

문화융성과 창조경제

김재범 (성균관대학교 경영대학/예술대학)

문화융성과 창조경제

- 박근혜 정부의 4대 국정 기조: 경제부흥, 문화융성, 국민행복, 평화통일기반 구축.
- 경제부흥의 3대 전략: **창조경제**, 경제민주화, 민생경제
- 문화융성: 문화참여확대, 문화예술진흥, 문화와 산업의 융합
- 국민행복: 창의교육, 맞춤형 고용 복지, 국민안전, 사회통합

창조경제

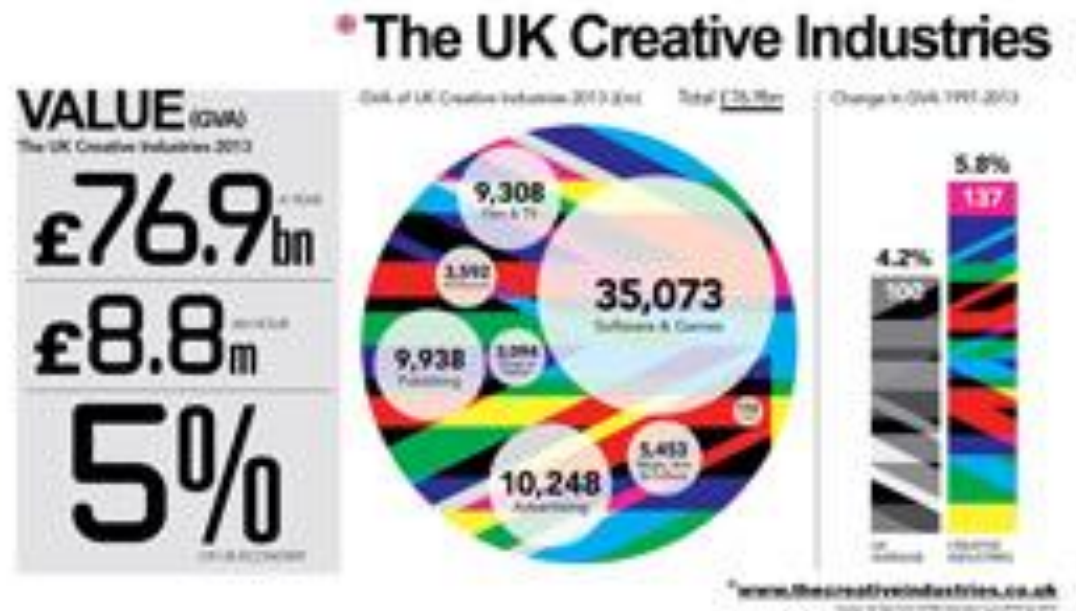
- 존 호킨스(John Howkins)의 Creative Economy(2001)?
- 리차드 플로리다(Richard Florida)의 The Rise of Creative Class(2002)?
- 이스라엘?

창조경제



창조경제

- 1993년: 호주 정부의 창조 국가(creative nation)
- 1997년: 영국 정부의 창조 경제(창의 경제)



창조경제

- 1993년: 호주 정부의 창조 국가(creative nation)
- 1997년: 영국 정부의 창조 경제(창의 경제)
- 창조산업(창의산업): 개인의 창의성을 이용하여 지적재산권을 설정하고 활용하여 부와 고용을 창출할 수 있는 산업 (영국 문화 미디어체육부 보고서)
- 창조산업: 광고, 건축, 미술품과 골동품, 공예, 디자인, 패션, 영화 및 비디오, 양방향 오락 소프트웨어, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어 및 컴퓨터 게임, 텔레비전 및 라디오

창조경제

- 영국 (정부)의 창조산업은 영연방 국가들과 아시아 국가들에게 큰 영향을 미침.
- 그러나, 창조산업 정책을 수용하는 깊이나 방식들은 국가별로 차이가 남.
- 영국 창조산업정책의 핵심 이슈는 창의성



창조경제

- 영국 창조산업정책의 핵심은 창의성 (김재범, 2013)
- 크리에이터들이 창의(창조)역량을 발휘할 수 있도록 정부가 돕는 것.
- 중요한 것은 기술이 아니라 크리에이터가 그의 창조역량을 발휘하여 보여주는 아이디어와 그 아이디어의 결과로 나타난 산물들.
- 이것이 영국의 창의산업정책이 추구하는 바임.

