

영국 콘텐츠 산업의 미래 - 'Creative Education'

주요 내용

1. '창조적 교육 프로그램'(Find Your Talent)

- 문화에 대한 이해, 문화를 통한 교육
 - 공교육을 통해 '주 5시간의 문화 관련 수업 제공'
 - Creative Partner Ship, 영국 내 36개 지역(빈부 격차 고려 고르게 배치) 1,000여 개 학교와 협력, 학생에게 창조적 기구와 인력을 제공, 창조성 개발
 - i) First Light Movies: 단편 디지털 영화를 제작할 수 있는 교육기회 제공
 - ii) Film Club: 다양한 영화를 시청할 수 있는 기회 제공, 영화감상 능력과 미디어에 대한 지식 확장
 - iii) The Young Design Programme: 초중고생과 디자인 전공 대학생이 함께 작업하는 기회 제공
 - iv) Computer Clubs 4 Girls: 10~14세 여학생들에게 IT 기술과 컴퓨터 게임을 접할 수 있는 기회 제공
 - v) Mediabox: 13~19세 잉글랜드 거주 학생에게 영화, TV, 라디오, 온라인, 멀티미디어 등 다양한 형태의 창조적 미디어 프로젝트에 참여하고 그것을 발전시킬 수 있는 기회 제공
 - 향후 3년간 2,500만 파운드(약 500억 원) 예산 집행
- #### 2. 향후 직업과의 연계 프로그램인 Talent Pathway
- 'Find Your Talent'를 통해 길러진 재능 있는 학생들을 직업전선에 연결
 - 재능 있는 학생 스카우팅, 멘토링을 통해 격려
 - 국가 주도 크리에이티브 기술 캠프 운영

콘텐츠 산업은 창조성에 따라 운명이 좌우되며, 창조적 사고는 사소한 아이디어로부터 시작된다. 즉, 작은 아이디어는 창조적 콘텐츠 산업의 재료이자 원료가 되는 것이다. 그러나 이 작은 아이디어는 과거의 여느 산업에서처럼 지하광산에서 채취할 수 있는 것도 아니고, 산이나 바다에서 얻을 수 있는 것도 아니다. 창조적인 아이디어는 지극히 개인적이면서도 또한 집단적인 것이며, 개발 가능성이 무한한 자원이다. 이 특별한 자원을 보다 많이 얻기 위해서는 자원이 개발될 만한 분야에 대한 집중적인 투자가 필요한데, 영국의 DCMS(문화미디어스포츠부)는 ‘Creative Britain’이라는 프로젝트를 통해 향후 이 분야에 대한 집중적인 투자를 천명한 바 있다. 이번 호에서는 ‘Creative Britain’ 프로젝트의 첫 번째 투자 대상인 어린이 교육에 대한 부분을 살펴보고자 하겠다.

모든 어린이에게 창조적인 교육 기회를……

크리에이티브 산업은 모든 문화 관련 교육(음악, 미술, 춤, 문예창작, 연기 등)과 연계된다. 문화 관련 교육을 받은 인재들을 통해 크리에이티브 산업이 성장할 수 있으며, 여기에는 제도권 교육과 비제도권 교육이 모두 포함된다. 따라서 어린 나이에 자신의 창조적 재능을 발견하고 그 분야에 대한 능력을 극대화시킬 수 있는 교육제도가말로 창조적 콘텐츠 산업의 견고한 기반이 될 수 있다. 영국 정부는 이러한 기반의 중요성을 인식하고 ‘Find Your Talent’라는 프로그램을 ‘Creative Britain’ 프로젝트의 첫 번째 사업에 포함시켰다.

크리에이티브 산업은 개인의 창조적 역량으로부터 출발한다. 어린이들의 교육 경험 역시도 그러하다. 사실 유치원에서부터 초·중등 교육을 거쳐 대학에 이르기까지 교육제도의 모든 단계에서 창조성을 양육할 수 있는 실질적인 방법을 개발할 필요성이 대두되어 왔다. 급격한 기술적·사회적 변화 속에서 크리에이티브 교육은 기존의 미술, 드라마 수업 이상의 그 무언가로 확장해 가고 있다. 대부분의 크리에이티브 교육이 추구하는 바는 비록 기술을 가지고 있지만, 시대가 원하는 바를 알지 못하고 거기에 부응하지 못하는 많은 사람으로 하여금 직면한 문제를 해결하고, 그들이 속한 그룹에서 긍정적인 결과를 끌어내는 것이다.

