

창조도시 담론의 비판: 생성의 로컬리티 탐색*

박규택** · 이상봉***

Critical Study on the Discourses of Creative City : Becoming Locality as an Alternative Thinking and Practice*

Park, Kyu-Taeg** · Lee, Sang-Bong***

요약: 창조도시 담론이 서구 자본주의 국가를 중심으로 진행된 세계화 혹은 탈산업화 사회 속에서 도시 발전 혹은 재생을 위한 정책수단으로 활용됨에 따라 다양한 논의가 진행되고 있다. 현실적으로 세계의 많은 국가의 도시들이 창조도시에 관한 충분한 검토를 결여한 채 도시 발전 혹은 재생 정책으로 채택하여 실천하고 있다. 본 연구는 창조도시, 특히 창조산업과 창조계급에 관한 문헌을 비판적으로 검토한 뒤 새로운 틀로 생성의 로컬리티를 제시하고자 한다. 이들은 창조성 혹은 창조도시와 관련된 문화·예술, 창조 행위자, 장소에 토대를 두고 있으며, 기존의 창조도시 논의를 생성하는 로컬리티 측면에서 새롭게 해석하고 나아가 도시 및 지역이 직면한 현실 문제들을 해결하는 데 도움을 줄 것이다. 생성의 로컬리티로서 창조도시의 세 가지 요소가 지속적으로 상호작용하는 관계 속에서 존재한다. 향후 제시된 틀은 다양한 창조도시 이론의 비판적 검토와 사례 연구를 통해 보완되고 정교화될 필요성이 있다.

주요어: 창조도시, 창조산업, 창조계급, 세계화, 문화·예술, 창조 행위자, 장소, 생성의 로컬리티

Abstract : The discourses of creative city have been developed as a development and rehabilitation policy or plan in the contexts of globalization or deindustrialization society mainly progressed by Western capitalist nations, and there are a variety of effects due to the implementation of creative city in different national and local conditions. Many nations or cities have adapted and practiced the idea of creative city as a policy of development or rehabilitation without its critical examination. The purpose of this study is to make a conceptual framework of newly interpreting creative city, particularly focused on creative industry and class. The framework of creative city as a becoming locality consists of culture and art, creative actor and place continuously interacting, and it will take an active role to solve a variety of problems in the cities or regions due to globalization or deindustrialization. Creative city as a becoming locality should be developed in a close relation with the real situations in the future.

Key Words : creative city, creative industry, creative class, globalization, culture and art, place, becoming locality

1. 서론

‘창조(creation)’란 매혹적인 용어를 ‘도시’란 일상화된 용어에 덧붙인 창조도시(creative city)¹⁾는 많은 사람들에게 무언가 새로운 것이 있을 것으로 희망을 주고 있다. 창조도시는 현재 인류의 대부분이 살고 있는 도시의 여러 가지 문제들, 빈곤, 실업, 범죄, 과밀, 환경문제 등을 해결함과 동시에 “시민 삶의 질을 높일 수 있는 대안인가? 그렇지 않으면 이것은 하나의 지나가는 유행에 불과한 도시 개발 혹은 재생 전략인가?”에 대한 비평적 논

의가 필요하다. 창조도시 담론은 서구자본주의 국가의 산업화 위기와 이에 따른 도시 및 지역 경제의 재구조화, 자본의 세계화, 신자유주의 헤게모니, 정보·통신 기술의 발달 등과 직·간접적으로 연관되어 진행되고 있다. 1970년대 초반을 전후로 서구 자본주의 국가를 중심으로 구축된 포디즘적 자본 축적체제가 위기를 맞이하면서 다양한 사회·경제 문제들이 발생하였고, 이를 해결하기 위해 대안들이 등장하였다. 1990년대에 등장한 창조도시 담론도 이러한 시대적 상황과 밀접하게 연관되어 나타난 현상으로 볼 수 있다. 창조도시 담론이

* 이 논문은 2007년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 (NRF-2007-361-AL0001).

** 부산대학교 한국민족문화연구소 HK교수(HK Professor, Korean Studies Institute, Pusan National University) (pkt11@pusan.ac.kr)

*** 부산대학교 한국민족문화연구소 HK교수(HK Professor, Korean Studies Institute, Pusan National University) (sanboleec@pusan.ac.kr)

계획가, 정책가, 학계 등에서 많은 관심을 끌게 된 이유는 두 가지 측면에서 파악해 볼 수 있다. 하나는 창조도시와 연관된 창조산업(creative industry)과 창조계급(creative class)이 세계화 혹은 후기산업사회 시대에 새로운 발전 동력으로 혹은 쇠퇴하는 도심 혹은 지역을 재생시킬 수 있는 대안적 전략으로 제시되고 있다는 점이다. 다른 하나는 창조산업과 창조계급에 근거한 세계의 많은 도시들의 개발 혹은 재생전략이 시민의 삶, 사회·경제·문화, 장소 정체성 등에 실질적인 영향을 미치고 있다는 사실에서 유발된 학술적 논쟁이다.

도시와 창조성의 관계에 대한 연구는 오래 전부터 여러 분야에서 진행되어 왔다(Glaeser et al. 1992; Jacobs, 1961; Hall, 2000; Hospers & Pen, 2008; Marshall, 1890). Hospers & Pen(2008)은 창조도시를 시대에 따라 상이하게 나타난 현상으로 이해하고 네 가지의 유형²⁾으로 구분하였다. 그들은 도시 창조성을 높이는 요인으로 집중성, 다양성, 유동성 등을 선택하였다. 도시 역사를 고찰한 Hall(2000)은 최근 유럽의 도시에서 일어나고 있는 새로운 산업을 시대의 변화에 따른 것으로 이해하였다. “국가와 도시들은 산업경제에서 정보경제로 다시 문화경제로 매우 빠르게 전환되고 있다. 단지 글래스고우 뿐만 아니라 유럽 전역의 도시들은 문화산업 혹은 창조산업³⁾이 경제를 재생시킬 수 있는 토대를 제공할지도 모른다는 아이디어를 수용하고 있다”(Hall, 2000, 640). 본 연구에서 논의될 창조도시 담론은 1990년대 후반 이후, Landry(2000)가 도시계획을 새롭게 이해하기 위해 제시한 창조도시, 영국정부가 도시발전 전략으로 채택한 창조산업, Florida(2002)가 신경제 하에서 경제발전의 원동력이 될 것으로 본 창조계급에 토대를 두고 있다.

2000년대 중반 이후부터 국내에서도 창조도시와 관련된 개념, 담론, 계획과 실천 등이 논의되어 왔다(구문모, 2005; 김동완, 2008; 박은실, 2008; 임상오, 2008; 임상오·전영철, 2009; 이희연, 2008; 오민근, 2011; 한상진, 2008). 이들 논의는 서구 자본주의 국가들, 특히 영국과 미국을 배경으로 탄생한 창조산업 및 창조계급 담론과 관련된 이념/가치, 이론, 실천과 효과 등을 검토하고 있다. 이희연(2008)은 창조산업과 창조계급의 배경, 개념,

특징 등을 정리하였고, 김동완(2008)은 규모(scale)의 관점에서 새로운 해석을 시도하였다. 또한 창조도시는 문화산업 혹은 창조산업과 연관시켜 논의되고, 또한 정책으로 실천되고 있다(구문모, 2005; 임상오, 2008; 오민근, 2011). 박은실(2008)이 정리한 국내 창조도시의 추진현황을 보면, 대부분 도시들은 문화산업 혹은 창조산업 하에서 다양한 형태의 정책이 실행되고 있다.

창조도시 담론은 서구 자본주의 국가를 중심으로 진행된 탈산업화, 세계화, 신자유주의, 정보·통신 기술발달 등과 관련되어 일어나고 있는 사회·경제·공간의 변화를 반영하고 있다. 그리고 세계의 많은 국가의 도시들이 창조도시 담론을 도시 및 지역 발전 혹은 재생을 위한 정책수단으로 활용하고 있다. 따라서 창조도시 담론이 지나가는 하나의 새로운 개발 혹은 재생 전략정도로 보아 넘길 수 없을 정도로 현실, 즉 시민의 삶과 도시 및 지역 공간에 영향을 미치고 있다. 창조도시 담론과 실천이 부정적 측면과 긍정적 측면을 동시에 내포하고 있지만, 본 연구에서는 창조도시의 핵심을 이루는 창조산업과 창조계급에 관한 기존의 문헌 일부를 비판적으로 검토하면서 새로운 틀로서 ‘생성의 로컬리티’를 제시하고자 한다.

2. 창조성과 창조도시

1) 창조성

현재 창조성은 인간 생활의 모든 영역과 관계되어 있으며, 새로운 사물이나 사고방식을 생성하는 것으로 확장되었다. 역사적으로 창조는 신(神)의 영역에서 출발하여 예술의 영역을 넘어 인간의 모든 영역으로 확대되었다(박종석, 2005). 창조는 새롭고 유용한 아이디어, 규범, 기술, 물질 등을 생산하는 인식과 실천을 의미한다. 창조성은 ‘새로움’(newness/novelty)과 ‘유용성’(usefulness)의 기준에 의해 정의될 수 있으며, 물질, 인식과 실천, 조직과 제도 등과 관련되어 있다(Becker, 1995, 220; Feldhusen and Goh, 1995, 232; Madden, 2004, 134).

