

싱가포르, 문화허브 창조도시
(Singapore as a Cultural Hub and a Creative City)

Kwok Kian-Woon*

부위원장(교무위원회) 겸 사회학과장
인문사회과학대학
Nanyang Technological University
Nanyang Avenue
Singapore 639798
이메일: kwkwok@ntu.edu.sg

초록:

본 논문에서 저자는 일상생활 속에서 현실로 존재하는 문화의 기본 개념인 제도성, 자원성, 유희성, 재귀성을 이해하기 위한 이론적 틀을 제시하고자 하였다. 아울러 문화 정책에 대한 광의의 정의를 제시하였다. 다음 단계로 예술, 문화유산, 관광, 엔터테인먼트 등의 분야에서 ‘글로벌 도시’로 변모하기 위한 싱가포르 정부의 문화 정책들을 분석하였다. 그 과정에서 도시를 ‘문화 용광로’와 ‘혁신의 장’으로 규정한 Peter Hall의 이론 중 일부를 원용하였다. 결론부에서는 장기적인 관점에서 ‘문화 자본의 축적’과 ‘문화의 지속가능성’을 목표로 삼는 ‘생태적’ 접근법을 강조하였다.

KWOK Kian-Woon (박사·University of California at Berkeley) 부교수는 싱가포르 Nanyang Technological University 인문사회과학대학 사회학과 학과장 겸 부위원장(교무위원회)으로 재직하고 있다. 주요 연구 및 강의 분야는 현대사회 변화와 동시대 사회 변화에 관한 역사학·비교학적 이해이다. 현재 사회·정치론, 21세기 초반의 폭력·불관용·안보·위험, 9·11 테러 이후 종교·세속주의·다원주의, 사회적 기억과 시민사회, 비교문화정책(예술, 문화유산, 창조 도시), 지식인과 인권, 싱가포르학 등을 주제로 강의 및 연구 활동을 하고 있다. 1996년에 일본 Asia Leadership Program의 펠로우로 선발됐으며, 1998년에는 하버드대학의 폴브라이트 연구지원금 수혜자로 선정됐다. 시민운동과 공공 분야에도 활발하게 참여하여 National Archives of Singapore 명예회장, National Heritage Board 및 Singapore Art Museum Board 회원, National Art Gallery 운영위원(Museological Advisory Group 의장), 2006 싱가포르 비엔날레 운영위원회 공동의장을 맡고 있다. (이메일: kwkwok@ntu.edu.sg)

1. 도시, 경쟁력, 창조: ‘문화’ 및 ‘문화 정책’의 이해

먼저 본 저자의 생각을 공유할 수 있는 기회를 마련해준 행사 주최측에 감사의 뜻을 전한다(Kwok 2001, 2007). 본 논문에서는 문화 허브이자 창조 도시로의 변모를 꾀하는 싱가포르의 야심적인 계획과 관련된 일부 현황에 초점을 맞추고 있다. 하지만 그에 앞서 ‘문화’의 의미를 정확하게 이해하는 것이 중요하다고 사료된다. 실제로 도시국가인 싱가포르와 민족국가인 한국은—역시 도시인 광주를 포함하여—‘문화’라는 개념을 국가 발전, 그 중에서도 특히 국가 ‘경쟁력’ 제고를 위한 ‘성장 동력’으로 간주해왔으며 그러한 경쟁력은 ‘창조성’에 뿌리를 두고 있는 것으로 여겨지고 있다. 이러한 맥락에서 국가의 의사결정 과정에서 ‘문화 산업’과 ‘창조 경제’가 차지하는 중요성이 부각되고 있다. 아울러 국제 무대에서 기업·혁신·투자·관광 분야의 성장과 함께 창조적 인재를 유치하는 구심점 역할을 놓고 국가간의 경쟁뿐 아니라 도시간의 경쟁이 치열해지고 있다.

본 저자는 광주 프로젝트에 관한 한국측 자료(주최측에서 연사들에게 배포한 자료), 그 한 예로 정동채 문화관광부 장관이 작성한 다음의 글(2005년 12월 7일)을 매우 흥미 있게 읽었다.

우리는 과거의 실수를 통해 문화의 중요성을 배워왔다. 우리는 새로운 시대를 맞이하여 정치 개혁과 도시 성장을 통한 삶의 질 향상 그리고 국가 경쟁력 확보를 위한 해답을 문화에서 찾을 수 있다고 믿는다. 우리는 국가 경쟁력의 확보가 ...에 달려 있다는 사실을 인식하고 있다..... 효율이라는 미명하에 문화가 도외시되고 있다. 민주주의, 국토균형발전, 소외계층에 대한 배려, 개인과 공동체의 행복 그리고 무엇보다 중요한 요소로서 창조와 지식을 바탕으로 문화 콘텐츠를 생산해내는 문화 산업의 발전이 여기에 해당한다. 세계 각국이 미래를 목표로 문화에 높은 가치를 부여하는 이유는 아마도 문화가 이행 및 생산 역량의 측면에서 우리가 그토록 집착하는 경제뿐만 아니라 더 나아가 사회 전반을 떠받드는 성장 동력으로 기능하고 있기 때문일 것이다.

이러한 관점은 총체적인 시각을 반영한다. 즉 문화는 단순히 경제적인 측면에서만뿐만 아니라 사회 발전의 모든 소외된 측면에서 중요성을 가지며, 그 결과 국가 경쟁력의 문화적 토대를 형성하게 된다. 만약 문화가 이처럼 근본적인 중요성을 지닌다면, ‘문화 정책’은 중앙 정부와 시 정부의 정책에서 경제 정책 등 다른 분야들과 함께 중요한 한 축을 구성한다고 말할 수 있다.

