지역발전의 기본 토대로서 문화역량 고찰: 지역혁신생태계 설계*

Review of Cultural Competence as a Basic Foundation of Regional Development

정 광 호 (한국행정연구소 연구원, 정보지식정책연구 소장, 서울대 교수 - 주저자, 교신저자)
안 상 열 (서울대학교 행정대학원 박사과정 - 공동저자)

Abstract

Kwangho Jung / Sangyeol Ahn

This paper examines key implications of cultural competence as a source of regional development. Recently discourse on the creative economy has led to the revitalization of the quaternary economic sector based on individual autonomy and creativity, especially on culture and arts. Ideas, innovations and creativity emerge in creative groups with outstanding cultural competencies. The government has provided various cultural policies and institutional supports to enhance the cultural capacity. However, the government has neglected the promotion of active participation, openness and innovation so that everyone can improve their cultural capacity by breaking many government regulations. Furthermore, various basic human rights guaranteed by the Constitution are the basic premises of demonstrating cultural competence, and therefore government efforts are needed for realizing this. To this end, it is necessary to create democracy and social innovation that realize the minimum justice, create a social environment where individual cultural capacity is cultivated, and pursue sustainable regional development. This study conceptualized the cultural competence as a total cultural competence by combining cultural knowledge with cultural knowledge and various literacy skills, relying on Sen's and Nussbaum's competency concepts. Finally, emphasizing a key impact of cultural competency on regional innovation, we suggest policy implications to promote cultural literacy.

Keywords: Cultural Competence, Cultural Literacy, Sen, Nussbaum, Regional Development, Entrepreneurial Ecosystem

* 이 논문은 2018년 시장과 정부연구 센터의 지원을 받아 수행된 연구임.

I. 들어가며

최근에 문화는 정치, 경제, 사회의 각 부문이 가진 독자적 정체성과 존재감의 근원으로 주목받고 있다. 문화는 개인과 제도 그리고 사회의 각 영역이 발전하는 기본 원동력의 원천으로서 행동방식과 지향성을 만들어낸다. 특히 문화의 이러한 특성은 지역이 어떤 정체성을 갖고 어떻게 발전해 나가는가에 지대한 영향을 준다. 문화에 내재된 코드(code)나 정신(spirit)은 지역사회의 작동기제에 들어가 지역사회를 움직이는 원리로 작용하기 때문이다. 문화는 인간행동과 생활원리를 설계하는 일종의 소프트웨어로서 어떤 사회에서 인간이 일하는 방식과 규범, 디자인의 원리에 스며들어 그 내용과 방향을 결정짓기 때문이다(Hofstede, Hofstede, & Minkov, 2010). 근래 사회과학 분야의 연구들에 따르면 문화는 정치발전과 사회발전 그리고 민주주의와 지역공동체의 생명력을 불어 넣는 원천이 되고 있다(Inglehart & Welzel 2005; Putnam, 1993; Harrison & Huntington, 2000).

이러한 문화의 중요성에 대해서는 그동안 수많은 문헌을 통해 관련 논의가 이어져 오고 있다. 특히 문화를 만들고 전수하며 독특한 문화공동체를 형성하고 확산시키는 문화역량(cultural competencies)은 지역사회의 지속가능한 발전의 소프트웨어 코드(software code)의 원천이며 이러한 코드의 수준과 특성을 결정하는 요인이다. 즉, 문화와 문화역량은 지역사회의 제반 수준을 결정짓는 요인으로 볼 수 있다. 특히 수많은 연구들이 경제발전의 동력원과 규범으로서 문화역량의 기능에 주목해 왔다. 막스 베버(Max Weber)의 프로테스탄트와 윤리, 로버트 퍼트남(Robert Putnam)의 사회적자본과 민주주의에 대한 논의이다. 지난 60년간 급속한 경제성장을 이룬 대한민국의 발전상도 문화에서 그 원인을 찾는 연구도 있다(Harrison & Huntington, 2000). 과거 1960년대 초반 한국은 아프리카 가나와 경제수준이 비슷했지만 그 뒤 눈부신 경제발전을 거둔 동력이 바로 문화 역량에서 나왔다는 것이다. 그 밖에도 경제성장과 사회자본의 연구도 바로 문화에서 비롯된 사회자본의 지역경제 활성화 역할을 강조한다(Knack & Keefer, 1997).

하지만 문화역량은 이러한 문화의 기능적 관점뿐만 아니라 공동체의 유대감과 지속가능한 번영의 관점에서 고찰되어 왔다. 최근 사회갈등 그 이면에 '문화 충돌'이 도사리고 있음을 사뮤엘 헌팅턴(Samuel Huntington)이 주장하기도 했다. 포용과 관용이 문화소양으로서 중요하지만, 문화 그 자체가 코드로서 이미 배타성을 가지고 있기 때문에, 지속가능한 발전을 위해서는 개방과 다양성을 존중하는 문화역량이 더욱 큰 중요성을 띤다. 그 밖에도 전 지구적 환경문제, 경제협력, 인종갈등, 전쟁, 그리고 다양한 분쟁 해결에 있어서 글로벌 문화소양이 중요한데, 이것은 조화로운 지구촌 건설에 중요한 협력적 거버넌스의 토양이 되기 때문이다.앞으로 이와 관련하여 글로벌화로 지구촌 문화역량이 지속적으로 향상될 것인가 아니면 문화역량의 국가간 격차가 커질 것인가도 글로벌화의 주요 관심사 중의 하나로 꼽힌다(Sachs, 2015).

최근 문화역량은 고도의 지적자본, 창조자본, 그리고 지역혁신 생태계의 핵심 원천으로 주목을 받고 있다(Florida, 2005; 2006; 2010). 특히 한국처럼 과거 개발도상국가가 고도의 지적 자산을 가진 선진국으로 진입하는데 새로운 개념설계 역량이 필수적인데(이정동, 2017), 이것은 바로 문화역량에서 나온다는 것이다. 자유민주주의와 개발독재를 거쳐 압축성장을 이룩한 한국사회에서 문화역량의 결핍이 주는 충격은 크다. 애플이 새로운 상상력에 바탕을 둔 터치개념과 디자인으로 아이폰을 만들어 세계를 깜짝 놀라게 했을 때 한국의 일류기업인 삼성의 스마트 폰에 담긴 제품의 정신이나 아이디어를 찾기는 어려웠다. 매년 노벨상 발표때마다 문학, 과학, 의학에서 한국의 수준은 어디인지 반성을 한다. 이웃 일본은 문학과 과학분야에서 20명이 넘는 노벨수상자를 배출했고, 건축의 노벨상 프리츠커상도 7명, 수학 필즈상도 3명이나 된다. 이러한 상들은 최고 수준의 지식인들이 겨루는 지적 향연이지만, 그 바탕에서는 문화역량이 깔려 있는 것이다. 미국, 영국, 프랑스, 독일, 일본 등 주요 선진국들과 그 곳에 있는 상위권 대학출신들이 이들 상을 휩쓸고 있는 것이다. 이들 나라는 그 바탕에 수준 높은 일반시민의 문화역량이 축적되어 있고, 여기서 최고 수준의 창의적 인재가 배출된다. 이러한 문화적 매력은 각국에서 자국으로 인재를 끌어들이는 힘이 되고, 이민을 온 사람들이 다시 문화역량을 높이는 선순환 구조를 만들어낸다. 새로운 세계를 설계하고 기발한 아이디어를 제시하는 천재(창의적 아이디어)는 바로 유전이나 노력의 문제가 아니라 참신성·고유성·독창성(Novelty·Uniqueness·Originality)을 북돋우는 문화에서 나온다(Weiner, 2016).

본 논문에서는 이러한 문화역량을 지역발전과 연결시켜 살펴보고자 한다. 최근 지역혁신과 경제 활성화와 관련하여 각종 정부의 지원정책과 규제혁신에 대한 논의가 이루어지고 있지만, 정착 발전의 토대가 되는 문화 그리고 문화역량에 대한 논의는 많지 않다. 이에 본 연구는 문화역량이 무엇이며 어떻게 이를 측정할 수 있는지 살펴보고, 나아가 지역발전과 관련된 부분을 살펴보고자 한다. 이를 통해 문화역량이 어떻게 지역사회 발전의 원동력이 되며, 이를 보여주는 문화역량의 파급효과에 대한 지형도를 고찰해보고자 한다. 끝으로 정부의 역할을 중심으로 문화역량 향상을 위한 정부와 지역사회의 역할을 살펴보고자 한다.

Ⅱ. 지역발전의 토대로서 문화역량에 대한 고찰

여기서는 발전의 토대가 되는 역량이 무엇인지 살펴보고자 한다. 역량의 중요성은 경제발전과 성장의 핵심 요소인 인적자본에 대한 연구에서 뿐만 아니라 민주주의와 지속가능한 발전 모델에서도 그 중요성이 확장되어 왔다. 특히 최근 센(Sen)과 누스바움(Nussbaum)이 역량 개념을 기존의 좁은 의미의 역량(skills)에서 나아가 사회참여와 정치활동을 통해 자신의 의견을 표현하는 역량까지 확장시키면서, 역량에 대한 논의를 철학, 경제학, 사회학, 심리학, 교육학 등

제반 학문 영역에서 인간활동의 성과와 의미를 고찰하는데 주요 출발점 역할을 하고 있다. 이러한 역량 개념은 바로 문화영역에서도 적용할 수 있으며, 문화역량이라는 개념 정의도 바로 광의의 역량 개념에서 바탕을 두고 정의되고 있다. 그럼 문화역량에 대한 논의에 앞서 역량에 대한 주요 연구를 간단히 고찰하고자 하며, 이를 통해 문화역량에 대한 논의의 출발점을 탐색하고자 한다.