창조성의 특성인 새로움과 유용성은 사회적·역사적 맥락 속에서 새로운 물질 혹은 비물질(이념,

사유, 제도, 지식)을 생성시키는 과정·결과와 관계되어 있다. 창조에 의한 새로움은 개인과 집단 혹은 사회·문화가 수용하여 유지·발전되기도 하지만 거부되어 사라지기도 한다. 자본주의 체제 하에서 창조 활동에 의해 만들어진 새로운 생산물은 상품 가치가 충분할 때는 쉽게 수용·확산되지만 그렇지 않을 경우는 배제되거나 소멸된다. 그리고 개인과 집단은 상품 가치가 높은 새로운 것들을 생산할 때 자본주의 체제의 중심부에 위치할 수 있지만 그렇지 않은 경우에 주변부에 위치하게 된다. 그러나 현실적으로 자본주의 체제에 속한 개인과 집단은 모두가 동일한 가치를 추구하지는 않기 때문에 창조적 활동에 의해 생성된 새로움은 상품 가치만이 아닌 다른 판단 기준들, 즉 아름다움(美), 형평성, 공공성 등에 의해 평가되기도 한다. 따라서 기존의 사유방식, 지식, 제도, 물질 등과 다른 새로움의 유용성은 사회·문화·정치 구조나 제도, 이념 등에 따라 상이하게 판단될 수 있다. 또한 창조성은 개인이나 집단 그리고 사회·문화 자체(혹은 내부)에 본질적으로 존재하고 발현되는 것이 아니라 다양한 요소들, 즉 개인 혹은 집단적 인간, 제도, 물질, 자연환경 등의 상호관계 속에서 생성·변화한다(Bissola and Imperatori, 2011; Rantisi, Leslie and Christopherson, 2006; Seitz, 2003; Wilson, 2010). 이같이 서구사회에 기반을 둔 창조성은 신의 영역에서 인간의 영역으로 넘어온 뒤에 개인, 특히 예술가, 과학자에 내재된 특출한 재능과 관련된 것으로 주로 이해되었다. 그러나 20세기 이후 이러한 창조성 관점은 심리학, 철학, 사회학, 인류학, 지리학, 교육학, 경영학, 정치경제학 등 다양한 분야에서 이루어진 이론과 실천에 관한 연구 결과에 의해 크게 변화하였다. 1990년대 이후에 창조도시, 창조산업, 창조계급 등이 도시 및 지역의 발전을 위한 새로운 인식과 실천 전략으로 부상하면서 창조성이 강조되었다. 특히 Florida(2002)가 주장한 창조계급이 재능있는 개인들과 이들의 거주 장소 선택 간의 관계를 강조하면서 사회·경제 발전론 측면에서 논의가 진전된 인적자본(human capital) 및 사회적 자본(social capital)과 차별화를 시도하였다. 즉, 창조계급이 기존의 창조성 논의들⁴⁾과 상이한 점은 인적자본, 특히 창조적 인적자본을 거주 장소의 선택과 밀접

하게 관계시킨 것이다. 이 점은 장소와 창조성의 관계 부분에서 상세하게 고찰될 것이다.

2) 창조도시

창조도시의 용어가 기존의 연구들에서 일반적으로 사용되고 있지만 명료하게 정의된 경우는 많지 않다. 이 용어는 연구자의 의도 혹은 연구 관점에 따라 상이하게 사용되고 있다. 더욱이 창조도시는 창조성, 창조산업(혹은 문화산업), 창조계급과 혼합되어 사용되는 경우가 많기 때문에 개념을 정의하기가 매우 복잡하고 어렵다. 창조도시의 개념을 명료하게 정의하는 작업이 어렵다는 점은 Cerneviute(2011), Hall(2000), Pratt(2008), Scott(2006)의 논문을 통해 잘 알 수 있다. 예를 들면, Cerneviute(2011)의 논문은 “창조도시란 무엇인가?”란 소제목 하에 무려 4페이지를 할애하고 있지만 창조도시의 개념이 여전히 명확하게 정의되지 않고 있다. Cerneviute는 Landry의 창조도시, Florida의 창조계급, 영국의 창조산업을 중점시켜 창조도시의 개념화를 시도하였다. 역사적 관점에서 도시의 혁신을 이해하는 데 공헌한 Hall(2000)은 창조도시를 문화산업과 창조성의 관점으로 이해하고 있다. Pratt(2008)과 Scott(2006)은 논문 전체를 통해 창조도시에 관해 논의하고 있지만 창조도시의 개념이 여전히 모호한 상태로 남아 있다. Pratt(2008)은 문화산업과 창조계급의 측면에서 주로 창조도시를 논의하고 있고, Scott(2006)은 신경제의 맥락 속에서 창조도시의 개념화를 시도하고 있다.

일반적으로 창조도시는 자연적으로 주어졌거나 혹은 본질적으로 존재하는 것이 아니라, 사람, 사물, 공간/장소, 제도, 사회 환경 등이 상호작용하면서 생성·변화하는 실체로 규정될 필요가 있다. 이에 따라 창조도시는 세 가지 측면으로 이해될 수 있다. 첫 번째는 사람들 간의 관계 혹은 사람과 사물 간의 관계에 의해 창조성이 생성되는 무대로서의 창조도시이다. 두 번째는 “도시의 구성 요소들, 즉 건축물, 제도, 문화, 역사, 자연 경관 등이 창조적 자원 혹은 매개체로 활용될 수 있다”는 의미에서 창조도시이다. 세 번째는 역사적 관점으로, “과거에 형성된 도시환경, 사회와 문화,

시민의 인식과 실천 등은 현재 혹은 미래에 개인과 집단이 창조성을 발휘하는 데 부정적 혹은 긍정적 요인으로 작동한다”는 의미에서의 창조도시이다. 현실적으로 창조도시의 세 가지 관점은 인위적으로 구분되어 있을 뿐 복잡하게 얽혀져 있다. 그리고 창조도시는 도시 내부에 초점을 둔 폐쇄적 관점이 아닌 도시 내부 및 외부(다른 도시 및 지역, 국가, 세계)와 지속적으로 상호작용하는 관계 속에서 이해되어야 한다.

3. 생성의 로컬리티로서 창조도시

1990년대 이후부터 시작된 창조도시 논의는 급속하게 변화하는 세계 속에서 도시의 발전 혹은 재생 전략을 위한 이론과 실천 그리고 영향에 관한 매우 다양한 내용들을 포함하고 있다. 본 장은 이들 논의들을 바탕으로 창조도시를 새롭게 해석해 볼 수 있는 개념적 틀, 생성의 로컬리티로서 창조도시의 가능성을 모색하고자 한다. 새로운 틀은 창조도시를 창조 대상, 창조 행위자, 창조성과 장소의 관계에 토대를 두고 있으며, 이들은 각각이 자체의 완결된 논리에 의존하지 않고 지속적으로 상호작용하는 속에서 도시의 창조성 혹은 창조도시가 생성된다.

1) 창조 대상

창조도시론에서 창조 대상(혹은 내용)은 창조산업, 문화산업, 창조경제, 신경제 등과 관련되어 있다. 창조산업 혹은 창조경제와 관련된 기존의 연구들은 고급 생산기술, 생산자서비스, 정보·통신기술, 문화·예술 등 대단히 폭넓은 분야를 선택적으로 혹은 종합적으로 다루고 있다. 본 장에서는 창조의 대상으로 문화·예술에 초점을 두고자 한다. 문화·예술과 창조도시를 관련시킨 기존의 연구들은 양과 내용이 많고 광범위하기 때문에 논의의 범위를 한정시키기 위해 우선 영국에서 시작된 창조산업이 문화·예술을 어떻게 다루었는지를 고찰한다. 그리고 문화·예술의 창조성이 창조도시를 건설하는 데 어떠한 능동적 역할을 할 수 있는지에 관해서 논의한다.

창조산업이라는 용어는 1998년에 영국의 DCMS

(The Department of Culture, Media and Sport)가 정책보고서 <The Creative Industries Mapping Document>를 만들면서 처음으로 사용하였다. 이 문건의 중요성은 창조산업을 정의하고 이에 해당되는 분야를 결정하였다는 점과 지정된 분야가 국내총생산(GDP), 고용, 수출에 기여한 정도를 양적으로 측정할 점이다(Prince, 2010, 120). DCMS는 창조산업을 “개인의 창의성, 기술, 재능에 기원을 두고, 지적 재산권(intellectual property)의 지정과 활용을 통해 부와 일자리 창출에 잠재력을 지닌 활동을 핵심 분야로 삼으며, 광고, 건축, 예술과 골동품, 공예, 디자인, 패션, 영화, 여가, 음악, 행위예술, 출판, 소프트웨어, TV & Radio를 포함한다”라고 정의하고 있다(Jeffcutt and Pratt, 2002, 227). 영국의 창조산업은 Florida가 창조계급과 관련하여 언급하고 있는 분야, 과학, 고급 기술, 생산자서비스(금융, 법률, 경영, 연구개발, 교육) 등은 포함하고 있지 않다. DCMS가 규정한 창조산업의 정의는 세계의 많은 국가들에서 그 분류체계, 부와 일자리 창출 효과, 분배 등에 대해 충분한 비판적 고찰을 결여한 채 도시 발전 혹은 재생을 위한 정책으로 채택되고 있다(Gibson & Klocker, 2004; Keane, 2009; Prince, 2010).