창조경제

- 크리에이터들의 잠재된 창의/창조 역량을 발휘하게 하는 게 중요함.
- 창조경제의 핵심은 문화의 다양성이 꾸준히 이루어질 수 있도록 인프라를 구축하고 이를 지원하는 것임.
- 문화향유자들이 문화를 일시적인 이벤트가 아닌 일상적으로 보고, 듣고, 느낄 수 있게 해주는 것. 문화경험을 통하여 문화향유자들이 행복해지는 것(Great Art for Everyone).

창조경제

- 영국의 창의산업 Task Force (CITF).
- 영국의 창의산업의 특성이 잘 드러난 예.
- 영국 총리가 당시 영국의 문화예술계 리더들과 편안한 분위기에서 의견을 나눈 결과.
- 중요한 특징 1) 정부의 다양한 부처가 모여 영국의 창의산업정책의 수립 집행을 논의하며, 그 중심에는 문화미디어체육부가 있음 2) 구성에 있어 영국의 다양한 문화예술 분야의 인사들이 참여함.

창조경제

- 영국의 창의산업 Task Force (CITF)의 특징 1: 정부의 다양한 부처가 모여 영국의 창의산업정책의 수립 집행을 논의하며, 그 중심에는 문화미디어체육부가 있음.
- 문화부에서 수립 집행되는 중요한 사업들에 대하여 이해관계를 가지는 문화부내의 팀들이 모여 의견 교환. 특히 최근에는 고급 예술과 대중문화의 경계가 허물어져 가고 있으며, 경계를 파괴하는 다양한 시도들이 이루어지고 있음.
- 창의산업정책과 관련하여 상당한 이해관계를 가지는 다양한 정부부처들이 모여 의견 교환을 하는 것이 필요함.

창조경제

- 영국의 창의산업 Task Force (CITF)의 특징 2: 위원회의 구성에 있어 영국의 다양한 문화예술 분야의 인사들이 위원으로 참여함.
- 창의산업정책과 관련하여 민관간의 의견교환이 폭넓게 이루어짐.

박근혜 정부의 창조경제론

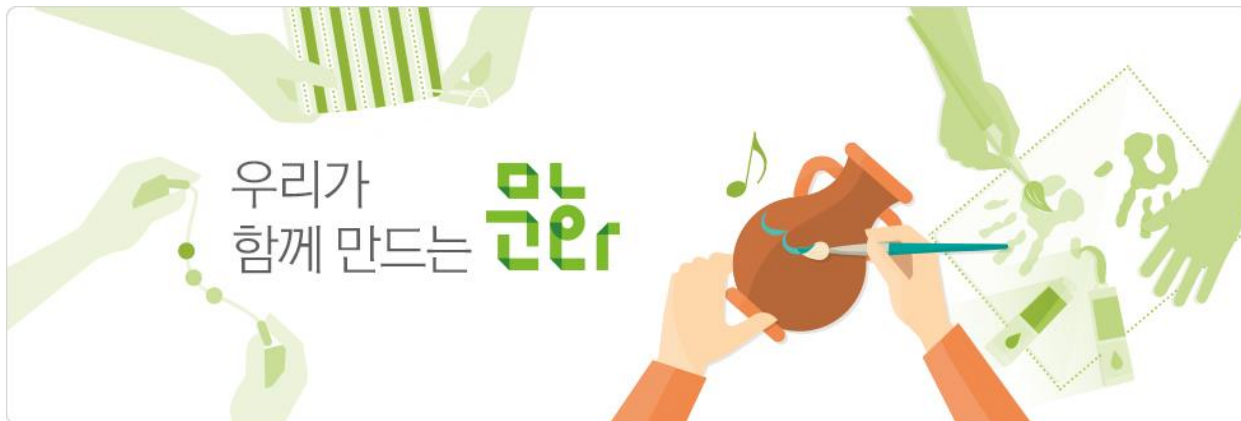
- 상상력, 창의성, 그리고 과학기술에 기반한 경제 운영을 통하여 새로운 성장동력을 창출하고, 새로운 시장, 새로운 일자리를 만들어 가는 정책 (차두원 유지원, 2013).
- 성장동력으로서 과학 기술 강조, 벤처(창업) 강조.
- 창조경제(론)의 개념/중요성을 국민들에게 설득하는 데 성공적이지 못함.

박근혜 정부의 창조경제론

- 개념이 어렵다면, 이를 담을 그릇 혹은 바탕에 대한 보다 명쾌한 설명이 필요함.
- 창조경제혁신센터를 어떻게 설명할 것인가? 창조경제의 논리로 설명할 수 있는가?
- 민관 협력 거버넌스?

