·단체
		시각예술 및 공예 기획·제작업
		시각예술 및 공예 시설·공간 운영업
		시각예술 및 공예 유통·판매업

구분	대분류	중분류
	문학 영역	문학 창작업
		문학 협회·단체
		문학 출판업
		문학시설 운영업
		문학 유통·판매업
	시청각 및 상호작용 미디어 영역	만화·웹툰 창작·제작·유통업
		영화·애니메이션 창작·제작·유통업
		방송창작·제작·유통업
		게임 창작·제작·유통업
		융복합 문화예술 창제작업
	문화예술 공통영역	문화예술시설·공간운영업
		문화예술 유통·판매업
		문화예술 교육·향유 서비스업
		문화예술 보존·아카이브업
		문화예술 지원서비스업
문화예술 관련산업	문화예술 공통영역	문화예술용품 및 장비업
		운송·보관업(문화예술분야)
		부동산 임대업(문화예술분야)
		F&B 운영업(문화예술분야)
		보험업(문화예술분야)
		법무관련 서비스업(문화예술분야)

㉠ 소분류의 분류 기준 : 활동, 상품, 서비스

- 문화예술산업 특수분류(안)은 소분류 구분의 기준은 활동, 상품, 서비스라고 밝히고 이에 따라 업종을 구분한다고 밝히고 있음. 기준이 되는 활동, 상품, 서비스가 산업분류에서 일반적인 소분류의 기준이 되는 ‘최종산출물’인지 여부는 명확히 제시되어 있지 않으나, 제공하는 상품이나 서비스의 특성에 따라 다르게 분류하는 것으로 보아, 최종산출물이라는 개념을 소분류에 적용하는 것으로 보임
- 문화예술산업 특수분류(안)의 공연예술, 시각예술 및 공예, 그리고 문학 영역의 소분류의 경우 모두 창작/실연업에 ‘개인 자영예술인’을 배치하고 있음
 - 이들은 사업체가 있는 경우도 있지만(개인 또는 법인 사업자) 사업자가 없이 프리랜서로 활동하고 있는 자연인을 가리키고 있음. 이는 문화예술 분야에 프리랜서로 활동하는 예술인들이 매우 많기 때문에 이렇게 배치한 것으로 보임
- 또한 문화예술산업 특수분류(안)의 공연예술, 시각예술 및 공예, 그리고 문학 영역의 소분류에 모두 ‘협회·단체’를 포함하고 있음
 - 협회·단체는 문화예술 분야 종사자들의 권익을 위해 일하는 동시에 많은 사업을 같이 수행하고 있지만 대부분의 경우 경제활동보다는 이익단체로의 역할을 많이 수행하고 있음

- 아울러 '시청각 및 상호작용 미디어 영역'은 중분류에 장르를 넣게 됨에 따라, 소분류에 다른 분야에서는 중분류에 배치된 가치사슬과 관련한 수준의 기준이 소분류에 배치됨
 - 예를 들어 영화·애니메이션의 경우 소분류에 창작·실연업, 제작·유통업 등이 배치되고 있는데, 이는 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학 영역의 경우 중분류에 배치된 기준임

〈표 3-3〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 공연예술과 시청각 및 상호작용 미디어 영역의 대·중·소분류

대분류	중분류	소분류
공연예술	공연예술 창작·실연업	공연예술인(자영예술인)
	공연예술협회·단체	공연예술협회·단체
	공연예술 기획·제작·출판업	공연 기획·제작업(온라인 포함)
		공연 출판업
		공연 녹음업
	공연시설 운영업	공연장 운영업
		공연연습실 운영업
		음악 감상시설 운영업
	공연예술 유통·판매업	음악 유통·판매업
		그외공연예술유통·판매업
시청각 및 상호작용 미디어 영역	만화·웹툰 창작·제작·유통업	만화·웹툰 창작업
		만화·웹툰 협회·단체
		만화·웹툰 출판업
		만화·웹툰 제작·유통업
	영화·애니메이션 창작·제작·유통업	만화·웹툰 임대업
		영화·애니메이션 창작·실연업
		영화·애니메이션 협회·단체
		영화·애니메이션 제작·유통업
	방송창작·제작·유통업	DVD/VHS/Blue ray 제작·유통업
		방송 창작·실연업
		방송 협회·단체
		지상파방송업
		유선방송업
		위성방송업
		방송채널사용사업
		전광판방송업
		방송영상물제작업
		인터넷영상물제작업
	방송영상물 배급·중개업	
	게임 창작·제작·유통업	게임 창작·실연업(온라인/모바일 포함)
		게임 협회·단체
		게임 제작 및 배급업(온라인/모바일 포함)
		게임 유통업(온라인/모바일 포함)
게임 도소매 및 임대업(온라인/모바일 포함)		

제2절 | 산업분류 관점에서의 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 한계

1. 문화예술산업 특수분류(안)의 범위 설정의 한계

㉠ 특수분류의 '배타성' 원칙에 어긋나는 폭넓은 중복의 문제

- 문화예술산업 특수분류(안)은 문화예술산업을 “문화적 표현을 내포하거나 구체화하거나 전달하는 특성, 용도, 목적을 갖는 문화예술활동 및 그 결과물, 상품, 서비스를 생산·유통하는 산업”으로 매우 광범위하게 정의하고 있음
 - 이에 따르면 ‘문화적 표현’ 활동을 하는 모든 산업을 포괄하는 것으로, 기존에 특수분류가 이미 제정되어 산업조사가 이루어지고 있는 분야까지 모두 포괄하여 특수분류(안)을 구성하고 있음
- 특히 콘텐츠산업 특수분류와 광범위하게 중복되고 있는 문제가 있음
 - 2021년 연구는 콘텐츠산업과의 중첩을 지양하고 관계를 조정하고자 한다고 밝히고 있지만, 실제로는 ‘시청각 및 상호작용미디어영역’이라는 대분류에 있는 모든 장르 및 업종은 모두 콘텐츠산업 특수분류에 이미 존재하고 있는 것임
 - 2021년 연구는 콘텐츠산업 특수분류의 영역 중 캐릭터나 지식정보산업 등은 포괄하고 있지 않으면서 차별성을 제시하고 있지만, 주요 영역이라고 할 수 있는 영화·애니메이션, 만화·웹툰, 게임, 방송, 콘텐츠 솔루션 등이 문화예술산업 특수분류(안)에 포함됨으로써 중복의 논란을 피하기 어렵게 됨
- 만약에 문화예술산업을 ‘문화적 표현’과 관련한 모든 활동으로 광범위하게 정의한다면 캐릭터산업과 지식정보산업도 문화예술산업 안에 포함해야 함
 - 2021년의 문화예술산업 특수분류(안)은 콘텐츠산업 특수분류의 대분류 중 캐릭터산업과 지식정보산업을 제외하고 있으며, 나머지는 포함함
 - 그러나 문화예술산업과 콘텐츠산업 간의 상호 차별성을 보여주기 위해서는 단지 캐릭터산업과 지식정보산업을 이에 제외한 것이라면, 문화예술산업과 콘텐츠산업 간의 다른 차별적 특징을 찾아내거나 이에 상호 중첩을 허용하는 등 상호 관계에 있어 또 다른 기준을 정립하는 것이 필요함
 - 그러나 ‘문화적 표현’이라는 정의 기준은 지나치게 추상적이고 광범위하며, 자신의 감정과 생각을 표현하는 많은 것들이 이에 해당될 수 있어서 많은 여타분류와 광범위하게 중복될 수밖에 없음
- 이렇게 콘텐츠산업의 특수분류에 속한 업종을 문화예술산업 특수분류(안)에 속하게 만든 것은 문화예술산업 특수분류(안)이 ‘문화산업’을 특수분류에 포괄하기 때문인데, 최근 예술현장에서 많은 기업 및 단체들이 문화산업을 아우르는 활동을 펼치면서 이러한 분류를 시도한 것으로 보임
 - 많은 동 분야 기업 및 단체들은 예술뿐만 아니라 문화콘텐츠 산업에도 중복 활동하는 경향이 있는데, 이들이 예술분야에서도 활동을 하고 있는 만큼 이들의 경제활동을 문화예술산업 특수분류(안)에 포괄하고자 하였기 때문에 이러한 분류가 시도된 것임
 - 그러나 상당수의 ‘시청각 및 상호작용미디어영역’의 사업체들은 콘텐츠산업에서 더 오래 활동하거나

더 많은 매출을 올리고 있고, 예술 분야의 경우 기업에 따라 차이는 있으나 대부분 큰 매출을 올리는 분야는 아님

- 예술산업의 전반적인 흐름과 변화를 고려할 때 이들의 활동을 어느 정도 특수분류 안에 포함시키는 것은 분명히 필요하나, 향후 (가칭)예술산업 조사에서 이들의 매출액이나 종사자수를 어떤 방식으로, 어떤 기준을 가지고 반영할 지에 대해서는 일정한 기준이 필요함
- 또한 '시각예술 및 공예 영역'의 경우 현재 공예산업 실태조사를 위해 활용되고 있는 '공예산업분류'와도 광범위하게 중복됨
 - 문화예술산업 특수분류(안)은 시각예술분야를 '시각예술 및 공예 영역'으로 명명하고 공예를 포함시켰다고 밝히고 있음
 - 공예산업분류는 대분류는 공예작품의 '소재'에 따라 구분하고 중분류는 '가치사슬'의 개념을 적용하고 있는데 주로 제조, 유통 분야 등이 배치됨. 공예산업분류는 아직 통계청에 의해 특수분류로 제정되지는 않았으나, 공예산업 실태조사의 기본 틀로서 활용되고 있는 상황임
 - 그러나 문화예술산업 특수분류(안)도 제작, 유통·판매를 배치하고 있어 전반적인 중복이 예상됨. 양쪽의 중분류의 명칭은 다소 다르나, 산업조사를 실시할 경우 결국 사업체의 중복조사가 일어날 것으로 보이므로 중복의 문제가 제기될 수 있음
 - 또한 현재 공예산업분류에 포함되지 않은 영역이 시각예술 분야 특수분류(안)에 포함되기도 해, 공예산업 실태조사 결과를 그대로 인용할 경우 중첩되는 항목과 중첩되지 않는 항목 상호 간의 관계 조정이 필요하다고 할 수 있음

〈표 3-4〉 공예산업분류의 대·중분류

대분류	중분류
도자	도자제조업
	도자유통업
유리	유리공예 제조업
	유리공예 유통업
석	석공예 제조업
	석공예 유통업
금속	금속공예 제조업
	금속공예 유통업
귀금속/보석	귀금속/보석 제조업
	귀금속/보석 유통업
	귀금속 제품 수리업
목	원재료 가공업
	목공예 제조업
	목공예 유통업
죽세/초경	원재료 가공업
	죽세/초경공예 제조업
	죽세/초경공예 유통업
종이/한지	닥나무 생산업
	종이/한지공예 제조업
	종이/한지공예 유통업

대분류	중분류
섬유	원재료 가공업
	섬유공예 제조업
	섬유공예 유통업
	섬유관련 수리업
가죽	원재료 가공업
	가죽공예 제조업
	가죽공예 유통업
특수/복합소재	원재료 가공업
	특수/복합소재 제조업
	특수/복합소재 유통업
기타	기타공예 제조업
	기타공예 유통업
공통	종합 도소매업
	전문기술서비스업
	협회 및 단체서비스업
	기타서비스업

- 그러나 앞서 제2장에서 살펴본 바와 같이 특수분류를 포함한 모든 산업분류는 해당 산업이 타 산업과 구분되는 '배타성'을 가지는 것을 매우 중요한 요소로 보이고 있음
 - 현재와 같이 문화예술산업 특수분류(안)이 기존의 특수분류와 매우 광범위하게 중복되는 것은 특수분류의 가장 중요한 원칙인 배타성의 원칙에 위배되는 것으로, 이를 바탕으로 향후 산업조사를 실시할 경우 정확하지 않은 산업조사가 이루어질 가능성이 높음
- 정확한 산업조사를 위해서 통계청에서는 해당 산업만의 배타적 특성, 타 분야와의 중첩의 최소화, 명확한 모집단의 구성 등을 요구하고 있음
 - 그러나 문제는 예술산업의 특성상 여러 영역에의 중복 포함, 타 산업과의 중복 등의 문제가 있어, 특수분류의 범위 설정과 산업조사에의 적용에 있어 많은 혼란이 야기되고 있는 상황임
 - 타 산업과의 연계가 매우 복잡하게 이루어지는 예술산업의 특성상 결국 산업조사 과정에서 어느 정도의 중복은 일어날 수 있으나, 대분류 단계에서 이미 상호중복이 일어나는 것은 배타성의 원칙에 의해 지양되는 것이 필요함
- 해당 산업이 타 산업과 매우 밀접한 연관관계를 가질 경우, 많은 업종이 양 산업에 중복되어 소속될 수 있음
 - 산업분류는 이 경우 산업의 성격에 따라 해당 업종이 속할 '주요 산업'을 선택하게 하고 있는데, 이에 따라 문화예술산업 특수분류는 콘텐츠산업 특수분류와 공예산업분류에 동시에 속하는 업종의 성격을 고려하여 어느 특수분류에 해당 업종을 소속시킬지 여부를 결정해야 함
 - 그러나 콘텐츠산업과 공예산업분류는 이미 산업조사를 실시하여 시계열 데이터가 쌓이는 상황으로 만약 기존에 소속시켰던 업종을 문화예술산업 특수분류로 변경 배치시킬 경우, 기존의 시계열 데이터가 더 이상 의미있는 데이터가 되기 어려워짐

- 따라서 후발로 제정되는 예술산업 특수분류의 경우 이러한 상황을 고려하여 최대한 기존에 제정되어 산업조사가 이미 이루어진 특수분류와의 중복을 최소화하는 것이 필요함
- 그 외에도 다양한 ‘문화 일반 분야’와도 중복여부를 확인해야 하는데, 현재 제정준비중인 특수분류와 중복되지 않도록 조정이 필요함
 - 문화예술산업 특수분류(안)의 문화예술산업 정의가 ‘문화적 표현’과 관련한 모든 활동, 결과물, 관련 산업이라면, 인문, 국어, 전통문화, 문화유산, 지역문화, 도서관, 여가 등 이른바 문화 영역의 분야도 여기에 포괄되어야 함
 - 그러나 현재의 문화예술산업 특수분류(안)에서는 이러한 영역이 포괄되어 있지 않음. 도서관의 경우 핵심예술산업-문화예술공동영역-문화예술시설-공간운영업의 하위의 소분류로 ‘도서관 운영업’이 일부 포함되어 있으나 시설 운영에 한정되어 포함됨
 - 그러나 이들 문화 일반 영역의 경우 별도의 특수분류가 연구되어 있는 경우가 많음. 예를 들어 전통문화 산업의 경우 특수분류가 아직 제정되어 있지는 않으나 관련 연구가 기진행되었음. 전통문화산업 특수분류(안)에는 전통 섬유·복식산업, 전통식품산업, 전통건축산업, 전통연희 및 종교, 의례 용품 제조업 등을 포함하고 있음. 문화유산의 경우 ‘문화유산특수분류’에 대한 제정 준비가 진행되고 있으며, 여가 또한 별도의 특수분류가 준비중임

㊤ ‘산업’보다는 더 넓고 포괄적인 개념인 ‘영역’으로 범위 설정

- 문화예술산업 특수분류(안)은 대분류에서 ‘산업’이라는 말 대신 ‘영역’이라는 단어를 사용하여 해당 분야를 규정하고 있음
 - 산업분류에서는 일반적으로 대분류를 ‘산업’이라는 표현을 활용하여 규정하는 경향이 있는데, 문화예술산업 특수분류(안)은 공연예술 영역, 시각예술 및 공예 영역, 문학 영역 등으로 표현하고 있음
 - 영역과 산업에 대한 명확한 조작적 정의는 규정된 바는 없으나, 일반적으로 영역은 산업보다 좀 더 넓은 범위로 산업적 활동을 하는 분야뿐만 아니라 해당 분야 전체를 가리키는 경향이 있음. 이에 따라 공연예술 영역의 경우 공연예술분야에서 어떠한 경제적 활동을 하지 않는 대상까지 포괄하게 됨
- 각각의 소분류에 개인예술인이나 협회·단체를 배치시킨 것으로 보아, 문화예술산업 특수분류(안)이 산업에서 경제활동을 하지 않는 대상까지 포괄하고자 하는 것으로 보임
- 문화예술산업 특수분류(안)은 앞서 제2장에 살펴본 산업분류의 목적 중 ‘진흥’보다는 ‘지원’에 더 초점을 맞추었기 때문으로 생각됨. 그러나 산업분류가 공급자 중심의 경제활동의 흐름에 초점을 맞추고 분류를 하고 있는 만큼, 해당 산업의 ‘진흥’을 위한 정책 활동에 초점을 맞추어야 한다고 판단됨
 - 일반적으로 문화예술 분야에서 지원은 문화예술산업에 종사하는 기업을 지원하여 해당 산업을 진흥시키려 하기 보다는, 창작활동 그 자체에 대한 지원, 국민의 삶의 질 향상을 위한 지원에 초점을 맞추고 있음

- 그러나 경제분류인 특수분류의 특성과 목적을 고려할 때 경제활동의 주체가 되지 않는 대상은 특수분류가 포괄해야 하는 대상이 아니며, 산업의 경제적 흐름에 초점을 맞추어 대상을 선택하고 분류를 적용해야 함
 - 따라서 경제활동을 하지 않는 주체는 특수분류의 항목에서 제외되어야 하며, 협회·단체가 경제활동을 하지 않는 경우 특수분류에서 제외되어야 함
- 따라서 공연예술 영역, 시각예술 및 공예 영역, 문학 영역 등은 영역보다는 산업으로 보아야 하며 대분류에서의 명명도 ‘산업’으로 통일시키는 것이 필요하다고 판단됨

㉠ 핵심 및 관련 산업의 범위 재조정의 필요성

- 문화예술산업 특수분류(안)은 UNESCO의 문화통계를 위한 체계(Framework for Cultural Statistics, FCS)를 변형, 적용하여 문화예술산업을 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업으로 크게 나누고, 그 하위에 대·중·소분류를 구성함
 - 양혜원·전진영(2021)에 따르면 핵심문화예술산업은 경제적 부가가치 창출 여부에 초점을 두기 보다는 예술창작과 향유에 관여하는 모든 활동을 포괄하고자 하였음
 - 반면 문화예술관련산업은 핵심문화예술산업으로 인해 경제적 파급효과가 발생하는 문화예술 및 문화 산업 분야 이외의 분야로 구분하고자 한다고 밝히고 있음
- 이러한 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업의 구분은 제2장에서 살펴본 바와 같이 저작권산업 특수분류와 관광산업 특수분류에서도 활용하는 방법임
 - 특히 저작권산업 특수분류는 핵심저작권산업, 상호의존저작권산업, 부분저작권산업, 저작권지원산업 등 저작권 산업에의 영향력의 정도에 따라서 업종을 분류하고 있음
- 문화예술산업 특수분류(안) 또한 문화예술의 주요 기능과의 연관 정도에 따라 이를 구분하고 있음
 - 핵심문화예술산업의 문화예술공통영역의 경우 시설·공간, 유통·판매, 교육향유, 보존·아카이브 등이, 문화예술관련산업이 문화예술공통영역의 경우 장비, 운송·보관, 부동산임대, F&B, 보험, 법무서비스 등이 구성되어 있음
- 그러나 최근 문화예술산업의 규모가 확장되고, 산업화의 면모를 갖추면서 분업화·전문화가 촉진되면서 문화예술관련산업의 범위에 있는 영역의 역할이 매우 커지고 있음
 - 예를 들어 저작권이나 미술품 감정 등의 분야가 발달하면서 법무서비스와 관련한 사업들의 영향력이 증대되고 있고, 공연분야에서 악보, 의상, 소품, 미디어 등과 같은 장비업의 역할이 창작 활동에 매우 중요한 관련 영역으로 등장하고 있음
 - 아울러 현재 ‘문화예술용품 및 장비업(중분류)’의 하위에는 ‘공연’과 ‘시각예술 및 공예’의 장르로만 구분하여 용품 및 장비 업종을 구분하고 있는데, 최근 이 분야에 다양한 융복합 및 전문화가 일어나면서 좀 더 포괄적인 범위 조정이 필요함

- 따라서 이러한 분야의 특성을 반영하여 핵심문화예술산업과 관련산업의 범주를 어디까지 포함하는 것이 좋을지 판단하는 것이 필요함
 - 2021년 연구에서 밝힌 '예술창작과 향유'는 문화예술산업의 주요한 기능 중 하나이므로 예술창작과 향유는 문화예술산업의 범위를 결정하는 데에 중요한 기준점이 될 수 있음
 - 예를 들어 핵심문화예술산업은 중분류에 문화예술산업의 주요 가치사슬인 창작-유통-소비와 관련한 기능만을 배치하고, 관련 산업에는 이를 가능하게 하기 위해 필수적으로 필요한 업종을 배치하는 방식을 생각해볼 수 있음

2. 문화예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 한계

㉠ 특수분류의 ‘일관성(consistency)’ 원칙에 맞지 않는 분류 층위의 문제

- 문화예술산업 특수분류(안)은 UNESCO FCS의 문화영역의 개념을 적용하여 대분류를 하위영역(주로 장르)으로 구분하고, 중분류는 EU의 문화적 기능을 적용해 창작, 실연, 제작, 유통·판매 등 기능에 따라 구분하겠다고 밝히고 있음
 - 그러나 실제 대·중·소분류에 있어 이러한 기준이 적용되는 것은 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학 산업뿐이며, 그 외 분야의 경우 이와 다른 기준이 적용되고 있어 혼란이 야기되고 있음
- 특히 대분류인 ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역(Audio-visual & Interactive media domains)’의 경우 중분류에 만화·웹툰, 영화·애니메이션, 방송, 게임 등 장르가 구성되어 있는데, 이는 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학이 대분류에 구성되어 있는 것과 비교해 그 층위가 맞지 않음
- ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역’가 대분류에서 다른 분야와 다른 층위로 구성되어 있는 것은 그 하위의 중·소분류의 층위에도 영향을 주어 상호 맞지 않는 모습을 보여주고 있음
 - 예를 들어 문학(대분류)은 중분류에 가치사슬을 적용해 ‘문학창작업’, ‘문학출판업’, ‘문학시설운영업’, ‘문학유통·판매업’ 등을 구성하였고, ‘문학 출판업(중분류)’의 경우 소분류에 ‘문학서적출판업(종이매체)’과 ‘문학분야 전자출판업’ 등 최종산출물의 성격으로 구분함
 - 반면 ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역(대분류)’의 ‘만화·웹툰(중분류) 창작·제작·유통업’은 문학과 비슷한 속성을 가지지만, 문학에서는 창작, 제작, 유통 등이 별도의 영역으로 분류된 것과는 달리 만화·웹툰은 창작·제작·유통이라는 이질적 업종이 하나로 묶여있음
 - 이에 따라 하위의 소분류의 구성도 달라지는데, 문학은 소분류에서 종이출판업과 전자출판업으로 분류된 것과는 달리, 만화·웹툰은 유통이 세분화되지 않고 오히려 제작·유통업으로 제작과 묶여있어 상호 층위가 맞지 않는 모습을 보여주고 있음
 - 다른 분야의 경우 중분류단에서 제작·유통업을 제작업과 유통업으로 분리하여 배치하는데, 만화·웹툰은 소분류에 이러한 기준을 적용하고 있다는 점에서 최종산출물을 기준으로 업종을 배치하는 다른 소분류의 기준과는 다른 원칙이 적용된다고 할 수 있음
- 이는 앞서 제2장에서 살펴본 특수분류의 중요한 원칙 중 하나인 ‘일관성(consistency)’과도 맞지 않는 방식임
 - 특수분류는 상위분류에서 점진적으로 하위분류로 이동하는 과정에서 각각의 분류단계별로 동일한 기준이 적용되어 항목에 일관성이 있어야 한다고 밝히고 있음
 - 즉 유사한 특성이 있는 항목들을 동일한 범주에 구성해야 하는데, 문화예술산업 특수분류(안)은 유사한 특성의 항목을 어떤 대분류에서는 중분류에, 어떤 대분류에서는 소분류에 배치하고 있음
- 따라서 문화예술 특수분류는 동일한 원칙에 따라 대·중·소분류의 수준(level)을 맞추고 동일한 수준의 항목을 배치하여 분류상의 일관성을 가지는 것이 필요함

㉠ 동일 명칭(문화예술공통영역)의 대분류 중복의 문제

- 앞서 살펴본 바와 같이 문화예술산업 특수분류(안)은 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업에 각각 ‘문화예술공통영역’이라는 동일 명칭의 대분류를 중복 배치하고 있음
- ‘문화예술공통영역’은 영역 구분상 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업이라는 다른 영역에 포진되어 있으나, 동일하게 대분류에 속하고 있으며 명칭도 동일해 상호 구분을 위해 명칭을 달리할 필요가 있음
 - 앞서 제2장에서 살펴본 바와 같이 분류 구분은 ‘명확성(clarity)’를 가지는 것이 중요하며, 누가 보든 분류의 기준과 내용을 쉽게 이해할 수 있어야 함. 그러나 이렇게 두 개의 동일명칭의 대분류가 중복되는 것은 분류체계를 직관적으로 이해하기 쉽게 하는 데에 한계를 제공함
- 2개의 문화예술공통영역을 문화예술산업과의 관련성이나 주요 예술활동에 기여하는 정도에 따라 구분하였지만, 양쪽의 관련정도나 기여정도는 장르에 따라 영역에 따라 상호 다름
 - 또한 최근 문화예술관련산업의 영역이 문화예술산업의 핵심장르들의 활동에 중요한 역할을 차지하는 비중이 늘어남에 따라서 이들에 대한 조정이 필요한 상황이라고 할 수 있음
- 문화예술산업 특수분류를 명확하게 이해하기 위해서는 대분류부터의 중복은 전체 특수분류에 구성과 목적에 대한 이해를 떨어뜨릴 수 있으므로, 한쪽의 대분류 명칭을 바꾸거나, 다르게 분류하는 것도 필요함
 - 필요에 따라서는 양쪽의 영역을 합칠 수도 있는데, 이 또한 공통영역을 구분하는 별도의 기준 마련이 필요하다고 할 수 있음

㉡ 융복합 문화예술의 층위에 대한 문제

- 문화예술산업 특수분류(안)은 핵심문화예술영역의 ‘문화예술 공통영역(대분류)’의 하위에는 ‘융복합 문화예술 창제작업(중분류)’를 배치하는데, 이러한 융복합 문화예술은 사실상 ‘장르’와 같은 성격을 가지므로 분류의 조정이 필요함
- 융복합 문화예술이란 2개 이상의 장르가 융합 또는 복합되어 기존의 전통적인 장르 구분으로는 설명하기 어려운 새로운 형태의 예술작품을 보여주는 것으로, 최근 예술창작에서 매우 다양한 형태로 급증하고 있는 문화예술 창작방식임
 - 융복합 문화예술은 기존의 공연, 시각, 문학 등과 그 외 장르들을 결합한 형태도 있으며, IT나 각종 기술영역, 사회영역과 결합한 형태 등 다양한 형태가 있음
 - 그러나 예술적 메시지와 표현을 제공하고 소통하는 분야로 문화예술의 하나의 영역이라고 할 수 있음. 2021년 연구에서 문화예술을 정의하는 데에 가장 중요한 키워드인 ‘문화적 표현’을 위해 그 창작·표현 방식을 다양한 분야에서 차용하여 새로운 것을 만들었다고 할 수 있음
- 이와 같이 융복합 문화예술은 공연, 시각, 문학 등과 같은 창제작, 유통·판매의 가치사슬을 통해

작품, 전시, 공연, 콘텐츠 등의 최종산출물을 제공하는데, 이러한 관점에서 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학 등의 대분류에 있는 산업들과 결을 같이 한다고 할 수 있음

- 그러나 문화예술 특수분류(안)은 융복합 문화예술을 ‘문화예술 공통영역’의 하위의 중분류에 구성하여 상호 맞지 않는 층위를 보여주고 있음
- 또한 같은 대분류(문화예술 공통영역) 안의 다른 분야들이 문화예술의 핵심 가치사슬 기능(창작, 기획·제작, 유통·판매 등)과 같은 영역에 있지 않은 ‘지원영역’에 있는 업종임
 - 반면에 융복합 문화예술은 작품의 창제작 및 발표와 관련한 영역이어서, 상호 결이 맞지 않는 모습을 보여줌
- 이는 특수분류의 주요 원칙 중 하나인 일관성(consistency)의 원칙에도 위배되는 것으로 상호 기능이 비슷한 융복합 문화예술 영역을 대분류로 이동하여 공연, 시각, 문학과 같은 수준의 분류에 배치하는 것이 필요함
- 또한 융복합 분야는 다른 장르 분야와 비교하면 아직은 그 규모가 매우 작은 상황임. 별도의 대분류로 처리하기에는 다른 대분류와 규모 상 큰 차이가 있으며 융복합 문화예술에 속할 사업체들의 경우 다른 대분류 장르에 동시에 활동하는 경우가 다수라고 할 수 있음
 - 대분류 간의 상호 규모나 중첩의 정도에 대한 고려도 필요한데, 융복합 분야의 경우 다른 대분류에 비해 규모가 현저히 작고 대부분의 사업체가 타 대분류와 중첩될 것으로 예상되어 포함여부를 이를 고려하여 판단할 필요가 있음

㉠ ‘최종산출물’이라는 개념이 애매하게 적용되는 소분류

- 문화예술 특수분류(안)의 소분류는 ‘활동, 상품, 서비스’라는 기준을 적용하고 있는데, 이는 일반적으로 산업분류에 많이 적용되는 최종산출물인 제품과 서비스의 성격에 따른 분류가 적용되는 것으로 보임
- 그러나 경우에 따라 이러한 소분류의 적용 기준이 들쭉날쭉하게 적용되는 경우가 있어 이를 통일시키는 것이 필요함
- 예를 들어 공연예술과 시각예술 및 공예, 문학 영역(대분류) 아래에 소분류단에 이익집단인 ‘협회·단체’를 배치하고 있음. 이들의 경우 최종적으로 제공하는 산출물인 제품과 서비스가 다른 분야와 큰 차이가 있음
 - 협회·단체의 경우 해당 분야를 여러 가지 목적을 가지고 대변하는 이익집단으로의 기능이 가장 주된 목적이라고 할 수 있음. 물론 최근 일부 협회·단체가 기획업무를 수행하여 수익을 창출하거나 교육사업을 진행하는 경우도 있으나 협회·단체의 고유 업무이기보다는 협회·단체가 별도의 사업을 수행하는 것이므로, 이 사업부문의 수익의 경우 기획업이나 교육업으로 배치할 수 있음
 - 이 경우에 협회·단체는 일반적인 기획사 등과 같은 사업체와 동일한 역할을 하므로, 이 사업부문에 대한 매출은 협회·단체의 기능으로 생각할 수 없음

- 또한 공연예술과 시각예술 및 공예, 문학 영역(대분류)의 소분류에 사업체가 아닌 예술인을 배치하는데, 산업분류는 '투입물에 대한 산출물의 관계'를 밝히는 것이므로 사업체와 사업체 간의 거래만을 다룸
 - 이에 따라 산업분류의 관점에서 볼 때 산업의 주체는 개인이 아닌 사업체가 될 수 있으며 개인은 사업체에 일시적 또는 장기적으로 고용된 관계이거나 판매의 대상임
 - 예술분야의 (개인사업자가 없는) 프리랜서로 활동하는 예술인들도 사업체에 고용되어 활동하고 있으므로, 사업체의 비용에 그들에게 제공되는 인건비나 작품 판매 비용이 적용되어 있다고 할 수 있음
 - 개인사업자가 있는 예술인의 경우 사업체 간의 거래를 통해 매출발생이 계산될 수 있으므로 별도의 소분류 구성이 가능함. 예를 들어 최근에는 예술인들의 공동창작이 늘어나면서 창작집단이 개인사업자를 등록하는 경우가 늘어나는데 이 경우 '창작업'이라는 소분류를 만들면 이에 해당할 수 있게 됨
 - 산업조사의 경우 사업체 명부를 통해 조사하는 것이 일반적인데, 개인예술인의 경우 사업체 명부에 존재하지 않으며, 별도의 개인예술인의 명부 또한 없어서 산업조사의 영역에 포함하기 현실적으로 불가능함
- 또한 문화예술 특수분류(안)에는 최종산출물에 대한 구분이라고 보기 어려운 소분류의 항목이 존재함. 예를 들어 시각예술 및 공예 영역(대분류)의 시각예술 및 공예 유통·판매업(중분류) 하위에 '사진업'이라는 소분류가 존재하는데, 이는 시각예술 및 공예 유통·판매 행위와 어떠한 관계를 가지는지, 어떠한 산출물을 최종산출물로 판단하는 지에 대한 설명이 부족함
- 특수분류를 포함한 산업분류는 최종산출물이 가지는 유사성에 따라 산업을 구분하고 체계화시켜서 분류한 것임. 따라서 최종산출물에 대한 분류에 있어 무엇보다 명확성을 가지는 것이 필요하며, 이를 적용하는 데에 있어 상호 층위를 맞추는 것이 필요함



제4장

2022 예술산업 특수분류(안)의 특징 및 한계



제1절 | 2022 예술산업 특수분류(안)의 개요 및 특징



- 이 장에서는 2022년에 예술경영지원센터에서 진행된 「예술산업 현황 시범조사」에서 제시된 예술산업 특수분류(안)을 제2장에서 살펴본 산업분류의 산업에 대한 범위 설정의 경향과 대·중·소분류의 구분 원칙에 따라 분석해보고자 함
- 2022년 연구는 2021년의 문화예술산업 특수분류(안)을 적용하고, 변형하여 결론을 도출하였는데, 산업분류에 적용되는 여러 원칙과 기준에 부합하는 내용도 있고, 부합하지 않는 내용도 있음. 본 장에서는 이러한 2022년 예술산업 특수분류(안)의 성과와 한계를 산업분류의 목적과 원칙의 관점에서 분석하고자 함

1. 「2022 예술산업 현황 시범조사」의 개요

- 예술‘산업’과 예술‘기업’ 현황 시범조사로의 구성
 - 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 크게 두 가지 조사로 나뉘는데, 하나는 별도의 조작적 정의를 활용해 예술산업의 규모 및 구성, 현황을 추정한 “예술산업 현황 시범조사”이며, 또 다른 하나는 예술경영지원센터의 ‘예술분야 창업기업 공모사업’에 신청한 기업 및 단체들을 대상으로 예술기업의 현황을 살펴본 “예술기업 현황 시범조사”임
- ‘예술산업 현황 시범조사’는 예술산업에 대한 조작적 정의를 설정하고, 예술산업에 대한 산업조사를 시범 실시한 것으로, 예술산업의 매출액, 종사자수, 사업체수 등 산업조사의 기본적인 항목을 조사하고 있음
 - 이를 위해 이 연구는 기존의 2021년 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」와 「문화예술진흥법」의 “문화예술”, 「문화산업진흥기본법」의 “문화산업”의 범위를 모두 포괄하여 “예술산업”을 규정하고 이를 바탕으로 예술산업의 특수분류(안)을 제안하고 이에 따라 시범조사를 실시하였음
 - 2022년의 ‘예술산업 특수분류(안)’은 대부분은 예술 장르별 4개와 전후방산업인 공통지원분야를 포함하여 총 5개(공연예술산업, 시각예술 및 공예산업, 문학분야, 콘텐츠분야, 공통지원분야), 중분류 36개로 구성하였고 소분류 145개로 구성됨
- 이렇게 도출한 새로운 특수분류를 기반으로 시범조사를 실시한 결과, 예술산업의 매출액은 공연예술 산업 4조 5,052억원, 시각예술산업 8조 269억원, 문학산업 5조 5,993억원, 예술 관련 콘텐츠산업 28조 9,862억원, 예술 관련 공통지원 산업 40조 5,672억원으로 집계됨
- ‘예술기업 현황 시범조사’는 2020년~2022년 예술경영지원센터에서 진행한 ‘예술분야 창업기업 지원사업’ 선정 기업을 대상으로 한 설문조사로, 예술분야 창업기업의 특성 및 운영 현황을 파악하고 지원사업별 성과를 측정하였음

- 3년간 지원 사업에 공모 신청한 예술단체/기업 총 863개(중복지원 포함) 중 123개를 대상으로 조사하였으며, 1인 기업(35.8%)이나 서울 소재 기업(61%)이 많았음
- 주요 조사항목으로는 기업의 일반현황(매출액, 사업분야별 비중, 매출대상별 비율 등), 인력현황, 지원사업의 성과평가, 창업자 정보, 창업의 실행, 창업기업의 성장, 기업경기 현황 및 전망 등 현재 예술기업의 현황 정보 및 창업과 관련한 다양한 정보를 조사하였음

2. 예술산업 특수분류(안)의 산업 범위 설정의 특징

㉠ 2021 문화예술산업 조작적 범위 C 2022 예술산업 조작적 범위

- 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 2021년 한국문화관광연구원의 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」에서 설정한 문화예술산업의 조작적 범위를 그대로 활용하는 것이 아닌, 예술산업에 대한 별도의 조작적 정의를 설정하고 활용하고 있음
 - 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 「2021 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」의 결과에, 추가적으로 「문화예술진흥법」의 “문화예술”과 「문화산업진흥기본법」의 “문화산업”의 범위를 모두 포괄한다고 밝히고 있음
- 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 언뜻 「2021 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」와 동일하게 문화예술부문과 문화산업 부문을 다루는 것으로 보이지만, 2021년보다 훨씬 더 넓은 범위를 예술산업의 대상에 포괄하여 조사의 대상에 포함하고 있음
 - 장르적으로는 「문화예술진흥법」의 “문화예술”에 해당하는 문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 뮤지컬, 국악, 영화, 연예, 게임, 애니메이션, 건축, 어문, 사진, 출판, 만화와, 「문화산업진흥기본법」의 “문화산업”의 범위에 해당하는 방송, 문화재, 캐릭터, 공연, 광고, 미술품, 공예품, 디자인, 대중문화예술, 디지털 콘텐츠, 전통소재를 활용한 소품 및 생활용품, 전시회, 박람회, 견본시, 축제 등을 모두 포괄함
- 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 2021 연구에서 ‘문화예술산업’이라는 용어를 사용했던 것과는 다르게 ‘예술산업’이라는 용어를 사용하고 있는데, 언뜻 보기에는 ‘문화’가 빠짐으로써 2021년보다 더욱 좁혀진 형태의 조작적 정의를 활용하는 것으로 보임
 - 그러나 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 ‘예술’과 ‘문화’의 분리가 불가능하다고 판단하고, 문화와 예술을 별도로 분리하지 않고 ‘예술’이라는 단어 안에 문화와 예술을 모두 포괄하고 있음. 즉 문화예술산업의 ‘문화’에 해당하는 부분은 모두 ‘예술’ 안으로 포괄되어 들어갔다고 할 수 있음
 - 2021년 연구가 문화예술산업을 정의하는 데에 있어서 문화산업과 예술산업을 결합한 개념을 사용하였던 것을 생각하면 2022 연구에서 사용한 예술산업은 사실상 2021 연구와 마찬가지로 문화산업을 전부 조사대상에 포괄하고 있음
- 오히려 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 「2021 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」보다 훨씬 폭넓게 예술산업을 조작적으로 규정하고 있음
 - 앞서 언급한 바와 같이 2022 시범조사는 「문화예술진흥법」과 「문화산업진흥기본법」에 포괄되는 모든 분야로 예술산업을 최대한 “확장”을 한 이후, 추정 과정에서 적절한 수준에 도달할 때까지 범위를 좁히는 귀납적 방식을 적용²¹⁾하고 있었음
 - 다시 말하면, 「문화예술진흥법」과 「문화산업진흥기본법」에 해당하는 산업 중 예술산업과 조금이라도 관련된다고 판단되는 분야는 모두 예술산업의 범위에 포괄시키고, 이후 검증과정을 통해 관련이 있지 않다고 생각되는 분야를 삭제하는 방식임

21) 예술경영지원센터(2022). 2022 예술산업 현황 시범조사 결과보고서. 예술경영지원센터. p.7.

