

이제 우리 가치를 디자인할까요?

글 김진택 포스텍 창의IT융합공학과 교수(jintaek@postech.ac.kr)

지성의 패턴으로 일어나는 창조와 융합

최근 10여 년 동안 어느 때보다도 우리에게 익숙해진 두 단어가 있다. 바로 '창조'와 '융합'이다. 나랏일과 관련된 모든 행사나 문서에, 각종 연구와 과제 및 교육 현장과 프로그램에서도 이 단어들은 빠짐없이 등장했다. 그리고 사람들은 때때로 이 두 단어가 표제에 위치한 것만으로 내용을 단정하기도 했다. 이 단어들은 '공해'에 가까울 만큼 쉽게 사용되어 왔다.

하지만 창조와 융합은 우리가 인위적으로 만들어 쓰다가 필요가 다했을 때 버리는 전략적 구호가 아니다. 이 두 가지 특성은 사물과 존재의 '관계망' 자체가 지닌 관계망을 끊임없이 새롭게 짜는 운동을 의미한다. 인류는 역사가 시작한 이래 한 순간도 창조와 융합이라는 '지성적 운동'을 멈춰 본 적이 없다. 그 힘으로 진화해 왔고 앞으로도 그럴 것이다.

도구를 예로 들면 쉽다. 도구는 인간과 사물의 관계를 새롭게 정의하고 접속하게 만드는 창의적인 존재다. 돌과 나무를 써서 맨손으로는 깎 수 없었던 단단한 열매의 껍질을 부수고 영양분을 섭취하는 순간, 도구는 이전까지 서로 멀고 상관없는 사이였던 인간과 돌, 단단한 열매에게 '식량'과 '생존'과 '수행'과 '기쁨'이라는 관계를 만들어 준다. 서로 다른 존재 양식을 지녔기에 관계도 없다고 여겨졌던 사물과 존재들 사이에서, 도구가 등장하여 창조와 융합이라는 이름으로 서로를 통역하고 이어 준다. 이전까지는 만날 수

없었던 사물들과 존재들을 새롭게 이어주는 것, 이것이 창조와 융합의 운동이다. '의자를 만들었다'는 행위는 우리의 몸을 어느 한 곳에 고정시키고 몸의 피로를 줄여 하나의 일에 집중할 수 있게 해주는 새로운 도구를 세상에 내놓은 일이다. 의자의 발명은 큰 유용성과 효용성이라는 가치를 생산하고 인간, 중력, 노동, 기술이라는 관계를 새롭게 엮어 준 창조적이고 융합적인 행위다.

하지만 보다 중요한 지점이 있다. 도구라는 측면을 넘어서서, 의자라는 개념의 탄생은 전에 없던 의미와 행위를 창출해냈다. 이는 전에 우리가 숲에서 지친 몸을 이끌고 바위에 걸터앉아 잠시 땀을 식히며 풍경을 바라보다가 다시 일어나 걷게 만들어주던 그 '쉼'의 의미를 이제 숲이 아닌 다른 공간에서도 얻을 수 있음을 뜻한다. 다시 말하면, 의자를 통해 쉼과 노동 간의 확장된 관계는 가속화된다. 여기에서 의자와 바위는 인간의 몸과 자연, 휴식과 재충전 사이에 놓인 의미망을 부지런히 오가며 사물과 존재의 새로운 관계망을 창출한다.

창조와 융합은 이렇듯 우리와 거리가 먼 단어도 아니고, 인위적으로 만들어서 얻어내야 할 전략무기도 아니다. 오랫동안 우리의 근원적이며 지성적 패턴을 구성해 온 창조와 융합의 운동은 곧 다양하고 이질적인 지식과 상상력을 자유롭게 넘나들며 접속하는 정신적 자유와 운동을 함께 내포하는 일이다. 즉, 창조와

제주신화



'신과 함께'는 제주의 설화를 바탕으로 창작된 웹툰이었다. 이후 단행본 만화로 출간되었으며 영화로 제작되어 생전만의 신화를 만들었다. IP융복합을 통한 새로운 가치 창조의 가장 대표적인 사례라 할 수 있다.



융합은 서로를 참조하고 번역하는 존재들이자 즐거운 사유의 양태다.

융합 지식 디자인으로서의 IP

창조와 융합을 근간으로 하는 지식 창출의 패턴과 패러다임이 급격히 단순해지고 협소해지기 시작한 것은 전문화와 효율화라는 명분으로 무장한 관료주의 시스템이 펼쳐지던 18세기부터다. 학자들마다 견해 차이는 있을 수 있겠지만, 크게 보아도 지금으로부터 300여 년을 넘어가지는 않는다.