모든 어린이를 대상으로 한 크리에이티브 교육의 중요성은 2005년 <Nurturing Creativity in Young People>이라는 보고서에서 출발되었다. 이 보고서의 저자인 로버츠는 “창조성이야말로 아주 어릴 때부터 가장 중요한 교육 경험으로 인식되어야 하며, 이를 위해 개인의 자율성과 통합성에 초점을 맞춘 교육정책을 보급해야 한다”고 주장했다. 이 보고서는 어릴 때부터 성인이 될 때까지 단계적으로 크리에이티브 교육을 실시한 결과가 크리에이티브 산업에 기여할 수 있는 구조를 구체적으로 제시함으로써 창조적 교육의 효과를 강조하고 있다. 로버츠가 인식한 바로는 현재 영국의 공교육 시스템은 크리에이티브 교육에 어느 정도 적합하다. 어린이들의 창조적 사고를 존중하고, 주입식 학습이 아닌 놀이 중심의 유아 교육을 실시함으로써 어릴 때부터 자신의 생각을 주장하고, 이해되지 않는 부분에 대해 비판적 시각을 길러내는 교육 시스템은 크리에이티브 교육의 중요한 모토이기 때문이다. 더 나아가 초등교육에서의 창조적 사고는 가장 중요한 교육 과정으로 간주되며, 이것이 중등교육으로 연결되면서 창조적이고 합리적인 사고를 할 수 있는 데 큰 도움이 된다. 이제 새로운 교육 과정은 모든 고등교육 기관과 대학들이 보다 많은 학생에게 크리에이티브한 직업의 기회를 제공하기를 기대하고 있다. 비록 이미 상당수 학교와 대학에서 이러한 산학 연계 프로그램을 통해 문화 관련 기관과 방송사, 콘텐츠 수출 회사 등에 인재들을 보급하고 있지만, 새롭게 도입될 교육제도는 이러한 시스템을 보다 체계화하여 창조적으로 육성된 많은 학생에게 보다 많은 직업의 기회를 제공할 수 있을 것이다.

새로운 크리에이티브 교육 프로젝트에서 영국 정부가 최고 가치로 내세우고 있는 부분은 바로 ‘크리에이티브 파트너십’이다. 이 새로운 파트너십은 그동안 적당한 기회를 부여받지 못했던 수십만 명의 학생들에게 창조적인 기구와 개인을 포함하는 프로젝트를 통해 그들의 창조성을 발전시킬 만한 기회를 제공하는 데 도움이 되었다. 또한 정부가 기획하는 교육전략은 모든 젊은이가 발전적인 사업과 기업을 운영하는 능력에 있어서 창조적이고 혁신적인 자세를 가지고 도전할 수 있도록 도와준다. 즉, 그들에게 오늘의 위험요소를 거울삼아 과감한 결정을 할 수 있고, 그것을 추진할 수 있는 역량을 갖춘 내일의 혁신적인 직원, 성공적인 비즈니스맨 그리고 사회적 기업인이 될 것을 가르쳐줄 수 있는 것이다.

<사례 1> 정부와 관련 기구 간의 파트너십 현황

현재 영국의 Arts Council England에서 운영하는 ‘크리에이티브 파트너십’은 영국 내 36개 지역(경제적 빈부 여부를 고려하여 고르게 배치함) 1,000여 개 이상의 학교와 협력하여 학생들과 교사들을 참여시키고 있다. ‘First Light Movies’ 프로그램은 어린 학생들로 하여금 단편 디지털 영화를 제작할 수 있는 교육의 기회를 제공한다. ‘Film Club’은 어린이들에게 다양한 종류의 영화를 시청할 수 있는 기회를 제공하고, 그들의 영화감상 능력과 미디어에 대한 수준 높은 지식을 확장시킬 수 있도록 한다. Sorrel Foundation에서 운영하는 ‘The Young Design Programme’은 초·중등 학생들에게 디자인을 전공하는 대학생들과 직접 같이 일할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, 심지어 대학생들이 직면한 난제를 놓고 함께 고민할 수 있는 기회도 마련하고 있다. ‘Computer Clubs 4 Girls’는 10~14세 사이의 여학생들에게 IT 기술과 컴퓨터 게임을 접할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, ‘Mediabox’는 13~19세 사이의 잉글랜드에 거주하는 학생들이 영화나 텔레비전, 라디오, 온라인, 멀티미디어 등 다양한 형태의 창조적 미디어 프로젝트에 참여하고 그것을 발전시킬 수 있는 기회를 제공한다(상세한 내용은 www.creative-partnerships.com 참조).

