

문화콘텐츠, 교육체계의 갱신 필요



박 신 의 · 본지편집위원

문화콘텐츠 정책의 문제점

지난 호에 필자는 ‘문화콘텐츠대학원대학교 설립’에 관한 문화관광부 정책에 반론을 제기하는 글을 논단으로 발표한 바 있다. 진정한 의미의 인력양성은 또 다른 교육 기관을 만드는 것으로 해결되지 않는다는 것을 말하려 했던 것이다. 국가의 역할은 제도를 확장함으로써 문제를 해결하기 보다는, 기존 교육과정을 재편하고 조정하는 것이어야 한다고 주장했다. 다시 말하면 무수한 미술대학과 문학전공, 디자인과 공예, 그리고 전국에 100개도 넘는 만화·애니메이션학과 등이 차고도 넘치는데, 왜 우수한 작품이 나오지 못하는가를 묻지 않을 수 없다는 것이다. 아니 정확히 말하면 왜 기초예술학과(미술·음악·연극·무용 등)는 문화산업의 영역에서 아무런 역할을 못하는가를 헤아리는 일이고, 또 디자인과 공예, 만화와 애니메이션 같은 응용예술 분야가 존재함에도 왜 또 새로운 학과가 필요한가를 살피는 것이다. 그것은 예술이 산업과 만나지 못해서 그런 것도 아니고, 예술이 과학과 결합하지 않아서 그런 것도 아니다. 또한 문화콘텐츠라는 말이 최근에야 일반화되었기 때문도 아니다. 오히려 문제의 본질은 문화산업이 지배적인 힘을 발휘하는 이



시대에 문화가 어떤 의미를 갖게되었고, 예술은 또 어떤 의미를 갖게 되었는지를 묻고 답하는 일이 아닐까 생각한다.

문화콘텐츠 논의에서 무엇보다도 문제가 되는 일은, 문화산업과 예술을 이분법적으로 접근한다는 점이다. 가장 쉽게 말하는 것이 예술 혹은 인문학과, 산업 혹은 과학의 '결합'이라는 것인데, 그러나 마치 하나 더하기 하나는 둘이 된다는 식의 결합방식에 문제가 있다는 것이다. 기본적으로 이런 접근에는 예술 따로, 인문학 따로, 과학과 산업이 따로 있는 것처럼 되어있다. 다시 말하면 예술은 영원한 '순수예술'로서, 다시 말하면 산업과 거래하고 화해할 수 없는 그 본질주의적인 무엇으로 이해하게 되고, 시대가 변하고 문화가 바뀌어도 늘 그 모습이라고 상정해 버리는 도식의 논리가 너무도 만연하다는 것이다. 하지만 인문학만이 아니라 모든 예술은 시대적 상황과 문화적 조건 속에서 언제나 자기 갱신을 한다는 점에 유념할 필요가 있다. 그리고 그러한 자기 갱신 속에서 인문학적 가치와 예술적 가치 본연의 맥락이 어떻게 지속되는가를 밝히는 일이 정말 필요하다는 것이다. 그렇지 않다면 늘 문제는 제도를 만드는 일로 귀결될 수밖에 없을 것이다.

인재양성을 위한 방안

이같은 관점을 두고, 이번 호에서는 과연 문화콘텐츠 인력양성이 기존의 관련 학과에 대한 접근을 통해 어떻게 가능한가를 살펴보면서 정부의 제도 중심적 사고와 정책 설정에 방향을 바꿀 수 있을까를 고민해 보고자 몇 개의 주장들을 모아 보았다. 문학과 미술, 디자인과 만화·애니메이션이 어떻게 자기 갱신을 통해 문화콘텐츠의 생산 혹은 창작의 맥락을 충족시킬 수 있는가, 최근 트렌드처럼 인식되면서 점차로 확산해 가는 문화콘텐츠학과의 정체성 확보는 어떻게 가능한가, 그리고 인력양성을 위한 문화콘텐츠 진흥정책은 어떻게 전개되는가를 그 항목으로 두었다.

물론 각각의 필자들이 동일한 생각과 관점을 보유한 것은 아니다. 그러나 최소한 비평적 관점에서 각자의 영

역이 새롭게 자기 갱신을 할 수 있도록 고민을 담아낸다는 점에서는 하나의 의견으로 모아질 수 있다고 본다. 문제는 그런 논의들이 심화되면서 인문학과 예술을 동시대적 논의 가운데 훨씬 더 비중있게 다루고 그러므로써 그 위상까지 높일 수 있어야 한다는 것이다.

그런 점에서 필자는 디지털 문화와 뉴미디어 환경에서 특히 문학과 시각예술이 어떻게 새로운 언어를 가질 수 있는지에 관심을 갖게 된다. 실제로 디자인과 만화 및 애니메이션의 경우 인문학과 시각예술을 기반으로 연결될 수 있다고 보기 때문에, 그 두 개를 축으로 할 수 있다고 본다. 그리고 중요한 것은 그런 성과들이 어떻게 결합하고 기획되어 무게있는 작품으로 연결되느냐일 것이다. 그래서 필자는 차라리 독일 칼스루헤의 미디어아트 센터 ZKM이나 프랑스의 뉴미디어예술 전문학교인 르 프레느와(Le Fresnoy)를 하나의 모델로 떠올리게 된다.

이런 제도적 장치들은 오히려 산업과 콘텐츠로 제시되기 보다는, 뉴미디어에 대한 예술의 진보적 접근이기 때문에 그렇다. 예술이 이렇듯 진보적이면서 자기 확장을 과감하게 이루어내는 일은 21세기에만 있지 않고, 20세기 초반에도 있었다. 또 개념상으로 모든 예술사에는 이미 뉴미디어의 비평적 쟁점이 녹아있었다. 그렇다면 예술은 이미 미디어적 맥락을 보유하고 있었다고 해도 과언이 아니다. 우리에게 매우 크게 비어있는 구석이 바로 이런 예술에 대한 역사적 이해다. 예술을 여전히 모더니즘 시기의 좁은 의미로 순수예술 개념을 한정하는 가운데, 실제로 예술 내에서 벌어지는 자기 확장은 아예 전제되지도 못하고 있는 것이다. 흔히 문화콘텐츠를 말하지만, 그럼에도 여전히 창작 및 생산과정에서의 문제가 해결되지 않으면 이제까지의 모든 시도들도 의미가 없음은 누구라도 시인할 것이다. 그런 점에서 뉴미디어 문화, 예술적 지향점을 살리기 위한 논의가 바탕이 되어 이 모든 시도들이 제대로 이루어지기를 바라는 마음이다. 하지만 한국의 대학교육은 그런 변화와 자기 확장을 전혀 이루지 못하고 있다. 지식인들의 반성과 함께 인문학과 예술의 위기상황을 생산적으로 극복할 수 있는 노력이 보여지기를 바라는 마음 더욱 절실하다. ✎