- 삭제 여부를 판단하는 데에 있어서는 예술 분야에서 매출이 조금이라도 발생하거나 사업을 영위하는 것이 있으면 모집단 대상에 포함시키고 매출 규모를 파악하고자 함

㉠ 콘텐츠 분야에 대한 폭넓은 포괄

- 「2022 예술산업 현황 시범조사」와 「2021 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」의 예술산업을 조작적으로 정의하는 데에 있어 가장 다른 특징은 문화산업 및 콘텐츠 관련 분야를 어느 정도까지 포괄하느냐의 문제라고 할 수 있음
 - 「2021 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」의 경우, 콘텐츠산업도 문화예술산업 안으로 거의 포함하고 있지만 실제 분류(안)에서는 콘텐츠산업의 일부(캐릭터, 지식정보산업)는 속하지 않음. 콘텐츠 솔루션과 관련한 부분도 포함시키고는 있으나 매우 작은 부분을 차지하고 있음
 - 반면 2022년 연구는 예술산업 안으로 포괄되는 콘텐츠 산업의 범위가 급격히 증가되었음. 이는 2022년 연구가 「문화예술진흥법」의 “문화예술”과 「문화산업진흥기본법」의 “문화산업”의 범위에 정의된 모든 장르, 분야들을 예술산업 안으로 포함시키겠다는 조작적 정의를 선언했기 때문임
 - 이에 따라서 디지털콘텐츠, 대중문화예술, 건축, 광고, 문화재, 디자인, 캐릭터, 생활용품(전통소재), 전시회·박람회·전본시·축제 등을 모두 예술산업 안으로 포함됨. 특히 디지털 유통과 관련한 플랫폼, AR·VR, 과금, 결제서비스, 온라인 정보제공 등도 예술산업의 범위 안으로 포괄하고 있음
- 또한 「2022 예술산업 현황 시범조사」의 특수분류(안)은 기존 ‘콘텐츠 산업 특수분류’를 매우 광범위하게 중첩하고 있는데, 특히 과거 정보통신부의 디지털콘텐츠산업통계의 영역을 매우 적극적으로 포괄하고자 하고 있음
 - 콘텐츠 산업 특수분류는 과거 ‘문화’콘텐츠는 문화관광부가 관할하고, ‘디지털’ 콘텐츠는 정보통신부가 관할하다가 2008년 이명박정부가 정부조직법 개편으로 ‘디지털 콘텐츠’ 분야가 문화체육관광부로 이관되면서, 양 부처가 발간하던 기존 통계의 범위를 통합하고 있음²²⁾
 - 2021 연구는 이 중 문화콘텐츠와 관련한 분야를 중심으로 포함하고자 하였으나 2022년 연구는 디지털 콘텐츠 분야를 적극적으로 포괄하고자 하고 있는데, 모든 중분류에 ‘관련 IT/SW/솔루션 제공’라는 분류를 포함하며 매우 광범위한 과학기술, IT 등 관련 콘텐츠 산업의 영역이 모두 포괄되고 있음
 - 또한 중분류에 ‘기타 콘텐츠 산업 분야’를 둬으로써 상당히 광범위하게 콘텐츠 분야를 포괄하려는 노력이 엿보임

22) 양혜원·전진영(2021). 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구. 한국문화관광연구원. p.31-32.

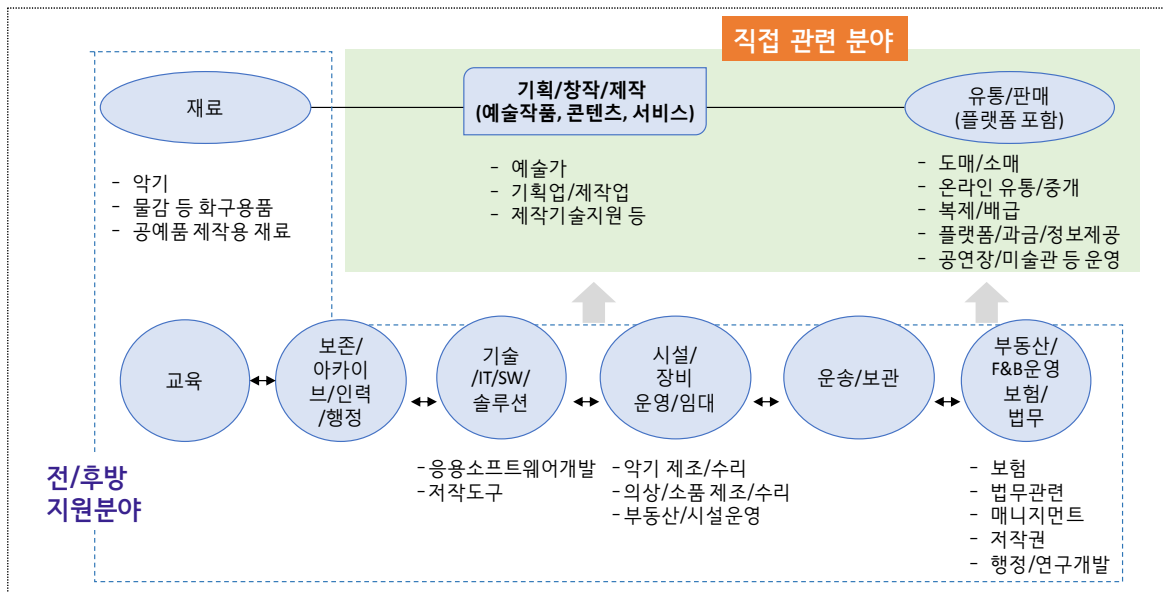
〈표 4-1〉 2021 문화예술산업 특수분류(안)과 2022 예술산업 특수분류(안) 대분류·중분류 비교

2021 문화예술산업 특수분류(안)		2022 예술산업 특수분류(안)	
대분류	중분류	대분류	중분류
공연예술	공연예술 창작·실연업	공연예술 산업	공연예술 창작·실연업
	공연예술협회·단체		공연예술협회·단체
	공연예술 기획·제작·출판업		공연예술 기획·제작·출판업
	공연시설 운영업		공연시설 운영업
	공연예술 유통·판매업		공연예술 유통·판매업
	-		공연예술 관련 IT/SW/솔루션 제공
시각예술및 공예영역	시각예술 및 공예 창작업	시각예술및 공예산업	시각예술 및 공예 창작업
	시각예술 및 공예 협회·단체		시각예술 및 공예 협회·단체
	시각예술 및 공예 기획·제작업		시각예술및공예기획/제작(제조분야포함)
	시각예술 및 공예 시설·공간 운영업		시각예술 및 공예 시설·공간 운영업
	시각예술 및 공예 유통·판매업		시각예술 및 공예 유통·판매업
	-		시각예술관련 IT/SW/솔루션제공
문학 영역	문학 창작업	문학 분야	문학 창작업
	문학 협회·단체		문학 협회·단체
	문학 출판업		문학 출판업
	문학시설 운영업		문학시설 운영업
	문학 유통·판매업		문학 유통·판매업
	-		문학 관련 IT/SW/솔루션 제공
시청각 및 상호작용 미디어 영역	만화·웹툰 창작·제작·유통업	콘텐츠 분야	만화·웹툰 창작·제작·유통업
	영화·애니메이션 창작·제작·유통업		영화·애니메이션 창작·제작·유통업
	방송창작·제작·유통업		방송창작·제작·유통업
	게임 창작·제작·유통업		기타 콘텐츠 산업 분야
			콘텐츠 관련 IT/SW/솔루션 제공
문화예술 공통영역 (핵심예술 산업)	융복합 문화예술 창제작업	공통지원 분야	문화예술시설·공간운영업
	문화예술시설·공간운영업		문화예술 유통·판매업
	문화예술 유통·판매업		문화예술 교육
	문화예술 교육향유 서비스업		문화예술 보존·아카이브업
	문화예술 보존·아카이브업		기타 지원(매니지먼트, 인력제공, 저작권, 문화예술행정, 연구개발 및 컨설팅 등)
문화예술 지원서비스업			
문화예술 공통영역 (문화예술 관련산업)	문화예술용품 및 장비업		문화예술용품 및 장비업
	운송·보관업(문화예술분야)		문화예술 관련 운송/보관업
	부동산 임대업(문화예술분야)		문화예술 관련 부동산 임대업
	F&B 운영업(문화예술분야)		문화예술 관련 F&B 운영
	보험업(문화예술분야)		문화예술 관련 보험업
	법무관련 서비스업(문화예술분야)		문화예술 분야 법무관련 서비스

㉠ 문화예술 관련산업의 통합 및 범위 확대

- 2021 문화예술산업 특수분류(안)은 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업 하위에 동일하게 ‘문화 예술 공통영역’이라는 동일 명칭의 대분류를 중복 배치하였음

- '핵심문화예술산업'의 '문화예술 공통영역'은 문화예술의 창작, 제작, 실연, 유통·판매 등에 긴밀하게 관련한 영역을 배치하고 있음
- '문화예술관련산업' 하위의 '문화예술 공통영역'은 '핵심문화예술산업'보다는 상대적으로 창작, 제작, 실연, 유통·판매에 간접적으로 관련한 영역을 배치한 것으로 보임
- 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 예술산업을 크게 '직접 관련 분야'와 '전/후방 지원분야'로 나누었는데, '직접 관련 분야'는 주로 2021 문화예술산업 특수분류(안)에서 '핵심문화예술산업'이라고 하는 창작, 제작, 실연, 유통·판매 등과 관련한 영역을 가리키고 있음



출처 : (주)케이스터리서치(2022). 예술산업 현황 시범조사 결과보고서. 예술경영지원센터. p.30.

[그림 4-1] 2022 예술산업 특수분류(안)의 예술산업의 범주 구분

- 또한 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 핵심문화예술산업 하위의 '문화예술 공통영역'과 문화예술관련산업 하위의 '문화예술 공통영역'을 '공통지원 분야'로 통합하였음
 - 하위 구성은 '핵심문화예술산업'의 '문화예술 공통영역'과 '문화예술관련산업' 하위의 '문화예술 공통영역'을 구분 없이 통합한 형태임. 공간, 유통·판매, 교육, 보존·아카이빙, 용품 및 장비, 운송·보관, 부동산임대, F&B, 보험, 법무서비스 등 기존의 공통영역에 포함되었던 영역이 포함되어 있음. 이를 보면 대분류의 구분만 변했을 뿐, 중·소분류 상에는 큰 차이가 없는 것으로 보임
 - 다만 핵심문화예술산업 하위의 '문화예술 공통영역(대분류)'에 속하였던 '융복합 문화예술 창작작업(중분류)'은 '직접 관련 분야'로 이동시켰음
- 통합된 공통지원 분야는 중분류 수준에서 크게 차이가 없어 보이지만, 소분류 수준에서는 상당히 추가된 업종이 다수 발견됨
 - 예를 들어 문화예술교육의 경우 소분류에 문화예술 전문교육 서비스업, 문화예술 관련 기술 및 2차 교육 서비스업, 일반 문화예술교육 서비스업, 온라인 문화예술교육 서비스업, 문화예술 매개업, 문화예

술 치료 서비스업, 통번역 및 자막서비스업 등으로 많은 분야가 포괄되면서 그 범위를 확대하고 있음

- 기타 지원의 경우도 문화예술 인력제공업, 저작권 관리업 등이 추가되었고, 문화예술용품 및 장비업의 경우 기존 안은 공연과 시각 및 공예라는 두 장르로 소분류를 구성했다면, 2022년의 조사는 악기, 의상 및 소품, 제조·수리, 유통 등 다루는 용품과 장비도 세분화함

〈표 4-2〉 2022 예술산업 특수분류(안)의 공통지원 분야의 중분류 및 소분류

2022 예술산업 특수분류(안)			
대분류	중분류	소분류	
공통지원 분야	문화예술시설·공간운영업	도서관 운영업	
		박물관 운영업	
		복합문화시설 운영업	
	문화예술 유통·판매업	문화예술 종합 플랫폼 사업체운영업	
		문화예술 서적 및 간행물 유통업(문학 및 만화·웹툰 제외, 온라인 포함)	
		문화예술 홍보마케팅업	
		입장권 예약 및 판매업	
	문화예술교육	문화예술 전문교육 서비스업	
		문화예술 관련 기술 및 2차 교육 서비스업	
		일반 문화예술교육 서비스업	
		온라인 문화예술교육 서비스업	
		문화예술 매개업	
		문화예술 치료 서비스업	
		통번역 및 자막서비스업	
	문화예술 보존·아카이브업	문화예술 정보제공업	
		문화예술 보존·복원업	
		문화예술 기록보존업	
	기타 지원 (매니지먼트, 인력제공, 저작권, 문화예술행정, 연구개발 및 컨설팅 등)	예술인 매니지먼트업	
		문화예술 인력제공업	
		문화예술 투자·후원 매개업	
		저작권 관리업	
		문화예술 행정	
		문화예술 연구개발 및 컨설팅업	
		악기 및 악보 제조·수리업	
	문화예술용품 및 장비업	악기 및 악보 유통업	
		공연의상 및 소품 제조·수리업	
		공연의상 및 소품 유통업	
		시각예술 및 공예용품·장비 제조·수리업	
		시각예술 및 공예용품·장비 유통업	
		시청각 및 상호작용 미디어 장비 제조·수리업	
		시청각 및 상호작용미디어 장비 유통업	
	문화예술 관련 운송/보관업	시각예술 및 공예품 전문 운송업	
		공연장비 전문 운송업	
		육상 운송업	
		수상 운송업	
		항공 운송업	
			보관업(문화예술 분야)

2022 예술산업 특수분류(안)		
대분류	중분류	소분류
	문화예술 관련 부동산 임대업	부동산 임대업(문화예술분야)
	문화예술 관련 F&B 운영	F&B 운영업(문화예술분야)
	문화예술 관련 보험업	보험업(문화예술분야)
	문화예술 분야 법무관련 서비스	법무관련 서비스업(문화예술분야)

㉠ 예술산업 시범조사 결과 및 특징

- 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 변형한 예술산업 특수분류(안)을 적용하여 예술산업에 대한 산업실태를 시범조사로 실시하였음
 - 조사는 유효표본 7,002개를 대상으로 CATI를 활용한 전화 확인조사와 온라인 조사를 병행하여 조사함. 조사 설문지 항목을 보면 앞서 살펴본 예술산업 특수분류(안)의 중분류 차원에서 매출이 발생하는지 여부를 확인하고 각 중분류별 매출 발생 비중을 적도록 하였음
 - 추정 결과는 유사통계 자료들과 비교하여 확인하였는데, 2022년 기준 전국사업체조사, 문화체육관광 산업통계, 공연예술조사, 시각예술조사, 콘텐츠산업조사, 공예산업조사 등의 조사결과와 비교하였음
- 조사결과, 예술산업 전체는 약 87조 3,848억원의 규모를 가진 것으로 나타났는데, 세부적으로는 공연예술산업 4조 5,052억원, 시각예술산업 8조 269억원, 문학산업 5조 5,9993억원, 예술 관련 콘텐츠산업 28조 9,862억원, 예술 관련 공통지원 산업 40조 5,672억원의 매출액을 제공하는 것으로 조사됨
 - 종사자의 경우 공연예술산업 36,660명, 시각예술산업 62,673명, 문학산업 35,176명, 예술 관련 콘텐츠산업 140,777명, 예술 관련 공통지원 산업 177,738명으로, 총 453,024명으로 나타남
 - 사업체수의 경우 공연예술산업 10,964개, 시각예술산업 25,161개, 문학산업 12,128개, 예술 관련 콘텐츠산업 36,616개, 예술 관련 공통지원 산업 75,678개로, 총 160,547개로 집계됨

3. 예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 특징

1) 대분류 구성의 특징

㉠ 장르를 중심으로 한 대분류의 구성

- 2022 예술산업 특수분류(안)은 5개 대분류, 36개 중분류, 약 143개의 소분류 체계로 구성되어 있는데, 대분류 구성에 있어서 2021년의 문화예술산업 특수분류(안)과 마찬가지로 ‘장르’를 대분류의 구분 원칙으로 제시하고 있음
 - 이는 역시 예술 분야에서 장르에 따라 최종산출물의 형태 및 서비스 간의 이질성이 가장 크고, 사업체 및 종사자, 그리고 가치사슬 관계가 다르게 구성되게 되는 가장 대표적인 구분 방법이기 때문으로 판단됨
- 2021년과 2022년의 특수분류(안) 모두 공연예술, 시각예술 및 공예, 그리고 문학을 예술산업의 핵심 장르로 제시하고 있다는 점에서 공통점이 있음
 - 양쪽 모두 예술의 주요 핵심장르로 선택하고 있는 공연예술, 시각예술 및 공예, 문학은 일반적으로 국내에서 ‘예술’을 가리킬 때 대표적으로 뽑는 장르로, 특히 공공 예술영역에서 정책대상의 구분에 있어 예술분야는 흔히 공연예술, 시각예술, 문학 분야를 대상 장르로 하는 경향이 있음
 - 문화체육관광부 중 예술국의 주요 사업을 살펴보면 주로 공연, 시각, 문학을 대상 장르로 삼고 있으며, 그 외 장르는 다른 부서의 관할 업무로 구성되는 경향이 있음

㉡ ‘시청각 및 상호작용 미디어’에서 ‘콘텐츠 분야’로 대분류의 개념 확대

- 2022 예술산업 특수분류(안)은 2021 문화예술산업 특수분류(안)에서 ‘시청각 및 상호 작용 미디어 영역(대분류)’의 하위에 장르(중분류)를 배치했던 것과 마찬가지로, ‘콘텐츠 분야’의 하위에 장르(중분류)를 배치하고 있음
- 대분류의 명칭이 시청각 및 상호작용 미디어 영역에서 콘텐츠 분야로 바뀌었을 뿐, 하위 장르는 만화·웹툰, 영화·애니메이션, 방송, 게임으로 동일함
 - <표 3-1>을 보면 2021년의 ‘시청각 및 상호 미디어 영역’과 2022년의 ‘콘텐츠 분야’의 장르 구성이 거의 비슷한 것을 볼 수 있음. 게임과 융복합 분야의 경우 2022년 시범조사에서는 중분류의 ‘방송창작·제작·유통업’에 속해 있음
- 2개의 중복된 이름을 가진 문화예술 공통영역은 2022년에는 ‘공통지원 분야’로 통합됨
 - 이로써 2022년 예술산업 특수분류(안)은 2021 문화예술산업 특수분류(안)보다 대분류가 6개에서 5개로 줄어들음
- 그러나 2022년 연구에서 예술산업에 포괄되는 콘텐츠 산업의 범위는 급격히 증가함
 - 2021년 연구에서는 콘텐츠 관련 분야를 대분류에 ‘시청각 및 상호작용 미디어 영역’으로 분류하면서 만화·웹툰, 영화·애니메이션, 방송, 게임만을 포함하고 있었음. 또한 정의에 있어 문화산업이라는

표현을 사용함으로써 콘텐츠 전반을 다루는 것을 경계함

- 그러나 2022년 연구의 ‘콘텐츠 분야’는 문화산업이라는 용어대신 ‘콘텐츠’라는 표현을 사용하였고 ‘기타 콘텐츠 산업분야’를 중분류에 둬으로써 콘텐츠 분야의 매우 광범위한 영역까지 포함하고자 함
- 이러한 광범위한 설정은 예술산업의 범위를 크게 확대시키고 있으며 특히 콘텐츠 분야의 매출 등이 과도하게 추산되는 결과를 가져옴. 2022년 조사에 따르면 예술 관련 콘텐츠산업 사업체수는 36,616개, 예술 관련 콘텐츠산업의 매출액은 28조 9,862억원인데, 이는 문화산업뿐만 아니라 디지털, IT, SW 등 다양한 콘텐츠 영역을 모두 포괄한 결과임

㊤ 기존의 ‘문화예술 공통영역’을 ‘공통지원 분야’로 통합

- 2022년 연구는 2021년 연구에서 ‘핵심문화예술산업’과 ‘문화예술관련산업’으로 분류하며 양쪽에 ‘문화예술 공통영역’을 배치하며 두 개의 대분류명이 중복되었던 것과 달리, 모두 ‘공통지원 분야’로 통합하였음
- 공통지원분야에는 유통, 운송, 보험, 법무 등의 관련 분야가 여기에 포함되며, 2021년의 ‘문화예술 공통영역(핵심예술산업)’과 ‘문화예술 공통영역(문화예술관련산업)’을 모두 포괄하게 됨
- 기존에 ‘문화예술 공통영역(핵심예술산업)’에 속했던 융복합 문화예술 분야는 ‘콘텐츠 분야’의 하위로 이동하게 됨
- 2022년 연구의 ‘공통지원 분야’는 예술산업을 지원해주는 역할을 하는 분야를 포함시키고 있는데, 2021년과는 달리 예술산업에의 기여하는 정도가 상이함에도 하나의 대분류 안에 동일하게 배치시킴
 - 2021년 연구에서는 예술산업과 관련된 공통영역을 ‘핵심’과 ‘관련’으로 분류하면서 보다 명확하게 분류하고 있음. 즉, 예술산업과 관련이 높은 공통영역에는 ‘핵심예술산업’이라 분류하고, 관련이 상대적으로 낮은 산업에는 ‘문화예술관련산업’으로 분류함

2) 중분류 구성의 특징

㊤ 가치사슬을 중심으로 한 중분류 구분

- 2022년 예술산업 특수분류(안)의 중분류는 2021년과 마찬가지로 예술산업의 가치사슬의 흐름을 적용한 것으로 보임
 - 2022년 연구는 명확하게 대·중·소분류 구분의 원칙을 밝히고 있지는 않는데, 전반적으로 2021년의 원칙을 계승하는 것으로 보임
 - 중분류의 구분에 있어 창작, 실연, 기획, 제작, 출판, 시설운영, 유통판매 등을 기준으로 하고 있는데, 이는 앞서 제3장에서 살펴본 바와 같이 유럽통계체계의 기능을 변형한 가치사슬의 개념을 적용한 것과 비슷한 것이라 할 수 있음
- 예술산업의 핵심장르인 공연, 시각예술 및 공예, 문학의 중분류를 살펴보면 2022년도에 새롭게

- 추가된 ‘공연예술 관련 IT/SW/솔루션 제공’을 제외하고 2021년도와 동일한 명칭을 사용하고 있음
- 그러나 가치사슬에 따른 중분류 기준은 핵심장르인 공연, 시각예술/공예, 문학에만 적용된 기준으로 이후 콘텐츠 분야와 공통지원분야에는 적용되지 않음

㉠ 콘텐츠산업(대분류)의 하위에 ‘장르’를 중분류에 배치

- 2022년 예술산업 특수분류(안)은 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 전반적인 구성을 대부분 따르고 있는데, 2021년에서 ‘시청각 및 상호작용 미디어 영역’으로 대분류를 설정하고 하위에 장르를 두던 것을 비슷하게 반복하고 있음
- 앞서 살펴본 바와 같이 2022년에는 대분류에서 ‘시청각 및 상호작용 미디어 영역’을 ‘콘텐츠 분야’로 명칭을 바꾸고, 장르는 동일하게 중분류에 배치함
 - 중분류에 장르를 배치하면서 핵심 장르에는 중분류단에서 창작·실연, 유통·판매, 기획·제작 등을 모두 별도의 중분류에 배치했던 것과는 달리, 콘텐츠 분야는 창작·제작·유통을 모두 동일한 중분류에 하나로 묶어서 배치하여 상호 층위가 맞지 않는 모습을 보여주고 있음
- 2022년의 예술산업 특수분류(안)의 콘텐츠 분야 중분류에 배치된 장르는 2021년에 속했던 만화·웹툰, 영화·애니메이션, 방송, 게임이 배치됨
 - 여기에 기타 콘텐츠산업 분야를 추가로 배치하여 다양한 콘텐츠 솔루션이나 출판업, 가상현실 관련 업종을 추가함
 - 그러나 ‘방송제작·제작·유통업’의 경우 하위에 방송, 게임, 그리고 융복합 분야를 모두 두고 있는데, 2021년에는 방송, 게임, 융복합을 모두 별도의 중분류에 놓은 것과 큰 차이가 있다고 할 수 있음
 - 콘텐츠산업과 관련된 분야가 창작·제작·유통업이라는 종합적 명칭을 통해 장르별로 중분류에 포함되고 있으나, 2022년 연구에서 게임과 융복합 문화예술 창제작업이 모두 ‘방송’에 포함되면서 결과적으로 중분류와 소분류가 맞지 않음

㉡ 장르별 중분류에 ‘관련 IT/SW솔루션 제공’ 업종의 배치

- 2022년 예술산업 특수분류(안)의 중분류에서 가장 큰 특징은 공통지원분야를 제외하고 공연, 시각예술 및 공예, 문학, 콘텐츠 대분류의 중분류로 ‘관련 IT/SW/솔루션 제공’ 산업을 추가했다는 것임
 - 이는 예술과 기술의 만남이 활발해지며 관련 활동을 하는 사업체가 증가하고 있는 추세를 반영하고 있다고 할 수 있으며, 앞서 언급한 바와 같이 예술경영지원센터의 「예술분야 창업기업 공모사업」에 참여하는 기업/단체들의 사업 유형을 포함한 것임
 - 해당 분류는 콘텐츠산업의 특수분류에 존재하는 것으로 중분류의 한국표준산업분류(KSIC) 분류코드를 살펴보면 콘텐츠산업 특수분류에서 가져온 것을 알 수 있음. 하지만 소분류까지 살펴봤을 때 정확한 명확한 분류기준을 가지고 분류를 했다고 할 수 없음
- 또한 다른 중분류의 경우, 가치사슬을 분류의 원칙으로 적용하여 중분류를 규정하고자 했던 것과 다르게, ‘관련 IT/SW/솔루션 제공’은 가치사슬과 관련한 표현이 아님

- 가치사슬을 반영하기 보다는 예술과 기술의 만남이 활발해지며 이러한 분야 업종을 포괄하고자 하는 의지에서 반영한 중분류이며, 전체적인 가치사슬과의 연관성은 떨어짐

3) 소분류 구성의 특징

㉠ 소분류의 세분화 강화 및 범위 확대

- 2022년 특수분류(안)은 소분류에서 특히 2021년 보다 많이 세분화 된 것을 알 수 있으며, 2021년과 2022년의 가장 큰 차이라고 할 수 있음
 - 예를 들어 2021년에는 ‘공연예술 기획·제작·출판업(중분류)’의 하위에 공연기획·제작업(온라인 포함), 공연출판업, 공연녹음업으로 구분했는데, 2022년에는 공연제작기술지원업, 기타 공연제작지원업, 오디오물 출판업, 공연 영상물 출판업, 공연 녹음업으로 세분화하여 소분류를 구성함
 - 특히 제작, 유통, 판매업 등에서 뚜렷하게 세분화를 많이 한 것을 알 수 있음 예를 들어 2021년 연구에서는 유통·판매업을 한꺼번에 소분류로 구성하였다면, 2022년 연구에서는 도소매업과 유통을 분리하여 세분함. 공연예술산업의 경우 2021년 연구에서는 음악 유통·판매업과 그 외 공연예술유통·판매업으로 크게 구분되었던 것이 음반 복제·배급업, 음반 도소매업, 온라인 음악유통업, 공연영상물 복제·배급업, 공연영상물 도소매업, 공연영상물 온라인 유통업으로 매우 세분화된 것을 볼 수 있음

〈표 4-3〉 2021과 2022 특수분류(안)의 공연예술분야 대중소분류 비교

2021 문화예술산업 특수분류(안)			2022 예술산업 특수분류(안)			
대분류	중분류	소분류	대분류	중분류	소분류	
공연예술	공연예술 창작·실연업	공연예술인 (자영예술인)	공연예술 산업	공연예술 창작·실연업	공연예술인(자영예술인)	
	공연예술협회·단체	공연예술협회·단체		공연예술협회·단체	공연예술협회·단체	
	공연예술 기획·제작·출판업	공연기획·제작업 (온라인 포함) 공연 출판업 공연 녹음업		공연예술 기획·제작·출판업	공연예술 기획·제작·출판업	공연제작기술지원업
						기타 공연제작지원업
						오디오물 출판업
	공연시설 운영업	공연장 운영업 공연연습실 운영업 음악 감상시설 운영업		공연시설 운영업	공연시설 운영업	공연 녹음업
						공연장 운영업
						그 외 공연시설 운영업
	공연예술 유통·판매업	음악 유통·판매업 그 외 공연예술유통·판매업		공연예술 유통·판매업	공연예술 유통·판매업	음반 복제·배급업
						음반 도소매업
-	-	-	공연예술 관련 IT/SW/솔루션 제공	온라인 음악유통업		
				공연영상물 복제·배급업		
				공연영상물 도소매업		
				공연영상물 온라인 유통업		
				플랫폼, AR/VR 등 실감기술, 과금/결제서비스/온라인 정보제공 등		

㉠ ‘관련 IT/SW/솔루션 제공’ 중분류의 소분류 범위 미설정

- 중분류에서 새롭게 추가된 ‘관련 IT/SW/솔루션 제공’은 세부적으로 소분류를 하지 않고 ‘플랫폼, AR/VR 등 실감기술, 과금/결제서비스/온라인 정보제공 등’으로 하나로 분류함
 - IT 및 기술 관련 분류는 앞서 언급한바와 같이 기존의 콘텐츠산업 특수분류에 존재하는 것으로 KSIC에서는 ‘응용소프트웨어 개발 및 공급업’, ‘기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업’, ‘그 외 기타 정보 서비스업’ 등으로 분류되어 있음
 - KSIC 분류코드와 연계했을 경우 소분류가 보다 세분화되어 나뉠 수 있음에도 불구하고 2022년 연구에서는 우선적으로 새로운 기술과의 결합을 반영하고자 하였으나 예술산업과의 연관성의 정도와 업종의 내용을 파악하기 어려웠으며 구분하기도 어려웠던 것으로 보임

㉡ 공연예술산업의 소분류 특징

- 2022년 연구의 공연예술산업(대분류)의 하위 분류는 대분류와 중분류 구성에 있어 2021년과 비슷한 형태를 띠지만 중분류의 ‘공연예술 관련 IT/SW/솔루션 제공’의 추가와 소분류의 많은 세분화가 다른 점이라 할 수 있음
- ‘공연예술협회·단체(중분류)’은 2022년에는 ‘공연예술협회·단체’ 이외에 ‘공연 기획·제작업’을 추가한 것으로 나타남. 이후 모든 대분류에 협회·단체가 소분류로 포함되어 있으나, 공연예술에서만 ‘공연 기획·제작업’이 추가됨
 - 2021년 분류에서는 ‘공연예술 기획·제작·출판업’이 세부적인 구분 없이 소분류에 ‘공연 기획·제작업 (온라인 포함)’과 ‘공연 출판업’, ‘공연 녹음업’으로 분류되었다면, 2022년 특수분류(안)에서는 ‘공연 기획·제작업’을 ‘공연제작 기술 지원업’, ‘기타 공연제작지원업’으로 세분화 하는 대신 온라인 포함 여부를 삭제함. 또한 ‘공연 출판업’을 ‘오디오물 출판업’, ‘공연 영상물 출판업’으로 세분화함
 - ‘공연시설 운영업’의 경우 2021년도와 2022년도가 거의 동일한 형태로 분류되었으며, ‘그 외 공연시설 운영업’만이 새롭게 추가됨
 - 유통·판매업과 관련된 소분류는 2011년도에는 음악과 그 외 공연예술로 크게 분류한 것에 반해 2022년도 특수분류(안)에서는 음반과 공연을 각각 ‘복제·배급업’, ‘도소매업’, ‘온라인 유통업’으로 세분화함

㉢ 시각예술 및 공예산업의 소분류 특징

- 2022년 특수분류(안)에 시각예술 및 공예산업의 소분류는 2021년 연구와 대부분 동일하게 분류되었으나, ‘기획·제작’과 ‘시설·공간운영업’을 특히 세분화함
 - 2021년의 전시 기획·제작업을 ‘전시기획업’과 ‘전시제작지원업’으로 분리하였으며, 시각예술 공간 운영업은 ‘창작공간 운영업’, ‘미술관 운영업’ 시각예술 전시공간 운영업’으로 서비스 형태에 따라 보다 세분화함

㉠ 문학분야의 소분류 특징

- 문학분야의 경우 출판업과 유통·판매업의 세분화와 더불어 영역을 확장한 것이 특징임
 - 앞서 언급한 공연과 시각/공예 산업의 경우 2022년 연구에서 기획·제작 및 유통/판매와 관련된 분야를 세분화한 것이 특징이라면 문학은 세분화와 함께 영역을 확장한 것이 특징이라 할 수 있음
 - 2021년 ‘문학분야 전자출판업’은 2022년 연구에서 ‘전자책 제작업’, ‘오디오북 제작업’, ‘전자출판 서비스업’으로 보다 세분화된 것은 물론 ‘문학 작품 인쇄업’이 새롭게 추가되면서 출판업과 관련된 분야를 확장함
 - 또한, 2021년의 ‘문학서적 및 문예지 소매업’을 ‘인터넷 서점 운영업’, ‘일반 서점 운영업’, ‘중고서적 판매업’으로 세분함과 동시에 문학과 관련된 유통·판매업을 모두 포괄할 수 있도록 영역을 확장하고 있음

㉡ 콘텐츠 분야의 소분류 특징

- 콘텐츠 분야 장르별 제작·유통업의 세분화
 - 콘텐츠분야는 중분류에 가치사슬 기준이 아닌 장르별 창작·제작·유통업을 통합하여 분류함. 이러한 분류는 2021년 연구에서 소분류에도 유사한 형태로 분류되면서 제작·유통을 함께 분류하고 있음
 - 2022년 연구에서는 이를 개선하여 제작·유통업을 각각 ‘제작업’, ‘온라인 유통업’, ‘도매업’ 등으로 세분화 하여 구분함. 세분화는 콘텐츠 산업 장르별 특성을 반영하여 다소 차이는 있으나 세분화한 맥락은 동일함
- 2022년도 연구에서 콘텐츠 분야의 소분류에서 가장 큰 특징은 방송 분야에 게임, 융복합 분야를 모두 포함한 것임
 - 2022년 연구에서 콘텐츠 분야의 만화·웹툰과 영화·애니메이션은 제작·유통업에서 보다 세분화하였으나, 이후 방송창작·제작·유통업에서는 2021년도 ‘방송창작·제작·유통업’의 소분류와 동일하게 분류하고 있음
 - 하지만 방송과는 다르게 게임과 융복합 문화예술창제작업을 2022년 연구에서는 세분화하면서 ‘방송’에 포함시킴
 - 게임의 경우 유통업에 ‘컴퓨터 게임방 운영업’, ‘전자 게임장 운영업’, ‘온라인 게임 유통업(온라인/모바일)’을 세분화하여 추가하였으며, 도소매 및 임대업에서는 ‘게임 소프트웨어 도소매업’, ‘게임기 임대업’, ‘게임 소프트웨어 임대업(온라인/모바일 포함)’을 세분화함
- 2022년도의 경우 융복합 문화예술이 각각 ‘방송창작·제작·유통업’과 ‘기타 콘텐츠 산업분야’로 분리됨
 - 융복합 문화예술 창제작업의 경우 2021년 연구에서는 대분류에 ‘문화예술 공통영역(핵심예술산업)’에 분류되었으나, 2022년 연구에서는 ‘콘텐츠 분야’로 포함되었음. 그러면서 2021년도의 분류가 각각 나뉘져 창작·실연업, 협회·단체, 기획·제작업은 ‘방송창작·제작·유통업’에 포함됨

- 반대로 '문화예술행사 대행업', '문화예술 콘텐츠 솔루션업' 등은 중분류의 '기타 콘텐츠 산업 분야'로 분리되어 분류됨

㉠ 공통지원분야의 소분류 특징

- 2022년 분류체계(안)에서 공통지원분야는 몇몇 중분류에서 세분화를 진행하였으며, 일부는 2021년의 공통영역인 '핵심예술산업'과 '문화예술 관련산업'을 그대로 가져와서 통합함
 - 2021년의 '문화예술 교육향유 서비스업'은 크게 교육업과 향유지원업 2개의 소분류로 분류되었으나, 2022년에는 교육을 4개의 소분류(전문 교육, 기술 및 2차 교육, 일반교육 서비스, 온라인 교육서비스)로 세분화 함
 - 향유지원업의 경우에는 '문화예술 매개업'과 '문화예술 치료 서비스업', '통번역 및 자막 서비스업'으로 보다 세분화함
 - 보존·아카이브업에서도 보존·복원업과 기록보존업으로 세분화 하였으며, 2021년의 '문화예술 지원서비스업'을 '기타지원'으로 중분류 명칭을 바꾸면서 매니지먼트, 인력제공, 저작권, 문화예술 행정, 연구개발 및 컨설팅 등을 모두 포괄함. 그러면서 기타 지원에 '예술인 매니지먼트업', '문화예술 인력제공업', '저작권 관리업'을 추가 및 세분화하여 분류함
 - 2021년의 '공연용품 제조 및 유통업'을 2022년 연구에서는 보다 세분화하여 악기와 공연의상, 시각예술 및 공예, 시청각 및 상호작용 미디어로 분류하여 각각 제조·수리업, 유통업으로 분류함
- 관련 산업의 운송업을 세분화함과 동시에 육상, 수상, 항공 운송업을 구분함으로써 분야를 확장함
 - 2021년 연구에서 '운송업'으로 통합하여 1개의 소분류만 분류하였던 것을 2022년 연구에서는 '시각예술 및 공예품 전문 운송업', '공연장비 전문 운송업', '육상 운송업', '수상 운송업', '항공운송업'으로 5개의 소분류를 보다 세분화함