영국의 창조산업은 문화와 예술과 관련된 분야에서 개인 혹은 집단의 창조성을 바탕으로 도시 및 지역을 부흥시키기 위한 단순한 발전 전략으로 표출된 것은 아니다. 이것은 1970년대 초반을 전후로 급속하게 진행된 서구자본주의의 사회·경제 구조와 제도 변화, 특히 국민국가 체제와 대량 생산·소비에 토대를 둔 산업자본주의의 축적체제의 위기에 따른 개인의 자율성, 시장, 경쟁, 자본 친화적 (혹은 신자유주의) 정부에 토대한 대안 모색과 긴밀하게 연관되어 있다. 창조산업은 대단히 매력적인 용어인 ‘창조’를 산업에 첨가시킴에 따라 문화·예술이 포함된 다양한 인간의 인식과 활동을 긍정적 이미지로 전환시킬 수 있는 장치가 되었다.

창조산업이 수사적 차원에만 머물렀다면 세계의 많은 국가의 혹은 도시가 이를 발전 정책으로 채택하여 실행하지 않았을 것이다. 현실적으로 창조산업의 핵심을 이루고 있는 문화와 예술 분야가 서구 자본주의 국가의 사회·경제 활동에서 중요한

위치를 차지하고 일자리를 만들어 내면서 새롭게 이윤을 추구하는 방식으로 자리 잡게 되었다. 그러나 창조산업 내에서도 노동의 분화(지식 노동과 임금, 육체노동, 고임금과 저임금, 정규와 비정규), 노동 착취, 경쟁 심화 등이 존재할 뿐만 아니라 산업부문, 공간 등에 있어 불균등성을 보이고 있다(Harney, 2010; MacNeill, 2009; McGuigan, 2010; Neff et al., 2005; Shorthose, 2004). 더욱이 서구의 창조산업은 관광, 여가 등의 이름하에 후진국 또는 개발도상국으로 많은 사람들을 보냄에 따라 이들 지역의 사회, 문화, 자연에 부정적 영향을 미치고 있으며, 소수의 초국적 기업들은 자신들의 창작물인 영화, 출판, 음악 등을 이들 국가로 수출시켜 새로운 '창조 제국(creative imperialism)'의 건설을 시도하고 있다.

창조산업은 다양한 비판에도 불구하고 여러 가지 측면에서 깊이 연구해 볼 가치가 있다. 여기서는 두 가지 주제, 경계(boundary)와 관점(perspective)에 주목한다. 첫째 주제는 창조산업과 관련된 경계의 문제, 즉 어떠한 기준에 의해 분류(혹은 구분)될 수 있는지에 대한 것이다. 즉, 창조산업에 포함된 다양한 영역들이 다양한 기준, 상품가치와 사용가치, 개별성과 집단성, 사적영역과 공적영역 등의 관점에서 뚜렷하게 구분될 수 있는지 혹은 그렇지 않는지에 관한 의문이다. DCMS의 창조산업은 문화·예술과 관련된 다양한 부문들, 건축, 광고, 음악, 디자인, 영화 등이 객관적으로 분류되고 나아가 계량화(quantification)될 수 있다는 것을 전제하고 있다. 이러한 분류와 양화 작업은 내적 논리 체계 혹은 객관적 기준에 의한 작업이 아니라 1990년대 당시에 영국을 지배한 이념과 사회·정치 제도와 조직이 만들어낸 생산물이다. 특정한 분류 체계와 양화 작업에 근거한 창조산업은 자본의 축적체계, 노동 시장, 정부의 자원배분, 장소 정체성 등에 큰 영향을 미치고 있다. 즉, 창조산업의 경계 짓기와 양화 작업은 단순한 언어와 수(數)의 수사학적 수준에만 머무르지 않고 개인, 기업, 사회, 정부, 공간에 상이한 영향을 미치고 있다. Pratt(2008)에 의하면, 창조산업이 이전의 문화산업과 내용에 있어 거의 유사하지만 새로운 용어인 창조를 사용함에 따라 의미론적 변화뿐만 아니라 정치성을 띠고 있다. 창조산업은 문화산업이라는

용어에 비해 일반적으로 긍정적으로 받아들여지고 있으며, 문화산업과 거리를 두기 위해 산업사회의 노동 대신에 탈산업사회의 노동(new labor)에 무게를 두고 있다(Pratt, 2008, 113).

두 번째 주제는 '관점'에 관한 논의이다. 일반적으로 문화산업에 관한 논쟁의 핵심은 "문화의 상품가치와 사용가치를 어떻게 볼 것인가"이다. 자본주의 사회에서 상품가치와 사용가치는 모순의 경향성을 보이는 데, 이러한 모순성은 문화산업을 비판하는 근거로 사용되고 있다. 문화·예술이 산업화될 때 교환에 의해 발생하는 상품 가치와 문화·예술의 예술성, 상징성 등의 사용가치 사이에 갈등이 발생한다. 창조산업은 문화산업에서 '문화' 대신에 '창조'가 사용되었지만 문화산업의 유산을 대부분 물려받았다(Banks & O'Connor, 2009; Pratt, 2008). 본 연구는 창조산업을 생산과 소비의 전체 과정에 토대한 '생성'의 관점으로 이해하고자 한다. 생성의 관점에 초점을 두는 이유는 창조산업에서의 문화·예술이 이론과 현실을 분리시킨 뒤 다시 결합하는 이원론(dualism)의 관점으로 이해될 수 있기 때문이다. '생성'의 관점으로 창조산업을 이해하면, 문화·예술의 다양한 분야들, 다양한 행위자(생산자, 유통업자, 소비자, 정부 등), 장소 등이 상호작용하는 속에서 창조산업이 이해될 수 있다. 또한 문화·예술이 이윤추구의 목적이 아닌 사회적 신뢰 형성, 공공성 확보, 공동체 형성, 사회적 모순 비판 등으로 활용될 수 있음을 보여줄 수 있다.

현실적으로 문화·예술이 창조산업의 요구에 부합하는지 여부는 문화·예술의 창조성이 선형성 혹은 추상적 이론이 아닌 사회·역사의 맥락에 근거한 전문가 혹은 일반인의 일상적 활동을 통해 이해되어야 한다. 즉, 문화·예술의 창조성은 다양하고 복잡하게 얽혀있는 요소들(인간, 이념/가치, 제도, 역사, 물질) 간에 이루어지는 상호 관계적 활동으로 논의되어야 하는 것이다(김희영, 2010; Askin and Pain, 2011; Gibson-Graham, 2008; Glaveanu, 2011; Linstead and Mullarkey, 2003; Sunley et al., 2011). 앞선 장에서 언급했듯이 창조성은 개인의 속성뿐만 아니라 개인을 둘러싸고 있는 복잡한 요소들과의 상호작용 속에서 발휘된다. 즉, 개인은 조직, 제도, 물질 등으로 이루어진

복잡한 환경 속에 존재하며, 개인의 창조성은 이들 요소들과의 지속적인 관계적 활동에 의해서 발생한다. Askins and Pain(2011)의 공동체 예술에 대한 연구에 의하면, 공동체를 변화시키는 창조성은 참여자들, 물질, 관습 간에 이루어진 복잡한 상호관계 속에서 생성되었다. Linstead and Mullarkey(2003)는 문화, 특히 조직문화에서 ‘시간과 창조성’이 어떻게 작동하는가에 대한 연구가 많이 이루어지지 않았다고 보았다. 그들 연구의 이론적 틀로 이용되고 있는 Bergson의 창조성 철학은 ‘행위, 과정, 운동’을 강조하고 있으며, 이것은 문화의 역동성과 창조성을 이해하는 데 도움이 된다고 주장하였다. Sunley et al.(2011)은 런던에 위치한 디자인 컨설팅 기업들의 상황적 학습을 연구한 뒤, “디자인은 느슨한 사회관계와 다양한 유형의 지식에 의해 생성되는 창조적 집합성(creative collectivity)이다”라고 규정하였다(Sunley, et al., 2011, 377).

창조산업의 맥락에서 진행된 문화·예술의 창조성에 관한 논의는, 논리적으로는 경제적 영역(상품화, 이윤창출, 부의 축적, 고용창출)과 비경제적 영역(예술, 사회, 공공) 그리고 두 영역의 사이 등을 다루고 있지만, 현실적으로는 경제적 영역으로 귀결되는 경향이 강하다. 여기서 도시 간 경쟁이라는 경제적 영역에 주목할 경우, 창조산업은 기존의 대도시에 유리하게 전개되며, 그 결과는 도시 간 또는 도시 내 부문 간 격차를 심화시킬 가능성이 크다. 도시의 산업 경쟁력을 중시할 경우, 문화 콘텐츠 등 하이테크 산업의 성장에만 초점을 맞추게 되고 그 결과 창조산업 역시 풍부한 문화자본을 갖춘 기존의 대도시에 유리하게 되는 것이다. 그러나 창조도시가 도시의 산업경쟁력만이 아니라 다양한 도시문제의 창조적 해결에 능동적 역할을 한다는 점에 주목하면, 창조산업은 경제적 영역에 한정되지 않고 보다 넓은 비경제적 영역, 즉 개인과 조직의 창의성, 사회성, 공공성 등으로 확대될 수 있다.