주 5시간 이상의 문화 교육

영국 정부는 새로운 크리에이티브 교육 정책의 핵심 공약으로 ‘주 5시간의 문화 관련 수업 제공’을 제시했다. 사실 ‘문화’라 함은 그 범위가 방대해서 단순한 음악, 미술, 체육 관련 수업도 모두 문화 교육의 일환으로 해석될 수 있다. 그러나 영국 정부가 제시하는 문화 교육은 보다 창조적이고 산업적 측면에서의 문화에 근접한 것으로 해석할 수 있다. 그리고 이것은 어릴 때부터 숨겨진 재능을 찾기 위한 가장 효과적인 접근법이다. 일명 ‘Find Your Talent’ 프로그램이라 불리는 이 교육 시스템은 아이들의 빈부 격차에 관계없이 혹은 그들의 사회적 배경에 상관없이, 공교육을 통해 일주일에 최소 5시간 이상 높은 수준의 문화적 교육을 실시한다는 것이다. 물론 이것은 학교 외부에서 이루어질 수도 있다.

‘Find Your Talent’는 다음과 같은 목표를 설정하고 있다.

- 1) 문화에 대한 이해 - 어린 학생들이 문화적 환경에서 비판적 관객, 참여자 혹은 제작자가 될 수 있도록 하는 데 그 목적이 있다.
- 2) 문화를 통한 교육 - 문화와 관련된 여러 활동을 통해 창조성과 관련 지식을 개발하고 이를 통한 개인적 발전을 도모한다.

영국 정부는 문화적으로 낙후된 지역의 커뮤니티, 학교, 대학 그리고 젊은이들 스스로가 능동적으로 새로운 문화 교육을 받아들이기를 요구하고 있다. 그러나 이러한 능동성이 결여될지라도 최소한 다음과 같은 내용의 문화 교육은 의무적으로 제공할 계획이다.

- 1) 최고 수준의 연극, 오케스트라 공연 그리고 댄스 공연 등을 관람할 수 있는 기회 제공.
- 2) 국가적인 혹은 지역 차원의 전람회나 갤러리 혹은 박물관에 방문할 수 있는 기회 제공.
- 3) 역사적 전통이 있는 유적지나 중요한 의미가 있는 현대식 구조물 혹은 공공 장소를 방문할 수 있는 기회 제공.
- 4) 도서관이나 미디어 자료실 등을 적극적으로 이용할 수 있도록 독려.
- 5) 음악과 관련된 여러 악기를 다룰 수 있도록 다양한 음악 교육 제공.
- 6) 합주단원들과 함께 음악을 연주하거나 합창을 할 수 있는 음악적 기회 제공.
- 7) 연극이나 뮤지컬 등의 퍼포먼스에 직접 참여할 수 있는 기회 제공.
- 8) 창조적인 글쓰기 실습 환경을 제공하고, 유명한 작가들과 그들의 작품에 대해 토론할 수 있는 기회 제공.
- 9) 영화나 디지털미디어, 뉴미디어 아트 등을 제작하는 방법 교육.
- 10) 비주얼 아트 등을 직접 제작할 수 있도록 하고, 이를 숙련시킬 수 있는 교육 제공.

이와 같은 구체적이고 체계적인 ‘Find Your Talent’ 프로그램을 위해 영국 정부는 향후 3년간 2,500만 파운드(한화 약 500억 원)의 예산을 집행하기로 결정했다.