제2절 | 산업분류 관점에서의 2022 예술산업 특수분류(안)의 한계



1. 예술산업 특수분류(안)의 범위 설정의 한계

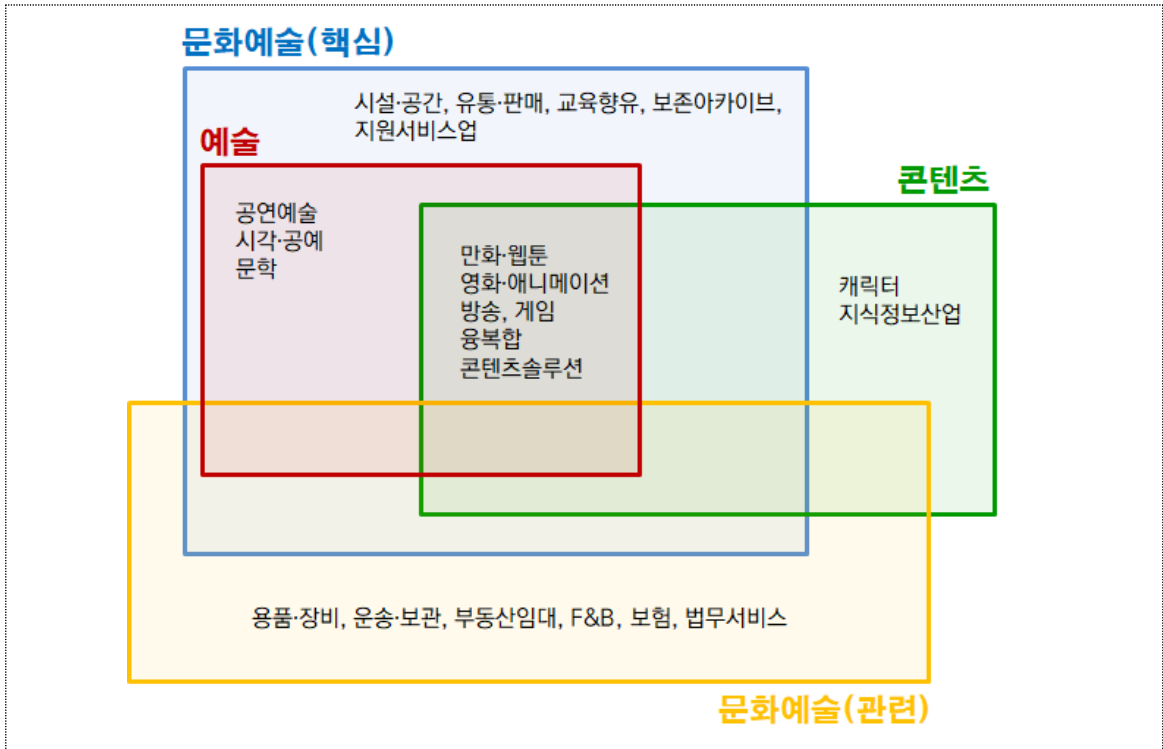
㉠ ‘배타성’ 원칙에 어긋나는 과도하게 확대된 예술산업의 범위 설정

- 앞서 제1절에서 설명한 바와 같이 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 「2021 문화예술산업 특수분류 체계 개발 연구」에서 ‘문화예술산업’이라는 용어를 썼던 것과 달리 ‘예술산업’이라는 용어를 활용하고 있지만, 언뜻 문화예술산업보다 축소된 개념으로 보이나 사실상 더 확대된 개념임
 - 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 「2021 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구」에서 포괄하는 범위에, 추가적으로 「문화예술진흥법」의 “문화예술”과 「문화산업진흥기본법」의 “문화산업”의 범위를 모두 포괄하고 있음
 - 이에 따라 방송, 문화재, 캐릭터, 광고, 디자인, 디지털 콘텐츠, 전통소재를 활용한 소품 및 생활용품, 전시회, 박람회, 견본시, 축제 등 기존의 전통적으로 예술산업의 정책지원 범위에 속하지 않았던 분야까지 광범위하게 포함시킴
- 또한 예술산업과 조금이라도 관련된다고 판단되는 분야는 모두 예술산업의 범위에 포괄시킨 후, 관련이 없다고 검증이 되면 삭제하는 귀납적 방법으로 범위를 규정하고 있음
 - 2022년 조사는 예술산업을 규정하는 데에 있어 “공연예술, 시각예술, 문학, 공예, 콘텐츠산업, 공동지원 산업이 포함되는 형태로 구축하고, 여기에 ‘직접 관련은 없으나 관련 분야에서 매출이 발생 될 것으로 예상되는’ 플랫폼, IT/SW 관련 기업들을 추가하여 모집단을 구성²³⁾”하였다고 밝힘. 즉 플랫폼, IT/SW의 경우 포함하는 데에 있어 예술분야와 관련성을 평가하지 않고 우선적으로 추가한 후 검증을 통해 삭제하는 방식을 취함²⁴⁾
- 2022년 연구는 예술산업을 정의하는 데에 있어 두 개의 법령의 정의를 모두 포괄함은 물론, 연구진이 예술산업에 조금이라도 관련되어 있다고 판단되는 사업을 모두 포괄하고 ‘관련없다고 결론이 나는 것만’ 제외한 후에 조작적으로 정의 및 범위를 설정함
 - 이 방법은 모두를 포괄한 후 검증을 통해 일부 소거하는 방식으로 예술산업의 범위를 설정한 것으로, 예술산업과 관련이 없다고 검증된 분야는 소거하였지만 검증이 되지 않은 분야는 일단 포함시키는 방식이므로, 지나치게 포괄적이거나, 심지어는 관련이 없을 수도 있는 분야까지 모두 포함되었을 가능성이 매우 높음

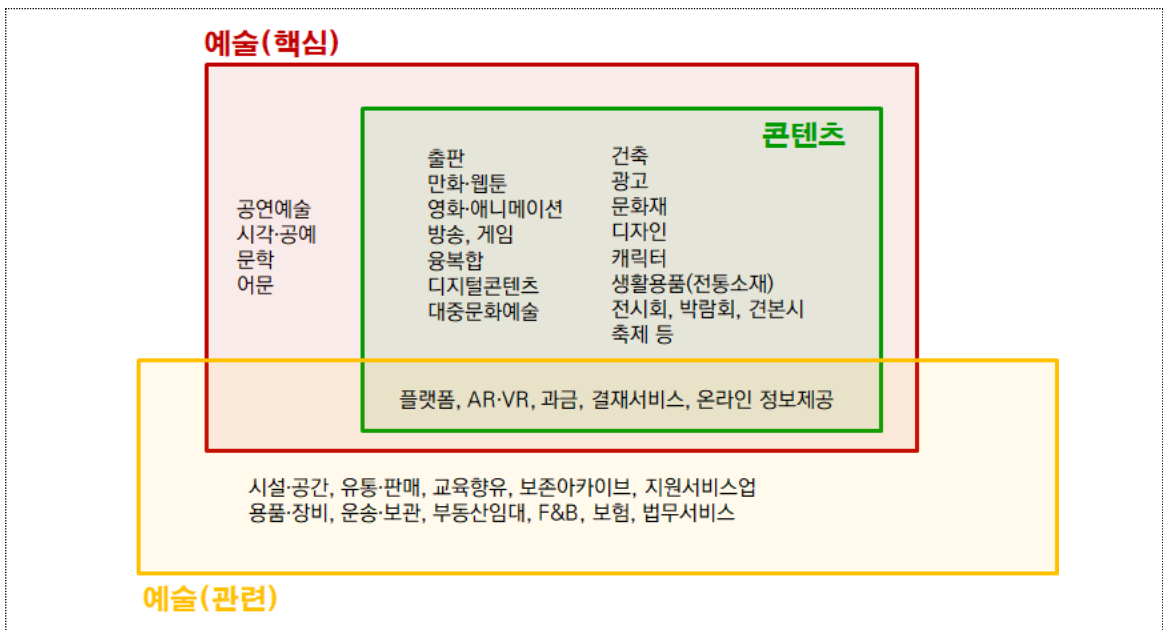
23) 예술경영지원센터(2022). 2022 예술산업 현황 시범조사 결과보고서. 예술경영지원센터. p.18.

24) 이때 활용한 데이터는 공공데이터포털에서 제공하고 있는 ① 국민연금 가입 사업장 내역(약 200만개), ② 지방행정 인허가 DB(17개 시도, 228개 시군구 등록자료), ③ 근로복지공단 고용 산재보험 가입현황(약 220만개), ④ 예술경영지원센터의 지원사업 신청기업 정보, ⑤ 공연예술조사, ⑥ 시각예술조사 등을 결합하여 표본 추출을 위한 틀을 구축함

- 문제는 이러한 예술산업에 대한 정의 및 범위는 타 산업의 산업분류와 광범위하게 중복되게 됨. 2021년 연구와 2022년 연구는 각각 조작적 정의를 활용하여 예술산업을 정의하고 있는데, 이를 대략적으로 도식화하면 다음과 같음



[그림 4-2] 2021 문화예술산업 특수분류(안)의 문화예술산업의 범주 구분



[그림 4-3] 2022 예술산업 현황 시범조사의 예술산업의 범주 구분

- 그림에서 보는 바와 같이 2021과 2022년의 특수분류(안)은 모두 콘텐츠를 광범위하게 포괄하고 있는데, 2022년은 특히 콘텐츠를 예술산업 안으로 모두 포괄함으로써 예술산업의 범위를 매우 크게 설정하고 있음
 - 특히 2022년은 기존의 콘텐츠산업 특수분류에 해당하는 산업을 모두 포괄하고 있어서, 2021년에 비해 콘텐츠산업 특수분류와의 중복이 더욱 광범위하게 일어나고 있음
 - 타 분야와의 협업과 교류를 통해 사업을 진행하는 예술산업의 특성상 타 산업과의 중복성은 어느 정도는 불가피한 부분이며 2021 문화예술산업 특수분류(안) 또한 중복성이 높은 상황임. 특히 최근 타 분야와의 융복합 및 교류가 활발해지는 상황에서는 이러한 중복성은 피할 수 없는 부분임
- 앞서 제2장에서 살펴본 바와 같이 모든 산업분류는 타 산업과의 ‘배타성’을 가지는 것을 매우 중요하게 보고 있는데, 2022년 특수분류(안)은 배타성의 측면에서 2021년보다 더욱 중복문제가 심각하게 일어나고 있음
 - 「2022 예술산업 현황 시범조사」의 중복성은 앞서 2021 문화예술산업 특수분류(안) 보다도 과도하게 중복되어 있는 상황이며, 앞서 언급한 바와 같이 예술산업과 관련이 없다고 확실하게 결론이 나지 않은 분야도 일단 포함하는 방식이어서 과도하게 포괄적으로 설정되었을 우려가 높음
- 이러한 관점에서 「2022 예술산업 현황 시범조사」에서 “예술관련 콘텐츠 산업”과 “예술 관련 공통지원 산업”의 매출액이나 종사자, 사업체수가 공연, 시각, 문학 등의 주요 장르보다 압도적으로 크다는 것은 조심해서 살펴볼 필요가 있음
 - 예술관련콘텐츠 산업은 매출액이 총 28조 9,862억원을 기록하고 있는데, 이는 공연예술산업(4조 5,052억원), 시각예술산업(8조 269억원), 문학산업(5조 5,993억원)에 비해 압도적으로 큰 숫자임을 알 수 있음. 이는 앞서 살펴본 바와 같이 기존의 이 조사가 예술 산업뿐만 아니라 모든 문화산업 및 콘텐츠산업 분야를 모두 아우르는 조사를 하고 있다는 점에서 유의해서 해석하는 것이 필요함
- 특히 2022년 특수분류(안)에서 강조하고 있는 플랫폼, AR/VR, 과금, 결제서비스, 온라인 정보제공 등과 같은 IT/SW/솔루션 관련 기업 등은 모두 콘텐츠산업의 매출에 큰 부분을 차지하고 있는 업종인데, 이들이 예술산업에도 종사할 경우 매출의 크기에 따라 예술산업과 콘텐츠산업 둘 중 하나에만 속하거나, 사업부문을 달리하여 다르게 매출을 조사하는 것이 필요함

㊤ ‘일관성’ 측면에서의 핵심 및 관련 산업의 개념 적용 여부에 대한 판단 필요

- 2022년 연구는 2021년에서 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업에 각각 하위에 나누어 배치되었던 ‘문화예술 공통영역’들을 통합하여 ‘공통지원 분야’로 통칭하고 있음
 - 공통지원분야는 예술산업의 중심활동인 제작, 발표, 유통·판매 등과 직접적으로 관련은 없지만 간접적으로 이에 관련하며, 중심활동이 수행되는 데에 있어 매우 중요하게 기여하는 산업이라고 할 수 있음
 - 가장 대표적인 연습실, 공연장 등의 대관 사업의 경우, 직접적으로 제작, 발표, 유통·판매를 실시하지는 않지만, 제작과 발표를 준비함에 있어서 필수적으로 필요한 장소를 제공하는 역할을 함

- 문제는 이러한 공통지원분야를 어떤 기준으로 공통지원분야로 볼지, 예술산업의 핵심산업으로 볼지의 문제임
 - 앞서 설명한 연습실, 공연장의 대관의 경우, 대관이라는 활동이 ‘발표’에 직접적인 영향을 미치는 예술산업의 주요활동일 수 있지만, 제작, 발표, 유통·판매에 직접적으로 관여하지는 않으므로 이를 구분하는 데에 있어서 기준 마련이 필요함
- 또한 2022년의 연구에서 규정하는 공통지원 영역 안에는 예술산업에 깊이 관여하는 영역도 있고, 그렇지 않은 영역도 있음
 - 공통지원 영역 중에서는 예술산업 관여 비율이 비교적 높거나 예술산업에 영향을 미치는 정도도 큰 업종들이 있는데, 이러한 업종들과 비중이 낮은 업종들간의 구분도 필요할 것으로 예상됨
 - 예를 들어 공통지원분야 내의 ‘문화예술시설·공간 운영업(중분류)’이나 ‘문화예술 유통·판매업’이 경우 예술산업의 중심활동인 창작, 제작, 발표 등과 매우 밀접한 관련이 있지만, 같은 대분류 하위의 중분류로 배치된 ‘문화예술 관련 부동산 임대업’, ‘문화예술 관련 F&B 운영업’, ‘문화예술 관련 보험업’, ‘문화예술분야 법무관련 서비스’ 등은 앞에 언급한 업종에 비해 중심활동과 연관성이 높지 않음
- 타 분야의 특수분류를 보면 관련성의 정도에 따라 핵심과 관련으로 나누어 분류하는 경우도 있고, 영향력 정도에 관계없이 대중소 분류 안에 포괄하기도 함
 - 유사 특수산업분류에서 핵심산업과 관련된 산업을 분류하는 형태는 조금씩 차이가 있는데, 저작권 산업분류의 경우 대분류를 크게 ‘핵심저작권 산업’, ‘상호의존 저작권산업’ ‘부분 저작권산업’ ‘저작권 지원산업’으로 분류함. 분류의 기준은 핵심 산업과의 관련정도에 따라 분류하고 있음
 - 최종산출물의 성격에 있어 예술산업과 유사한 특성이 많은 ‘콘텐츠산업 특수분류’에서는 문화예술과 동일하게 장르별로 대분류를 구성하고 있으나, 관련산업을 ‘지식정보산업’, ‘콘텐츠솔루션 산업’이라 분류하면서 대중소분류 안에 이를 배치하고 별도의 핵심과 관련 산업의 구분을 하지 않고 있음
- 특수분류의 중요한 원칙 중 하나인 일관성의 원칙의 관점에서 같은 분류 내에 제공하는 산출물의 예술산업 중심활동과의 관련 정도가 크게 차이나는 것은 분류에 있어 일관성을 저해한다고 할 수 있음
 - 특수분류상의 같은 범주에 있는 업종들은 비슷한 수준의 관련성을 가지는 것이 일반적인데, 2022년 연구에서는 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업의 구분을 없애고 하나로 통합하면서 공통지원분야가 동일하지 않은 수준으로 예술산업에 관련함에도 불구하고 같은 분류에 포진되게 됨
- 이에 따라 핵심과 관련 예술산업의 개념을 적용할지 여부에 대한 결정이 필요한데, 저작권과 같이 저작권 기반산업에 기여하는 정도에 따라 할 것인지, 선행연구와 같이 중심활동과의 연관성에 따라 분류할 것인지를 결정하는 것이 필요함

2. 예술산업 특수분류(안)의 대·중·소 분류 구분의 한계

㉠ 일관성 없는 대·중·소 분류 구분 기준의 적용

- 2022 예술산업 특수분류(안)은 대분류에 있어 기본적으로 '장르'에 따라 분류하였으나, 앞서 살펴본 바와 같이 콘텐츠 분야의 경우 중분류에 장르를 배치함
 - 2021년은 시청각 및 상호작용 미디어 영역 아래에 중분류로 만화·웹툰, 영화·애니메이션, 방송, 게임 등을 배치했는데, 2022년 또한 동일하게 중분류에 문화산업의 장르들을 배치하고 '콘텐츠 분야'라고 대분류를 명명하고 있음
- 이러한 배치는 2021년에도 반복되고 있었던 문제로, 2022년의 연구가 2021년의 특수분류(안)을 기반으로 일부를 수정하여 적용하고 있기 때문으로 생각됨
 - 앞서 살펴본 바와 같이 2022년 연구는 2021년 문화예술산업 특수분류(안)과 「문화예술진흥법」의 “문화예술”, 「문화산업진흥 기본법」의 “문화산업” 모두 조사대상에 포함하고 있음. 문화예술과 문화산업을 광범위하게 적용하고 있지만 이를 분류하는 틀은 2021년의 틀을 대분류와 중분류 단에서는 거의 유지함
- 이러한 층위한 다른 기준의 적용은 대분류와 중분류를 구분하는 데에 있어 특수분류의 중요한 원칙 중 하나인 '명확성(clarity)'을 떨어뜨리고 있으며, 대분류뿐만 아니라 중분류와 소분류도 다른 분류와 맞지 않게 하며 특수분류(안)의 일관성을 떨어뜨리고 있음
 - 예를 들어 문학 분야(대분류)는 중분류에 창작업, 출판업, 시설운영업, 유통·판매업 등을 배치하였는데, 콘텐츠 분야(대분류)는 중분류에 만화·웹툰 창작·제작·유통업, 영화·애니메이션 창작·제작·유통업, 방송창작·제작·유통업, 기타 콘텐츠 산업 분야, 콘텐츠 관련 IT/SW/솔루션 제공 등으로 구성됨
- 2022년 연구는 전체적으로 대분류 분류부터 중분류 분류에 이르기까지 통일된 원칙이 적용되지 못하고 각각의 장르에 따라 분류 구분의 기준을 다르게 적용되고 있음
- 이러한 문제를 해결하기 위해 대분류는 '산업의 대표적인 영역 구분'을 기준으로 분류하고 중분류는 '가치사슬'을 기준으로 분류하는 등의 기준을 마련하여 일관성있게 모든 분류 단계에서 적용하는 것이 필요함

㉡ 지나치게 광범위한 범위 설정으로 인한 산업 규모의 과대추정 문제

- 「2022 예술산업 현황 시범조사」의 범위가 지나치게 광범위하게 설정되어 있고, 특히 콘텐츠산업, 방송, 출판, 대중문화, 관광 등 기존의 승인통계 산업조사에서 다루고 있는 영역까지 포괄하여 조사하고 있어 이에 대한 해석은 매우 조심할 필요가 있음
 - 특히 매출액, 사업체수, 종사자수 등에 대한 결과는 예술산업의 범위를 향후 어떻게 하느냐에 따라 해석이 달라질 수 있는데, 일반적인 범위의 예술산업의 범위를 뛰어넘는 범위를 조사하고 있어 이 결과를 그대로 반영하는 데에 주의를 요함
 - 그러나 예술산업뿐만 아니라 관련한 다양한 산업의 산업적 현황을 포괄적으로 읽을 수 있다는 점에

있어서는 예술산업 특수분류(안)의 분류 조정 및 개선안 도출에 의미있는 시사점을 제공할 가능성이 있음. 그러나 이러한 방식을 조사에 그대로 반영할지 여부에 대해서는 과대추정 등의 이슈가 발생할 수 있어서 유의가 필요함

- 또한 「2022 예술산업 현황 시범조사」의 특수분류(안)은 기존 ‘콘텐츠 산업 특수분류’를 매우 광범위하게 중첩하고 있는데, 특히 과거 정보통신부의 디지털콘텐츠산업통계의 영역을 매우 적극적으로 포괄하고자 하고 있음
 - 콘텐츠 산업 특수분류는 과거 ‘문화’콘텐츠는 문화관광부와 관할하고, ‘디지털’ 콘텐츠는 정보통신부가 관할하다가 2008년 이명박정부가 정부조직법 개편으로 ‘디지털 콘텐츠’ 분야가 문화체육관광부로 이관되면서, 양 부처가 발간하던 기존 통계의 범위를 통합하고 있음²⁵⁾
 - 2022년 연구는 디지털 콘텐츠 분야를 적극적으로 포괄하고자 하고 있는데, 모든 중분류에 ‘관련 IT/SW/솔루션 제공’라는 분류를 포함하며 매우 광범위한 과학기술, IT 등 관련 콘텐츠 산업의 영역이 모두 포괄되고 있음
 - 만약 이러한 2022년 범위 설정을 기준으로 산업조사를 실시할 경우 콘텐츠, 대중문화, 방송, 게임 등 많은 기존의 산업조사 승인통계와 중첩이 발생하므로 예술산업에 대한 정확한 조사가 현실적으로 어려움
 - 또한 여기에 포함된 디지털 콘텐츠와 관련한 영역에서 예술산업이 어느 정도로 높은 비중을 차지하는지는 매우 의문이 제기되는 상황임

㉠ 대분류 명칭에서의 ‘산업’과 ‘분야’의 혼용

- 2021년과 2022년 특수분류(안) 모두 동일하게 공연, 시각/공예, 문학을 예술산업의 주요 장르로서 설정하고 대분류에 배치하고 있으나, 장르에 따라 ‘산업’과 ‘분야’를 혼용해서 사용하고 있음
 - 대분류에서 예술분야 핵심 장르에게 적용되는 용어가 다름. 공연예술과 시각예술 및 공예는 ‘산업’으로, 문학은 ‘분야’로 분류하고 있어 명칭에 대한 기준이 통일되지 못함
 - 또한 콘텐츠와 공통지원은 ‘분야’로 명명하고 있어서 같은 대분류의 명칭에 있어서 어떤 대분류는 ‘산업’이라고 명명하고, 어떤 대분류는 ‘분야’로 명명하는 등 일관성없는 분류의 명칭을 적용하고 있음
- 엄밀히 따지면 분야 및 영역은 일정한 범위나 부분을 뜻하고 있어 산업보다 좀 더 넓은 범위일 수 있음. 산업은 인간의 경제적 활동에 초점을 맞추어 판단하는 개념이지만, 분야 및 영역은 꼭 경제적 활동이 아니더라도 포괄되는 영역을 포함한 특정 범위 전부를 가리키는 말이라고 할 수 있음
- 그런데 공연예술과 시각예술 및 공예만을 산업으로 명명하고 나머지는 분야로 표현한 것은 이해하기 어려운 부분임
 - 공연예술과 시각예술 및 공예만을 ‘산업’으로 분류된 것은 예술산업의 핵심 장르에 산업을 붙이고

25) 양혜원·전진영(2021). 문화예술산업 특수분류체계 개발 연구. 한국문화관광연구원. p.31-32.

관련성이 적은 산업은 ‘분야’로 표현한 것으로 보임. 그러나 문학도 전통적으로 핵심 장르에 속해져 있는데, 문학을 분야라고 명명한 것은 꼭 그런 이유만은 아닐 것이라 생각됨

- 한편, 2021년에는 산업 또는 분야가 아닌 ‘영역’이라는 표현을 사용하고 있는데, 시각예술 예술 및 공예와 문학은 ‘영역’이라 칭하였으나, 공연예술의 경우에는 산업 또는 영역을 붙이지 않고 ‘공연예술’이라 칭함

㉔ 새로운 기술의 등장과 함께 추가된 ‘IT/SW/솔루션 제공’의 기능과 역할 문제

- 2022년 예술산업 특수분류(안)은 중분류를 2021년도와 같은 기준으로 분류하면서 새롭게 IT/SW/솔루션 제공이라는 중분류를 추가하였음. 중분류의 기준이 관련 장르와 얼마나 핵심적으로 관련이 있는 가치사슬이냐가 기준이 됨에도 불구하고, IT/SW/솔루션 제공이라는 중분류가 기준 없이 광범위하게 포함됨
 - 해당 중분류가 새로운 기술과 기존 예술을 결합한 새로운 형태의 산업 확대에 대한 현상을 반영한 결과이나, 실제 예술산업의 핵심 기능에 얼마나 밀접하게 관련있는 분야인가를 고민해볼 필요가 있음
 - IT/SW/솔루션 제공이라는 중분류에 포함되어있는 세분류를 살펴보면 플랫폼, AR/VR 등 실감기술, 과금/결제서비스/온라인 정보제공 등 상이한 특성을 가진 소분류가 한꺼번에 분류됨
 - 플랫폼과 AR/VR과 관련된 기술은 새롭게 등장하는 융복합 예술 산업을 반영하고 있어 핵심적인 예술산업이라 할 수 있으나, 과금/결제서비스 등이 예술산업에 핵심적인 기능을 수행하는 기술이 아닌 예술산업을 지원해주는 영역에 해당함. 이러한 분류는 결과적으로 이후 등장하는 공동지원산업과의 중복을 발생시킬 수 있음
 - 또한 이러한 기술 분야는 예술산업의 주요 활동이나 기능을 담당하는 지에 대해 판단할 필요가 있음. 특수분류는 주로 중분류는 가치사슬, 소분류는 최종산출물의 형태와 제공하는 방식(서비스 방식)에 있어서의 차이를 정용하는데, 기술은 이러한 가치사슬과 제품 및 서비스 생산을 위한 ‘도구’에 그치는 경우가 많음
 - 대표적으로 플랫폼이나 가상공간은 유통과 판매를 위한 도구의 역할을 하게 되는데, 도구가 되는 업종을 예술산업의 별도 중분류나 소분류에 배치하는 것은 ‘일관성’의 원칙에 위배됨
- 따라서 예술산업의 대중소 분류에 각각 적용되는 기준에 맞게 일관성을 가지고 분류 구분을 재배치하는 것이 필요함

㉕ 소분류 구성에 있어서의 명확한 원칙 적용의 필요

- 예술시장의 규모는 지속적으로 성장하고 있고 관객의 수요도 다변화하면서 보다 전문성을 갖춘 인재 및 서비스가 요구됨. 이에 따라 업무의 분업화 및 전문화가 빠르게 진행되면서 예술시장은 더 체계적이고 전문화 된 서비스를 제공하는 추세임
 - 창작, 제작, 유통 등 예술산업 가치사슬의 각 세부 단계별로 업무에 전문성을 갖춘 예술기업이 등장함. 예를 들어 공연예술 분야의 경우 공연의 횟수, 예산, 수준 등이 증가함에 따라 무대기술이나 제작에

있어서도 세분화 된 전문성을 갖춘 인재·기업들이 등장했고, 기존의 기획사·제작사 내부에서 진행하던 홍보·마케팅의 업무도 외부전문회사에 의뢰하는 경우가 증가함

- 이러한 예술산업의 분업화·전문화 경향에 따라 2022년 예술산업 특수분류(안)의 소분류단에서 다양한 업종을 배치하여 다양한 업종 간의 사업형태의 차이를 보여주고자 하고 있음.
 - 새로운 방식의 업무가 등장함에 따라 신규 사업들의 업무 성격을 반영한 세분화가 반영됨
- 2021년과 2022년 연구의 가장 큰 차이는 소분류의 세분화에 있으나, 특수분류체계를 만들 때 대분류부터 소분류 구성에 이르기까지 명확한 원칙과 기준을 통해 분류되어야 함에도 불구하고 각각의 소분류를 규정하는 데에 있어 명확한 원칙 없이 분류되고 있음
- 2022년 특수분류(안)에서는 공통지원분야를 너무 세분화함으로써 조금이라도 예술산업과 관련있는 분야를 예술산업에 포함시킴으로써 과대 추정하는 결과를 초래하였음
 - 관련산업의 특성을 파악하기 위해 세분화된 소분류가 필요하나 2022년의 경우 세분화에만 집중을 하다보니 결과적으로 예술산업을 과대해석하게 되었으며, 유사 산업뿐만 아니라 대부분의 산업이 예술산업에 포함되는 것처럼 보이는 오류를 낳음
- 그러나 앞서 살펴본 바와 같이 이러한 소분류가 세분화만 되는 것이 아닌, 예술산업의 범위를 매우 크게 확장하는 경향이 있다는 것임
 - 예를 들어 ‘공통지원분야(대분류)’의 ‘문화예술교육(중분류)’의 경우 문화예술 전문교육 서비스업, 문화예술 관련 기술 및 2차 교육 서비스업, 일반 문화예술교육 서비스업, 온라인 문화예술교육 서비스업, 문화예술 매개업, 문화예술치료 서비스업. 그리고 통번역 및 자막서비스업까지 다양한 분야를 포괄함
 - 이는 2021년에 단순히 ‘문화예술교육업(온라인 포함)’, ‘문화예술 향유지원업’으로 간략화 했던 것과는 달리, 치료, 관련기술, 통번역 등을 추가함으로써 세분화뿐만 아니라 확장도 시도하고 있음
- 이렇게 2022년 연구는 세분화 과정에서 매우 크게 확대한 경향이 있는데, 세분화가 예술산업의 분업화·전문화되는 현실을 고려해 신규 업종의 등장을 반영한 것이면 유의미함. 그러나 예술산업의 범위를 어느 범위까지 확장할지 여부를 결정하지 않은 채 관련된다고 판단되는 업종을 모두 넣고 관련이 없는 것으로 판명된 것만 소거하는 방식으로 범위를 규정하는 2022년 연구의 방식은 소분류에 있어 지나치게 범위를 확장했다는 점을 경계하게 함
- 또한 빠르게 변화하는 예술산업의 특징상 지나치게 세분화되거나 구체적인 소분류의 적용은 오히려 다양한 업종들의 탄생을 포괄하기 어렵다는 단점이 있음
 - 예를 들어 기존에는 유통 분야를 소분류에서 도매업과 소매업으로 구분했다고 하면, 최근에는 온라인 유통의 등장으로 도매업과 소매업의 구분이 무의미해지고 도소매업 또는 유통판매업으로 명명하는 것이 새로운 사업들의 등장을 모두 포괄할 수 있게 됨
 - 또한 지나치게 세분화된 소분류는 실제 예술산업 조사를 실시할 경우 그 규모가 매우 작아 실제 매출액, 종사자수 등의 파악이 매우 어렵다는 한계도 있음

- 따라서 예술산업의 분업화·전문화되는 현실을 고려해 신규 업종의 등장을 반영하되, 향후 관련 분야에 더 다양한 분업화가 일어날 것을 대비해 어느 정도는 포괄될 수 있도록 지나치지 않은 세분화가 소분류에 적용될 필요가 있음

㉠ 공연예술산업 시범조사의 한계

- 공연예술산업에 대한 조사는 기존 공연예술조사 및 KOPIS 데이터로 공연예술인·단체, 공연기획·제작업, 공연장·시설 운영업의 조사하고, 별도의 추가 조사를 통해 출판, 녹음, 복제·배급, 도소매, 그 외 후방지원과 관련한 업종을 조사함
- 「2022 예술산업 현황 시범조사」 결과를 해석함에 있어 주의할 점은 일반적으로 예술 산업의 영역으로 생각되던, 연극, 뮤지컬, 서양음악, 국악, 무용, 융복합 등의 장르뿐만 아니라 ‘대중음악’ 분야까지 포괄하고 있다는 점임
 - 그 예로 (주)하이브, (주)큐브엔터테인먼트, (주)에스엠엔터테인먼트 등의 매출이 포함되어 있으며, 이 매출에는 공연뿐만 아니라 음원 및 각종 사업과 관련한 수입이 모두 포괄됨. 만약 예술산업 특수분류(안)이 향후 공연예술산업의 영역에서 대중음악을 포함하지 않을 경우, 이 부분의 변화는 제외하고 해석하는 것이 필요함
- 공연예술산업의 매출액은 한국표준산업분류코드를 기준으로 하여 2020 경제총조사 결과를 바탕으로 추산했는데, 2022 시범조사에서 포괄하는 장르가 워낙 광범위하다보니 매출액의 조사결과도 광범위하게 추산되었을 가능성이 높음
 - 공연예술산업에서 가장 높은 매출을 보이고 있는 것은 ‘공연예술 관련 IT/SW/솔루션 제공’ 분야인데, 해당 업체의 매출액 중 97.5%가 예술산업 이외의 분야에서 발생하였고 공연산업에서 발생한 매출은 전체 매출의 0.6%에 불과함. 그러나 이 매출액도 대중음악 영역을 포함한 매출이어서, 대중음악을 예술산업에서 제외할 경우 더 낮아질 수 있을 것으로 보임

㉡ 시각예술산업 시범조사의 한계

- 시각예술산업에 대한 조사는 기존의 미술시장조사 및 공예산업실태조사 결과와 함께 추가 조사를 진행해, 전시기획, 기술지원, 출판, 대여·감정, 유통·판매, 공간운영 및 관련 후방지원사업을 총체적으로 조사함
 - 그러나 시각예술분야 또한 조사의 범위에 있어 주의가 요구됨. 기획·제작 분야의 경우 MICE와 관련한 분야가 포함되어 있는가 하면, 제조업과 관련한 분야도 매우 광범위하게 포함됨. MICE 분야에서도 일부 전시와 관련한 사업이 진행되고 있지만 극히 일부분의 부대사업으로 운영되는 경우가 있어 이들 업체를 과연 예술산업에 포괄할 수 있을지에 대해서는 추가적인 고려가 필요함
- 시각예술산업의 매출액 또한 한국표준산업분류코드를 기준으로 하여 2020 경제총조사 결과를 바탕으로 추산했는데, 산업의 범위를 광범위하게 적용하다보니 매출액의 조사결과도 광범위하게 추산되었을 가능성이 높음

- 시각예술 관련 IT/SW/솔루션 제공업의 경우 98.2%가 예술산업과 관련이 없는 분야에서 매출이 발생하고 있으며, 시각예술에서는 전체 업체 매출의 1.2%만이 발생하고 있음

㉠ 문학산업 시범조사의 특징한계

- 문학 산업은 별도의 조사가 없어 「2022 예술산업 현황 시범조사」의 별도의 조사결과를 활용하였고, 매출액의 추산은 역시 한국표준산업분류코드를 기준으로 하여 2020 경제총조사 결과를 활용해 추산함
 - 문화예술산업 특수분류(안)에서 문학 분야는 창제작과 유통과 관련한 영역을 좁게 포함하고 있으며, 콘텐츠산업 조사의 출판 분야와의 중첩을 경계함
- 그러나 「2022 예술산업 현황 시범조사」에서는 출판 분야의 영역을 모두 광범위하게 포괄하고 있음
 - 문학의 매출 범위에는 전통적 의미의 문학뿐만 아니라 휴게소 운영, 사무실 임대, 교재 출판 등과 같은 부대사업까지 광범위하게 포함하고 있다는 점에서 해석에 유의할 필요가 있음

㉡ 예술 관련 콘텐츠 산업 시범조사의 한계

- 예술 관련 콘텐츠 분야의 조사는 상당 부분 콘텐츠산업조사에서 포괄하는 영역을 포괄하는데, 최근 콘텐츠산업조사 또한 모집단 중복의 문제를 지적받고 있는 상황이어서 이를 바탕으로 한 매출액 및 종사자 등의 추정 및 해석에 있어서도 주의가 요구됨
 - 다만 콘텐츠 산업의 가치사슬의 흐름에 있어 창제작과 유통 과정에 어떠한 이해관계자가 존재하는지, 어떠한 후방지원산업이 결합하는 지에 대해서는 향후 예술산업의 관련 콘텐츠 분야 해석에 있어서도 시사점을 제공할 수 있음
 - 특히 콘텐츠 분야의 경우 다양한 소프트웨어, 온라인 정보업 등과의 중첩된 영역이 예상되는데, 이러한 영역과의 관계 정리 및 조사 방식에 있어서의 차별성에 대해 고려할 필요가 있음

㉢ 예술 관련 공통지원 산업 시범조사의 한계

- 예술 관련 공통지원 산업은 예술에 직접적으로 개입하지는 않지만 후방지원 산업의 영역으로 예술 분야의 산업적 활동을 지원하는 분야라고 할 수 있는데, 주로 다른 산업 분류 안에 포함되는 경향이 있음
 - 「2022 예술산업 현황 시범조사」 결과를 보면 예술시설·공간 운영이나 용품·장비업의 경우에는 예술산업에 대한 비중이 상대적으로 높은 분야임. 그러나 예술교육의 경우 대학·대학원, 직업훈련학원, 온라인교육학원 등이 포함되어 있으며, 통번역 및 자막서비스 제공업체까지 포함됨. 아울러 예술 관련 운송·보관업에는 철도 화물 운송업, 도로 화물 운송업, 외항 화물 운송업, 내륙 수상 여객 및 화물 운송업, 일반 창고업 등이 모두 포괄되어 있어 관련 분야 동향 해석에 있어 주의가 요구됨

제5장

예술산업 특수분류(안)의 쟁점분석 및 개선방향의 제시

제1절 | 특수분류를 위한 예술산업의 쟁점 분석



- 제2장에서 살펴본 바와 같이 산업분류란 경제통계 작성을 위해 특정 산업을 유사성에 따라 구분하고 분류한 것으로, 누구나 인정할 수 있는 해당 산업만의 분명한 특징을 가져야 하며, 타 산업과 배타성을 가지고 증첩되지 않아야 함
- 이러한 기준으로 2021년의 문화예술산업 특수분류(안)과 2022년 예술산업 특수분류(안)을 살펴보면, 두 개의 특수분류(안)은 타 산업과 구별되는 예술산업만의 유사성을 바탕으로 범위를 설정하였으나, 범위 설정이 매우 넓어 타 산업과의 배타성의 측면에서도 한계를 드러내고 있음. 또한 대중소 분류를 구분하는 데에 있어 층위가 맞지 않거나 기준 적용이 들쭉날쭉하는 등의 문제를 드러냄
- 따라서 예술산업 특수분류 개선(안)은 앞서 살펴본 산업분류의 목적과 조건, 그리고 원칙에 따라 적절하게 조작적 범위를 다시 설정하고, 대·중·소분류를 조정할 필요가 있음
 - 이에 본 장에서는 특수분류를 위해 예술산업의 조작적 범위를 설정하는 데에 있어 어떠한 쟁점이 제기되고, 산업분류의 관점에서 이러한 문제들은 어떻게 판단될 수 있을지 분석해보고자 함

1. 문화예술산업 특수분류? vs. 예술산업 특수분류?

