

창조와 창의, 그 맥락적 의미의 변천에 관한 소고

전택수

한국학중앙연구원 한국학대학원 교수, 경제학 전공
chunts@aks.ac.kr

I. 머리말

II. 창조와 창의의 사전적 의미

III. 신라 이후에 사용된 창조와 창의

IV. creative의 맥락적 의미의 변천

V. creative에 대한 각국에서의 의미

VI. 맺음말: 창의와 '창조경제'의 조화 방안

이 글은 2013년 5월 23일 한국문화경제학회 2013 춘계학술대회 발표 논문이다.
필자는 토론에 참가한 광주대학교 전경원 교수와 심사 평가에 참가한 익명의 세
심사자에게 고마움을 표한다.

I. 머리말

창조경제, 창조산업, 창의교육, 창의인재 등을 들으면서 우리는 창조(創造)와 창의(創意)의 차이에 관해 당연히 의문을 가져야 한다. 더구나 정부가 2013년 5월 3일에 청와대 춘추관에서 행한 “창조경제 - 창의력과 상상력을 새로운 성장 동력으로”라는 주제의 브리핑을 들으면 더욱 그러하다고 하겠다.¹⁾ 즉, 창조와 창의는 같은가 다른가? 양자가 다르다면 어떻게 다른가? 같다면 왜 짧은 글 혹은 한 제목에서 창조와 창의를 동시에 사용하는가? 지금처럼 근거 없이 계속 혼용할 것인가?

이상의 문제점들을 인식하면서 이 글은 창조와 창의의 개념적 차이의 존재 여부를 역사적 자료와 국제적 용례에 대한 분석을 통해 밝히는 것을 주요 목적으로 삼는다.²⁾ 이 연구의 필요성은 먼저 창조와 창의를 혼용되는 현상을 보면서도 이에 대해 의문을 품지 않으면 창의적이지 못하다는 것이고, 둘째는 ‘창조경제’에 대한 논쟁이 가열될수록 논증 개념이 정확해야 하며, 셋째는 ‘창조경제’의 올바른 내용은 한국의 장래를 위해 계속 추진되어야 하고, 마지막으로 창조와 창의의 차별적 사용은 오프라인이나 온라인에서의 자료검색에서의 비효율성을 줄여준다는 점에서 찾을 수 있다.³⁾

창조와 창의의 의미 차이 존재 여부를 밝히기 위해 먼저 한자 문화권의 한국, 중국, 일본의 사전과 영어권 사전에 기술된 의미를 조사한다.⁴⁾

1) 《중앙일보》, <http://joongang.joinsmsn.com/article/> 및 미래창조과학부, http://www.msip.go.kr/StpService_stpView.action?view=stpView7 참조.
2) 이 연구는 이미 소개된 많은 종류의 창의성의 개념을 정리하거나 새로이 발굴하지 않으며 사전적(事前的)으로 확정된 어떠한 정도도 요구하지 않는다. 그러나 필자는 오랫동안 창의성을 공부해온지라 나름대로 습득하고 있는 정의를 베리스 고트(Berys Gaut, 2003)를 따라 originality(참신), value(가치), flair(직감) 등을 내포한 아이디어, 즉 일상 및 정책적 목적을 위해 간단히 ‘참신한 아이디어’ 정도로 삼았다. Gaut, Berys, “Creativity and Imagination,” Eds., Berys Gaut and Paisley Livingston, *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics*(Cambridge: Cambridge UP, 2003), pp. 149-151 참조.
3) 이 글에서는 ‘창조경제’를 한국적 특성이 내포된 정책모형으로, 그리고 영국에서 시작된 ‘The Creative Economy’를 ‘창의경제’로 번역함으로써 정책적 강조점에서 차이가 있다는 형식으로 양자를 구별하고자 한다.
4) 여기에서 영어사전의 creation과 creative(혹은 creativity)의 정의에 대한 조사를 포함시킨 것은 창조와 창의에 대한 혼동의 확산이 영국에서 시발되어 세계 각국으로 소개된 ‘Creative Economy’의 도입 때문이라고 판단되었기 때문이다.

이어 한국에서는 신라시대 이후의 민을 만한 사료에 기록된 창조와 창의의 의미를 파악하여 사전에서 나타난 의미와 비교한다. 다음으로는 영어권에서 창조하다(create)와 여기서 파생된 각 개념들의 역사적 출현과정과 그 개념적 변천을 파악한다. 그다음으로는 최근에 “Creative Economy”와 그와 관련된 분야에 나타나는 creative를 중국, 홍콩, 대만, 일본에서는 어떻게 번역하고 이해하고 있는지를 조사한다. 그리고 마지막으로 2000년대 초에 들어와서 한국의 학자들 사이에 창조 및 창의의 교차적 사용을 촉발시키는 계기가 된 “Creative Economy”와 “Creative Industries”, “Creative City”에서의 creative가 의미하는 바를 앞에서 파악한 사전적 의미와 비교하여 창조와 창의의 의미가 어떻게 다른지 고찰하고자 한다.

이러한 시도를 통해 우리가 얻을 수 있는 편익은 다음과 같으며, 결론에서 그 구체적인 내용을 제시할 것이다. 첫째, 창의성과 이와 관련되는 다양한 개념에 대한 정확한 맥락을 이해하는 것이고, 둘째, 자아 개념과 사회 개념들의 변화에 의해 규정되는 창의성의 변천을 이해하며, 마지막으로 한국이 추진하고 있는 ‘창조경제’와 선진국의 ‘Creative Economy’의 차이를 이해하는 것이다.

II. 창조와 창의의 사전적 의미

한국, 북한, 중국, 일본 그리고 영어 사용국의 대표적인 사전에 나타나는 창조와 창의 및 그에 해당되는 creation과 creative의 정의를 종합하면 표1과 같다.

이희승 박사가 1961년에 편찬한 『국어대사전』을 비롯하여 국립국어원에서 편찬한 『국어대사전』 그리고 북한의 『조선말대사전』은 창조와 창의에 대한 각각의 정의에서 공통된 경향을 보이고 있다. 즉, 창조는 “그전에 없던 것을 처음으로 만든 결과물”로, 그리고 창의 경우는 “새롭게 생각해낸 의견”으로 정의되고 있다. 이러한 정의상의 차이는 『일본국어대사전』이나 중국의 『현대한어사전』에서도 마찬가지로 나타났다. 중국의 『현대한어사전』은 창의를 “창조성이 있는 생각 및 구상”으로 정의하여 구체적인 창조된 물건이 아닌 머릿속의 생각을 의미하고 있다.⁵⁾

표1-창조 및 창의에 대한 각국별 사전의 의미

	창조(創造)	창의(創意)
『국어대사전』 (이희승, 1961)	1. 처음으로 만들 2. 신이 우주 만물을 지음	새로 의견을 생각하여냄 또는 그 의견
『국어대사전』 ⁶⁾ (국립국어원)	1. 전에 없던 것을 처음으로 만들 2. 신이 우주 만물을 처음으로 만들 3. 새로운 성과나 업적, 가치 따위를 이룩함	새로운 의견을 생각하여냄 또는 그 의견
『조선말대사전』 (사회과학원, 1992)	1. (그전에 없었던 것을) 처음으로 만들거나 이룩해놓는 것 2. (주의, 사상, 학설 등을) 처음으로 만들어낸 사람	처음으로 새롭게 의사를 내놓은 것
『현대한어사전』 (商務印書館, 2012) ⁷⁾	새로운 방법을 생각해내거나 새로운 이론을 세우거나, 혹은 새로운 성과나 물건을 만들	창조성이 있는 생각, 구상 등
『일본국어대사전』 (일본대사전 연구회) ⁸⁾	1. 새로운 것을 자신의 생각이나 기술 등을 이용하여 만들어내는 일 2. 신이 우주, 만물을 만드는 일	새롭게 생각해낸 의견이나 관점. 새로운 생각. 새로운 공리. 독창적인 생각
Merriam-Webster 온라인 사전 ⁹⁾	creation(창조) 1. 창조하는 행위 2. 제작, 발명 혹은 생산하는 행위 3. 창조된 물건	creative(창의적) 1. 창조할 수 있는 능력이 눈에 띄는 2. 모방된 것이 아니라 창조된 것의 성질을 가지고 있는 creativity(창의성) 1. 창조성 2. 독창성
『영한사전』 (동아출판, 1988)	창조, 창작	1. 창조적인, 창작적인 2. 독창적인
『英和辭書』 ¹⁰⁾	창조, 창시, 창설, 신설	1. 창조적 2. 독창적

5) 각주 7) 참조.