문화·예술이 가진 창조성과 산업이 가진 효율성을 결합해⁵⁾ 이를 산업 경쟁력 강화가 아닌 도시 및 지역이 당면한 문제들, 즉 사회적 약자의 배제, 사회적 신뢰와 공동체 파괴, 탈주체화 및 장소성 상실 등을 논의한 연구들이 일본, 캐나다, 호주 등

에서 이루어지고 있다(Gibson, 2010; Leger, 2010; Mayes, 2010; Mchenry, 2011; 中牧, 2008; 佐々木, 2009). 사회적 문제의 해결에 문화·예술이 가진 창조성이 적극적으로 활용되면 다양한 방식에 의해 새로운 해결책을 모색할 수 있을 것이다. 실업자나 사회적 약자를 단순히 지원하는 것이 아니라 이들이 문화와 예술 활동에 직접 참가함으로써 경제적 자립과 공동체 의식 함양을 도모할 수 있도록 하는 작업은 창조산업의 일환으로 고려되어야 한다. 실업자가 많은 커뮤니티에 아티스트를 파견하여 함께 작품을 만들으로써 사회적 참가와 고용의 문제를 해결하고자 하는 영국의 ‘커뮤니티 아트(community art)’ 분야나(中牧, 2008), 장애인들이 아트의 제작에 참가함으로써 자립을 도모하는 ‘가능성의 예술(able art)’ 분야 등은 그 전형적인 사례이다(佐々木, 2009). Gibson(2010)은 창조성 논의와 관련된 근접성(proximity), 구심력, 주변성(marginality) 개념에 대한 비판적 검토를 통해 문화·예술의 창조성에 의한 장소 정체성이나 공동체의 형성이 도시를 넘어 농촌 혹은 원주민 거주지에서도 가능하다는 점을 보여주고 있다. 호주 서부의 농촌지역(Ravensthorpe)에서 이루어지고 있는 로컬에 토대를 둔 우편업서의 생산에 대한 연구에 의하면, 주민들이 참여하여 마을과 주변의 자연환경, 문화, 역사 등을 소재로 만드는 우편업서 생산 과정은 장소의 정체성과 공동체 형성에 크게 기여하고 있다(Mayes, 2010).

2) 창조 행위자

창조도시 논의에서 “어떤 행위자들이 왜/어떻게 창조도시를 만들려고 하는지 혹은 만들었는가?”에 대한 고찰이 필요하다. 창조적 행위자에 관한 논의는 ‘창조성,’ ‘창조도시,’ ‘창조계급’을 통해 도시를 새로운 형태로 발전시키거나 재생시키기 위한 전략에 대한 학술적·정책적·대중적 관심을 일으키는 데 크게 공헌한 사람은 Florida와 Landry이다. 두 사람은 창조와 관련지어 도시 및 지역, 문화, 예술, 지식, 재능 및 정보·통신 기술, 생산자서비스, 물질, 자연환경, 공간과 장소 등 광범위한 내용을 지속적으로 언급하며, 이들과 관련지어 창조적 작업을 행하는 혹은 창조도시를 만드는 행위자

들을 언급하고 있다.

Florida는 산업화 시기의 자본과 노동 계급을 대체할 수 있는 개념으로 탈산업사회의 이윤 창출의 원천, 즉 고급 생산과 정보·통신 기술의 창조와 확산에 종사하는 사람들을 중심으로 ‘창조계급’(creative class)의 부상을 주장한다. 그는 새로운 시대의 주역을 창조계급으로 진단하고, 이들이 선호하는 환경을 갖춘 도시가 지속적인 발전을 이루고 있다고 주장한다. 창조도시에서 가장 중요한 자원은 도시의 위치, 천연자원, 시장에의 접근성과 같은 입지적 조건이 아니라 창조적 인적자원, 즉 창조계급이다. 그의 이론이 가진 의의는 지역발전의 동인을 기업 환경적 조건이 아니라 창조적 인재에서 찾고 있다는 점이다. 창조계급은 ‘순수 창조의 핵’과 ‘창조적 전문가’라는 두 가지 요소로 구성되어 있으며, 여기에 속한 창조인력은 광범위한 지식집약형 산업에 종사하며, 전형적으로 고학력의 교육을 받았다.⁶⁾ 이러한 창조적 계급의 경제적 기능이 그들이 선택하는 사회적 문화적 생활양식의 유형을 나타내며, 비슷한 기호, 욕구, 취향을 공유한다는 것이다.

Florida가 창조계급론을 주장한 뒤 전 세계의 많은 도시들이 그의 이론을 따라 창조계급의 유치를 지역발전 전략으로 채택하는 등 적지 않은 영향을 미쳤다. 하지만 그 의미 못지않게 비판 또한 다양한 측면에서 이루어 졌다. 비판 가운데 핵심을 이루는 것은 그의 이론이 지나치게 시장 지향적이고 엘리트 지향적이라는 점이다. 신자유주의적 지식경제로의 전환 과정에서 어떻게 하면 도시가 산업경쟁력을 갖출 것인가에 초점을 맞추다보니, 지나친 제로-섬(zero-sum)적 인재유치 경쟁에 치중하고, 그 결과 도시공간의 양극화와 불평등을 조장한다는 것이다. 창조도시론에는 도시의 보통사람들이 배제되어 있으며, 그가 세계 각지에서 행한 강연의 주된 청중 또한 도시정책가나 비즈니스 리더들이었고 보통 시민이나 노동자는 아니었다(佐々木, 2007, 26). 또한 Florida는 도시 내의 행위자들이 상호 관계 맺는 방식과 관련하여, 사회자본론이 주장하는 강한 연대의 네트워크를 부정한다. 그가 내세우는 창조계급의 사람들은 관계적인 사회자본과 연관된 강한 연대와 장기적인 헌신을 바라지 않으며, 폭넓은 관계를 맺을 수 있

는 유연하고 약한 유대의 네트워크를 선호하기 때문이다(Florida, 2002). 이러한 점은 급속한 산업화에 의한 도시 내의 양극화와 불평등 문제가 심각하고, 사회적 강한 유대를 미덕으로 여기는 아시아 도시들에 적용될 때 더욱 한계를 드러낸다.

Landry의 창조도시론에 있어 주된 행위자는 도시에 살고 있는 주민 전체이다. 여러 국가의 새로운 도시 계획에 조언자로 참여한 그에 의하면, 노동집약적이고 대량생산과 대량소비를 토대로 한 산업화 시대의 도시는 전문 계획가, 공학자, 행정관료 등에 의해 하향식 방식으로 만들어지고 관리되었지만, 고급 기술, 정보, 지식, 문화를 중심으로 하는 탈산업화 시대의 도시⁷⁾는 모든 사람들의 상상력과 창조성을 결집하여 새로운 방식으로 만들어야 한다. 즉, 창조도시를 만드는 행위자는 전문가, 관료 등의 특정 집단이 아닌 모든 유형의 도시민이며, 이들의 상상력과 감성을 창조성의 원천으로 보았다. 행위자와 관련된 Landry 주장의 핵심적 특징은 모든 사람들이 자신들의 상상력과 감성을 이용하여 창조적 작업을 할 수 있고, 이들에 의해 창조도시는 건설되어야 한다는 점이다. 랜드리가 창조성을 타고난 재능을 지닌 특정 개인(예술가, 과학자, 전문가)에 한정시키지 않고 모든 도시민들을 창조성의 주체로 본 것은 그가 사회적 배제의 해소 문제에 많은 관심을 가지고 있었기 때문이다. 영국의 경우 사회 결속은 창조산업 정책과 동시에 진행된 창조도시의 주요 정책 가운데 하나였다. 실제로 영국의 창조도시정책은 사회통합을 위한 배려와 함께 추진되었다. 1998년 블레이 내각의 ‘사회배제에 관한 위원회’에서 관련 정책이 만들어졌으며, 여기서 도시재생 프로그램에 내포된 문화정책이 사회적 배제를 개선하는 잠재력이 있음을 강조하고 있다(이철호, 2011, 126). 유럽의 창조도시 논의에 있어서 창조성의 원천으로 중시되고 있는 것이 문화적 마이너리티의 존재나 다양성이다. 도시란 원래 역사적으로 국외로부터의 이방인이 유입됨에 의해 성립한 공간이라는 점을 상기시키면서 이민자 혹은 마이너리티가 많은 도시야말로 창조도시 형성의 좋은 무대가 되고 있다고 본다(Landry, 2002, 358).