㉠ 예술산업 특수분류 내 '문화산업'의 포함 여부

- 2021 문화예술산업 특수분류(안)과 2022 예술산업 특수분류(안)은 모두 이른바 '문화산업'이라고 불리는 영화·애니메이션, 만화·웹툰, 방송, 게임 등을 문화예술 또는 예술의 범위 안에 포함시키고 있음
 - 2021년 연구에서 '문화' 예술산업이라고 특수분류 명칭을 명명한 이유는 '문화산업'과 '예술산업'을 함께 포함시켰기 때문이며, 2022년 연구는 더 광범위하게 '콘텐츠'산업의 개념을 적용시켜, 디지털콘텐츠, 콘텐츠솔루션뿐만 아니라 과금, 결제서비스, 플랫폼 등 디지털과 관련한 영역을 광범위하게 포함시키면서, 사실상 2021년의 문화예술산업보다 더 넓은 범위의 문화예술산업을 대상으로 함
 - 두 분류 모두 일반 문화분야는 특수분류 내에서 제외하고 있는데, 전통문화산업, 문화유산 등 이들 분야는 별도의 특수분류 제정이 추진 중이기 때문으로 판단됨
- 결국은 '문화산업'의 이번 특수분류 개선(안)의 포함여부가 문화예술산업 또는 예술산업의 범위결정에 가장 중요한 관건이 되고 있음
- 2021년의 연구에서는 폭넓은 해외문헌을 검토한 결과를 토대로 '문화적 표현'을 활용하는 산업을 모두 포괄하고자 하였으며 이에 따라 문화산업과 예술산업을 모두 포괄하고자 함

- 또한 장르간의 영역이 빠르게 허물어지는 현장의 경향과 문화와 예술 두 분야에 모두 종사하는 예술인 또는 기업이 점차 많아지면서 문화산업과 예술산업을 나누어서 생각하기는 점차 어려워지고 있기 때문에 2021년과 2022년의 연구는 모두 문화산업을 배제하지 않았음
- 그러나 이러한 범위설정은 기존의 콘텐츠산업 특수분류와 광범위하게 중복되기 때문에 산업분류의 가장 큰 조건인 배타성에 어긋나므로 (문화)예술산업의 특수분류 제정의 가장 큰 걸림돌이 되고 있음
- 문화예술, 문화, 예술에 대한 정의와 범위설정은 국가에 따라 매우 큰 차이가 있으며, 전 세계적으로 통용되는 일관적인 기준이 없고, 국가마다, 국제기관마다, 그리고 장르마다, 영역마다, 개인마다, 이를 정의하는 바의 간극이 매우 큰 편차를 가지는 경우가 많음
 - 특히 해외 주요 국가들의 경우 문화와 예술에 대한 별도의 구분이 없고 “the Arts”라는 단어에 문화와 예술, 관련 콘텐츠 산업이 모두 포괄되는 경향이 있음. 이에 따라 2021년 연구는 해외의 이러한 “the Arts”의 개념을 차용하여 문화와 예술의 구분을 두지 않고자 했고, 그 결과 콘텐츠산업 특수분류에 이미 속해 있던 많은 장르들이 문화예술산업 특수분류(안) 안에 들어온 것이라고 할 수 있음
- 그러나 우리나라의 경우 독특하게 문화와 예술을 분리하는 경향이 존재해왔음
 - 문화와 예술에 대한 명확한 구분을 명시적으로 정의한 바는 없으나, 정책 분야나 문화예술 현장에서는 문화와 예술을 개념적으로 구분하는 경향이 강한 상황임
 - 예술의 경우 기초예술, 또는 순수예술이라고 하는 음악(클래식음악), 국악, 무용(발레, 현대무용), 연극, 미술, 공예, 문학 등 좀 더 비상업적인 전통적 의미의 예술 분야가 이에 속한다고 여겨지는 경향이 있으며, 이러한 현장의 인식 경향은 문화체육관광부의 정책 부서 구분에도 반영되어 있음
 - 반면 문화, 특히 문화‘산업’이라고 명명되는 경우 좀 더 대중적인 분야, 또는 매체와 관련한 분야를 일컫는 경향이 있음. 출판, 방송, 영화, 대중음악, 게임, 애니메이션이 이에 해당하고 있는데, 주로 산업으로의 형태를 일찍부터 갖춘 분야를 가리키기도 함. 이에 따라 문체부의 부서 구성도 예술국과는 별도로 콘텐츠정책국, 미디어정책국으로 나뉘어 운영하고 있는 상황임
 - 이렇게 문화와 예술을 구분하는 경향은 한국만의 독특한 맥락으로 전 세계의 일반적인 경향과는 다소 차이가 있는 것이라 할 수 있음
- 그러나 특수분류는 국내의 산업과 시장상황을 가장 현실적으로 반영하는 것이 중요하므로, 해외문헌의 검토결과는 참고의 관점에서 중요하게 고찰할 필요는 있으나 특수분류를 위한 산업의 정의는 국내의 현실을 반영하는 것이 중요함
 - 이에 따라 본 절에서는 현재 국내에서 ‘문화예술’과 ‘예술’을 어떻게 인식하고 있는지를 판단해보고자 함

㊟ 문화예술 vs. 예술

- 산업분류는 관련 법령이 있다면 분류의 적용대상으로 하는 산업영역을 해당 법령에 의해 규정하는데, 2021년 연구의 경우 주로 「문화예술진흥법」을 관련 법령으로 사용하고 동 법에서 정의하고 있는

“문화예술”의 정의의 범위와 비슷하게 해당하는 장르나 범위를 구성함

- 해외와 국내의 가장 큰 차이점 중 하나는 문화와 예술을 분리하는 경향이 있음에도 불구하고 ‘문화예술’이라는 새로운 조어를 자주 사용하고 있다는 점인데, 이는 1972년 제정된 「문화예술진흥법」이 문화예술계의 모법(母法)으로서 오랫동안 기능해왔고, 현재에도 문화예술 분야와 관련된 많은 법들의 대상 정의에 많이 인용되고 있기 때문임
- 처음 제정될 당시 「문화예술진흥법」 외에는 문화예술 분야의 ‘진흥’을 위한 법률이 존재하지 않았는데, 이 법은 문화예술진흥기금의 조성과 한국문화예술진흥원(현 한국문화예술위원회)의 설립 등과 같이 문화예술 분야의 공공 지원과 관련하여 중요한 내용을 담으며 큰 영향력을 제공하고 있으며 현재에도 다양한 문화예술 분야의 관련 법률에 인용되면서 그 영향은 현재까지 이어지고 있음
 - 처음 제정 당시 동 법의 “문화예술”에 대한 정의는 문학, 미술, 음악, 연예, 출판에 한정해 간략하게 정의하였고, 후에 개정을 통해, 무용, 연극, 영화가 추가되었으며, 이후에도 지속적으로 대상 장르가 추가되었음²⁶⁾
 - 「문화예술진흥법」은 오랫동안 우리나라의 대표적인 공공지원인 문화예술진흥기금을 운영하는 법적 근거로 작용해 왔으므로, 이 법의 “문화예술”의 정의에 포함되는 것은 별도의 문화예술 분야의 진흥법령이 없던 시기에 공공지원 여부를 결정하는 중요한 근거가 되었음
- 그러나 이후 장르별, 영역별로 문화예술 분야와 관련한 법령이 제정되었으며, 특히 1990년대 후반부터의 국내 문화산업의 성장과 더불어 많은 문화산업의 진흥 및 육성과 관련한 법령이 탄생하게 됨
 - 문화산업분야의 가장 기본적인 법인 「문화산업진흥 기본법」 뿐만 아니라 「콘텐츠산업진흥법」, 「영상진흥기본법」, 「출판문화산업 진흥법」, 「게임산업진흥에 관한 법률」, 「음악산업진흥에 관한 법률」, 「공예 문화산업진흥법」 등 다양한 문화산업 진흥과 관련한 법률이 제정됨
- 한편 「문화예술진흥법」은 기본적으로 문화산업보다는 전통적으로 순수예술, 또는 기초예술이라고 불리는 “예술” 분야에 초점을 맞춘 것이라 할 수 있음
- 그러나 현재에는 문화산업의 진흥과 관련한 법률이 다수 존재하게 되면서, 법률 간의 역할 조정을 위해 「문화예술진흥법」의 개정 논의가 끊임없이 제기되고 있음
 - 법 제정 초기에는 문화 또는 예술 분야의 진흥을 목적으로 하는 법률이 없었고 국내 문화산업이 산업화가 되지 못한 상태였기 때문에 법률을 제정하는 상황에서 좀 더 포용적인 용어인 문화예술을 사용하는 것이 더 적절할 수 있었음²⁷⁾
 - 이승엽(2006)은 시대의 변화와 기초예술 또는 순수예술의 진흥을 위해 「문화예술진흥법」을 「예술진흥법」으로 분법화 하는 것을 주장함²⁸⁾
 - 김세훈 외(2007) 또한 「문화예술진흥법」에서 ‘문화예술’이라는 용어를 사용하고 있지만 사실상 ‘예술’

26) 양혜원·차민경(2020). 문화예술진흥법 정비를 위한 사전연구. 문화체육관광부.

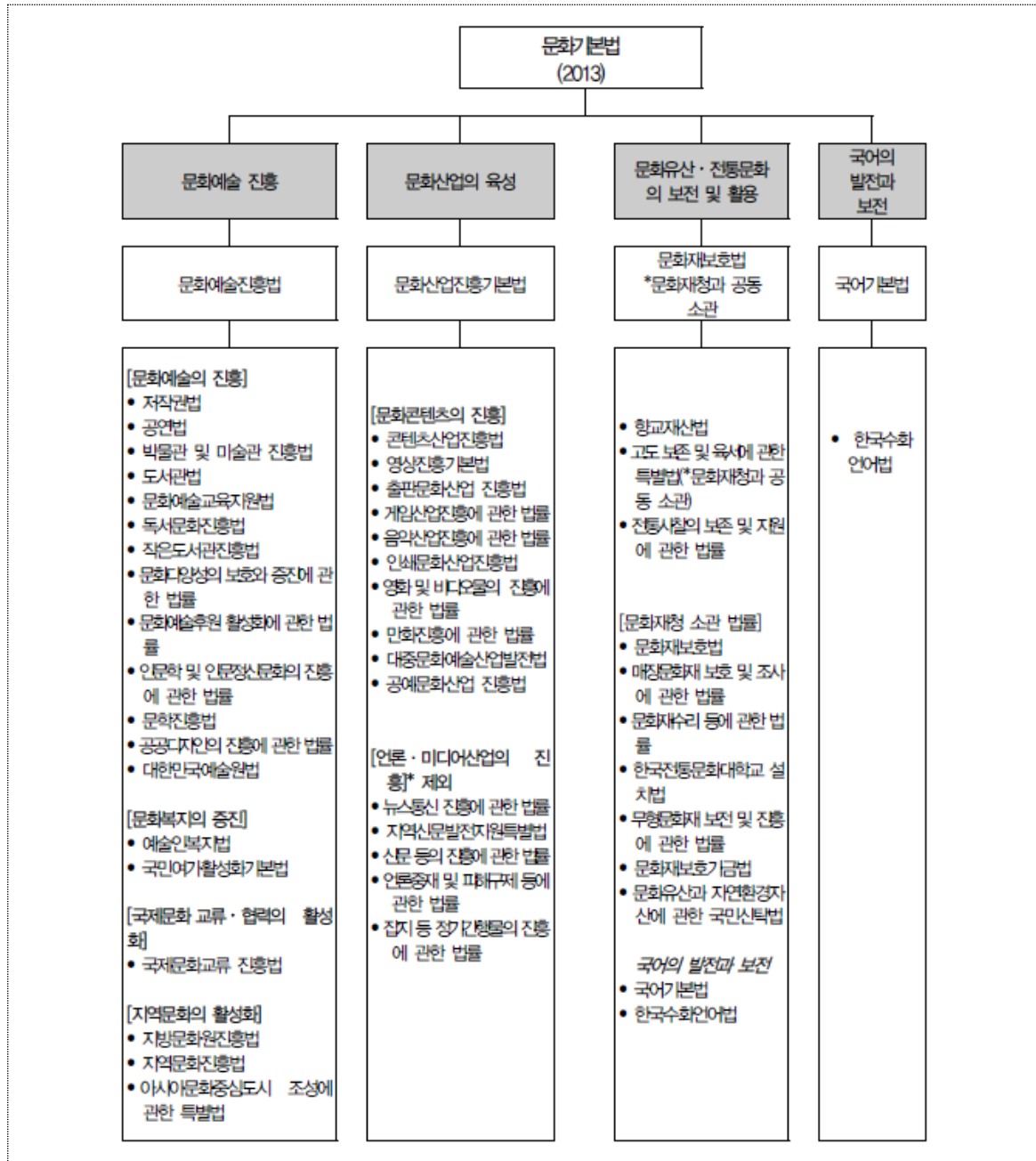
27) 양혜원·차민경(2020). 문화예술진흥법 정비를 위한 사전연구. 문화체육관광부.

28) 이승엽(2006). 예술진흥법 제정을 위한 기본 연구. 문화관광부. p.95.

을 기본대상으로 삼고 있고 문학, 미술 등의 좁은 의미의 예술영역이 주요 대상이며 예술영역의 '확장'의 개념으로서 문화예술을 사용한 것이라 주장함²⁹⁾

- 콘텐츠산업 특수분류를 기반으로 조사하는 콘텐츠산업조사는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계를 통합하여 '문화산업'을 조사하고 있음. 그러나 여기에서 「문화예술진흥법」 상의 '예술' 분야는 제외되어 있음
 - 이는 콘텐츠산업 특수분류가 「문화예술진흥법」보다는 「문화산업진흥 기본법」 또는 「콘텐츠산업진흥법」을 산업분류의 관련 법령으로 활용하고 있기 때문으로 보이며, 콘텐츠산업조사에서 조사하는 장르인 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션은 이 두 법에서 주로 다루는 대상임
 - 이에 따르면 콘텐츠산업 특수분류에서 조사하는 문화산업은 「문화예술진흥법」의 영역보다는 「문화산업진흥 기본법」 또는 「콘텐츠산업진흥법」에 따른 영역으로 보고 있다고 할 수 있으며, 이는 문화산업이 더 이상 산업 진흥 및 육성과 관련해서 「문화예술진흥법」을 따르지 않는다는 것을 알 수 있음
- 그러나 「문화예술진흥법」이 아직도 정의를 표현하는 데에 있어 '예술'이 아닌 '문화예술'로 유지하는 이유는, 「문화예술진흥법」이 앞서 설명한 바와 같이 관련 법률과 연동되어 다양한 공공지원 사업과 긴밀하게 연결되었기 때문임
 - 예를 들어 「예술인 복지법」 또한 「문화예술진흥법」의 "문화예술"의 정의를 인용하여 지원대상이 되는 예술인을 정의하고 있는데, 아직 일부 문화산업의 경우 열악성으로 인해 공공지원이 필요한 예술인이 있으므로 이들까지 포섭하고자 하는 이유임

29) 김세훈 외(2007). 문화분야 법제 정비 방향 연구. 한국문화관광연구원.



출처: 정광렬(2018). 문화분야 법적 정비를 위한 기초 연구. 한국문화관광연구원.

[그림 5-1] 문화 분야 법률의 체계와 현황(2018년 기준)

- 「문화산업진흥 기본법」 또는 「콘텐츠산업진흥법」은 주로 산업의 진흥과 육성과 관련한 법률이므로, 종사자들의 복지와 관련한 것은 「예술인 복지법」의 법령 근거가 필요하고, 이를 위해서는 「문화예술진흥법」 상의 정의에서 문화가 아직 빠질 수 없는 이유가 됨
- 그러나 특수분류는 공공지원의 근거 마련을 위해 제정하는 것이 아닌, 앞서 제2장에서 살펴본 바와 같이 경제분류로서 산업의 경제활동에 대한 통계자료 도출을 위한 기준을 마련하기 위한 것이 가장 중요한 목적임

- 물론 특수분류를 근거로 정부 정책의 범위를 판단하는 경우도 있으나 가장 중요한 목적은 산업에 대한 정확한 통계작성을 위한 것이라고 할 수 있음
- 산업분류가 관련 법령에서 적용대상으로 하는 산업영역을 우선적으로 고려하고 있는 경향을 볼 때, 문화예술산업 또는 예술산업 특수분류는 「문화예술진흥법」을 기본으로 하여 생각하여야 할 것임
- 이 때 문화산업이 해당 산업의 진흥과 육성과 관련한 법령을 「문화예술진흥법」보다는 「문화산업진흥기본법」과 「콘텐츠산업진흥법」을 주로 따르는 현실을 고려할 때, 문화예술산업 또는 예술산업 특수분류는 「문화예술진흥법」의 “문화예술”에서 ‘문화’를 제외한 ‘예술’만을 주요 대상으로 삼는 것이 적합함
 - 「문화예술진흥법」은 앞서 살펴본 바와 같이 결국 “예술” 분야에 초점을 맞추고 있으며, ‘문화’가 가리키는 문화산업은 법의 제정 초기 이 분야의 관련한 진흥법이 없었던 상황에서 하나의 법이 모두를 포괄하고자 했을 때의 정의임
 - 현재 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의가 다른 관련 법률의 대상에 인용되어 쉽게 바꿀 수 있는 상황은 아니지만, 이는 특수분류의 대상을 판단하는 데에 적용할 내용은 아님
- 따라서 본 연구에서 개발하고자 하는 특수분류 개선(안)은 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의에서 ‘문화산업’을 제외한 주로 “예술” 분야 및 관련 영역에 초점을 맞추는 것이 바람직할 것으로 보이며, 특수분류의 명칭도 문화예술산업 특수분류보다는 ‘예술산업 특수분류’로 명명하는 것이 적합할 것으로 보임
 - 이에 본 연구는 「문화예술진흥법」에서 주요한 대상으로 하는 “예술” 분야를 다루는 ‘예술산업 특수분류 개선(안)’ 도출을 주요 연구대상으로 삼고자 함

2. 예술산업이 포괄하는 주요 장르와 속성

㉠ 주요 장르로 공통되게 꼽히는 공연, 미술, 공예, 문학

- 현재 「문화예술진흥법」은 “문화예술”을 “문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물”로 정의하고 있음
 - 여기에서 콘텐츠산업 특수분류가 근거로 하는 「문화산업진흥 기본법」에서 주로 다루는 문화산업의 영역인 영화, 연예, 출판, 만화, 게임, 애니메이션, 대중음악 등은 콘텐츠산업조사에서 주로 직접조사나 인용을 통해 다루는 영역으로 예술산업 특수분류가 예술 분야만을 다룬다면 빠질 수 있음
 - 콘텐츠산업 특수분류 상에는 “공연”도 포함되어 있으나 콘텐츠산업조사에서는 공연은 조사항목에서 제외하고 있어서, 예술산업 특수분류에서 포함할 수 있음
- 소거법으로 볼 때 예술산업 특수분류의 대상이 되는 장르는 문학, 미술(응용미술 포함), 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 사진, 건축, 어문, 뮤지컬로 볼 수 있음
- 이는 「문화예술진흥법」의 주요 대상이 되는 예술장르를 정의하는 선행연구의 범위설정과 비슷하게 일치하나 일부 영역에서 차이가 있음
 - 양건열(2006)은 “공연(음악, 무용, 연극, 국악), 미술(회화, 조각, 건축), 공예, 문학, 사진 등”을 예술산업에 속하는 예술장르로 보았음
 - 이승엽(2006)은 「예술진흥법」으로 분법화를 주장하며 예술을 정의하였는데, “심미적 대상·환경·경험의 창조과정에서 기술 및 상상력을 동원한 표현활동과 그 성과를 말하며 문학, 공연예술, 시각예술 여러 분야가 복합된 다원예술 및 미디어·컴퓨터 등의 정보통신기술을 이용해 제작·가공·배포·유통되는 예술 등”이라 함³⁰⁾
- 종합하면, 많은 선행연구들은 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬은 “공연”으로, 미술은 “미술”과 “공예”로, 문학은 “문학”으로 묶어, 「문화예술진흥법」상의 예술분야의 중심장르로 정의하고 있음
 - 그러나 대부분의 경우 “어문”은 제외되어 있으며, “건축”은 일부 문헌에 따라 제외되는 경우가 있음
 - 이러한 주요 장르의 선정은 2021년 연구와 2022년의 연구에서 선정한 주요 예술장르와도 거의 일치하는데, 두 연구 모두 공연, 미술, 공예, 문학을 주요 장르로 선정하고 있음
- 문헌에 분석되어 있지는 않지만, 시장에서 관례적으로 인식하는 ‘예술’ 분야로 인식하는 장르도 동일함. 이를 가장 잘 반영하고 있는 것 중 하나가 정부의 예술 분야 공공지원의 범위를 설정할 때, 대상이 되는 장르의 설정을 들 수 있음
 - 공공지원의 의존도가 높은 예술분야는 정부의 예술지원에 대한 대상 정의와 구분을 보면 우리 예술분야

30) 이승엽(2006). 예술진흥법 제정을 위한 기본 연구. 문화관광부. p.95.

가 관례적으로 인식하는 예술산업의 주요 장르를 알 수 있음

- 가장 대표적인 공공지원인 문화예술진흥기금의 주요 지원 장르를 살펴보면 문학, 미술, 공예, 공연, 그리고 두 개 이상의 장르를 결합한 다원(융복합)을 대상으로 하는데, 이는 「문화예술진흥법」의 “문화예술”의 정의 중 주로 예술 분야에 한정하여 이루어진다는 것을 알 수 있음(그림 5-2) 참고)
- 문화체육관광부의 조직도와 업무영역을 보면 예술정책을 주로 다루는 예술정책관의 대상 장르 또한 공연(음악, 국악, 연극, 무용, 뮤지컬 등), 미술(회화, 조소, 공공디자인, 서예, 공예, 건축문화 등), 공예, 문학이며, 그 외에도 영역별로 문화시설, 장애인 문화예술, 예술인복지 등을 다루고 있음
- 이를 종합하며 예술산업에서 ‘예술’이 포괄하는 주요 장르는 공연, 미술, 공예, 문학과 이들이 2개 이상 결합하는 다원예술임을 알 수 있음
 - 다원예술의 경우 2개 이상의 예술 장르를 결합 또는 융합하는 형태인데, 일반적으로 주요 장르가 있는 경우가 다수이므로 공연, 미술, 공예, 문학 중 하나에 속하게 할 수 있음

		장르				장르+			
		문학	시각	공연	다원	예술과 기술	어린이/청소년 예술	공공예술	청년예술
창작활동	준비	창작의 과정				#예술과기술	#어린이/청소년예술	#공공예술	#청년예술가
	발표	아르코문학창작(발표)	우수전시	대본공모 올해의신작	다원예술	아이디어 기획·구현		지속활용형	청년예술가 생애첫지원
		아르코문학창작(발간)	중견작가 프로모션	지속연주 창작발표	공연비평 공연예술증장기창작	기술융합창제작	창작의발표	자율실행형	한국예술창작 아카데미
창작기반	공간	문학집필공간	시각공간(민간) 시각공간(사립미술관)	민간공연장활성화		우수작품후속		주제심화형	
	인력			무대기술인턴십 공연예술전문인력					
				문화예술기관연수단원					
유동·확산	항구			신나는예술여행					
	국제			예술가해외레지던스					
				한국예술국제교류					청년예술가 생애첫지원

출처: 한국문화예술위원회 홈페이지

[그림 5-2] 2023년 문화예술진흥기금 공모사업 소개

㉠ 예술인의 '예술 활동 및 관련 사업'에 따른 예술산업의 가치사슬 전개

- 콘텐츠산업 특수분류의 경우, 대분류에 장르보다는 '매체'를 기반으로 산업의 대분류를 설정하고 있는데, 이는 매체의 이질성에 따라 산업의 형태와 특성이 매우 다르기 때문임
 - 매체의 이질성은 콘텐츠산업의 하위영역을 구분 짓는 가장 큰 특성으로 출판, 영화, 방송, 게임 등 매체의 이질성에 따라 대분류가 나누어지고, 하위에 각 매체만의 특성에 맞게 중분류, 소분류가 구성됨
 - 매체의 특성에 따라 중분류는 다르게 구성되는 경우가 많음. 예를 들어 출판산업의 경우 '출판'이라는 매체의 특성상 '인쇄'라는 과정이 필수적으로 필요하므로 출판업, 인쇄업, 유통업 등으로 중분류가 구성되는 반면, '방송'의 경우 매체의 특성을 반영하여 지상파, 유선, 위성, 채널사용사업, 영상물제작업 등을 하위 중분류로 구성하고 있음. 이와 같이 각각의 매체가 가진 특성이 하위 중분류, 소분류의 구성을 달리하게 함
- 그러나 예술산업의 경우 매체보다는 '예술인의 창작활동'이 모든 활동의 시작점이자 중심이 되고 있음
 - 공연, 미술, 공예, 문학 모두 예술인의 창작활동을 기반으로 시작되고 있으며, 창작활동은 가장 중요한 해당 분야의 근간을 이루고 있음. 매체 고유의 특성에 따라 생산되고 유통되는 방식이 달라지고 이에 따라 가치사슬의 흐름이 구성되던 콘텐츠산업과는 달리, 예술산업은 예술인의 창작 활동을 중심으로 이를 지원하는 사업들이 가치사슬의 흐름을 구성함
 - 예를 들어 공연의 경우 작곡, 안무, 극본집필 등 공연예술인의 창작 활동을 먼저 발생하고, 이러한 창작 활동을 완성할 수 있도록 공연 무대 제작과 무대 기술지원, 공연기획 등의 사업들이 지원하게 됨
 - 이렇게 예술인의 창작활동을 완결하는 지원 과정을 통해 '공연'이라는 형태가 완성되는데, 이러한 모든 사업들은 모두 예술인의 창작 활동인 작곡, 안무, 극본집필 등이 선행되어야 그 다음 단계가 진행될 수 있음
- 때문에 선행 예술산업 특수분류에서는 모든 중분류의 가장 첫 번째에 '창작업'을 넣고 있는데, 이는 예술인들의 창작활동이 예술산업을 구축하는 가장 중요한 요소이기 때문임
 - 콘텐츠산업과는 달리 공연, 미술, 공예, 문학은 매체(media)의 영역에 해당하지 않으며 이에 따라 가치사슬이 형성되지 않음
 - 창작활동 이 외의 가치사슬은 예술인에 의해 생산된 예술활동 결과물을 어떻게 소비자에게 전달하기 위해 구체화하고 현실화하여 도달하게 하느냐의 과정이 가치사슬로 펼쳐지고 있음
- 따라서 콘텐츠산업 특수분류가 '매체'가 제작되고 소비자에게 전달되는 흐름을 기준으로 분류체계를 구성했던 것과는 달리, 예술산업 특수분류는 예술인의 창작 활동 및 관련 사업'을 중심으로 분류할 필요가 있음

㉠ 주요 장르의 공통적인 주요 속성 : 창의성, 심미성, 문화적 표현

- 선행연구에서 살펴본 이러한 예술의 영역에 해당하는 장르의 공통적인 속성도 대부분 일치되는 것을 볼 수 있는데, 주요한 키워드별로 꼽으면 창의성, 심미성, 문화적 표현 등을 들 수 있음
- 2021년 문화예술산업 특수분류(안)이 문화예술산업을 조작적으로 정의하는 데에 있어 주요하게 사용한 키워드는 ‘문화적 표현(cultural expressions)’인데, 이는 2005년 UNESCO가 파리 제33차 총회에서 채택한 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)」에서 사용한 정의를 활용한 것임
 - UNESCO는 “문화적 표현이란 개인, 집단, 사회의 창의성에서 귀결되는 표현으로서 문화콘텐츠를 가지는 것”이라고 정의하였는데, 여기에서 중요한 키워드는 ‘창의성’이라고 할 수 있음
 - 즉 인간이 자신의 생각과 감정을 자신의 창의성을 발휘하여 개인 또는 집단의 형태로 표현하는 어떤 것이라고 할 수 있는데, 여기에서 ‘창의성’은 예술표현의 가장 핵심적 요소로 인간의 생각과 감정이 가장 개성적이고 독창적으로 창조되고 표현되는 형태라고 할 수 있음
- 비슷한 개념이 다른 문헌에서도 예술의 속성을 정의하는 데에 사용되고 있는데, 양건열(2006)은 예술산업을 정의하는 데에 있어 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 것으로 정의함
 - 양건열(2006)이 사용한 독창성, 실험성은 창작과정에서 발휘되는 인간의 창의성과 맥을 같이 하는데, 인간이 자신의 생각과 감정을 독창적인 관점과 방법으로 다양한 실험을 통해 표현하는 것은 예술표현의 중요한 속성이라고 할 수 있음
- 선행연구에서 공통적으로 밝히고 있는 예술의 또 다른 중요한 속성 중 하나는 위에서도 언급된 바 있는 예술성, 심미성을 들 수 있음
 - 이승엽(2006)은 「예술진흥법」의 초안을 만들며 예술을 “심미적 대상·환경·경험의 창조과정에서 기술 및 상상력을 동원한 표현활동과 그 성과를 말하며 문학, 공연예술, 시각예술 여러 분야가 복합된 다원예술 및 미디어·컴퓨터 등의 정보통신기술을 이용해 제작·가공·배포·유통되는 예술 등”이라고 정의하였음³¹⁾
 - 여기에서 가장 먼저 나오는 ‘심미적’은 아름다움에 대한 추구를 가리키는 것으로 예술의 기본적인 속성이 아름다움에 대한 추구, 그리고 이것이 예술적으로 완성도 있는 형태임을 강조한 것이라고 할 수 있음
- 이를 종합해보면 선행연구에서 강조하는 예술의 중요한 속성이라고 한다면 창의성, 심미성을 바탕으로 표현된 어떤 것을 가리킨다고 할 수 있음

31) 이승엽(2006). 예술진흥법 제정을 위한 기본 연구. 문화관광부. p.95.

㉠ 어문과 건축의 포함 여부 문제

- 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 중 문화산업을 제외한 ‘예술’의 영역 중에서 공연, 미술, 공예, 문학의 영역은 선행연구에서 공통적으로, 그리고 시장에서 관례적으로 예술의 범위로 인정하는 분야이지만, 어문과 건축의 경우 포함여부가 논란이 되고 있음
- ‘어문(語文)’은 1995년 「문화예술진흥법」 전부개정 때 추가된 것으로 “국어발전 및 보급을 위한 계획을 수립·시행하도록 하고, 동 계획을 심의할 국어심의회를 문화체육부에 설치하”기 위해, 비예술부문으로서 “문화예술”의 정의에 추가되었음³²⁾
- 그러나 국어의 발전을 위해 추가된 어문 분야는 그 동안 「문화예술진흥법」의 개정 논의와 함께 꾸준히 “문화예술” 정의에서 삭제 논란이 있어 왔음
 - 삭제가 논의되어 온 가장 큰 이유는 ‘어문’ 분야가 추가된 1995년에는 국어 문화와 관련한 별도의 법령이 없어 「문화예술진흥법」에 어문을 포괄하며 우리 국어와 한글문화 보호를 위한 근거법률 역할을 하였지만, 이후 2005년 「국어기본법」이 제정되고 종래 「문화예술진흥법」을 근거해 추진하던 국어 관련 정책사업이 모두 「국어기본법」을 근거법령으로 하여 추진되는 것으로 상황이 바뀌었기 때문임
 - 현재 문체부에서 추진되고 있는 어문과 관련한 정책은 대부분 「국어기본법」을 근거로 하고 있으며 사실상 「문화예술진흥법」을 바탕으로 하고 있지 않음
- 또한 「문화예술진흥법」에 어문이 추가될 때 ‘비예술부문’으로 추가되었다는 것은, 어문이 당시 정책적 필요에 의해 “문화예술”의 정의 영역에 추가되었지만 사실상 예술의 영역으로 보고 있지 않는다는 것을 알 수 있게 함
 - 현재 어문 관련 예술정책 사업은 국립한글박물관 설립 및 운영 정도인데, 이 또한 어문 관련 사업이라기 보다는 사실상 문화시설 운영에 가깝다고 할 수 있음
 - 또한 앞서 살펴본 예술의 주요 속성의 관점에서 보았을 때에도 어문은 심미성, 창의성, 문화적 표현 중 해당하는 영역이 아니므로 예술의 영역에 속한다고 보기 어려움
- 또한 ‘건축’도 「문화예술진흥법」의 “문화예술”의 범위에 해당하는 지 여부에 있어 항상 논란이 되고 있는 분야임
 - 산업분류에서도 건축에 해당하는 영역은 이미 한국표준산업분류에 속해있는 경우가 많은데 한국표준 산업분류 10차 개정에 따르면 ‘건설업(41~43)’에서 관련 업종을 포괄하고 있음
- 그러나 「문화예술진흥법」에서 가리키는 건축은 건설, 건축설계, 건축기술 등과는 다른 영역으로 ‘건축문화’를 다루고 있음
 - 문화체육관광부의 「문화예술정책백서(2022)」에 따르면 문체부의 정책영역에서 다루고 있는 건축은

32) 국가법령정보센터. 문화예술진흥법 제정·개정 이유(1995.01.05. 전부개정)
<https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=56159&ancYd=19950105&ancNo=04883&efYd=19950706&nwJoYnInf o=N&efGubun=Y&chrClsCd=010202&ancYnChk=0#0000> (2023.09.16. 접속)

문화적 관점에서의 건축문화의 진흥과 인식 확산에 한정되는데, 일상을 담는 장소로서의 건축이나 공간디자인이 심미적으로 아름답고 국민의 삶의 질을 향상시키고 문화적 감수성을 고양시킬 수 있도록 하기 위한 사업을 지원하고 있음

- 주요 정책사업으로는 대한민국건축문화제 개최, 대한민국 공간문화대상 개최, 대한민국 공공디자인 대상 개최, 공공디자인 종합정보시스템 운영, 공공미술 프로젝트 추진 등이 있음
- 그러나 건축문화와 관련된 사업은 그 규모도 매우 작고 미술의 영역에서 추진되고 있음
 - 문화체육관광부 내에서는 시각디자인과에서 사업을 추진하고 있으며, 사업의 목적도 시각예술 및 디자인 문화 진흥의 관점에서 추진되고 있음
 - 또한 산업의 관점에서 보았을 때, 건설사, 건축사무소 등이 시상의 대상이 되긴 하나, 건축문화 진흥을 위한 활동은 특별한 경제활동보다는 인식개선 캠페인의 일환이라고 볼 수 있음
 - 그러나 일부 건축문화 진흥과 인식 개선을 위한 콘텐츠를 생산하는 기업의 경우 이에 해당할 수 있으나 매우 극소수이며 해당 사업만을 추진하고 있지 않음
- 따라서 건축은 미술의 영역에서 건축문화의 영역만이 다루어지므로 미술의 영역 안으로 넣어 포괄하는 것이 타당할 것으로 보임

3. 기존 특수분류와의 관계 설정과 누락되는 신규 업종의 문제

- 기존의 2021년과 2022년에 개발된 예술산업 특수분류(안)들이 산업분류의 관점에서 가장 크게 문제로 지적되었던 것은 기존에 이미 제정되어 활용되고 있는 콘텐츠산업 특수분류와 광범위하게 중첩되고 있다는 점임
 - 이는 산업분류의 중요한 원칙 중 하나인 배타성의 관점에서 가장 지양해야 하는 것으로 기존 특수분류(안)에서 가장 개선이 요구되는 사항임
- 기존의 특수분류(안)과 가장 중첩이 지적되고 있는 것은 콘텐츠산업 특수분류임. 특히 문화산업의 영역이 매우 광범위하게 중첩되고 있으며, 2022년 연구의 경우 디지털 콘텐츠 관련 분야도 광범위하게 중복되고 있음
- 기존의 특수분류(안)과 콘텐츠 산업분류의 대분류와 중분류 상의 중복상황을 보면 다음 <표 5-1>과 같음
- 그러나 앞서 살펴본 바와 같이 만약에 향후 특수분류를 위해 예술을 조작적으로 정의하는 데에 있어, 「문화예술진흥법」의 “문화예술”에서 ‘문화’를 제외한 ‘예술’만을 주요 대상으로 한다면 이러한 문제는 상당부분 해결될 수 있을 것으로 보임
 - 콘텐츠산업 특수분류에서 주로 다루는 문화산업의 영역인 영화, 연예, 출판, 만화, 게임, 애니메이션, 대중음악 등이 빠질 수 있으며, 주요 예술 장르인 공연, 미술, 공예, 문학만 남게 됨
- 그러나 2021년과 2022년의 특수분류(안)에 콘텐츠산업 특수분류에 해당하는 장르를 넣은 것은 최근 예술 분야에서 콘텐츠산업에 해당했던 영역과의 교류가 증가하고 상호 융합한 사업과 업종이 증가하고 있기 때문임
 - 예를 들어 공연, 미술, 공예, 문학 등 예술의 주요 장르를 다루는 온라인 미디어 사업이 최근 급증하고 있으며, 이러한 장르를 소재로 삼아 출판, 영상, 디지털콘텐츠 등으로 제작하는 사업체가 급격히 증가하고 있기 때문임
 - 2022년 연구는 이러한 예술기업들의 사업 변화를 민감하게 반영하였는데, 이들 기업들 내에서 예술 분야의 비중은 대체로 크지 않은 경우가 많으나, 예술 분야에 미치는 영향은 매우 큰 것으로 보이며 향후 더 영향력을 높일 것으로 예상됨
- 또한 앞서 설명한 바와 같이 2021년 연구는 해외의 “the Arts”의 개념을 적용하여 예술을 문화보다 더 큰 범위로 보고, 문화산업을 예술산업을 상당히 반영하여 포함시키고자 하였기 때문임. 2022년 연구의 경우 2021년 연구의 예술산업의 정의를 포함하는 것은 물론 더 확장하였기 때문에 콘텐츠산업 특수분류와 광범위하게 중첩되게 되었음

〈표 5-1〉 콘텐츠산업분류와 2021년 및 2022년 예술산업 특수분류(안)의 중복

콘텐츠산업 특수분류		2021 문화예술산업 특수분류체계(안)		2022 예술산업 특수분류체계(안)	
대분류	중분류	대분류	중분류	대분류	중분류
만화 산업	만화출판업	시청각 및 상호작용 미디어 영역	만화·웹툰 창작·제작·유통업	콘텐츠 분야	만화·웹툰 창작·제작·유통업
	온라인 만화 제작·유통업				
	만화 도소매업				
	만화책 임대업				
영화산업	영화 제작, 지원, 및 유통업		영화·애니메이션 창작·제작·유통업		영화·애니메이션 창작·제작·유통업
애니메이션산업	애니메이션 제작업				
	애니메이션 유통 및 배급업				
	온라인 애니메이션 유통업				
영화산업	DVD/VHS 제작 및 유통업		방송제작·제작·유통업		방송창작·제작·유통업
방송산업	방송 관련 단체				
	지상파 방송				
	유선방송				
	위성방송				
	방송채널사용사업				
	전광판방송				
	방송영상물제작업				
	인터넷 영상물 제공업				
방송영상물 배급 및 중개업					
게임산업	게임 제작 및 배급업	게임 창작·제작·유통업			
	게임 유통업				
	게임 도소매 및 임대업				

- 따라서 예술산업 특수분류에서 콘텐츠산업 특수분류를 제외하더라도, 이러한 콘텐츠산업의 영역과의 교류 또는 융합을 통해 일어나는 새로운 형태의 예술사업체들을 예술산업 특수분류 개선(안)에서 포괄할 수 있는 ‘또 다른 방법’을 찾는 것은 반드시 필요한 상황임
 - 또한 점차 다변화하고 디지털 영역과의 결합이 활발한 현재 우리의 예술산업의 특징을 고려할 때, 이 분야를 반영할 수 있는 분류는 마련해야 할 것임
 - 그러나 이러한 변화들이 아직은 예술산업 전반에 일어나기 보다는 일부 영역에서 일어나는 변화이며, 매우 비정형적인 방식으로 다양하게 일어나므로, 매우 유연하게 변화를 반영할 수 있는 방식을 찾는 것이 필요함
- 그러나 이러한 영역들이 주로 산출하고 있는 최종산출물은 콘텐츠(출판, 영상, 디지털 등)의 형태이지만, 다루고 있는 대상은 예술의 주요 장르인 공연, 미술, 공예, 문학임. 최종산출물의 형태가 전통적인 공연, 미술, 공예, 문학의 제품 및 서비스의 형태와 크게 다르지만, 결국은 이러한 콘텐츠 형태의 산출물도 예술의 주요 장르인 공연, 미술, 공예, 문학을 다루고 있고, 이들 산업과 보완 및 지원 관계를 밀접하게 형성하고 있음

- 예를 들어 공연예술을 소개하는 디지털 정보제공 플랫폼이나 공연예술 전문 유튜브의 경우 최종산출물은 디지털 출판물이나 영상이지만, 공연예술의 유통 및 판매에 기여하는 역할을 하고 있어 공연예술 산업의 경제활동에 역할을 하고 있다고 할 수 있음
- 여기에서 디지털 출판물이나 영상이라는 콘텐츠 형태는 수단일 뿐이며, 결국에는 공연예술산업을 위해 경제활동을 하는 업종의 한 종류라고 볼 수 있음
- 그러나 전통적인 공연예술의 최종산출물들과는 차이가 있으므로 최종산출물의 관점에서는 별도로 분류되는 것은 필요함

