

창조도시 이론의 맥락과 도시발전에서의 정책적 함의

우리나라에서 창조도시의 확산

우리나라의 대도시들은 한국전쟁과 개발연대를 거치는 짧은 기간 동안에 급격히 성장을 해 왔다. 그 결과 인구나 도시 기반 등 외형적으로는 대도시의 모양을 갖추었으나, 도시민의 삶의 질이나 도시의 산업구조는 오랜 역사를 통해 성장해온 선진국 도시에 비해 매우 취약한 모습을 보이고 있다. 특히 수도권을 제외한 지역도시들의 경우 이러한 취약성이 세계화 정보화의 물결 속에서 더욱 악화되고 있는 것처럼 보인다. 실제로 분권과 지역균형발전을 내세우며 지역도시들에 상당한 투자를 아끼지 않은 참여정부 집권기간에도 서울과 경기 인천을 포함하는 수도권을 제외한 비수도권의 성장은 정체 혹은 침체를 보이고 있는 것이 현실이다.

최근 우리나라 몇몇 대도시를 중심으로 창조도시 논의가 전개되고 있다. 특히 인천, 부산, 대구, 대전 등 광역시에서 먼저 창조도시에 관한 논의를 전개하고 있다. 대전광역시의 경우 “미래가 행복한 창조도시”를 민선4기 시정의 전략적 기조로 제시하고

이를 바탕으로 새로운 도시발전을 추구하려는 의지를 보이고 있다. 이와 같이 광역시는 물론 중소규모 도시에서도 문화창조도시, 예술창조도시 등 창조도시라는 용어를 사용하여 도시개발을 추진하려하고 있음을 언론을 통해서 확인할 수 있다. 또한 도시만들기나 마을만들기 등에 지역개발사업에 있어서도 창조도시라는 용어가 종종 쓰이고 있음을 확인할 수 있다. 그러나 이렇게 쓰이고 있는 창조도시 혹은 창의도시라는 용어는 정확한 개념정의나 이를 뒷받침하는 명확한 전략이 없이 선진국에서 유행하는 또 하나의 도시개발이론으로 소개되고 이를 확대 재생산하여 결국에는 도시개발의 이미지로 전락할 위험도 있다고 보여진다. 여타 사회과학 용어들과 마찬가지로 선진국에서 제시하는 창조도시의 개발의 논리와 우리나라 도시들이 추구하려는 창조도시의 논리가 맥락은 물론 그 내용이나 추진방법에 있어서 상당한 차이점을 가지고 있을 수 있기 때문이다.

본 논문은 창조도시에 관한 이론적 맥락을 살펴봄으로써 창조도시 개념이 우리나라 도시발전을 위한 정책으로 어떠한 의미를

가질 수 있는가를 탐색해보고자 한다. 즉, 유행처럼 등장하고 있는 ‘창조도시’라는 용어를 도시발전 이론으로서 그 맥락과 내용을 검토해 보고자 하는 것이다. 아울러 이러한 이론이 도시발전에 있어 어떠한 전략적 방향이나 방법을 의미하고 있는지를 검토해보자 한다. 이를 바탕으로 우리나라에서 창조도시를 적용할 때 어떠한 유의점이 있는지 논의로 결론을 제시하려고 한다.

창조도시의 세계적인 확산

창조도시를 내세우는 것은 우리나라만의 현상이 아니라 오히려 세계적 현상이었고 그 세계적 흐름이 우리나라에도 불어닥친 것으로 보여진다. 주로 영미권에서 시작된 창조도시라는 구호가 이제는 우리나라는 물론 일본 대만, 그리고 중국에서도 널리 확산되고 있다. 이렇게 세계 각국에서의 창조도시 논의를 일별해 보면, 우선 영국은 맨체스터는 물론 브리스톨, 플리머스 그리고 런던까지 창조도시를 시정의 중요한 방향으로 제시하고 있다. 캐나다는 창조도시와 관련하여 토론토, 밴쿠버, 온타리오 등이 창조도시 계획을 수립하여 추진 중에 있으며 창조도시 네트워크(Creative City Network of Canada: www.creativecity.ca)가 2002년 구성되어 창조도시에 관련된 다양한 정책과 사업들을 교류 협력하고 있다. 미국의 경우 오하이오의 신시네티는 2003년 창조도시 계획(Creative City Plan)을 채택하여

