

서울경제

Seoul Economic Bulletin

5

통권 38호

May 2008

| 이달의 이슈 |

문화예술이 국가경쟁력의 원천인 이유

전택수(한국학중앙연구원 문화경제학 교수)

| 경제포커스 |

문화산업 투자시스템 개선 방안

옥성수(한국문화관광연구원 문화산업기반팀장)

서울시의 창의문화도시 계획

라도삼(서울시정개발연구원 연구위원)

| 생생리포트 |

최근 고유가 추세가 서울 경제에 미치는 영향

박희석(서울시정개발연구원 연구위원)

한진아(서울시정개발연구원 연구위원)

| 자치구탐방 |

동부서울의 성장거점도시화

황필성(동대문구 기획재정국장)

| 경제동향 |

경기/고용/부동산/금융

| 부록 |

통계표

서울경제

2008. 5

차 례

| | | |
|---------------|-----|---|
| 이달의 이슈 | 3 | 문화예술이 국가경쟁력의 원천인 이유 전택수(한국학중앙연구원 문화경제학 교수) |
| 경제포커스 | 11 | 문화산업 투자시스템 개선 방안 옥성수(한국문화관광연구원 문화산업기반팀장) |
| | 23 | 서울시의 창의문화도시 계획 라도삼(서울시정개발연구원 연구위원) |
| 생생리포트 | 41 | 최근 고유가 추세가 서울 경제에 미치는 영향 박희석(서울시정개발연구원 연구위원) 한진아(서울시정개발연구원 연구위원) |
| 자치구탐방 | 51 | 동부서울의 성장거점 도시화 황필성(동대문구 기획재정국장) |
| 경제동향 | 61 | 요 약 |
| | 62 | 경 기 |
| | 70 | 고 용 |
| | 78 | 부동산 |
| | 86 | 금 융 |
| 부록 | 101 | 통계표 |

문화예술이 국가경쟁력의 원천인 이유



전택수*

한국학중앙연구원 문화경제학 교수

chunts@aks.ac.kr

1. 21세기에는 누구나 창의적일 수 있다

Everybody can be creative!!!! 앞으로는 학력, 성별, 계급에 관계없이 누구나 새로운 아이디어를 고안해 낼 수 있다는 의미에서 모두가 창의적일 수 있다. 인간을 창의적인 존재로 보는 것은 인간의 잠재력에 대한 인식의 전환이라는 점에서 이전 세기와 21세기를 구분 짓는 큰 차이점 중에 하나이다.

과거에는 고학력자, 과학자 그리고 예술가 등만이 창의적인 인간으로 인식되었다. 실제로 이들의 새로운 아이디어만이 일상생활을 개선시키는데 각각의 영역에서 중요한 역할을 하였던 것이다. 그도 그럴 것이 산업사회의 대량생산체제에서 보통 사람들은 그저

* 저자 학력, 경력 및 최근 연구:

- 뉴욕주립대학교 경제학박사
- 한국문화경제학회회장, 한국물길문화연구회회장
- 향토문화의 디지털화에 기반을 둔 지역발전 전략으로서의 창의도시 모형 연구(2007)
- 차세대 고교 경제교과서(2007)
- 선진경제 진입과 법치원리 확립(2005)

소수의 창의적인 부류가 고안해 낸 방법이 지시하는 대로 따라 가기만 하면 되었다. 그리고 예술가들은 항상 새로운 것을 만들어내는 것을 본업으로 삼았다는 점에서 창의적이라고 할 수 있다.

그러나 오늘날 일반인들의 창의성이 비록 과학자의 창의성에 비해 보잘 것 없지만 경제적 가치를 갖게 되는 것은 다음의 네 가지 이유에서 가능하게 되었다. 첫째, 선진국의 소득 수준이 높아지면서 개인의 기호가 다양해지므로 다양한 형태의 틈새시장이 발생하게 되었다. 둘째, 세계화의 진전으로 인해 모든 틈새시장이 상당한 규모를 갖게 되어 아무리 작은 아이디어라도 경쟁력을 갖게 되었다. 셋째, 인터넷망의 확산으로 과거에는 경제성이 없는 작은 아이디어라도 낮은 탐색비용으로 생산자에게 전달되므로 경쟁력을 갖게 되었다. 마지막으로 오늘날에는 신상품을 개발하는데 있어서 발명이나 혁신 못지않게 체험학습(learning by doing)이 중요한 역할을 하므로 현장 체험이 중시되고 있다.