6) http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp 참조.

7) 中國社會科學院語言研究所詞典編輯室 編, 『現代漢語詞典 第6版』(北京: 商務印書館, 2012).

創造:想出新方法,建立新理論,做出新的成績或者東西;

創意:有創造性的想法,構思等.

8) 日本大辭典研究会, 『日本國語大辭典』(小學館).

創造(そうぞう)

① 新しいものを自分の考えや技術などで初めて作り出すこと.

② 神が宇宙・万物をつくること.

創意(そうい)

新しく考え出した意見や見方.新しい思いつき.新しい工夫.独創的な考え.

그러나 Merriam-Webster 온라인 사전에서 creation의 정의는 한자문화권의 사전에 있는 창조의 정의와 일치하는 데 반해 creative의 정의는 한자문화권 사전의 ‘창조적’과 ‘창의적’을 다 내포하고 있는 것처럼 보인다. 또한 creativity에 대한 영어사전의 정의도 이중적 의미의 가능성을 보이고 있다(표1 참조). 그러나 이 사전의 보조적 설명에 따르면 창의성을 상상적 기술을 통해 새로운 것, 즉 어떤 문제에 대한 새로운 해법, 새로운 방법, 새로운 예술작품 혹은 형식을 만들 수 있는 능력으로 정의하고 있다. 이어 “이 용어(creativity)는 일반적으로 아이디어의 풍부성 혹은 사고의 독창성을 의미한다”고 하였다.¹¹⁾ 이렇게 볼 때 창의성은 새로운 생각 혹은 새로운 생각을 만들어낼 수 있는 능력을 의미하므로 새로이 창작된 결과물로 이해되는 창조와 구별될 수 있다고 하겠다.

그리고 일본의 『영화사서(英和辭書)』와 한국의 『영한사전』은 영어사전을 번역한 것이므로 creative에 대한 번역으로 ‘창조적’을 포함한 것은 당연하다고 하겠다. 이 사전은 ‘창조할 수 있는 능력이 눈에 띄는’을 ‘창조적’으로, ‘모방된 것이 아니라 창조된 것의 성질을 가지고 있는’을 ‘독창적’으로 번역한 것으로 보인다. 여기서 두 번째 번역어인 ‘독창적’이 ‘창의적’에 가깝다고 하겠다. 일본과 한국에서 creative의 번역과 활용 시 혼동이 생긴 것은 부분적으로는 바로 이러한 『영화사서』과 『영한사전』의 번역에 기인한 것이라고 볼 수 있다.¹²⁾

9) <http://www.merriam-webster.com/dictionary> 참조.

creation

- ① the act of creating; especially : the act of bringing the world into ordered existence
- ② the act of making, inventing, or producing: as ④ the act of investing with a new rank or office ⑤ the first representation of a dramatic role
- ③ something that is created: as world, creatures singly or in aggregate, an original work of art, a new usually striking article of clothing

creative

- ① marked by the ability or power to create(creative impulse)
- ② having the quality of something created rather than imitated(creative arts)
- ③ managed so as to get around legal or conventional limits(creative financing)

10) <http://dic.search.yahoo.co.jp> 참조.

11) 사전에 나타난 원문은 다음과 같다. “ability to produce something new through imaginative skill, whether a new solution to a problem, a new method or device, or a new artistic object or form. The term generally refers to a richness of ideas and originality of thinking.” <http://www.merriam-webster.com/dictionary/creativity> 참조.

12) 이는 일본의 마사오 사사키 교수가 ‘Creative City’를 창조도시로 번역한 것을 두고 말하는 것이며, 그 사용과정에서의 구체적 내용은 5장에서 재론될 것이다.

Ⅲ. 신라 이후에 사용된 창조와 창의

한국의 역사적 문헌은 오래전부터 창조와 창의를 현재의 사전적 의미와 일치하게 엄격히 구별해서 사용해온 것으로 나타났다. 확인 가능한 문서로는 신라 및 통일신라의 금석문, 『고려사』, 『조선왕조실록』, 1883-1945년 사이의 신문, 그 이후 각종 국가문서 및 정책에 나타난 경우 등을 들 수 있으며 이를 구체적으로 살펴보고자 한다.

먼저 신라시대 및 통일신라시대의 문헌에 나타난 결과를 보자. 창조는 『삼국사기』에 2회, 『한국고대금석문자료집』에 8회, 『역주 한국고대금석문』에 2회 나타났으나 창의를 발견되지 않았다.¹³⁾ 창조가 사용된 문장들에서는 모두가 사찰을 건설한다는 ‘創建’의 의미로 사용되고 있었다. 몇 가지 구체적인 사례를 제시하면 다음과 같다. 『삼국사기』 제5권의 신라본기 권제5를 보면 “선덕왕 3월에 황룡사탑을 창조하였다(善德王三月 創造 皇龍寺塔從)”가 있고, 『한국고대사금석문자료집』에는 “산바위 아래에 가람을 창조하다(立誠仍於山巖下創造伽藍因靈虛名神仙寺作)”, 그리고 『역주 한국고대금석문』에는 “己罪仍於山巖下創造伽藍因靈虛名神仙寺作”가 있다. 이상은 모두 사전에 나오는 창조의 의미와 일치하였다.

다음으로 『고려사』에서 사용된 창조의 사례를 살펴본다.¹⁴⁾ 『고려사』는 1449년에 편찬하기 시작하여 1451년에 완성된 고려시대에 대한 역사서이다. 이는 고려시대의 『실록(實錄)』, 『동문수(東文粹)』, 『고금상정예문(古今詳定禮文)』, 『식목편수록(式目編修錄)』 등의 자료를 활용하여 고려시대의 정치·경제·사회·문화·인물 등의 내용을 기전체(紀傳體)로 정리한 관찬사서로 고려시대 역사연구의 기본 자료가 되고 있다.¹⁵⁾ 고려시대에도 신라시대와 마찬가지로 ‘창건’의 의미로서 모두 새로운 건물, 사원, 공관건물, 궁궐 등을 새로이 건설한다는 것이었다.¹⁶⁾ 몇 가지 사례를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 태조 계모 26년(943)에 나타난 내용인데, “내가 생각하건대 후세의 국왕, 공후, 왕비, 대관들이 각기 원당(願堂)이라는 명칭으로 더 많은 사원을 증축할 것이니 이것이 크게 근심되는 바이다

13) 국사편찬위원회, 한국사데이터베이스 <http://db.history.go.kr> 참조.

14) 국사편찬위원회, 위의 자료 참조.

15) 한국학중앙연구원, 『민족문화대백과사전』.

16) <http://www.krpia.co.kr> 참조.

(朕念後世國王公候后妃朝臣各稱願堂或增創造則大可憂也).” 다음은 『고려사』 제16권 인종 기유 7년(1129)에 나타난 내용으로서 “오늘 이미 기지를 선택하여 새 궁전을 창립한 이상 절후를 따라 순회함으로써 나의 은택이 안팎에 고루 미치게 하려고 한다(今既相地創造新宮順時巡遊思有恩澤遍及中外).” 마지막으로 『고려사』 제80권에 나오는 내용으로서 “저의 관할하에 있는 용천역(龍泉驛)은 지난번에 수재를 입어 국가 건물과 백성의 집이 모두 떠내려갔는데 지금 바야흐로 이사를 하여 공관건물을 짓느라고 백성들의 역량을 다 기울이고 있으니 청컨대 금년과 명년, 두 해의 조세를 면제하여 주십시오(管內龍泉驛曩被水災公館民居並皆漂沒今方遷徙創造館宇民力勞匱請減今明年租稅)”이다.

이어 『조선왕조실록』에서 사용되는 사례를 살펴보겠다.¹⁷⁾ 창조는 총 67회 사용되고, 창의는 총 9회 사용되었으며, 양자는 엄격히 구분하여 사용된 것으로 나타났다. 기대한 대로 역시 창조는 건물, 특별한 언어, 신무기, 조운 등을 새로 만든다는 의미로 사용되고, 창의는 고유한 의사 혹은 참신한 생각으로 사용되었다. 전자의 예를 들면 『태종실록』 13년(1413, 계사)에 나온 기사로서 “지금 우리 전하는 태조가 창조한 업(業)을 이어받아(今我殿下, 承太祖創造之業)”가 있다. 그리고 『세종실록』 22년(1440, 병인)에 나오는 기사는 “변방의 군수(軍需)가 급하기 때문에 조운(漕運)하는 배를 만들어서 매년 쌀을 운수하니(邊方之軍需爲急, 創造漕船, 每歲運米)”이다. 마지막 사례로는 『정조실록』 7년(1783, 계묘)에 나오는 대사헌 홍양호의 상소문에 나타난 창조의 사용이다. 그는 당시 북경을 방문했을 때 목격한 수레와 벽돌을 조선에 도입하자고 올린 상소문에서 “오직 우리 세종대왕께서 하늘이 낸 예지로 혼자서 신을 운용하여 창조하신 훈민정음은 화인들에게 물어보더라도 곡진하고 미묘하게 된 것이었습니다(惟我世宗大王, 睿智出天, 獨運神機, 創造訓民正音, 質諸華人, 曲盡微妙)”라고 하였다.