문화 정책은 공공 정책의 핵심적인 요소를 구성하고 있으며 인문사회과학, 그 중에서도 문화학, 경제학, 지리학, 정책학, 도시학, 사회학 분야를 아우르는 학제간 연구의 주요한 주제로 부각되고 있다. ‘문화 정책은 무엇인가?’라는 질문은 여전히 유용하다. 본 저자는 지나친 단순화의 위험을 무릅쓰고 일반화된 해답을 제시하고자 한다. 즉 문화 정책이란

지역이나 국가 혹은 범국가적 차원에서 원하는 결과를 도출하기 위해 정부 혹은 비정부 주체가 의식적이고 계획적인 ‘개입(intervention)’을 통해 ‘문화’의 영역에 참여하는 것이다(의식적이고 계획적으로 행해지는 ‘비(非)’ 개입 역시 원하는 결과를 도출할 목적에서 ‘간섭하지 않는다’는 점, 즉 비개입한다는 점에서 개입의 한 형태로 간주할 수 있다). 의심할 여지 없이, 문화 정책은 해당 국가의 문화 전반에 전혀 영향을 미치지 않을 수 없다. 문화 정책은 무엇이 되었건 간에 문화로부터 결과물을 만들어내기 마련이며 문화에 어떤 식으로든 영향을 주기 마련이다. 이러한 원리는 경제 정책, 복지 정책(보건 및 주택 정책 포함), 교육 정책, 언어 정책, 산업 정책, 도시 정책, 언론 정책, 국방·안보 정책, 외교 정책 등 다른 모든 정책에도 동일하게 적용된다. 이와 같은 정책들은 문화의 영역과 따로 분리될 수 없으며, 해당 국가의 문화에 분명한 영향을 미치게 된다. 이러한 맥락에서 정책 상호간에 중첩이 일어나게 되고 문화 정책과 연관성을 맺게 되므로 국가의 모든 정책은 어떤 면에서건 간에 부분적으로나마 ‘문화적인’ 성격을 갖게 된다고 추론할 수 있다.

그렇지만 문화 정책에서 가장 주요한 관심사는 역시 문화 그 자체라고 볼 수 있다. ‘문화 정책’을 이해하기 위해 우리는 ‘문화’와 ‘정책’ 사이의 관계를 고찰해볼 필요가 있다(Miller). 가장 포괄적인 의미에서의 문화는 『Primitive Culture』 (1871)에서 Edward B. Tylor 가 문화인류학적 시각으로 규정한 고전적 정의에서 그 기원을 찾을 수 있다. 그는 문화를 “지식, 신념, 예술, 윤리, 법률, 관습과 더불어 인간이 사회 구성원으로서 습득한 모든 기능과 습관을 포괄하는 복합적인 총체”로 정의했다. 이러한 정의는 하나의 생활방식 혹은 다양한 생활방식들의 총합으로서 문화를 해석한, 포함 범위에 제한을 두지 않는 광의의 개념으로 ‘일상생활’ 속에 무의식적, 암묵적으로 자연스럽게 녹아 들어 있으며 ‘삶에서 체득한 현실’로 습득하게 되는 대상이다. 이러한 맥락에서 문화는 의식적으로 인식되거나 체계화되지 않은 일상생활의 일부분을 구성하는 ‘뿌리 깊은 정형성’ 혹은 지향이나 관습을 의미한다고 볼 수 있다. 일상생활의 ‘기능과 습관’이 사회적으로 전승되는 과정에 정부 혹은 비정부 주체가 의식적이고 계획적으로 개입하는 행위는 예외적으로 일상생활에 영향을 미치거나 변화시킬 필요가 있는 경우를 제외하고는 일반적으로 흔히 관찰되지 않는다. 일례로 교육제도, 국가 체계의 일부를 구성하는 제도로서의 학교를 생각해보자(교육과정의 선정 등 교육 정책을 구체화하는 동시에 사실상 구성원의 문화적 생활 양식을 결정하는 역할을 한다). 그러므로 이 논리를 따른다면, 단순한 ‘생활방식’의 수준을 넘어 정부 기관들이 문화의 특수한 형태를

명시적으로 규정하고 의도적으로 구체화하는 일에 관심을 기울이고 있으며 그러한 문화는 다시 구성원들의 일상생활 속으로 침투하게 된다는 맥락에서 문화를 고찰할 필요가 있다.

본 논문에서는 후술하는 내용을 통해 일상생활 속에서의 무의식적, 암묵적 범위를 확장하여 문화의 이상형적 개념 4 가지를 중점적으로 고찰하는 한편 ‘문화 정책’으로 파악될 수 있는 개입의 유형을 제시하게 된다. 문화의 제도성(regime), 문화의 자원성(resource), 문화의 유희성(recreation), 문화의 재귀성(reflexivity)이 그에 해당한다. 이들 개념 모델 혹은 ‘이상형’은 현실에서는 상호 중첩되고 혼재되는 양상을 나타낸다.

문화의 제도성: 민족국가는 ‘상상 속의 공동체’이다(Anderson). 권력을 쥔 정부는 국가 내 하위 집단들(예: 소수 집단)에 대하여, 그리고 범국가적 차원, 그 중에서도 특히 문화의 글로벌화에 대항하여 국민들의 ‘국가 의식’을 형성하는 작업에 관여한다(Crane). 그 결과 문화 정책은 국가 공동체(다양한 집단의 통합), 정규 교육(공통된 교육과정), 국가의 문화(역사와 문화유산), 국가적 전통 및 가치관, 국가의 정신 및 자긍심을 ‘상상’하고 ‘이미지화’하는 작업과 연관을 맺게 된다.

문화의 자원성: ‘문화 자본’(Throsby)이란 개념은 문화적 가치를 구체화하는 자산을 의미하며 그러한 문화 자본 혹은 자산은 유·무형의 두 가지 형태 모두로 존재할 수 있다. 또한 문화는 경제적 자원으로도 간주될 수 있으며 문화 생산/소비—문화 산업(Hesmondhalgh, Hirsch), 도시 재개발 및 경제 재건(Bianchini and Parkinson), 글로벌 도시/세계 도시(Sassen, Knox and Taylor), 기업 도시(Hall and Hubbard), 창조 도시—창조 산업 및 클러스터(Landry, Caves, Howkins), 관광 도시(Judd and Fainstein, Hannigan) 등과 같은 문화 정책의 주요 분야들, 그 중에서도 도시 개발과 밀접한 관련성을 갖는다.

문화의 유희성: 여기서 말하는 유희성은 호이징거가 자신의 저서 『Homo Ludens: The Play Element in Culture』에서 제시한 ‘놀이’의 개념을 가리킨다. 놀이와 의식 그리고 예술은 일상생활의 일부분을 구성한다. 하지만 다른 한편에는 산업 사회라는 특수한 환경에서 기원한 현대적인 개념인 ‘여가’와 ‘자유 시간’도 존재한다. 또한 대부분의 현대 사회에는 ‘공익’이나 ‘삶의 질’과 같은 개념들 역시 공존한다. 정부는 ‘살만한 도시’를 건설하기 위한 노력의 일환으로 공원, 박물관, 스포츠 시설 등을 제공하는 역할을 담당하고 있다. 문화의 이러한 성격은 대중 문화와 연예 산업이 도시적인 현상으로 발전하고 점차 문화 산업의 형태를 갖추어가는 추세에 따라 문화의 자원성과도 중복된다.