젊은이들이 모이는 도시를 지향하고 있으며, 이외에도 플로리다의 템파베이(www.creativetampabay.com)같은 도시들은 물론 뉴 잉글랜드와 같이 창조적 지역으로 선포하는 곳들도 있다. 호주에서는 퀸즈랜드 주의 브리스번이 2006년 활기찬 창조도시(Vibrant, creative city: Powerful ideas in a city of optimism)를 시의 비전으로 창조도시 전략을 수립했으며, 뉴질랜드의 오클랜드도 2002년 창조도시 보고서(Creative city: Concepts, Opportunities and Practical Steps)에 따라 창조도시를 도시 비전과 발전전략으로 제시하고 있다. 이웃 일본의 오사카시에서는 2003년 창조도시 대학원(www.gsc.osaka-cu.ac.jp)을 오사카 대학에 설립하였고 2005년에는 일본창조도시 네트워크를 출범시켰으며, 2006년에는 창조도시전략을 발표하였다.

이러한 흐름은 국제기구에도 영향을 미쳐 2004년 UNESCO주도로 문화적 다양성을 위한 세계연합(Global Alliance for Cultural Diversity)을 통해 창조도시 네트워크를 출범시켰고 문학에 영국의 에딘버러, 공예와 전통미술에 이집트의 아스완과 미국의 산타페, 디자인에 독일의 베를린, 아르헨티나의 부에노스 아이레스, 캐나다의 몬트리올, 음식에 콜롬비아의 포파얀, 음악에 이탈리아의 볼로냐와 스페인의 세빌 등을 선정하였다. 이러한 도시들의 창조도시

계획이나 전략은 음악 미술 디자인 영화 등과 같은 예술을 창조하는 예술가들을 중심으로 하여 문화를 육성하고 이렇게 형성된 문화적 산출물을 통해 지역의 부를 창출하려는 목적을 가지고 있다.

창조도시 이론의 맥락

이렇게 전지구적으로 유행하고 있는 창조도시에 대한 이론적 논의는 크게 세가지의 맥락에서 이루어지고 있다. 즉, 1)지역혁신체제의 맥락, 2)문화도시와 문화산업의 맥락, 3) 창조계급의 맥락 등 크게 세 가지의 맥락에서 창조도시에 대한 이론적 논의의 흐름으로 살펴볼 수 있다.

1. 혁신(innovation)과 지역혁신체제 (regional innovation system)의 맥락

창조도시에 대한 논의는 우선 대량생산에 기반을 둔 대도시와 대비하여 창조적 수공업에 기반을 한 소규모 지역혁신도시의 특성에 관한 논의들이 있다. 미국의 도시학자인 제인 제이콥스의 영향을 받은 것으로 알려진 대량생산기반의 지역개발이 아니라 지역내에 기반하는 창의적인 사람들의 네트워크의 중요성에 초점을 두고 있는 것이다. 제이콥스는 추상적으로 발상된 거대 개발 계획들은 도시인들의 삶이 현실적으로 어떻게 영위되며 그들이 원하는 것이 무엇인가를 구체적으로 연구하기보다는 탁상의 이론

가들이 그려내는 설계도를 그들에게 부과하려는 행위라고 생각했다. 진정한 의미의 도시개발이란 작은 필요와 그 복합적 연결에 섬세한 주의를 기울이고 점진적 발전을 유도하는 것이라야 한다. 그리고 그것은 도시구역민 자신 그리고 개인들의 연대로부터 출발해야 한다. 그러한 노력에 있어서 심리적 기반이 되는 것은 그 성원들의 고장에 대한 애착이고, 물리적으로는 한 곳에 오래 머물러 사는 주거의 지속성과 안정이라는 데 주목한다.

물론 창조도시 이론이 제이콥스의 견해를 모두 추종하는 것은 아니지만 그녀가 지적하는 대규모 외부시각의 개발의 부적절성에 대해 공감하면서 동시에 도시 내부에 이미 존재하는 발전요소에 대한 관심을 환기하고자 하는 것이다. 이러한 경향의 논의들은 대규모 기업과 이러한 산업조직에 근거하는 도시들의 문제점을 지적하면서 유럽의 볼로냐와 피렌체 같은 중소도시들의 특징과 장점과 연관된 창조역량을 주목한다. 이들 소규모 도시들은 도시에 모여있는 특정분야에 한정되어 전통과 역사를 갖는 전문기업들이 혁신적인 기술과 노하우 그리고 지역 네트워크를 가지고 높은 완성도를 갖는 다 품종 소량 생산의 체제를 유지하면서 경쟁력을 가질 수 있다는 점 때문에 도시경쟁력을 가지고 있다.

