

2016 경기천년 학술대회

“경기천년, 미래를 여는 열쇠”

주최 경기학회, 경기일보

주관 경기학회

후원 경기도, 경기도의회, 경기문화재단,
경기연구원, 경기대학교 인문학연구소

일시 2016년 10월 21일(금) 9시 ~ 18시 30분

장소 경기대학교 수원캠퍼스

(복지관 지하 2층 소강당 1, 2/

호연관 국제회의실 9417, 호연관 9509 강의실)

2016 경기천년 학술대회 일정표

□학술대회 개요

주제	“경기천년, 미래를 여는 열쇠”
주최	경기학회, 경기일보
주관	경기학회
후원	경기도, 경기도의회, 경기문화재단, 경기연구원, 경기대학교 인문학연구소
일시	2016년 10월 21일(금) 9시 ~ 18시 30분
장소	경기대학교 수원캠퍼스

□학술대회 내용

시 간	내 용	장소
09:00 -12:30	1세션: 새천년 미래 도시의 대안, 인문도시 좌장: 신광철 한신대학교 교수 발표 1. 공간계획에의 인문학적 접근: 포용적 국토와 도시/ 문정호 국토연구원 연구위원 - 토론: 한덕택 느티나무 인문학당 대표 발표 2. 수도권 세 인문도시의 정책 비교를 통한 여주 인문도시의 창의적 추진 방향/ 김진형 한양대 박사후 연구원 - 토론: 김태균 세종신문 이사 발표 3. 수원 인문도시 사업에 관한 연구 - 인문학강좌와 독서교육의 효과 중심/ 조미아 경기대학교 교수 - 토론: 김덕목 한국외국어대학교 강사 발표 4. 안양 인문도시의 취지와 전망/ 김연권 경기대학교 교수 - 토론: 유연채 안양시 미래인재교육센터 인문도시 사업팀장	복지관 지하 2층 소강당 1
	2세션: 분단 극복과 평화 좌장: 양훈도 경희대 후마니타스 칼리지 교수, 한벗지역사회연구소장 발표 1. 경기북부 지역의 역동성과 잠재력/ 주혁 한양대학교 강의교수 - 토론 : 이윤희 파주지역문화연구소장 발표 2. 독일 통일과정과 지방자치단체 - 사회복지적 시각을 중심으로 한 우리의 역할/ 이윤진 연세대학교 사회과학연구소 전문연구원 - 토론 : 홍선기 독일정치경제연구소 연구위원	복지관 지하 2층 소강당 2

	발표 3. 분단, 그 너머가 보이는 경기도 - 분단 문화유산의 재인식과 활용/ 신동호 한양대학교 겸임교수 • 토론: 전영선 건국대학교 통일인문학연구단 HK연구교수 발표 4. 평화 지향 문화콘텐츠 발굴 방안/ 김정수 한국여성평화연구원장 • 토론: 노혜경 북한학박사 .	
12:30 -13:00	오 찬	복지관 식당
13:00 -13:30	참석자 다과회	복지관 지하 2층 소강당 1 앞 로비
13:30 -14:50	개회식 및 기조강연 사회: 김연배 경기일보 사업국장 개회사: 강진갑 경기학회장 김순국 경기일보 사장 축 사: 김기연 경기대 총장 강득구 경기도 부지사 박용수 경기도의회 문광위 간사 기조발제 1. 문명의 전환과 경기 새천년/ 강진갑 경기학회장, 경기대학교 교수 2. 경기 천년의 역사적 성격/ 정옥자 서울대 명예교수, 전 국사편찬위원장 3. 경기 새천년의 비전/ 임해규 경기연구원장	복지관 지하 2층 소강당 1
15:00 -18:30	3세션: 경기천년, 역사적 전통과 문명의 전환 좌장: 심승구 한국체육대학교 교수 발표 1. 경기도의 선사시대(先史時代)/ 이한용 전곡 선사박물관장 • 토론 : 박준범 상명대 서울산학협력단 특임교수 발표 2. 조선시대 과학문명과 경기도/ 정성희 실학박물관 책임학예사 • 토론 : 김일권 한국학중앙연구원 교수 발표 3. 조선후기 새로운 길을 찾은 실학/조준호 실학박물관 학예기획부장 • 토론 : 강병수 한국학중앙연구원 수석연구원 발표 4. 20, 21세기 문명의 전환과 디지털 혁명/ 허동현 경희대학교 교수 • 토론 : 이지훈 경기학연구센터 책임연구원	복지관 지하 2층 소강당 1
	4세션: 경기도민의 삶의 질과 행복 문제	호연관

좌장: 황금희 경기연구원 연구위원 발표 1: 여성의 제사를 통해 본 전통의 변화 방향에 대한 소고/ 윤유석 한국외국어대학교 강사 • 토론: 윤여빈 경기학연구센터장 발표 2. 세상을 바꾼 경기천년의 직업과 미래 행복 일자리/ 황금희 궁궐문화원 원장 • 토론: 문현주 카자흐스탄국립대학교 초빙교수 발표 3. 여가트렌트와 경기권 여가전망/ 이상경 경북대학교 외래교수 • 토론: 김영아 한국외국어대학교 외래교수 발표 4. 인간의 기억과 행복 그리고 정신건강/ 이영문 아주편한병원 교육원장 • 토론: 김유라 수원시 정신건강증진센터 상임팀장	9417 강의실 (국제회의실)
5세션: 경기 새천년, 지식정보와 기술사회 좌장: 김상헌 상명대학교 교수 발표 1. 유럽 연합의 창조 산업과 미래전략/ 홍종열 한국외국어대학교 교수 • 토론 : 언규 아주대학교 교수 발표 2. 경기문화산업의 미래 전망을 위한 빅데이터 분석 방법/ 조인호 더아이엠씨 빅 데이터 본부장 • 토론 : 송호창 유렙코리아 선임연구원 발표 3. 가상현실(VR) 문화유산 현황과 경기도 문화재 VR 콘텐츠 제언/ 박진호 문화재 디지털복원전문가 • 토론 : 박동진 ㈜무림지앤아이 문화재부 실장 발표 4. 융합환경에 따른 경기도 영상콘텐츠 산업의 발전 방안/ 김나운 경기도 콘텐츠산업과 • 토론 : 공병훈 협성대학교 미디어영상광고학과 교수	호연관 9509 강의실
6세션: 인공지능시대와 삶: 인공지능 시대 인간의 삶에 미치는 영향의 파고에 대한 응전 좌장: 김성하 경기연구원 연구위원 발표 1. 인공지능 시대의 확장된 인지와 초인의 등장/ 이영의 강원대학교 인문과학연구소 HK교수 • 토론 : 박제윤 인천대학교 교수 발표 2. 분산된 뇌/ 오재호 경기연구원 연구위원 • 토론 : 심지원 인제대학교 인간환경미래연구원	복지관 지하 2층 소강당 2

	발표 3. 인공지능 시대 희망의 인문학/ 김기봉 경기대학교 교수 • 토론 : 이소영 경기대학교 독어독문학과 교수 발표 4. 자율주행차 기술 및 정책현황과 경기도 도입방향/ 빈미영 경기연구원 선임연구위원 • 토론 : 김재환 차세대융합기술연구원 자율주행연구실장	
18:40 -20:00	만찬	

목차

기조발표1: 문명의 전환과 경기 새천년	3
/ 강진갑 경기학회장(경기대 교수)	
기조발표2: 경기 천년의 역사적 성격	12
/ 정옥자 서울대 명예교수	
기조발표3: 경기 새천년의 비전	22
/ 임해규 경기연구원장	

제1분과 새천년 미래 도시의 대안, 인문도시

공간계획에의 인문학적 접근: 포용적 국토와 도시	39
/ 문정호 국토연구원 연구위원	
수도권 세 인문도시의 정책 비교를 통한 여주 인문도시의 창의적 추진 방향	48
/ 김진형 한양대 박사후연구원	
수원 인문도시 사업에 관한 연구- 인문학강좌와 독서교육의 효과를 중심으로	60
/ 조미아 경기대학교 교수	
안양 인문도시의 취지와 전망	74
/ 김연권 경기대학교 교수	

제2분과 분단 극복과 평화

경기북부 지역의 역동성과 잠재력	89
/ 주혁 한양대학교 강의교수	
독일 통일과정과 지방자치단체- 사회복지적 시각을 중심으로 한 우리의 역할	102
/ 이윤진 연세대학교 사회과학연구소 전문연구원	
분단, 그 너머가 보이는 경기도- 분단 문화유산의 재인식과 활용	111
/ 신동호 한양대학교 겸임교수	
평화 지향 문화콘텐츠 발굴 방안	119
/ 김정수 한국여성평화연구원장	

제3분과 경기천년, 역사적 전통과 문명의 전환

경기도의 선사시대(先史時代)	141
/ 이한용 전국 선사박물관장	
조선시대 과학문명과 경기도	158
/ 정성희 실학박물관 책임학예사	

조선후기 새로운 길을 찾은 실학	170
/ 조준호 실학박물관 학예기획부장	
20, 21세기 문명의 전환과 디지털 혁명	178
/ 허동현 경희대학교 교수	

제4분과 경기도민의 삶의 질과 행복 문제

여성의 제사를 통해 본 전통의 변화 방향에 대한 소고	191
/ 윤유석 한국외국어대학교 강사	
세상을 바꾼 경기천년의 직업과 미래 행복 일자리	207
/ 황금희 궁궐문화원 원장	
여가트렌트와 경기권 여가전망	220
/ 이상경 경북대학교 외래교수	
인간의 기억과 행복 그리고 정신건강	230
/ 이영문 아주편한병원 교육원장	

제5분과 경기 새천년, 지식정보와 기술사회

유럽 연합의 창조 산업과 미래전략	243
/ 홍종열 한국외국어대학교 교수	
경기문화산업의 미래 전망을 위한 빅데이터 분석 방법	251
/ 조인호 더아이엠씨 빅 데이터 본부장	
가상현실(VR) 문화유산 현황과 경기도 문화재 VR 콘텐츠 제언	265
/ 박진호 문화재 디지털복원전문가	
융합환경에 따른 경기도 영상콘텐츠 산업의 발전 방안	291
/ 김나윤 경기도 콘텐츠산업과	

제6분과 인공지능시대와 삶- 인공지능 시대 인간의 삶에 미치는 영향의 파고에 대한 응전

인공지능 시대의 확장된 인지와 초인의 등장	309
/ 이영의 강원대학교 인문과학연구소 HK교수	
분산된 뇌	319
/ 오재호 경기연구원 연구위원	
인공지능 시대 희망의 인문학	328
/ 김기봉 경기대학교 교수	
자율주행차 기술 및 정책현황과 경기도 도입방향	336
/ 빈미영 경기연구원 선임연구위원	

기조발제

문명의 전환과 경기 새천년

강진갑¹⁾

1. 머리말

경기학회가 경기일보와 공동으로 개최하는 ‘2016 경기천년 학술회의’ 주제는 ‘경기천년, 미래를 여는 열쇠’이다. 이는 “경기천년의 역사와 전통을 통해 일구어 온 역량을 열쇠 삼아서 오늘날 우리 사회와 인류가 처한 현실을 돌파하여 새로운 미래로 향하는 문을 열자는 뜻”에서 정한 것이다. 여기서 우리가 처한 현실이란, 인류가 처한 문명의 전환이라는 큰 과제, 그리고 한국사회가 당면한 시민의 행복과 불행 문제, 분단의 현장이자 통일의 길목이라는 지정학적 정체성을 지닌 경기도가 당면한 분단, 통일 문제를 지칭한다.

그래서 경기학회는 기조 발표를 경기 천년의 역사적 성격 규명, 문명 전환 관점에서 경기 천년과 새천년 정리, 경기 새천년의 비전 제시 세부분으로 구성하였다.

세션은 6개로 구성하였다. 3, 5, 6세션에서 학술회의 기본 주제인 문명 전환의 역사와 현재, 그리고 미래를 다룬다. 3세션 ‘경기천년, 역사적 전통과 문명의 전환’은 경기 천년의 역사를 문명 전환 관점에서 연구한 논문이 발표된다. 5세션 ‘경기 새천년, 지식정보와 기술사회’에서는 창조산업, 빅데이터, 가상현실, 영상콘텐츠산업 분야 경기도 대응 방안 중심으로 살펴본 글들이 발표된다. 제6세션 ‘인공 지능 시대와 삶’에서는 인공지능시대가 초래할 문제에 대해 비판적 접근한 논문이 발표된다.

1, 4 세션에서는 시민의 행복 문제를 다룬다. 먼저 4세션 “경기도민의 삶의 질과 행복 문제”에서는 행복의 문제를 정신건강과 철학적 측면에서 살펴보고, 일자리와 여가 생활과 연결 지어 연구한 결과가 발표된다, 그리고 21세기에 들어 변화하는 여성의 삶 속에서의 제사 문제를 양성평등과 연결 지어 연구한 논문도 발표된다. 1세션 ‘새천년 미래 도시의 대안, 인문도시’에서는 인문도시를 도시의 비전으로 설정한 경기도내 수원, 안양, 여주 3개 자치단체의 인문도시 정책을 비교하고, 시민의 행복 문제를 자치단체가 인문학적 방법으로 접근한 사례가 연구 발표된다. 동시에 공간 계획을 인문학적으로 접근한 연구 결과도 발표된다.

1) 경기대 교수, 경기학회장

2세션 ‘분단 극복과 평화’에서는 분단의 현장인 경기 북부지역의 역동성과 잠재력, 분단 문화유산과 평화 지향 콘텐츠에 대한 연구 결과가 발표되어 분단의 현장이면서 통일의 길목인 경기도의 정체성 문제를 다루고 있다. 그리고 독일 통일과정에서의 지방자치단체 역할에 대한 연구 결과도 발표되는데, 경기도가 통일 과정에서 하여야 할 역할에 대해 시사 받는 바가 있을 것이다

2. 지금은 문명 전환기

지금은 한국 사회, 나아가 인류가 새로운 문명 전환기를 맞이하고 있다. 지금 진행되는 4차 산업혁명이 인류가 이전에 전혀 경험하지 못한 새로운 문명 사회로 이끌고 갈 것이기 때문이다. 1018년 고려 현종 8년에 경기가 한국 역사에 처음 등장하였는데, 2년 후인 2018년이면 경기 천년이 되고, 경기 새천년이 시작된다. 공교롭게도 경기 새천년의 시작이 인류 역사상 새로운 문명의 전환과 맞물려 있기에 경기 새천년을 경기도의 이벤트로만 인식해서는 안 되고 한국 역사상 네 번째 문명 전환과 연결 지어 이해하고 준비해야 한다.

새로운 문명으로의 전환이 이미 시작되었지만, 한국인들 대부분은 2016년 3월 바둑기사 이세돌과 인공지능 AI와의 바둑 대결에서 이세돌이 패배하는 충격적인 장면을 목도하면서 우리 사회가 인공지능시대에 들어섰고, 인공지능이 문명의 전환을 가져올 것을 느끼기 시작하였다.

정보화시대 개막을 이야기한지 얼마 되지 않았는데 이제 인공지능시대가 개막된 것이다. 인공지능(AI), 사물인터넷, 빅데이터 같은 신 기술이 서로 연결되어 산업현장과 일상생활에서 인류가 경험하지 못한 혁명적 변화가 일어나고 있다. 인류 사회 구조에 큰 변화가 있을 것이다.

미래 사회 변화를 실감나게 해 주는 것이 자율주행자동차의 등장이다. 구글과 포드 등의 자동차 회사들은 2020년 전후로 자율주행자동차를 시판하겠다고 하고, Teslas와 BMW는 2021년 전기 자율주행자동차를 발매하겠다고 발표하였다. 자율주행자동차의 등장은 단순히 인간이 운전으로부터 해방되는데 끝나지 않고 산업 구조의 변화는 물론 도시의 구조까지 혁명적으로 변화시킬 것이다

우선 자율주행자동차는 자동차 사고를 크게 감소시킬 것이다. 현재 교통사고의 98%가 속도와 신호위반, 차선변경 방법 등 운전자의 교통 법규 위반 등에서 기인한다. 그런데 자율주행자동차는 매뉴얼대로 운전되기에 자동차 사고를 크게 감소시킬 것이다. 자율주행자동차가 시판되면 2040년까지 자동차 사고율이 현재보다 약 80-90% 감소할 것이라는 전망도 있다. OECD 연구에 따르

면 자율주행 택시가 운행되면 사람들의 자가용 필요성을 80~90% 감소시킨다. 유타대학은 1대의 공유형 자율주행자동차가 9.3대의 개인 승용차를 대신할 것이라는 연구 결과를 발표하였다. 자율주행자동차의 등장은 운전기사라는 직업의 소멸을 가져올 것이며, 사람이 운전하지 않고 또 자동차 사고율도 감소시키기에 자동차 보험회사 구조에도 큰 변화를 초래할 것이다. 자동차 보험회사 영업사원도 급격히 줄어들 것이다.

보다 중요한 변화는 전체 차량 대수가 크게 감소하는데 따른 것이다. 자동차 판매량이 줄어들면 자동차 산업 구조도 큰 변화를 겪을 것이고, 자동차 대수의 감소는 주차장의 축소를 가져와 도시와 주거지에서 주차장이 크게 축소되거나 사라질 것이며, 도로의 폭도 줄어들 가능성이 매우 크다.

자율주행자동차 한 종류의 출현이 이렇게 직업과 산업 구조를 변화시키고, 나아가 도시 구조까지 바꾸게 된다면 산업전반에 걸쳐 4차산업혁명이 진행된 이후는 변화는 가히 예측하기가 어렵다고 할 것이다. 그래서 미래학자 토머스 프레이는 “2030년까지 전 세계에서 20억 개의 일자리가 사라질 것이다!” 그리고 “미래의 직업 중 60%는 아직 탄생하지 않았다.”고 전망하였다. 이언 모리스 스탠퍼드대 석좌교수는 그의 저서 『가치관의 탄생』에서 앞으로 100년간 변화가 인류 출현 이후 지금까지 변화보다 훨씬 큰 변화가 될 것이라고 전망하고 있으니, 그 문명 전환 이후의 모습은 예측조차 하기 어렵다

노동의 상당 부분이 인공지능에 의해 대체되고, 소수만이 생산에 참여하게 되면 나머지 인력은 일자리가 없는 시대가 될 것인가? 그럼 나머지 인력은 무엇을 할 것이며 이 경우 정치체제와 사회구조는 어떻게 변화할 것인가. 그래서 인공지능이 가져올 변화에 대해 낙관적인 전망을 하는 이도 있지만 인간이 돌이킬 수 없는 재앙을 맞게 될 것이라 경고를 하는 이도 있다. 인류는 예측할 수 없는 미래가 시작되는 문턱을 넘어섰다.

인간이 미래 사회의 부정적인 면을 전망하는 것은 그 부정적인 면을 피하는 방법을 찾기 위해서이다. 그러나 인공지능시대가 가져올 미래에 대한 긍정적인 전망이 더 많다. 일자리가 줄어들어 노동에 종사하는 이들이 줄어든다 하더라도 생산력은 더 높아질 것이기에, 인공지능은 고령화시대 생산력의 감소 문제를 해결해 줄 것이다.

3. 문명 전환의 역사

지금 우리가 당면한 문명의 전환을 이해하기 위해 역사를 문명 전환 관점에서 정리해 보는 것은 필요한 일이다. 인류가 맞이한 첫 번째 문명의 변화는 인

류가 농업혁명을 하면서 맞이한 변화이다. 긴 구석기시기 동안의 이동 생활을 끝내고 대부분의 인류는 정착 생활을 시작하였다. 이후 도시와 국가, 그리고 문명이 발생하였다. 농업혁명 이후 인류의 변화는 이전의 구석기인들이 도저히 상상도 할 수 없는 수준의 변화였다.

두 번째 변화의 시작은 18세기 산업혁명이다. 산업혁명 이후 인류는 농업사회에서 산업사회로 전환하였다. 여러 문화권으로 나누어 생활하던 인류는 산업혁명을 먼저 경험한 유럽인들의 폭력적인 침략에 의해 하나의 세계로 통합되었다. 소수의 유럽 제국주의 국가들이 나머지 대륙 대부분의 국가를 지배하는 식민지 시대가 시작된 것이다. 식민지체제는 폭력에 의해 유지되었고, 식민지 지배를 당하는 국가와 개인의 자주성은 심각하게 훼손된다. 그러나 다른 한편으로 산업혁명이 가져다 준 대량 생산체제로 인해 인류는 이전 농업시대보다 나은 경제생활을 경험하게 된다. 20세기 후반 식민지시대가 끝나면서 인류의 문명은 더욱 진보를 맞이하게 된다.

인류의 첫 번째 문명 전환과 두 번째 문명 전환 사이 한국 역사는 또 하나의 문명 전환을 경험하게 된다. 북방계 알타이 문명권의 고조선이 중국 중심의 동아시아 문명권으로 편입된 것이다. 대부분의 문명 전환이 그러하듯이 고조선이 중국 중심의 동아시아 문명권에 편입되는 과정도 매우 폭력적인 방식으로 이루어졌다. 4세기 말 연나라 진개의 침략으로 고조선은 동쪽으로 밀려난다. 그로부터 백년 뒤 중국 문명으로 무장한 위만이 고조선에 들어와 왕위를 찬탈하였다. 또 백년 뒤 한 무제가 고조선을 멸망시키고 한사군을 설치한 것이다. 그 과정에서 한반도는 중국 중심의 동아시아 문명권에 편입되었다. 이후 고구려가 한사군을 몰아내었고 통일신라, 고려시대, 조선시대로 한국 역사가 이어진다.

경기가 한국 역사에 처음 등장한 것이 이 시기였다. 경기제가 처음 시작된 고려시대는 개방적인 사회였다. 조선이 해금정책을 실시하여 바다가 닫혀 있었는데 반해 고려는 바닷길이 열려 있었으며 해상을 통해 외국과 활발한 교역이 이루어진 해양 국가였다. 그리고 유교, 불교, 도교 등 다양한 문화가 꽃 피운 개방사회였다. 고려시대 경기에 위치한 벽란도는 고려 개방성의 상징이었다. 벽란도는 개경 출입구였다. 벽란도에는 외국 선박이 즐비하게 드나드는 국제항이었으며 송과 일본 상인은 물론이고 멀리 아라비아에서 온 상인들도 벽란도를 드나들었다. 고려시대 경기는 매력적인 고려 문화의 상징적인 지역이었다.

한국문명사 시대 구분

시대구분	1차 전환(형성)	2차 전환	3차 전환	4차 전환
시기	신석기시대 ~ 청동기시대	고조선 말기 ~ 조선시대	18,9세기 ~ 20세기 후반	21세기 초
공간	세계 -> 지역	동아시아 문화권으로 통합	세계문화권으로 통합	현실과 사이버 세계 통합
특징	농경생활 정착생활 도시문명발생	중국 유교 불교 수용, 전환 성공 유교지식국가	서양문명 유입, 전환 실패-> 1910년 식민지-> 21세기 후반 남한: 자본주의 북한: 사회주의	디지털시대 전환 성공 2016년 인공지능시대 진행 중

조선시대는 유교 지식국가였다. 경기도와 충청도가 중심이 된 울곡의 기호학파가 형성되고 퇴계의 영남학파와 함께 조선 사상계를 주도하였다. 조선사회가 유교를 선택하고 중국과 조공책봉체제를 유지한 것은 합리적인 선택이었다. 중국과 평화 관계를 유지하면서 안정된 국가 체제를 유지할 수 있었기 때문이다.

18세기 유럽에서 산업혁명이 일어나고 인류 역사가 새로운 문명 전환기, 한국 역사상으로는 세 번째 문명 전환기가 시작되었을 때 경기도 내 지식인들은 다른 지역보다 서양문명에 대해 개방적인 자세를 취하였다. 성호 이익은 서양 문명에 수용적인 태도를 취하였고, 남인 계통의 이벽, 이승훈, 정약전, 권철신과 같은 학자들은 18세기 경기도 천진암과 주여사에 모여 서학을 학문적으로 연구하다가 천주교를 신앙으로까지 받아들였다. 자생적으로 천주교가 발생한 것인데 이는 천주교회사상 매우 이례적인 경우였다. 그러나 조선 사회 대부분의 유교 지식인들은 서양 문명에 대해 배척적인 입장을 취하였다. 18세기 문명 전환기는 이렇게 지나갔다.

19세기에 들어서도 많은 지식인들이 문명 전환기임을 인식하지 못하였고, 인식하였다 하더라도 충분히 대처하지 못한 결과는 조선이 이웃한 일본의 식민지가 되는 비극적인 결과를 초래하였다. 식민지의 직접적인 원인은 일본 제국주의의 침략이었으나, 우리 사회가 문명 전환기임을 인식하지 못하고 대응하지 못한 것도 원인이 되었다

1945년 해방이 되면서 한국은 독자적으로 문명사회로 전환할 준비를 할 수 있게 되었다. 그런데 분단되면서 남북은 각기 다른 방식으로 문명을 전환시켜 나갔다. 남한은 자본주의를 받아들여 개방적인 체제를 선택하였다. 북한은 사회주의 체제가 되었고 자력갱생체제를 선택하였다.

이후 남북은 대립하였고, 경기북부지역은 남북이 군사적으로 충돌하는 분단의 현장이 되었다. 경기북부지역은 한국 경제성장 과정에서도 소외되었고, 군

사보호구역, 민간인 출입통제구역 설정 등으로 경기북부 지역민들은 일상생활에 까지 많은 제약을 받았다.

1970년대 이후 남북 관계에 큰 변화가 일어났다. 남북 대화가 시작되었다. 1971년 남한의 제안으로 남북적십자회담이 시작된 이후 남북 사이에 대화가 활발히 전개되었다. 1972년 7·4 공동성명이 발표되었다. 남북이 자주, 평화, 민족대단결이라는 3대 통일 원칙에 합의하였다. 그러나 이 직후 남한에는 유신체제가, 북한에는 주체사상 체제가 들어섰다.

남한에서는 1970년대 유신체제에 이어 1980년대 군부 독재체제가 들어섰다. 남한에서는 학생들과 새로 성장한 시민들이 민주화운동을 전개하였고, 마침내 1987년 직선제 민주화를 이룩하였다. 그리고 1960년대 이후 남한이 채택한 개방적인 경제체제는 지속적인 경제발전을 이룩하게 해주었다. 이 과정에서 경기도는 한국 경제 발전에 견인차 역할을 하였다. 한편 북한의 세습체제와 자력갱생 경제체제는 1980년대 들어 식량 문제도 해결하지 못하는 고난의 행군 시기를 맞게 하였다. 1980년대 들어 정치, 경제 모든 면에서 남한이 북한보다 우위를 차지하게 되었다.

21세기 세계는 정보화시대이다. 정보화시대는 디지털 혁명을 바탕으로 전 세계를 하나로 묶고 있으며 사람의 삶과 정치, 경제, 사회 모든 부분에서 변화를 가져 오고 있다. 남북한은 21세기 정보화와 글로벌화, 디지털 혁명을 핵심적인 내용으로 하는 새로운 문명 전환기에도 각기 다르게 적응하고 있다. 남한은 정보화와 글로벌화의 길로 가고 있으며, 세계적 규모로 진행되는 디지털 혁명에서 선도적 역할을 수행하고 있다. 그러나 북한은 3대 세습 체제를 이어가며 글로벌과는 먼 길을 가고 있다.

남북한의 경제력을 비교해보면 2013년 기준으로 남한이 북한보다 국민 총소득에서 43배, 1인당 국민소득에서 21배, 대외무역총량에서 146배 앞서고 있다. 남북한이 1945년 이후 다른 체제를 선택하고, 21세기 새로운 문명에 적응하는 방식의 차이가 이 같은 결과를 가져왔다.

4. 문명 전환의 특징과 우리에게 주는 시사점

문명의 전환이 시작된 지금 문명 전환이 가지는 특징을 이해하는 것은 새로운 문명을 대처하는데 필요한 일이다.

인류 문명 전환의 특징은 첫째, 문명 전환 이전과 이후 세계는 모든 면에서 완벽하게 다르며 문명 전환 이전에는 전환 이후를 예측하기가 어렵다는 점이다. 이동하면서 채집 생활을 한 구석기시대와 농업혁명 이후 정착생활을 하면

서 도시와 국가가 만들어지고 문명이 탄생한 세계는 전혀 다른 세계이다. 인류의 생활이 이렇게 바뀌게 될지 농사짓는 것을 처음 시작한 구석기시대의 어느 한 여성조차도 상상하지 못하였을 것이다.

18세기 영국에서 증기기관이 발명되었을 때, 불과 1세기 조금 지난 나 유럽이 전 세계를 식민지 지배하고, 세계를 단일 문명권으로 묶어서 지금과 같은 변화를 가져올 것을 산업혁명이 시작된 그 시점의 유럽인 중 누가 상상할 수 있었을까?

둘째 문명 전환은 그 과정에 폭력이 수반된다는 점이다. 지구상에 여러 인류가 나타났지만 모두 멸종하고 신석기 농업혁명을 주도한 호모 사피엔스만 살아남아 세상을 지배하였다. 호모 사피엔스와 같은 시대 살았던 네안데르탈인은 호모 사피엔스가 멸종시켰을 가능성이 있다. 또 호모 사피엔스는 신석기, 청동기 시대를 거치고 국가를 형성한 이후 끊임없는 국가를 팽창시켜 나갔다. 그 과정에서 폭력이 일상화되었다. 그리고 지구를 지배하는 과정에서 지구상의 동물 중 많은 수가 호모 사피엔스에 의해 죽음을 당하고 멸종되었다. 18세기 산업혁명 이후 유럽 제국주의 주도로 세계가 식민지로 편입되는 과정 역시 폭력적이었다.

셋째, 문명 전환 과정은 긴 시간 동안 이루어지며, 그 과정에서 문명 전환을 주도한 집단, 뒤늦게 문명 전환에 참여한 집단, 마지막까지 문명 전환에 참여하지 못한 집단으로 나누어졌으며, 그 결과는 집단 구성원의 안녕과 생활 전반에 걸쳐 현격한 차이를 초래하였다.

18세기 산업혁명 이후 20세기까지 문명의 전환은 2세기에 걸쳐 이루어졌다. 유럽이 문명 전환을 주도하였다. 나머지 대륙 국가 중 문명의 전환에 뒤늦게 참여한 일본, 태국은 식민지를 피하였다. 20세기 후반에 들어 한국을 비롯한 대만, 싱가포르 등의 식민지 지배에서 벗어난 국가들도 적극적으로 산업화를 추진한 결과 뒤늦게 문명의 전환에 성공하였다. 그러나 아직도 산업화에 도달하지 못한 나라들이 많이 있다. 물론 산업화가 문명 전환의 절대적인 기준이 될 수 없고 국가마다 지향하는 바가 다르기에 일률적으로 설명하기 어렵다. 그러나 산업화가 보편적인 기준에서 문명 전환의 기준이 될 수 있을 것이다.

넷째, 문명의 전환은 어느 누가, 어느 특정한 집단이 막을 수 있는 것이 아니다.

이상의 문명 전환 특징은 새로운 문명의 전환을 맞이하는 우리에게 주는 교훈이 크다. 첫째 문명 전환은 막을 수도 없고, 전환 이후 모습이 어떤 모습일지는 전망하기 어렵지만 전환 이후 인류에게 궁극적으로 진보를 가져다주었다. 둘째 문명 전환은 일정한 시간 동안 지속적으로 이루어지기에, 준비하기에 따

라 전환을 주도할 수 있고, 문제점에 대처할 수 있다. 따라서 우리가 당면한 문명 전환기에 문명 전환에 대한 적극적인 태도와 이해, 그리고 준비가 절대적으로 필요하다. 셋째, 가장 중요한 점이다. 문명 전환이 다시는 폭력을 수반하지 않도록 인류가 지혜를 모으고 협력하는 노력이 필요하다.

5. 경기 천년 사업의 추진 방안

경기 새천년은 새로운 문명사회를 준비하는 일이다. 따라서 4차 산업 혁명과 문명 전환과 연결하여 경기 천년 사업을 준비하는 것이 기본 방향이 되어야 할 것이다. 그런데 문명 전환 이후를 장기적으로 예측하고 준비하는 일은 불가능하다. 현재 할 수 있는 일은 중, 단기적인 전망을 하고 여기에 대처 방안을 찾는 일이다. 그럼 경기도가 할 수 있는 방법은 무엇인가.

첫째, 문명의 전환을 준비하는 일은 이전의 정보와 지식체계 기지고 준비하고 해할 수 있는 일이 아니다, 신석기 농업 혁명 이후 정착 생활을 하면서 일어날 일을 이동생활을 하며 채집 생활을 한 구석인에게 구상하라고 하면 가능할 것인가?, 산업혁명 이후 산업사회에 대한 대비책을 농민에게 맡겨서 구상하라고 하면 가능하겠는가? 새로운 문명을 준비하는 일은 새로운 지식 체계에 의해 발상되고 제출된 아이디어야 한다.

둘째, 시민과 전문가, 공무원으로 경기 새천년위원회를 구성하여 준비를 일임하는 것이다. 도지사와 민간인 전문가를 공동위원장으로 하고 위원회 산하에 전문위원회를 두는 것도 검토할 만한 방안이라 생각된다.

위원회는 경기 천년 사업의 방향을 수립하고 경기 새천년 비전을 수립하는 일이다. 4차 산업혁명과 문명의 전환을 준비하는 일은 몇 명의 공무원이 필요시 몇몇 전문가로부터 몇 번의 자문을 받아 준비할 수 있는 일이 아니기 때문이다.²⁾

셋째 추진위원회 구성 후 논의할 일이지만 몇 가지 사업을 예시한다면 경기도가 추진 중인 판교자율주행자동차 도시 계획은 경기 새천년의 대표적인 상징 사업으로 삼아도 좋을 것이다. 이는 4차산업혁명과 연결 지으려는 기본 방향과 완전히 부합되기 때문이다. 중국횡단열차 프로젝트도 추진할 만한 프로젝

2) 수원시가 광복 70주년 기념사업을 추진할 시 2014년에 준비위원회를 구성하여 추진방안을 수립하고, 2015년 독립운동가, 전문가, 시민, 학생 대표 70명으로 추진위원회를 구성하고 추진위원회에 전권을 부여하여 기념사업을 추진한 사례를 참고할 필요가 있다. 수원 광복 70주년 기념사업은 자발적으로 모인 시민이 7천명이 야외음악당에서 모여 합창을 한 것이 하이라이트였다. 자발적으로 7천명의 시민이 모인 사례는 수원시 역사에 없었던 일이다.

트이다.³⁾

-
- 3) 중국횡단철도(TCR)는 중국 동부 해안 쑤저우에서 중국 서부 시안과 우루무치를 경유하여, 카자흐스탄의 드루즈바, 러시아의 모스크바, 독일의 베를린을 거쳐 네덜란드 로테르담까지 이어지는 총 연장거리 1만 2,971km의 철도이다. 중국 국내 구간은 4,128km이지만, 카자흐스탄과 러시아 등의 철도 노선과 연결되어 있어 유럽까지 갈 수 있다. 평택항에서 선편을 이용하여 쑤저우에 가서 중국횡단열차를 타면 유럽까지 기차 여행이 가능하다.

1990년대 이후 중국이 한국과 다시 교역을 하면서 경기도의 지정학적 중요성이 크지고 있다. 시진핑의 일대일로 정책이 추진되면 중국 서부가 중국의 새로운 경제 중심지가 될 것이다. 이 프로젝트는 한국의 최대 교역국가인 중국의 미래 중심지를 미리 탐방하여 새로운 문명 전환기를 대비하는 프로젝트이다.(강진갑, 「중국횡단열차 타고 유라시아로 가자」, 『인천일보』 2015년 11월 13일.)

경기천년의 역사적 성격

정옥자¹⁾

1. 경기도의 역사성

경기도가 우리역사에서 중요한 위상을 갖게 된 것은 2,000년 전 한성백제 때부터이다. 서기 18년 백제의 시조 온조가 하북위례성을 경영한 이후 문주왕이 충청도 공주(웅진)로 천도하기까지 493년 동안, (통일신라 시대를 제외하고) 고려시대에는 수도 개성을 둘러싼 위호지역으로, 조선시대에는 516년 동안 한양(서울)을 보위하는 경기로 확고한 위상을 갖고 있었다. 일제시대 경성, 대한민국의 서울까지 경기도는 수도를 에워싸는 특수지역으로 서울이 계란의 노른자라면 경기도는 계란의 흰자 같은 존재였다.

경기 개념이 처음 등장한 것은 1018년 고려 현종 9년이고 경기도가 오늘날과 비슷한 규모의 행정구역으로 된 때는 조선왕조 건국 후인 1414년(태종14) 1월 18일이다. 경기(京畿)는 기내(畿內), 또는 기전(畿甸)이라고도 하는데 서울(왕성)을 중심으로 사방 500리 이내의 땅으로 임금이 직접 관할하는 직할지였다. 전통시대 유교문화권에서 보이는 특징 가운데 하나로 중국과 우리나라, 그리고 베트남과 일본에 '경기'개념이 있었다.

조선왕조는 경기도에 과전을 설치하여 관료들에게 수조권을 주고 경기감영을 서대문밖에 두어 서울과 밀착한 행정체계를 갖추었다. 특히 경기도의 송도(松都:개성)·강도(江都:강화도)·수원·광주 네 곳에 고위직(2품 경관직)의 유수가 설치되어 서울을 지키고 정치적 경제적 군사적으로 지원하도록 하였으니 경기도는 광역수도권이 되었다. 또한 만약의 경우에 대비한 행궁(行宮)을 북한산성·남한산성·강화도·월미도·화성(수원) 등 경기도의 다섯 곳에 설치하였다. 벼슬하다가 물러나는 사대부들은 서울 근교인 경기도로 내려가는 일이 잦았고 그들의 별서도 대부분 경기도에 경영되었다. 이런 사정은 경기도의 발전을 부추기는 또 하나의 요인이 되었다.

현대에 와서도 경기도는 서울의 팽창, 발전과 밀접한 관계 속에 부침을 같이 하며 성장하였다. 서울이 팽창하면서 경기도는 몇 번에 걸쳐 서울에 잠식당하면서 그 영역이 줄어드는 침체기를 겪었는가 하면 서울이 발전하면서 이른바

1) 서울대학교 명예교수

‘한강의 기적’을 이룩하는 동안 경기도도 한강을 끼고 함께 발전하였다. 최근 서울의 인구 증가가 1,000만명 수준으로 둔화되면서 서울이 더 이상 팽창의 탄력을 잃어감에 따라 경기도는 서울에 편입되는 관성에서 탈피하게 되었다. 인구가 서울에서 경기도로 유입되는 역류현상이 일어나고 지역균형발전의 국가적 방향성에 입각하여 경기도의 중요성이 부각되고 있다.

따라서 경기도는 서울의 여러 가지 정보를 어느 지역보다 먼저 입수하였고 서울 문화가 제일 먼저 전파되는 곳이었고 현재도 진행형이다. 서울의 지성계와 사상계와도 밀접하게 연결되어 민감하게 반응하였다. 지방문화가 서울로 연결되는 통로도 되었다. 그리하여 경기도는 서울문화와 지방문화의 가교이자 그 중심추의 역할을 맡아 균형 감각이 발달하였다.

때로 경기도는 뚜렷한 특징이 없는 도라는 평판도 듣고 있지만 이 말을 뒤집어보면 경기도야말로 여러 지방문화가 집합된 곳으로 가장 포용력을 갖춘 개방적인 도라는 말이 된다. 수원을 수부(首府)로 하는 으뜸도인 경기도는 지방자치의 선두주자일뿐만 아니라 남북분단 현실에서 강원도와 함께 최일선에 위치하여 통일에 대비할 막중한 책무도 떠안고 있다.

2. 경기도의 사상사적 위상

조선왕조는 유학 가운데도 성리학을 국학으로 채택하여 성리학 이념이 국사가 된 유교국가였다. 외래사상인 성리학은 조선 초 국학으로 위상을 정립했지만 전기 150여 년 동안 저작·소화·토착화과정을 거쳐 비로소 조선성리학으로 거듭 나면서 그 이념이 사회전반에 뿌리를 내리게 되었다. 바로 성리학을 조선성리학으로 토착화시킨 율곡(栗谷) 이이(李珣: 1536-1584)는 경기도 파주에 본가가 있었고 그를 둘러싼 일군의 학자들(우계 성혼과 구봉 송익필 등)이 모두 파주 부근 임진강 지역에서 성장하였으니 이들 일군의 기호학파들을 ‘임진강학파’로 불러도 큰 무리가 없다.

다시 말하면 경기도는 조선성리학의 기호학파가 형성되고 활동한 중심무대였다. 따라서 율곡학의 메카는 경기도 파주지역 임진강가가 되어야한다. 분단 상황으로 경기도 북부의 발전이 침체되어 있지만 ‘임진강학파’의 존재는 조선시대 사상사에서 차지하는 위치가 중요하므로 앞으로 경기북부지역에 대하여 집중적으로 조명할 필요가 있다.

또 조선 후기 성리학에 대한 보완학문으로 등장한 실학(實學)의 발상지도 경기도였고 그 활동무대도 경기도였음을 상기할 필요가 있다. 유학은 네 개의 분야로 나눌 수 있는데 사장지학(詞章之學: 문장학)·의리지학(義理之學: 道學)·경

제지학(經濟之學: 經國濟世의 학문, 오늘날의 정치학이나 경제학)·고거지학(考據之學: 고증학)이다. 조선 후기 실학은 성리학이 의리지학(義理之學: 사람이 지켜야 할 떳떳하고 옳은 도리인 의리를 탐구하는 학문)인 형이상학에 치중하였음을 반성하면서 유학의 다른 측면인 경제지학이나 고거지학에 관심을 돌려 형이하학에 치중한 학문 경향을 말한다.

실학이란 원래 당시대에 가장 필요한 학문을 말하므로 시대와 지역에 따라 그 실체가 달라져 왔다. 예컨대 고려 말의 실학이란 허학(虛學)이 되었다고 인식되던 불교에 대응하여 성리학을 말하며 조선 전기의 실학이란 사장지학(詞章之學: 文章學)에 대응하여 의리지학(義理之學: 道學)을 말한다. 다시 조선후기에 이르러서는 의리지학에 대응하여 경제지학과 고거지학을 의미하였다. 중국이나 일본의 실학도 각기 그 시대, 그 나라가 처한 현실에 따라 그 실체가 달라지는 것도 같은 이유이다.

고증학은 17세기 중반이후 새로이 중원의 주인이 된 청나라에서 발달한 학문으로 한나라 때의 훈고학(訓詁學)을 계승하였다. 북방족인 청나라는 한족으로 정통성을 인정받던 명나라를 멸망시키고 중원을 차지하여 정통성에서 취약하였다. 따라서 정통을 따지는 의리지학을 기피하는 경향이 있었다. 또한 유학의 학문 발달과정에서 보아도 송나라·원나라·명나라가 모두 성리학이나 양명학 등 형이상학에 치중하였으므로 형이하학적 방법론인 고증학이 조명받을 단계에 와 있었던 것이다.

18세기 청나라가 사고전서를 간행하여 고증학에 주력하며 건륭문화를 꽃피우자 조선에서도 이를 적극 받아들이려는 사조(思潮)가 형성되었다. 성리학적 형이상학인 의리지학이 만개하고 이를 보완하고자 새로이 형성된 조선학계의 실학파를 노론 북학파와 남인 실학파로 분류할 때 노론 북학파들이 그 담당자였다. 북학파는 서울을 거점으로 활동하면서 북경에 사신으로 가는 아버지나 형 또는 친척들의 자제군관(子弟軍官)으로 따라가서 청의 문물과 고증학에 개안하고 그 문화를 적극 받아들이자는 주장을 하게 되었다.

북학파는 집권층인 노론 자제들이 중심이 되고 서울에서 성장하여 청의 기술 문명과 상업 발달에 착안하여 이를 조선에 적극 도입하려하였으니 박지원의 <열하일기>나 박제가의 <북학의>가 북학사상 형성의 기폭제가 되었다. 이는 17세기 중반 명·청이 교체된 국제질서의 변화 속에서 1세기 동안 고립주의를 선택하여 자기 정체성을 다진 조선을 다시 세계화의 현장으로 이끌어 내는 계기가 되었다. 북학파의 주장은 국가에 수용되어 정조는 1796년 북학의 기술을 활용한 화성(華城 :수원) 신도시를 건설하여 오늘날 경기도의 수부(首府) 역할을 톡톡히 하고 있는 것은 주지의 사실이다. 북학사상은 19세기 중인계층의

시대정신이 되어 개화파로 연결되었다.

남인 실학파는 1694년 갑술환국에서 실권하여 재야의 처지로 탈락한 근기남인들이 경기지방에 낙향하여 형성시킨 학파이다. 안산의 성호 이익이나 그 제자인 광주의 안정복, 그 다음 세대인 양주의 정약용이 대표적인 인물들이다. 이들은 농촌현실에 직면하여 토지제도의 개혁을 주장하고 조세제도의 문제점을 지적하였다. 이들이 농촌현실의 문제에 깊이 있는 성찰과 비판을 가한 것은 그것이 자기 자신들이 직접 몸으로 느끼는 문제였기 때문이다. 농경사회였던 당대 지식인들이 농촌문제에 눈뜨고 절실하게 개혁을 주장한 것은 사상계의 커다란 변동을 가져왔다. 이로써 조선후기 사상사에서 경기도가 차지하던 위상을 가늠해 볼 수 있겠다.

3. 경기도의 방향성: 법고창신(法古創新)

이렇게 사상사적으로도 중요한 위치에 있었고 학문의 요람지였던 경기도가 오늘날 서울의 베드타운 역할, 위성도시들의 집합체라는 오명을 벗어나지 못하고 있다. 여기서 벗어나는 길은 시간이 걸리겠지만 주민들의 여가시간을 지역 사회에서 유익하게 활용하도록 유도하고 문화욕구를 충족시킬 여러 가지 방안을 모색하는 것이다. 서울의 변방에서 탈피하기 위하여 서울이 미처 착목하지 못한 부분에 눈을 돌릴 필요가 있다.

경기천년의 문명의 전환기에 경기도를 비롯하여 우리사회가 나아가야 할 방향성을 경기도가 앞장서서 선도해봄직하다. 우리는 19세기 말부터 개화운동을 통하여 외국문물을 수용하는데서 국가 발전의 해답을 찾으려고 무던히도 애써왔다. 그리하여 산업화에 성공하고 기술문명을 일구어내었지만 잃은 것도 많다. 무엇보다 약육강식·적자생존의 논리에 내몰리며 비인간화가 가속화되었고 국가·사회라는 공동체를 이끌어갈 방향성을 상실하였다.

더구나 제국주의에 편승한 이웃나라 일본에 의한 망국과 6.25전쟁, 그 후 온 국민이 잘 살아보자는 일념으로 숨 가쁘게 달려온 결과 경제발전은 세계 10위권에 진입하고 민주화도 이루어냈다. 그러나 경제발전은 필요조건이지 충분조건은 아니다. 선진일류국가로 나아가기 위해서는 우리사회가 고품격사회로 환골탈태해야하고 그것은 인간의 품질문제와 직결되어 있다. 스스로 품위를 높이는 방안을 강구해야 할 당면과제에 직면하였다.

21세기 우리는 서구모방의 긴 여행을 끝내고 우리의 역사전통에서 법고창신(法古創新: 옛것을 본받아 새로운 것을 창조한다)의 길을 열어야하는 전환점에 와 있다.

법고창신은 18세기 선각자 박지원(朴趾源: 1737-1805)이 설파한 말이다. 그가 경전의 온고이지신(溫故而知新)을 몰라서 이러한 말을 만들어낸 것이 아니다. 오히려 옛것을 익히고 나아가 새로운 것을 안다는 ‘온고이지신’ 보다 적극적인 의미의 이 말에서 새로운 시대를 준비하고자 하는 의도가 감지된다. 또한 온고이지신이 옛것을 알아야 새로운 것에 대한 분별력이 생긴다는 의미라면 법고창신은 옛것을 바탕으로 새로운 것을 창조한다는 것이다.

박지원은 18세기 조선 문화의 전성기에 새로운 사회로의 전환점을 예측한 선각자답게 이 말을 문장론을 빌려 예시한 것이다. 그는 제자 박제가의 문집인 <초정집>의 서문에서

아! 법고자(法古者: 옛것을 본받는 자)는 니적(泥跡: 옛 자취에서 때 묻음)의 병폐가 있고 창신자(創新者: 새로운 것을 창조하는 자)는 불경(不經: 상도에서 어긋남)의 걱정이 있다. 법고하되 변화를 알고 창신하되 전거에 능하면 지금의 글이 오히려 옛날의 글이다.

噫 法古者病泥跡 創新者患不經 苟能法古而知變 創新而能典 今之文猶古之文也
(燕巖集 권1 楚亭集序)

라고 하여 옛것에 매달리면 때 묻을 염려가 있고 새로운 것을 창조하다 보면 근거가 없어 위험하다고 갈파하였다.

이러한 사고는 1894년 갑오경장으로 조선사회가 서구화되는 시점에서 또 하나의 변신으로 나타났으니 구본신참(舊本新參)의 논리이다. 옛것을 근본으로 하여 새로운 것을 참고한다는 것이다. 여기에서 옛것이란 조선의 전통적인 문물이고 새로운 것은 서구문물을 일컫고 있다. 이는 대한제국기의 방향성이 되었으니 서구문화를 참고하겠다는 정도의 함의를 갖고 있었던 것이다.

그러나 이 삼자는 공통분모를 갖고 있으니 모두 새로움을 추구하면서도 기존의 것을 존중하는 자세를 견지하고 있는 점과 양자의 균형 잡힌 조화를 꾀하고 있다는 점이다. 한 쪽으로 편벽되어 균형이 깨어지면 성공할 수가 없다는 뜻이다. 이러한 모색은 주체적인 입장에 서서 진지한 고민 끝에 이루어지는 것이지 쉽게 모방을 일삼아서는 안 된다는 것이다.

4. 법고창신의 길

19세기 서세동점으로 동양 사회가 제국주의에 편입되고 전 세계가 제국주의적 세계관으로 재편되면서 역사를 보는 눈, 즉 역사관마저 제국주의적 역사관인 식민사관으로 대체되었다. 식민사관은 약육강식의 제국주의를 합리화하고 무력을 최고 가치로 삼는 전쟁사관이다. 부국강병(富國強兵)의 논리가 힘을 얻

었던 것이다.

누구를 위한 부국(富國)이며 무엇을 위한 강병(强兵)인지 따져볼 겨를도 없이 부국강병의 가치관은 당연하게 받아 들여졌고 그것은 전 세계를 풍미하는 최고가치가 되었다. 약육강식하는 정글의 논리가 당연시되면서 국가 간에는 물론이려니와 개인대 개인까지 모든 관계는 투쟁의 관계로 인식되었다.

특히 일제가 가장 심하게 평가절하한 조선후기 역사는 일제의 식민사관으로 가장 많이 왜곡되어 있다. 일제는 자신들이 침략·합병한 한일합방의 정당성을 확보하기 위하여 조선후기 역사를 평가절하하고 ‘문약(文弱)’이라는 말로 비하했다. 임진왜란 이후 조선 후기는 무너져 내리며 망국으로 향해 가던 시대였으므로 더 이상 홀로 설 수 없는 조선왕조를 자신들이 구제하였다는 논리의 비약까지 서슴지 않았다. 도대체 300여 년 동안 무너져 내리는 국가는 이 지구상에 존재한 적이 없다. 중국 역대왕조의 평균수명은 150년이다.

조선왕조는 중기에 왜란과 호란의 양란을 겪으면서 국가적 위기국면에 처하였다. 왜란은 하부구조를 무너뜨렸고 호란은 국민들의 자부심에 심각한 상처를 남겼다. 당대의 세계관인 화이론(華夷論: 이 세상의 모든 존재를 中華와 夷狄으로 나누어 보는 논리)에 비추어 볼 때 이적(오랑캐)라고 멸시하던 청나라에 국체의 상징이던 왕이 무릎을 꿇었기 때문이다. 한마디로 패전이었다.

‘중화’란 인간으로서의 윤리와 도덕을 지키며 평화와 공존을 지향하는 유교 문화의 담지자이고 ‘이적’은 침략과 약탈을 일삼는 야만족을 지칭하였다. 조선은 명나라가 중원에 존재하던 시기에는 소중화(小中華)를 자처하였고 명나라가 망하고 청나라가 중원의 주인이 되자 ‘조선이 바로 중화’라는 조선중화사상을 형성시켰다. 이적인 청나라는 중화(문화민족)로서의 자질이 없으므로 명이 망한 현실에서 중화는 당연히 조선이어야 한다는 자부심의 발로였다.

이 조선중화사상은 조선후기 사회의 시대정신이 되어 17세기 조선의 국가재건 과정에서 상처받은 국민적 자부심을 회복하는데 구심점이 되었고 18세기 조선 고유문화 창달에 확고한 정신적 버팀목이 되었다. 무력으로 동아시아의 국제질서를 무너뜨리고 중국에 들어선 청나라가 이적출신으로 무단국가의 한계를 넘어서지 못할 것이라는 판단아래 조선이 동아시아의 문화중심국이라는 자신감의 표출이었다.

이 조선중화사상은 북벌론(北伐論)을 기저에 깔고 있었다. 청을 쳐서 복수설치하자는 북벌론은 병자호란 때 남한산성에서 벌였던 척화론(斥和論: 청과 화친할 수 없다는 주장)과 주화론(主和論: 청과 화친하자는 주장)의 논쟁가운데 척화론을 계승하는 논리로 조선후기 사회의 국가대의였다. 18세기 중반 북학파가 등장하여 ‘청나라를 배우자’는 주장이 나오기까지 1세기 동안 어떤 학파

나 정파, 국민도 북벌대의에 이의가 없었다.

내치의 방향은 ‘예(禮)로서 나라를 다스리자’는 예치(禮治)로 설정하였다. 전쟁으로 무너져 내린 사회기강과 질서를 바로 세우고 사회정의를 구현하기 위한 기준을 예로 설정하였던 것이다. 조선의 국학이 성리학이었으므로 성리학의 예서인 <주자가례(朱子家禮)>가 표준이 되었지만 그 조선적 변용을 위하여 17세기에 무수한 예서가 쏟아져 나온 현상이 이를 방증하고 있다. 김장생의 <가례집람(家禮輯覽)>을 비롯한 조선의 예서들은 <주자가례>가 12세기 중국에 적용한 것이므로 17세기 조선에는 그 시간성과 장소성에 맞지 않는 점이 있을 수 있다고 판단하고 조선 현실에 맞게 시의성(時宜性)을 살리자는 목표에서 출간된 것이다.

국가의례에도 예가 문제가 된 사건들이 제기되었으니 예송(禮訟)이 그것이다. 예가 정치문제화 된 것이다. 1659년 제1차 기해예송과 1674년 제2차 갑인예송이 대표적인 것이다. 기해예송은 1659년 기해년에 효종이 죽자 인조의 계비이자 효종의 계모인 자의대비 조씨가 3년상을 입어야 하느냐 아니면 1년상을 입어야 하느냐 하는 논쟁이다. 3년상을 주장하던 남인정파는 ‘왕자례부동사서(王者禮不同士庶: 왕자의 예는 선비나 서민과 같을 수 없다)’라는 논리를 고수하며 왕권강화 입장이었고 1년상을 주장하던 서인정파는 ‘천하동례(天下同禮: 천하의 모든 사람은 똑같은 예의 적용을 받아야한다)’라는 논리를 고수하며 신권강화 입장이었다. 결과는 서인의 승리로 끝나 1년상으로 되었고 서인정권이 들어섰다.

그로부터 15년 후에 일어난 갑인예송은 1674년 갑인년에 효종의 왕비 인선 왕후가 죽자 역시 아직 생존해 있던 자의대비가 얼마나 상을 입어야 하느냐는 문제였다. 이번에는 남인의 1년상 주장과 서인의 9개월상 주장이 팽팽하게 맞섰다. 이 예송은 기해예송의 연장선상에 있었고 그 입장도 똑 같았다. 이번에는 남인이 승리하여 1년상이 채택되었고 남인정권이 들어섰다. 국가의 예송이 진행되는 동안 국민들도 관·훈·상·제의 사례(四禮)에 대한 인식과 실천의 강도가 높아졌다. ‘인간과 인간 사이에 애경(愛敬)을 극진하게 하는 준칙(準則)’인 예는 개인 사이에도 중요성이 강화되어갔던 것이다. 그러한 과정을 겪으면서 조선은 중국도 인정한 명실공히 ‘동방예의지국(東方禮義之國)’이 되었던 것이다.

이렇게 양난으로 무너진 사회를 재건하기 위하여 국가의 기본방향을 문화중심주의로 설정하기까지 조선사회도 많은 고민을 하였고 현실적인 군사대국 청나라와의 관계설정에도 끊임없이 부심하였다. 중원을 차지한 청나라는 무력만으로 한쪽을 통치하는데 한계를 느끼고 한족지식인을 대거 국가에 수용하는

문화정책(四庫全書 간행사업 등)을 수립하여 문화국가로 탈바꿈하는데 주력하였고 일본도 왜란 후 도쿠가와 이에야쓰(德川家康)가 내치에 골몰하면서 동북아시아에 평화기가 도래했던 것이다.

양란 후의 조선후기 역사는 일제의 식민통치와 6.25 한국전쟁을 겪은 현재의 우리에게 많은 시사점을 던져 주고 있다. 왕도(王道)정치와 덕치(德治)를 중심으로 하는 문치주의의 본질을 문화사적으로 파악하여 문화국가로서의 실상을 밝힐 필요가 있다. 제국주의의 시대가 가고 다가오는 평화의 미래사회에 평화와 안정을 최고 가치로 하던 붓의 나라이자 선비의 나라이던 조선왕조의 지식기반 문화대국로서의 전통이 법고창신(法古創新)의 기틀을 마련할 수 있다는 전망이 필요하다.

5. 인문학의 중요성

조선시대는 인문학의 시대라고 하여도 과언이 아니다. 현재의 인문학 편제인 문·사·철이 그 순서를 달리하여 경(經)·사(史)·문(文)의 순서로 중시되었다. 오늘날의 철학에 해당하는 경학(經學)이 우선이고 다음이 역사, 그리고 문장학이었다. 경학은 경전에 있는 인간 삶의 지침을 연구하는 학문이고 역사는 시간의 흐름에 따라 변화하는 인간사회의 변화 과정을 탐구하는 학문이다. 이 두 학문은 경경위사(經經緯史: 경학을 날줄로 삼고 역사를 씨줄로 삼는 인문학적 방법론)의 정신에 의하여 통합적으로 연구되어 세계와 인간의 삶의 본질을 파악하였다. 그 결과 파악한 진리(道)를 담는 그릇이 문장이니 도기론(道器論)으로 결합되었던 것이다. 이렇게 경·사·문은 유기적으로 통합되어 인문학의 완성이 이루어지는 학문체계였다. 그리하여 인간다운 삶의 지침과 모델을 인문학이 제시하였다.

1894년 갑오경장으로 이른바 근대적 학제가 등장하여 전통학문의 전당이던 성균관의 위상이 추락하자 당대 지식인들은 신발과 모자가 바뀌어 거꾸로 되고 새로운 춘추전국시대가 도래하였다고 갈파한 바 있다. 이는 인문학이 외국어와 실용학문에 밀려났다는 의미였다. 새로운 춘추전국시대란 전쟁으로 얼룩지는 혼란의 시대를 지칭한 것이니 제국주의시대를 예견한 것이다. 서양의 대항해시대는 그들에게는 발견이자 약진의 시대였겠지만, 동양의 수난시대였다고 해도 과언이 아니다. 이웃나라 일본마저 그 제국주의에 편승하여 우리나라는 물론 동남아시아 국가들까지 유린하였다. 그 과정에서 인간을 탐구하여 자기성찰을 통하여 타자를 이해하고 더불어 이 세상을 함께 살아가는 바람직한 인간형을 길러내고 인간의 품질을 높이려는 인문학의 근본정신마저 실종되고

말았다. 인문학적 소양이 고갈된 인간이 인간다움을 상실하게 되는 것은 당연한 귀결이다.

지금 우리사회가 겪고 있는 혼란은 결국 사람들이 삶에 임하는 자세의 문제이고 그것은 곧 인문학의 문제임을 통감하고, 인간에 대한 깊은 성찰을 통하여 인간에 대한 이해를 높이고 인간다운 삶의 지표를 설정, 삶의 질을 고양시키는 인문적 교양의 질적 확충에 주목해야 한다. 인문학 자체의 콘텐츠를 채워 넣어 인문학의 필요성과 소중함을 공감할 수 있는 풍토를 만드는 일이다.

그 다음에 그 콘텐츠를 어떻게 전달하느냐 하는 문제를 고민해야 할 것이다. 아무리 몸에 좋고 영양가가 많은 음식도 억지로 먹으면 소화불량에 걸리거나 체한다. 재미있고 유익한 교과과정을 개발하여 사람들이 좋아서 인문학에 접근하도록 유도해야 한다. 한류로 대변되는 우리의 문화능력은 전통문화, 특히 전통 인문학에 깊이 뿌리박고 있다. 서구의 모방만으로는 가능하지 않으며 일조일석에 이루어진 것도 아니다. 전통시대 스토리텔링은 문학과 역사가 함께 담당하였으니 역사는 재미있고 유익한 옛날이야기였다. 그 철학적 메시지는 착한 일은 권장하고 악한 일은 징벌한다는 권선징악(勸善懲惡)이 주조를 이루고 있었다.

그런 의미에서 경기도가 인문학의 중요성에 공감하고 안양을 비롯하여 수원·여주 등 인문도시 조성에 나선 것은 미래 경기도의 방향설정에 있어서 시의적절한 대응으로 평가할 수 있겠다. 경기 천년의 역사를 문명전환의 관점에서 볼 때 지난 1세기 동안 우리사회가 겪은 급격한 변화과정에서 우리가 잃어버린 소중한 것들을 복원하는 일이 시급하다.

특히 인문학을 중요시하던 전통의 복원이야말로 우리의 정체성 확립에서 중요한 계기가 될 수 있다. 나아가 알파고로 대변되는 인공지능의 시대에 필요한 것은 그 기술을 운용하는 인간의 윤리의식인데 그 도덕성과 윤리성을 제고하는 원동력은 우리의 역사전통에서 현재의 우리에게 면면하게 전승된 유전인자를 일깨우는 작업이다.

현재 우리사회가 겪고 있는 격심한 갈등은 18세기에 이룩한 조선의 르네상스를 계승하여 다시 300년 만에 다가오는 21세기 르네상스를 이룩하기 위하여 거듭 나고자 하는 진통이라 할 수 있겠다. 핵무장으로 국제사회의 반항아·문제아가 되고 있는 북한정권의 심상치 않은 동요는 통일로 가기 위한 마지막 몸부림으로 보인다. 북한민들의 탈북현상은 북한의 미래를 가늠하는 척도가 되고 있다. 전통적으로 유민(流民)현상은 망국으로 가는 지름길이었는데 북한의 탈북자들이야말로 전형적인 유민집단이다. 북한의 이러한 현상들이 가속화되고 주변국들에 대한 우리의 설득작업이 성공하여 국제정세가 변화할 때 비로소

통일이 이루어질 전망이다.

통일에 대비해서라도 불과 일세기 전까지 한 나라였던 북한과 일체감을 다질 수 있는 공통분모가 같은 역사와 전통을 공유했던 조선시대이다. 조선왕조는 무력보다 지식과 학문을 존중하고 평화와 안정을 최고 가치로 삼은 자급자족하는 농경사회였다. 그 방향성은 문치주의(文治主義)로 요약된다. 도덕과 자존, 평화를 지향하는 문치주의 전통이 강하고 지식을 중요시한 지식기반 문화대국이 조선왕조였다. 문치주의는 무력이 아니라 글로서 나라를 다스린다는 뜻으로 오늘날의 문화주의와 상통하니 조선왕조는 문화사관에 입각하여야 제대로 알아볼 수 있는 나라이다.

조선왕조는 현대사회와 정반대의 가치를 추구한 사회였다. 물질주의를 신봉하며 이익을 최우선하는 작금의 현실에서 의리(義理)와 명분(名分)을 삶의 지표로 삼아 인간다움을 추구하고 정신문화를 가꾸며 인문가치를 일구어낸 조선시대 역사에 대한 조명은 우리의 뿌리를 밝히는 작업으로서 뿐만 아니라 법고창신의 기틀을 마련하는 토대이다. 나아가 현재의 우리를 비춰보는 반면 거울로서도 유효하다. 앞으로 다가오는 지식기반사회에서 이 역사적 경험은 소중한 자산이 되리라 기대된다.

경기 새천년 비전



2016. 10. 21

경기연구원 원장
임해규

목 차

I . 또 다음의 경기 천년	◆
II . 위기와 기회	◆
III . 경기비전 2040	◆
IV . 단계별 실천과제	◆

I 또 다음의 경기 천년

2014년은 경기도 정도(定道) 600년의 해

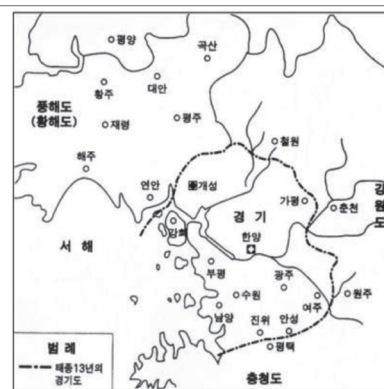
■ 경기도의 연혁

< 고려시대 >

경기(京畿)라는 명칭은 1018년(고려 현종 9)에 적현과 기현의 12개 현을 통합하여 왕도의 외곽지역을 정식으로 경기라 부르기 시작하면서 등장

< 조선시대 >

조선 태종 14년(1414년)에 전국이 8도체제로 나누어졌고, 세종 16년(1434년)에 조선왕조의 주변지역이 경기도로 확립



출처 : 강진갑(2014.). "경기도 600년의 역사와 문화, 그리고 역사적 과제", 「경기도 600년 과거 현재 미래 학술 심포지움 자료집」, pp.13-14.

경기도는 또 하나의 국가

■ 경기도의 성장과 위상

< 경기도의 성장 >

2016년 현재 경기도는 면적 10,170㎢, 인구 13,019천명,*
지역총생산액(GRDP) 329조 5천억원으로 성장

* 주민등록인구 12,650천명, 외국인등록수 370천명



< 세계 속의 경기도 >

OECD 국가들과 비교해보면, 전체 34개국 중에서 경제규모 27위로 작은 국가 수준
지역총생산액 규모 27위, 인구 규모 16위, 무역 규모 26위에 상당

출처 : 2012년 GRI 보고서 (김군수 ; 지표로 본 경기도의 글로벌 위상과 시사점)

5 / 25

Ⅱ 위기와 기회

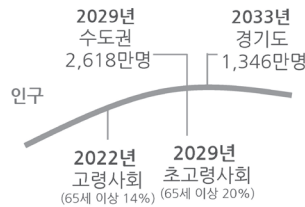
위기

3가지 위기

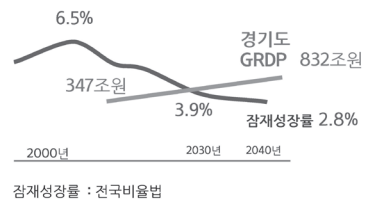
인구/ 경제/ 사회

“인구피크 고령사회, 잠재성장률 감소, 지역·계층·세대 양극화”

인구 피크, 저출산고령화



2030년 잠재성장률 2%대



지역·계층·세대양극화, 파편화

어디에 사느냐에 따라 기회, 삶의 질, 건강, 사망률이 결정



7 / 25

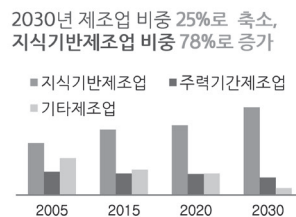
기회

3가지 기회

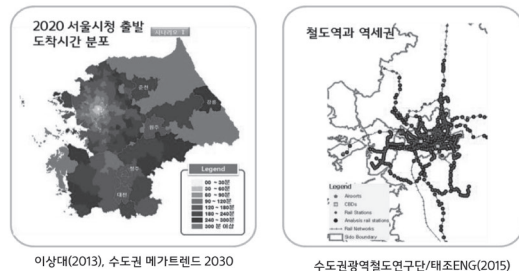
지식산업 / 교통 / 통일한국

“지식기반산업의 발전, 수도권 교통권 확대, 통일 한국의 가능성”

서비스업/지식기반산업 증가

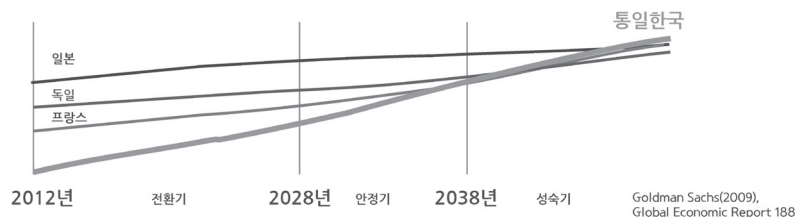


수도권의 확장되는 교통권



통일한국 G-7 경제규모 도달

30~40년 내에 프랑스, 일본, 독일 능가



8 / 25

III 경기비전 2040

도민들의 생각

도민참여단(미래비전 원탁회의) 결과



랄랄라 행복한 경기도

1. 지역과 세대가 골고루 발전하는 공존의 사회
2. 맞춤형 일자리 컨텐츠 개발
3. 다양한 교육의 기회가 열려있는 사회
4. 생동감 넘치는 도시와 농어촌의 균형발전
5. 참여와 소통으로 투명한 경기
6. 통일을 선도하는 경기도
7. 누구나 쉽게 접하는 경기복지시스템 구축
8. 삶의 기본권 보장과 여가와 문화, 나눔이 있는 경기도
9. 다양한 경험을 통해 꿈을 찾아가는 경기도
10. 개인의 다양성을 인정하고, 실현하는 경기도

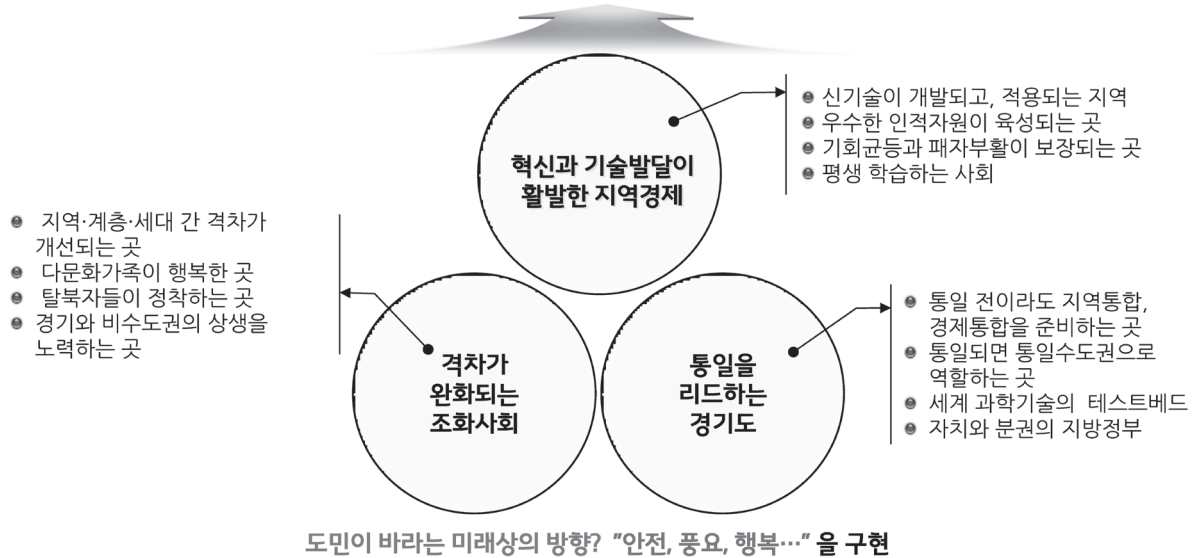
2015. 5.30 도민참여단 일동



도민과 전문가들이 함께 만든 2040 비전

■ '참여'를 통해 만든 미래 비전

활력 있는 경제, 더불어 사는 행복공동체



11 / 25

경기비전 2040의 가치, 비전, 전략, 실천 아젠다

가치와 철학

혁신 (Innovation)

공동체주의

자치와 분권

비전

활력 있는 경제, 더불어 사는 행복공동체

전략

지역경제구조의 혁신
(GRDP N+1 % 전략)

사회 통합의 공동체 형성
(경기도형 사회통합모델)

통일을 리드하는 경기도
(남북경제통합 거점)

미래준비
아젠다

- 'H5 Digital City' 경기도산업장산업육성
- '스타트업 50-100' 경기도창업사회실현
- '공생경제' 공유와상생의경제시스템구축
- '경기순환철도' 가점도시 간환상철도건설
- 'Global 30' 세계수준의대도시경쟁력확보

- 'Young 경기도' 저출산 극복과 사회통합 공동체의 실현
- '평생학습사회' 포괄적 평생학습체제 구축
- '100세 시대' 초고령사회 진입에 대비한 건강·장수도시 실현
- '에너지 자립 사회' 미래에너지인프라확충

- '한반도 경제권' 남북경제통합 준비3대프로젝트 추진
- '경제통합을 선도하는 선제투자' 서울-동두천-원산축가발 추진
- '지역국가형 지방정부 실현' 효율적인 경기도정 체계 실현

실천수단

미래 투자

- 먹거리 산업과 청년창업 생태계 조성
- 사물인터넷(IoT), 자율주행자동차, 로봇의 과학기술 상용화를 위한 스마트도시 인프라 투자
- 통일인프라 구축과 경기북부 지역의 선제 투자

제도 혁신

- 분권형 지방자치 제도화 (자치입법권 확대)
- 효율적인 지방정부 모델 구축
- 불합리한 규제 혁신

12 / 25

경기비전 2040의 미래지표

■ 미래 지표

01 글로벌 혁신경제 생태계 허브

	현재	2040년
GRDP 성장률	4.6%	3.0%
고용률	56.4%	67%
창업플랫폼 수	2개	20개
청년실업률	10.4%	7.0%

08 지역국가형 지방정부 실현

	현재	2040년
자치사무비율	-	40%
재정자립도	60.7%	85%

07 남북경제통합의 거점지대 조성

	현재	2040년
통일 관련 특구수	-	4개
경경지역 GRDP(US\$)	14,000	40,000



06 인간과 자연이 공생하는 회복력 있는 사회

	현재	2040년
공원서비스 소외지역 인구비율	33%	15%
신재생에너지생산량(GWh)	1,964	33,600

02 공동체 복원을 통한 사회통합과 복지공동체 형성

	현재	2040년
빈곤율	19.2%	15.0%
지역공동체수	863개	3000개
공공보건의료 병상비율	10%	30%

03 교육혁신·문화 확산을 통한 창의사회 실현

	현재	2040년
평생교육참여율	37%	70%
문화기반시설 수 (10만명당)	3.3	5.5

04 경쟁력 있는 도시, 건강한 도-농공동체

	현재	2040년
창보시범도시수	0	15
천인당 주택수	337	420
주거비부담(RIR)	25%	15%

05 이동이 즐거운 미래교통 허브

	현재	2040년
대중교통분담율	38%	50%
전기자동차비율	-	20%

13 / 25

부문 편 8대 부문-87개 과제-299개 세부과제

새로운 희망, 달대한 비전
경기비전
2040

08 지역국가형 지방정부 실현

- 규모별 대도시 및 광역 자치단체 특례
- 중앙과 지방기능 조정에 따른 국제-지방세 합리적 조정
- 중앙과 지방간 사무배분에 따른 협의기제 마련

07 남북경제통합의 거점지대 조성

- 통일 수도권 건설
- 남북경제통합 경제자유구역 조성
- 통일 공공 외교

06 인간과 자연이 공생하는 회복력 있는 사회

- 지역간, 계층간 환경질과 환경서비스 격차 해소
- 생물다양성 보호 및 생태계 가치 평가
- 기후변화 위험에 대비한 그린인프라 조성

01 글로벌 혁신경제 생태계 허브

- 스마트 산업특화 및 첨단산업 Test-bed 거점화
- 신뢰와 네트워크에 기반한 경제 거버넌스 구축
- 유라시아 개발 거점화 및 경제영역 확장

02 공동체 복원을 통한 사회통합과 복지공동체 형성

- 경기도내 출산 및 보육환경 개선
- 경기도 노인의 삶의 질과 만족도 제고
- 거주외국인을 위한 지원체계 개선
- 공동체 축진을 위한 커뮤니티 거점 조성

03 교육혁신·문화 확산을 통한 창의사회 실현

- 교육복지를 통한 사회 양극화 해소
- 대학이 주도하는 고등평생학습체제를 통한 혁신체계
- 경기지역학 육성

04 경쟁력 있는 도시, 건강한 도-농공동체

- G5 대도시 경쟁력 제고 프로그램 (세계 30위권 진입)
- '100세 시대' 건강·장수도시
- 인본주의 문화도시 모델 개발

05 이동이 즐거운 미래교통 허브

- 경기이동편의 공사출범
- 경기 순환 교통망 완성
- 고속철도 서비스 확충

부문 편

■ 경제 부문

비전

글로벌 혁신경제 생태계 허브

목표

아시아 최고의 혁신역량 보유
(혁신 네트워크 허브)

안정적인 상생 성장체계 실현
(3%대 성장 下 경제적 불평등 Zero)

