

<문화예술과 콘텐츠 산업: 융합의 과제에 대한 토론>

신윤창(강원대)

시대의 화두인 융합이라는 개념을 갖고 문화예술과 콘텐츠 산업을 설명해 보려는 김세훈 교수의 열정과 노력은 매우 그리고 상당히 시의적절하다고 생각합니다. 특히 융합의 시작인 융합인력을 어떻게 양성하는지에 대한 체계적 분석은 교수님의 논문을 읽은 많은 사람들로 하여금 이런 문제점 때문에 문화예술과 콘텐츠 산업이 인력양성이라는 측면에서 아직 융합되지 못하고 있다는 공감을 이끌어내기에 충분하다고 생각합니다. 그러나 교수님의 논문이 융합이나 융합인력양성에 관심이 있는 여러 사람들에게 한 단계 높은 설득력을 갖게 하기 위해선 이런 몇 가지 점도 고려해 보았으면 좋지 않았는가 하는 생각을 해 봅니다. 즉, 융합의 본질을 좀 더 심층적으로 이해하면서 융합인력양성의 문제점을 생각해 보는 것이 좋지 않을까 합니다.

첫째, 융합에 대한 이론적·철학적·사전적·현실적 개념을 교수님의 논문에서 먼저 제시했으면 좋지 않았을까 하는 생각을 해 봅니다.

융합은 창의성이라 생각합니다. 바꾸어 말하면 창의성이 없으면 융합은 이루어지기 어렵다 라고 생각합니다. 물론 학자마다 사람마다 융합이라는 단어나 개념을 이야기 하는 것은 다를 수 있습니다. 아날로그 시대 융합이라는 말은 별로 사용하지 않았지만 디지털 시대에 와서 융합이라는 단어나 개념이 새롭게 회자되고 있는 것 같습니다. 그런데 융합이라는 단어나 개념은 디지털 시대에만 독점적으로 사용되어 온 것이 아니라 인류문화나 문명의 발전에 보편적으로 사용되어 온 단어나 개념이라고 저는 생각합니다. 다만 현 시점, 즉, 우리가 디지털 시대에 살다보니 융합이라는 단어나 개념에 조금 더 자주 접하게 되고 이런 이유 때문에 디지털 시대에만 융합이라는 개념이나 단어가 존재하지 않았는가 하는 착각에 빠져봅니다. 예컨대, 산업혁명, 정보화 혁명, 지식혁명 등 인류의 정신적·물질적 발전에 기여한 혁명 역시 한마디로 융합에 기인했기 때문에 가능한 것이라 생각합니다. 즉, 융합을 기초로 산업혁명, 정보화 혁명, 그리고 지식혁명이 일어 날 수 있었다고 생각합니다.

아직 진화론과 창조론이 대립(대세의 흐름은 진화론이지만....)하고 있지만 인간이 침팬지나 고릴라와 달리 만물의 영장으로 성장·발전할 수 있었던 것 역시 융합이라는 단어나 개념을 매우 그리고 상당히 잘 활용하였기 때문이라고 생각합니다. 따라서 앞으로 10년이나 20년, 그리고 50년 후 어떤 국가나 지역이 새롭게 발전된 국가나 지역으로 등장하고 싶으면 융합이라는 단어나 개념을 얼마나 잘 활용하는가에 달려 있다고 해도 과언이 아닐 것이라고 저는 감히 생각합니다. 그렇다면 교수님의 논문에서 융합은 어떤 것이다 하는 이야기를 해 주었으면 좀 더 이해하기 쉽게 논문을 읽을 수 있지 않았나 하는 생각을 해 봅니다.

둘째, 산업 간 경계영역을 허물기 위해 문화예술과 콘텐츠를 포함한 여러 분야에서 동시 다발적으로 융합적 토양이 만들어져야 한다고 생각합니다.

산업 간 경계영역을 허무는 융합은 어떤 제도나 법을 만들었다고 해서 바로 효과가 나타나는 것이 아닙니다. 융합을 위한 법이나 제도의 완비가 융합을 이루기 위한 아주 최소한의 조건만 갖추어진 것이지 이것이 효과로 연결되는 인과관계로 이어지기는 어렵다고 생각합니다. 즉, 최소한의 조건 만으로는 융합의 어떤 효과가 나타나는 것은 아닙니다.