이제 중요한 것은 누구나 새로운 문제에 봉착했을 때 무의식적으로 그리고 무감각적으로 기존의 방식을 따라 하지 않고 항상 <왜?>를 외치는 자세를 갖는 것이다. 그러면서 과거의 체험을 반추하면서 남의 체험을 선용하는 자세를 갖도록 해야 한다. 동시에 사회는 개인의 튀는 행동을 수용하는 개방적이고도 관용적인 분위기를 조성하는데 앞장서야 할 것이다.

2. 창의성은 새롭고도 풍부한 체험에서 발생한다.

“청계천을 거니는 동안 사람소리, 자동차소리, 물소리, 새소리, 바람소리 등의 합주곡이 귓가를 스쳐 지나갔다. 얼른 주변 카페에 들어가 종이에 ‘청계천 찬가’의 대강을 메모하였다.” 여기서 우리는 창의성이 발현되는 과정을 다음과 같이 정리할 수 있다. 청계천을 거니는 ‘체험’ 에다 합주곡을 연상하는 ‘상상력’ 을 동원해서 청계천 찬가라는 메모식의 ‘창의적 성과’ 를 얻게 되었다. 따라서 창의성의 제고는 풍부한 체험과 상상력이 필수적이라고 할 수 있다.

그러면 체험이란 무엇인가? 이는 기억될만한 사건으로서 각 시점에서 ‘지금 여기(now and here)’의 현재 사건 혹은 현재 활동을 의미한다. 개인에게 있어서 체험은 직접적인 체험과 간접적인 체험으로 나뉠 수 있다. 그리고 체험의 내용은 자연과 인간유기체 사이

에 발생하는 상호작용과 이해로서 작업, 성취, 실패, 패배, 심미적 목상, 적극적인 개입 등으로 구성된다. 따라서 체험은 개인적 및 사적인 일과 집단적 인간사 이라고 볼 수 있다. 그리고 집단적인 체험에는 한 사회의 역사, 문화예술, 전통문화, 교육 등이 있다.

그런데 체험은 장소, 시간, 그리고 주체에 따라 내용을 달리한다. 체험의 풍부성 여부는 체험에 참여하는 개인의 참여도와 몰입도에 의해 결정된다. 참여도는 개인이 체험에 적극적으로 참여하느냐 아니면 소극적으로 참여하느냐 이고, 몰입도는 개인이 체험의 내용에 푹 빠지느냐 아니면 체험의 내용을 주체적으로 흡수하느냐 이다. 두 차원을 결합하면 네 종류의 체험을 얻을 수 있다. 즉 체험은 지식을 전달하는 학습형, 즐거움을 전달하는 오락형, 그저 감상을 전달하는 관조형, 그리고 직접적 참여를 요구하는 몰입형이다.

이상의 체험은 상상력의 도움으로 과거와 미래로 확장된다. 상상력은 이미지, 팬타지, 상징, 사고를 창출하는 기본적인 인간의 능력이면서, 우리의 사고가 비논리적인 길을 걸을 수 있도록 허용하는 자유이다. 따라서 상상력은 인간 유기체를 위해 과거, 현재, 그리고 미래를 서로 연결시켜주는 능력을 가지고 있다. 또한 과거는 더 이상 존재하지 않으나 상상력은 이것을 다시 끄집어내어 과거의 사건으로부터 발생하는 아이디어와 이념들을 아름답게 꾸민다. 반면 미래는 아직 오지 않았으나 상상력은 우리로 하여금 그 미래를 예언할 수 있게 한다. 그래서 뉴턴은 상상력이 지식보다 더 중요하다고 지적하였다.

3. 문화예술은 풍부하고도 새로운 체험 그 자체이다.

그러면 풍부하고도 기억될 만한 체험에는 어떤 것이 있는가? 개인의 직접 체험이 가장 리얼리스트틱할 것이다. 우리는 예술가들이 작품 활동을 하다가 아이디어의 한계를 느끼면 심한 고뇌에 시달리거나 아니면 특이한 체험에 몰입하는 것을 본다. 예술가들은 일상생활에서는 새로운 작품을 위한 아이디어를 얻을 수 없음은 당연하다 하겠다. 따라서 가끔 보게 되는 예술가들의 일탈적인 행동은 창의성을 얻기 위한 예술가들의 몸부림으로 이해되어야 한다. 그러나 개인이 당면한 시간과 재정 등의 물리적 한계 때문에 직접 체험은 범위에서는 좁고 깊이에 있어서는 얕다.