문화의 재귀성: 재귀성은 “새로운 정보나 지식의 측면에서 끊임없는 개선”을 이루어 가는 능력을 의미한다(Giddens). 이는 현대 사회의 구성원들이 애초에 의도하지 않았던

결과들을 인식하지 못하는 문제를 해결하는 방식과도 연관이 있다(Beck). 이러한 맥락에서 문화 정책은 예술이 ‘가능성에 대한 희망’을 제공한다는 이론을 근거로 미학적이고 지적인 문화를 뒷받침하는 역할을 수행할 수도 있다. Adorno 의 문화산업 비판론에 대한 Steinert 의 해석에 의하면, 예술은 “우리가 대안적 가능성에 대한 인식을 유지할 수 있도록 도와주는 감각의 개발”을 뒷받침하는 임무를 담당한다.

2. 싱가포르의 문화 정책

Peter Hall 은 자신의 저서 『Cities in Civilization』 (1998: 982)에서 싱가포르를 “철저한 국가 발전 전략을 근간으로 한 세대 만에 절망적인 식민지 빈곤에서 벗어나 선진국 수준의 물질적 풍요를 이룩한 세계 역사상 가장 놀라운 사례”로 평가하고 있다. Hall (1998: 886)은 저서 초반부에서 싱가포르의 사례를 스톡홀름과 비교하고 있다. 그는 두 도시 간의 분명한 차이점들에도 불구하고 싱가포르 체제가 “사회주의” 혹은 “사실상 사회주의적 민주주의 체제의 변형으로 국가가 국민 화합을 보장하고 높은 수준의 물리적·사회적 인프라를 제공하며 민간 부문, 그 중에서도 특히 주요 에이전트들이 상품(혹은 싱가포르의 경우 주로 서비스)을 공급하도록 허용하고 있다”는 일각의 주장에 대해서도 고찰하고 있다. 하지만 Hall (1998: 886-887)은 ‘설명하기 힘든’ 명백한 공통점에도 불구하고 다음과 같은 분석을 내놓고 있다. 그 내용을 옮기면 다음과 같다. “아직까지 싱가포르는 진정한 국가 위기를 경험한 적이 없으며 경이로운 경제 성장의 과정에서 근본적인 문제에 직면한 일도 없다. 그 이유는 국제 무역에 전적으로 의존할 수 밖에 없는 도시국가의 특성을 인식한 정부가 한발 앞선 행동을 취하고 경제의 중심을 기초 제조업에서 고도기술 산업과 고부가가치 서비스 산업으로 이동한 것에서 찾을 수 있다. 스웨덴은 어느 단계에 이르러서는 한쪽으로 기울기 시작했고 결국 쓰러지고 말았다. 싱가포르는 그러한 운명을 피해 나가겠다는 확고한 의지를 지니고 있는 것으로 보인다. 싱가포르가 스웨덴의 사례를 연구했던 것일까? 싱가포르는 전세계에서 성공을 거둔 거의 모든 사회와 도시들의 사례를 연구했다.”

현대 도시들의 발달과 중요성을 광범위하게 연구한 Peter Hall 의 범주 안에서 싱가포르의 상황을 파악해보는 것이 유용하다. 그는 싱가포르에 대해 전반적으로 후한 평가와 칭찬을 하고 있다. 다만, 싱가포르가 스웨덴 같은 ‘사회민주주의 유토피아’가 겪어야 했던 위기, 그 중에서도 특히 1당 체제를 기반으로 건설된 복지국가에 대한 사회적 합의가 와해되는 상황을 과연 무사히 넘어갈 수 있을지, 또 만약 그렇다면 한다면

구체적으로 어떤 방식이 될 것인지에 대한 의문 부호를 남겨 두었다. 하지만 싱가포르 정부가 의식적으로 국제 경쟁력에 높은 우선순위를 부여하는 예방적인 태도를 취하고 있다는 그의 평가만큼은 정확했다.

실제로 여러 요인들의 독특한 조합이 싱가포르를 특이한, 혹은 극히 예외적인, 사례로 만드는 데 일조하고 있다. 도시국가인 동시에 섬나라인 싱가포르는 고유한 문화적 전통이 상대적으로 미약한 상황에서 영국의 식민지로 편입되어 현대 사회로 발전했다. 싱가포르는 상대적으로 천연자원이 부족한 약점을 지리적 입지와 항구도시로서의 역사적 전통으로 보완했다. 1965 년 말레이시아로부터 분리 독립하면서 싱가포르는 배후지를 잃게 됐다. 이후 싱가포르는 ‘전세계가 우리의 배후지’라는 표어로 요약되는 국민의식을 수립했다. 싱가포르는 사실상의 1 당 체제를 유지해오고 있으며 정치적 안정과 경제 개발에 최우선순위를 두는 강력한 간섭주의와 개발지상주의 노선(사법 제도 및 행정 조직은 영국의 제도를 따르고 있다)을 채택하고 있다.

싱가포르가 글로벌화의 총아로 자리매김할 수 있었던 배경에는 단순히 지리적 이점뿐만 아니라 그러한 이점을 십분 활용하고 글로벌화의 조류에 끊임없이 적응하는 사회를 건설한 구성원들의 노력이 있었다(Ooi and Shaw, 2004). 싱가포르가 1819 년 영국에 의해 최초로 ‘건립’됐다는 일반적인 견해는 남지나해와 인도양을 잇는 말라카 해협에 전략적으로 위치하여 14 세기부터 말레이시아의 도시국가로서 주요 기항지 및 무역중심지 역할을 담당했다는 증거를 제시한 고고학과 사학계로부터 거센 도전을 받고 있다(Kwa 2004). 이처럼 싱가포르는 말레이 군도에 위치한 다른 항구나 창고들과 함께 서남아시아와 동아시아를 연결하는 중개 무역의 역사를 갖고 있다. 하지만 싱가포르가 ‘식민주의 시대’를 거치면서 영국의 식민지로서 자유무역과 자유주의의 구심점 역할을 수행하는 과정에서 현대 사회로 진입했다는 사실만은 부인할 수 없다. 싱가포르는 동남아시아 지역의 현대화 과정에서 전초기지 역할을 담당했다—동남아시아 지역의 전통적인 생활방식이 그대로 보전되는 가운데 영국의 ‘합리적인’ 행정 제도를 바탕으로 현대화가 진행됐다.