전략

1-1. 지식산업 및
기술혁신 선도

1-2. 공유와 상생의
경제시스템 구축

1-3. 동북아 경제 거점화

1-1-1. '스마트 산업특화' 및 첨단산업
Test-bed 거점화

1-1-2. 기술혁신 창업생태계 조성

1-1-3. 글로벌 선도 콘텐츠산업 육성

1-1-4. '스토리가 있는 상권' 조성

1-1-5. 농업의 6차 산업화

1-2-1. 공유적 시장경제 및 대·
중·소기업 동반성장
플랫폼 구축

1-2-2. 지역기반 협력적
노사 파트너십 형성

1-2-3. 지역연계성 강화 및 균형 발
전

1-2-4. 신뢰와 네트워크 기반
경제 거버넌스 구축

1-2-5. 글로벌 공정무역생태계 조성

1-3-1. 중국과의 전략적 경제 협력강
화

1-3-2. 유라시아 개발 거점화 및
경제영토 확장

15 / 25

부문 편

■ 사회통합과 복지 부문

비전

공동체 복원을 통한 사회통합과 복지공동체 형성

목표

미래 성장과 안정을
담보하는 인구정책

공동체 복원을 통한
지역사회 유대 강화

다양한 집단이
상생하는 사회대통합

전략

2-1. 포용과배려의 열린사회 형성

2-2. 지속가능한공동체중심의복지

2-3. 보건의료체계강화

2-1-1. 일과가정양립을 통한 출산환경제고

2-1-2. 100세 시대에 따른 고령친화환경조성

2-1-3. 갈등과다툼을인정하는양성평등실현

2-1-4. 경기도거주와국인100만명시대대비

2-1-5. 상생을 위한 갈등관리시스템 구축

2-1-6. 지역통합을 위한 경기도 정책성 확립

2-2-1. 지역공동체 문화의 확산

2-2-2. 지속가능한 사회적경제 체제 구축

2-2-3. 내발적 발전을 통한 지역순환경제

2-2-4. 경기도 1인 가구 150만명 시대 대응

2-2-5. 민간복지자원발굴을 통한 복지역량강화

2-2-6. 경기도 고용복지 선순환체계 구축

2-3-1. 공공보건의료 시스템 강화

2-3-2. 광역거점도립병원체제 구축

16 / 25

부문 편

■ 교육·문화·관광 부문

비전	교육 혁신·문화 확산을 통한 창의사회 실현		
목표	삶의 질적 도약을 위한 행복 교육 공동체	지역문화의 다양성을 통한 문화정체성	경기 관광의 세계화
전략	3-1. 인간적 품위와 도전의 가치를 일깨우는 교육 실현 3-1-1. 보육의 공공성 강화 3-1-2. 미래형 학습 패러다임 및 교육환경 구축 3-1-3. 포괄적 평생학습체제 구축 3-1-4. 핵심역량과 비인지적 능력 향상을 돕는 인성교육 강화 3-1-5. 자기 존중과 타인 존중을 바탕으로 한 존중력 회복	3-2. 도민이 체감하고 주도하는 문화 3-2-1. 문화예술창작허브로서 경기도 3-2-2. 지역공동체 기반의 생활문 화·체육 테마파크 조성 3-2-3. 경기지역학 육성	3-3. 스마트 관광과 역사문화자원 글로벌화 3-3-1. 실버레저관광 등 수요자 맞춤형 新관광생태계 조성 3-3-2. 감성서비스와 스마트관광 실현 3-3-3. 경기천년, 역사문화유산자원 의 글로벌화 3-3-4. 문화도시 조성

17 / 25

부문 편

■ 공간 부문

비전	경쟁력 있는 도시, 건강한 도-농 공동체 형성		
목표	도시경쟁력 높이기	건강·행복도시 기반 조성	인본주의적 도-농 공동체 실현
전략	4-1. 경쟁력거점 개발과 창조도시 조성 4-1-1. 창조도시 인프라와 창조시범도시 조성 4-1-2. 경기과학기술도시 건설 (IOT 시범특구) 4-1-3. 도시 중심성 강화를 통한 분 산적 집중 공간구조의 형성 4-1-4. 미래 도시환경에 대응하는 실험적 미래건축 4-1-5. 통일미래도시 건설	4-2. 건강·장수·안전도시 기반 조성 4-2-1. 100세 건강·장수시범도시 및 건강도시 인프라 조성 4-2-2. 고령자가 생활하기 좋은 무장애도시 4-2-3. 여성친화적 도시 만들기 프로그램 4-2-4. 범죄예방형설계(CPTED) 의무화 4-2-5. 고령화 시대 대응·낙후지역 활력 위한 동북부 특화발전	4-3. 생활도시·공공주거의 강화 4-3-1. 도시 디자인과 K-디자인 빌리 지 조성을 통한 품격 있는 도 시 만들기 4-3-2. 도시재생과 중심도시 활성화 4-3-3. 다복주택을 통한 주거걱정 제 로 사회 추진 4-3-4. 생활권중심 도시계획체제 구축 4-3-5. 경기도 도시개발모델의 해외 공유

18 / 25

부문 편

■ 교통 부문

비전	이동이 즐거운 미래교통 허브		
목표	언제, 어디서나, 누구나 30분내 이동 실현	쾌적하고 안전한 고급화된 교통서비스	통일 대비한 선도적 교통 인프라 구축
전략	5-1. 고속교통서비스제공	5-2. 대중교통의 대전환	5-3. 이동차별 없는 교통복지 실현
	5-1-1. 고속철도서비스확대 5-1-2. 경기도 순환철도망구축 5-1-3. 수도권 고속도로 사업완성	5-2-1. 대용량 대중교통의 리모델링 5-2-2. 자율주행자동차를 활용한 개인고속이동 (PRT) 도입	5-3-1. (가칭) 경기도 이동편의 공사 출범 5-3-2. 경기북부와 남부의 교통서비스 격차 해소 5-3-3. 남북교통인프라 연계
			5-4. 신교통도입 선도
			5-4-1. 공유 교통 서비스 도입 5-4-2. 스마트 워크 활성화 5-4-3. 소형 개인 이동 수단 도입 및 물류 서비스 혁신

19 /25

부문 편

■ 환경·에너지 부문

비전	인간과 자연이 공생하는 회복력 있는 사회		
목표	환경위험에 대한 회복력 강화	생태계 서비스의 공평한 향유와 가치 증진	에너지 자립 및 순환경제 실현
전략	6-1. 고품질 환경서비스를 고루 누리는 환경복지사회	6-2. 자연자본의 지속가능한 이용과 생태계 가치 증진	6-3. 기후 회복력 강화를 위한 인프라 구축
	6-1-1. 지역간, 계층간 환경질과 환경서비스 격차 해소 6-1-2. 취약계층 건강 보호 및 적응능력 강화 6-1-3. 안전하고 쾌적한 생활환경 조성	6-2-1. 생물다양성 보전 및 생물자원 이용 활성화 6-2-2. 지속가능한 생산과 소비를 통한 자원순환사회 조성 6-2-3. 한강하구, 팔당호, 임진강 등 경기도의 독특한 하천환경자 원의 지속가능한 관리	6-3-1. 에너지 자립 향상 및 미래 에너지 인프라 구축 6-3-2. 기후변화 위험에 대비한 그린인프라 조성 및 물 관리 6-3-3. 환경분권화에 따른 지역의 거버넌스 역량 강화 6-3-4. 자연재해로부터 회복력 강한 사회체제 구축

20 /25

부문 편

■ 통일 부문

비전	남북경제통합의 거점지대 조성			
목표	통일한국의 중심		통일 전진기지	
전략	7-1. 전면적 통합 시나리오 대응	7-2. 점진적 통합 시나리오 대응	7-3. 통일시대 경기 북부 공간개발과 관리	7-4. 남북동질성 회복을 위한 남북 교류와 통일에 대한 국제적 지지 확보
	7-1-1. 통일수도권 건설	7-2-1. 남북경제통합특별지대 조성	7-3-1. DMZ·임진강·서해안 3개축 발전 7-3-2. 서울·동두천·원산축 및 금강산 연계 개발	7-4-1. 남북교류와 통일 공공외교 추진

21 / 25

부문 편

■ 지방행정 부문

비전	지역국가형 지방정부 실현		
목표	지방정부 기능 강화		지방정부 재정 강화
전략	8-1. 중앙과 지방간 기능배분을 통한 차등분권 강화	8-2. 재원확충을 통한 재정자주권 강화	8-3. 중앙과 지방간 상생 협력 체계 구축
	8-1-1. 지역국가형 지방정부 구축 8-1-2. 규모별 대도시 및 광역자치단체 특례 8-1-3. 자치사무와 국가사무 구분 체계 정비	8-2-1. 중앙과 지방 기능 조정에 따른 국세-지방세 합리적 조정 8-2-2. 국고보조사업 정비 및 포괄보조금 확대 8-2-3. 재정위기 관리 제도 개선	8-3-1. 중앙과 지방간 행 재정 협의기제 구축 8-3-2. 지역 내 파트너십 체제의 구축

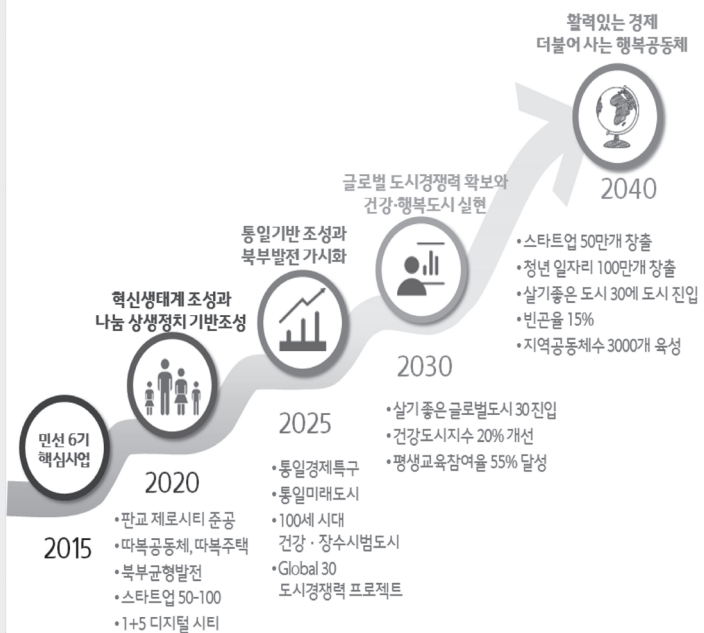
22 / 25

IV 단계별 실천과제

단계별 실천

■ 민선6기 도정을 기반으로 2020, 2025, 2030, 2040의 순차적 비전 실천

- ▶ **(2020 변화상)** 민선6기 주요사업인 NEXT 판교 조성 등으로 혁신생태계(start-up city) 조성, 나눔과 상생정치의 기반 조성
- ▶ **(2025 변화상)** 통일경제 특구, K-디자인 빌리지 조성 등으로 통일기반 조성과 북부발전 가시화
- ▶ **(2030 변화상)** 도시경쟁력 높이기 전략 추진으로 글로벌 도시경쟁력 확보, 건강·행복도시 실현
- ▶ **(2040 미래상)** 창업경제 기반과 사회통합형 정책 추진으로 “활력 있는 경제, 더불어 사는 행복공동체” 실현



민선6기 도정과제와 2040 비전의 연계

■ 민선6기 도정과제와 2040 비전의 아젠다

분야	부문별 비전	87개 아젠다 중 해당 아젠다	민선6기 도정과제
혁신경제	글로벌 혁신경제 생태계 허브	- 지식산업 및 기술혁신 선도 (5) - 상생경제 생태계 구축 (5) - 동북아경제 거점화 (2)	- 판교 제로시티 · 스타트업캠퍼스 · 슈퍼맨펀드 - 오디션 · G-NEXT · 2030하우스 · 간편결제 - 지역상생 · 경제민주화·동반성장 - 북부테크노밸리 · 신농정플랫폼 · 데이터혁신 - 광명시흥R&D클러스터 · 도민은행 · 공정무역
사회통합과 복지	사회통합과 복지공동체 형성	- 포용과 배려의 열린 사회 형성 (6) - 지속가능한 공동체 중심의 복지 (6) - 공공보건의료체계 강화 (2)	- 공보육강화 · 플러스복지 - 따복공동체·사회적경제 · 사회적일자리 확대
교육·문화·관광	교육 혁신·문화 확산을 통한 창의사회 실현	- 인간적 품위와 도전의 가치를 일깨우는 교육 실현 (5) - 도민이 체감하고 주도하는 문화 (3) - 스마트 관광과 역사문화자원 글로벌화 (4)	- G-Mooc 4대 테마파크 · K-컬처밸리 - 서울대농생대 복합문화공간
공간	경쟁력 있는 도시, 건강한 도·농 공동체 형성	- 도시경쟁력 거점개발과 창조도시 조성 (5) - 건강·장수·안전도시 기반 조성 (5) - 생활도시, 공공주거의 강화 (5)	2030하우스 · 따복마을, 기숙사 - 주거복지비전 · 넥스트경기 창조오디션 - 안전대동여지도 · 재난현장체험 시뮬레이션 - K-디자인밸리지
교통	이동이 즐거운 미래 교통 허브	- 고속교통서비스 제공 (3) - 대중교통의 대전환 (2) - 이동차별 없는 교통복지 실현 (3) - 新교통도입 선도 (3)	굿모닝버스
환경·에너지	인간과 자연이 공생하는 회복력 있는 사회	- 고품질 환경서비스를 고루 누리는 환경복지 사회 (3) - 자연자본의 지속가능 이용과 생태계 가치 증진 (3) - 기후 회복력 강화를 위한 인프라 구축 (4)	- 에너지비전 - 물관리비전
통일 북부발전	남북경제통합의 거점지대 조성	- 전면적 통합 시나리오 대응 (1) - 점진적 통합 시나리오 대응 (1) - 통일시대 경기북부지역 공간 개발과 관리 (2) - 남북교류와 통일에 대한 국제적 지지 확보 (1)	- 북부균형발전 · 통일경제특구미래도시 - DMZ 세계생태평화공원 - 남북교류 - 미중일러통일외교
지방분권	지역국가형 지방정부 실현	- 중앙과 지방간 기능배분을 통한 차등분권 강화 (3) - 재원확충을 통한 재정자주권 강화 (3) - 중앙과 지방간 상생협력 체계 구축 (2)	- 연정(교육예산광역시) + 협치(mers 극복 사례) - 자치권확대 - 지역간상생 - 국가지방세원공유 및 상생기금 마련

25 / 25

1세션

새천년 미래 도시의 대안, 인문도시

공간계획에의 인문학적 접근 : 포용적 국토와 도시¹⁾

문정호²⁾

1. 머리말

이 글의 목적은 지난 60여 년간의 우리나라 국토·지역·도시정책과 공간계획(spatial planning)³⁾에 있어 인문학적 접근이 매우 미흡했다는 점을 지적하고, 앞으로 지향해야 할 인문적 관점을 중시하는 공간계획 키워드(key-word)로써 “포용적 국토”와 “포용도시”의 규범적 개념과 정책방향을 논의하는 것이다.

여기서 “포용”이라는 표현은 최근 국제사회에서 많은 관심을 받고 있는 “포용적 성장(inclusive growth)” 이념에서 비롯된 것이다. 공간적 측면에 초점을 맞추면 여러 OECD 국가들과 세계은행(World Bank) 등 국제기구들은 포용적 성장을 주로 포용도시(inclusive city) 관련 논의로 전개하고 있다. 그러나 이 글에서는 이 논의를 보다 인문학·철학적인 공간적 포용성 탐구로 확대하여 향후 우리나라 공간계획의 기조(基調)가 될 수 있는지를 검토하고, 나아가 보다 포괄적이고 적극적인 “포용적 국토·도시”의 규범과 정책개념을 제시할 것이다.

2. 공간계획에 대한 인문학적 관점의 제기

한국전쟁 이후 60여 년간의 성장, 개발과 건설의 결과 지금의 우리 삶의 물리적 조건은 몰라보게 달라졌다. 1인당 소득은 3만 달러에 가깝고, 세계 11위의 경제규모 등 경제적 조건은 물론이거니와, 국토공간을 봐도 세련되고 거대한 신도시, 첨단기술이 적용된 촘촘한 고속도로, 수목으로 뺨뺨한 산지, 잘 정

1) 이 글의 많은 부분, 특히 제3~5장은 현재 연구진행 중인 국토연구원의 2016 기본과제 『포용적 국토 실현을 위한 정책과제 연구』의 내용을 발췌한 것이다. 따라서 이 글은 주저자인 문정호 외 이순자, 김진범, 민성희, 김수진, 박경현 등 5명의 공동저자에 의해 작성된 것으로 봐야 한다.

2) 국토연구원 연구위원, 국토계획·지역연구본부에서 근무하고 있다.

3) 우리나라에서는 공간계획을 도시계획, 지역계획, 국토계획 등 토지나 지역을 대상으로 하는 계획과 정책을 뜻하는 것으로 간주하는 경향이 강하다. 우리나라 공간계획 경험은 1960년대부터 전격적으로 확대되는데, 1960년대 신도시(산업도시) 개발과 댐, 고속도로 건설, 1970년대부터의 전국을 단위로 공간조직을 새롭게 설계하는 국토종합계획, 그리고 수많은 국책사업과 경제, 사회분야의 정부계획들, 광역권, 시·도, 시·군·구, 읍·면단위까지의 도시 및 지역계획 등이 우리 사회가 겪어온 공간계획의 현상적 실체일 것이다 (문정호 외, 2013: 11~12).

돈된 시가지, 수준 높은 토지제도와 계획체계 등 자랑거리도 많이 있다.

그러나 지금, 우리는 왠지 불편하고, 무엇인지 부족하다고 느낀다. 미래를 생각하면 희망보다는 우려가 앞선다. 1960~80년대에 경제성장과 국토개발이 우리 사회의 문제를 해결하고, 국민을 더 잘 살게 만들 것으로 낙관하는 분위기가 있었다면, 2010년대 보통사람들은 불평등이 심화되고 기회가 줄어드는 작금의 현실 속에서 성장과 개발을 회의적으로 바라보고 있는 듯하다. 국토공간 측면에서도 주택·부동산 시장의 파행 속에서 서민 주거가 불안정하고, 중소도시와 농산어촌의 활력 저하와 주민들을 위한 생활 인프라 부족, 국책사업을 둘러싼 지역갈등과 지역개발 재원에 대한 다툼, 무분별한 재개발, 재건축으로 인한 지역사회 해체 등등 불안·불만 요소는 너무나 많다. 국민 대다수가 어떤 이유로든 박탈감에 시달리고, 불만스럽고 불안하고 그래서 매우 화가 나있는 상태처럼 보인다.

생산, 소득, 부가가치, 수출, 고정자본, SOC, 주택보급률 등 지표(indexes)를 통해 볼 때 우리나라의 발전상은 부정할 수 없다. 그런데 우리는 왜 이렇게 불행하고, 무엇인가 결여되었다고 느끼는 것일까? 논의의 초점을 국토공간이라는 대상으로 맞추면서 다시 묻지 않을 수 없다. 지난 60여 년간 우리 국토발전의 이면에 어떤 착오가 있었던가? 우리가 간과하고 무시했던 어떤 중요한 것이 있지 않은가?

현대국가로서 우리나라의 발전은 경제, 정치, 사회, 문화적 성장·성숙과정이며 다른 한편으로는 국토개발의 역사라고도 할 수 있다. 식민지 시절과 전쟁을 겪는 와중에 파괴되고 피해를 입은 국토를 경제성장을 견인하고 사회발전에 조응하는 “건조환경(built environment)”으로 재구축해 왔다. 여기에 정부와 전문연구기관의 국토정책과 지역발전 계획, 도시계획, 토지 및 주택정책, SOC 건설 등 각종 국토·지역·도시정책과 공간계획(spatial planning)은 국토개발과정의 견인차였고, 국토의 복구, 재구축과 발전에 많은 기여를 해왔다.

그러나 우리나라의 국토정책과 공간계획은 빈곤으로부터의 탈출, 근대화와 산업화, 개발과 경제성장이 지상과제였던 시기를 거치면서 국토를 사적 소유와 개발 대상, 물질적 가치로만 인식하게 된 것으로 느껴진다. 국토공간은 우리나라와 우리 국민의 역사와 삶을 담은 역사문화의 터전이면서 산하(山河), 자연환경이다. 잘 가꾸고 잘 보전하여 앞으로 살아갈 우리 후세대에게 물려줘야 할 삶의 터전이다. 이는 객관적인 자연현상이나 경제적인 재화보다 더 크고 깊은 역사와 문화, 그리고 인문학적인 의미를 품고 있음이 명백하지만, 우리는 그동안 경제학·공학적인 시각으로, 정책과 계획의 물적(物的) 대상으로만 여겨왔다는 것이다.

우리는 희망의 미래국토를 꿈꾼다. 우리가 더욱 행복하고 편안하게 살 수 있고, 우리 국토를 더 좋게 만들어 후손에게 물려줄 수 있기 위해 무엇을 할 것인지 궁리하고 고민한다. 이러한 궁리는 지금까지처럼 경제, 도시계획, 토목공학과 법·행정 등의 실용적 관점만 가지고 풀어낼 수는 없다. 국토를 물질적 가치로 여기는 일은 이제 한계에 다다랐고, 지금부터라도 국토의 철학적 의의를 생각하고, 역사·문화적인 내면을 들여다보고, 우리 국토의 정서적 가치를 재발견하는 것이 우리 국토의 바람직한 미래를 위해 더욱 소중한 일이다.

우리나라의 공간계획은 건축, 조경, 도시계획, 토목 등 가시적·물리적인 공간을 대상으로 하는 실용적 학문 중심으로 전개되어 왔기 때문에, “개발과 건설” 과정에서 인문계 영역은 거의 없었다. 인문학만으로 우리 공간계획의 문제들이 일거에 해결되지는 않을 것이다. 그러나 지금까지 경제학, 공학, 기술 분야가 주도한 물리적 환경 중심의 공간계획이 박탈한 “보이지 않는 공간의 가치”⁴⁾를 재발견, 복원해야 한다. 더불어 앞으로 보다 좋은 국토공간을 형성하기 위한 규범과 행동양식을 논의하기 위해서 인문학적 공간계획을 계획해야 한다. 따라서 이 글이 주장하는 공간계획에 대한 인문학적 가치전제는 다음과 같다. 우리는 국토공간과 그 안에서의 여러 문제를 인문학의 시각으로 이해하고, 지금까지 경제적, 공학적인 국토정책과 공간계획의 접근방식(목표 설정과 대책 마련 등)을 보다 인문학적인 것으로 다시 설정하는 일을 해야 한다.

3. 포용적 성장과 포용도시 논의의 한계

앞서 머리말에서 밝힌 바와 같이 이글에서는 주로 경제적인 측면에서 많은 논의가 이루어진 포용적 성장 개념을 공간적 포용성의 개념으로 다시 해석하고 공간계획에 보다 큰 함의를 줄 수 있는 규범적 개념으로 논의를 확장하고자 한다.⁵⁾ 여기서는 먼저 최근 국제사회에서 전개되고 있는 포용적 성장과 포용도시에 관련된 논의를 비판적으로 정리하고자 한다.

1990년대에서 2010년대 중반까지 세계경제는 세계무역기구(WTO), FTA 확산 등 시장경쟁 논리에 보다 충실한 제도적 지구화가 진행되는 과정이었다. 이

4) 전상인(2016)은 공학·기술 분야가 주도한 근대 공간계획은 합리성, 효율성, 심미성 측면에서 기여했지만, “인문학 분야가 아끼고 가꾸는” 보이지 않는 공간의 가치 상실을 결과했다고 주장한다. 또한 우리나라공간계획은 공학·기술 패권주의·계획숭배주의적인 측면이 강하고 인문학적 상상력이 결여되었다고 비판하고 있다.

5) 여기서 규범적 개념이라 함은 효율성과 눈에 보이는 성과를 중시하는 경제·공학·기술적 공간계획보다는 보다 근본적이고 포괄적인 “좋은 국토공간”을 구현하기 위해 사회적으로 공감대가 형성될 수 있고, 보다 많은 국민이 인정할 수 있는 공간계획의 철학(哲學)적 토대를 뜻한다.

과정에서 금융자본의 초과이윤이 비대해지고, 세계 각국에서 경제적 양극화 및 사회적 배제가 심화되는 현상이 나타났으며, 2008년 세계 금융위기 발생으로 자유시장적 경제체제의 문제에 대한 비판적 논쟁이 확대되고 있다. 이 같은 상황에서 1990년대 후반 이후 부분적으로 나타나던 포용적 성장 개념이 2006년 이후에는 세계은행(WB), OECD, 아시아개발은행(ADB), UN-Habitat 등 주요 국제기구들의 정책 어젠다에 명시적으로 등장하고, 최근 보다 전략적인 정책방향이 제시되고 있다.

대표적으로 세계은행(World Bank, 2009)은 기존의 소득분배 중심의 ‘공유 성장’에서 포용적 성장으로의 전환하자고 주장했다. 포용적 성장을 통해 경제 성장의 속도가 빠를수록 실질적인 빈곤감소와 균등한 배분효과를 거둘 수 있다고 주장하는 것이다. 최근에는 사회적·경제적·공간적 측면을 아우른 포괄적인 포용성 개념을 제시하면서, 특히 공간적 포용 측면에서 생활 인프라 및 공공서비스에의 균등한 접근성 향상을 강조하고 있다 (World Bank, 2015). OECD는 빈곤감소, 불평등해소, 참여확대, 지속가능성 추구 등의 포용적 성장을 위한 프레임워크를 제시하고 있으며, 2016년 핵심이슈로 “포용적 성장을 위한 생산성 제고(enhancing productivity for inclusive growth)”를 선정했다 (주OECD대한민국대표부, 2016).

아시아개발은행(2011)은 “빈민 친화적 성장 (Pro-poor growth)”의 개념으로 접근하여 경제성장의 과정에서 소외된 사회적 그룹에 대한 차별을 없애는 것이야말로 경제성장의 주요 동력이 될 것이라 주장하고, 실천적 차원에서 포용력 있는 도시재개발(Inclusive urban redevelopment) 등의 추진을 강조하고 있다. UN-Habitat(2015)는 포용도시의 개념을 보다 구체화하여 도시계획 수립 및 시행 시 참여확대와 사회적 혁신; 양질의 기초서비스에 접근할 수 있는 권리를 모든 소득계층에 보장; 포용성 제고를 위한 도시계획(Planning) 등의 정책지침을 제시한다.

2008년 세계적 금융위기 이후 세계적 차원에서나 (거의 모든 나라에서) 국내적 차원에서 양극화, 경제적 불평등, 약자에 대한 사회적 배제가 심화되고 있다는 인식이 팽배해져 가고 있다. 이러한 상황에서 포용적 성장과 포용도시에 대한 논의와 정책지침은 개발(주류)경제학의 “낙수효과(trickle-down effect)” 전제가 더 이상 유효하지 않다는 점을 인정하면서, 이른바 신자유주의 경제체제의 모순을 극복할 수 있는 하나의 대안으로 받아들여지고 있다.

포용적 성장은 한편으로는 지속가능한 성장과 빈곤 감소에 대한 새로운 관점이라는 점은 명백해 보인다. 그러나 아직 명시적으로 경제적 불평등을 해소하

는 경제정책으로서의 포용적 성장 개념화 및 실천적 정책화에는 이르지 못하고 있다. 지금까지의 포용적 성장 개념은 적극적인 소득불평등 완화나 구조적 소득분포 변화가 아닌 “분배의 강화”에 가까운 소극적이고 불철저한 개념으로 남아 있다. 포용도시 개념도 도시빈곤 감소, 주거 향상, 공공서비스 확대, 참여 증대와 좋은 거버넌스 구축 등 그동안 제시되어 왔던 규범적 논의들을 포함하고 있으나, 뚜렷한 차별성 혹은 정체성 있는 정책개념으로서는 아직 미흡한 실정이다.

포용적 성장이나 포용도시 같은 개념들이 아직은 뚜렷하고 차별성 있는 정책개념으로 검토되지는 않았지만 우리나라에서도 “포용”에 관한 논의가 시작되었다. 우리나라에서도 최근 경제적 양극화와 사회적 배제 문제가 심각하게 대두되고 있으며, 이는 “성장·개발·경쟁 논리 對 지속가능성·포용 논리”의 대척 상황인 것으로 이해된다. 1960년 이후 고도성장기를 지나, 1990년대 구조조정기를 거쳐 2010년대의 저성장 상황에 이르기까지 성장·개발·경쟁 논리가 지배적이었다. 1980년대 후반 이후 환경보전, 민주화, 균형발전, 참여, 지속가능성, 보편적 복지 등 정의로운 분배와 격차 해소를 강조하는 주장이 증폭되고 실질적으로 국가제도와 정부정책에 적지 않게 반영되어 왔으나, 경제적 양극화와 사회적 배제를 둘러싼 갈등은 심화되고 있는 것으로 보인다.

공간적 혹은 국토정책 측면에서는 1980년대 광역개발개념(거점개발과 균형의 절충), 1990년대 다핵(多核) 지역경제권개발, 2000년대 국가 균형발전 전략 등 보다 “포용적으로 보이는” 정책적 진화가 이루어져 왔다. 특히 2000년대 이후 균형발전, 사회정의, 참여적 계획, 공정사회, 공생발전, 공간복지 등 경제적 격차를 완화하고, 사회적으로 삶의 질 향상과 보편적 복지를 강화하며, 공간적 측면에서 지속가능한 공간계획을 추구하는 논의가 확대되고 있다. 가장 최근에는 박인권(2015), 김수진(2015), 김수진·박찬(2015) 등 포용도시의 규범적 개념과 도시계획적·정책적 시사점을 제시하는 연구 결과들이 있다.

이와 같은 동향에도 불구하고 “포용” 개념은 아직 경제적·사회적 측면으로나 특히 공간적 차원에서 보편적으로 수용 가능한 사회적 규범이 될 수 있는지 심층적으로 검토된 것은 아니며, 국토정책과 공간계획 차원에서 실천적인 정책개념으로 정립할 수 있는지에 대한 탐구도 미흡한 실정이다. 특히 포용적 성장이라는 경제적 의미에서 출발한 포용 개념을 공간적 포용성으로 재해석, 확대 해석하면서 우리나라 국토의 규범적 발전방향으로 어떻게 정립할 수 있을지 검토할 필요가 있다.

4. 공간적 포용의 철학적 함의 : 정의와 권리

위에서 살펴본 바와 같이 포용적 성장과 포용도시는 “보편적으로 수용 가능한 사회적 규범”이라고 인정하기에는 아직 개념적으로 미흡한 측면이 있다. 특히 공간계획에 대한 철학적 토대로서의 공간적 포용의 개념이 철저하지 않기 때문에, 정책 또는 계획의 목표 및 수단 설정에서 일관적이지 않고 실천적인 측면에서 당초 의도하지 않았던 결과를 초래할 수도 있다. 따라서 여기에서는 공간적 포용이라는 개념에 토대가 될 수 있다고 여겨지는 두 개의 철학적 이슈-사회정의와 도시에 대한 권리-에 대해 논의하려고 한다.

4.1 사회정의와 공간적 포용

1990년대 후반 이후 신자유주의적인 경제정책이 경제적 불평등 확대를 초래하고 있다는 인식이 증폭되고, 2000년대 세계적 경제위기를 겪는 과정에서 경제성장과 소득분배가 역(逆)의 상관관계로 움직였다는 경향이 확인되면서 경제적 불평등 완화를 최상위가치로 인식하는 사회경제적 규범이 더욱 보편화되었다. 즉, 모든 경제주체들에 대한 기회의 균등과 경제성장의 물질적·비물질적 혜택을 공평하게 분배해야 하고, 이를 위한 정부의 시장 개입과 사회정책을 강조하는 보다 진보적인 규범이 더욱 설득력을 얻고 있다. 이런 관점에서 포용적 성장 개념 혹은 포용 개념은 사회철학으로서의 자유주의(또는 자유주의적 평등주의)에서 제시하는 사회정의(social justice)의 철학적 입장⁶⁾을 함의하고 있다고 생각된다.

이와 같은 자유주의적 평등주의의 관점은 (단순히 경제적 측면만이 아닌) 기회의 균등화를 포용의 핵심개념 중 하나로 견인하고 있다. 기회의 균등화를 위해 사회 안에서의 소득불평등을 줄이고, 그와 같은 사회정책이 지속가능한 경제성장의 선순환을 실현한다는 주장은 롤스로 대표되는 자유주의적 평등주의의 연장선에서 ‘공동선(善)’을 강조하는 Michael Sandel(2009)의 자유주의적 정의관과도 일맥상통한다. 즉, 정의란 사회의 미덕을 키우고 공동선을 고민하는 것이며, 올바른 (정의로운) 분배의 궁극적 목적은 사회 구성원이 전체적으로 공감할 수 있는 “포용”⁷⁾과 같은 선한 가치를 추구하는 것이다.

6) 이 입장의 대표자격인 John Rawls(1971)는 사회적 정의를 원초적으로 평등한 위치를 가정했을 때 선택할 법한 자유를 존중하는 것으로 개념화하고 있다. 즉, 언론, 종교 같은 기본 자유를 모든 시민에게 평등하게 제공하며, 사회적·경제적 불평등을 인정하고 소득과 부를 가장 어려운 사람에게 (보다 많이) 돌아가게 하는 “차등원칙”에 준하는 불평등은 허용한다는 것이다.

7) Michael Sandel(2009)은 포용 대신 “지속가능성” 같은 용어를 사용했다. 여기에서는 다만 논의의 맥락을 감안했을 때 포용 같은 “선(善)한” 가치를 표방하는 용어를 대신 쓸 수 있

4.2 공간적 포용과 권리 혹은 도시에 대한 권리

포용이 함의하는 두 번째 철학적 함의는 권리(right)다. 여기서의 핵심은 인권, 시민권, 행복추구권 등의 일반적 권리가 아닌 “공간적 권리” 개념이다. 이 개념의 착안점은 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)가 1968년 저서 『Le Droit à la ville』에서 제시했던 “도시에 대한 권리 (right to the city)”다. 르페브르는 도시를 정치적 개념으로, 권리를 공간적 개념으로 이해하며, 도시 거주자 누구나 도시가 제공하는 편익을 누릴 권리, 도시 정치와 행정에 참여할 권리, 자신들이 원하는 도시를 스스로 만들 권리를 주장했다(강현수, 2010). 이 개념은 자본주의적 도시에 대한 새로운 대안으로 부상하였고, 뒤를 이어 David Harvey 등 의 많은 지식인들에 의해 점차 넓은 의미로 계승, 확산되어 오늘날 2016년 UN-Habitat III의 의제로 검토될 만큼 그 공감대가 넓어졌다.

가장 최근 (2016년 상반기) UN-Habitat III 준비과정에서 제기된 도시에 대한 권리 논의 내용은 다음과 같다. 우선 도시를 도시거주민이 양질의 삶을 영유하기 위해 필요한 전제조건으로서의 공공재로 보고 있으며, 도시에 대한 권리는 공공재로서의 도시(공간)을 생산하고 변화시킬 수 있는 집합적인 권리로 정의내리고 있다. 도시에 대한 권리는 (1) 자원배분에서의 공간정의 (2) 의사결정에 있어서의 시민참여 (3) 사회적 경제적 문화적 다양성 존중의 세 가지 원칙으로 구성된다. 나아가 이 권리를 국적을 가진 시민이 아닌 도시에 거주하는 모든 거주민이라면 주장할 수 있는 인권의 하나로 인정해야 한다고 본다.

자본주의적 도시에 대한 대안적 의미로서의 진보적(radical)인 의미는 다소 퇴색했으나 국제기구 차원에서 도시에 대한 권리를 인권으로 인정해야 한다는 수준의 논의가 이루어졌다는 점에서 매우 고무적이었으나, 정책개념·지침과 실천적 차원에서 개별 국가가 처한 상황에 따라 단기적으로 실행하기에 어려운 부분이 있다는 점이 장애가 되어 최종적으로는 변용 또는 후퇴된 형태로서 “모두를 위한 도시 (cities for all)”의 의제로 정리되었다.

공간적 포용 개념의 철학적 함의라는 관점에서 도시에 대한 권리 논의는 큰 시사점을 제공한다. 이 논의에서 “도시”라는 설정은 국토공간 일반으로 확대하여 이해할 수 있다고 보면, 우리가 삶을 영위하는 터전, 공간에 대한 보다 적극적인 권리를 주장하는 것은 지극히 당연한 일이다. 포용적 성장의 논의 과정에서 포용 개념에 대한 중요한 비판 중 하나는 이 같은 새로운 개념들이 (소득 불평등 해소에 대한) 근본적인 사회정책적 처방이 수반되지 않는 이른바 ‘억압

다고 판단했다.

적 관용(repressive tolerance⁸⁾)’일 수 있다는 점이였다. 그렇지만 도시에 대한 권리와 맥을 같이하는 공간적 권리 관점은 포용적 국토와 포용도시에 대해 보다 주체적이고 진보적인 철학적 함의를 제공할 수 있다.

5. 포용적 국토·도시의 규범적 정책개념 (試案)

지금까지의 논의를 종합하면 일반적 규범으로서의 포용은 차등원칙에 의거한 사회적 정의, 보편적 복지, 경제민주화, 소득불평등 해소를 통한 기회의 균등화 등 친숙한 사회적 가치 개념과 유사한 의미를 가지며, 다른 한편 보다 적극적·명시적으로 공간에 대한 권리를 보장, 증진하는 사회정책적 접근의 필요성을 강조하는 사회 규범이다. 이는 경제적 측면에서는 저소득층에 대한 소득, 고용 등 소득불평등 해소; 사회·복지 측면에서는 의료·교육 등 직·간접적, 물질적·비물질적 혜택의 배분; 공간 측면에서는 공공서비스, 주거 등 배제와 격차 해소; 정치 측면에서는 참여와 소통이 강화된 거버넌스 구축 등을 의미한다. 따라서 경제·산업·고용, 조세·재정, 복지, 국토·지역발전, 도시 등 다양한 분야에 “포용” 규범을 적용할 수 있다. 양극화, 저성장, 사회갈등 등 매우 불안정해 보이는 우리나라 현실에 비추어 포용의 철학적 함의의 핵심인 사회정의와 도시에 대한 권리 관점은 광범위한 사회적 공감대를 구축할 수 있는 견고한 토대가 될 수 있을 것이다.

아직 치열한 논의와 치밀한 탐구가 미흡한 상태이긴 하지만, 위에서 언급한 일반적 포용 규범과 철학학적 함의 등을 종합하여 공간적 포용 혹은 포용적 국토·도시에 대한 이념적인 정책개념을 다음과 같이 제시하고자 한다. 즉, 포용적 국토·도시를 “공간의 물리적 개발을 통한 성장을 넘어 누구나 어디서나 안전·쾌적·편리하게 살아갈 수 있고, 모든 사회적 계층·지역 간의 격차·배제·갈등을 최소화할 수 있으며, 그 실현을 위해 사회의 모든 구성원이 적극적 권리추구와 자발적 참여를 실천하는 삶의 터전”으로 정의하고자 한다. 아울러 이와 같은 포용적 국토·도시를 구현하기 위한 공간계획의 기본방향을 다음과 같이 제시할 수 있을 것이다.

첫째, 경제사회적 약자를 최대한 배려한 공간복지와 공공서비스 구현이다. 이는 사회정의적 차원에서 약자의 불평등 요소를 최소화하는 것이며, 저소득층, 노령인구, 이민자 등 사회적 약자의 기본적인 공간서비스에 대한 권리를

8) 지배세력이 반대세력에 대한 제한된 관용을 보이는 건 반대세력의 날카로움을 뭉뚱하게 만들고 기존 헤게모니를 정당화하는 효과를 냄으로써 사실상 억압적인 성격을 갖는 관용이 된다는 개념이다 (Herbert Marcuse, 1965).

보장하면서, 이들의 공간편익(비용절감, 접근성, 안정성, 안전성, 편리성, 쾌적성 등)의 최대화를 추구하는 것이다.

둘째, 민주적 참여, 역량 강화와 협력적 거버넌스 실현이다. 일반시민은 물론 특히 사회경제적 약자의 지역사회 행정 및 도시계획에서의 직접 참여 제고와 이를 보장하기 위한 역량 강화, 다양한 공간적 권리 주체 간의 협력적 거버넌스 구축을 통한 국토·지역·도시 정책 및 계획을 둘러싼 갈등 최소화 등을 추구하는 것이다.

셋째는 사람 중심이 아닌 지역단위 중심의 균등한 지역발전 기회를 최대한 보장하는 공간계획 제도환경의 구축이다. 지역 단위에서의 자발적, 주체적인 공간계획에 있어서 정책형성, 계획수립 등 행·재정 측면에서 보다 형평성 높은 제도환경을 구축하는 것이다.

6. 맺는말

공간적 포용 혹은 포용적 국토·도시의 개념은 특히 2000년대 이후 균형발전, 참여적 계획, 공간복지 등 경제적 격차를 완화하고 삶의 질 향상과 보편적 복지를 강화하며, 지속가능한 공간계획을 추구하는 논의들을 포괄하고 있다고 할 수 있다. 최소한 이와 같은 공간계획의 변화는 대세적으로는 압축성장 시기의 “국토개발” 단계는 넘어선 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 현재의 사회경제적 실정과 진행 중인 공간계획이 공간적 포용의 규범을 온전히 혹은 명시적으로 반영하지는 못한다. 거시적 국토정책 및 지역발전정책과 교통, 주택, 공간복지, 기초 생활인프라 등 부문별 정책의 전개과정과 내용, 그 성과는 그 이전시대에 비해 상당히 포용적으로 보이는 것은 사실이지만 아직 공간적 포용의 철학과 정책규범에는 미치지 못한다.

이는 아마도 정부의 새로운 “포용적으로 보이는” 공간계획이 보다 뚜렷한 가치 규범에 따라 자발적으로, 사전적으로 추진했다기보다는 상황의 전개에 따라 사후적으로 혹은 당면한 문제에 대한 단기적 대응 차원에서 추진하는 경우가 많았기 때문이다. 또한 이는 정부만의 문제가 아니라 특정한 사회적 가치 또는 정책규범에 대한 사회적 합의 또는 사회적 담론 형성의 문제이기도 하다. 즉, 예를 들어 “포용”의 규범이 정부정책에서 채택 및 반영되기 위해서는 이 규범에 대한 사회적 논의와 합의가 선행되어야 하지만, 우리나라에서 이러한 이상적인 정책규범 형성과정이 이루어진 경우는 많지 않다고 생각된다.

앞서 “포용적 국토·도시의 규범적 정책개념”으로 하나의 시안을 제시했으나 현실 세계에서 차별적으로 펼쳐질 수 있는 포용적 공간계획은 아직 막연하다.

이 글을 통해 국민 공감대를 최대화할 수 있는 상위규범으로서 포용 개념과 이에 따른 공간적 포용의 큰 정책방향을 가늠해 보고자 했으나, 그 제시된 시안은 아직 미성숙하다는 점에서 이 글의 한계를 다시금 느끼게 된다. 다만 한 가지 이 글은 우리나라 공간계획이 보다 성숙해지고 인문학적으로 풍부해질 수 있도록 하나의 논의 관점을 제시했다는 점에서 의미가 있다.

우리 국토공간의 장기적 발전 방향은 현재의 상황과 강·약점을 충분히 고려한 메타 수준의 청사진을 기반으로 설정되어야 할 것이다. 그 것은 포용적 국토·도시가 될 수도 있고 혹은 다른 어떤 가치 또는 규범을 표방하는 철학과 정책 기본방향이 될 수도 있다. 이 메타 수준 청사진의 성패(成敗)는 상당한 시간이 지나야 판명되겠지만, 정작 중요한 것은 당대에 우리 국토에 속한 사람이라면 누구나 공감할 수 있고, 모든 정책적·전략적 행동들을 일관성 있게 엮어갈 청사진을 제시하고자 노력해야 한다는 점이다.

참고문헌

- 강현수. 2010. 도시에 대한 권리 도시의 주인은 누구인가. 책세상.
- 김수진. 2015. 포용도시정책 수립을 위한 기초연구. 안양: 국토연구원.
- 김수진, 박찬. 2015. 더불어 사는 포용적 도시발전. 성장과 포용을 위한 국가도시정책 방향. 국토연구원 개원37주년 기념세미나
- 문정호 외. 2013. 국토계획체제 쇄신·발전방안 연구 사전기획. 국토연구원.
- 박인권. 2015. 포용도시: 개념과 한국의 개념. 공간과 사회 제25권 제1호: 95-139.
- 전상인. 2016. “공간계획과 인문학적 상상력.” 국토연구원. 국토. 2016년 8월호: 6-11.
- 주OECD대한민국대표부. 2016. OECD정책브리핑 제247호, 2016. 1. 11.
- ADB. 2011. Inclusive Cities. F. Steinberg & M. Lindfield (Eds.). Urban Development Series.
- Asian Development Bank. 2014. Framework of Inclusive Growth Indicators (4th edition). Mandaluyong City, Philippines: Asian Development Bank.
- Harvey, David. 2012. Rebel cities : from the right to the city to the urban revolution. 한상연 역. 2014. 반란의 도시 도시에 대한 권리에서 점령운동까지. 에 이도스.
- IMF. 2015. Strategy, Policy, and Review Department Staff Discussion Note: Causes and Consequences of Income Inequality: A Global Perspective.
- Marcuse, Herbert. 1965. Repressive Tolerance. Robert Paul Wolff et al. A Critique of Pure Tolerance. Boston, Mass.: Beacon Press. pp.81~123.
- OECD. 2008. Towards a Competitive and Inclusive City-region. in OECD. 2012. Promoting inclusive growth: Challenges and policies. OECD, Paris.
- OECD. 2015. All on Board: Making Inclusive Growth Happen. OECD, Paris.
- Rawls, John. 1971. A Theory of Justice. Cambridge: Harvard University Press.
- Sandel, Micheal. 2005. Public Philosophy: Essays on Morality in Politics. 안진환, 이수경 역. 2010. 왜 도덕인가?. 서울: 한국경제신문.
- Sandel, Micheal. 2009. Justice: What's the right thing to do?. 이창신 역. 2009. 정의란 무엇인가. 파주: 김영사.
- UN-Habitat. 2015. Inclusive Cities. Habitat III Issue Papers.
- World Bank. 2009. What is Inclusive Growth? World Bank, Washington DC.
- World Bank. 2015. Inclusive Cities Approach Paper. GSURR.

수도권 세 인문도시의 정책 비교를 통한 여주 인문도시의 창의적 추진방안

김진형¹⁾

1. 서론

수도권에서 인문도시를 표방하는 대표적인 지자체는 수원, 안양, 여주이다. 이 세 지자체가 인문도시정책을 추진하는 공통된 동기는, ‘급속한 경제성장 과정에 다친 시민의 마음을 인문학으로 치유해 보겠다’는 것이다. 이와 대동소이한 취지로 시작된 수도권 세 지자체의 인문도시정책은 수원이 가장 먼저 시작했고, 그 뒤를 이어 안양이, 마지막으로 여주가 최근에 시작했다.

수도권 세 지자체가 추진하는 인문도시정책은, 거시적 측면에서는 유사한 정책으로 보이지만, 미시적 측면에서 따져보면 제각기 다른 양상을 보이는 정책이다. 거시적 측면에서 봤을 때는 모두 추진배경이 유사하며, 인문학과 인문정신 등을 정책의 핵심가치로 설정하고 있다. 그러나 미시적 측면에서 보면, 세 지자체가 추진여건과 추진전략에 따라 정책의 내용이 저마다 다른 양상을 보이는 것이다. 그런데, 인문도시정책을 이제 막 시작하는 여주가 타 지자체의 인문도시정책과 구별되기 위해서는, 별도의 창의적 추진방안을 적용시키는 게 무엇보다 필요하다.

이 글은 수원, 안양, 여주의 인문도시정책에 나타나는 추진배경, 추진여건, 추진전략을 비교하고, 그 결과를 통해 여주 인문도시의 창의적인 추진방안을 도출하는 것이 핵심이다. 수도권 세 지자체는 인문도시정책을 시작할 때 구체적으로 어떤 추진배경을 가지고 있었으며, 그러한 추진배경 속에서 달라진 추진여건이 무엇이었고, 그러한 여건 속에서 어떤 독자적인 추진전략을 제각기 세워 현실화시켜 나가는지를 파악해 보고자 한다.

연구의 수행을 위한 방법으로, 문헌검토와 비교연구방법을 적용한다. 문헌검토를 위한 자료로, 수원은 「인문학 중심도시 수원만들기 마스터플랜 연구」와 「수원시 인문학 중심도시 조성 중장기 계획」, 안양은 「안양시 인문학도시 조성 기본계획 수립 연구」, 여주는 「세종인문도시 명품여주 구현을 위한 연구」를 선정한다. 이 보고서의 내용 중 추진배경, 사업여건, 추진전략을 중점적으로 검

1) 한양대학교 박사후연구원

토한다.

문헌검토 내용을 바탕으로 한 비교연구는 다음과 같은 방법으로 이루어진다. 첫째로 세 지자체에서 강조한 인문도시정책의 구체적인 추진배경을 비교하여 의미적 공통점을 도출한다. 둘째로 세 지자체에 형성된 추진여건을 비교하여 공통점과 차이점을 파악한다. 마지막으로 세 지자체의 추진전략을 비교하여 공통점과 차이점을 파악하는 것이다. 최종적으로 세 측면의 비교결과를 토대로, 여주 인문도시의 정체성과 전략적 독자성을 도출하여 창의적인 추진방안을 제시하고자 한다.

2. 수원, 안양, 여주의 인문도시 추진배경 비교

수원, 안양, 여주의 인문도시정책은 인문정신과 인문학의 가치를 적용시키고 있기 때문에 유사한 성격의 문화정책이라 할 수 있다. 이것은 세 지자체의 정책추진을 둘러싼 배경을 살펴보면 구체적으로 확인된다. 세 지자체의 인문도시 정책의 추진배경에 해당하는 대목을 보자.

- 수원 인문도시의 추진배경

진정한 의미의 도시성장이 무엇인가라는 근본적인 물음에서부터 인문학사업이 시작되었다. 우리나라에서 성장은 일반적으로 ‘콘크리트 건설’로 이해되었으나, 이러한 편리성만을 추구하는 성장은 결국 도시의 회색화, 황폐화와 그로 인한 인간관계의 단절과 경쟁적 사회를 초래한다는 반성을 하게 되었다. 이를 극복하기 위해서는 도시의 성장속도를 맞추는 것이 중요한 것이 아니라, 도시의 성장 방향이 중요하다. 사람의 삶과 가치에 대한 본질적인 물음을 통해 우리를 되돌아 볼 수 있어야 비로소 사람의 가치를 중시할 수 있으며, 신뢰를 바탕으로 한 관계중심의 사회로 나갈 수 있기 때문에 인문학적 소양과 인문학적 상상력이 필요하다는 결론에 이르게 되었다.²⁾

- 안양 인문도시의 추진배경

오늘날 한국은 초고속으로 경제성장을 이루었지만, 국민의 행복은 크게 추락했다. 이와 더불어 물질만능주의, 사회 양극화, 생명경시, 과도한 교육열 등 사회적 문제가 발생하고 있다. 한국사회는 이러한 문제를 인식한 가운데 인간의 바람직한 삶의 가치를 일깨우는 인문학의 중요성이 대두되기 시작했다. 이에 안양은 인성이 함양되고 사람의 가치관이 존중받는 모습의 도시를 만들어

2) 수원시, 『수원시 인문학 중심도시 조성 중장기 계획』, 2014, 73쪽.

가는 것이 필요하다.³⁾

- 여주 인문도시의 추진배경

인문도시는 현대도시의 문제점을 극복하고자 나타난 대안도시의 개념으로, 건설 및 재개발이 아닌 ‘사람 중심의 도시재생’방법을 지향한다. 수도권 중첩규제 등 대규모 개발이 어려운 여주시의 상황을 고려해 볼 때 어느 도시보다도 인문도시 방식이 여주시에 적합하다. 여기에 세종대왕, 영릉 등 풍부한 인문자원을 활용해 인문도시 사업을 추진한다면 다른 인문도시와 차별화와 도시 브랜드파워의 제고가 가능하다.⁴⁾

수원, 안양, 여주의 인문도시정책은 추진배경에서 동일한 문제의식과 해결방법을 설정하고 있다. 문제의식부터 해결방법을 찾기까지의 과정을 보면, 세 지자체가 모두 1) 경제가 발전된 사회(긍정) → 2) 사람이 살기 힘든 사회(부정) → 3) 사람이 살기 좋은 인문도시(긍정)의 순으로 이루어져 있기 때문이다.

먼저 1)의 양상을 보자. 수원은 경제가 발전된 사회의 표상으로 ‘콘크리트 건설’을 설정하고 있다. 여기서의 콘크리트 건설은 도시의 고층빌딩을 가리키는 것으로, 발전된 경제도시의 비유적 표현이다. 고층빌딩이 빼곡히 들어선 도시는 경제가 발전한 사회의 상징적인 모습인 것이다. 그리고 안양은 경제가 발전된 사회를 이룩한 원인에 해당하는 ‘초고속의 경제성장’을 강조하고 있다. 한국은 초고속의 경제성장을 통해 선진국의 대열에까지 진입하는 기적을 이루어냈다. 이것은 선진국을 실현한 원동력인 것이다. 마지막으로 여주는 경제가 발전된 사회를 유추할 수 있는 단어로 ‘현대도시’를 언급하고 있다. 여주의 인문도시 추진배경에 있어 현대都市는 문맥적으로 경제가 발전된 사회의 의미가 내재되어 있다고 볼 수 있다. 세 지자체가 인문도시정책을 추진하는 배경에는 모두 경제가 발전된 사회라는 ‘긍정’으로부터 시작되는 것이 확인된다.

다음으로 2)의 양상을 보자. 수원은 사람이 살기 힘든 사회를 ‘도시의 회색화와 황폐화’로 표현하고 있다. 이러한 도시상황에서 인간관계는 결국 단절된다는 것이다. 그리고 안양을 보면, 국민의 행복이 크게 추락했다는 것을 강조한 뒤 각종 사회문제를 차례대로 제시하면서 현대사회가 사람이 살기 힘든 사회라는 것을 말하고 있다. 마지막으로 여주는 인문도시라는 것이, 현대도시의 문제점을 극복하기 위해 정의된 대안도시의 개념임을 강조한다. 여기서 ‘현대도시의 문제점’이라는 것은, 그 안에는 경제가 발전된 사회이지만 사람은 살기

3) 안양시, 『안양시 인문학도시 조성 기본계획 수립 연구』, 2015, 13쪽.

4) 여주시, 『세종인문도시 명품여주 구현을 위한 연구』, 2016, 20쪽.

가 힘든 사회라는 것을 동시에 말하기에, ①과 ②의 양상을 내포하는 이중적 의미가 있다. 긍정으로 시작된 세 지자체의 문제의식의 출발은 사람이 살기 힘든 사회라는 ‘부정’에 결국 부딪히게 된다.

마지막으로 3)의 양상을 보자. 수원은 사람 살기가 힘든 사회라는 현실을 극복하기 위해, 사람의 가치가 중시되는 관계중심의 사회로 나가야 함을 강조한다. 그래서 인문학적 소양과 인문학적 상상력이 필요하며, 이것을 현실화하기 위해 인문학사업을 추진한다고 말한다. 다음으로 안양은, 초고속 성장과정에서 발생된 한국의 각종 사회문제를 극복하기 위해서는 인간의 삶의 가치를 일깨우는 인문학이 필요하다는 것을 강조한다. 그래서 안양은 사람의 가치관이 존중받는 도시를 실현하고자 사업을 추진하는 것이라 할 수 있다. 마지막으로 여주는 현대도시의 문제점을 극복하기 위해 사람 중심의 도시재생방법으로서 인문도시정책을 추진하는 것이다. 세 지자체의 추진배경은, 현대사회가 경제가 발전한 사회이지만, 사람은 살기 힘든 사회이기 때문에, 앞으로는 사람이 살기 좋은 인문도시가 되어야 한다는 것이 핵심이다. 이는 결과적으로 세 지자체의 인문도시 추진배경이 긍정에서 부정으로 넘어감으로써 문제의식을 도출하고, 긍정의 표상인 ‘사람 중심의 인문도시’로 문제를 해결하고 있는 것이다.

3. 수원, 안양, 여주의 인문도시 추진여건 비교

정책의 추진여건이라는 것은, 정책을 추진할 때 주어지는 다양한 양상의 조건을 말한다. 여기서는 긍정적 여건과 부정적 여건이 모두 포함된다. 이러한 여건은 SWOT분석결과에서 대체로 잘 나타난다. SWOT분석의 항목 중 강점(Strength)과 기회(Opportunity)는 긍정적 여건, 약점(Weakness)과 위협(Threat)은 부정적 여건으로 간주할 수 있다. 따라서 수원, 안양, 여주의 인문도시 추진에 따른 SWOT분석내용을 토대로 여건을 비교해 보겠다.

수원 인문도시의 SWOT분석 내용⁵⁾

강점 : 인문도시의 역사성, 방대한 인문자원

약점 : 개인주의적 도시사회, 시정활동의 무관심

기회 : 인문가치의 세계적 상승추세, 사람 중심의 복지 패러다임 조성

위협 : 인문학 부흥이 사회발전과 무관하다는 인식

5) 수원시, 『인문학 중심도시 수원만들기 마스터플랜 연구』, 2011, 116쪽.

안양 인문도시의 SWOT분석 내용⁶⁾

강점 : 예술도시의 위상, 풍부한 교육·문화·예술 기반시설

약점 : 개인주의적 도시사회, 빈곤한 문화유산과 역사스토리

기회 : 인문학사업의 전국적인 관심, 인문학사업이 필요하다는 시민의식

위협 : 인근 지자체에서 이미 정착시킨 인문도시 위상

여주 인문도시의 SWOT분석 내용⁷⁾

강점 : 유네스코 세계문화유산 세종대왕릉(영릉) 보유, 풍부한 역사유적

약점 : 각종 중복규제에 따른 개발행위 제한, 도시기능의 미비함

기회 : 인간주의적 발전을 지향하는 분위기 확산, 사람 중심의 도시재생 방법
대두

위협 : 국내 지자체에서 이미 세종 관련 사업 추진

세 지자체의 인문도시 추진여건을 비교해 보면, 각각의 지자체가 인문도시정책을 추진하게 된 구체적 원인양상을 포착할 수 있다. 먼저, 긍정적 여건부터 비교하겠다. 우선 ‘강점’을 보면, 수원은 인문도시의 오랜 역사적 전통과 방대한 인문자원을 제시하고 있다. 그에 비해 안양은 예술도시로서 풍부한 관련 기반시설을 제시하고 있다. 또한 여주는 세종대왕릉과 풍부한 역사유적을 제시하고 있는 것이다. 다음으로 ‘기회’를 보면, 수원은 세계적으로 인문가치가 상승하고 있다는 점과 국가적으로 사람 중심의 복지 패러다임이 조성되고 있는 점을 제시한다. 그리고 안양은 인문학사업이 전국적인 관심을 보이는 것과 안양 시민들도 인문학사업이 필요하다는 의식이 있다는 점을 제시하고 있다. 다음으로 여주는 국가적 차원에서 인간주의적 발전을 지향하는 분위기가 확산된다는 점과 사람중심의 도시재생방법이 대두된다는 점을 제시하고 있다.

세 지자체의 인문도시 추진에 따른 긍정적 여건을 볼 때, 기회요인은 모두 유사하게 나타나는 데 비해, 강점요인은 저마다 다른 양상을 보인다. 세 지자체는 모두 세계적·국가적 차원에서 형성된 인간을 중시하는 ‘인문도시의 가치담론’을 기회요인으로 적극 수용하고 있는 것이다. 그러나 강점요인을 보면, 세 지자체가 저마다 다른 ‘지역문화’를 강점으로 내세우고 있는 것이 나타난다. 수원은 인문도시정책에 정조와 수원화성으로부터 비롯된 다양한 유·무형 문화유산을 강점요소로 활용하면서 정조와 수원화성 중심의 인문도시 정체성을 구축해 나가고 있다. 그에 비해 안양은, 인문도시정책에 문화예술도시로서의 지역이미지를 강점요소로 활용하면서, 추진사업에 다양한 문화예술프로그램

6) 안양시, 앞의 보고서, 132쪽.

7) 여주시, 앞의 보고서, 70~71쪽.

과 시설인프라를 활용하고 있다. 또한 여주의 경우에는, 인문도시정책에 세종대왕에 관련된 유·무형 문화유산 즉, 한글, 세종정신, 세종대왕릉 등을 강점요소로 활용하면서 세종 중심의 인문도시 정체성을 구축해 나가고 있는 것이다. 세 지자체의 인문도시정책에 나타나는 강점요소는 공통분모가 없는 제각기 다른 성격의 지역문화인 것이다. 세 지자체는 전혀 다른 지역문화를 중심에 두고 인문도시의 정체성을 구축하기 때문에, 사실상 사람들이 느끼는 체감과 문화적 개성이 전혀 다른 문화정책을 추진하는 셈이다. 이것은 세 지자체가 표면적으로는 모두 인문도시를 지향하되, 그 내면을 들여다보면 저마다 독자적인 개성을 추구하는 인문도시를 실현시켜 나갈 구상을 한 것이 확인된다.

다음으로, 세 지자체의 인문도시 추진에 따른 부정적인 여건을 비교해 보겠다. 먼저 ‘약점’을 보면, 수원은 개인주의가 만연한 전형적인 도시사회라는 점과 시민들이 시정활동에 무관심하다는 점을 제시하고 있다. 그에 비해 안양은, 수원과 마찬가지로 개인주의적 도시사회이지만, 수원과 달리 문화유산과 역사스토리가 빈곤하다는 점을 제시하고 있다. 또한 여주는 중복규제가 많아 개발행위가 제한을 받는다는 점과 오히려 농촌사회이기에 도시기능이 미비하다는 점을 제시하고 있다. 그리고 ‘위협’을 보면, 수원은 사람들이 인문학 육성과 사회발전을 무관하게 생각한다는 것을 제시하고 있다. 그에 비해 안양은 인근 지자체 즉, 수원이 이미 인문도시 위상을 정착시켰다는 점을 제시하고 있다. 또한, 여주는 세종과 관련이 있는 지자체들이 이미 세종 관련 사업을 추진하고 있는 점을 제시하고 있는 것이다.

먼저, 약점요인은 세 지자체가 제각기 다르게 설정하고 있다. 수원과 안양은 모두 개인주의적 도시사회임을 거론하지만, 수원은 시민들이 시정활동에 무관심하다는 점, 안양은 문화유산과 역사스토리가 수원처럼 많지 않다는 점을 부가적으로 거론하고 있기 때문에 그 차이점은 분명히 드러난다. 그리고 여주의 경우에는 자신의 약점요인을 오히려 수원·안양과 달리 농촌사회라는 것으로 설정하고 있다.

위협요인도 세 지자체의 양상은 전혀 다르다. 수원은 인문학을 육성하는 지자체를 시민들이 사회발전과 무관하게 생각하는 것, 안양은 수원에서 이미 인문도시 위상을 구축해버렸다는 것, 여주는 국내의 다른 지자체에서 이미 세종 관련 사업을 추진하고 있는 것을 위협요인으로 받아들이고 있기 때문이다. 수원이 이러한 위협요인을 설정하게 된 것은, 인문도시정책을 시작할 때 경쟁대상이 없는 상태였기 때문에 무엇보다 인문학의 본질과 사회적 적용의 문제를 천착할 수 있었던 것이다. 그에 비해 안양이 이러한 위협요인을 설정한 것은, 지리적으로 가장 인접한 지자체인 수원이 이미 5년 전부터 인문도시정책을 추

진하여, 대내외적 위상을 크게 상승시킨 점을 큰 부담으로 인식했기 때문에 나타난 결과라 할 수 있다. 마지막으로 여주가 이러한 위협요인을 설정한 것은, 지리적으로 인접한 지자체에서 인문도시정책을 추진하지 않기 때문에, 안양과 같은 상황의 위협으로부터는 해소되었지만, 세종이라는 문화자원을 이미 국내 여러 지자체에서 그들의 문화사업에 활용하고 있어, 이것을 오히려 위협요인으로 받아들였던 것이다.

4. 수원, 안양, 여주의 인문도시 추진전략 비교

세 지자체의 인문도시 추진전략은 지자체의 행정, 사회, 문화 등에 관련된 다양한 분석내용을 토대로 구상되어 있지만, 추진배경과 추진여건의 분석내용을 무엇보다 중요하게 반영하고 있다. 세 지자체의 인문도시정책 기본계획에 구상된 추진전략은 아래와 같다.

수원의 인문도시 추진전략⁸⁾

비전 : 시민이 행복한 인문도시 수원

전략 :

1. 시민이 만들고 함께 향유하는 인문도시 조성
2. 대상별 맞춤형 인문학의 활성화
3. 인문 인재 및 인문자원의 발굴과 활용
4. 책 읽는 도시 수원만들기
5. 수원시민 정체성 확립을 위한 수원학 진흥
6. 인문도시 위상 정립을 위한 기반 조성
7. 인문적 도시 행정의 구현

안양의 인문도시 추진전략⁹⁾

비전 : 시민이 행복한 인문도시 안양

전략

1. 인문학 기반 구축
2. 인문학 역량 강화
3. 인문학 시민주권 실현

여주의 인문도시 추진전략¹⁰⁾

8) 수원시, 앞의 보고서, 181쪽.

9) 안양시, 앞의 보고서, 136쪽.

비전 : 세종대왕과 함께 하는 행복한 인문.경제도시 여주
전략

1. 성숙된 세종기반
2. 지혜로운 세종학문
3. 창의적인 세종경제

세 지자체의 인문도시정책 기본계획의 내용을 보면, 전략구상 및 사업계획부분의 맨 앞에 ‘비전’과 ‘전략’을 제시하고 있다. 이 계획들의 체계는 피라미드 형태(△)로 되어 있는데, 최상단에 비전과 전략이 설정되어 있고, 그 아래에 그에 따른 다양한 사업계획을 총망라하고 있다. 여기서 인문도시의 비전(Vision)은 ‘계획에 따라 추진이 완료되었을 때 실현되는 미래모습’이라 할 수 있다. 그리고 전략은 이러한 ‘비전을 달성하기 위한 체계적인 방법’인 것이다.

세 지자체 인문도시정책의 기본계획에 설정된 비전을 보면, 안양과 수원 동일한 비전을 설정하고 있는 데 비해, 여주의 경우에는 지역성이 함축된 독자적인 비전을 설정하고 있다. 안양과 수원의 비전은, 시민의 행복을 최고의 가치로 설정하고 이를 위해 인문도시를 만들겠다는 의지가 담긴 것이다. 그에 비해 여주의 비전은, 지역의 고유한 정체성을 드러내는 세종대왕을 비전내용에 담아, 세종대왕의 정신적.물질적 유산을 활용하여 지역의 문화와 경제를 부흥시키겠다는 의지를 드러내고 있다. 이 양상으로 볼 때, 수원과 안양은 인문을 활용하여 ‘문화성장’을 지향하는 데 비해, 여주는 인문을 활용하여 ‘문화와 경제의 공동성장’을 지향하는 것이 확인된다.

세 지자체의 비전내용에 나타나는 특징은, 전략에 따른 실행사업들의 내용에서 구체화되어 있다. 그 내용을 보면, 세 지자체가 모두 인문학 추진조직을 갖추어 인문학교육프로그램을 활성화시키고, 인문동아리활동을 지원하고, 인문적인 사회경관을 조성하며, 지역학을 진흥시키는 사업들을 추진한다는 것에서 공통점이 있다. 그렇지만, 사업내용 중 ‘인문학교육프로그램’의 구체적인 내용을 보면, 세 지자체의 차이점이 나타난다. 또한, 여주는 인문을 경제 활성화의 동력으로 활용할 계획을 구상하고 있어, 수원.안양과의 차이점이 나타나는 것이다.

세 지자체의 인문도시 기본계획에 구상된 인문학교육프로그램을 보면 연령별, 계층별 인문학프로그램을 운영하는 것에서는 공통적이다. 그러나 세 지자체의 독자적인 인문학프로그램 운영계획도 별도로 구상되어 있는 것이 확인된다. 수원은 시민인문학 프로그램과 인성교육, 안양은 종교단체 활용 인문학프로그램과 인성교육, 여주는 세종대왕의 리더십, 사상, 가치 등을 주제로 한 인

10) 여주시, 앞의 보고서, 126쪽.

문학프로그램을 특별히 비중 있게 구상하고 있는 것이다.

또한, 여주는 “돈이 도는 여주” 즉, 여주의 경제 활성화를 위해 인문을 적극적으로 활용할 계획을 가지고 있어 주목된다. 이것은 거시적 차원에서 수원·안양과 다른 여주 인문도시만이 가진 차별화된 정책방향이라 할 수 있다. 여주는 세종대왕과 관련된 관광루트 구상, 테마파크 건립, 식품 개발, 기념품 개발, 마을기업 육성, 세종브랜드협동조합 구성, 식품관 운영 등과 같은 경제 활성화사업도 전체계획에서 비중 있게 담아, 세종인문을 경제성장의 동력으로도 적극적으로 활용할 것으로 짐작된다.

5. 여주 인문도시의 창의적 추진방안

수도권의 세 지자체 중 인문도시정책을 가장 늦게 시작한 여주는, 수원·안양과 달리 ‘인문을 경제에 활용한다’는 측면에서 차별성을 가지고 있다. 그러나 이러한 차별성 자체가 인문도시정책의 창의성을 담보하지는 않는다. 인문도시 정책에 창의성이 실질적으로 발휘되기 위해서는, 각종 단위사업에 창의적인 아이디어를 반영시켜 구상해야 하며, 이것을 기반으로 실행되어야 한다. 그러기 위한 효과적인 방안으로, ‘동아리 육성을 통한 문화성장’과 ‘식품콘텐츠 개발을 통한 경제성장’의 방안을 제시한다.

첫째, 동아리 육성을 통한 문화성장의 방안으로, 세종마을의 인문예술동아리를 육성시켜, 지역문화 향유권사업과 축제로 연계시키는 것이다. 인문도시 동아리사업과 관련하여, 수원과 여주는 인문동아리를 육성하기 위해 각종 지원을 하고 있지만, 마을공동체를 벗어나 계층별, 연령별로 이루어지는 학습 중심의 동아리를 지원하고 있는 것으로 보인다. 이 상황에서 여주가 인문동아리를 통해 차별화된 창의성을 발휘하기 위해서는, 앞으로 만들어질 세종마을이라는 인문적 마을공동체 안에서, 각종 문화예술역량을 강화시키는 동아리를 역동적으로 운영할 필요가 있다.

세종마을의 인문예술동아리를 효과적으로 활용하기 위해서는, 맨 먼저 세종마을의 주민들을 대상으로, 그들 스스로가 인문예술의 다양한 장르를 주체적으로 생산하게 하는 전문적 역량을 동아리에서 키워낸다. 스토리텔링동아리 운영을 통한 시민스토리텔러 육성, 문학동아리 운영을 통한 시민문학가 육성, 연극동아리 운영을 통한 시민연극배우 육성, 영화동아리 운영을 통한 시민 UCC 및 독립영화 감독 육성, 악기동아리 운영을 통한 시민오케스트라 운영, 노래동아리 운영을 통한 시민가수 육성, 미술동아리 운영을 통한 시민화가 육성 등을¹¹⁾ 하게 만드는 것이다. 이러한 창의적인 문화를 실현시키는 주체인 세종마

을 인문예술동아리들은, 여주의 문화진흥을 위한 사업에 적극적으로 활용할 수 있다. 여주의 세종 관련 유적지들을 무대로 삼아 인문예술동아리들에 의한 다양한 공연을 정기적으로 개최하여, 동아리구성원들의 문화 창조력을 확인시키고, 나아가 지역민과 관광객들에게 감동적이고 재미있는 감상거리를 제공한다. 또한, 앞으로 매년 정기적으로 개최될 세종대왕창조문화제 안에 인문예술동아리대회를 별도로 열어, 세종마을 인문예술동아리들의 인문예술 역량을 겨루게 한다. 이를 통해 세종대왕창조문화제에 시민이 발휘하는 지역문화의 창조력을 대외적으로 널리 알리는 것이다. 이러한 활동은 결국 관광객의 증가로 내수경제를 활성화시키는 데까지 기여할 수 있다.

둘째, 식품콘텐츠 개발을 통한 경제성장의 방안으로, ‘세종대왕’을 원천소스로 설정하여 창의적인 식품콘텐츠를 개발해내는 것이다. 여주 인문도시정책의 기본계획에는 문화콘텐츠의 OSMU 전략체계가 적용되어 있다. 지자체 주도로 세종대왕을 소재로 한 축제, 공연, 전시, 교육, 문화디자인, 테마파크, 캐릭터 등의 콘텐츠를 만들어 문화적 토대를 형성하면, 그 토대 위에서 민간 주도로 식품콘텐츠를 만들어 경제수익을 창출한다는 내용이다.

여기서의 식품콘텐츠는, 세종대왕을 응용한 가공식품의 개발을 통해 구체화된다. 여주에서는 이미 세종대왕을 응용한 농산물브랜드인 ‘대왕님표’를 단 천연식품들이 전국적으로 판매되고 있다. 그 대표적인 천연식품이 쌀과 고구마이다. 여기서 세종대왕을 응용한 가공식품 개발의 기본방안은, 대왕님표 쌀과 고구마를 활용하여 다양한 ‘대왕님표 가공식품’들을 만들어내는 것이다. 이것이 민간 차원에서 실질적으로 개발되게 하기 위해서는 지자체 차원의 초기 컨설팅과 예산지원이 필요하다.

초기에 지자체 차원에서 대왕님표 가공식품 개발을 컨설팅하고 지원할 수 있는 방법으로는 ‘공모사업’이 있다. 여주시 차원에서 ‘대왕님표 여주쌀을 활용한 10대 명품식품 개발사업 공모’와 ‘대왕님표 여주고구마를 활용한 10대 명품식품 개발사업을 공모’하는 것이다. 전자의 10대 분야는 1) 쌀케익, 2) 쌀떡, 3) 쌀빵, 4) 쌀아이스크림, 5) 쌀과자, 6) 쌀사탕, 7) 쌀초콜릿, 8) 라이스밀크, 9) 쌀도시락, 10) 쌀술 등으로 정한다. 그리고 후자의 10대 분야는 1) 고구마케익, 2) 고구마떡, 3) 고구마빵, 4) 고구마아이스크림, 5) 고구마과자, 6) 고구마사탕, 7) 고구마초콜릿, 8) 말린고구마, 9)고구마음료, 10) 고구마술 등으로 정하는 것이다.

이 공모사업의 참여 가능업체는, 1순위로 지역의 식품기업, 2순위로 지역사회에 공헌할 수 있는 구체적인 플랜을 가지고 있는 타 지역 식품기업으로 정

11) 여주시, 앞의 보고서, 151쪽.

한다. 여주시는 이 사업에 선정된 식품기업을 대상으로, 초기단계에서 가공식품의 맛과 모양, 포장지의 디자인, 유통망 구축 등에 관련한 사항을 전문가와 연결시켜 컨설팅 한다. 그리고 실질적인 개발에 들어가는 비용의 일부를 지원하는 것이다. 이 사업이 정상궤도에 진입하게 되면, 여주시는 업체를 대상으로 ‘대왕님표’ 브랜드 사용에 관한 라이선싱 비용을 받음으로, 민간과 지자체의 경제적 선순환구조를 이룰 수 있다.

6. 결론

이 글은 수원, 안양, 여주의 인문도시정책에 나타나는 추진배경, 추진여건, 추진전략을 비교하고, 그 결과를 바탕으로 여주 인문도시의 창의적 추진방안을 도출하는 것이 핵심이었다. 여기서 파악된 결과를 다음과 같이 정리한다.

첫째로 수원, 안양, 여주의 인문도시정책은 추진배경이 매우 유사하다. 이 세 지자체의 인문도시정책은 동일한 문제의식과 해결방법을 설정하고 있는데, 1) 경제가 발전된 사회(긍정) → 사람이 살기 힘든 사회(부정) → 사람이 살기 좋은 사회(긍정)의 순으로 이루어져 있는 것이다. 이것은 결과적으로 세 지자체의 인문도시정책의 추진배경이 긍정에서 부정으로 넘어감으로써 문제의식을 도출하고, 긍정의 표상인 ‘사람 중심의 인문도시’ 구상으로 문제를 해결하고 있는 것이다.

둘째로 수원, 안양, 여주의 인문도시정책은 추진여건에 공통점과 차이점을 분명하게 드러내고 있다. 추진여건을 크게 긍정적 여건과 부정적 여건으로 구분하여 살펴본 결과, 긍정적 여건에서는 기회요인은 유사한데, 강점요인이 많은 차이를 보였다. 기회요인은 ‘인문도시의 가치담론’을 세 지자체가 모두 적극적으로 수용하고 있지만, 강점요인은 공통분모가 없는 제각기 다른 성격의 지역문화를 설정하고 있는 것이다. 그리고 부정적 여건에서는 약점요인과 위협요인이 모두 차이를 보였다. 약점요인과 위협요인의 차이점은, 세 지자체가 정책추진을 하는 데 있어 사람들의 인식, 문화적 환경, 지리적 조건, 경쟁상대 등이 저마다 다르기에 나타난 결과라 할 수 있다.

셋째로 수원, 안양, 여주의 인문도시정책의 추진전략을 보면, 수원.안양은 동일한 비전과 유사한 전략을 적용하고 있는데 비해, 여주는 독자적인 비전과 전략을 적용하고 있다. 수원.안양은 인문을 활용하여 ‘문화성장’을 지향하는 데 비해, 여주는 인문을 활용하여 ‘문화와 경제의 공동성장’을 지향하는 것이다. 비전과 전략의 구상내용을 보면, 수원.안양은 시민행복의 실현을 위해 인문도

시를 만들겠다는 취지가 나타나지만, 여주는 세종대왕의 정신적·물질적 유산을 활용하여 지역의 문화와 경제를 동시에 부흥시키겠다는 취지가 나타나기 때문이다. 여주의 인문도시정책은 목표와 접근방법이 수원·안양과 분명하게 다른 것이다.

여주 인문도시정책이 창의적으로 추진되도록 하기 위해서는, 전략의 단위사업에 창의적인 아이디어가 반영되어야 한다. 그러기 위한 효과적인 방안에는, 창의성에 기반한 ‘동아리 육성’과 ‘식품콘텐츠 개발’이 있다. 먼저 전자의 방안으로, 세종마을 주민의 창의문화 생산능력을 키우는 인문예술동아리를 육성시켜, 여주의 다양한 문화관광 진흥사업에 그들의 역량이 발휘되게 할 것을 제안한다. 이는 지역주민의 문화적 삶의 질 향상과 관광객 유치증대 등의 효과를 동시에 가져올 것이다. 그리고 후자의 방안으로는, 국내에서 이미 브랜드인지도가 높은 대왕님표 여주쌀과 여주고구마를 활용한 다양한 대왕님표 가공식품들을 창의적으로 개발하고 유통시킬 것을 제안한다. 이것이 바로 지역문화의 강점을 활용한 창조경제의 모범적 결과물이 아닌가. 이 두 가지 방안은, 적어도 여주의 인문도시정책이 국내 다른 지자체의 인문도시정책과는 차별화된 ‘독자적인 길’을 걷게 하는 기능은 분명히 발휘할 것이다.