반면 간접 체험은 나를 제외한 모든 타인의 체험이므로 깊고도 다양하며 풍부하지만

나와 무관한 것처럼 보여 현실감이 떨어지기 쉽다. 실제로 과거에는 이들 간접 체험이 우리와 무관한 것으로 인식되어 사회발전에 별로 활용되지 못했다. 그러나 이제는 체계적으로 DB화된 간접 체험은 디지털기술과 인터넷망의 도움으로 누구에게나 쉽게 활용될 수 있다.

먼저, 일반인들이 쉽게 접할 수 있는 간접 체험으로는 예술작품의 향유를 생각할 수 있다. 우수한 예술작품은 창작자의 고뇌와 특이한 체험의 반영이다. 우리는 용기가 부족해서 그리고 상식에 얽매어서 직접 참여할 수 없는 체험을 예술가들의 체험을 통해 간접적으로 즐기게 된다. 문화예술가들의 직접 체험의 창조물인 예술작품도 일반개인들에게는 작가의 의도나 주관적 판단을 전달하는 간접 체험이 된다. 이는 예술가가 겪은 단일의 개인적 체험이지만 감상자들에게 서로 다른 의미를 전달하므로 예술가의 체험은 우리 모두에게 대단히 풍부한 체험이 된다고 할 수 있다.

다음으로는 전통문화와 인문학을 생각할 수 있다. 전통문화와 문학, 철학, 역사 등의 인문학은 우리의 선조들이 세대를 이어 오면서 각종 자연의 변덕에 대해 어떻게 대처하였는지를 기록하고 해석해 놓은 축적물이다. 이는 시대별·지역별의 특수성과 포괄성을 내포하고 있다. 그리고 이것이 디지털화되면 표준화된 전달수단을 타고 누구에게나 쉽고도 저렴하게 전달될 수 있다. 특히 데이비드 흙이 지적하는 것처럼 상상력은 우리가 살고 있는 시간 및 공간상의 위치를 결코 잊을 수 없으므로 '지금 여기'를 나타내는 전통문화와 인문학 지식은 집단적 체험의 가장 중요한 요소라고 볼 수 있으며 가장 풍부한 간접 체험이라고 할 수 있다.

다음으로 대중예술을 포함한 문화산업도 마찬가지로 개인들에게는 중요한 간접 체험이다. 문화산업은 예전에는 여가와 오락의 대상으로서 일종의 소비재에 불과했지만 오늘날에는 디지털 기술의 발달과 선진국 소비자 취향의 변화로 창의성의 원천으로 활용되고 있다. 마지막으로 교육은 개인으로 하여금 간접 체험을 획득하게 하고, 그 체험을 활용할 능력을 배양하게 한다는 점에서 무시할 수 없는 간접 체험이다.

4. 따라서 문화예술은 창의성의 보고이면서 국가 경쟁력의 원천이다.

창의성이 발현해서 우리 생활을 윤택하게 하는 과정을 보면 개략적으로 <풍부한 체험 → 상상력 → 창의성 → 혁신 → 생산성의 증대 → 윤택한 생활>로 정리될 수 있다. 창의성이 체험으로부터 발현되는 과정은 앞에서 충분히 설명되었으므로 여기서 재론할 필요가 없다. 그리고 창의성이 우리의 윤택한 생활을 가져오는 과정은 이미 널리 알려져 있는 지라 다시 설명할 필요가 없을 것이다. 단지 이하에서는 문화와 전통문화 그리고 문화산업이 창의성의 발현을 통해 각 분야의 혁신을 초래하는 과정을 사례 중심으로 설명하겠다.

문화예술에서의 창의성은 경제 분야, 과학 분야, 기술 분야 등에서의 창의성을 유발하기도 하고 역으로 이들의 창의성으로부터 영향을 받기도 한다. 예술가들은 인간의 무한한 능력에 대해 상상하고 과학자들은 자연의 무한한 영역에 대해 상상한다. 따라서 많은 경우 과학자들은 예술가들의 상상력을 자연 현상에 접목시킴으로써 신발명을 이룩하였다. 그리고 문화체험을 통한 창의성이 기업경영 전략 및 조직구조에서의 창의성을 유발하기도 한다. 문화의 창의성이 과학의 창의성으로 연결된 대표적 사례로 과학자들이 쥘 베른의 판타지소설인 <해저 2만리>에서 아이디어를 얻어 현대식 잠수함을 만들었다는 점을 들 수 있다. 그래서 많은 사람들은 "20세기의 과학은 쥘 베른의 꿈을 뒤쫓아서 발달했다"고들 말한다.