랜드리가 창조도시 가운데 성공적인 사례로 꼽는 바르셀로나, 몬트리올, 볼로냐 등은 모두 창조

도시를 만들어가는 과정에서 주체들의 참여와 사회적 배제 해소를 위한 노력이 돋보인다. 바르셀로나는 ‘공공-민간의 파트너십’에 의한 사업 추진의 좋은 사례를 제공하고 있으며, 몬트리올의 TOHU(서커스마울) 설립에서는 지역 마이너리티 주민의 참여에 의한 도시재생이 주목되었다. 또한 랜드리는 볼로냐에서 성공을 거둔 <The Big Issue> 발간 사업을 ‘창조적 사회포섭을 통한 문제해결’의 좋은 사례로 높이 평가하고 있다(Landry, 2000). 도시 내 소외계층을 창조도시의 행위자로 품으려는 노력은 佐々木에 의해 적극적으로 계승되고 있다. 사회적 협동조합이 활성화된 볼로냐를 사회포섭형 창조도시의 좋은 예로 평가하는 그는, 다양한 사회적 문제, 특히 사회적 약자 문제의 해소를 위해 문화·예술을 활용하는 사례를 발굴하고 기획하면서, 일본을 중심으로 사회포섭을 위한 창조도시 담론을 확산시켜 가고 있다. 장애자를 중심으로 한 ‘에이블 아트(able art) 운동’은 그 전형적인 사례이다(佐々木, 2009, 222). 한국에서의 창조도시론 전개가 도시 간 경쟁이나 경제발전의 문제에 치중하여, 이미 문제가 되고 있는 사회적 양극화와 불평등을 오히려 심화시킬 수 있다는 점을 감안한다면, 도시주민 전체가 창조도시의 주체가 되는, 이른바 ‘사회포섭을 통한(위한) 창조도시론’의 방향에 대해 주목할 필요가 있다.

3) 장소와 창조성

20세기 중반 이후에 정보·통신 기술, 특히 디지털 기술에 토대한 인터넷 기술 발전과 자본의 세계화는 “지리는 더 이상 중요하지 않다”고 주장한다. 즉, 물리적 공간, 입지, 거리, 경계, 영토 등이 다양한 사회·경제·정치 활동과 조직에 더 이상 영향을 미치지 않는다는 것이다. 이러한 주장은 인터넷 기반의 가상공간에서 펼쳐지는 다양한 활동과 초국적 자본의 논리 관점에서 설득력이 있다. 이에 반해 창조도시 담론은 “장소가 창조성 형성에 여전히 중요하다”고 주장한다. 여기서 창조도시에서 장소와 창조성이 어떤 관계에 있는지를 고찰한다. 우선 창조성과 장소의 관계성 논의를 시작하기 전에 장소의 조작적 정의(operational definition)가 필요하다. 장소는 사람, 조직, 제도,

관계망, 역사성, 물질, 자연 등으로 구성되어 있으며, 이들의 지속적인 상호작용에 의해 역동적(혹은 유동적)이며 관계적인 장소 특성이 (재)생산된다.

도시 및 지역의 창조성, 특히 조직과 제도, 지식과 기술, 상품, 생산 방식 등에서의 창조성은 19세기 이후부터 경제학, 사회학, 경영학, 지리학 등의 여러 분야에서 집적(agglomeration), 산업지구(industrial district), 인적 자본(human capital), 사회적 관계망(social network), 사회적 자본(social capital), 학습과 혁신(learning and innovation), 집단화(clustering) 이론을 통해 지속적이고 풍부하게 논의되어 왔다(Becker, 1964; Coleman, 1988; Glaeser et al. 1992; Granovetter, 1973; Jacobs, 1961; Marshall, 1890). 일반적으로 도시 및 지역의 창조성은 다양성, 복잡성, 개방성, 상호교류, 근접성 등에 의해 생성·발전된다고 주장되고 있다. 집적 이론을 선도한 Marshall에 의하면, “도시 주민들이 일상생활 속에서 수많은 타인들과 만나고, 이 속에서 독창적인 혁신이 일어난다. 타인과의 접촉은 밀집된 도시 속에서 서로 근접하여 살고 일하기 때문에 발생한다. 높은 밀집은 계획되지 않은 만남이 이루어지거나 대화할 기회가 많다는 것을 의미한다”(Panero, 2010, 12). “도시는 생성, 성장, 원숙, 쇠퇴, 재생할 수 있는 생명체와 같은 것이다. 사람, 거리, 공원, 이웃, 정부 등 도시를 구성하는 요소는 상호의존적으로 존재한다. 이들은 인간 몸의 기관과 같이 서로서로 연결되어 있다. 거리는 진화론적 발전에 중요한 역할을 한다. 즉, 거리는 도시 거주자들이 서로 만나고 거래 활동이 이루어지는 활력의 근원(lifeblood)이다”(Hospers, 2006, 726).

플로리다에 의하면, 인적자본은 교육과 경험에 의해 축적된 개인에 초점을 두었지만 재능을 지닌 개인의 창조성과 이들의 거주지 선택에는 무관심하였다. 따라서 그는 창조자본(creative capital)이란 관점을 제시하면서 두 가지 측면을 강조하였다. 창조자본은 특정 유형의 인적자본, 즉 재능있는 사람(창조계급)의 창조성은 지구화 시대에 도시 발전의 원동력이다. 또한 창조자본은 창조계급의 주거지 선택에 영향을 미치는 요인을 고려한다(Florida, 2003). 플로리다의 창조자본은 창조적 인재에 초점을 둔 점과 이들의 주거지 선택 요인을

고려한다는 점에서 인적자본론과 차이를 보이고 있다. 그리고 창조자본은 강한 연대와 신뢰를 바탕으로 생성된 사회적 자본(social capital)과 차이를 강조하기 위해 약한 연대, 다양성, 개방성, 관용을 강조하고 있다. 그러나 창조계급이 주거지 선택요인, 즉 장소를 창조적 인재를 유입시켜 지속적으로 거주시키기 위한 환경(무대)으로만 이해했을 뿐 장소와 창조성이 어떻게 상호작용하는가에 대해서는 큰 관심을 보이지 않았다. 영국의 쇠퇴하는 도시를 재생시키기 위해 시민 모두의 창조성을 강조한 랜드리도 창조성, 특히 문화·예술의 창조성과 장소 간의 관계를 탐색하였다. 그에 의하면, 사람들은 도시를 구성하는 다양한 요소들, 자연 경관, 생태계, 건축물, 소리, 냄새, 색깔 등을 직접 체험함에 따라 새로운 창조성이 발휘될 수 있다. 즉, 창조성 생성에 있어 장소의 구성요소 또는 장소성의 능동적 역할이 강조되고 있다.

플로리다의 창조계급과 랜드리의 창조도시 논의에서 ‘창조성이 장소와 어떻게 관계를 맺고 있는 지’를 보려는 시도는 창조성 연구에 새로운 시각을 제시하고 있으며, 향후 보다 정교한 이론적·경험적 연구가 수행되어야 할 것이다. 일반적으로 장소와 창조성의 관계에서 장소는 무대/환경, 매개체, 능동성의 3가지 관점으로 설명될 수 있다. 첫째, 장소는 상이한 행위자들이 상호작용하면서 다양한 창조성을 발휘하는 무대 혹은 환경이다. 둘째, 장소의 구성 요소, 즉 건축물, 경관, 자연환경, 제도, 역사성, 문화, 관계망 등은 창조 과정에서 매개체 혹은 능동적 역할을 수행한다. 셋째, 장소의 구성 요소들의 상호작용에 의해 만들어진 장소성(도시 및 지역의 개방성, 폐쇄성, 관용성, 배제성)은 상이한 행위자들이 창조성을 발휘하는 데 긍정적 혹은 부정적 영향을 미치는 요인으로 작동한다. 세 가지 관점은 창조성과 장소 간의 관계를 이해하기 위한 의도적 분류일 뿐 현실에서는 서로 얽혀져 있다.

장소 재현(장소 만들기, 장소 마케팅, 장소 브랜딩), 장소 자산 등의 연구는 장소와 창조성이 어떻게 관계하는지를 잘 보여주고 있다(고선영, 2008; 박선미, 2007; 이정훈, 2008; 이희현, 2005; 조아라, 2008; Buizer & Turnhout, 2011; Pike, 2011; Scott, 2010; Vanolo, 2008; Warnaby & Medway,

2008). 장소는 제도, 지식, 전통, 기억, 이미지 등의 저장소이며, 이러한 장소 특성은 예술가, 문학가만이 아니라 모든 사람들의 상상력과 창조성을 불러일으키는 자산으로 활용될 수 있다(Scott, 2010, 123). “일본에서 진행된 분권개혁 속에서 ‘지역다움’이 지방도시 문화전략의 강력한 담론으로 등장하고 있다. 지역다움은 표면적으로는 ‘지역의 개성’ 또는 ‘실존적 장소성’이라는 논리로 정당화되는데, 그 이면에는 행위주체 간 사회적 역학관계가 지역다움을 정의하는 주요 논리로 작동하고 있다”(조아라, 2008, 480). “정보통신 기술의 발달로 인한 거리의 극복은 장소들 간의 연결성을 증대시키는 가운데, 장소에 배태되는 입지요소의 중요성을 더욱 강화시키면서 장소의 중요성을 부각시키고 있다. 그 결과 장소는 경제변화의 수동적인 무대가 아니라 경제발전을 견인하는 주체로 인식되고 있다”(이희현, 2005, 35).