반면 창의의 사용은 『문종실록』 1년(1451, 신미)에 처음으로 다음과 같이 발견되었다. 즉, “이는 역시 다만 선지(先志)를 이어서 하신 것이고 창의(創意)하신 것이 아니다(此亦但繼先志而爲之, 非創意也)” 그리고 문종실록』 1년(1451, 신미)의 기사로서 “임금이 말하기를, 이는 내가 창의하여

17) 국사편찬위원회, 앞의 자료 참조.

하는 것이 아니고, 대신이 의논하여 정한 것이다(上曰: 此非予創意爲之, 大臣議定)와 『순종실록』 1년(1908, 무신)에 나온 기사로서 “이는 실로 조종(祖宗)이 끼치신 가르침에 근거한 것이오, 짐이 처음으로 내놓은 의견이 아니다(是는 實由乎祖宗所以遺訓而非出於朕所以創意也 1라)”이다.

『승정원일기』는 인조 1년(1623년)에서 융희 4년(1910년) 사이에 승정원에서 매일 취급한 역대 국왕들의 하루 일과, 지시·명령, 각 부처의 보고, 각종 회의 및 상소 등이 모두 전제되어 있어, 조선 후기 역사 연구의 제1차적 근본자료로서 평가되고 있다.¹⁸⁾ 여기서는 창조가 60회, 창의가 6회 나타났다. 모든 용법이 『조선왕조실록』에서의 경우와 마찬가지로 지었다.¹⁹⁾ 그중 창의의 사례 하나만 소개하기로 한다. 인조 4년 4월 5일에 허준의 스승인 양예수가 『의림촬요(醫林撮要)』 등을 다시 간행할 것을 청원하는 내용의 일부로 “전대 성군의 창의를 더욱 깊고 원대하게 생각하지 않겠습니까(聖祖創意, 豈不深且遠乎?)”가 있다.

다음으로는 개화기의 시작과 함께 도입된 각종 신문에 나타난 창조와 창의의 사용례를 1883년 10월 3일부터 1945년 8월 14일까지 조사하였다.²⁰⁾ 창조와 창의는 각각 157회 및 46회 나타났다. 국한문 혼용으로 된 《황성신문》에서 창조는 51회 사용되고, 대부분 “새로운 일을 창조하다”라는 의미로 쓰였으며, 창의는 4회 나타났는데 모두 “참신한 생각”으로 사용되었다. 먼저 창조의 경우를 보면 “商業도 經營호며 或 工業도 創造호니(1899년 6월 14일)”, “他國과 如히 活動호야 新世界를 創造호는 日이면(1909년 4월 2일)”, “型裝甲巡洋艦이 創造되어(1910년 1월 13일)” 등으로 나타났다. 창의의 경우는 “俄國新聞은 帝王의 創意도 發行되얏스니(1903년 5월 8일)”, “祖宗所以遺訓而非出於朕所以創意也 1라(1908년 7월 28일)” 등이다. 그리고 《매일신문》에는 창조가 94회, 창의가 41회 나타났다. 창조와 창의는 앞의 경우와 마찬가지로 사전에서 의미하는 바대로 사용되었다. 일본제국의 국방부 직할부대 및 기관지인 《매일신보》에서는 창조성(3회), 창조력(6회), 창조적(6회) 등 창조를 근간으로 하는 단어들 일부 창의의 의미로 사용되기도 하였는데, 이 모든 기사는

18) 한국학중앙연구원, 한국민족문화대백과사전 <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1592&docId=559578&mobile&categoryId=1592> 참조.

19) 국사편찬위원회, 앞의 자료 참조.

20) 한국언론진흥재단, <http://www.mediagaon.or.kr/> 참조.

독자 논단이나 만평의 형식이었다. 예를 들면 “財産의 建設, 姑息的手段을 排斥하고 創造的으로 活用하라(1930년 2월 15일)”, “白頭山 가는 길에 茂山서 李益相 멋업슨 象徵과 人間의 創造性(1931년 7월 25일)” 등이다. 여기서 ‘고식적 수단’에 대응되는 것은 창의적이 합당할 것이고, ‘상징’과 병렬되는 것은 창조성 대신에 창의성이 부합될 것이다. 반면 2회 사용된 창의적은 모두 사전의 의미와 일치한다.

1920년에서 1999년 사이의 《경향신문》, 《동아일보》, 《매일경제》 그리고 《한겨레》에 사용된 창조와 창의에 대한 네이버의 조사도 좋은 참고가 되었다.²¹⁾ 창조의 총 사용 빈도수는 3만 654회이고, 창의의 경우는 5,884회였다. 창조는 1970년, 1983년과 1993년에 집중적으로 많이 사용되었는데 이는 당시의 정부 슬로건인 새 역사 창조, 선진조국의 창조와 선진한국의 창조 등 때문인 것으로 보인다. 그리고 창의의 출현 빈도는 1972년, 1981년, 그리고 1993년에 급속히 늘었다. 당시의 경제위기 등의 시대상을 반영하여 창의, 자율, 협동 등의 단어가 짝을 이루어 많이 등장하였다. 이상에서 보면 대부분의 경우는 사전의 의미에 따라 창조와 창의를 구분하여 사용하였으나 간간이 창조가 창의 대신에 사용되기도 하였다.

마지막으로 지나간 정부의 각종 문서에서 창의를 새로운 생각 혹은 아이디어로 사용된 사례를 간단히 살펴보자. 제5공화국 헌법에서는 전문에서 ‘새로운 역사의 창조’, 그리고 120조에서 ‘경제상의 자유와 창의를 존중한다’로 구분하여 사용한 것을 볼 수 있다. 김영삼 정부는 신경제5개년계획에서 “개인의 참여와 창의를 경제발전의 원동력으로 삼는다”라고 표현하였다. 최근에는 노무현 정부에서 문화체육관광부의 슬로건으로 ‘창의한국’을 표방한 바 있다. 이상의 사용은 사전에 나와 있는 창의의 정의와 일치한다고 볼 수 있다.

이상과 같이 창조와 창의를 사용한 우리 선조들의 역사적 경험으로부터 몇 가지 의미를 추론할 수 있다. 첫째, 우리 선조들은 신라시대부터 조선시대까지 창조를 “처음으로 만들다”라는 의미로 사용하였고, 창의는 “개인의 참신한 생각 및 의견”으로 일관되게 사용하고 있다. 개화기의 각종 신문에서도 마찬가지로 경향을 보였다. 이는 현대의 『국어대사전』에

21) <http://newslibrary.naver.com/search/> 참조.

나타나는 의미와 일치하고 있다. 둘째, 창조와 창의의 혼용은 일본제국의 국방부 직할부대 및 기관지인 《매일신보》에서부터 나타나기 시작했다. 그 시점은 1930년이지만 더 많은 자료를 확인하면 더 빨라질 수 있을 것이다. 셋째, 창조는 『삼국사기』와 금석문 자료에 의하면 신라시대 선덕여왕 시대부터 이용되었고, 창의는 『조선왕조실록』에 의하면 조선조 문종시대인 1451년에서야 처음 나타났다.²²⁾ 마지막으로, 최근까지도 창의의 사용 빈도수도 창조에 비해 훨씬 작았다는 점도 눈여겨볼 부분이다. 그리고 창조의 사용 빈도수는 창의의 경우보다 압도적으로 크지만 그 격차는 점차 감소하였다.²³⁾

IV. creative의 맥락적 의미의 변천

오늘날 많은 국가들이 창의성을 국정의 핵심 의제로 채택하고 있다. 창의경제의 창안자인 존 호킨스(John Howkins) 박사의 증언에 의하면 현재 창의경제모형은 100개 이상의 국가에 의해 채택되고 있다.²⁴⁾ 여기서 핵심적인 개념은 개인의 창의성(creativity)이다. 오늘날 창의성이 누리는 대중성에 비해 그 용어 자체와 개념은 매우 짧은 역사를 가지고 있으나 그 암묵적 의미는 오래전부터 존재했다. 여기서는 창의와 창조 그리고