이러한 소규모 도시들의 특징은 도시경제의 주역인 수공업적 전문기업들이 보유하

고 있는 개별적 창조성은 물론 네트워크 형태의 연계를 통해 유연성, 효율성, 적응성을 높이므로 갖는 지역 자체의 창의적 네트워크는 높은 지역 경쟁력이 특징이라 할 수 있다. 이러한 형태의 도시들을 주목한 이유는 전지구적으로 확산된 대량생산시대에 대응하여 개별 도시들이 갖는 경쟁력은 대단히 취약하기 때문이라고 할 수 있다. 대량생산체제에 있어서 특정 부분만을 담당하는 대기업들은 생산체제의 효율성에 따라 도시와 무관하게 쉽게 이동하므로 이에 경제적인 의존을 하는 도시들은 기업의 이전에 따라 쉽게 쇠퇴의 길로 떨어질 수 밖에 없음을 경험하고 있다. 이에 비해 유연한 적응적 네트워크로 연결된 전문가나 기술자들이 지닌 고도의 숙련성과 세련된 감성을 기초로 국제적 경쟁력있는 개성적인 상품군을 산출하는 '제3의 이태리'의 공생적소기업군의 경쟁력인 '유연한 전문특화(flexible specialization)는 전지구적 대량생산시스템의 물결 속에서 대안적인 생산시스템으로 인식되고 있는 것이다.

실제로 이러한 성격의 창조도시로 볼 수 있는 이탈리아의 볼로냐는 산업면에서는 식료품·음료·담배·약품 등의 자동포장기계에서 웨리리 등으로 대표되는 명품 자동

차·오토바이 등의 다양한 분야의 기계공업과 이를 지탱하는 고품질 명품생산을 지향하는 다수의 중소기업을 기반으로 하는 지역 네트워크를 형성하고 있는 점을 특징으로 한다. 대규모 기업이나 공장이 거의 존재하지 않고 대신 중소규모의 수공업적 기업이 협력 네트워크를 유지하여 높은 지역내 산업연관을 이루고 있으며, 이들 기업들은 조합을 형성하여 지자체와 밀접한 연관을 맺고 있어 이들의 창의적 적응이 지역경쟁력을 이루는 기반을 이루고 있는 것이다.¹⁾

2. 문화도시(cultural city)와 문화산업(cultural industries)

창조도시에 관한 두번째 논의의 맥락은 도시에 대한 문화적 접근을 하는 문화도시적 맥락을 들 수 있다. 이러한 논의는 유럽 창조도시연구 그룹과 이 그룹의 리더인 랜들리(C. Landy)에 의한 '창조도시(The creative city) : 도시 이노베이터를 위한 도구 상자 (A Toolkit for Urban Innovators)²⁾'에 잘 제시되고 있다. 랜들리는 도시문제에 대한 창조적 해결을 위한 '창조적 환경(creative milieu)'를 어떻게 하면 만들어 내고 어떻게 그것을 운영해 나가는지 그리고 그 과정을 어떻게 하면 지속적

1) 이러한 혁신적 산업과 함께 볼로냐는 역사적인 유적으로 보존하거나 복원하는데 있어서도 세계적으로 유명하여 2000년에는 '유럽문화도시'의 문화 이벤트인 '볼로냐 2000(Bologna, European City of the Culture)'을 시정부, 상공회의소, 대학 그리고 시민이 예술가와 예술단체와 협력하여 성공적으로 개최하였다.¹⁾ 그 결과에 대한 공식보고서에 의하면 관광객은 23% 증가하였고 2000억 리라의 지역생산과 1600명의 고용창출을 하였다고 한다.

2) 찰스 랜들리, 임상오 옮김, 창조도시, 해남, 2005.

으로 추진할 것인지에 대한 도시정책을 제시하고 있다.