1. 역량 개념의 고찰

1) 역량에 대한 학문 분과별 논의

역량 개념은 겉으로 보기에는 주로 경영학과 인적자본 연구자들에 의해 개발된 것처럼 생각하기 쉽다. 특히 기업의 성과나 경제발전에 기여하는 차원에서 역량 개념을 정의하였고, 이는 수단적, 기능적 차원의 역량 개념 발전으로 이어졌다(Spencer & Spencer, 2008). 하지만 이러한 역량 개념은 사회관계나 전체 맥락을 총체적으로 바라보고 역사에 대한 비판적 식견과 인간과 지역사회의 존재 의미에 대한 근원적 질문에 접근을 차단하는 부작용을 낳았다. 이에 센(Sen)과 누스바움(Nussbaum)과 같은 학자들에 의해 생산성 향상과 효용 개념을 넘어 인간발전(Human Development)이라는 차원에서 역량 개념을 조망하는 접근으로 이어졌다. GDP 개념에 대한 한계와 비판에 대한 논의도 이러한 비판적 역량접근법과 일맥상통한다. 최근 글로벌화에 따른 불평등의 심화, 저개발국가의 빈곤 고착화와 독재와 폭압에 따른 자유와 사회정의에 대한 무시는 인간발전이라는 진정한 역량개발을 통해 해결할 수 있다는 처방까지 나오기에 이르렀다. 여기서 역량은 단순히 읽고 쓰기를 통한 각종 문제 해결능력뿐만 아니라 사회 속에서 생존하고 번영하여 경제활동을 통해 인간의 존엄성을 실현할 수 있는 사회능력까지 포함하는 것을 의미한다(Le Deist & Winterton, 2005). 즉, 총합적 모델 역량(holistic model of competence)으로서 민주주의와 사회정의에 대해 성찰하고, 이를 실현하기 위한 참여와 공동체 활동역량까지 할 수 있다. 예를 들면, 사회자본과 시민자본이 바로 광의의 역량 개념에 포함된다는 것이다. 최근 우리는 많은 연구사례를 통해 사회자본이나 시민자본이 지역의 경제와 사회발전에 기여하는 것을 확인할 수 있다. 아래에서는 이러한 역량 개념의 변천과정에 대한 맥락을 토대로 역량 개념의 의미와 내용을 살펴보고자 한다.

역량이라는 개념의 어원은 테일러(Taylor)의 업무 분석에서 역량을 사용하면서 비롯된다. 조직관리와 회사의 성과제고를 위해 역량에 대해 관심을 가졌던 것이다. 이러한 이유로 역량 개념은 경영학에서 그 연구에 대한 수요가 폭발적으로 증가했고, 이에 대한 이론적 개념화와 측정은 인근 학문인 심리학에서 정교하게 발전되어 왔다. 그 뒤 경제학의 인적자본 연구에서 역량은 교육(education)과 스킬(skills)로 정의되어 발전되었고, 이는 경제성장과 소득함수를 연구하는 핵심변수로 다루어져 왔다 경제학에서 역량은 측정의 어려움으로 인해 교육변수를 대리

변수로 차용해 왔다. 그리고 교육변수가 가진 측정의 한계 때문에, 최근에는 읽기와 수리에 관한 문해력(literacy skills)을 조사하여 사용하고 있다. 이러한 내용은 IALS 보고서에 잘 나타나 있다.

나아가 UN 등을 중심으로 기업성과 향상이나 경제발전의 기본 변인으로서의 인적자본에 대한 역량의 수단적 접근을 넘어 역량을 정치와 사회를 구성하고 비판하는 능동적 관점에서 바라보기 시작했다. 사회자본이나 시민자본의 핵심 변인으로 역량의 개념을 정의하고자 했고, 이는 위에서 살펴본 진정한 의미에서의 '역량'에 대한 개념을 인간존엄성과 최소한이 사회정의 실현이라는 관점에서 바라보기 시작했다. 그럼 학문 분야별 역량에 대한 논의를 살펴보자.

무엇보다 역량은 인문학, 언어학, 인류학, 인적 자본론 등에서 다루어지는 리터러시(Literacy) 개념에 주목할 필요가 있다. 여기서 역량은 어떤 사회나 개인이 가진 지식과 코드(code)로 구성된 각종 정보를 이해하고 활용하는 능력을 의미한다. 이는 일종의 리터러시(literacy)로 볼 수 있는데, 단순히 읽고 쓰는 역량뿐만 아니라 실제 생활과 생존에 필요한 각종 분석과 예측력을 포함한다 원래 리터러시(literacy)는 문자가 발명·활용되면서, 문자를 읽을 수 있는 능력으로 문맹이 아닌 것을 의미했지만 이제는 문자의 이해뿐만 아니라 인간과 사회 속에서 이루어지는 각종 커뮤니케이션과 영역별 지식과 코드를 이해하고 활용하는 역량으로 그 의미가 확대되어 왔다. 과학리터러시, 정보리터러시, 디지털리터러시 등이 대표적인 사례들이다. 그래서 이를 단순히 문해력과 같이 문자를 해독하는 역량으로 보는 것은 그 의미를 축소해서 보는 것이라 리터러시 본래의 의미를 살리는데 한계가 있다고 본다. 그렇다고 이를 딱히 번역하기도 쉽지 않아서, 여기서는 일단 리터러시로 사용하고자 한다.

좀 더 넓은 의미로 리터러시 개념을 보면 역사와 사회에 대한 총체적 조망, 나아가 삶의 의미와 성찰을 가능하게 해주는 것을 의미한다. 이러한 리터러시의 차원은 전통적 의미에서 바라본 문자해독력(해독성), 일상생활 정보로 표현되는 각종 문자와 기호에 대한 이해와 활용역량(기능성), 의미와 맥락을 총체적으로 바라보는 역량(성찰성)으로 구분할 수 있다. 이러한 차원은 전통적 리터러시, 기능적 리터러시, 비판적 리터러시로 분류된다. 문화역량 영역에서도 이러한 리터러시 개념은 문화를 구성하는 언어와 문자에 대한 해독력, 문화 속에 내재된 각종 보이지는 코드를 이해하고 활용하는 능력, 나아가 문화가 가진 의미와 내용을 성찰하는 능력으로 구분하여 적용할 수 있을 것이다.

〈표 1〉 리터러시의 유형과 차원

구 분		리터러시 차원		
		전통적 리터러시 (traditional literacy)	기능적 리터러시 (functional literacy)	비판적 리터러시 (critical literacy)
리터러시 영역	문화 리터러시	문화에 대한 이해수준	문화에 대한 활용력	문화에 대한 통찰력 (재구성 창의능력)
	디지털 리터러시	디지털 지식정보의 이해수준	디지털 지식정보의 활용력	디지털 지식정보의 영향에 대한 통찰력

경영학에서의 역량 연구는 무엇보다 글로벌 기업경쟁력 제고 차원에서 그 핵심역량이 무엇인지 고찰해 왔다. 특히 경영 조직관리와 성과관리에 핵심이 되는 능력이나 기술이 무엇인지를 중심으로 역량개념을 파악하고자 했다. 이는 민간기업의 인적관리에 있어서 성과관리나 성과급 운영의 기본 토대로 형성하고 있다. 이러한 역량은 직무분석과 직무역량설계로 이어져 발전하고 있다. McClelland(1973)에 따르면, 적성테스트(aptitude test)나 지능(intelligence)보다는 역량(competence)개념이 실제 생활에 있어 적응 능력 그리고 직장에서의 성과를 제고하는데 유용한 요소로 인식된다. 이러한 적성점수나 지능수준이 실제 업무수행이 성공과 제대로 일치하지 않는 측면이 많기 때문이다. 이로 인해 성공적 직무수행에 필요한 요소가 무엇인지 알기 위해 역량에 대한 다양한 파악이 이루어져 왔다 (Le Deist & Winterton, 2005). 그 밖에도 교육학 분야에서는 전통적인 지능의 영역이 학업 지능에 국한되어 있다고 비판하면서 일상생활에서 능력을 발휘하기 위해 필요한 지능으로서 실용지능(practical intelligence)을 개발해 왔다. 법학 분야에서는 역량은 정신적 능력과 의식의 법적 기준을 정하는데 사용하고 있다. 이러한 역량은 실제 다양한 응용학문의 영역에서 정의되고 있다. 예를 들면, 직업 상담에서는 특정 직업과 관련된 광범위한 영역의 지식, 기술, 능력 등을 역량으로 개념화하고 있다. 임상심리학 분야에서는 자신 또는 타인을 돌볼 수 있는 능력, 일상생활에서는 다양한 활동을 수행하는 능력을 역량으로 개념화하고 있다.

2) 두 개의 역량 차원: 외재성과 내재성

역량은 외재적 역량과 내재적 역량으로 구분할 수 있다. 외재적 역량은 위에서 살펴본 것처럼 주로 겉으로 드러난 활동과 성과로 측정이 가능한 것이다. 여기에는 각종 적성테스트 점수 등이 포함된다. 하지만 이러한 측정도구로도 드러나지 역량이 존재한다. 내면적 동기나 가치관이 바로 여기에 해당된다. 이러한 논리는 막스 베버가 이야기한 자본주의의 성과는 바로 프로테스탄트 윤리와 같은 가치관이나 생활태도에 기인한다는 것과 연결된다. 특히 각종 역량의 총체적 접근은 바로 이러한 내면적 동기와 태도와 밀접히 관련된다. 다만 이러한 내면적 역량이 무엇이고 어떻게 측정할 수 있는가라는 것이다(〈표 2〉 참고). 여기서 내재적 역량은 문화역량과

연결되어 있다. 기능적 스킬이나 지식만으로는 총체적 역량을 제대로 발휘할 수 없다. 어떤 목적이나 지향성을 가지고 지식과 기술을 사용할 때 비로소 진정한 역량발휘가 된다. 특히 어떤 사명감이나 가치관은 어떤 역량을 어떻게 누구를 위해 발휘하는가라는 목적의식을 부여함으로써 역량발휘가 가지는 의미를 비판적으로 성찰하고, 이를 통해 진정한 역량발휘가 이루어진다고 볼 수 있다. 이처럼 가치관이나 정향성은 문화를 통해 형성되고 발전되기 때문에, 이러한 역량은 바로 문화역량과 관련되어 있다.

〈표 2〉 외재적 내재적 역량 차원

드러난 외재적 역량: 개발가능성 높음	- 인지적 사회적 기술(Hard and soft skills) - 지식 (Knowledge) - 창의성(Creativity)
감춰진 내재적 역량: 자기개념(Self-concept)	- 신념(Belief) - 가치관(Values) - 동기(Motivation) - 사명(Mission) - 정체성(Identity)

출처: Paul Niven(2011): 역량의 두 차원 수정.