문화융성

- 문화융성은 문화와 융성의 복합어.
- 문화란 사회 구성원들이 공유하는 생활양식, 관습, 사고방식 및 가치관의 총체임(문화융성위원회 홈페이지, 2013년 10월).
- 문화융성이란 문화의 가치가 사회 전반에 확산되어 정치 경제 등 모든 분야의 기본 원리로 작동하고 국가발전의 토대를 이루며 국민개개인의 행복 수준을 높이는 것(문화융성위원회 홈페이지 2013년 10월)



문화융성

- 문화융성에 대한 정부의 두가지 정의 (2013년 문화관광부).
- 문화의 융성: 문화분야의 역량이 전반적으로 향상되고, 예술가의 창작과 표현의 자유가 보장되며 시민의 문화향유권과 사회 내의 문화다양성이 확대되는 것.
- 문화를 통한 융성: 문화의 융성이 다른 분야의 발전에 기여하는 것.

문화융성과 경제 발전

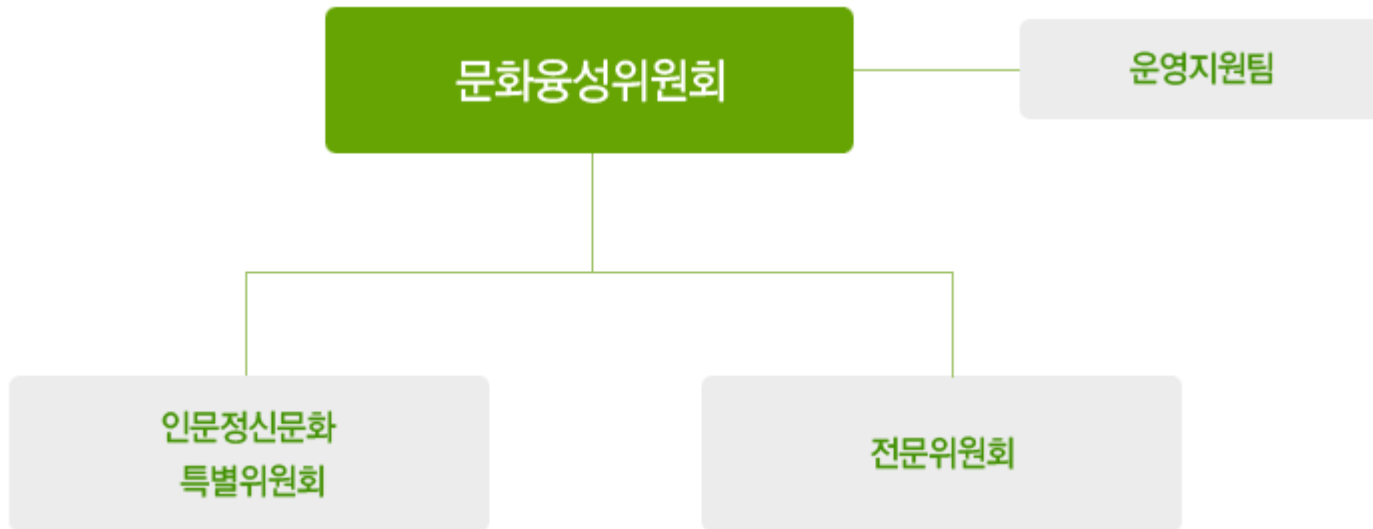
- 과거에는 경제발전이 문화발전을 가져왔으나, 이제는 문화가 경제발전을 견인함 (김재준, 2011).
- 문화융성과 경제발전이 공진화(co-evolution)함.
- 그러나, 이러한 공진화는 저절로 이루어지는 것이 아님. 공진화 할 수 있도록 하는 정부의 정책이 필요함. 정부의 정책은 지나쳐도 안되고 너무 드러나도 안됨.
- 대표적 사례: 한류 정책

박근혜 정부의 문화융성정책

- 2013년 문화융성 국정과제 8개 정책 제시
- 문화기본법 제정
- 문화융성위원회 설립
- 문화재정 확대 (전체예산의 2%로 확대 목표)
- 문화가 있는 날

박근혜 정부의 문화융성정책

- 문화융성위원회 설립
- 조직도:



박근혜 정부의 문화융성정책

- 문화가 있는 날(2016년 예산 130억원)



문화융성 4대 추진 전략

- 국민 문화체감 확대: 생활 속 문화 확산, 지역별 맞춤형 문화정책, 체감형 예술 지원 확대
- 인문 전통 재발견: 인문 문화 정신 진흥, 전통 문화의 생활화 및 활용
- 문화기반 서비스 산업 육성: 문화로 일자리 창출, 콘텐츠 산업의 고부가가치 성장산업화, 관광산업을 통한 내수활성화 및 신규시장 개척, 스포츠 산업의 신성장동력화
- 문화가치의 확산: 문화 영향 평가 및 협업 강화, K-Culture로 신한류 창출

문화창조융합벨트

- ICT중심의 창조경제가 문화콘텐츠 산업으로 확산.
- 문화콘텐츠 분야의 국내 기업들과 정부및 공공기관이 참석하여 다자간 MOU체결함.
- 정부는 문화창조융합센터, 문화창조벤처단지, 문화창조아카데미, 가칭 K-Culture Valley등을 설립.