참고문헌

- 수원시, 『인문학 중심도시 수원만들기 마스터플랜 연구』, 2011.
- 수원시, 『수원시 인문학 중심도시 조성 중장기 계획』, 2014.
- 안양시, 『안양시 인문학도시 조성 기본계획 수립 연구』, 2015.
- 여주시, 『세종인문도시 명품여주 구현을 위한 연구』, 2016.

수원 인문도시 사업에 관한 연구¹⁾

- 인문학강좌와 독서교육의 효과를 중심으로

조미아²⁾

1. 서론

세계는 도시로의 인구 쏠림 현상이 가속화되고 있다. 유엔 연구보고서와 경제협력개발기구 보고서 등에 따르면 2014년 전 세계 인구의 54%가 도시에 거주하고 있다. 2030년이 되면 도시 인구는 39억명에서 51억명으로 12억 명 이상 증가할 것으로 예상된다. 이에 따라 1950년대 29%에 불과했던 도시 인구 비율은 2030년엔 60%, 2050년엔 70%까지 상승할 전망이다³⁾.

도시연구학자 조명래에 의하면 도시는 인간의 편리를 위해 도모된 것이지만 어느 단계를 지나면 오히려 인간의 삶을 옥죄거나 소외시키는 역설을 낳고, 그런 도시의 주체들은 도시를 다시 인간의 터전으로 변모시키기 위해 역설의 역설을 이끌어내 왔기에, 도시는 역설의 공간이라고 하였다. 사람과 도시는 상보적이면서 동시에 길항적인 것으로 후자의 기제가 두드러질 때 도시는 사람을 중심으로 하지 않고, 이때 도시의 비인간적 문제점을 극복하기 위한 도시주체의 실천들이 다양한 형태로 시도되어 왔던 것이, 반복되는 도시의 역사인 것이다. 이러한 역사 속에서 비인간적 도시에 대한 비판과 인간적 도시에 대한 지침을 제시하는 역할은 인문학적 관점의 연구가 주축이 되어왔다고 해도 과언이 아니다⁴⁾

유승희는 도시개발은 인간을 위한다는 표면적 이유를 내세웠지만 개발의 논리에 의해서 철저히 인문적 요소들이 파괴되었고, 인간의 욕망을 충족시키기 위해 끊임없이 도시를 채우는 작업에만 치중한 결과, 도시 간 양극화가 심해졌고 사람들의 심성은 더욱 피폐해져 갔다고 비판하였다. 그러므로 도시에 필요한 것은 오히려 과거를 상상하는 것, 더 나아가 과거를 통해 미래를 새롭게 창조하는, 복잡한 현대도시의 치유과정이라고 하였다. 즉, 도시의 미래는 도시 속에서 시간을 역류하고 반추하면서 진정한 삶의 모습과 가치를 발견할 수 있

1) 이 논문은 2014년 『인문학 중심도시 조성 중장기 계획 보고서(수원시)』의 내용을 반영하여 수정 보완하고, 확충한 연구임.

2) 경기대학교 문헌정보학과 조교수(miah100@naver.com)

3) 매일경제 미래경제보고서팀, 『도시의 미래』, 서울 : 매경출판, 2016.

4) 송은하. 2012. 『도시에 관한 인문학적 접근의 논리와 실제 : '인문도시' 평가모형 개발을 중심으로』, 박사학위 논문, 고려대학교 대학원, 영상문화학과.

도록 만들어져야 한다. 이것은 과거로의 회귀가 아닌 과거의 경험을 통해 시민들이 마음 편히 쉴 수 있고 살아갈 수 있는 공간, 조금은 불편해도 사람 냄새 나는 공간, 인간의 심성을 자극하여 더욱 인간적인 삶이 가능한, 그래서 도시민의 행복지수가 높은 인문도시를 지향해야 한다고 주장하였다.⁵⁾

국내의 몇몇 도시에서는 인문학과 문화예술 그리고 평생학습을 장려하는 의미로 인문도시라는 명칭이 사용되고 있다. 수원시는 2011년부터 인문학 중심 도시 조성 사업을 추진하였으며 『인문학도시 조성 조례』를 제정하는 등 전국 지방자치단체 중 선도적으로 인문학 정신을 시정의 차원까지 도입하는 정책모델을 보여주고 있다. 수원시는 인문학을 시정 차원에서 접근한 최초의 사례이기도 하다. 시민을 대상으로 하는 인문학사업은 타 자치단체에 모범이 되고 있으며 2013년부터 중앙정부에까지 그 성과가 확산되는 계기를 마련하였다⁶⁾.

현재 수원시의 정책의 관점은 인문정신에 의한 도시정책이며, 비전은 시민이 행복한 인문도시 수원이다. 이제 수원시는 수원의 정체성을 정립하고, 책임는 도시, 인문학 거리 조성, 인문소통 사회조성을 위한 인문정신이 도시 정책에 녹아있는 인문도시를 표방하고 있다. 그동안 수원은 인문도시 관련 사업을 다양하게 운영해 왔다. 그 중에서도 특히 인문학 강좌와 책임는 도시 만들기 사업의 비중이 큰 편이다. 하지만 수원시가 수행한 사업을 대상으로 인문학 강좌와 독서교육의 효과를 연구한 논문은 아직까지 나타나지 않고 있다.

그러므로 이 연구에서는 2014년 인문학 중심도시 조성 중장기 계획을 수립하면서 수행한 인터뷰와 설문지 조사 등을 토대로 하여 수원의 인문도시 사업의 취지가 무엇이며 추진 현황이 어떠한지 파악하고, 수원 시민이 원하는 인문도시 사업은 무엇인지 제시하고자 한다. 또한, 그동안 수행된 인문학 분야의 강좌와 독서교육의 효과를 연구한 논문의 분석을 통하여 수원 시민들에게 제공되는 인문학 강좌와 책 읽는 도시 사업의 효과를 추론해 볼 기회를 제시하고자 한다.

2. 수원의 인문도시 사업 취지 및 추진 현황

수원의 인문도시 사업의 취지에 대해 염태영 수원시장에게 인터뷰한 결과, 진정한 의미의 도시 성장이 무엇인가라는 근본적 물음에서부터 인문학 사업이 시작되었다고 응답하였다.

5) 유승희. 2009. 인문도시의 가능성. 『플랫폼』. 통권 18호: 12-15.

6) 박연규. 2015. 인문도시를 위한 인문정책 방향: 수원시를 중심으로, 『시민인문학』, 28: 36-69.

우리나라에서 성장은 일반적으로 ‘콘크리트 건설’로 이해되었으나 이러한 편리성만을 추구하는 성장은 결국 도시의 회색화, 황폐화와 그로 인한 인간관계의 단절과 경쟁적 사회를 초래한다는 반성을 하게 되었습니다. 이를 극복하기 위해서는 도시의 성장속도를 맞추는 것이 중요한 것이 아니라 도시의 성장 방향이 중요합니다. 사람의 삶과 가치에 대한 본질적인 물음을 통해 우리를 되돌아 볼 수 있어야 비로소 사람의 가치를 중시할 수 있으며 신뢰를 바탕으로 한 관계중심의 사회로 나아 갈 수 있기 때문에 인문학적 소양과 인문학적 상상력이 필요하다는 결론에 이르게 되었습니다.

(2014년 염태영 수원시장 인터뷰)

인문학 기반확충에 대한 노력은 인문학의 접촉 및 접근 기회를 넓히고 우리가 갖추어야 할 공동의 가치와 공공의 선에 대한 원리 원칙과 기본을 갖추기 위한 것이라고 하였다.

인문학 기반확충에 대한 노력은 인문학의 접촉 및 접근 기회를 넓히고 우리가 갖추어야 할 공동의 가치와 공공의 선에 대한 원리 원칙과 기본을 갖추기 위한 것입니다. 이를 위해 버스 정류장의 인문학 시화, 판화 전시, 월간 책 추천, 모든 관공서에 북 카페를 설치하였지요. 앞으로는 마을 만들기 공동체 사업, 인문학 프로그램 만드는 사업들, 마을 단위로 축제를 발표하는 사업을 확충하고자 합니다.(2014년 염태영 수원시장 인터뷰)

수원시 인문학 중심도시 사업의 연혁은 <표 1>과 같다. 2011년 인문학 중심도시 조성기본계획을 수립하였으며, 수원권 대학 6개 대학(경기대, 경희대, 아주대, 한신대, 협성대, 성균관대)과 수원학 강의 협약을 하였다. 2013년에는 전국 최초로 인문학업무 추진을 전담하는 인문학팀을 신설하였으며, 인문학 중심도시 추진을 위한 행.재정적 지원 법적 기반이 마련되는 인문학 중심도시 조성 조례가 제정되었다. 2014년 인문학 중심도시 조성 중장기계획이 수립되었다.

<표 1> 수원시 인문학 중심도시 연혁

○ 인문학 중심도시 조성 기본계획 수립 : 2011. 4. 8
- 추진내용 : 5분야 8부서 29사업
○ 인문학 중심도시 마스터플랜 연구용역 : 2011. 12. 5
- 추진내용 : 5대전략 15개부문 68사업
○ 인문학 중심도시 조성 심포지움 : 2011. 12. 14
○ 수원권 대학 수원학 강의 협약 : 2011. 12. 5
- 6개 대학 : 경기대, 경희대, 아주대, 한신대, 협성대, 성균관대
○ 전국 최초 인문학팀 신설 : 2013. 2. 15
- 인문학 업무추진 전담
○ 인문학 중심도시 조성 조례 제정 : 2013. 7. 31
- 인문학 중심도시 추진을 위한 행·재정적 지원 법적 기반 마련
○ 인문학 자문위원회 구성 : 2013. 12. 27
- 분야별 전문가(인문, 건축, 의료, 독서 등) 11명
○ 인문학 중심도시 조성 중장기 계획 수립 : 2014. 10
- 추진내용 : 7분야 21부서 57사업
○ 인문학자문위원회 구성(2기) : 2016. 2. 15

수원시 연도별 인문사업 성과를 보면, 2011년에 29개였던 사업이 2012년에는 35개 사업으로 확장되었으며, 2013년에는 41개 사업, 2014년에는 50개 사업, 2015년에는 57개 사업으로 연도별로 증가하는 추세를 볼 수 있다. 2011년도부터 2014년까지는 자원시스템구축, 도시인문학콘텐츠 개발, 책읽는 도시 만들기, 수원 정체성 정립, 인문학 프로그램 운영 등 5개 사업이 수행되었다. 2015년부터는 향유하는 인문도시, 맞춤형 인문학, 인문자원 발굴활용, 책읽는 도시, 수원학 진흥, 위상 기반 정립, 인문학 프로그램 운영으로 인문사업 7개로 확장되며 인문 사업이 정착되는 모습을 볼 수 있다.

<표 2> 수원시 연도별 인문사업 성과

연도	총계	자원시스템 구축	도시인문학 콘텐츠 개발	책읽는 도시만들기	수원 정체성 정립	인문학 프로그램운영
2011	29	3	4	5	5	12
2012	36	5	7	5	5	14
2013	41	6	8	6	6	15
2014	50	6	8	6	11	19

연 도	총 계	향유하는 인문도시	맞춤형 인문학	인문자원 발굴활용	책 읽 는 도시	수 원 학 진 흥	위 상 정 립 기 반 조 성	인 문 적 도 시 행 정
2015	57	8	10	8	7	12	6	6



[그림 1] 수원시 인문중심도시 조성 중장기계획 : 2015년~2018년

2014년에는 인문학 중심도시 조성 중장기 계획이 수립되었는데 7분야 21부서가 참여하는 57개 사업을 그 내용으로 하고 있다<[그림 1] 참조>. 수원시 인문중심도시 조성 중장기 계획에 의하면 57개 사업 중에서 강좌가 많은 부분을 차지하고 있는 것을 볼 수 있다. 시민 인문교양 아카데미, 찾아가는 평생학습 인문 맞춤강좌, 테마가 있는 인문학 강좌, 수원문화원 인문 역사탐방, 수원문화원 문화학교 운영, 다문화가족 인문프로그램 운영, 청소년, 인문학으로 꿈꾸다 등 인문학 강좌가 많은 부분을 차지하고 있음을 알 수 있다. 또한 책읽는 수원 만들기도 6개의 사업으로 구성되어 있다.

2011년부터 2015년까지 시민의 참여사업별 참여성과를 보면 전체 사업의 수를 보면 강좌가 가장 많으며, 체험, 공연, 전시, 축제 순으로 나타났다. 참여 시민의 수는 전시를 관람한 시민이 가장 많고, 그 다음이 강좌, 축제, 체험, 공연으로 나타났다.

3. 인문도시 사업 성과 및 수원시민의 의견

연도별 인문학 프로그램의 시민 참여 성과를 살펴보면 2011년에 1,379개 프로그램에 308,637명이 참여하였고 2012년에는 1,863개 프로그램에 263,632명이 참여하였으며, 2013년에는 3,545개 프로그램에 396,404명, 2014년에는 8,300 프로그램 357,556명, 2015년에는 14,225 프로그램에 934,219명 참여하여 인문학 사업에 참여하는 시민의 수가 증가하고 있음을 볼 수 있다.

<표 3> 인문학 프로그램의 시민 참여 성과

구분	계	강좌	전시	축제	공연	체험
계	29,312/ 2,280,448명	24,920/ 588,338명	287/ 798,358명	19/ 471,181명	318/ 169,247명	3,768/ 253,324명
2011	1,379/ 308,637명	831/ 23,694명	24/ 219,063명	6/ 34,200명	18/ 6,320명	500/ 25,360명
2012	1,863/ 263,632명	1,281/ 38,856명	33/ 148,321명	2/ 34,000명	15/ 8,330명	532/ 34,125명
2013	3,545/ 396,404명	2,217/ 70,980명	33/ 175,323명	2/ 35,000명	18/ 2,268명	1,275/ 112,833명
2014	8,300/ 357,556명	7,108/ 163,989명	71/ 100,834명	2/ 25,000명	22/ 7,292명	1,097/ 60,441명
2015	14,225/ 934,219명	13,483/ 290,819명	126/ 134,817명	7/ 342,981명	245/ 145,037명	364/ 20,565명

수원시민에게 참여하고 싶은 인문학 행사를 설문지로 조사한 결과는 <표 4>와 같다. 시민들이 가장 참여하고 싶은 인문학 행사는 독서교육 등 자녀교육에 도움이 되는 강의(569명, 16.3%)였으며 그 다음이 수원화성 등 방문해서 체험하는 프로그램(513명, 14.7%), 유명한 인문학 강의(443명, 12.7%), 화성, 정조 등 수원알기 프로그램(417명, 11.9%), 인문학 역사 탐방(377명, 10.8%), 수원 책읽기 운동(326명, 9.3%), 전시회(225명, 6.4%), 직장으로 찾아가는 인문학 강의(223명, 6.4%), 인문학 거리 조성(216명, 6.2%), 수원시에서 유튜브에 탑재한 인문학 강의(동영상 강의)(115명, 3.3%), 희망글판, UCC 등 인문학 관련 공모전(65명, 1.9%), 기타(12명, 0.3%)순으로 나타났다.

즉, 수원시민이 원하는 인문학 행사는 자녀교육 강의, 인문학 강의, 직장으로 찾아가는 강의, 동영상 강의를 대다수를 차지하는 것으로 나타났음을 알 수 있다. 또한 수원 책읽기 운동에도 시민들이 많은 관심을 가지고 있는 것으로 볼 수 있다.

<표 4> 수원시민이 참여하고 싶은 인문학 행사(복수응답 가능)

응답	빈도	백분율(%)
자녀교육에 도움이 되는 강의(독서교육 등)	569	16.3
체험활동 : 수원화성 등 방문해서 체험하는 프로그램	513	14.7
유명인 인문학 강의(명사 강의)	443	12.7
수원알기 프로그램(화성, 정조 등)	417	11.9
인문학 역사 탐방 : 인문학 명소 여행	377	10.8
수원 책읽기 운동 : 책 읽는 도시 수원	326	9.3
전시회	225	6.4
직장으로 찾아가는 인문학 강의	223	6.4
인문학 거리 조성	216	6.2
수원시에서 유튜브에 탑재한 인문학 강의 (동영상 강의)	115	3.3
인문학 관련 공모전 : 희망글판, UCC 등	65	1.9
기타	12	0.3
합계	3,501	100.0

4. 인문학 강좌의 의미와 효과

인문학의 어원인 고대 로마의 후마니타스(studia humanitas)는 ‘야만’에 대조되는 개념인 ‘교양’을 뜻한다.⁷⁾ 고대 로마인들은 인간이 동물이 아니라 인간으로서 살아가기 위해서는 인문교육이 필요하다고 생각했다. 그래서 고대의 고전에서부터 찾아낸 지식과 지식인이 마땅히 가져야 하는 교양을 익히는 것을 교육내용으로 했다고 한다. 인문학 부흥시대인 르네상스시대에도 시민의 ‘교양’을 교육하기 위해 ‘스투디아후마니타티스(studia humanitatis)’라 부르는 문법, 시, 수사, 역사, 도덕철학 등을 교육하였다.⁸⁾

대중 인문교양강좌는 ‘인간 개개의 삶의 의미 및 성장’을 지향하는 바, 참여자의 문화·역사·사상·사회·과학·지구촌의 이해 등 인문교양 지식에 대한 이해를 돕고, 사회구성원에게 필요한 소통, 타자 이해, 문화 이해 등의 능력을 교육한다. 또 스스로 자신의 삶을 반추하고 삶의 지혜를 얻도록 고전을 읽고 즐기는 능력을 기르고자 한다. 이로써 한 개인이 전 생애의 경험들을 제대로 해석하고, 재구성하여 자신의 잠재력을 고양할 수 있도록 돕는다. 지방자치단

7) ‘후마니타스’는 인간성, 인간의 본성, 인간적 친밀감, 교양, 교육을 의미한다. (Oxford LatinDictionary)”

8) 박준철. 1998. 고대와 중세의 인문주의, 『서양 중세사연구』, 3(1): 1-20.

체들도 복지측면에서 ‘희망의 인문학’과 같은 인문학습을 시행하고 있다. 이로써 대중인문학이라는 개념이 등장하였고, 그 후 인문교육은 시민대중과 ‘무엇을 함께 학습’해 갈 것인지를 고민하는 모습을 보이고 있다.⁹⁾

물질적 정신적 여유가 있는 사람들만의 전유물로 여겨지던 인문학이 요즘 들어 빈곤층에게 희망을 심어주고 있다. 얼 쇼리스(E. Sorris)가 가난한 사람들을 위해 만든 인문학 수업인 ‘클레멘트 코스’는 이를 잘 입증하고 있다¹⁰⁾. 빈곤층 사람들에게 인문학 수업을 해 본 결과 자존감과 주체성을 회복하게 되고, 적극적으로 살아가려는 자활의지가 고취되는 것이 확인되었다. ‘제주 희망대학 인문학 과정’의 사례를 통하여 시간적, 경제적 여유가 없어서 인문학을 접할 기회가 없었고, 일상생활에 바빠서 현재의 삶을 되돌아 볼 수 없던 대중들도 인문학을 접하게 되면서 삶의 태도에 괄목한 만한 변화를 보이는 것을 발견하였다.

우선, 철학을 하게 되면서 사고의 폭이 넓어지고 깊어진다. 지금까지 자신의 삶을 되돌아보고, 우리 사회의 정치 경제 제도와 관습과 전통 등을 보다 객관적으로 바라보면서, 그것들의 문제점을 파악하고 대안을 모색하게 된다. 둘째, 철학을 하게 되면 사고의 폭이 넓어지고 깊어진다. 지금까지 자신과 가족 중심의 사고에서부터 이웃을 배려하고 사회 전체를 생각하게 되고, 사상에 대한 피상적인 인식에서 보다 근원적인 인식까지 나아가게 되어 문제의 핵심을 파악하게 된다. 셋째, 철학을 하게 되면 삶의 목표가 달라진다. 이를 테면 그동안 돌보지 않았던 자신의 삶을 아끼고 사랑하게 되며, 돈이 전부라고 생각하던 데서 벗어나 돈보다 더 중요한 것이 있다는 것을 깨닫고, 심리적 정서적 안정을 찾게 되어 질적인 삶을 지향하게 된다. 넷째, 철학을 하게 되면 삶의 태도가 달라진다. 사회에 끌려가는 삶에서 벗어나 주체적 삶을 살게 되고, 여러 가지 유행, 관습, 제도 등에서 자유로워짐으로써 삶에 자신감을 갖게 된다. 다섯째, 철학을 하게 되면 보다 유연한 사고를 하게 된다. 철학시간에 대화와 토론을 하다보면 지금까지 자신만이 옳다고 생각하던 독단적인 생각에서 벗어나, 자신의 생각이 틀리고 타인이 옳을 수도 있다는 것을 체험함으로써 민주적 개방적 사고를 하게 된다.¹¹⁾

우기동은 소외계층 시민 인문학 교육의 실재를 경험적으로 정리한 후, 시민 인문학 교육이 갖는 의미를 통해 인문학의 활성화 방안을 다음과 같이 논의하

9) 이영주. 2012. 『대중 인문교양강좌 현황과 사례연구 : <가톨릭대학교 시민인문강좌>를 중심으로』. 석사학위 논문, 가톨릭대학교 대학원, 독서학 전공.

10) 얼 쇼리스. 『희망의 인문학』. 서울: 이매진, 2010.

11) 윤용택, 하순애. 2008. 소외계층을 위한 대중 철학교육의 의미- ‘제주희망대학 인문학 과정’의 사례를 중심으로, 『철학윤리교육연구』, 24(40): 101-117.

고 있다. 시민 인문학 교육은 첫째, 상대적 박탈감 속에 체념 상태로 살아가고 있는 사회적 약자들로 하여금 자아존중감을 갖고 당당하게 자신의 삶을 일궈갈 수 있는 기회를 제공하고 있다. 둘째, 그 동안 대학이라는 제도 교육에만 매몰되어 있던 인문학의 인문정신을 사회 속에서 회복하는 계기를 마련하고 있다. 셋째, 대학의 연구와 교육 활동의 성과를 사회에 환원하여, 인문학의 대중화와 사회화의 기틀을 마련하고, 다시 시민 인문학 교육은 대학의 연구와 교육 활동을 진작시키는 효과를 낳는다.¹²⁾

양은아¹³⁾는 대중인문학교실 참여 학습자의 학습활동과 경험적 변화에 관한 연구를 진행하였다. 연구 결과, 인문학습의 경험은 쉽게 형성되는 것이 아니라 일정한 교육적 과정과 체계화된 학습경험을 필요로 한다. 따라서 학습자들은 한편으로는 인문학교실에 참여하면서 전문강의의 지원을 받아 학습활동을 확장해 나가고, 다른 한편으로는 자신의 관심분야를 중심으로 세미나와 자기학습을 병행해나가게 된다. 학습과정을 진행해나가면서 학습자들의 인문학습경험은 공통적으로 세 단계를 거치면서 그 차원을 확장해나가는 것으로 확인되었다.

첫 번째 단계는 학습초기 단계로서 주로 이론적인 강의에서 전달되는 해석적인 관점을 그대로 읽어나가면서 내면화해가는 ‘형식적·보존적’학습의 단계이다. 두 번째 단계는 점차적으로 자신의 맥락에서 메시지를 추출하기 위한 내적 발화가 시작되는 단계로서 해석의 주관성을 높여나가는 ‘구성적·확장적’ 학습의 과정이다. 세 번째 단계는 의미화의 맥락이 바깥의 세계와도 연결되면서 자신의 관점에서 사회적 가치에 대한 타당한 근거와 해석의 논리를 비판적으로 조직해나가는 ‘비평적·메타적’학습의 단계라고 할 수 있다.

성인학습자들은 인문학습을 통하여 6가지 측면이 특징이 나타났다.

첫째, 인문학습체험은 실존적 고통의 심리적 응결점들이 혼입되고 소통하는 과정으로서 ‘치유’의 과정을 동반한다. 둘째, 학습의 주체로서 자아의 의식은 ‘자기관계(경험자아-성찰자아)’를 매개함으로 해서 성찰적인 자기이해 및 타자에 대한 의식을 확장해나가며, 시간성의 지평도 미래로 확장된다. 셋째, 학습자들이 질문을 제기하는 차원은 실존의 근원적인 의미와 접속하는 ‘why(왜)’이며, why의 방향이 ‘자신’을 향하는 곳에서 학습이 시작되고 학습이 진행되면서 why의 범역도 자신의 중심으로 확장된다. 넷째, 인문학습과정은 맥락화된 거리와 관점을 통찰하는 ‘사유방법에 대한 학습’이다. 다섯째, 학습을 통해 획득된 상대적인 의미는 삶의 총체적인 관점에서 삶의 지향관계와 목적을 재설

12) 우기동. 2007. 소외 계층과 호흡하는 인문학 -경험 사례를 중심으로 실천 인문학의 가능성 모색, 『시대와 철학』, 18(4): 139-168.

13) 양은아. 2009. 『성인 인문학습과정에 나타난 삶과 학습의 선순환적 경험구조에 관한 연구』. 박사학위논문. 서울대학교 대학원, 교육학과.

정하는 계기로 이끈다. 여섯째, 학습의 ‘적용’이라는 측면에서 볼 때, 인문학습을 통한 ‘앎(knowing)’은 다양한 의사소통 ‘사이’에 존재하는 다원성, 복수성, 복합성을 읽어내면서 의사소통방식 자체를 변화시키고 있다.

윤나래는 서울시 D구의 ‘실천인문학’ 강좌에 참여한 주부를 대상으로 여성의 ‘실천인문학’공부와 풀뿌리 여성운동의 가능성에 관한 연구를 수행하였다. 이 프로그램에 참여한 40대 이후의 연령의 주부들은 가정 내에 제한된 삶과 자녀들이 성장한 후 겪는 동지 증후군으로 답답함과 우울을 호소하는 경향을 가지고 있었다. 하지만 ‘실천인문학’ 프로그램에 참여하여 자신의 삶을 성찰하면서 그동안 다른 가족을 돌보는 역할을 전담해왔던 자리에서 잠시나마 벗어나 스스로를 돌아보고 치유하는 기회를 갖게 되었다. 또한 삶에 근거한 경험을 통해 지식을 더욱 잘 이해하였으며 습득한 지식을 또 다시 자신의 삶에 적용하면서 만족감과 생활의 변화를 얻었다. 뿐만 아니라 얻은 지식을 다른 주부들과 나누는 과정에서 주부로서 살아온 삶에 대한 자부심과 연대감을 느끼는 것을 발견 할 수 있었다.

이영주는 2012년 3월부터 10주간 진행된 <K대학교 시민인문강좌>의 참여자를 대상으로 대중 인문교양강좌의 구체적인 학습 내용과 방법 및 프로그램의 효과 등을 분석하였다. 이 강좌에는 55세 이상의 노년층이 참여했는데 연구결과, 그들은 인문교양교육을 통해 세상을 다양한 시각으로 보는 능력을 갖추게 되고, 성숙에 대한 가치를 재발견하면서 생활태도의 변화를 보이는 등 긍정적인 효과를 나타냈다. 특히 노년기에 나타날 수 있는 편협함을 완화시켜 급변하는 사회와 소통하는데 도움을 주고, 나아가 자신의 삶을 성찰하는 데에 효과를 거두고 있음을 발견할 수 있었다¹⁴⁾.

인문학은 성인 뿐 아니라 청소년에게도 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 김영옥은 방과후 공부방 중학생을 대상으로 인문학 교육이 자아존중감에 미치는 영향을 분석한 연구를 수행하였다. 연구 결과, 인문학 교육 프로그램에 참여한 구성원들의 자아존중감의 영역별 변화에서 사회적 자아존중감을 제외한 나머지 영역에서 효과가 나타났다. 특히 자아존중감 영역 중 가정 자아존중감과 학교 내 자아존중감의 변화가 유의미한 차이를 보였다. 둘째, 자신의 문제점을 객관적으로 인식하고, 인식한 문제를 해결하고자 하는 의지가 강한 학생일수록 자아존중감의 의미 있는 변화가 나타났다. 셋째, 인문학 강의 이후 학생들은 학교와 가정에서 의미 있는 행동의 변화가 나타났다. 학교에서 인문학 교육이라는 내용을 통하여 노력하면 할 수 있다는 자기 효능감이 향상되었고,

14) 이영주. 2012. 『대중 인문교양강좌 현황과 사례연구 : <가톨릭대학교 시민인문강좌>를 중심으로』. 가톨릭대학교 대학원, 독서학과.

세상과 나에 대한 호기심을 보여줌으로써 학습에 동기부여의 계기가 마련되었음을 발견하였으며 자신의 진로나 미래의 꿈·희망을 갖게 되는 변화가 관찰되었다¹⁵⁾.

민순덕은 비행청소년의 자아존중감 향상을 위하여 민간기관에 위탁된 보호관찰청소년을 대상으로 인문학교육 프로그램을 실시하고 효과성을 검증하였다. 연구결과, 청소년들은 인문학 교육을 받은 후에 특히 자아존중감 영역 중 가정, 학교내 자아존중감의 변화가 유의미한 차이를 보였다. 가정에서는 부모와의 대화시간 증가, 귀가시간 단축·이른 기상 등의 생활태도 개선과 독서·학교 과제수행 등의 변화를 볼 수 있었다.¹⁶⁾

5. 독서교육의 효과

수원시에서는 책읽는 도시 사업을 진행하고 있다. 책읽는 사업은 주로 도서관을 중심으로 운영되고 있다. 수원시 도서관은 도서관별 특화된 주제가 있다는 특징이 있다. 선경도서관의 경우에 수원 자료, 성곽 등 향토, 서수원도서관은 문학, 북수원도서관은 미술, 영통도서관은 다문화, 중앙도서관은 노인, 태정마루도서관은 철학, 광고홍재도서관은 디자인이 중심이다. 도서관별 이와 같은 특화된 주제의 자료를 집중적으로 구입하여 이용자에게 제공하고 독서관련 프로그램을 운영하고 있다. 어린이들의 독서활동을 지원하기 위해서 바른샘어린이도서관, 지혜샘어린이도서관, 슬기샘어린이도서관 등 어린이도서관에서는 다양하고 흥미로운 독서프로그램을 기획하여 운영하고 있다. 이처럼 책읽는 도시 사업은 독서와 밀접한 관계가 있으며 독서교육은 주로 어린이와 학부모를 대상으로 진행되고 있다.

독서교육이 어린이에게 미치는 영향은 여러 연구에서 수행되었으며 그 효과가 여러 분야에서 나타나고 있다. 초등학교 6학년 어린이를 대상으로 한 독서교육이 창의력과 자기주도적 학습능력에 어떤 영향을 미치는지 연구하였다. 연구결과, 독서교육을 받기 전보다 독서교육을 받은 후 어린이들의 창의력과 자기주도적 학습능력은 효과가 있는 것으로 나타났다¹⁷⁾. 서울지역 12개 공공도서관의 ‘2015년 도서관과 함께 책읽기’ 독서프로그램의 운영 결과에서 참여한

15) 김영옥. 2013. 『인문학 교육이 중학생의 자아존중감에 미치는 영향 : 방과 후 학교의 성찰적 인문학 교육 사례 연구』, 고려대학교 교육대학원, 석사학위논문, 일반사회교육전공.

16) 민순덕, 『비행청소년의 자아존중감 향상을 위한 인문학교육프로그램의 개발과 효과성 연구』, 석사학위논문, 성공회대학교 시민사회복지대학원, 사회복지학과.

17) 조미아. 2005. 『창의력과 자기주도적 학습능력에 미치는 독서교육의 영향에 관한 연구』, 박사학위 논문, 성균관대학교 대학원, 문헌정보학과.

어린이들의 독서동기 부여, 독서프로그램에 대한 높은 관심이나 참여도, 책이나 독서에 대한 긍정적인 인식, 정서적인 면, 도서관에 대한 인식과 이용, 독서능력, 언어능력이 긍정적으로 나타났다¹⁸⁾.

경기도 소재 2개 초등학교 4학년을 대상으로 인문고전 독서교육을 통한 독서력의 효과를 분석한 연구가 수행되었다. 실험집단 학생들에게는 한 학기 동안 아침 20분 고전읽기와 고전필사를 시키고, 12회 차에 걸친 인문고전 독서교육 수업을 실시하였다. 통제집단 학생들에게는 특별한 독서교육을 실시하지 않았다. 연구결과, 인문고전 독서교육은 초등학생의 독서능력에 영향을 미친 것으로 나타났으며 특히, 사실적 독해력과 비판적 독해력에 영향을 미치는 것으로 나타났다.¹⁹⁾

최영임은 중학생의 인성과 관련된 다중지능 계발을 위한 독서교육 프로그램 효과에 관한 연구를 수행하였다. 독서교육 프로그램에 참여한 후 학생들은 첫째, 개인이해 지능을 높일 수 있었다. 자아존중감과 관련된 자신의 행동 통제, 자신의 장단점 파악, 미래 목표 정립 등을 주제로 한 수업 활동을 통해 학생들의 자아존중감이 향상되었다. 둘째, 대인관계 지능을 높일 수 있었다. 친구 관련 도서 읽기를 통해 타인을 배려하는 능력이 향상되었고, 친구들의 능력과 장점 발표 활동을 통해 타인을 알게 되면서 대인관계 지능이 향상되었다. 셋째, 자연관찰 지능을 높일 수 있었다. 중학생들의 사고 발달 범위를 가정, 학교, 지구, 생태계로 확장하여 자연을 이해하는 능력을 향상시켰고, 생태계의 일원임을 인식하게 하고, 환경문제를 해결해 나가는 과정에서 자연 이해 능력이 발달되었다.²⁰⁾

독서 프로그램에 참여하는 학부모의 자녀들이 그렇지 않은 학부모의 자녀들보다 독서에 긍정적인 효과가 여러 연구에서 나타났다. 공공도서관에서 독서교육 문화 강좌를 수강하는 학부모와 수강하지 않는 학부모를 대상으로 '초등학생 학부모의 자녀 독서활동 개입에 관한 연구'를 수행하였다. 연구결과, 독서강좌를 수강하는 부모의 자녀 독서량은 독서 강좌를 수강하지 않는 부모의 자녀 독서량 보다 많았다. 부모의 학력은 자녀의 독서량에 별 영향을 미치지 않았다. 그러므로 학력보다는 독서에 대한 부모의 관심도와 적극성이 자녀의 독서량에 더 큰 영향을 미친다고 볼 수 있다.²¹⁾ 인천시 연수구 구립도서관의 독

18) 김지현. 2016. 『‘도서관과 함께 책읽기’ 독서프로그램 운영 및 효과에 관한 연구 : 서울지역 공공도서관 참여기관을 중심으로』. 한성대학교 대학원 : 문헌정보학과.

19) 이아영. 2013. 『인문고전 독서교육이 초등학생의 독서력 향상에 미치는 영향에 관한 연구』. 석사학위 논문, 경기대학교 교육대학원, 사서교육전공.

20) 최영임. 2011. 『인성과 관련된 다중지능 계발을 위한 독서교육 프로그램 효과 연구』. 박사학위 논문, 충남대학교 대학원. 문헌정보학과.

21) 조미아. 2007. 초등학생 학부모의 자녀 독서활동 개입에 관한 연구, 『정보관리』, 6:

서코칭 강좌를 수강한 학부모를 대상으로 질적 평가를 해 본 결과, 참가자 모두 독서 능력이 향상되었을 뿐 아니라, 가족 관계도 돈독해지고, 자녀 양육에 있어서 한층 성숙한 자세를 보여 주었다²²⁾.

유아 학부모를 대상으로 부모교육 프로그램의 한 유형인 독서활동이 어머니들의 자녀교육관과 양육태도에 미치는 영향에 대한 연구가 수행되었다. 연구결과, 독서활동 프로그램에 참여한 어머니의 교육관은 독서 활동 전보다 결과중심 교육, 주입식 학습의 성인 중심적 교육관에서 과정중심교육, 자율적 학습의 유아 중심적 교육관으로 향상된 것으로 나타났다. 독서활동 프로그램에 참여한 어머니의 양육태도는 프로그램 실시 전보다 증오적 태도와 통제적 태도에서 애정적 태도와 자율적 태도로 향상되었음이 입증되었다.²³⁾

6. 결론

수원 인문도시의 취지는 진정한 의미의 도시 성장이 무엇인가라는 근본적 물음에서부터 인문학 사업이 시작되었다. 수원시는 2011년 인문학 중심도시조성 기본계획을 수립하면서 본격적으로 인문도시 사업을 추진하였고, 2014년에는 인문학 중심도시 조성 중장기 계획이 수립되었다. 수원시 인문중심도시 조성 중장기 계획에 의하면 57개 사업 중에서 강좌가 많은 부분을 차지하고 있다. 2011년부터 2015년까지 사업별 참여성과를 보면 수원시민들은 강좌에 가장 많이 참여한 것으로 나타났다. 그렇다면 이와 같은 수원시의 인문도시 사업이 인문학 강좌와 독서교육을 중심으로 운영되는 것이 바람직할 것인가라는 의문에서 인문학 강좌와 독서교육에 관련된 연구들을 분석하였다.

인문학 강좌, 독서교육 등의 효과에 관한 연구를 분석한 결과, ‘시간적, 경제적 여유가 없어서 인문학을 접할 기회가 없었고, 일상생활에 바빠서 현재의 삶을 되돌아 볼 수 없던 대중들도 인문학을 접하게 되면서 삶의 태도에 괄목한 만한 변화를 보이고 있었다. 하지만, 인문학습의 경험은 쉽게 형성되는 것이 아니라 일정한 교육적 과정과 체계화된 학습경험을 필요로 하기 때문에 인문학 강좌가 매우 필요하다는 것을 발견할 수 있었다.

인문학은 주부, 노인을 포함한 성인 뿐만 아니라 청소년에게도 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 성인들은 인문학 강좌 프로그램에 참여하여 자신의 삶

169-186.

22) 박정희. 2015. 『공공도서관 학부모 독서 프로그램 운영 사례연구』. 석사학위 논문, 가톨릭대학교 교육대학원, 교육학과 독서교육.

23) 오지환. 2006. 『독서활동이 어머니의 자녀교육관 및 양육태도에 미치는 영향』. 석사학위 논문, 중앙대학교 대학원, 교육학과 유아교육전공.

을 성찰하면서 스스로를 돌아보고 치유하는 기회를 갖게 되었으며, 인문교양교육의 참여는 성인학습자들에게 단순히 인문학적 지식의 습득 뿐 아니라 개인의 삶에 대한 태도 변화, 타인과의 관계 변화, 더 나아가 이러한 경험이 지역 활동에 참여하는 계기까지 되었다. 청소년들은 인문학 교육을 통하여 자아존중감이 향상된다는 것이 입증되었으며 가정과 학교생활에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다.

독서교육 프로그램에 참여한 학부모와 어린이를 대상으로 한 독서교육 프로그램의 효과는 매우 큰 것으로 나타났다. 어린이의 창의력과 자기주도적 학습능력을 향상시킬 뿐 아니라 독서동기 부여, 정서적인 면, 독서능력, 언어능력이 긍정적으로 변화시켰다. 특히 인문고전 독서교육은 초등학생의 독서능력에 효과가 있었으며, 중학생의 자아존중감이 향상되었으며, 타인을 배려하는 능력이 향상되었고, 대인관계 지능이 향상되었다. 독서 프로그램에 참여한 학부모의 자녀들이 그렇지 않은 학부모의 자녀들보다 독서에 긍정적인 효과가 여러 연구에서 나타났다. 학부모들이 독서 프로그램에 참여한 후에 가족 관계도 돈독해지고, 자녀 양육에 있어서 한층 성숙한 자세를 보여 주었다. 특히 독서활동 프로그램에 참여한 어머니의 양육태도는 프로그램 실시 전보다 증오적 태도와 통제적 태도에서 애정적 태도와 자율적 태도로 향상되었음이 입증되었다.

이와 같이 인문학 강좌와 독서교육에 관련한 프로그램의 효과를 분석한 연구를 통하여 인문학 강좌와 독서교육에 관련된 사업이 그동안 수원시민이 정신적으로 풍요로운 삶의 가치를 높이는 인문학 중심도시 정착에 크게 기여하고 있음을 알 수 있다. 대다수 수원 시민이 원하고 있는 인문학 강좌와 독서교육과 관련된 프로그램은 앞으로도 많이 개설되어야 하며 수원시의 체계적인 행정·재정적인 지원이 필요하다고 볼 수 있다.

안양 인문도시 취지와 전망

김연권¹⁾

1. 머리말

도시가 점점 비대화되고 물적 기반의 성장만을 계속함에 따라 전통적인 인간 공동체는 파괴되고 시민들은 주체적 삶을 살아가는 대신에 비인간화되고 파편화된 익명성 속에 함몰되어 살아가고 있다. 이런 문제의식에서 출발하여 2010년부터 전국의 많은 지방자치단체들이 인문강좌, 인문축제, 책읽기를 비롯한 인문체험 활동 등 다양한 프로그램을 통해 도시에 인문학의 옷을 입혀 시민들의 삶의 가치를 회복하는 한편 지속가능한 도시 발전을 모색하고 있다.

이와 같은 추세는 무엇보다도 현 정부의 인문정책에 힘입은 바 크다. 현 정부는 인문·정신문화의 진흥을 국정과제로 설정하고 문화체육관광부와 교육부를 중심으로 다양한 세부과제를 추진해왔다. 2013년 문화체육관광부는 인문정신문화특별위원회의를 통해 3가지 정책방향으로 ‘인문정신문화 진흥기반 조성’, ‘인문정신문화 발굴 및 콘텐츠화’, ‘인문정신문화 대중화’를 제시하고 다양한 사업을 펼쳐온 바 있다. 이에 앞서 교육부는 일찍이 2007년에 인문학 진흥 기본계획을 수립하고, 한국연구재단을 통해 인문학지원 및 인문학대중화 사업을 추진한 바 있다. 인문학대중화 사업 중 가장 핵심적인 사업이 바로 인문도시지원사업이다. 한국연구재단 정민근 이사장이 말했듯이 한국연구재단이 구상하는 인문도시지원사업은 각 지역의 인문자산을 활용하고자자체와의 연계를 강화해 도시 전체를 인문체험의 장으로 만들자는 취지로 설계된 것이다.²⁾ 한국연구재단의 인문도시지원사업에 2015년에는 수원시, 통영시 등 25개의 지자체가 참여한 바 있고, 2016년도에도 부산 영도구와 세종시 등 지자체가 인문도시에 새롭게 선정되어 신규 사업을 진행시키고 있다. 한국연구재단에 선정되지 않은 다른 많은 지자체, 예컨대 강릉시와 여주시 등도 경쟁적으로 인문도시 조성사업에 합류하고 있다. 이러한 열풍은 한국연구재단의 1억원의 지원금이 촉매작용을 한 탓도 있지만, 수원시와 통영시처럼 시장의 주도하에 도시행정의 주요 정책에 인문도시를 표방하고 적극적인 행보를 보인 덕분에 도시의 이미지 제고에 성공적인 사례를 보여주었기 때문이다. 이러한 성공 사례를 목격한 많

1) 경기대학교 인문대학 프랑스어문학과 교수

2) http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=1697&contents_id=115988

은 지자체들은 연구재단의 사업비 지원 없이 독자적으로 인문도시를 표방하는 경우가 우후죽순처럼 늘고 있다.

그런데 과연 인문학이 파편화된 도시 공동체 속에서 시민들의 삶의 가치를 회복할 수 있을까? 인문학이 도시의 시민들의 삶을 위로하고 행복하게 해 줄 수 있을까? 인문학은 무엇보다도 인간에 대해 성찰하는 학문이다. 즉 인문학의 핵심은 ‘인간이라는 무엇인가?’에 대한 끊임없는 질문을 하는 것이다. 그 질문은 인간으로 하여금 인간의 가치와 존엄성을 깨닫게 해주고, 자신의 주체성을 확립하게 해주며 또한 타자의 삶을 이해하고 존중하게 된다. 타인의 삶을 존중하고 이해하게 되면 타인과의 관계도 올바르게 정립되고 타인의 행복도 배려하게 된다. 즉 이런 과정 속에서 인문학은 가족과 친구 등 주변사람과의 좋은 관계맺기 뿐만 아니라 공동체에 속한 다른 사람들에 관심을 기울임으로써 행복한 시민 공동체를 구축할 수 있을 것이다. 이런 맥락에서 인문학이 도시민의 삶 속에 제대로 녹아들 때 시민들의 삶은 훨씬 정서적으로 풍요롭게 행복해 질 수 있다는 논리가 성립된다.

그렇다면 인문도시란 어떤 모습을 띠는 것일까? 인문도시에서는 시민들이 인문학의 대상이 아니라 주체여야 한다. 기존의 많은 인문도시 사업, 특히 그중 대다수인 인문강좌들은 시민들을 인문학적으로 계몽할 대상으로 여겨 그저 그런 인문 강좌로 전락한 경우가 흔히 있다. 시민 각자가 스스로 인문학을 향유하면서 자존감을 가지고 타인과의 관계를 우호적으로 풀어나가면서 행복하고 공존하는 도시공동체를 구축하는 주체가 될 때 인문도시는 성공할 수 있을 것이다.

안양 인문도시 조성사업은 전국적인 인문도시 열풍의 분위기 속에서 태동된 것이다. 민선 6기 안양시장에 취임한 이필운 시장은 취임초기부터 ‘사람 중심의 인문도시 조성’을 핵심 사업으로 내세운 바 있다.³⁾ 즉 인문도시 사업을 통해 ‘시민 서로가 존중하고 사랑하며 아름다운 삶을 사는 기반을 조성하고자 했다. 그러므로 안양인문도시 사업의 핵심적 이니셔티브는 안양시장이 쥐고 있다고 할 수 있다.

이러한 과정에서 안양시는 인문도시 조성 기본계획을 수립하고자 2015년 초 경기대학교인문학연구소에 연구용역을 의뢰했고, 2015년 3월 13일 착수하여 2015년 9월 안양 인문도시 조성 기본계획 연구보고서가 최종적으로 완료되었다. 연구보고서의 주요 내용은 안양시의 인문학 사업여건과 진행사업을 분석하고, 전문가, 안양시 공무원, 안양시민의 인문도시에 대한 의견수렴과 설문조사를 실시하여 최종적으로 안양인문도시 전략구상과 사업계획이 수립되었다. 그

3) http://mayor.anyang.go.kr/mayor/may01/may01_04.jsp

려면 안양시의 인문도시로서의 여건과 현황을 우선 분석해 보고자 한다.

2. 안양시의 인문도시 여건과 현황

2-1. 안양시의 인문도시 여건에 분석과 대응방안

연구진은 안양 인문도시 사업의 기본 설계를 위해 안양시의 여건에 대해 SWOT 분석을 해보았다. SWOT 분석의 결과는 다음과 같다.

강점(Strength)은 첫째, 안양예술공원 등 기존에 정립된 예술도시 위상의 확고하고, 둘째, 풍부한 교육, 문화, 예술 기반시설을 갖추고 있으며, 셋째 인문도시에 대한 안양시정의 정책 추진의지가 확고하다는 점이다.

약점(Weakness)은 첫째, 안양시는 타 도시에 비해 내세울 만한 문화유산과 역사스토리가 많지 않고, 둘째 개인주의가 팽배한 전형적인 도시사회의 성격에다, 많은 점에서 구도시와 신도시가 너무나 편차를 보인다는 점이다.

기회(Opportunity)의 측면에서는 첫째, 인문도시사업은 전국적으로 추진해야 마땅하다는 분위기가 조성되어 있고, 둘째 안양시민들 역시 인문사업이 필요하다는 의식이 여론 조사 결과 상당히 높다는 점이다.⁴⁾

위협(Threat) 요인은 수원과 같이 주변 지자체에서 이미 정착시킨 인문도시 위상이 확고하여 안양시만의 고유한 독창적인 인문도시 모델을 창출하기 쉽지 않다는 점이다.

이와 같은 SWOT 분석 결과에 따라 강점요인을 더욱 강화하고 기회요인을

4) 안양시민의 인문학 사업의 필요성 여부에 대한 응답

구분		수(백분율)
인문학 사업의 필요성 여부	전혀 그렇지 않다	12(1.8%)
	그렇지 않다	34(5.1%)
	보통이다	195(29.3%)
	그렇다	300(45.1%)
	매우 그렇다	124(18.6%)
합계		665(100.0%)
평균±표준편차		3.74±.88

5점척도 1점:전혀 그렇지 않다 2점:그렇지 않다 3점:보통이다 4점:그렇다 5점:매우 그렇다)

* 인문학 사업이 필요한가에 대한 결과는 300명(45.1%)이 '그렇다', 124명(18.6%)이 '매우 그렇다'라고 응답해 과반수 이상이 인문학 사업이 필요하다고 긍정적으로 인식하는 것으로 나타남. 또한 인문학 사업의 필요성 여부에 대한 응답의 평균이 3.74로 나타나 긍정적으로 인식한다고 볼 수 있음.

더욱 활용하기 위해 다음과 같은 대처방안을 마련했다.

- 비교적 풍부한 인문 관련 기반시설을 바탕으로 두고 수준 높은 소프트웨어의 운영을 통해 저비용에 고효율의 정책 실현한다.

- 안양시정의 적극적인 정책추진 의지를 가시적 성과로 나타내기 위해 체계적인 추진체계와 장기적 차원의 사업계획을 마련한다.

- 현재 인문학 관련 사업이 전국적으로 주목받고 있는 상황에서 ‘시민주권’이라는 특징을 살린 인문학 육성정책을 적극적으로 추진하여 인문도시의 위상을 강화시킨다.

- 인문학 진흥사업이 필요하다는 긍정적인 시민의식을 고려하여 시민의 눈높이에 맞춘, 시민들이 필요한 사업을 개발한다.

또한 약점 요인을 보완하고 위협요인을 극복하기 위해 다음의 대처 방안을 마련했다.

- 전통 문화유산을 중점적으로 활용한 정책보다 현대의 문화예술을 중점적으로 활용한 정책으로 기본방향을 설정한다.

- 개인주의적 도시문화에서 공동체주의적 도시문화로 발전시키기 위해 공동체단위의 각종 동아리 및 교육강좌를 활성화시켜 나간다.

- 인문도시 위상을 이미 정착시킨 인근 지자체와 차별화를 두는 사업개발이 무엇보다 필요하다. 따라서 안양의 정체성을 구현하는 상징적 이미지를 찾는다. 또한 각종 사업과 마케팅에서 ‘시민주권’이 발휘되도록 혁신한다.

2-2. 안양시 인문학 프로그램의 현황 분석과 대응방안

안양 인문도시 발전 기본전략을 구상하기 위해 SWOT 분석에 뒤이어 연구진은 안양시 인문도시 기존 사업을 분석했다. 사실 안양시는 인문도시를 표방하기 이전에도 시청평생교육과, 청소년육성재단, 안양시 관내 도서관, 안양문화예술재단에서 다양한 인문예술 프로그램을 운영하고 있었다. 다음 <표 1>은 안양시에서 공식적으로 제시한 인문학 프로그램 현황이다.

<표 1> 안양시에서 제시한 인문학 프로그램 현황 (2014년 12월 기준)

부서.기관명	프로그램수	참여인원	만족도	비 고
계	388개	230,435명	92%	
평생교육과	212개	18,368명	90%	
도서관(8개소)	42개	20,357명	93%	
안양문화예술재단	22개	1,712명	92%	

안양청소년육성재단	93개	169,288명	95%	
안양문화원	19개	20,710명	95%	

그러나 여기에는 주민자치센터, 노인복지회관 등 산하기관 등에서 제공되는 프로그램은 포함되지 않았다. 연구진이 2014년 안양시에서 제공하는 모든 교육프로그램 (총 1,166프로그램)을 대상별, 강좌내용별로 분석하여 다음과 같이 분류했다.

<표 2> 안양시 인문학 관련 프로그램 분류

	유·초·중등 학생	일반성인 (대학생·주부 포함)	노인
인문강좌 활동	① 87 (82 / 5)	② 66 (65 / 1)	③ 7 (6 / 1)
예체능 외국어배움	④ 170 (144 / 26)	⑤ 544 (48 / 496)	⑥ 104 (16 / 88)
기타 강좌	⑦ 30 (28 / 2)	⑧ 151 (98 / 53)	⑨ 7 (4 / 3)

이를 보다 더 상세하게 분석해보면 총 1,166 개 인문학 강좌 중 ④, ⑤, ⑥ 영역에 해당하는 예·체능·외국어 배움 및 활동이 818개로 약 70%에 해당할 정도로 압도적이며, 특히 학생과 일반인에 대한 강좌가 많으며 이는 대부분 평생교육센터와 주민자치센터에서 제공하는 강좌이다. 또한 평생교육센터와 노인복지회관, 주민자치센터에서 많은 교육프로그램을 제공하고 있지만, 거의 대부분은 인문학 프로그램과는 무관한 자격증이나 실생활에 유용한 강좌 혹은 예체능 배움 활동으로 구성되어 있다. 그것은 다른 지방자치단체도 유사한 현상으로 평생교육센터의 속성상 충분히 이해될 수 있는 현상이기도 하지만, 안양시가 제공하는 교육 프로그램 중 순수한 의미에서 인문강좌 및 활동은 160개로 약 14% 정도에 불과한 미미한 수준이라는 점은 근본적인 문제점으로 지적할 수 있다.

또 다른 문제점 중의 하나는 고령화 시대에 직면한 노인 대상 프로그램이 극히 적다는 점이다. 연령대로 살펴보면 인문학 강좌는 학생(87개)과 일반(66개)인 반면 노인대상 인문강좌는 총 7개로 매우 빈약하다. 또한 안양시민으로서의 정체성을 확립시켜주는 프로그램이 빈약하다는 점도 문제이다. <안양의 역사와 문화바로알기>, <안양옛사진전시회>, <걸어서 안양천 답사>, <우리가족생태교실>, 안양 마을탐방 프로그램인 <달콤한 인문학여행 (이론 및 답사)>, 다문화가족을 위한 <안양알리기> 등이 있지만 다른 시에 비해 미미한 수준이다. 2014년에 재

능기부 형식으로 실시된 시민 대상의 <안양의역사와 문화바로알기> 프로그램은 참여자수(16명)가 적어서인지 2015년에 운영이 폐지되었는데, 안양시민으로서의 정체성 확립을 위해 내년에는 예산을 배정해서 확대 시행할 필요가 있어 보인다.

2014년에 실시된 안양시민학당의 <인문학열린강좌>는 우수강사진 초빙으로 연인원 참석자 수 (7,793)가 많을 뿐만 아니라 좋은 반응을 얻고 있는데, 이를 더욱 확대 발전시켜 나가면 안양인문도시의 견인 프로그램이 되리라고 본다. 다만 열악한 강의실 환경의 개선 목소리가 있으므로 이를 시정할 필요가 있다.

또한 안양시 관내 도서관에서는 16개의 독서동아리를 운영하고 있는데 그 중 대부분은 주부와 초등학생에 국한되어 있다. 안양시는 독서동아리 소모임을 확산시키기 위해 더 많은 예산 혹은 지원금을 확보하여 일반시민과 노인들을 위한 자생적 독서동아리를 더욱 많이 양성해 나갈 필요가 있다. 서울의 관악구가 시행하고 있는 자발적인 소모임 형태의 독서동아리는 안양 인문정신의 기반이 되는 역할을 수행할 것으로 예상된다. 안양시내의 문인이나 국어교사, 대학교수를 자원봉사 요원으로 활용하는 방안도 추진해 볼 만하다.

또한 현재 다양한 장소에서 이루어지고 있는 예술교육 프로그램의 활동을 더욱 의미를 부각시킬 필요가 있다. 안양시 주도로 예술교육 프로그램 (특히 악기 교육 및 미술교육)을 더욱 체계화하고, 그 교육적 결실을 아마추어 합주단 조직의 활성화 및 다양한 전시회 활동을 통하여 안양시민 스스로 예술적 활동에 적극적으로 참여하고 또 그 가족이 같이 예술적 활동을 향유하는 방향으로 유도하는 것이 바람직해 보인다.

3. 안양인문도시 비전과 발전 전략

3-1 안양 인문도시의 정체성과 비전

인문도시를 추진하면서 제일 먼저 검토할 사항은 도시를 전체적으로 상징할 대표적 이미지가 무엇인가 설정하는 것이다. 예컨대 파리하면 ‘에펠탑으로 대표되는 빛과 꿈의 도시’, 나폴리 하면 ‘산타루치아가 생각나는 항구도시’, 에딘버러 하면 ‘축제의 도시’ 글래스고 하면 ‘팜과 록, 오페라가 살아 숨쉬는 음악의 도시’를 떠올리게 된다. 즉 유형 혹은 무형의 문화 인프라나 문화활동이 그 도시를 대표하는 이미지로 살아 숨쉬는 것이다. 우리나라에서도 수원의 인문도시가 성공적인 것은 유네스코 문화유산인 화성을 중심으로 역사문화 자원의 발굴 및 문화 콘텐츠 개발, 스토리텔링 발굴, 대규모 축제행사 (수원화성문화제, 등불축제, 정조대왕 능행차 등)를 통해 수원의 정체성을 확립하여 지역공

동체가 복원됨으로써 가능했다. 마찬가지로 통영시 역시 삼도수군통제영의 역사와 나전칠기 등 무형문화유산에 문학과 음악, 미술 등 매력 있는 문화 전통에 아름다운 항구의 경관 등이 어우러져 매력적인 인문도시 통영의 이미지를 확고하게 부각시키고 있다. 또한 2016년 인문도시에 선정된 부산 영도구는 ‘해양 수도 부산, 인문학의 향연을 펼치다’를 주제로 해양을 중심으로 다양한 스토리텔링이 담겨있는 보물섬 영도구가 가지고 있는 인문학적 자산을 활용하여 영도구의 정체성을 확고하게 굳히려 하고 있다.

안양시인문도시조성 기본계획 수립 연구팀 역시 무엇보다도 안양의 정체성을 확립하는 것이 인문도시로 나아가는 첫 걸음이라 생각했다. 왜냐하면 다양한 역사문화 스토리와 콘텐츠를 발굴하여 안양시민을 하나의 시민공동체로 묶어주는 정체성을 확립하고 이를 어떻게 계승하고 구체화시켜주는가가 관건이기 때문이다.

안양 인문도시의 정체성 확립을 위해 연구진은 시장을 비롯한 안양시 직원, 안양시 자문위원, 안양문인협회 등 전문가 그룹을 직접 인터뷰 했고, 안양 시민 중 665명에 대해 설문조사를 했다. 안양시민들에게 안양시하면 떠오르는 상징 혹은 이미지가 무엇인지 물어보았다. 그 결과 안양유원지 (현 안양예술공원) 318명 (31.9%), 안양천 249명 (25%), 안양1번가 241명 (24.2%), 포도 66명 (7%), 평생학습도시 53명 (5.3%) 순으로 나타났다. 또한 안양시 사업관련 국장 및 산하 기관장 및 직원들 역시 연구자들과의 대면 인터뷰에서 안양에 대한 이미지와 정체성을 안양예술공원, 포도, 예술도시, 공공예술도시, 옛공업도시 (현 김중업 박물관)으로 꼽았다. 게다가 예전에 만안경찰서 사거리부분이 신상옥감독의 신필림이 있었고 현 관악역 옆에 영화촬영소가 있었던 점에 착안하여 영화에서 안양시의 정체성을 찾기를 제안하는 의견도 있었다. 또한 시청 직원들은 한결같이 안양시 전역의 다양한 역사문화의 콘텐츠를 발굴하여 안양시만의 정체성을 찾아야 할 것을 주문했다.

안양시 자문위원 중심의 전문가 그룹과의 워크숍에서도 안양 인문도시 사업은 안양의 정체성을 반영한 사업이 주축을 이루어야 한데 의견이 집중되었고, 안양만이 할 수 있는 창의적인 인문도시 사업을 발굴해야 한다고 강조했다. 그러나 안양시를 대표할 수 있는 대표적 이미지 혹은 상징이 무엇인지에 대해서는 뚜렷한 합일점을 찾아내지 못했다.

연구진들은 안양시 자문위원들과의 연석회의에서 안양시의 정체성을 안양(安養)이라는 명칭에서 찾고 안양예술공원을 안양인문도시의 허브로 삼자고 제안했다. 안양이란 불교에서 마음을 편하게 하고 몸을 쉬게하는 극락정토의 세계로서 괴로움이 없는 자유롭고 아늑한 이상향을 말한다. 안양이라는 명칭은

고려 태조 왕건에 의해 창건된 안양사에서 유래되었고, 안양사는 부지는 현재의 안양예술공원 (예전의 안양유원지)에 위치해 여전히 현대적 도시민에게 편안한 휴식터의 역할을 하고 있음을 주목했다.

사실 안양에는 수원의 행궁이나 통영의 문화유산 같이 도시의 정체성을 구현해 줄 수 있는 대표적인 문화유산이 뚜렷하게 존재하지 않는다. 문화재로는 보물로 석수동에 중초사지 당간지주 한 점이며 경기도 유형·무형 문화재가 몇 점 있을 뿐이다. 특이한 점은 고려시대 안양사 유적지 발굴 현장 주위에 김중업 박물관이 설립되어 있고 그 주위에 공공예술작품이 설치되어 있다는 것이다.

이런 점에 착안하여 연구진은 안양시장이 참석한 연석자문회의에서 안양시의 정체성을 ‘안양’이라는 단어에서 찾을 것을 제의했다. 안양시에 사는 모든 사람들은 모두 ‘편안하고 안전하며 서로 사랑하고 배려하는’ 시민의 기본적인 생활 가치를 ‘안양’이라는 단어 속에 녹일 수 있다고 판단했기 때문이다. 그런 맥락에서 연구진은 안양 인문도시의 슬로건으로 ‘안녕! 안양’을 할 것을 제안했다. 이에 대해 몇몇 자문위원 사이에 열띤 찬반 논쟁이 벌어졌으며, 반대 의견의 주된 관점은 그럴 경우 너무 불교적 색채가 짙기 때문에 문제라는 것이었다. 시장을 비롯한 안양시 직원들 역시 안양을 대표하는 상징은 존재해야 하지만 모든 사람들이 동의하는 정체성을 구축할 필요가 있다는 의견이 지배적이었다. 그 결과 ‘안녕! 안양’ 같은 슬로건은 폐기되고 안양 인문도시의 정체성을 구현하는 상징을 찾는데 의견을 모으지 못했다. 그리하여 안양 인문도시의 비전을 도출하는데 초점을 맞추게 된다.

안양 인문도시 비전은 현재 추진되는 타 지자체 정책브랜드와는 ‘차별화’된 것으로 4가지 측면을 반영하여 도출하게 되었다. 첫째, 인간의 존엄성이 파괴되고 도시공동체가 파괴된 상황에서 인문정신을 회복하여 인간과 인간, 집단과 집단이 소통하는 도시환경을 조성한다는 대안을 세운다. 둘째, 현 안양시가 인문도시를 추구하고 있는 지향점을 고려한다. 셋째, 타 지자체와는 다른 인문도시 위상을 정립을 권고하는 안양시 전문가 그룹의 의견을 반영한다. 넷째, 안양시민이 자긍심을 가질만한 독자적인 인문도시 사업을 추구하라는 안양시 공무원의 의견을 반영한다. 이러한 의견을 모두 모아 결정된 안양 인문도시의 비전은 안양시민에게 인문학의 가치를 일깨워 사람 중심의 행복한 인문도시를 만들어간다는 의미를 담아 ‘시민이 행복한 인문도시 안양’으로 정했다.

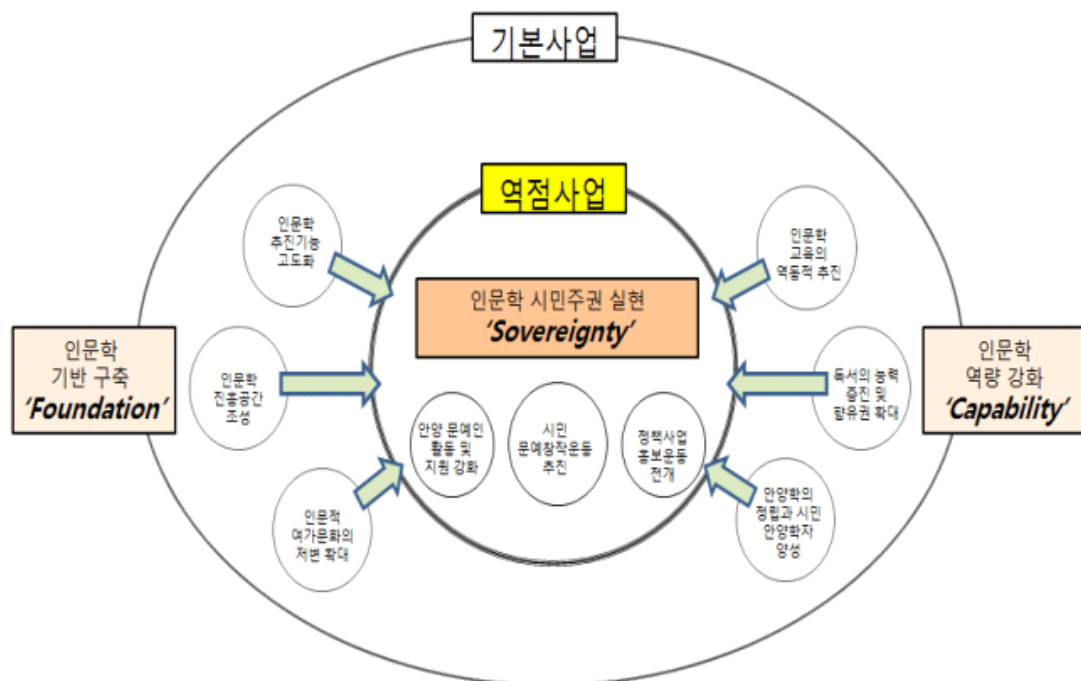
3-2 안양 인문도시를 위한 기본 전략과 실행 사업

시장을 비롯한 안양시 직원과 안양시 전문가 그룹의 의견 수렴과정을 통해 <시민이 행복한 인문도시 안양>으로 안양 인문도시 사업의 비전을 정한 후 연구진은 인문도시 조성사업의 정책 목표와 수혜 대상을 고려하여 안양 인문도시 4개년 발전을 위한 기본 전략으로 '3대 전략'에 '9대 부분계획'으로 다음과 같이 수립했다.

제1전략인 <인문학 기반 구축>은 인문공동체 실현을 위한 거버넌스 및 하드·휴먼웨어 마련을 위해 것으로 세부 부문으로 <인문학 추진기능 고도화>, <인문학 진흥공간 조성>, <인문적 여가문화 저변 확대>를 포함하고 있다.

제2전략인 <인문학 역량강화>는 인문도시다운 교육 콘텐츠를 구비하여 인문적 소양을 갖춘 안양시민을 양성하는 목표로, <인문교육의 역동적 추진>, <독서능력 증진 및 향유권 확대>, <안양학 정립과 시민안양학자 양성>을 담고 있다.

마지막으로 제3 전략은 <인문학 시민주권 실현>으로서 인문학을 시민 스스로 창조하고 실천하는 주체적 역할을 제공하는 목표로서 <시민문예 창작운동 추진>, <안양 문예인 활동 지원 강화>, <정책사업시민 홍보운동 전개> 등을 세부 사업으로 담고 있다. 이를 체계도로 그리면 다음과 같다.



<그림 2> 역점사업과 기본사업의 체계 구상도

여기서 주목할 점은 인문도시 사업을 역점사업과 기본사업으로 구분하고, 시민의 인문학 주권 실현을 가장 중요시 하고 있다는 점이다. 즉 지자체와 시

민의 공동 기획 아래 ‘시민’이 주도하는 것으로 인문도시 실현을 위한 시민의 자주적·주체적 역량을 기르는 사업을 핵심적인 위치에 놓고 기본 사업이 그것을 뒷받침 해주는 구도이다. 즉 기본 사업은 역점사업의 토대가 되는 지자체와 민간의 공동 주도형 사업으로 인문도시 조성에 따른 하드웨어와 소프트웨어에 해당한다고 할 수 있다.

3개 기본 전략의 각 부문 사업 내에는 다양한 실행사업이 구체적으로 제시되어 있다. <인문학 기반 구축> 전략인 제1전략에는 <인문학추진기능고도화> 부문에는 <인문도시조례 제정> 등 9개의 실행사업이, <인문학진흥공간조성> 부문에는 <안양인문예술공원에서 인문과 예술의 융합사업> 등 6개 실행사업이, <인문여가문화저변확대> 부문에는 <안양 인문축제 개최> 등 5개의 실행사업이 포함되어 있다.

<인문학 역량강화>인 제2전략의 <인문교육의 역동적 추진 부문>에서는 <인문교육콘텐츠 관리시스템 구축> 등 12개의 사업이, <독서능력증진 및 향유 부문>에는 <가족과 함께 하는 독서프로그램 실행사업> 등 5개 사업이, <안양학 정립과 시민안양학자 양성> 부문에는 <안양학연구센터 개설 및 운영> 등 4개 실행사업이 포함되어 있다.

<인문학 시민주권실현>이라는 제3전략에는 <시민문예창작운동추진> 부문에 <안양스토리텔링 클럽 결성과 스토리텔러 육성> 등 7개의 실행사업이, <안양 문예인활동 및 지원강화> 부문에 <안양문예인정책자문단 운영> 등 4개 실행사업이, <정책사업 홍보운동 전개> 부문에 <인문도시 범시민 홍보운동> 등 3개 사업이 포함되어 있다.

4. 안양 인문도시의 실행 상황과 전망

안양 인문도시 조성 기본계획 수립 이후 안양시는 2016년을 인문도시 원년으로 선포하면서 많은 노력을 기울였으며 뚜렷한 가시적인 성과를 보였다. 인문도시 조성사업은 안양시가 표방한 제2의 안양 부흥원년의 5대 핵심 사업으로 선포되면서 2016년 시작과 함께 힘차게 출범한 셈이다.

우선 안양시는 인문도시 조성 조례안을 입법예고한 가운데, 조례안에는 인문도시 조성을 위한 구체적인 기본계획과 인문도시자문위원회 설치에 대한 내용을 담았다. 이로써 안양시는 시민이 행복하고 풍요로운 삶을 영위할 수 있도록 인문도시 추진을 위한 법적 지원근거 마련한 셈이다. 게다가 주요정책 연구 및 개발·시책 제언 등에 대한 자문위원회를 구성하여 효율적인 지원체계 구축도 가능하게 되었다.

또한 2016년 1월 20일 안양시는 제2의 부흥을 위한 중점 사업으로 인문도시 조성사업을 설정하고 인문도시 조성과 관련한 시민공청회를 개최하여 시민들의 의견을 인문도시 정책에 담으려는 시도를 했다. 인문도시 육성을 위해 시청에 인문도시 지원팀을 마련하고 인문도시 육성 전담 사업팀을 팀장 1명에 팀원 2명으로 새롭게 발족시켰다. 또한 안양 인문학 프로그램 운영현황을 한 눈에 볼 수 있도록 시 홈페이지를 구축하여 10월에 선보일 예정이다.

안양시는 5월 16일 시청 상황실에서 인문도시 추진을 위한 관내 기관들과 공동협약식을 거행하여 인문도시 협의회를 발족시켰다. 안양시와 협약을 체결한 대상은 관내 3개 종교단체와 5개 대학, 안양과천교육지원청 등 총 10개 기관으로, 협약에 따라 이들 기관은 다양한 인문학 프로그램을 개설하는데 협력하고, 강당, 교육관, 체육관 등 시설을 개방하며, 인문교육 프로그램 운영을 위한 실무협의회를 구성하기로 합의했다.

또한 안양시는 '인문도시 기반 구축' 사업 외에도 '가족행복 프로그램 운영', '인문도시 시민참여 실현', '명품교육도시 조성', '민간어린이집 준공영화'를 핵심 사업으로 정하고, 71개 실행사업을 가동하고 있다. 그 중 대표적인 것들을 소개하자면 다음과 같다.

- 인문 글판 사업 및 창작시 공모
- 시민 공모를 통해 선정된 문학작품 문안 및 창작시를 공공장소에 게시
- 인문학 통합정보 제공
- '안양 인문축제' 개최
- 인문사업 관련 기관 및 단체를 주축으로 인문학을 주제로 한 다양한 체험관 운영 및 동아리 공연, 인문 콘서트 실시
 - 10인 이상의 마을 공동체를 구성하여 주민참여사업 지원 및 네트워크 활성화, 마을활동가 육성, 마을 재생 추진
 - 가족행복 프로그램 운영
 - 인문예술이 숨쉬는 생태문화 체험
 - 인문학을 통한 생애주기별 부모교육
 - 소나기 프로젝트 실시 : 개인·사회·세대가 함께 소통하고 배움과 실천을 나누도록 마련된 체계적이고 전문적인 소통·나눔·기쁨의 인문학 강좌 운영
 - 인문학 프로그램 운영 : 지역 주민을 대상으로 '복지관 옆 인문학', '행복 인문학', 가족 독서 토론대회 및 가족의 밤 등 운영
 - '안양 국제 청소년 영화제' 개최: 국내외 고등학생~대학생을 대상으로 창작물을 직접 제작하여 상영할 수 있는 기회의 장 제공
 - 인문 동아리 활성화 및 시민문학가 육성 : 독서 동아리 활동 지원, 글쓰

기 교실 등 시민 역량강화, 문예창작 동아리 자가 출판 지원, 지역작가와와의 1:1 멘토링 서비스, 지역작가와와의 만남을 통한 시민문학가 육성

- 인문도시 확산을 위한 지역 네트워크 구축
- 안양 문예인 현장 라운드 테이블 운영
- 시민 문예창작활동 지원 : 주부극단 '엄마들의 유쾌한 반란', 꿈의 오케스트라 '안양 Bravo!', 열린 문화예술 '오픈 톡' 등 시민의 직접 뮤지컬, 오케스트라 연주, 토론회 주인공으로 활동
- 인문도시 블로그 시민 홍보단 : 인문사업 전담 시민기자가 시에서 운영하는 인문학 프로그램, 행사 등을 직접 취재하여 블로그에 홍보

이상이 2016년 인문도시 선포 이래 안양시가 인문도시 조성 신규 사업으로 시행한 것이다. 이 사업의 대부분은 안양시 인문도시 조성 기본계획 수립 보고서에 제시된 것들이다. 전체적으로 볼 때 기본계획서에서 제시된 제1전략의 <인문학추진기능 고도화 부문>의 1차년도 실행 계획은 거의 실시되었다고 평가할 수 있다. 또한 외양적으로 보기에 제3전략의 <인문학 시민주권 실현>도 상당부분 실행에 옮겨진 것은 매우 의미 있다고 평가된다. 가장 많은 실행사업을 담고 있는 <인문교육의 역동적 추진 부문>은 대체로 지난해에 비해 확대 운영되고 있다고 평가되어 긍정적이다. 다만 <안양시의 인문진흥공간 조성> 부문에서 제시된 <안양예술공원의 인문과예술의 융합 프로젝트>나 <김중업 박물관 및 안양사지박물관의 인문예술 교육의 허브화> 실행계획은 안양시의 정체성 확립과 관련하여 거의 실행이 되고 있지 않은 점이 아쉽다 할 수 있다.

전체적으로 볼 때 현재 안양시의 인문도시 사업은 단기적으로는 가시적인 성과를 이미 거둔 것으로 평가할 수 있다. 그러나 장기적으로 지속가능한 인문도시 사업으로 진행되려면 시장의 강력한 의지뿐만 아니라 시민들의 자발적 참여 및 공무원들의 인식 개선이 필요하다고 생각한다.

5. 맺음말

다른 지자체보다 뒤늦게 2016년 인문도시를 선포한 안양시는 후발주자임에도 매우 의욕적으로 인문도시를 시정의 핵심과제로 삼고 힘차게 인문도시 사업을 추진하고 있다. 그럼에도 일말의 불안감은 떨치기 어려운 점이 있다. 그것은 인문도시 사업의 시발점이 바로 현 안양 시장의 의지에서 비롯된 것이라는 점이다. 그 점을 누구보다도 잘 의식하고 있는 안양 시장은 2016년 7월 4일 취임 2주기 기자회견에서 시민 주도형 인문도시 사업을 추진하여 가족이

더 행복한 안양을 만들겠다고 다음과 같이 피력한 바 있다.

인문도시는 시 독자적인 노력만으로는 부족합니다. 관내 대학, 종교 단체 등이 주도적으로 그 역할을 수행할 수 있도록 적극 지원하여 시민들이 언제, 어디서든 인문학 프로그램을 쉽게 접할 수 있는 여건을 마련하겠습니다.⁵⁾

안양시인문도시 기본계획에서도 강조되었듯이 인문도시의 성공여부는 인문학 시민주권의 실현이 가능하냐에 달려 있다고 해도 과언이 아니다. 탑다운 방식의 인문도시 조성은 근본적으로 한계가 있다. 시장이 주도권을 쥐게 될 경우 과연 현 시장의 임기가 끝나고 다음 시장이 부임할 경우 인문도시사업이 계속 될 것인가는 아무도 장담할 수 없다. 그러므로 안양시 인문도시의 지속가능성은 인문학의 시민주권의 실현과 시민의 주체적 참여와 실천이 핵심이라 할 수 있다. 또한 시 공무원들이 인문사업에 대해 의지와 노하우를 가지고 있어야 한다는 점도 매우 중요하다. 그런 점에서 시청 공무원의 인문학 마인드 제고를 위해 많은 노력을 기울일 필요가 있다.