2. 문화역량에 대한 고찰

위에서는 문화역량에 대한 분석을 위해 예비단계로 역량에 대한 문헌을 검토해 보았다. 하지만 여전히 이러한 문헌을 통해 문화역량의 진정한 의미를 도출하는데 한계가 있다. 본 논문에 문화역량과 밀접한 관련이 있는 역량 접근들을 선별하여 살펴봄으로써 문화역량에 대한 개념과 그 파급효과에 대한 이해력을 확장해보고자 한다. 먼저 문화역량은 겉으로 드러난 역량이라기보다 내부역량의 요소를 갖고 있다. 신념이나 가치관 등 내면세계의 역량인 것이다. 또한 문화역량은 자신이 누구이며, 자신의 존엄과 삶의 목적을 제대로 알아가기 위한 기본 역량이다. 이러한 역량은 기본적 교육과 인권을 보장받고, 스스로 원하는 삶을 선택하고 추구할 수 있는 자유와 기회를 누릴 수 있는 역량이다. 이것은 인간발전으로 역량접근인데, 최근 센과 누스바움에 의해 그 논의의 토대가 마련되었다. 그럼 이러한 역량논의를 문화역량 논의와 관련시켜 살펴보자. 특히 각국에서 논의된 문화역량의 내용을 살펴보고자 한다. 국가별 문화역량에 대한 논의를 살펴봄으로써 문화역량에 대한 각국의 강조점과 차이점을 파악할 수 있고, 나아가 이를 토대로 한국에서 논의되는 문화역량에 대한 시사점을 얻을 수 있기 때문이다.

첫째, 프랑스의 문화정책은 1960년대 이래 '문화 앞에서의 평등', '모두를 위한 문화'를 표방하며 추진되었고, 이후 '모두에 의한 문화'로 발전하고 있다. 문화정책이 단순히 문화역량을 증진시키는 것을 넘어 문화가 국가의 경제적 위기 해결 등에 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 특히 문화예술 교육 근거하여 문화역량을 증진시키기 위한 문화정책을 전개하였다 학교에서

문화예술에 대한 접근과 향유 실천을 강조하는 것으로 나타났다. 이를 위해 ① 학생에게 문화예술에 대한 기본적 교육의 보장, ② 학생들에게 다양한 문화활동에 참여할 수 있는 기회 제공, ③ 예술가나 예술 전문가가 참여함으로써 더 큰 성과의 획득이 가능, ④ 문화활동 프로그램의 효율적 운영을 위해서 모든 기관의 긴밀한 협력 필요 등을 강조했다.

즉, 프랑스는 지식의 단순한 전달에만 그치는 기존 교육 방식을 개혁하고자 하는 움직임이 일어났으며, 그러한 개혁의 중심에 예술교육이 자리 잡게 된다. 이런 관점에서 문화의 적응성과 자율성을 강조하며, 공동체적인 삶을 중요시하는 방향으로 교육의 목표가 설정되었다. 기존의 계급적·부르주아적 예술 개념을 탈피하여 모두가 책임감 있는 참여자로서 역할을 강조한다. 결국 이러한 접근은 교육과 문화의 통합형태인 '문화교육'의 실현을 위해 문화부와 교육부의 협력으로 나타난다. 결국 문화교육, 예술교육, 문화예술교육의 형태로 문화역량이 강조됨을 알 수 있다.

둘째, 독일은 문화역량과 예술 역량을 구분하고 있다. 전자는 사회관계 속에서 사회화와 관계를 중시하며, 후자는 개인의 표현과 창의력을 중시한다. 예를 들면 Vera Timmerberg는 문화역량과 예술역량을 구분하고 있다. 문화역량은 타인과의 관계, 사회속에서의 개인의 역할과 상호작용 속에서 나타난다. 여기에는 관용, 개방성, 다문화역량(Intercultural Competence), 정보 해석·전환 능력, 문화적 정체성(Cultural Identity), 문화적 삶의 참여(participation in cultural life) 등이 있다. 개인차원에서 각종 도구를 활용하고 표현하는 역량으로 예술역량을 정의하고 있다. 또한 독일 연방 문화 청소년 교육협회(BKJ)도 "문화교육을 통한 핵심역량(Key competencies through Cultural Education)" 프로젝트를 통해 예술역량과 문화역량을 구분하고 있다(이병준 외, 2010). 예술역량은 (1) 전형적 예술 속에서 일반적 예술역량을 이끌어 내는 기초가 되는 장르와 관련된 예술역량(area-related artistic competencies)과 (2) 다른 종류의 예술 활동의 결과로 획득되는 것으로 가능성·창조성 등을 의미하는 일반적 예술역량(general artistic competencies)으로 구성된다. 여기서 문화역량은 예술역량을 일상생활에 적용시키는 능력으로 문화통합, 문화적 삶의 참여, 문화정체성, 사회적 자본의 개발 등을 포함하고 있다.

〈표 3〉Timmerberg의 문화역량과 예술역량

역량 구분	하위요소
문화역량	• 관용(Tolerance) • 개방성(Open-mindedness) • 다문화역량(Intercultural Competence) • 정보 해석 및 번역 기술 능력 • (Information Transfer Capability) • 문화적 정체성(Cultural Identity) • 문화적 삶의 참여(Participation in Cultural Life)
예술역량	• 창의력(Creativity) • 수용력 및 표현력(Perception/Expression) • 모방능력(Emulation) • 실현 능력 및 재현 능력(Realization/Representation) • 쾌활함 및 현실감각(Playfulness/Sense of Realism) • 언어능력 및 비언어능력(Speech/Non-verbal Language) • 상상력(Imagination) • 미적 성찰력(Aesthetic Reflection) • 감성능력(Sensuousness) • 미디어 역량(Media Competence)

출처: 이병준 외(2010) 재구성

〈표 4〉 예술 역량과 문화역량

역량 구분	하위요소	
예술역량 (Artistic Competencies)	장르 관련 예술역량	문학, 드라마, 연극, 춤, 음악, 미술,
	일반 예술역량	창의성, 가능성감각(Sense of Possibilities), 감수성(Sensuousness), 상징역량(Symbol Competencies), 놀이능력(Ability to Play)
문화역량	문화적 다양성 인정 및 공존, 문화통합 사회적 자본 개발	

출처: 이병준 외(2010) 재구성

셋째, 미국에서의 문화역량은 다양한 문화가 공존하는 사회적 배경 하에서 그 의의를 찾을 수 있다. 다양한 문화적 배경을 가진 인구 증가로 이들에 대한 이해가 요구되는 상황에서 문화역량의 중요성이 대두되었다. 여기에는 문화역량의 구성요소에는 문화적 지식, 문화적 자각, 문화적 기술, 문화적 태도가 있다. 미국의 문화역량은 크게 직업능력으로서의 문화역량, 발달과정으로서의 문화역량, 학습과정으로서의 문화역량, 시스템으로서의 문화역량으로 구성된다.

끝으로 일본의 문화역량에 관한 담론은 2007년부터 일본 문화청이 추진하고 있는 '문화예술입국'의 실현과 관련된 정책 및 실천 전략에서 시작되었다. '문화의 힘이 곧 나라의 힘'이라는 슬로건 아래 문화정책이 국책사업으로 시행되고 있다. 국가이미지 향상과 발전을 위한 미래전략으로서 문화예술에 대한 비중이 점차 커지고 있는 추세이다. 당시 문부과학백서에 따르면 문화역량은 다음과 같은 것에 주목하였다. 이들은 ① 인간이 인간답게 살기 위한 활력소, ② 서로 함께 공생하는 능력, ③ 문화활동으로 경제발전에 기여하는 능력, ④ 인류 발전에 공헌하는 힘,

⑤ 세계평화의 기초로서 국적·민족·언어를 초월하여 공감하는 능력 등이다.

이상에서 논의한 문화역량을 높이려는 각국의 노력을 살펴보면, 일본은 문화역량을 국력의 원천으로 접근하고 있다. 미국은 문화역량을 생애발전의 토대, 지식학습의 토양, 직업과 생활세계 속에서의 응용력 등을 중심으로 체계적 접근을 시도하고 평생학습 사회를 지향하고 있다. 프랑스는 문화와 교육을 접목해서 교육을 통한 문화역량 배양에 정부 차원의 통합적 지원방식에 초점을 둔다. 독일은 문화와 예술의 접목을 통해 문화역량을 높이고자 한다. 결국 주요 선진국의 문화역량 배양과정에서 제시된 문화역량에 대한 특성은 다음과 같다. 무엇보다 문화역량은 집단이익보다는 개인의 자율성과 창의성을 중시한다. 공동체와의 조화도 중요하지만, 개인 스스로 독자적 정체성을 발휘할 수 있어야 한다는 것이다. 이것은 민주주의와 헌법에 보장된 최소한의 사회정의에 해당되는 기본권과 같은 정치제도 환경이 충족되어야 가능하다. 이러한 역량 개념은 이미 센과 누스바움에서 제시된 바 있다. 여기서 문화역량은 인문, 예술, 과학 등 제반 분야의 지식과 원리에 대해 관심을 가지고 자신만의 의견과 상상력을 발휘할 수 있는 능력을 의미한다. 그럼 리터러시(Literacy)라는 측면에서 이러한 문화역량을 정의해 보자. 여기에는 첫째, 문화와 예술의 주요 상식, 주요 과학 원리에 대한 지식을 가진 기능적 리터러시가 있고, 다음으로 사회에 참여하고 자신이 누구이며 우리가 속한 공동체로 어디로 가고 있는가라는 성찰을 할 수 있는 비판적 리터러시가 있다. 이러한 두 차원의 문화역량이 바로 창의적 지적자본의 원천이 되며, 지역발전과 번영의 원동력이 된다.

4. 문화역량에 대한 고찰

위에서 살펴본 것처럼 문화역량은 상당히 광범위하게 정의될 수 있다. 근대에 와서 만들어진 문화 개념은 문화나 예술 영역 포함한 사회의 지적 수준을 의미한다. 여기에는 기술, 지식뿐만 아니라 자유롭고 다양한 창조활동과 참여를 포함한다. 이런 넓은 의미에서 문화역량은 문화소양·실천·향유라는 관점에서 접근하기도 한다(정광호·이계호·김청택, 2013; 정광호, 2019). 문화소양이라는 용어 자체도 각종 지식과 문화예술교육 그리고 창의성과 상상력까지 포함하는 큰 개념으로서 개인의 머리와 마음속에 담겨진 문화 자산이다. 여기에 문화실천은 자율성, 개방성, 포용성, 관용성을 포함하는 사회참여와 활동을 의미하는 정치사회적 공간개념으로 확장된다. 나아가 고도의 지적활동으로서 문화향유는 성찰과 비판력을 요구한다. 이상의 내용을 요약해서 정리하면 〈표 5〉와 같다.