관료주의(Bureaucratism)는 어원을 따져 보았을 때 책상(Bureau)이라는 의미를 지닌다. 도시로 모여 들며 밀집 사회 형태로 전화되어 가는 사회를 효율적으로 관리하고, 통제하고, 빠른 속도로 성과를 내며 전진하는 사회적 시스템에서는 각자의 책상 위에서, 그 책상에 주어지는 일만 처리하면 되는 체제가 만들어진다. (이를 책상주의라고 부를 수 있다.) 그리고 어느 순간부터 자신의 책상 위에 올라오는 일만 처리하고 자신의 책상에 놓인 일만 공부하면 되는 풍조가 만들어졌다. 남의 책상은 어떤지 전혀 신경을 쓸 필요조차 없는, 그리고 다른 책상을 들여다보거나 건너가는 행위가 마치 큰 잘못이거나 불필요한 파격이라고 여기

는 일이 당연해졌다. 이처럼 웅색하고 경직된 지식 환경은 끝내 지식 디자인을 가로막고 발전을 저해하기 마련이다.

관료주의 시스템은 이제 한계에 도달했다. 관료주의적 지식 패러다임이 갖는 빠른 속도라는 장점은 선명하지만 우리의 세계는 더 이상 과거와 같은 '책상주의'만으로는 문제를 극복할 수 없는 국면을 맞이하고 있다. 과거와는 폭과 깊이가 전혀 다른 차원에서 나타나는 문제를 해결하기 위해 우리에게는 과거와 다른 지성적, 실천적 대응이 필요해졌다. 그래서 창조와 융합의 패턴으로 사유하고 궁리하는 훈련이 지금 다시 중요해진다.

많이 회자되고는 있지만 손에 잘 잡히지 않는 4차 산업 혁명의 시대는 바로 새로운 지식 창출과 생산이 일반화되는 사회 구조를 전제, 지향한다. 이 사회 구조의 성숙은 곧 창조와 융합을 근간으로 하는 교육과 문화가 성숙된 사회로부터 근거한다. 그리고 우리가 말하는 지식 디자인으로서의 IP는 이 지점에서 새로운 해석을 기다리고 있다.

산업 간의 경계가 허물어지고 데이터들이 서로 공유되며, 생산과 소비의 큰 간격이 허물어진다. 또 새로운 융복합 기술들이 실제로 적용되고 전에 없던 비

〇〇

지식은 살아 움직이는 존재다. 지식은 고유한 정체성을 가지면서도 다른 지식과 서로 섞이고 엮이면서 더 크고 강하게 살아가려 한다.

〇〇

즈니스 모델이 정착하는 과정은 지금까지의 근대 관료주의 사회가 생산할 수 없었던 인류적 가치들을 만들어 내는 일과 같다. 따라서 한국을 포함한 선진국들이 4차 산업 혁명을 누구보다도 먼저 탄탄히 준비하여 성공적으로 이끌어가고자 한다는 말은, 지금 이 시기가 다시 열리는 르네상스 시기로서 인류가 창조와 융합을 근간으로 삼아 지식을 생성하는 패러다임으로 나아가야 한다는 말이기도 하다.

그렇다면 다시 시작되는 21세기 인문과 기술의 융합을 통한 르네상스를 이루고자 할 때, 우리의 지성을 위한 훈련은 어디서부터 시작해야 할까? 새로운 지식의 패러다임이 구축되고 창의적 성찰과 비전을 갖춘 혁신적 움직임들이 만들어지고 있는 지금, 우리에게 먼저 편견 없이 확장된 시각으로 이 상황을 이해하는 일 자체가 중요하지 않을까 한다. 동시대와 적절한 거리에서 동행하면서도 비전을 공유하고 열어줄 수 있는 유쾌한 속도를 가진 융합의 상상력, 그리고 그 속도를 즐기면서도 냉철한 사유와 윤리의 긴장을 늦추지 않는 지성의 훈련이 필요한 시점이다.

창조적 집중성과 IP의 잠재성

인문학과 기술은 결국 둘 다 인간과 세계를 통찰하는 정신적 운동이다. 이들이 만나 창조적인 작업을 할 수 있다면 그것은 마땅히 의미 있고 건강한 가치를 실현하는 일로 수렴되어야 한다. 테크놀로지는 이미 이런 저런 다른 것들을 꼬아 만들어내는 행위를 뜻하는 어원(Techne)을 갖고 있다. 서로 이질적인 대상을 배타적으로 등 돌리게 하는 것이 아니라, 서로 만나게 하고 융합하게 만들어 창조적 작업을 실현하고 새로운 가치를 생성시키는 행위가 바로 기술이 지닌 속성이다.