80년 중반 이후 유럽에서는 제조업이 쇠퇴한 결과 청년층 실업자가 늘고 있으며 종래 복지국가 시스템에 재정위기가 본격화되었다. 산업공동화와 국가재정파탄 속에서 중앙정부의 재정지원으로부터 자립하면서 새로운 도시 발전을 끌어낼 것인가를 고민하면서 나타난 것이 문화예술에 기반한 창조도시 논의이다. 이에 따르면 예술문화가 갖는 창조적인 힘을 발휘하여 사회의 잠재력을 발휘하도록 하는 도시를 개발하는 것이 중요하다. 이러한 논의는 창조성을 순수한 예술적 상상의 측면이나 혁신도시에서 전제하는 활용가능한 잠재적 지식으로서의 상상력 보다는 '예술문화와 산업경제를 깨우는 매개'로서의 의미를 갖는 것이 특징이라 할 수 있다.

랜들리에 따르면 예술문화가 갖는 창조성이 중요한 이유로 다음과 같은 두 가지를 들고 있다. 우선 탈공업화도시에서의 멀티미디어와 필름과 음악, 극장 등의 문화산업이 제조업에 대체되어 실질적인 지역성장과 고용창출에 효과를 보이고 있다는 점이다. 이와 아울러 예술문화가 도시주민에 대해 문제해결을 향한 창조적 아이디어를 자극하고 있는 매개체가 될 수 있다는 점을 강조한다. 창조성은 지식정보사회의 핵심기반이 되고 있으며, 동시에 지역사회 문제해결 역시 창조성이 없으면 가능하지 않다는 것이

다. 즉, 도시의 창조성에 있어 가장 중요한 것은 경제, 문화, 조직, 기업 등 모든 분야에서 창조적 문제해결과 그 연쇄반응이 계속해서 일어나 기존의 시스템을 변화시키는 역동성을 강조하는 것이다. 이와 함께 문화유산과 문화적 전통이 사람들에게 도시의 역사와 기억을 불러일으키므로 세계화의 흐름 속에서 도시의 아이덴티티와 브랜드를 확고하게 해주고 나아가 미래로의 지향점과 통찰력을 제공해주는 역할을 할 수 있다고 한다. 이러한 맥락에서 보면 창조성이란 도시가 가지고 있는 자산으로서의 창조성과 미래를 연결해 주는 중요한 고리로서의 역할을 강조하는 것으로 볼 수 있다.

이를 위해 기존의 향수하는 대상였던 문화예술을 생산적인 부문으로 바꾸는 창조산업으로 변환시키고 성장시키는 것이 도시정부들의 주요한 정책방향이 되었다. 즉 '창조산업'이란 개인의 창조성, 스킬, 재능을 원천으로 하여 지적재산권 활용을 통한 부와 고용을 창조하는 가능성을 갖는 산업으로 정의할 수 있으며 이 정의를 기본으로 광의의 예술문화산업을 분류하고 그 풍부한 창조능력을 끌어내기 위한 진흥책을 검토하는 것이다. 구체적으로는 음악, 무대예술, 영상·영화, 디자이너패션, 디자인, 크래프트, 미술품·앤티크 시장, 건축, TV, 라디오, 출판, 광고, 그리고 게임 및 컴퓨터소프트웨어 관련 각 산업을 창조산업으로 볼 수 있을 것이다. 이러한 창조산업의 진흥을

위해 수출촉진, 교육과 연수, 융자, 세계, 그리고 지적소유권문제와 지역경제진흥책으로의 구체화 등을 들 수 있을 것이다.

요컨대 문화도시 맥락에서의 창조도시 논의는 도시발전에 대한 새로운 시각을 요청하고 있는 것으로 볼 수 있다. 즉, 전통적으로 문화도시라 하면 전통적으로 도시의 행정이나 위상으로 인해 자연적으로 문화적 역량이 집중되어 문화가 성장하고 창조역량이 축적되어온 자연적 문화창조도시라 할 수 있다. 뉴욕, 파리, 비엔나, 런던, 그리고 서울 같이 한 국가의 수도로서의 위상때문에 자연스럽게 문화적 역량이 집중되고 그로 인해 창조성이 나타난 도시이다. 이러한 도시들이 산업화와 지식정보화 시대를 거치면서 비효율성과 저성장이 나타나게 되었고 이를 극복하기 위한 방안으로 과거의 문화를 통해 도시를 재포장하려는 이미지 전략으로 문화도시를 제기하는 것이다. 특히 과거 공업도시, 산업도시에서 성장이 멈추고 이미지가 악화되어 있는 부분을 문화나 창조를 통하여 새로운 이미지를 창출한 ‘도시 마케팅’ 이 그 예라고 할 수 있다.