〈표 5〉 문화역량의 의미

상위영역	하위 영역	내 용
문화소양	읽기·쓰기	• 문화활동의 기반 소양
	문화지식	• 문화에 관한 일반 지식과 정보력
	문화(예술)교육	• 문화(예술) 교육경험
	문화(예술)도구사용	• 문화(예술)도구 사용경험
	문화정향	• 창의력·상상력·감수성
문화실천	문화수용성	• 타문화 공감과 존중
	문화활동	• 문화예술의 창작과 참여
	문화공동체 활동	• 지역사회 문화활동 참여
문화향유	문화향유	• 문화향유·비평

출처: 정광호·이계오·김청택(2013)에서 〈표 Ⅲ-5〉 재정리

Ⅲ. 지역발전의 토대로서 문화역량의 의미

1. 발전의 토대로서 역량(capabilities)

1) 역량과 발전

발전의 의미는 경제발전과 사회발전처럼 여러 영역에서 사용되고 있다. 경제적 가치가 증가하고 사회적 자산이 누적적으로 증가하는 것을 두고 말하는 것이다. 그런데 이러한 발전은 결국 인간과 사회가 가진 제도의 발전에서 비롯된다. 그렇다면 이러한 인간의 발전이나 제도의 발전은 어디서 오는 것일까? 바로 인간과 제도가 가진 역량에서 일단 온다고 보아야 할 것이다. 나아가 이러한 역량이 무엇인가에 대한 것을 너머, 어떤 지향성과 목적성을 가지고 발현되는 역량인지도 고민해 보는 것이 중요하다. 이를 차례로 살펴보자.

우선 역량(capabilities) 개념을 인간역량의 발전에서 접근 한 연구성과들이다. 바로 경제학자 아마티아 센(Amartya Sen)과 사회철학자 마사 누스바움((Martha Nussbaum)의 역량연구이다. 이들은 과거 경제성장에 초점을 둔 발전모델을 비판하면서, 국민총생산(GDP)과 같은 경제적 차원의 정량요소만으로는 발전을 설명하는데 한계가 있기 때문에 삶의 질과 인간발전에 더 초점을 둔 역량 개념을 제안하였다. 특히 삶의 질 연구, 인간발전연구, 정의론 등에서 자신들이 개발한 역량 개념을 적용하면서, '자유로서의 발전(Development as Freedom)'과 '역량창조(Creating Capabilities)'와 같은 주제를 만들어 인간개발지수의 도입에도 큰 기여를 하였다. 기근과 재난에서 벗어날 수 있고, 이를 극복하는데 가장 필요한 요소인 기본건강, 기본소득, 기본교육 등이 바로 인간개발지수의 핵심 요소이며, 문화역량의 원천이 된다고 볼 수 있다. 현재 인

간개발지수는 공공정책에서 불평등을 해소하고 지속가능한 발전 전략의 기본 자료로 활용되고 있다 (Sen, 2001; Nussbaum, 2011). 특히 누스바움은 센의 5개 핵심역량을 10개로 확장해서, 지속가능한 핵심역량의 개발을 위해 최소한의 사회정의가 필수적이라고 주장한다. 각종 부당한 차별을 받지 않고, 기회가 균등하게 보장되는 전제 조건으로서 민주주의와 사회정의에 적극적 관심을 가져야 하며, 역량개발은 올바른 민주주의와 사회정의가 전제될 때 가능함을 강조한다.

2) 문해력 수준과 경제발전

지난 1990년대 중반 주요 OECD 국가들을 중심으로 국가별 문해력(literacy skills) 수준에 대한 최초의 조사가 이루어졌다. 이 조사는 국가별 인적자본의 수준을 문해력이라는 측정도구를 통해 파악하고자 하는 목적을 가졌으나, 그 후 문해력은 단순한 인적자본을 너머 국가별 지식수준과 운영역량을 의미하는 것으로 확대되었다. 문해력 수준이 바로 그 나라의 경제발전 수준과도 밀접하게 연결되어 있기 때문이다. 문해력의 평균 수준과 상위권 문해력 수준이 국가의 경제수준을 좌우한다는 것이다. 이러한 사실은 〈표 6〉, 〈표 7〉, 〈그림 1〉, 〈그림 2〉, 〈그림 3〉, 〈그림 4〉 등에서 잘 나타난다. 특히 여기서 주목해야 할 것은 상위권 문해력 수준이 고도의 지적 자본 창출과 미래의 문화역량을 배양하는데 중요하다는 사실이다. 이런 점은 북구의 스웨덴, 일본, 미국의 사례에서 잘 드러난다. 정규 교육뿐만 아니라 직장이나 지역공동체에서 얼마나 학습사회가 구현되고 있는가에 따라서 이러한 문해력 수준이 결정되기 때문에 학습사회에 대한 국가 지역사회의 투자와 지원이 미래의 지역혁신 생태계 구축을 위해서도 절실하다(Stiglitz & Greenwald, 2014).

〈표 6〉 주요 선진국의 문해력·수리력 수준

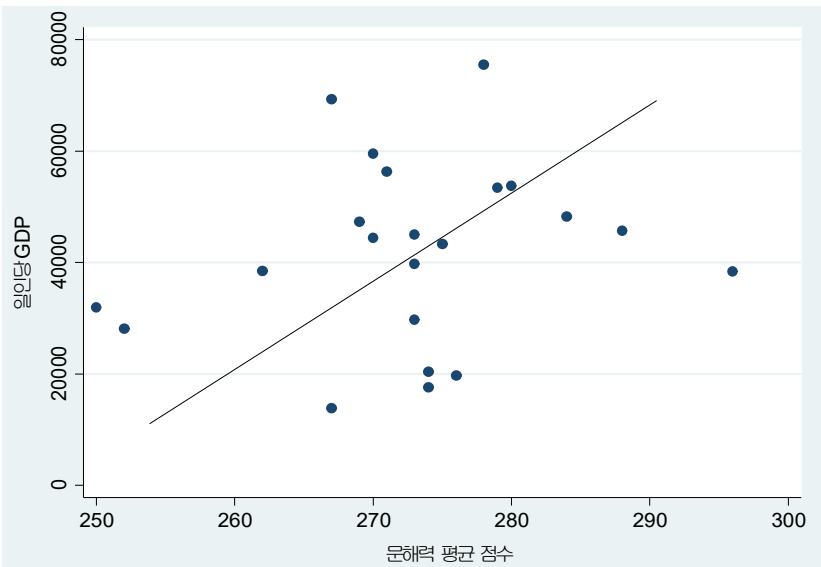
	문해력			수리력			일인당 GDP
	평균 점수	상위수준 (%)	95th 점수	평균 점수	상위수준 (%)	95th 점수	2013($ US)
한국	273	7.9	334	263	6.6	332	25,890
미국	270	10.9	344	253	7.8	340	52,787
독일	270	10.2	341	272	13.0	351	46,531
일본	296	21.4	355	288	17.3	355	40,454
영국	270	12.4	347	262	10.3	345	42,724
프랑스	262	7.4	334	254	7.8	337	42,554
이태리	250	3.3	320	247	4.3	324	35,370
캐나다	273	12.8	348	265	11.3	349	52,414
스웨덴	279	14.9	351	279	16.7	358	60,283
네덜란드	284	16.8	355	280	15.6	354	51,574

주: 1) 최상 수준은 5등급 중 등급인 4등급 이상 점수를 받은 비중; 95th는 95번째 상위에 위치하는 퍼센타일(percentile)점수를 의미. 2) 출처: World Bank와 Survey of Adult Skills(PIAAC-2012). 3) 일인당 GDP(Current US Dollars)는 반올림.

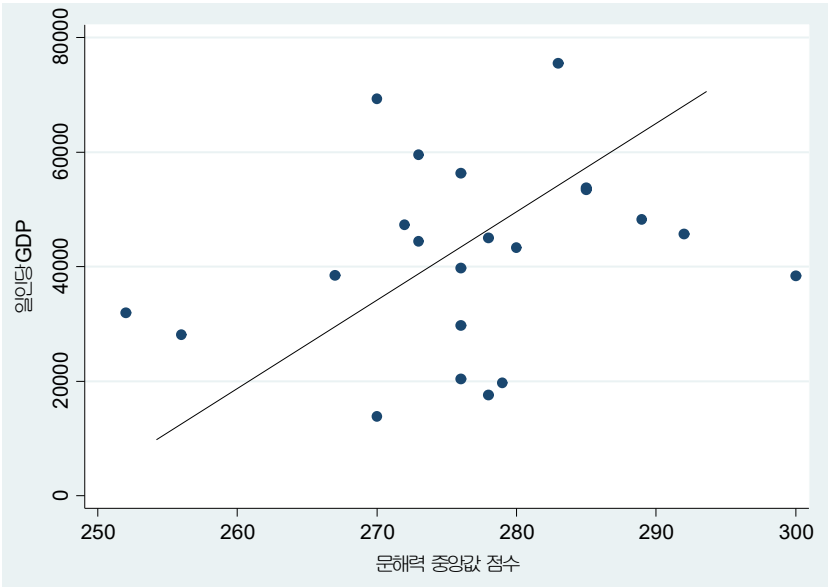
〈표 7〉 주요 OECD 국가 문해력 점수와 일인당 국내총생산

국가명(영문)	평균	25th	50th	75th	95th	일인당 GDP ($ US)
Australia	280	251	285	315	355	53,800
Austria	269	242	272	300	336	47,291
Canada	273	243	278	309	348	45,032
Czech Republic	274	249	276	302	336	20,368
Denmark	271	244	276	303	339	56,308
England (UK)	273	241	276	307	347	39,720
Estonia	276	248	279	306	344	19,705
Finland	288	258	292	322	362	45,703
Flanders (Belgium)	275	246	280	309	344	43,324
France	262	232	267	297	334	38,477
Germany	270	239	273	304	341	44,470
Ireland	267	239	270	298	337	69,331
Italy	250	222	252	282	319	31,953
Japan	296	272	300	324	355	38,428
Korea	273	248	276	301	335	29,743
Netherlands	284	256	289	317	355	48,223
Norway	278	251	283	311	347	75,505
Poland	267	237	270	300	340	13,863
Slovak Republic	274	250	278	301	332	17,605
Spain	252	222	256	286	325	28,157
Sweden	279	251	285	313	351	53,442
United States	270	238	273	305	344	59,532