그러나 영국 식민지 시대의 유산만으로는 싱가포르를 설명할 수 없다. 식민지배에 놓이기 이전부터 싱가포르 섬과 주변 지역은 다양한 배경을 가진 민족들이 상호 교류하는 국제적인 무대였으며, 무역 분야에서 특히 두드러졌던 이러한 특징은 차츰 사회·문화적 영역으로까지 확대돼나갔다고 볼 수 있다. 식민지 시기 전후를 막론하고 싱가포르가 ‘창조 도시’였다는 사실에는 의문의 여지가 없다. 그러나 그러한 창조의 씨앗은 수 세기에 걸쳐

이 지역의 무역을 발전시키고 국제적인 사회를 건설하는 데 공헌한 개척자와 주민들에 의해 뿌려졌다고 보는 것이 옳다.

영국의 식민 지배하에 노동 계급을 탈피하는 데 성공한 주민들은 무역 중개인이나 매판(買辦)으로 신분이 상승했으며, 그 중 많은 수가 기업가로 자수성가했다. 경제적 성공을 거둔 일부 개인들뿐 아니라 대중으로서의 주민 전체가 빈곤과 전쟁, 정치적 불안 상황에서 오랜 세월을 거치면서 체득한 생존본능이 후대에까지 미친 영향 역시 간과할 수 없다는 분석도 가능하다.

동남아시아 국가들은 1960~1990 년대 기간에 원료 및 농산물 수출과 제조업 성장을 발판으로 발전을 거듭했다(1990 년대 말 아시아 금융위기에서 알 수 있는 것처럼 이들 국가는 여전히 국제적인 자본시장 시스템에 취약성을 드러내고 있다). 하지만 싱가포르는 1980 년대부터 서비스와 무역, 고도기술 제조업 분야에 주력하는 정책을 통해 다른 아시아 국가들과는 차별화를 이뤘다.

문화 정책의 측면에서 싱가포르는 분리 독립 직후 국가 건설과 안보, 사회 안정에 중점을 둔 정책을 추진했다—이러한 양상은 ‘문화의 제도성’ 모델에 해당한다고 볼 수 있다. 1980 년대 말이 돼서야 정치권은 예술과 전통 그리고 문화 산업에 관한 정책을 수립하면서 ‘문화의 자원성’ 모델을 채택했다(Kwok and Low, Wee). ‘창조 산업’으로 정책적 관심이 옮겨졌다는 사실은 경제구조조정서비스소위원회(Economic Restructuring Services Subcommittee)에서 발간한 보고서 『창조 산업 개발 전략(Creative Industries Development Strategy)』(CIDS)의 내용에서 분명하게 확인할 수 있었다(2002 년 9 월). 이러한 변화는 정치권에서 경제 정책의 근간에 대한 방대한 검토를 실시하고 다수의 고위 공직자들이 ‘창조 경제’에 관한 연구 결과에 관심을 기울이기 시작한 시기와 일치한다. 같은 시기에 홍콩의 정책입안자들 역시 비슷한 성격의 검토를 실시하여 2003 년 9 월 홍콩대학 문화정책연구센터에서 『홍콩 창조 산업에 관한 기초 연구(Baseline Study on Hong Kong's Creative Industries)』를 발간하였다. 이러한 전개 상황은 서로 많은 공통점을 공유하면서 아시아를 대표하는 주요 도시로 선도적인 위치를 지켜온 두 도시가 오늘날 방콕이나 상하이와 치열한 경쟁을 벌이고 있는 현실을 감안할 때 그리 놀라운 일이 아니다.

여기서 우리는 싱가포르 정부가 수립한 ‘창조 산업 개발 전략’의 기저를 형성하는 정책 구상 스타일을 고찰해보기로 한다. 가장 먼저 정책입안자들은 글로벌 추세에 관한 제반 여건 조사를 실시한다. 여기에는 영국 창조 산업 태스크포스의 연구 결과(1997), 그 중에서도 맵핑 문건(1998 & 2001)과 2 억 파운드의 기금을 마련하여 1998 년에 설립한 국립

과학·기술·예술 재단에 대한 검토가 포함된다. 미국의 사례로서 뉴잉글랜드위원회의 「창조 경제 구상(Creative Economy Initiative)」(1998)도 검토 대상에 포함됐다.

싱가포르의 정책입안자들은 가까운 사례로서 40 헥타르 면적의 간척지에 서부 카오룽 통합문화지구를 건립하려는 홍콩의 계획도 참고했다. 전술한 바와 같이 싱가포르는 앞으로 아시아의 국제행사 중심 도시로 자리매김하고자 하는 홍콩과의 비교나 경쟁이 불가피하다는 점을 명확히 인식하고 있다. 하지만 상하이 같은 도시가 역동적인 문화 도시로 부상하고 있을 뿐 아니라 서울 디지털미디어시티, 두바이 미디어시티, 아일랜드 디지털허브 등 ‘일, 주거, 놀이’가 통합된 세 도시들에 대한 관심 역시 높아졌다.

싱가포르 정책입안 과정의 또 다른 측면은 문화예술, 디자인, 미디어 등 3개 영역에 대한 부문별 계획에 중점을 두고 있다. 이러한 계획은 정책입안 과정의 최종적인 측면과도 연관을 맺고 있는데, 그것은 정부 및 관련 부처가 국가 차원에서 수립된 계획의 맥락과 절차 내에서 개별 계획을 비교적 용이하게 시행할 수 있어야 한다는 점이다. 이러한 이유에서 ‘창조 산업 개발 전략’의 경우 관계 부처 및 법령위원회, 교육기관, 첨단기술기업, 창조 산업 부문에 속한 업체, 금융기관, 투자자, 시민단체 등 공공 부문과 민간 부문을 아우르는 핵심 이해관계자들 간의 파트너십을 증진하는 ‘국가 협력 전략’의 형태로 전략이 수립되고 권고안이 제출된다.

3. 문화 허브에서 문화 용광로로?

