

창조경제 동력으로서 문화예술경영의 방향성 탐구

The Investigation into a Direction of Cultural Arts Management to Reinforce the Creative Economic Boost

이 현 정
중앙대학교

Hyunjung Rhee
Chung-Ang University

요약

본 논문은 세계의 국가발전 핵심 키워드인 창조경제의 동력으로서 문화예술경영이 추구해야 할 방향성을 찾는 데 목적을 가진다. 이를 위하여 본 연구에서는 첫째로 문화예술경영이 창조경제논리에 부합하는지 알아보기 위해 창조경제의 조건과 문화예술경영의 의미를 비교하여 두 개념이 추구하는 방향의 일치성을 확인하였다. 둘째로 본 연구의 목적인 창조경제 동력으로서 문화예술경영의 방향성을 찾기 위해, 창조경제의 성공적 사례를 담은 문헌 및 연구를 탐색하였다. 이를 바탕으로 문화예술경영의 방향으로 '예술을 수용하는 관객, 소비자, 독자들이 보다 예술과 가까워질 수 있는 다양한 프로그램 마련', '예술가들이 패러다임의 변화를 주도할 수 있는 제도적 장치 개발', '예술가 사이, 예술과 관객 사이 네트워크 형성을 위한 지원', 그리고 '일반인에게도 예술가의 가치 인정' 등을 도출하였다. 이러한 내용을 포괄하며, 마지막으로 예술에 대한 인식의 변화 추구하고 다양한 아이디어 공존이 가능한 환경조성을 통해 창조경제의 생태계를 탄력성 있게 만드는 정책이 강구될 필요가 있음을 제안하였다.

I. 서론

우리는 현재보다 나은 삶을 원한다. 나은 삶의 기준은 다양하지만, 가장 기본적인 가치척도로서 경제성을 들 수 있다. 최소한의 투자와 노력으로 최대의 효과를 올리는 것이 경제의 기본원리라고 할 때, 이 원리를 충족시키는 접근은 시대에 따라 다른 양상을 보여 왔다. 예를 들어 산업화시대에는 생산규모를 증대시킴에 따라 거두는 비용면의 이익을 이르는 '규모의 경제'가 주요하게 작용했다면, 21세기 다원화시대 속의 현재에서는 '창조경제'가 부각되고 있다. 창조경제는 2010년 UN에 의해 그 중요성이 공론화되기는 했으나, 이미 영국, 호주 등을 포함하여 많은 국가들에서 소비자구조의 변화에 따라 국가 발전전략의 중요한 부분으로 강조되어온 내용이다[1].

'창조'라는 단어는 기능적으로 융합과 연계되어있어, 창조경제가 적용되는 분야는 그 범위가 우리 삶의 전체에 적용되어 설명할 수 있을 정도로 매우 넓다. 그러나 정작 '창조'라는 용어 자체는 그 범용적인 특성으로 인해 해석에 대한 어려움이 제기되고 있으며, 이에 따라 국가 발전을 위한 창조경제의 실효성까지 명확히 제시하기 힘든 것이 사실이다. 또한 시대의 흐름에 따라 창조경제의 범주도 계속해서 변화해오고 있는 사실 역시 이에 대한 구체적인 실현방향을 제시하는데 어려움을 주고 있다.

그렇지만 창조경제의 실현이 불가능한 것만은 아니다. 창조경제에 대한 해석이 어렵다면 창조경제를 이끄는 분야들에 대하여 알아보고, 이들 분야들이 제시하는 '창조'를 분석하여 활성화하는 방안을 찾고 실천하는 과정을

통해 창조경제를 부분적으로나마 달성할 수 있으리라 본다. 그렇다면 어떤 분야들이 창조경제를 이끌어간다고 볼 수 있을까?

이 물음에 대한 답으로서 누구나 가장 먼저 떠올릴만한 분야는 아마도 문화예술이 아닐까 한다. 문화예술의 핵심적 본질은 '창조와 맞닿아있기 때문이다. UN의 2008년 보고서에서는 창조경제가 "상징(symbol), 문자(text), 소리(sound), 그림(picture)에 의해 지배되는 세계화의 움직임 속에서 문화, 경제, 기술의 상호작용하는 모든 것을 포함하는 컨셉[2]"이라 정의한 바 있는데, 이러한 내용은 글, 그림, 음악 등 다양한 무형적 가치를 바탕으로 인간의 감성을 움직이는 문화예술과 뜻을 같이한다.

따라서 본 연구에서는 창조경제의 활성화와 방향을 탐구하는 것을 기본적인 목표로 하여, 문화예술경영의 역할에 대하여 탐구하고자 다음의 두 가지 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1: 문화예술경영은 창조경제논리에 부합하는가?
연구문제 2: 창조경제 동력으로서 문화예술경영이 나아가야 할 방향은 무엇인가?

본 연구는 이를 위해 우선 창조경제의 조건과 문화예술경영의 의미를 비교하여 두 개념이 추구하는 방향의 일치성을 확인하고자 한다. 이후 창조경제의 대표적 성공사례로서 '영국의 창조도시사업'과 '이스라엘 벤처들의 성공' 내용을 분석하여 문화예술경영이 경제적 목표 달성을 위해 설정해야 할 구체적인 방향에 대한 시사점을 얻

고자 한다.