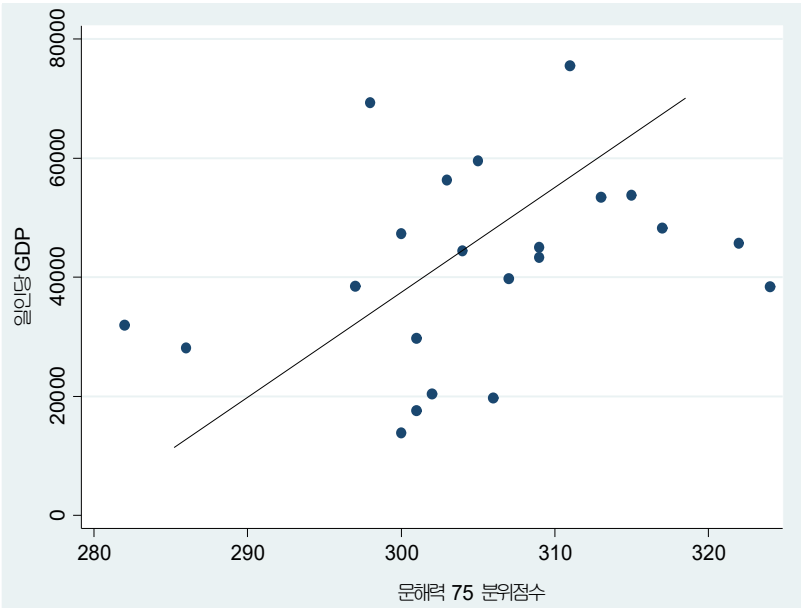
주: 1) 문해력 점수(반올림) 출처는 아래와 같음. OECD. 2016. Skills Matter: Further Results from the Survey of Adult Skills. Annex A,Tables Chapter 2. 일인당 국내총생산 자료는 세계은행에서 발췌해서 가져옴.



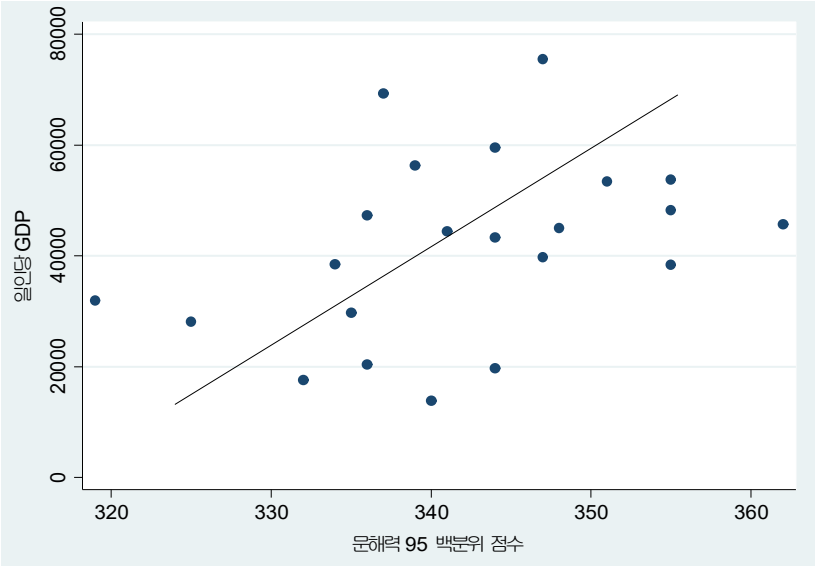
〈그림 1〉 리터러시 수준과 일인당 국내총생산: 문해력 점수 평균값



〈그림 2〉 리터러시 수준과 일인당 국내총생산: 문해력 점수 중앙값



〈그림 3〉 리터러시 수준과 일인당 국내총생산: 문해력 75th 점수

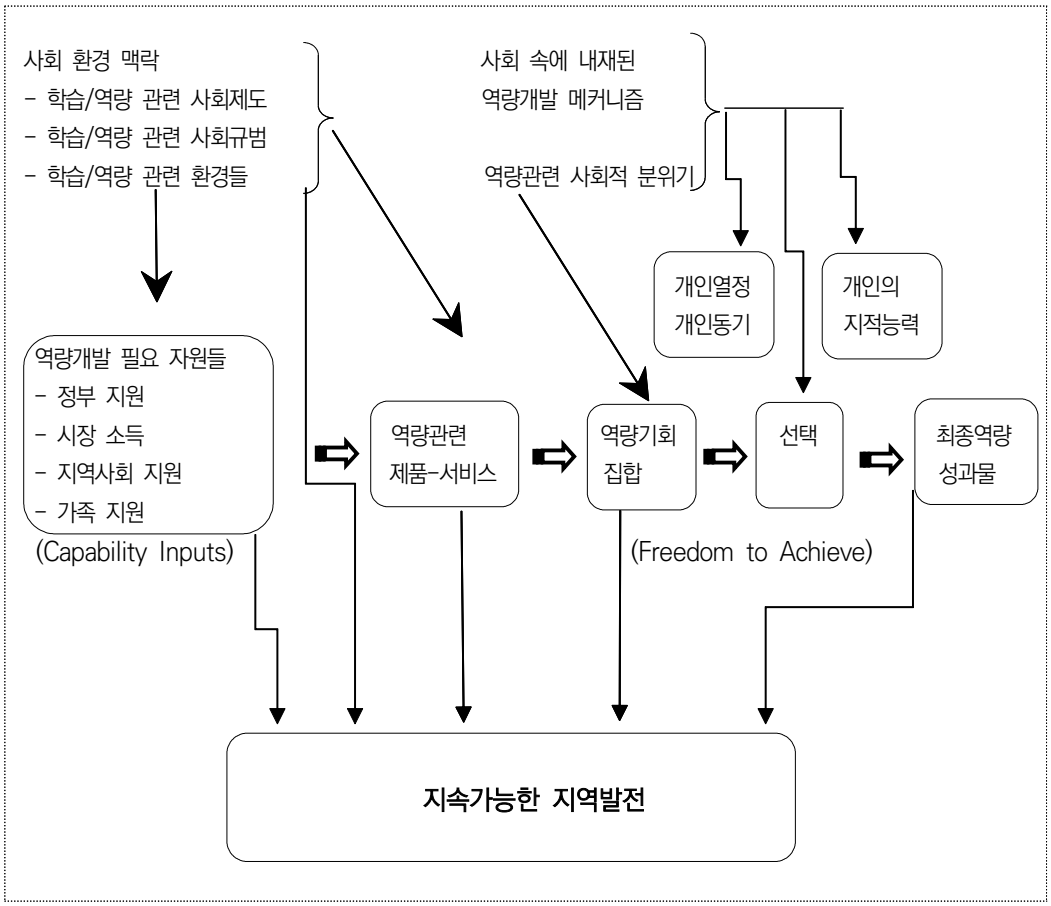


〈그림 4〉 리터러시 수준과 일인당 국내총생산: 문해력 95th

2. 문화역량과 지역발전의 연계

역량접근법은 인간발전으로서 개인 역량에 초점을 두고 있지만, 궁극적으로는 개인의 역량이 향상됨으로써 지역발전으로 연결될 수 있다. 제도나 정치과정에 따라 개인역량이 제대로 구현되고 지역발전에 어떻게 효과적으로 연결되느냐가 달라 질 수 있지만, 지역발전의 기본 토대는 개인역량에서 온다고 볼 수 있다. 센과 누스바움이 강조하는 역량은 개인의 기본 권리로서 교육역량과 신체역량뿐만 아니라 자신의 삶의 목표를 스스로 선택하고 이를 자유롭게 균등하게 추구할 수 있는 역량까지 포괄한다. 이것은 최소한의 사회정의와 자유가 보장되어야 하며, 이러한 사회제도적 환경 속에서만 진정한 역량발휘가 이루어진다고 본다. 지역발전은 바로 이러한 역량의 총체적 접근을 통해서만 지속적으로 가능할 것이다.

이러한 역량과 지역발전의 연계도는 〈그림 5〉에 잘 나타나 있다. 지역발전의 핵심은 개인의 기본 역량에 필요한 자원을 확보하고-의무교육과 보편적 의료서비스와 같은 권리 확보- 자유롭게 균등하게 역량발휘를 환경을 조성해 주는 제도와 정치가 중요하다. 특히 역량은 여러 가지 역량의 총합으로서 복수 개념이며, 여기에는 읽기와 쓰기, 생활에 필요한 기술과 지식, 나아가 문화에 내재된 창의성, 수용성, 개방성, 관용성, 협력 등의 정신적 요소도 포함한다.



출처: Robeyns (2005)의 〈Figure 1〉를 이용해 재수정

〈그림 5〉 역량 접근 방법론과 지역발전

3. 문화역량과 지역경제 발전

문화가 경제에 미치는 영향은 경제성장론에서 제시된 내생적 성장 이론(Endogenous growth theory)에서 찾아 볼 수 있다. 내생적 성장이론은 경제성장에서 기술이나 연구개발이 중요하며, 이러한 내생변인은 창의적 아이디어에서 나온다. 창의적 아이디어는 바로 문화에서 나온다고 보아야 한다. 자유롭게 창의성을 존중하는 문화풍토에서 이러한 독창적 아이디어가 나오고 확산되며, 특정 집단이나 지역에 독점적으로 고착되지 않고 널리 전파될 때 그 지역의 경제발전이 혁신을 통해 가속화될 수 있다. 경제성장의 원천이 되는 아이디어는 기술뿐 아니라 기술발전을 가능케 하는 문화적·제도적 측면까지 포함한다. 자유와 최소한의 정의 그리고 활발한 지식 교류와 개방성이 내생적 성장의 최적 환경이 된다. 이것은 문화역량이 제대로 발휘될 수 있는 환경이기도하다. 이제 지역발전은 바로 아이디어, 혁신, 창조성에 바탕을 두고 지역혁신생

태계가 발현되는 천재성과 혁신성을 가진 아웃라이어가 선도하는 시대'(The Indigo Era)'에 접어 들었다 인디고세대(Indigo generation)는 비정상적으로 특별한 재능을 가진 창의적 집단을 의미한다.