22) 창조에 비해 창의가 늦게 출현하고, 또한 적게 사용된 점은 영어에서도 마찬가지이다. 영어권 문화에서 창조에 해당되는 creation의 사용이 14세기에 처음 발견되었고, 창의에 해당되는 creativity의 사용은 그로부터 500여 년 후인 1875년에 비로소 처음 나타났다. 창조와 창의의 출현 시기와 사용 빈도수로 나타나는 두 문화권의 공통된 현상이 우연인지 아니면 인간의 인지능력 발달 단계를 반영한 것인지를 밝히는 일은 관련 분야 전문가의 몫에 맡기기로 한다. 창의와 창조의 출현 시기의 차이에 대한 의미 부여는 유아의 인지 발달 과정에서 구체적인 언어가 추상적인 언어를 선행한다는 비고츠키(Lev Vygotsky, 1896-1934)의 고등정신능력의 함의와 최근의 뇌과학 연구의 결과인 고위중추기능(higher cortical function)의 발달과정으로부터 얻을 수 있을 것으로 판단된다. 비고츠키에 대해서는 엘레나 보드로바·데보라 리옹 저, 박은혜 역, 『정신의 도구』(이화여자대학교 출판부, 2010), 51쪽 및 http://en.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky를 참조하고, 관련 뇌과학이론에 관해서는 Anthony Wright, "Higher Cortical Functions: Language," <http://neuroscience.uth.tmc.edu/s4/chapter08.html>을 참조할 수 있다.

23) 『조선왕조실록』에서는 창조와 창의의 사용비율이 67/9이고, 1920년에서 1999년 사이의 《경향신문》, 《동아일보》, 《매일경제》 그리고 《한겨레》에 사용된 창조와 창의의 사용 비율은 30,654/5,884이다.

24) 이는 2013년 5월 31일 본인과 가진 존 호킨스 박사와의 인터뷰에서 채록된 내용이다.

그 파생 개념들이 전문가 혹은 대중에게 출현하기까지의 변천과정을 바바라커(Barbara A. Kerr, 2009, 424-426)와 타타르키비츠(Wladyslaw Tatarkiewicz, 1980, 244-249)에 의존하여 살펴보고자 한다.²⁵⁾

유럽 문명권에서 창의성의 개념을 받아들이는 방식은 시기와 장소에 따라 서로 달랐다. 고대 그리스시대에는 자연은 신(gods)에 의해 완벽하게 만들어졌으므로 인간은 예외 없이 신이 만든 자연의 법칙을 잘 이해하여 따르기만 하면 되는 것으로 인식되었다. 기술을 의미하는 그리스어의 *technē*를 어원으로 하는 예술(*art*)도 자연의 법칙에 따라 철저히 재현하기만 하면 되었다. 시인(詩人)만이 유일한 예외를 인정받아 상상력을 발휘하도록 허용되었지만 사회적으로는 나쁜 대우를 받았다. 또한 음악은 어린이의 발달과정에서 인성교육에 중요하다고 보고 유아교육에서는 중요한 역할을 하는 것으로 인정되었지만 성인에게는 감성을 자극하여 그들이 진리를 추구하는 데 방해하므로 교육에서 제외되었다.²⁶⁾

로마시대에 들어와서야 비로소 창조(*creation*)에 해당되는 라틴어 *creatio*가 출현하였으며, 이 단어는 무에서 유를 창조한다는 의미의 “*creatio ex nihilo*”에 사용되어 신들의 영역에 속하는 것이므로 인간에게는 사용이 금지되었다. 즉, 창조에 해당되는 *creatio*와 창조하다에 해당되는 *creare*는 신에게만 허용되고, 만들다(*make*)에 해당되는 *facere*만 인간의 생산물에 표현되는 것이 허용되었다. 창의성의 사용을 제약하는 이러한 추세는 르네상스의 시작 때까지 계속되었다. 이 글에서 중점적으로 참조한 Merriam-Webster 온라인 사전에 의하면 *creator*(창조자)는 13세기, *create*(창조하다)와 *creation*(창조)은 14세기에, *creative*(창의적)는 1678년에, 그리고 *creativity*(창의성)는 1875년에 처음 나타난 것으로

25) Barbara Kerr, *Encyclopedia of Giftedness, Creativity, and Talent*(London: Sage Publication Inc., 2009), pp. 424-426 및 Tatarkiewicz Wladyslaw, *A History of Six Ideas: an Essay in Aesthetics*(Warszawa: Polish Scientific Publisher, 1980), pp. 244-249에 의존하고 있음을 밝힌다. 그리고 과거 오래전에 발생한 이 내용을 확인하는 데에는 “History of the Concept of Creativity,” Retrieved from <http://www.ukessays.com/essays/general-studies/history-of-the-concept-of-creativity.php>도 좋은 참고가 되었다.

26) 플라톤은 『공화국(*Republic*)』에서 시인의 상상력이 진리를 추구하려는 인간의 노력에 방해가 되므로 시인을 아테네에서 추방해야 한다고 주장하였다. 이에 대해 타일러 코웬은 플라톤이 시의 특성인 모방과 환상을 비판하면서도 정작 자신은 밝히기 힘든 진리를 ‘동굴 속의 그림자’라는 은유로 나타냈기 때문에 플라톤의 공화국을 사기공화국이라고 비판하였다. 코웬 타일러 저, 전택수 역, 『당신의 이름도 명품이 될 수 있다』(동방미디어, 2005), 33-37쪽.

조사되었다.²⁷⁾

후기 르네상스시대에 들어오면서 인간의 사고와 생활양식에 변화가 나타나기 시작했다. 그리고 인문주의가 대중에게 확산되면서 인문학자들은 시, 문법, 역사, 수사학, 그리고 도덕철학의 연구를 강조하였다. 그들은 무엇보다도 인간의 천재성과 인간 마음의 능력을 강조하였다. 그리고 16세기 초에 마틴 루터 등에 의한 종교혁명이 일어나면서 인간영혼의 해방에 대한 열기가 확산되었다.²⁸⁾ 이처럼 르네상스시대의 사람들은 자유와 창의, 나아가 창조 등을 개념적으로 인식하고 있었으나 이들 단어 자체는 아직 출현하지 않았다.

창조(creation)는 17세기에 들어와서야 비로소 한 시인에 의해 처음으로 시에 응용되었다. 폴란드의 시인인 사르비에브스키(M. K. Sarbiewski, 1595-1640)가 처음으로 “시인은 발명하고 신과 같은 방식으로 시를 새롭게 창조한다”라고 하면서 명시적으로는 창조하더라고 하고 암묵적으로는 창의(creativity) 개념을 시의 창작에 적용하기 시작했다.²⁹⁾ 이때부터 예술의 다양한 장르 중에서 시인만 창조 및 창조하더라를 사용하는 것이 허용되었으나, 창조를 사용한다는 점에서 시인과 가장 가까운 성향을 보인 화가는 이 시대에도 창의적 영역에 포함되지 못했다. 그 이유는 화가들의 경우 작업의 대상인 객체가 존재하는 것으로 가정되어서 화가의 창작물은 창조가 아니라 객체의 재현이나 복사의 결과로 인식되었기 때문이다.

18세기 초 계몽주의시대에 들어오면서 인간은 자신의 능력으로 당면 문제를 해결할 수 있다는 신념을 갖기 시작했다. 코페르니쿠스, 갈릴레오, 뉴턴 등에 의한 과학 발명으로 전통문화와 종교적 패러다임이 파괴되었다. 이는 인간의 능력에 대한 신뢰를 확산시켰고, 그 결과 창의성이 예술이론에 자주 등장하기 시작했다. 여전히 인간은 창조할 수 없다는 생각이 프랑스를 중심으로 널리 퍼져 있었지만 화가를 비롯한 예술가들은 상상력과 창의성의 사용을 인정받기 위해 계속 노력했다. 시를 제외한

27) <http://merriam-webstercollegiate.com> 참조.

28) 이동희, 『역사를 바꾼 종교개혁가들』(지식의 숲, 2012), 57-73쪽 참조.

29) Merriam-Webster 온라인 사전과 타타르키비츠(1980)가 create 혹은 creativity의 출현 시기에 대해서 차이를 보이고 있다. 그러나 Merriam-Webster 온라인 사전의 명성 못지않게 후자의 연구서도 많이 인용되고 있는데, Wikipedia, 바바라 커(2009), 립 포브(2005) 등이 대표적이라고 할 수 있다.