장소를 구성하는 다양한 물질들, 즉 옛 건축물, 하부시설(도로, 공항, 역, 부두), 버려진 공장과 사무실, 공공 공간, 자연 등도 창조 활동에 매개체 역할을 하거나 능동적 요인(혹은 자원)으로 작동한다. “물질이 사유와 분리되어 독립적으로 존재한다”는 근대적 인식체계에 근본적 의문이 제기될 수 있다. 사회·문화·역사가 각인된 물질로부터 분리된 근대의 인식 체계는 여러 가지 사회·정치·경제 문제점들을 발생시켰다. 즉, 특정한 사고 체계, 특히 자유주의와 자본주의 이념에 토대한 근대적 사고체계는 구체적인 물질들에 기반을 둔 다양하고 상이한 무수히 많은 인식 체계들, 비상업적인 생태적·문화적·공공적 인식과 실천들을 억압시키거나 배제(부재화)시켰다. 물질은 사고와 행위가 이루어지는 무대/환경일 뿐만 아니라 관계적 관점에서 인간의 인식과 실천을 변화시키는 데 능동적 역할을 수행한다. 예를 들면, 현대의 도시 거주자들은 아름다운 자연의 경치를 방해하고 있는 고층 아파트를 보면 답답하고 불쾌함을 느끼고 나아가 이러한 문제를 해결하기 위한 상상적 혹은 실현 가능한 대안들을 생각한다. 인간과 물질(고층 아파트)의 관계적 작용 속에서 후자, 즉 고층아파트는 답답함, 삭막함, 막힘, 장애물 등과 같은 감정을 유발시키고 나아가 이러한 문제를 해결하기 위한 창조적 사고를 하게 하는 능동적 요인으로 작동한

다. 최근 도심 혹은 쇠퇴한 산업지구를 재생시키기 위해 낡고 버려진 건물 혹은 공장 등은 대중 예술가들의 창조적 작업을 위한 무대로 활용되며, 또한 오랜 전통을 지닌 다양한 형태의 건축물과 이에 각인된 의미, 상징성, 서사 등은 예술가 혹은 일반인에게 창조적 상상력의 원천이 되고 있다. Rantisi and Leslie(2006, 2010)는 도시의 물리적 경관이 다양한 방식, 건축물, 토지 가격, 삶의 터전, 규제, 이미지 등의 측면에서 창조성 생성 혹은 억제에 중요한 역할을 한다고 주장한다. Hodder(2011)는 ‘인간과 물질이 서로 얽혀져 상호 영향을 행사하고 있음’을 강조하고 있으며, Armstrong-Fumero(2011)는 새로운 정체성과 이의 수행을 담론에 과도하게 의존하는 후기구조주의를 비판한 뒤 대안으로 ‘말과 물질’의 일상적 상호관계성을 강조하였다. 구체적 예로, 마야어(Maya language)를 구사하는 농촌지역의 민중적 문화다원주의(vernacular multiculturalism)는 언어, 로컬 삶의 일부분인 물리적 실체들(physical objects), 등이 서로 얽혀져 생성되며 일상적 삶 속에 작동되고 있다(Armstrong-Fumero, 2011, 63).

Collis and Felton(2010)은 호주 인구의 대다수가 도심이 아닌 교외에 살고 있는 현실에 주목하면서 창조산업 담론에 의해 생성된 상상의 장소(imagined place)와 역동적으로 변화하고 있는 교외 경관, 즉 물질적 장소를 살펴 본 뒤 두 가지를 포함시킬 수 있는 체험적 장소(experiential place)를 논의하였다. 이러한 체험적 장소를 로컬리티(locality)로 정의한 뒤 체험적 장소를 수용성(affordability), 창조적 작업, 관계망과 관련지은 논의가 전개되었다(Collis and Felton, 2010, 107-110). Drake(2003)는 창조산업에 속한 사람들이 장소를 창조적 자극 혹은 아이디어의 원천으로 어느 정도 인식하고 있는지에 초점을 맞춘 연구를 하였다. Drake도 장소 대신에 로컬리티 용어를 사용한 뒤, 미학적 창조성(aesthetic creativity)의 관점에서 로컬리티를 고찰하였다(Drake, 2003). 영국의 창조산업, 특히 철제수공품(metalwork)과 디지털 디자인 분야에 종사하고 있는 사람들을 면담한 결과에 의하면, “피면담자들은 장소의 속성들이 미학적 창조성에 강한 영감과 자극을 제공하는 것으로 인식하고 있었다. 미학적 창조성은 네 가지 유

형의 로컬리티에 기반한 자극(locality-based stimuli)과 관련되어 있었다. 이들은 a) 물질과 시각적 자극의 원천으로서의 로컬리티, b) 로컬리티의 조밀한 사회적·문화적 관계망, c) 평판과 전통에 토대를 둔 브랜드로서 로컬리티, d) 창조적 인력의 공동체로서의 로컬리티이다”(Drake, 2003, 518).

4) 생성의 로컬리티로서 창조도시

창조도시의 기존 연구는 창조의 대상, 창조 행위자, 장소와 창조성 관점에서 비판적으로 논의되었다. 이를 토대로 창조도시를 새롭게 이해하기 위한 개념적 틀, 즉 생성의 로컬리티로서 창조도시가 모색되었다. 창조도시에서 창조의 대상, 특히 문화·예술 또는 문화·예술과 ICTs(information and communication technologies)의 결합에 토대한 창조산업은 상업성 혹은 자본 축적의 도구가 아닌 다양한 비경제적 가치들, 예술성, 공공성, 공동체 및 정체성 확립 등에 기여할 수 있다. 예를 들면, 문화·예술과 ICTs기술을 융합한 첨단산업이나 미디어 산업은 도시의 경제적 경쟁력을 높일 수 있는 분야만이 아니라 사회적 약자를 포섭할 수 있는 예술문화활동(커뮤니티 아트나 에이블 아트 등), 사회적 참여를 통해 도시문제의 해결을 시도하는 사회적 협동조합 등을 포함할 수 있다.

창조 행위자는 소수의 예술적 재능이나 고급 기술력을 지닌 인재보다 모든 시민에 무게를 두며, 이들이 일상생활 속에서 행하는 참여와 자유로운 소통을 강조하고 있다. 문화·예술 전문가, 엘리트만이 창조 행위자에 속하는 것이 아니라 일반 주민, 사회적 약자(실업자, 장애인) 등이 포함될 필요가 있다. 따라서 창조 행위자는 시민 모두이며, 이들의 일상적 생활 속에 나타나는 창조적 인식과 실천이 창조도시의 기반이 된다. 특히 도시에서 소외된 소수자들이 문화 및 예술 활동에 참여하면서 주체성이나 정체성을 회복하는 것은 창조도시의 중요한 과제가 되어야 한다.

장소와 창조성 간의 관계에서 장소는 문화·예술의 창조적 행위가 펼쳐지는 무대 혹은 문화·예술가들이 거주하는 공간으로 일반적으로 이해되고 있다. 이러한 해석은 창조 활동에서 장소의 매개성과 능동성을 고려하고 있지 않다. 장소의 구성

요소인 건축물, 자연환경, 제도, 역사, 문화 등은 창조의 매개적 혹은 능동적 역할을 수행한다. 그리고 이들 장소 요소들 간의 상호작용에 의해 만들어진 장소성(다양성, 개방성, 관용)은 상이한 행위자들이 창조성을 발휘하는 데 긍정적 영향을 미친다. 창조도시는 도시 전체 혹은 일부 공간에 초점을 두는 것이 아니라 장소, 특히 장소의 매개성과 능동적 힘(active and positive forces)이 강조되어야 한다. 또한 장소는 도시의 내적인 힘과 외적인 힘(타 도시 및 지역, 국가, 세계)이 일상적으로 부딪치면서 갈등과 변화가 일어나는 특성을 지니고 있다.

생성의 로컬리티로서의 창조도시에는 창조 대상, 창조 행위자, 장소와 창조성의 상호의존적 인식에 토대를 둔 시각이며, 이의 실천은 현재 많은 도시들이 직면하고 있는 다양한 문제들, 빈곤, 소외, 불균등, 정체성 혼란 등을 해결하는 데 도움이 될 것이다. 창조도시가 전지구화, 정보·통신 기술, 신자유주의 등이 지배하는 시대에 치열한 경쟁에서 살아남을 뿐만 아니라 사회, 경제, 문화, 환경 등과 관련된 문제를 해결하고자 한다면, 전지구화, 자본 축적, 신자유주의에 토대를 둔 담론은 지향되어야 한다. 대신 창조도시에는 시민이 주체가 되고, 개별 도시들의 장소성에 기반한 상이성, 다양성, 개방성 등을 살려나가는 방식을 지향해야 하며, 이러한 특성을 추구하는 창조도시를 '생성의 로컬리티로서 창조도시'라 명명할 수 있다.