고도의 문화역량이 축적된 지역은 제4의 경제영역(The quaternary sector of the economy)을 창출한다. 이 경제 영역은 높은 수준의 지식자본과 교육집단(Netocracy)에 의해 형성된다. 높은 수준의 문화역량은 제반 학문 분야의 핵심 내용들이 쉽게 전파되고 그 근본원리에 대한 이해와 비판을 토대로 한다. 인문과 예술의 아름다움뿐만 아니라 과학과 수학의 원리에 내재된 아름다움도 이해할 수 있어야 한다. 이러한 제반 학문의 원리에 대한 지식과 정보가 풍부하게 교류되며 축적될 수 있어야 문화역량은 높아진다. 전통적인 문화예술이 아닌 제반 모든 인문, 예술, 과학에 내재된 원리와 그 아름다움을 이해하려는 노력이 바로 문화역량의 토대가 된다. 이와 관련된 논의로 도시지역의 창조성을 평가하는 과정에서 나온 '창조계급(Creative Class)'을 들 수 있다(Florida, 2005; 2006; 2010). 최근의 디지털혁명은 바로 창조계급이 풍성한 지역에서 발원한다. 기술과 인문이 융합되면서 만들어진 창조적 산업은 그 지적 원천이 바로 미디어, 패션, 음악, 엔터테인먼트 등 전통적 문화예술 영역과 문학, 예술, 철학 등이 결합되어 나온 것이다. 미학, 인문학, 사회학, 공학과 과학이 합쳐지면서 창조산업이 발전하며 지역발전으로 이어지는 것이다. 지역사회에서 문화역량이 축적되면 레오나르도 다빈치나 최초의 프로그래머로 알려진 에이다 러브레이스(Ada Lovelace)와 같은 인재들이 등장하는 것이다.

4. 지역발전에 내재된 문화역량의 작동기제

지역발전의 근원은 문화역량에 나온다(정광호, 2019). 자유로운 사회분위기는 성장의 신화를 이끌어낸다. 문화역량의 축적은 자유롭고 차별이나 억압 없이 마음껏 문화를 향유할 수 있을 때 가능하다. 이처럼 자유로움이 보장될 경우와 그렇지 않을 경우 발전의 속도와 범위에 상당한 차이가 난다. 근대의 시발점이나 원천이 된 르네상스도 이전의 종교적 속박과 억압에서 벗어나 인간의 자유로운 문화 활동을 통해서 나왔다. 여기서 문화발전뿐만 아니라 경제와 사회가 함께 발전하는 번영의 세기가 시작되었던 것이다(Mokyr, 2016).

문화역량과 경제수준은 서로 밀접한 관련성을 갖고 있지만, 물질적으로 경제수준이 낮다고 해서 문화역량이 낮다고 볼 수는 없다. 경제력이 약한 상황에서도 다양한 문화활동을 자유롭게 허용하는 사회가 가능하기 때문이다. 삶의 질이나 사회자본이 풍성한 사회발전의 경우 문화역량과 밀접한 관련성을 갖는다. 이들의 관계는 오히려 경제발전과 문화역량의 관계보다 더 강하다고 보아야 할 것이다. 문화역량은 그만큼 인간, 조직, 지역사회의 사회자본과 밀접한 관련을 갖는다고 보아야 할 것이다.

이상의 논의를 바탕으로 문화역량은 경제발전과 사회발전보다 상위의 개념으로 판단되며, 경제발전과 사회발전으로 통해 문화역량이 축적된다. 반면 낮은 수준의 경제발전을 이룩한 국

가나 지역도 충분한 문화역량을 갖추고 있을 경우, 경제발전의 잠재력이 크다. 경제발전에 필요한 좋은 인적자본의 원천이 바로 문화역량에서 나오기 때문이다. 또한 높은 수준의 문화역량을 통해, 삶의 질이 높아지고, 좋은 사회자본이 축적될 수 있기 때문에 이런 상황에서는 문화역량은 경제발전을 이끄는 원동력이 된다.

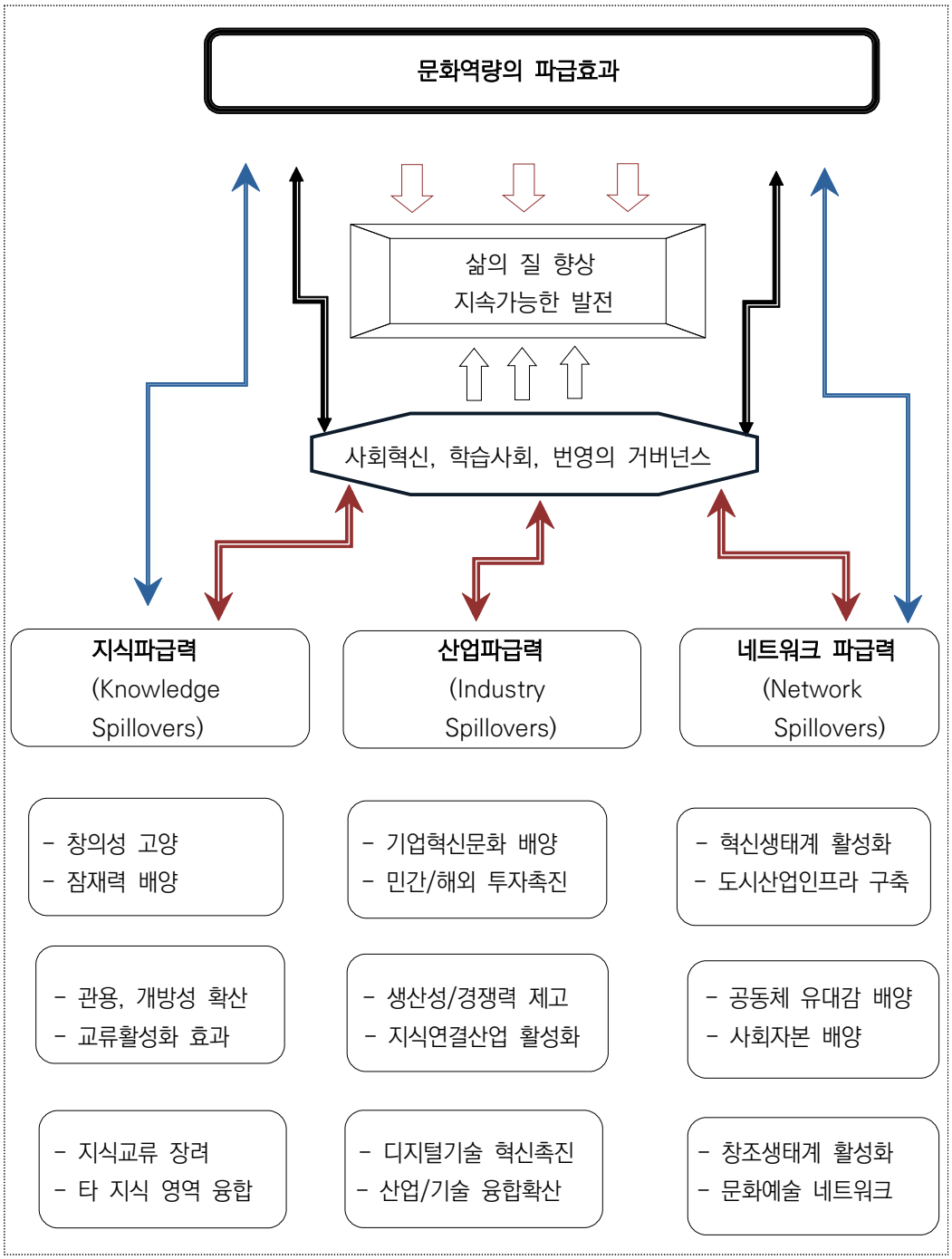
아래 〈표 8〉에서 나타난 것처럼 문화는 각종 다양한 지역발전의 핵심 원천과 연결되어 있다. 특히 문화는 지역의 이미지 제고에 기여, 정체성 형성을 돕고, 공간가치를 만들어주며, 지역축제 활성화에 기여, 교육수준과 창의성 향상에 기여, 사회자본, 시민성 축적에도 긍정적 영향을 준다. 이상의 문화파급력은 지역경제 활성화로 이어질 것으로 기대된다. 이처럼 문화의 지역발전에 대한 긍정적 파급력은 바로 문화역량의 향상이 지역발전에 필수적임을 시사한다. 결국의 문화의 긍정적 파급력의 정도는 바로 문화역량의 특성과 수준과 연결되어 있기 때문이다. 문화역량이 높아야 문화의 지역발전에 대한 긍정적 파급력도 더욱 강하게 나타날 것이기 때문이다.

〈표 8〉 문화역량과 지역발전 사이의 상호작용

문화와 지역발전 내용	관계	문화역량의 영향
문화와 지역 이미지	상호 관계	이미지 제고에 기여
문화와 지역 정체성	상호 관계	정체성 형성에 영향
문화와 지역 공간 가치	상호 관계	공간가치 제고에 기여
문화와 지역 축제	상호 관계	지역축제 활성화에 기여
문화와 지역사회의 교육	상호 관계	교육수준 향상에 기여
문화와 지역사회의 창조성	상호 관계	창의성 향상에 기여
문화와 지역 경제	상호 관계	지역경제 활성화에 기여
문화와 지역의 사회자본	상호 관계	사회자본, 시민성에 기여

출처: Kunzmann (2004).

이러한 문화의 파급력은 크게 세 차원에서 파급력으로 이어진다. 지식파급력, 산업파급력, 네트워크 파급력 등이 그것이다. 문화는 바로 이러한 파급력의 원천이 되면, 높은 수준의 문화역량은 강력하고 광범위한 파급력을 가져오는 원천이 될 것이다(〈그림 6〉 참고). 특히 높은 문화역량은 사회혁신의 촉진, 학습사회를 유도하며, 번영의 거버넌스를 이끄는 원천이 된다. 이를 통해 지속가능한 지역발전의 제도적 기반을 마련해주고, 이것은 결국 지역사회의 삶의 질 향상으로 이어진다.