II. 문화예술경영과 창조경제논리

1. 문화예술경영

기존 예술경영에서 보다 사회적 관점으로 확장된 개념이 바로 문화예술경영이다. 예술경영의 개념이 예술의 경제적 자립을 도모하기 위한 기관을 경영하는데 초점을 맞추었다고 한다면, 문화예술경영은 이에 한 발짝 앞서 나아가 예술을 향유하는 문화로서 사회를 가꾸는 부분까지 고려하는 것이다.

2. 창조경제논리

창조경제의 발전모토가 되는 '창조성'이라는 단어의 뜻은 일반적으로 '창의성', '혁신성'이라는 단어들과 혼용하여 사용되고 있다. '창의성'과 '창조성'의 영어적 표현은 'creativity'로 동일하지만, 혁신성이라는 단어는 분명히 다른 표현으로 그 뜻을 구분 지어야 한다. Fobes는 "모든 혁신은 창의적 문제 해결로 시작된다. 하지만 모든 창의적 문제 해결이 혁신으로 이어지는 것은 아니다"고 하였다³⁾. 이 말은 혁신이라는 것은 창의적 문제해결이 결과 아니라 그 일부임을 뜻한다.

3. 문화예술경영과 창조경제논리 비교

창조경제는 창조가 혁신으로 이어질 때 비로소 가능해진다. 문화예술경영이 혁신으로 이어지는 가능성은 예술이 '문화'로서 의미를 가지는데서 비롯된다.

III. 창조경제건설 사례

1. 영국의 도시 브랜딩

영국은 정부차원에서 창조산업의 정의를 최초로 제시한 국가다⁴⁾. 영국 정부는 창조산업을 '지식재산을 개발하는 과정에서 부와 직업을 창출할만한 가능성이 있는 개개인의 창의성, 기술, 재능을 바탕으로 한 산업'으로 정의하고, 이에 해당하는 13가지 분야에 대한 다양한 지원 정책을 펼치고 있다.

영국의 창조산업 지원정책 중 하나로 2009년에 처음 실시된 '문화도시(City of Culture)' 프로젝트를 꼽을 수 있다. 영국의 문화도시 프로젝트는 도시 문화의 발달과 함께 경제적 성장도 꾀한다고 볼 수 있다.

2. 이스라엘 벤처 기업들의 성장

이스라엘은 중동지방 분쟁의 갈등 속에서 빈번한 전쟁을 치르는 국가다. 그럼에도 불구하고 이스라엘은 세계 최고의 벤처캐피탈 투자액을 자랑하며, 미국을 제외하

나스닥 상장회사 수는 세계에서 가장 많다⁵⁾.

이스라엘 환경이 만든 국민성이 창조경제의 원동력으로 작용되는 사례에 문화예술의 관점을 대입하면 문화예술경영이 추구해야 할 예술적 가치창조 방향성 및 국가와 예술가 간 형성되어야 할 관계에 대한 몇 가지 시사점을 얻을 수 있다.

IV. 창조경제 동력으로서 문화예술경영의 방향설정

본 논문에서는 현재와 미래의 국가발전을 위한 핵심 키워드인 창조경제 실현을 위해 창조의 원천이 되는 문화예술의 의미에 대해 고찰해보고, 창조경제 사례를 바탕으로 문화예술경영이 나아가야 할 방향성을 도출하였다. 이를 바탕으로 창조경제 동력으로서 문화예술경영의 방향을 설정해보면 다음과 같다.

첫째, 문화예술경영이 창조경제를 이끄는 힘을 가지려면 기본적으로 일반인들의 예술체험 기회를 보다 폭넓게 만들어야 한다. 둘째, 사회적 인식변화, 즉 하나의 문화가 형성되기 위해서는 예술가 간 소통 및 예술가와 수용자 사이에 유연한 관계가 형성될 수 있어야 한다. 셋째, 다양한 아이디어들이 공존하여 탄력성 있는 문화생태계가 만들어져야 한다.

V. 향후 연구계획

본 연구에서는 문화예술경영이라는 커다란 체계 속에서 창조경제 도약을 위한 방향성을 찾고자 하였다. 그러나 문화예술산업을 이루고 있는 음악, 방송, 영화, 전시, 공연 등 각각의 산업들은 하나의 체계로 일반화하여 설명하기 힘들 정도로 추구방향이나 구성, 경영과정 등이 상이하다. 따라서 향후 연구에서는 이들 각각의 산업에 대해 보다 세분화된 연구를 진행해보고자 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Vukašinović, J. (2013, September). "Creative economy in knowledge based economy," In Electronic International Interdisciplinary Conference, Vol. 2, No. 6, pp.152-155.
- [2] UNTAD (Accessed 2016, April 27), Creative Economy Report, United Nation[On-line], Available: http://unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf
- [3] 홍길동, 자바 프로그래밍, pp. 202, 한국콘텐츠출판사, 서울, 2001.
- [4] Creative Cities (Accessed 2016, April 27), About Creative Cities, British Council, Available: <http://creativecities.britishcouncil.org/about-creative-cities>
- [5] Singer, S. & Senor, D. (2011), Start-up Nation, 윤종록 역, 창업국가, 서울: 다홍미디어.