또한 인문도시 추진 과정에서 많은 프로그램이 실행되고 있는데, 많은 프로그램이 여전히 각각의 실행 기관에서 중복되고 편중되어 진행되고 있다는 점도 큰 문제점이다. 이를 위해서는 인문도시 사업을 단순히 지원만 할 것이 아니라 전체적인 프로그램을 기획하고 조종할 수 있는 콘트롤 타워 부서가 절대적으로 필요하다고 생각한다. 또한 시민들이 적극적으로 프로그램의 모니터링과 홍보를 통해 시민들에 의한 시민들을 위한 시민들의 프로그램으로 재조정 필요가 있다.

이렇게 시민의 주체적 참여와 시 공무원들의 인문도시 사업 관심 제고 및 인문도시 콘트롤 타워 구축이 이루어진다면 안양 인문도시의 미래는 다른 어느 지자체의 인문도시보다 성공 가능성이 훨씬 높을 뿐 아니라, 안양시의 새로운 정체성도 확립될 것이고 ‘시민이 행복한 인문도시 안양’으로 거듭 날 것이다.

5) http://mayor.anyang.go.kr/mayor/may01/may01_04.jsp

2세션

분단 극복과 평화

경기북부 지역의 역동성과 잠재성

주혁¹⁾

1. 들어가는 글

경기도가 대한민국의 중심축으로 부상한 것은 이미 오래전이다. 1,000만 명에서 담보상태를 면치 못하는 수도 서울과 달리 ‘탈서울’과 함께 전국 각지에서 모여든 사회적 이동으로 1,300만 명이 넘는 전국 최대의 광역자치단체로 우뚝 서 있다.²⁾

이러한 외양과는 달리 ‘경기북부’로 눈을 돌리면 그 속사정은 달라진다. ‘경기북부’의 역사라고 할 경우 현상적으로는 한강과 서울 북쪽의 고양·파주·김포·포천·연천·가평·동두천·구리·남양주·양주 등 10여 개 시군 역사의 산술적인 합산이라고 할 수 있다. 이럴 경우 경기북부의 행정구역 통폐합, 주요 사건 및 사고의 시계열별 나열에 그쳐 두드러진 특징이 부각되기 어렵다. 따라서 경기북부 역사상의 쟁점을 부각하기 위해서는 모든 것이 아닌 ‘선택과 집중’이 필요하다.

경기북부의 ‘역동성과 잠재성’이란 제목이 암시하듯이 누구나 분단과 통일이란 현대사의 변화상에 먼저 눈길이 갈 것이다. 본고는 한국 현대사에 방점을 두되, ‘선택과 집중’에 따른 결과물로 경기 1,000년의 역사 흐름 속에서 몇 가지 키워드를 설정하였다.

지방자치제 실시 이후 경기도 전체를 아우르는 단행본 및 학술논문, 31개 시·군 단위의 시군 및 읍면동지/마을지, 민속·인류학 보고서, 자연 및 인문지리 보고서 등이 축적된 상태이나, ‘경기북부’ 전체에 초점을 둔 연구물은 찾기 어렵다. 따라서 본고는 경기도와 학술기관의 연구서의 성과를 요약하면서, 시론적인 접근에 불과함을 고백하고 논의를 이어가고자 한다.

한강 유역은 한반도의 중심지에 위치한 까닭에 일찍부터 정치·경제·사회·문화·군사적 요지였다. 그 북쪽에 위치한 경기북부 지역은 시대에 따라 그 명칭과 지역범위가 수없이 변화되어 왔다. 경기북부 지역의 변천사가 ‘삼국-고려-조선-한말-일제강점기-현대’라는 국가사의 한 부분을 구성한다는 시각만으로는 충분하지 않다. 즉 이 지역의 구체적인 변화상에 초점을 맞추고 중앙사의

1) 한양대 사학과 강의교수

2) 『경향신문』 2016.9.28.

흐름을 감안하는 것이 보다 효율적으로 보인다. 이제 경기북부의 안과 밖에 축적된 ‘구체적인 사연과 시대별 의미’에 접근해보자.

2. 경기 1,000년의 변화상

‘경기’가 성립되기 이전 시기인 삼국시대와 남북국시대의 ‘경기북부’는 한강 유역권이라 볼 수 있다. 삼국시대의 경우 하남위례성에 도읍을 정한 백제, 남하정책을 펼쳐 백제의 한성을 점령한 고구려, 나제동맹을 통해 한강 상류지역에 진출한 신라의 순으로 이 일대의 주인공은 시대별로 달라졌다. 삼국 중 마지막으로 한강 유역을 차지한 신라는 이 일대에 신주, 한산주 등을 설치, 운영하였다. 통일한 신라는 전국을 9주로 편제하였는데, 이때 경기도를 포함한 한산주(漢山州)에는 27개 군과 46개 현이 소속되었다.

만약 타임머신을 타고 경기도의 역사 현장으로 갈 수 있다면 ‘사연과 의미를 담고 있는’ 첫 기착지는 ‘경기’가 처음 등장하는 고려 현종대인 1018년일 것이다. 『고려사』 지리지의 왕경(王京) 개성부(開城府) 조항에 따르면, 1018년(현종 9)에 이전부터 존속해오던 개성부를 없애고 개성현령과 장단현령을 두어 각각 3개의 현과 7개의 현을 관장하게 하고 이를 경기(京畿)라고 부른 것이, 경기제도의 시작이다. 경기가 도로 확립된 것은 1390년(공양왕 2) 경기를 확대하여 좌도와 우도로 나누면서이다.

물론 1,000년 전에 제도로써 성립된 ‘경기’에서 고려 말까지 확대된 경기와 2016년의 경기도와는 일부 영역을 제외하고는 일치하지 않는다. 현 경기도의 실질적인 출발점은 조선시대라고 할 수 있다. 한양으로 수도를 옮긴 조선시대 들어 태종대에는 좌도와 우도를 합하여 경기도라 하고, 1개 목(牧)과 8개 도호부(都護府), 6개 군(郡), 26개 현(縣)이 소속되었다. 그 뒤 세종대에 이르러 경기는 오늘날의 경기도 관내와 대체로 일치하고 있다. 이후 몇 차례의 행정구역 조정이 이루어졌고 조선 말기인 고종대에 광주·개성·강화·인천 등 4개 부와 34개 군이 설치되었다. 이후 일제강점기인 1914~1917년 전국에 걸쳐 행정구역 통폐합 조치가 있었고, 한국전쟁 이후 서울이 크게 확대됨에 따라 경기도도 구역조정이 여러 차례 단행되었다.

각 시기마다 끊임없이 이루어진 행정구역의 설치와 운영은 국가체제 정비의 일환이었다. 각 행정구역은 행정통치의 효율성, 정치적 요인(군사적 목적, 왕후 배출, 민란, 식민통치, 분단), 전쟁(몽고 침입, 임진왜란, 한국전쟁), 도시화 및 산업화, 인구 증가 등 전근대에서 현대에 이르기까지 다양한 요인이 작용하면서 구역 조정, 변화, 그리고 생성과 소멸을 거듭하였다.

1) 중앙권력의 영향력과 관리들의 기반 마련

고려시대에 제정된 경기는 중앙권력의 영향력을 강화하기 위함과 동시에 경기제도의 시행으로 혜택을 본 많은 관리들의 경제적, 사회적 기반 창출이라고 정리할 수 있다.

고려시대 당시 경기의 위상은 왕실과 왕경을 보위하는 울타리로서, ‘근본이 되는 곳(根本之地) 왕의 교화가 먼저 미쳐야 할 곳(王化所先)’으로 매우 중시되었다. 이는 경기제도의 시행에 국왕 중심의 중앙집권적 통치체제의 수립이라는 과제와 함께 그 밑바탕에는 신분과 질서를 중시하는 유교적 정치이념이 깔려있다는 것이다.

또한 경기는 개경과 함께 정치의 중심지였고, 고려 건국부터 경기지역의 호족은 중요한 정치세력이었다. 중앙집권적인 정치체제를 확립해 가면서 정치세력도 점차 안정되어 갔는데, 초기의 대표적인 정치세력은 옛 신라계와 근기(近畿)세력이었다. 근기세력은 경기 일원에 지역적 연고를 가진 세력으로 이천서씨(서희), 파평윤씨(윤관), 수주(수원)최씨(최사위), 인주이씨(이자겸) 등이 대표적이었다.³⁾

수도 개경 주변에 경기제의 실시로 관리들의 이해관계가 여기에 집중되었음은 당연했다. 즉 경기는 왕실의 기반일 뿐 아니라 관리들에게 수조지(收租地)를 분급하는 곳이었다. 경기에 수조지를 주는 것은 고려 초기에 이미 시작되었고, 전시과에서도 땔감을 마련하고 개간도 할 수 있는 시지(柴地)를 경기에서 지급하였다. 고려 후기인 몽고의 침입을 피해 강화도로 천도하였다가 환도한 직후 지급한 녹과전은 경기 8현에만 주었으며, 과전법에서는 경기의 영역을 확대하고 과전은 경기에만 지급하였다.

과전을 경기에 지급한 것은 개경에서 가까워 수조권자의 자의적인 수취와 과전의 사유지화를 막기 쉽다는 이유에서였다. 그렇지만 과전으로 지급된 농민의 토지에서는 국가 대신 토지를 받은 관리에게 전조(田租)를 납부하게 되었고, 그에 따라 수조지로 책정된 토지는 수조권자인 관리들의 직접 수취대상이 되었다. 고려 후기에 발달한 농장 설치지역으로 가장 각광을 받은 곳도 개경에서 가까운 경기지방이었다. 고려 말 유학자인 이색(李穡)은 개경 인근의 과수원을 비롯하여 장단·여주·덕수·광주 등지에 많은 토지를 보유하고, 안목은 파주의 토지를 대규모로 개간하고 농장을 설치하여 경제기반으로 삼았다. 관리들은 개경과 가까워 관리하기에 쉬운 경기지역의 토지를 빼앗거나 매입 혹은 개간하였는데, 이 과정에서 한강 연안이나 내륙의 비옥한 토지가 주요 대상이었다.⁴⁾

3) 『경기도 역사와 문화』, 경기도사편찬위원회, 1997, 98~103쪽.

여기에 다른 지역에서 중앙에 진출한 관료들도 자연히 개경과 가까운 경기 일대에 자신의 거주지와 별장을 마련하였으며, 죽어서 묻히는 곳도 되었다.⁵⁾

이렇듯 고려시대 당시 경기는 왕경을 보위하는 지역이었던 만큼 정치·경제적으로 중요한 위치에 있었다. 경기지방 출신들이 중앙 정계에서 활발히 활약하였으며, 각지에서 진출한 중앙관료들이 새로운 터전을 경기에 마련할 수 있었으며, 그 반면 경기의 백성들은 다른 지역에 비해 무거운 부담을 져야 했다.

2) 물자와 사람이 넘쳐난 곳

‘경기북부’와 남부를 구분하는 잣대는 수도 서울의 남쪽 혹은 북쪽이라는 점과 함께 한강의 위쪽과 아래쪽이라는 구분에도 눈길이 간다. 한반도의 중앙부를 동서로 가로지르는 한강유역은 전략적 요지에 해당하였고, 한양을 중심으로 전국 각지로 뻗어가는 도로를 통해 사람과 물자가 내려가고 올라가오는 길목이었다. 곶나리뭇짐을 짊어지고 과거를 보러오는 사람들로 붐비고, 장사치들로 북적거리는 곳이 경기도였다.

경기는 원래부터 교통상으로 매우 중요한 지역이었다. 당시 22개의 역도(驛道)가 전국을 거미줄처럼 연결하였는데, 가장 중요한 길은 개경(현 개풍)에서 서경(현 평양)에 이르는 길이었다. 그 때문에 개경과 서경을 연결하는 간선도로에 있는 역은 대부분 가장 등급이 높은 1과(科) 역으로 중요하게 취급되었는데, 금교(金郊)·흥의(興義) 같은 주요 역이 경기도에 있었다. 또한 경기에는 숙박시설인 관(館)·원(院)이 많이 설치되어 여행객에게 편의를 제공하였으며, 경기를 흐르는 한강과 임진강은 내륙과 개경을 연결하는 중요한 교통로로 이용되었다.⁶⁾

경기는 상업, 특히 대외무역의 중심지였다. 그 중에서 예성강 하류에 위치한 벽란도는 개경의 관문이자 고려 최대의 무역항으로 번성하였다. 이곳을 통하여 송과 일본을 비롯하여 서역이나 남방의 상인들까지 자주 드나들면서 교역을 하였다. 조운로(漕運路)⁷⁾와 상인의 교통로로 이용된 강 연안에 상업의 중심지가 생겨났다.

한강을 끼고 있는 경기도 일대의 상품유통은 조선시대 이후에도 지속되었다. 조선 후기 들어 중앙 정부 및 민간의 다양한 수요를 충족시킬 시장의 활성화

4) 『경기도 역사와 문화』, 경기도사편찬위원회, 1997, 104~105쪽.

5) 휴전선을 중심으로 남과 북 사이의 4km에 달하는 지역에 고려시대의 주요 문신 및 무신을 비롯하여 조선시대의 묘역이 상당수 남아있다.

6) 경기도사편찬위원회, 『경기도 역사와 문화』, 1997, 103~105쪽. 고려 말기에 한강 연안에 운영된 것으로 판교원(板橋院:현 성남 분당구), 사평원(沙坪原:현 서울 강남구) 등을 꼽을 수 있다.

7) 조운로는 각 지방 관청에서 징수한 조세를 중앙으로 운송한 뱃길을 의미한다.

와 상품유통경제가 확충되면서 많은 변화를 가져왔다.

조선 전 시기에 가장 특화되고 규모가 컸던 상인층은 경기도 일대를 중심으로 성장한 개성(開城)상인과 경강(京江)상인이었다. 개성상인은 송도상인으로 불리우며 인삼의 국제 중개무역을 중심으로 송방(松房)이라는 전국적 점포망을 갖추고 있었다. 경강상인은 중부 내륙 한강 유역에서 활동하던 상인으로 선박을 이용하여 경상·충청·전라의 세금으로 내는 곡식과 서울 지주들의 지방 소작미를 운송하거나, 소금·목재·어물 등을 판매하였다.⁸⁾

물자유통의 중심지로서의 경기도는 수운(水運)과 육운(陸運)의 좋은 입지에 있었기 때문에 수많은 장시장이 형성될 수 있었다. 상업공간의 확대와 상인층의 증가는 경기도 일원의 고양·양주를 비롯하여 수원·안성·광주 등지를 신흥상업도시로 성장시켰다.

보다 구체적인 사례로 조선후기 영조 대의 물류유통 현황으로 서울을 중심으로 하는 6개의 육상로에 주목해보자.⁹⁾ 이 중 ‘경기북부’ 지역을 경유하는 교통로는 제1로와 제2로이다. 제1로인 의주로는 ‘홍제원-신원-고양-벽제역-파주-동파역-장단-개성’을 경유하였다. 제1로에서 주목되는 상업도시로는 개성과 고랑포이다. 특히 현재 휴전선 민간인통제구역에 위치한 고랑포는 임진강의 포구 상업 중심지에 해당하며, 조선시대 내내 경기 북부의 파주·적성·연천·장단·마전군 일대의 농산물, 수산물, 임산물의 대부분이 집화되는 주요 상업지대였다. 조선후기 실학자인 서유구(徐有渠)의 『임원십육지』에 의하면 많은 상선들이 이곳에 모여들었다고 전한다.

제2로인 경흥로는 ‘수유리-누원-축석령-송우-포천-만세교-양문역’ 등을 경유하였다. 이 일대의 대표적인 상업중심지는 양주의 다락원(樓院)과 포천의 솔모루(松隅)였다. 이 두 곳은 함경도의 원산으로 가는 길목에 있어 긴 상업루트를 형성하고 있었다. 경원선이 개통하기 이전에는 원산에서 출발한 북어상을 비롯한 어물상인들은 경기도의 송우리와 도성 입구의 다락원을 거쳐 이동하였다. 송우장은 읍내인 포천장보다 장세가 더 컸던 곳으로 북어 뿐 아니라 소시장도 유명하였다.¹⁰⁾

3) 산업화·도시화

한국전쟁 이후 전후 복구과정을 거친 뒤 1990년대까지 경기도의 변화상은 ‘산업화, 도시화의 급속한 추진과 확산’이란 하나의 문구로 요약할 수 있다.

8) 경기도, 『경기도의 어제와 오늘』, 2001, 109~110쪽.

9) 신경준(申景濬)의 『도로고(道路考)』 권1.

10) ‘물자와 사람이 넘쳐난 곳’ 항목은 『경기도의 어제와 오늘』(경기도, 2001), 『경기지역의 향토문화』上(한국정신문화연구원, 1997)참조.

도시화가 진행된 1970~1980년대 경기도 각 지역의 기능적인 성격은 다음의 몇 가지로 요약할 수 있다. 우선 수원은 생활·경제부문, 안양·부천은 위성 생산 공업부문, 성남·광명·구리·미금·광주·김포 등은 수도 서울의 위성적 역할, 송탄·동두천·의정부·파주·연천·포천은 군사기지 및 군부대 주둔지, 강화는 관광부문, 용인·안성은 종합대학이 있는 교육부문 등이 주요 기능으로 자리 잡았다.

다음은 도시화·산업화가 이루어지는 과정에서 경기도내 시 승격, 정부의 주요 시책, 그리고 서울 및 수도권 일대에 크고 작은 영향을 준 도로망·공공시설·개발정책 등을 적시한 것이다.

경기도의 도시화·산업화 과정

연도	시 승격 지역	주요 시책	비고
1949	인천, 수원		
1963	의정부		
1967			경기도청 수원 이전(인천과의 경쟁)
1968			경인고속도로 완공
1970		새마을운동 (경기도에서 시작)	경부고속도로 완공 서울 강남 개발 착수
1971		「도시계획법」 제정	
1973	안양, 부천, 성남	중화학공업 본격화	
1974			수도권 전철 개통 (서울 청량리-인천, 청량리-수원)
1981	동두천, 광명		
1986	구리, 평택, 과천, 안산		경인·경수 전철이 의정부까지 연장
1989	시흥, 하남, 오산, 의왕, 군포		수도권 신도시 200만호 건설 확정 (일산, 분당, 중동, 산본, 평촌 등)
1992	고양		
1995	남양주	지방자치제 실시	
1996	파주, 이천, 용인		지하철 3호선 완공(일산 대화역)
1998	안성, 김포		
2001	광주, 화성		
2003	양주, 포천		
2013	여주		
2016			연천군, 가평군, 양평군

자료 : 경기도 소속 31개 시·군의 홈페이지와 해당 항목의 신문기사, 한국 현대사 연표 등을 참조.

위 표에서 먼저 알 수 있는 사실로 2016년 현재 도내 31개 시·군 중 28개의 시와 3개 군으로 구성되었다는 점이다. 그리고 경기남부 지역에 해당하는 지역은 대체로 1970년대에서 1980년대에 걸쳐 대부분 시로 승격하고 도시화와 인구급증이 이루어졌다는 사실이다.

그 반면 경기북부에 해당하는 지역은 주한미군과 연관이 깊은 의정부와 동두

천시를 제외하고는 1990년대 중반 이후에서야 고양·남양주·파주·김포·양주·포천 등이 시로 승격, 도시화가 진행되었다는 점을 확인할 수 있다. 즉 경기도라는 같은 행정구역에 포함되어 있더라도 도시화와 산업화, 그리고 인구증가는 현저한 차이가 있었다는 점이다. 더욱이 휴전선과 인접한 연천군과 가평군의 경우는 다른 지역과 달리 군(郡)으로 남아있고, 해마다 인구가 줄어들고 있는 추세이다.

3. 분단은 지속되고 소외는 심화되고

1) 한국전쟁과 분단의 장벽

한국전쟁은 경기북부의 안과 밖 모든 것을 크게 바꾸어 놓은 대사건이자, 근현대의 전환점이었다. 내면적으로 도민들의 현실인식과 생활정서는 물론 외형적으로 개발과 보전, 산업화 및 도시화가 진행되는 폭과 진행속도에 절대적인 영향을 미쳤다.

1950년 6월에 발발한 한국전쟁은 3년 동안 남과 북 모든 곳에서 전투가 벌어졌지만, 전쟁 후반인 2년의 휴전협상 기간에는 현 휴전선 일대에서만 격렬한 전투가 이어졌다. 경기북부가 전쟁의 주전장(主戰場)이었던 만큼 전쟁이 경기도민의 정치·사회·경제 생활에 미친 영향은 막대하였다. 한국전쟁이 끝난 뒤 남과 북은 155마일, 약 250km에 이르는 휴전선 전역에 병력과 무기를 밀집 배치하고 전선을 형성하고 있다. 이후 남과 북 사이의 화해무드와 긴장 및 충돌 등 시기마다 줄타기가 거듭되는 가운데 경기북부 지역은 언제나 분단을 상징하는 곳이었다.

남북분단 상황이 지속되고 안보문제가 빈번히 발생함에 따라, ‘민간인통제구역’ 설정으로 출입을 통제하는가 하면 「군사시설보호법」(1972년 제정)¹¹⁾ 등 각종 조치가 이어졌다. 이로 인해 경기북부 지역에서는 지역개발사업이 위축될 수밖에 없었고, 예로부터 유명했던 임진강과 한강 하류의 어로활동 역시 제한하였다. 경기도의 민간인통제구역은 김포·강화·파주·연천 등 북부지역 전반에 퍼져 있다. 이들 지역에서는 통행금지 해제조치가 다른 곳보다 늦게 이루어졌을 뿐 아니라 북한과의 무장충돌 및 인근 부대의 훈련과정에서 주민이 피해를 입는 사례가 발생하기도 하였다. 이 지역 주민들은 기본권 제한뿐만 아니라 구역 자체가 기본적으로 군의 통제 아래 있었기 때문에 사실상 경제성장과정에

11) 이 법은 국가안보라는 명분으로 개인의 재산권 행사와 개발을 제한하는 조치이다. 군사시설보호구역이란 ‘군작전의 원활한 수행을 위하여 출입통제, 사진촬영금지, 주택의 신·증축 제한과 같은 제약을 가하는 구역’을 의미한다. 특히 군사시설보호구역의 지정과 행위제한이 구체적인 기준과 법적 근거가 매우 모호하다는 점에서 많은 마찰과 갈등을 초래하였다.

서 개발의 사각지대로 오랫동안 방치된 셈이다.

이렇게 휴전선 일대가 사실상의 ‘전선’인 만큼 경기북부의 파주·문산·동두천·의정부·남양주·연천 등은 군사시설이 전체의 50%에 달하고 있다. 경기북부 지역의 많은 토지와 시설이 주한 미군부대에게 제공되어 왔다. 미군부대의 주둔으로 해당 지역에 달러특수라는 경제적인 효과가 있었던 것은 사실이었다. 그러나 한국경제가 성장하면서 이러한 특수는 사실상 미흡한 것이 되었고, 오히려 슬럼화된 기지촌과 미군주둔의 여파가 보다 더 심각한 문제로 대두되었다. 예를 들어 미군범죄는 1945년 9월 미군주둔 이래 계속 발생했지만, 환경오염 문제를 비롯하여 미군 주둔지를 따라 형성된 기지촌과 미군범죄 등이 미치는 악영향은 경기도를 넘어 사회문제가 되어 여전히 진행 중인 사안이다. 1992년 10월에 발생한 ‘주한미군 윤금이씨 살해사건’과 2002년 6월 양주에서 미군 장갑차량에 치여 숨진 ‘효순이·미선이 사건’은 불평등한 주한미군지위협정(SOFA)의 본질을 다시 돌아보게 만들었다.

60년 넘게 군사시설에 상당한 토지와 시설을 제공한 경기북부 지역의 경우 개발제한조치만 있었을 뿐 지역복지를 위한 별다른 혜택이 없었다. 이로써 경기북부의 휴전선 접경지역과 기타 군사지역은 다른 지역이 개발과 발전을 거듭하고 있던 중에도 끝나지 않은 전쟁의 현장이 되어 각종 제한을 받는 곳으로 전락하였다.¹²⁾

2) 소외와 상대적 박탈감

경기도는 멀리 1,000년의 역사 속에서 언제나 전략적 요충지이면서 정치·경제·사회·문화의 핵심 기반으로 주목받았다. 그러나 근현대 100년의 역사에 국한하면, ‘경기북부’는 전쟁 이후 60년 넘게 각종 제한조치에 따른 상대적 박탈감이 만연한 현장이라고 단언할 수 있다.

현대사를 제외하고 현 ‘경기북부’에 해당하는 지역에 배제조치가 극에 달했던 시점은 조선전기 연산군대로 올라간다. 연산군은 왕위에 오른 지 10년 되던 해에 도성을 중심으로 사방 100리 안을 임금의 사냥터 및 놀이터로 삼을 것을 명했다.¹³⁾

이와 같은 금표(禁標)¹⁴⁾ 설치에 따라 경기북부의 상당한 지역이 그 안에 속

12) 『경기도의 어제와 오늘』, 경기도, 2001, 283~284쪽.

13) 『연산군일기』 연산 10년 8월 癸酉條.

14) 금표는 고대부터 조선시대까지 이어진 조치이다. 이를 표시한 금표비는 “왕족이 사냥, 군사훈련, 산림보호의 목적으로 금표구역을 설정하고 이를 표시하기 위해 세운 비석”이다. 연산군대에 금표의 남설 및 확장으로 일반 백성들의 피해가 극심하였다.(정동일, 「연산군 금표비 연구-大慈洞 금표비를 중심으로」, 『경기향토사학』 창간호, 전국문화원연합회경기도지회, 1996)

하게 되었다. 1504년(연산군 10) 고양군이 왕의 유흥지로 전락하였고, 그 이외에 지금의 경기도 파주시·양주시·포천시·남양주시·광주시·구리시·김포시 등이 금표구역 안에 포함되었다. 대부분이 현 경기북부에 해당하는 넓은 지역이었다. 『연산군일기(燕山君日記)』에는 1504~1506년에 이르는 금표의 내용이 자세히 수록되어 있다. 1506년 중종반정(中宗反正)이 일어나던 해에 다행히 복치되어 고양군을 포함한 경기북부 일대가 민가가 없는 수렵지구에서 벗어날 수 있었다.

연산군대 금표가 과거 한때의 조치이고 현존하는 금표비가 당시 백성들의 극단의 박탈감을 알려주는 문화유산이라면, 여기서 언급하는 ‘소외와 상대적 박탈감’은 2016년을 살아가는 경기북부 주민 다수가 체감하는 실체이다. 물론 100만이 넘는 고양시를 비롯하여 40~50만 규모의 파주시·의정부시 같이 대도시가 없는 것은 아니지만 대부분의 지역이 낙후성을 면치 못하고 있는 실정이다.

경기도의 고도 산업화는 인천과 수원을 잇는 경기도 서남부 지역의 발전이라는 등식이 성립할 정도였다. 여기에는 1960년대 후반에 광화문에 있던 경기도청이 인천시와의 경쟁 끝에 수원으로 이전하면서, 행정기관 및 사회·문화·교육 등 기본 인프라 시설이 수원을 비롯한 경기 남부에 집중되기 시작한 점도 크게 작용하였다. 경기도 남서부에 관공서 및 유관기관이 집중된 반면 북동부는 상대적으로 낙후되어, 북부와 남부의 불균등 발전이라는 문제를 초래하였다. 결과적으로 이러한 불균등발전은 경기도민의 지역적 통합의식을 떨어뜨리는 요인으로 작용하였다. 경기도의 서남부 지역이 행정중심지 또는 공업지역으로 개발된 반면, 서울 북동부지역은 여전히 환경보존과 군사안보의 목적에서 ‘자연보호구역’ 또는 ‘군사보호구역’으로 묶인 곳이 많았다.

상대적으로 경기북부 지역은 휴전선 접경지역이라는 지리적 특성과 수도권정비계획에 의해 공업발전이 낙후되어 왔다. 경기도의 지역별 경제력을 시·군별로 비교하면 시지역에 경제력의 60~70%, 남과 북으로 비교하면 남부지역에 경제력의 80~90%가 집중하여 있다. 더욱이 제조업 중심으로 발전한 남부와는 달리 경기북부 지역의 산업구조는 농업·축산업·양식업의 비중이 높은 후진국형에 가깝다.

국가안보와 환경보존을 위한 개발제한은 국가적 차원에서 필요한 조치라고 하겠으나, 그에 상응하는 보완장치가 마련되지 않음으로 인해 경제적 압박 등 해당 지역 주민의 불만이 커졌다. 경기북부 일대에 만연한 배제와 소외감은 실마리를 찾지 못하고, 경기북부 주민들이 분도(分道)의 당위성을 제기하는 상황까지 이르렀다.¹⁵⁾ 경기도의 불균등발전으로 북부 주민이 느끼는 상대적 박탈

감은 근본적으로 남북분단에서 파생한 것이기에 궁극적으로 군사대결을 종식하고 민족통일을 이루는 것 이외에는 다른 해결책이 없을지도 모른다.

4. ‘서해안시대’와 통일의 길목에 서서

앞서 언급한 경기북부 지역에 축적된 ‘배제와 소외감’은 냉전과 남북대립 속에서 비롯된 안보논리 때문이다. 역사상 전통적으로 교역의 루트였던 서해는 동서 냉전기간 동안 양측의 적대적 관계로 서로의 공식적인 왕래가 단절된 지역이었다.

이후 1980년대 말에서 1990년대에 이르면서 남북관계는 긴장관계에서 뚜렷한 화해 분위기로 바뀌었다. 그래서인지 당시 경기도를 상징하는 문구로 ‘서해안시대¹⁶⁾의 중심무대’라는 것과 분단을 극복하고 통일로 향하는 전진기지임을 내세웠다. 또 다른 예로 경기북부의 고양시와 파주시 등 휴전선에서 불과 몇 킬로미터 떨어지지 않은 곳에 대규모 주거단지가 건설된 것은,¹⁷⁾ 그만큼 더 이상 대립의 필요성이 비현실적인 것이 되었기 때문이다. 냉전지대인 경기북부 지역은 긴장의 현장에서 민족화해와 대규모 교역을 위한 중심 무대로 부각되었던 것이다.

여기에 2000년 6월 분단 이후 처음으로 남북정상인 만나 ‘6·15남북공동선언’을 발표하면서 새로운 전기를 맞았다. 물론 2002년 6월 서해교전, 2006년 10월 이후 최근까지 북한 핵실험 등으로 긴장관계가 조성된 적도 있지만, 대규모의 인적·물적 교류가 진행된 바 있다. 이제 잠시의 중단은 있어도 남북한의 화해와 평화공존은 거스를 수 없는 대세이다.

또 다른 상징적인 사건으로 남북을 달리던 철로인 경의선이 한국전쟁 발발로 중단된 지 57년 만인 2007년 5월 파주시 문산역에서 기적을 울리며 휴전선 군사분계선을 넘었다. 당시 경의선은 비록 개성역에 멈춰 섰지만, 경기북부 지역은 남북을 연결하는 주요한 연결고리임을 만천하에 알렸다. 북한과 마주한 경기북부 지역은 분단에 따른 피해가 다른 어떤 지역보다 컸지만, 남북화해라

15) 경기도의 분도 문제는 1990년대 중반 이후 각종 선거에서 반복적으로 등장하는 단골 이슈였다.

16) 서해안시대란 1992년 8월 한중수교 후 중국 시장을 공략하기 위해 서해안 일대를 거점으로 삼아야 한다는 의미에서 생긴 말이다. 특히 경기도의 경기만은 인천국제공항을 필두로 인천과 평택항, 경기 남부의 신산업벨트와 내륙 산업지대의 관문으로서 21세기 환황해경제권의 중심무대임을 강조하였다.

17) 고양시의 주거단지는 ‘일산 신도시’를 가리키며 1980년대 후반 ‘수도권 신도시 200만호 건설’의 일환으로 추진되어 1990년대 중반까지 28만 명의 인구가 유입되었다. 경기 북부에 대규모 아파트 단지가 들어선 것은 이때가 처음이었다.

는 민족사의 소명과 함께 동북아 교역의 중심으로 성장·발전할 잠재력을 갖추었다고 볼 수 있다.

통일시대와 그 이후의 동북아의 중심지로 성장할 미래를 대비하여 경기북부 지역이 새롭게 주목을 받고 있다. 북한의 ‘개성공단’이라고 불리는 개성국제자유경제지대는 이를 상징하는 곳이었다. 2002년 12월 착공 후 남북한이 공동으로 조성한 산업단지, 개성공단은 동북아시아 지역의 중요 거점에 해당하였다. 남과 북 사이의 관계에서 화해와 대립이 반복되었듯이 2016년 개성공단의 엔진은 멈추었다. 작동이 멈춘 개성공단의 의미는 경제적 파급효과 자체보다는 남북이 가야 할 지향점에 있지 아닐까 한다. 즉 경기북부 아니 경기도는 민족통일의 전진기지이자 나아가 서해안 시대를 열며 동북아 지역의 중심지로 발전하고, 마침내는 시베리아를 건너 진출할 거점으로 나아가고 있다.

민족통일의 당위 속에서 보면, 경기도의 역할은 미래지향성에 그 가치의 우위가 있다. 아직까지 남북 간의 긴장과 대립이 진행형이지만 시대의 대세는 평화와 화합의 장으로 나갈 수밖에 없다고 보인다. 특히 통일이 되면 지리적 특성상 현재의 휴전선 접경지역인 경기북부가 남북교류의 터가 될 것임은 너무도 분명하다.

향후 언젠가는 반드시 진행될 통일을 염두에 두었을 때, 개발의 의미는 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 하나는 지역개발 차원의 ‘개발’이다. 이러한 관점은 ‘통일’을 이용한 산업화 전략으로서의 발전을 지향하는 것이며, 더 나아가 통일 후 북한으로부터 유입될 값싼 양질의 노동력을 말하기도 한다. 그러나 이러한 발상은 우리 현대사의 분단문제와 경기도의 분도(分道)문제를 역사적이고 구조적으로 보지 못하는 것으로, 그 발상의 배후에는 남북교류와 협력을 말하면서도 흡수통일이라는 전제가 내포된 것처럼 보인다. 또 다른 입장은 ‘개발=복원’이라는 관점이다. 북부 지역의 개발을 단순히 남부 지역과 같은 형태로 파악하는 것이 아니라, 역사적인 견지에서 갈라진 경기도를 복원하고 회복하는 것이 곧 개발이요 발전이라는 견해이다.

통일시대를 대비하여 검토하고 정비할 문제로는 토지의 효율적인 이용¹⁸⁾과 분단 상황의 지속에 따른 각종 제한조치를 어떻게 할 것인가이다. 이 중에서 경기북부 지역의 개발을 제약하는 법은 바로 ‘수도권정비계획법’과 ‘군사보호시설법’이다. 이러한 법률들은 분단구조 속에서 생겨나 지속된 것이므로, 이 법률의 개폐작업은 곧 분단의 상처를 치유하는 과정이 될 것이다.

향후 경기북부 지역의 개발과 관련하여 반드시 짚고 넘어가야 할 점은 환경

18) 토지이용공간구조에 대한 법률로는 국토이용관리법, 수도권정비계획법, 산업입지 및 개발에 관한 법률, 도시계획법, 토지구획정리사업법, 도시재개발법, 군사보호시설법 등이 있다.

보전문제이다. 경기북부 지역의 군사분계선을 중심으로 하는 지역은 지난 60년 넘게 경제활동이 없었던 생태계 보전지역이므로, 엄밀한 조사와 분석없이 이루어지는 과도한 개발은 지양하여야 한다. 여기에 한국 현대사에서 또 다른 사각지대로 남아있는 경기북부 일대에 대한 인문학적 탐구도 동반되어야 한다. 예를 들어 경기북부의 현대사 관련 기록물(자료, 박물관)과 시설물(전차방지시설, 근현대 건축물, 전쟁유적지 등) 점검과 목록 작성, 마을(대성동과 기정동)의 현황, 비무장지대 안의 문화유산 분포 현황도 파악해야 할 것이다.

기존의 경기도가 지역적·행정적 기능면에서 서울과 불가분의 관계에 있었다면, 통일시대의 경기도 특히 경기북부 지역은 남북교류와 민족발전의 교량역할을 할 것이며, 민족의 성장·발전에 중심지로서의 위상을 갖추게 될 것으로 보인다.

5. 나오는 글

이상 경기도 전체, 그 중에서 ‘경기북부’에 초점을 두고 전근대에서 현대까지의 변화상을 살펴보았다. 앞서 언급한 삼국시대에서 고려시대의 군웅할거의 현장과 고려 현종대 제도로써 설정된 ‘경기’의 변화가 옛날 이야기라면, 분단의 현장과 통일로 가는 길목은 2000년대를 사는 우리 삶의 한 가운데에 진행 중인 사안이다. 여기에 분단 70년이 지난 시점에서 ‘경기북부’ 주민들의 극심한 ‘개발 소외감과 박탈감’에 이르면 체감지수가 그 정점에 달한다.

서울시의 경우 1970년 ‘강남개발’이 이루어지기 전까지 한강 위쪽 즉 강북이 서울의 중심이었던 점은 누구나 알고 있다. 이후 본격적으로 강남이 개발, 확대되면서 강북과 강남 사이에는 부의 편차와 함께 정서적 구분이 그어져 있다. 이를 경기도의 상황과 비교해보면 경기북부 주민이 느끼는 상대적 박탈감, 소외감은 그 강도가 더 깊고 넓다고 보인다.

‘아픈 만큼 성숙해진다’는 말이 있듯이 경기북부의 역동성과 잠재성은 1,000년 역사의 변화과정에서 이미 원심력으로 작용하고 있다. 남북 사이의 긴장감은 여전하지만, 다행인지 경기북부의 경우 50년 넘게 파리를 틀고 있던 주한미군이 속속 다른 곳으로 이전하고 속도는 느리지만 각종 개발제한조치도 현실적인 사정을 감안하는 추세로 돌아서고 있다. 분단의 아픔은 치유하고 포용할 문제이고 통일로 가는 길목은 이념형으로 그칠 구호가 아니라 하나하나 구체적인 실천으로 열매를 맺어야 할 것이다.

언젠가 반드시 우리 눈앞에 닥칠 통일에 대비하여 총론과 각론을 구비한 마스터플랜이 필요한 시점이다. 분단과 통일의 구체적인 현장인 ‘경기북부’의 청사진은 눈앞의 이익이 아니라 22세기를 살아갈 후세들에게 ‘문화와 역사 향기

가 가득한 질적 삶의 조건과 상황'을 물려준다는 시각에서 고민할 필요가 있을 것이다.

독일 통일과정과 지방자치단체 : 사회복지적 시각을 중심으로 한 우리의 역할

이윤진¹⁾

1. 서론

박근혜정부 출범 이후 ‘통일대박’ 발언과 함께 우리나라는 통일 준비에 박차를 가하게 되었다. 이에 지난 정권하에 몇 년간 단절되었던 남북 간의 교류의 중요성 역시 재차 강조되면서 우리는 통일한국을 새삼 꿈꾸게 되었다. 이러한 통일 한국의 성공적 완성을 위해서 최종적으로 완성되어야 할 것들이 있다. 바로 국민간의 교류, 사회적 합의를 기반으로 한 사회통합이 바로 그것이다. 과연 사회 통합을 위해서는 우리는 무엇을 준비하여야 하는가? 이를 위해 우리는 필연적으로 통일의 선진 사례로서의 독일의 모습을 고찰하게 된다. 그 중에서도 본 글은 독일 지방자치단체들의 통일과정에서의 역할을 고찰하려 한다.

지방자치단체와 통일과의 관계는 얼핏 생각하면 그 관련성에 대한 추정 정도로 그치는 경우가 많다. 그 이유는 통일이란 국가적인 문제로 중앙 정부가 북한과의 정치적 관계를 독점하고 있는 상황 때문이라 할 것인데 통일은 정치적 과정보다도 사회문화적, 혹은 기타 여러 가지 요소가 혼재되어 완성되는 작업이라는 측면에서 지방자치단체의 역할을 간과할 수 없다. 지방자치단체가 주도하는 통일은 중앙정부가 중심이 되는 통일보다 국민들이 일차적으로 접근하기 쉬운 프로세스이며 참여에 있어서도 자발성과 접근성에 있어서도 상대적으로 우위를 차지하기 때문이다. 따라서 독일 역시 통일 과정에서 지방자치단체들이 여러 가지 역할을 담당할 수밖에 없었는데 특히 교류협력에 있어서 지방자치단체들은 큰 역할을 담당하였다. 국제적인 자매결연형태가 대표적이라 할 수 있는데 이는 정부차원을 넘어 비정부적인 차원에서, 그리고 미시적인 차원에서 접근이 가능하기에 각 국민들의 욕구를 충족시키고 동서독간의 협력을 도모하는 데 있어 큰 역할을 할 수 있었던 것이다.

이러한 지방자치단체들간의 교류를 바탕으로 한 통일 과정에서의 역할은 사회복지적 시각에서도 매우 중요하다. 교류의 주된 목적이 ‘서로를 잘 알기 위함’에 있다는 것을 전제로 할 때 향후 통일한국의 사회복지제도 구축에 있어

1) 연세대학교 사회과학연구소 전문연구원

상대방의 상황, 그리고 가치관에 대한 파악은 반드시 필요하기 때문이다. 이는 사회통합 내지는 복지 통합을 위한 기본적 준비가 된다. 하지만 아직까지 통일에 대한 준비에 있어 지역사회, 지방자치단체 차원의 역할이 크게 부각되고 있는 것은 않은 것 같다. 이에 본 글에서는 사회복지적 시각을 바탕으로 독일의 통일 과정에서 지방자치단체가 했던 역할에 대해 검토하고 우리가 지금부터라도 해야 할 역할에 대해 간단히 살펴보도록 한다.

2. 독일의 지방자치단체

2-1. 개요

동독과 서독은 널리 알려진 바와 같이 각 상이한 정치적 배경과 이데올로기를 바탕으로 발달해왔다. 동독의 경우 노동자 계급의 대표가 결정권을 가지게 되면서 국가 행정에 대한 시민참여는 형식적이었던 것, 사회주의가 지배하는 체제였다는 점 등을 특징으로 할 수 있다. 반면에 서독의 경우는 연방국가 원칙을 바탕으로 지방자치행정이 발달하였고 권력분립이 지켜지고 있었다. 이러한 간략한 측면에서 볼 때도 알 수 있듯이 한국과 독일은 지방자치의 개념에서 일단 상이함이 있다. 독일은 철저한 연방제 국가이기 때문에 독일의 사례를 우리나라에 그대로 대입시키는 것은 어려운 점이 있는 것도 이에 연유한다. 하지만 bottom-up 형식의 통일 준비란 과연 어떻게 진행되는 것이 가능한지에 대한 고찰을 한다는 측면에서 본 글은 유의미 하기에 우선적으로 독일의 지방 자치에 대해 간략히 살펴보도록 한다.

2-2. 독일의 지방자치

독일의 지방자치제도는 한국과 정치적 배경과 행정체계등이 상이하므로 이해하기가 쉽지 않다. 일단, 독일은 연방국가이기에 연방 주가 중앙정부와 마찬가지로 상당히 큰 권한을 가지고 있다. 독일은 통일 전에는 11개의 주, 통일 이후에는 16개의 연방 주로 이루어져 있고 사회 각 분야에 관련한 모든 사안에 대하여 자율적으로 결정을 내린다. 즉, 하나의 통일된 지방정부체계가 존재하는 것이 아닌 각 연방주는 각 본인의 체계를 바탕으로 권리를 갖고 자치운영권을 시행한다. 이에 각 체계는 다양성을 가지며 통일 이전에는 지방행정의 수준에 있어 동서독간 심각한 차이가 있었음을 이해할 수 있는 배경이 된다.

제국주의의 열망을 경험한 독일은 2차 세계대전 이후 연방제를 채택하면서

지방자치제도가 태동한다. 따라서 어떠한 측면에서 보면 지방자치의 역사가 길지 않은 측면이 있다. 하지만 그동안 자체적인 개혁을 바탕으로 현재는 선진 지방자치제도를 경험하고 있으며 공공서비스 제공을 위해 행정을 효율적으로 운영하는 구조적 개혁을 바탕으로 각 지방자치단체는 재원에 있어 책임성이 확대되고 있다. 또한 주민이 직접 선거에 의해 시장을 선출하는 형태가 늘고 있어 주민의 참여가 확대될 조짐이다.

독일의 지방자치단체는 우리의 시, 읍, 면에 해당하는 ‘게마인데’를 기초자치단체로 하고 패전 이후에 국가적으로 초토화된 국가의 기능을 가능케 해준 유일한 단위였다는 점에서 지방자치의 중요성을 보여주고 있다. 이는 국가 주권의 초토화에도 불구하고 지방자치가 향후 나라 발전의 초석으로 작용하였다는 것과도 일맥상통한다. 이때 동독과 서독은 각 이념의 차이에도 불구하고 법적으로 지방자치제도를 계속 유지 발전시켜왔다는 것을 주목해야 한다. 서독의 경우 ‘독일연방공화국’이 공식명칭이었고 민주주의적 법치국가에 둔 새로운 연방국가를 구축한 반면 동독의 경우 ‘독일민주공화국’이라는 명칭을 바탕으로 사회주의적 단일국가를 기초로 하는 민주주의적 중앙집권주의를 근간으로 한다. 서독의 기본법이 민주주의, 사회국가, 연방국가, 3권분립, 법치국가 등을 표방한 정치적 민주주의를 지향한 반면에 동독의 경우 형식적인 국가 구조는 불문으로 하고 공산당의 일당독재, 당의 국가에 대한 우위, 철저한 계층적 구조, 중앙집권주의 등을 근간으로 한다(백경남, 1991). 이에 통일전 동서독의 지방자치단체는 매우 상이한 발전으로 변화를 거듭한다. 대표적으로 서독의 복수정당제, 동독의 단일정당제를 바탕으로 서독은 지방조직을 바탕으로 상향식 의사소통메커니즘을 형성하였고 동독은 중앙당의 철저한 통제아래 하향식 매커니즘을 지향하고 있었다.

이에 서독은 연방주의 전통을 바탕으로 11개주 중심의 연방국가로 발전을 거듭해온 것과는 달리 동독은 형식적 지방자치를 바탕으로 단일중심의 중앙집권주의를 강화시키면서 발전해왔다.²⁾ 동독은 초기에 5개의 주가 존재했으나 1952년 해체되었고 철저한 중앙집권화를 목표로 ‘관구’제도가 도입이 되어 지방자치의 이념이 상실을 거듭하다가 1970년대 이후 서서히 회복되기에 이른다.

3. 통일과 지방자치단체, 그리고 복지

2) 서독은 연방정부, 주(11개), 주정부관구(총 25개), 군과 자치시(총 235개), 게마인데(8519개)로 구성, 동독은 중앙정부, 관구(14개), 수도(동베를린), 자치시 38개, 군 189개, 시 641개와 게마인데 6,921개로 구성

3-1. 통일 이후 지방자치단체의 변화

독일 통일의 과정에서 독일 지방자치단체는 중앙정부가 기존에 담당하던 역할을 분담하는 체제의 전환 과정에서의 역할 변화를 경험하게 되었다. 지방정부는 새로운 공공서비스 제공, 규제 감독 등의 역할을 할 수 밖에 없게 되었는데 이는 사회주의 체제 하에 공유 재산으로 중앙정부가 관리하였던 지방정부의 재산에 대해 독자적으로 관리하게 되면서 책임과 권한, 그리고 의무가 동시에 부과된 상황을 맞이하게 된 것이다.

구체적으로 과거 지방정부가 담당하던 대부분의 역할은 동독에서 더 이상 요구되지 않았으며 이는 공산주의 체제 하에 중앙집중화 된 계획경제체제에서 지방정부의 역할이 전혀 다른 방향으로 선회되었기 때문이다. 이에 지방정부는 과거와 달리 다양한 책임과 의무를 동시에 떠안은 상황이 되었는데 지방의회 의 대표자들이 전체적으로 바뀌게 되면서 이러한 새로운 경험을 더욱 새롭게 준비하기 시작하였다.

이처럼 독일은 통일 과정에서 동독의 지방자치 단체의 경험을 쌓는 것이 급선무였다. 전혀 지방자치에 대한 경험이 없는 동독은 모든 행정업무를 새로 수행하였어야 하며 지방의회 선거 이후 선출된 새로운 인물들은 정치인에 국한하지 않고 공무원들 역시 마찬가지로 모든 새로운 업무를 수행하였어야 했기 때문이다. 즉, 통일 과정에서 동독의 행정체계는 서독에 맞추어 대폭적 조정이 이루어졌다. 이는 공식적인 통일 이전부터 시작되었는데 통일 이후에 국민들에 의해 선출된 관료들은 지방자치단체를 운영하기 시작하면서 동독 역시 지방자치단체들이 활성화되기 시작하였다.

3-2. 서독과 동독의 협력

서독은 통일과정에서 동독에 대하여 적극적 행정지원을 통해 통일 국가 건설에 박차를 기하였다. 이는 결국 동독의 지방자치단체들이 재구조화 하는 데 역량을 발휘할 수 있는 디딤돌이 되었는데 통일 이후 5년간 전체의 5분의 1 가량의 지방공무원들이 서독으로부터 건너와서 동독의 행정업무를 담당하였다 (로날드, 2000). 이는 서독과 동독의 대표적인 협력사례로 지방자치의 경험이 없었던 동독 지방정부는 서독으로부터 물질적 토대와 관련된 행정인프라를 제공받고 고급 숙련 인력들의 업무 노하우 등을 공유하면서 서로 상호교류를 하게 되는 대표적인 모습이었다.³⁾ 서독의 지방정부 공무원들은 몇 달동안 동독

에서 파견 근무를 하면서 행정 처리에 대한 자문, 조언 등을 담당하여 빠른 시일내에 동독에 지방 정부가 자립할 수 있는 여건을 조성하는 데 노력하였다.

서독의 시민단체들을 통일이전부터 동독에 들어와 지방정치에 시민들이 직접 참여할 수 있는 역량을 기르도록 하는 데 적극적이었으며 이는 동서독간의 활발한 교류를 바탕으로 한다. 즉, 통일 전후의 통일 과정에서 양국간의 교류는 지방자치단체들의 역량을 증진시키는 데 이바지 하였다. 아래 <표 1> 은 통일전 동서독 주민의 교류가 얼마나 활발했었는지를 잘 보여준다. 한편 지방 자치의 현대화된 경험이 없는 동독의 경우는 서독의 경험을 바탕으로 행정현대화 및 지방정부의 효율성, 그리고 주민들과의 소통에 집중하였다.

<표 1> 통일 이전 동서독 주민의 상호방문 여행

(단위: 천명)

	동독인의 서독방문			서독인의 동독방문			
	총 여행 자	연금생활 자	긴급가사 사유	총 여행 자	서베를린 주민 동 독여행	서독주민 동독여행	서독주민 동베를린여 행 ¹⁾
1953	1516	1516					
1957	2720	2720					
1958	690	690					
1962	27	27					
1965	1219	1219		1424 ²⁾			
1970	1048	1048		2654		1400	1254
1975	1370	1330	40	7734	3210	1400	3124
1980	1594	1554	41	6746	2600	1400	2746
1985	1666	1600	66	5620	1900	1120	2600
1986	2002	1760	242	6740	1800	1150	3790
1987	5090	3800	1290	6620	1800	1120	3700
1988	6750	-	-	6671	1972	1120	3579

1) 서독주민의 서베를린을 통한 동베를린을 하루 동안 구경하는 City tour 형식임

2) 1967년 수치임. 1961-1966 사이는 매년 약 2백만 정도 추정

자료: 주독대사관, 숫자로 본 독일통일, 1992, P.96-97.

3-3. 지방자치와 통일, 그리고 복지

특히 동서독 지방자치단체의 교류협력은 통일 과정에서 그 무엇보다 큰 역할을 담당하였다. 민간,경제, 문화교류의 중심축으로서 지방자치단체는 일정부분 역할을 담당하였기 때문이다. 그 이후 지방자치단체간의 직접적 교류 협력으로 동서독은 통일이후 사회통합 과정에서 지방자치가 중심이 된 통일을 이

3) 대부분 파견된 지방 공무원들은 서독 지방정부 고의 공무원들로 1990년부터 1994년까지 동독에 파견된 공무원의 수는 5천여명에 이른 것으로 추산되고 있다(로널드, 2000).

루었다고 해도 과언이 아니라고 할 수 있다.

1969년 브란트 서독수상의 신동방정책과 동서독의 교류는 독일 내의 두 개의 국가의 인정, 그리고 정부당국간의 교섭을 바탕으로 새로운 국민열 맞이하게 되는 데 그 이후 양측이 실질적 교류를 하는 데 결정적 역할을 하게 된다. 특히 1971년 동서독간의 우편, 전화교류는 교통협정을 기본으로 하며 1972년 동서독 기본조약은 교류협력의 증진을 다시 한번 중심 과제로 급부상시키기에 이른다. 그 이후 1986년 문화협정이후 각 지자체간의 자매결연방식의 교류가 활성화되는 데 베를린장벽 붕괴 까지 서독의 지방자치단체를 중심으로 자매결연은 더욱 활성화되기에 이른다. 이때 동서독간 자매결연의 목적은 상이한 것 역시 사실이다. 서독은 주민들 상호간의 신뢰회복과 동질성 회복을 위하였으나 동독은 중앙정부가 추구하는 정책적 목표를 달성하기 위한 교류였던 것이다. 여하튼 양 국가간의 교류는 정치적, 경제적 특성상 1:1 자매결연 방식을 통해 진행되었는데 대학도시(칼스누에와 할레), 국제박람회 도시(라이프찌히와 하노버), 항구도시(뤼벡과 비스마르) 등으로 유사한 도시들간의 협정 방식으로 진행하였다. 이는 유사한 도시들간의 상호 협력을 통한 이해 증진 및 주민들간의 소통을 원활하게 한다는 측면에서 긍정적으로 평가된다.

결국 동서독 지방자치단체는 통일 과정에서 각 지자체간의 교류를 통해 그 역할을 증대시킨 것으로 요약할 수 있다. 특히 문화행사 교류 사업을 통해 일반 시민의 참여를 촉진하고 친목을 도모하였는데 이는 철저하게 지역주민이 중심이 됨으로서 각 지역에 대한 이해 및 서로간의 우호 증진에 이바지하였다. 그 밖에도 각 지역 이동 주민 정착에 대해 지자체는 중심적 역할을 수행하였다(김진수, 1992). 이는 우리에게도 시사 하는바가 큰데 통일 이전부터 각 지자체를 중심으로 주민들의 정착 사업이 이루어짐에 따라 통일 이후의 비용 증가에 선제적으로 대응하였다는 점이다. 이는 통일 이후에도 그 협력을 강화하여 집중적인 행정지원과 교류협력 수행에 이바지하였다.

결론적으로 동서독 통일의 과정에서 각 지방자치단체는 협력을 바탕으로 통일에의 촉매제 역할을 하였는데 행정지원과 교류협력 수행은 통일국가 형성의 직접적 배경이 되었다고 요약할 수 있다. 각 지역의 상황을 사전에 파악하고 집중적인 행정지원이 필요한 지역을 선별할 수 있었으며 서독의 지방정부 운영 형태를 그대로 이식시키는 것이 가능하였던 이유도 여기에서 연유된다고 할 수 있다. 즉, 이를 통해 행정통합과 주민통합에 중대한 역할을 수행하였다고 하겠다.

한편 통일독일에 있어 가장 큰 문제는 그 무엇보다 ‘실업문제’ 였는데 이는 각 지방자치단체의 재정적 자주성에도 큰 영향을 미칠 수밖에 없었다(<표 2>

참조) . 결국 통일 이후 사회통합은 복지통합에서 완성된다는 중요성을 보여준다. 또한 복지통합은 경제와도 밀접한 연관성을 띠 수밖에 없다는 것 또한 새삼 알려준다. 일면에서 볼 때 지역 소재 기업들의 생산성은 지방세 수입과 직결된다는 점에서 국가보조금이 어떤 지역에 집중 지원되느냐가 그 지역 주민들의 삶의 질을 결정한다는 측면이 있기 때문이다. 높은 실업률은 지방정부의 조세 수입에 영향을 미치며 이는 지방정부의 재정 수단이 적어지게 되므로 그 지역의 생활 환경을 결정짓는 계기가 된다. 결국 각 지역에서의 경제문제, 주민 삶의 질 문제의 해결은 각 지자체의 역할이 큰 의미를 차지하며 통일과정에서의 역할은 복지통합의 기초를 이룬다는 관점에서 접근하여야 한다는 것을 보여준다.

<표 2> 구 동서독 지역의 실업률 추이

(단위: %)

년도	94	95	96	97	98	99	00	01	01	03	04	05	06	07	08	09	13 (12월)
독일 전체	9.6	9.4	10.4	11.4	11.1	10.5	9.6	9.4	9.8	10.5	10.5	11.7	10.8	9.0	7.8	8.2	6.7
구서독 지역	8.1	8.1	8.9	9.6	9.2	8.6	7.6	7.2	7.6	8.4	8.5	9.9	9.1	7.5	6.4	6.9	5.9
구동독 지역 (베를린 포함)	14.8	13.9	15.5	17.7	17.8	17.3	17.1	17.3	17.7	18.5	18.4	18.7	17.3	15.1	13.1	13.0	9.9

출처: 연방노동청(Bundesagentur fuer Arbeit), 주 독일 대한민국대사관 재
인용

(<http://deu.mofa.go.kr/korean/eu/deu/main/index.jsp>)

4. 결론 및 함의

본 연구에서는 독일 통일 과정에서 지방자치단체의 역할에 대해 교류 상황을 중심으로 살펴보았다. 이를 통해 우리의 통일 한국 구상에 있어 어떠한 함의를 제공할 수 있는지와 관련하여 사회복지적 시각에서 정책적인 방향성을 생각해보며 글을 마치려 한다. 정책적 함의는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 민간 교류 저변의 확대가 필요하다. 독일의 경우 통일정책의 주체로서 중앙뿐 아니라 지방이 함께 참여하고 교류하여 그간의 냉전 장벽을 허무는데 큰 기여를 하였다. 현재 남북관계가 경색되어 있지만 항상 함께 해야 할 대상

임을 잊지 말아야 할 것이다. 이는 민간차원의 교류 확대가 중심이 되어야 하고 각 지방정부의 개인적 역량 강화를 위해 중앙정부는 적극적 지원을 하여야 한다.

둘째, 복지제도의 지역사회 기반 구축 방안으로 마을공동체 형성이 선행될 필요가 있다. 우리는 저출산 고령화 사회로의 이행과 함께 수많은 나라들이 이미 겪었고 또 겪고 있는 복지 재정 문제를 지금도 경험하고 있다. 지방자치단체와 중앙정부와의 복지와 갈등한 문제의 출발도 복지 예산에서 비롯된다고 하여도 과언이 아니다. 우리는 이에 대비하여 통일을 준비하여야 한다. 즉, 지자체 내에서 지역사회를 기반으로 공동체를 형성하여 예전의 상부상조 정신을 기반으로 하여 복지서비스가 자체적으로 조달될 것이 필요하다. 이는 통일을 준비하는 과정에서 반드시 필요하다. 서울시에서 마을공동체 사업에 박차를 가하고 있는 것은 이와 같은 측면에서 매우 바람직한 것으로 평가할 수 있다. 단순히 자조집단을 형성하라는 것이 아니다. 통일이 되면 수 많은 국가 예산은 중앙정부에 집중될 것이고 지방자치단체는 그 나름대로 본인의 역량을 강화 하는 방안을 강구하여야 한다. 이의 중심 역할을 ‘마을공동체’가 할 것을 복지 측면에서 제안하는 바이다. 복지의 제공 주체가 중앙정부만이었던 남북간의 이질성은 이와 같은 중간 단계의 조직을 통해 완화될 것이고 각 지역 주민들과의 화합 역시 이를 통해 회복되기를 모색해볼 수 있다.

셋째, 시민간의 소통의 장을 위한 지자체 차원의 노력이 요구된다. 이는 지방자치단체간 교류와도 일맥상통한다. 통일 이후 가장 큰 문제점으로 예상되는 것은 남북간 주민들과의 ‘마음 격차’, 즉 사고의 차이일 것이다. 이는 중앙정부 내지는 지방정부의 정책으로 해결될 수 있는 문제는 아니다. 하지만 좀 더 작은 단위인, 대면접촉이 가능한 지방자치단체 구성원끼리의 교류를 활성화 할 수 있는 방안을 정책적으로 마련한다면 차후 통일이 되었을 당시 그 심리적 거리감을 상당부분 줄일 수 있을 것이다.

통일은 요원하지 않다. 우리가 만들어 나가는 과정이기 때문이다. 우리는 자칫 먼 나라의 이야기로 통일을 생각하기 쉬우나 우리가 만들어 나가는 사회는 그리 멀지 않은 시점의 이야기이다. 또한 통일은 중앙정부만의 독점물이 아니다. 전 국민이 함께 만들어가는 통일한국은 중앙과 지방의 경계를 뛰어넘어 국민적 컨센서스를 이룩해야 할 것이다. 이를 위한 지방자치단체의 역할은 실로 막중하다. 보다 적극적인 통일한국 조성을 위해 함께 고민하고 노력하여 지방자치행정체계의 실질적 구축에 통일 행정체계 구축이 함께 뒷받침되어야 할 것이다. 이를 위한 각종 사회복지시스템 구축에 있어 중앙과 지방의 역할 분담과 적극적인 지방의 자치행정이 그 무엇보다 중요한 시점이다. 장기적으로 통일을

고려하여 지방자치단체의 역할을 모색함이 통일에의 먼 길을 단축 할 수 있는 현실적 방안이라 할 것이다.

독일 통일의 과정에서 지방자치단체의 교류를 통한 협력 방안 증진은 성공적인 통일의 결정적 배경이 되었다해도 과언이 아니다. 이제부터라도 남북간의 교류 협력을 위한 사업을 발굴하고 실제적 사업을 시도하여야 한다. 이때 중심적 가치로 ‘사회통합’, 실질적 ‘복지통합’을 위한 방향성을 잊지 말아야 한다. 지방자치단체의 역할은 우리가 통일한국으로 나아감에 있어 가장 기본이되 가장 중심이 됨을 항상 기억하고 발전방향을 고민하여야 한다.

참고 문헌

마이나두스 로날드, “지방자치와 독일의 통일” 지방자치학회 학술세미나 자료집, 2000.9.15.

심익섭. ”독일 통일 과정에서 지방자치의 역할: 동서독 지방자치단체간의 교류 관계를 중심으로“, 한국행정학회보, 제 25권 4호, 1992

주독대사관, “동서독 교류협력 사례집”. 1993.10

한부영. “동서독 지방자치단체간 교류협력 사례 및 교훈”, 한양대학교 지방자치연구소 국내세미나 논문집. 2000.9.

분단, 그 너머가 보이는 경기도

- 분단 문화유산의 재인식과 활용

신동호¹⁾

1. 담장

경기도는 개방적, 포용적, 진취적, 실학적 성향이 강하다. 경기도 사람들은 지방의식과 보수성이 상대적으로 약해 사회통합력과 국제적 감각이 매우 크다. 이러한 특성은 통일 후 경기도가 한반도의 정치, 경제, 문화의 중심지로 발전하는 기반이 될 것이다.(한명우, '경기 정도(定道) 600년의 의미' 기조발제 중)

과거부터 경기도는 전국의 물자와 사람이 모여들었다. 국내 뿐 아니라 땅길, 바닷길을 통해 바깥의 문물이 스며들었다. 당연히 상업과 수공업이 발달했고 학문과 사상의 흐름 역시 주도했다. 예성강을 따라 유입된 새로운 조류는 진취적이었다. 화담이 등장했고 파주의 율곡으로 이어졌다. 성리학을 주체적으로 해석했다. 성리학의 약점을 채우고자 했던 실학자들 또한 경기도를 기반으로 했다. 안산의 성호 이익, 남양주의 다산 정약용이 있었다. 강화도의 양명학 또한 빼놓을 수 없다.

그러나 분단은 극단적으로 대결한 20세기 사상의 충돌지점으로 경기도를 택했다. 소설가 황석영이 장편 '손님'에서 했던 말을 빌리면, 자유주의와 사회주의라는 두 손님의 싸움 공간이 되었다. 손님들이 경기도 곳곳에서 길을 막았고 분단의 사고를 강요했다. 지난 백년은 그야말로 경기도가 가진 개방적인 모습을 십분 활용하지 못한 채 담장 안에 갇힌 시간이었다.

그래도 담장 너머는 늘 궁금하다. 까치발을 하고 고개를 내밀어 이웃을 몰래 들여다보면서 아이들은 다른 세계를 만난다. '나'와 다른 '너'. '너'를 보아야 비로소 '나'를 인식하게 되고, '너'를 통해 동경이 만들어진다. 담장 밖 세계로 길을 낼 때가 되었다.

한때 그 담장을 넘어 이웃집에 들어가 보았다. 내금강은 무언가 내밀한 내면을 보여주고 있었다. 거기엔 '우리'가 살아온 시공간이 축적되어 있었다. 담장을 넘기 전엔 알 수 없었던 상상의 끈이 연결되어 있었다. 어느 땐 불교의 작명을 빌어 금강이라하고 어느 땐 도교의 작명을 빌어 봉래라 했다. 만폭동의 묘길상, 이 마래불은 웃고 있었다. 달마가 동쪽 끝 금강산에 와서 짓고 있는 미소였다. 내금강 그늘에서 대륙을 지나 인도까지 마음이 길어지는 기분이었

1) 한양대 겸임교수

다.

춘천 청평사 회전문엔 당나라 공주의 전설이 내재되어 있다. 공주를 사랑한 청년이 죽어 상사뱀이 되었는데 공주에게 붙었다. 공주가 멀리 청평사에 이르러 공주탕에서 몸을 씻자 상사뱀이 공주와 인연을 끊고 해탈했다는 전설이다. 참 얘기도 잘 지어낸다 했지만 묘길상 앞에서 어쩌면 사실일지도 모른다는 생각이 들었다. 기차나 비행기가 없던 그때, 담장이 아주 낮거나 없었다. 상상의 거리에 당나라가 있었다.

이광수가 장편 <유정>을 발표한 건 1933년이였다. 유부남 최석과 그가 딸처럼 키운 남정임의 사랑을 그린 애정소설이다. 그런데 이 소설의 첫 문단을 읽다가 갑자기 가슴에 서늘한 바람이 지나갔다.

최석(崔皙)으로부터 최후의 편지가 온지가 벌써 일년이 지났다. 그는 바이칼 호수에 몸을 던져 버렸는가. 또는 시베리아 어느 으스스한 곳에 숨어서 세상을 잊고 있는가. 또 최석의 뒤를 따라간다고 북으로 한정없이 가버린 남정임(南貞妊)도 어찌 되었는지, 이 글을 쓰기 시작할 이때까지에는 아직 소식이 없다. 나는 이 두 사람의 일을 알아보려고 하르빈, 치치하르, 치타, 이르크트스크에 있는 친구들한테 편지를 부쳐 탐문도 해보았으나 그 회답은 다 ‘모른다’는 것뿐이었다. 모스크바에도 두어 번 편지를 띄워 보았으나 역시 마찬가지로 모른다는 회답뿐이었다.

지금 우리가 세계화니, 지구화니 해서 굉장히 글로벌하게 살고 있는 거 같은데 하르빈, 치치하르, 치타, 이르크트스크에 친구가 없다. 심지어 그땐 일제 강점기였다. 지금 우린 자유로운 듯하지만 그냥 그런 공간이 있는 줄 아는 걸 세계화라 착각하고 있었다. 거기에 친구가 있으면서 상상의 공간, 삶의 공간으로 존재하거나 하진 않았다.

한반도에는 두 개의 섬이 있다. 대륙으로의 통로가 끊긴, 물리적으로뿐만 아니라 공간적 상상력의 통로까지 끊긴 한국이라는 섬이 그 하나다. 또 스스로 문을 닫고 고립을 자초한 북한이라는 섬이 그 두 번째다. 고립된 섬의 운명을 우린 많이 보아왔다. 북한은 이스터섬의 모아이처럼 거대한 석상을 거둬 세우고 있다. 우리라고 걱정이 없는 건 아니다. 공간과 시간이라는 상상의 끈이 끊긴 한국은 근친교배가 거듭돼 종이 다양화되지 못하고 급기야는 베끼기가 일상화되고 표절의 벽에 부딪쳐버렸다.

파주시 탄현면엔 오두산 통일전망대가 있다. 한강과 임진강이 만나는 오두산에서는 개성의 송악산이 보인다. 그곳도 한때 우리의 생활공간이었다. 지금은

갈 수 없다. 담장 너머의 세계를 통해 넓어져가던 상상의 끈이 끊겼다. 우리가 어떻게 사는지 보이지 않고 반성의 근거도 없다. 전망대에서 만난 풍경들은 뒤섞이고 추억을 쌓아가는 풍경이 아니라, 항량한 전쟁과 동족상잔을 기억하는 일이었다. 어제는 있고, 내일은 없었다. 파주시 장단면의 도라산 전망대, 연천군 백학면의 상승OP, 연천군 중면의 태풍 전망대, 연천군 신서면의 열쇠 전망대. 이 담장들 너머의 시계도 참으로 흐리고 작다.

그러나 이 담장들은 참으로 귀중하다. 세계와 세계가 만나는 지점이기 때문이다. 저 너머를 볼 수 있게 우리에게 허용된 유일한 곳들이다. 경기도의 개방성을 복원하고 보여줄 수 있는 곳이다. 안보와 통일, 평화 기원의 장소에서 저 멀리 상상의 끈을 이어가는 곳으로 갱신해야 한다. 둔황을 향했던 상인들, 유라시아를 일상의 공간으로 품었던 사람들, 교역이 이뤄지고 사상이 흘러가고 흘러들었던 세계. 분단 그 너머의 ‘전망대’가 담아내야 할 풍경은 그런 것들이야 한다.

2. 용기(隆起)

(김가영의 ‘한국 비무장지대의 유네스코 세계문화유산적 가치에 대한 연구’ 참조.)

1952년 휴전회담이 진행되면서 전선은 고착되었다. 서로 뺏고 빼앗는 고지쟁탈전으로 무고한 생명들이 하루에도 수없이 죽어갔다. 그때 금굴산 전투에 벨기에군과 영국군이 투입되었는데 너무나 많은 전사자가 발생했다. 영국은 시신을 화장하여 본국으로 보내기 위해 화장장을 지었다. ‘연천 유엔군 화장장’이다. 지금은 벽의 일부와 굴뚝만 남아있다.

냉전의 시작과 함께 발생한 6.25전쟁은 당시 세계 대부분의 나라들이 직간접적으로 참여한 전쟁이다. 20세기의 기술과 사상 모두가 총력으로 대결한 현상이었다. DMZ 일원에는 이와 같은 전쟁과 분단이 남긴 유산이 산재해 있다. 그렇지만 DMZ은 단지 우리 땅에 존재하는 비극적 결과물이 아니다. 인류 모두에게 냉전을 상기시키고 평화로 가는 길을 보여주어야 할 인류 전체의 유산이다.

‘연천 유엔군 화장장’을 거쳐 간 죽음들은 가족들에겐 안타까운 죽음이었고 우리들에겐 빛이 아닐 수 없다. 그것은 그저 비극을 상징하는 무기물이 아니다. 다음 세대로 교훈을 전달하는, 살아있는 장소여야 하고 수많은 희생들을 애도하며 평화로 전진해야 할 디딤돌이다. 그래야 그들에게 진 빛도 갚을 수 있다.

옛 장단역 남쪽에 위치한 ‘죽음의 다리’는 미군의 죽음으로 명명된 다리이다. 원래는 장단에서 연천의 고량포로 나가는 유일한 다리였다. 남과 북을 연

결했던 다리, 경의선이 개통되면서 생겼던 다리에 이런 어두운 이름이 붙여졌다. 너무나 유명한 판문점은 경기도 파주시 진서면의 군사분계선상에 위치한다. 유엔군과 북한, 중공군의 정전협상이 벌어졌던 장소로 6.25전쟁이 국제전쟁이었음을 확인해주는 상징적 장소다.

분단을 상징하는 이런 건축물들은 역사의 증거이며 인류 서사의 한 고리이다. 연결-죽음-소통으로의 전환이 간절하다. 그래야만 죽음도 가치있는 희생으로 남겨질 것이다. 우리만의 전쟁이 아니고, 우리만의 분단이 아니라 전 인류가 관여해 20세기를 농축한 장소임을 보여주어야 한다. 관광이나 상업적 이용과 연계시키지 않은 채 보존하고 전승할 의무가 있다.

분단이 남긴 분쟁의 유산들도 있다. 1974년 처음 발견된 연천의 제1땅굴, 1978년 발견된 파주의 제3땅굴이 경기도에 있다. 연천군 장남면 반정리는 1968년 김신조 침투 루트로 지금은 무장공비의 모형물을 만들어 전시하고 있다. 이러한 유산들은 휴전의 현실을 실감하게 한다. 끝나지 않은 전쟁과 남북간의 갈등, 경쟁을 증명한다. 그 보존가치는 더 중요해졌다. 북한의 핵위협과 NLL 선상의 해전 등이 계속되고 있기 때문이다. 갈등과 다툼이라는 부정의 유산을 화해라는 긍정적 사고를 유발하기 위한 유산으로 개선해야 한다. 여전히 숙제이다.

남북 대치상황을 극복하고자 만들어진 유산들로는 임진각과 망배단, 임진각 평화누리가 있다. 임진각은 1972년 남북공동성명이 발표되면서 북한 실향민을 위해 세워졌다. 임진각의 주변에는 ‘경의선 장단역 증기기관차’, 자유의 다리, 평화의 종, 전적기념물이 전시되어 있다. 망배단은 1985년 조성되었는데 설날과 추석에 실향민들이 합동으로 제사를 지낸다. 파주시 문산읍의 임진각 평화누리는 2005년 만들어졌고 평화와 통일을 기원하는 장소로 이용된다.

세계는 인류가 탄생시킨 위대한 문화유산과 자연이 빚어낸 자연유산을 지키고 전파하기 위해 ‘세계유산협약’을 맺었다. 이 유산 중에는 부끄럽고 어두운 유산이 있는데 ‘아우슈비츠’와 ‘히로시마 평화기념관’ 같은 것들이다.

DMZ 일원의 분단유산들도 비극을 품은 어두운 유산들이다. 그렇지만 우리의 삶을 명백히 증명하고 아픈 기억을 상기시켜주는 현장이다. 덧붙이자면, 인류의 20세기를 조망할 수 있는 장소로의 가치 상승도 가능하다. 자유주의와 사회주의라는 체제의 대결현장, 좌와 우의 사상논쟁의 현장, 서구와 동구의 가치들로 인해 쇠락했던 동방의 가치가 묻힌 현장. 그 거대하지만 실패를 거듭했던 인간정신의 한 결과물로 다시 해석되어 재현된다면 기꺼이 ‘세계문화유산’이 될 것이다. 또한 DMZ은 잘 보존된 자연생태만으로도 그 자체 우리의 유산이다.

두 지각이 만나면 커다란 충돌 끝에 융기한다. DMZ과 DMZ 인근의 분단유산은 인간 정신의 융기 현장이고 그 정신들이 맞부딪친 현장이다. 비극적 역사 끝에 융기한 정신은 반드시 과거를 딛고 평화로 가야한다. DMZ으로 집중된 세계의 분쟁이 다시 여기로부터 평화의 이데올로기가 되도록 해야 한다. 현장을 해석하고 역사를 잇는 작업이 평행되어야 하며, 교육으로 이어져야 한다. 분단유산의 반전을 생각해볼 때다.

3. 기지촌

평택 미군기지에 간 것은 일곱 살 때였다. 어머니의 손을 잡고 이모집에 도착했을 때 이모부의 거대한 몸집을 보고 주눅이 들었던 기억이 난다. 그의 검은 손에 이끌려 미군기지에 갔고 거기서 헬리콥터를 탔다. 도무지 나의 세계일 수 없었던 세계를 상공에서 보았다. 굉음에 묻힌 기지촌의 집들은 아주 키가 작았다. 훗날 이모가 ‘양공주’라 불린다는 걸 알고 오래도록 가슴에 묻어버린 일들이었지만 어쩔 수 없는 생의 일부분이다. 동두천에서 교사를 지낸 시인 김명인은 그것을 ‘더러운 그리움’이라 했다. 그렇다, 더럽지만 그리운 것들이다. 아 니, 더럽지 않아질 때까지 그리워해야 할 것들이다.

더러운 그리움이여 무엇이/우리가 녹슨 눈물이 된 뒤에도 등을 밀어/캄캄한 어둠속으로 흘러가게 하느냐/바라보면 저다지 웅크린 집들조차 여기서는 /공중에 뜬 신기루 같은 것을/발 밑에서는 메마른 풀들이 서걱여 모래 소리를 낸다(김명인, ‘동두천’ 중에서)

그러나 동두천은 ‘혼자만의 외로운 시간을 지나’ ‘떠나야 되돌아올 새벽’(위시 일부)이다. 아메리카의 변경. 테일러와 펍, 햄버거가 김치냄새와 뒤섞여 이룬 마을. 거기에 전쟁으로 인해 모든 것을 잃고 아메리카식 드림을 꿈꾸는 사람들이 찾아들었다. 또 한 시대를 살아갔다. 그리움은 자주 더럽게 얼룩졌지만 인생의 한 부분으로 여전히 존재하면서 그리움을 다시 부른다.

동두천은 주한미군의 역사 그 자체다. 보산동을 중심으로 기지촌이 형성됐고 한때 전체 노동인구 중 30% 이상이 미군부대를 중심으로 먹고 살았다. 2004년 동두천 1개 여단의 미군들이 이라크에 파병되면서 지금은 한적해졌다. 여전히 영어로 적힌 간판들만이 그 시대를 증명한다.

분단은 많은 사람들에게 불행을 주었고 또 이야기를 만들었다. 1963년 오영수는 동두천을 배경으로 ‘안나의 유서’를 발표했다. 자신의 의지와 관계없이

양공주가 된 안나는 “주어진 한 생명을 성실한 살아온 죄밖에 없다”고 말한다. 안나의 기구한 일생과 항변, 죽음을 통해 우리는 전쟁과 분단으로 인해 희생된 사람들에게 대한 사회의 무관심과 냉대를 볼 수 있었다. 분단이 남긴 처절한 유산이다. ‘안나의 유서’는 1975년 영화화되기도 했다.