3. 창조 계급(creative class)

가장 최근에 나타난 새로운 창조도시의

논의는 앞서 논의한 혁신도시와 문화도시의 맥락을 인적자원(human capital)이라는 요소에 결합시켜 전략적인 도시개발 논리를 제공하는 ‘창조계급(creative class) 논의이다. 이러한 새로운 논의에 따르면 창조도시의 문화도시에서처럼 ‘문화’를 가지고 도시를 포장하고 브랜드화 하는 것을 넘어서서 이러한 혁신과 문화의 근본을 이루는 ‘문화 역량 혹은 창조역량’을 가지고 있는 구체적인 주체로서 사람이 도시를 재창조하고 성장시킬 수 있는 핵심이라는 점을 강조하는 것이다.

이러한 맥락에서의 논의로 리차드 케이브스의 ‘창조산업(Creative Industries)’³⁾ 그리고 존 호킨스의 ‘창조경제(The Creative Economy⁴⁾)와 같은 책이 있고, 이를 전면에 등장시킨 것은 리차드 플로리다의 ‘창조계급의 등장(The Rise of Creative Class)⁵⁾으로 부터이다. 케이브스는 음악·연극, 오페라 등 무대예술과 레코드·영화 등의 복제예술을 중심으로 하는 문화산업을 분석대상으로 하였지만 호킨스는 특히, 저작권, 상표, 전매디자인 등의 형태로 지적소유권을 생산하는 산업을 ‘창조산업’으로 정의하고 연구개발 R&D, 출판, 소프트웨어, TV, 라디오, 디자인, 음악, 영

3) Richard E. Caves, (2002) Creative Industries: Contracts between Art and Commerce, (New Edition), Harvard University Press.

4) John Howkins (2005), Creative Economy : How People Make Money from Ideas, Berkley.

5) Richard Florida, (2002) The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life, Basic Books.

화, 완구·게임, 광고, 건축, 무대예술, 공예, 비디오게임, 패션, 미술품 등 15업종을 중심적 창조산업으로 분석하면서 이들 산업이야말로 21세기 지식경제 아래에서는 국제경쟁력의 중심을 가진다고 주장하고 있다. 이들 연구들은 모두 구체적인 거시경제학적 지표를 통해서 과학기술과 예술문화를 포함하는 '창조산업'이 이제는 가장 중요한 산업이 되고 있다는 점을 지적하고 있다.

플로리다는 창조산업이 도시나 국가의 가장 중요한 산업으로 등장하고 있음은 물론이고 이러한 성장의 배후에는 '창조계급'의 등장이 있음을 주목하고 이들 창조계급의 일과 라이프스타일, 그리고 이들이 선택하는 지역 커뮤니티의 특징을 분석하고 있다. 이를 통해 창조계급이 기꺼이 거주하는 도시와 지역이야말로 경제적 성과가 우수하다는 것을 구체적인 통계적 자료를 통해 제시하고 있다. 이러한 논의의 정책적 함의를 플로리다는 도시정부는 창조적 커뮤니티를 만들어야 하며, 이를 위해서는 '창조성의 사회적 구조' 그 중에서 사회적 문화적 지리적 환경(milieu)이야말로 가장 중요한 요소라고 제시한다⁶⁾. 결국 그 동안 강조되던 푸트남 등에 의해 제시되던 사회자본(social capital)보다도 오히려 '창조자본'의 중시하는 편이 더 효과적이라고 주장하고 있는 것

이다.

플로리다가 논의하는 창조계급 집단에는 IT와 바이오 등의 자연과학계 R&D와 기술혁신에 관한 직업만이 아니라 영상·음악·무대예술, 미디어아트 등 예술관련 직업 집단도 포함하고 있다. 이처럼 플로리다의 분석방법은 호킨스와는 달리 산업분류가 아닌 창조적 직종에 자차에 주목하고 있음을 볼 수 있다. 구체적으로 플로리다가 주목하는 창조계급을 구성하는 것으로 '순수창조의 중심'과 '창조적 전문가' 2가지로 나누고 있는데, 전자에는 컴퓨터·수학, 건축·엔지니어, 생명·자연과학 및 사회과학, 교육훈련·도서관, 예술·디자인·엔터테인먼트·스포츠·미디어 등 각 전문직종, 후자에는 관리, 경영과 재무, 법률, 보험의료·기사, 세일즈와 관리 등 전문직종을 들고 있다.