4. 공통지원 영역과 핵심/관련산업의 구분

㉠ 예술산업에서의 공통지원 영역의 필요성

- 2021년과 2022년 연구의 공통적인 특징 중 하나는 두 연구 모두 동심원 분류법을 사용하여 ‘문화예술공통영역’ 또는 ‘공통지원영역’을 두었다는 것임
 - 두 연구는 융복합 문화예술 창제작업이 2022년 연구에서는 빠진 것을 제외하고는 중분류 단에서 비슷하게 구성하고 있으나, 2021년에는 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업으로 나누어 분리했던 것과 달리, 2022년에는 하나로 통합함
 - 공통지원 분야에는 주로 시설·공간 운영업, 유통·판매업, 문화예술 교육·향유서비스업(문화예술교육), 보존·아카이브업, 지원서비스업(매니지먼트, 인력제공, 저작권 등), 용품 및 장비업, 운송·보관업, 부동산 임대업, 관련 F&B업, 보험업, 법무관련 서비스업 등으로 구성됨
- 이러한 업종은 예술의 주요 장르인 공연, 시각, 문학 산업이 경제활동을 전개해 나가는 데에 필수적으로 필요한 기능을 수행하는 업종으로 예술산업의 경제활동에 있어서 없어서는 안 될 중요한 기능을 수행하고 있음
 - 예를 들어 시설·공간 운영업은 예술활동의 창제작, 기획 등을 위한 연습실, 작업실, 레지던시 등의 역할을 수행하는데, 이들의 역할은 예술 활동의 주요 가치사슬에서 지원산업으로서 중요한 역할을 수행함
 - 이들은 직접적으로 작품을 생산하거나 관여하지는 않지만, 간접적으로 예술기업의 활동에 관여하고 있음. 예술산업 내에 존재하며 관련한 사업체와 종사자가 있으며, 매출을 발생시키는 등 경제활동을 수행하고 있음
- 따라서 공통지원 영역의 예술산업의 존립을 위해 필요한 영역으로, 예술산업 내에서 예술산업의 주요역할과 긴밀하게 연관관계를 가지면 경제활동에 기여하는 업종을 예술산업 내에 위치시킬 필요가 있음

㉡ 공통지원 영역을 어디까지 보아야 할 것인가

- 그러나 문제는 동심원 분류법의 단점이기도 한 영역의 범위 설정이 매우 애매하다는 문제가 있음. 특히 이들 공통지원 영역을 어디까지 보아야 할 것인가에서는 논란이 있음
 - 2021, 2022년 모두 공통지원 영역을 범위 설정하는 기준에 대해 명확하게 밝히지 않고 있는데, 예술산업의 활동에 간접적으로 기여하는 영역이라고만 밝히고 있어 간접적 기여를 어느 정도 수준으로 파악할 수 있을지에 대해 기준이 필요함
- 산업분류가 경제활동에 대한 흐름을 반영하고 이를 통계내기 위한 것인 만큼 공통지원영역의 설정에 있어서도 경제활동은 매우 중요한 판단기준이 될 수 있는데, 이들이 예술산업 내에서 얼마나 경제활동을 하고 매출과 부가가치를 발생하는 지 여부는 공통지원 영역에 속하는 지 여부를 결정하는 데에 중요한 요소가 될 것임

- 또한 예술산업의 주요 가치사슬 활동이나 최종산출물의 도출에 얼마나 경제적으로 기여할 수 있느냐도 중요한 판단의 기준으로 작용해야 함
- 공통지원 분야가 단순히 예술산업에 경제적으로 간접적으로 관련있는 것으로만 한다면 지나치게 확장적으로 공통지원분야에 대한 해석이 일어날 수 있음
- 따라서 가치사슬과 최종산출물에 밀접하게 경제적으로 연관관계를 가지는 것, 그리고 주요 가치사슬 활동에 필수적으로 필요한 지원기능을 하는 것만을 포함하는 것이 적합할 것임
- 또한 이들 공통지원 영역을 중심 예술활동에 기여하는 정도나 영향력에 따라, 핵심과 관련으로 나누는 것이 예술산업 특수분류에 있어 맞는 기준인지 판단이 필요함
 - 2021년 연구의 경우 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업으로 차등을 두어 핵심예술활동에 기여하는 정도나 영향력에 따라 달리 업종을 구분했는데, 2022년에는 동일하게 공통지원영역으로 구분함
 - 2021년과 같은 핵심과 관련의 구분은 앞서 살펴본 바와 같이 저작권산업 특수분류에 적용되는 기준으로 ‘저작권 기반산업에 기여하는 정도’에 따라 구분하고 있음
 - 예술산업에 핵심 또는 관련 산업을 구분하는 것은, 이들이 예술의 핵심활동, 즉 창작자, 기획, 유통 및 판매 등에 얼마나 중요성을 가지느냐, 그리고 그 중요성이 핵심활동과 차등을 줄 필요가 있느냐에 따라 결정됨
 - 만약 관련산업이 핵심산업의 역할과 매우 밀접하게 관련있고 예술산업에 기여하는 정도가 크다면, 별도의 핵심 및 관련산업의 구분이 무의미할 것임. 그러나 상호 예술산업에 기여하는 정도에 차이가 클 경우에는 별도의 차등구분이 필요함
- 만약 공통지원영역을 관련 산업으로 따로 구분할 경우, 이들의 역할이 예술산업에 기여하는 정도가 공연, 시각, 문학, 융복합 산업에 비해 차등을 줄 정도로 약하다는 것을 뜻함
 - 그러나 최근 많은 공통지원영역의 업종·기업들이 예술산업에 기여하는 바를 점차 높이는 상황에서 신중한 판단이 요구됨
- 또한 2021년에서 나누어진 핵심과 관련 산업에 위치한 공동지원영역은 중분류와 소분류단에서 상호 층위가 맞지 않아, 저작권산업 특수분류에 적용되는 핵심과 관련의 구분과는 다른 모습이 보여짐
 - 예를 들어 문화예술관련산업에 있는 문화예술공통영역의 중분류와 소분류에 배치된 산업의 경우 예술산업에 기여하는 정도와 관련성 부분에서 같은 대분류 안에 위치하지만, 차이가 있음
 - 문화예술용품 및 장비업이나 운송·장비업의 경우 예술 프로젝트의 제작에 비교적 밀접하게 관여하고 있는 분야이지만, 같은 대분류 안에 있는 중분류인 부동산임대업(문화예술분야)나 F&B운영업(문화예술분야) 등의 경우 예술산업에 밀접하게 관련있지는 않아 상호 층위가 다른 모습을 보여주고 있음
 - 사실상 부동산임대업이나 F&B운영업의 경우 예술산업의 가장 중요한 영역과는 관련이 많지 않은데, 저작권산업 특수분류에 적용되었던 핵심과 관련산업의 파급효과와 기여도에 따른 구분의 기준을 적용한다하더라도 동일한 대분류 안의 다른 산업들과의 균형이 필요함

- 또한 이렇게 예술산업과 직접적 관련이 없더라도 영향을 어느 정도 주고받는 것을 어디까지 포함할 것인가를 판단할 필요가 있음
 - 저작권산업 특수분류와 같이 파급효과와 핵심산업 기여도에 따라 층위를 두어 산업을 구분하고 광범위하게 포괄한다면 예술산업의 범위를 매우 크게 확장할 수 있음
 - 그러나 예술산업에 직접적으로 관련있는 산업만을 범위로 할 경우에는 콘텐츠산업 분류와 같이 직접 관련 사업을 모두 산업분류 안에 포괄해야 함. 이 경우에는 예술산업에 ‘관련산업’의 개념을 적용하지 않고, 해당 산업은 주요 장르의 하위에 위치시키거나 필요할 경우 ‘공통산업’의 개념을 적용하여 예술산업에 직접적으로 관련있는 산업만 포괄하도록 함

제2절 | 특수분류를 위한 예술산업의 조직적 범위와 분류 개선방향

1. 예술산업 특수분류(안)을 위한 예술산업의 조직적 범위 개선방향

㉠ 산업분류의 원칙을 고려한 예술산업의 조직적 범위 설정 필요

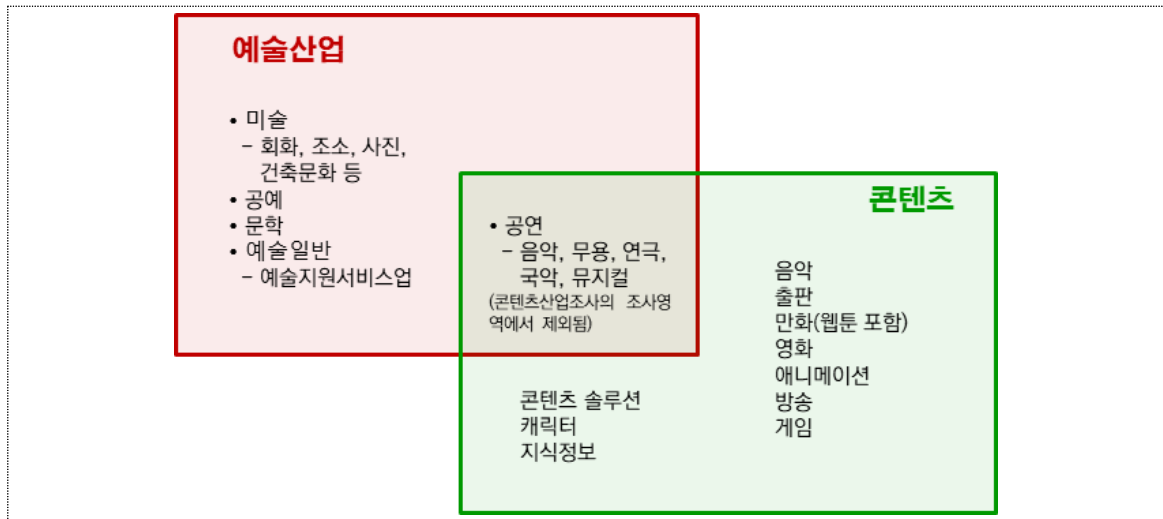
- 예술산업의 범위를 어디까지로 규정할 것인가에 대한 논의는 문헌마다, 관련 이해관계자마다 주장이 매우 다르며, 국가마다 가지고 있는 역사적, 사회적 맥락에 따라서도 범위에 대한 인식의 차이도 큰 상황임
 - 특히 최근 융복합이 활발해지고 예술산업과 타 산업 간의 교류가 급격히 증가하며 전통적인 형태가 아닌 새로운 형태의 예술활동이 늘어나면서 예술산업의 범위에 대한 개념의 차이는 더욱 심화되고 있음
- 선행 특수분류 관련 연구에서 가장 어려움을 겪고 있는 문화산업과 예술산업의 경계를 명확하게 구분하는 것은 사실상 불가능에 가까운 일임. 장르의 구분이 점차 없어지고 융복합이 활발해지면서, 많은 개별 사업체들도 경계에 걸쳐서 사업영역을 확대하며 다양한 활동을 벌이고 있음
- 그럼에도 불구하고 특수분류와 이를 바탕으로 한 산업조사를 위해서는 특수분류에서 요구하는 원칙에 따라 최대한 예술산업의 범위를 조직적으로 명확히 하고자 하는 노력이 필요함
 - 이를 위해서는 예술산업의 현황, 역할 및 기능, 미래 성장의 가능성과 정책적 필요 등을 종합적으로 고려해 예술산업을 조직적으로 범위를 설정할 필요가 있음
 - 또한 기존에 제정되어 산업조사의 시계열 결과가 쌓이고 있는 기존 조사와는 최대한 구분될 수 있도록 최선을 다할 필요가 있음
- 특수분류를 위한 예술산업의 조직적 범위 설정은 예술산업을 일반적으로 정의하거나 선언하는 것이 아닌, 경제통계 작성을 위한 산업분류(특수분류)의 목적과 원칙에 맞추어 조직적으로 범위된 것임
 - 이는 경제통계 작성과 정책적 필요라는 목적에 초점을 맞추어 제시되는 것으로, 예술산업의 경제활동에 대해 정확하고 비교가능한 통계자료를 도출하기 위한 것임
 - 따라서 특수분류를 위한 예술산업의 조직적 정의와 범위는 산업분류와 특수분류에서의 목적과 원칙을 고려하여 정의 및 범위설정이 되어야 함
- 이에 본 연구는 예술산업 특수분류 개선안을 제시하기 위하여 ‘예술산업’의 범위를 조직적으로 설정하는 데에 있어, ‘경제통계 작성을 위한 특수분류 구축’이라는 특수분류 본래의 목적에 최우선의 초점을 맞추고 예술산업 범위와 분류체계 개선안을 제시하고자 함
 - 이를 위해 본 연구는 통계청에서 제시하는 특수분류 체계 제정 시 검토해야 하는 내용을 반영하여 조직적으로 범위를 설정하고자 하였음. 앞서 제2장에서 살펴보았듯이 통계청은 특수분류 제정에

있어 배타성, 명확성, 일관성, 유연성 등을 고려하고 있는데, 특히 타 산업과의 중첩을 지양하고 있음

- 또한 누구나 이해가능한 구조로 명확하게 구조가 구성되는 것을 권장하고 있는데, 이러한 내용에 맞추어 개선안에서 제시하는 예술산업의 범위 설정은 예술산업 종사자뿐만 아니라 누구나 쉽게 예술산업의 구조를 이해할 수 있는 구조로 체계를 구축하고자 함

㊤ 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 중 “예술” 분야를 대상

- 이러한 원칙에 따라 본 연구가 제시하는 특수분류를 위한 예술산업의 조작적 범위는 아래 [그림 5-3]과 같으며, 콘텐츠산업 특수분류와의 관계를 살펴보면 공연 장르를 제외하고는 중첩되지 않음



[그림 5-3] 예술산업 특수분류 개선안의 예술산업의 조작적 범위와 콘텐츠산업 특수분류와의 비교

- 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의 중 “예술” 분야만을 대상으로 함
 - 본 연구는 우리나라 예술 분야의 주요 법령으로 오랫동안 기능해왔고 현재까지도 가장 큰 영향력을 미치고 있는 「문화예술진흥법」의 “문화예술”의 정의를 활용하되, “문화예술”의 정의 중 “예술” 분야에 해당하는 영역만을 그 대상으로 하고자 함
 - 앞서 제1절-1에서 살펴본 바와 같이 「문화예술진흥법」은 문화산업 분야 관련 법령이 제정되기 전까지 문화예술분야의 거의 유일한 진흥법령으로 기능해왔음. 그러나 1990년대 후반부터 「문화산업진흥기본법」, 「콘텐츠산업진흥법」 등 다양한 문화산업 진흥 관련 법률이 생겨나면서 문화산업 분야는 「문화예술진흥법」 보다 이들 법령에 근거하게 되었고, 「문화예술진흥법」은 “예술” 분야에 초점을 맞추고 있는 상황임. 어문 분야의 경우도 「국어기본법」이 제정되기 전에는 「문화예술진흥법」을 근거법률로 따랐으나 현재에는 그렇지 않은 상황임
 - 이에 따르면 앞서 살펴본 바와 같이 현재 「문화예술진흥법」은 예술분야에 해당하는 문학, 미술(응용미술 포함), 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 사진, 건축(건축문화), 뮤지컬을 대상으로 한 법률이라고 할 수 있음. 또한 이러한 예술에 해당하는 장르의 인식은 앞서 살펴본 바와 같이 예술 현장에서

관례적으로 예술 분야로 인식하는 장르도 위와 동일하다고 할 수 있음

- 따라서 본 연구는 예술 현장에서 관례적으로 인식하는 예술의 장르적 범위, 예술분야의 주요 법령인 「문화예술진흥법」의 주요 법적 대상 장르를 예술산업 특수분류 개선안이 대상으로 하는 예술산업의 조작성 범위로 하고자 함. 그 대상 장르는 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 중 “예술” 분야에 해당하는 문학, 미술(응용미술 포함), 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 사진, 건축(건축문화), 뮤지컬이라고 할 수 있음
- 문화산업을 제외한 ‘예술산업’ 만을 대상으로 함
 - 2021년 연구의 경우 UNESCO의 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)」에서 사용한 “문화적 표현(cultural expressions)”이라는 개념을 차용하여 “문화적 표현”과 관련하는 산업을 ‘문화예술산업’으로 포괄하고 특수분류를 구성하고자 하였음
 - 이에 따라 2021년 연구는 ‘시청각 및 상호작용미디어 영역’이라는 대분류를 배치하였고, 기존의 콘텐츠산업 특수분류와 대분류부터 광범위하게 중첩되면서 특수분류에서 중요시 하는 배타성의 원칙에 어긋나게 되었음
 - 2022년 연구의 경우 앞서 2021년 연구가 포괄하는 범위에 오히려 추가적으로 「문화예술진흥법」의 “문화예술”과 「문화산업진흥기본법」의 “문화산업”의 범위를 모두 포괄하였고, 예술산업과 조금이라도 관련된다고 판단되는 분야는 모두 예술산업의 범위에 포괄시킨 후, 관련이 없다고 검증이 되면 삭제하는 귀납적 방법으로 범위를 규정하여 예술산업의 범위를 더욱 크게 확대하였음
 - 이러한 선행연구들의 광범위한 기존 특수분류와의 중첩은 특수분류의 중요한 원칙 중 하나인 배타성의 원칙과 대치되는 부분으로 가장 개선되어야 부분이라고 판단됨. 이에 본 연구는 콘텐츠산업과 가장 중첩의 문제가 되는 영화, 애니메이션, 게임 등이 포함된 ‘시청각 및 상호작용미디어 영역’을 예술산업의 주요 장르에서 제외하기로 함
 - 그러나 앞서 언급한 바와 같이 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의 중 실질적으로 법이 대상으로 하는 “예술” 분야만을 대상으로 한다면, 2021년과 2022년의 선행연구에서 문제가 되었던 콘텐츠산업 특수분류와의 과도한 중첩 문제는 해결될 것으로 보임. 2021년의 ‘시청각 및 상호작용미디어 영역’에 해당하는 장르인 영화, 게임, 애니메이션 등이 제외되게 되므로 콘텐츠산업과의 과도한 중첩을 피할 수 있게 됨
 - 공연 장르만 콘텐츠 산업분류와 중첩되게 되는데, 현재 콘텐츠산업조사에서는 공연분야는 분류에 있으나 산업조사의 범위에서 제외하고 있어 사실상은 중첩되지 않게 됨. 공연 분야에 속하는 장르의 경우 후술하겠지만 대중음악을 제외한 공연 장르를 포괄하고 있어 콘텐츠산업보다는 예술산업에 가까우므로, 예술산업 특수분류 내에 포괄하고 예술산업조사에서 조사하는 것이 적합함. 대중음악 장르의 경우 대중음악산업 실태조사에서 조사하는 것을 콘텐츠산업조사에서 인용하고 있으므로 예술 산업조사에서는 제외함

㉠ 예술산업의 대상 장르 : 공연, 미술, 공예, 문학, 예술일반

- 공연 산업 : 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬
 - 본 연구는 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 중 “예술” 분야에 해당하는 영역 중 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬을 “공연 산업” 묶고 동일한 대분류에 배치하고자 함
 - 예술 분야의 일반적인 관례상 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬을 ‘공연’으로 통칭하는 경우가 많으며, 각 장르는 상호 비슷한 가치사슬 체계를 가지고 있음. 문화체육관광부의 공연전통과도 위의 장르를 같이 다루고 있으며, 예술 분야의 대표적인 지원사업인 문예진흥기금 또한 위의 장르를 ‘공연’ 분야로 묶어 대상으로 하고 있음
 - 공연을 정의하는 또 다른 법률로는 「공연법」을 들 수 있는데, 「공연법」의 제2조(정의) 제1항에 따르면 “공연이란 음악, 무용, 연극, 뮤지컬, 연예, 국악, 곡예 등 예술적 관람물을 실연(實演)에 의하여 공중(公衆)에게 관람하도록 하는 행위를 말”함. 이에 따르면 「문화예술진흥법」의 예술 분야뿐만 아니라 문화산업의 범위에 있는 연예, 대중음악 등도 포함하게 되는데, 이 경우 다시 콘텐츠산업 특수분류와 중첩이 되게 됨
 - 따라서 본 연구는 「공연법」의 “공연”의 정의에서는 콘텐츠산업 특수분류에 해당하는 대중음악, 연예, 곡예를 제외한 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 뮤지컬을 대상으로 하며, 「문화예술진흥법」 상에서 포함하는 국악 또한 공연 산업의 범위에 포괄하고자 함
- 미술 산업 : 미술(응용미술 포함), 사진, 건축(건축문화)
 - 또한 본 연구는 「문화예술진흥법」의 “예술”의 영역 중 시각예술 분야에 해당하는 미술(응용미술 포함), 사진, 건축을 “미술 산업”으로 묶고 동일한 대분류에 배치하고자 함
 - 미술 분야의 경우 시각예술이라는 표현을 사용하는 경우도 많으며 2021년과 2022년 연구의 경우 “시각예술 및 공예 산업”이라는 표현을 사용하였음. 그러나 시각예술의 경우 시각적인 방식으로 표현한 모든 예술 행위를 포괄하게 되므로, 영상, 영화, 애니메이션 등도 포괄하는 경우도 발생하게 됨. 그렇게 되면 이 경우 다시 콘텐츠산업 특수분류와의 중첩 논란이 제기될 수 있음
 - 그러나 선행연구들은 전통적인 의미의 미술 활동뿐만 아니라 확장된 개념의 미술 활동을 포괄하고자 하는 개념에서 미술보다는 시각예술이라는 단어를 사용하였던 것으로 판단됨. 예를 들어 미디어아트의 경우 형태는 영상의 형태로 선보이기도 하지만 일반적으로 미술의 범위에 해당된다고 보는 경향이 있음
 - 이에 본 연구는 지난 2023년 7월 25일 제정된 「미술진흥법(법률 제19568호, 2024년 7월 26일 시행)」의 제2조(정의) 제1항에서 정의된 “미술”의 정의를 활용하고자 함. 「미술진흥법」에 따르면 “미술”은 “작가의 사상·감정이나 예술적 경험 등을 회화, 조각, 판화, 미디어아트, 설치미술, 행위예술, 응용미술 등 시각적 매체를 이용하여 표현하는 것”을 가리킴
 - 「미술진흥법」의 “미술”의 정의에 따르면 회화, 조각, 판화 등 전통적인 미술 활동 형태뿐만 아니라 미디어아트, 행위예술 등 새로운 형식의 미술 활동이 모두 포괄될 수 있음. 그러나 콘텐츠산업 특수분류에서 포괄하는 영상, 영화, 애니메이션, 방송 등과는 분리하여 정의 가능함

- 이에 본 연구는 미술 산업을 정의함에 있어 「미술진흥법」의 “미술”의 정의를 활용하여 그 범위를 정의하고, 여기에 사진과 건축문화 등 정책적으로 예술의 영역으로 포괄해왔던 영역을 함께 대상으로 하고자 함
- 사진의 경우 예술사진 관련 산업이 여기에 해당될 수 있는데, 일반적으로 관련 사업체가 미술 산업과 동일한 경우가 많음. 예를 들어 대다수의 미술 관련 전시기획사나 화랑 등이 회화, 조각, 판화 등도 다루고 있지만, 예술사진 전시를 개최하기도 함. 이들의 매출액의 일부에는 예술사진 전시와 관련한 수입이 포함되어 있으며, 미술전시의 영역에 예술사진을 속하는 것에 대해 미술 현장에서 어느 정도 인정하고 있는 상황임. 따라서 전시 활동을 기반으로 한 예술사진의 경우 미술산업의 영역 안으로 포함시킬 수 있음
- 건축의 경우 앞서 살펴본 바와 같이 예술의 영역에서는 건축문화만을 다루고 있으며, 문체부의 정책영역도 문화적 관점에서의 건축문화 진흥을 위한 공간문화대상, 공공디자인대상 등만을 운영하는 상황임. 일반적인 건축설계나 건축기술과는 달리 심미적인 차원에서의 건축문화만을 다루고 있으며 미술의 영역의 확장의 개념으로 다루고 있음. 따라서 건축문화의 경우 미술의 영역에서 함께 다루어질 필요가 있음
- 공예 산업 : 공예산업분류 및 공예산업 실태조사의 인용 활용
 - 본 연구는 2021년과 2022년에 “시각예술 및 공예 영역”으로 미술과 공예를 동일한 대분류로 분류했던 것과 달리, 공예산업을 별도의 대분류로 분리하고자 함
 - 공예산업의 경우 수공예뿐만 아니라 제조업을 기반으로 한 공예산업의 비중이 매우 큰 상황이며 그 비중이 점차 증대되는 경향이 있음. 전시 분야의 경우 미술산업과 겹쳐지는 부분도 많으나, 창작 및 제작에 있어 가치사슬 구조에 상당한 차이가 있음. 또한 2차 상품 생산 등으로 미술산업 이외에도 다양한 예술산업의 타 장르와도 밀접하게 연관관계를 가지는 경우가 많음
 - 공예산업분류는 2003년 처음 구축된 분류체계가 개선을 통해 최근 2022년 시행된 공예산업 실태조사를 위한 소재별 분류체계로 구성되어 있음. 공예산업 실태조사는 「공예문화산업진흥법」을 근거로 한 법정통계이지만, 통계청의 승인통계는 아니며, 공예산업분류는 통계청의 승인을 받은 정식 특수분류가 아님
 - 그러나 공예산업 실태조사가 법정통계로서 시계열 데이터가 쌓이고 있으며 향후 지속적으로 조사가 이루어질 것을 고려할 때, 공예산업 실태조사의 내용을 인용할 수 있을 것으로 보임. 즉 예술산업 조사를 진행함에 있어서 대분류 중 공예산업의 부분은 추가 조사 없이 공예산업 실태조사의 내용을 인용하여 활용하는 방법을 생각할 수 있음. 이러한 방식은 콘텐츠산업조사에서 많이 활용하는 방식으로 콘텐츠산업조사 또한 광고, 대중음악 등의 분야는 별도의 실태조사가 이루어지고 있어 해당 내용을 인용하고 이를 합산하여 결과값을 내고 있음
 - 따라서 본 연구는 미술산업과 공예산업을 대분류 층위에서 분리하고, 공예산업의 경우 산업조사 과정에서 기존의 공예산업 실태조사의 결과값을 인용하고자 함
 - 그러나 이를 위해서는 현재의 공예산업분류가 다소 예술산업 특수분류의 다른 장르와 맞지 않는 내용이 있는데, 이는 현재 연구 중인 공예산업분류 개선연구(2023)의 내용을 반영하여 특수분류

내 공예산업을 구성하였음

• 문학

- 본 연구는 「문학진흥법」 제2조(정의) 제1항에서 규정한 “문학”의 정의를 준용하여 “사상이나 감정 등을 언어로 표현한 예술작품으로서 시, 시조, 소설, 희곡, 수필, 아동문학, 평론 등”을 문학으로 정의하고 이에 해당하는 영역을 문학의 대분류로 포괄하고자 함
- 문학 분야의 경우 기존의 2021년과 2022년 연구도 콘텐츠산업 특수분류 중 출판 산업에 해당하는 내용과 중첩되는 부분이 많음. 출판업뿐만 아니라 유통·판매업과 관련한 분야도 콘텐츠산업 특수분류의 출판 산업과 중첩되고 있음. 다만 2021년과 2022년의 연구는 출판 산업의 매출 중 문학과 관련한 출판업, 유통·판매업의 매출만 문학 산업으로 포괄하겠다고 밝히고 있음
- 이러한 방향은 콘텐츠산업 특수분류와 중첩되는 부분을 최소화하고자 하는 본 연구의 방향과는 어긋나는 부분이 있음. 현재 콘텐츠산업조사에서 출판 산업에 대한 조사는 문학과 비문학이 함께 이루어지고 있으므로, 문학 분야에 대한 출판업과 유통·판매업의 매출액 등을 예술산업 조사에서 조사할 경우에는 중복이 될 우려가 있음
- 그러나 콘텐츠산업 특수분류와 중첩되는 부분을 무조건 제외하는 것을 원칙으로 할 경우, 문학 분야의 경우 창작업과 시설운영업(문학관)만 남게됨. 창작업과 시설운영업은 문학 분야 매출의 매우 적은 부분을 차지하는 것으로 문학 분야에 대한 정확한 경제적 상황을 알기 위해서는 결국 출판업과 유통·판매업을 포괄하지 않고서는 문학 분야에 대한 경제통계를 알기 어렵다는 문제가 있음
- 따라서 본 연구는 문학산업 전반의 경제적 구조와 현황을 알기 위해서는 부득이하게 콘텐츠산업 특수분류의 출판 산업과 어느 정도의 중첩이 불가피하다고 판단하였음. 출판업과 유통·판매업 중 문학과 관련한 매출액, 사업체, 종사자 수 등에 대한 정보를 조사하는 것은 문학 분야의 현황을 파악하는 데에 있어 매우 중요한 요소임
- 또한 콘텐츠산업조사의 출판산업에 대한 조사의 경우 문학과 비문학을 구분하지 하고 출판이라는 매체의 생산 및 유통과 관련한 모든 산업을 조사하지만, 문학산업의 경우 문학예술인들의 예술활동 결과물과 이를 활용한 산업에 대한 조사임. 전자가 출판 매체에 대한 조사라면 후자는 문학예술활동에 대한 경제적 조사라는 조사목적의 차이가 있으며 이에 따라 조사 범위가 달라질 수 있음
- 다만 어느 정도의 데이터 중첩은 피할 수 없는 상황으로 이를 위해서 향후 예술산업 조사와 콘텐츠산업조사 간의 어느 정도의 조정 또는 상호인용이 필요함. 예술산업 조사 중 문학의 출판업, 유통·판매업의 부분을 콘텐츠산업조사에서 인용하는 방법도 있고, 문학분야만을 위한 별도의 조사를 수행하고 이를 콘텐츠산업조사에 인용하는 것도 가능하다고 판단됨

• 예술일반

- 2021년의 선행연구의 경우 UNESCO의 문화통계를 위한 체계(Framework for Cultural Statistics, FCS)를 변형, 적용하여 문화예술산업을 핵심문화예술산업과 문화예술관련산업으로 크게 나누었음. 이는 저작권산업 특수분류에서도 적용되는 구분법으로 핵심산업과의 관련성 및 파급효과 등을 기준으로 단계를 두어 문화예술산업을 구분하였음
- 그러나 본 연구는 ‘예술인의 창작활동과 이를 지원하는 산업’으로 예술산업의 속성을 조작적으로

정의하고 이를 바탕으로 분류를 구분하였음. 이에 따르면 기존 연구에서 ‘관련 산업’이라고 불리던 부분은 결국에는 예술인들의 창작활동을 ‘지원하는’ 산업으로서 각 장르의 안에 포괄되는 경우가 많게 됨

- 예를 들어 미술산업의 운송·설치업의 경우, 2021년과 2022년의 경우 관련산업에 위치시켰는데, 본 연구는 미술분야의 운송·설치업의 상당수가 미술분야 만을 특화한 전문 운송·설치업체이며 예술인들의 작품을 전시하는 데에 지원하는, 예술활동 그 자체와 매우 긴밀한 관계를 가지는 대단히 전문적인 산업이라는 것을 고려할 때, 미술산업의 내에 분류가 구분되는 것이 맞다고 판단하였음
- 이에 본 연구는 ‘핵심산업’과 ‘관련산업’의 범위 구분을 없애고, 예술인의 창작활동과 지원산업을 기준으로 가치사슬의 흐름을 구성하여 각 장르 내에 위치하도록 하였음
- 그러나 각각의 장르 내에 개별적으로 위치하기에는 모든 장르를 대상으로 하는 산업이나 예술산업에 공통적으로 영향을 미치는 산업, 인프라와 관련된 산업 등은 ‘예술일반산업’이라는 명칭을 두어 배치하기로 하였음

㉠ 산업적 관점에서의 대상

- 영역이 아닌 산업의 개념으로 접근
 - 2021년 연구의 경우 대분류에서 ‘산업’이라는 단어 대신 ‘영역’이라는 단어를 사용하며 해당 분야를 규정하고 있음. 그러나 앞서 제3장에서도 서술한 바와 같이 산업분류는 일반적으로 대분류를 명명할 때 산업이라는 표현을 사용하는 경향이 있으며, 예술산업과 가장 비슷한 성격을 가진 콘텐츠산업 특수분류도 대분류에서 장르를 놓고 출판산업, 영화산업, 방송산업 등 산업으로 명명함
 - 앞서 제3장에서도 분석한 바와 같이 영역과 산업에 대한 명확한 조작적 정의는 규정된 바 없으나 일반적으로 영역은 산업보다 더 넓은 범위이며 경제적, 산업적 활동 이외의 부분도 가리키는 경향도 있음. 이에 따라 2021년과 2022년의 연구는 경제적 활동을 하지 않는 협회·단체 등도 분류에 포함됨
 - 그러나 특수분류는 무엇보다도 경제통계 작성을 위한 것으로 경제적, 산업적 활동의 결과를 조사하기 위한 것임. 경제분류인 특수분류의 특성과 목적을 고려할 때 영역보다는 산업이라는 표현이 더 적합하며 경제활동을 하는 대상이 조사의 대상이 되어야 함
 - 따라서 본 연구는 각각의 대분류에서 영역이 아닌 산업이라는 단어를 사용하며, 산업의 경제적 흐름에 초점을 맞추어 특수분류의 흐름을 구성하고자 함
 - 그러나 문학의 경우 공연이나 미술, 공예와는 달리 산업적 형태를 갖추었다기 보기 어려운 측면이 있음. 산업의 규모나 분업화 등을 고려할 때 아직 출판산업 등 타 산업에 의존하는 측면이 강하므로 문학은 공연, 미술, 공예와 달리 ‘산업’이라는 단어를 삭제하고, ‘문학’으로 표기하고자 함
- 경제통계의 목적에 맞게 ‘경제활동’을 하는 ‘사업체’를 대상으로 함
 - 본 연구는 경제통계인 산업조사의 특성에 맞게 예술산업 특수분류의 대상을 ‘경제활동’을 하는 주체만으로 한정하고 이들을 분류하고자 함
 - 이에 따르면 기존의 2021년과 2022년에 포함되었던 협회·단체의 경우 이익단체이므로 분류에서 제외되게 됨. 그러나 협회·단체가 공연이나 행사를 기획하여 운영하는 경우가 예술 분야에서는 다수

- 있음. 이 경우 협회·단체는 본래의 목적보다는 기획·제작의 업무를 하는 것으로 볼 수 있음. 따라서 이 경우에 발생하는 수입은 기획·제작업에 포함하여 매출액 등을 조사하는 것이 적절함
- 또한 산업조사는 사업체를 대상으로 통계조사를 실시하므로 프리랜서로 활동하는 '자연인'은 대상에서 제외됨. 산업조사는 일반적으로 사업체 명부를 가지고 진행되는데, 프리랜서로 활동하는 자연인은 사업체 명부에 존재하지 않으며 타 분야의 산업조사에서도 대상에서 제외되고 있는 상황임. 단 개인사업체나 1인사업체 등은 대상으로 포함됨³³⁾
 - 이 경우 프리랜서의 비율이 매우 높은 예술산업의 경우 이들과 관련한 경제활동의 내용이 산업조사에서 제외되게 되는 문제가 있음. 그러나 프리랜서 예술인들이 일시적 또는 장기적으로 고용되는 사업체가 지급하는 인건비, 즉 사업체가 사업을 위해 지급하는 비용에 반영이 되어 조사에 포괄될 수 있음

㉠ 예술산업 특수분류 개선(안)과 해외 주요 예술산업 관련 분류의 비교

- 예술산업 특수분류 개선(안)과 영국의 창조산업 분류 비교
 - 영국의 디지털문화미디어스포츠부(Department for Digital, Culture, Media & Sport)는 문화와 예술 분야와 관련된 산업을 '창조산업(Creative Industries)'으로 명명하고 분류를 구축하고 있음
 - 영국의 창조산업 분류는 (1)광고 및 마케팅, (2)건축, (3)공예, (4)제품/그래픽/패션 디자인, (5)영화, TV, 비디오, 라디오, 사진, (6)IT, 소프트웨어, 비디오게임, 컴퓨터 서비스, (8)박물관, 갤러리 및 도서관, (9)음악, 공연 예술, 시각 예술 및 문화교육 총 9개의 하위분류로 구성됨
 - 영국은 우리나라와 달리 문화와 예술, 콘텐츠 분야를 별도로 분리하지 않는 경향이 있으며 별도의 문화산업이나 콘텐츠산업의 분류를 가지고 있지 않으므로, 창조산업 분류에 예술, 문화, 콘텐츠 산업을 모두 포괄하고 있음
 - 영국의 창조산업 분류와 본 연구의 예술산업 특수분류 개선(안)을 대분류 단위에서 분류하면 다음 <표 5-2>와 같음

<표 5-2> 2023 예술산업 특수분류 개선(안)과 영국 DCMS 창조산업 분류 비교

예술산업 특수분류(안) 대분류	영국 DCMS 창조산업 하위분류	비고
공연산업	음악, 공연 예술, 시각 예술 및 문화교육 (Music, performing arts, visual arts and cultural education)	
미술산업	박물관, 갤러리 및 도서관 (Museums, galleries and libraries)	
공예산업	공예(Craft)	
문학	출판 및 번역(Publishing and translate)	
예술일반산업	-	

33) 프리랜서 예술인의 경우 별도의 명부가 존재하지 않은 사항이어서 현실적으로 조사가 불가능한 측면이 있음. 현재 한국예술인복지재단이 보유하고 있는 예술활동증명 예술인과 문화예술진흥기금 신청 예술인 명단의 경우 예술인이 모두 포함된 명부가 아니며 상호 중복도 상당한 상황임. 또한 이들 명부에는 고소득 예술인이 포함되지 않은 경우가 많은데, 수입의 빈익빈부익부가 매우 심한 예술산업의 특성상 고소득 예술인의 수입이 제외된다면 정확하지 않은 결과값을 도출할 우려가 많음. 그러나 예술사업체의 인건비 지출을 기준으로 할 경우 고소득뿐만 아니라 저소득 예술인들에게 지급되는 인건비를 포괄하여 반영할 수 있음

예술산업 특수분류(안) 대분류	영국 DCMS 창조산업 하위분류	비고
-	광고 및 마케팅(advertising and marketing)	광고산업
-	건축(Architecture)	
-	제품/그래픽/패션 디자인 (Product design, graphic design, and fashion design)	일부 예술산업. 콘텐츠산업
-	영화, TV, 비디오, 라디오, 사진 (Film, TV, video, radio and photography)	콘텐츠산업
-	IT, 소프트웨어, 비디오게임, 컴퓨터 서비스 (IT, software, video games and computer services),	콘텐츠산업

• 예술산업 특수분류 개선(안)과 북미산업분류표의 비교

- 북미의 경우 영국과는 달리 별도의 분류표를 가지고 있지 않으며 우리의 한국표준산업분류(KSIC)와 같은 북미산업분류표(North American Industry Classification System, NAICS)에서 예술산업을 분류하고 있음
- 북미산업분류에서 예술산업과 관련된 분류코드는 ‘71(Arts, Entertainment, and Recreation)’로 예술산업을 엔터테인먼트 및 레크리에이션과 함께 분류하고 있는데, 북미는 한국표준산업분류보다 매우 자세하게 분류코드를 구성하고 있어, 별도의 특수분류를 가지지 않더라도 표준산업분류 코드로도 산업에 대한 조사가 가능함
- 북미산업분류표에서는 예술산업 관련 분야가 타 산업과 연계코드를 중복하고 있는데, 이는 예술산업이 가진 타 산업과 어느 정도 중복적 성격을 가지거나 매우 밀접하게 연계되고 있는 특징을 반영하기 위한 것임
- 북미산업분류와 본 연구의 예술산업 특수분류 개선(안)을 대·중분류 단위에서 분류하면 아래 <표 5-3>과 같음