개성 개풍군이 고향인 송병수가 1957년 발표한 ‘쇼리킴’은 미군부대에서 기생하며 살아가는 전쟁고아의 이야기를 담고 있다. 따링누나는 몸을 파는 양공주다. 쇼리킴은 아무렇지도 않게 미군들에게 매춘 알선을 하고 헌병들이 오는지 망을 본다. 쇼리킴의 친구 딱부리는 겁쟁이지만 미군부대의 하우스보이가 되면서 허세를 부린다. 미군들과 어울려 가족잡바에 할로모자를 쓰고 쇼리킴 앞에서 으스대기도 한다. 그러나 그 어떤 것도 쇼리킴의 순수한 마음을 가릴 수 없다. 참혹한 현실 속의 순수함은 전쟁도 빼앗아갈 수 없는 우리의 미래다.

1974년에 발표한 천승세의 ‘황구의 비명’은 용주골이 배경이다. 돈을 꾸고 도망간 양색시 은주를 찾아 주인공은 용주골에 간다. 은주는 허름한 여인숙에 미군과 함께 있었다. 문 앞에 놓인 은주의 보잘 것 없는 신발에 비해 군용 워커는 압도적이고 위압적이다. 워커와 고무신의 차이만큼이나 부조화스럽고 고통스러운 현실은 명백한 우리의 과거다. 잊고 싶지만 결코 잊을 수 없는 시절이다.

이밖에도 1960년대까지 오상원의 ‘균열’, 강신재의 ‘해방촌 가는 길’, 하근찬의 ‘황릉과 주둔군’, 조해일의 ‘아메리카’ 등이 기지촌을 배경으로 발표되었다. 1990년대 이후에도 복거일의 ‘캠프 세네카의 기지촌’, 윤이나의 ‘베이비’ 등이 여전히 우리 사회의 한 자화상으로 기지촌을 다루고 있다. 영화의 배경이기도 했다. 1986년 강석우, 안성기, 이미숙이 출연한 ‘겨울나그네’는 동두천의 골목을 필름으로 남겼다.

경기도 개풍군이 고향인 소설가 박완서는 이렇게 말했다. “통일이 직업인 사람은 될 수 있는 대로 많은 구호를 만들어 내어 분단을 치장하면 되겠지만, 진실로 통일이 꿈인 사람은 끊임없이 분단된 상처를 쥐어뜯어 괴롭게 피 흘리게 할 수밖에 없습니다.”

기지촌 문학을 읽는 일은 괴롭게 피 흘리는 일이다. 아픈 기억을 끄집어내고 부끄러움을 들키는 일이다. 그러나 그것은 고스란히 후대에게 전해져야 하는 기억유산이고 문화유산이다. 진정으로 분단을 넘어가기 위해 문학과 영화로 남겨진 분단의 속살을 소중히 보듬어야 한다. 경기도 양평의 황순원 문학관이 좋은 본보기다. 이 문학관을 돌아보면 이념과 충돌을 넘어서는 동심과 우정을 만나게 된다. 부끄러운 것들도 문학과 예술을 통해 역사가 되고, 역사가 되는 순간 자긍심이 되기도 한다.

동두천은 지금 보산동 거리를 살리기 위해 노력하고 있다. 동두천이 한국 록 음악의 태동지라는 것에 착안해 ‘K록 빌리지 조성계획’을 내놓았다. 한국 록의 대부 신중현의 대표곡 ‘미인’이 탄생한 곳도 동두천이라 한다. 시민들은 미국을 가지 않아도 미국을 체험할 수 있는 거리로 만들길 원한다. 오래도록 분단의 현실을 품고 있었던 만큼 분단을 넘어가는 일도 동두천에서 시작되어야 한다. ‘더러운 그리움’이 오늘을 있게 한 추억이 될지 모를 일이다.

4. 경기도의 길

평택은 삼남대로와 충청수영로가 지나고 아산만과 안성천, 진위천을 통한 수로가 발달한 지역이다. 외부의 문물과 접하기 용이한 곳이었고 그런 까닭에 청일전쟁의 무대가 되었다. 지금도 이곳에 주요군사시설과 미군기지가 있다. 평택은 사방으로 길이 있고 문화와 사람이 교차하고 사상이 드나든 탓에 분쟁의 무대가 되었다. 그렇지만 소통과 교류의 공간이었던 그 이전으로 돌아가면 다시 중요한 지역이 될 것이 틀림없다.

경기도는 2013년 삼남대로를 원형으로 충청, 전라, 경상으로 향하던 옛길을 복원했다. 고양과 파주 사이에는 옛 의주대로를 바탕으로 의주길을 개통했다. 의주길은 중국으로 가는 길이었다. 2015년에는 부산과 일본으로 가는 영남대로, 영남길도 개통했다.

경기문화재단에서 추진한 경기옛길 복원 사업은 ‘옛길을 찾아 새 길을 걷는다’는 모토를 바탕으로 한다. 영남대로는 의주대로의 연장선으로 이 두 도로를 통해 조선통신사와 연행사가 왕래했다고 한다. 실로 국제적인 문화와 경제교류의 허브로 동남아시아를 연결하는 길이다. 의미있는 사업이다. 과거 한때 청일전쟁이나 6.25전쟁처럼 외세의 대립 현장이기도 했지만 아시아의 교류를 복원하고자하는 경기도의 의지는 단지 문화사업을 하겠다는 것으로 보이지 않는다. 분단을 극복하고 아시아의 평화까지 모색하는 의지로 읽힌다.

분단 이전, 서구의 이데올로기들이 이 땅에서 충돌하기 이전, 그 옛길을 찾는다면 과연 새 길이 보일 것이다. 분단이 남긴 문화유산들도 옛길을 복원하듯이 그 연장선상에 놓여 새 길을 찾는 방향으로 가야한다. 점점이 하나씩 비극의 현장으로 남겨둘 것이 아니라 과거와 미래를 잇는 서사의 한 줄기로 연결시켜야 한다. 그래야 분단 극복의 기재, 평화를 기원하는 상징물로 자리잡을 것이다. 동북아 물류 중심, 시베리아횡단철도와의 연결, 대륙을 향한 출발은 이 지점에서 시작한다. 경기도의 몫이다.

파주의 감악산은 법륜사로 유명하지만 태조실록에 의하면 별기은(궁중에서

무녀를 보내 제사를 지내도록 한 일)의 내력도 있다. 불교와 무속신앙이 함께 했다. 다른 것들이 융합했다. 파주는 지금 미군부대와 기지촌이 있는 전방 마을처럼 여겨지지만 과거 세 곳의 향교와 네 곳의 서원이 있던 유학의 근거지였다. 율곡 이이는 법원리 율곡리의 이름을 빌어 호를 지었다. 율곡이 어머니 3년 상을 마치고 금강산으로 가 불교를 공부하고 도교, 양명학까지 정신세계를 넓힌 것은 파주가 형성한 문화적 토대와 무관하지 않을 것이다.

파주는 개성과 한양의 중간에 위치할 뿐 아니라 한강과 임진강이 교하에서 만나 서해로 간다. 또 서해를 통해 온 것들이 내륙으로 들어가는 통로였다. 중국으로부터 온 성리학을 율곡은 다시 읽었다. 율곡이 조선성리학을 기초하자 우리 길이 열렸다. 우리의 풍경을 우리식으로 그린 겸재 정선의 진경산수는 단원 김홍도와 오원 장승업까지 이어졌다. 찬란한 조선문화의 르네상스였다. 분단의 문화유산은 반성의 유산이다. 이를 통해 서구로부터 온 것들 중에 남겨야 할 것들과 버려야 할 것들을 구분하고 우리의 길을 찾는 이정표가 되어야 한다. 이를 통해 경기도는 사통팔달의 중심, 대한민국 르네상스의 근거지가 될 것이다.

전망대, DMZ, 기지촌, 옛길 복원, 정신유산들은 경기도 곳곳에서 저 홀로 존재하지 않는다. 이들을 이야기로, 역사로 꿰매주는 작업이 필요하다. 각자를 세계와, 또 서로를 서로와 잇고 연결할 때 ‘경기도가 한반도의 정치, 경제, 문화의 중심지로 발전하는 기반이 될 것이다.’ 분단, 그 너머를 담장에 올라 경기도에서 보게 되길 바란다.

평화 지향 문화컨텐츠 발굴 방안

김정수¹⁾

1. 들어가는 말

경기도에서 하는 학술대회에서 ‘평화문화’에 대한 주제로 원고를 청탁받았을 때 학술대회에서 이런 주제를 참으로 오랫동안 논의하는구나, 하는 생각과 동시에 본인이 이 주제를 다룰 만한 감량이 되지 않는다고 거절하였다. 경기도의 역사나 문화의 특징에 대해 알지 못하기 때문이다. 원고를 청탁한 주최 측에서는 담론 차원 보다는 구체적인 문화컨텐츠 발굴 차원에서 시론적으로 접근해 달라고 하시기에 (사실 그것은 더 자신 없는 부분이긴 하지만...) 용기를 내서 원고청탁을 받아들였다.

평소 문화와 예술의 주체나 생산자 보다는 주로 소비자의 입장에서 살아왔다. 평화문화에 대해서는 주로 평화교육의 관점에서 접근한 편이고 같은 맥락에서 ‘평화심성의 사회화와 평화문화의 형성’²⁾이란 논문을 쓴 적이 있는데, 이것도 벌써 10년도 훨씬 전의 일이라 이 글을 쓰느라 읽어 보면서 마치 새롭게 공부하는 느낌이였다.

여러 자료를 검토하면서 아래 소개할 여성개발원의 연구자료에서 본인이 쓴 “평화문화를 위한 아시아평화회의” 참관기(2000년 12월 베트남)를 인용³⁾한 것을 보았다. 처음에는 ‘이 사람들이 이런 자료를 어디서 모았지?’하는 생각을 하며 읽다가 마지막의 참고문헌을 보니 바로 필자가 쓴 것을 참고로 한 것이였다. 평화문화에 대해 여기저기 글도 쓰긴 했지만, 학문적 차원 보다는 여성 평화운동 현장에서 해외평화교육의 사례를 소개하는 맥락에서 2000년도 유네스코와 유엔의 평화문화 캠페인과 연관시켜 소개하고 이후 지속적으로 연구하거나 혹은 담론적 차원의 실천을 하지 않은 채 오래 살다 보니 16년도 훨씬 지나 내가 쓴 글을 인용한 학술자료를 읽은 심정은...

그럼에도 불구하고 현재의 정치적 상황이나 문화적 흐름 보다는 1,000년의

1) 한국여성평화연구원 원장

2) 2003년 제주인권학술회의 발표원고.

3) 인용 출처 잘못되었음. <평화를만드는여성들> 2000년 겨울호(통권 11호). 김정수, ““평화문화를 위한 아시아여성회의”(Asian Women for a Culture of Peace Conference)에 다녀와서(2000.12.6-9. 베트남 하노이).”

긴 역사 속에서 형성된 경기도의 역사적·정치적·사회적·문화적 정체성과 방향을 미래지향적으로 새롭게 모색하고자 하는 이번 학술대회의 취지에 조금이라도 이 글이 도움이 되기를 바라는 마음에 여러 가지 한계를 가지고 시론적으로 접근하게 되었다.

2. 평화문화 개념과 발전에 대한 소개

1997년 유엔총회에서는 2000년을 ‘세계평화문화의 해(International Year of the Culture of Peace)’로 선포하고, 그 이듬해인 2001년부터 2010년까지의 10년을 ‘평화의 문화와 세계 어린이들을 위한 비폭력 10년(International Decade for a Culture for Peace and Non-violence for the Children of the World)’로 지정하였다. 그리고 유엔과 유네스코는 새 천년을 평화문화로 세우기 위해 ‘평화문화와 비폭력을 위한 선언 2000’ (Manifesto 2000 for a Culture of Peace and Nonviolence)을 발표하고 전 세계 1억 명의 서명을 받은 바 있다.

평화문화와 비폭력을 위한 선언 2000

(Manifesto 2000 for a Culture of Peace and Nonviolence)

2000년은 우리 모두에게 새로운 시작이어야 한다.

우리 모두 힘을 모으면 전쟁과 폭력의 문화를 비폭력의 문화로 바꿀 수 있다. 이를 위해 모든 사람의 동참이 필요하다.

그렇게 함으로써 우리는 젊은이들에게 존엄과 화합의 세계, 정의와 연대의 세계, 자유와 번영의 세계를 만들 수 있는 가치를 넘겨주게 될 것이다.

평화문화는 지속 가능한 발전과 환경보호, 그리고 인간의 자아실현을 가능케 할 것이다. 우리는 미래세대에 대한 나의 책임을 인식하며, 나의 일상생활과 가정, 직장, 사회, 국가, 국제사회 속에서 아래 항을 실천할 것을 서약한다.

첫째, 차별이나 편견 없이 모든 사람의 존엄성과 삶을 존중한다.

둘째, 육체적, 성적, 심리적, 경제적, 사회적인 모든 형태의 폭력을 거부하며, 특히 어린이나 청소년과 같은 약자들에게 적극적으로 비폭력을 실천한다.

셋째, 배타와 불의, 그리고 정치적, 경제적 억압을 종식하기 위해 너그러운 마음으로 나의 시간과 물질적 자산을 이웃과 나눈다.

넷째, 광신과 비방, 그리고 타인에 대한 거부보다는 대화와 경청을 항상 선호함으로써 표현의 자유와 문화적 다양성을 옹호한다.

다섯째, 모든 생명을 존중하고, 지구 자연의 균형을 보전하는 발전방안을 모색하고 책임지는 소비자의 행동을 통하여 지구를 보전한다.

새로운 형태의 연대를 만들어 가기 위해 여성의 참여와 민주주의 원칙을 존중하는 공동체를 건설하는 데 기여한다.

평화문화에 대한 비전은 다음과 같은 가치, 태도, 전통, 사고와 행동양식을 반영하고 고취하고자 하는 것이다.

- 차별이나 편견 없이 모든 사람의 존엄성, 인권, 생명을 존중함
- 모든 형태의 폭력거부와 대화와 협상을 통해 폭력적 갈등의 뿌리를 근절하고 방지하는 데 헌신함
- 현재와 미래세대의 개발과 환경적 요구를 공평하게 하는 과정에 통합적으로 참여함
- 여성과 남성의 평등한 권리와 기회를 증진함
- 모든 사람의 표현, 의사, 정보에의 자유를 인정함
- 국가와 인종, 종교, 문화, 그룹간 그리고 개인간의 자유, 민주주의, 관용, 연대, 협동, 다원주의, 문화적 다양성, 대화 그리고 이해의 원칙에 헌신함

여기서 평화의 개념은 단순히 전쟁이나 직접적 폭력의 부재가 아니라, 권력과 자원의 불평등한 분배로 드러나는 구조적⁴⁾ 혹은 간접적 폭력의 극복을 의미한다. 즉 평화는 두 가지 개념으로 구성된 통합적 개념이다. 그 하나는 전쟁과 다양한 형태의 물리적 폭력의 부재로서의 ‘소극적 평화’(negative peace)와 갈등의 원인이 제거된 것 등의 비착취적 관계의 극복 혹은 정의와 안녕을 위한 조건 등을 의미하는 ‘적극적 평화’(positive peace)가 그것이다.

유엔과 유네스코에 의해 추진된 평화문화 개념발전과 평화문화캠페인의 역사를 간략하게 정리하자면 다음 표와 같다.⁵⁾

새로운 개념의 전개: 평화문화	
1989	평화문화의 개념이 코티브아에서 개최된 ‘인간정신에서의 평화에 대한 국제회의’에서 공식화 됨. 회의는 유네스코로 하여금 생명, 자유, 정의, 유대, 관용, 인권의 존중에 대한 보편적인 가치 및 남녀 간의 평등에 기초한 평화문화를 개발함으로써 평화에 대한 새로운 비전을 만드는 일을 지원하도록 함. 이러한 주도는 베를린

4) 구조적 폭력(structural violence): 노르웨이의 평화연구가 요한 갈통(Johan Galtung)의 개념: “인간이나 인간집단의 신체적 혹은 정신적인 자기실현의 현상(actual realization)이 그 사람들의 잠재적인 실현가능성(potential realization) 이하로 억압당하는 영향을 받고 있는데, 여기에 폭력이 작용한다.” 즉 폭력이란 실현가능성과 현실의 격차를 확대하고 이 격차의 축소를 방해하도록 작용하는 것.

5) 『국제여성발전전략으로서의 평화문화에 관한 연구』(정순영, 김영혜, 한국여성개발원 연구보고서, 2003), pp. 31-32.

	장벽이 무너진 것과 냉전의 긴장이 사라진 것에 영향을 받은 국제적인 맥락에 뿌리를 둔.
1992	유네스코 집행위원회는 유엔평화유지활동 노력에 대한 기여로서 평화문화를위한 특별프로그램을 유엔총회에 요청함. 이와 함께 또한 갈등 후 평화구축에 서 비스를 제공할 것을 제안함. 중앙아시아, 아프리카의 몇 나라와 필리핀에서 평화문화 국가프로그램이 착수됨.
1994	엘살바도르의 산살바도르에서 제1차 평화문화에 관한 국제포럼이 개최됨.
1995	제928차 유네스코총회에서 1996-2001년(28 C/4)을 위한 중기전략에서 평화문화의 개념을 소개함.
1996-2001	유네스코 프로젝트, ‘평화문화를향하여’(Towards a Culture of Peace)가 28 C/4문서에 따라 이행됨. 비정부기구, 협회, 청소년과 성인, 매체네트워크, 지역방송과 평화를 위하여 활동하는 종교지도자, 비폭력과 관용 관련 단체 등이 이 프로젝트에 따라 세계평화문화를 촉진하는데 적극적으로 참여함.
1997	평화문화에 대한 유네스코 경험의 중요성을 인지하면서 유엔은 제52차 총회에서 ‘평화문화를 향하여’라는 제목의 별도의제를 도입함. 총회는 또한 2000년을 세계 평화문화의 해로 선포할 것을 요청한 유엔 경제사회이사회 의 권고를 받아들임.
1998	제953차 유엔총회는 노벨평화상수상자들의 제안에 기초하여 2001-2010년을 ‘세계 아동을 위한 평화문화와 비폭력 10년’으로 선포함 (결의A/53/25).
1999	유엔총회는 평화문화에 대한 선언 및 행동프로그램(결의A/53/243)을 채택하고 평화문화와 비폭력의 개념을 통하여 하나의 일관된 접근으로 연결된 8개의 행동 부문을 규정함.
2000	유엔총회에 의하여 결정된 바와 같이 2000년을 세계평화문화의 해로 정하고 유네스코를 거점기구로 지명함. 세계평화문화의 해의 결과는 수천의 국가와 지역단체, 7천 75백만 이상의 개인과 유네스코국가위원회들, 유네스코 현지사무소와 200개의 국제NGO들을 개입시킨 세계적인 운동의 출현임.

3. 한국에서 평화문화 연구와 전체적 평화문화 개념 이해⁶⁾

한국사회에서 평화문화에 대해 연구된 것을 학술자료검색서비스를 통해 찾아보니 최근에 진행된 것이 별로 없어보였다. 2000년 통일연구원에서 조민박사가 펴낸『한국사회 평화문화 형성방안 연구』가 아마도 연구서로서는 거의 처

6) 이 글은 필자의 “평화심성의 사회화와 평화문화의 형성”을 참조하였음을 밝힌다.

음일 것이다. 이 자료는 구글검색을 통해 구할 수 있다. 이후 통일연구원에서 『동북아 평화문화 비교 연구』(조한범, 홍관희, 황병덕, 허문영, 박형중, 이우영 통일연구원 협동연구총서, 2004), 『동북아 평화문화 형성을 위한 인프라 구축 방안』(전성훈, 황병덕, 조민, 미즈모토 카즈미, 서보혁 통일연구원 협동연구총서, 2005)가 있다. 또한 (필자의 글도 인용한) 『국제여성발전전략으로서의 평화문화에 관한 연구』(정순영, 김영혜, 한국여성개발원 연구보고서, 2003)가 있다. 모두 국책연구원에서 수행된 연구라는 특징이 있다. 위의 연구들은 유네스코와 유엔에 의해 추진된 ‘평화문화 캠페인’의 맥락에서 수행된 것이라 할 수 있다.

국책기관이긴 하지만 개인의 연구이기도 한 통일연구원의 조민 박사가 연구 보고한 『한국사회 평화문화 형성방안연구』는 한국사회 평화문화 연구의 지평을 열었다고 본다. 그는 평화문화를 평화연구, 평화정책, 평화운동을 포괄하는 것으로 보아 이론적 정책적 실천적 부문을 망라하는 긴장을 한 가운데 있는 것으로 보았다.⁷⁾ 그 문제의식의 출발은 한반도의 분단현실이며 남북한의 평화와 안전보장을 위한 평화환경조성으로서 시민사회의 광범위한 평화마인드 확산의 요청, 우리사회의 대결구조인 왜곡된 심성의 파악과 더불어 이에 접목된 다양한 가치들을 창출해 나가야 한다고 보았다.

그가 말하는 ‘평화문화’란,

인간관계를 지배하는 권위주의적이고 갈등적인 문화적 요소를 인간 심성의 개발을 통해 상호 수평적이고 협조적인 문화로 개발해 나갈 수 있다는 믿음에 근거한다. 따라서 평화문화는 신뢰, 평등, 그리고 관용과 자유에 대한 신념에 기초한 태도와 정향이다. 평화문화는 성찰적 태도, 감정이입적 역지사지(易地思之)의 사고방식, 그리고 무엇보다도 대화를 존중하고 대화를 통해 갈등과 다툼을 해결하려는 행동양식을 말한다.⁸⁾

한국사회의 평화문화 창출을 위한 조건으로 조민 박사는 안보와 평화의 관계에 초점을 맞추어 전통적 차원의 국가안보개념, 세력균형 등을 비판적으로 검토하면서 대안적으로 공동안보(상호적 안보) 개념을 제시하고 이를 위한 구

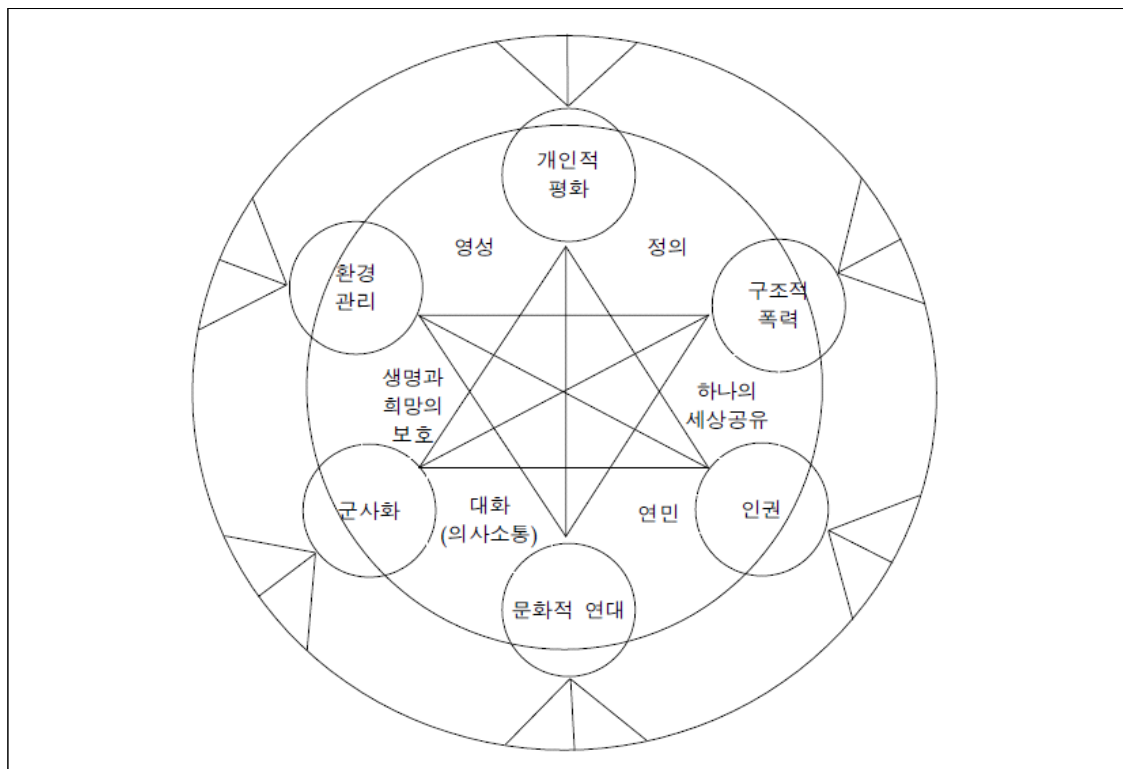
7) 조민 박사의 연구패러다임은 평화윤리를 평화연구, 평화정책, 평화교육, 평화봉사 등 평화와 관련된 모든 실천적 활동과 이론적 이해를 위한 기초로 자리매김한 볼프강 후버의 패러다임을 원용한 것으로 보인다. 볼프강 후버, 평화 윤리(Freidens Ethik)(김윤옥 손규태 옮김), 대한기독교서회, 1997.

8) 조민, 『한국사회의 평화문화 형성방안 연구』, 통일연구원, 2000, p. 2.

체적 방안으로 남북한 군축의 가능성을 타진한 후 한반도의 평화지대화와 탈군사화, 사회의 ‘탈군사적’ 평화의 틀을 모색하고 있다.

2000년도 초반에 한국에서는 주로 유네스코 산하기구인 아시아태평양국제이해교육원을 통해서 평화문화교육이 전개되었다. 교사들을 대상으로 한 프로그램들도 당시 개념적 소개 차원이었다. 아시아태평양국제이해교육원은 평화문화교육의 소개, 교사들을 위한 단기워크숍 등을 진행하였다. 이 프로그램의 내용은 주로 세계적 평화교육가인 Toh Swee-Hin 박사⁹⁾의 전체적 접근(holistic approach) 방식을 따르고 있다.

<전체론적 평화이해: Peace, a holistic approach>



토 스웨힌 교수는 평화문화형성을 위한 전체적 접근(혹은 통합적/통전적 holistic approach)을 구조화하였다.¹⁰⁾ 평화문화 형성을 위한 평화교육, 국제

9) 토 스웨힌 교수는 말레이시아 출신의 중국계 학자로 필리핀, 캐나다, 호주 등지에서 평화교육 활동을 전개했고, 2000년 유네스코 평화교육상을 수상했다.

10) Toh Swee-Hin, "Education for International Understanding: Toward a Culture of Peace", *SangSaeng(相生)*, Autumn 2001, Asia-Pacific Centre for International Understanding; "Education for International Understanding: A River Flowing from the Mountains," *SangSang*, Autumn, 2002; 김매련, "평화를 위한 국제이해교육의 전체

이해교육은 모든 사람들, 공동체, 기관, 국가 운동들로 하여금 평화의 가치, 인식, 지식, 기술을 배양함으로써 이들이 비폭력적이고 정의로우며 자비롭고 지속가능한 세계를 향해 손(기술), 가슴(가치), 영혼(인식)을 결합시키는 것을 목적으로 한다. 이러한 평화문화는 미래에 대한 우리의 비전인 동시에 과정으로 지금까지 군사주의와 전쟁을 위해 봉사해왔던 우리의 가치, 태도, 기술, 지식을 긍정적 대안을 위해 다차원적이고 지구적 차원으로 전환시키는 거대한 프로젝트이기도 하다. 그에 의하면 평화문화를 건설하는 것은 다양한 색깔의 실로 직물을 짜는 것과 같다. 그것들을 다음과 같다.¹¹⁾

(1) 전쟁문화를 탈피하는 일

평화문화는 우선 소극적 차원의 평화를 이룩하는 일, 즉 전쟁문화, 군사주의 문화를 제거하는 과제를 갖는다. 여기에 핵무기나 재래식 무기의 철폐도 포함된다. 지속가능한 평화를 이룩하기 위해서는 무력분쟁을 비폭력적인 중재와 협상을 통한 평화적 해결을 증진시키는 일이 요구된다. 또한 잠재적으로 전쟁 촉발시키거나 사람들의 기본적 필요에 투입해야 할 한정된 자원을 무기도입에 투입하게 하는 무기거래를 중시시키려는 노력도 필요하다. 국가기관이 아닌 개별 시민들의 노력으로부터 성취될 수 있었던 역사적 대인지뢰금지협약은 우리들에게 전쟁문화 탈피의 가능성을 엿보게 하는 희망적 성취였다.

일상 차원에서의 전쟁문화도 역시 극복되어야 하는데, 그것은 가정폭력, 총기소지의 확산, 매체에 의한 폭력성의 증가, 폭력적 비디오게임이나 무기장난감 등이 이에 포함된다. 학교 내 폭력문화에 대응하기 위한 것으로 갈등해결과 비폭력 훈련을 위한 가치배양과 기술훈련으로는 또래중재, “무기장난감 반대” 캠페인, 학부모-교사 협력체제 형성 등을 통해 안전하고 돌봄이 있는 학교환경을 만드는 것 등이 있을 수 있다. 또한 미디어의 폭력성이나 사이버 공간의 폭력적 사이트를 거부하는 비판적 문해(critical literacy) 프로그램 개발 등이 시급하다.

(2) 구조적 폭력의 원인을 제거하는 일

착취와 억압의 형태를 띠는 구조적 폭력은 그 불의한 사회적 경제적 구조에 의해 실로 세계 대다수 인구의 기본적 필요조차 거부하고 있다. 개발에 대한

적 조명-태평양지역 교사를 위한 피지연수”, 국제이해교육, 2002년 여름, 아시아태평양국제이해교육원.

11) Toh Swee-Hin, "Education for International Understanding: Toward a Culture of Peace", *SangSaeng(相生)*, Autumn 2001, Asia-Pacific Centre for International Understanding, pp. 10-12.

근대적 패러다임은 주로 북반구와 남반구의 소수 엘리트 기득권자들에게만 이득을 가져다 주는 경제성장만을 과도하게 강조하였다. 더욱이 경제적 지구화는 이러한 경향을 더욱 가속화 시키고 있다. 따라서 진정한 의미에서의 평화의 문화는 지역적, 국가적, 국제적 차원에서 사회정의, 보다 평등한 세계에 기초를 둔 정책을 촉진시켜야 한다. 그 예로 남반구의 부채청산을 위한 Jubilee 캠페인, 정의로운 교육, 단순한 삶의 방식지향, 기업의 책무인식, 사람중심의 경제지원 등이 있다. 교육적 차원에서는 기아, 빈곤, 빈부격차, 개발프로그램에서의 여성과 원주민의 주변화와 빈곤화, 세계화 경제정책과 무역의 결과 등을 커리큘럼에 통합시켜야 한다.

(3) 인권을 신장하는 일

유엔인권선언에 기초하여 국가나 사적기업의 이해, 사회문화제도, 국제적 기구 등에 의해 침해되는 인권문제에 대해 다양한 차원의 캠페인이 전개되어야 한다. 기본적 인권(생존, 정치, 경제, 사회, 문화, 평화 등)과 특히 여성, 어린이, 노인, 장애인, 원주민, 외국인노동자 등의 인권 보호가 더욱 고려되어야 한다. 현재 인권교육은 공식적 비공식적 차원에서의 학교교육에서 확대되고 있다. 한편 인권교육이 진행되는 학교현장에서의 인권, 특히 학생과 교사의 인권에 대한 관심이 요구된다(체벌, 규칙, 학습시간 등등).

(4) 지구와 평화롭게 사는 일

지구행성과 비폭력적으로 사는 것 또한 평화문화 형성에 있어 필수적인 요소이다. 원주민들의 지혜가 가르치는 바대로 우리는 ‘7세대’를 배려하는 방식으로 살아가야 한다. 이는 세대 간의 책임의 윤리 혹은 세대 간의 정의의 문제이기도 하다. 그렇지 않으면 우리의 자손들을 생존조차 하지 못할 것이기 때문이다. 개인적 차원의 지속가능한 방식의 소비행태, 에너지 사용에서부터 환경 파괴나 지속가능성을 담보하지 못하는 개발 등을 반대하는 시민운동이나 로비 활동 등까지 그 실천 영역은 다양하다. 교육적 차원에서 생태적 사고에 대한 교육, 생활에서의 3R 실천(재생recycle, 재활용reuse, 덜 쓰기reduce) 등이 유용한 주제이다. 더 나아가 과도한 소비생활을 근원적으로 전환시키는 것 또한 우리가 직면한 도전이다. 경제질서 또한 북반구와 남반구 사이의 녹색정의를 보장하는 방향으로 전환되어야 한다.

(5) 대화, 존경, 화해의 문화를 확산시키는 일

이질적인 문화나 인종/종족적 정체성을 둘러싼 갈등들이 단순히 사회 내 긴

장을 불러일으키는 것을 넘어서 점차 비극적 폭력과 인종청소, 대학살 그리고 전쟁으로 점화되는 것을 우리는 냉전 이후 생생히 보아 왔다. 자원과 영토를 둘러싼 분쟁이나 역사적 불의를 시정하고자 하는 요구 등은 단순히 문화적 차이보다는 폭력적 갈등의 원인이 되어왔다. 아시아나 남미, 아프리카 지역에서 원주민들을 조상들의 땅에서 쫓아내고 광산채굴, 벌목, 농업산업화 등으로 전환시키면서 초래된 갈등 또한 심각하다. 이러한 오래된 갈등과 분쟁을 극복하는 일은 오직 ‘비판적 대화’(critical dialogue)와 협력활동을 통해서만 해결될 실마리를 찾을 수 있다. 이를 통해서 인종/종족 그룹, 공동체, 국가들은 분열의 뿌리를 이해할 수 있게 되고 다른 사람이나 그룹의 문화와 전통을 존중하는 마음을 기를 수 있으며 화해와 치유를 이룰 수 있다. 여기서 문화간 평화(Inter-cultural peace)는 단순히 차이나 다양성을 표피적으로 축하하는 것을 넘어서서 사회정의나 모든 인종과 인권에 대한 존중이라는 원칙에 기초해야 한다.

(6) 평화심성, 내면의 평화를 기르는 일

위에서 언급한 것은 인간 삶의 관계와 구조에 있어 구체적으로 드러나는 것이다. 최근 들어 인간의 내면의 측면, 그 평화적 가치와 실천의 원천이 간과되어서는 안 된다는 데 점차 강조가 주어지고 있다. 내면의 평화를 가꾸는 데 있어서 다양한 전통, 신앙, 문화적 배경을 가진 사람들일 수록 외부적 혹은 사회적 평화를 위해 필요한 윤리적, 감성적, 영적 준비가 더 잘된다고 한다. 따라서 점차 증가하고 있는 신앙간, 종교간 대화나 화해 노력 역시 내면의 평화를 확고하게 하는데 필요한 지혜와 전략을 함께 나누는 데 긍정적으로 기여하고 있다. 점점 더 많은 사람들이 마음공부, 영적 자기개발 등에 몰입하고 있는데 이 또한 내면의 개인적, 심리적, 정서적 건강과 인간적 사회적 관계의 향상에 도움을 준다.

4. 한국 지자체의 평화문화 사례 검토

최근에 평화문화 도시임을 표방한 지자체들이 있다. 그 사례들을 통해 경기도에서 평화 지향적 문화컨텐츠 개발을 위한 적용의 가능성을 검토해 보고자 한다.

1) 철곡, 낙동강세계평화 문화대축전

칠곡군에서 올해로 4년째 열리는 “호국평화문화”로서 전통적 안보중심의 소극적 평화에 기반을 둔 평화문화 축제다. 칠곡은 한국전쟁 당시 치열한 낙동강 전투의 한 장소였었는데, 이를 기념하고, 도시의 브랜드 가치를 높인 글로벌 호국축제를 기획하였다. 아래는 제4회 낙동강세계평화문화대축전에 대한 신문 기사로 이를 통해 호국평화문화 콘텐츠를 가늠해 볼 수 있다.

칠곡, 세계평화문화대축전 폐막 ... 28만 명 축제장 찾아

대구경북뉴스 2016/10/04

'나의칠곡, 나의 조국'을 주제로 한 올해 축제는 업그레이드 된 다양한 체험 프로그램과 국민가수 이미지 빅쇼 등 다양한 공연 프로그램으로 관람객들의 호평을 받았다.

이번 축전은 '호국평화의 도시 칠곡'의 정체성 확립에 한 몫을 톡톡히 해냈다. 또 칠곡을 성장시키는 문화적·경제적·복지적 가치를 높여주는 창조산업으로 '도시 브랜드'가치를 높인 것으로 평가되고 있다. ...

관람객들은 스탬프 여권을 통해 스토리에 따라 구성된 ▲#1 절박한 순간(돔 아레나 극장) ▲#2 조국을 구하라(낙동강방어선리얼테마파크) ▲#3 마지막 날 밤(낙동강 방어선 돔 체험장) ▲#4 형제의 비극(태극기 휘날리며 전투체험) ▲#5 인문학 마을(칠곡인문학체험관) ▲#6 안녕! 에티오피아(평화의 동전발) ▲#7 평화의 바람(21개 참전국 헌화관·평화소원철조망)을 통해 진짜 보다 더 진짜 같은 체험 프로그램을 만끽했다.

실제 배우와 그때 그 시절 의상을 입은 진행요원과 특수효과를 동원해 영화 세트장에 버금가는 현장감을 끌어올린 것도 관람객의 만족과 축전을 성공적으로 이끈 밑거름이 됐다. 타임머신을 타고 1950년 한국전쟁 최대 격전지인 그 때의 칠곡에 온 것처럼 완벽하게 재현된 낙동강 리얼 테마파크와, 태극기 휘날리며 존에서는 연일 관람객의 탄성과 박수갈채가 쏟아졌다. ...

'칠곡 여름사니 체험관', '칠곡 문화갤러리', 실제 군무기 전시 및 국방부 유해발굴 감식단 체험존 등은 다채로운 볼거리를 제공했다. SBS 라디오 공개방송, 55일 주제 뮤지컬 공연, 국민가수 이미지 빅쇼, 마술쇼, 경연대회 등 문화공연 프로그램은 축제의 흥을 더했다.

부모님과 함께 행사장을 찾은 구나운(12·대구 수성구) 군은 "6·25전쟁이 얼마나 끔찍했는지, 그리고 지금의 평화를 위해 많은 사람이 희생됐다는 것을 알게 됐다. 기회가 된다면 내년에는 친구들과 다시 한 번 찾아오고 싶다"고 말했다. 또 다른 관람객 구대옥(43·자영업) 씨는 "이번 축전이 칠곡군민들에게 지역문화에 대한 자부심과 칠곡의 정체성을 심어주는 좋은 계기가 됐을 것"이라고 말했다.

백선기 칠곡군수는 "축전의 불빛은 사라지지만 호국평화의 도시 칠곡에서는 365일 꺼지지 않는 호국과 평화의 등불로 대한민국을 밝힐 것을 저와 13만 칠곡군민은 역사 앞에 준엄하게 약속한다"고 말했다. 이어 "앞으로도 낙동강세계평화 문화대축전과 함께 호국평화공원, 한미 우정의 공원을 조성하는 등 대한민국을 대표하는 호국평화의 도시로 자리매김할 수 있도록 최선을 다하겠다"고 덧붙였다. phs6431@newsis.com

2) 김포, 평화문화도시 조성사업

김포는 2015년부터 평화문화도시 조성사업을 진행하고 있다. 유영록 김포 시장은 한 인터뷰에서 평화문화도시 조성사업에 대해 다음과 같이 설명했다.

올해는 광복 70주년의 뜻 깊은 해다. 김포는 수도 서울과 접하고 한강으로 해서 북한과 접해있는 유일한 곳이다. 작년 연말에 애기봉이 화제였다. 크리스마스 트리를 하니마니 북한에서 선제타격을 하겠다 해서 불안감 조성했다. 김포가 남북분단과 갈등이 아닌 시가 평화와 통일을 준비하는 도시로 거듭나겠다고 준비했다. 분단이후 한강 하구가 한번도 조사된 적 없다. 환경적, 지리적으로, 한강탐사를 남북 공동으로 사업했으면 한다. 애기봉을 국비와 도비지원 받아서 평화생태공원으로, 평화와 통일을 빨리 이루겠다는 소망을 간직한 곳으로 만들겠다.

김포시청 홈페이지 평화문화도시 항목에는 ‘김포 평화문화도시 선언문’, ‘김포시가 지향하는 평화의 의미’, ‘김포 평화문화도시 개념’, ‘김포 평화문화 헌장’이 나와 있다. (첨부자료 참조) 더 나아가 평화문화도시 추진체계도 나와 있다.

□ 김포 평화문화도시 조성사업 추진체계			
추진목표	시민이 중심이 되어 평화 인권의 가치 실현	평화문화를 기반으로 발전하는 국제적인 평화문화도시 위상 확보	소통을 통해 평화통일시대를 선도하는 중심도시
중점과제	평화문화 지향 공감대 확산	평화통일 상징기반 조성 및 위상 제고	평화문화협력 네트워크 구축
추진과제 (실행계획)	1. 평화마라톤 대회 개최 2. 시네폴리스와 연계한 평화영화제 개최 3. 경인아라뱃길 축제 개최 4. 평화문화를 주제로 한 청소년 글짓기 및 그리기 대회 개최 5. 평화문화추진협의체 구성 6. 김포평화문화지수 개발 7. 김포평화문화도시 홍보 체계 구축	1. 유도 평화의 섬 추진 2. 삼포복원 및 민속마을 조성 3. 프리존내 평화생태발리지 조성 4. 조강 홍보활동 시민단체 조직 5. 조강 평화문화관 및 조각공원 명칭 변경 6. 김포평화학교 설립 운영 7. 김포평화문화도시 관련 국제포럼 개최 8. 임진강 평화문화권 조성 9. 애기봉 평화생태공원 조성	1. 평화통일 교육벨트 구축 사업 추진 2. 접경지역 시장군수협의회 및 세계평화시장회의 네트워크 구축 3. 동서 남북간 교통인프라 구축 4. 세계평화문화거리 및 소녀상 조성 5. 김포시 평화의 밤 및 평화의 상 제정

김포시의 경우 홈페이지를 통해 유엔이나 유네스코의 평화문화 캠페인에 대한 소개는 특별히 나와 있지 않으나 적극적 평화, 인간안보·포괄적 안보 등의 개념을 채용하고 있다. 시청 내 담당부서(정책예산담당관 평화도시팀)도 있다.

특징적인 것은 김포평화문화도시의 개념이 “시민이 주도하여 적극적 평화를 지향하고, 문화적 소통을 통해 인류 화합에 이루어 세계평화를 만들어가는 도시”를 의미임을 명시한 점이다. 시민의 주도성, 적극적 평화, 문화적 소통을 강조한 김포 평화문화 도시 조성사업의 일환으로 마침 10월에 다양한 평화문화 행사를 진행하였고, 그 면면을 아래의 포스터들을 통해 살펴볼 수 있다.

얼핏 보기에 ‘평화누리길 걷기행사 with 자건거’를 제외하고는 평화문화축제의 특징을 찾아보기는 어려워 보이고 송해씨가 진행하는 전국노래자랑도 평화문화축제의 일환으로 진행되고 있어 다른 지역의 축제와 어떻게 다른지 포스터만을 보고는 구체적으로 발견하기 어렵다. 그럼에도 불구하고 평화문화도시 조성에 대한 적극적 시정을 펼치기 위해 추진체계를 갖추고 담당부서와 담당자를 배치한 점, 추진체계를 세 가지 중점 과제(▲평화문화지향 공감대 향상, ▲ 평화통일 상징기반 조성 및 위상제고, ▲ 평화문화협력 네트워크 구성)로 설정하여 구체적 실행계획을 체계화 한 것은 향후 다양한 평화문화 콘텐츠를 개발할 수 있는 기반을 마련한 것이라 본다.

□ 김포시 10월 평화문화 문화행사 포스터.

평화문화 1번지 김포

10월! 김포에 평화문화가 열린다

2016. 10. 1. (토) 마송근린공원

전시·체험	11:00 ~ 18:00 천연염색체험 등 12개 전시 및 체험활동
참여공연	14:00 ~ 18:00 지역예술단체 및 동아리 공연
식전공연	18:00 ~ 18:50 뮤지컬 갈라쇼, 창작무용, 차남송, 가요콘서트
개막공연	19:00 ~ 21:00 색다른 공공 음악회

주최: 김포시 주관: (사)한국예술문화단체총연합회 김포시지회 후원: 김포예술제 문화예술과 031-980-2474

2016. 10. 1. (토) ~ 10. 2. (일)
경인아라뱃길 김포문화광장

10/1 토 푸대방사 제라지예 그레주이·제노발을제원·이루 그레주이
제노발을 제라지예, 제노발제원, 로열푸도르로알린 제라지예이·제라지예

10/2 일 아라평화문화음악회 / 푸대방사
선상 문화 외교 콘서트 > 사전 선상사예 회

아라평화문화음악회 10.2(일) 17:30 ~ 20:10
경인아라뱃길 김포문화광장 / 사전공연지점 앞 국제아름가수 초청 음악회

주최: 김포시 주관: 인천광역시 서구 후원: waterway+ 문화: 아라예술제 문화예술과 031-980-2481

본선 녹화>>
2016년 10월 11일 (화) 오후 1시
경인아라뱃길 김포문화광장

후천시 >> 김포시민회는 실내체육관

[화재 개수]
성도원, 홍진영, 최유나, 박우영, 유수현

주최: 김포시 주관: KBS 문화: 전국노래자랑 문화예술과 031-980-2471

10/15 (토) 평화누리길 걷기행사
대경문화관광단지 > 일제강점기비행기 > 덕포지리대길 > 함안공원 > 8km

10/22 (토) DMZ 일원을 만끽하는 18km 자전거 여행!
천변초목구 > 함안문화관광단지 > 천변초목구 > 18km

참수월정 김포(9.8 ~) / 자전거(9.29 ~)
참가비 코스별 5천원 ~ 1만 5천원
기념품 코스별 상여금(등산갑, 등산스틱, DMZ티셔츠, 선글라스)
참수월정 홈페이지 주소 www.walkyourdmz.com
문의처 031-955-8310

주최: 김포시 주관: Joongboo's Walk with Nature 후원: Treksca, Trekca

Joongboo.com

참조: 중부일보 “김포시, 내달 평화문화 주제 다양한 행사 개최”

2016년 09월 28일(수) 김범수 erickim@joongboo.com

5. 경기도 평화 지향 문화컨텐츠 발굴방안 제언

두 개의 지자체에서 시행하고 있는 평화문화 관련 사업에 대해 위에서 살펴 보았는데, 경기도의 평화문화 컨텐츠 발굴에 대한 시사점을 찾아보자면 다음과 같다.

1) 지역성과 분단의 역사성·현재성을 결합시킨 평화문화 컨텐츠 발굴

칠곡은 한국전쟁에서 가장 치열한 낙동강전투의 한 복판이었다. 그 치열한 전투를 기억하면서 전쟁의 고통을 통해 평화의 소중함을 드러내고자 한 평화문화 축제다. 그런데 칠곡의 평화문화는 ‘호국평화문화’라고도 하여 소극적 평화, 아니 과거를 기억하고 재현하는 전쟁문화축제와 같은 느낌이 더 강하다. 반면에 한강하구를 통해 북한과 마주한 지리적 특징을 지닌 김포는 애기봉 크리스마스 트리 점등 여부에 따라 지역민의 생존과 안녕이 달려있는 분단현장이기도 하다. 따라서 김포는 남과 북의 평화적 공존이 그 어느 지역보다 절실하고, 평화문화도시 조성사업에서도 적극적 평화와 인간안보에 기반하고 있음을 분명하게 명시했다. 경기도의 평화 지향 문화컨텐츠 개발 역시 지역성·역사성·현재성 등을 반영하는 것이 필요하며 그 과정에서 경기도의 평화문화가 지향하는 평화개념도 구체화될 것으로 보인다.

2) 지역/도시/지자체의 발전전략과 연관된 평화문화 컨텐츠 개발

칠곡의 경우 전쟁문화 혹은 한국전쟁을 회고하는 프로그램이나 컨텐츠를 통해 도시발전 전략을 세우고 있고 또 관광상품으로 개발하는 데 역점을 두는 것으로 보인다. 김포 역시 평화문화도시 조성사업을 통해 “김포시는 더 이상 대한민국에서 소외받는 지역이 아닙니다. 남북 화해와 교류의 전진기지입니다. 한반도와 동북아를 연결 하는 허브이며, 세계로 향하는 출발점입니다”라고 선언하고 있다. 즉 평화문화 컨텐츠는 지역 발전 전략과 연계되어 개발되는 바, 경기도의 발전전략에 평화문화 컨텐츠가 중추적 역할을 할 수 있도록 개발하는 방안을 모색하는 것이 필요하다.

3) 지자체의 정책적 지원과 시민사회와의 좋은 거버넌스의 필요성

김포의 평화문화도시 조성사업이 “시민 주도성”을 강조하고 있긴 하지만, 역시 중요한 것은 지자체장이나 지자체의 의지 여부이다. 다만 평화문화 컨텐츠를 발굴하려 할 때 지자체와 시민과의 협력, 거버넌스가 얼마나 효과적으로 또 지속가능하게 이뤄지는가의 문제일 것이다. 시민사회와의 거버넌스를 통해 관

주도의, 보여주기 식의, 일회성의, 성과 중심의 문화 콘텐츠 생산의 한계를 극복할 수 있을 것이라 본다.

4) 평화감수성 훈련과 평화적 갈등해결 등 평화교육을 포괄하는 평화 문화 콘텐츠 발굴

김포시는 평화교육을 시 차원에서 활발하게 진행하는 것으로 알고 있다. 위에 소개한 평화문화도시 조성사업 추진체계표에도 평화학교, 평화통일교육 네트워크 구성 등이 포함되어 있다. 평화교육은 평화문화 콘텐츠일 뿐 아니라 개발과정에서 발생하는 여러 가지 긴장과 갈등을 해결하는 도구로도 될 수 있다. 이는 평화공원, 평화도서관, 평화영화제, 평화연극제, 평화음악회, 평화마라톤, 평화걷기, 평화거리 등 눈에 보이는 평화문화 콘텐츠 발굴보다 훨씬 더 중요한 것이라 본다.

5) 경기도의 평화 지향 문화콘텐츠 발굴 방향

(1) 경기도 발전 비전.전략과 평화문화 콘텐츠를 연계할 수 있는 구상 마련

- 평화문화에 대한 공감대 형성을 위한 프로그램 개발과 진행
- 전쟁문화 콘텐츠를 평화문화 콘텐츠로 전환시키는 방안 모색

(2) 경기 평화문화 콘텐츠 개발 네트워크 형성

- 현재의 평화.문화.예술.교육 역량을 점검하고 평화문화 맥락에서 재구성할 수 있는 기획을 위한 네트워크 형성

(3) 경기평화센터(가칭) 등 설립

- 유네스코 평화문화 담론을 경기도 평화문화 콘텐츠로 재구성 모색
- 경기도의 역사.문화를 통해 평화감수성 개발 콘텐츠 발굴
- 경기평화문화선언.평화서약.평화지수.시민평화지침 등 개발

(4) 경기도 평화교육 네트워크 형성

- 지자체 공무원, 교사, 시민 등을 대상으로 한 평화인식, 평화감수성 향상을 위한 평화교육과 훈련 (경기도 교육청 평화교육과 연계)
- 시민사회 평화교육 지원
- 경기도 주민 남남대화 테이블 오픈

(5) 김포 평화도시문화 모델을 다른 지자체에 적용가능성 모색 등

참고자료:

김포 평화문화도시 선언문 우리시는 한반도의 남과 북, 내륙과 해안을 연결하는 국토의 중심지로서 평화문화 조성 에 최적의 여건을 갖춘 세계 유일의 분단국 접경도시입니다. 그동안의 남북 대립의 단절된 공간에서 평화교류의 연결된 공간으로 전환되는 역사의 현장입니다. 김포시는 더 이상 대한민국에서 소외받는 지역이 아닙니다. 남북 화해와 교류의 전진기 지입니다. 한반도와 동북아를 연결 하는 허브이며, 세계로 향하는 출발점입니다. 한강 하구, 조강 일원은 생태계의 보고이며, 삼십오만 시민과, 일만오천 외국인들이 함 께 공존하는 세계평화의 발산지입니다. 다양한 문화를 적극 수용하고 화합과 상생의 지역사회 개발에 앞장서는 평화의 메신저 입니다. 이에 우리 김포시민은 광복 70주년인 2015년 8월 15일을 맞아 김포시가 평화문화도시 임을 대내·외에 선포합니다. 2015년 8월 15일 김 포 시 장
□ 평화의 의미 전통적인 평화의 개념은 군사·안보 중심적 시각에서 전쟁의 반대 개념인 반전 평화를 의 미. 그러나 탈냉전 이후 안보와 평화의 개념적 연계가 변화 되어 ‘포괄적 안보’개념이 등 장하여, 안보에 대한 새로운 관점이 주목되기 시작 이에 앞서, 1978년 제33차 UN총회는 평화를 단순히 전쟁이나 물리적 폭력이 부재한 상 태가 아닌 정의가 존재하는 상태로 정의내림. 즉 평화란 조직화된 집단폭력으로서의 전쟁 이나 단순한 폭력의 부재 상태가 아닌 정의·협력·통합이 존재하는 상태를 의미 요한 갈통(Johan Galtung)은 여기서 한 단계 더 나아가 ‘소극적 평화(negative peace)’ 를 전쟁을 포함한 직접적 또는 물리적 폭력이 없는 상태로, ‘적극적 평화(positive peace)’ 를 간접적 또는 구조적 폭력, 문화적 폭력까지 없는 상태로 정의
□ 김포 평화문화도시 개념 평화와 안보의 개념이 연계되고 중심 개념이 군사 안보에서 변화하게 되면서, 평화의 실 천 주체도 국가로만 한정되지 않고 있음 평화도시란 평화를 지향하는 도시와 평화를 만드는 도시로 구분할 수 있음. 대부분의 평 화도시나 그들의 네트워크는 반전평화가 중심 내용이 되는 경우가 많지만, 현재에는 적극 적 평화와 인간 안보 개념의 실천을 중심으로 하고 있음 이에, 김포평화문화도시의 개념은 “시민이 주도하여 적극적 평화를 지향하고, 문화적 소 통을 통해 인류 화합에 이루어 세계평화를 만들어가는 도시”를 의미

□ 평화문화 현장

우리 김포시민은 남북 대립과 단절의 공간이 신뢰와 화합, 협력의 공간으로 전환되어 가는 과도기에 평화 통일의 잠재적 역량을 키우고, 다양한 삶의 경험을 존중하는 노력을 바탕으로 한반도 평화와 인류 사회에 기여한다.

하나, 우리는 자유·평등·생명의 가치를 존중하고, 평화에 대한 신성한 권리를 널리 일깨워 알린다.

하나, 우리는 진취적인 자세와 창의적인 정신으로 평화문화 중심 도시 건설에 앞장선다.

하나, 우리는 피부색, 종교, 언어, 출신 지역, 국적 등에 관계없이 서로의 문화와 종교, 언어를 존중한다.

하나, 우리는 접경지역의 생태환경을 보존하여 자연과 조화를 이루며 사는 친환경 녹색도시를 건설한다.

3세션

경기천년, 역사적 전통과 문명의 전환

경기도의 선사시대(先史時代)

이한용¹⁾

1. 들어가는 말

‘경기’라는 말은 당나라시대에 왕도의 주변 지역을 경현(京縣), 과 기현(畿縣)으로 나누어 통치하였던 데서 유래하는 것으로 본래 경(京)은 ‘천자(天子)’가 도읍한 경사(京師)를, 기(畿)는 천자의 거주지인 왕성(王城)을 중심으로 사방 5백 리 이내의 땅을 의미한다 (『당육전』 3 ; 경기도사편찬위원회, 1979.『경기도사』, 64쪽.)

우리나라에서 경기라는 용어는 고려시대에 처음 등장하지만 개성 주변이 경기지역 이었다.(『고려사』, 地理誌 王京開城府條 ; 경기도사 편찬위원회, 1979, 『경기도사』 65쪽). 2018년은 고려 현종 9년(1018년)에 ‘경기(京畿)’라는 이름이 등장한지 천 년째 되는 해이다. 지금의 경기지역은 조선시대의 한양 천도 이후 시기에 본격적으로 나타나게 된다. 현재의 경기도는 일제강점기와 해방 그리고 1970년대 이후의 경제발전 과정에서 여러 차례의 행정구역 개편을 거쳤고 2013년의 여주군의 시 승격을 통해 31개 시군으로 구성된 현재와 같은 모습을 갖추었다.

본 고의 주제는 경기도의 선사시대이다. 선사시대는 문자가 만들어지기 이전, 기록으로 남아있지 않은 시대를 말한다. 선사시대는 수 백만 년에 달하는 인류의 역사에서 95% 이상을 차지하는 긴 시간이며 당시 사람들이 사용하였던 대표적인 도구에 의해 구석기, 신석기, 청동기 시대로 세분된다. 역사시대에 관한 궁금증들은 문자로 쓰인 글이나 책과 같은 기록물에 의하여 해결할 수 있지만 선사시대에 관한 여러 가지 의문들은 대부분 땅속에 묻혀있는 유물과 유구 등의 흔적 즉 유적을 통해서만 탐구할 수 있다.

우리나라의 선사시대는 약 70만 년 전에 한반도에 뎨석기를 사용한 최초의 인류인 구석기 사람이 등장하면서 시작되었고 신석기시대는 기원전 8000년경부터 시작되었으며 토기의 등장으로 구분되며 고인돌을 만들고 민무늬토기가 등장하였던 청동기시대는 기원전 1500년경 시작되어 한국식동검이 등장하는 기원전 400년까지 이어진다. 철기문화가 보급되기 시작한 기원전 400년경부터

1) 전곡 선사박물관장

는 철기시대로 들어간다.²⁾

사실 선사시대에는 오늘날과 같은 국가개념은 없었고 더욱이 경기도와 같은 지 역행정 단위는 존재하지 않았다. 비록 선사시대에 오늘날의 경기도가 존재 하지는 않았지만, 현재의 경기도 지역에 살았던 선사시대 사람들과 그들이 남 겨놓은 유적들로 설명되는 경기도의 선사시대는 역사는 축적되는 것이라는 의 미에서 중요하며 경기천년을 맞아 경기도의 정체성과 문화적 자긍심을 되돌아 보고자하는 이 시점에 우리에게 시사하는 바가 크다고 하겠다.

우리나라의 지도를 볼 때 경기지역은 한반도의 중심부에 자리하고 있어 지리 적으로나 문화적으로 중요한 위치를 차지하였음을 쉽게 알 수 있다. 경기도의 한가운데를 관통하는 한강은 물론 경기도의 북부에서 흘러들어오고 있는 임진 강과 한탄강 그리고 경기 남부의 안성천 등 경기도 내의 크고 작은 강줄기를 따라 비교적 넓은 평야 지대가 형성되어 있어 선사시대부터 사람이 거주하기 에 좋은 환경이었다. 또한, 서해와 연결되는 해안지역 역시 선사시대 사람들이 살아가기에 매우 적합한 곳이었을 것이다. 이렇듯 경기지역은 자연과 더불어 살았던 선사시대 사람들이 터전을 잡고 살기에 아주 좋은 곳으로 수많은 유적 과 유물이 남아있다. 연천군 전곡리의 구석기시대 유적지와 하남시 미사동의 신석기시대 유적 그리고 여주 혼암리의 청동기시대 유적 등이 대표적이다.

본 고에서는 경기도의 선사시대를 구석기, 신석기, 청동기로 크게 나누고 각 시대의 주요한 특징과 의의를 개괄하고자 한다. 또한, 사적 및 경기도기념물로 지정된 경기도 선사유적들의 지역적 분포가 주는 의미와 경기도의 선사시대에 관한 주요 언론보도 내용을 토대로 평소에 필자가 생각하고 있었던 경기도의 선사유적의 보존과 활용에 대한 견해를 밝히고자 한다.

2. 경기도의 구석기시대

구석기시대는 사람들이 도구를 사용하기 시작한 시대이다. 인류문화에서 가장 이른 시기에 해당하는 구석기시대는 약 250만 년 전 아프리카에서 시작되었다 는 현재까지는 일반적인 인식이다. 한반도에 구석기문화가 유입된 것은 약 70 만 년 전으로 보고 있지만, 북한에서는 100만년 전에 한반도에 구석기인의 거 주가 시작되었다고 주장하고 있다. 구석기시대 사람들이 오늘날 우리와 어떤 유전적 관계가 있는지 아직 확실하지는 않지만, 경기도 연천의 전곡리 구석기 유적에서 발견된 주먹도끼를 통해 이미 구석기시대의 이른 시기부터 한반도에 구석기 사람들이 살고 있었다는 알 수 있다.

2) 각 시대의 연대는 국립중앙박물관에서 작성한 시대별 연표를 참조하여 작성하였다.

구석기시대 한반도의 모습은 오늘날과 매우 달랐다. 추운 빙기와 따뜻한 간빙기가 번갈아 나타나는 기후변화의 영향을 받아 바닷물의 높이가 높아졌다 낮아지기를 반복하면서 지형변화를 겪었기 때문이다. 날씨가 추워지는 빙기에는 북반구의 빙하가 넓게 확장되어 동아시아 지역의 바닷물 높이가 지금보다는 훨씬 낮았다. 반대로 날씨가 따뜻해져 빙하가 녹으면 바닷물의 높이는 올라간다. 빙기 때는 바닷물의 높이가 낮았기 때문에 지금은 바다로 연결된 중국과 한반도 일본열도 타이완 등이 모두 육지로 연결되어 있었다. 특히 빙하가 가장 넓게 확장되었던 최종빙하기인 약 15,000년 전의 후기구석기 시대 최말기에는 오늘날 서해의 대부분이 육지였다. 당시의 고인류들은 자연스럽게 이동이 활발해졌고 그 활동범위도 넓어졌다. 따라서 구석기/초기 신석기 유적이 당시의 육지였던 현재의 경기만을 중심으로 한 서해안 일대의 해저면에 다수 분포하고 있을 가능성이 높은 것이다. (유용욱, 2014)

하지만 빙기가 끝나고 다시 날씨가 따뜻해지면서 북반구의 얼음이 녹아 바닷물의 높이가 높아지면서 육지로 드러나 있던 많은 곳이 바닷물 아래로 잠기게 되었고 한반도를 비롯한 동아시아의 여러 지역은 오늘날과 비슷한 모습을 드러내게 되었다. 오늘날 경기도의 해안선과 관련된 서해의 해수면 변화와 관련하여 서해의 산소동위원소 비율의 조사를 통해 밝혀진 바에 따르면 현재의 해수면이 형성된 것은 5,700 BP 이후라고 볼 수 있다.³⁾

최종빙하기가 끝나고 바닷물이 높아지면서 한반도는 북쪽으로는 대륙과 연결되고 동쪽과 서쪽으로는 바다와 접하게 되었으며 남쪽으로는 대한 해협을 건너 일본과 마주하게 되면서 오늘날과 같은 땅 모양을 형성하게 되었다. 이렇게 빙하의 작용으로 바닷물 높낮이가 변하고 해안선의 모습도 바뀌게 되는 과정에서 오늘날 경기도의 서해안 지형도 형성되었다. 한반도의 다른 지역도 이러한 해수면의 변화에 따라 지형구조가 변하였지만, 특히 오늘날의 경기도일대는 경기만의 형성과 관련하여서 가장 중요한 지형적 변화를 겪었다고 할 수 있다. 경기만 일대는 과거 대륙과 연결되어있었을 경우에는 육로를 통한 활발한 이동과 교류의 통로가 되었고 바다가 되었을 때도 해로를 통해서 중국은 물론 동남아시아의 문화가 드나드는 통로 역할을 하였다. 특히 후기구석기시대 동안 서해지역 대부분은 해수면 하강으로 노출되어 있었다. 근대 인류의 한반도로 확산은 대부분 지금의 서해지역을 거쳐 즉 현재의 경기도 지역을 중심으로 이루어졌을 것으로 생각된다. (배기동, 2016)

현재까지의 주민 이동의 연구 결과를 종합해 볼 때 구석기시대 사람들이 북쪽

3) 남승일·김성필·장정해·A.Mackensen 「마지막 해빙기 해침 이후 동중국해 북부해역과 황해의 고환경 변화」, 『지질학회지』 제39권 제2호, 대한지질학회, 2003, 157~158쪽

루트를 통하여 한반도로 들어왔다는 견해는 거의 없다. 이 시기에는 북방으로부터 한반도로 들어오는 통로가 아직 생기지 않았을 것이라는 의견이 지배적 이기 때문이다.⁴⁾ 구석기시대 한반도로 유입되는 주민의 주요 이동통로 중의 하나는 중국과 육지로 연결되었던 현재의 경기만 일대였을 것으로 생각된다. 한강 등 한반도 중부내륙의 주요 강줄기의 대부분이 이곳 경기만 일대를 향해 흘러들고 있다는 점은 이와 같은 가설을 뒷받침 해 주고 있다고 생각한다.

우리나라의 구석기시대에 대한 연구는 1930년대 중반 함경북도 동관진유적에서 구석기시대의 동물화석과 석기가 발굴되면서부터 단편적으로 알려지기 시작하였다. 하지만 한반도의 선사시대가 구석기시대까지 올라간다는 사실이 조사를 통해 확인된 것은 1963년 북한의 함북 굴포리, 1964년에 공주 석장리 유적이 발굴되면서부터 이다. 한편 본격적인 구석기시대의 연구는 1978년 경기도 연천군 전곡리에서 동아시아 최초의 아슐리안형 주먹도끼가 발견되면

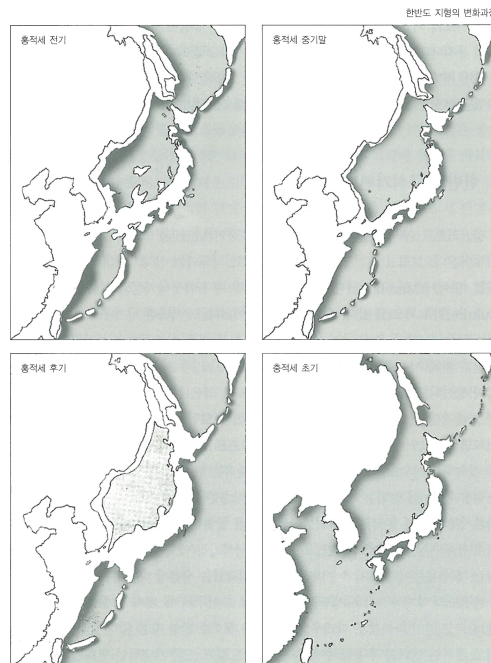


그림 1)한반도 지형의 변화과정 (경기도사 자료인용)

서부터 라고 할 수 있다. 전곡리 유적에서는 구석기시대 이른 시기의 대표적인 유물인 아슐리안형 주먹도끼를 비롯해 여러면석기, 가로날도끼 등의 석기유물이 대량으로 발견되어 우리나라뿐만 아니라 동북아시아 지역의 구석기문화연구에 좋은 자료를 제공해 주고 있다. 전곡리 유적을 포함해 현재 우리나라에서 주먹도끼가 가장 많이 출토되는 유적들이 바로 경기도의 한탄강과 임진강 일

4) 배기동·이한용외, 『한국인의 기원』,전곡선사박물관, 2011, 46쪽

대에 분포하고 있다.

경기도의 구석기유적들은 임진 한탄강유역의 전곡리, 남계리, 원당리, 운정지구를 비롯하여 영평천, 포천천 일대 구석기 유적들, 한강유역의 양평 병산리, 여주 연양리, 김포 장기와 같이 선사시대 사람들이 살아가기에 좋은 환경을 제공했던 큰 강의 주변지역은 물론 화성 구문천리, 평택 원정리유적, 군포 대야미동 유적과 같은 바닷가에 인접한 지역, 의정부시 민락동, 용인시 평창동, 광주 삼리유적과 같이 큰 강줄기에서 비교적 멀리 떨어진 내륙지역에서도 발견되고 있어 경기도의 거의 모든 지역에서 구석기 유적이 발견되고 있다고 할 수 있다. 지금도 경기도가 한반도의 중심지대를 이루고 있듯이 이미 구석기시대 이른 시기 즉 전기구석기시대부터 경기도 일대에는 고인류의 거주가 활발하였다는 것을 알 수 있다.

한편, 경기도 지역에서 후기구석기유적이 다수 발견된다는 점이 주목된다. 후기구석기시대가 되면 석인 즉 돌날석기가 대표적인 석기제작기술로 등장하며 이는 이전의 대형석기제작기술과는 현저한 차이를 보이는 복잡한 석기제작기술이다. 그리고 이 석인제작기술은 전기구석기시대와는 달리 북방의 루트를 통해서 유입되었다고 보는 관점이 우세하다. 이러한 관점에서 한국인의 기원과 관련하여 주민유입의 루트를 이해할 때 후기구석기유적은 매우 중요하며 경기도 내에 후기구석기유적이 다수 분포한다는 점은 시사하는 바가 크다고 하겠다. 후기구석기시대의 후반이 되면 석인석기가 세석인 석기로 발달하는데 석기의 양식이 훨씬 복잡해지고 유적의 분포빈도도 높아진다. 의정부 민락동, 용인 평창리, 광주 삼리 유적, 그리고 남양주 호평동 유적과 최근에 발굴된 한탄강 홍수조절댐 수몰지구 구석기유적들에서 흑요석을 비롯한 여러 종류의 석재를 사용한 석기제작 기술상 석인문화와 세석인문화에 속하는 석기들이 찾아지고 있다. 전곡리를 필두로 하는 경기도의 구석기시대 유적들은 우리나라의 구석기 문화연구에 있어 매우 중요한 위치를 차지하고 있다. 현재 한반도에 살고 있는 한국인의 기원과 관련한 연구에 있어 경기도의 구석기유적들은 매우 중요하다.

3. 경기도의 신석기시대

해안선의 변화를 가져왔던 빙하기의 극심한 기후변화시기를 거쳐 플라이스토세 마지막 빙하가 물러나면서부터 기온이 서서히 올라가면서 오늘날과 같은 기후 환경이 만들어진다. 새로운 환경에 적응하는 인류는 구석기시대를 마감하고 신석기시대를 맞이하게 된다.

신석기시대는 농경이나 목축을 기반으로 안정된 정착생활을 영위하면서 토기

및 간석기를 사용하고 직물을 개발하는 등 인류문화 발달에 새로운 전기를 이룬 시기를 말한다. 신석기시대의 시작은 전 세계적으로는 시간적인, 지역적인 차이가 있어 농경을 기반으로 하는 것도 있고 토기 및 간석기와 같은 신석기시대의 특징적인 문화가 나타나면서 시작되는 곳도 있다. 농경, 목축, 토기, 정착생활, 간석기 같은 단어들을 신석기시대의 키워드로 이해하면 될 것이다. 우리나라는 본격적인 농경의 도입과 관련되어 신석기시대를 설명하기보다는 최초로 토기가 만들어진 때를 기준으로 신석기시대를 구분하고 있으며 청동기의 사용이 나타나는 시기 이전까지 주로 어로와 수렵 채집활동에 의한 경제활동을 영위하면서 전개된 토기문화를 포괄하는 개념으로 쓰이고 있다.⁵⁾

신석기시대의 해수면은 지금보다는 3~4m 정도 높았던 것으로 보인다.⁶⁾ 신석기시대 사람들은 대부분 바닷가와 인접한 곳에서 정착생활 혹은 이동생활을 하면서 생업경제를 영위해 나갔다. 신석기시대 사람들의 바닷가 생활을 알려주는 유적은 패총이라고 불리는 조개더미 유적이다. 조개더미는 신석기인들이 생계를 위해 조개류를 채취하고 가공하는 과정에서 생겨난 부산물들을 폐기함으로써 생겨난 지금의 쓰레기장과 유사한 유적으로 조개껍질을 폐기하는 과정에서 당시 신석기 사람들의 생활상을 엿볼 수 있는 각종 생활폐기물도 함께 버려진 것이다. 이렇듯 당시의 토기 또는 석기, 골각기 등의 도구들이 종종 발견되는 조개더미는 고고학자들에게는 보물창고와도 같은 곳이다. 또한, 조개더미에서는 조개를 다듬기 위해 머물던 주거시설과 화덕자리 등과 같이 조개를 다듬는 과정에서 사용하였던 각종 시설물도 발견되고 있어 조개더미는 당시인들의 식량 획득 전략과 각종 정보를 획득할 수 있는 매우 좋은 유적이 된다. 시흥 오이도유적을 필두로 시흥능곡동유적, 안산신길동유적등이 경기도 서해안 지역 신석기사람들의 바닷가 삶을 이해할 수 있는 유적이다.

우리나라의 신석기시대를 대표하는 주요유물을 유물은 간석기(돌을 갈고 다듬어 만든 일상 생활용 도구나 무기. 마제석기라고도 한다.)와 빗살무늬토기로 알려졌다. 구석기시대의 석기인 뿔석기(타제석기)가 돌을 직간접적인 방법으로 깨뜨려서 석기를 만들어 사용하였다면 신석기시대의 간석기는 일정 수준까지 돌을 깨트려서 석기의 모양을 성형한 뒤 다시 곱게 갈아내는 과정을 거쳐 석기를 만들었기 때문에 석기제작방식에서 근본적인 차이가 있는 것이다. 간석기는 사용 도중 부러지거나 날이 무디어 지면 다시 갈아 쓸 수 있었기 때문에 타제석기보다 재활용 할 수 있는 경우가 더 많아졌으며 석기의 종류도 기능별로 다양해지기 시작했다. 경기도의 신석기유적들에서 발견되는 석기는 따비,

5) 한국민족문화대백과 사전의 신석기시대 설명 인용 및 보완

6) 신숙정, 2002, 「신석기시대의 전개와 발전-생업경제」, 『경기도사 제3편』 149쪽

낫과, 갈돌 갈판과 같이 식물성 먹거리들을 수확하고 가공하는 도구, 어망추와 같은 어로도구, 자귀 대팻날과 같은 목공구는 물론 돌화살촉, 돌창 등 수렵도구도 포함하고 있다. 그 주재료가 돌이라는 것만 빼고는 오늘날의 일상생활에서 사용하는 도구들과 비교해 봐도 손색없는 다양한 종류와 기능을 가진 도구들이다. 경기도의 신석기시대 사람들 역시 신석기시대의 일반적인 경제활동인 채집과 수렵 그리고 어로활동을 하면서 생활하였음을 보여준다. 정착해 살았던 지역적 환경에 따라 각각의 생계경제의 비중은 차이를 보였을 것이다.

신석기시대를 구분 짓는 대표적인 유물인 토기는 진흙을 빚어 모양을 만들고 이것을 불에 구워서 강도를 높여서 요리 하거나 음식물을 저장할 때 사용하였다. 저장과 조리의 기능에 있어 획기적인 발명품으로 신석기시대 들어 늘어나기 시작하는 식량생산량과 정착생활과 관련하여 매우 중요한 발명품이었다. 우리나라 신석기시대의 대표적인 토기인 빗살무늬토기는 토기 표면에 빗같이 생긴 도구로 새기거나 눌러서 점이나 선으로 기하학적 문양을 새긴 토기를 말하는데 마치 생선가시와 같은 형태의 사선문이 반복되는 것이 가장 일반적인 형태의 빗살무늬토기 문양이다. 빗살무늬토기는 그 독특한 문양도 중요하지만, 토기의 밑바닥모양이 지역적으로 차이를 보이는 특징을 갖고 있어 신석기시대에 이미 한반도에 지역을 거점으로 하는 일종의 문화권이 형성되었음을 보여주는 표식적인 유물이다.

이 빗살무늬 토기는 한반도 전역에서 나타나고 있기 때문에 한반도의 신석기시대를 대표하는 유물이라고 할 수 있다. 경기도 지역은 한반도의 토기문화 특징에 따라 구분할 때 중서부지역군에 속한다. 경기지역 빗살무늬토기는 신석기시대 한반도 토기문화 중에서도 강한 지역적 특징을 가지고 있는데 뽕족밀을 가진 기형은 이 시기에 압록강이나 두만강유역 등 동 서북 지역과 중국의 동북지역에서는 보이지 않는 기형이며 한반도 남부지역에서도 중서부 지역의 토기문화영향이 미치기 전까지는 보이지 않는 기형이다. 경기도 지역은 한반도의 중심부에 위치하며 신석기시대에도 서북지역과 남부지역을 문화적으로 이어주는 매개체 역할을 한다. 경기도를 중심으로 전개된 빗살무늬토기 문화는 신석기 중기 이후 한반도 전역으로 확산되는 것이다.. 경기지역은 중서부 신석기문화의 확산에 있어 중심적 위치를 차지하고 있다고 하겠다.⁷⁾

신석기인들은 주로 물가의 평평한 사질퇴적지 혹은 강과 가까운 산 경사면에 집을 짓고 살았다. 땅을 일정 깊이로 파고 기둥을 세우고 지붕을 덮은 구조가 일반적이어서 신석기시대 사람들이 생활하였던 주거지를 흔히 움집(구덩주거지)이라고 부른다. 경기도의 신석기 주거유적들은 이러한 신석기시대의 전형

7) 임상택, 2002, 「신석기시대의 전개와 발전-유적과 유물」, 『경기도사 제3편』 135 ~ 136쪽

적인 주거지 입지를 잘 보여주고 있다. 하남 미사리유적이거나 연천 삼거리유적은 강변에 위치하는 대표적인 주거유적이고 시흥 오이도 유적은 이 서해안의 섬에 위치하는 유적을 대표한다고 하겠다.