참고자료: Consultancy. (2015). 〈Figure 1〉 의 파급효과 인용

〈그림 6〉 문화역량의 지역사회 파급효과 지형도

V. 문화역량 축적과 정부·시민사회의 역할

1. 문화역량 축적의 가능성

문화역량의 높낮음이나 축적에 대해서는 논란의 여지가 있다. 정보통신망처럼 눈에 보이지 않는 사회구성과 운영의 소프트웨어인 문화의 역량이 무엇인지 정의하고 측정도 쉽지 않을뿐더러 문화를 보는 관점에서 따라서도 좋은 문화와 나쁜 문화는 없다는 문화적 상대주의도 존중받아야 하기 때문이다. 하지만 이러한 논란과 한계에도 불구하고 문화역량은 미래 사회가 어떻게 구성되고 운영될 것인가를 보여주는 지렛대 역할을 할 수 있다. 대량생산에 기반한 산업문명도 테일러주의라는 조직문화에 기반하고 있다. 최근 인터넷 웹 문화는 개인의 자유와 자율성이라는 공간속에서도 공유와 연결을 지향하는 대항문화에 기반을 둔다. 이케다 준이치(2011)에 따르면 최근 ICT 혁명과 제 4차 산업혁명의 원천은 바로 미국의 서부를 중심으로 태동했던 히피와 대항문화이다. 이케다는 왜 아마존, 구글, 애플, 페이스북, 트위터 이베이 같은 거대 IT기업이 유독 미국 서부에서 활동해왔는가를 문화의 관점에서 아주 잘 설명하고 있다. 그는 이러한 IT기업의 창조성과 혁신 그리고 탁월함이 바로 문화에서 비롯된다는 점을 강조한다. 미국의 IT기업에 내재된 문화코드로 구글의 경우 정확한 정보와 데이터를 기반으로 진(眞) 과학적 합리성 문화, 페이스 북의 경우 공존과 공영을 추구하는 선(善), 그리고 애플의 경우 휴먼터치와 디자인을 중시하는 미(美)의 문화에 주목해야 한다는 것이다. 이러한 강력한 문화요소를 이들 기업들은 제품에 내재시켜 전 세계 고객에 팔고 있는 것이다. 이것은 기술과 지식뿐만 아니라 문화코드가 바탕에 깔려 있기 때문에 가능하다. 반면 삼성 스마트폰에는 어떤 문화요소가 내재해 있는지 고객들은 잘 모를 것이다. 혁신기업의 탄생과 번영은 바로 문화에 기반하고 있다. 이러한 문화의 중요성은 지역발전에도 그대로 적용될 수 있다. 어떤 문화적 토양을 갖고 있고 어디를 향해 가고자 하는가에 대한 문화코드가 지역발전에 영향을 줄 수밖에 없기 때문이다. 지역사회, 지방정부, 중앙정부 나아가 시민사회가 지역문화에 어떤 방향성과 코드를 담고 구현할 것인가에 따라 지역발전이 달라질 것이다. 여기에는 지역사회에 내재된 문화역량이 중요한 역할을 할 것이다. 아래에서는 거시적 미시적 차원에서 요청되는 지역문화 역량 제고를 위한 시사점을 논의해보고자 한다. 문화역량 제고를 위해서 정부와 시민사회의 역할이나 기여에 한계가 있을 수 있지만, 그럼에도 몇 가지 참고가 될 만한 정책제언을 해보고자 한다.

2. 거시적 사회구조와 환경 조성

지역사회 문화역량 제고를 위해서는 거시차원에서 세 가지 제언을 할 수 있다. 첫째, 학습사회의 구현과 실천문화이다. 근대에 와서 유럽이 중국을 크게 앞지르게 된 이유로 다원주의 문

화와 아이디어 경쟁이 결합된 학습사회를 꼽는다(Mokyr, 2016). 폐쇄적이며 권위적인 사회와 달리 이러한 개방사회는 지식을 적극적으로 확산·공유하며, 기존 지식이 신지식의 도전을 받아 수정·보완되면서 지속적인 발전을 거듭한다. 여기서 지식이 무한대로 축적되고 새로운 개념역량이 발현되는 것이다. 이러한 학습문화는 르네상스와 유럽문명이 세계를 지배하는 원천이 되었다. 둘째, 문화지성층의 확장과 성장이다. 유럽에서 르네상스가 가능한 것도 그리스·로마 시대부터 축적된 지적 유산과 문화지성층의 성장이다. 인쇄술의 발전, 메디치 가문의 후원 등 각종 요소가 문화지성층을 육성하는 계기가 되었다. 특히 중국과 달리 유럽은 유용한 지식을 가르치고 상업이나 산업에 필요한 각종 지식을 학습하고 전달하는 제도와 대학과 같은 고등교육 시스템을 만들었다(Mokyr, 2016). 이를 통해 문화역량이 폭발적으로 증가했다. 셋째 지역문화로서 다양성·자율성·포용성을 추구하는 혁신생태계이다. 리처드 플로리다(Florida, 2010)에 따르면 지역경제 성장의 핵심 원천은 바로 기술(Technology), 인재(Talent), 관용(Tolerance)이다. 이 세 요소가 조화되어야 하는데 이를 돕는 토양이 바로 자율성·다양성·포용성 혁신생태계 문화이다. 여기에 창조적 인재가 모이고 탄생한다. 나아가 미국 서부의 네바다 주 블랙록(Black Rock) 사막에서 해마다 열리는 '버닝맨(Burning Man)' 행사는 자율·개방·관용에 바탕을 둔 개척정신을 통해 어떻게 새로운 세상을 창조할 수 있는가를 잘 보여주는 실험공간이다. 이 연례행사는 단순한 축제의 장을 넘어 사람의 깊은 관계를 통해 새로운 아이디어와 실험, 그리고 혁신적 비즈니스가 탄생하는 플랫폼이라고 한다(최형욱, 2018). 이러한 공간이 한국에도 많이 있으면 좋을 것이다.

3. 미시적 제도 설계

1) 평생 학습사회와 문화바우처

역동적인 학습사회는 충분한 독서에 나온다. 독서는 알지 못했던 다양한 새로운 지식을 간접적으로 제공한다. 여기서 나온 신지식은 새로운 사고를 자극하고 이는 새로운 생각과 창의성을 촉진한다. 하지만 한국사회는 아직도 독서문화가 취약하다. 특히 정규교육 이후 평생 학습사회라는 측면에서 볼 때 독서량은 매우 빈약하다. 아래 표에서 보는 것처럼 저학력층과 저소득층에서 독서결핍 현상은 심각하다. 특히 독서량은 고령으로 갈수록 줄어든다. 오히려 정규교육을 마치고 직장에서 은퇴한 후에 더 많은 지식을 얻기 위해 노력해야 하는데 반대로 가고 있는 것이다. 이것은 한국사회가 독서와 신지식 습득에 대한 인센티브를 제대로 제공하지 못한다는 좋은 방증이다.

〈표 9〉 책읽기 실태조사

	2013년			2015년			2017년		
	전체 (명)	예 (%)	아니오 (%)	전체 (명)	예 (%)	아니오 (%)	전체 (명)	예 (%)	아니오 (%)
소계	2,000	72.2	27.8	5,000	67.4	32.6	6,000	62.3	37.7
남자	993	71.4	28.6	2,478	68.2	31.8	2,988	61.3	38.7
여자	1,007	73.0	27.0	2,522	66.6	33.4	3,012	63.3	36.7
20대 이하	387	89.0	11.0	911	91.1	8.9	1,070	78.7	21.3
30대	389	83.4	16.6	932	80.5	19.5	1,071	73.1	26.9
40대	425	77.6	22.4	1,030	74.2	25.8	1,218	64.3	35.7
50대	385	62.9	37.1	988	61.1	38.9	1,190	53.2	46.8
60대 이상	414	48.4	51.6	1,140	37.2	62.8	1,451	48.1	51.9
중졸 이하	286	33.5	66.5	906	30.9	69.1	1,002	44.4	55.6
고졸, 고퇴	748	66.0	34.0	1,904	63.4	36.6	2,120	50.7	49.3
대재 이상	967	88.5	11.5	2,190	86.0	14.0	2,878	77.1	22.9
200만원 미만	536	59.8	40.2	830	43.7	56.3	997	50.6	49.4
2백~3백만원				1,014	62.9	37.1	976	54.3	45.7
3백~4백만원				1,458	69.4	30.6	1,768	61.2	38.8
4백~5백만원				987	75.5	24.5	1,224	68.7	31.3
2백~5백만원 미만	941	71.5	28.5						
5백만원 이상	523	86.2	13.4	711	86.2	13.8	1,035	75.5	24.5

주: 1) 면접조사를 통해 종이책+전자책 독서율 (성인) 1권 이상 독서 실태조사. 2) 교과서·참고서·수험서·잡지·만화를 제외한 일반도서)을 '한 권 이상 읽었다'는 응답자 비율. 3) 출처: 문화체육관광부, 「국민독서실태조사」

앞으로 저소득층, 저학력층, 고령층에서 활발한 독서문화가 정착될 필요가 있다. 독서와 신지식 습득과 향유에서 격차와 불평등이 구조화될 경우 문화역량 향상은 이루어지기 어렵다. 결국 지속가능한 문화역량은 민주주의와 최소한의 정의가 보장되는 사회에서 충분한 독서와 지식 습득을 통해 축적된다. 누구나 교육기회를 균등하게 누릴 수 있고, 좋은 건강과 환경 속에서 일상을 영위할 수 있을 때 자신이 원하는 학습과 배움을 통해 문화역량을 축적할 수 있기 때문이다. 나아가 각종 지식독점과 폐쇄성을 혁신하려는 정부의 제도개선도 필수적이다. 특허나 각종 지적재산권이 독점될 때 혁신의 속도는 느려지고 궁극적으로 혁신의 원천이 고갈될 것이기 때문이다. 중앙정부는 이러한 혁신적 제도 환경을 만드는데 주력해야 하며, 문화역량 배양에 필요한 재원을 확보하는데 노력해야 한다. 평생 학습사회 구현에 필요한 각종 문화바우처도 이러한 측면에서 활용될 필요가 있다. 지방정부도 지역사회의 문화예술 공동체가 활성화될 수 있도록, 각종 지원책을 마련할 필요가 있다. 지역도서관이나 지식의 교류의 장을 확장하고, 각종 학습이 가능하도록 독서클럽과 같은 소모임에 대한 지원을 늘려할 것이다. 중앙정부나 지방정부 모두 각종 지원정책에 대한 규제를 최소화하여 지원대상 집단이 자율적으로 원하는 문화지식을 습득하고 표현하며 각종 문화예술 활동을 마음껏 할 수 있도록 해야 할 것이다. '지원하되

간섭하지 않는 원칙'이 반드시 지켜져야 한다. 평생 학습사회가 가능하고, 이를 통해 사회혁신이 활성화될 수 있는 토양은 바로 문화역량에서 나온다. 여기서 배양된 문화역량은 지역 사회 번영의 토대가 될 것이다.