<표 5-3> 2023 예술산업 특수분류 개선(안)과 북미산업분류 비교

예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류		2022 북미산업분류	
대분류	중분류	KSIC 코드		Sector	Definition
공연산업	공연 창작·실연업	90121	연극단체 무용 및 음악단체 기타공연단체 공연예술가	711510	Independent artists, Writers, and Performers 독립예술가, 작가, 공연자
		90122		711120	Dance Companies 무용단
		90123		711130	Musical Groups and Artists 뮤지컬단 및 아티스트
		90131		711190	Other Performing Arts Companies 기타 공연 예술단
	공연 기획·제작업	90191* 73901*	공연기획업 매니저업	711410	Agents and Managers for Artists, Athletes, Entertainers, and Other Public Figures

예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류		2022 복미산업분류	
대분류	중분류	KSIC 코드		Sector	Definition
					예술가, 운동선수, 연예인 및 기타 공인을 위한 에이전트 및 관리자
				711320	Promoters of Performing Arts, Sports, and Similar Events without Facilities 설비가 필요치 않은 공연예술, 스포츠 및 유사이벤트 기획자
	공연 시설 운영업	90110*	공연시설 운영업	711110	Theater Companies and Dinner Theaters 극장 및 디너극장
	공연 유통업	90199 47911* 47912*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업 전자상거래 소매 중개업 전자상거래 소매업	561599	Performing arts ticket offices 콘서트매표소
				561599	Ticket (e.g., amusement, sports, theatrical) agencies 대행업체(오락, 스포츠, 연극)
	공연 교육업	85621	음악학원	611610	Music schools(except academic) 음악학원
				6111610	Performing arts schools (except academic) 공연 예술 학교
공연 용품업	26421* 2651* 33201 46462 47593	방송장비 제조업 텔레비전, 비디오 및 기타 영상 기기 제조업 건반악기 제조업 악기 도매업 악기 소매업	423690	Broadcasting equipment merchant wholesalers 방송장비 도매상	
			316990	Cases, musical instrument, manufacturing 케이스, 악기, 제조업	
미술산업	미술 창작업	90132*	비공연예술가	711510	Independent artists, Writers, and Performers 독립예술가, 작가, 공연자
	미술 전시·기획업	75992* 73901*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업 매니저업	531120	Exhibition hall, no promotion of events, rental or leasing 전시장, 행사홍보, 대관
				711410	Agents and Managers for Artists, Athletes, Entertainers, and Other Public Figures 예술가, 운동선수, 연예인 및 기타 공인을 위한 에이전트 및 관리자
	미술 시설 운영업	90221*	박물관운영업	712110	Museums 박물관
	미술 유통업	47841*	예술품 및 골동품 소매업	327420	Art goods (e.g., gypsum, plaster of paris) manufacturing 미술품
	미술 교육업	85622	미술학원	611610	Fine Arts Schools 순수미술 학교
	미술 용품업	46452*	문구용품, 회화용품, 사무용품 도매업	339940	Artist's paint manufacturing 페인트 제조

예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류		2022 복미산업분류	
대분류	중분류	KSIC 코드		Sector	Definition
공예산업	공예 창작·제작업	90132*	비공연예술가	711510	Independent artists, Writers, and Performers 독립예술가, 작가, 공연자
	공예 유통업	47841*	예술품 및 골동품 소매업	459120	Craft supply stores (except needlecraft) 공예품 상점
		47842*	기념품, 관광 민예품 및 장식용품 소매업		
	공예 서비스업	94120*	전문가단체	561920	Craft fair managers 공예박람회 관리자 Craft fair organizers 공예 박람회 주최자 Craft fair promoters 공예 박람회 홍보
				561920	
561920					
공예 교육·체험업	85613* 85640*	레크리에이션 교육기관	611513	Craft union apprenticeship training programs 공예 훈련 프로그램	
		사회교육시설			
문학	문학 창작·번역업	73902*	번역 및 통역 서비스업	711510	Independent artists, Writers, and Performers 독립예술가, 작가, 공연자
	문학 출판·기획업	58113*	일반서적 출판업	323111	Books, sales, manifold, printing 서적, 판매, 인쇄 등
	문학 유통업	46453*	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 도매업		
		47611*	서적, 신문 및 잡지류 소매업		
	문학 시설 운영업	68112* 90221*	비거주용 건물 임대업 박물관운영업		
문학 교육업	85669*	기타 기술 및 직업 훈련학원	813410	Writing clubs 글쓰기 클럽	
예술일반 산업	예술일반 서비스업			711310	Promoters of Performing Arts, Sports, and Similar Events 공연예술, 스포츠 및 유사 행사 홍보

2. 예술산업 특수분류(안)을 위한 예술산업의 분류 구분 개선방향

- 앞서 제2장에서 살펴본 바와 같이 산업분류(특수분류)는 경제통계 작성을 위해 특정 산업의 영역을 규정하고, 산업 내 유사성에 따라 대분류, 중분류, 소분류 등으로 산업의 업종을 범주화(categorizing)하고 있음
- 산업분류에서 가장 중요한 것은 소비자에게 최종 전달되는 ‘최종산출물’의 존재인데, 이 산출물이 생산되고 소비자에게 전달될 때까지 어떠한 산업들이 활동하고 기여하는지를 분류하고 범주화하고 있음
 - 최종산출물의 성격이 다를 경우 다르게 범주화될 수 있으며, 이에 따라 가치사슬의 구조도 달라질 수 있음
- 본 연구는 앞서 제2장에서 살펴본 산업분류의 분류 원칙과 타 분야의 사례를 고려하고, 제3장과 제4장에서 살펴본 선행연구의 성과와 한계를 분석한 결과를 바탕으로, 다음과 같이 예술산업 특수분류 개선안을 위한 예술산업의 분류 구분 개선방향을 제시하고자 함

㉠ 대분류 구분의 기준 : 장르

- 제2장에서 살펴본 바와 같이, 산업분류에서 ‘대분류’는 해당 산업에서 가장 보편적으로 인식하는 큰 영역 구분을 적용하는 것이 일반적임. 영역 구분에 있어서 정해진 기준은 없으며, 해당 산업에서 일반적으로 통용되는 영역의 구분의 기준을 따르는 것이 일반적임
 - 산출물의 소재의 종류가 구분의 기준이 되는 경우도 있으며, 서비스를 제공하는 장소가 구분의 기준이 되는 경우도 있는데, 이러한 구분의 기준은 업계 종사자가 모두 인정할 수 있는 가장 보편적으로 통용되는 기준이어야 함
- 2021년과 2022년의 연구결과에서 공통적으로 적용되었던 ‘장르’를 기반으로 한 대분류 구분법은 예술 분야에서 가장 보편적이고 일차적으로 적용하는 분류법으로, 예술산업의 대분류로 기능하기에 가장 적합한 기준이라고 판단됨
 - 예술분야의 경우 최근 융복합이 활발해지고는 있지만, 전통적으로 장르로 영역을 구분하는 것이 관행처럼 이어졌으며, 「문화예술진흥법」이나 「문화산업진흥법」 등 관련 법령 등도 법이 해당하는 영역을 가리킬 때, 장르를 기본으로 하고 지시하고 있음
 - 또한 각각의 장르별로 산출물, 종사자, 사업체 등에 있어 이질성이 매우 크며, 최근에는 장르 간 교류가 활발해지고 있으나 전통적인 장르 구분법은 여전히 가장 일반적인 예술의 하위 영역 구분법으로 인식되어 오고 있음
- 따라서 ‘장르’는 예술산업의 특수분류의 대분류의 기준으로 삼는 데에 가장 적절할 것으로 보이며, 가장 직관적이면서도 쉽게 예술산업을 크게 구분할 수 있는 기준이 될 것으로 판단됨. 이에 본 연구는 대분류 구분의 기준을 2021년과 2022년과 마찬가지로 ‘장르’로 하고자 함
- 또한 본 연구는 앞서 예술산업의 조작적 범위 방향에서 밝힌 바와 같이 예술산업을 구성하는

주요 장르를 공연, 미술, 공예, 문학, 예술일반으로 구성하고자 함

- 앞서 설명한 바와 같이 이는 우리 예술 분야의 가장 주요 법률인 「문화예술진흥법」의 제2조(정의)의 “문화예술” 중 문화산업을 제외한 “예술” 분야만을 대상으로 함
- ‘공연’은 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬로 하며, ‘미술’은 최근 제정된 「미술진흥법」의 “미술”의 정의를 활용해 회화, 조각, 판화, 미디어아트, 설치미술, 행위예술, 응용미술 등과 (예술)사진, 건축(건축문화)을 대상으로 함. 공예는 공예산업분류의 범위를 기준으로 하며, 문학은 「문학진흥법」에서 가리키는 시, 시조, 소설, 희곡, 수필, 아동문학, 평론 등을 대상으로 함. 또한 예술일반이라는 대분류를 두어 모든 장르에 공통적으로 업무를 수행하는 산업 등을 이에 포함함

㉠ 중분류 구분의 기준 : 산업의 가치사슬

- 앞서 제2장에서 살펴본 바와 같이 산업분류에서 중분류는 대체적으로 산업의 가치사슬의 흐름에 따라 구성하는 것이 일반적인데, 이러한 기준은 지난 2021년과 2022년의 특수분류(안)에서 적용되었던 것임
- 예술산업의 경우 예술인의 창작활동과 이를 지원하는 산업으로 구성되어 있는 특징이 있는 관계로 주로 창작·실연, 기획·제작, 유통·판매가 주요 가치사슬의 흐름에 있는 업종이며, 마지막 단계에 소비의 영역이 있음. 그러나 소비의 영역은 소비자의 영역으로 공급자들만을 조사대상으로 하는 산업분류에서는 대상이 되지 않음
- 이에 본 연구는 예술산업 특수분류 개선(안)을 위한 중분류의 기준을 예술산업의 주요 가치사슬의 흐름으로 하고, 창작·실연, 기획·제작, 유통·판매 등을 기본 중분류 구성의 틀로 설정하고자 함
 - 그러나 장르의 특징에 따라 추가적으로 필요한 가치사슬의 흐름이 있다면 이를 반영에 추가하고자 함
- 예술산업에서는 때에 따라 ‘시설·공간 운영업’이 주요 가치사슬의 흐름의 영역에 존재하는 경우가 많음
 - 예를 들어 공연장, 미술관, 전시공간 등과 같은 시설·공간은 각각의 장르 산업에서 매우 중요한 이해관계자로 역할을 하고, 각각의 산업의 경제활동에 있어서 매우 큰 영향력을 제공함
 - 이들의 매출이 예술산업의 경제활동에 차지하는 비중이 매우 크며, 다른 중분류인 창작·실연, 기획·제작 등의 사업예산에 매우 큰 비중을 차지하고 있음. 따라서 이들은 2021년과 2022년의 연구와 같이 공통지원의 영역으로 생각하기에는 이들 산업이 각 장르별 예술산업의 가치사슬에 관여하는 바가 매우 큼
 - 따라서 이러한 예술산업의 특징을 고려해 시설·공간 운영업의 경우 각 장르별 주요 가치사슬 내에 포함시키는 것이 필요함
- 또한 예술산업에는 다양한 장비 또는 용품이 활용되는데, 이들은 예술활동과 이를 지원하는 데에 있어 필수적으로 필요한 것으로 각 장르별 예술산업의 가치사슬 내에 위치하는 것이 필요함
 - 예를 들어 공연장비의 경우 공연의 실연(實演)을 위해서는 필수적으로 필요한 것으로 공연장비의 판매, 대여, 수리 등을 하는 사업체들은 매우 전문적으로 장비를 다루고 있으며 공연산업 내에서

- 매우 중요한 역할을 함. 또한 악기나 악보 등도 공연에 필수적으로 필요한 용품으로 전문적인 지식과 기술이 요구되는 분야라고 할 수 있음
 - 따라서 본 연구는 각 장르의 중분류에 '용품업'을 배치하고 각 장르의 특성에 맞는 용품 제작, 판매, 수리, 대여 관련 업종을 이에 배치하고자 함
- 예술인들의 예술활동과 이를 지원하는 산업으로 구성되는 예술산업에서 가장 큰 분야 중 하나는 교육관련 업종이라고 할 수 있음
 - 교육업은 예술인들이 가장 많이 진출하는 분야로 예술인들의 주요 활동 중 하나라고 할 수 있으며, 창작활동보다도 더 큰 매출을 올리고 있는 경제적 영향력이 매우 큰 분야라고 할 수 있음
 - 이에 본 연구는 예술인들의 경제적 활동이 가장 활발한 분야인 교육업을 각 장르의 하위인 중분류에 배치하였음. 그러나 온-오프라인에서 교육콘텐츠를 제공하는 매개서비스만을 제공하는 사업체, 예를 들어 예술인들이 제공하는 온라인 수업콘텐츠를 소비자와 연결시켜주는 플랫폼 사업자 등(예 : 클래스 101)은 모든 예술장르를 대상으로 하는 지원서비스업이므로 예술일반산업에 배치하였음
- 2021년과 2022년에 모두 주요 예술장르의 중분류에 협회·단체를 포함하였으나 이들은 산업에서 경제활동을 하는 주체라기보다는 이익집단의 역할을 한다고 할 수 있음
 - 중분류는 가치사슬의 흐름을 고려하여 구성해야 하는데 협회·단체는 창작·실연, 시설·운영, 기획·제작, 유통·판매와는 달리 이해관계자 그 자체가 되므로 중분류에 배치하는 것은 부적절함
 - 이들이 예술산업 특수분류(안)에 속한 것은 최근 많은 협회·단체가 다양한 사업을 기획하고 영리활동을 병행하기 때문으로 생각되는데, 이 경우 이들은 협회·단체라기보다는 해당 장르의 기획·제작, 유통·판매, 시설·운영 등의 업을 수행한다고 할 수 있음
 - 따라서 협회·단체가 이러한 사업을 운영할 때에는 산업조사의 과정에서 기획·제작, 유통·판매, 시설·운영 쪽으로 해당 매출을 배치하고 조사를 수행하는 것이 필요함
- 예술 장르 내 각각의 새로운 변화를 반영할 수 있는 분류를 포괄
 - 이렇게 선행연구들이 콘텐츠산업과의 중첩을 불가피하게 둔 것은 “문화적 표현”이라는 개념을 차용한 것도 있지만, 최근 예술현장에서 일어나고 있는 많은 혁신적 변화를 반영하기 위한 것이기도 함. 특히 영상 및 온라인 매체를 활용한 활동들이 증가하기 시작하면서 콘텐츠산업과의 교류나 융복합을 반영하고자 하였음
 - 2022년 예술산업의 특수분류(안)은 모든 주요 예술장르의 중분류에 '관련 IT/SW/솔루션 제공'을 배치했는데, 이는 최근 예술장르를 소재로 해 다양한 콘텐츠를 생산하는 예술기업이 늘어나면서 이러한 변화를 반영한 것이라고 할 수 있음
 - 그러나 이들의 주로 산출하고 있는 최종산출물은 콘텐츠의 형태이지만 결국은 주요 예술 장르를 소재로 다루고 있으며, 예술산업의 경제활동을 지원하거나 시너지를 창출하고 있음
 - 예를 들어 시각예술 분야에서는 전시나 작품, 작가를 소개하거나 비평하는 콘텐츠를 다루는 플랫폼도 있으며, 미술품의 대여를 온라인 상에서 수행하는 플랫폼도 있고, 시각예술을 소재로 다루는 영상 제작업 등이 있음. 이들은 시각예술 분야의 기획·제작, 유통·판매 등에서 새로운 콘텐츠를 생산하며

- 경제적 영향력을 제공하고 있음
- 따라서 이러한 예술 분야 내에서의 새로운 변화는 별도의 대분류를 두어 콘텐츠산업과 예술산업에 걸쳐진 형태로 두는 것이 아닌, 예술분야의 각 장르 내에 두는 것이 적합함. 이에 본 연구는 이러한 새로운 변화를 반영할 수 있는 관련 중분류 또는 소분류를 두어 이를 포괄할 수 있도록 함
 - 그러나 이들이 다루는 플랫폼, 영상, 출판 등은 사실상 예술 소재 콘텐츠 생산을 위한 수단이며, 이들의 주된 업태는 기획·제작, 유통·판매 등이라고 할 수 있음. 플랫폼, IT, 솔루션은 그 자체로 가치사슬의 역할을 한다고 볼 수 없으며, 가치사슬의 흐름을 반영해야 하는 중분류 단에는 별도로 배치하는 것이 적절치 않음
 - 그러나 이들이 생산하는 최종산출물의 형태나 성격이 전통적인 예술 장르가 제공하는 제품 및 서비스와는 차이가 있으므로 차이가 있으므로 소분류에서 별도의 최종산출물로 분류하는 것이 필요함
 - 이에 본 연구는 각각의 장르별 기획·제작업 하위의 소분류에 '기타 관련 기획·제작업'을 두어 새로운 사업 분야의 출현을 유연하게 반영할 수 있도록 함
- 특수분류를 바탕으로 한 많은 산업조사들이 중분류 또는 소분류를 기준으로 조사를 수행하고 있음
 - 그러나 산업조사를 수행하기 위해서는 통계조사가 가능한 정도의 '일정 수준 이상의 규모'를 확보할 수 있어야 함. 만약에 하나의 분류에 업체가 극소수로 존재하는 경우, 그리고 매출의 정도가 매우 미미한 경우에는 사실상 산업조사로서 의미가 크다고 보기 어려움
 - 따라서 본 연구는 중분류와 소분류를 구성하는 데에 있어서 산업조사가 가능한 정도의 '일정 수준 이상의 규모'를 확보할 수 있도록 구성하였음. 특히 소분류의 경우 지나치게 세세하게 구분하는 것은 산업조사가 실질적으로 어렵고, 급격한 시장변화를 오히려 유연하게 반영하는 데에 한계가 있으므로 일정 정도의 규모를 확보하면서도 변화에 유연하게 대처할 수 있도록 규정하였음

㉠ 소분류 구분의 기준 : 최종산출물(제품 및 서비스)

- 산업분류에서 소분류의 기준은 앞서 반복적으로 언급한 바와 같이 '최종산출물'이 기준이 되는 것이 일반적임. 최종산출물은 제품과 서비스에 이질성이 있는 경우 이를 소분류에 반영하는 것이 일반적이는데 앞서 제2장에서 살펴본 바와 같이 물리적으로 제품의 형태가 다르거나 서비스의 특성에 큰 차이가 있는 경우 이를 구분함
 - 예술산업의 경우 제공하는 제품이 작품이나, 공연 또는 전시이나, 콘텐츠이나에 따라 제품의 형태가 이질적이므로 별도의 소분류로 구분될 수 있음
 - 또한 제공하는 서비스의 형태나 전달하는 방식이 매우 이질적이어도 구분할 수 있는데, 예를 들어 시각예술의 경우 옥션의 형태라면 중개업, 갤러리가 작가의 작품을 판매하는 형태라면 판매업으로 구분될 수 있음
- 최근 예술산업에서 창작·실연, 기획·제작, 유통·판매 등 주요 가치사슬 과정에서 광범위하게 온라인이 활용되는데, 예술산업의 가치사슬이 이제 오프라인과 온라인에 병행하여 광범위하게 형성되는 만큼 최종산출물도 온라인과 오프라인의 형태를 모두 반영해야 함

- 이에 따라 가능한 모든 업종에 '온라인 포함'을 넣는 것이 다양한 형태를 반영가능할 것으로 판단됨
- 또한 앞서 중분류에서 설명한 것과 같이 각 장르별 기획·제작 분야에 '기타 관련 기획·제작업'을 소분류에 포함하는 것이 필요함
 - 이들은 예술산업의 장르를 다루지만 예술장르를 활용한 새로운 콘텐츠의 기획·제작하는 사업체가 다수인데, 점차 이러한 기업들이 늘어나고 있고 예술산업의 경제활동에 미치는 영향력이 높아질 것으로 예상되므로 별도의 소분류를 구성하는 것이 필요함
 - 이들은 전통적으로 예술장르들이 제공하는 제품과 서비스와는 큰 차이가 있으므로 별도의 소분류 형태여야 하며, 매우 다양한 형태의 콘텐츠를 생산하고 있으며 향후에도 현재에는 예상하기 어려운 새로운 형태의 콘텐츠를 생산할 것으로 예상되므로 새로운 변화를 모두 포용할 수 있는 형태의 소분류 구분이 되어야 할 것임
 - 2022 연구의 경우 플랫폼을 소분류에 구성하기도 하였는데, 플랫폼은 사실상 최종산출품을 전달하는 수단일뿐 그 자체가 제품일 수는 없음. 오히려 이들 플랫폼을 통해 제공되는 예술산업과 관련한 콘텐츠가 예술산업에 관련된 영역임
 - 이러한 기준을 산업조사에 적용한다면, 플랫폼에서 생산되는 다양한 콘텐츠 중에서 예술장르를 다루는 콘텐츠의 매출만을 예술산업의 매출로 판단해 기재할 수 있어, 예술산업만을 위한 매출 파악에도 상대적으로 용이할 것으로 판단됨
 - 그러나 이러한 사업체들은 아직은 전체 장르별 예술산업에 차지하는 비중이 매우 적고 변화가 끊임없이 일어나고 있으므로, 기타라는 형태로 두어 급격한 시장의 변화에 유연하게 적용될 수 있도록 함
- 2021년 연구와 2022년 연구는 모두 창작업에 개인예술인(자연인)을 창작·실연업 하위의 소분류에 배치함. 그러나 산업분류는 개인을 대상으로 하지 않고 사업체만을 대상으로 하므로, 산업분류의 원칙에 따라 개인예술인은 제외하는 것이 타당하다고 판단됨
 - 개인예술인을 소분류에 배치한 것은 예술산업의 창작자들이 주로 개인사업자가 없는 프리랜서인 경우가 많이 때문임. 프리랜서의 비중이 매우 높고 이들이 생산하는 것이 '작품'이라는 예술산업의 주요 산출물이기 때문에 이들을 소분류에 배치함
 - 그러나 이들은 사업체가 아니 개인이기 때문에 산업조사의 과정에서 현실적으로 조사 대상이 되지 못하여 조사도 매우 어려움. 산업조사는 주로 '사업체 명부'로 진행하는데, 프리랜서 개인예술인은 별도의 명부를 가지지 않으므로 조사의 대상이 될 수 없음
 - 한국예술인복지재단이 가진 예술활동증명 명부를 각종 승인통계에서 활용하는 경우는 있으나, 예술활동증명 명부에 있는 이들이 프리랜서뿐만 아니라 근로자, 개인사업자 등이 다양하게 배치되어 있음. 또한 모든 예술인이 이에 등록하는 것이 아니어서 이를 바탕으로 산업조사를 하는 것은 거의 불가능함
- 따라서 예술산업 특수분류 개선(안)에서는 창작·실연업의 소분류에 있던 개인예술인을 삭제하고 '창작업'으로 수정함
 - 최근 많은 예술인들이 개인사업자 등록을 하는 추세이며, 이는 공공지원을 받기 위해서는 필수적으로 필요한 절차이기도 함. 시각분야에서도 공동 창작을 위한 프로젝트의 형태로 창작그룹을 조성하는

- 경우도 있어 ‘창작업’을 하는 사업체를 조사대상으로 한다면 관련 분야의 매출 등이 파악될 것임
- 최종적으로 도출된 2023년 예술산업 특수분류 개선(안)의 개선방향은 아래 <표 5-2>와 같으며, 이를 2021년, 2022년 특수분류와 비교해볼 때 <표 5-4>와 같음
 - 2023년 예술산업 특수분류 개선(안)은 앞서 이루어진 2021년과 2022년의 선행연구의 분석, 관련 문헌 분석, 통계자료, 자문회의, 예술계 종사자를 대상으로 한 폭넓은 논의를 바탕으로 작성한 것임
 - 그러나 아직 2023 예술산업 특수분류 개선(안)을 바탕으로 시범조사를 진행하지는 않았으므로 각 분류별로 매출액, 사업체수, 종사자수 등에 대한 데이터가 없는 상황임. 따라서 향후 본 특수분류 개선(안)을 바탕으로 시범조사를 수행해 정확한 데이터를 확보해 최종적으로 검토하고 필요시 분류를 조정하는 과정이 필요함

<표 5-4> 2023 예술산업 특수분류 개선(안)의 개선방향

구분	개선방향
범위	(포함) <ul style="list-style-type: none"> • 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의 중 “예술” 분야에 해당하는 장르만 포함 <ul style="list-style-type: none"> - 공연 : 음악(대중음악 제외), 무용, 연극, 국악, 뮤지컬 - 미술 : 「미술진흥법」의 “미술”의 정의를 활용. 회화, 조각, 판화, 미디어아트, 행위예술 등 - 공예 : 공예산업실태조사 결과 인용 - 문학 : 「문학진흥법」의 “문학”의 정의를 활용. 시, 시조, 소설, 희곡, 수필, 아동문학 등 • 예술일반 : 모든 장르(대분류)를 공통적으로 대상으로 하는 산업으로 포함 • 건축 : ‘건축문화’만 포함하되 ‘미술’에 포함
	(제외) <ul style="list-style-type: none"> • 문화산업 제외(콘텐츠 산업분류의 영역 제외) <ul style="list-style-type: none"> - 음악(대중음악), 출판, 만화, 영화, 애니메이션, 방송, 게임, 콘텐츠솔루션, 캐릭터, 지식정보 • 어문 : 「국어진흥법」의 영역이므로 제외
대상	<ul style="list-style-type: none"> • 경제활동을 하는 ‘사업체’ 만을 대상으로 함 (산업조사는 ‘사업체 명부’로 조사를 진행) <ul style="list-style-type: none"> - 법인사업체, 개인사업체, 1인사업체 등 사업자등록증(고유번호증)이 있는 경우 모두 해당 - 경제활동을 하지 않는 이익단체나, 자연인은 제외 - 프리랜서의 경우 사업체의 사업비용으로 계산
속성	<ul style="list-style-type: none"> • 「문화예술진흥법」의 “문화예술” 정의 중 “예술” 분야에서의 예술 활동과 이를 지원하는 산업 cf) 콘텐츠 산업 : 매체를 기반으로 한 다양한 산업활동 • 창의성, 예술성, 심미성 등을 속성으로 함
분류법	<ul style="list-style-type: none"> • 가치사슬 분류법 적용 <ul style="list-style-type: none"> - 동심원 분류법을 적용하지 않으며 핵심산업 및 관련산업의 구분을 적용하지 않음 - 가치사슬을 적용하여 예술인의 창작활동과 지원산업을 병렬적으로 배치 • 아래 분류기준을 적용하여 2021년과 2022년 안의 총위 조정
대분류 분류기준	<ul style="list-style-type: none"> • 장르 : 공연, 미술, 공예, 문학, 예술일반
중분류 분류기준	<ul style="list-style-type: none"> • 가치사슬 <ul style="list-style-type: none"> - 창작·실연, 기획·제작, 유통·판매, 시설·공간운영, 교육 등 - 장르의 특징에 따라 추가 또는 조정
소분류 분류기준	<ul style="list-style-type: none"> • 최종산출물의 특징 <ul style="list-style-type: none"> - 사업체들이 최종적으로 생산하는 제품 또는 서비스 - 최종산출물의 형태를 기준으로 산업활동을 분류 (예: 미술협·단체의 아트페어 기획 → 전시기획업. 사업체는 이익단체지만, 최종산출물이 전시기획 서비스이므로 ‘전시기획업’에 해당) • 많은 업종에 ‘온라인 포함’을 넣어 온-오프라인의 다양한 형태의 산업활동을 반영하도록 함 • ‘기타 관련 기획·제작업’ : 예술장르를 소재로 한 다양한 콘텐츠 생산 등 새로운 형태의 경제활동을 하는 사업체를 포함

〈표 5-5〉 2021년 및 2022년 예술산업 특수분류(안)과 2023년 예술산업 특수분류 개선(안)의 비교

2023 예술산업 특수분류 개선(안)		2021 문화예술산업 특수분류(안)		2022 예술산업 특수분류(안)	
대분류	중분류	대분류	중분류	대분류	중분류
공연 산업	공연 창작·실연업	공연예술 영역	공연예술 창작·실연업	공연예술산업	공연예술 창작·실연업
			공연예술협회·단체		공연예술협회·단체
	공연 기획·제작업		공연예술 기획·제작·출판업		공연예술 기획·제작·출판업
	공연 시설 운영업		공연시설 운영업		공연시설 운영업
	공연 유통업		공연예술 유통·판매업		공연예술 유통·판매업
	공연용품업				공연예술 관련 IT/SW/솔루션 제공
	공연 교육업				
미술산업	미술 창작업	시각예술 및 공예 영역	시각예술 및 공예 창작업	시각예술 및 공예산업	시각예술 및 공예 창작업
			시각예술 및 공예 협회·단체		시각예술 및 공예 협회·단체
	미술 전시·기획업		시각예술 및 공예 기획·제작업		시각예술및공예기획/제작 (제조분야포함)
	미술 시설 운영업		시각예술 및 공예 시설·공간 운영업		시각예술 및 공예 시설·공간 운영업
	미술 유통업		시각예술 및 공예 유통·판매업		시각예술 및 공예 유통·판매업
	미술 용품업				
	미술 교육업				
공예산업	공예 창작·제작업		시각예술관련IT/SW/ 솔루션제공		
	공예 유통업				
	공예 서비스업				
	공예 교육·체험업				
문학	문학 창작·번역업	문학 영역	문학 창작업	문학 분야	문학 창작업
			문학 협회·단체		문학 협회·단체
	문학 출판·기획업		문학 출판업		문학 출판업
	문학 시설 운영업		문학시설 운영업		문학시설 운영업
	문학 유통업		문학 유통·판매업		문학 유통·판매업
	문학 교육업				문학 관련 IT/SW/ 솔루션 제공

제5장 예술산업 특수분류(안)의 쟁점분석 및 개선방향의 제시

2023 예술산업 특수분류 개선(안)		2021 문화예술산업 특수분류(안)		2022 예술산업 특수분류(안)			
대분류	중분류	대분류	중분류	대분류	중분류		
예술일반산업	예술 일반 서비스업	시청각 및 상호작용 미디어 영역	만화·웹툰 창작·제작·유통업	콘텐츠 분야	만화·웹툰 창작·제작·유통업		
			영화·애니메이션 창작·제작·유통업		영화·애니메이션 창작·제작·유통업		
			방송창작·제작·유통업		방송창작·제작·유통업		
			게임 창작·제작·유통업		콘텐츠 관련 IT/SW/솔루션 제공		
		문화예술 공통영역 (핵심예술산업)	융복합 문화예술 창제작업	문화예술시설·공간 운영업	문화예술시설·공간 운영업	공통지원 분야	문화예술시설·공간 운영업
			문화예술 유통·판매업		문화예술 유통·판매업		
			문화예술 교육·향유 서비스업		문화예술 교육		
			문화예술 보존·아카이브업		문화예술 보존·아카이브업		
			문화예술 지원서비스업		문화예술 교육 (매니지먼트, 인력제공, 저작권, 문화예술행정, 연구개발 및 컨설팅 등)		
		문화예술 공통영역 (문화예술 관련산업)	문화예술용품 및 장비업	문화예술용품 및 장비업	문화예술용품 및 장비업	문화예술용품 및 장비업	문화예술용품 및 장비업
			운송·보관업 (문화예술분야)		문화예술 관련 운송/보관업		
			부동산 임대업 (문화예술분야)		문화예술 관련 부동산 임대업		
			F&B 운영업 (문화예술분야)		문화예술 관련 F&B 운영		
			보험업(문화예술분야)		문화예술 관련 보험업		
법무관련 서비스업 (문화예술분야)	문화예술 분야 법무관련 서비스						



제6장

예술산업 특수분류의 개선(안) 제시 및 산업조사를 위한 제언



제1절 | 예술산업 특수분류 개선(안) 항목표



1	공연산업
11	공연 창작·실연업
110	공연 창작·실연업
12	공연 기획·제작업
121	공연 기획업
122	공연 무대 제작업
123	공연 기술지원업
124	공연인 매니지먼트업
129	기타 공연 관련 기획·제작업
13	공연 시설 운영업
131	공연장 운영업
132	연습장 운영업
139	기타 공연 시설 운영업
14	공연 유통업
141	공연 입장권 예약·판매업
149	기타 공연 관련 유통업
15	공연 교육업
150	공연 교육업
16	공연 용품업
161	공연 장비업
162	악기·악보 제조·수리업
163	악기·악보 판매·대여업
169	기타 공연 용품 판매·수리·대여업
2	미술산업
21	미술 창작업
210	미술 창작업
22	미술 전시·기획업
221	미술 전시업
222	미술 상품·도록 기획·제작업
223	미술 설치·운송업
224	미술인 매니지먼트업
229	기타 미술 관련 기획·제작업

23	미술 시설 운영업
231	미술관 운영업
232	전시공간 대관업
24	미술 유통업
241	화랑업
242	미술품 경매업
243	미술품 대여업
244	전시·행사 입장권 예약·판매업
245	미술 상품·도록 유통업
249	기타 미술 유통업
25	미술 교육업
250	미술 교육업
26	미술 용품업
261	화방업
262	액자·표구 제작·판매업
269	기타 미술용품 판매·대여업

3 공예산업

31	공예 창작·제작업
311	공예품 창작업
312	공예품 제작업
32	공예 유통업
321	공예 작품 유통업
322	공예 생활용품 유통업
33	공예 교육·체험업
330	공예 교육·체험업
34	공예 서비스업³⁴⁾
341	공예산업 지원 서비스업
342	공예품 전시시설업

4 문학

41	문학 창작·번역업
410	문학 창작·번역업
42	문학 출판·기획업
421	문학출판업
422	문학인 매니지먼트업
429	기타 문학 관련 기획업

43	문학 유통업
430	문학 유통업
44	문학 시설 운영업
440	문학 시설 운영업(문학관 운영업)
45	문학 교육업
450	문학 교육업
5	예술 일반 산업
50	예술 일반 서비스업
501	예술 마케팅업
502	예술 저작권 위탁·관리업
503	예술 교육 매개 서비스업
509	기타 예술 일반 서비스업

34) 공예산업의 특성을 반영한 산업분류 일환으로 공예산업실태조사에서는 포함되지만, 예술산업 내에서는 타분야(미술산업)과의 중복으로 통계결과 인용시 포함하지 않음

제2절 | 예술산업 특수분류 개선(안)의 분류 항목 및 내용 설명



1. 공연 산업

1 공연산업

11 공연 창작·실연업

110 공연 창작·실연업

「문화예술진흥법」 제2조(정의)에서 규정하는 “문화예술” 중 연극, 무용, 국악, 뮤지컬, 음악(대중음악 제외) 등 공연 및 관련 콘텐츠의 창작 또는 실연 활동을 영위하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 연극 극단, 오페라 극단, 뮤지컬 극단
- 무용단, 국악단체, 발레단, 오케스트라, 밴드단
- 실내악단, 교향악단, 합창단
- 독립된 자영 예술가(가수, 국악가, 무용가, 성악가, 피아니스트, 무대 디자이너, 미술가, 조각가, 도예가, 사진감독, 작가, 작곡가, 작사가, 저술가, 화가, 회화복원가 등, 사업자등록증을 보유한 경우 한정)

〈제 외〉

- 자연인인 개인예술인(사업자등록증이 없는 경우)

12 공연 기획·제작업

121 공연 기획업

공연, 축제, 경연대회(콩쿨) 및 관련 행사를 기획, 조직, 운영, 행사대행하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 공연기획사·제작사
- 축제 사무국
- 경연대회(콩쿨) 사무국
- 협회·단체가 주최하는 공연, 축제, 행사

- 122 **공연 무대 제작업**
 특정 공연의 실연(實演)을 위해 무대 세트, 의상, 소품, 분장 등을 제작·제공하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- 〈예 시〉
- 공연 세트 주문 제작 사업체
 - 공연 무대 디자인 도안작업 사업체
 - 무대 의상 제작업체
 - 무대 소품 제작업체
 - 무대 분장업체
- 〈제 외〉
- 기성품을 단순 판매하는 경우는 ‘기타 공연 용품 판매·수리·대여업’에 해당
- 123 **공연 기술지원업**
 공연의 실연(實演)을 위한 무대운영(무대감독), 조명, 음향, 기계, 영상, 특수효과 등의 기술 및 관련 인력을 제공하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- 〈예 시〉
- 조명기술 운영업체
 - 공연용 특수효과 운영업체
- 124 **공연인 매니지먼트업**
 공연예술인의 스케줄 관리, 홍보, 계약협상, 커리어 관리 등의 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다
- 〈예 시〉
- 공연예술인 에이전시, 매니저
- 129 **기타 공연 관련 기획·제작업**
 기타 공연을 소재로 하여 다양한 온·오프라인 콘텐츠와 제품·서비스를 생산하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- 〈예 시〉
- 공연 VR, XR 제작업체
 - 공연 영상·음원 제작업체
 - 공연 굿즈(goods) 제작업체
 - 공연 웹진 제작업체
 - 공연 인력 파견·제공업체

- 13 **공연 시설 운영업**
- 131 **공연장 운영업**
공연의 실연(實演)을 위한 공연시설을 대관, 운영하는 산업활동을 말한다
- <예 시>
- 공연장 운영
- 132 **연습장 운영업**
공연 준비를 위한 연습시설을 대관, 운영하는 산업활동을 말한다
- <예 시>
- 공연 연습실 운영(개인연습실, 단체연습실 포함)
- 공연 스튜디오 운영
- 139 **기타 공연 시설 운영업**
기타 공연 창작 및 향유 등을 위한 공간을 대관 및 운영하는 산업활동을 말한다
- <예 시>
- 무대 및 장비 보관업체
- 음악감상실
- 14 **공연 유통업**
- 141 **공연 입장권 예약·판매업**
공연, 축제, 경연대회(콩쿨) 및 관련 행사의 입장권 예약 및 판매를 매개·대행·지원하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 온라인 공연 티켓 판매업체(예: 인터파크 등): 공연 관련 매출만 해당
- 149 **기타 공연 관련 유통업**
기타 공연을 소재로 한 다양한 온·오프라인 콘텐츠, 제품·서비스를 유통·판매하는 산업 활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 공연 영상 및 음원의 온라인 유통
- 공연 굿즈 판매(예: 위버스 등)

15 **공연 교육업**

150 **공연 교육업**

연극, 무용, 국악, 뮤지컬, 음악(대중음악 제외) 등 공연 장르의 교육을 수행하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 음악학원
- 무용학원, 댄스교습소
- 연기학원

〈제 외〉

- 개인레슨(사업자등록 없이 활동하는 경우)
- 예술중·고등학교, 예술대학 등

16 **공연 용품업**

161 **공연 장비업**

공연의 실연(實演)을 위해 필요한 각종 장비의 판매, 수리, 대여 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 공연장비(음향, 영상, 조명 등)의 도소매
- 공연장비 임대

162 **악기·악보 제조·수리업**

공연의 실연(實演)을 위해 필요한 악기 및 악보를 제작·제조하는 산업활동을 말한다

〈예 시〉

- 악보 제조, 출판
- 피아노, 현악기, 국악기 제작업체(예: 삼익악기)

163 악기·악보 판매·대여업

공연의 실연(實演)을 위해 필요한 악기 및 악보를 판매, 대여, 수리 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다

<예 시>

- 악기 판매 및 대여
- 악보 판매 및 대여

169 기타 공연 용품 판매·수리·대여업

기타 공연 실연과 연습을 위해 필요한 각종 용품을 판매, 대여 및 수리 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다(온라인 포함) 주로 기성품 판매 등에 해당

<예 시>

- 무용용품 소매업
- 국악용품 소매업

<제 외>

- 무대의상 맞춤제작(‘공연 무대 제작업’에 해당, 기성품 판매만 해당)
- 무대 세트 디자인·제작업체(‘공연 무대 제작업’에 해당)