이상의 논의를 종합해 보면 창조도시란 기본적으로 창조성을 통해 혁신성이 발휘되는 도시, 탈공업경제를 주도하는 문화 및 창조산업이 주도적인 도시, 그리고 창조성을 발휘하는 원천으로서 창조계급이 존재하는 도시를 의미한다고 할 수 있다. 이러한 논의의 흐름을 요약한 것이 아래 표이다.

6) Gert-Jan Hospers, Roy van Dalm, "How to create a creative city? The viewpoints of Richard Florida and Jane Jacobs" Foresight, Vol. 7, No. 4 (April 2005) pp. 8-12.

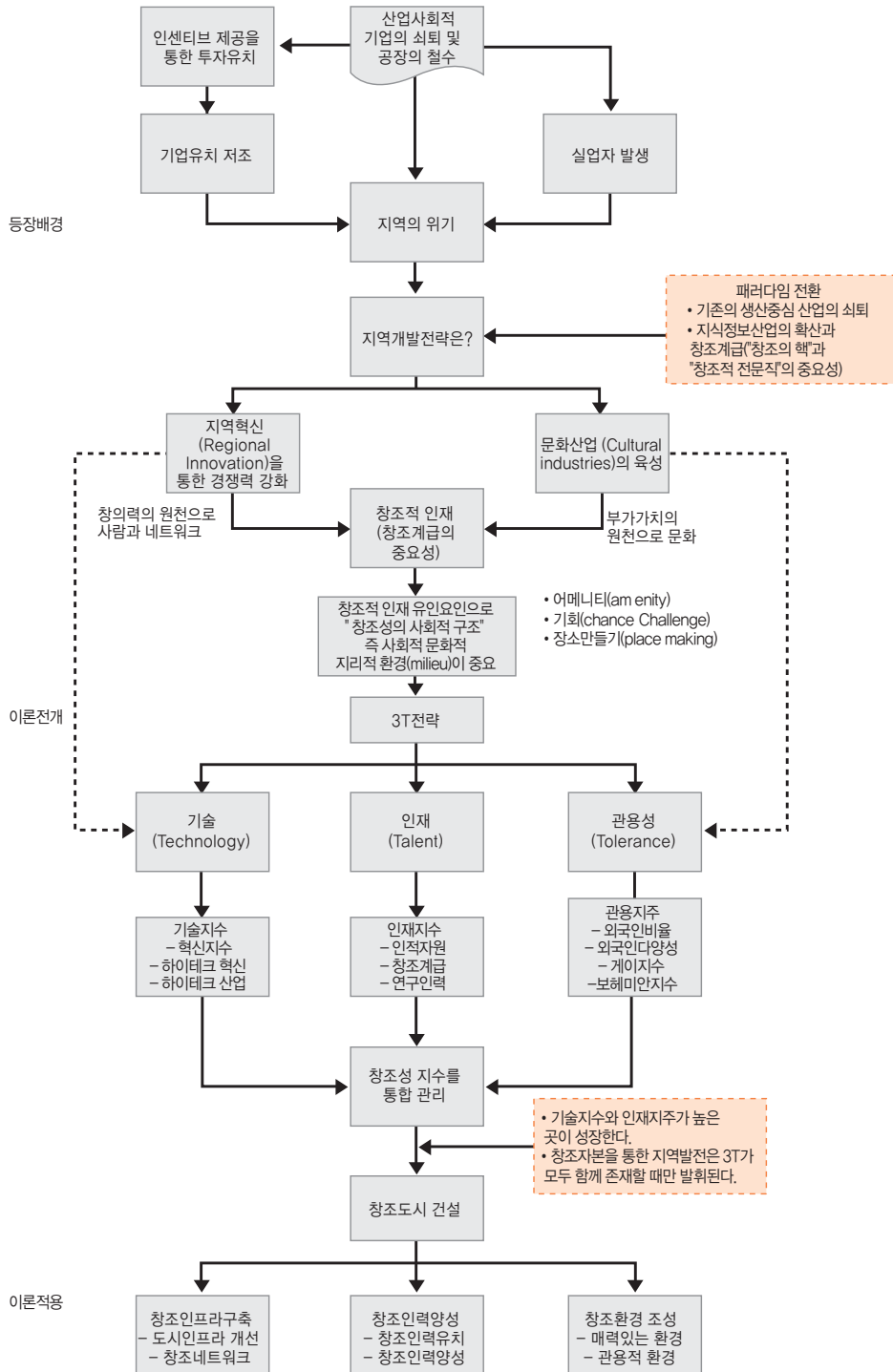
〈표 4-1〉 해외 주요도시의 대중교통지원

맥 락	지역혁신체계	문화 및 창조 산업	창조 계급
학문적 배경	지리경제학	문화산업이론과 도시계획	신경제학
대표 사례	제30이테리 (볼로냐, 피렌체)	뉴욕, 런던, 파리 등 문화예술도시	보스턴, 오스틴, 로스앤젤레스, 시애틀
등장배경	대량생산에서 다품종 소 량생산으로	소비자 중심으로 부가가치의 이동	고부가가치 하이테크 산업의 입지경쟁
창조성의 원천	개인과 네트워크	문화예술	창조계급
논의의 초점	혁신 창출에 있어 네트워 크의 중요성	부가가치의 원천으로창 조성과 창조산업	창조성의 원천으로 창조계급의 중요성
도시개발정책의 방향	창조성 제고를 위한 혁신 체제 구축	예술 문화를 창조산업으 로 육성	창조계급을 유치하기 위한 도시개발

창조도시 이론이 갖는 우리나라 도시개발에의 함의