그러나 위에서 소개한 10가지 구체적인 프로그램을 추진하기 위해서는 기존의 인프라와 연계하는 작업도 필요하며, 이를 모두 경제규모로 환산할 시 약 3억 3,200만 파운드(한화 약 6,640억 원) 규모에 이를 것으로 추정된다. 여기에는 합창단원과 오케스트라 단원에 대한 지원, 새로운 악기 구입, 공연과 음악 레슨 그리고 양질의 전시회를 열기 위한 박물관에 대한 지원까지도 포함된다.

‘Find Your Talent’ 프로젝트는 창조적 문화 콘텐츠를 생산하기 위한 첫걸음이자 첫 번째 도전 과제이다. 첫 단추가 잘못 끼워지면 모든 것이 흐트러지게 되는 반면, 초석을 단단하게 잘 다져놓으면 시련이 닥치더라도 큰 흔들림 없이 안정적인 운영을 할 수 있는 것이다. 그런 측면에서 볼 때, 어린 학생들을 잠재적인 크리에이티브 산업의 동력으로 인식하고 이들에게 과감한 투자를 하는 것은 장기적으로 볼 때 매우 의미 있는 것으로 해석할 수 있을 것이다.

재능을 직업으로……

재능은 크리에이티브 산업에 생명력을 불어넣는 동맥과 같은 역할을 한다. 만약 영국이 콘텐츠 강국으로서의 면모를 계속적으로 이어나가기를 원한다면, 크리에이티브 영역에 대한 투자를 활성화해야 할 것이다. 그리고 이것은 개인과 기업 그리고 정부의 유기적인 파트너십을 통해 잠재적인 재능을 유감없이 발휘할 때 비로소 가능한 것이다. 사실 영국은 산업혁명 이후 급속한 경제발전을 이루었으며, 이를 통한 문화적 유산을 충분히 축적한 국가로 손꼽힌다.

여전히 영국은 세계적으로 손꼽히는 과학자를 배출하고 있으며, 핵심적인 기술을 보유하고 있다. 크리에이티브 산업에서도 역시 많은 영화 제작자들과 대중 가수들, 디자이너들, 건축가들 그리고 기타 여러 분야의 문화 관련 종사자들이 세계적인 수준에 도달해 있다. 그러나 세계적으로 성공한 사람들에 비해 다수의 성공하지 못한 개개인들도 있다.

이들에게 있어서는 아주 사소한 기회의 제공, 혹은 시간을 거슬러 올라가 아주 작은 교육의 기회 등을 제공했다라면 하는 아쉬움이 매우 크다. 비록 영국 정부에게 있어 시간을 거꾸로 돌리는 것은 불가능할지 몰라도 최소한 성공하지 못한 크리

에이티브 산업 종사자들에게 다시 한 번 기회를 줄 수 있는 것은 가능할 것이다. 이에 영국 정부는 보다 많은 콘텐츠 산업과 관련 산업에 일자리를 마련하고, 이를 통해 궁극적으로 콘텐츠 강국으로서의 입지를 유지하고자 한다. 이에 ‘Creative Britain’은 창조적 산업 분야에 종사하고자 하는 젊은이들을 지원하기 위한 제도적 장치를 마련하고, 이들이 포기하지 않고 지속적으로 크리에이티브 산업에 몰두할 수 있도록 독려할 수 있는 방안을 제시하고 있다.

‘Talent Pathways’로 소개되는 이 방안은 구체적으로 ‘Find Your Talent’ 프로그램을 통해 길러진 재능 있는 학생들을 직업전선에 효과적으로 연결하기 위한 방법들을 모색하고 있다. 이는 재능 있는 젊은이들을 스카우팅하는 작업과 멘토링을 통해 그들을 격려하는 과정 그리고 국가 주도의 크리에이티브 기술 캠프 등과 같은 일련의 프로그램들을 포함한다.

크리에이티브 산업은 사실 많은 젊은이들이 열망하는 직업 중 하나이다. 그러나 젊은이들 혹은 그들에게 직업을 조언하는 부모나 교사들은 이 분야의 산업이 얼마나 가능성 있는지를 제대로 인식하지 못하고 있거나, 젊은이들의 재능을 무한대로 확장할 수 있는 분야라는 사실을 깨닫지 못하고 있는 경우가 많다. 이러한 잘못된 인식은 또한 마치 창조적 재능이 예술적인 재능에만 국한된다는 선입견을 갖게 한다.