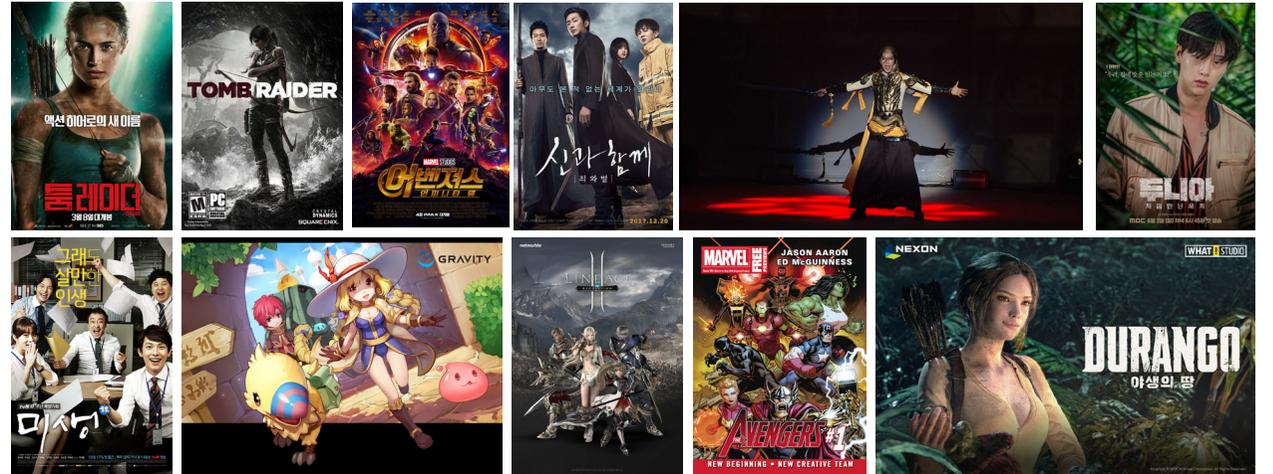
정신적 사유의 풍성함과 미학적 표현의 긴장을 성취하는 예술 행위인 시(Poesis)와, 세계와 자연을 탐구하여 그 원리를 살피려 한 정신적 몰입 행위이자 실천이었던 물리(Physis)는 상통하는 바가 있기 때문에

우리 선조들 역시 같은 지평에 두고 썼던 말이다.

이처럼 지식은 살아 움직이는 존재다. 지식은 고유한 정체성을 가지면서도 다른 지식과 서로 섞이고 엮이고 움직이며 더 크고 강하게 살아가려 한다.

여기서 패러디(Parody)에 관한 얘기를 언급하고자 한다. 패러디라는 말은 흔히 현대 문화를 해석할 때 등장하는 특정한 문화적 용어로 생각하기 쉽지만 사실 굉장히 오래전부터 우리의 문화와 함께한 행동 양식이다. 어원학적으로 따져보면 패러디(parody)는 'para(옆, 곁)'라는 접두사와 'ode(노래하다)'라는 단어가 합쳐진 말이다. 접두사 para가 붙으면 뒤에 오는 단어의 뜻을 살짝 옆으로 건드려서 원래의 뜻에서 확장시키거나 조금 어긋나게 만든다. 예를 들면 파라슈트(parachute: 추락이되 무언가 다른 유형의 추락), 파라솔(parasol: 태양빛을 다른 방향으로 막아주는 대상), 패러다임(paradigm: 이야기는 이야기인데 예시가 되거나 큰 틀이 되는 이야기)처럼 뒤에 오는 말들의 뜻을 옆에서 살짝 꺾는다. Parody는 '함께 옆에서 노래 부르다'라는 뜻을 지닌다. 그렇기에 패러디는 옆에서 누군가 노래를 부를 때 그 음률과 리듬을 따라가면서 노래를 하는 행위라고 할 수 있다. 이는 단순히 원곡과 부차적인 노래 혹은 복제의 관계가 아니라 서로 이질적인 성격들이 디자인되는 새로운 생성의 운동이다. 패러디는 원본과는 다른 방식으로 노래한다는 것, 원본 곁에 잡음과도 같은 방식으로 존재하지만 같은 노래를 새롭게 부른다는 것을 의미한다.