요컨대 싱가포르의 경우 놀랄 만한 수준의 일관성을 유지하는 데 성공하긴 했으나 그렇다고 해서 반드시 싱가포르에만 국한된 것은 아닌 정책입안 혹은 계획 방식의 특수한 형태—‘도구주의적 관점에서 합리적인’ 방식으로 간주될 수 있는—를 확인할 수 있다. 하지만 저자의 판단으로는 문화 정책의 구상 과정에서 도구주의적 접근법은 필요한 요소이기는 하나 완벽한 방식은 아니라고 볼 수 있다. 실제로 그러한 방식은 규정과 절차의 표준화를 통해 물량을 증대하기 위해 고도의 효율성을 요구하는, 지역 허브로서의 싱가포르를 구상한 과거의 이론에 더 가깝다고 판단된다. 이 방식은 실험을 통해 가치를 증대해야 할 필요성을 강조하는 이론과 극명한 대조를 이룬다(Kwok 2001: 24).

정책입안자들이 수행한 분석 결과 중 일부는 ‘이미지’와 관련된 문제에 초점을 맞추고 있다. 즉 “싱가포르는 다양한 의견을 좀처럼 수용하지 않고 과도한 규정만을 강요하는 도시국가라는 이미지를 털어버릴 필요가 있다. 창조적 인재와 기업은 창조적 담론을 허용하고 실험의 공간을 제공하는 곳으로 이끌리기 마련”이라는 것이다(CIDS 2002:7).

이러한 분석을 접한 사람들 중에는 혹시 싱가포르의 정책입안자들이 비슷한 시기에 출간된 Richard Florida 의 『The Rise of the Creative Class』 (2002)를 참고한 것이 아닌가의 의문을 제기할 수도 있다. 싱가포르의 정치 지도자들이 ‘보헤미아니즘’을 언급하기 시작하고 동성애자 단속 정책에 변화를 가져온 것을 볼 때—관용과 창조성에 대해 Florida 가 제시한 주장과 상당 부분 일맥상통하여—그러한 의문은 근거가 있는 것으로 판단된다.

그렇다면 정책입안자의 입장에서 파악할 때 싱가포르는 다양한 시각과 실험에 대한 관용을 허락하는 국가라는 긍정적인 ‘이미지’가 결여되어 있다고 말할 수 있을 것인가? 이러한 관점에서, 과도한 규정을 강요하는 사회라는 부정적인 이미지를 털어버리기 위해 싱가포르 관계 당국이 많은 노력을 기울이고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 몇 가지 사례를 통해 이러한 추세를 확인할 수 있다. 적어도 표면적으로는 이른바 ‘핑크 달러’를 벌어들인다는 목표 아래 동성애 문화에 대한 관용 정책이 일부 시행되고 있다. 일례로 2004 년에 개최된 전세계 동성애자들의 연례 행사인 네이션 파티에는 해외에서 2,500 명이 참가했으며 주최측은 6 백만 달러의 수입을 올린 것으로 추정된다(Fairclough 2004, Heng 2005). 또한 댄서를 고용한 클럽에 대한 영업 허가 요건이 완화됐으며, 최근에는 파리 크레이지호스 극단의 누드 공연이 허가됐다.

하지만 이와 같은 이미지 쇄신 작업이 단순히 겉핥기에 그치고 있는 것은 아닐까? 2002 년 6 월 발간된 싱가포르 정보예술부 녹서(『문화 자본에 대한 투자(Investing in Cultural Capital)』)는 그러한 물음에 대해 “창조적 공간과 자유”에 관련된 문제점이 있다는 솔직한 평가를 내리고 있다. 동 녹서는 “싱가포르 국민들이 창조적인 능력을 발휘할 수 있다는 점에 대해서는 일반적인 공감대가 형성돼있지만 그러한 역량은 사회적 제약에 의해 억압을 받는 경우가 많다. 기업의 직원들은 혁신적인 사고를 추진하기에 앞서 회사로부터 분명한 허락을 얻어야 한다. 이러한 사고방식은 교육제도와 대국민 홍보를 통해 반드시 변화되어야 한다”고 지적하고 있다. 이러한 지적은 정부 문건에서 자국 국민의 창조적 능력이 ‘억압을 받고 있다’는 식의 표현을 좀처럼 찾아보기 힘든 싱가포르의 정치 여건을 감안할 때 획기적인 변화로 볼 수 있다. 하지만 정치적 요인이 아닌 ‘사회적 제약’을 전반적인 원인으로 돌렸다는 점에 주목할 필요가 있다.

이러한 배경에서 ‘창조 산업’을 “개인의 창조성, 기술, 재능에 뿌리를 두고 있으며 지적재산의 생산 및 활용을 통해 부와 고용을 창출할 수 있는 잠재력이 있는 활동”으로 규정한 영국 창조 산업 태스크포스 맵핑 문건(2001)의 정의를 상기해보는 것이 유용하다.

Richard Caves (2000)는 “예술, 미디어, 상업 활동 간의 계약”에 주된 관심을 기울인 반면 John Howkins (2001)는 그의 저서 『The Creative Economy: How People make Money from Ideas』에서 저작권, 특허, 상표, 의장의 4 분야에 초점을 맞췄다. 이와 같은 논리에 따라 창조 산업의 범주를 확장할 경우 과학기술 분야의 연구개발 영역까지 논의를 확대시킬 수 있지만, 본 논문에서는 이 분야에 대한 싱가포르의 정책, 그 중에서도 특히 생명과학과 관련된 영역에 대해서는 다루지 않는다.