모든 예술은 신의 관념(divine idea)을 재현하는 것에 불과하다고 보아 기술(technology) 및 공예(craft)와 구별되지 않았다.

19세기의 낭만주의시대에 들어와서 그동안의 예술가들의 노력에 힘입어 예술만이 창의성을 내포한 것으로 명시적으로 인정받았다. 즉, 유럽 문화권의 모든 지역에서 예술적 창의성이 신의 창의성에 버금가는 것으로 인식되었다. 그리하여 예술가들도 신처럼 일반인들에게는 보이지 않는 사물의 본질을 볼 수 있는 능력을 가진 것으로 받아들여졌다. 이로부터 오래지 않아 20세기로 넘어오면서 경제 및 과학에서의 창의성과 자연에서의 창의성이 논의되기 시작했다.³⁰⁾

창의 혹은 창조가 경제이론에 명시적으로 나타난 것은 1942년에 조지프 슈페터(Joseph Schumpeter, 1883-1950)에 의한 'creative destruction(창조적 파괴)'이라고 인식되고 있다. 여기서 creative는 새로운 것을 만들어내기 위해서는 기존의 것을 파괴해야 한다는 전체적인 맥락에서 그리고 '파괴'와 대귀되는 의미에서 창조적이라고 해석될 수 있다.³¹⁾ 일반에게 알려진 바와는 달리 학문적 개념으로서의 창조적 파괴는 독일의 철학자인 프리드리히 니체(Friedrich Nietzsche, 1844-1900)와 역시 독일의 경제학자인 베르너 쾰바르트(Werner Sombart, 1863-1941)까지 거슬러 올라간다. 니체는 일생을 통해 창조와 창의를 작품의 주요 테마로 삼았다. 그는 그리스와 이탈리아의 예술, 독일 음악가 바그너(Wagner) 등에 대한 연구에서 창조와 파괴 사이의 관계를 활용하였다. 예를 들면 『자라투스트라는 이렇게 말했다』에서 '창조자는 항상 파괴해야 한다'를 들 수 있다. 쾰바르트는 1913년에 창조적 파괴를 논의하면서 괴테(Goethe)의 『파우스트』와 자신의 막역한 친구인 니체의 『자라투스트라는 이렇게 말했다』에 나오는 '신의 형상을 한 인간의 창조' 등을 인용하였다. 특히 그는 19세기 유럽에서 발생한 대규모의 별목현상으로부터 새로운 에너지를 찾으려는 노력을 목격하면서 『전쟁과 자본주의(Krieg und Kapitalismus)』에서 "다시 한 번 새로운 창조정신(spirit of creation)이 파괴로부터 발생되고 있다"고 하였다. 이상의 역사적 자료에 의하면

30) Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_concept_of_creativity 참조.

31) 또한 '창조적 파괴'는 오래전부터 워낙 널리 사용되었으며, 영어의 creative는 우리의 창의와 창조를 내포하는 것으로 앞에서 밝힌 바 있다. 뒤에서 그러나 creative가 각종 문헌에 담긴 맥락적 의미에서 '창의적'으로 더 널리 이용되고 있음을 제5장에서 자세히 다룰 것이다.

쾨바르트가 처음으로 창조적 파괴를 경제학이론에 도입하였고, 그 시점은 20세기 초에 들어와서부터였다고 볼 수 있다.³²⁾

과학에서의 창의성에 대한 논의는 폴란드의 과학철학자인 얀 루카시에 비치(Jan Lukaszewicz, 1878-1956)에 의해 역시 20세기 초에 본격적으로 이루어졌다. 그는 모든 자연과학 이론에서 창의적 아이디어(creative ideas)의 촉진제인 경험의 역할이 중요함을 인식하였다. 이를 바탕으로 하여 그는 과학연구를 예술 활동에 비유하면서 “자연과학과 그 이론이 공학적 사진이 아니라 화가가 창작한 그림에 비유되어야 한다”고 주장하였다. 그 이유는 동일한 풍경이 예술가들의 작품에 의해 다르게 투사되듯이 동일한 현상이 각 과학자들에 의해 다르게 설명될 수 있기 때문이라고 보았다. 그는 코페르니쿠스가 지구상에서 장소를 이동하면서 지구가 태양의 주위를 돈다는 점을 설명하였듯이 다윈은 과거의 조그만 흔적의 비교에서 종의 변환을 인식하였다는 점을 지적하고 있다.³³⁾ 그러나 일부 과학자들은 아직도 과학과 창의성의 연계에 대해 불편하게 생각하여 자신의 최초의 연구 결과가 창의적이라고 표현되는 것에 대해 주저하는 경향을 보이고 있다.³⁴⁾

이상과 같이 오랜 역사적 과정을 거친 창의성 개념은 1950년에 미국심리학회(American Psychological Association)에서 행한 길퍼드(J. P. Guilford)의 연설을 계기로 본격적으로 연구되기 시작하였다. 그의 연설 제목은 “창의성에 대한 교육의 지독한 무관심(education’s appalling neglect of creativity)”이었다.³⁵⁾ 이후 많은 학자들이 창의에 대한 심층적인 연구에 참여하였다. 대표적으로 미국의 상담심리학자인 칼 로저스(Carl Rogers)는 1954년에 “창의성 이론에 대하여”를 발표하는 등 창의와 창의적

32) Hugo Reinert, “Creative Destruction in Economics: Nietzsche, Sombart, Schumpeter,” Eds., Jürgen G. Backhaus, Wolfgang Drechsler, *Friedrich Nietzsche (1844-1900)*(New York: Springer, 2006), pp. 55-85 참조.

33) Krajewski Wladyslaw, *Polish Philosophers of Science and Nature in the 20th Century*(New York: Editions Rodopi, 2001), pp. 30-31 참조.

34) 인간 게놈 연구로 2002년에 노벨 의학상을 수상한 존 설스톤(John Sulston) 경이 자신의 업적에 대해 창의적이라는 칭찬을 듣고 매우 부정적으로 받아들였다는 점이 그 대표적 사례이다. Donna Ghelfi, “Understanding the Engine of Creativity in a Creative Economy: An Interview with John Howkins,” Retrieved from http://www.wipo.int/sme/en/documents/cr_interview_howkins.html(2005), p. 5 참조.

35) Alex F. Osborn, *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking*(New York: Charles Scribner’s Son, 1957), p. vii 참조.

과정을 연구 하였고³⁶⁾, 미국의 교육학자인 알렉스 오스번(Alex Osborn, 1957)은 창의적 사고의 원리와 과정을 연구하였다. 이들이 다룬 창의성은 처음으로 만들어낸 결과보다는 상상력과 밀접하게 연결된 참신한 아이디어를 의미하고 있었다.

V. creative에 대한 각국에서의 의미

20세기 중후반에 들어오면서 creative 혹은 creativity가 학문의 울타리를 넘어 국가 및 지역의 정책 그리고 기업 및 일상생활에서 널리 회자되기 시작했다. 영국이 1997년에 창의산업(creative industries)을 국가발전의 원동력으로 삼으면서 창의산업특별팀(Creative Industries Task Force)을 결성하여 『창의영국(*Creative Britain*)』의 창의경제정책보고서를 2008년에 발표하였다. 영국은 창의산업이 치열한 국제경쟁 환경에서 영국경제의 발전을 달성하는 데 중요한 역할을 한다고 믿고 26개의 정책방안을 제시하였다. 이러한 과정에서 2000년부터 creative가 제목으로 들어간 정책 연구서가 쏟아져 나왔다. 영향력 있는 저서들을 몇 개만 소개하면 다음과 같다. 2000년에는 찰스 랜드리(Charles Landry)의 *The Creative City*, 리처드 케이브스(Richard Caves)의 *Creative Industries*, 폴 레이(Paul H. Ray)와 루스 앤더슨(Ruth Anderson)의 *The Cultural Creatives*가 출간되었고, 2001년에는 존 호킨스의 *The Creative Economy*, 2002년에는 리처드 플로리다(Richard Florida)의 *The Rise of Creative Class*가 출간되었다. 2005년에는 플로리다의 *The Flight of the Creative Class*, 2010년에는 존 호킨스의 *Creative Ecology*가 출간되었다. 특히 플로리다와 호킨스는 “Creative Economy”를 각국의 국가정책 및 세계적 담론으로 확장시키는 데 큰 역할을 하였다.

위의 연구서들에서 creative가 내포하는 의미가 ‘창조인지 아니면 ‘창의’인지는 책 전체의 내용에 대한 이해를 바탕으로 파악해야 한다.