2. 미술 산업

2 미술산업

21 미술 창작업

210 미술 창작업

「미술진흥법」 제2조(정의)에서 규정하는 “미술”에 해당하는 회화, 조각, 판화, 미디어아트, 설치미술, 행위예술, 응용미술 등의 작품 및 콘텐츠를 창작 활동을 영위하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 독립된 자영 예술가(미술작가, 조각가 등, 사업자등록증을 보유한 경우)
- 창작그룹

22 미술 전시·기획업

221 미술 전시업

미술 작품의 전시 및 관련 행사를 기획, 조직, 운영, 대행하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 전시기획사
- 협회·단체의 아트페어 행사 기획

222 미술 상품·도록 기획·제작업

미술작품 또는 작가를 소개하는 도록, 또는 미술작품을 소재로 하여 머천다이징 상품을 기획·개발하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 전시회 도록, 작가 도록 디자인 업체
- 아트상품 디자인·제작 업체

223 미술 설치·운송업

미술 작품의 운송 및 작품 설치 관련 업무를 전문적으로 수행하는 산업활동을 말한다

<예 시>

- 미술 작품 운송 전문 무진동 화물 자동차 운송업체

224 미술인 매니지먼트업

미술작가들의 스케줄 관리, 홍보, 계약협상 등의 업무를 수행하는 산업활동을 말한다

<예 시>

- 미술작가 매니저, 에이전시

229 기타 미술 관련 기획·제작업

기타 미술을 소재로 하여 다양한 온·오프라인 콘텐츠와 제품·서비스를 생산하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

<예 시>

- 온라인 예술뉴스 정기구독 서비스
- NFT 서비스
- 미술 관련 영상 크리에이터
- 미술 비평업(사업자등록증이 있는 경우)

23 미술 시설 운영업

231 미술관 운영업

일반 대중에게 미술품을 진열하여 관람시키기 위해, 미술품을 수집·소장·수장하고, 미술관 시설을 운영하는 산업활동을 말한다(온라인 포함) 작품은 소장하나 판매하지 않음

<예 시>

- 미술관(수장고 포함)
- 박물관(수장고 포함)

232 전시공간 대관업

전시 공간 대관 사업을 운영하는 산업활동을 말한다 미술품 진열 및 관람을 직접 기획하지 않고 단순히 공간 대관만을 운영하는 경우임

<예 시>

- 공간대관 사업을 운영하는 중소 화랑
- 갤러리 카페

- 24 **미술 유통업**
- 241 **화랑업**
화랑 등 미술품을 판매하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 화랑, 갤러리
 - 온라인 미술품 판매(인터파크 등)
- 242 **미술품 경매업**
경매를 통해 미술품 판매를 중개하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 경매업체(예: 서울옥션, 플리옥션)
- 243 **미술품 대여업**
미술품의 대여를 통해 수익을 창출하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 그림 구독 서비스 업체(예: 핀즐, 오픈갤러리)
- 244 **전시·행사 입장권 예약·판매업**
전시 및 관련 행사의 입장권 예약 및 판매를 매개·대행·지원하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 온라인 전시 티켓 판매업체(예: 인터파크 등): 전시 관련 매출만 해당
- 245 **미술 상품·도록 유통업**
미술 도록 또는 머천다이징 상품을 유통 및 판매하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 아트상품 주문 및 유통업체(예: 아이디어스)
 - 미술관 아트숍

- 249 **기타 미술 유통업**
기타 미술 유통 관련 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 미술품 감정업체
 - 미술 수복업체
- 25 **미술 교육업**
- 250 **미술 교육업**
회화, 조소, 사진 등 미술 장르의 교육을 수행하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 미술학원
 - 미술 관련 직업 훈련학원
- <제 외>
- 개인레슨(사업자등록 없이 활동하는 경우)
 - 예술중·고등학교, 예술대학 등
- 26 **미술 용품업**
- 261 **화방업**
미술 창작에 필요한 물품을 전문적으로 판매하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 회화용품 도소매
 - 조소용품 도소매
- <제 외>
- 미술품 창작 외 미술품 전시를 위한 용품 판매·대여업
- 262 **액자·표구 제작·판매업**
미술 작품의 액자를 제작 및 판매하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)
- <예 시>
- 미술품 액자 제작

269

기타 미술용품 판매·대여업

기타 미술 창작, 전시 등을 위해 활용되는 각종 장비 및 용품을 판매·대여하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 미술품 전시 장비(조명, 액세서리 등) 판매, 대여
- 화방 외 미술 작품 창작에 필요한 그 외 용품

3. 공예 산업

3 공예산업

31 공예 창작·제작업

311 공예품 창작업

도자, 유리, 석, 금속, 보석, 목, 죽세, 종이, 가죽, 특수소재 등의 공예품 및 공예용 장식제품을 창작하는 자영업예술가를 말한다

<예 시>

- 독립적인 공예 예술인(도예가, 금속 공예가, 귀금속 디자이너, 세공가, 사업자등록증을 보유한 경우)

312 공예품 제작업

수공성, 핸드메이드의 특성을 살려 미적·기능적·경제적 가치를 최적화한 사물을 설계·창작·제작·개선하는 산업활동을 말한다 일부 소재의 경우 수리업도 포함하고 있으며, 공예품 제작시 제작도구, 제작 장소, 원재료 가공 등 업종이 포함된 경우도 있다

<예 시>

- 장식용 도자기, 유리제품, 금속공예품, 목공예품, 죽공예품, 귀금속, 가구공예
- 한지공예, 나전칠기, 모시직물 제품 제조
- 맞춤 한복
- 수공예 기념품(일부 기계 공정 포함)

32 공예 유통업

321 공예작품 유통업

도자, 유리, 석, 금속, 보석, 목, 죽세, 종이, 가죽, 특수소재 등 다양한 소재의 공예 예술품이나 기념품을 판매하는 산업활동을 말한다

<예 시>

- 공예 미술품 소매, 공예 예술품(도자, 목, 한지 등) 소매
- 민속 공예품, 장식용 공예품, 향토 민예 세공품 소매(인사동) 도소매

322 공예 생활용품 유통업

공예 생활용품을 유통하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 공예가구, 목조 장식용 공예품, 직물 공예품, 죽공예품 도소매
- 수공예 재료 소매

33 공예 교육·체험업

330 공예 교육·체험업

공예 관련 교육, 체험을 목적으로 공방을 운영하는 산업활동을 말한다 일부 창·제작 활동과 유통을 겸하는 경우도 있다(미술학원과 입시학원 제외)

〈예 시〉

- 가죽 공예 체험관, 종이접기 취미교육, 지점토 공예(공예 체험관 운영, 공예 강습소)
- 도예 공방, 가죽 공방, 패션 공방

34 공예 서비스업³⁵⁾

341 공예산업 지원 서비스업

공예 관련 전문가, 협회 및 단체로 관련 행사를 기획, 조직, 운영하거나 지역 공예 공급자(창제작, 유통)와 소비자(교육체험, 향유)를 매개하는 산업활동을 말한다

※ 공예산업실태조사에서는 수행하지만, 예술산업 조사에서 인용 제외, 비영리기관으로 산업조사의 포괄범위에 포함되지 않음

〈예 시〉

- 공예 전시 및 아트페어를 기획한 협회 및 단체
- 공예 전문가 단체
- 공예 클럽

342 공예품 전시시설업

공예품 전시 시설업을 운영하는 산업활동을 말한다

※ 공예산업실태조사에서는 수행하지만, 예술산업 조사에서 인용 제외(일부 공예 전문 미술관을 제외하고 대부분 미술산업의 시설운영업과 중복)

〈예 시〉

- 공예 박물관

35) 공예산업의 특성을 반영한 산업분류 일환으로 공예산업실태조사에서는 포함되지만, 예술산업 내에서는 타분야(미술산업)과의 중복으로

4. 문학 산업

4 문학

41 문학 창작·번역업

410 문학 창작·번역업

「문학진흥법」 제2조(정의)의 “문학”에서 규정하는 “문학”에 해당하는 시, 시조, 소설, 희곡, 수필, 아동문학, 평론 등 문학작품의 창작 및 번역활동(한국·외국어)을 영위하는 산업활동을 말한다

〈예 시〉

- 작가의 개인사업체(1인 출판)
- 문학 창작 단체
- 문학작품 번역업체
- 번역 1인 사업체(개인사업자)

42 문학 출판·기획업

421 문학출판업

문학작품의 출판을 수행하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

〈예 시〉

- 출판사 : 문학 관련 매출만 반영

422 문학인 매니지먼트업

문학 예술인의 계약협상, 스케줄 관리, 홍보 등을 수행하는 산업활동을 말한다

〈예 시〉

- 문학작가 에이전시 및 매니저

429 기타 문학 관련 기획업

문학과 관련한 다양한 행사, 상품 등을 기획 및 제작하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

<예 시>

- 문학행사 기획 사업체

43 **문학 유통업**

430 **문학 유통업**

문학작품을 유통하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

<예 시>

- 온라인 서점(예: 교보문고, 예스24) : 문학 관련 매출만 반영
- 지역서점

44 **문학 시설 운영업**

440 **문학 시설 운영업(문학관 운영업)**

문학관을 운영하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

<예 시>

- 오프라인 문학관 운영업
- 온라인 문학관 운영업

45 **문학 교육업**

450 **문학 교육업**

문학 창작 관련 교육을 수행하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

<예 시>

- 작가 아카데미
- 글짓기, 글쓰기, 독후감 쓰기 학원

<제 외>

- 개인레슨(사업자등록 없이 활동하는 경우)
- 예술중·고등학교, 예술대학 등

5. 예술 일반 산업

5 **예술 일반 산업**

50 **예술 일반 서비스업**

501 **예술 마케팅업**

예술분야의 행사, 상품, 콘텐츠에 대한 홍보마케팅을 대행하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

<예 시>

- 예술 전문 홍보 대행사
- 예술 전문 온라인 마케팅 대행사

502 **예술 저작권 위탁·관리업**

예술작품의 저작권자를 대리, 중개, 신탁관리 및 관련 사업을 수행하는 산업활동을 말한다

<예 시>

- 미술 저작권 관리, 임대 서비스업체
- 음악 저작권 신탁관리업체 : 대중음악 제외

503 **예술 교육 매개 서비스업**

예술인이 제공하는 공연, 미술, 공예, 문학 등의 교육 콘텐츠를 제공하는 매개 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다(온라인 포함)

<예 시>

- 온라인 예술교육 매개업(예: 클래스101)

509 **기타 예술 일반 서비스업**

그 외 예술인 및 예술기업의 활동을 지원하는 산업활동을 말한다

<예 시>

- 예술 투자·후원 매개
- 예술 관련 보험
- 예술 법무 서비스업
- 공연장비 운송업
- 예술 연구개발업

제3절 | '(가칭)예술산업 조사'를 위한 제언



1. '(가칭)예술산업 조사'를 위한 주요 쟁점

㉠ 정확한 예술산업 규모 파악을 위한 조사모집단 구축

- 「2022 예술산업 현황 시범조사」는 문화와 예술을 별도로 분리하지 않고 '예술'이라는 단어 안에 문화와 예술을 모두 포괄하여 조사대상으로 포괄함
 - 「문화예술진흥법」과 「문화산업진흥기본법」에 포괄되는 모든 분야를 예술산업으로 최대한 포괄하여 확장하고 산업 규모를 추정하는 과정에서 적절한 수준에 도달할 때까지 범위를 좁히는 귀납적 방식을 적용함³⁶⁾
 - 이에 따라 기존의 콘텐츠산업 영역과 건축·문화재 등 타 부서에서 생산되는 통계들이 중복 포함되고 2021 연구의 핵심문화예술산업의 '공통영역'과 지원 분야의 '공통영역'도 통합되어 교육, 보관, 기술, 시설 등 예술의 기여도에 수준차이가 있는 영역이 구분없이 모두 포함된 형태로 조사가 진행됨
 - 또한 해당 산업의 정확한 예술산업 매출 규모와 상관없이 '예술 관련 산업'을 모두 규정하는 과대추정의 결과를 초래함
- 예술산업 조사의 정책적 활용도를 높이고 타 분야와 중첩되지 않는 효율성 있는 조사를 수행하기 위해서는 개선된 예술산업 특수분류와 연계된다 하더라도 해당 사업체의 '예술산업' 기여도를 파악하여 정확한 조사모집단 구축을 하는 것이 가장 중요한 이슈임
- 이를 위해서는 해당 사업체의 사업에서 예술산업이 차지하는 비율을 어느 정도로 할 지 기준으로 설정하고 조사모집단을 선별하는 기준을 세우는 것이 중요하며, 그 기준에 따라 수집한 모집단의 규모와 특징이 예술산업의 규모를 파악하는 데에 적절한 수준인지에 대한 판단도 필요한 상황임

㉡ 조사모집단 구축을 위한 통계청 협조

- 예술산업 조사를 위한 조사모집단을 구축하기 위해서는 예술분야의 사업체의 기여도 파악을 위한 품목분석과 기여도조사를 통한 판별이 필수이며, 이를 원활히 하기 위해 통계청의 원자료 및 표본를 제공 협조를 요청해야 함
 - 예술산업에 기여하는 정확한 조사모집단을 구축하기 위해서는 예술산업 특수분류(안)과 연계된 한국표준산업분류에 해당하는 사업체를 추출하여 예술산업에 기여도가 높은 사업체를 선별해야 함
 - 예술산업 관련 사업체를 선별하기 위해서는 사업체가 생산 및 서비스하는 품목을 누가, 어떻게 생산하는지 '산출품목' 정보가 필요하며 전국사업체조사 원자료에는 '무엇을 가지고(원재료, 영업장소 등)', '어떤 방법으로(주요 영업, 생산 활동)', '생산, 제공하였는가(최종 재화, 용역)'의 품목 변수가 있어 예술산업 관련 품목을 선별할 수 있음

36) 예술경영지원센터(2022). 2022 예술산업 현황 시범조사 결과보고서. 예술경영지원센터. p.7.

- 또한 품목 변수의 정보가 포괄적일 때는 세부 사항을 파악하기 위해 일부 모집단 리스트를 대상으로 기여도조사를 시행하여(품목 정보 불명확시 예산 가능한 범위내에서 수행) 사업체를 판별해야 함
- 품목 변수 분석과 판별조사를 통해 예술산업 조사의 조사모집단의 정확성을 확보하려면 전국사업체조사의 원자료(품목 변수 및 사업체명, 매출액 비중, 연락처)를 제공받기 위해 통계청의 적극적인 협조가 필요함. 일부 모집단 리스트의 판별조사를 위해 시도 정보 및 연락처도 필요함

㉞ 예술산업의 대표성을 확보한 표본 설계

- 조사모집단의 특성을 잘 반영한 표본을 선정하여 예술산업 특수분류가 현실성 있는지 검토하고 정확한 산업규모 추정을 위한 방법을 고려해야 함
 - 개선된 2023년 예술산업 특수분류(안)를 현실성 있게 검토하고 점검하기 위해서는 예술산업에 기여도가 높은 산업분류를 확인하고 연계된 한국표준산업분류의 타당성을 검증해야 함. 조사를 통해 정확한 예술산업 영위 사업체의 매출액 비중을 확인하는데 초점을 두어야 함. 다수 업종을 영위하는 사업체 수와, 종사자, 매출액을 어떻게 처리할지도 함께 고려해야 함
 - 예술산업의 조사모집단의 특성을 최대한 반영하면서 정확한 조사를 하기 위해서는 지역, 분야(예술산업 대분류), 종사자 규모, 조직형태 등 다양한 층화변수를 고려하여 정확히 표본설계를 진행해야 함. 표본의 대표성 확보를 위해 종사자 규모층을 정해 전수층과 표본층으로 구분하고 전수층의 경우 응답률이 높지 않으므로 확보가능한 2차 자료(외부 명부자료, 기업체 정보)를 통해 사업체 현황을 파악하거나 대체할 수 있음
 - 명확한 산업분류 검증과 정확한 산업규모 추정이라는 목적은 산업조사에서 필요한 두가지 목적이며 한정된 자원(기간 및 예산) 내에서 상충될 수 있음. 하지만, 예술산업 시범조사는 산업의 정확한 규모 산출보다 산업분류 검증을 우선하고 있다는 점이 더 중요함

2. 타 산업 사례분석을 통한 조사방안 제시

- ‘(가칭)예술산업 조사’를 실시하기 위해서는 해당 산업만의 배타적 특성을 확보한 특수분류와 더불어 타 분야와의 중첩의 최소화와 명확한 모집단의 구성 등이 요구됨
 - 예술산업의 특성상 여러 영역에서의 중복 및 타 산업과의 중복 문제가 존재함. 특수분류의 범위설정과 산업조사에서의 적용에 있어 혼란을 최소화하기 위해서는 명확한 규칙을 마련하고, 규칙에 따라 모집단 구축 및 조사를 실시해야 함
 - 우선 타 산업과의 중복을 최소화하기 위해서는 문학(출판), 공연(음악, 방송), 미술(캐릭터)의 중복 분야가 발생하는 콘텐츠산업과 기존 분류체제로 3년 주기의 조사가 진행되는 공예산업을 고려하여 중복을 최소화하는 것이 필요함
- 또한 타 산업과의 중복뿐만 아니라 여러 사업을 영위하는 사업체에 대해 주 사업을 기준으로 모집단을 구축하고, 중복이 발생하지 않도록 해야함
 - 산업조사를 실시하기 전, 판별조사를 통한 충분한 모집단 구축기간을 거쳐 조사를 실시해야함. 즉, 사업체가 어떠한 업종을 주 사업으로 하고 있는지 명확한 판별조사가 이루어져야 모집단 구축 과정에서 중복을 최소화 할 수 있음

〈표 6-1〉 예술 관련 산업별 조사현황

구분	내용	비고
공연	공연예술조사(문화체육관광부)	승인통계
문학	-	
콘텐츠	콘텐츠 산업조사(문화체육관광부) - 출판, 음악, 방송, 캐릭터, 콘텐츠솔루션 -	승인통계
저작권	저작권 통계집(한국저작권위원회)	승인통계
영화	한국영화산업 실태조사(영화진흥위원회)	
디자인	디자인산업통계조사(산업통상자원부)	
방송	방송산업 실태조사(방송통신위원회) 방송영상산업백서(한국콘텐츠진흥원)	
광고	광고산업조사(문화체육관광부)	승인통계
대중문화	대중문화예술산업실태조사(한국콘텐츠진흥원)	
만화	웹툰 사업체 실태조사(한국콘텐츠진흥원)	
공예	공예산업실태조사(한국공예디자인문화진흥원)	

- 향후 ‘(가칭)예술산업 조사’를 위한 조사방안 마련을 위해 유사한 구조를 가지고 있는 산업조사를 우선적으로 파악할 필요가 있음
 - 〈표 6-1〉과 같이 예술관련 산업조사 중 승인통계는 현재 공연, 콘텐츠, 저작권, 광고가 있음. 이 중 예술산업과 유사한 구조를 가지고 있는 콘텐츠산업조사와 광고산업조사를 통해 중복사업체 처리 및 타산업과의 중복문제, 조사 방법 등을 살펴보고 ‘(가칭)예술산업 조사’를 위한 방안을 제시하고자 함

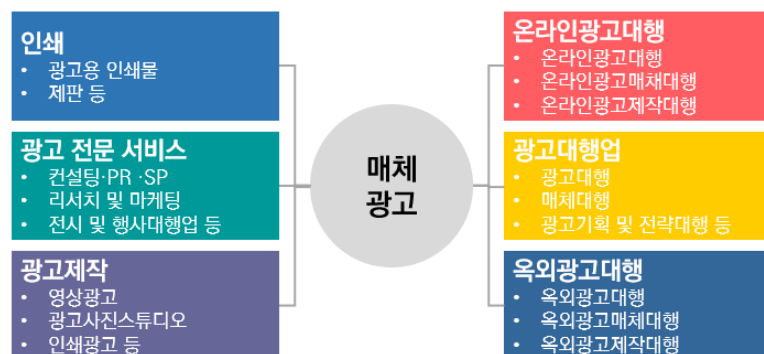
② 광고산업조사의 모집단 구축

- 광고산업조사에서 모집단을 구축하는 방법은 한국표준산업분류(10차개정 코드, 통계청)에서 목적에 맞는 업종을 추출하여 재분류를 통해 구축하고 있음
 - 1차적으로 수집된 사업체 명부 중 알려진 정보(전화번호 등)를 활용하여 판별조사를 실시하여 광고산업의 정의에 부합한 업종의 사업체를 파악하며, 조사모집단 구축을 위한 보완자료로 제일기획의 「광고연감」을 활용함
 - 사업체 명부는 한국표준산업분류 코드(17개)를 광고산업 정의 업종(6개) 분류와 매칭하고, 업종별 전수층(50인 이상)과 표본층(50인 이하)으로 구분하여 사업체를 분류하고 판별조사를 실시하며, 사전 광고업 판별조사를 거쳐 본 조사를 진행하게 됨

〈표 6-2〉 광고산업조사 조사모집단 추정 과정

단계	내용
1단계	광고산업 관련 한국표준산업분류 명부 분석
2단계	판별조사 실시 및 과년도 응답사업체 연계
3단계	적격을 산출
4단계	모집단 추정 및 확정
5단계	판별조사 결과에 따른 사업체 광고산업 분류
6단계	제일기획 광고연감 내 사업체 분석 및 반영

- 광고산업조사는 분류기준을 정할 때 통계청이 발표하는 표준산업분류 기준을 우선순위로 고려하며, 추가로 광고산업의 특성을 고려한 가치사슬 측면의 분류를 나눠 통계를 산출함
 - 즉 [그림 6-1]과 같이 통계청이 발표하는 표준산업 분류기준을 바탕으로 서비스형태별로 우선적인 분류를 실시하며, 광고산업의 특성을 반영하기 위해 추가로 [그림 6-2]와 같이 가치사슬에 따른 분류를 하고 있음
 - 가치사슬에 따른 분류는 광고산업의 범위와 개념이 명확하지 않은 특성을 반영하기 위함으로 표준산업 분류 기준을 통해 통계량을 산출할 경우 연계성은 확보할 수 있으나, 광고산업의 특성을 파악하기 위해 서비스형태별 분류와 가치사슬 측면의 분류를 나눠 분석하고 있음



출처: 2022년 광고산업조사 보고서

[그림 6-1] 광고산업의 서비스형태별 분류



출처: 2022년 광고산업조사 보고서

[그림 6-2] 광고산업의 가치사슬 분류

④ 광고산업조사 조사방법 및 중복사업체 처리

- 광고산업조사는 조사 수행 시 모집단에서 6개의 대분류 업종 중 하나의 업종을 ‘주 사업’으로 분류한 후, 조사과정에서 사업체 내에서 영위하고 있는 모든 업종(중분류 기준)에 대한 매출액을 조사함
 - ‘주 사업’을 기준으로 분류한다는 것은 모집단에서부터 중복을 최소화 하는 것을 의미하며, 주사업이 기준이 되어 분류가 됨으로써 중복으로 인한 과대추정의 문제를 피할 수 있음
 - 또한 광고산업조사의 조사항목에서 영업현황을 파악할 때 분야별 취급액(매출액)비중을 조사하여 중복을 최소화 하고 있음. 즉, 6개 대분류, 16개 세부업종별 취급액(매출액) 대비 비중과 세부 업무 분야별 취급액(매출액) 비중을 각각 파악함으로써 하나의 사업체 내에서 영위하고 있는 업종을 파악하여 결과적으로 중복을 최소화 하는 것임
 - 예로 <표 6-3>과 같이 광고산업조사 세부 업종 조사표에서 업종 등록 현황을 모두 선택하게 하고 있음. 즉, 대분류 (1)광고대행업 중 중분류의 ‘종합광고대행’과 ‘광고매체대행’을 선택했을 경우 조사표에 각각의 세부 업종별 취급액을 조사함
 - 이후 사업체 전체 매출액 및 영업이익을 조사하면서 결과적으로 하나의 사업체 내에서 영위하고 주 사업의 매출액과 세부 업종의 매출 비중까지 확인할 수 있음. 이러한 조사방법은 모집단에서 중복으로 발생하는 과대추정 문제를 최소화할 수 있다는 장점이 있음

<표 6-3> 광고산업조사 세부 업종 조사표

업종 대분류	업종 중분류	업종 정의
(1) 광고대행업	<input type="checkbox"/> ① 종합광고대행	광고물을 광고매체에 광고하는 업무를 총괄 대행하는 사업체로 광고주와의 포괄적인 계약으로 광고 대행업무를 수행하며 이에 관련된 특정업무를 자체인력이나 다른 업체에 의뢰하여 수행
	<input type="checkbox"/> ② 광고매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 광고지면이나 광고시간을 구입해 주는 업무를 하는 사업체

업종 대분류	업종 중분류	업종 정의
(2) 온라인 광고대행업	<input type="checkbox"/> ③ 온라인 종합광고대행	광고주를 대신해서 온라인 광고물을 기획하고 제작하며, 제작된 광고물을 전달하기 위해 매체와 접촉하여 집행하는 것을 전문으로 하는 사업체 온라인 광고는 노출형, 검색형 등이 있음
	<input type="checkbox"/> ④ 온라인 광고제작대행	각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체
	<input type="checkbox"/> ⑤ 온라인 광고매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 온라인 광고지면을 구입해주는 업무를 하는 회사
(3) 옥외 광고대행업	<input type="checkbox"/> ⑥ 옥외종합광고대행	인쇄, 그림 또는 전자적 방식 등의 전시광고물을 기획·제작하여 옥내외 간판 또는 차량, 상점 등 전시공간에 전시구조물을 게시하는 사업체
	<input type="checkbox"/> ⑦ 옥외광고제작대행	인쇄, 그림 또는 전자적방식 등의 전시광고물을 기획·제작하는 사업체
(4) 인쇄업	<input type="checkbox"/> ⑧ 인쇄	각종 광고용 인쇄물을 인쇄하는 사업체(광고물 인쇄업)
(5) 광고제작업	<input type="checkbox"/> ⑨ 인쇄광고제작업	신문, 잡지 등 각종 인쇄광고물을 제작하는 사업체
	<input type="checkbox"/> ⑩ 영상광고제작업	방송, 영화, 동영상 클립 등 영상광고물을 제작하는 사업체
	<input type="checkbox"/> ⑪ 광고사진스튜디오	광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영 및 카탈로그 촬영을 하는 사업체
(6) 광고전문서비스업	<input type="checkbox"/> ⑫ 브랜드컨설팅	CI, BI, 패키지를 포함하는 기업이나 브랜드의 상징 등을 제작하는 사업체
	<input type="checkbox"/> ⑬ 마케팅조사	마케팅 활동의 기획·수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보를 수집하여 분석하는 사업체
	<input type="checkbox"/> ⑭ PR (Public Relations)	조직이나 개인이 그들의 제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, PR, 행사기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체
	<input type="checkbox"/> ⑮ SP (Sales Promotion)	판매를 촉진하는 직접적인 광고를 대행하는 사업체(매체에 하는 광고가 아님)
	<input type="checkbox"/> ⑯ 전시 및 행사대행업	각종 전시회 및 행사를 기획·조직하는 산업활동. 전시장 행사와 관련된 전반적인 책임을 맡아 종합적으로 구성·연출하는 사업체도 포함

㉠ 콘텐츠산업조사의 모집단 구축

- 콘텐츠산업조사의 모집단은 물리적으로 사업장이 우리나라에 소재해야 하며, 조사 기준 년도 중 1개월 이상 조업실적이 있으면 모두 조사대상에 포함됨
 - 여기서 1개월은 한 달 동안 7일 이상 조업한 경우를 말하며, 조사 대상 기간 중 휴·폐업사업체 일지라도 조업실적이 있으면 조사대상에 포함됨(단, 조사 기준년도의 창설업체는 매출액이 없어도 조사 진행)
 - 또한 콘텐츠산업조사의 사업체는 영리, 비영리 또는 적법, 위법여부에 관계없이 일정한 물리적 장소에서 단일한 소유권 통제 아래 재화의 생산, 판매 등의 산업활동을 영위하고 있는 최소의 경영단위를 의미하며, 종사자수가 1인 이상(정규직과 비정규직 종사자 모두 포함)인 사업체면 조사대상이 됨
- 콘텐츠산업조사의 사업체는 장소, 경영주체, 중복업종 영위 사업체로 구분하고 있으며, 사업체의 구분 기준을 <표 6-4>와 같이 제시하고 있음
 - <표 6-4>의 사업체 구분 기준을 자세히 살펴보면 동일한 사업체 임에도 장소가 구분되는 경우 별도의 사업체로 구분하고, 장소 및 경영주체에 의한 기준으로 동일 사업체로 판단이 된 경우에도 중복업종을 영위하는 경우 별개의 사업체로 구분을 하고 있음
 - 이러한 구분은 결과적으로 모집단에서의 중복을 허용하는 것으로 과대추정의 우려가 있음

- 콘텐츠산업의 조사는 모집단을 통계청 기업통계등록부 리스트를 1차적으로 확보하여 확보한 리스트에서 중복된 사업체를 제거함. 이후 사업자등록번호가 있는 경우 국세청 홈페이지를 통해 휴·폐업 여부를 확인하며, 업종별 주요 사업체의 누락여부를 확인함
 - 이후 구축된 사업체 리스트를 기반으로 조사 기준시점의 사업 영위여부 및 업종 정비를 위해 전화조사를 실시하며, 업종변경에 따라 콘텐츠산업을 영위하지 않는 사업체를 제거하여 모집단리스트를 확정함
 - 2020년 기준 조사는 경제총조사를 기준으로 표본추출틀을 구축하였으며 2021년 기준 조사부터 통계청의 기업통계등록부(경제총조사 연계, 연간, 사업체 단위)를 기반으로 표본추출틀을 구성함

〈표 6-4〉 콘텐츠 산업조사의 사업체 구분 기준

구분	내용															
장소에 의한 구분	경영주체가 동일하더라도 서로 다른 장소에서 콘텐츠산업 활동을 영위하는 경우 개개의 장소별로 사업체를 구분 ※ 동일한 사업을 영위하는 사업체가 지역적으로 인접(담장, 도로, 하천 등에 의해 분리)해 있는 경우 경영장부가 하나로 통합되어 있으면 1개 사업체로 조사															
경영주체에 의한 구분	동일 장소일지라도 서로 다른 경영주체가 별도로 콘텐츠산업을 영위하고 있으면 각각 별개 사업체로 구분하여 조사 ※ 사무실 또는 공장 내에서 독립적으로 운영되는 소사장제 사업체, 사무실 또는 공장 내에서 공존하고 있는 원청 제종버체와 협력업체, 같은 공유 오피스 내 동일 사업을 영위하여도 별도 사업자 등록이 되어 경영주체가 구분이 되는 경우는 별개의 사업체로 조사															
중복업종 영위 사업체 구분	장소, 경영주체에 의한 기준에 의해 동일 사업체로 판단된 업체 중 콘텐츠산업 내 중복 업종을 영위중인 사업체는 각각 별개 사업체로 구분하여 조사 ※ 콘텐츠 산업 - 표준산업 연계표를 우선하며, 연계표가 중복 연계되는 경우 적용 ※ 단, 사업체 수를 제외한 지표는 업종별 비중을 계산하여 적용 ex) (주) 흥길동 출판 : 출판산업, 만화산업 중복 영위하는 경우															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>영위산업</th> <th>출판산업</th> <th>만화산업</th> <th>합계</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사업체</td> <td>출판산업 사업체 1개로 집계</td> <td>만화산업 사업체 1개로 집계</td> <td>전체 콘텐츠산업 사업체 2개로 집계</td> </tr> <tr> <td>매출액</td> <td>80%</td> <td>20%</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>종사자</td> <td>80%</td> <td>20%</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>	영위산업	출판산업	만화산업	합계	사업체	출판산업 사업체 1개로 집계	만화산업 사업체 1개로 집계	전체 콘텐츠산업 사업체 2개로 집계	매출액	80%	20%	100%	종사자	80%	20%
영위산업	출판산업	만화산업	합계													
사업체	출판산업 사업체 1개로 집계	만화산업 사업체 1개로 집계	전체 콘텐츠산업 사업체 2개로 집계													
매출액	80%	20%	100%													
종사자	80%	20%	100%													

㉠ 콘텐츠산업조사 조사방법 및 중복사업체 처리

- 콘텐츠산업조사는 전체 11개 콘텐츠 산업 중 7개 산업의 조사결과를 실태조사를 통해 도출하고 있음. 3개 산업(영화, 게임, 광고)과 방송영화독립제작사의 조사결과는 문화체육관광부의 타 조사를 인용하고 있으며, 방송산업의 타 기관의 조사결과를 인용하여 작성함
 - 콘텐츠산업조사에서 실제 실태조사를 하는 분야는 출판, 만화, 음악, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 애니메이션(전수조사)임
 - 그 외 분야는 타 조사결과를 인용하고 있으며, 영화, 게임, 방송영상독립제작사, 광고는 문화체육관광부 조사 결과를 인용하고, 방송(방송영상독립제작사 제외) 분야는 타 기관의 조사결과를 인용하고 있음

〈표 6-5〉 콘텐츠산업조사 조사대상 및 범위(콘텐츠산업 특수분류 중분류 기준)

	구분	자료출처
출판	출판업	실태조사
	인쇄업	실태조사
	출판 도소매업	실태조사 자료인용부분 : 계약배당 판매업(종사자 수) ⇒ 통계청 전국사업체조사
	온라인 출판 유통업	실태조사
	출판 임대업	실태조사
만화	만화 출판업	실태조사
	온라인 만화 제작 유통업	실태조사
	만화책 임대업	실태조사
	만화 도소매업	실태조사
음악	음악제작업	실태조사
	음악 및 오디오물 출판업	실태조사
	음반복제 및 배급업	실태조사
	음반 도소매업	실태조사
	온라인 음악 유통업	실태조사
	음악 공연업	실태조사
	노래연습장 운영업	실태조사
영화	-	영화진흥위원회, 한국영화산업실태조사
게임	-	한국콘텐츠진흥원, 게임산업백서
애니메이션	애니메이션 제작업	실태조사 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사 매출액 ⇒ 영화진흥위원회, 영화관 입장권 통합전산망(www.kobis.or.kr) ⇒ 방송통신위원회, 방송산업 실태조사
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	온라인 애니메이션 유통업	실태조사
방송	방송(방송영상독립제작사 제외)	방송통신위원회, 방송산업 실태조사
	방송영상물제작업(방송영상독립제작사)	한국콘텐츠진흥원, 방송영상산업백서
광고	-	문화체육관광부, 광고산업조사
캐릭터	캐릭터 제작업	실태조사
	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 놀이시설 운영업	조사하지 않음
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
지식정보	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	실태조사
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
	가상세계 및 가상현실업	실태조사
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	실태조사
	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	실태조사
공연	공연업	조사하지 않음
	공연관련 서비스업	조사하지 않음

- 콘텐츠산업조사는 7일 이상의 조업실적이 있을 경우 조사 대상 기간 중 휴·폐업을 했을 지라도 조사대상에 포함하고 있으며, 앞서 언급한 바와 같이 동일 장소라도 경영주체가 별개인 사업체 또는 경영주체가 동일하더라도 장소가 다를 경우 개개의 장소별로 사업체를 구분 하는 등 사업체를 구분하는 과정에서 중복이 발생함
 - 콘텐츠산업조사의 경우 사업체 구분은 명확하나, 동일 사업체를 경영주체나 장소에 따라 구분하고 있어 기업체가 아닌 사업체단위를 조사대상으로 하고 있음. 동일한 사업체가 다양한 영역에서 산업을 영위하거나 산출품목이 다양한 경우 중복사업체를 허용할 수 있음
 - 예를 들어, 출판산업과 만화산업의 동일한 유통사업체(서점), 콘텐츠솔루션의 다업종 업무 발생 등 이러한 사업체 중복 허용은 콘텐츠산업의 규모를 과대추정할 우려가 있음
- 한편 조사 과정에서 표본으로 선정된 경우에는 [그림 6-3]과 같이 업종별 매출액 비중을 조사함으로써 매출액 비중을 통해 주 사업을 판단할 수 있음
- 이러한 조사방식은 조사표본으로 사업체가 선정되어야만 업종 분류가 가능하다는 것을 의미하며, 결과적으로 표본으로 선정되지 못해 조사하지 못한 사업체는 모집단 구축 과정에서 영위하고 있는 다수 업종에 대해 중복으로 분류가 됨

2. 사업체 현황 (2021. 12. 31. 기준)

1) 연간 총 매출액
 * 2021년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 벌어들인 총 매출액
 [] 조 [] 억 [] 백만 원

2) 업종별 매출액 비중 * 업종 분류번호 기재	콘텐츠산업 특수분류코드		업종별 비중		* 1)의 2021년 총 매출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입 * 소수첫째자리까지 기입 * ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함	
	업종①					%
	업종②					%
	업종③					%
	업종④					%
	업종⑤					%
합계 (①+②+③+④+⑤)			100%			

3) 재무제표 작성여부
 * 재무제표 : 기밀회계기준에 의하여 작성하는 대차대조표와 손익계산서 등의 회계보고서
 ① 작성 => **3-1) 일부부가가치세**
 ② 미작성 => **3-2) 일부부가가치세**

3-1) 부가가치액	① 경상이익	[] 조 [] 억 [] 백만 원	* ① 경상이익(법인세 차감 전) : 연간 경상적 수입과 지출의 차액을 기입 (영업이익+영업외수익-영업비용)
	② 인건비	[] 조 [] 억 [] 백만 원	* ② 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여추당금전액 등 인건비성 경비중으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 우수료도 포함
	③ 감가상각비	[] 조 [] 억 [] 백만 원	* ③ 감가상각비 : 건물, 설비가 제물이나 서비스 등을 생산하면서 노후원인물의 가치를 제물생산관가에 포함시킬 목적으로 계산한 비용
	④ 손금융비용	[] 조 [] 억 [] 백만 원	* ④ 손금융비용 : 이자비용-이자수익
	⑤ 임차료	[] 조 [] 억 [] 백만 원	* ⑤ 임차료 : 사업을 목적으로 임차한 건물, 토지, 기계장치 및 장치 등에 대하여 지난 1년간 지불한 비용
	⑥ 조세공과	[] 조 [] 억 [] 백만 원	* ⑥ 조세공과 : 사업을 영위하면서 발생하는 조세 및 공공적 부담금 세금 및 공과금을 기입 (단, 이익에서 지급되는 법인세나 소득세는 제외)
	⑦ 합계	[] 조 [] 억 [] 백만 원	* ⑦ 합계 : ① + ② + ③ + ④ + ⑤ + ⑥

3-2) 일부부가가치액 [] 조 [] 억 [] 백만 원
 * 1년 동안 세무서에 신고한 부가가치세 총액을 기입합니다. (일부세액 = 매출액액 - 매출세액)