흔히 패러디를 두고 원본의 흉내나 단순한 모방 정도로만 생각하기 쉽지만, 사실 패러디는 원본과 '관계하는 그 무엇'이지 결코 원본에 못 미치거나 원본보다 열등한 사태가 아니다. 우리가 IP를 두고 고민할 때 철학적으로 놓쳐서는 안 되는 속성이 바로 이 창조적 집중성, 즉 섞이고 더러워지는 것에 대한 확장된 사유다. 하늘에서 뚝 떨어지거나 오직 '자기'만을 온전히 담보하는 순수한 의식과 지식은 없다. 우리의 지식과 지성은 오직 치열하고 창조적인 지식 디자인의 과정



에서 새롭게 생성될 뿐이다. 앞에서 얘기한 창조와 융합의 지성적 패턴은 이 집중성, 섞임과 더러워짐의 창조성과 잠재성을 전제하기에 가능한 일이다.

지적 재산권(Intellectual Property)에서 재산을 뜻하는 'property' 역시 어원을 탐색해 보면 흥미로운 점이 많다. 단어 'property'는 고유함 혹은 깨끗함을 뜻하는 'propre'에서 나온다. 실존적 차원에는 오직 자신만 '깨끗한', 자신만 '고유한' 속성은 없다. 그것은 이상적 관념에서만 가능한 전제다. 오직 자신만 순수하게 '깨끗한' '자기'란 실존적으로 존재하지 않으며 그러한 '깨끗한 나'만이 '고유하게' 소유하는 나만의 '재산' 또한 없다. 경제는 서로 '섞이고 엮이고 더러워져야' 비로소 작동한다.

지적 재산권은 그 효과와 의미로 볼 때 매우 중요한 사회 문화적 재산임이 분명하다. 그러나 치열하고 활발한 지식 디자인 실천을 통한 창의적 집중성에 대한 성찰은 더욱 중요하다. IP는 이상에 가까운 상징이나 추상적인 자산이 아니라, 고도의 복잡성에서 유래하는 강렬한 지식 디자인이 수행되는 거래소이자 가치를 창출하는 교섭의 장이다. 앞서 이야기한 창의와 융합의 지성적 패턴이 절실하게 요구된다면 이러한 이유에서이고 IP의 의미를 새삼 다시 고민해야 한다

면 그것 역시 이 고민과 함께할 것이다.

IP와 가치 디자인

그렇다면, 융합 지식 디자인으로서의 IP는 인간과 세계의 의미를 새롭게 발굴하고 사물과 존재의 관계망을 확장하는 새로운 가치의 생성 작업이 아닐까? 우리가 주목하는 IP는 생명력이 없는 재산이 아니라 기술적 탐구와 인문적 사유가 언제나처럼 함께 함을 매번 확인하는 일이다. 이는 곧 새로운 가치의 실현이자 디자인이 아닐까?

콘텐츠 융합은 가치 디자인의 작업이고 실천이다. 우리는 가치 디자인이라는 관점에서 IP를 새롭게 바라볼 필요가 있다. 가치 디자인이란 그저 '값어치 있는 일을 하려는 행동'을 지칭해도 그만일지 모른다. 단 그 값어치 있는 일은 공허한 관념적, 도덕적 슬로건이거나 절대적이고 유일한 이데올로기적인 가치를 뜻하는 것이 아니다. 움직이지 않고 화석화되어 있으면서 사물과 존재들에게 자릿값을 청구하는 고압적인 개념이 아니라, 언제나 살아서 숨 쉬고 생성되는 창조와 성찰의 성장점이다. 이 창조와 성찰의 성장점을 늘 화두로 삼고 현실에 발을 디딘 상태에서 가치를 실천하는 작업이 바로 가치 디자인이다.

다시 말해, 가치 디자인이란 실존적인 환경과 실제 현실 안에서 인간이 사회와 세계의 문제들을 해결하기 위해 노력하는 과정에서 자연스럽게 생겨나거나 혹은 인간힘을 쓰며 만들어내야 하는 가치의 설계 작업이다. 단순한 상업적 이벤트라든가 일회적인 캠페인이 아니라 지속가능한 방안을 설계하고 건강한 의미를 실현하려는 가치를 구현하려는 작업이 바로 가치 디자인이다. 인문적 성찰과 미학적 직관, 그리고 효율적이고도 합리적인 공학 기술의 융합을 통하여 구체적인 현실에 대응하며 가치를 디자인하는 실천은 이제 우리 동시대의 삶에 자연스럽게 스며들고 있다. 그만큼 가치 디자인이라는 말도 친숙하고 자연스럽게 쓰일 수 있다고 생각한다.