먼저 국가 경쟁력의 원천으로 삼으려는 영국의 ‘Creative Industries’가

36) Carl R. Rogers, “Towards a Theory of Creativity,” *ETC: A Review of General Semantics* 11(1954), pp. 249-260 및 *On Becoming a Person*(Boston: Houghton Mifflin Company, 1961), pp. 347-359 참조.

내포하고 있는 creative의 맥락적 의미를 살펴보자. 영국의 문화부(DCMS, 1998)는 “개인의 창의성, 기술 그리고 재능에 기원을 두면서 지적재산의 생성과 활용을 통해 소득증대와 일자리 창출을 가져오는 산업”을 ‘Creative Industries’라고 정의하였다.³⁷⁾ 이 산업을 구성하는 산업들은 협의의 문화 산업과 방송, 광고, 비디오 및 컴퓨터 게임, 소프트웨어 및 컴퓨터 등이다.³⁸⁾ 그러면서 영국정부는 문화예술을 창의성의 원천으로 정립하고 있다. 이렇게 볼 때 위에서 사용된 ‘creative’는 ‘창조적’이라기보다는 ‘창의적’으로 이해되고 ‘Creative Industries’는 ‘창의산업’으로 번역될 수 있다.

다음으로는 도시발전 전략으로 널리 활용되는 ‘Creative City’에 내포된 ‘creative’의 맥락적 의미를 살펴보자. 찰스 랜드리(2000)의 주요 내용을 “어떤 것을 처음으로 만들어내는 도시전략”으로 이해하느냐 아니면 “주민들에게 새로운 아이디어를 복돋우고 새로운 아이디어를 가진 외부의 인재를 유치하기 위한 환경을 조성하는 도시전략”으로 이해하느냐에 따라 그 번역은 ‘창조도시’ 혹은 ‘창의도시’로 결정될 것이다.³⁹⁾ 다음과 같은 도시발전 정책을 추진하는 도시는 창의도시라고 명명되어야 할 것이다. 즉, 한 도시가 창의인재를 식별하고 키우며, 유치하고 지속시켜서 아이디어와 재능 그리고 창의적 조직을 추동시킬 수 있는 경우이다. 이러한 도시들은 아이디어나 혁신이 유연하게 흐르도록 하는 기존의 건물이나 도로 등의 도시 경관, 즉 창의적 환경(creative milieu)을 잘 활용하려고 노력한다는 점에서 여기서 사용된 creative는 창의의 개념에 가깝다고 할 수 있다.

그리고 ‘Creative Economy’에 대한 번역도 마찬가지로 논리로 추론할

37) 원문은 다음과 같다. “those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property.” DCMS, *Creative Industries Mapping Document 1998*(Department for Culture, Media and Sport, 1998), p. 3 참조.

38) 본문과 같이 창의산업의 구성에 대한 영국정부의 시도 이외에도 리처드 케이브스(2000), 존 호킨스(2001) 등은 각각 창의산업에 대한 다른 개념과 구성을 제안하고 있다. 그리고 싱가포르, 홍콩, 일본 등의 각국 정부도 주어진 환경에 맞게 나름대로 수정한 정의를 창의경제정책에 반영하고 있다.

39) 찰스 랜드리(2000)는 창의성(creativity)의 내용으로서 아이디어의 힘(the power of ideas)을 강조하였고(12쪽), 창의성을 강조하기 위해 제3장의 제목으로 ‘새로운 사고(The new Thinking)’를 적었다. Charles Landry, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*(London: Earthscan Publications, 2000), P. 12 및 chap. 3 참조.

수 있다. 존 호킨스는 *The Creative Economy*의 부제를 “어떻게 하면 아이디어로부터 돈을 벌 수 있는가”로 제시하였고, 한 강연에서는 창의성을 ‘새로운 아이디어’로 정의하면서 ‘개인의 아이디어가 가장 중요한 생산요소이면서 생산물인 경제’를 ‘Creative Economy’로 해석하였다.⁴⁰⁾ 여기서 생산요소인 창의성에 중점을 둘 것인가 아니면 창의성으로 창조된 생산물의 가치 혹은 새로운 일자리의 창출 등에 중점을 둘 것인가에 따라 번역이 달라질 수 있다.⁴¹⁾ 영어권에서는 ‘Creative Economy’가 창의성의 역할에 중점을 두고 있다는 점에서 ‘창의경제’로 번역되어야 하겠다.

그림1은 현재 다양한 모습의 창의경제를 알아보기 쉽게 정리한 것이다.⁴²⁾ 존 듀이(John Dewey, 1934)의 이론에 의하면 체험(an experience)은 기억에 오래 남는 생생한 경험을 의미하며 상상력과 창의성의 원천이 된다고 하였다. 그는 바로 예술이 체험으로 인식될 때 풍부한 창의성을 초래한다고 보았다.⁴³⁾ 그런데 체험은 직접체험과 간접체험으로 구분할 수 있는데, 이 모든 것은 기억에 남아 감성의 능력으로 상상력을 자극하고 나아가 창의성의 원천이 된다.⁴⁴⁾ 미국고등연구위원회(National Research Council, 2003)는 창의성의 활용영역에 따라 과학·기술·경제·문화로 정의하였는데, 필자는 그림1과 같이 세 분야로 묶었다.⁴⁵⁾ 이러한 개인의 창의성이 기반이 되는 산업이 창의산업이다. 이 창의산업을 경제발전의

40) John Howkins, “The Creative Economy: Knowledge-Driven Economic Growth,” *Asia-Pacific Creative Communities: A Strategy for the 21st Century Senior Expert Symposium*(Jodhpur, India, 2005) 참조.

41) Creative Industries에 대한 번역도 마찬가지로 논리로 창의산업 혹은 창조산업으로 결정될 것이다.

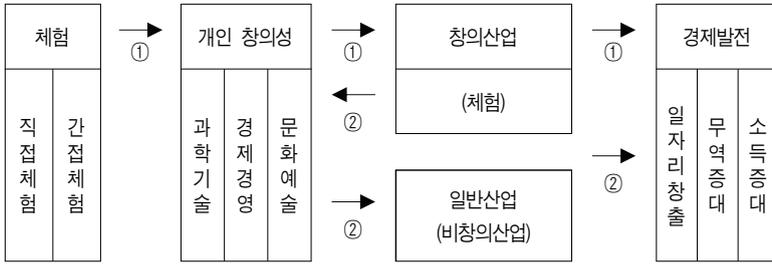
42) 이 구조의 기본 아이디어는 전택수(2008)에서 나온 것이다. 창의성이 형성되어 기업이 나 생활에 적용되는 과정을 정리하면 체험 → 상상력 → 창의성 → 혁신 → 창조 → 생산 → 경제발전이 될 수 있으며, 그림1은 이 과정을 더욱 축약한 것이다. 전택수, 「문화 예술이 국가경쟁력의 원천인 이유」, 『서울경제』 5권 38호(2008년 5월), 3-8쪽 참조.

43) 영어에서는 경험과 체험이 구분되지 않지만 독일어에서는 경험은 erfahrung, 체험은 erlebnis로 구별하고 있다.

44) 체험에 대한 체계적인 정리는 John Dewey(1934, chap. 3)를 참조할 수 있고, 감성의 힘은 John Dewey(1934, pp. 41-42)를 참조할 수 있다(Emotion is the moving and cementing force). John Dewey, *Art as Experience*(New York: G. P. Putnam's Son, 1934) 참조.

45) 미국고등연구위원회(National Research Council)는 미국과학원(National Academy of Sciences), 미국공학원(National Academy of Engineering) 그리고 미국의학원(Institute of Medicine)의 지원을 받아 정부 정책을 연구하는 전문 연구기관이다.

표2-창의경제의 구조적 원리



원동력으로 삼는 것이 영국의 창의경제이며 대부분의 국가가 채택하고 있다. 그 전체적인 전달경로는 ① → ① → ①이다.

그러나 이 경로는 창의산업의 역할을 지금까지의 산업사회의 틀 내에서 최종소비재인 문화상품을 생산하는 것 정도로 인식하는 데에서 나타난 것이다. 그러나 창의산업의 생산품은 의미, 상징, 감성, 심미 등을 내포한 것이어서 사용자에게 훌륭한 간접체험 때로는 직접체험의 기회를 제공함으로써 창의성의 새로운 원천이 된다. 이러한 창의성을 얻게 되는 대부분의 근로자들은 비창의산업(non-creative industries)에 근무할 것이며, 비창의산업의 성장을 통해 경제발전을 기여할 수 있게 된다. 이것의 전달경로는 ② → ② → ②이다. 필자가 생각하는 확장된 창의경제 모형은 이상의 두 전달경로를 포함하는 것이다.