세계화된 오늘날 창조계급의 집적지라 할 수 있는 미국과 유럽에서 창조도시(Creative City)만들기가 도시개발의 기본 이슈로 부각된 것은 90년대 이후의 일이다. 우리나라에서도 혁신도시, 기업도시, 도심재개발 등에서 혹은 도시 전체의 개발전략으로 창조도시의 개념을 도입하겠다는 시도가 다양하게 나타나고 있다. 그러나 앞에서 살펴본 것 처럼 창조도시 이론도 단일한 것이 아니고 다양한 배경을 가지고 있으며 이를 적용하는 일본도시의 사례들도 다양한 모양으로 추진되고 있는 것을 볼 수 있다. 위에서 논의된 창조도시 이론의 열개를 요

약해보면 다음 그림과 같이 정리할 수 있다. 이 그림으로 창조도시 논의가 나타난 배경과 이론 전개의 핵심적인 부분 그리고 이러한 이론을 적용한 내용 등의 세가지 부분으로 요약하였다.



등장배경

이론전개

이론적용

패러다임 전환
 • 기존의 생산중심 산업의 쇠퇴
 • 지식정보산업의 확산과 창조계급(창조의 핵)과 창조적 전문직의 중요성

어메니티(amenity)
 기회(chance Challenge)
 장소만들기(place making)

기술지수와 인재지수가 높은
 곳이 성장한다.
 창조자본을 통한 지역발전은 3T가
 모두 함께 존재할 때만 발휘된다.

여기에 나타난 것 처럼 창조도시 논의의 기본적 배경은 기존 산업시대적 도시성장의 한계를 경험한데서 부터 시작된다. 즉, 지식정보화와 세계화가 급속히 진행되면서 기존의 도시발전의 한계를 드러내게 되었었고 이에 대한 대응으로 나타난 것이 창조도시 논의라는 것을 보여주고 있다. 이에 따르면 창조도시를 우리나라에 적용하는 경우에 우선적으로 검토해봐야 할 것으로 두 가지를 생각해 볼 수 있다. 즉, 첫째는 우리나라 도시가 산업시대적 성장의 한계를 겪고 있는 가라는 점이고 둘째로는 이러한 한계가 산업사회적 지식정보화나 세계화의 결과로 나타나는 것인가에 대한 검토가 필요하다.