2) 지역사회 발전과 문화역량: 지역 거점대학의 활성화

지역발전과 지역혁신은 문화역량에서 비롯된다고 할 때, 이러한 문화역량의 원천은 바로 지역사회의 대학을 중심으로 배양될 수 있다. 이미 과거 고대의 아테네, 중동의 알렉산드리아와 바그다드, 영미의 런던, 뉴욕, 보스턴 그리고 실리콘밸리의 팰로앨토에서 일어난 지식혁명의 원천에 바로 오랜 저명대학들 또는 유사한 고등교육 공간이 함께 있었다. 도시에 있던 대학들이 문명의 꽃을 피웠던 것이다. 특히 현대 기술문명의 근원이 바로 대학도시에서 나왔다. 프린스턴 대학, MIT, 그리고 스탠포드 대학이 바로 그 역할을 하고 있다. 여기서 소립자 연구, 인터넷, 각종 디지털 기술이 발현되었다. 한국의 지방대학들도 지역발전과 지역문화 역량을 높이는데 일정 부분 기여할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 글로벌 인재들이 지역대학에 모이도록 해야 한다. 정부가 세계적 수준의 연구와 교육을 지역대학 특성에 맞게끔 지원할 필요가 있다. 지역에 글로벌 인재가 모이지 않으면 지역발전과 지역의 문화 역량 향상을 기대하기는 어려울 것이다.

〈참고문헌〉

김성숙 외. (2011).「문화역량과 문화예술교육: 문화역량의 개념과 구성요소」, 파주: 교육과학사.

막스 베버. (2018).「프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신(완역본)」, 박문재 옮김. 현대지성.

이병준·김성숙·김성재·김소희·김정희. (2010).「문화역량과 문화예술교육」, 서울: 교육과학사.

이정동. (2017).「축적의 길」, 지식노마드.

정광호. (2019). 문화역량 [제 9장].「문화와 국민행복: 문화국가 만들기」, 박광국 편저, 대영문화사.

정광호. (2008). 정책 리터러시 (Policy Literacy) 함수 분석: 시민활동변인을 중심으로.「행정논총」, 46(4): 73-104.

정광호·이계오·김청택. (2013).「2012 문화역량지수 조사 연구」, 서울대학교. 산학협력단. 한국문화예술교육진흥원.

최형욱. (2018).「버닝맨, 혁신을 실험하다 일론머스크가 사막으로 간 이유」. 스리체어스.

한광야·신윤석. (2017).「대학과 도시」, 한울아카데미.

池田純一. (2011). ウェブ×ソーシャル×アメリカ〈全球時代〉の構想力. [Web × Social × America 〈Zenkyuujidai〉 No Kousouryoku] 講談社現代新書. 서라미 옮김. (2011). 이케다 준이치

(Ikeda Junichi). 왜 모두 미국에서 탄생했을까: 히피의 창조력에서. 서울: 메디치.

Audretsch, D. B., & Belitski, M. (2013). The missing pillar: The creativity theory of knowledge spillover entrepreneurship. Small Business Economics, 41(4), 819-836.

Consultancy, T. F. C. (2015). Cultural and creative spillovers in Europe. Report on a preliminary evidence review (October, 2015) (Retrieved from https://ccspillovers. wikispaces. com/file/view/Cultural+ and+ creative+ spillovers+ in+ Euro pe+-+ full+ report. pdf).

Chua, R. Y., Roth, Y., & Lemoine, J. F. (2015). The impact of culture on creativity: How cultural tightness and cultural distance affect global innovation crowdsourcing work. Administrative Science Quarterly. 60(2): 189-227.

Florida, R. (2010). Who's your city?: How the creative economy is making where to live the most important decision of your life. Vintage Canada.

Florida, R. (2006). The flight of the creative class: The new global competition for talent. Liberal Education, 92(3), 22-29.

Florida, R. (2005). Cities and the creative class. Routledge. 이원호·이종호·서민철 옮김. (2008). 도시와 창조 계급: 창조 경제 시대의 도시 발전 전략. 푸른길.

Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). Cultures and Organizations: Software of the Mind. Revised and expanded third edition. New York. 차재호· 나은영 옮김. (2014). 세계의 문화와 조직: 정신의 소프트웨어[3판]. 학지사.

Huntington, S. P. (1993). The Clash of Civilizations? Foreign Affairs. 22-49.

Huntington, S. P. (1997). The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order. Penguin Books India. 이희재 옮김. (2016). 문명의 충돌. 김영사.

Knack, S., & Keefer, P. (1997). Does social capital have an economic payoff? A cross-country investigation. The Quarterly Journal of Economics. 112(4): 1251-1288.

Kunzmann, K. (2004). Culture, creativity and spatial planning. Town Planning Review. 75(4): 383-404.

Le Deist, F. D., & Winterton, J. (2005). What is competence?. Human Resource Development International. 8(1): 27-46.

Lerner, J., & Tirole, J. (2005). The economics of technology sharing: Open source and beyond. Journal of Economic Perspectives. 19(2), 99-120.

Lloyd, R. (2002). Neo-bohemia: Art and neighborhood redevelopment in Chicago. Journal of Urban Affairs. 24(5): 517-532.

McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for" intelligence.". American Psychologist. 28(1): 1.

Mokyr, J. (2016). A culture of growth: the origins of the modern economy. Princeton, NJ: Princeton University Press. 김민주·이엽 옮김. (2018). 성장의 문화: 현대 경제의 지적 기원. 에코리브르.

Moretti, E. (2012). The new geography of jobs. Houghton Mifflin Harcourt. 송철복 옮김. (2014). 직업의 지리학: 소득을 결정하는 일자리의 새로운 지형. 김영사.

Niven, P. R. (2011). Balanced scorecard: Step-by-step for government and nonprofit agencies. John Wiley & Sons.

Nussbaum, M. C. (2011). Creating Capabilities. Harvard University Press. 한상연 옮김. (2015). 역량의 창조: 인간다운 삶에는 무엇이 필요한가. 돌베개.

Robeyns, I. (2005). The capability approach: a theoretical survey. Journal of Human Development. 6(1): 93-117.

Sacco, P. L., & Segre, G. (2009). Creativity, cultural investment and local development: a new theoretical framework for endogenous growth. In Growth and Innovation of Competitive Regions (pp. 281-294). Springer, Berlin, Heidelberg.

Sachs, J. D. (2015). The age of sustainable development. Columbia University Press.

Scott, A. J. (2014). Beyond the creative city: cognitive–cultural capitalism and the new urbanism. Regional Studies, 48(4): 565-578.

Sen, A. (2001). Development as Freedom (2nd ed.). New York: Oxford University Press.

Spencer, L. M., & Spencer, P. S. M. (2008). Competence at Work models for superior performance. John Wiley & Sons.

Stiglitz, J. E., & Greenwald, B. C. (2014). Creating a learning society: A new approach to growth, development, and social progress. Columbia University Press. 김민주·이엽 옮김. (2016). 창조적 학습사회: 성장 발전 사회진보에 대한 새로운 접근.한국경제신문사.

Sundararajan, A. (2016). The sharing economy: The end of employment and the rise of crowd-based capitalism. MA: MIT Press.

Weiner, E. (2016). The geography of genius: a search for the world's most creative places from ancient Athens to Silicon Valley. Simon and Schuster. 노승영 옮김. (2018). 천재의 발상지를 찾아서 고대 아테네부터 실리콘밸리까지 가장 창조적인 장소들. 문학동네.

접수일(2019년 04월 07일)
수정일(2019년 04월 22일)
게재확정일(2019년 04월 25일)

〈국문초록〉

지역발전의 기본 토대로서 문화역량 고찰: 지역혁신생태계 설계

본 논문은 지역발전의 원천이 되는 문화역량의 의미에 대해 고찰하고 있다. 특히 본 연구는 센(Sen)과 누스바움(Nussbaum)의 역량개념을 활용하여 문화역량을 인문·과학·예술이 통합된 문화지식, 분석력·비판력을 갖춘 문화리터러시로 바라보고자 한다. 지속가능한 지역발전의 원천은 바로 문화역량에서 나온다. 새로운 아이디어나 혁신은 뛰어난 문화역량에서 비롯된다. 최근 지역혁신에 대한 담론은 문화예술 영역의 창의성을 바탕으로 창조계급과 창조도시를 중심으로 한 제4 경제섹터로 이어지고 있다. 결국 지역의 혁신생태계는 지역사회의 문화역량이 좌우할 것이다. 기존의 정치권력과 경제력 독점에서 벗어나 누구나 자유롭게 문화역량을 발휘할 수 있는 제도개혁과 사회설계가 미래의 지역혁신을 결정할 것이다. 문화역량은 다양한 목소리가 존중받는 민주주의와 최소한의 사회적 정의가 구현될 때 발현된다. 헌법에 보장된 각종 기본권은 문화역량 발휘의 전제 조건이기 때문에 정부는 참여와 개방 그리고 시민의 자율성을 최대한 보장하도록 해야 한다. 이상의 논의를 토대로 본 연구는 문화역량이 지역혁신의 근간임을 강조하면서 문화리터러시 향상을 위한 각종 방안을 제언하였다.

주제어: 문화역량, 문화리터러시, 센(Sen), 누스바움(Nussbaum), 지역발전, 혁신생태계