



# 창의경제시대, 문화예술교육의 가치

기고\_ 정세일 (유프러스연구소 연구위원)

▲ 성도GL/성도솔루원에서 지난 2009년 5월 파주 헤이리의 공간 Purple에서 개최한 '헤이리 심포니 오케스트라' 정기연주회

▼ <2010 유네스코 세계문화예술교육대회> 서울대회의 해외홍보자료 일부



우리사회에서 국가, 기업, 개인들은 지속적인 경쟁력을 강화에 힘쓰지 않으면 안 된다. 상시적 압력에 직면해 있다. 따라서 경쟁력은 국가, 기업, 개인의 생존 및 성장과 결부되는 중요한 가치이자 삶의 질 향상과 행복의 전제조건으로까지 받아들여지고 있는 것이 현실이다. 그렇다면 경쟁력 확보를 가능하게 하는 요인은 무엇일까? 어떻게 하면 국가, 기업, 개인의 경쟁력이 확보될 수 있을까? 지난 5월 25일부터 28일까지 서울에서 열린 <2010 유네스코 세계문화예술교육대회>는 문화예술교육이 이 같은 질문에 대한 해답 중 하나가 될 수 있음을 확인하는 것을 주요한 목표 중 하나로 설정하였다.

<2010 유네스코 세계문화예술교육대회>는 사회문화경제적 차원에서의 문화예술교육의 유용성에 대한 지나친 도구적 관점을 경계한다. 하지만 이 대회는 경쟁력 확보를 통한 삶의 질 향상과 지속 가능한 새로운 성장 패러다임 창출에 문화예술교육이 과학기술보다도 오히려 유용한 역할을 할 수 있다는 문화예술교육 옹호론도 현실적인 측면에서 지지한다.

그렇다면 문화예술교육은 어떻게 경쟁력 및 삶의 질 향상과 지속 가능성 성장 패러다임 창출에 기여하는 것일까? <2010 유네스코 세계문화예술교육대회>의 서울 개최를 계기로 이 같은 사회경제적 차원에서의 문화예술교

육의 가치와 중요성을 확인해 보는 것도 의미 있는 작업이 될 수 있을 것이다.

**문화예술교육과 창의성과의 관계**

사회경제적 차원에서의 문화예술교육의 가치와 중요성을 확인하기 위해서는 먼저 문화예술교육의 개념을 파악할 필요가 있다. 사실 우리 사회에서 문화예술교육이란 아직까지 비교적 낯선 개념이다. 하지만 2005년에 이미 문화예술교육지원법이 제정되었고, 문화예술교육 진흥을 책임지는 공공기관인 문화예술교육진흥원이 설립 된지도 5년이 지났을 만큼 국내의 문화예술교육은 결코 짧지만은 않은 역사와 경험을 지니고 있다. 2006년 포르투갈 리스본에서 개최된 제1차 세계문화예술교육대회에 이어 제2차 세계 대회인 <2010 유네스코 세계문화예술교육대회>의 서울 개최 역시 21세기 새로운 문화 환경에 대응하기 위해 핵심적 과제로 문화예술교육을 추진해 왔던 그 동안의 노력에 기반하여 이루어지게 되었다고 할 수 있다.



\* 국내 문화예술교육 진흥을 책임지고 있는 공공기관인 문화예술교육진흥원 홈페이지

문화예술교육지원법에서는 문화예술, 문화산업, 문화재 등을 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 문화예술교육으로 정의하고 있다. 문화예술, 문화산업, 문화재 등의 개념은 각각 문화예술진흥기본법, 문화산업진흥기본법, 그리고 문화재보호법 등에 따르도록 되어 있다.