팩션(Faction)을 통해 생각하는 IP 가치 디자인

팩션이라는 문화 콘텐츠의 한 장르를 통해서도 IP 기반의 가치 디자인을 생각해 볼 수 있다. 현재 인기를 끄는 팩션 콘텐츠는 기존 시대역사극의 한계를 극복하고 역사적 사실의 탄탄한 고증과 현대적 의미로 재해석된 인물과 사건의 입체적 변용의 범위를 상호 확장 및 심화시켜주고 있다. 이들은 역사 속 인물들에게 현대적 감성을 과감히 적용하여 인물 묘사의 풍부함을 현대적인 모습으로 보여주는 동시에, 역사적인 개연성 안에서 용인될 만한 사실(Fact)의 폭을 과감히 넓혀가고 있다.

2018년 tvN에서 방영 중인 드라마 <미스터 션샤인>은 지금까지의 구한말 혹은 일제 치하의 공간을 그린 기존의 시대역사극과는 다른 공간을 보여준다. 많은 드라마와 영화를 통해 보여진 조선 시대의 모습에 대해서는 쉽게 상상할 수 있지만 오히려 근대 조선의 모습은 시기적으로는 가까워도 그 모습을 상상하기가 어렵다. 이 상황은 팩션이 갖는 패러디의 속성을 흥미롭게 보여준다. 콘텐츠로 다루어진 빈도가 낮아 상대적으로 낯선 근대 조선의 모습은 영화적 상상력을 거쳐 비로소 더욱 풍부하고 입체감 있는 현실성을 얻게 된다. 영화의 상상력을 통해 비로소 형상화되는 역사

적인 사실은 영화적 상상력에게 무한한 탄력과 힘을 가져다준다고 할 수 있다. 사실(Fact)을 원전으로 놓고 자신의 텍스트를 짜는 창작이 이루어지며 이러한 관계 안에서 원전과 자신의 텍스트가 새로운 관계로 만나는 현상이 넓은 의미에서 패러디가 실천되는 장인 것이다.

다시 말해, 역사적 사실의 모음인 과거는 현재의 의식적인 재구성의 노력을 통해서만 만들어지고 존재할 수 있다. 베르그송의 지속에 관한 사유에서처럼, 과거는 지나간 기억의 모습으로 존재하는 것이 아니라 현재의 의식이 불러내는 현장의 순간에 존재하며 지속되는 현장 그 자체의 이미지이자 시간이다. 이 미학적 변용의 과정이 창조적 패러디이고, 이 패러디의 과정은 바로 다른 IP에 기반을 두고 다양한 문화적, 사회적 가치를 새롭게 만들어 내는 작업이라고 할 수 있다. 패러디가 수행하는 노력에 의해 선행 텍스트로서의 역사적 '팩트(Fact)'는 언제나 새롭게 해석할 수



최근 IP융복합의 선두주자는 게임이다. 다양한 게임 캐릭터를 기반으로 한 융복합뿐만 아니라, 웹툰과 영화 등 다양한 소스를 기반으로 한 새로운 게임을 개발하고 있다. 그중 <히어로 칸타레>는 네이버 인기 웹툰인 <열혈전사>와 <갓 오브 하이스쿨>을 융합하여 새로운 세계관에 기반한 게임을 선보였다.

있는 여지를 지닌 공간으로 남는다. IP를 기반으로 하는 문화콘텐츠 상상력의 실천 역시 이렇게 잠재성에 열려 있다.

IP 기반의 가치 디자인이 걸어야 할 길은 매우 날카롭고 좁다. 원본에 대한 진지한 물음과 존재론적 성찰이 없이는, 시대와 문화의 차이를 몇 번이고 곱씹어 힘들게 내놓으려는 신랄한 자기 고민이 없이는 새로운 가치 창출에 성공할 수 없다. IP 기반의 가치 디자인이 올바르게 실행되었을 때 우리는 비로소 지식 재산권을 넉넉하게 행사하는 그 힘을 자각하게 되고 익숙한 것과 낯선 것이 융합하여 생성되는 독창성을 향유할 수 있는 것이다.

앞서 창조와 융합이 사물과 존재들의 관계망을 새롭게 짜는 일이며 우리는 언제나 창조와 융합의 패턴으로 가치를 실천하며 진화한다고 이야기했다. 우리

인류가 엄중하고도 새로운 진화의 과정을 지나오는 모든 순간마다 가치를 창출하고 만들기 위해 노력했듯이, IP 역시도 우리와 함께 그 길을 걷는 가치 디자인의 작업일 수밖에 없다. 이 생성의 작업 공간은 아직 누구에 의해서도 점유되지 않았다. 가치 디자인의 주인은 우리이고, 새로운 가치를 엮어낼 수 있는 우리가 곧 가치 디자이너이기 때문이다. ❶