4. 결론

포디즘과 케인즈주의적 복지국가 시스템이 위기에 처하면서 국가는 분권화라는 이름하에 도시 발전 혹은 재생의 문제를 도시들에게 떠 넘겼고, 이에 따라 개별 도시들은 자구책을 강구해야할 상황에 처하게 되었다. 이러한 맥락에서 서구자본주의 국가들은 문화 및 예술의 산업화를 통해 도시를 발전 혹은 재생시키려는 움직임이 나타나게 되었다. 변화된 환경에 생존하는 전략을 고민하는 과정에서 서구 자본주의 도시들은 창조도시라는 발전 혹은 재생 개념이 만들어지게 되었다. 따라서 창조도시에는 전지구화 속에서 도시 간 경쟁에서 살아남기 위한 하나의 전략으로 여겨지는 경향이 강

하게 나타났다. 그러나 창조도시 담론이 생성되는 배경에는 도시문제를 기존의 도시개발 방식이 아닌 새로운 시각에서 해결하려는 의도가 자리하고 있음은 간과하지 말아야 한다. 창조도시가 포스트포디즘 및 포스트모더니즘의 시대적 상황을 반영하고 있다면, 나아가야할 방향은 분명해 보인다. 즉, 경제만이 아닌 문화와 사회, 규범과 추상성이 아닌 일상생활, 효율과 경쟁이 아닌 사회적 협력과 참여, 획일적인 공간이 아닌 장소의 다양성 등이 강조되어야 한다. 이러한 점은 도시(혹은 상대적 로컬)를 주체의 공간, 참여의 공간 그리고 대안의 공간으로 인식하고, 도시의 장소성에 기반한 삶의 진정한 터전으로 만들어 가야 할 것이다. 이것은 로컬리티 연구가 창조도시론에 주목하고, 생성의 로컬리티로서 창조도시를 제안하는 이유이다. 두바이는 사막 한 가운데 엄청난 거대 도시를 건설했다는 점에서, 말 그대로 최첨단 기술을 활용하여 무(無)에서 유(有)를 창조한 창조도시라고 볼 수 있다. 그러나 그 누구도 두바이를 창조도시의 좋은 예라고 꼽지는 않는다. 그 이유는 두바이의 장소성을 잘 살리지 못하고 있으며, 그곳에서 살아온 사람들의 터전으로서의 향기와 기억을 담아내지 못하고 있기 때문일 것이다.

창조도시가 한국에 소개된 이후, 많은 도시들이 앞 다투어 발전 혹은 재생 전략으로 채택하고 있다. 그러나 창조도시 담론과 실천은 효율과 경쟁을 강조하는 신자유주의적 시장원리에서 자유롭지 못하며, 관(官)이나 엘리트 주도의 외형적 사업에 치중하는 경향성을 보이고 있다. Florida가 강조하고 있는 창조계급이나 창조자본은 세계적 경쟁력을 가진 도시에 유리하게 작동하며, 이의 실천은 양극화와 불평등의 심화로 이어지기 쉽다. 특히 한국과 같이 급속한 경제성장으로 인해 사회적 양극화가 문제가 되고 있는 경우, Florida 논리의 적용은 양극화의 해결보다 악화로 이어질 가능성이 높아 보인다. 한국의 창조도시 정책에서 그나마 문화와 예술의 창조성을 잘 활용하고 있다고 여겨지는 창조적 공간 만들기도 외국의 성공사례를 모방하는 경우가 많아 각 도시가 가진 다양한 유형의 창조적 자원을 잘 활용하지 못하는 실정이다.

이 논문이 제시한 생성의 로컬리티로서 창조도시에는 주민의 주체적 참여, 장소 혹은 장소성에 토

대한 창조성, 문화·예술의 다양한 관점의 상호의존적 인식과 실천에 초점을 두고 있다. 자본주의의 지구적 확산에 대해 로컬이 가진 자립적인 저항력을 강조하는 것은 생성의 로컬리티로서의 창조도시가 지향하는 점이다. 도시 발전 혹은 재생에서 창조성이 강조된 것은 자본의 전지구화가 초래하는 균일화에 대항해 도시(혹은 로컬)의 이질성, 다양성을 유지하고 발전시키려는 노력과 무관하지 않다. 생성의 로컬리티로서 창조도시가 창조대상으로 문화·예술의 영역을 벗어난 다양한 영역들, 첨단산업, 생산자서비스, 교육, 의료, 복지 등을 포함시키지 못한 한계점이 있다. 이런 한계점을 감안하여 향후 이론과 현실 그리고 인식과 실천에 대한 보다 치밀하고 구체적인 연구들이 이루어져야 할 것이다.

주

- 1) 창조도시와 관련된 영어 표기는 Creative Cities, Creative city, Creative Cities Network 등이 있다. 첫 번째는 영국의회(British Council)가 계획하고 관리하는 국제적 수준, 즉 유럽연합이 주도한 프로젝트(international European project)이며, 두 번째는 도시계획과 관련지어져 만들어진 개념이다. 마지막 표기는 유네스코(UNESCO)의 후원 하에서 진행되는 프로젝트이며, 문화적 다양성을 유지하려는 목적으로 유네스코 회원 도시들로 구성된 연합체가 세계화에 대처하기 위한 계획을 세우고 로컬의 전통유산을 지키고 있는 회원 도시들의 경험을 공유하는 관계체이다(http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_Cities_Network).
- 2) 네 가지 유형은, 기술·혁신적 도시(technological-innovative city), 문화·지성적 도시(cultural-intellectual city), 문화·기술적 도시(cultural-technological city), 기술·조직적 도시(technological-organizational city)이다(Hospers and Pen, 2008, 261-262).
- 3) 문화산업과 창조산업 용어는 20년 전에 누구도 이해하기 못했으며, 심지어 비판적인 시선으로 보았다(Hall, 2000, 640).
- 4) 창조 주체는 크게 네 가지 관점, 개인 창조성, 집단/조직 혹은 사회 속에서의 개인 창조성, 집단 혹은 사회 창조성, 문화 창조성의 측면에서 논의가 진행되어 왔다(Amabile, 1998; Glaveanu, 2011; Linstead and Mullarkey, 2003; Ludwig, 1992; Nonaka, 1994; Seitz, 2003; Sorokin, 2010; Uzzi and Spiro, 2005; Weisberg, 2010; Westlund and Adam, 2010; Wilson, 2010). 이들 관점들 가운데 어느 것도 창조성과 공간/장소 간의 관계성을 구체적으로 고찰하지는 않았다.

- 5) 창조산업의 특징은, 창조적인 아이디어나 지적 재산을 낳는 비영리적 창조활동과 영리적이며 단순한 노동과의 계약, 즉 예술과 시장의 계약에 의한 결합과 그 딜레마로 볼 수 있다(申敎, 2008, 34).
- 6) 순수 창조의 행에는 과학자, 기술자, 건축가, 디자이너, 교육가, 작가, 예술가 등이 포함되고, 창조적 전문가에는 금융가, 법률가, 경영자, 건강관리 전문가 등이 포함된다. 2000년대 초반에 미국 노동력의 약 30%인 3,830만이 창조계급에 속하였으며, 이는 1990년 약 300만에 비해 10배가 넘게 증가한 것이다(Florida, 2002, 121).
- 7) Landry(2000)는 1980년대 후반~1990년대 초반에 영국의 도시발달에 있어 문화 산업과 재생을 새롭게 위치시키는 작업을 하였다(Cerneviute, 2011, 92).

문헌

- 구문모, 2005, 창조산업의 경제적 기여와 서울시의 정책적 함의, 서울도시연구, 6(4), 101-120.
- 김동원, 2008, 규모의 지리 측면에서 바라본 창조적 계급과 도시 창조성: 도시 창조성의 재구성 과 도시 정책적 시사점, 공간과 사회, 29, 148-175.
- 김희영, 2010, 모더니스트 미학의 시각성에 대한 비판적 저항으로서의 상호작용 개념에 관한 고찰, 현대미술사연구, 27, 77-99.
- 리처드 플로리다, 이길태 역, 2002, CREATIVE CLASS-창조적 변화를 주도하는 사람들, 전자신문사.
- 박선미, 2007, 인천의 장소 만들기 정책에 대한 비판적 고찰, 한국도시지리학회지, 10(3), 13-25.
- 박은실, 2008, 국내 창조도시 추진현황과 향후과제, 국토, 322, 45-55.
- 박종석, 2005, 창조성 개념의 고찰과 그 교육적 함의, 초등교육연구, 18(2), 43-73.
- 오민근, 2011, 지방자치시대의 문화산업: 지역활성화를 위한 공간적 관점, 미술세계, 315, 70-75.
- 이정훈, 2008, 연성(軟性) 지역개발의 주요 수단으로서 장소브랜딩에 관한 이론적 고찰과 과제, 대한지리학회지, 43(6), 873-893.
- 이철호, 2011, 창조계급과 창조자본, 세계지역연구논총, 29(1), 109-131.
- 이희연, 2008, 창조도시: 개념과 전략, 국토, 322, 6-15.
- 임상오, 2008, 창조도시 진흥을 위한 창조산업 활