현재 실시되고 있는 문화예술교육은 학교문화예술교육과 사회문화예술교육으로 구분된다. 학교문화예술교육은 보육시설과 유치원, 학교 등에서 교육과정으로 일환으로 행하여지는 문화예술교육을 의미한다. 국내의 경우 2008년 기준으로 전국 초중등학교의 33.6%에 해당하는 총 3679개 학교에서 문화예술교육 관련 사업이 실시되었고, 이로 인해 55만1014명의 학생이 문화예술교육프로그램에 참여하였다. 한편, 사회문화예술교육은 문화예술교육시설 및 문화예술교육단체와 각종 시설 및 단체 등에서

**문화예술교육의 교육과정 및 교육내용 활용 대상**

개념	정의
문화예술 (문화예술진흥법)	문학, 미술(응용미술 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문 및 출판
문화산업 (문화산업진흥기본법)	가. 영화와 관련된 산업 나. 음반·비디오품·게임물과 관련된 산업 다. 출판·인쇄물·정기간행물과 관련된 산업 라. 방송영상물과 관련된 산업 마. 문화재와 관련된 산업 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업 사. 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
문화재 (문화재보호법)	1. 유형문화재 : 건조물, 전적, 서적, 고문서, 회화, 조각, 공예품 등 유형의 문화적 소산으로서 역사적·예술적 또는 학술적 가치가 큰 것과 이에 준하는 고고자료 2. 무형문화재 : 연극, 음악, 무용, 공예기술 등 무형 문화적 소산으로서 역사적·예술적 또는 학술적 가치가 큰 것 3. 기념물 : 다음 각 목에서 정하는 것 가. 절터, 옛무덤, 조개무덤, 성터, 궁터, 가마터, 유물포함층 등의 사적지와 특별히 기념이 될 만한 시설물로서 역사적·학술적 가치가 큰 것 나. 예술적 가치가 크고 경관이 뛰어난 것 다. 동물(서식지, 번식지, 도래지 포함), 식물(자생지 포함), 광물, 동굴, 지질, 생물학적 생성물 및 특별한 자연현상으로서 역사적·경관적 또는 학술적 가치가 큰 것 4. 민속자료 : 의식주, 생업, 신앙, 연중행사 등에 관한 풍속이나 관습과 이에 사용되는 의복, 기구, 가옥 등으로서 국민생활의 변화를 이해하는 데 반드시 필요한 것

행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화예술교육을 말한다. 사회문화예술교육은 주로 아동, 청소년, 노인, 장애인, 다문화 등과 관련된 시설을 중심으로 이루어지고 있으며, 2006년부터는 우즈베키스탄 및 카자흐스탄 등에 거주하는 재외동포에 대한 교육사업도 추진되고 있다.

이 같이 문화예술교육이 법적 기반을 갖추고 정부 및 공공기관의 지원 아래 추진되고 있는 이유는 무엇일까?

문화예술교육이 어떠한 효과를 창출하며 사회공동체에 어떠한 기여를 한다고 판단되기 때문일까? 전문가들은 문화예술교육이 개인과 사회의 복지과 성장 모두에 기여한다고 설명하고 있다. 문화예술교육은 개인과 사회의 풍요로운 문화적 삶의 증진과 다문화적 세계 패러다임에 효율적으로 적응할 수 있도록 기여할 뿐만 아니라 건강보험을 위한 사회적 지출을 줄일 수 있게 해 주고, 사회적 갈등으로 인해 발생하는 사회적 비용과 범죄 예방

비용 절감도 가능케 하며, 학생들의 성적을 향상시킬 뿐만 아니라 고용주들에게는 보다 창의적인 인재와 함께 일할 수 있게 한다.

#### 창의성과 창의산업시대의 경쟁력

문화예술교육의 효과 중 사회경제적 측면에서 가장 주목받는 것은 창의성의 개발이다. 1999년 유네스코 사무총장은 창의성이 21세기 인류의 희망이며, 창의성 개발은 문화예술교육의 장을 마련함으로써 가능하다는 메시지를 세계를 대상으로 발표하기도 했다. 이번 서울 대회에서도 경제사회의 발전과 교육이 밀접한 관련을 맺고 있다고 전제 하면서 특히 문화예술교육은 창의성과 지식에 기반한 새로운 산업패러다임에서 국가 경쟁력을 높이고 나아가 지속가능한 경제발전에 대한 방향을 제시하고 있는 것으로 평가하고 있다.