나아가 박물관, 전시실, 공연장 등은 창의성의 보고이다. 어린 초등학생에서부터 어른 들까지 관람을 통해 많은 아이디어를 얻을 수 있다. 그래서 선진국에서는 어린 학생들이 선생님이나 해설사의 안내를 받아가며 특정 작품 앞에 앉아 토론을 하고 감상문을 작성하는 것을 자주 보게 된다. 루이비통의 수석디자이너였던 마크 제이콥스는 4천만 원짜리 핸드백을 만드는데 필요한 아이디어를 박물관이나 전시관의 관람을 통해 얻는다고 하면서 아이디어가 고갈되면 항상 박물관이나 전시실을 찾는다고 하였다.

인문학 지식이 제조업에 혁신을 가져온 경우는 애플 컴퓨터 회사 설립, 맥킨토시 프로그램 제작, 아이포드 개발 등으로 유명한 스티브 잡스의 성공담이다. 그는 학비가 없어 대학을 6개월 만에 중퇴했지만 교수의 허락을 얻어 유럽 고문서에 나오는 서체(書體, calligraphy)에 대한 강의를 열심히 들었다. 맥킨토시 프로그램이 다양한 글꼴(font)를 제공함으로써 출판 및 편집 분야에서 널리 이용되고 있는 것은 결코 우연이 아니다.

우리의 경우 선조들이 자연과 조화를 이루면서 각종 경제문제를 해결하려는 노력을 오랫동안 기울여왔다. 우리의 음식료, 민방요법, 주거환경, 천연염색 등은 첨단기술과 접목하면 생태와 환경을 중시하는 오늘날의 선진국 소비추세에 부응할 수 있을 것이다. 특히 각종 어류와 농산물을 이용한 발효식품을 BT와 IT의 도움을 받아 위생처리 및 표준화하면, 현지인의 기호에 맞춘 발효식품은 서양에서 생선초밥을 이어갈 신비의 동양식품으로 자리 잡을 수도 있을 것이다.

5. 향후의 과제

이제 누구나 창의력을 발휘하기 위해서 정부는 어떻게 해야 하나? 전국을 창의적인 생활공간으로 조성하는 것이다. 대도시는 대도시대로, 중소도시는 중소도시대로, 그리고 농촌은 농촌대로 각 지역의 향기(sense of place)를 발산하도록 다양한 형태의 지역발전 방안을 강구해야 한다. 선진국들은 이러한 지역발전 방안으로 문화예술과 전통문화에 기반을 둔 창의도시전략을 추진하고 있다. 창의도시전략은 기본적으로 창의적인 사람들이 살기 좋고 일하기 좋은 곳을 만들자는 것이다.

그런데 우리의 경우 전 국토의 10%인 수도권에 각종 문화예술 인프라의 70% 이상이 몰려 있는 실정이다. 수도권 지역은 상대적으로 풍부한 이들 문화예술 인프라를 잘 활용하면 세계의 일류 도시들과 경쟁해도 손색이 없을 것이다.

반면 나머지 90%의 국토는 어떻게 할 것인가? 이대로 두어서는 아니 될 것이다. 다행스럽게도 지역 특색을 담고 있는 지역문화는 전국에 널리 산재해 있다. 특히 5대강 유역과 그 지류 주변에는 지난 역사 동안 많은 사람들이 몰려 살아 풍부한 지역문화가 축적되어 있다. 비록 일제시대 이후부터 지금까지 우리의 무관심으로 인하여 많은 문화가 소멸되었지만 더 이상 시간이 지나기 전에 남아 있는 것만이라도 조사·발굴하여야 한다. 이렇게 발굴된 문화자산은 해당 지역을 창의적인 생활공간으로 조성하는데 충분히 활용되어야 하겠다. 이상의 과정은 그동안 그렇게도 외쳐대었지만 소기의 성과를 거두지 못한 각종 지역균형발전 방안의 대안으로 고려해봄직 하지 않을까. **SDI**