그 대신에, 싱가포르 정부에서 추진 중인 또 다른 구상인 ‘통합형 리조트(Integrated Resort)’—핵심 수입원으로 카지노를 포함하고 있는 대규모 유락 단지—개발 사업에 대해 고찰해보기로 한다. 싱가포르 정부가 장기간 고수해온 카지노 사업 금지 원칙을 포기했다는 점에서 전면적인 정책 전환으로 평가되는 이 구상 역시 지역 내 다른 도시들과의 경쟁이 심화되는 상황에 따른 결과였다. 현재 개발이 추진 중인 두 곳의 통합형 리조트는 50억 싱가포르달러 상당의 투자 효과를 유발할 것으로 전망되고 있다. 내국인의 카지노 출입을 금지하지 않는 방향으로 최종 결정이 내려지긴 했으나 주수입원은 관광과 조세 수입이 될 것으로 예상되고 있다. 거대 카지노 업체들(라스베이거스 업체 포함)이 사업 참가 의사를 공개적으로 타진해왔으며 그 중 일부는 정부 유관 기업을 포함하는 현지 파트너를 물색하기도 했다. 카지노 사업 허용에 따른 사회적 문제의 발생 가능성을 우려한 정부는 여론 수렴의 필요성을 인식했다. 하지만 정부에 의해 촉발된 카지노 허용 논쟁은 ‘경제적 이익 대 사회적 비용’의 대립 구도로 굳어졌다. 사전에 기대 수익을 예측하고 승수효과를 분석한 정치권의 입장에서 전자는 의심의 여지가 없었다. 반면에, 후자는 도박 중독과 그에 따른 근로 의식의 결여, 범죄 및 사회문제의 대두, 가정에 미치는 악영향, 종교·윤리계의 반발 등 부작용을 예고하고 있었다. 카지노 사업으로부터 경제적 이익을 거둬들인다는 결정을 통해 정부는 향후 예상되는 ‘사회적 비용’과 도박 관련 사회문제에 대비한 정책 대안을 마련해야 했다. 이러한 배경에서 정부는 국가도박위원회를 설립하는 동시에 ‘도박중독 위험자’의 파악, 자금의 감독, 카지노 허용 제한, 신용 관리, 자발적 손실 제한, 범죄예방 조치, 카지노 업계의 사회적 책임 강조 등 ‘사회적 안전장치’를 마련하기 위한 계획을 수립했다. 만약 전술한 조치들이 최대의 경제적 이익을 보장하고 사회적 비용을 최소화(최소의 사회적 비용까지는 아니더라도)할 수 있다고 한다면, 것처럼 경제적 이익의 극대화와 사회적 관리를 동시에 달성할 수 있는 합리적인 모델이 가져오게 될 파급효과에 대해 생각해볼 필요가 있다. 실제로 지역 내 여러 국가들(그리고 도시들)이 아직까지는 도박산업을 전면적으로 허용하지 않고 있다. 하지만 한 예측분석에 따르면

2012 년까지 동아시아 지역에 50 개 이상의 카지노가 새로 들어서고 도박산업 규모가 134 억 달러에서 448 억 달러로 3 배나 확대될 것으로 전망되고 있다(*The Straits Times* 2005 년 10 월 15 일자 기사). 여기서 아이러니한 점은 만약 싱가포르 모델이 실제로 소기의 목적을 달성한다면 지역 내 다른 정부들 역시 앞다투어 유사한 모델을 채택할 것이고 결국 그로 인해 국가간 경쟁이 치열해지는 것은 물론 도박도시로서 싱가포르가 벌어들이는 수입이 크게 줄어들게 될 것이라는 사실이다.

그 결과 「카지노 업체에 아시아 최저 세율 적용」 같은 기사 제목을 보게 되는 것도 더이상 놀라운 일이 아니다(*The Straits Times* 2005 년 10 월 19 일자). 싱가포르 카지노 개발사업자로 선정된 두 업체가 “도박 수익에 대해 아시아 최저 수준의 법인세율 혜택을 받게 될 예정”이라는 사실이 발표된 바 있다. 또한 낮은 세율을 적용 받는 카지노 사업자들이 미술관의 설립과 운영을 위해 후원금을 제공할 것이라는 제안도 있었다. 이러한 배경에서 Harrah's Entertainment 사(社)는 세금 감면 혜택을 바탕으로 ‘문화 센터’를 건설할 수 있는 여력을 갖추게 될 것이라고 발표했다. 그 결과 동사는 정부 유관 기업과 공동으로 사업자 선정 절차에 참가했으며 풍피두센터와 제휴하여 싱가포르 현지에 미술관 지점을 설립하기로 합의했다. 이 계획이 실제로 이행된다면 싱가포르는 적어도 겉으로는 국제적인 명성을 얻게 될 것이다. 하지만 싱가포르 현지와 아시아 전체, 더 나아가 세계적인 맥락에서 볼 때 그러한 미술관들의 역할에 대해서 여러 의문점이 제기되고 있으며 뜨거운 논란이 야기되고 있다(Cuno 2002, 빌바오 구겐하임 미술관 등의 프로젝트를 둘러싼 논란[Guash, and Zulaika 2005]).

또한 싱가포르는 카지노 업계의 엄청난 변화를 추진할 수 있는 의지와 능력을 갖춘 라스베이거스 거대 도박업체들의 전철을 밟게 될 가능성도 있다. 그리하여 단순히 도시 전체를 관광도시로 탈바꿈시키는 데 그치지 않고(Judd and Fainstein 1999) 적극적인 테마 개발(도시의 주변 여건에 따라), 공격적 브랜드 수립 전략, 현지의 일상 현실과는 동떨어진 ‘시뮬레이션 기술’의 집합을 포함하는 ‘환상 도시’로까지 확장될 수 있다(Hannigan 1998). 아울러 그러한 기술들은 시민과 관광객들을 위한 공원이나 여가 시설 등 공익의 제공과 관련하여 전술한 ‘문화의 유희성’ 측면에서도 반드시 분석이 요구되는 엔터테인먼트의 새로운 형태를 제시한다.

심지어 ‘문화의 자원성’ 관점에서도 “테마 파크나 카지노가 과연 ‘창조 산업’인가?”라는 물음을 던져볼 필요가 있다. 또한 승수효과를 통해 경제에 기여하는 문화 산업(Hirsch)과 창조 산업 간에 중대한 차이가 존재하는지 의문을 가질 수 있다. 창조 산업

태스크포스 맵핑 문건(2001)에 규정된 창조 산업에 대한 광의의 정의를 참조한다 하더라도 두 유형의 산업 사이에는 분명 중복되는 부분이 존재한다. 하지만 양자를 어떻게 구분할 것이며, 과연 그러한 작업이 개념적 혹은 분석적 측면에서 이익을 가져다 줄 수 있을 것인가? (예를 들어, 디즈니랜드 형태의 테마 파크는 문화 산업과 창조 산업 중 어느 쪽에 더 가깝다고 볼 수 있는가? 또한 스포츠와 마찬가지로 도박이 일상적인 문화의 일부분을 차지하고 있는 한도 내에서 도박 산업은 사업자에게 높은 수익을 약속하는 문화 산업으로 볼 수 있다.) 그렇다면 해서 도박 산업을 ‘창조’ 산업으로 규정할 수 있을 것인가? 소유권 분할이나 지적재산권의 사용이 가능한가? 도박 산업으로 유입된 자금이 어떤 식으로든 국내 경제 안에서 유통되고 새로운 창조 상품의 생산으로 이어질 것인가? 이러한 물음들에 대해 의문을 제기하고 싶다. 만약 그렇다면 그러한 프로젝트에 다른 사업에 비해 더 높은 관심을 기울이는 과정에서 발생하는 특수한 유형의 비용들이 있는가? 카지노를 통해 싱가포르가 보다 창조적인 도시로 변모할 수 있을 것인가? 문화유산 부문은 창조 산업의 일부로 볼 수 있는가? 명확한 경제적 이익을 기대할 수 없는 상황에서 ‘정통성’을 명분으로 문화유산 보전 분야에 대한 투자를 정당화할 수 있는가(Vines)?