〈2010 유네스코 세계문화예술교육대회〉 서울대회의 주요 프로그램 중 [사회적·경제적 개입과 예술교육]섹션에서는 문화예술교육이 금융위기를 슬기롭게 극복하고 위기를 기회로 삼아 균형성장과 경제적 통합협력이라는 무한한 가능성의 실현을 위해서 필수적인 독창적 사고를 지닌 인재배출과 기업의 창의적인 혁신을 지향하는 감성경영이라는 가치창출에 있어서도 없어서는 안 될 주된 요소로 다루고 있기도 하다.

#### 영국과 독일의 사례

영국과 독일 등 주요 유럽 국가들의 경우 국민의 창의력 개발과 창의산업 활성화를 통해 세계 금융위기 등으로 침체된 경제상황과 고용여건을 개선하려는 정책을 추진하고 있는 중이다. 이미 잘 알려진 바와 같이 영국은 디지털 미디어와 콘텐츠가 사회와 일상생활의 모든 분야에 깊게 침투하고 있는 현재의 경제 상황을 창의경제(Creative Economy)로 개념화 한 국가이다.

따라서 영국 정부는 창의경제에서 국가 경쟁력을 확보하고 국민들의 삶의 질 향상과 관련된 일자리 증가를 달성하기 위해서는 창의산업을 효과적으로 활용해야 하며, 노동력의 창의성 개발에 집중해야 한다고 인식하고 있다.

영국에서는 2001년 문화미디어스포츠부(DCMS)가 발간한 보고서를 통해 창의산업을 “개인의 창의성, 기술, 재능 등을 이용해 지적재산권을 설정하고 이를 활용함으로써 부와 고용을 창출할 수 있는 잠재력을 지닌 산업”으로 정의하고 있다. 또한 창의산업의 유형으로 출판, 디자인, 패션, 음악, 미술품, 골동품, 공예품, 영화/비디오, 라디오/텔레

▼ 영국정부의 창의산업 관련 문화예술교육프로그램인 재능발견(Find Your Talent) 프로그램



비전, 공연, 광고, 양방향 레저소프트웨어 및 컴퓨터 서비스, 건축 등의 산업을 제시하고 있다.

지난 10년 동안 영국이 창의산업을 육성한 결과, 부가가치 119조원(GDP의 6.4%), 수출 33조원(전체 수출의 4.3%), 고용 200만명(전체 고용의 7%), 기업체 16만개(전체 기업의 7.3%)의 경제적 파급효과가 나타나고 있다.

영국 정부는 이들 창의산업의 생산성을 향상시키는 역할을 하는 가장 중요한 요인을 혁신과 더불어 창의성으로 파악하고 있다. 따라서 창의산업 활성화와 일자리 창출을 목적으로 문화예술교육을 실시하고 있다. 창의산업과 관련한 영국의 대표적인 문화예술교육 프로그램은 재능발견(Find Your Talent) 프로그램이다.

이 프로그램은 아동 및 청소년의 문화예술교육을 지원하는 프로그램으로, 이를 위해 3년간 총 2500만 파운드의 정부 예산 투자가 계획되어 있다. 영국정부는 또한 2013년까지 '견습생 제도(Apprenticeship)'를 운영하여 방송, 영화, 인터랙티브 미디어, 사진 등 창의성 활용이 요구되는 창의산업에서 매년 5000명의 인력이 배출될 수 있는 제도적 기반을 마련하고 있다.