이러한 맥락에서 창조도시 논의가 갖는 '내발적 발전'에 대한 문제를 제기할 수 있다. 창조도시 논의는 기본적으로 세계화 경제를 전제로 하면서 이에 대응하기 위한 지역의 전략으로 지역에 내재하는 창조성을 극대화 하여 지역의 대외적 경쟁력을 높인다는 기본틀을 가지고 있다. 이렇게 지역에 내재한 역량을 활성화 하여 지역경쟁력을 향상시키는 데에는 단순히 지역의 내부에만 초점을 맞추어서 문제를 해결하는 데는 한계가 있을 수 있다. 특히 우리나라와 일본 처럼 수도권에 압도적인 영향력이 세계화된 흐름을 제한하는 상황에서는 더욱 그렇다고 할 수 있다. 다시 말해서 국가단위는 세계화에 열려있지만 국가 안에서는 수도권의 영향력이 지나치게 강력하여 지방의 국

제화를 제약시키고 있는 상황에서 지역의 내발적 발전이론은 근본적인 제약을 가지고 있다는 점이다. 창조도시 이론이 적극적으로 논의된 구미나 오세아니아의 경우와는 달리 우리나라와 일본의 경우 지역발전에 있어서 중요한 문제는 지역역량을 극대화한다 하더라도 일정수준이상을 절대 넘어갈 수 없는 한계를 가지고 있다는 점을 부정할 수 없기 때문이다. 수도 서울에 집중된 정치 경제 문화 사회 등 제 분야의 영향력이 기본적으로 분산되지 않는 한 지역의 창조역량을 극대화 하고 문화예술산업을 활성화한다 하더라도 그 한계는 결코 넘어서기 쉽지 않을 것이라는 것이다. 더 나아가 창조역량 조차 지역과 수도권의 비교는 의미가 없을 정도로 차별화 되어 있기 때문에 더욱 그렇다고 할 수 있다.

다음으로 이론전개의 측면에서 보면 창조도시 이론은 앞서 살펴본 것 처럼 지역혁신, 문화예술산업을 통한 지역의 경쟁력 향상을 전제로 하고 있다. 이러한 논의는 소위 소비사회(consumerrism) 또는 후기산업(post-industrial)사회나 후기근대(post-modern)사회적 변화를 전제로 하고 있는 논의이다. 이러한 변화가 21세기에 피할 수 없는 현실임은 부인할 수 없지만 다른 한편으로 지역에서 이러한 소비나 문화 지식정보화 부문의 규모나 영향에 대해 보다 면밀한 분석이 필요하다고 보여진다. 다시 말하면 지역이 가지고 있는 창조자본

(creative capital)이나 창조계급(creative class)의 크기나 영향력에 대한 평가가 선행되어야 한다는 것이다. 동시에 이러한 점검의 결과는 두 가지 상향을 예견할 수 있다. 창조자본이나 창조계급에 있어서 상대적 우위를 가지고 있는 경우에는 이를 바탕으로 창조도시를 추구하여 경쟁력을 강화할 수 있을 것이다. 그러나 만일 창조자본이나 창조계급이 취약한 것으로 나타날 경우 어떻게 할 것이냐라는 문제가 제기된다. 이러한 맥락에서 창조도시 논의는 전자의 경우 도시 발전전략(development strategy)으로 구체화되고 후자의 경우 도시발전 이미지(development image)로 구체화되는 경향을 보이고 있음을 볼 수 있다.

마지막으로 일본의 사례를 포함하여 세계적인 창조도시 사례를 통해 발견되는 한 가지 시사점이 있다. 그것은 창조도시 추진이 도시의 규모와 관련이 있다는 점을 주목할 수 있다. 즉, 도시의 규모가 작은 경우 가나자와나 볼로냐의 경우 처럼 소규모 도시의 경우와 뉴질랜드의 웰링턴, 오스트렐리아의 브리즈번, 미국의 오스틴과 같은 중간규모 도시, 그리고 뉴욕, 런던, 오사카와 같은 거대도시에 있어서 창조도시 논의는 기본적으로 다른 틀을 가지고 있다는 점이다. 소규모 도시의 경우에는 실질적으로 창조자본으로 도시의 문화예술 전통과 유산 그리고 지역의 창조인력과 네트워크에 초점을 두고 있고, 중간규모의 경우에는 주로

장소만들기(place making)과 같은 도시 인프라에 초점을 둔다면, 대규모의 경우에는 사실상 도시 전체 차원이 아니라 특정한 지구의 개발이나 인적 물적 인프라 구축과 같은 측면에 초점을 두고 있다는 점이 주목할 만하다. 이러한 차이점이 규모의 문제에서 나오는 것인지 아니면 창조자본이나 창조계급의 특성에 기인하는 것인지에 대해서는 면밀한 검토가 요청된다.