이러한 문제들에 대한 시민사회 내에서의 공론화가 필요함에도 불구하고 도구주의 패러다임에 밀려 별다른 주의를 끌지 못하고 있다. 또한 도구주의 패러다임은 여론의 향방을 ‘경제적 이익과 사회적 비용’ 쪽으로 몰아가고 있으며, 전자는 신속하게 실현이 가능하고 후자는 효율적인 관리가 가능하다는 가정을 내세우고 있다. 아이러니하게도, 그러한 사회적 비용은 ‘사회적 제약’과 감시 체제를 통해서만 관리가 가능하며, 그로 인해 창조성을 제한하는 환경은 더욱 공고해질 공산이 크다.

이 시점에서 ‘문화 용광로’라는 표현으로 도시의 역할을 설명한 Peter Hall의 분석을 인용하는 것이 유용할 것으로 판단된다. 그는 창조 도시들의 경우 “사회적 관계와 가치관, 세계관이 급변하는 과정”을 직접 경험하고 그러한 과정을 이겨낸 인재들이 모여들며 “그들은 보수적인 세력이나 가치관과..... 그 정반대에 위치한 혁명적인 가치관 사이에서 불안과 긴장을 경험한 집단”이라고 분석하고 있다. 그는 “중요한 점은 이러한 충돌 혹은 분열이 자신을 심각한 수준의 이방인이라고 느끼는 창조적인 집단에 의해 경험되고 표출된다는 점이다. 이들은 사회에 속해 있지도, 고립돼 있지도 않은 상태이며 기존의 권력이나 권위에 대해 모호한 관계를 유지하고 있다”고 덧붙이고 있다. 또한 Hall은 “모든 경우에 있어서 초기 단계에 달성된 경제적 이익이 문화적 이익이 확대되는 방향으로 이행하는 것으로 보인다”고 밝혔다(Hall 1998:285-86). 그는 “혁신의 장”으로서의 도시를

언급하면서 “실험적이고 진보적인 시각을 가진 젊은 층 인구의 이민을 증가”와 “비슷한 생각을 지닌 개인들뿐만 아니라 서로 상이한 성격을 가진 사회·경제·문화 집단들 간의 시너지” 확대가 갖는 중요성을 언급했다(Hall 1998: 302). 이러한 시각에서 볼 때 상대적으로 문화 정책이 빈약한 싱가포르의 경우 글로벌 도시 혹은 창조 도시로의 도약을 꾀하고 있는 정부의 야심에 제약과 모순을 던져주고 있다고 평가할 수 있다.

4. 결론: ‘문화의 지속가능성’을 위한 생태적 접근법

통합형 리조트 건설 사업은 조만간 실행에 옮겨질 예정이며 역동적인 글로벌 도시로의 도약을 꿈꾸는 싱가포르의 야심에 중요한 성과로 기록될 전망이다. 하지만 창조 도시로의 이행에는 문화 산업과 창조 산업 간의 복합적이고 확대된 결합이 요구되며, 통합형 리조트로 대표되는 ‘메가 프로젝트’ 패러다임과 주변부(예: 예술계의 역동적 활동)에서 태동한 그 밖의 창조 유형 간의 창조적 긴장이 초래된다. 싱가포르가 문화 자본을 축적해나가는 과정에서 소규모 문화 생산자들은 장기적인 관점에서 어떤 방식으로 기여할 수 있을 것인가? 아울러 안보 유지 정책과 창조성 지원 정책 간의 관계에도 주의를 기울일 필요가 있다. 싱가포르 정부는 국가 안보에 최우선순위를 부여하는 것으로 널리 알려져 있다. 또한 그 대상이 테러의 위협이 됐건 전염병이 됐건 간에 포괄적이고 종합적인 접근법을 채택하고 있다. 하지만 그러한 안보 의식과 광범위한 안보 조치들이 창조를 위한 ‘생태계’에 과연 영향을 미치고 있는지, 만약 그렇다면 어떤 식으로 영향을 미치고 있는지 검토해야 한다. 안보를 추구하는 과정에서 창조를 뒷받침하는 사회적 여건이 등한시되고 있는 것은 아닌가?

마지막으로, 싱가포르가 필요로 하는 창조 역량 중에는 ‘통합적 창조성’이 포함된다. 본 논문은 창조 도시에 관한 또 다른 논문(Landy and Bianchini, 1995)의 일부를 인용하는 것으로 이 문제에 대한 고찰을 정리하기로 한다. “갈수록 지식은 축적되고 있지만 그에 대한 이해는 계속해서 떨어지고 있는 가운데 전혀 다른 유형의 창조성이 요구되고 있다. 통합하고, 연결하고, 삶의 다양한 양상들에 미치는 영향을 평가하고, 총체적인 시각에서 조망하고, 중대한 변화들이 우리의 생각에 어떤 파급효과를 가져오는지 이해하고, 우리 삶의 미묘한 생태와 지속 방안을 파악할 수 있는 창조성이 요구된다. 다시 말해, 전 분야를 아우르는 폭 넓은 사고력을 갖춘 중재자와 네트워크 건설자 그리고 연결자의 능력이 요구된다.” 싱가포르는 사회공학의 모범 사례인 동시에 경제 개발, 과학기술, 행정 분야에서 큰 성공을 거둔 국가로 인정받고 있다. 이와 같은 성공은 국가 지도자와 국민

그리고 그 밖의 관계자들이 ‘통합적 창조’ 요소를 배제한 채 공학적 관점이나 경제적 예측에만 전적으로 의존했다면 결코 달성할 수 없었을 것이다. 하지만 장기적으로 싱가포르의 현재의 강점을 ‘전면적으로 변모’시켜 지속가능하고 역동적인 통합을 이루는 문화 자원을 구축할 필요가 있다. ‘문화의 재귀성’을 확대하고 총체적 혹은 생태적 접근법을 도입하지 않는다면 싱가포르는 앞으로 경기 침체나 경제 위기가 닥쳤을 때 국가 경제에 새로운 활력을 제공하는 ‘문화적 지속가능성’을 개발하지 못한 상태에서 경제 성장에만 초점을 맞춘 메가 프로젝트에 매달리게 될 것이다.