그러나 크리에이티브 산업은 매우 다양한 종류의 배경과 기술을 필요로 한다. 때로는 대학진학을 염두에 둔 학생들에게 매우 혼란스러운 정보가 제공되기도 한다. 예를 들면, 현재 영국 내 대학 중 ‘film’과 관련된 학과는 무려 1,000여 개가 넘으며, ‘television’과 관련된 학과는 약 350여 개나 된다. 또한 ‘computer games’ 관련 학과는 약 100여 개 이상이고, ‘information technology’와 관련된 학과는 수천여 개가 넘는 현실이다.

또한 종종 대학 졸업장이 없는 젊은이들은 이 분야의 산업이 자신에게 있어서 접근하기 매우 어려운 산업으로 인식하는 경우가 있다. 심지어는 관련 학과를 졸업한 이후에도 직업과 연결되는 방법이 매우 불투명한 것이 현실이다. 실제로 최근에는 크리에이티브 산업에 있어서 예술 관련 전공이 아닌 학생들의 기술과 전문지식을 필요로 하는 경우가 많아지고 있다. 소프트웨어 산업이나 컴퓨터 게임 그리고 뉴미

디어 산업에서는 수학이나 물리학 혹은 ITC 관련 전공자들을 요구하고 있다. 실제로 상당수 대학교의 컴퓨터 게임 제작 관련 학과들은 A레벨(영국의 대학 입학을 위한 과정)에서 수학과 예술에서의 표준 점수를 요구하기도 한다. 그러나 이러한 균형 있는 감각을 갖춘 인재를 찾기란 쉬운 일이 아니다.

<월레스 앤 그로밋(Wallace and Gromit)>으로 유명한 애니메이션 회사 'Aardman Animations'은 좋은 애니메이터들을 구하기는 쉽지만, 그들이 제작하는 영화의 핵심을 차지하는 실사 모델을 만들고 다룰 수 있는 엔지니어를 찾는 일은 보다 어렵다고 말한다. 따라서 'Creative Britain' 프로젝트는 이러한 부분을 해결하기 위해 산업 현장에서 필요로 하는 인재상과 필요로 하는 학문적 분야를 정확하게 파악한 뒤 이를 관련 대학학과에 전달하는 역할을 하고자 한다.

영국 크리에이티브 산업 - 그 다양성의 힘

전 세계가 일일 생활권으로 바뀌면서 문화 역시도 서로 가까워지고 이를 통해 새로운 형태의 복합적인 문화가 탄생하게 되었다. 노동의 이동은 많은 어려움을 가져오기도 하지만 반면 혁신적인 문화를 고무시키기도 한다. 영국의 문화적 다원성은 위대한 문화적 자산이자, 새로운 문화를 창조하는 열쇠가 되기도 한다. 크리에이티브 산업에서 그들의 인종이나 성별 혹은 지역에 따라 차별이 발생한다면 그것은 매우 고통스러운 일이 될 것이다.

여전히 이 분야의 산업이 항상 다양성을 반영한다고 할 수는 없지만, 최소한 이에 대한 인식을 계속적으로 발전시켜 나가야 함에는 공감할 수 있다. 무엇보다도 이 분야에서 채용을 할 때, 사회-경제적 그룹 구분을 통해 모든 레벨의 사람들이 골고루 채용될 기회를 얻고 있는지에 대한 의문이 명확하게 풀리지 않는다. 영국 정부는 향후 산업의 다양성을 향상시킴으로써 양질의 콘텐츠를 더욱 많이 생산할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

이것은 비단 영국 내에서의 다양성을 요구하는 목소리를 반영하는 것뿐만 아니라, 세계적인 콘텐츠 강국으로서의 면모를 이어나가기 위해서 반드시 갖추어야 할 요소로 인식하고 있는 것이다. 따라서 'Creative Education'에도 이러한 문화적 다

원성을 포함하고, 국적이나 인종에 관계없이 누구나 보편적으로 이해하고 좋아할 수 있는 콘텐츠를 생산하기 위한 교육 과정을 포함시키고 있다.

● 참조 :

– DCMS (2008). Creative Britain: New Talents for the New Economy.

● 작성 : 주재원(영국 리즈 대학교 커뮤니케이션학과 박사과정,
mediakorea@hotmail.com)