출처: 2022 콘텐츠산업조사 보고서

[그림 6-3] 콘텐츠산업조사 연간 총 매출액 조사표

㉠ ‘(가칭)예술산업 조사’를 위한 조사방법

- 앞서 살펴본 광고산업조사와 콘텐츠산업조사를 바탕으로 ‘(가칭)예술산업 조사’에 활용 가능한 방법을 살펴보면 <표 6-6>과 같으며, 정확한 산업조사 수행을 위해서는 우선적으로 명확한 조사대상의 선정과 조사 대상에 대한 범위 설정이 필요함
 - 콘텐츠산업조사의 경우 사업체 구분에 대한 기준을 보다 자세히 제시하고 있으며, 광고산업은 모집단 구축 과정에서 중복을 최소화하는 방법을 택하고 있음
 - 콘텐츠산업조사는 이미 다른 분야에서 조사되거나 수집되고 있는 세부 업종의 조사 결과(영화, 방송, 광고)를 인용함으로써 중복조사를 피하였으며, 광고산업은 주 사업을 기준으로 업종을 분류함으로써 모집단에서 발생할 수 있는 중복문제를 최소화함
 - 광고산업조사는 ‘(가칭)예술산업 조사’에서 가장 우려되는 중복에 대한 문제를 해결할 수 있는 방안을 제시해 줄 수 있을 것으로 판단되며, 콘텐츠산업조사는 세부 업종의 다른 조사 결과와의 정합성 문제를 해결할 수 있는 방안을 제시해 주고 있음. 단, 두 산업조사의 장점을 (가칭)예술산업 조사에 적용할 경우 정확한 문제점을 파악하고, 예술산업의 특성에 맞는 방안을 마련하는 것이 중요함
- ‘(가칭)예술산업 조사’를 위해 가장 중점적으로 고려해야하는 것은 타 산업과의 높은 연관성과 타 분야와의 중첩 문제, 그리고 명확한 모집단 구축방안을 마련하는 것이라 할 수 있음
 - 예술산업은 콘텐츠산업과 마찬가지로 여러 영역에서 타 산업과의 중복이 발생함. 이러한 중복 문제를 해결할 수 있는 방법은 기 조사 되고 있는 산업조사결과를 인용하는 것임
 - 하지만 콘텐츠산업조사에서 인용하고 있는 조사 통계는 모두 기준이 달라 결과 인용에 있어 유의해야 함에도 불구하고 인용 기준이 마련되어 있지 않음. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 타 조사결과 인용에 대한 명확한 기준을 정하고, 결과 인용 및 해석에 오류가 없도록 해야함
- 예술산업은 여러 영역에 중복 포함되거나, 타 산업과 중복적으로 사업을 영위하는 비중이 매우 높음. 이에 따라 중복을 최소화 하고 조사 대상의 범위를 축소하는 방안 검토 필요
 - 콘텐츠산업조사의 가장 큰 문제는 모집단에서의 중복발생으로 인한 과대추정이라 할 수 있으며, 실제 예술산업 조사에 콘텐츠산업조사와 같이 조사방법을 적용할 경우 예술산업 역시 과대추정될 우려가 있음
 - ‘(가칭)예술산업 조사’를 수행할 경우 사업체 중복을 최소화 할 수 있도록 기준을 명확히 할 필요가 있음. 예를 들어 기초조사 되고 있는 산업은 ‘(가칭)예술산업 조사’ 대상에서 제외함으로써 산업별 중복을 제거하고 조사 대상의 범위를 축소하는 것을 생각해 볼 수 있음
 - 또한 광고산업조사처럼 산업조사를 수행하기 전 충분한 모집단 구축 과정이 필요함. 판별조사를 통해 모집단을 구축하고, 주 사업을 기준으로 업종을 분류함으로써 모집단에서부터 중복을 최소화하는 것임
 - 광고산업은 예술산업에 비해 모집단 규모가 작고 상대적으로 타 산업과의 중복이 적어 주 사업을 기준으로 영위하고 있는 업종에 대한 세부 조사가 가능하지만, 광고산업조사 방식을 예술산업에 적용할 경우 세분화·전문화 되어있는 예술산업 특징을 반영하기에는 한계가 있으므로 예술산업

특징에 맞는 방안 마련이 필요함

- 모집단에서의 중복 최소화를 위해 주사업을 기준으로한 업종 분류가 필요하며, 예술산업의 특성을 반영한 분류기준을 적용한 통계를 산출함으로써 보완하는 방안도 고려해 볼 필요가 있음
 - 광고산업조사는 여러 사업을 영위하는 하나의 사업체가 주력으로 하는 사업을 기준으로 업종을 분류하고 세부적으로 업종별 매출액을 조사함으로써 콘텐츠산업조사에서 발생하는 모집단에서의 중복문제를 제거하고 있음
 - 하지만 한 사업체에서 영위하고 있는 모든 업종에 대한 매출을 세부적으로 조사할 경우 조사 시간이 길고, 응답자의 피로도가 높아 많은 조사비가 필요함. 향후 '(가칭)예술산업 조사'에 이와 같은 조사방법을 적용할 경우 예술산업의 모집단 규모를 고려해 많은 예산확보가 필요함
 - 2022년에 실시한 '2022 예술산업 현황 시범조사'의 표본은 7,002개로 '2022년 광고산업조사' 표본(1,900개)의 3.6배 이상 많음. 하지만 전체 예산은 '광고산업조사'가 2억 2,900만원, '예술산업 현황 시범조사'가 2억 5,982만원으로 광고산업조사 대비 예술산업 현황 시범조사의 예산이 매우 낮은 수준임
 - 또한 광고산업조사의 경우 서비스 유형별 분류(통계청 분류 기준) 뿐만 아니라 광고산업의 특성을 반영한 가치사슬별 현황을 따로 분석하여 통계를 산출하고 있음. 이렇게 광고산업의 특성을 반영한 통계를 추가로 산출함으로써 해당 산업을 보다 명확하게 파악할 수 있는 방안을 마련함
 - 이를 차용하여 '(가칭)예술산업 조사'의 분류체계 검토 및 통계결과 검증에 위해 예술산업의 특성을 반영한 다양한 방법(예, 중복을 반영한, 중복을 제거한)으로 통계를 산출하여 비교함으로써 보다 정확한 산업에 대한 이해와 분석이 가능할 것으로 판단됨

〈표 6-6〉 광고산업 조사 및 콘텐츠 산업조사 비교 및 활용가능성

구분	광고산업 조사	콘텐츠산업 조사
모집단	- 문체부에서 정의하고 있는 6개 광고산업(업종 별 대분류 중) 한 가지 이상의 광고 관련 사업을 영위하는 사업체 - 6개 광고산업 : 광고대행업 / 광고제작업 / 광고전문서비스업 / 인쇄업 / 온라인광고대행업 / 옥외광고대행업	- 특수분류체계에 규정된 산업대분류 12개 영역 중 11개 영역 (*공연 제외) - 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 산업을 영위하는 사업체 (영화, 게임, 광고, 방송은 타 조사 결과 인용)
조사대상	6개 광고(업종 대분류) 중 한 가지 이상 광고 관련 사업을 영위하는 사업체	1개월 이상(한달 동안 7일 이상 조업한 경우) 조업실적이 있으면 모두 조사대상 조사 대상 기간 중 휴·폐업사업체라도 조업실적이 있으면 조사 진행(창설업체는 매출액이 없어도 조사)
조사의 특징	대분류 업종 중 한 가지 업종(주사업)으로 분류 → 중복 최소화 조사 과정에서 영위하고 있는 산업에 대해 조사 진행(각각의 산업별 매출액 조사)	일부 산업(영화, 게임, 광고, 방송)타 조사 결과 인용 조금이라도 실적이 있을 경우 모두 조사대상에 포함 경영주체가 동일하더라도 서로 다른 장소에서 산업활동을 영위하면 개별 사업체로 구분 동일 장소일지라도 다른 경영주체가 별도로 산업을 영위할 경우 개별 사업체로 구분 동일 사업체로 판단된 업체 중 콘텐츠 산업 내 중복 업종을 영위중인 사업체는 개별 사업체로 구분하여 조사

구분	광고산업 조사	콘텐츠산업 조사
장점	모집단 분류에서 중복 발생을 최소화함으로써 보다 정확한 통계자료 생산 가능	예술산업과 가장 유사한 형태의 산업환경
단점	모집단의 규모가 클 경우 조사의 어려움 발생 * 광고산업의 경우 모집단이 작아(6천여개) 현재의 방법이 가능함	조사표본으로 선정되지 못하면 정확한 분류가 불가능해 모집단에서의 중복이 발생함 중복으로 인한 과대추정의 우려가 있음
활용 시 유의사항	광고산업 전문분야 특성이 예술산업과 다르고 업종별 중복 분포에 차이가 있음	인용통계별 상이한 기준 → 기준 마련 필요 중복산업에 대한 처리 기준(사업체수) 요구 예) 매출액을 기준으로 주사업 판단

3. ‘(가칭)예술산업 조사’ 운영(안) 제시

㉠ ‘(가칭)예술산업 조사’의 표본추출틀 구축

- 예술산업 조사의 목표모집단은 예술산업을 영위하고 있는 전국의 사업체이며, 조사모집단은 예술산업 특수분류(안)에 연계된 전국사업체조사 중 종사자 1인 이상의 사업체임
 - 예술산업 표본을 선정하기 위해 통계적 확률방법에 의거한 사업체 명부를 구성해야 하는데 이 모집단 명부를 표본추출틀이라고 하며, 표본추출틀 구축과정은 다음과 같음

〈표 6-7〉 예술산업 조사 표본추출틀 구축 과정

1. 사업체조사 원자료 수집(통계청 협조)
<ul style="list-style-type: none"> - 전국사업체조사 또는 기업통계등록부 자료에서 품목 변수를 포함한 원자료 수집(사업체고유번호 필수) * 전산업 기준 약 600만개 사업체
↓
2. 예술산업 표본추출틀(조사모집단 리스트) 추출 및 데이터 구조화
<ul style="list-style-type: none"> - 예술산업 특수분류(안)과 연계된 사업체 산업분류 추출 - 주사업 기준 중복으로 연계된 산업분류 현황 파악 및 데이터 구조화 * 2021년 전국사업체조사 기준 예술산업 특수분류(안) 연계표 88만개 사업체
↓
3. 예술산업 품목 변수 분석을 통한 표본추출틀 정비
<ul style="list-style-type: none"> - 예술산업의 특수분류 개별 산업코드 부여(다수 산업을 영위하는 사업체도 고려) - 사업체의 산출 품목 변수를 분석하여 예술분야 사업체로 분류하는 경우 <ol style="list-style-type: none"> 1) 한 개의 산업분류 중 일부 사업체만 예술분야 영역일 경우 (예, 서적, 신문 및 잡지류 소매업 중 문학분야 소매업을 분류해야 함) 2) 한 개의 산업분류에 연계된 산업이 여러 개인 경우 품목분석표 작성 (예, 전자상거래소매업 중 공연, 공예, 문학 관련 유통업을 분류해야 함)
↓
4. 예술산업 판별조사를 통한 표본추출틀 정비
<ul style="list-style-type: none"> - 앞선 산출 품목 변수 분석을 통해 예술분야 사업체로 분류하기 어려운 경우 <ol style="list-style-type: none"> 1) 사업체 산출품목 정보가 미비하여 추가 판별이 필요한 경우 조사기관의 기여도조사 (예술분야 영위 여부, 분야별 매출액 발생여부, 매출액 비중 조사 등) 2) 예술분야 사업체로 분류하기 위한 매출액 비중의 기준 선정(10% 이상, 20% 이상)
↓
5. 예술산업 표본추출틀 검증 및 최종 구축
<ul style="list-style-type: none"> - 표본추출틀 구축 결과를 타 통계와 비교하여 타당한지 검증 - 산업별 중복되는 사업체 검토, 종사자 20인 이상 사업체 시계열 검토 - 품목 변수 분석 단계에서 도출된 예술산업 품목의 리스트를 작성함

㉡ 예술산업 기여도조사의 활용성 확대

- 예술산업 시범조사를 위한 조사모집단을 구축하기 위해 기여도조사를 통해 판별하는 과정이 필요하며, 향후 기여도조사의 매출액 비중 결과를 축적하여 조사모집단 시계열 자료를 축적해야 함
 - 〈표 6-7〉의 4단계에서 예술산업 판별조사를 하기 위해 예술산업으로 분류하기 어려운 일부 업종을 대상으로 기여도 조사(매출액 비중 확인)를 해야 함. 예산내 조사 가능한 모든 업종과 사업체를

대상으로 할 수 없으므로 예술산업의 여러 업종로 세분화된 사업체보다 일부 사업체만 예술산업에 해당하는 사업체를 대상으로 하는 게 더 적합함

- 기여도 조사를 통해 매출액 비중을 확인하여 예술산업으로 포함할 수 있는 타당한 매출액 비중의 기준을 선정함. 2022년 시범조사처럼 1% 이상의 모든 사업체를 예술산업으로 규정하지 않고 전문가 자문회의를 통해 예술산업의 매출액 비중 기준을 검토하여 2~3개의 시나리오를 통한 예술산업 조사모집단의 규모를 산정함
- 향후 예술산업 조사모집단의 현황을 꾸준히 관리하여, 기여도조사 결과도 함께 축적하여 향후 예술산업 조사 모집단 시계열 자료를 지속 관리할 수 있는 DB관리체계를 만들어야 함. 조사모집단을 구축하는 용도 외 매출액 비중 정보를 전산업 대비 예술산업의 비중, 일자리, 경영현황 등 다양하게 활용할 수 있는 기반 필요

㉠ 일부 통계 외부자료 인용 및 참고

- 예술산업은 기존의 전산망통계(공연, 미술, 출판 등)와 타기관에서 생산하는 조사를 통해 목적이 다르지만 산업과 시장통계를 생산하고 있으며, 통계의 정합성 및 타당성 검증을 위해 기존의 통계와 비교하거나 결과를 인용하는 방법이 필요함
 - 공연산업은 예술경영지원센터에서 작성중인 ‘공연예술조사’를 통계 공연시설과 공연단체 통계를 산출하고 있으며, 카드 데이터 또는 입장권 매출을 통해 시장을 파악하고 있음. 또한 미술산업도 ‘미술시장실태조사’에서 미술품 구입 현황을 파악하고 있으며 최근 미술품 유통시장에 대한 모집단을 명확히 파악할 수 있는 법적 기반이 마련됨. ‘문학산업 실태조사’도 마찬가지로 문학 예술인과 유통시장을 파악하고 있음
 - 조사별 목적과 포괄범위가 모두 다르고 일관성 있는 기준으로 각자 다른 통계를 인용하기는 어려우나, 일부 예술산업 특수분류(안)의 포괄범위와 일치하는 정확한 시장 통계는 외부자료를 인용함으로써 다른 분야 표본 규모를 확대할 수 있는 효과가 있음. 통계자료의 비교와 검증을 통해 이를 활용하고자 함
 - 공예산업은 3년 주기의 법정조사로 축적된 기존 통계가 있으며, 예술산업 조사의 조사 범위에 포함할 경우 예산이 중복될 우려가 있으므로 ‘공예산업실태조사’의 결과를 반영하기로 함
 - 기존의 ‘공예산업실태조사’는 3년 주기 시행되고 있으나, 통계의 시의성 제고를 위해 2년 주기로 법안 변경을 고려하고 있는 바 예술산업 조사 시점 가장 최신 통계를 반영해야 함
 - 공예산업은 미술산업과 중첩이 되는 전시 및 판매시설이 있으며 분류체계에 산업의 특성상 전문가 단체, 협회·단체를 포함하고 있음. 예술산업 조사의 일관성있는 통계작성 기준에 의거하여 ‘공예산업실태조사’의 결과 중 ‘공예창제작업’과 ‘공예유통업’ ‘공예교육·체험업’의 통계만 인용하도록 권고함

㉡ 예술산업조사 수행을 위한 자원 확보

- 예술산업조사를 위해 필요한 예산 및 자원(조사기간, 인력 등)은 타분야 산업조사와 비교하여 적절하게 마련해야 함

〈표 6-8〉 문체부 산업조사별 예산 현황

구분	콘텐츠산업조사	광고산업조사	스포츠산업조사	관광산업조사
예산	5억원	2억원	4억원	11억11원
모집단	108,000 개	6,600 개	116,000 개	64,000 개
표본	18,000 개	1,900개	14,000 개	9,000 개

- 〈표 6-8〉의 문체부의 최근 산업조사 4종의 예산 현황을 보면, 분야별 조사당 예산단가의 규모에 차이가 있음. 산업조사 결과 정책적 활용을 위해 심층분석을 포함하여 산업조사를 수행하는데 소요되는 예산규모를 책정할 수 있음
- 표본추출틀 구축, 그리고 최소 15,000개 표본의 사업체의 조사를 수행하기 위해 약 5억원 의 예산이 필요하며 모집단 구축, 충분한 조사기간 및 안정적인 통계 검증 및 산출을 위해 총 10개월 이상의 조사기간이 필요함
- 산업조사의 모집단 구축 및 정비, 예술산업에 대한 특성파악과 높은 이해도를 가진 조사기관이 참여하여 시범조사를 원활히 수행해야 함



참고문헌

참고문헌



[보고서, 논문]


- 경기디지털콘텐츠진흥원(2009). 「콘텐츠산업 분류체계 재정립 및 통계조사 과학화 방안 연구」.
- 과학기술정보통신부·방송통신위원회(2022). 「2022년 방송산업 실태조사 보고서」.
- 국립국악원(2018). 「국악산업 조사를 위한 분류체계 수립 연구」.
- 국세청(2023). 「2022년 귀속 기준경비율·단순경비율」.
- 권태일(2019). 통계로 살펴보는 문화예술 일자리 현황. 예술경영. vol.490. 예술경영지원센터.
- 권태일(2020). 「관광산업특수분류 개정안에 기초한 관광산업통계 생산방안 연구」. 한국문화관광연구원.
- 김세훈 외(2007). 「문화분야 법제 정비 방향 연구」. 한국문화관광연구원.
- 김순한, 김선형(2021). 기초예술과 산업의 융합 유형 및 특성에 관한 연구. 상품문화디자인학연구. 67권.
- 김시범(2018). 문화산업의 법률적 정의 및 개념 고찰. 인문콘텐츠. 제48호.
- 노준석(2008). UN 표준산업분류(SIC) 개정에 따른 국내 문화산업의 지형변화와 정책적 시사점. 문화산업연구. 제8권 제1호.
- 문화관광부(2006). 「예술진흥법 제정을 위한 기본 연구」.
- 문화재청(2019). 「문화유산산업 분류체계 수립」.
- 문화체육관광부(2012). 「관광산업 특수분류」.
- 문화체육관광부(2012). 「스포츠산업 특수분류」.
- 문화체육관광부(2019). 「2019 저작권산업특수분류 연계표 개정 설명서」.
- 문화체육관광부(2020). 「2020 광고산업조사(2019년 기준)」.
- 문화체육관광부(2020). 「2020 콘텐츠산업특수분류 연계표 개정 설명서」.
- 문화체육관광부(2021). 「2021 광고산업조사(2020년도 기준)」.
- 문화체육관광부(2022). 「2020년 기준 콘텐츠 산업조사」.
- 문화체육관광부(2022). 「2022 광고산업조사(2021년도 기준)」.
- 문화체육관광부(2022). 「2022 국제문화교류 지원사업 공동설명회」.
- 문화체육관광부·예술경영지원센터(2021). 2021 한국 미술시장 결산 컨퍼런스 자료집.
- 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2014). 「2014 광고산업통계」.
- 박정인(2018). 예술법의 의의와 분류에 관한 연구. 스포츠와 법. 제21권 제4호. 통권 제57호.
- 박종웅(2015). 「예술의 산업화를 위한 법·제도 방안 연구」. 한국문화관광연구원.

- 서용희, 전진영(2014). 「저작권산업 특수분류」 개선방안 연구. 한국저작권위원회.
- 안인자(2006). 문화분류와 문화콘텐츠산업분류에 관한 연구. 한국비블리아. 제17권 제 2호.
- 안치현, 허성준(2019). 신규 산업분류체계 사용에 따른 산업 내 동질성 증가 효과 분석: 한국표준산업분류와 글로벌산업분류기준 비교. Korean Business Education Review. 제34권 제1호.
- 양건열(2006), 「예술의 산업적 발전을 위한 정책방안 연구». 한국문화관광연구원.
- 양혜원·전진영(2021). 「문화예술산업 특수분류체계 개발 연구». 한국문화관광연구원.
- 예술경영지원센터(2007). 「예술의 산업적 발전방안 연구」.
- 예술경영지원센터(2016). 「예술산업 미래전략 연구」.
- 예술경영지원센터(2016). 「예술산업 진흥을 위한 법령 제정 방안 연구」.
- 예술경영지원센터(2017). 「예술의 산업화, 예술인 고용확대를 위한 중장기 정책비전 연구 보고서」.
- 예술경영지원센터(2021). 「2021 문화예술 사회·경제적성과 측정결과」.
- 예술경영지원센터(2022). 「2022 공연예술조사(2021년 기준)」. 문화체육관광부.
- 예술경영지원센터(2022). 「2022 예술산업 현황 시범조사 결과보고서」.
- 예술경영지원센터(2022). 「2022 예술분야 창업기업 소개서」.
- 예술경영지원센터(2022). 2022년 1분기 공연시장 동향.
- 예술경영지원센터(2022). 2022년 3분기 공연시장 동향.
- 예술경영지원센터(2022). 2022년 상반기 공연시장 동향.
- 예술경영지원센터(2022). 「시각·공연예술 분야 직군분석 및 인력양성 방안 연구」.
- 예술경영지원센터(2022). 「자금조달을 시작하는 예술기업을 위한 준비 자료 가이드라인」.
- 예술경영지원센터(2022). 「한국 MZ세대 미술품 구매자 연구」.
- 예술경영지원센터(2022). 「NFT 미술시장 기초 조사 및 제도 연구용역」.
- 예술경영지원센터(2023). 2023년 공연시장 티켓판매 현황 분석 보고서(1분기).
- 이현우, 유은영, 강중구, 박영일, 이미지(2014). 세계주요국의 콘텐츠산업 분류체계와 통계조사 현황. 코카포커스. 2014-08호. 통권 85호.
- 이현우, 조영기, 이윤진, 김명진(2017). 콘텐츠산업의 경제적 가치 측정과 신규 통계지표 개발 방안. 코카포커스. 17-01호.
- 임학순(2007). 예술의 가치사슬과 예술산업 정책모델. 디지털콘텐츠와 문화정책. 1권.
- 정광렬(2018). 「문화분야 법제 정비를 위한 기초 연구」. 한국문화관광연구원.
- 정종은(2017). '예술의 산업화' 지원정책을 위한 비즈니스 모델 연구 - 예술 스타트업의 사례를 중심으로. 예술경영연구. 제43집.
- 통계청(2017). 사회서비스산업 특수분류 제정(안).

- 통계청(2017). 한국표준산업분류.
- 통계청(2017). 「한국표준산업분류 제10차 개정 분류 해설서」.
- 통계청(2021). 로봇산업 특수분류 제3차 개정 결과.
- 통계청(2022). 「제10차 기준 한국표준산업분류 실무 적용 가이드북」.
- 한국갤럽(2013). 「사회서비스산업 특수분류를 위한 사전 통계 조사 보고서」.
- 한국관광공사(2017). 「MICE산업분류 구축방안 연구」.
- 한국노동연구원(2009). 「문화·예술산업 근로실태조사 및 근로자 보호방안」.
- 한국문화관광연구원(2012). 「문화예술분야사업체조사 기초연구」. 문화체육관광부.
- 한국문화관광연구원(2019). 「관광산업특수분류 연계표 개정 설명서」. 문화체육관광부.
- 한국문화관광연구원(2019). 「스포츠산업특수분류 연계표 개정 설명서」. 문화체육관광부.
- 한국문화관광연구원(2020). 「문화예술진흥법 정비를 위한 사전연구」. 문화체육관광부.
- 한국문화관광연구원(2021). 「아트 컬처랩 조성 기본 연구」. 문화체육관광부.
- 한국문화예술위원회(2019). 「예술지원사업 개선을 위한 장르 분류체계 재설정 연구」.
- 한국콘텐츠진흥원(2014). 「2013 콘텐츠산업 통계 조사」.
- 한정임·전진영(2018). 문화·체육·관광 분야 산업분류 개정방안. 문화관광 인사이트. 제119호.
- European Commission(2012). ESSnet-CULTURE Final Report.
- Throsby, David(2000). Economics and Culture. Cambridge University Press.
- UNESCO(2009). 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics.

[웹페이지]

- 통계청 통계분류포털 홈페이지(kssc.kostat.go.kr)
- 통계청 통계설명자료 홈페이지(www.narastat.kr)
- 한국문화예술위원회 홈페이지(www.arko.or.kr)



부록

‘예술산업 특수분류 개선(안)’의 한국표준산업분류 연계표



“예술산업 특수분류(안) - 한국표준산업분류”

- 예술산업과 한국산업과의 연계를 위해 예술산업 특수분류(안)과 한국표준산업분류와의 연계표를 수록함
- 연계표에서 주의할 점은 다음과 같음
 - 분류명 중 “기타” 또는 “그 외 기타”에 속하는 경우 소분류 코드 1자리를 “9”로 함
 - 소분류가 하나 이상으로 분할되는 경우 또는 한국표준산업분류와 포괄범위가 완전 일치하지 않는 경우 “*”로 표시함
 - 2023년 12월 기준 통계청의 한국표준산업분류 11차 개정이 공표, 고시될 예정(2024.1.3.)이나, 예술산업 시범조사와 관련된 조사모집단은 10차 분류로 구성되어 있으므로, 연계표는 10차 분류로 연계함

예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류		
분류코드	분류명	분류코드	분류명	비고
110	공연 창작·실연업	90121	연극단체	
		90122	무용 및 음악단체	
		90123	기타공연단체	
		90131	공연예술가	
		90132*	비공연예술가	
121	공연 기획업	90191*	공연기획업	
		94120*	전문가단체	
		94990*	그 외 기타 협회 및 단체	
122	공연 무대 제작업	90199*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
123	공연 기술지원업	90199*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
124	공연인 매니지먼트업	73901*	매니저업	
129	기타 공연 관련 기획·제작업	90191*	공연기획업	
131	공연장 운영업	90110*	공연시설 운영업	
132	연습장 운영업	90110*	공연시설 운영업	
139	기타 공연 시설 운영업	68112*	비거주용 건물 임대업	
141	공연 입장권 예약·판매업	90199*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
149	기타 공연 관련 유통업	90199*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
		47911*	전자상거래 소매 중개업	
		47912*	전자상거래 소매업	
150	공연 교육업	85621	음악학원	
		85501*	일반 교과학원	
		85629*	기타 예술학원	
		85669*	기타 기술 및 직업 훈련학원	
161	공연 장비업	26421*	방송장비 제조업	
		2651*	텔레비전, 비디오 및 기타 영상 기기 제조업	
		27302*	사진기, 영상기 및 관련 장비 제조업	
		47320*	가전제품 소매업	

예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류		
분류코드	분류명	분류코드	분류명	비고
		47591* 76390*	전기용품 및 조명장치 소매업 기타 산업용 기계 및 장비 임대업	
162	악기·악보 제조·수리업	33201 33202 33209 59201* 95393*	건반악기 제조업 전자악기 제조업 기타 악기 제조업 음악 및 기타 오디오물 출판업 시계, 귀금속 및 악기 수리업	
163	악기·악보 판매·대여업	46462 47593 59201 76299*	악기 도매업 악기 소매업 음악 및 기타 오디오물 출판업 그 외 기타 개인 및 가정용품 임대업	
169	기타 공연 용품 판매·수리·대여업	76292* 76299*	의류 임대업 그 외 기타 개인 및 가정용품 임대업	
211	미술 창작업	90132* 73209	비공연예술가 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업	
221	미술 전시·기획업	75992* 94120* 94990* 73301*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업 전문가단체 그 외 기타 협회 및 단체 인물 사진 및 행사용 영상 촬영업	
222	미술 상품·도록 기획·제작업	90199* 47611*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업 서적, 신문 및 잡지류 소매업	
223	미술 설치·운송업	49303*	개별 화물 자동차 운송업	
224	미술인 매니지먼트업	73901*	매니저업	
229	기타 미술 관련 기획·제작업	90199* 63999*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업 그 외 기타 정보 서비스업	
231	미술관 운영업	90221* 52109*	박물관운영업 기타 보관 및 창고업	
232	전시공간 대관업	68112*	비거주용 건물 임대업	
241	화랑업	47841*	예술품 및 골동품 소매업	
242	미술품 경매업	46107*	그 외 기타 특정상품 중개업	
243	미술품 대여업	90199*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
244	전시·행사 입장권 예약·판매업	90199*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
245	미술 상품·도록 유통업	47841* 90199*	예술품 및 골동품 소매업 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
249	기타 미술 유통업	73904* 90132* 33932* 90199*	물품 감정, 계량 및 견본 추출업 비공연 예술가 전시용 모형 제조업 그외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	
250	미술 교육업	85622 85501* 85629* 85669*	미술학원 일반교과학원 기타 예술학원 기타 기술 및 직업 훈련학원	
261	화방업	46452* 47612*	문구용품, 회화용품, 사무용품 도매업 문구용품 및 회화용품 소매업	
262	액자·표구 제작·판매업	47842* 33933	기념품, 관광 민예품 및 장식용품 소매업 표구 처리업	
269	기타 미술용품 판매·대여업	76299* 76390*	그외 기타 개인 및 가정용품 임대업 기타 산업용 기계 및 장비 임대업	

예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류		
분류코드	분류명	분류코드	분류명	비고
311	공예품 창작업	90132* 7320*	비공연예술가 전문 디자인업	
312	공예품 제작업	23221* 23229* 23129* 23191* 23199* 23919* 25999* 32091* 33110 33120 95393* 16291* 16292 16299* 16300* 17129* 17229* 32029* 13219* 13222* 13999* 14130* 14499* 15121* 15129* 15190* 15211* 33401*	가정용 및 장식용 도자기 제조업 기타 일반 도자기 제조업 기타 산업용 유리제품 제조업 가정용 유리제품 제조업 그 외 기타 유리제품 제조업 기타 석제품 제조업 그 외 금속가공제품 제조업 금속가구 제조업 귀금속 및 관련제품 제조업 모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업 시계, 귀금속 및 악기 수리업 목재 도구 및 주방용 나무제품 제조업 장식용 목제품 제조업 그 외 기타 나무제품 제조업 코르크 및 조물제품 제조업 기타 종이 및 판지 제조업 기타 종이 상자 및 용기 제조업 기타 목재가구 제조업 특수직물 및 기타 직물 직조업 자수제품 및 자수용재료 제조업 그 외 기타 분류 안된 섬유제품 제조업 한복 제조업 그 외 기타 의복 액세서리 제조업 핸드백 및 지갑 제조업 가방 및 기타 보호용 케이스 제조업 기타 가죽제품 제조업 구두류 제조업 인형 및 장난감 제조업	
321	공예 작품 유통업	47841* 47842*	예술품 및 골동품 소매업 기념품, 관광 민예품 및 장식용품 소매업	
322	공예 생활용품 유통업	46433* 47592* 46431* 47520* 46492 47830* 46417* 47422* 47421* 47440* 47599* 47912*	생활용 유리아염목재금속 제품 및 날붙이 도매업 주방용품 및 가정용 유리, 요업제품 소매업 생활용 가구 도매업 가구소매업 시계 및 귀금속제품 도매업 시계 및 귀금속 소매업 의복 액세서리 및 모조 장신구 도매업 의복 액세서리 및 모조 장신구 소매업 가정용 직물제품 소매업 가방 및 기타 가죽제품 소매업 그 외 기타 분류 안된 가정용품 소매업 전자상거래 소매업	
330	공예 교육·체험업	85613* 85629* 85640* 85669* 85699* 91299*	레크리에이션 교육기관 기타 예술학원 사회교육시설 기타 기술 및 직업 훈련학원 그 외 기타 분류 안된 교육기관 그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업	

예술산업 특수분류(안)		한국표준산업분류		
분류코드	분류명	분류코드	분류명	비고
341	공예산업 지원 서비스업	94120* 94990*	전문가단체 그 외 기타 협회 및 단체	
342	공예품 전시시설업	90221*	박물관 운영업	
410	문학 창작·번역업	90132* 73902*	비공연예술가 번역 및 통역 서비스업	
421	문학출판업	58113*	일반서적 출판업	
422	문학인 매니지먼트업	73901*	매니저업	
429	기타 문학 관련 기획업	75992*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업	
430	문학 유통업	46453* 47611* 47912*	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 도매업 서적, 신문 및 잡지류 소매업 전자상거래 소매업	
440	문학 시설 운영업(문학관 운영업)	68112* 90221*	비거주용 건물 임대업 박물관운영업	
450	문학 교육업	85501* 85669*	일반 교과 학원 기타 기술 및 직업 훈련학원	
501	예술 마케팅업	71532*	공공관계 서비스업	
502	예술 저작권 위탁·관리업	73903* 64201* 71600*	사업 및 무형 재산권 중개업 신탁업 및 집합 투자업 기타 전문 서비스업	
503	예술 교육 매개 서비스업	63120*	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	
509	기타 예술 일반 서비스업	90199*	그외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	

‘해외 예술산업 분류표’



“영국 Department for Digital, Culture, Media & Sport의 창조산업 분류”

- 영국의 디지털문화미디어스포츠부(Department for Digital, Culture, Media & Sport, 이하 DCMS)가 분류하고 있는 예술관련 산업 범위를 수록함
- 영국 DCMS 분류의 특징은 다음과 같음
 - 영국 DCMS는 영국 경제에 대한 디지털, 문화, 미디어와 스포츠 부문의 경제적 기여에 포함되는 항목을 8가지(시민사회, 창조산업, 문화부문, 디지털부문, 캠블링, 스포츠, 통신, 관광)로 구분하고 있음
 - 이중 문화와 예술 분야와 관련된 산업은 ‘창조산업(Creative Industries)’과 문화부문(Cultural Sector)으로 명명하고 분류를 구축하고 있으며, 문화부문의 경우 문화적 대상을 포함하는 ‘영역’에 대한 것으로 ‘산업’이 아닌 ‘부문(Sector)’이며, 창조산업이 문화부문을 포괄하고 있음

분류	하위분류	비고
창조산업 (Creative Industries)	광고 및 마케팅(advertising and marketing)	광고산업
	건축(Architecture)	
	공예(Craft)	
	제품/그래픽/패션 디자인 (Product design, graphic design, and fashion design)	일부 예술산업. 콘텐츠산업
	영화, TV, 비디오, 라디오, 사진 (Film, TV, video, radio and photography)	콘텐츠산업
	IT, 소프트웨어, 비디오게임, 컴퓨터 서비스 (IT, software, video games and computer services),	콘텐츠산업
	출판 및 번역(Publishing and translate)	
	박물관, 갤러리 및 도서관 (Museums, galleries and libraries)	
	음악, 공연 예술, 시각 예술 및 문화교육 (Music, performing arts, visual arts and cultural education)	
문화 부문 (Cultural Sector)	예술(Arts)	
	영화, TV, 음악(Film, TV and Music)	콘텐츠산업
	라디오(Radio)	콘텐츠산업
	사진(Photography)	
	공예(Craft)	
	박물관 및 갤러리(Museums and galleries)	
	도서관 및 기록물 저장소(Library and archives)	
	문화 교육(Cultural education)	
유적지 및 유사 관광 명소 (Operation of historical sites and similar visitor attractions)		

“북미산업분류표(North American Industry Classification System)”

- 북미산업분류표(North American Industry Classification System, NAICS)에서의 예술관련 산업 분류표를 수록함
- 북미산업분류표의 특징은 다음과 같음
 - 북미산업분류에서 예술산업과 관련된 분류코드는 ‘71(Arts, Entertainment, and Recreation)’로 예술산업을 엔터테인먼트 및 레크리에이션과 함께 분류하고 있음
 - 예술, 엔터테인먼트 및 레크리에이션 부문을 다양한 문화적·오락적, 휴식/여가 등과 관련된 시설을 운영하거나 서비스를 제공하는 산업으로 분류하면서 장르보다는 제공되는 서비스의 형태를 기준으로 분류함
 - 북미산업분류는 (1) 공연, 행사 또는 전시물을 제작하고 홍보 하거나 대중관람을 목적으로 하는 전시물을 제작, 홍보 또는 참여하는 사업장, (2)역사적·문화적·교육과 관련된 전시 사업장, (3)고객의 여가활동과 관련된 오락, 취미 등을 즐길 수 있도록 하는 시설을 운영하거나 서비스를 제공하는 사업장을 71코드를 부여하고 있음

분류		2022 NAICS Arts, Entertainment, and Recreation	
711	Performing Arts, Spectator Sports, and Related Industries (공연 예술, 관람스포츠 및 관련 산업)	7111	Performing Arts Companies (공연예술회사)
		71111	Theater Companies and Dinner Theaters (극장 및 디너극장)
		71112	Dance Companies (무용단)
		71113	Musical Groups and Artists (음악 그룹, 아티스트)
		71119	Other Performing Arts Companies (기타 공연예술단)
		7112	Spectator Sports (관람스포츠)
		71121	Spectator Sports (관람스포츠)
		711211	Sports Teams and Clubs (스포츠 팀 및 클럽)
		711212	Racetracks (경주트랙)
		711219	Other Spectator Sports (기타 관람 스포츠)
		7113	Promoters of Performing Arts, Sports, and Similar Events (공연예술, 스포츠 및 이와 유사 행사 기획자)
		71131	Promoters of Performing Arts, Sports, and Similar Events with Facilities (공연예술, 스포츠 및 이와 유사 행사 기획자)
		71132	Promoters of Performing Arts, Sports, and Similar Events without Facilities (설비가 필요 없는 공연예술, 스포츠 및 이와 유사 행사 기획자)
		7114	Agents and Managers for Artists, Athletes, Entertainers, and Other Public Figures (예술사, 체육인, 엔터테이너 및 기타 공인)
71141	Agents and Managers for Artists, Athletes, Entertainers, and Other Public Figures (예술사, 체육인, 엔터테이너 및 기타 공인)		

분류		2022 NAICS Arts, Entertainment, and Recreation	
		7115	Independent Artists, Writers, and Performers (독립예술가, 작가, 공연자)
		71151	Independent Artists, Writers, and Performers (독립예술가, 작가, 공연자)
712	Museums, Historical Sites, and Similar Institutions (박물관, 유적지 및 유사 시설)	7121	Museums, Historical Sites, and Similar Institutions (박물관, 유적지 및 유사 시설)
		71211	Museums (박물관)
		71212	Historical Sites (역사 유적)
		71213	Zoos and Botanical Gardens (동물원, 식물원)
		71219	Nature Parks and Other Similar Institutions (자연공원 및 기타 유사 시설)
713	Amusement, Gambling, and Recreation Industries (놀이, 도박, 오락산업)	7131	Amusement Parks and Arcades (놀이공원 및 오락실)
		71311	Amusement and Theme Parks (놀이공원 및 테마공원)
		71312	Amusement Arcades (오락실)
		7132	Gambling Industries (사행성 도박 산업)
		71321	Casinos (except Casino Hotels) (카지노, 호텔카지노 제외)
		71329	Other Gambling Industries (기타 사행성 도박산업)
		7139	Other Amusement and Recreation Industries (기타 놀이 및 레크리에이션 산업)
		71391	Golf Courses and Country Clubs (골프장 및 컨트리클럽)
		713919	Golf Courses and Country Clubs (골프장 및 컨트리클럽)
		71392	Skiing Facilities (스키장)
		71393	Marinas (마리나)
		71394	Fitness and Recreational Sports Centers (헬스 및 레크리에이션 스포츠 센터)
		71395	Bowling Centers (볼링장)
		71399	All Other Amusement and Recreation Industries (기타 모든 놀이 및 레크리에이션 산업)

[연구진]

■ 연구책임

차민경 (한국문화관광연구원 연구위원)

■ 공동연구

전진영 (한국문화관광연구원 책임전문위원)

오서경 (한국문화관광연구원 차석전문위원)

최봉현 (前 산업연구원 선임연구위원)

■ 연구원

김연수 (한국문화관광연구원 위촉연구원)

예술산업 특수분류 개선 연구

발행처	예술경영지원센터
연구기관	한국문화관광연구원
인쇄일	2023년 12월
발행일	2023년 12월
인쇄인	AMC
ISBN	979-11-93836-00-2 비매품