References

- Anderson, Benedict (1983) *Imagined Communities*. London: Verso.
- Beck, Ulrich (1999) *World Risk Society*, Cambridge: Polity Press.
- Bianchini, Franco and Michael Parkinson (eds.) (1993) *Cultural Policy and Urban Regeneration: The West European Experience*. Manchester: Manchester University Press.
- Caves, Richard (2000) *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Centre for Cultural Policy Research: The University of Hong Kong (September 2003) *Baseline Study on Hong Kong's Creative Industries for the Central Policy Unit, HK Special Administrative Region Government*, The Central Policy Unit Hong Kong Special Administrative Region Government.
- Crane, Diana, Nobuko Kawashima, and Ken'ichi Kawasaki (eds.) (2002) *Global Culture: Media, Arts, Policy, and Globalization*, New York: Routledge.
- Creative Industries Task Force Mapping Document (2001),
<http://www.culture.gov.uk/creative/mapping.html>
- Cuno, James (2002) 'A World Changed? Art Museums After September 11'. *American Academy of Arts and Social Sciences Bulletin* (Summer).
- Fairclough, Gordon. (2004) 'Gay Asia: Tolerance Pays'. *Far Eastern Economic Review*. 28th October.
- Florida, Richard (2002) *The Rise of the Creative Class: And How it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Florida, Richard (2004) *The Flight of the Creative Class: The New Global Competition for Talent*, New York: HarperBusiness.
- Fraser, Matthew (2005) *Weapons of Mass Destruction: Soft Power and American Empire*, New York: Thomas Dunne Books St. Martin's Press.
- Gaonkar, Dilip Parameshwar "On Alternative Modernities" in Dilip Parameshwar Gaonkar, (ed) (2001) *Alternative Modernities*. Durham and London: Duke University Press, pp 1-23.
- Giddens, Anthony (1990) *The Consequences of Modernity*, Stanford, California: Stanford University Press.
- Guash, Anna Maria and Joseba Zulaika (eds) (2005) *Learning from the Bilbao Guggenheim*, Reno, Nevada: Center for Basque Studies, University of Nevada, Reno.
- Hall, Peter (1998) *Cities in Civilization*. New York, Pantheon.

- Hall, Tim and Phil Hubbard (eds) (1998) *The Entrepreneurial City: Geographies of Politics, Regime and Representation*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Hannigan, John (1998) *Fantasy City. Pleasure and Profit in the Postmodern Metropolis*, London: Routledge.
- Heng, Russell. 'Who's Pinker Now?' *Asia!* September 2005.
- Hesmondhalgh, David (2002) *The Cultural Industries*, London: Sage Publications Ltd.
- Hirsch, Paul M. 'Cultural Industries Revisited', *Organization Science*, Vol. 11, No. 3., May-June 2000, pp 356-361.
- Howkins, John (2001) *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin.
- Huizinga, Johan. (1955 [1938]) *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press, 1955.
- Judd, Dennis R. and Susan S. Fainstein (1999) *The Tourist City*, USA: Yale University Press.
- Kwa Chong Guan (2004) "From Temasek to Singapore: Locating a Global City-State in the Cycles of Meleka Straits History" in John N. Miksic and Cheryl-Ann Low Mei Gek (eds). *Early Singapore 1300s-1819*, Singapore: Singapore History Museum, 124-146.
- Kwok Kian Woon (2001) "Singapore as Cultural Crucible: Releasing Singapore's Creative Energy in the New Century". In Lee Geok Boi (ed.) *Singaporeans Exposed: Navigating the Ins and Outs of Globalisation*, Singapore: Landmark Books, 21-37.
- Kwok Kian Woon (2002) 'Cultural Policy After September 11', *International House of Japan Bulletin*, Vol. 22, No. 2, Autumn: 62-73.
- Kwok Kian Woon (2007) "Just What is New about the 'New Politics of Identity' ". In Tan Tarn How (ed.) *Singapore Perspectives 2007*, Singapore: Institute of Policy Studies & World Scientific, 57 – 68.
- Kwok Kian Woon and Low Kee Hong (2002) 'Cultural Policy and the City-State: Singapore and the "New Asian Renaissance"'. In Diana Crane, Nobuko Kawashima, and Ken'ichi Kawasaki (eds.) *Global Culture: Media, Arts, Policy, and Globalization*, New York: Routledge, 151-168.
- Landry, Charles and Franco Bianchini (1995) *The Creative City*, London: Demos.
- Landry, Charles (2000) *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. London: Earthscan Publications.
- Miller, Toby (1993) *The Well-Tempered Self: Citizenship, Culture and the Postmodern Subject*, Baltimore and London: The John Hopkins University Press.
- Ministry of Information & the Arts (2000) *Renaissance City Report*, Singapore.
- Ministry of Information & the Arts (2002) "Creative Industries Development Strategy.

- Ministry of Information & the Arts (2002) "Investing in Singapore's Cultural Capital", Singapore (MITA Green Paper).
- Ministry of Information & the Arts and Singapore Tourism Board (2000) *Singapore – Global City for the Arts*, Singapore (Third Edition)
- Ooi Giok Ling and Brian J. Shaw (2004) *Beyond the Port City – Development and Identity in 21st Century*, Singapore: Prentice Hall.
- Sadar, Ziauddin (2002) *The A to Z of Postmodern Life: Essays on Global Culture in the Noughties*. London: Vision.
- Sassen, Saskia (1991) *The Global City: New York, London, Tokyo*. Princeton NJ: Princeton University Press.
- Short, Rennie John and Kim Yeong-Hyun (1999) *Globalization and the City*, New York: Addison Wesley Longman.
- Steinert, John (2003) *Culture Industry* [translated by Sally-Ann Spencer] Cambridge: Polity Press.
- Therborn, Goran (1995) 'Routes to/through Modernity' In Mike Featherstone et al (eds) *Global Modernities*. London: Sage, 124-139
- Throsby, David (1999) 'Cultural Capital', *Journal of Cultural Economics* 23: 3-12, 1999.
- Throsby, David (2001) *Economics and Culture*. Melbourne: Cambridge University Press.
- Vines, Elizabeth (2005) *Streetwise Asia: A Practical Guide for the Conservation and Revitalisation of Heritage Cities and Towns in Asia*, Bangkok: UNESCO and the World Bank.
- Zukin, Sharon (1995) *The Cultures of the Cities*, Oxford: Blackwell Publishers.
-