경기도의 신석기시대에서 주목되는 것은 벼농사의 기원과 관련된 유적들이다. 아시아에서 벼농사의 기원은 중요한 연구과제이다. 사회와 경제 그리고 문화가 벼농사의 도입을 계기로 엄청난 변화를 맞이하게 되기 때문이다. 우리나라 벼농사의 기원에 대해서는 여러 가지 견해가 있지만 벼가 아열대성 일년생 작물임을 상기해 볼 때 벼의 한반도로의 유입은 분명히 남방에서 기원한 것이며 한반도에서는 신석기시대 후기와 청동기시대 초기에 중국 남방을 거쳐 서해안으로 들어오게 된 것으로 보인다.⁸⁾ 김포의 가현리 일대의 토탄층에서 발견된 약 탄화미와 일산 가와지유적 1지구에서 출토된 벼씨들은 비록 과연 재배벼이냐? 하는 질문을 포함해서 몇 가지의 논란이 있지만 연대측정결과들이 약 4,000 B.P.로 알려지고 있어 신석기시대의 벼씨로 알려지고 있다. 이처럼 경기도에서 발견되는 벼씨관련 자료들은 적어도 신석기시대 후기에 벼가 해류를 따라 서해를 건너 한강 하류인 김포(일산)지역으로 유입되었을 가능성을 높게 시사해 준다고 하겠다. 벼농사가 본격적으로 도입된 것은 청동기시대로 생각되지만 이미 경기도지역의 신석기유적들에서 벼농사와 관련된 자료들이 출토된다는 점은 경기도의 신석기시대를 이해하는 데 매우 중요한 자료라고 할 수 있을 것이다.

4. 경기도의 청동기시대

청동기시대는 청동기가 생산되어 도구로 사용하기 시작한 때로부터 철기를 처음 사용하기 시작한 때까지를 가리키나 우리나라에서는 그대로 적용하기가 어려운 점이 있다. 청동기시대에도 생활도구의 많은 부분에서 마제석기를 함께 사용할 수밖에 없었고, 철기시대에 접어들어서도 초기에는 청동기가 철기와 같이 사용되었기 때문이다. 청동기시대를 신석기시대의 빗살무늬토기와 구분되는 무문토기를 사용한 시대로 이해하는 것도 그 의미가 있을 것이다. 이처럼 우리나라에서는 청동기시대의 개시기와 관련하여 학자마다 의견이 다르며 특히 북한과는 상당한 편년적 차이를 보이고 있다.⁹⁾

전 세계의 다른 지역에서와같이 한반도에서도 청동기시대가 되면 문화의 양상이 급격히 변화하기 시작한다. 생산력의 향상으로 인구가 폭발적으로 증가하

8) 배기동·이한용외, 『한국인의 기원』, 전곡선사박물관, 2011, 59쪽

9) 최몽룡, 2002, 「청동기시대의 전개와 발전-개념과 시기구분」, 『경기도사 제3편』184쪽

면서 주민의 이동규모가 커지고 경계주의에 의한 자연연고주의가 크게 신장하면서 토착주민의 형성이 완성되어 가는 단계이기 때문에 이 시기를 한반도 문화나 주민의 주요한 기원 시점으로 볼 수 있다. 흔히 비파형동검으로 불리는 요령식동검문화뿐만 아니라 마제석검, 반월형석도 그리고 토기문화등 생활문화 전반에서 큼직한 패턴을 형성하는 문화공동체의 특성을 보여주는 것들도 볼 수 있다. 이러한 문화공동체의 특성은 중국과 큰 차이를 보이고 있어서 청동기 문화를 한민족 형성의 주체로 보는 인식이 일반적이며 이런 의미에서 한민족 기원론에서 청동기시대의 사회문화변동에 중점을 두는 이유를 찾을 수 있다.

청동기시대의 문화는 삶의 방식이 다원화되면서 복합적으로 발달하면서 이전 시대와는 비교할 수 없을 만큼 변하게 된다. 경제활동에서도 벼농사를 포함한 농경생활이 사냥이나 채집보다 더 큰 역할을 하게 되었고 이는 사회의 변동을 가져왔다. 청동기시대 사람들은 이전 사람들이 주로 살았던 강가나 바닷가 보다는 낮은 구릉 지대를 선택하여 집을 짓고 살았고 꽤 넓은 지상가옥의 형태의 주거지에서 살았다. 파주 옥석리, 교하리, 당하리의 주거지들은 이러한 청동기시대 주거유적의 특징을 잘 보여주고 있다.

청동기시대 사람들은 비교적 많은 집이 한 곳에 모여 작은 마을을 이루고 있다. 뒤로는 작은 산을 앞으로는 작은 강이 있어 요즘의 명당터로 일컬어지는 배산임수의 입지에 터를 잡고 살았던 것인데 이는 오늘날의 작은 마을과 아주 비슷하다. 부천 고강동의 청동기시대 마을유적 등이 그 좋은 예이다.

청동기시대의 무덤으로는 고인돌을 비롯하여 돌널무덤, 움무덤,독무덤 등이 있으며 늦은 시기가 되면 움무덤과 독무덤이 점차 널리 이용된다. 경기지역에서는 지금까지 고인돌 유적이 주로 조사되었다. 경기도의 많은 고인돌유적은 주로 낮은 구릉 지대나 얇은 야산에 분포하고 있다. 시흥, 용인, 연천일대에 많은 고인돌이 문화재로 지정되어 보고받고 있다. 연천 통현리 고인돌과 같이 현무암을 이용하여 만들었다. 광명 가학동유적의 주거지 바로 옆에 있어 당시 사람들의 삶과 죽음에 대한 이해를 위한 중요한 유적이라고 할 수 있다.

청동기시대에도 석기는 중요한 생활도구로 쓰였다. 돌도끼, 간돌검, 간화살촉, 뚝니날도끼등 그 용도에 맞게 다양한 종류의 간석기들이 제작 사용되었다. 석기는 날이 날카롭고 정교한 간석기가 널리 발달하였으며 그 기능과 용도에 따라 더욱 다양해졌다. 청동기시대의 토기는 이전 신석기시대의 빗살무토기와는 달리 문양이 없는 민무늬토기(무문토기)가 널리 사용되었다. 굵은 모래나 활석을 섞어서 구운 이 토기들은 바닥이 거의 편평하다. 토기 역시 사용용도에 따라 그 모양이 매우 다양해진다.

청동기시대는 청동기의 사용이 가장 중요한 시대구분의 특징이지만 우리나라

에서 출토되는 청동기는 출토되는 수가 매우 적고 실생활에 넓게 쓰이지 못해서 일부 사람들만 가졌던 특수품으로 여겨진다. 청동검이 대표적인 유물로서 이른 시기의 비파형동검(요령식동검,만주식동검)과 이를 조형으로 한 늦은 시기의 한국식동검(세형동검)이 있다. 한국식동검은 그것을 만든 거푸집이 한반도 내에서 출토되면서 우리나라에서 직접 동검을 만들었다는 사실이 증명되었다. 우리나라 청동기문화에서 한국식동검과 더불어 특징 있는 청동기유물은 잔무늬 청동거울 이라고 할 수 있다. 이외에도 청동도끼, 청동단추등의 유물들은 실생활용이라기보다는 의례용의 성격이 강하다고 볼 수 있다. 청동기가 가장 실용적으로 쓰였던 것은 화살촉이라고 볼 수 있다. 청동화살촉은 길이가 짧고 날개모양의 스킴배가 달린모양등의 생김새로 보아 살상력이 높은 실용적 무기였던 것으로 여겨진다.¹⁰⁾

한편 경기도의 청동기시대에서 가장 주목되는 사실은 작물재배가 본격화되어 농업경제가 완전히 정착단계에 이르렀음을 보여주는 유적이 다수 존재한다는 점이다. 여주 혼암리에서는 쌀·보리·수수·조 등 여러 가지 곡식이 발견되어 청동기시대 전기에 이미 한강유역에서 쌀이 본격적으로 재배되었다는 새로운 사실을 알려주었다. 이를 통해 종래에 막연히 생각하던 우리나라의 벼의 전래경로가 화남(華南)→산둥반도(山東半島)→한국 중서부라는 종래 일부 학자들의 학설의 타당성을 증명할 수 있다고 생각된다. 이미 신석기시대 벼씨의 존재가 알려진 김포 가현리와 일산의 가와지유적의 존재를 상기해 볼 때 경기도지방은 농경의 도입과 발전에 가장 선도적인 역할을 한 지역으로 볼 수 있다.

5. 경기도 주요 선사유적의 지역별 분포

경기도의 주요 선사유적을 지정문화재의 지역적 분포표로 정리해 보았다. 매장문화재의 지정형태에 해당하는 사적,경기도기념물,경기도문화재자료로 지정 보호 되는 경기도내 선사유적들을 지역적 분포로 정리한 표는 아래와 같다. (문화재청 홈페이지 자료인용)

지역명	유적명	시대	지정형태	지정년도
수원	수원여기산선사유적지	청동기	경기도 기념물 제201호	2005
광명	광명 가학동지석묘	청동기	경기도 문화재자료 제58호	1985
과천	없음			
시흥	시흥 오이도 유적	신석기	사적 제441호	2002
	시흥 조남리 지석묘	청동기	경기도 기념물 제103호	1987
화성	없음			

10) 하문식, 2002, 「청동기시대의 전개와 발전-유적과 유물」,『경기도사 제3편』230 쪽

이천	없음			
광주	광주 삼리 구석기유적	구석기	경기도 기념물 제188호	2003
성남	없음			
안성	없음			
하남	하남 미사리유적	신석기	사적 제269호	1979
파주	파주 가월리와 주월리유적	구석기	사적 제389호	1994
	파주 다율리 당하리 지석묘군	청동기	경기도 기념물 제129호	1992
	파주 덕은리 주거지와 지석묘군	청동기	사적 제148호	1966
용인	용인 모현지석묘	청동기	경기도 기념물 제22호	1974
	용인 주북리지석묘	청동기	경기도 문화재자료 제49호	1983
	용인 남사면창리선돌	청동기	경기도 문화재자료 제61호	1985
	용인 맹리지석묘	청동기	경기도 문화재자료 제68호	1985
의정부	없음			
동두천	없음			
오산	오산 금암리지석묘군	청동기	경기도 기념물 제112호	1987
	오산 외삼미동고인돌	청동기	경기도 기념물 제211호	2006
가평	없음			
연천	연천 전곡리유적	구석기	사적 제268호	1979
	연천 학곡리고인돌	청동기	경기도 기념물 제158호	1996
	연천 차탄리고인돌	청동기	경기도 기념물 제208호	2005
	연천 양원리고인돌	청동기	경기도 기념물 제209호	2005
	연천 통현리고인돌	청동기	경기도 문화재자료 제52호	1983
김포	김포 고정리지석묘		경기도 기념물 제91호	1986
안양	없음			
구리	없음			
의왕	없음			
양주	없음			
포천	포천 영송리선사유적	신석기	경기도 기념물 제140호	1994
	포천 금현리지석묘		경기도 문화재자료 제138호	1983
고양	없음			
부천	없음			
평택	없음			
군포	없음			
여주	여주 석우리선돌	청동기	경기도 기념물 제132호	1992
	여주 처리선돌	청동기	경기도 기념물 제133호	1992
	여주 혼암리선사유적		경기도 기념물 제155호	1995
양평	없음			
남양주	없음			

경기도내 선사유적들 중 국가사적과 도 단위에서 지정하는 경기도 기념물 및 경기도 문화재자료로 지정 보호되고 있는 선사유적은 총 26개소이다. 역사유적 및 비지정문화재들 과의 통계수치 직접비교를 한 자료는 없지만 경기도가 총 31개 시군임을 감안할 때 도단위급 이상으로 지정된 선사유적이 1군데도 없는 지자체가 있다는 것을 바로 확인할 수 있으며 실제로 구체적인 숫자를 확인해 볼 때 무려 18곳의 지자체에 도 단위급의 문화재로 지정된 선사유적이 없음을 알 수 있다. 지정된 유적의 성격 및 규모가 차이가 있어 직접적인 비교

가 다소 어려운 점도 있지만, 지정현황표를 보면 대체로 경기남부에 지정문화재들이 상대적으로 적다는 것을 알 수 있다. 또한, 한가지 중요한 시사점은 대부분의 지정문화재들이 1990년대 이전에 지정되었으며 2006년에 지정된 오산 외삼미동 고인돌이 가장 최근에 지정된 유적이며 지정된 유적의 상당수가 고인돌이라는 점도 주목된다.

비록 정교한 분석은 아니지만, 이상과 같은 단순한 분석자료를 통해서도 경기도의 선사유적의 보존현황에 대한 몇 가지 시사점을 확인할 수 있다. 첫째 : 지정문화재 대부분이 고인돌과 같이 육안으로 쉽게 확인되는 유적들이라는 점이다. 둘째 : 경기남부에 지정된 문화재들이 상대적으로 적다. 셋째 : 2000년대 이후 지정된 문화재가 거의 없다는 것이다.

지정문화재중 상당수가 지석묘라는 점은 선사유적은 대부분이 땅에 묻혀 있으며 눈에 띄지 않는다는 특징이 있다는 점을 상기해 볼 때 선사유적의 보존을 위해서는 차별화된 관리가 필요하다는 점을 알 수 있을 것이다. 또한, 각종 개발사업과 연계된 대규모 발굴사업이 본격화된 2000년대 이후 지정된 문화재가 거의 없다는 점은 개발사업에 따른 문화재발굴조사를 통해 결국은 많은 선사유적이 사라져 버렸다는 것을 짐작할 수 있게 해준다. 문화재조사와 개발사업의 이해관계가 어긋나는 과정에서 문화재발굴조사가 시행은 되지만 결국 발굴조사를 거친 유적 대부분은 그 중요성과 규모에 상관없이 사라져 버렸다는 것을 방증한다고 하겠다. 물론 지정문화재가 아니더라도 부천 고강동, 시흥 능곡동, 안산 신길동 유적과 같이 잘 보존되고 활용되는 유적들도 있지만, 지정문화재라는 상징성을 감안할 때 미흡한 점을 지적하지 않을 수 없을 것이다. 비록 아주 초보적인 수준의 문화재지정현황에 대한 분석이지만 이를 통해서도 경기도 선사시대유적의 보존에 대한 몇 가지 시사점을 확인할 수 있을 것이다. 개발과 보존이라는 두 마리 토끼를 잡는 것이 과연 불가능할 것인지에 대한 냉철한 문제의식과 이러한 문제의식에서 출발한 현실에 맞는 문화재보존정책을 수립 시행하는 것이 미래세대의 문화향유권 보호를 위해 필요한 과제가 아닐까 생각한다. 특히 선사유적의 경우에는 눈에 보이지도 않고 파괴되기가 쉬우므로 차별화된 정책이 필요할 것이다.

6. 언론보도를 통해 본 경기도의 선사시대 유적

경기도 선사시대 유적들에 대한 보존과 활용에 대한 시사점을 밝혀내기 위해 경기도의 선사유적에 대한 언론보도 기사를 검색하여 그 결과가 주는 시사점을 살펴보았다.

네이버와 구글 검색창에서 ‘경기도 선사시대’, ‘경기도 발굴’, ‘경기도 선사유적’ 등의 키워드를 검색어로 하여 검색한 뒤 뉴스 부분에서 확인된 내용을 해당 신문사의 웹사이트에서 확인하는 방식으로 정리해 보았다. 물론 개별유적들을 검색어로 하여 상세검색을 하였을 경우에는 더 많은 결과를 찾을 수 있었을 테지만 검색엔진에서 일차적으로 검색되는 내용은 적어도 지방유력지에 해당되는 것이기 때문에 유적의 보존과 활용이라는 측면에서 유의미한 결과들일 것으로 판단되어 이 내용을 취합 분석하여 보았다.

이 글에서 분석한 언론에 보도된 경기도의 선사시대 관련내용은 1991년 이후부터 2016년까지의 기사들인데 물론 1991년 이전에도 관련 기사들을 상세검색하는 것이 가능하겠지만, 각종 개발사업과 문화재보존의 이해관계가 본격적으로 대두하기 시작한 1991년 이후의 언론보도자료들의 분석 정도가 이 글에서 실제로 다룰 수 있는 범위라고 생각되어 이 시기로 한정하였고 그 분석결과 역시 필자가 생각하였던 결과와 크게 차이가 없었다. 1991년 이후 경기도의 선사시대와 관련된 주제로 검색된 언론보도는 사실 기대보다는 많지 않았다. 아마도 검색조건을 비교적 좁게 제시하였던 것도 원인이겠지만 우리가 생각하고 기대하는 것보다 언론 및 일반대중의 선사시대에 대한 관심이 많지 않다는 것을 반증하는 것이라고 하겠다. 제시한 표에서도 확인할 수 있지만, 경기도의 선사시대 관련하여 언론에 보도된 기사의 수는 연천 전곡리가 압도적이다. 유적의 중요성에 대한 인식이 광범위하게 퍼져 있는 것이 주 원인이겠지만 실제로 유적을 발굴하고 보존하고 연구하는 과정에서 끊임없이 대언론홍보를 지속하였다는 것도 중요한 요인일 것이다. 이러한 연천 전곡리의 언론등장횟수는 오늘날 전곡선사박물관의 건립, 선사유적공원의 조성이라는 구체적인 결실을 보았다는 점은 그 시사하는 바가 매우 크다고 할 수 있다. 선사유적은 대부분 땅속에 묻혀있다. 그래서 실감이 나지 않는다 보존되어야 할 필요성도 크게 못느낀다. 오히려 입지조건이 좋아서 각종 개발사업의 손쉬운 표적이 된다. 따라서 유적의 보존을 위해서는 유적의 중요성을 인식시켜야 하며 현대사회에서 그 수단은 역시 언론홍보가 매우 중요하다는 점을 연천전곡리의 사례에서 확인할 수 있다. 여주 혼암리, 시흥 오이도, 부천 고강동 유적등이 비교적 언론에 자주 보도된 유적들이며 이 유적들 역시 선사유적공원이 조성되어 있거나 박물관 건립이 추진되는 등 여타의 선사유적들 보다는 보존과 활용측면이 상대적으로 양호하다고 할 수 있다. 하남미사리유적등도 아쉽지만, 현상보존이 되고 있는 유적이다. 군사보호구역내의 문화재조사에 대한 내용들도 여러 차례 언급되고 있는데 이 부분에 대한 지속적인 관심이 필요하다.

날짜	신문사	유적명	제목	홈페이지
1991-09-12	연합뉴스	파주 금파리 유적	파주 금파리 유적서 붉은색조 석기 출토	http://news
1992-05-13	연합뉴스	파주 군사보호구역	선사유물산포지, 마애사면석불 등 대거발견	http://news
1992-11-23	연합뉴스	하남 미사리 유적	미사리 선사유적지 보존 추진 결정	http://news
1994-03-28	연합뉴스	파주, 연천 군사보호구역	군사보호지역내 문화유적 학술조사 실시	http://news
1994-09-05	연합뉴스	포천 영송리	포천에서 원삼국시대 주거지 확인	http://news
1999-05-29	연합뉴스	부천 고강동 유적	부천시, 고강동 선사유적지 공원 조성	http://news
1999-10-04	연합뉴스	평택	평택지역 문화 유적지 훼손 심각	http://news
1999-11-26	연합뉴스	연천 삼거리 유적	연천서 선사시대 주거지 발굴	http://news
2000-11-24	연합뉴스	연천 전곡리 유적	전곡리 선사유적지 시굴조사 설명회	http://ente
2001-01-31	연합뉴스	파주, 김포, 연천, 용인 등	군사보호구역 유적 지표조사 마무리	http://ente
2001-08-07	국민일보	연천 전곡리 유적	[현장리포트-연천 전곡리 선사유적지] 잡초만 무성한 '석기시대 보고'	http://news
2001-10-24	연합뉴스	시흥 오이도 유적	시흥 오이도 패총유적지 훼손 우려	http://news
2002-02-26	국민일보	시흥 오이도 유적	오이도 선사유적지 사적지 지정된다	http://news
2002-09-13	한겨레	파주 가월리-주월리 유적	[문화재]구석기시대 유적지가 논으로 둔갑	http://news
2002-10-10	문화일보	연천군 일대	고인돌유적서 청동기 유물	http://news
2003-01-16	경향신문	연천 전곡리 유적	연천 전곡리 선사박물관 건립	http://news
2003-03-31	연합뉴스	연천 전곡리 유적	몸살 앓는 선사유적지	http://news
2003-07-04	문화일보	하남시 일대	<문화파일>하남 유적발굴 왜 '쉬워' 하나	http://news
2004-04-01	문화일보	연천 전곡리 유적	연천 구석기유적지에 선사유물 박물관건립	http://news
2004-05-25	연합뉴스	연천 전곡리 유적	경기 연천 선사유적지 토지매일 부진	http://news
2004-08-16	파이낸셜뉴스	개성공단	北개성공단서 유물 수천점 출토... 남북, 두달간 공동 발굴	http://news
2004-10-25	연합뉴스	연천 전곡리 유적	연천군, 전곡리 선사유적지에 체험마을 조성	http://news
2004-11-01	오마이뉴스	파주시 일대	공단 건설로 위협받는 지석묘군	http://news
2004-12-23	YTN	연천 전곡리 유적	연천에 선사유적 박물관 건립	http://news
2004-12-23	연합뉴스	연천 전곡리 유적	연천 선사유적지에 박물관 건립. 공원화사업 추진	http://news
2005-01-26	연합뉴스	연천 전곡리 유적	전곡리 유적지 선사시대 숲 복원해야	http://news
2005-04-17	노컷뉴스	연천 전곡리 유적	국내 최대 선사박물관 경기도 연천에 들어선다	http://news
2005-05-04	연합뉴스	연천 전곡리 유적	발견당시 상황을 설명하는 보웬씨 부부	http://news
2005-05-09	연합뉴스	연천 전곡리 유적	연천군, 전곡리 선사유적지 종합 정비	http://news
2005-05-12	연합뉴스	부천 고강동 유적	부천시, 고강본동에 선사유적공원 건립	http://news
2005-06-30	YTN	연천 전곡리 유적	전곡리 선사유적지 일부 무단 훼손 물의	http://news
2005-08-02	SBS	양평군 일대	양평서 BC 7세기 청동기 시대 주거지 확인	http://news
2005-09-23	연합뉴스	연천 전곡리 유적	연천 전국 '선사문화체험도시'로 개발	http://news
2005-12-12	연합뉴스	연천 전곡리 유적	전국선사유적지 울막 4개동 불타	http://news
2006-02-28	연합뉴스	연천 전곡리 유적	연천군 전곡리 토충전시관 개관	http://news
2006-03-14	연합뉴스	연천 전곡리 유적	전곡리 구석기 유적 연대 논란	http://news
2007-04-11	연합뉴스		경기도 박물관 건립사업 출몰이 중단	http://news
2009-05-07	연합뉴스	경기도 군부대	군부대 문화재조사 보고서 발간	http://news
2009-06-29	세계일보		[탐사기획] 사업 급물살에 석탑·구석기 유적 등 수몰될 판	http://www
2009-10-07	동아뉴스	부천 고강동 유적	부천에 선사유적박물관... 고강동에 2010년 개관	http://news
2009-10-23	뉴시스	여주 혼암리 유적	쌀의 기원 알려주는 역사적인 곳, 혼암리 선사주거지	http://news
2010-05-09	뉴시스	연천 전곡리 유적	주한미군 가족 연천서 구석기 문화 체험	http://news
2012-09-20	노컷뉴스	연천 전곡리 유적	문화재청, 연천 전곡리유적 세계문화유산 등재 시도	http://www
2013-04-24	경기신문		문화유적지 둘러 외국어 '홀린' 하자	http://www
2013-10-03	경인일보	여주 혼암리 유적	농경문화 발상지 '여주 혼암리유적' 관리 손났다	http://www
2014-03-31	아주경제	여주 혼암리 유적	여주시 혼암리 선사유적 정비 추진	https://sea
2014-04-01	경인일보	여주 혼암리 유적	여주 혼암리 선사유적지 재정비	http://www
2014-04-01	아시아투데이	여주 혼암리 유적	여주시, 혼암리 선사유적 정비 추진	http://www
2014-04-02	기호일보	여주 혼암리 유적	여주시 혼암리 선사유적 정비계획 수립 용역 보고	http://www
2014-05-14	경인일보	시흥 오이도 유적	[문화재, 영원을 꿈꾸다5]시흥의 선사유적과 문화유산	http://www
2014-06-02	이뉴스투데이	여주 혼암리 유적	여주시, '혼암리 선사유적 정비' 최종보고회 개최	http://www
2014-06-03	아시아투데이	여주 혼암리 유적	여주시, '혼암리 선사유적 정비' 최종보고회 개최	http://www
2014-08-25	경기신문	강화	전해 자연환경·유적 보유 관광산업 최적격지 자량 강화도를 제2의 제주도로	http://www

그림 2) 언론에 보도된 경기도 선사시대유적 관련 보도 일람표

7. 경기도 선사유적의 보존과 활용을 위한 제언

경기도 선사유적의 보존과 활용을 위해 유념하여야 할 기본적인 사항을 세가지로 정리해 보았다. 무엇보다 단순보존 차원을 넘어 유적의 적극적인 활용이 필요한 시점이며 이를 통해 경기도의 선사유적이 그저 역사 속의 한 페이지를 장식하는 장식품이 아니라 우리 곁에 살아 숨 쉬는 문화자원으로서 자리매김할 수 있을 것이다..

1) 지역 문화자원으로서의 활용

오늘날 한국 사회에서는 여러 가지 이유에 의해 소위 “지역문화” 진흥의 필요성이 대두하고 있다. 지역문화란 지역에서 누리고 있는 문화, 즉 지역의 전통문화, 문화유산, 생활문화 등을 포괄하는 것으로, 한 지역의 역사적 공동경험과 문화의 동질성 그리고 지역민들의 공동체 의식을 아우르는 개념이다. 지역문화는 그 지역민들에게 자기 정체성을 찾게 해 줄 뿐만 아니라, 사회 통합적 기능 및 문화적 불평등을 해소하는 등의 측면에서 중요한 기능을 할 수 있다. 지역주민의 창의성과 매력 있는 행복한 삶을 유지할 수 있도록 지원하는 지역문화의 발전은 현 시점에서 매우 중요한 과제이다. (김민경 2011) 경기도의 각 지역마다 그 지역 고유의 문화와 발전 가능한 선사유적들이 산재해 있다. 그러나 매장문화재라고 하는 선사유적의 특성상 지역민들은 자신의 지역에 대해 잘 알고 있지 못하고 그러한 문화자원을 활용한 교육 또한 받기 힘든 실정이다. 경기도라고 하는 지역사회의 정체성과 통합을 위한 지역문화자원의 활용이라는 측면에서 경기도내 선사유적의 보존과 활용은 그 중요성이 매우 크다고 하겠다.

2) 지속가능한 문화관광 자원으로서의 활용

문화관광은 역사 생활 예술 등 지역 고유의 문화자원을 관광 자원화 함으로써 지역정체성 확보, 물리적 환경개선, 경제적 활성화 등을 목표로 한다. (신우성 2005)

지역 관광산업의 활성화는 지역에 경제적인 효과가 있을 수 있으므로 문화관광자원 개발 사업은 관광산업의 활성화에 매우 중요한 요소이다. 활성화된 관광산업은 지역의 정체성을 부각하고 결국 문화재에 대한 인식을 높이는 역할을 할 수 있을 것이다.

문화유산의 관광 자원화 과정에서 반드시 염두에 두어야 할 것은 지역주민의 적극적인 참여이다. 지역주민의 참여를 통해 문화재의 문화관광자원화가 이루어질 때 비로소 지속성을 갖게 될 것이다. 지역주민의 적극적인 참여는 결국 지역경제의 활성화에도 이바지할 수 있을 것이다. 해당 지역주민들의 참여를

유도하기 위해서는 문화유산에 대한 지역민의 인식을 높일 수 있는 지속적인 홍보 노력이 필요하다. 경기도의 각 지역에 소재하는 선사유적의 주인은 그 지역에 거주하고 있는 사람들이고, 자신들의 땅에 어떤 소중한 문화유산이 있는지를 인지하고, 그 중요성에 대해 자부심을 지니고 있을 때 외부 방문객들에게도 좋은 인상을 심어줄 수 있을 것이기 때문이다.

경기도의 선사유적은 여러 가지 여건상 훌륭한 문화관광자원으로 활용할 수 있는 가치를 지니고 있다. 경기도의 선사유적을 문화관광자원으로 활용하기 위해서는 체계적이고 전문적인 계획이 수립되어야 하며 경기도의 선사유적 가지는 고유한 가치를 끌어내고 이에 대한 철저한 검토 작업을 통해 활용을 위한 다양한 사업들이 전개되어야 할 것이다.

현대사회에서 지속가능성은 매우 중요한 화두이다. 문화재 분야도 예외는 아니어서 활용되지 않는 문화재는 결국 잊혀 가게 되며 잊혀진 문화재는 원형이 훼손되어 마침내 우리 곁에서 영원히 사라져 가게 될 것이다. 문화재의 적극적인 활용이야말로 가장 적극적인 문화재 보존방법이라는 인식하에 경기도의 선사유적을 보존하고 활용하는 방법을 찾아야 할 것이다.

3) 조화로운 개발사업을 유도하는 문화벨트로의 활용

우리나라는 그간의 급속한 경제개발의 파고 속에서 문화유산 특히 매장문화재들이 흔적도 없이 사라져 버린 과거를 갖고 있고 현재도 진행형이다. 어떤 유적은 한때 ○○ 아파트 주차장에 있었고, 어떤 유적은 도로 아스팔트 포장 밑에 파묻혀 있는 것이 뼈아프지만 부인할 수 없는 우리의 문화재 보존 현실이다. 이미 수많은 개발사업을 통해 상당수의 선사유적들이 보고서 한편만 남겨놓고 사라져 가고 있는 것이 현실이다. 그래도 최근 들어 문화재에 대한 인식이 많이 개선되어 문화재의 보존과 정비 그리고 활용이 관심을 받는 것은 그나마 다행스러운 일이라 하겠다. 경기도는 우리나라의 중심지이며 1,300만의 인구가 거주하는 가장 개발사업이 활발하게 진행되는 곳이다. 이는 현재 진행형이며 미래에도 상황은 크게 변하지 않을 것이다. 이미 개발사업이 진행된 곳은 어쩔 수 없다 하더라도 향후 개발사업의 과정 혹은 개발사업의 계획단계에서 경기도의 선사유적들은 난개발을 저지하는 문화벨트의 역할을 할 수 있을 것이라고 기대된다. 기존에 알려지지 않은 땅속에 묻혀있는 선사유적들은 앞으로도 계속 발견될 것이다. 지금은 무조건적인 문화재보존은 통하지 않는 시대이다. 개인의 재산권을 보호하고 꼭 필요한 개발사업의 진행도 필요한 시대이다. 이를 위해서는 문화재지정제도를 포함한 기존의 문화재보존정책을 다시 한번 점검해 보아야 할 것이다. 경기 이천년에 경기도의 선사유적을 바라보

는 후손들의 마음을 헤아리는 덕목이 꼭 필요한 시점이다.

참고문헌

- 김민경, 2011, 지역문화자원을 활용한 초등학교 미술수업 방안 연구 - 수원의 역사문화를 중심으로, 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김기태, 2002, 서울·경기도지역 구석기유적 조사의 현황과 과제, 고고학 1-1, 중부고고학회
- 배기동, 2016, 한반도에서 후기구석기에서 신석기로의 이행, 서울 암사동유적 국제학술회의 발표자료집, 강동구
- 신숙정, 2002, 서울경기지역의 청동기시대 연구현황, 고고학 1-1, 중부고고학회
- 신우성, 2005, 연천군 관광산업의 활성화 방안, 전곡리 선사유적지 보존과 활용을 위한 포럼 합본호.
- 이일열, 2008, 유네스코 세계문화유산의 지역 관광자원화에 대한 시론적 연구, 관광연구 23-2, 대한관광경영학회
- 이우신, 2012, 접경지역의 생태적 가치와 마케팅, DMZ 및 접경지역의 브랜드 가치 학술발표회 자료집.
- 유용옥, 2014, 중부 서해안 구석기유적 예보 - 김포와 인천 지역을 중심으로, 인천학연구 21, 인천대학교 인천학연구원
- 최종규, 2015, 용인 할미산성 향후 조사방향과 보존 활용 방안, 용인 할미산성 발굴조사 성과와 보존 활용을 위한 학술 심포지움 자료집.
- 허미형, 2013, 대전리산성 활용을 위한 제언, 연천 대전리산성 학술회의 자료집.
- 황종현, 2007, 산성의 정비복원 방안에 관한 연구, 대전대학교 건축공학과 박사학위 논문.
- 중부고고학회, 2004, 2004년 서울·경기지역 유적조사현황, 고고학 3-2, 중부고고학회
- 하문식, 2002, 서울·경기지역의 청동기시대 연구현황, 고고학 1-1, 중부고고학회

단행본

- 경기도사, 2002, 경기도사편찬위원회, 경기도청
- 한국인의 기원, 2011, 전곡선사박물관

조선시대 과학문명과 경기도

정 성 희¹⁾

1. 서론 - 경기 지역의 과학 문화

사실 ‘과학’이라는 개념은 동양의 경우 원래부터 있었던 것이 아닌, 근대 서양 과학에서 온 것이다. 따라서 전통과학이라는 말은 서양의 근대과학과 대칭하여 사용한 것이지, 원래부터 전통과학이라는 용어가 있었던 것은 아니다. 그렇다고 해서 전통시대 과학이 없었다는 의미는 아니다. 과학이라는 개념 자체가 서양의 근대과학에 뿌리를 두고 있기 때문에 전통과학을 서양과학의 개념으로 재단할 수 없다는 의미일 뿐이다. 전통과학의 개념 논의를 위해 사회적 전통 속에서 형성된 한국의 전통과학의 특징을 발견하는 것이 근대과학에 역행한, 혹은 과학이 덜 발달되었다는 개념에서 벗어날 수 있게 한다.

한반도에서 중심지 역할을 수행해 온 경기도는 풍부한 문화유산이 상당히 많이 남아 있는 지역이다. 그 가운데서도 과학 문명이라는 측면에서 볼 때 경기도는 조선시대 귀중한 과학적 자산들이 많다. 세종대 과학문화를 이끈 세종의 능과 이순지의 묘가 여주와 남양주에 위치해 있다. 또한 경기도는 경기실학이라 불릴 정도로 많은 실학자를 배출시킨 지역이다. 이 지역에 실학자들이 많았다는 것은 그만큼 시대의 흐름을 제대로 읽을 수 문화적 개방성과 함께 수도 서울과 인접한 지리적 요인도 상당히 작용했으리라 생각한다. 실학의 비조로 경기도 안산에서 학문 활동을 했던 성호 이익을 비롯하여 조선후기 북학사상의 중심지였던 양주 석실서원 출신의 홍대용과 황윤석, 가평의 김석문 등은 조선후기 과학 문화를 언급할 때 빠질 수 없는 인물들이다.

사실, 전통시대 과학문화를 이야기할 때 경기 지역이 주목받고 있지는 못하다. 본 발표에서는 전통시대 경기도의 과학 문화를 재조명해 보는 차원에서 조선시대 과학문화재와 과학적 업적을 남긴 인물을 중심으로 살펴보고자 한다.

2. 이순지와 세종대 천문학 발달

2-1. 천문학자 이순지

1) 실학박물관 책임학예사

조선전기 최고의 천문학자로 꼽히는 이순지(李純之, 1406~1465)는 경기도 양성에서 태어났다. 부친은 태종과 세종 연간에 공조와 호조 참의 등을 지낸 이맹상이다. 이순지는 1427년(세종 9)에 문과에 급제하여 서운관 판사, 좌부승지 등을 거쳤고 문종 때에는 첨지중추원사, 호조참의 그리고 단종 때에는 예조참판, 호조참판을 지냈고 세조 때에는 한성부윤을 지냈다. 이순지는 장영실과 비교해 볼 때 출신배경이 완전히 상이하다. 양반 출신에 문과시험도 급제한 문관관료이다. 문관관료가 어떻게 하여 불명의 과학 업적을 남기게 되었을까. 세조 실록에 다음과 같은 기록이 전하고 있다.

‘이순지의 자는 정보이며 경기도 양성 사람이니, 처음에 동궁행수에 보직되었다가 정미년에 문과에 급제했다. 당시 세종은 역상이 정하지 못함을 염려하여 문신을 가려서 산법을 익히게 했는데, 이순지는 우리나라가 북극에 나온 땅이 38도 강이라고 하니 세종이 그의 말을 의심하였다. 마침내 중국에서 온 자가 역서(달력)를 바치고는 말하기를 “고려는 북극에 나온 땅이 38도 강입니다”하므로 세종이 기뻐하시고 마침내 명하여 이순지에게 천문기구를 교정하게 했다.’²⁾

당시 이순지는 서울의 북극고도(北極高度)가 38도 남짓이라고 계산했는데 세종은 그의 계산이 틀렸다고 믿고 있었다. 그런데 중국에서 온 천문학 책에서 그 값이 맞다는 것을 확인하면서 세종이 이순지를 크게 신임하게 되었다. 북극고도란 현재로 치면 북위를 뜻하는데 현재의 서울은 38선 남쪽에 있다. 엄밀한



그림 3) 이순지 묘소(남양주시 화도읍 차산리)

의미로 보면 이순지도 틀린 것처럼 보이지만 전통시대에는 도(度)의 뜻이 지금과는 약간 달랐다는 것을 이해하면 된다. 원의 둘레가 당시에는 지금처럼 360도가 아니라 365.25도였다. 그러니까 당시의 38도는 지금의 37도 40분과 들어맞는 값이다. 양반신분으로 문과에 급제했던 이순지가 천문학에 대해 얼마나 조예가 깊었는가를 알 수 있는 대목

이다.

2) 『세조실록』 세조 11년(1465) 6월11일 이순지졸기.

출범한지 몇 십 년 밖에 안된 조선왕조는 유교적 이념에 맞게 왕실의 권위를 확고히 하기 위해 천문역법의 정비에 절실했다. 삼국시대부터 우리나라는 중국의 역법을 빌려다가 쓰고 있었는데 고려 이후부터 그것을 수도를 기준으로 약간 수정해서 사용했다. 근본적으로 우리나라 기준의 천체 운동 계산은 하지 못하고 있었다고 보면 된다. 세종은 조선에 맞는 역법을 만들어야 한다고 생각했다. 그것을 맡은 인물이 바로 이순지다.

세종시대에 제작된 천문의기는 『조선왕조실록』에 거명이 되지 않았다고 하더라도 이순지가 모두 관여했다고 추정하는 것이 무리한 일은 아니다. 이순지가 제일 먼저 착수한 것이 모든 천문의기의 기본이라고 볼 수 있는 혼천의(渾天儀)였음을 봐도 그렇다. 이순지는 세종의 과학프로젝트가 끝나자 서운관원(천문대장)으로 근무했고 세종은 1431년 우선 정흠지, 정초, 정인지 등에게 『칠정산내편七政算內篇』을 만들게 했고 이순지와 김담에게는 『칠정산외편七政算外篇』을 편찬케 했다. 이 두책인 『칠정산내외편』은 세종 24년(1442)에 완성되었는데 동 시대에 세계에서 가장 앞선 천문 계산술로 평가한다. 원나라 이후 명나라가 들어선 중국의 천문학은 오히려 쇠퇴의 길을 걷고 있었고 아랍 천문학은 더욱 퇴조의 기미를 보였기 때문이다.

『세종실록』에는 『칠정산내외편』의 편찬 배경에 대해 다음과 같이 설명하고 있다

““의상에 있어서는 이른바 대소간의·일성정시의·혼의 및 혼상이요, 구루에 있어서는 이른바 천평일구·현주일구·정남일구·양부일구·대소 규표 및 흠경각루·보루각루와 행루들이다. 이 천문의기와 고금의 천문도를 지금까지 나온 각종 역법책을 연구하여 ”칠정산내외편“을 편찬하였다.”³⁾

이순지는 세종의 과학프로젝트를 성공적으로 끝낸 뒤, 천문대인 간의대에서 천문연구를 계속하면서 『칠정산 내외편』을 비롯하여 여러 권의 책을 정리했다. 대표적인 것이 『칠정산내외편』이지만, 이 외에도 『제가역상집(諸家曆象集)』, 『천문유초(天文類抄)』, 『교식추보법(交食推步法)』 등이 있다.

2-2. 세종대 천문학의 발달

조선 세종의 업적은 이루 세아 될 수 없지만, 과학적 업적 또한 빼놓을 수 없는 업적 중의 하나다. 세종대의 대표적 과학 업적은 천문과 기상이다. 특히, 세종은 과학에 조예가 깊어 그의 치세에는 천문·기상학에 관련된 기기의 제작과 그것을 사용한 관측이 활발해 천문학사상 황금기를 이루었다. 세종대의 간

3) 『세종실록』 세종 27년(1445) 3월 30일.

의(簡儀)·자격루(自擊漏)·측우기(測雨器) 등은 우리나라 국민이라면 모르는 사람이 없을 정도로 자랑스런 유산으로 평가받아 왔다. 주지하다시피 세종릉은 경기 여주에 있다. 그런 만큼 경기지역은 세종의 업적을 보다 대중들에게 확산시킬 새로운 활용 방안을 연구해야 할 것이다.

세종대 과학기술문화는 사실 굉장히 짧은 시기에 이루어진 것이다. 세계사적으로도 15세기 전반기의 과학기술사에서 세종대와 같은 유형의 발전은 다른 어느 지역에서도 찾아 볼 수 없는 일이다. 이 시기의 과학기술은 서방세계는 물론 아랍과 중국의 과학기술 수준을 능가하는 것이다. 경기지역 과학문화 하면 사실 세종대의 과학문화가 대표적이다. 그러나 이들 세종대 과학문화 유산은 워낙 많이 알려진 관계로 새로운 것이 없다. 따라서 기존의 이들 문화유산을 향후 어떻게 콘텐츠화 할 것인가가 더욱 중요한 과제이다.

세종대 과학문화는 사실 천문학과 기상학이 대표적이다. 세종의 능인 영릉이 경기도 여주에 있는 관계로 세종대의 과학문화유산은 영능전시관에 볼 수 있다. 그러나 이곳에는 복제품만 전시되어 있고 유물은 모두 국립고궁박물관에 있다. 그 유산의 흔적은 여주 보통리 해시계에서 찾아볼 수 있다. 먼저 경기지역과 관련하여 세종대 과학문화를 비롯한 조선시대 과학문화 유물을 소개하면 다음과 같다.

1) 여주 보통리 해시계

세종년간에 제작된 많은 과학기기 중 해시계는 1434년(세종16)에 장영실이 만들어서 흙경각에 처음 설치되었고, 서울 혜정교와 종묘 앞에도 비치되어 태양의 일주운동에 의한 그림자의 방향에 따라 대략의 시간을 알 수 있도록 만들어 실용화했던 것이다. 그림에서 보다시피 여주 보통리 해시계는 조선 후기(19세기 후반정도)에 제작된 것으로 추정된다. 해시계는 조선 인조 때 판서를 지냈다고 하는 조석우가 건립한 43칸의 고옥 안채 돌계단 바로 옆에 있다. 화강암으로 만들었으며 장식이 없고 수평면에 2자 정도의 명문이 있으나, 심하게 손상되어 판독이 불가능하다. 높이는 0.7m이고 수평면의 폭은 0.25m이다.

여주 보통리 해시계



2) 측우대

경기도 여주에 있는 측우대는 세종대의 것이 아닌 조선후기에 제작한 것이다. 측우대는 직경 16.2cm, 길이 4.3cm의 구멍이 파여 그 안에 측우기를 얹혀 놓게 되어 있다. 이 측우대가 본래 창덕궁 금문원(橿文院) 앞 뜰에 설치되어 있었던 것이다. 금문원은 창덕궁 선원전의 서쪽에 있는 규장각학사의 당직소이다. 이러한 사실은 1910년 일본인 와다유지(和田雄治)가 측우기에 대한 논문을 쓴 당시에 금문원(창덕궁 규장각 앞뜰)에 있다고 기술한 점과『한경지략(漢京識略)』의 내용을 통해 확인할 수 있다. 자체에 새겨진 명문을 보면, 조선 정조 6년(1782) 6월과 7월 사이에 계속된 가뭄에 비가 오기를 기원하고 기다리며 이를 제작했다고 하는 내용이 기술되어 있다. 명문은 심염조(沈念祖)가 찬하고 정지검(鄭志儉)이 썼다.

원래 측우기는 1441년(세종23년) 8월 발명한 것이다. 발명한 이듬해 5월 전국적인 강우량 측정할 때 사용되었다. 자연현상을 계량적으로 측정한 것이며 통계적 이용은 없다. 길이 1자 5치, 직경7치의 철제 원통으로 고인 빗물을 주척을 사용하여 수심을 측정하였다. 강우량을 치 끝까지 정확하게 나타내도록 하여 강우량의 과학적 측정이 가능하도록 하였다.

측우기에 대한 과학사학계의 기존견해는 강우측정이라는 과학성을 높이 평가한 것이 일반적이다. 전상운은 측정방법의 조직화와 광범위한 제도화, 보고제도 및 통계기록 보존방법이 과학성을 보여주는 것으로 평가하고 있다. 그러나 측우기의 제작동기에 대해서는 “측우기는 비가 오기를 빌고 기다리는 기우제의 한 의식을 치르는 것과도 같은 뜻이 있다”고 하여 주술적인 기우의 의미를 강조하고 풍흉의 예측이나 우량측정에 대한 요구에도 상대적으로 중요점을 두

지 않는다.

그렇다면 세종대에 왜 그렇게 과학문화가 발전할 수 있었을까. 과학사 학계에서는 유교적 자연관의 영향을 강조하는 경향이고 국사학계에서는 농업기술사의 맥락에서 실용성을 강조하는 경향(이태진)이 강하다. 과학사에서 일반적으로 한국의 천문역법의 발달은 동아시아 국가들에 공통된 정치이념에 강하게 연결된 측면이 있는 것으로 평가하고 있다. 정확한 역이 있다는 것은 하늘의 뜻을 정확히 알고 있는 왕조라는 것을 보이는 것이다. 그러므로 조선왕조의 역법건립의 노력은 국가권력의 발현과정에서 마땅히 제기되는 과제였고, 이런 의미로 천문학이 발전할 수 있었다는 것이다.

천도(天道)는 제왕만이 대행할 수 있고 천재(天災)는 제왕의 부덕에 대한 하늘의 경고라는 유교의 전통적인 자연관에 입각한 왕도정치의 사상이 조선왕조의 왕권확립의 기본이념으로 채택됨에 따라 천문연구는 필수적인 과제였다. 또한 고려말 조선초는 농업기술사적으로 중요한 변동기였으며, 농업에서 휴한법의 극복으로 연작상경이 가능해지는 전환기였다. 세종대 천문학의 발달은 왕권확립의 정치적 이유 외에도 농정(農政)에의 실용성도 주요한 이유였다.⁴⁾

앞서 언급한 바와 같이 세종대의 과학문화 유산은 널리 알려져 있다. 그러나 널리 알려져 있다고 해서 학문적으로 연구 성과가 충분한 것은 결코 아니다. 세종대 과학문화에 대해서는 앞으로도 많은 연구가 진행되어야겠지만, 이와 관련하여 경기지역에 산재하는 과학문화재에 대한 조사 연구가 진행되어 경기지역을 조선시대 과학문화의 메카로 널리 알릴 필요성이 있다.

3. 조선 후기 과학기술의 발달과 실학

세종대로 대표되는 조선전기의 과학기술의 성과는 임란과 호란이라는 대규모 전란으로 인해 회복하기 어려울 만큼 위축되어 자주적인 과학기술 전통이 무너지고 말았다. 이렇게 열악했던 조선의 과학기술은 영정시대에 이르러 재정비되었으나, 이미 조선의 과학기술은 淸을 통해 들어온 서양과학의 영향에 압도되었다. 조선이 서양의 앞선 과학기술을 처음 접촉하기 시작한 것은 중국에서 활약하고 있던 서양선교사들의 책과 문물을 받아들이기 시작하면서부터였다. 잘 알려져 있다시피 1631년 명에 사신으로 갔던 정두원(鄭斗源)과 청에 볼모로 잡혀 있다가 1644년 귀국한 소현세자가 여러가지의 서양문물을 소개하면서 시작된 서양문물의 영향은 이후 많은 연행사(燕行使)들에 의해 계속되었다.

1631(인조 9) 명에 사신으로 갔던 정두원이 북경에 있던 서양선교사에게 천리

4) 박성래 외, 1984 『세종조문화연구』 2, 한국정신문화연구원.

경, 자명종, 천문도 등의 서양문물과 천문, 역산, 지리에 관한 책을 구해왔다. 소현세자도 1644년 상당한 서양문물을 아담 샬에게서 얻어왔다. 이렇게 서양 문물의 수입은 주로 수십 명의 지식층이 동행한 연행사의 북경방문에 따른 결과물이다. 특히 천문분야의 파급이 컸다.

서양과학기술을 가장 적극적으로 받아들인 부류는 조선후기의 실학자들이었다. 실학자들에게 본격적으로 나라의 부강을 위해 서양의 과학기술을 배우자는 의식이 일어난 것은 18세기 말부터였다. 그들은 우리의 본질적인 것을 지키기 위해 서양의 기술을 배우고자 하였던 것이다.

3-1. 조선후기 서양과학 수용과 경기지역 실학자

1) 성호 이익

조선후기 서양과학 수용의 대표적인 인물을 꼽으라면, 성호(星湖) 이익(李瀾, 1681-1763)을 꼽을 수 있다. 이익의 본관은 여주(驪州)이며, 자는 자신(自新), 호는 성호이다. 이익은 경기도가 낳은 조선후기 최고의 실학자이다. 이익은 부친을 여원 뒤에 선영이 있는 안산의 첨성리(瞻星里, 안산시 성포동)로 돌아와 그곳에서 자신의 학문적 업적을 쌓았다. 그가 첨성리에 칩거하며 학문에만 전념할 수 있었던 것은 아버지 하진이 1678년에 진무겸진향사(陳慰兼進香使)로 연경(燕京)에 들어갔다가 귀국할 때에 청제(淸帝)의 궤사은(饋賜銀)으로 사가 지고 온 수천 권의 서적 때문이었다. 이처럼 이익은 청에서 가지고온 수천 권의 책을 읽으면서 서양 과학에 눈을 떴다. 그의 과학관은 백과전서적 저술인 『성호사설(星湖僊說)』에서 잘 나타나 있다.⁵⁾

이익은 당시 청으로부터 전래된 서양과학을 수용한 인물이다. 특히 그는 많은 양의 서양 과학, 기술, 종교서적을 읽으면서 서양과학의 장점과 단점을 읽고자 하였다. 이익은 서양과학의 우수함을 솔직히 인정한 최초의 한국인으로, 아담 샬의 시현력을 ‘역도(曆道)의 극(極)’이라고 찬양하면서 공자도 이 역을 따를 것이라고 주장하기도 하였다.

이익의 과학관을 알 수 있는 지구설과 지심론(地心論)을 살펴보면, 땅이 둥글다는 서양지식을 받아들이고 지구 중심을 향해 모든 것이 몰려든다는 지심론을 전개한 것이 주목된다. 이는 중국이 중심이라는 사고를 버리는 계기가 되었으며, 나아가 필요하다면 서양에서도 배울 수 있다는 북학(北學)사상이 나올 수 있다.

성호가 자연과학에 관심을 가지게 된 것은 그의 기본 사상이 실용정신에서 출

5) 정성희, 「星湖의 科學觀과 전시문화콘텐츠 활용방안」, 『성호학보』12, 2012.

발했기 때문이다.⁶⁾ 자연과학이야말로 그의 실용적 사상을 충족시킬 수 있는 분야였고, 서양의 지리학과 천문학, 역법, 과학기술 등 새로운 지식을 수용함으로써 전통적인 주자학적 자연관에서 한걸음 더 나아갈 수 있었다. 성호 이후로 실학파들의 자연과학에 대한 탐구와 이해는 학문이 현실적으로 유용한 역할을 할 수 있어야 한다는 실사구시적(實事求是的) 인식을 토대로 한 것이었다.

2) 다산 정약용

경기지역 실학자로 정약용(丁若鏞, 1762-1836)은 너무나 유명하다. 정약용은 당시 유입된 서양 천문학에는 그다지 관심을 두지 않았으나, 거중기에서 보듯이 실용 기술에는 많은 관심을 가졌던 인물이다. 그는 홍대용처럼 전통적인 가치관을 부정하여 풍수지리나 무복(巫卜)을 비판하고 재이설(災異說)도 부정하였다. 과학과 관련하여서는 대기의 굴절현상에 대해서도 글을 쓴 것으로 알려져 있다. 1789년 한강에 배다리를 세울 때와 1792년 수원성을 축조할 때에 서양의 한역서학서를 참조하여 기중기를 고안한 것으로 유명하다. 정약용은 기술의 진보와 그것의 사회적인 효과를 말하면서 외국의 선진기술의 도입을 주장하였고, 구체적으로 이를 담당하는 관청을 설립할 것을 주장하기도 하였다.

3) 담헌 홍대용

석실서원이 배출한 대표적인 실학자는 홍대용(1731-1783)이다. 본관은 남양(南陽) 자는 덕보(德保), 호는 홍지(弘之)이다. 일반적으로 담헌(湛軒)이라는 당호로 널리 알려져 있다. 대사간 용조(龍祚)의 손자이며, 목사 기(饑)의 아들이다. 어머니는 청풍(淸風) 김씨 군수 방(枋)의 딸이고, 부인은 이홍중(李弘重)의 딸이다.

한때 조선 최초의 지전설(地轉說)의 창시자로 일컬어지기도 했던 홍대용은 조선후기 실학자이며 과학사상가로 널리 알려진 인물이다. 지전론 외에도 우주무한론을 주장했으며, 이러한 자연관을 근거로 화이(華夷)의 구분을 부정하여 민족의 주체성을 강조하고, 인간도 대자연의 일부로서 다른 생물과 마찬가지로 주장을 펼치기도 하였다.

석실서원에서 당대의 유학자인 김원행(金元行)에게 학문을 전수받았고, 북학파의 실학자로 유명한 박지원(朴趾源)과는 깊은 친분이 있는 사이였다. 석실서원(石室書院)은 청음(淸陰) 김상헌(金尙憲)의 도덕과 충절을 기리기 위해 효종 7년(1656)에 창건된 경기지역의 대표적인 서원이다. 김상헌이 만년에 우거하였

6) 김홍경, 「성호 이익의 과학정신」, 『대동문화연구』 28, 304쪽.

던 양주 석실촌에 자리잡은 이 서원은 조선후기 정치·사회 변동 하에 노론계(老論系)의 주요한 기반이자 호락논쟁(湖洛論爭)의 진원지로 그 역할을 수행하였다. 석실서원은 조선시대 손꼽히는 서원 중의 하나였으며 그 영향력은 양주·경기지역에 국한되지 않고 전국에 걸쳐있었다.⁷⁾

석실서원이 지닌 정치적 위상은 안동 김씨 가문의 학자들인 김창협·김창흡→김원행→김인순에 의해 숙종년간에서 정조년간 시행된 서원 강회(講會)를 통해 뒷받침되었다. 17세기 중반이래 서울학계의 동향과 안동김씨의 현실적인 가학(家學) 전통을 반영하면서 형성된 석실서원의 학풍은 서원에서의 교유를 통해 확산되어 나갔다.⁸⁾ 김창협과 김창흡 이래 형성되어 김원행에 의해 재확인된 서원의 학풍은 당시 서울학계를 낙론적 방향으로 이끌었으며 18세기 이후 만개한 진경문화와 북학사상의 모체였다. 서양문물을 적극적으로 수용하고자 한 북학사상이 노론의 중심지였던 석실서원에서 이루어진 사실은 흥미롭다. 실제로 과학사상가 홍대용과 황윤석, 그리고 안동김씨 계열인 김석문이 모두 석실서원과 직접적으로 관련되었다. 이 문제와 관련하여 경기지역과 석실서원이 북학사상, 나아가 서양과학 수용에 어떠한 역할을 하였는가가 향후 밝혀져야 할 것이다.

한편, 홍대용이 서양과학에 관심을 가지게 된 것은 1765년 초 북경을 방문하여 서양과학을 접하면서부터였다. 중국을 방문하게 된 계기는 연행사의 서장관으로 임명된 작은아버지 역의 수행군관이라는 명목으로 따라간 것인데, 60여일간 북경에 머물면서 서양 선교사들을 찾아가 서양문물을 구경하고 필담을 나누는 경험은 이후 자신의 사상을 살찌우는 산 경험이 되었다.

북경 방문을 통해 알게된 엄성(嚴誠)·반정균(潘庭筠)·육비(陸飛) 등과는 귀국 후에도 편지를 통한 교유가 계속되었다. 그의 사상적 성숙에 결정적인 영향을 준 북경 방문에 대해서는 <燕記> 속에 상세히 남아 있다. 특히, 이 기록 가운데 <유포문답(劉鮑問答)>은 당시 독일계 선교사로 중국의 함천감정(欽天監正)인 유송령(劉松齡; August von Hallerstein)과 부정(副正)인 포우관(鮑友管; Anton Gogeisl)을 만나 필담을 통하여 천주교와 천문학의 이모저모를 기록한 내용으로, 서양 문물에 관한 가장 상세한 기록이다.

홍대용의 과학사상이 고스란히 담겨져 있는 <의산문답(醫山問答)> 역시 북경 여행을 배경으로 쓰였다. 의무려산(醫巫閭山)에 숨어 사는 실옹(實翁)과 조선의 학자 허자(虛子) 사이에 대화로 구성되어 있으며, 홍대용의 우주관이 압축되어 있는 글로 유명하다. 지전설·생명관·우주무한론으로 전개되는 홍대용의 자연사

7) 석실서원에 대해서는 조준호, 1999, 「조선후기 석실서원의 위상과 학풍」 『조선시대사학보』 11, 조선시대사학회가 참조된다.

8) 조준호, 앞의 논문 93쪽.

상은 상대주의의 입장으로 일관된 것으로, 이와 같은 상대주의는 그의 사회사상에 연장, 발전된다.

홍대용은 기(氣), 수(水), 토(土), 화(火) 등 서양의 4원소를 말하기도 하였으며, 우주는 기로 가득차 있고 자전에 의해 땅으로 쏠려 물체는 낙하하고 기는 위로 갈수록 점점 적어진다는 우주무한설을 말하기도 하였다. 또한 우주의 중심이 없다는 무한우주론을 주장하여, 중국 중심에서 벗어나고 중심적인 민족도 없게 되고 결국 모든 것은 상대적이란 기준 제시하였다.

그러나 당시 사회에서는 홍대용의 지전설이나 우주무한설에 관심이 없었다. 따라서 그것의 영향을 과대 평가할 필요는 없다는 견해도 있지만, 새로운 사조가 유행처럼 번져서 급작스럽게 세상을 변화시키는 것은 아니라고 본다. 따라서 홍대용에 우주관에 대한 평가는 새로운 사고의 전환이 제기되었다는 점에서 역사적 평가를 내릴 수 있을 것이다.

그의 과학사상과 그에 바탕을 둔 사회사상 등은 상당한 독창성을 보이고 있지만, 서양 과학과 도교적인 사상에도 깊은 영향을 받은 것으로 평가받고 있다. 그는 서양 과학의 근본이 정밀한 수학과 정교한 관측에 근거하고 있음을 간파하고 『주해수용(籌解需用)』이라는 수학서를 썼으며, 여러 가지 천문관측기구를 만들기도 했으며, 이를 농수각(籠水閣)이라는 관측소에 보관하기까지 하였다.

4) 이재 황윤석

홍대용과 함께 석실서원의 대표적 천문학자는 황윤석(黃胤錫, 1729~1791)이다. 본관은 평해(平海). 자는 영마(永馬), 호는 이재(頤齋)·서명산인(西溟散人)·운포주인(雲浦主人)·월송외사(越松外史)이며, 석실서원 김원행(金元行)의 제자이다. 황윤석은 1759년(영조 35) 진사시에 합격, 1766년에 은일(隱逸)로서 장릉참봉(莊陵參奉)에 임명되고, 뒤이어 서포시(司圃署)의 직장·별제를 거쳐 익위사의 익찬이 되었으나 곧 사퇴하였다. 1779년(정조 3)에 목천현감이 되었다가 다음해 사퇴하였고, 1786년 주부를 거쳐 전의현감(全義縣監)이 되었다가 그 다음해에 사퇴하였다.

황윤석의 학문세계는 실학시대의 학풍을 이어받아 발전시킨 것이라 평할 수 있다. 그는 어려서 이학(理學)의 공부에 힘쓰고 『주역』을 비롯한 경서의 연구도 하였으나, 북경을 거쳐서 전래된 서구의 지식을 받아 이를 소개한 공이 크고, 또 종래의 이학과 서구의 새 지식과의 조화를 시도한 점이 특색이다. 저서로는 『이재유고(頤齋遺稿)』·『이재속고(頤齋續稿)』·『이수신편(理藪新編)』·『자지록(恣知錄)』·『이재난고(頤齋亂藁)』 등이 있다.

4. 결론

영조·정조대의 과학기술 수준은 세종 때와 비교될 정도로 발달하였다. 그러나 이때 조선의 과학은 이미 청조를 통하여 들어온 서구과학의 영향에 압도되어 소화불량의 상태에 빠져 있었다. 그 뒤 19세기 말, 일본 제국주의의 진출은 우리 나라의 과학기술 전통을 깨뜨리는 결과가 되었다. 거기에는 일본의 식민지주의가 심어 놓은 우리 나라 과학의 전통에 대한 부당한 경멸과 일본과학의 우월성에 대한 과대한 의식이 작용하고 있었다. 서구 근대과학의 발전에 대한 놀라움에 압도되어 있던 우리에게 그것은 결정적인 과학풍조를 불러일으켰다. 이것은 또 하나의 한국과학 전통의 단절이었다. 한국과학의 역사는 이렇게 현재와 단절된 채, 과거의 불행한 역사의 일부로 남겨졌다. 이것을 극복하기 위하여 우리에게서 한국과학사의 새로운 이해가 필요하다. 우리 나라의 문화는 고대로부터 중국 문화의 깊은 영향권 안에 있었다.

한국과학사는 실질적으로 중국과학사의 한 지류였으며 그 변형이기도 하였다. 그리고 우리 나라에 있어서의 과학의 진보는 내적 요구에 의해서라기보다 외부에서의 자극과 압력에 의하여 끌려가는 경우도 많았다. 그러나 거의 모든 경우 중국의 과학과 기술을 그대로 받아들이지는 않았다. 우리는 그것들을 언제나 우리다운 것으로 개량하려고 노력하였고, 그 속에서 더욱 새로운 것을 만들어 내려고 시도하였다. 그러한 노력의 과정에서 우리는 많은 창조적 발견과 새로운 발전적 산물을 만들어 냈다. 이것이 우리의 전통과학이 창조적 모습으로 투영되는 까닭이라고 할 수 있다.

참고 저술 및 논저

- 김용운·김용국, 1990, 東洋의 科學과 思想, 일지사
- 나일성, 2000, 한국천문학회, 서울대출판부
- 박성래, 1997, 『세종 시대의 과학기술, 그 현대적 의미』 한국과학재단
- 이원순, 1986, 朝鮮西學史研究, 일지사
- 전상운, 1986, 『세종 시대의 과학』, 세종대왕기념사업회
- 최소자, 1987, 東西文化交流史研究, 동서문화사
- 문중량, 2001, 「조선후기 자연지식의 변화패턴-실학 속의 자연지식, 과학성과 근대성에 대한 시론적 고찰-」, 대동문화연구 38
- 박성래, 1983, 「마테오 릿치와 한국의 西洋科學 受容」, 東亞研究 3
- , 1978, 「韓國近世의 西歐科學 受容」, 東方學志 20
- 배현숙, 1988, 「七政算內外篇의 字句異同」, 書誌學研究 3, 서지학회
- 이용범, 1988, 「李朝實學派의 西洋科學受容과 그 限界」, 東方學志 58
- 이은희, 1996, 「칠정산 내편의 연구」, 연세대학교대학원 박사학위논문
- 전상운, 1992, “朝鮮前期의 科學과 奇術 — 15세기 科學技術史 研究 再論 —”, 『한국과학사학회지』 제14권 제2호
- 전상운, 1998, “세종시대 과학기술의 현대적 조명”, 전상운, 『한국과학사의 새로운 이해』 연세대학교 출판부
- 정성희, 2001, 「조선후기의 우주관과 역법」, 한국정신문화연구원 박사학위논문, 2001
- 정성희, 2012. 「성호의 과학관과 전시문화콘텐츠 활용방안」. 『성호학보』12

조선시대 새로운 길을 찾은 실학

조준호¹⁾

1. 근대로의 지향 : 기존 실학의 연구들

조선후기 실학은 천관우의 연구를 시작으로 한우근, 이우성의 연구로 그 개념과 내용을 확립하였다.

(1) 실학 개념의 출발점 : 천관우의 연구

천관우는 반계 유형원의 연구에서 <반계수록>에 담긴 자유성의 실정(實正), 과학성의 실증(實證), 현실성의 실용(實用)을 실학의 요소로 보았고, 그것이 “근대정신의 내재적인 태반의 역할을 담당하였다”고 평가하였다. 1930년대 민족주의가 고조된 가운데 조선후기 실학이라는 신학풍에 대한 관심이 나타났고, 그 특징의 하나를 민족적 ‘자아의 각성’에서 찾았다.²⁾

(2) 실학 개념의 역사적 용례 : 한우근의 연구

한우근은 실학이 고려말 이후 주자학 또는 정주학을 지칭하는 용례를 밝혀내었다. 조선후기 실학을 정주학의 실학과 고증학과 구분되는 유형원, 이익의 학풍을 ‘경세치용의 학’으로 부르자고 제안하였다. 주자성리학자는 수기(修己)의 학에 치중하였다면, 반계와 성호는 그러한 성취를 토대로 治人의 경세학에 주력하였던 것이다. 한우근은 개항전 조선시대에 사용된 용어로서 실학의 의미를 설명하며 또한 역사적 개념으로 자리매김하고자 하였다.³⁾

(3) 실학의 류파(流派)에 대한 구분 : 이우성의 연구

이우성은 한우근의 개념을 포용하여 실학의 유파를 토지제도·행정기구 등 제도개혁에 치중하는 경세치용학파, 상공업의 발달 및 기술혁신을 추구하는 이용후생학파, 그리고 경서(經書) 및 금석(金石)·전고(典故)의 고증을 위주로 하는 실사구시학파로 유형화하였다. 이우성은 조선시대에 사용된 용어도 존중하면서 근대지향적 학문으로 실학을 유형화하였다.⁴⁾

1) 실학박물관 학예기획부장

2) 천관우, 1952, 1953, <반계 유형원의 연구>, <<역사학보>> 2·3집.

3) 한우근, 1958, <이조 실학의 개념에 대하여> <<진단학보>>19.

-----, 1980, <<성호 이익 연구>>, 서울대 출판부.

이러한 실학연구는 조선시대 사상사에 대한 인식과 이해의 폭을 넓혔다는 점에서 연구사적 가치가 있다. 하지만 오늘날 조선시대 실학의 개념은 학계에서 비난받고 있다. 심한 경우 그 존립의 기반조차 위태롭다는 위기 의식이 대두되고 있다. 일제 식민사학 극복의 논리로 출발한 실학에 대한 연구는 근대(近代)로의 지향을 확인하고자 하는 데서 출발했다. 서구의 근대사상을 기준으로 삼고 그것과 유사한 사상을 조선시대 사상사의 전개 과정에서 찾아보려는 시도였다. 때문에 그 기점을 서양의 과학문명이 도래하는 17세기이후, 그리고 신문명의 정보를 취득할 수 있는 서울 경기라는 지역 기반과 사회경제적 변화에 대한 인식의 공유 등을 개혁사상으로 실학의 탄생조건으로 삼았다.

이러한 실학 연구의 전개는 바로 19세기~20세기 조선을 비롯한 동양 3국이 처했던 역사적 상황을 배경으로 하고 있었다. 동아시아 3국은 모두 근대적 기술에 입각한 군사적 충격을 받고, 조선과 중국은 식민지화의 위기에 직면한 가운데 내부적으로 부국강병을 추구하였다. 이러한 국제정세의 변화가 전통 유학의 현재적 효능을 떨어뜨리고 서양 근대 학문의 수용을 요구받았던 것이다.

하지만, 이러한 접근은 오늘날 서구 근대를 기준으로 삼는 방법이 크게 흔들리게 되면서 근본적인 문제에 부딪치고 있다. 그 이유를 기본적으로 두가지로 정리해 볼 수 있다. 첫째, 서구 근대 자체가 여러 가지 모순을 노정하게 되면서 오히려 극복이 시급한 과제로 인식하게 되었다는 점이다. 뿐만 아니라 우리 사회의 급속한 서구화 과정은 경제의 발전이라는 열매를 주기는 했으나, 그 과정에서 파생하게 된 여러 문제들에 대한 심각한 반성과 그 해결책의 마련이 오늘날의 급무이다. 둘째, 이와 관련하여 동아시아에서 유학사상의 부활이다. 극복의 대상으로 간주해왔던 전통 유학은 중국의 부상이라는 국제사회의 변화를 배경으로 서구화에 따른 문제점을 동양의 전통 유학에서 구하고자 하는 시도가 본격화하고 있다.

2. 전환기에 찾은 새로운 길

새로운 학술의 전개과정은 고립적으로 일어나지 않고, 국가 제도와 문화역량의 전반적 발전위에서 이루어진다. 중국 학술사의 전개과정을 보더라도, 춘추 전국시대라는 대변혁기에 유학이 확립되었고, 당송변혁기를 거치면서 정주학(程朱學)이 성립하였다. 명청변혁기에는 서학(西學)의 자극을 받으면서 경세치용학이 성립하고 이후 고증학이 발전하였다. 전환기를 맞이하여 새로운 시대 정신에 부응했던 경향성을 확인할 수 있다.

4) 이우성, 1963, <18세기 서울의 도시적 양상-연암학파, 이용후생학파의 성립배경>, <<향토서울>> 17.

조선 학술사의 전체적인 전개 과정에서 오늘날 실학의 개념을 다시 생각할 필요가 있다. 현실 비판과 대응론으로 그 범위를 넓혀 전환의 시기에 어떠한 대응전략으로 이에 대처했는지 그 흐름을 제시해보고자 한다.

이러한 시각은 1930년대에 실용적인 정책을 구현해 나간 실무관료들을 실학의 범주로 주목하는 논의들에서 확인할 수 있다. 정인보, 안재홍 등은 김육(金堉), 장유(張維), 최석정(崔錫鼎), 이이명(李頤命), 이광좌(李光佐), 서명응(徐命膺) 등을 ‘역상(曆象) 또는 실학 수립에 각각 응분의 공적을 기여한 인물’들로 인식하였다.

이들이 활동했던 경기지역은 조선 500년간 왕도의 직할지라는 지역적 특수성에 정치 행정의 중심지로 기능했다. 국가 경영에 참여했던 관료집단 그리고 이 지역을 근거로 했던 학자들은 수기(修己)와 궁리(窮理)의 의리학(義理學)과 국가 경영을 위한 경세학을 발전시켰다.

또한 이들은 조선후기 변화하는 상품화폐 경제 변화의 중심에서 도덕 관념을 넘어 공리(功利)의 중요성을 강화해 나갔고, 신 문물로 전래된 서학(西學)의 충격으로 정주학의 우주 세계 질서를 회의했던 인물들이기도 하다.

근대성에 기준한 실학 개념의 논쟁에서 벗어나 경기지역을 중심으로 진행된 경세학의 내용과 실천의 과정에 천착하는 것은 어떠한가? 이러한 접근은 정치 경제 군사 외교 문화 등 다방면에 걸쳐 경기학, 경기 실학의 학문적 저변을 넓히는 작업이라 생각한다.⁵⁾

3. 조선시대 경세학의 전개

1) 조선 국가의 설계자, 정도전

여말선초 실학 용어는 신 왕조 개창과 체제 정비의 과정에서 등장하였다. 당시 국가제도 정비과정에서 원나라에서 활약한 주자학자인 허형(許衡, 1209~1281)의 영향을 크게 받았는데, 허형은 관념적인 성리설보다는 도덕의 실천, 그리고 농업과 학교의 장려를 통한 왕도정치의 실현을 더욱 중시하였다.

조선 왕정국가의 설계자였던 정도전(鄭道傳, 1342~1398)은 1394년 편찬한 <경제문감(經濟文鑑)>에서 군주를 보필하는 재상, 백관을 감찰하는 대관(臺官), 국왕에 간쟁하는 간관(諫官), 그리고 지방관의 순으로 기술하여 조선 국가 기

5) 이 글을 작성하는데 아래의 글을 참고하였다.

정만조, 2016, <현실비판과 대응론으로서의 실학>, <<실학을 다시 생각한다>>, 한국실학학회 발표문.

이현창, 2016, <실학 제개념의 통합적 이해를 위한 시론>, 위와 같음.

구론의 골격을 제시하였다. 또한 <조선경국전(朝鮮經國典)>에서 정도전은 국가의 공적인 성격을 강화하였다. 조선전기에 이미 왕실재정은 호조 및 선혜청 등 정부의 재정기관을 거치는 경우에는 ‘공적’으로, 그렇지 않고 내수사 및 국방 등의 영역에서 운영되는 경우에는 ‘사적’으로 규정하였던 것이다. 정도전의 저술은 조선왕조의 통치이념이 되어 국가제도와 정치 발전에 큰 영향을 미쳤다.

건국 주체의 실용적 학풍은 조선초기 체제 정립과정에서 중앙집권 관료국가의 확립에 기반을 마련하였다. 이런 점에서 역사학계에서는 근세국가가 성립하였다는 주장도 제기되었다.⁶⁾

2) 사림 주도의 국가경영론, 이이

세조이후 사화가 빈발하고 훈구세력의 등장으로 국가운영은 악화되어 갔다. 새롭게 대두한 사림파는 정치적 혼란과 제도적 문란을 정주학의 심화와 경세학의 재정립을 통해 해결하고자 하였다.

궁리와 수기를 중심으로 한 정주학의 심화는 1568년 이황(李滉, 1501~1570)이 국왕에게 올린 <성학십도(聖學十圖)>를 통해 성취될 수 있었다. 때문에 이황을 조선 성리학을 정립시킨 인물로 평가하고 있다.

선조대 사림파의 집권이후 이이(李珥, 1536~1584)는 수기의 성리학에 바탕하여 치인(治人)의 경세학을 적극 제시하였다. 집권세력으로 국가 경영을 위한 방안을 구체적으로 제시했고 200여년간 조선 국가 운영과정에서 노정된 적폐를 개혁하고자 하였다. 34세 교리 이이는 <동호문답(東湖問答)>에서 적폐를 개혁하는 방안을 제시하였다. 첫째 조세를 이웃과 친족에게 징수하는 폐단, 둘째, 진상(進上)이 너무 많은 폐단, 셋째, 공물을 방납하는 폐단, 넷째, 군역과 요역이 불공평한 폐단 등을 개혁하여 안민(安民)을 이루자고 건의하였다. 여기서 공납제 개혁을 위한 대동법이 처음 제시되었다.

1574년 우부승지 때 올린 <만언봉사(萬言封事)>에서 이이는 “정사에는 시의(時宜)를 아는 것이 귀하고 일에는 실공(實功)을 힘쓰는 것이 중요하다”고 건의하며 시의에 맞게 제도를 개혁해야 한다는 논리를 제시하였다. 1575년 이이가 선조에게 올린 <성학집요(聖學輯要)>는 수기치인론의 체계적인 집대성이었다.

이처럼 이이는 조선 국가의 경장(更張)을 위한 제도개혁론을 체계적으로 제시하였다. 후에 유계(兪槩, 1607~1664), 박세채(朴世采, 1631~1695)은 이이에 대해 조선의 경제학을 가장 높은 수준으로 확립하였다고 평가하였다.

이이에 의해 제시된 왕도적 안민론은 이후 김육 등의 안민부국론과 송시열

6) 한영우, 2007, <실학 연구의 어제와 오늘>, <<다시, 실학이란 무엇인가>>, 푸른역사.

(宋時烈) 등의 안민지상주의론으로 분화되었다. 후일 성호 이익, 다산 정약용 등은 안민부국론을 더욱 발전시켰다.

3) 국가의 재건 : 유성룡과 김육

임진왜란 이후 조정 관료들의 경제학은 심화되어 갔다. 유성룡과 김육 등을 대표로 거론할 수 있다. 임진왜란이라는 특수한 상황에서 유성룡(柳成龍, 1542~1607)은 주자학에 구애받지 않고 양명학 등 다양한 학풍을 수용하였다. 상업을 중시하는 부국론을 통해 재정을 확충하고, 산업과 기술을 육성하는 정책을 추진하였다. 하지만, 전란이후 유성룡의 주장은 혼련도감과 그 재원마련을 위한 둔전(屯田)과 국경의 호시(互市)를 제외하고 폐기되었다.

효종대 국정을 주도한 김육(金堉, 1580~1658)도 개방적인 자세로 시무에 유용한 사상을 흡수하였다. 1654년 김육은 <호서대동사목서(湖西大同節目序)>에서 “오늘날 학자들은 단지 말로만 하고 시무를 급히 하는 자를 공리(功利)를 추구한다고 비웃는다. … 나는 소견이 얕아서 학문이 어떠한지 모르지만, 마음을 바르게 간직하여 실질적인 사업을 하며 절약하고 인민을 사랑하며 인민의 부담을 가볍게 하기를 원하되, 헛된 이상을 추구하여 내실없는 글을 숭상하지는 않고자 한다.”고 하였다.

김육은 대동법을 완성하여 충청도 전라도에 확대 시행하여 전국적 시행의 기틀을 마련했다. 대동법은 공평과 효율을 함께 실현한 제도였다. 또한 그가 추진한 동전 유통책은 실패했으나, 그 경험은 이후 동전 통용에 이바지하였다. 김육은 대동법과 동전유통책을 안민부국론으로 집약하고 이를 정책에 구현하였다.

또한 김육은 서양 역법인 시헌력(時憲曆)의 도입을 주도하였고, 그 과정에서 지구가 둥글다는 학설도 수용하였다. 그는 청나라의 선진문물 뿐만 아니라 청에 도입된 서양 문물도 적극 배워 도입해야 한다고 주장한 북학(北學)의 선구자였다.

4) 경제학의 계승 : 유형원, 이익, 정약용

국정을 주도했던 대신들이 경제학은 유성룡과 김육이후 더 높은 차원으로 발전하지 못했다. 반면 그런 지위에 오르지 못한 학자들은 경제의 학풍을 더욱 발전시켰다.