영국의 클러스터 정책 역시 창의산업 및 창의성과 관련하여 추진되고 있다. 영국에서는 창의산업클러스터는 지역특화형 클러스터를 육성하고 있다. 영국의 창의산업클러스터는 잉글랜드, 북아일랜드, 스코틀랜드, 웨일스 등 지역개발청을 중심으로 지원되었으며, 총 12개의 지역 창의산업클러스터가 발전 중에 있다. 대표적인 창의산업클러스터로는 사우스웨스트(출판), 사우스이스트(출판), 스코틀랜드(건축 및 출판), 브리스톨(애니메이션), 던디(비디오게임), 글래스고(TV제작), 레스터(발리우드 관련 영화산업), 런던(웨스트엔드의 뮤지컬), 에딘버러(축제) 등이 있다. 이들 창의산업클러스터는 창의산업이 지역경제발전의 동력으로 작용하고 있을 뿐 아니라 이들 지역에 거주하는 인재의 창의성 개발을 위해 창의성을 자극하는 도시경관환경 조성을 지향하고 있기도 하다.

영국 창의산업 패러다임의 유럽 내 확산으로 독일에서도 창의산업이라는 용어가 문화산업을 대체하는 경향이 나타나고 있으며, 정책적으로도 문화산업과 창의산업의 개념을 융합한 문화창의산업이라는 용어의 사용이 늘어나고 있다.

독일 연방정부는 문화창의산업이 독일 경제의 성장과 고용 창출에 중대한 잠재력을 지니고 있다는 점을 확인하고 관련 정책 프로젝트에 중소기업체들의 참여를 적극 지원하며 이를 관광산업과도 연계하는 전략을 추진하고 있다.

일반적인 산업정책의 경우 지방정부가 우선적인 주도권을 행사하고 있지만 문화창의산업정책은 연방정부가 우선권을 확보하고 있다. 독일 또한 문화적 차원은 물론 사회경제적 차원에서 문화예술교육의 중요성을 인식하고 있다. 학교 공교육 안에서의 문화예술교육은 우리나라의 초등학교에 해당하는 기초학교(Grundschule)에서부터 시작해 중등교육 과정인 김나지움(Gymnasium)과 실업학교(Realschule), 종합학교(Gesamtschule) 등에 까지 지속적으로 이루어지고 있다.

이들 학교 공교육 과정에서는 정식 과목에 문화예술교육을 포괄적으로 융합하여 교육하고 있다. 독일의 사회 문화예술교육은 주로 시민대학과 지역의 시립도서관, 베를린 필하모니 등 지역 문화예술기관과 조직 등이 중심이 되어 이루어지고 있다. 독일 국민들은 이들 기관 및 조직의 활동에 쉽게 참여할 수 있으며, 이 같은 참여활동이 보편적으로 이루어지고 있다.

#### 프린팅산업의 시사점

세계 최대의 인터넷미디어기업 중 하나인 구글의 경쟁력은 기업문화에 문화예술적 분위기가 풍부하게 담겨있기 때문인 것으로 분석되고 있다.

구글의 본사건물의 인테리어는 문화예술적 분위기가 가득하다. 건물 내부의 벽에는 각종 문화예술품이 걸려 있는데, 이 같은 기업문화가 직원들의 창의성을 자극하고 그 결과 구글의 글로벌 경쟁력이 지속적으로 유지되고 있다고 한다. 스타벅스도 마찬가지이다. 스타벅스가 매장 분위기 구성에 문화예술적이며 창의적인 요소의 가미를 지속적으로 추구한다. 고객들은 커피 맛보다는 스타벅스 매장의 문화예술적이고 창의적인 분위기를 선호한다. 파주출판단지 문화예술을 적극적으로 활용하는 형태로 변화될 전망이다.

정부 정책에 따라 방송·전시·공연 등이 포함된 문화예술 클러스터로 탈바꿈 될 전망이다. 문화예술 및 창의성의 중요성은 프린팅산업에도 적용된다. 인쇄술 자체도 따지고 보면 독일 마인쯔 지방 부근의 전통문화와 이에 기반을 둔 구텐베르크의 창의성에서 출발한 것이라 할 수 있다.

프린팅산업이 문화산업과 깊은 연관성을 가지고 있는 만큼 문화예술교육의 활성화는 프린팅산업의 발전에도 의미 있는 기여를 할 수 있을 것이다. 프린팅산업의 경쟁력 강화를 위해 문화예술교육과 창의성을 어떻게 활용할지에 대한 고민이 필요한 시기이다. ☺