이 확장된 모형으로 영국의 창의경제와 한국의 창조경제가 내포하는 각각의 특성을 설명할 수 있다. 먼저 영국의 노동당 정부가 수립한 초기의 창의경제는 개인의 창의성을 중시하고, 그 원천으로 문화예술을 강조하였다. 그래서 창의경제 담당 부서가 문화부에 소속되어 있다. 2010년에 정권을 잡은 보수당의 카메론(Cameron) 정부는 문화예술의 위상을 예산과 조직 면에서 다소 낮추고, 디지털 기술의 역할을 강조하고 있다.⁴⁶⁾

반면 한국의 창조경제는 개인의 창의성 원천으로 과학과 기술을 중시하고, 이의 육성을 통해 일자리 창출, 소득 증대 등을 달성하려는 정책인

46) 이는 영국정부의 지원을 받는 과학과 문화 연구기관인 NESTA(April, 2013)의 주장이면서 필자가 2013년 6월 25일에 가진 문화부의 창의경제국장인 오웬스 쿨(Owens Gwyn) 씨와의 면담에서 확인되었다. 뿐만 아니라 2010년부터 우범지역이었던 East London의 Shoreditch 지역을 미국의 Silicon Valley와 경쟁하기 위해 Tech City로 육성하고 있는 것도 정책변화에 대한 좋은 사례이다.

것으로 보인다. 이러한 추정은 창조경제의 담당부서가 미래창조과학부이면서 창조경제의 기반을 과학기술과 ICT 혁신역량의 강화라고 명시적으로 인식하는 데에서 잘 나타난다. 여기서 콘텐츠산업(창조산업)은 구체적인 역할이 발견되지 않는다.⁴⁷⁾ 이러한 관점에서 한국의 창조경제는 새로운 전달경로인 ①→②→②로 설명될 수 있다. 그러나 앞으로 한국의 창조경제가 선진국의 창의경제처럼 창의성의 진정한 의미를 활용하기 위해서는 전달경로인 ①→①→①과 ②→②→②에도 역점을 두어야 할 것이다.

창의경제 정책들의 특성은 국가별 환경과 추진 목표의 내용에 따라 다르게 나타날 수 있으며, 그 특성은 창의경제 혹은 창의산업을 담당하는 부서의 성격으로부터도 추론될 수 있다. 먼저 영국을 비롯한 영어권 및 유럽의 경우를 살펴보면 영국은 창의경제를 문화부(DCMS)가 중심이 되어 기업진흥규제개혁부(Department of State for Business, Enterprise and Regulatory Reform) 및 혁신교육기술부(Department of State for Innovation, Universities and Skills)와 함께 통합적으로 연구하고 준비하였다.⁴⁸⁾ 금년부터 문화부가 재무부 건물로 이사하여 재무부 및 통상투자부 등과 업무상의 협조를 긴밀히 하고 있다. 네덜란드, 캐나다, 호주 등의 일부 선진국들도 영국의 모형을 따르고 있으나 창의경제의 담당부서는 국가에 따라 다르다. 그러함에도 불구하고 이들 국가는 창의성의 원천으로 문화예술을 중시하는 공통점을 보이고 있다.⁴⁹⁾

일본에서는 마사오 사사키(佐々木雅幸, Masao Sasaki)가 1997년에 『創造都市の経済学』을 출간하면서 creative를 창조로 번역하는 경향이 학계에 확산되었다. 한국에서는 한국문화경제학회를 비롯한 각종 단체가 그를 초청하면서 creative를 창조로 해석하는 일본의 경향을 따랐던 것으로 보인다.⁵⁰⁾ 그리고 2004년에는 경제산업성(METI)이 『2004 국제경제무역

47) 미래창조과학부 홈페이지(http://www.msip.go.kr/StpService_stpView.action?view=stpView7) 참조.

48) DCMS, *Creative Britain: New Talents for the New Economy*(2008. Feb) 참조. 2009년 6월부터 Department for Innovation, Universities and Skills과 Department for Business, Enterprise and Regulatory Reform이 Department for Business, Innovation and Skills로 통합되었다.

49) 여기서 제시된 창의경제에 대한 국가별 특성은 더욱 엄밀한 연구를 거쳐야 하는데, 이는 이 글의 범위를 벗어나는 것이며, 현재 필자가 '창의경제와 문화예술의 역할'의 과제에서 별도로 연구 진행 중에 있다.

50) 대표적으로 찰스 랜드리외의 *The Creative City*를 『창조도시』(2005)로 번역한 임상오의

백서』에서 ‘새가치 창조경제(new value creation economy)’를 중심주제로 다루었다.⁵¹⁾ 그 배경은 자본재와 같은 유형자산보다는 지적재산과 같은 인간의 머리에서 나오는 무형자산이 더 중요해진다는 경제산업성의 인식이었는 데에도 불구하고 creativity 대신 creation을 사용하였다. 현재는 일본정부 역시 용어의 혼동을 인식하였는지 creative를 ‘창조’로 번역하지 않고 일본 발음으로 크리에이티브(クリエイティブ)로 표기하고 경제산업성 안에 있던 생활문화창조산업과를 크리에이티브산업과(クリエイティブ産業課)로 최근에 명칭을 변경하여 창의산업과 창의경제를 전담하도록 하고 있다.

홍콩은 2003년경에 영국의 Creative Industries Policy를 도입하면서 creative를 창의(創意)로 번역하였다. 이후 대만과 중국은 홍콩과 마찬가지로 창의를 사용하고 있다. 홍콩은 2009년에 상무경제발전국 산하에 창의홍콩과(創意香港課)를 설립하여 창의산업의 발전을 전담하도록 하였다. 대만은 2009년에 창의대만(創意台灣, Creative Taiwan)을 선언하면서 문화창의산업 행동 방안(文化創意產業行動方案)을 발표하였다. 중국도 UNCTAD(2010)의 보고서인 「Creative Economy Report 2010」을 『2010창의경제보고(2010創意經濟報告)』로 번역하고 있다. 이처럼 일본과 홍콩은 영국과는 달리 창의산업 담당 부서를 경제부서에 설치하고 있다.

VI. 맺음말: 창의와 ‘창조경제’의 조화 방안

이상의 논의를 종합하면 다음과 같다. 첫째, 신라·고려·조선시대의 문서들을 보면 창조와 창의를 엄밀히 구분하여 사용하였다. 창조는 새로이 건설하거나 만든 결과물의 의미로 사용하고, 창의는 참신한 생각이나 의견으로 사용하였다. 둘째, 현대의 한글사전에서도 양자는 과거의 사용례와 마찬가지로 의미적으로 분명히 구분되어 있다. 셋째, 양자의 혼용, 특히 창조의 빈번한 사용은 영어의 creative를 한국어로 번역하면서

시도를 들 수 있다.

51) 일본의 경제산업성(METI)은 매년 국제경제에 대한 백서를 발간하는데 2004년의 백서의 부제를 『새가치 창조경제를 향하여』로 정했다. METI, *White Paper on International Economy and Trade 2004-Towards a New Value Creation Economy*(2004) 참조.

발생하였을 뿐만 아니라 creative가 지닌 이중적 의미 때문이기도 하지만, creative를 창조로 번역하는 일본 학계의 영향에서 더 큰 이유를 찾아야 할 것이다.

마지막으로 창조와 창의에 대한 현재의 혼용은 창의성의 역할과 그 활용의 결과 중 어디에 강조점을 두느냐에 따라 구별될 수 있다. 그래서 현재 한국의 ‘창조경제’는 개인의 창의성을 통해 새로운 가치의 창조, 일자리의 창출, 그리고 창의 상품의 수출 증대 등과 같이 눈에 보이는 경제적 결과에 초점을 맞추었다고 해석되면 올바르게 표기했다고 할 수 있다. 일반 학자들이 창조도시나 창조산업의 용어를 이용한다면 그들은 개인의 창의성 역할 대신에 창의성을 통해 창조된 물질적인 결과에 중점을 두었다고 해석할 것이다.⁵²⁾

그러나 유럽 선진국들은 21세기에 들어와서 개인의 창의성이 경제에서 다른 어떤 자원보다도 중요한 역할을 하며, 그 창의성이 과거와는 달리 모든 사람에 의해 모든 영역에 널리 활용된다고 인식하고 있다. 이를 위해 선진국들은 창의성의 중요 원천인 문화예술을 공공정책의 중심적인 위치에 배치하고 있다. 따라서 한국도 개인의 창의성이 중시되는 문화예술 중심의 창의경제 장기전략으로 모색해야 할 것이다.