유형원(柳馨遠, 1622~1673)은 <반계수록>에서 유학의 이상에 더 부합하는 국가제도론을 제시하고 경제제도론을 심화하였다. 오광운은 <반계수록>의 서문에서 “주자가 유학사상의 철학적 기초인 도학(道學)을 완성했다면, 유형원은

경제론인 기(器)를 처음으로 체계화하여 유학사상을 완성하였다”고 적극 평가하였다. 그런 점에서 조선에서 유형원은 경제치용학의 비조라는 평가를 받았다.

유형원의 경제치용학은 주자성리학의 관념화 교조화의 폐단을 극복하는 면도가졌다. 유형원은 “이익을 따르고 손해를 피함은 만고천하의 같은 인정이다.”고 인식하며 경제적 실리를 중시하는 경제론을 제시하였다. 그는 “토지가 천하의 큰 근본이니 근본이 이미 바로 서면 모든 제도가 따라서 하나도 마땅함을 얻지 못함이 없다.”고 보고 토지 제도의 개혁을 최우선 과제로 설정하였다. 수기와 도학에 최우선 과제를 두는 주자성리학풍에 각성을 촉구한 셈이었다. 또한 그는 농본주의자였지만 동전의 주조를 주장하고, 노비를 임노동자로 대체하고 해로(海路)무역에도 우호적이었다.

이익(李瀾, 1681~1763)은 스스로 터득하는自得(自得)과 회의의 학문적 태도를 중시했다. 그는 당시 학자들이 묵수하던 유학의 경전을 비판적으로 재검토하였을 뿐 아니라, 이단으로 비판한 관자(管子), 법가(法家) 그리고 서학까지도 개방적인 자세로 흡수하였다. 특히 성호 이후의 학자들은 대개 서양의 문화적 자극으로 실학적 사유를 더욱 진전시켜 나갔다.

성호는 지구설을 받아들여 중화를 중심으로 한 위계적 세계관을 극복해 나갔다. 사회를 바람직한 방향으로 운영하고 인간 행동을 규율하기 위해서는 도덕적 호소만으로 불충분하고 법과 제도의 설계와 엄정한 집행이 중요하다고 보았다. 비록 상업을 억제하고 동전 주화를 폐지하자는 주장은 그의 경제론의 한계로 지적되지만, 성호는 국가의 인정(仁政)과 안민(安民)과 균(均)의 정책 이념을 발전시켜 노비제와 특권신분층을 부정했고, 균등한 과거 시행 그리고 전체 농민의 생업 안정을 주장하였다.

조선후기 경제학의 주류는 경제치용학이었다. 천관우에 의하면, “유학의 경제학적 측면-법률, 경제, 군사 등의 정책론 및 그 사상, 역사 지리 등-근대지향적 관점에서나 민족적 관점에서 가장 실학적인 요소가 담길 수 있는 분야이며, 조선후기 실학의 핵심적인 분야는 역시 현실 문제에 직결되는 이 경제학에서 찾아볼 수 있다.”라고 하였다.⁷⁾

유형원으로 비롯하는 실학자의 주장은 개혁적인 관료의 견해와 상통하였고, 그것을 계승하는 면이 있었다. 유형원은 <반계수록>에서 대동법과 동전 통용책을 옹호하고 대책을 제시하였다면, 김육은 그것을 추진하고 실현하였다. 유수원(柳壽垣, 1694~1755)은 <우서(迂書)>에서 김육이 중국 사신으로 왕래하면서 수레를 사용하여 경비를 절감한 것, 그리고 진상물을 시장에서 조달하는 장

7) 천관우, 1970, <한국실학사상사>, <<한국문화사대계>>6.

점을 역설한 점을 높이 평가하였다. 박제가(朴齊家, 1750~1805)는 <북학의(北學議)>에서 김육이 평생 고민한 바는 수레와 동전 두 대책이었다고 하였다. 정약용은 <경세유표(經世遺表)>의 서문에서 제도 개혁의 필요성을 옹호하면서 효종대의 대동법 그리고 영조대의 노비종모법과 균역법(均役法)을 대표적인 성과로 꼽았다.

정약용(丁若鏞, 1762~1836)은 이용후생파의 북학사상도 수용하고 유형원보다 경전 탐구를 심화하였다. 그의 경전 연구는“인륜을 좀더 수행 가능한 형태로 재이론화하였고, 실천적 대안을 제시하였다”라 평가받는다.⁸⁾ 정약용은 <경세유표>에서 국가 제도론을 진전시켰을 뿐만 아니라 <목민심서>에서 지방행정론을 최고의 수준으로 집대성하였다.

문호 개방이전 정도전, 유형원 그리고 정약용이 국가제도론을 체계적 종합적으로 제시하였다. 이들 모두가 유학 이념의 현실적 적용에서 출발했다는 점에서 공통점을 지니고 있다. 그렇기에 정약용의 주장이 질적으로 다른 차원이라기보다는 논의의 전개과정에서 파악함이 좋을 듯하다.

이우성에 의해 근세 실학의 한 유파인 실사구시파의 중심인물로 지목받은 김정희(金正喜, 1786~1856)는 주자학을 상대화하고 고증학을 평가하는 실사구시론을 제시하였다. 김정희는 <실사구시설(實事求是說)>에서 “공자와 같은 선현의 도를 추구함이 중요하며 훈고를 정밀히 탐구한 한유(漢儒)들을 높이는 것이 참으로 옳은 일”이라고 하였다. 또한 “학문하는 방도는 굳이 중국 한나라의 학풍과 송나라의 학풍의 한계를 나눌 필요가 없고, 굳이 鄭玄·王肅과 程子·朱子の 장단점을 비교할 필요가 없으며, 굳이 朱子·陸九淵과 薛瑄·王守仁의 문호를 다룰 필요가 없이 다만 심기(心氣)를 침착하게 갖고 널리 배우고 독실히 실천하면서 ‘사실에 의거하여 진리를 찾는다’는 한마디 말만을 오로지 주장하여 해나가는 것이 옳을 것이다.”고 하였다. 하지만 김정희는 그가 처했던 불우했던 정치적 상황에 영향을 받아서인지 현실 개혁을 위한 경세론의 주장을 계승하지는 못했다.

이처럼 경세치용학이 담고 있는 내용들은 비록 정책으로 구현되지는 못했지만, 조정의 관료들은 공감할 수 있었다. 이용후생파가 주장한 양반층의 상업 종사, 상인과 상업자본의 육성, 해상무역의 장려, 화이관의 탈피, 서양 기술자의 초빙 등은 경제발전을 위해 절실한 주장이었지만, 조정 관료의 공감을 얻기에는 너무 혁신적이었다. 때문에 이용후생파의 주장은 개항이후에나 실현되었던 것이다.

조선후기의 경기지역의 학자들은 유학에 담긴 인류 보편의 윤리를 준수하고

8) 이봉규, 2015, <실학의 유학사적 맥락과 유교 연구 탐색>, <<태동고전연구>>35.

개인의 정치적 실천을 추구하는 유학에 충실하면서도 서학의 영향으로 중화문명을 상대화하는 입장도 견지하고 있었다. 도덕 관념에 매몰되지 않고 고증을 중시하여 조선의 역사와 지리, 문물을 탐구[조선학]했고 제도의 개혁을 논하였다. 이런 사유는 근대적 사유로의 접근이라 할 수 있으며 전환기 지성인의 책무라 생각하였다.

정도전에서 비롯하여 이이, 김육, 유형원, 이익, 정약용 등으로 계승해 왔던 경세치용학의 계승은 19세기 파행적인 세도정치기하에 좌절되고 만다. 문화적 충격을 주었던 서학에 대한 관심도 시헌력(時憲曆)외에 뚜렷한 성과를 낼 수 없었고, 서교(西敎) 전파에 따른 사회적 갈등도 커졌다. 하지만 그 학문적 전통은 문호개방이후 근대국가로 발돋움하기 기반을 제공하였다.

20, 21세기 문명의 전환과 디지털 혁명

허동현¹⁾

1. 서 언

전근대 동아시아에서 문명(文明)이란 형벌과 위력을 쓰지 않고 인민을 교화하는 “문치교화(文治教化)” 즉 유학적 교화를 의미했다. 중국화를 “문명”으로 보는 이 전통적 개념은 19세기 서세동점(西勢東漸)의 시대에 전복된다.²⁾ 서구열강의 무력에 굴복한 중국, 일본, 조선은 각각 남경조약(1842), 가나가와 조약(1854), 강화도조약(1876)을 체결함으로써, 종래의 사대자소(事大字小)의 조공체제에 기반을 둔 계서(階序)화된 국제질서는 베스트팔렌 조약(1648) 조약이후 서구 국민국가 사이의 국제질서를 대표하는 조약체제로 대체되었다. 조약체제의 작동과 함께 국민국가의 시대가 도래하자, 이제 문명의 기준은 중국화 즉 유교화 정도가 아니라 서구 근대의 산물인 국민국가 수립 여부로 바뀌었으며, 그 판정관은 자국이 아니라 서구제국이었다.³⁾

종래 동양적 문명관에서 이적(夷狄)으로 취급받던 서구가 문명이 되는 역전이 초래되자,⁴⁾ 동아시아 삼국은 국민국가 수립을 향한 시간의 경쟁에 나섰다. 승

1) 경희대 교수

2) 중국화를 “문명”으로 보는 이 전통적 개념은 19세기 서세동점(西勢東漸)의 에 동아시아 삼국 중 중국화 정도에서 가장 야만이었던 일본에 의해 전복된다. 막말 이후 3차례에 걸쳐 서구를 둘러 본 후쿠자와 유키치(福澤諭吉: 1835-1901)는 “civilization”의 번역어로 “문명” 또는 “문명개화(文明開化)”를 채택함으로써, 서구화가 문명이 되고 중국화는 야만이 되는 문명의 전환이 일본에서 시작되었다. 노대환, 『문명』(소화, 2010), pp. 53-54, 59-61; 야나부 아키라 저, 박양신 역, 『한 단어사전, 문화』(푸른역사, 2013), pp. 29-32; 정용화, 『문명의 정치사상: 유길준과 근대한국』(문학과 지성사, 2004) pp. 400-402.

3) 국민국가는 다음과 같은 특징을 갖는다. 첫째, 국민국가는 그 정치체제가 군주제든 공화제든, 민주적이든 전제(專制)적이든 간에 국가를 담당하는 주체가 국민이어야 한다. 둘째, 한 국가가 국민국가인지는 자국민이 아니라 국제적으로 다른 나라들에 의해 판정되며, 그 기준은 서구의 가치기준에 따른 문명화 정도다. 셋째, 국민국가는 국가통합을 위해 의회·정부·군대·경찰 등 지배·억압기구로부터 가족·학교·언론매체·종교 등 이념적 장치까지 여러 가지 장치가 필요하며, 국민통합을 위한 강력한 이데올로기가 반드시 있어야 한다. 넷째, 국민국가는 혼자 존재하는 것이 아니라 다른 국민국가와의 관계 속에서 존재한다. 따라서 국민국가는 세계적인 국민국가 체제에서 그 위치가 설정되며, 각각의 독자성을 표방하면서도 서로 모방하면서 유사성을 띠는 경향이 있다. 西川長夫, 「日本型國民國家の形成—比較史的觀點から」, 西川長夫·松宮秀治 編, 『幕末·明治期の國民國家形成と文化變容』(東京: 新曜社, 1995), pp. 3-42.

4) 박정심, 「한국 근대지식인의 ‘근대성’ 인식 I : 문명·인종·민족담론을 중심으로」, 『동양철학연

자는 동아시아에서 중국화 정도에서 가장 야만이었던 일본이었다. 메이지 유신(1868) 이후 국민국가 수립에 나선 일본은 청일전쟁(1894-1895)과 러일전쟁(1904-1905)에서 승리함으로써 성공한 국민국가 즉 제국의 반열에 올랐다. 일본보다 늦었지만 조선에서도 새로운 문명의 표준을 따르려는 개화파들이 등장하면서, 중화제국 청국은 멸시의 대상이 되었고 문명으로서의 유교는 폐기되었으며, 일본과 서양은 따라 배울 새로운 전범으로 대두되었다.⁵⁾ 그러나 일본과 서구를 모델로 문명의 전환을 꿈꾼 개화파의 시도는 갑신정변(1884)·갑오개혁(1894-1896)·독립협회운동(1896-1898)의 실패로 수포로 돌아갔으며, 문명의 전환에 실패한 ‘소중화(小中華)’ 조선은 문화적 열등자로 낮추어 보단 일본의 식민지로 전락하고 말았다.

해방 후 3년 뒤에 1948년 8월 15일 세워진 대한민국은 그해 5월 10일 선거로 국민주권을, 그리고 그해 12월 12일 제3차 유엔총회에서 승인을 받음으로써 국가주권을 인정받아 19세기 이래의 오랜 소망인 국민국가를 수립하는데 성공했다.⁶⁾ 이후 허송한 근대의 시간을 따라잡기 위해 20세기 중반이후 한국인들은 “바쁘다 바빠”와 “빨리 빨리”를 입에 달고 시간의 압축을 통해 산업화와 민주화, 또는 굴뚝과 인권으로 요약되는 국민국가 세우기에 성공해 서구 근대 따라잡기라는 문명의 전환에 성공하였다.

구』52(2007), pp. 123, 126. “서구문명이 배워야 할 전범이 되면서 유럽은 지리적 공간 이상의 의미를 내포하였다. 유럽과 미국은 단순히 오대양육대주의 일부가 아니라 새로운 세계중심으로서 정치적·문화적 의미를 내포하였다. …서구문명을 지선(至善)과 당위로 받아들이는 순간 전근대적 삶의 양식은 야만이 되고, 우리는 문명화를 실현하기 위해 서구를 이식해야만 했다.”

- 5) 이 점은 일본에서 2년, 중국에서 3년, 미국에서 5년의 유학생활을 한 개화기(1876~1905)의 대표적 지식인 윤치호가 남긴 다음 글들이 여실히 보여준다. “청국은 사람이 많고 땅이 커서 일본의 11배인데 일본은 30년 내외로 更張.振作하여 문명 부강함이 60년이나 외국과 통상한 청국보다 백배나 더 낫다고 사람들이 칭하니, 그것은 무슨 까닭입니까? 청국은 옛 것만 지켰으나 일본은 옛 것을 고쳐 새 것을 본받았기 때문입니다. 우리나라에는 이 두 개의 귀감이 있으니, 새 것을 좇는 것과 옛 것을 지키는 것의 이해가 분명하여 의심할 여지가 없습니다” (윤치호 일기』1884년 7월 22일자, 송병기 역, 『국역 윤치호 일기』I(연세대학교 출판부, 2001), p. 151). “나는 과거에 유교의 四書를 정독하고 많은 교훈을 발견하였다. 그러나 누구도 그 교훈에 복종하여야만 될 까닭은 없었다. … 나는 세례 받기를 원한다. 그 이유는 내가 가진 재능이 다섯 달란트이든지 한 달란트이든지, 나의 시간과 재능을 다하여 기독교에 대한 지식과 신앙을 증진하여, 하나님의 뜻이라면 자신과 내 형제를 위하여 쓸모 있는 생을 살려고 하기 때문이다”(윤치호, “A Synopsis of What I was and What I am”, 백낙준, 『한국개신교사, 1832~1910』(연세대학교 출판부, 1973) pp. 176~177). 특히 그의 기독교 개종은 “한국의 유교전통에 대해 총체적으로 그리고 의식적으로 반기를 들었던 한 개인의 정신적 혁명”이었다. 유영익, 「개화파인사들의 개신교 수용 양태」, 『한국근현대사론』(일조각, 1992), pp. 106~107. 윤치호의 새로운 문명 체험과 수용에 관해서는, 허동현, 「개화기 윤치호의 해외체험과 문화수용」, 『한국문화연구』11(2006), pp. 117~151 참조.

- 6) 졸고, 「대한민국의 건국외교와 유엔(UN)」, 『송실사학』30(2013), pp. pp.253-276.

새의 눈으로 한국의 역사를 조망하면 19세기 국민국가의 시대를 맞아 국민국가로 진화라는 문명의 전환에 실패해 식민지로 전락한 시기였고, 20세기는 “시간의 경쟁”에서 실패한 아픈 역사를 딛고 산업화와 민주화를 동시에 이루는 시간의 압축화를 통한 문명전환에 성공한 시기였으며, 21세기는 디지털 사회로의 전환이라는 새로운 문명의 흐름에 대한 도전의 시기라 할 수 있다.

본고의 목적은 먼저 문명 전환의 관점에서 한국사의 큰 흐름과 그 전환의 주체가 누구였는지를 살펴 본 다음 오늘 우리 앞에 전개되는 디지털로 상징되는 새로운 문명의 전환을 경기도를 중심으로 살펴보려는데 있다.

2. 문명 전환의 관점에서 살펴 본 한국사의 큰 흐름

산의 진면목(眞面目)은 멀리 떨어져서 볼 때 제대로 보인다. 역사 전개 of 획을 가르는 분수령(分水嶺)도 마찬가지다. 문명 전환의 관점에서 우리 역사의 큰 흐름을 살펴 본 주목할 만한 연구는 셋을 꼽을 수 있다. 하나는 고병익의 견해로 통일신라 8세기 중엽 경덕왕(景德王) 때 중국문화의 수용, 조선왕조의 성립 후 유교문화의 침투, 그리고 개항 이후 서구문명의 도입을 “문화사(文化史) 상의 단층(斷層)”으로 꼽는다.⁷⁾ 다른 하나는 김용섭의 견해로 후기고조선(기차조선)과 조선왕조 말에 “세계화 문명”인 중국문명과 서구문명을 수용한 것을 두 차례의 문명전환으로 본다.⁸⁾ 끝으로 강진갑은 신석기 시대의 농업혁명, 고조선 말기에 시작된 동아시아 문화권으로의 통합, 18, 19세기의 세계문화권으로의 통합, 그리고 21세기 초 현실과 사이버 세계의 통합을 문명의 전환점으로 본다.⁹⁾

7) 고병익은 경덕왕 때 당(唐)의 제도와 문물을 전면적으로 도입해 고유한 지명과 관직명을 모두 중국식으로 고치고 성씨인명 까지도 중국식으로 바꾼 점, 조선왕조 성립 후 유교적 문화전통이 유례없이 깊고 넓게 생활의 모든 면에 침투해 경직화됨으로써 비유교적인 종래의 문화전통 모두를 배격한 점, 그리고 서양의 문물과 제도를 도입한 후 종래의 문화유산을 부정적 시각에서 보게 된 점을 주목해 이 3개의 단층을 기점으로 문명의 전환이 있었다고 보는 것이다. 고병익, 「총설-한국문화와 세계문화」, 『한국사시민강좌』(1989), pp. 10-11.

8) 김용섭은 1차 문명전환은 중국이 그 중화사상과 조공책봉 등의 논리로 중국 중심의 천하체제를 확립하는 과정에서 그 질서 하에 들어 간 것으로 보고, 2차 문명전환은 산업혁명 이후 식민지 확보를 위한 제국주의 침략 하에서 진행 된 세계화 과정에서 시작된 것이며, 당시 조선은 문명전환의 물결에 적절히 대응하지 못해 국민국가로의 변신하지 못하고 식민지로 전락했다고 보았다. 김용섭, 『동아시아 역사 속의 한국문명의 전환: 신정 증보판』(지식산업사, 2015), pp. 229-234.

선행 연구를 바탕으로 한국사의 큰 흐름을 문명 전환의 관점에서 조망하면 다음과 같은 분수령이 눈에 들어온다. 먼저 근대 이전에는 사람 이름과 땅 명칭 그리고 관직명까지 중국식으로 바꾼 8세기 통일신라 경덕왕(景德王) 때 시작된 중국문명권 진입과 조선왕조 개창(1392) 이후 유교문화의 보급과 경직화 및 닫힌 사회로의 전환이 눈에 들어온다. 다음으로 근대의 문이 열린 이후 오늘에 이르는 역사를 조감(鳥瞰)해보면, 우리 삶의 방식을 근본적으로 바꾼 두 개의 전환점인 갑오경장(1894-1896)과 IMF외환위기(1997-2001)가 도드라져 보인다. 전자는 사람 이름과 땅 명칭 그리고 관직명까지 중국식으로 바꾼 8세기 통일신라 경덕왕(景德王) 때 시작된 중국문화 지향에서 벗어나 명치유신(明治維新)식 부국강병의 근대화를 따라 배우려 한 서구의 아류(亞流)로서 일본지향형 근대화의 출발점이자, 5.16 군사쿠데타 이후 추진된 개인의 인권을 유보하고 산업화를 우선한 개발 독재의 원형이었다. 반면 후자는 정경유착의 일본식 근대를 넘어 개인이 역사의 전면에 등장하는 서구지향형 근대화가 본격화한 계기이자, 미국이 주도하는 신자유주의의 거센 파도 속에서 미국식 제도와 가치체계의 세례를 받게 만든 전환점이기도 했다. 특히 후자는 안으로는 인권을 넘는 남녀동권, 굴뚝의 산업화를 넘어 공해 없는 지속 가능한 성장을 이끄는 디지털 혁명이 시작된 기점이기도 하다.

그러나 이 두 개의 획기적 전환점 모두 우리 내부의 동력에 의해 초래된 것이 아니었다. 그 이면에는 청일전쟁에서 승리해 동양의 패권을 손아귀에 넣은 일본과 IMF라는 국제금융기구 뒤에 숨은 신자유주의의 주창자 미국의 힘이 작용한 결과였다. 외세가 역사전개에 결정적 영향을 미쳤다는 사실이 우리 가슴을 저민다.

3. 19세기 문명 전환에 실패하다

9) 강진갑, 「경기 천년의 역사를 어떻게 볼 것인가」, “(2016년 1차 경기학 포럼 자료집) 경기도의 눈으로 본 세상”, p. 18. 강진갑의 견해는 아래 표에 요약되어 있다.

시대 구분	1차 전환(형성)	2차 전환	3차 전환	4차 전환
시기	신석기시대 ~청동기시대	고조선 말기 ~ 조선시대	18,9세기 ~20세기 후반	21세기 초
공간	세계 -> 지역	동아시아 문화권 으로 통합	세계문화권으로 통합	현실과 사이버 세계 통합
특징	- 농경생활 - 정착생활 - 도시문명 발생	- 중국 유교 불 교 수용, 전환 - 성공 - 유교지식국가	- 서양문명 유입 전환 실패 - 1910년 식민지 - 21세기 후반 남한: 자본주의 북한: 사회주의	- 디지털시대 전환 성공 - 2016년 인공지능시대 진행 중

이기백은 통일신라 이후 지배세력의 바로 밑 계층에서 새로운 지배세력이 등장하여 점점 지배세력의 사회적 기반이 확대되는 과정을 추적해 한국사가 발전의 역사임을 입증했다. 통일신라 말에 등장한 육두품과 호족이 고려를 열었고, 귀족 다음 신분층인 향리 층 신진 사대부들이 조선을 열었다.¹⁰⁾ 그렇다면 조선왕조 다음의 근대사회를 열 사회세력은 양반의 다음 신분층인 중인, 농민, 상공업자 중 누구였을까? 당시 즉 개화기(1876~1910)의 시대적 과제는 제국주의 열강의 침략을 막고 근대 국민국가를 세워 문명전환에 성공하는 것이었다. 종래 학계에서는 이를 수행할 주체로 개화파·민중(농민)·왕실을 호명(呼名)하는 견해가 대립해 왔지만, 모두 문명 전환의 동력을 안에서 찾는다는 점에서는 차이가 없었다. 서양과 유사한 근대로의 길이 조선후기에 이미 주체적으로 모색되었다는 한국사학계의 “내재적 발전론”에 대한 경제사학계 쪽의 반론으로 한국을 근대로 이끈 힘은 일본이었다는 “식민지근대화론”이 제기되었다. 전자는 문명전환의 실패와 이에 따른 망국의 책임을 일본에 떠넘기는 과오 감추기라는 점에서 후자는 일제 식민지 치하에서 일어난 근대적 변화가 “잘못된 발전”이자 “오도된 발전”임을 직시하지 않음으로써 식민지화의 필연성을 주장한 식민주의사가들과 일본 우익들의 “식민지 시혜론”을 뒷받침하는데 이용될 수 있다는 비판을 면하기 어렵다.¹¹⁾

근대란 무엇인가? 부르주아지가 일찍 자라난 선발국 영국과 프랑스에게는 굴뚝과 인권 세우기가 함께 행해진 시대였고, 그렇지 못했던 후발국 독일과 일본에게는 인권을 유보한 국가주도의 산업화가 추동(推動)된 문명 전환의 시대였다. 세계사적 문명사적 시각에서 보자면 당시 새로운 시대를 열 즉 문명의 전환을 담당할 주체는 영국처럼 상공업자이거나 독일이나 일본처럼 제왕이나 무사였다. 그러나 우리의 왕실·양반(개화파)·농민(민중)·상공업자 중 어느 누구도 산업혁명과 인권세우기로 상징되는 근대의 문을 열지 못했다. 그 결과 우리는 망국의 통사(痛史)를 쓰고 종래 문화적 열등자로 낮춰 보던 일본에 의해 타율적 문명전환 즉 식민지 지배를 당하는 아픔을 겪었다.

4. 교육 20세기 문명전환의 주체를 배양하다

우리는 반쪽으로 쪼개진 산하를 찢더미로 만든 6.25전쟁의 폐허를 딛고 일어서 60여년 만에 굴뚝과 인권을 함께 세우는 ‘따라잡기’에 성공했다. 거북이가

10) 이기백, 「종장 한국사의 발전과 지배세력」, 『한국사신론: 한글판』(2001), pp. 400-401.

11) 졸고, 「대한제국을 어떻게 보아야 하나」, 『한국사연구』 139(2007), pp. 247-249 및 「통감부 시기(1906-1910)를 어떻게 볼 것인가」, 『한국독립운동사연구』 27(2006), pp. 85-87 참조.

토끼를 누르는 우화 속 이야기를 현실로 만든 세계사에 유례가 없는 이러한 성취는 이를 앞장 서 견인한 산업화세력과 민주화세력의 공적(功績)임이 분명하다. 한 세기 전 실패한 문명 전환의 과제를 일구어 낸 힘은 전쟁의 포화 속에서도 멈추지 않고 뿔 교육의 맥박에서부터 나왔다. 1945년 광복 당시 전문학교 이상의 고급교육을 받은 이는 1%에도 못 미쳤으며, 12세 이상 국민의 78%가 낮 놓고 기억자도 모르는 문맹(文盲)이었다. 일제치하 어떤 형태로든 교육을 받은 비율은 전 인구의 25%에 지나지 않았다. ‘충량한 신민(臣民)’ 즉 말 잘 듣는 노예 만들기가 식민교육의 요체였다. 어떤 이는 일본의 식민교육 덕에 우리 교육이 근대화되었고, 이를 바탕으로 해방 후 산업화에 성공할 수 있었다고 이야기한다. 그러나 ‘한강의 기적’을 꽃피운 씨앗은 일제가 아니라 1900년대 애국계몽운동을 이끈 이들이 심었다. 1905년 이후 민족의 미래에 투자하는 근대학교설립운동이 활발히 일어났다. 1910년 무렵에는 공립과 사립을 합쳐 2400개교를 헤아렸다. 신학문을 가르치는 서당과 야학도 우후죽순처럼 돌아났다. 그러나 일제는 ‘사립학교규칙(1911)’과 ‘서당규칙(1918)’ 같은 교육 규제 법규를 만들어 자생적 교육 근대화 노력을 좌절시켰다. 일제가 근대 교육의 토대를 만들었다는 것은 어불성설이다. 우민화교육도 누구나 받을 수 있는 것이 아니었다.

광복 이후 ‘홍익인간(弘益人間)’의 교육이념에 따라 신분과 빈부, 남녀의 구별 없이 누구에게나 열린 교육기회는 민초들의 배움에 대한 열망에 불을 지폈다. 가족이산의 아픔과 끼니를 걱정하던 절대빈곤의 전쟁 통에도 미래에 대한 투자, 교육은 멈추지 않았다. 전쟁 통 천신만고의 피난살이 속에서도 식을 줄 몰랐던 교육열은 채 10년이 안 돼 문맹이 퇴치되는 ‘교육기적’을 낳았다. 지구마을에 유례를 찾아 볼 수 없는 이 기적은 1960년도 통계수치가 증언한다. 일제의 사슬에서 놓여난 지 15년 만에 초등학교는 1.6배, 중학교는 11배, 고등학교는 3배로 늘어났으며, 학생 수도 2.6배, 10배, 3.1배로 증가했다. 특히 전쟁 중에 일기 시작한 ‘대학 붐’으로 대학교는 19개에서 63개로 3.3배, 학생 수는 7,819명에서 97,819명으로 12배 이상 급증했다. 뿐만 아니었다. 당시 촉발된 ‘유학 붐’으로 1953년부터 1960년까지 4,844명이 유학을 떠났으며, 그중 90%에 달하는 4,391명이 미국을 택했다. 물리학회의 경우 “1명의 회장, 2명의 부회장, 8명의 상임위원 중 9명이 유학을 떠나 1958년 학회의 정기총회마저 열 수 없을 정도”로 선진 지식에 대한 갈망은 뜨거웠다.

양적 팽창만이 아니었다. 당시 교육은 문명의 패러다임을 밑바닥부터 뒤집는 질적인 성장을 일구어냈다. 1960년 4.19혁명이 잘 말해주듯이 1950년대 민주. 민족교육을 통해 민초들은 자유민주주의의 구현을 꿈꾸는 시민으로 자라났다.

또한 당시 강조된 과학.기술교육이 가져다 준 합리적.실용적 가치관은 1960년대 이후 ‘경제기적’을 가능하게 해준 밑거름이었다. 거북이가 토끼와의 경주에서 이기는 동화 속 기적을 현실로 만든 오늘, 되돌아보면 민주화와 산업화를 이끌어낸 동력의 하나는 대학이 상아탑이 아닌 우골탑(牛骨塔)으로 불릴 만큼 뜨거웠던 우리 민초들의 교육열이었다. 우리의 성공신화는 논밭은 물론 생명보다 귀한 소마져 교육을 위해 아낌없이 바친 어버이들의 희생을 딛고 쓰인 것이다.

때론 타자의 진단은 우리가 못 본 것을 보게 해준다. “학생들이 시위하고, 상소하고, 정치에 적극 참여하는 전통이 한국만큼 오래 그리고 지속적으로 발달한 나라는 세계 어디에도 없다.” 1948년부터 2년간 그리고 1958년부터 5년간 미국 외교관으로 한국사회를 관찰한 그레고리 헨더슨의 지적은 예리하다. 성균관 태학생(太學生)들이 벌인 학생운동은 논외로 하더라도, 국가와 민족의 자주독립이 시대적 과제이던 일제하 2.8독립운동을 필두로 한 3.1운동(1919), 6.10만세운동(1926), 광주학생운동(1929)을 전개한 학생들의 머리와 가슴은 스스로 민족의 고통을 대변하는 선구자적 사명감과 민족의 자유와 독립 쟁취를 외친 강렬한 민족애로 넘쳐흘렀다. 뿐만 아니었다. 광복 이후 민주·민족교육을 자양분 삼아 자라난 대학생이 10만 명에 육박한 1960년 이들은 시대의 변혁을 이끄는 파워 엘리트로 역사의 전면에 나섰다. “역사의 생생한 발언자적 사명을 띤 우리들 청년학도는 이 이상 역류하는 피의 분노를 억제할 수 없다.” “우리 와 자손의 건전한 번영과 행복을 위하여 우리는 선두에 나서지 않으면 안 된다.” 4.19혁명 당시 나온 고려대와 연세대 학생들의 선언문에 잘 나타나듯, 학생들의 강렬한 선구자의식과 민족애, 민주주의 정신은 광복 이후 민주화를 이끌어 낸 추동력이었다. 그러나 학생들의 희생을 딛고 ‘잠깐 보였던 하늘’은 5.16 군사쿠데타로 9개월 만에 다시 먹구름을 드리웠다. 엄밀히 말해 4.19혁명은 정권을 바꾸는 데는 성공했으나, 정치와 사회구조를 뿌리째 바꾸는 데는 실패한 미완(未完)의 혁명이었다.

6.25전쟁이 한창이던 1952년부터 1960년까지 민간 유학생은 5,421명에 불과했지만, 군사유학생은 곱절이 넘는 11,280명에 달했다. 정부조직 중 가장 높은 유학 비율을 보인 외무부를 상회하는 10%가 넘는 장교가 유학 경험을 갖고 있던 군부는 기술적, 과학적, 행정적으로 가장 현대화되고 능률적인 엘리트 조직으로 급부상해 압축적인 서양문화 수용의 전달체 역할을 수행했다. “부르주아지 없는 민주주의는 없다.” 역사사회학자 배링턴 무어(B. Moore)의 유명한 명제다. 5.16 군사쿠데타 이후 헌정을 파괴한 군부가 부르주아지를 배양하는 산업화를 일구는 역설의 역사가 전개되었다.

중산층이 두텁게 자라난 1990년대 이후 다원화된 시민사회가 열리면서, 파워 엘리트의 서열을 지칭하는 ‘군관민(軍官民)’은 다시 ‘민관군(民官軍)’으로 역전되었다. 오늘의 시점에서 산업화세력과 민주화세력이 씨줄과 날줄이 되어 쓴 그때의 역사를 들여다보면, 제방에 난 구멍을 고사리 손으로 막아 마을을 구한 네덜란드 소년의 이야기가 떠오른다. “우리는 민족중흥의 역사적 사명을 띠고 이 땅에 태어났다.” 1968년 선포된 ‘국민교육헌장’이 역사의 뒤편길로 사라진 1994년 전까지 개발독재는 국민들에게 민족의 중흥을 위해 살라고 훈육했다. 이는 전체의 이름으로 낱알의 희생을 강요하던 시절 국가가 국민을 동원하기 위해 만든 신화에 불과했다. 아이의 손바닥 하나로 독에 난 구멍을 막을 수는 없는 법이다. 그러나 개발독재에 맞서 민중의 이름으로 새 세상을 꿈꾼 민주화 세력의 눈에도 개인은 비치지 않았다. 이데올로기에 함몰되어 자신들이 꿈꾸는 세상만이 정당하다고 보아 개인을 훈육하거나 동원한 거대담론의 수사(修辭), 민족과 민중은 일란성 쌍생아일 뿐이다.

5. 21세기 문명전환을 추동한 IMF 외환위기

1997년 말에 불어 닥친 IMF(국제통화기금) 외환위기는 우리 경제의 근간을 뒤흔들었다. 한보철강, 대농, 진로, 기아자동차 등 기업집단의 잇따른 도산의 후폭풍으로 외환시장과 증권시장에서 썰물처럼 달러가 빠져나가자 정부의 외환보유고는 삽시간에 바닥을 드러내고 말았다. 국가부도 위기에 몰린 정부는 IMF에 손을 벌릴 수밖에 없었고, 210억 달러를 수혈 받은 대가는 쓰디썼다. 1인당 국민소득은 7000달러로 반토막 났고 구조조정과 정리해고의 쓰나미가 민초(民草)들의 삶을 집어삼켰다.

환란(換亂)은 경제적 불평등 심화와 사회의 양극화, 초국적 자본의 한국경제 지배만을 불러 온 것이 아니었다. 잃는 것이 있으면 얻는 것도 있는 법이다. 환란은 한국사회의 패러다임을 바꾼 분수령이자 전환점이었다. 경제적으로는 개발독재 하 압축성장기에 구조적으로 쌓인 모순을 완벽하진 않지만 털고 갈 기회를 주었다. 세계적 기준(Global standard)의 개방적 경제제도의 도입으로 분식회계와 부실감사 등 기업의 불투명한 경영구조가 개선됨으로써 한국의 시장경제가 새로 태어나는 계기로 작용하였다. 또한 70%의 국민들이 믿어 의심치 않았던 자부심에 찬 ‘중산층’이란 자기규정을 ‘환상’으로 만든 IMF 환란은 극빈층으로 전락한 사람들을 위한 사회안전망과 복지제도가 도입되는 시발점을 여는 역설도 썼다. 또한 IMF 환란은 민주화를 일군 386세대가 외친 “민권(people` right)”을 넘어 서구 근대의 중심가치인 “인권(individual right)” 신

장을 도모하는 21세기 문명전환을 이끌 신세대가 사회전면에 출현하는 계기가 되었다.

6. 21세기 문명의 전환을 이끌 중심축으로서의 경기도

21세기를 사는 우리의 어깨를 짓누르는 시대적 소명은 둘로 요약된다. 하나는 민족을 단위로 한 통일된 국민국가 세우기라는 미완의 근대과제의 달성이자, 다른 하나는 혼혈인과 이주노동자와 같은 타자에 대한 차별 넘어서기, 남녀동권의 양성 평등사회 만들기, 국민국가의 국경을 허무는 지역공동체 만들기 그리고 디지털혁명이 상징하듯 환경을 지키는 굴뚝 없는 녹색성장 이루기 같은 근대이후 과제이다.

분단의 최전선이자 수도 서울보다 더 많은 자원과 디지털혁명을 선도할 지식정보 자원과 시설을 보유한 거주 인구 1300만의 경기도는 미완의 근대과제 남북통일은 물론 근대이후 과제인 21세기 문명 전환의 상징인 디지털 혁명을 이끌 중심축이라 할 수 있다. 지식정보화 시대의 진전 속도는 숨 가쁘게 빠르다. 인터넷의 보급이 가져 온 정보화시대는 이제 인공지능(AI)·사물인터넷·빅데이터 같은 새로운 기술에 힘입은 디지털 혁명을 바탕으로 우리를 인공지능시대로 이끌고 있다. 산업화의 시대를 상징하는 제철소와 정유·화학공장의 굴뚝은 더 이상 발전의 상징이 아니다. 지식정보화 시대를 견인한 반도체 기술의 메카인 수원권은 물론 광교 테크노밸리와 안산 사이언스밸리, IT 융합클러스터가 들어선 성남과 용인 그리고 판교 자율주행자동차 도시 조성 계획과 자율주행차 실험 시설인 화성시의 '케이시티(K-City)' 건립 계획은 경기도가 디지털 혁명을 추동할 성장의 핵심 축임을 잘 말해준다.

어찌 보면 20세기 문명전환을 추동한 산업화와 민주화의 시대에는 따라 배울 청사진, 즉 앞서 고민하고 성취했던 일본과 서구라는 발전모델이 있었다. 하지만 오늘 한국 시민사회가 직면한 딜레마는 더 이상 우리가 당면한 현실 문제를 푸는 데 유효한 처방전이나 디지털혁명을 이끌 기술을 베껴 들여 올 수 없다는 것이다. 현안을 푸는 방정식을 세우고 디지털 혁명을 이룩하지 못한다면 우리에게 미래는 없다.

오늘 우리 시민사회에게 주어진 책무 중 하나는 국가·민족·인종·계급·성차(젠더) 등 모든 사회·문화적 울타리를 넘어 우리와 지향·이해·처지가 다른 이들과 함께 살아가기 위해 새로운 열린 민족의식과 건강한 시민의식을 창출해내는 것이다. 특히 앞선 산업화·민주화 시대에는 이를 추동한 파워 엘리트들의 리더십(leadership)이 중요했다면, 디지털혁명의 지식정보화시대를 사는 오늘은 지

식과 정보력을 갖춘, 즉 ‘디지털 정보의 흐름(Flow of Digital Information)’을 제대로 타는 시민사회의 팔로워십(followership)이 진정한 시대를 이끄는 힘이다.¹²⁾ 따라서 더 가진 자의 책무인 ‘노블레스 오블리주(noblesse oblige)’만큼이나, 시민 개개인이 갖추어야 할 도리와 의무인 ‘시티즌 오블리주’(citizenship oblige)와 디지털혁명을 이끄는 상상력의 원천인 인문 지식이 더없이 필요한 오늘이다.¹³⁾

12) 빌 게이츠는 디지털 시대를 다음과 같이 진단한다. “인터넷은 정보 공유와 협동 그리고 교육을 위한 전 인류의 새로운 공간이다. 또한 텔레비전이나 전화 같은 우리 생활에 밀접한 기술의 즉시성(即時性)과 자연성, 즉 아무 때나 즉각적으로 이용할 수 있고, 또 자연스럽게 이용할 수 있는 점을 취하고 거기에 서신 왕래 고유의 깊이와 넓이를 더한 새로운 매개체이다. 뿐만 아니라 인터넷은 정보를 찾아주고 공통의 관심사를 가진 사람들을 연결해주는, 완전히 새로운 능력도 지니고 있다. …… 이는 디지털 신경망(digital nervous system)으로 구축한다. 디지털 신경망은 인간의 신경체계를 교육에 적용한 디지털 신경체계로서, 적절하게 통합된 정보의 흐름을 꼭 필요로 하는 교육 현장에 적시에 제공해 준다. 디지털 신경망을 구성하고 있는 교육과정들은 학교가 자신의 외부환경을 인식해 반응할 수 있도록 해주고, 현실적 문제의 해결과 학생의 요구를 감지할 수 있도록 해주며, 이러한 것들에 대해 시의적절하게 대응할 수 있게 해 준다.”

13) “소크라테스와 한나절 보낼 수 있다면 난 애플의 모든 기술을 내놓을 것이다.” 얼마 전 귀천(歸天)한 스티브 잡스(1955-2011)가 우리 삶의 방식을 근본적으로 바꾼 “IT의 제왕”에 오를 수 있었던 상상력의 원천은 인문학에 있었다. 그에게 인문학은 기술에 영혼을 불어넣게 해준 문화적 영감을 준 원천이자 지혜의 보물창고였다. 그는 인문학이 돈이 되지 않는다는 통념을 깨고 황금 알을 낳는 어미 닭임을 증명해 보였다. 아이 팝(2001), 아이 폰(2007), 아이 패드(2010). 우리는 통념에 매몰되지 않았던 그가 건넨 선물을 징검다리 삼아 아날로그의 강물을 넘어 디지털의 신 세상으로 건너갔다.

4세션

경기도민의 삶의 질과 행복 문제

여성과 제사를 통해 본 전통의 변화 방향에 관한 소고

윤유석¹⁾

1. 들어가는 말

미시적 측면에서 볼 때 역사는 변화를 이끌고, 변화에 적응하는 인간들의 삶의 이야기이다. 2000년대가 시작되는 21세기는 가까운 미래에 사물인터넷과 인공지능, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 등 사람, 사물, 공간을 초연결하고 초지능화 한 사업구조와 사회 시스템이 되어 모든 것이 연결되고 보다 지능적인 사회로 진화한다고 한다. 이러한 4차 산업혁명이 새로운 풍요의 시대를 열 것이라는 것이 피터 디아만디스가 그의 책 『볼드-새로운 풍요의 시대가 온다』²⁾에서 예견한 것이고 지금 현실화 되고 있는 변화이다.

지난 5월 ‘서울포럼 2016’에서 ‘이달의 과학기술자상’을 수상한 34명의 과학자들은 4차 산업혁명으로 인한 부작용으로 양극화 심화(61.7%)를 가장 크게 지적하였다. 그 다음이 대량실업(14.7%), 인간의 효용가치 하락(8.82%), 기계의 인간지배(2.9%) 등이 지적되었다. 그러면서 과학자들은 4차 산업혁명은 ‘결국 가야할 길’이고 ‘사회와 인류의 인식 전환이 필수적’이라는 의견을 내놓았다. 과학기술의 변화가 인간의 삶을 어떻게 변화시킬 수 있는가는 지난 10년간 디지털로 인해 우리의 삶이 얼마나 많이 달라졌는가를 생각해보면 짐작할 수 있다. 앞으로는 그 변화가 기하급수적으로 빠르고 광범위하게 이루어질 것이라는 것이 과학자들의 예견이다.³⁾

전 세계적으로 수백 개의 일자리가 사라지고 인간의 생활양식이 달라지는 ‘인류사적’인 변화가 산업계에서 이루어지고 있다면, 사회적으로는 저출산 고령화로 인한 사회변화가 기다리고 있다. 지금까지 산업화시대의 핵가족 문화가 주류였다면 앞으로는 1인 가구, 비혼 가구, 무자녀 가구 등 더욱 개인주의화된 주거문화, 가족문화의 변화가 예상된다. 이러한 사회 변화에서 주목해서 보아야 하는 것이 여성 역할과 지위의 변화이다. 과거 여성의 역할과 지위는 가정 내에 한정되어 있었다. 여성 교육이 시작되던 구한말 신식교육을 받은 신여성

1) 한국외국어대학교 강사

2) 피터 디아만디스, 스티븐 코들러, 『볼드, 새로운 풍요의 시대가 온다』, 비즈니스북스, 2016.

3) 서울경제, ‘4차 산업혁명 최대 부작용’ 양극화 심화, 대량실업 꼽아, 2016년 5월 8일 기사 참조.

에게 사회가 요구한 것은 현모양처였다. 하지만 지금은 사회진출, 즉 가정에서 나와 일을 하고 경제적으로 독립하라고 요구한다. 가정 내 역할보다는 사회에서의 역할을 더 기대하는 것이다.

외부적인 사회적 환경이 변하면서 일상생활도 변하게 되지만 이와 같등하게 되는 것이 있다. 바로 전통이다. 전통은 개인이나, 조직, 공동체가 특정한 목적이나 의미를 가지고 지켜나가고 전승해가는 것이다. 우리가 선조로부터 전해 받은 전통을 우리 시대의 문화로 체화하여 계승하지 않는다면 그 문화는 후대에 사라지게 되기 때문에 변화에 더욱 민감할 수밖에 없다.

여러 가지 전통 가운데 개인의 삶과 밀접한 것이 가정의례이다. 특히 제사는 유교문화에서 내려오던 관혼상제 중에서 지금까지 보편적으로 계승되어 온 전통문화이자 생활문화이다. 그렇다면 과학기술의 발달과 사회 환경의 변화 속에서 전통은 어떻게 변화되어가야 할까? 필자는 이 문제를 여성과 제사를 통해 살펴보고자 한다. 여성에 대한 역할과 지위가 변하는 가운데 제사라는 전통문화가 어떻게 변화되고 있고 변화되어야 하는가를 고찰하려는 것이다.

이번 경기학회는 ‘미래 사회 변화와 경기도민의 삶의 변화’를 생각해 보는 자리이다. 여기에서 필자가 ‘여성과 제사’에 대해 발표하게 된 계기는 지난 8월 경기문화재단 경기학연구센터 주최의 “한국 제사문화의 현황과 과제” 학술회의에서 「여성의 입장에서 본 제사문화」를 발표하면서 부터이다. 학술회의는 호 문화 계승의 차원에서 우리 시대의 제사는 지금 어떻게 드러지고 있고, 어떻게 드러져야 하는가를 각 지역 문종에서 오신 100여 명의 어르신 청중들과 논하는 자리였다. 제사의 형식과 의미, 현대화 양상에 관한 발표에 이어 ‘여성들은 제사를 어떻게 생각하는가’에 대한 필자의 발표가 마지막으로 이루어졌다.

종합토론에서는 ‘여성들에게 제사는 수동적이고 맹목적이며 무의미하고 불평등한 가족문화’라는 취지의 필자의 발표에 대해 “남성들이 반성하고 성찰해야 할 문제”라는 젊은 층의 지정토론자 의견이 있었고, “가정교육을 받지 못하고 효를 이해하지 못한 결과”라는 기성층 청중의견이 있었다. 10여일이 지나고 추석을 며칠 앞둔 어느 날 YTN의 작가로부터 필자의 발표 내용을 추석에 편성된 뉴스 프로그램에서 인터뷰 해줄 수 있겠냐는 전화를 받았다. 시댁에 내려가느라 인터뷰는 응할 수 없었지만 추석 연휴 중에 나오는 인터넷 기사와 뉴스를 통해 명절의 제사 문화가 많이 바뀌고 있고, 그 중심에 여성이 있음을 실감할 수 있었다.

이 글은 제사에 대한 여성들의 인식과 입장에 대한 기존의 발표 내용을 토대로, 이것이 여성에 대한 사회적 인식의 변화와 방향에 맞추어 어떻게 변화되어

야하는가에 대한 필자의 짧은 생각을 담고 있다. 우리 사회의 변화 속에서 변하지 않는 전통의식이 여성들에게 어떻게 작용하고 있고 전통의 변화가 개인, 특히 여성에게 어떻게 이루어지는 것이 바람직한가에 대한 소고인 것이다

이를 위해 여성에 대한 사회적 요구가 어떻게 변화되었는가를 고찰하는 한편, 제사에 대한 여성들의 후기를 바탕으로 제사에 참여하는 여성의 인식과 제사 참여의 특징을 살펴봄으로써, 변화된 것과 변화되지 않는 것 사이의 갈등이 무엇인지를 파악하고자 하였다. 이를 통해 과거 전통으로 내려오는 삶의 양식이 현재와 미래의 변화된 삶에서도 문화로 자리잡아가기 위해 무엇이 필요하고 어떻게 해야 하는지 생각해보고자 한다.

2. 여성에 대한 사회적 요구의 변화

1) 전통시대 여성상과 사회적 요구

우리 사회에서 ‘전통적 여성상’은 조선시대에 형성된 유교적 여성상에서 비롯되었다. 유교의 여성관은 유교 경전에 기초한다. 『예기』에서는 부창부수(夫唱婦隨), 즉 ‘부부가 문을 나설 때 남자는 여자를 끌고주고 여자는 남자를 따라야 하고, 삼종지도(三從之道), 여자는 아버지, 남편, 아들을 따라야 했다. 삼강오륜의 부부유별에 따라 남편과 아내의 거처와 직분도 구별되었다. 아내는 안채에서 남편은 사랑채에서 기거하며, 아내는 집안일(내업)을, 남편은 정치와 학문을 하는 바깥일(외업)을 각기 분담하며 서로 상대방의 일에 간섭하지 못하도록 하였다. “여자의 말은 집안에 한정되고 일은 식사를 준비하는 것일 뿐”이라고 여성의 영역과 직분을 가정 내로 한정하고 정치사회 영역에서는 배제시켰던 것이다.⁴⁾

유교사상에 기초한 여성상은 중기로 넘어가면서 경전에 의한 관념이나 철학을 넘어 제도에 의한 일상의 실천으로 더욱 공고화된다. 조선시대 사회사 연구에 따르면 조선조에 들어와 여성의 지위가 하락했으며 조선 중기 이후 가부장제가 더욱 강화되었다고 말한다.

가부장적 지배구조가 만들어지면서 여성은 어머니, 특히 ‘아들의 어머니’로 규범화 된다. 재가녀자손금고법, 서얼차별법, 아들딸 차별상속제 등 어머니의 도리와 지위, 의무, 권한을 규정하는 법적, 경제적, 제도적 수단을 통해 어머니의 지위가 곧 여성의 지위로 개념화 되었다. ‘강한 모권’이 곧 여성의 권력과 지위가 된 것이다. ‘전통적’인 훌륭한 어머니상은 조선시대 어머니의 가부장적

4) 김혜승, 「한국의 전통적 여성관과 한국여성해방이론-여성주의적 해석을 넘어서 중심으로」, 『한국동양정치사상사연구』 10(2), 2011, 76~79쪽.

모성 이데올로기를 담고 있다. 자식의 신분이 어머니의 신분에 따라 결정됐고, 특히 아들의 경우 과거 시험을 볼 수 있느냐, 없느냐가 결정되면서 어머니가 가부장적 신분질서에 결정적으로 작용하게 되었다.⁵⁾ 이처럼 조선시대는 여성에게 아들을 둔 어머니가 되라고 요구했고 그 아들이 신분을 유지하고 제사를 이어가게 함으로써 조선시대의 가부장적 신분 질서를 유지하고자 하였다.

근현대에 접어들면서 전통적 여성상의 변화와 함께 근대에 맞는 역할을 요구받게 되는데, 그것을 대표하는 말이 ‘현모양처’와 ‘신여성’이다. 현모양처는 개화기의 시대적 요구에 의한 것이었다. 개항 후 조선의 가장 시급한 과제는 부강한 국가를 건설해 국난의 위기를 극복하는 것이었고, 여기에서 여성교육의 필요성이 부각되었다. 당시 민족사학자 박은식은 국가의 흥망은 여성이 가정일에 전념하기보다 신체단련을 통해 건강한 자식을 낳는데 있다고 주장할 정도였다. 여성교육의 논리와 목적도 건강한 아이의 생산, 자식의 개명, 이를 통한 국난극복이었다.

이 무렵 일본의 여성교육이념인 ‘현모양처’라는 용어가 조선에 등장한다. 1906년 한성에 설립된 여성교육기관인 양규의숙(養閨義塾)의 설립 목적은 “학문과 여공(女工)에 정예(精藝)와 부덕(婦德)의 순철(順哲)을 교육하여 현모양처의 자질을 양성, 완비한다.”는 것이었다. 여성이 현모양처의 자질을 갖추어야 하는 이유는 자식 때문이다. 자식의 문명개화를 위해서는 먼저 어머니가 개명되어야 하고 이를 위해 여성을 교육시켜야하기 때문에 여성교육은 국가발전의 토대가 된다는 논리였다. 따라서 현모양처는 단순히 ‘어진 아내’, ‘현명한 어머니’라는 어의적 의미를 넘어 여성의 사회적 역할과 의미를 내포하고 있었다.⁶⁾

나아가 일제는 현모양처 여성관을 교육시킴으로써 조선 여성을 일제 식민지 국민으로 통합하고자 하였다. 이를 위해서는 제거해야 할 두 가지 장벽이 있었는데, 하나는 ‘효’를 매개로 한 유교적 가족주의였고, 다른 하나는 ‘자유’와 ‘평등’ 사상이 전제된 서구 사상이었다. 근대 국가에서 여성은 며느리, 처, 어머니이기 이전에 먼저 국민이 되어야 했다. 그래서 ‘충’보다 ‘효’가 중요했던 유교적 가족주의와 여성관을 탈피시키고 ‘충’을 매개로 한 가족주의를 근대적 가족, 근대적 여성관으로 정립시키고자 했던 것이다.⁷⁾

‘신여성’은 구한말부터 일제강점기까지 이런 근대교육을 받은 여자를 일컫는다. 1900년대 문명개화론을 통해 집 안에서 있던 여자들이 ‘학교’라는 공적공

5) 조은, 「모성의 사회적·역사적 구성-조선 전기 가부장적 지배 구조의 형성과 ‘아들의 어머니’」, 『사회와 역사』 제55집, 한국사회사학회, 1999, 73~77, 82쪽.

6) 홍양희, 「한국: 현모양처론과 식민지 ‘국민’ 만들기」, 『역사비평』, 역사비평사, 2000, 367쪽.

7) 위의 글, 367~368쪽.

간으로 나와 근대교육을 받으면서 ‘교육 받은 여성’이 나오게 되었고 이들을 신여성이라 부른 것이다.⁸⁾ 공교육 차원에서 이들 신여성들에게 요구하는 가장 큰 의무가 바로 자식을 교육하고 남편을 내조하는 ‘현모양처’였다. 여성은 ‘현모양처’라는 가족 내의 역할을 통해 비로소 주체성을 확보할 수 있었다. 현모양처는 봉제사와 접빈객이 주요한 역할이었던 조선시대의 여성상과 달리 남편을 내조하고 자녀를 양육하는 역할을 중시한 개념으로 근대 초기에 등장한 새로운 주부상이었다.

해방이 되면서 ‘현모양처’의 모습도 다소 변하게 된다. 1950년대 가사교과서를 분석해 ‘현모양처론’의 특징을 분석한 김은경의 연구에 따르면, 해방 이후 교과서에서 순종·삼종지도·정조 등과 같은 서술이 삭제되고 근대적인 가정을 만드는 참다운 가정주부를 만드는 것이 가사교과서의 목표가 되었다. 여기에서 가정은 ‘다음 세대를 메고 나아갈 국민을 기르고, 교육시키는 장소’이고 여성은 아동을 기르고 교육시키는 양육자로 규정되었다.

‘국가에 충성하는 국민을 기르고 교육시킨다’는 점에서 일제시기의 교육 목표와 다르지 않지만 문명개화, 근대화의 목표가 ‘일본화’가 아니라 ‘서구화’로 바뀌었다는 점에서 차이가 있었다. 필요에 따라 여성도 직업을 가지고 남편의 경제활동을 도울 수 있어야 했다. 한편 삼종지도나 정조와 같은 개념은 사라졌지만 지조와 부덕과 같은 윤리는 여전히 강조되었다.⁹⁾

이처럼 조선시대에 형성된 전통적인 여성상이 근현대로 넘어오면서 여성의 역할과 지위는 조금씩 변해왔다. 조선 사회에서 여성은 가정에서 ‘효’의 사상을 실천할 제사를 지내기 위한 며느리, 부인, 어머니의 역할과 지위를 부여받았고, 근현대 들어서면서 나라에 대한 ‘충’을 실현하는 차원에서 남편과 자식들이 사회에서 일할 수 있도록 내조하는 부인과 어머니의 역할과 지위를 요구받았다. ‘가정과 사회에서 여성이 어떤 역할을 해야 하는가’가 시대적 변화와 필요에 따라 변해왔던 것이다.

2) 우리 시대 ‘양성평등사상’과 사회적 요구

2000년대로 시작되는 21세기에는 여성이 가정에서 나와 사회에서 더 많은 일을 하도록 요구받고 있다. 이는 양성평등론에 기초한 법제도와 이를 실천하는 정책을 통해 나타난다. 예를 들어 경기도의 경우, 여성가족정책의 방향은 삶의 모든 영역에서 남성과 여성이 평등한 책임과 권리를 공유하는 실질적 양

8) 이윤미, 「근대적인 교육공간과 신여성-여성의 공적 교육공간으로의 편입과 사회적 규범화」, 『여성이론』 제6권, 도서출판여이연, 2002, 50~65쪽.

9) 김은경, 「1950년대 여학교 교육을 통해 본 ‘현모양처’론의 특징」, 『한국가정과교육학회지』 19(4), 한국가정과교육학회, 2007, 137~151쪽.

성평등 사회를 실현하는 것이다. 이는 2014년 『여성발전기본법』이 『양성평등기본법』으로 전면 개정되면서 정책적으로 더욱 구체화 되었다.

양성평등사상은 1948년 제헌헌법 때부터 천명되어왔다. 이후 고용법, 가족법, 민법 분야에서 남녀고용, 부모, 부부, 자녀간의 불평등을 해소하기 위한 법제도의 개정이 꾸준히 이루어지다가 1995년에는 불평등 해소의 차원이 아니라 정치, 경제, 사회, 문화 각 영역에서 남녀평등을 촉진하기 위한 여성발전기본법이 제정되었다. 양성평등의 원칙이 가족관계, 고용시장, 교육제도, 정치사회 등 삶의 영역 전반에 실천될 수 있도록 제도화 된 것이다. 여성발전기본법이 양성평등법으로 전면 개정되면서 가정, 가문, 사회에서 여성의 역할과 지위는 더욱 확장하고 확대되었다. 예를 들어 여성공무원채용목표제, 제대군인가산점제도 폐지, 부성주의 호주제 폐지, 여성의 종중회원 자격 인정, 국회의원·공직선거후보 여성할당제 등 전통시대 남성에게만 허용되었던 정치사회 영역에까지 여성들의 참여를 적극적으로 유도하고 있는 것이다.¹⁰⁾

법이 개정되면서 제4차 경기도여성정책기본계획(2014~2017)의 비전도 ‘더불어 성평등 사회를 만들어가는 경기도’로 정해졌다. 양성평등 사회를 만들기 위한 3대 정책 목표는 1) 여성의 사회참여 확대, 2) 안전한 지역사회 구현, 3) 성인지 정책 실효성 제고이다. 정책 목표 달성을 위한 5가지 핵심영역은 ‘여성의 경제적 자립 지원’, ‘돌봄의 사회적 분담 강화’, ‘여성에 대한 폭력근절 및 인권강화’, ‘여성 친화적 복지 및 건강증진’, ‘성평등 문화 및 정책 역량 강화’로 정해졌다. 이 중에서 ‘여성의 경제적 자립 지원’은 35개의 사업 중에서 21개의 사업을 중앙정부와 연계해 추진할 정도로 가장 활발하게 이루어지고 있다.¹¹⁾

이러한 정책에 비추어볼 때 양성평등문화는 불평등 문화를 해소하는 단계를 넘어 평등사회를 위한 적극적인 사업들로 전개되는데, 그 방향이 여성의 사회참여 확대에 맞추어져 있다. 경기도 공공기관과 출연기관에 ‘양성평등채용목표제’를 도입하는 등 여성의 채용비율을 높이거나 여성의 취업과 창업을 지원하고 여성활동가의 역량 강화와 네트워크 형성을 지원하는 사업들이 이를 반증한다.

여성교육도 가정에서의 현모양처가 아니라 직무능력 향상을 위한 직업교육에 맞춰져 있다. 경기도에는 7개의 여성능력개발센터가 있는데 이곳은 여성비즈니스교육, 여성 IT·CT 전문교육 등 여성의 직업능력개발 훈련을 목표로 하고 있

10) 박종민·배정현·박연선, 「양성평등과 문화갈등」, 『한국행정학회 학술발표논문집』, 한국행정학회, 2006, 721~722쪽.

11) 경기도 여성가족정책에 관해서는 경기가족여성연구원, 경기여성가족백서(2014), 2015 참고.

다. 이 외에 여성새로일하기센터, 온라인경력개발센터 ‘꿈날개’, 경기도 e-배움터 ‘홈런’ 등도 매년 직업교육을 받은 수료생을 배출하고 있다. 「중·장년 여성 취업지원」, 「경력단절여성 디딤돌 취업지원」, 「고숙련/고학력 심화과정 취업지원사업」 등의 사업들도 여성의 사회진출에 초점이 맞추어져 있다. 또한 젠더의식 강화, 커리어코칭 등을 통해 청년 여성의 커리어 개발을 강화함으로써 청년 여성의 중장기적인 경제활동 참여를 지원하는 등 여성의 역할이 집안에만 있지 않고 사회에도 있으니 ‘슈퍼맘’이 되라고 교육하고 있다.

‘일하는 여성’으로의 역할변화는 텔레비전 드라마에서도 볼 수 있다. 드라마는 현실의 일상을 반영하면서 남성과 여성의 역할을 구분한다는 점에서 여기에 묘사된 여성상을 통해 현실과 이상에서 여성이 어떻게 그려지는가를 볼 수 있게 해준다. 2000년대 텔레비전 드라마에 나타난 여성상을 연구한 김순기·홍종배에 따르면, 현대 드라마에서는 전통적인 여성상과 현대적인 여성상이 복합적으로 나타나는 과도기적 양상을 보이면서 과거와 달리 적극적이고 능동적이며 극중 역할 비중도 주변에서 중심으로 옮겨가는 특징이 있다. 특히 여성의 교육수준 향상, 활발한 사회진출, 경제활동 참여율이 급격한 증가하면서 기존의 성역할 고정관념이 사회적 인식변화와 함께 새로운 여성상을 제시하고 있다고 말한다.

60년대 후반부터 80년대까지의 인기 드라마에서 여성은 보통 순종적이고 희생적인 현모양처로 묘사되었다. 여성의 직업도 전업주부, 사무직, 판매직 등 주로 여성적인 직종에 종사하고 능동성, 지배력, 호전성, 전문성이 있는 행동력은 남자 주인공들이 주로 맡았다. 90년대까지도 여성 주인공은 순종적인 아내를 사랑받지만 사회에서 일하는 여성은 억세고 모질게 표현이 되었다. 반면 2000년대 들어 과거와 다른 여성상이 등장하는데, 이는 이혼율이 증가하고 가족형태가 다양해짐에 따라 많은 여성들이 직업을 갖게 되면서 변하게 된 여성의 역할이 드라마에 반영된 것이라고 연구자들은 말한다.¹²⁾

여성 역할에 대한 사회적 요구가 가정보다 직장에 맞추어지면서 가정에서 여성이 어떤 역할을 해야 하는가의 문제는 정부와 민간의 몫으로 넘어가고 있다. 2014년 여성가족정책 예산인 2조 5,679억 원의 92.2%가 보육정책에 쓰일 정도로, 과거 여성이 전담해왔던 보육의 역할을 정부가 하고 있다. 민간차원에서는 <당신의 집사>, <대리주부>, <미소 가사도우미>, <홈클>, <홈마스트>, <곤감>, <아내의 휴일>, <까르르> 등 다양한 가사도우미 서비스가 스마트폰앱으로 제공되고 있다. 육아에 있어서도 공동육아와 아빠육아 등 역할 분담 노력도

12) 김순기·홍종배, 「2000년대 한국텔레비전 드라마에 나타난 여성상 연구」, 『언론학연구』 18(2), 2014, 25~55쪽.

이루어지고 있다. 이러한 변화들이 미미하지만 향후 우리 사회의 생활모습을 바꾸게 할 것이고 그 방향은 양성평등을 향해 진행될 것이다.

3. 여성들의 제사 인식

1) 가치 인식의 불균형

제사는 죽은 자의 혼백을 다시 불러내 음식을 대접해 먹게 함으로써 조상 대대로부터 지금 나에게로까지 전해진 생명력을 확인하고 그 은덕을 기리는 종교적 의식이고 의례이다. 제사에서 죽은 조상은 신의 지위를 가진 존재이고 그 영에게 음식을 대접한다는 점에서 종교의례인 것이다. 조선 시대 제사를 드린다는 것은 ‘유교적 삶의 근본을 만나 그 은혜에 보답하는’ 것이고 조상과 후손 사이의 ‘생명 연속성’을 자각하는 종교적 의례였다. 가족종교적 차원에서 제사는 생명의 기원이 혈연적 전승으로 계승됨을 확인하는 자리였고, 이때 가족은 ‘효의 종교성 위에 세워진 제사공동체’로 여겨졌다.¹³⁾

제사는 ‘지금의 내가 있는 것은 조상이 있었기 때문’이라는 인식하에서, 나의 생명이 시작되는 시원이 조상에게 있음을 상기하고 죽은 조상과 살아 있는 나의 관계를 지속시킴으로써 인간의 실존이 죽음으로 끝나지 않음을 인식하게 하였다. 따라서 조상제사는 단순히 조상을 기리고 기억하는 것이 아니라 육체는 사라졌지만 영혼은 살아있는 신을 대하는 것이었고, 제사는 신이 된 조상을 만남으로써 인간과 신, 인간과 자연 사이에서 ‘단절’과 ‘다름’이 아니라 ‘동일성’과 ‘감응’의 일치점을 찾는 의례행위로 여겼다. 제사는 조상과 후손의 연속성을 확인하고 지금 나의 삶의 근원이 조상에게 있음을 감사하는 자리였던 것이다.¹⁴⁾

유교의 가장 중요한 핵심 사상을 두 가지로 요약하자면 인(仁)과 예(禮)이다. 예는 일상생활에서 인을 실천하기 위한 가장 중요한 덕목인데, 유교의 대표적인 경전인 『예기(禮記)』에는 “사람을 다스리는 도에는 예보다 더 급한 것이 없으며, 예에는 다섯 가지의 중요한 기준이 있는데, ‘제사’ 보다 더 중요한 것은 없다”라고 언급할 정도로 제사는 유교에서 중요한 위치를 차지하고 있다.¹⁵⁾ 제사를 드리지 않는 것은 예가 없는 것이고 예가 없으면 인을 행할 수 없고 인간의 도에 이르지 못하기 때문에 조선시대 양반들에게 제사는 중요한 것이었고 이러한 인식을 조선시대 후반으로 갈수록 일반에게 확대되었다.

13) 신광철·장동민, 「초기 한국기독교의 제례 및 상장례 담론에 대한 종교학적 재평가」, 한국기독교역사연구소, 『한국기독교와 역사』 32, 2010, 65-66쪽.

14) 위의 책, 66쪽.

15) 배요한, 유교의 조상 제사관에 관한 고찰, 장신논단 45(4), 2013, 407-408쪽.

문제는 유교사상에 기초한 이러한 제사의 가치관이 남성 중심이라는 점이다. 다시 말해 남성에 의한, 남성을 위한, 남성들의 가치철학인 것이다. 남성은 결혼을 하기 전이나 후나 제사에 대한 입장과 철학, 권한은 변함이 없다. 아니 오히려 아들, 남편, 아버지가 될수록 그 권한과 책임의식은 더 무거워진다. 반면 여성은 유교적 세계관에서 제사의 의미를 공유할 수 있는 여지가 남성과 다르다. 무엇보다 결혼 후에는 제사의 대상이 친가에서 시가로 바뀌면서 시댁 조상의 제사에 대한 의무와 책임, 권한을 갖게 되는 것이다.

이로 인해 제사에 대한 남성과 여성의 인식차가 생기게 되는데, 전통적인 여성들이 당연한 것으로 받아들였던 제사를 개인주의와 양성평등 사상, 자아성취 등으로 교육받고 양육 받은 현대 여성들은 부당하고 불편하게 받아들이게 되었다. 이러한 여성들의 인식은 여성 기자들의 기사나 온라인 커뮤니티의 게시글을 통해 공론화 되고 있다.

일례로 종가 집안의 맏며느리로 들어가 30년 동안 제사를 지내온 60대 여성의 사례가 있다. 시할아버지와 시할머니가 살아계실 때는 고조부까지 3대 제사를 드리다가 지금은 조부모와 시부모 제사 4번만 드리고 있다. 제사를 위한 음식장만, 집안 정리, 손님 접대, 제사 후 정리 등 육체적인 노동의 피로는 둘째이고 가장 힘든 것은 이것저것 신경을 써야하는 정신적인 스트레스라고 말한다. 세월이 지나면서 제사는 많이 간소해졌지만 명절 제사 외에 기제사를 챙겨야하는 것이 사회활동과 직장생활을 하던 본인에게 부담이 되어 왔다고 한다.

친인척이 모이고 산 자와 죽은 자가 함께 음식을 나누며 유대감을 형성하는 제사를 축제처럼 지내자는 것이 남편의 주장이고 설득이다. 하지만 자신이 안주인이 되어 음식을 준비하고 손님을 접대하고 정리해야하는 여성의 입장에서 제사는 결코 축제일 수 없다. 내 몸과 마음이 힘들기 때문이다. 수 십 년째 제사를 지내지만, 얼굴도 뵈지 못한 시부모의 제사를 지내고 있노라면 ‘내 조상도 아닌데 내가 왜 이걸 해야 하나?’라는 생각이 가시지 않는다. 죽은 사람 때문에 산 사람이 스트레스를 받지 않았으면 좋겠다는 생각에 자식이나 며느리에게는 제사를 강요하고 싶지 않다. 누구를 위한 제사이고, 무엇을 위한 제사인지 의미를 찾을 수 없기 때문이다.¹⁶⁾

전통적인 유교사상에서는 여성의 역할과 존재의 의미가 남성에 의해 결정되었다. 아버지의 딸, 남편의 부인, 아들의 어머니로써, 그 아버지와 남편, 아들의 조상에게 제사를 드리는 것은 여성의 당연한 역할이고 존재의 의미였다. 하지만 서구화된 사상과 점점 더 개인화 되고 있는 현대 사회에서 여성은 독립

16) 강난사, 2016. 8. 2. 전화 인터뷰.

된 인격체로 자아를 인식한다. 이혼과 비혼, 무자녀가 많아지고 있는 것도 이와 무관하지 않다. 남편이나 자녀 없이 자신의 능력과 꿈을 이루며 삶을 더 행복하고 충실하게 만들고 싶어 하는 여성들이 늘고 있기 때문이다.

며느리, 부인, 어머니의 입장에서 “제사를 왜 제사를 드려야 하는가?”에 대한 답은 지금까지 남성들이 내려왔다. 하지만 여성인 ‘나’의 입장에서 남편의 조상, 혹은 나의 조상에 대한 제사를 왜 드려야 하는가에 대한 답을 찾을 수 없는 한 제사에 대한 남녀간 인식의 불균형은 계속 될 것이다.

2) 직장인, 자식으로서 여성이 느끼는 불평등

여성의 사회진출이 많아지면서 직장 생활을 하며 시댁의 제사를 챙겨야하는 30, 40대가 늘어나고 있다. 인터넷 카페나 블로그에 남겨진 글들을 보면 남편과 같이 직장 생활을 하는 상황에서도 조퇴를 하거나 휴가를 내서 제사를 챙겨야하는 여성들의 고충과 고민의 내용들을 쉽게 볼 수 있다.

한 예로 결혼 5년 차인 한 여성에게 제사에서 제일 힘든 것은 음식 준비가 아니라 자정에 시작해 새벽에 끝나는 절차였다. 규칙적이어야 할 직장 생활에 피해가 가기 때문이다. 남편은 다음날 출근을 하지만 본인은 휴가나 반차를 내야할 경우도 많았다. 이 여성도 자기집안 제사에 남편은 휴가를 내지 않아도 되는데, 정작 본인은 휴가를 써야하는 상황에 불만이 쌓이고 있었다.¹⁷⁾

앞서 언급한 것처럼, 지금 우리 사회는 여성의 사회 진출을 요구하고 있다. 지금은 여성이 집안일과 직장 일을 병행하면서 ‘슈퍼우먼’이 되어야 하는 과도기적 상황이다. 하지만 양성평등론에 의한 사회 진출 기회와 권한이 늘어날수록 그에 대한 사회적 책임이 뒤따르게 되고 집안일과 사회 일에서 우선순위를 결정해야할 상황이 생기게 된다. 그럼 여성은 어떤 선택을 해야 할까? 가정의 제사문화가 남녀평등의 조건이 아닌 상황에서 직장 생활의 고용과 직무 수행의 양성평등을 기대하기는 어렵다.

지금까지 법제도를 통한 가정 내 양성평등은 호주제, 상속제, 강간제 등 여성의 권리와 권한을 찾는 방향으로 이루어져 왔다. 하지만 평등한 가족문화는 공적인 법제도가 아니라 바깥일과 집안일을 구분하는 전통적인 내외법에 대한 관습이 바뀌어야 가능하다. 남녀가 사회생활을 같이 한다면, 집안일도 같이 해야 한다. 가사 노동의 강도와 가치는 사회활동의 노동 강도 못지않기 때문이다.¹⁸⁾ 여성에게 그것이 의무이듯 남성에게도 그것은 배려가 아니라 의무로 인

17) 오마이뉴스, “당신 조상 제사에 왜 내가 휴가를 내? 여자의 희생으로 치르는 제사문화, 즐겁지 않아요”, 2010. 01. 19. 기사 참조.

18) MBC 뉴스, “명절에 허리 휘는 ‘가사 노동자’ 전업주부의 연봉은?”, 2016. 09. 15. 기사 참조.

식될 때 제사로 인한 여성의 희생과 불평등은 다소 해결 될 수 있을 것이다.

제사에 관한 남녀간 불평등 인식은 아들과 딸의 입장 차이에서 보다 분명해진다. 1960년대 중반 산아제한정책으로 두 자녀 출산이 장려되면서 아들이 없이 무남독녀이거나 딸 둘 만인 경우도 많아졌다. 이 딸들이 지금 장년이 되고 며느리가 되었다. 이들 한 자녀, 두 자녀가 딸에서 며느리가 되면서 딸이 챙기지 못하는 친가제사는 누구도 드릴 수 없게 되었다.

기혼여성들이 주로 사용하는 한 포털 사이트에 “시할머니제사 vs 아빠 제사”라는 글이 올라왔다. 신혼여성이 시할머니의 제사와 처음 맞는 친아빠의 기제사가 겹치면서 갈등을 겪는 텔레비전 드라마를 시댁 식구들과 함께 본 여성이었다. 드라마를 시청하던 남편은 “각자 가면 되겠네.”라고 웃어 넘겼지만 같이 보고 있고 시부모는 “처가엔 다른 형제들이 있기 때문에 시집제사를 가는 것이 맞다.”고 며느리를 가르쳤다. 글을 올린 여성은 모든 부모들이 아들, 딸을 똑같이 공부시키고 키웠는데 결혼했다는 이유로 아버지의 제사를 가지 못하게 하는 것은 뭔가 아닌 것 같다는 내용의 글을 커뮤니티 게시판에 남겼다. ‘딸이라서 부모님께 미안했다’는 마지막 멘트 밑에 많은 댓글이 달렸다. 대부분이 얼굴도 뵈지 못한 시할머니보다 낳고 기른 아버지의 제사가 더 우선시 되는 것이 당연하지 않느냐는 반응이었다. 이 상황이 ‘과도기의 마지막 며느리’의 입장이고 다음 대세는 일부 가문이나 유교 집안을 제외하고 제사문화가 끊길 것이라는 의견도 있었다.¹⁹⁾

조선시대 가족 내에서 딸은 결혼을 해 아들의 어머니가 되기 전까지 특별한 권한이나 지위가 부여되지 않았다. 결혼을 하면 제사의 의무나 역할은 여성 자신보다 남편과 아들의 부모와 조상이 먼저였다. 제사가 조상과 부모에 대한 후손과 자손의 ‘효’를 다하는 것이라면 아들의 입장과 딸의 입장이 다를 수 없다. 아들 딸 모두 조상, 특히 부모에 대한 효심은 다르지 않을 것이기 때문이다.

조선시대 중반까지만 하더라도 처부모의 제사가 있었다. 조선 중기 자료인 이문건의 『묵재일기(默齋日記)』에는 조선시대 선비들의 일상생활이 기록되어 있다. 기록에 따르면 이문건은 유배지에서도 부모, 조부모, 증조부모, 양증조부모 외에도 외조부모와 처부모의 기일에 제사를 지냈다. 그 중에서 부모와 처부모의 제사는 해마다 거행했고 그 외는 다른 형제자매들과 분할하여 윤회방식으로 돌아가며 지내는 것을 원칙으로 하였다.²⁰⁾

19) 채테크포털 미니가게부(<http://bbs.moneta.co.kr>), 시할머니제사 vs 아빠제사, 2010. 12. 11. 게시글 참조.

20) 한국콘텐츠진흥원 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com), “조선시대 유배문화, 유배지에서도 조상님께 제사를 지내야”, 게시글 참조.

조선 중기까지만 해도 처부모의 제사를 챙기고 딸도 윤회방식으로 조상제사를 진행했음을 알 수 있다. 우리가 지금 따르고 있는 남성 중심, 장자 중심의 제사문화는 조선 후기 들어 직계가족제도가 강화되고 재산상속이 장자로 집중되면서 부터이다.