- 성화 전략, 국토, 322, 16-23.
- 임상오·전영철, 2009, 창조도시 담론의 쟁점과 재정학적 시사점, 재정정책논집, 11(3), 157-190.
- 제인 제이콥스, 서은경 역, 2004, 도시와 국가의 부-경제적 삶의 원칙, 나남출판.
- 조아라, 2008, 일본 지방도시의 문화전략과 '지역다움'의 논리, 한국지역지리학회지, 14(5), 480-491.
- 찰스 랜드리, 메타기획 역, 2009, 크리에이티브 시티 메이킹, 역사넷.
- 찰스 랜드리, 최지영 역, 2009, 찰스 랜들리.
- 佐々木雅幸 外, 2007, 創造都市への展望-都市の文化政策とまちづくり, 学芸出版社.
- 佐々木雅幸 外, 2009, 創造都市と社會包攝, 水曜社.
- 中牧弘允 外, 2008, 価値を創る都市へ-文化戦略と創造都市, NTT出版.
- 渡部 薫, 2004, 文化による都市再生と創造都市, 社會文化科學研究, 千葉大學, 8, 109-116.
- 半澤誠司, 2010, 文化産業の創造性を昂揚する集積利益に関する一考察, 人文地理, 62(4), 318-337.
- Amabile, T.M., 1998, How to kill creativity, *Harvard Business Review*, 76(5), 77-87.
- Armstrong-Fumero, F., 2011, Words and things in Yucatan: poststructuralism and the everyday life of Mayan multiculturalism, *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 17(1), 63-81.
- Askin, K. and Pain, R., 2011, Contact zones: participation, materiality, and the messiness of interaction, *Environment and Planning D: Society and Space*, 29(5), 803-821.
- Banks, M. and O'Connor, J., 2009, After the creative industries, *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), 365-373.
- Becker, G.S., 1964, *Human Capital: a Theoretical and Empirical Analysis, with Special Reference to Education*, Chicago: University of Chicago Press.
- Becker, M., 1995, Nineteenth-century foundations of creativity research, *Creativity Research Journal*, 8(3), 219-229.
- Bissola, R. and Imperatori, B., 2011, Organizing individual and collective creativity: flying in the face of creativity cliches, *Creativity and Innovation Management*, 20(2), 77-89.
- Buizer, M. and Turnhout, E., 2011, Text, talk, things, and the subpolitics of performing place, *Geoforum*, 42, 530-538.
- Cerneviciute, J., 2011, Mapping Vilnius as creative city, *LIMES: Borderland Studies*, 4(1), 89-100.
- Coleman, J.S., 1988, Social capital in the creation of human capital, *American Journal of Sociology*, S94, 95-120.
- Collis, C. and Felton, E., 2010, Beyond the inner city: real and imagined places in creative place policy and practice, *The Information Society*, 26(2), 104-112.
- Gibson, C., 2010, Guest editorial - creative geographies: tales from the 'margins', *Australian Geographer*, 41(1), 1-10.
- Gibson, C. and Klocker, N., 2004, The cultural turn in Australian regional economic development discourse: neoliberalising creativity? *Geographical Research*, 43(1), 93-102.
- Gibson-Graham, J.K., 2008, Diverse economies: performative practices for 'other worlds', *Progress in Human Geography*, 32(5), 613-632.
- Glaeser, E.L. et al., 1992, Growth in cities, *Journal of Political Economy*, 100(6), 1126-1152.
- Glaveanu, V.P., 2011, Creativity as cultural participation, *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 41(1), 48-67.
- Granovetter, M.S., 1973, The strength of weak ties, *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360-1380.
- Hall, P., 2000, Creative cities and economic development, *Urban Studies*, 37(4), 639-649.
- Harney, S., 2010, Creative industries debate: unfinished business: labor, management, and the creative industries, *Cultural Studies*, 24(3), 431-444.
- Hodder, I., 2011, Human-thing entanglement: towards an integrated archaeological perspective,

- Journal of the Royal Anthropological Institute*, 17(1), 154–177.
- Hospers, G.J., 2003, Creative cities: breeding places in the knowledge economy, *Knowledge, Technology & Policy*, 16(3), 143–162.
- Hospers, G.J., 2006, Jane Jacobs: her life and work, *European Planning Studies*, 14(6), 723–732.
- Hospers, G.J. and Pen, C.J., 2008, A view on creative cities beyond the hype, *Creativity and Innovation Management*, 17(4), 259–270.
- Jacobs, J., 1961, *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Vintage.
- Jeffcutt, P. and Pratt, A.C., 2002, Editorial: managing creativity in the cultural industries, *Creativity and Innovation Management*, 11(4), 225–233.
- Keane, M., 2009, Creativity industries in China: four perspectives on social transformation, *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), 431–443.
- Landry, C., 2000, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, London: Earthscan.
- Leger, M.J., 2010, The non-productive role of the artist: the creative industries in Canada, *Third Text*, 24(5), 557–570.
- Linstead, S. and Mullarkey, J., 2003, Time, creativity and culture: introducing Bergson, *Culture and Organization*, 9(1), 2–13.
- Long, J., 2009, Sustaining creativity in the creative archetype: the case of Austin, Texas, *Cities*, 26(4), 210–219.
- Ludwig, A.M., 1992, Culture and creativity, *American Journal of Psychotherapy*, 43(3), 454–469.
- MacNeill, K., 2009, Pina Bausch, creative industries and the materiality of artistic labour, *International Journal of Cultural Policy*, 15(3), 301–313.
- Madden, C., 2004, Creativity and arts policy, *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 34(2), 133–139.
- Markusen, A., 2006, Urban development and the politics of a creative class: evidence from a study of artists, *Environment and Planning A*, 38(10), 1921–1940.
- Marshall, A., 1890, *Principles of Economics*, London: Macmillan.
- Mayes, R., 2010, Postcards from somewhere: ‘marginal’ cultural production, creativity and community, *Australian Geographer*, 41(1), 11–23.
- McGuigan, J., 2010, Creative labour, cultural work and individualisation, *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 323–335.
- McHenry, J.A., 2011, Rural empowerment through the arts: the role of the arts in civic and social participation in the mid west region of western Australia, *Journal of Rural Studies*, 27, 245–253.
- Nonaka, I., 1994, A dynamic theory of organizational knowledge creation, *Organization Science*, 5(1), 14–37.
- Neff, G. et al., 2005, Entrepreneurial labor among cultural producers: “cool” jobs in “Hot” industries, *Social Semiotics*, 15(3), 307–334.
- Panero, J., 2010, Why Paris? *Humanities*, 31(6), 11–15.
- Peck, J., 2005, Struggling with the creative class, *International Journal of Urban and Regional Research*, 29(4), 740–770.
- Pike, A., 2011, Placing brands and branding: a socio-spatial biography of Newcastle Brown Ale, *Transactions of the Institute of British Geographers*, 36(2), 206–222.
- Pratt, A.C., 2008, Creative cities: the cultural industries and the creative class, *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 90(2), 107–117.
- Prince, R., 2010, Globalizing the creative industries concept: travelling policy and transnational policy communities, *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 40, 119–139.
- Rantisi, N.R., and Leslie, D., 2006, Placing the

- creative economy: scale, politics, and the material, *Environment and Planning A*, 38(10), 1789–1797.
- Rantisi, N.R., and Leslie, D., 2010, Materiality and creative production: the case of the Mile End neighborhood in Montreal, the material, *Environment and Planning A*, 42(12), 2824–2841.
- Rantisi, N.M., Leslie, D. and Christopherson, S., 2006, Placing the creative economy: scale, politics, and the material, *Environment and Planning A*, 38(10), 1789–1797.
- Scott, A.J., 2006, Creative cities: conceptual issues and policy questions, *Journal of Urban Affairs*, 28(1), 1–17.
- Scott, A.J., 2007, Capitalism and urbanization in a new key? the cognitive-cultural dimension, *Social Forces*, 85(4), 1465–1482.
- Scott, A.J., 2010, Cultural economy and the creative field of the city, *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 92(1), 115–130.
- Seitz, J.A., 2003, The political economy of creativity, *Creativity Research Journal*, 15(4), 385–392.
- Shorthose, J., 2004, A more critical view of the creative industries: production, consumption and resistance, *Capital & Class*, 84, 1–9.
- Sorokin, A.A., 2010, The ideal, creative activity, and human development, *Russian Studies in Philosophy*, 48(4), 2010, 76–91.
- Storper, M. and Scott, A.J., 2009, Rethinking human capital, creativity and urban growth, *Journal of Economic Geography*, 9(2), 147–167.
- Sunley, P. et al., 2011, Design capital: practice and situated learning in London design agencies, *Transactions of the Institute of British Geographers*, 36(3), 377–392.
- Uzzi, B. and Spiro, J., 2005, Collaboration and creativity: the small world problem, *American Journal of Sociology*, 111(2), 447–504.
- Weisberg, R., 2010, The study of creativity: from genius to cognitive science, *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 235–253.
- Westlund, H. and Adam, F., 2010, Social capital and economic performance: a meta-analysis of 65 studies, *European Planning Studies*, 18(6), 893–919.
- Wilson, N., 2010, Social creativity: re-qualifying the creative economy, *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 367–381.
- Zimmerman, J., 2008, From brew town to cool town: neoliberalism and the creative city development strategy in Milwaukee, *Cities*, 25(4), 230–242.

(접수: 2013.01.24, 수정: 2013.02.18, 채택: 2013.02.22)