52) 이러한 원칙에 따라 필자는 2007년에 발표한 논문인 「향토문화의 디지털화에 기반을 둔 지역발전 전략으로서의 창의도시 모형 연구」에서부터 창조와 창의를 구분하여 사용하였고, 유네스코한국위원회에서는 UNESCO의 문화프로그램인 “Creative City Network”를 창조도시 대신에 창의도시네트워크로 표현하도록 하였다. 전택수, 「향토문화의 디지털화에 기반을 둔 지역발전 전략으로서의 창의도시 모형 연구」, 『정신문화연구』 30권 3호(2007), 143-171쪽 및 유네스코한국위원회, 『유네스코 창의도시 네트워크 포럼』(2009) 참조.

참 고 문 헌

1. 한국 및 동양서

- 랜드리 찰스 저, 임상오 역, 『창조도시』. 도서출판 해남, 2005.
- 사회과학원, 『조선말대사전』. 1992.
- 엘레나 보드로바·테보라 리옹 저, 박은혜 역, 『정신의 도구』. 이화여자대학교 출판부, 2010.
- 『영한사전』. 동아출판, 1988.
- 유네스코한국위원회, 『유네스코 창의도시 네트워크 포럼』 자료집. 2009.
- 이동희, 『역사를 바꾼 종교개혁가들』. 지식의 숲, 2012.
- 전택수, 「문화예술이 국가경쟁력의 원천인 이유」. 『서울경제』 5권 38호, 2008. 3-8쪽.
- _____, 「향토문화의 디지털화에 기반을 둔 지역발전 전략으로서의 창의도시 모형 연구」. 『정신문화연구』 30권 3호, 2007, 143-171쪽.
- 코웬 타이러 저, 전택수 역, 『당신의 이름도 명품이 될 수 있다』. 동방미디어, 2005.
- 日本大辞典研究会, 『日本国語大辞典』. 小学館, 2001.
- 佐々木雅幸, 『創造都市の経済学』. 勤草書房, 1997.

中國社會科學院語言研究所詞典編輯室 編, 『現代漢語詞典 第6版』. 商務印書館, 2012.

2. 구미서

- Caves, Richard, *Creative Industries*, MA: Harvard University Press, 2000.
- DCMS, *Creative Britain: New Talents for the New Economy*. 2008, Feb.
- _____, *Creative Industries Mapping Document 1998*. Department for Culture, Media and Sport, 1998.
- Dewey, John, *Art as Experience*. New York: G. P. Putnam's Son, 1934.
- Florida, Richard, *The Flight of the Creative Class*. New York: HarperCollins, 2005.
- _____, *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books, 2002.
- Gaut, Berys. "Creativity and Imagination." *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics*, Eds., Berys Gaut and Paisley Livingston, Cambridge: Cambridge UP, 2003, pp. 148-173.
- Ghelfi, Donna, "Understanding the Engine of Creativity in a Creative Economy:"

- An Interview with John Howkins,” Retrieved from http://www.wipo.int/sme/en/documents/cr_interview_howkins.html.
- Howkins, John, *The Creative Ecologies: Where Thinking is a Proper Job*. London: Transaction Publishers, 2010.
- _____, “The Creative Economy: Knowledge-Driven Economic Growth.” *Asia-Pacific Creative Communities: A Strategy for the 21st Century Senior Expert Symposium*, Jodhpur, India: 22-26th, February, 2005, Session Two.
- _____, *The creative economy: How People Make Money from Ideas*. London: Allen Lane, 2001.
- Kerr, Barbara, *Encyclopedia of Giftedness, Creativity, and Talent*. London: Sage Publication Inc., 2009.
- Krajewski, Wladyslaw, *Polish Philosophers of Science and Nature in the 20th Century*. New York: Editions Rodopi, 2001.
- Landry, Charles, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. London: Earthscan Publications, 2000.
- METI, *White Paper on International Economy and Trade 2004 - Towards a New Value Creation Economy*. 2004.
- National Research Council, *Beyond Productivity: Information, Technology, Innovation and Creativity*. New York: National Academy Press, 2003.
- NESTA, A Manifesto to the Creative Economy, 2013. http://www.nesta.org.uk/press_releases/assets/features/a_manifesto_for_the_creative_economy
- Osborn, F. Alex, *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking*. New York: Charles Scribner's Son, 1957.
- Ray, Paul H, and Ruth Anderson, *The Cultural Creatives*. New York: Harmony Books, 2000
- Reinert, Hugo, “Creative Destruction in Economics: Nietzsche, Sombart, Schumpeter.” *Friedrich Nietzsche(1844-1900)*, Eds., Jürgen G. Backhaus, Wolfgang Drechsler, New York: Springer, 2006. pp. 55-85.
- Rogers, Carl, *On Becoming a Person*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1961.
- _____, “Towards a Theory of Creativity.” *ETC: A Review of General Semantics* 11, 1954, pp. 249-260.
- Sombart, Werner, *Krieg und Kapitalismus*. Leipzig: Duncker & Humboldt, 1913.
- Tatarkiewicz, Wladyslaw, *A History of Six Ideas: an Essay in Aesthetics*. Warszawa: Polish Scientific Publisher, 1980.
- UNCTAD, *Creative Economy Report 2010*. 2010.

Wright, Anthony, "Higher Cortical Functions: Language." Retrieved from <http://neuroscience.uth.tmc.edu/s4/chapter08.html>.

3. 기타

국립국어원, 표준국어대사전 http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp

국사편찬위원회, 한국사데이터베이스 <http://db.history.go.kr>

미래창조과학부, http://www.msip.go.kr/StpService_stpView.action?view=stpView7

《중앙일보》 <http://joongang.joinsmsn.com/article/>

한국언론진흥재단 <http://www.mediagaon.or.kr/>

한국의 지식콘텐츠 <http://www.krpia.co.kr>

한국학중앙연구원 민족문화대백과사전 <http://encykorea.aks.ac.kr/>

英和辞書 <http://dic.search.yahoo.co.jp>

Merriam-Webster Online, <http://www.merriam-webster.com/dictionary>.

Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_concept_of_creativity

Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky

국 문 요 약

이 글은 정부에 의한 창조경제정책의 도입으로 널리 혼용되고 있는 창조와 창의의 개념이 서로 다름을 문헌조사를 통해 밝히는 것을 주요 목적으로 삼는다. 그 전개과정에서 확인된 주요 발견은 다음과 같다.

첫째, 한국어, 중국어 그리고 일본어 사전들은 창조를 “처음으로 제작된 결과”로, 창의는 “고유한 생각 및 의견”으로 구분해서 정의하였으나, 영한사전이나 영일사전은 creative를 ‘창조적’과 ‘창의적’의 복합적 뜻을 가진 것으로 번역하였다.

둘째, 신라시대부터 조선 말까지의 문헌들은 사전의 정의와 일치되게 창조와 창의를 구분하여 사용하였으며, 구체적 대상을 의미하는 창조는 신라시대부터 사용되고, 추상적인 의미의 창의는 1451년에 처음 발견되었다.

셋째, 양자의 혼용의 근원은 영일사전과 영한사전의 이중적 번역과 창의의 의미로 창조를 일반적으로 사용하는 일본 학계의 관행에서 찾을 수 있었다.

넷째, 서양에서는 신의 영역에 해당되는 창조에 대해 오랫동안 많은 논쟁이 있어왔으나, 창조(creation)와 창의(creativity)는 각각 14세기와 19세기에 처음으로 사용되었으며, 과학, 경제, 자연 등의 영역에서는 20세기 초에 사용되기 시작했다.

다섯째, 21세기에 들어와 널리 사용되기 시작한 ‘Creative City,’ ‘Creative Industries,’ ‘Creative Economy’ 등은 각 연구서가 담고 있는 맥락에서 볼 때 창조된 결과물 보다는 개인의 창의성을 중시한다는 점에서 Creative의 의미를 창조 대신에 창의로 번역해야 타당할 것이다.

마지막으로 이상의 발견에 따르면 한국의 창조경제는 창조적 결과를 중시하는 것으로 해석될 수 있으며, 한국도 개인의 창의성을 중시하는 창의경제를 장기 전략에 포함시켜야 할 것이다.

투고일 2013. 6. 20.

심사일 2013. 7. 29.

게재 확정일 2013. 8. 5.

주제어(keyword) 창조(creation) 창의(creativity) 창조경제(creation economy) 창의경제(creative economy) 신라 금석문(epigraph of Silla) 『고려사』(Koryosa) 『조선왕조실록』(Annals of the Joseon Dynasty)