문화창조융합벨트

- 문화창조융합센터(벨트 구축 1단계): 콘텐츠 기획 및 개발 업무 수행. 복합 콘텐츠 기획에 필요한 아이디어와 스토리, 기존 창작물, 그리고 글로벌 문화 트렌드 등의 내용을 DB로 구축하여 제공함.
- 문화창조벤처단지(벨트 구축 2단계): 콘텐츠 제작 및 사업화를 주도함. 기업들이 공동으로 문화콘텐츠 제작 프로젝트를 추진하는 데 시너지를 줄 수 있도록 사무실과 제작시설 제공함(2016년 예산 381억원).
- 문화창조아카데미(벨트 구축 3단계): 인재 육성 및 인재개발 지원. 민간 기관이 하기 어려운 이종 분야 간 교차 교육 및 실습을 통하여 융복합 콘텐츠 창작 및 실연자 인재의 저변 확대(2016년 예산 347억원).

문화창조융합벨트

- 문화창조아카데미(벨트 구축 3단계): 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원, 미래창조과학부와 민관합동 창조경제추진단 문화창조융합본부가 협업해 추진하는 '문화창조융합벨트'에서 융합 인재 양성과 기술개발(R&D)을 담당함.
- 프로젝트 중심으로 문화·예술·기술·인문 분야의 융합지식을 연마하고, 창의적 핵심인재를 콘텐츠산업 현장으로 배출하는 역할을 수행함.
- 문화체험기술창조과정의 크리에이터 40명을 선발할 예정임.

향후의 문화융성 정책

- 문화융성에 대한 명확한 개념 정의
- 개념이 명확해야 문화융성과 관련된 다양한 이해관계자 집단과 커뮤니케이션이 가능함.
- 문화 창작자, 문화매개자, 그리고 문화향유자와의 커뮤니케이션이 중요함.

향후의 문화융성 정책

- 문화 융성의 관점에서 바라본 문화창작자 정책
- 문화창작자를 얼마나 지원할 것인가?
- 문화창작자를 어느 단계에서 지원할 것인가?
- 민간과의 역할 분담은 어떻게 할 것인가?

향후의 문화융성 정책

- 문화 융성의 관점에서 바라본 문화매개(자) 정책
- 기술이 발전하면서 문화 매개(자)의 중요성은 증가할 것인가?
- 문화창작자를 어떻게 지원할 것인가?
- 이 경우, 민간과의 역할 분담은 어떻게 할 것인가?



향후의 문화융성 정책

- 문화 융성의 관점에서 바라본 문화향유자 정책
- 문화향유자의 중요성에 대한 새로운 인식 필요
- 문화향유자를 어떻게 지원할 것인가?
- 이 경우, 민간과의 역할 분담은 어떻게 할 것인가?

향후의 문화융성 정책

- 문화 융성의 관점에서 바라본 한류 정책
- 현재의 한류 정책은 지속가능한 한류에 도움이 되나?
- K-Culture와 한류
- 어느 부분을 구체적으로 개선할 것인가?

향후의 문화융성 정책

- 문화 융성의 관점에서 바라본 한류 정책
- 현재의 한류 정책은 지속가능한 한류에 도움이 되나?
- 어느 부분을 구체적으로 개선할 것인가?



향후의 문화융성 정책



- 문화 융성의 관점에서 바라본 관광 정책
- 현재의 문화관광 정책은 문화융성에 도움이 되나?
- 향후의 방향은 Creative Tourism.



문화 관광 -> 크리에이티브 관광

- 크리에이티브 관광은 문화관광에 크리에이티비티(creativity)의 요소를 결합한 것임 (Richards, 2011; Richards & Wilson, 2007).
- 지난 30여년간 문화관광의 미명하에 차별화되지 않는 무수한 문화상품들이 문화관광객을 끌어들이기 위하여 개발됨. 따라서 결과적으로는 문화관광이라는 개념마저도 진부해짐.
- 크리에이티브 관광의 핵심은 문화관광객들에게 유니크한 문화 상품(유적, 기관, 이벤트)을 보여줄 수 있느냐 하는 것임.