융합적 토양은 문화적 토양의 풍부성이 존재하느냐의 문제와도 연결됩니다. 문화적 토양의 풍부성이 존재하지 않는데 융합적 토양이 배양되기는 매우 어렵다고 생각합니다. 그런데 문화적 토양의 풍부성 역시 하루아침에 만들어지는 것은 아니라고 생각합니다. 그렇지만 문화적 토양의 풍부성 역시 시간이 지나면서 한 단계 한 단계(step by step) 진화내지 발전한다고 생각합니다. 즉, 업그레이드 된다고 생각합니다. 1960년대, 1980년대, 2000년대, 그리고 2012년 현 시점에서 문화적 토양의 내포(내용)와 외연(범위)이 점점 다양해지면서 풍부해 진다는 것은 사실입니다. 따라서 이런 문화적 토양의 풍부성이 늘어나면서 융합적 토양이 쑥쑥 성장하고 자라난다는 사실을 분야별로, 시기별로, 조직별로, 제도나 법 분야별로 어떻게 발전·성장해왔는지를 교수님의 논문에서 보여주어야 할 것 같습니다. 물론 각주나 본문에 부분적으로 설명해 놓았지만 이를 좀 더 체계적으로 논리적으로 설명해 주면 좋지 않았을까 하는 생각을 합니다.

아울러 욕심 같아선 미국 샌프란시스코의 Art Institute와 카네기 멜론대학의 ETC(Entertainment Technology Center)의 사례를 들어주었지만 저는 문화예술과 콘텐츠 산업의 본 고장, 즉, 융합의 본 고장은 아무래도 프랑스가 아닌가 하는 생각을 해 봅니다. 이유로는 교수님도 알다시피 Exposition이 현대 융합의 원천이라 저는 생각을 합니다. 1889년 프랑스 혁명 100주년을 기념하기 위한 만국박람회 역시 프랑스에서 개최되었거든요. 여기에서 문화예술과 당시의 과학기술의 만남이 이루어져 에펠탑이 건립되었으며, 또한 BIE의 본부 역시 프랑스 파리에 있거든요. 이런 것을 생각하면 프랑스야 말로 융합으로 문화예술과 콘텐츠 산업을 이끌어 간다 라고 생각합니다. 미국의 사례뿐 아니라 프랑스의 사례를 조금 더 넣어주었으면 훨씬 좋은 논문으로 발전하지 않았겠는가 하는 생각을 해 봅니다. 이유는 문화예술과 콘텐츠 산업의 상업성과 과학기술성이 풍부한 것은 미국이지만(헐리우드, 브로드웨이, 디즈니랜드나 월드 등), 반면, 프랑스 역시 이 분야에서 예술성이 뛰어난 국가이기 때문에 그렇게 생각하고 주문을 한 것입니다.

셋째, 가능하다면, 어렵겠지만 교수님의 논문에서 분석 틀을 제시했으면 이해하기 수월했을 것입니다.

물론 사회과학의 모든 논문이 사회현상을 분석하고 설명하는데 분석 틀이 필요한 것은 아닙니다. 사회현상을 인과관계로 그리고 좀 더 과학적으로 분석하거나 설명

하는 논문은 분석 틀이 반듯이 필요하겠지만 그렇지 않은데 굳이 분석 틀을 제시할 필요성은 없다고 생각합니다.

그렇지만 사회현상을 rough하게 설명하려는 논문이라도 분석 틀이 정교하지는 않지만 그래도 rough하게라도 제시하면 교수님의 논문이 좀 더 섹시하게 보이지 않을까 하는 생각을 해 봅니다.

넷째, 융합은 자본주의의 발전과 맥을 같이한다 라고 생각합니다. 문화예술과 콘텐츠 산업 역시 자본주의의 맥락 속에서 발전하기 때문에 지나치게 융합을 강조하다 보면 이것이 자본주의의 내재적 속성과 맞물려 돌아가 모든 것을 상품화나 물화(reification)로 바꾸어 생각하는 잘못을 범하게 되는데 이런 가능성을 항상 열어 두면서 융합과 관련된 논문을 써야 한다고 생각합니다.

자본주의는 자본의 논리에 따라 사회가 구조화되어 있는 체제인데, 자본의 내재적 속성은 이윤창출입니다. 이윤창출을 위해서는 모든 것이 상품으로 탈 바꿈되어야 하는데 여기에서 문화예술과 콘텐츠 산업이 가지고 있는 딜레마가 나타납니다. 문화예술과 콘텐츠 산업의 예술적 속성이 과학기술과 접목된 융합이라는 이름아래 상품으로 전락되면 순수 예술성은 사상되면서 기형적인 작품이 탄생됩니다. 물론 문화예술과 콘텐츠 산업이 융합이라는 이름아래 과학기술과 접목되면 약간의 변형은 이루어지는 것은 어쩔 수 없는 사실이지만 문화예술과 콘텐츠 산업의 정신까지도 훼손시키는 융합이 과연 바람직 한 것인가에 대한 성찰이 있어야 할 것입니다. 특히 문화예술과 콘텐츠 산업에서 말입니다. 교수님의 논문에는 그렇지 않지만 저 역시 이번 세미나를 기회로 다시 한번 문화예술과 콘텐츠 산업, 즉, 융합에 대해 공부할 좋은 기회를 가졌다 라고 생각합니다. 두서없는 비판과 조언에 교수님의 많은 이해가 있기를 바라면서 이만 토론을 마치겠습니다. 감사합니다.