딸이 부모의 제사를 챙기고 사위가 처부모의 제사를 챙기는 것은 과거에도 있었다. 제사문화의 전통도 시대적으로 변해왔다. 제사문화를 앞 세대로부터 무조건적으로 물려받기보다 제사문화의 본질과 우리 사회에 맞는 사례를 전통 속에서 찾아내 재창조할 필요가 있다. 제사가 ‘효’라는 보편적인 가치를 실현하기 위해서는 여성의 입장에서 효를 다할 수 있는 방식으로 이루어져야 하기 때문이다.

4. 제사문화의 변화

1) 제사 형식과 성격의 변화

1960년대의 가정의례준칙과 21세를 목전에 둔 1999년의 건전가정의례준칙은 국가가 나서서 가정의례를 지키는 규칙과 기준을 법적으로 정한 사례이다. 제정의 목적은 의식절차(儀式節次)를 합리화함으로써 낭비를 억제하고 건전한 사회기풍을 진작(振作)하는 것이었다. 이후 제사 간소화와 현대화의 문제가 제사의 주요한 쟁점이 되었다. 이후 제사 음식, 절차, 횃수 등 형식은 물론 제사를 지내는 주체, 제사에 대한 인식의 변화도 본격화되었다.

2011년 9월 한국국학진흥원은 ‘조상 제사, 어떻게 지내야 하는가 - 조상 제사의 현대화 모델 정립을 위한 토론회’를 통해 조상 제사는 왜 지내고, 어떻게 지내야 하는지에 대한 논의를 공론화 하였다. 토론회는 제사의 방법을 바꾸지 않으면 제사는 지속되지 못할 수도 있다는 문제의식에서부터 출발하고 있다. 토론회에서 제기된 제사 현대화의 주요 쟁점은 첫째, 제사가 죽은 사람뿐만 아니라 산 사람을 위해야 한다는 것, 둘째, 아들딸 구분 없이 모든 자녀가 돌아가며 모시는 ‘자녀윤회봉사’와 딸이 친정제사를 물려받는 ‘외손봉사’의 전통을 되살려야 한다는 것, 셋째, 지방과 축문의 한글화 등 누구나 쉽게 이해하고 실행할 수 있는 절차와 용어를 사용하자는 것, 넷째, 획일적인 형식화가 아닌 현대사회에 어울리는 다양성을 추구하자는 것이다.²¹⁾

이후 제사 간소화와 제사 형식의 변화는 더욱 공론화 되어 언론에서도 변화하는 제사문화에 대한 특집기사가 나오는 등 제사의 간소화와 현대화에 대한

21) 경상일보, “차례 방식, 절차 간소화 누구나 쉽게 조상 모시게 해야”, 2011. 9. 9. 기사 참조.

논의가 활발해졌다. 이러한 변화는 제사에 대한 여성의 노동력을 절감시키고 여성을 제사의 주체로 인식하고 있어 앞서 언급한 불평등의 문제를 해결하는 방향으로 이루어지고 있다.

간소화는 일 년에 6-10회가 되는 제사의 횟수를 2-3회로 줄이거나 술을 세 번 올리는 삼헌을 한 번만 올리는 단헌으로 하고 축문을 생략하는 방식 등이다. 제사를 드리는 대상은 이미 가정의례준칙에서 2대로 제한하였지만 최근에는 1대의 부모제사만 드리는 경우도 많아지고 있다. 집안이나 혈통을 의식하는 조상까지는 아니고 나를 낳아주고 길러준 부모를 기억하고 기리는 시간으로 여기는 것이다. 이 외에도 핵가족, 다문화가정, 무남독녀 가정과 같은 다양화된 가족 형태에 맞게 여성은 물론 외국인이나 젊은 사람들도 참여할 수 있도록 제사의 주체를 확대시키는 등 우리 시대에 맞는 제사문화 만들기가 진행되고 있다.

문제는 이러한 변화와 논의가 외형적이고 물질적인 형식에 치우쳐져 있다는 점이다. 제사에 대한 본질적인 차별과 불평등을 해결하기 위해서는 “제사를 어떻게 드리느냐”의 문제보다 “제사를 왜 드리느냐”에 대한 답을 먼저 찾아야 한다.

전통은 세대에서 세대를 걸쳐서 ‘가치 있는 것’이 보존되고 전승되어 온 사회적 유산이다. 다시 말해 가치 있다고 여기기 때문에 보존하고 전승하는 것이다. 때문에 전통을 지킨다는 것의 진정한 의미는 전승된 것의 외면적 형식을 보존하고 지키는 것이 아니라 그 안에 담긴 가치에 대한 신념을 공유하고 공감하면서 보존하고 지키는 것이다. 많은 사람들이 이와 같은 신념을 가질 수가 없고 그 존재에 의문을 느끼거나 배제하기를 바란다면 그것은 전통이 아니라 합리적이고 진보적인 관점에서 가치가 의심되거나 부정되는 인습이 되어 버린다.

제사의 형식이 간소화와 현대화 방향으로 바뀌고 있다면 제사의 의미는 조상과 부모에 대한 ‘효’에서 가족 간, 공동체 간 ‘화합과 결속’으로 확장되고 있다. 제사를 통해 돌아가신 조상과 부모와 소통하기보다 가족친지, 문중 사람들이 함께 모여 ‘축제’처럼 보내자는 것이다. 이렇게 되면서 우리 시대 제사는 죽은 조상을 만나는 종교의례적 성격보다 살아있는 친인척들이 함께 모이는 문화의례적 성격을 지니게 되었다.

이러한 변화에도 불구하고 여성들이 느끼는 제사의 무거움은 크게 해소되지 않은 듯하다. 기제사는 차치하고라도 명절 제사에 대한 여성들의 스트레스와 이로 인한 가족 간 갈등에 대한 의견이 끊이지 않기 때문이다. 그렇다면 제사가 가족의 의례가 아닌 문화로 자리잡기 위해서는 무엇이 필요할까?

2) 제사 문화의 변화

경기도여성능력개발센터가 운영하는 무료 온라인교육 사이트 '홈런(www.homelearn.go.kr)'이 회원 1천482명(기혼자 896명·미혼자 586명)을 대상으로 추석맞이 설문조사를 한 결과, 기혼여성의 48.9%(269명)가 '온종일 음식준비를 시키고 남자들은 TV만 볼 때 가장 화가 난다'고 답했다. 그 다음으로는 '친정에 안 보내주거나 늦게 보내줄 때' 18.9%(104명), '남편 내조를 못한다며 잔소리할 때' 13.6%(75명), '친정 가면 잠만 자는 남편' 12.5%(69명) 등이 그 뒤를 이었다.²²⁾

명절이나 제사 때 여성들은 육체적으로 가장 많이 힘들다. 최소한 제사 삼일 전에는 장보기와 다듬기가 마무리 되어야 한다. 이틀 전에는 전부침, 나물무침, 생선요리 등 음식 조리가 마무리 되어야 한다. 당일에는 국, 탕, 밥을 준비해야 한다. 의례가 끝나면 함께 식사를 한 후 설거지를 하고 집안 청소 등 정리정돈을 해야 한다. 명절의 경우 일가친척의 방문이 이어지기 때문에 상처림과 설거지, 정리가 손님이 안 올 때까지 반복된다.

최근에는 남자들이 일을 도와주는 경우가 있긴 하지만 아직도 남자는 주방에 들어오면 안 된다는 의식과 정리, 청소 등의 집안일에 대한 경험부족으로 남성들이 도와주는 경우는 뉴스에 나올 정도로 드물다. 무엇보다 그것이 여자와 같은 의무가 아니라 선택 혹은 호의와 배려이기 때문에 당연한 것으로 기대할 수 없다.

남녀의 일이 구분되어 있는 전통적 사고에서는 남자가 부엌에 들어올 수 없다. 여자가 정치와 학문을 할 수 없었던 과거와 달리 오늘날의 여성들은 사회 진출이 정책적으로 사회적으로 요구되고 있다. 그렇다면 남성들도 집안일을 하도록 요구되어야 하지 않을까?

제사가 가족의 문화가 되기 위해서는 문화의 주체가 되는 가족 구성원들의 적절한 역할과 참여가 중요하다. 현재 우리 사회의 가족은 급격한 변화를 맞고 있다. 비혼과 만혼, 국제결혼 등으로 가족의 형성에서부터 형태, 구성, 구성원 간의 역할과 관계에 이르기까지 전통사회의 그것과는 많이 달라지고 있다. 사회나 가정에서의 여성의 권위와 지위도 달라지고 있다. 전통사회의 제사문화가 부부유별, 삼종지도의 인식에서 이루어졌다면 우리 시대 제사 문화는 부부공동, 세대공감의 인식을 바탕으로 이루어져야 할 필요가 있다.

모든 문화는 인간 정신의 산물이다. 제사문화도 우리 시대 사람들의 정신, 특히 애정과 애착, 소중히 여기는 마음을 담고 있어야 한다. 문화를 만들어간

22) 연합뉴스, “추석 때 아내는 남편이 TV만 볼 때 가장 화가 난다.”, 2015. 9. 23

다는 것은 외형적인 형식을 그대로 따라하고 재현한다는 것이 아니라 그 안에 담긴 인간의 정신을 구현하는 것이다. 그런데 지금의 제사문화는 그 문화를 만들어가는 사람들이 정신적인 가치를 공유하지 못하고 있다. 다시 말해 조상의 제사를 드리는 것에 대한 목적과 의미가 남자와 여자의 입장이 다르다. 또한 남성상과 여성상에 관한 전통적 이미지와 현대적 이미지가 공존하면서 갈등하고 있는 양상이다. 제사가 가족들이 공감하고 공유하는 문화가 되기 위해서는 이러한 의미의 공감과 역할의 공유가 선행되어야 할 것이다.

5. 맺는말

역사는 변화의 연속이고 우리는 그 변화를 예측하고 준비하면서 더 나은 미래를 만들려고 노력한다. 지금 우리는 ‘제4차 산업혁명’이라 불리는 인류사적 급변의 시대에 살고 있으면서 동시에 고려시대부터 내려오는 제사문화를 지금까지 유지하며 살고 있다. 하지만 제사문화도 원형이 따로 있는 것이 아니고 시대에 따라 조금씩 변화되어 왔다.

과학기술의 변화와 발전이 전세계적이고 일률적인 기술적·물질적 변화라면 전통의 변화는 공동체 구성원들의 정체성과 역사성이 반영된 특수하고 개성 있는 정신적이고 문화적인 변화라 할 수 있다. 따라서 전통문화 변화의 핵심은 외형적이고 형식적인 변화에 있지 않고 정신적이고 문화적인 변화에 있다고 할 수 있다. 그 정신과 문화를 변화시키는 것이 바로 사람이다. ‘전통문화가 있다’는 것은 엄밀히 말하면, 전통 그 자체가 있다는 것이 아니라 그 정신과 문화를 이어가는 사람들이 존재한다는 의미이다. 따라서 시대적, 사회적 변화 속에서 전통문화를 지키기 위해서는 그 문화를 지키고 향유하는 사람들의 시대적, 사회적 변화를 반영해야한다. 그 사람들을 문화의 주체라고 했을 때 제사문화의 변화도 거기에 참여하는 사람들이 어떻게 변하느냐에 따라 제사의 양상이나 성격이 달라질 수 있고 그들에 의해 문화가 만들어지기 때문이다.

제사라는 전통이 우리 시대의 문화로 변화하기 위해서는 제사문화의 주체 중 하나인 여성의 역할과 지위가 어떻게 변하였는가를 보아야한다. 가정과 사회에서 요구하는 역할과 지위가 남성에게 비해 여성이 많이 변화해 왔기 때문이다. 전통시대에는 여성들에게 가문의 대와 제사의 명맥을 이어줄 ‘아들의 어머니’가 될 것을 요구했다. 근대의 신여성들에게는 지아비와 자식들이 사회에 나가 일을 잘 할 수 있도록 내조하는 ‘현모양처’가 되도록 요구했다. 지금은 여성들이 직접 밖으로 나와 사회생활을 하라고 요구한다.

여성에 대한 시대적, 사회적 요구가 변화해 왔음에도 불구하고 지금 우리 시

대 제사문화는 조선 후기의 가부장적이고 남성중심적인 문화를 답습하고 있다. 제사의 형식과 절차는 간소화, 현대화 되어 왔음에도 불구하고 그 형식과 절차를 행하는 사람들의 인식은 크게 바뀌지 않은 것이다. 단적으로 부부유별의 사고 때문에 남자는 집안일을 하지 않아 여기에서 오는 여성들의 불만과 불평은 계속 되고 있다.

형식과 절차의 외형적 변화에만 치우쳐 제사의 의미와 목적에 대한 공감과 공유가 이루어지지 않은 것도 전통적 사고로 갈등이 일어나는 부분이다. 시댁의 제사를 ‘나, 우리의 제사’가 아니라 ‘그, 남의 제사’로 인식하는 여성들에게 문제가 있다고 하기에 앞서 여성들에게 불평등하게 요구되어 온 제사문화가 오늘날 개인화되고 사회화된 여성들의 인식에 얼마나 부합하는가를 여성의 입장에서 생각해야할 시점이다.

사람들에게 요구되는 삶의 환경이나 조건이 변하는 가운데 역사, 문화적으로 의미 있는 전통을 지켜가기 위해서는 그것을 행하는 사람들의 변화와 필요를 반영할 필요가 있다. 조선시대 제사가 신분제사회, 가문 중심의 남성들의 사회생활을 위해 꼭 필요한 것이었다면 오늘날 제사는 양성평등사회, 개인 중심의 남성과 여성 모두를 위한 것이 되어야 한다. 그것이 우리가 전통을 지키는 방식이고 변화시켜가는 방향이 될 것이다.

세상을 바꾼 경기천년의 직업과 미래 행복 일자리

황금희¹⁾

1. 머리말

정부에서는 일자리 창출을 위해 많은 예산을 쓰고 있지만, 청년들은 취업할 데가 없다고 하고, 기업들은 구인난에 허덕이고 있다고 한다. 무엇이 문제인 것일까? 이 땅에 사람이 살아가면서 자연스럽게 일이 생겨났고 점점 전문화되면서 직업으로 발전되었다. 각각의 전문화 된 직업은 기술의 발전을 가져왔다. 기술의 발전은 세상을 변화시키는 역할을 했다.

따라서 본 연구에서는 세상을 바꾸고 변화시킨 직업을 시대별로 살펴보고자 한다. 세상을 변화시키는 많은 직업들이 있지만 그 중에서도 경기도와 관련 있는 몇몇의 사례를 살펴보고자 한다. 우선 선사시대 구석기의 대표적인 유적이 경기도에 있어, 구석기 석기 전문가를 살펴보고, 삼국시대로 넘어와서는 고구려 수레 전문가를 살펴보고자 한다. 고구려는 5세기 전성기에 경기도는 모두 고구려에 속했다. 이에 삼국 중 고구려의 수레 전문가를 선택했다. 고구려를 이어 후삼국을 통일한 고려시대에서는 선박을 제조하는 전문가를 살펴보고, 조선시대에서는 유네스코 세계유산으로 등재된 경기도의 자랑스러운 문화유산 수원화성에 참여한 장인들의 직업을 살펴보고자 한다.

이를 통해 경기천년을 이어오던 역사 속에서 직업들과 기술과의 관계를 파악하고 신기술이 발전이 가속화 되는 현실에서 경기도를 살릴 미래 직업을 위해 우리가 해야 할 과제는 무엇인지 논의해보고자 한다.

2. 세상을 바꾼 경기천년의 직업

1) 구석기, 석기 전문제작자

우리나라에서 대표적인 구석기 유적은 경기도 연천군 전곡리의 전곡리유적이다. 이곳에서 아슐리안 주먹도끼와 거의 동일한 주먹도끼가 발견되면서 당시 동아시아에서는 주먹도끼가 아닌 찹개문화권, 유럽과 아프리카는 주먹도끼를 사용한 아슐리안 문화²⁾권이라는 모비우스학설을 뒤집었다³⁾. 경기도 연천

1) 궁궐문화원 원장

군에서 발견된 주먹도끼는 아슐리안 주먹도끼와 비교했을 때 거의 유사한 형태를 띠고 있다. 주먹도끼는 거의 완벽한 좌우대칭의 형태이며, 고르게 정리되어 있어 한 점의 예술품으로도 손색이 없을 정도이다.

이 주먹도끼를 만들기 위해서는 만들 대상을 결정하고, 모양을 설계한 후, 재료를 선택해야한다. 그리고 설계한 모양대로 제작을 하고, 성형과 잔손질을 거쳐 하나의 주먹도끼가 완성된다. 따라서 이 주먹도끼 제작은 난이도와 숙련도가 꽤 높은 기술이다⁴⁾. 선사시대 숙련도가 높은 기술이 필요한 이 주먹도끼는 누가 만들었을까? 홍천강의 하회계리 유적에서 석기 제작장과 돌날 제작장이 함께 모여 있다. 이는 구석기시대 석기제작은 별도로 마련된 장소에서 전문 제작자에 의해 생산되고 있음을 알 수 있다⁵⁾. 석기전문제작자들은 어떤 능력이 필요했을까? 대영박물관장 닐맥그리버는 집중력과 체계적인 창의력이 필요하다고 주장하였다⁶⁾. 그의 주장처럼 만들 대상을 결정하고 모양을 설계하기 위해서는 창의력뿐만이 아니라 상상력도 필요하며, 설계한 모양대로 제작을 하고 완성하기까지, 긴 시간을 제작에 힘쓰는 고도의 집중력이 필요하다. 따라서 구석기 시대 석기전문제작자는 상상력과 창의력, 집중력이 필요했음을 알 수 있다.

주먹도끼는 쓰임새가 매우 다양한 기술적인 필수품으로 매우 단순해 보이지만 첨단 기술의 산물로 100만년 넘게 위용을 자랑했다. 이 주먹도끼 덕분에 인류는 세계 곳곳으로 퍼져 나갈 수 있었다⁷⁾.

2) 고구려의 수레 제작 전문가

고구려벽화를 통해서 눈여겨 볼만한 전문기술인이 하나 더 있다. 바로 수레제작자이다. 고구려 고분 전체 95기의 고분벽화 중 수레가 그려진 고분벽화는 모두 18개이다. 18개의 고분벽화에 그려진 수레는 무려 40대에 달하며, 바퀴만 그려진 경우도 4개나 된다⁸⁾. 우리나라에서 수레는 고조선에서 처음 사용된 것으로 밝혀졌다. 하지만, 우리 역사상 수레를 가장 많이 사용한 나라는 고구려다⁹⁾.

2) 아슐리안문화는 프랑스의 성.아슐(St. Acheul)에서 다량의 주먹도끼가 발견되면서 붙여진 이름이다.

3) EBS 다큐프라임, 한반도 최초의 인류-전곡리 사람들(2012.06.06. 방송)

4) 국립중앙박물관, 김상태, <http://www.museum.go.kr/site/main/relic/recommend/view?>

5) 김병숙(2005), 선사문화시대의 일들과 고조선의 직업분석, 『행정논문』, 제 17권, 경기대학교 행정대학원.

6) 닐맥그리버(2014), 『100대 유물로 보는 세계사』, 다산호당, 강미경 옮김, p44

7) 닐맥그리버(2014), 『100대 유물로 보는 세계사』, 다산호당, 강미경 옮김, p45

8) 김용만(1999), 『고구려의 그 많던 수레는 어디로 갔을까』, 바다출판사, p65

9) 김용만(2010), 『세상을 바꾼 수레』, 도서출판 다른, p35

고구려 귀족들은 외출 시 수레를 타거나 말을 탔으며, 여자들도 물론 수레를 이용했다. <그림1>은 안악3호분에 그려진 벽화 중 행렬도이다. 이 행렬도에는 무덤의 주인공이 수레를 타고 행차하는 모습이 그려져 있다. 이 수레는 소가 끌고 있는데, 당시 고구려 귀족들은 느리지만 안정감 있는 우차를 사용했음을 알 수 있다¹⁰⁾.



<그림1> 안악3호분 벽화 중 행렬도, 출처: 고구려 고분벽화 3D가상전시관, 동북아역사재단

무덤 주인이 타고 있는 수레는 지붕이 달려 있고 좌우로는 시야가 트여있는 개방형 수레로, 등받이와 팔걸이가 있어 꽤 고급스러운 수레에 해당한다.

이 안악3호분에는 <그림2>처럼 묘주들의 생활모습을 그린 생활도도 함께 그려져 있다. 이 생활도에는 묘주가 타고 다니던 수레를 보관하는 가마방이 있다. 이 가마방에는 두 대의 수레가 그려져 있는데, 앞의 것은 주인공이 탔던 수레이며 뒤의 것은 독차(犢車)라고 이름이 쓰여 있다. 독차는 송아지가 끄는 수레로 주인공의 행차 시 함께 갔던 여인의 것으로 보고 있다¹¹⁾

10) 김병숙(2007), 『한국직업발달사』, 시그마프레스, p180

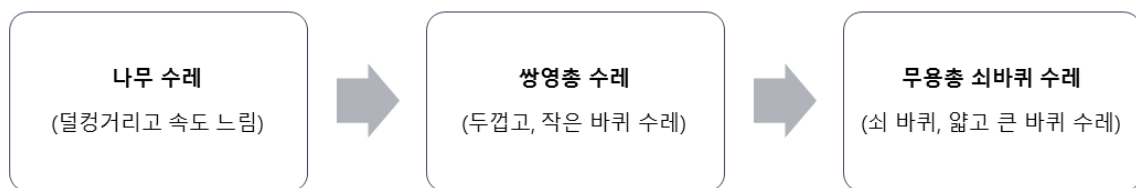
11) 김용만(1999), 『고구려의 그 많던 수레는 어디로 갔을까』, 바다출판사, p67



<그림2> 안악3호분 벽화 중 생활도, 출처: 고구려 고분벽화 3D가상전시관, 동북아역사재단

무용총 벽화에서는 짐을 싣는데 사용되었을 것으로 추정되는 역마차와 같은 큰 수레도 나온다¹²⁾. 이렇듯 고구려의 수레는 신분과 용도에 따라 각각 다른 형태와 크기를 띠는 것을 알 수 있다.

또한 수레를 만드는 기술이 꾸준히 발전했음을 알 수 있는데, 초기의 수레는 나무수레로 덜컹거리고 속도가 느리다. 이를 보완한 것이 쌍영총 수레로 바뀌는 두꺼워졌고, 대신 바퀴의 크기는 작아졌다. 이보다 더 발전한 형태의 수레는 무용총의 쇠바퀴 수레로 바뀌는 바퀴의 두께는 얇아졌고, 바퀴의 크기는 커진 큰 바퀴 수레이다¹³⁾.



<그림3> 고구려 수레바퀴의 발전

이러한 수레바퀴의 변화는 수레바퀴의 모양과 재료에 따라 바퀴의 수명과 효율이 달라졌음을 수레제작 기술자들은 알았음을 알 수 있다. 또한 수레를 좀 더 가볍고 빠르게 하기 위해 갖은 연구를 했음을 짐작해볼 수 있다. 이러한 노력의 결과로 등장한 것이 바퀴살이다. 지금의 바퀴와 크게 차이가 없는 차축을

12) 김용만(2010), 『세상을 바꾼 수레』, 도서출판 다룬, p37

13) 김용만(2010), 『세상을 바꾼 수레』, 도서출판 다룬, p38

중심으로 바퀴살이 연결되고 바퀴살과 바퀴살 사이에는 빈 공간을 두어 무게를 크게 줄일 수 있었다¹⁴⁾.

이렇게 전문가의 손을 거쳐 제작된 수레는 고구려의 물류시스템에서 중요한 역할을 했으며, 이는 고구려를 부강하게 만든 원동력이다. 수레가 고구려의 보편화된 물류시스템이라는 것은 고구려가 멸망한 후 당나라로 고구려인이 끌려갈 때 수레 1,080대가 함께 징발되었다는 기록에서도 알 수 있다¹⁵⁾. 고구려에

서 수레가 얼마나 중요한 역할을 했는지는 고구려 고분벽화에서도 알 수 있는데, 고구려 고분벽화에서는 수레를 제작하는 전문가를 <그림 4>에 서처럼 신으로 표현하고 있다.



<그림4> 집안 고분벽화 오회분 4호묘의 바퀴의 신

수레의 제작과 발전

은 도로의 발전과도 연관이 있다. 수레를 타고 다리를 건너기 위해서는 사람이 지나다니는 다리보다 훨씬 더 넓고 튼튼해야 한다. 고구려 수도 평양에 총길이 375미터, 폭9미터나 되는 나무다리가 만들어졌다. 이는 폭이 1.6미터 정도의 수레가 네 대 이상 달릴 수 있는 넓이이다. 수레가 다닐 것을 고려하지 않았다면 이렇게 폭이 넓은 다리는 만들 필요가 없었을 것이다. 이는 조선시대에서 반증해준다. 조선시대에 고구려에서 사용했던 수레를 많이 사용하지 않았다. 따라서 크고 넓은 다리의 건설은 이루어지지 않았으며, 정조임금의 수원 화성 행차 시에 사용된 배다리과 같이 필요에 따라 임시로 대체되었다.

수레가 발전함에 따라 이동수단의 발전도 이루어졌다. 수레바퀴를 단 마차가 등장하게 되고, 마차는 자동차의 발달로 이어졌다. 지금 우리가 너무도 당연하게 타고 다니는 자동차가 수레가 없었다면 불가능했을지도 모른다. 자동차로 인한 문명의 편리함은 삼국시대의 수레의 발전을 꺾었던 수레제작 전문가들의 공이다. 신라에 수레를 전문으로 담당하는 승부(乘府)라는 관청이 있는 것으로 보아¹⁶⁾ 삼국시대에는 수레를 제작하는 전문가들이 조직적으로 갖추어져 있었

14) 김용만(2010), 『세상을 바꾼 수레』, 도서출판 다른, p47

15) 김병숙(2007), 『한국직업발달사』, 시그마프레스, p180

16) 김용만(2010), 『세상을 바꾼 수레』, 도서출판 다른, p39

을 것으로 보인다.

그러나 수레의 발전이 반드시 이상적인 결과만을 초래한 것은 아니다. 수레는 각종 전쟁의 수단의 동원되기도 했는데, 평소에 각 종 짐을 싣고 운반하던 마차는 전쟁 시 무기를 싣어 나르고 군사들을 태우고 전쟁터의 한 가운데에 서게 된다. 전차라는 이름으로, 또는 각종 공성용 무기로, 그리고 더욱 발전해서는 화차로 전장을 누비며 영토전쟁에 나서고, 살상의 도구로 활용된다. 우리가 자랑스러워하는 조선시대의 신기전기화차도 바퀴 덕분에 훨씬 더 강력한 힘을 발휘하는 무기가 될 수 있었다.

3) 고려의 선박제조 전문가

현재 우리나라의 가장 뜨거운 감자가 되어있는 조선업이지만 우리나라 선박 역사는 신석기시대부터 이어져 왔다. 고려하면 떠오르는 인물 중 한명이 해상왕 장보고이듯 고려는 역사상 가장 활발한 해양활동을 했으며¹⁷⁾, 5~6개월 만에 900척의 배를 건조할 수 있는 뛰어난 능력을 가진 나라였다¹⁸⁾. 해상세력을 기반으로 고려를 건국한 태조 왕건은 건국초기부터 조운제도를 정비하고 조운시스템을 국가 운영에 필요한 재정을 조달하는 중요한 수단으로 활용하였다. 조운시스템의 운영은 왜구에 의해 막힐 때도 있었지만 고려전기부터 성립되어 고려가 멸망할 때까지도 계속 유지되었다¹⁹⁾.

이러한 조운의 실무를 맡은 사람들이 조창민(漕倉民)들이다. 이들은 세곡을 접수하고 보관하며, 운송하는 책임을 맡았다²⁰⁾. 따라서 운송에 필요한 배, 즉 조운선을 제작하고, 수리, 보수 등을 관리하는 역할을 하는 전문직업인과 선원 등이 존재했을 것으로 확신할 수 있다. 실제로 원종 1274년에는 장인들과 역군들 2만 500여명을 징집하고 조선소로 임명하여 파송하였으며, 전라주도에 선박건조 일군이 3만 500여 명이였다²¹⁾. 우왕 때의 기록을 보면 경기도에서 모집하기도 했는데, 우왕 3년(1377년)에는 승려들을 모집하여 전함을 건조하는데 경산에서 300명, 양광도에서 1,000명, 교주, 서해, 평양 등 각 도에서 500명씩 모집하였다. 이중 가장 많은 인원을 모집한 곳이 양광도인데, 양광도는 지금의 경기남부와 강원도의 일부, 그리고 충청의 대부분을 차지하는 지역으로²²⁾, 양광도에 속하는 경기도의 지역은 양주와 광주이다.

17) 조영록외(1995),『중국과 동아시아세계』, 국학자료원, p70~86

18) 김병숙(2007),『한국직업발달사』, 시그마프레스, p376

19) 광유석(2010),『고려선 구조와 조선기술연구』, 목포대학교대학원 박사학위논문, p17

20) 김덕진(2009),『고려시대 조운제도와 조창』「고려뱃길로 세금을 건다」, 국립해양문화재연구소 특별전 도록, p146

21) 김병숙(2007),『한국직업발달사』, 시그마프레스, p376

22) 두산백과, <http://terms.naver.com/entry.nhn?>

고려의 선박은 군용선과 비 군용선으로 나뉘는데, 고려의 군용선은 태조 왕건이 거느린 누선²³⁾, 원과 연합하여 일본 원정에 나섰던 전함이 있다. 비군용선은 무역 및 대외 활동에 이용한 해운선과 시송선(여객선 또는 외국사신을 영접하는 배), 조세나 공물을 운반하는 조운선, 관선, 순선 등으로 분류 된다²⁴⁾.

고려에는 군함을 만들고 수군을 통솔하는 사수사(司水寺)가 있었으며, 여기에는 정3품의 판사, 종3품의 영, 종4품의 부령, 종6품의 승, 종7품의 주부 등을 두었다. 이러한 조직체계를 갖추므로서 많은 군함들이 만들어졌으며, 조선기술이 발전하여 우리 배의 구조와 선형이 완전히 자리 매김하는 시기였다. 고려는 조선기술이 뛰어나 태풍도 능히 이겨낼 수 있는 배를 만들었다.

원나라는 일본원정을 2차례 실시하는데 1차가 1274년 원종15년, 2차가 충렬왕7년인 1281년에 단행하게 된다. 이때 원나라는 우리에게 군량미 4,000섬을 능히 싣고 큰 바다를 건널 수 있는 전함을 요청을 하였는데, 1차 원정 때는 4개월 만에 900여척을 3만 5천여 명의 인원을 동원하여 만들어 주었으며, 2차 원정 때도 900여척을 만들어 보내주었다²⁵⁾. 이는 고려가 불과 5~6년 사이에 1,800여척의 군함을 만들 수 있는 전문 인력과 기술을 갖추고 있었다는 것을 보여준다. 즉, 당시 고려의 조선기술은 높은 수준에 도달해 있었다.

당시 고려의 조선기술을 유추해볼 수 있는 고려선의 발굴은 2009년말 기준으로 총 10건이 발굴되었는데, 경기도에서 발굴된 건은 2006년, 안산시 대부도에서 발굴된 13세기의 배, 1건이다.

고려의 높은 조선기술로 만들어진 배는 국제무역을 활성화 시켰다. 고려는 국제무역항 벽란도를 통해 요와 여진, 송나라와 일본과 국제무역을 하였으며, 멀리 아라비아 상인들까지 벽란도를 통해 무역을 하였다. 우리나라가 'COREA'라는 이름으로 서양에 알려진 것도 이 당시부터였다. 벽란도에는 외국선박이 즐비하게 드나들었으며, 각 국에서 생산되는 물품들이 서로 교역하였다. 이를 통해 고려 상인들은 막대한 부를 축적하였다.

4) 조선시대, 수원화성 건설 장면

조선시대에는 세계적으로 인정받는 우수한 문화유산을 많이 남겼다. 창덕궁과 종묘, 그리고 조선왕릉 40기가 유네스코에 등재되었다. 뿐만 아니라 정조임금의 꿈과 이상이 담긴 수원화성도 유네스코 세계문화유산에 등재되어 있다. 수원화성은 정조가 10년을 예상하고 시작한 국가적 차원에서 진행된 신도시 건

23) 누선은 각방이 16보이고 누노(樓櫓)가 서 있으며 가히 말을 달릴 수 있을 정도로 컸다고 한다.

24) 김병숙(2007), 『한국직업발달사』, 시그마프레스, p376

25) 박유석(2010), 『고려선 구조와 조선기술연구』, 목포대학교대학원 박사학위논문, p29~30

설프로젝트이다. 세계적으로 18세기에 건설된 유명한 도시로는 러시아의 페테르부르크와 미국의 워싱턴 DC가 있다. 이들 도시도 화성처럼 국가적 차원에서 건설된 도시이다. 하지만 두 도시는 도시를 건설함에 있어 명문화된 공사보고서를 남기지 않았다²⁶⁾. 그러나 수원화성은『화성성역의궤』라는 신도시 건설 공사보고서를 남겼다.

이 보고서를 통해 우리는 화성을 건설함에 있어 어떤 사람들이 투입되었으며, 어떤 재료가 사용되었는지, 또 얼마만큼의 비용이 들었는지 정확히 알 수 있다. 『화성성역의궤』 권4 「공장工匠」에는 모두 22개 종류의 장인 직업이 제시되었으며, 총 투입된 인원수는 1,821명이다.

권4에 제시된 장인 1,821명 중 경기도민은 몇 명쯤 될까? 『화성성역의궤』에는 장인들의 지역이 명시되었는데, 현재의 경기도에 속하는 지역은 수원부, 강화부, 광주부, 경기도에 해당한다. 이를 바탕으로 직업별 경기도민의 참여인원을 분석한 결과는 <표1>과 같다. 제일 많은 인원이 투입된 분야는 석수로 109명이 경기도민이었으며, 다음은 목수로 68명, 화공 40명, 대장장이 20명, 기거장이 15명, 미장이 14명, 가칠장이 10명, 와벽장이 6명, 선장 6명, 조각장이 5명, 작은 끌톱장이 4명, 걸톱장이 3명, 부계장이 2명, 나막신장이 1명 순으로 총 303명이 투입되었다. 대체적으로 서울지역 인원에 비해 적은 숫자이지만 전체 투입인원 1,821명 중 303명으로 16.6% 정도가 경기도민으로 투입되었음을 알 수 있다.

<표1> 장인의 종류와 경기도민 투입인원 및 비율²⁷⁾

직업명	인원 (명)	경기도민		직업명	인원	경기도민	
		인원	비율(%)			인원	비율(%)
석수(石手)	642	109	17	걸톱장이 ²⁸⁾ (扞鉅匠)	12	3	25
목수(木手)	335	68	20.3	부계장이 ²⁹⁾ (浮械匠)	2	2	100
화공(畫工)	46	40	87	나막신장이 (木鞋匠)	34	1	2.9
대장장이 (冶匠)	83	20	24.1	개와장이 (蓋匠)	34	0	0
기거장이 ³⁰⁾ (岐鉅匠)	27	15	55.6	큰끌톱장이 (大引鉅匠)	30	0	0
미장이(泥匠)	295	14	4.7	수레장이(車匠)	10	0	0

26) 윤종균(2012), ‘화성성역의궤에 나타난 조선후기 건설, 건축 직종 분석’, 경기대학교대학원 박사학위논문

가칠장이 (假漆匠)	48	10	20.8	안장장이 (鞍子匠)	4	0	0
와벽장이 (瓦壁匠)	150	6	4	마조장이 (磨造匠)	2	0	0
선장(船匠) ³¹⁾	8	6	75	병풍장이 (屏風匠)	1	0	0
조각장이 (彫刻匠)	36	5	13.9	박배장이 (朴排匠)	1	0	0
작은끌톱장이 (引鉅匠)	20	4	20	회장이(灰匠)	1	0	0
합계					1,821	303	16.6

윤종균(2012)은 화성성역공사에 참여한 장인들을 3개의 공정으로 구분하였는데, 축성재료제작, 축성작업 시행, 축성인력 사용물품 제작 등이다. 303명의 경기도민을 이 공정구분에 따라 분류해보면 <표2>와 같다. 공정별로 투입된 인원을 살펴보면 축성재료를 제작하는데 48명, 축성작업을 시행하는 데는 248명, 축성인력들이 사용할 물품을 제작하는 데 투입된 인원은 7명으로, 화성축성을 시행하는 작업에 가장 많은 인원이 투입된 것으로 확인된다.

<표2> 성역 공정별 투입인원 및 경기도민 비율³²⁾

구분	장인	인원	경기도민	
			인원	비율(%)
축성재료 제작	큰끌톱장이, 작은끌톱장이, 기거장이, 걸톱장이, 대장장이, 회장이, 와벽장이	323	48	14.8
축성작업시행	석수, 목수, 미장이, 화공, 가칠장이, 조각장이, 박배장이, 부계장이, 개와장이	1,439	248	17.2
축성인력 사용물품 제작	마조장이, 나막신장이, 안장장이, 선장, 수레장이	58	7	12.1
기타	병풍장이	1	0	0
합 계		1,821	303	16.6

27) 경기문화재단(2005), 『화성성역의궤』, p517~p536 내용을 분석하여 연구자가 표로 작성

28) 걸톱장이: 걸톱을 다루어 나무를 켜는 장인

29) 부계장이: 지금의 비계(飛階, 높은 곳에서 일할 수 있도록 건물 주변에 세우는 가설물)를 설치하는 일을 담당하는 장인

30) 기거장이: 가로톱을 다루어 나무를 켜는 장인

31) 선장: 배를 만드는 목수

32) 윤종균(2012), ‘화성성역의궤에 나타난 조선후기 건설, 건축 직종 분석’, 경기대학교대학원

10년을 예상하고 시작한 수원화성 신도시 건설프로젝트는 불과 34개월 만에 완공된다. 이마저도 흉년으로 중간에 6개월을 공사 중단을 했으니 놀라운 공기단축이다. 단기간에 화성이 완공 될 수 있었던 이유로는 임금노동 실시와 최첨단기기 사용을 들 수 있다. 화성건축에서는 강제 노동이 아닌, 많은 분량의 일을 끝내면 임금이 지급되었으며, 거중기와 녹로, 유형거 등 새로운 과학기기 등이 동원되었다.

하지만 수원화성이 단기간에 완공될 수 있었던 이유로 ‘정조의 애민정신’을 빼놓을 수 없다. 강제노동으로 진행할 수 있었던 공사를 임금지급이라는 혁신적인 방법을 제시한 것이다. 이는 백성을 진정으로 사랑하는 마음이 없다면 불가능한 생각이다. 또한 공사기간동안에는 기술자들에게 혹시 건강에 문제가 있을까 염려하여 ‘제중단’이라는 영양제를 지급하였으며, 더운 여름에는 더위예방제인 ‘척서단’을 기술자들은 물론, 돌을 나르는 단순인부들에게까지 모두 지급하였다. 뿐만 아니라 추운 겨울에는 털모자와 솜옷을 하사하여 추위를 이겨낼 수 있도록 하였다.

이러한 정조의 마음은 고스란히 백성들에게 전달되었을 것이며, 백성들은 그 마음에 감복하여 요령피우지 않고 화성을 축조하는 데 혼신의 힘을 다했을 것이다. 그 결과 획기적인 공기단축으로 나타난 것이다.

3. 신기술로 인한 직업변화

구석기시대에는 당장 삶을 이어가기 위한 일들이 대부분이었고, 지금으로부터 2,000여 년 전인 삼국시대에 이르러서 비로소 직장에 나가 일을 하는 형태가 나타났으며, 1,200년 전인 고려시대는 국가에 종사하는 생산직의 종류가 74종이었으나 600년 전인 조선은 141개로 더 세분화되고 전문화되었다³³⁾. 또한 직업발달의 분기점을 보면 구석기시대에서 고대국가 형성까지 65만년이 흘렀고, 근대까지 4,900년이 흘렀으며, 21세기 현재까지는 90여년이 흘렀다. 각 분기점까지 도달하는 시기를 보면 속도가 점점 빨라지고 있다³⁴⁾.

그 빨라지는 속도에는 신기술의 등장이 있다. 신기술이 등장하면서 직업은 소멸되거나 변화하거나 새로 생겨나게 된다. 뿐만 아니라 신기술의 등장은 시대

박사학위논문, p67의 내용에 경기도민 인원과 비율을 연구자 추가하여 작성
33) 김병숙(2006), 한국직업발다사적 논점들, 『진로교육연구』, Vol 19(2), 89
34) 김병숙(2006), 한국직업발다사적 논점들, 『진로교육연구』, Vol 19(2), 89

를 살아가는 문화를 변화시키거나 새로운 문화를 창출하기도 한다. 구석기시대의 주먹도끼 제작 기술은 한 가지 일에 종사하는 전문가 집단의 출발이었으며, 인류이동의 시작을 만들어냈다. 수레바퀴 제작기술은 물류시스템의 혁신을 가져왔으나, 주변국가와의 정복전쟁을 불러일으키기도 했다. 선박을 제작하는 기술은 바다를 건너 대륙 간의 이동을 가능케 해 국제무역을 촉진시켰으나, 더 싸고 좋은 자원을 찾아 식민지를 개척하는 제국주의의 원동력이 되었다.

많은 직업전문가들이 미래에는 로봇과의 직업전쟁을 선포하고 나섰다. 실제로 대만에서는 고속도로 통행요금 전자 결제시스템 구축으로 일자리를 잃은 톨게이트 근로자 1천명에게 정부가 보상한다는 내용이 언론에 의해 보도되기도 했다³⁵⁾. 미국에서는 IT기술의 발전으로 온라인상의 수많은 계정을 본인 사망 시 일괄 처리해주는 디지털 장의사라는 직업이 출현하기도 했다³⁶⁾.

신기술로 인한 미래에 쇠퇴하는 직업을 살펴보면, 강단에서 학생들에게 강의하는 데만 익숙한 교수나 교사가 퇴출대상이며, 모바일 홈 네트워크나 로봇의 등장으로 전통적인 가정부는 점점 소멸해 갈 것으로 보고 있다. 또한 기존 거래 중개인은 인터넷의 전자거래로 대체될 것이며, 인쇄 언론 및 인쇄업은 사이버 신문잡지 발행의 증가로 점점 쇠퇴할 것이다. 아울러 화물차 운전자의 경우 컴퓨터 조작으로 운행하는 무인 화물차로 대체될 것이다³⁷⁾.

반면 세계적 석학들이 전망하는 미래에 새롭게 등장하는 직업들을 살펴보면, 나노 의료장비와 장기 삽입, 장비를 디자인하는 나노 전문 의사나 노인들에게 의료, 약물, 심리와 건강 부문의 서비스를 제공하는 노인전문 복지사, 공개를 원치 않는 고객의 개인정보를 안전하게 처리하는 쓰레기데이터 처리사, 유전자 조작 작물과 가축을 전문적으로 재배하는 유전자변형 생물종사자, 조직의 디지털 생활을 도와 전자메일 처리, 데이터 저장, 개인 신분관리 등을 수행하는 가상 잡무관리인, 사고 네트워크에서 상처를 입은 사람들을 돕는 사고네트워크 고문 등의 직업들이 새로 생겨날 것으로 보고 있다³⁸⁾.

쇠퇴직업의 경우 필연적으로 실직자를 양산하게 된다. 우리사회에서 실직자는 실패자로 인식되어 인생의 낙오자로 전락하게 된다. 우리사회에서 가장 큰 실패경험은 직종변경과 해고·실직이며, 해고·실직에 있어 재기에 가장 걸림돌이 되는 것이 나이제한, 개인의 능력이다³⁹⁾.

따라서 직종을 변경함에 있어 두려움이 없도록 개개인의 능력을 신장시켜 줌

35) 연합뉴스, 2016.08.18. 기사 <http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin>

36) 유영성·명승은(2012), 신기술로 인한 직업변화와 시사점, 경기개발연구원, p2

37) 유영성·명승은(2012), 신기술로 인한 직업변화와 시사점, 경기개발연구원, p19

38) 쉘엔·허빈(2010), 『더 퓨처-세계 최고석학 172인의 미래전망리포트』, 예문.

39) 강상준·김점산(2014), 행복과 성장의 전제조건, 패자부활, 경기개발연구원, p5~6

으로써 직업을 갖는 행복을 지속적으로 누릴 수 있도록 하는 것이 필요하다. 그러나 일자리는 제한적이고 모두가 인정하고 부러워하는 직업은 한계가 있기 마련이며, 이에 대한 현실적인 인식개선이 필요한 때이다.

미래에는 전통적 직업의 정체성을 모호하게 하는 변화를 맞게 될 것이다. 즉 직업과 취미생활 구분이 모호하며 취미생활이 직업화되기도 하고, 수익을 발생시키는 블로거도 엄연히 직업으로 인정받기도 한다⁴⁰⁾. 따라서 미래의 일자리는 전통적 직업과는 분명하게 다른 직업에 대한 인식이 필요한 때이다.

4. 결론

그렇다면 미래 우리를 행복하게 해줄 일자리를 위해서는 지금 우리는 무엇을 어떻게 준비해야 할까?

첫째, 기술전문가에 대한 인식 전환이다. 우리는 기술자에 대한 천시 풍조가 아직도 남아있다. 그래서 기술자보다는 변호사, 판사, 검사, 행정고시, 공무원이 되기 위해 줄을 서있다. 그러나 이러한 직업들은 미래에 쇠퇴하는 직업에 속한다. 미래에 쇠퇴할 직업을 위해 우리는 현재 장래희망으로 설정하고 열심히 가르치며 그 목적지를 향해 달려가고 있다. 그러나 어쩌면 목적지에 도달하기도 전에 그 직업들은 사라져 없어질 수 있다. 이세돌과 알파고의 바둑대결로 인해 한편에는 코딩을 배우는 사교육 붐이 일기도 했었는데, 내가 직업을 가질 때쯤이면 어떤 세상이며, 어떤 기술들이 필요할까를 고민해야한다. 아울러 기술전문가에 대한 새로운 인식을 가져야만 할 것이다.

둘째, 교육시스템의 변화이다. 우리 인간의 수명은 점점 길어져서 100세까지는 충분히 살 수 있는 시대가 되었다. 앞서 살펴보았던 직업 분기점을 살펴보면 직업의 변화 속도는 점점 빨라지고 있고 미래에는 그 주기가 더욱 더 가속화 될 것이다. 그렇다면 우리는 한 가지 직업만 가지고는 살 수 없는 미래를 맞이하게 된다. 현재도 이미 40~50대에 은퇴하는 많은 사람들이 제 2의 직업을 찾기 위해 고군분투하고 있는 실정이다. 따라서 경기도민의 교육시스템은 20~30대에 가져야 할 직업과 40~50대에 가져야 할 직업, 60대 이후에 가져야 할 직업으로 세분화시켜 세상이 변화하고 기술이 발전하는 속도에 맞춰 직업 교육을 시켜야 할 필요가 있다. 즉 사람이 태어나서 3개 이상의 직업을 갖을 수 있도록 교육 시스템을 재설계해야 한다.

셋째, 신기술의 늪에 빠지지 말자. 신기술이 세상을 발전시키고 변화시키며 새로운 일자리를 창출해 낸다는 것은 앞서 살펴본 사례에서도 알 수 있었다.

40) 유영성·명승은(2012), 신기술로 인한 직업변화와 시사점, 경기개발연구원, p19

하지만 그 신기술은 잘 못 사용되어지면 인간을 파멸하는 수단이 되기도 한다. 따라서 신기술을 무작정 좇을 것이 아니라 신기술을 어떻게 활용할 것인지에 대한 인문학적, 철학적 성찰이 반드시 동반되어야 한다.

넷째, 경기도민을 위한 진정한 애민정신이다. 앞서 살펴본 화성축조 장인들의 사례에서 정조는 진정으로 백성들을 사랑하는 마음이 화성을 축조하는 전체 운영시스템에 담겨있다. 당연히 정조가 표현할 수 있는 애민정신과 21세기 경기도민을 향한 애민정신은 다르다. 미래 등장하게 될 신 직업에 쓰레기 데이터 처리사나 사교네트워크 고문과 같은 직업들은 사람들의 고충을 해결하고 사람의 마음을 어루만지는 직업들이다. 핵심은 ‘사람’이다. 경기도민을 위한 직업정책을 실시할 때 정말로 ‘사람을 향한 진정한 마음’이 담겨 있는가? 냉철히 고민해볼 필요가 있다.

아무리 신기술이 발전한다 하더라도 사람을 위한 신기술이며, 사람의 행복을 위한 직업이어야 한다. 신기술을 위한 신기술, 일자리를 위한 일자리는 진정으로 행복한 직업이 될 수 없다.

여가 트렌드와 경기권 여가 전망

이상경¹⁾

1. 여가의 의미와 그 변화

종건 싫건 간에 특정 사회에 속한 구성원은 생산적인 활동을 통해 생계를 유지하거나 혹은 일을 위한 일련의 노력을 수행해야 한다. 이러한 과정에서 구성원의 자율적인 선택과 자유의지는 보장 받을 수 없게 되는데, 이 때 여가활동은 개인에게 주어진 자유로운 시간과 자유로운 선택활동이라는 점에서 인간의 근본욕구를 충족시켜주는 매우 중요한 활동이 된다. 오랜 시간 동안 인간은 끊임없이 자유를 얻기 위해 투쟁해 왔고 Huizinga의 호모 루덴스(homo ludens) 속에 담긴 ‘자유 의지와 표현’이 어찌 보면 인간이 지닌 근본적인 욕구이자 본능에도 가깝다는 점에서 이러한 일련의 노력이 여가 문화로 자리 잡고 있다고 말할 수 있다.²⁾

과거 근대사회를 기술혁신과 공장제 기계 공업의 발달 관점에서 볼 때, 그 당시 노동계층에게 꼭 필요한 것은 아마도 ‘휴식’이었을 것이다. 여기서의 휴식은 ‘일을 더 잘하기 위한 휴식’이라는 말이 더 적절할지 모른다. 이러한 사회에서 여가가 지닌 의미는 일을 (잘)하기 위한 휴식의 개념이자 재충전의 시간이며, 역동적이기 보다는 정적인 활동이 주류를 이뤘다고 말할 수 있다. 이는 오늘날 여가의 질적 요소를 고려하거나 자아실현을 추구하는 여가활동과 비교해 본다면 사뭇 다르다.

오늘날 여가 활동은 휴식이 아닌 또 다른 생산 활동이라는 표현이 더 적절할 정도로 여가 활동이 일을 위한 수단이 아니라 여가 활동 그 자체가 중요한 목적성을 띠다고 볼 수 있다. 가족 간에 화합이나 소통을 위한 가족여행, 심신의 건강을 위한 여가 활동, 각종 아마추어 여가 참여자가 개인 삶의 질 향상을 목적으로 한 여가활동 등은 여가 참여자가 생각하는 여가의 의미가 크게 변화했다는 점을 보여준다.

특히 기술혁신을 거듭하는 디지털 분야와 이를 통한 여가 활동은 과거와는 비교할 수 없을 만큼 다양한 형태로 나타나고 있고 일과 여가의 경계도 더욱

1) 관광학박사, 경북대학교 외래교수.

2) Johan Huizinga는 1938년 유희에서의 문화기원을 통해 인간의 본질이 유희라는 관점으로 문화사적 고찰을 제시한바 있다.

더 모호하게 만들어가고 있다.³⁾ 수학여행 도중 문화자원에 대한 개인의 감정이 디지털 공간에서 실시간으로 중개되는가하면, 젊은이들은 유튜브(youtube) 내에서 놀면서 동시에 돈을 벌기도 하니 말이다.⁴⁾

이처럼 급변하는 사회 속에서 경기도는 대국민 여가 활동에 있어서 대단히 중요한 역할을 수행해 왔고 앞으로도 다채로운 여가 공간을 제공할 것으로 판단된다. 이에, 국내 여가 환경을 둘러싼 몇 가지 변화 요소를 살펴보고 이에 대응하는 경기도의 미래 여가 전망을 살펴보고자 한다.

2. 여가 트렌드

1) 여가를 통한 자기이해

여가의 기능적 측면은 여가·관광학 분야 이외에 사회학, 심리학 및 의학 분야에서도 오래전부터 중요한 연구 분야 중 하나이다. 일반적으로 여가 경험은 일상생활에서의 스트레스 완화는 물론 삶의 질과 주관적 웰빙(subjective well-being), 그리고 긴장완화(relaxation), 일상탈출(escapism), 보상(compensation), 회복(restoration) 등에 상당히 긍정적인 영향을 준다고 알려져 있다.⁵⁾

이러한 긍정 효과에 대해 오늘날 여가 참여자는 본인이 필요한 여가활동에 대해 구체적인 목적을 두는 경우가 많고 가벼운 참여 보다는 구체적이고 심도 있게 계획성 있는 여가 참여를 추구하는 경우가 많다. 그럼으로 인해, 쉽게 변화하기 힘든 자존감(self-esteem)이나 자기 개념(self-concept), 자기 실현성(self-actualization)은 물론, 가치관의 변화, 자화상 (self-image)에 대한 올바른 이해, 자기 효능감(self-efficacy) 향상 등에도 긍정적인 효과를 얻기도 한다.⁶⁾

현대사회를 살아가는 사람들은 복잡한 역할과 다양한 집단 속에서 ‘나의 존

3) 이상경(2016). 디지털 기기를 활용한 여가 활동의 심리적 편익, 관광학연구, 145-162.

4) youtube: 매일 1억 개의 비디오 조회 수를 기록하는 세계 최대의 동영상 사이트 (<http://www.youtube.com>). 네이버 지식백과 참고.

5) - Carruthers, C., & Hood, C. (2007). Building a life of meaning through therapeutic recreation: The leisure and well-being model. Therapeutic Recreation Journal, 41(4), 276-297.

- Iwasaki, Y., & Mannell, R. (2000). Hierarchical dimensions of leisure stress coping. Leisure Sciences, 22, 163-181.

- Driver, B., Tinsley, H., & Manfredi, M. (1991). Benefit of leisure: The paragraphs about leisure and recreation experience preference scales. Venture publishing Inc.

6) - Stebbins, R. (2005). Choice and experiential definition of leisure. Leisure Sciences, 27, 349-352.

- 이상경(2016). 진지한 여가 참여와 스트레스 극복과정, 관광학연구, 40(2), 181-200.

재를 정확하게 이해' 하지 못하고 있고 그럼으로 인해 진정한 자기(authentic-self)이 감춰지고 있다. 특히 일터와 같이 엄격한 상황(strong situation)에서는 '희생적인 나', '성실한 나', '실수가 없는 나', '잘하는 나' 등을 연출하게 되고 진정한 자기(authentic self)를 돌아볼 기회가 매우 드물다. 반면, 여가 장면과 같이 느슨한 상황(weakness situation)에서는 나의 장단점을 파악하기 쉽고 나 자신에 대해 거짓 없이 표출할 기회가 많기 때문에 건강한 심리적 상태를 형성 및 유지할 수 있게 된다.

즉, 노동 환경에서는 나의 역할과 타인의 기대감, 권력구도 등으로 참자기(true-self)를 표출하기가 매우 힘든 반면, 여가 영역은 자유의지(free will)를 기본 전제로 하기 때문에 대체로 강제된 심리상태를 동반하지 않게 되고 규범적인 시·공간적 제약을 동반하거나 권력적인 영향력이 거의 없는 상황이 대부분이므로 진정한 자기를 표출할 수 있는 환경을 제공 할 수 있다.⁷⁾

외국에서는 TR(therapeutic recreation) 분야에서 여가 활동을 통한 신체적 기능 향상뿐만 아니라 심리적 치료 및 안녕감 향상에 대해 여러 연구논의가 있어왔고 국내에서는 '힐링'열풍과 함께 여가를 통한 자아실현 달성, 자신에 대한 새로운 발견과 창조적 행동 등, '여가를 통해 나를 알아가는 과정'이 중요한 화두가 되고 있다. 그 이유는 여러 이유가 있을 수 있겠으나 Stebbins 식의 진지한 여가 분야가 활발해졌다는 점이 큰 요인 중 하나일 것이다.⁸⁾ 최근에는 SNS를 통한 여가 장면을 기록하는 경우가 많은데, 이처럼 경험에 대한 이해 및 감정 표현 등을 기술하는 것은 참 자기(true-self)를 이해하는데도 매우 중요한 수단이 될 수 있다.

2) 다양성과 전문성 강조

7) Cohen(2008)은 여가 경험을 자기실현(self-actualization), 몰입경험(flow experience)과 진정한자기 (authentic-self)의 통합적인 관점으로 접근했는데, 그는 여가 경험이 내발적 동기(intrinsic motivation)로 인한 참 자기(true-self)를 찾아가는 과정이며, 자기(self)에 대한 자발적인 발견과 해답을 얻을 수 있게 해 준다고 논했다. Cohen, S. (2008). Know thyself? Assimilating the classical leisure ideal, self actualisation, flow experience and existential authenticity. In Gilchrist, P., & Wheaton, B. (Eds.),

8) Stebbins는 방대한 여가 영역을 크게 3가지(일상적 여가, 진지한 여가, 프로젝트형 여가) 구분했는데, 진지한 여가에 대해 그 중요성과 의미를 논의한바 있다. 진지한 여가가 지닌 특징으로 첫째는 고난을 극복하고 이겨내는 경험이고, 둘째는 일정한 규칙에 준하여 형성되는 경력이며, 셋째는 여가활동을 위한 지식·연습·기술 등의 경험, 넷째는 지속적인 심리적 혜택(psychological benefits), 다섯째는 여가활동을 통해 고유하게 형성되는 에토스(ethos: 성격·개성·인격 등), 여섯째는 여가활동을 통해 타인과 구별되는 정체성 확립(자긍심 고취, 여가활동과 관련된 사회적 교류 등)이다. SLP(serious leisure perspective)의 개념과 구성 영역 및 관련 연구에 대해서는 <http://www.seriousleisure.net>을 통해 쉽게 이해할 수 있다.

온전히 경제적 수준으로 여가 활동의 참여 폭을 결정하기는 힘들지만 결정적 영향을 미친다는 점에는 이견의 여지가 없을 것이다. 그 만큼 경제수준은 여가 참여 기회는 물론 여가의 질과 선택의 폭을 결정짓는 중요한 요인이다. 즉, 1인당 국민 소득이 1만 달러인 국가와 5만 달러 이상인 국가의 국민들은 놀 수 있는 종류 자체가 틀리다는 얘기다. 국내의 경우 3만 달러를 기점으로 해서 비교적 여가 참여 비용이 크게 소요 되는 마리나, 경비행기, 승마 등의 여가 활동이 좀 더 활성화될 전망이고 마리나 항만과 관련해서는 정부 주도하에 관련 인프라 정비·개발 사업이 추진 중에 있다.

과거 단순 관람 위주의 여가 활동이 체험 중심으로 변화하고 있고 이제는 더 이상 친구 따라 강남 가듯이 여가 활동에 참여할 필요가 없다. 내게 맞는 여가, 내가 잘할 수 있는 여가 활동에 참여함으로써 자기 효능감(self-efficacy)을 증진시키거나 자존감(self-esteem)을 회복할 수 있고 동일한 여가 욕구를 지닌 사람들과 보다 쉽게 소통할 수 있는 인터넷 통신 기반이 마련되어 있다.

이처럼 내가 원하는 여가 활동에 참여 하면서 온오프라인을 통한 정보 교류 활동을 수행하게 되면 전문성을 확보할 수 있게 되는데, 최근 인터넷이나 스마트폰 등의 ICT(information & communications technology)매체는 이러한 전문성을 표출할 수 있는 소프트웨어를 제공하기 때문에 지속적인 선순환적 정보 교류가 가능하다.

3) 액티브 베이비붐

최근 시니어 여가·관광에 대해 학계는 물론 정부정책 분야를 비롯해서 상업적 측면에서도 관심이 크다. 고령화 사회는 이미 오래전부터 예견된 사회 변화 중 하나지만, 유독 최근 들어 이들에 대한 사회적 관심이 높은 데는 또 다른 이유가 있다.

바로, 지금의 핵심 시니어 층이 기존에 반해 그 규모도 클 뿐만 아니라 ‘돈’도 많다는 것이다. 시니어를 구분하는 기준을 ‘자녀로부터 독립’, ‘본업으로부터의 은퇴’ 관점으로 접근해 본다면 지금의 핵심 시니어 층은 베이붐 세대인데, 이들은 기존 시니어와는 다른 몇 가지 특징을 지니고 있다.

첫째, 이들은 더 이상 휴양이나 휴식 등의 정적 여가 활동만을 고집하지 않고 생산적인 여가 활동 참여에 의미를 둔다. 보는 것은 이들의 여가 욕구를 더 이상 충족시키지 못한다. 직접 해야 하고 그것은 나에게 단순 즐거움 이상의 혜택(자격증 제공, 신체적·정신적 순기능, 아마추어 대회 참여 기회 등)을 제공해야만 한다.

둘째, 이들은 젊고 신선한 것에 대해 괴리감이 덜하다. 이들은 엄격한 수직 소통체계가 아닌 수평 소통체계 속에서 사회생활을 해 왔기에 젊은이들의 문화를 이해하고 컴퓨터, 스마트폰 등의 통신기기도 접해본 세대이기에 ‘새로운 것’이 주는 혁신과 변화를 몸소 체험한 세대이기도 하다. 결국 기존 시니어 세대에 비해 여가 문화 및 지식 습득의 속도가 대단히 빠르기 때문에 참여 수준도 훨씬 더 활발하다.

셋째, 이들은 자식을 위해 희생한 부모들의 마음을 감사히 여기면서 또 한편으로는 ‘자신을 포기한 부모들의 삶’에 대해서는 다소 부정적인 감정을 지니고 있다. 즉, 내 자식에게 극도의 희생을 감수하기 보다는 내 자신을 위한 투자와 장기적인 제2의 삶을 계획하는 것에 투자하고 그러한 투자의 필요성과 중요성을 그들의 부모세대를 통해 체득했다.

이러한 베이비붐 세대는 여가가 주는 건강 측면의 효과와 자기개발 차원에서 새로운 여가 소비층으로 급부상하고 있고 이들의 여가 참여 수준은 이후 세대에 걸쳐 더욱더 확대될 것이다. 그러나 자녀에 대한 지나친 교육비, 자녀의 늦은 결혼 및 출산 문제 등으로 경제적, 시간적 제약을 온전히 벗어나기 힘들고 무엇보다 신체적인 제약 요인이 시니어 층의 여가 참여에 큰 영향을 미친다. 특히 여가 공간에서 발생 가능한 응급상황 대처의 유무는 시니어들에게는 가장 큰 여가 제약요소가 될 수 있다.

4) 일상적 여가 활동의 범위 확대

교통·통신의 발달은 관광분야에서 매우 중요한 이슈거리 중 하나인데, 아무리 훌륭한 관광지라 할지라도 교통이 불편해 접근성이 떨어진다면 당연히 방문자 수가 감소하기 때문이다. 반대로 일상권에 너무 가깝다면 그곳은 관광지로써 매력을 느끼기가 힘들다. 왜냐하면 일반적인 관광은 일탈과 해방감, 그리고 새로운 문화체험과 같이 몇 가지 핵심 요소가 제공되어야하기 때문이다.

마찬가지로 여가 장소가 일상권으로부터 너무 벗어난 곳이라면 그 곳은 따로 시간을 내서 방문하는 여행지인 것이지 일상적인 여가 장소가 될 수는 없고 그곳에서 하는 활동도 일상 여가 활동이 되기는 힘들다. 일상적인 여가 활동은 반복적이고 연속성을 띄기 때문에 일상권을 벗어나기 보다는 일상권 내에서 행하는 경우가 많기 때문이다.

그러나 광역 교통체계가 발달하면서 관광 공간과 일상 여가 공간의 경계가 애매한 경우가 많다. 예를 들어, 예전에는 반나절이 걸려야 도착하는 장소로 이동해서 식사를 하고 하룻밤 자고 온 장소를 이제는 일주일에도 수회 당일치기로 쉽게 다녀올 수 있는 장소라 한다면 과연 그 곳을 일상권을 벗어난 여행

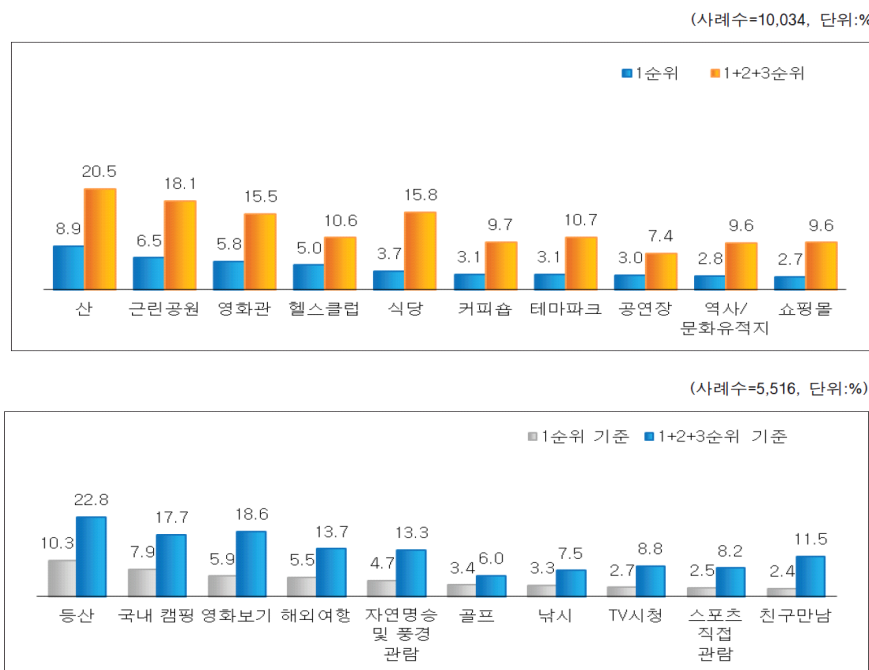
지로 볼 것인지 아니면 일상적인 여가 범주로 볼 것인지 애매하기 때문이다.

교통의 발달은 일상과 밀접한 여가 활동을 좀 더 먼 곳 까지 옮겨 놓고 있고 새로운 여가 기회를 제공하거나 기존 여가의 질을 한층 더 높여주기도 한다. 예컨대, 학교 운동장을 사용하던 축구 동호회가 천연잔디가 있는 교외로 주1회씩 운동을 떠난다던지, 시간 날 때 마다 광역 지하철을 이용하여 먼 곳에 있는 명산을 등반한다던지, 교외에 있는 캠핑장을 한 끼 식사를 위해 당일로 방문하는 경우 등은 그 같은 변화를 보여준다.

3. 경기권 여가 전망

1) 다양한 여가 경험제공 측면

여가 시간 및 소득 증대와 정부 차원의 다양한 여가 지원 정책 등은 여가 참여 기회를 확대시키고 있다. 이에, 경기도는 도시 중심의 여가 공간을 제공할 뿐만 아니라 자연을 테마로 한 여가 욕구까지 충족 시켜줄 수 있는 다양한 인문·자연 자원을 지니고 있어 지속적인 여가 활동 증가 추이를 예상할 수 있다.



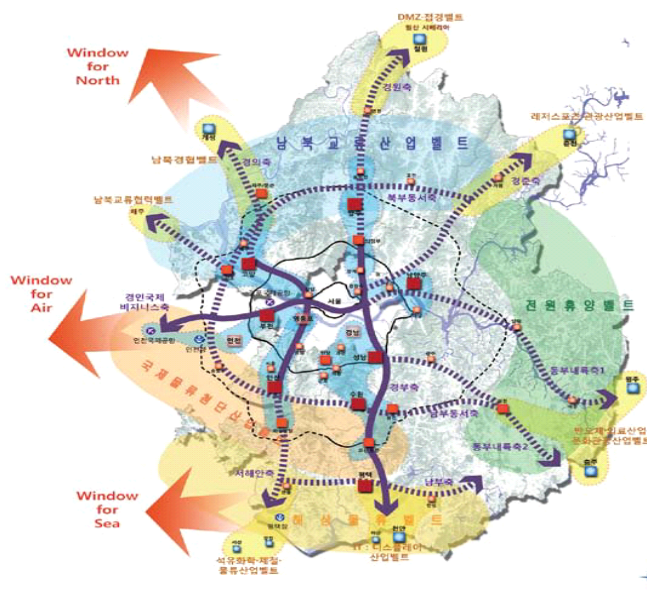
<그림1>이용을 희망하는 여가 공간 상위 10순위(상) 및 주5일 근무제 이후 희망하는 여가활동(하)(직장인 대상)

자료: 국민여가활동조사(2014). 문화체육관광부

<그림1>에서 보는 바와 같이 희망하는 여가 활동에 대한 조사 결과를 살펴 보면, 등산, 캠핑 등의 자연중심 여가 활동이 상위권에 링크되어 있고 그 외

역사 문화, 쇼핑 및 상업시설(식음료) 순으로 집계되었다. 특히 과도한 경쟁 및 김영란법 시행과 관련하여 골프산업의 침체기가 예상되고 있으나 골프 동호인 수는 오히려 급증하는 추세이고 향후, 가격경쟁이 치열할 것으로 예상된다. 경기도는 회원제 및 대중골프장이 무려 162개소가 운영(2014년 12월 기준, 건설 및 착공 중 포함)되고 있고 이는 전국 대비 약 3분의1에 해당하는 개수인데, 지자체별 골프 활동 이외에도 특정 기간 중에 골프장을 활용한 다양한 행사·이벤트를 기획하고 있어서 앞으로 해당 여가 공간의 활용도가 더욱 높아질 전망이다.

또한 기 수립된 ‘경기도 종합계획 2012-2020’에서는 여가·관광 부문에서 소비자 중심의 문화·여가 계획의 필요성과 다양성·차별성 중심의 관광개발 계획 및 대중적 문화예술 역량 차원 등의 패러다임 변화를 강조하면서<그림2>와 같이 경기도의 장기 계획 방향을 제시한바 있다. 이러한 계획과 함께 광역 교통망 확충 등의 도시기반 사업은 여가 참여의 기회의 한층 더 확충시킬 것이며, 편의시설, 관광서비스 정보, 숙박시설 개선 및 확충 등의 관광수용태세 개선 사업은 내국인 여가 촉진에도 기여할 것으로 예상된다.



- 동부권: 전원휴양 및 여가/관광활동 핵심지역
- 서부권(서남/서북): 국제회의, 컨벤션 MICE산업 조성 및 해외 이동출구
- 남부권: 디스플레이 등의 산업경제 및 산업문화조성 지역
- 북부권: DMZ 등 생태계보전 및 지속가능한 관광지역

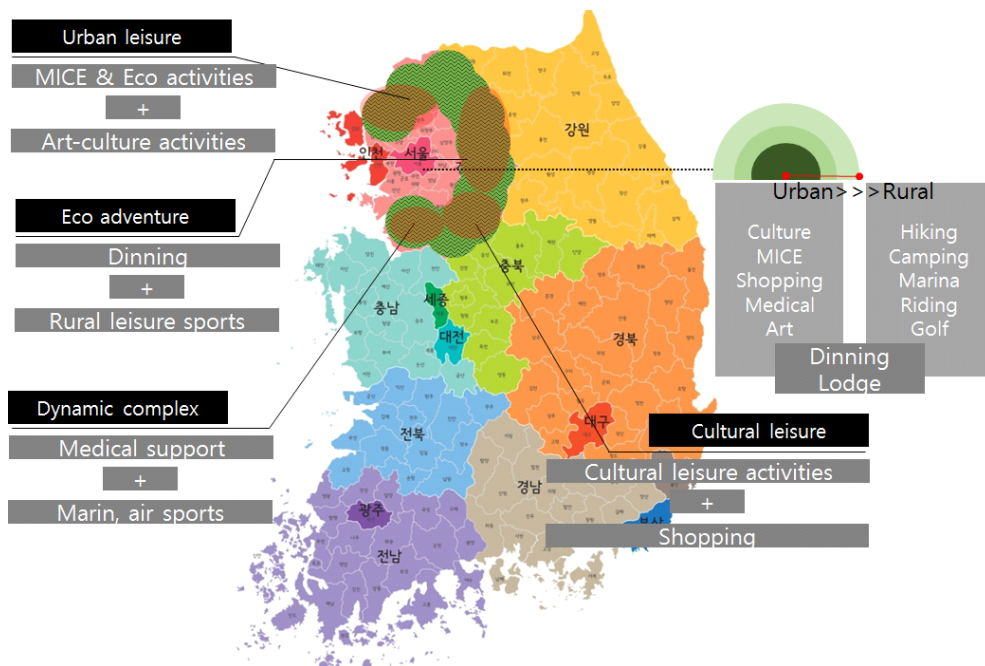
<그림2>경기도 공간 계획

자료: ‘경기도 종합계획 2012-2020’을 참고하여 연구자 작성

<그림3>과 같이 주요 권역별로는 경기 북부가 임진강 평화생태 벨트를 중심으로 한 자연 관찰 및 학습형 여가 공간을 제공함과 동시에 킨텍스 및 라페스타 문화지구와 예술영상 공간이 조성 중이어서 이를 중심으로 도시형 여가 활동이 확대될 전망이다.

또한 경기 서남부권에서 경기국제보트쇼 및 축제, 오산 에어쇼 등의 이벤트

가 안정세를 보이고 있어 새로운 여가 욕구에 부합하는 수용태세를 갖춰가고 있다고 볼 수 있다. 전통적으로 경기 동부권은 북한강을 중심으로 한 수상레포츠가 강세를 보여 왔는데, 캠핑 수요와 연계하여 숙박형 여가 수요가 증가될 것으로 판단된다.



<그림3>경기도 공간별 핵심 여가주제 전망

2) 액티브 시니어들의 여가 공간제공 측면

고령화 사회가 지속되고 있고 실버 층의 여가 욕구 및 참여 기회 증가는 새로운 여가 소비 시장으로 급부상하고 있는데, 2020년에는 50세 이상의 시니어 층 소비 시장이 약 125조 원에 이를 것으로 추정하고 있다.⁹⁾ 이에, 경기도는 고령 인구가 24.4%(2,527만 명)를 차지하고 있어 시도별 고령 인구 비중이 가장 높은 지역 중 하나다.¹⁰⁾ 특히 경기도는 종합병원 및 각종 생활편의 시설 등 의료 및 사회 접근성이 타 지역에 비해 잘 구비되어 있고 실버타운, 요양병원 및 요양원 등의 개발 부지로도 경쟁력이 강하기 때문에 추후 시니어 여가 소비층의 규모는 더욱 커질 전망이다.

그러나 실버 층은 일반적인 젊은 세대에 비해 경제적 여가제약 요인 외에도 신체적 여가제약 요인이 두드러지게 나타난다.¹¹⁾ 특히 신체적 여가제약 중에

9) 동아일보, <http://news.donga.com/3/all/20161007/80664875/1>

10) 통계청, 2015

11) Crawford(1991)는 여가 참여를 저해하는 개인적 제약, 대인적 제약, 구조적 제약 등 총 3가지의 여가제약 요소를 제시했는데, 이 중 구조적 제약은 날씨나 여가 환경 및 여가 시

서도 응급상황에 대한 대처는 대단히 중요한 사항 중 하나이기 때문에 특정 질병에 대해 응급처치가 가능한 인근 병원의 정보 제공 시스템 등을 구축할 필요가 있다.

한편 경기도는 활동적인 베이비붐 세대들에게 자연 속 먹거리 공간과 역사 문화 및 웰빙 소비 형태의 여가 활동을 제공할 수 있다는 강점과 함께, 골프, 승마, 등산 등의 역동적인 여가 활동을 소비할 수 있는 지역이다. 그리고 이들은 인터넷 및 각종 소셜 미디어에 대해 기존 세대와는 전혀 다른 친숙성을 보이고 있으므로 향후 소비패턴은 보다 조직적이고 주제별로 세분화 될 소지가 크다.

또한 액티브 시니어는 자이실현의 욕구가 강하고 단순히 보고 느끼는 차원의 여가 활동이 아니라 실제 경험하고 참여하는 것을 추구하기 때문에 예술 활동에 대한 감상뿐만 아니라 춤을 추거나 악기를 연주하거나 혹은 합창활동을 하는 등 각종 예술 활동에 직접 참여하고 표출하는 행동(연주회, 음악회, 전시회 등에 출현)을 자연스럽게 받아들인다. 이러한 예술문화 중심의 여가 활동은 시니어 축제나 각 시별 문화센터 등에서 활성화 방안을 모색하고 있어 더욱 더 늘어날 전망이다.

3) 접근성 강화 측면

교통발달로 인해 쉽게 접근하지 못하던 여가 활동에 보다 쉽게 접근할 수 있게 됨에 따라 좀 더 폭넓은 여가 활동이 전개될 전망이다. 그간에는 경기도에서 특정 도시지역을 제외하면 대중교통을 통해 접근하기가 대단히 힘들었다. 특정 여가 공간에 대해 대중교통의 접근성 유무는 10~20대 층에게 대단히 중요한 요소 중 하나인데, 향후 계획 중인 고속철도 및 일반철도 추진사업(일부 추진 중)과 광역철도 사업(일부 추진 중)이 완료되면 여가소비가 훨씬 더 촉진될 전망이다.

특히 일일 활동이 불가능한 일부 여가 활동에 대해 새로운 여가 트렌드가 생겨날 수 있다. 예컨대, 최근 10년 사이 가파른 성장추이를 보이고 있는 캠핑의 경우, ‘큰 맘 먹고 이동하는 여행’이 아니라 ‘자연 속에서 외식하는 여가 활동’으로 심리적 거리감을 축소시킬 여지가 크다. 또한 외식 소비의 공간적 범위를 늘리는 현상을 불러올 수 있고 반대로 영화나 독서 등과 같이 일상과 매

설과 같이 여가 참여자 개인의 능력을 벗어나 지금 당장 변화시킬 수 없는 제약 요소를 의미하고, ‘모두를 위한 디자인(universal design)’이 이러한 시설 측면의 구조적 제약을 최소화하기 위한 하나의 방안이라 볼 수 있다. 참고논문: Crawford, D., Jackson, E., & Godbey, G.(1991). A hierarchical model of leisure constraints. Leisure Sciences, 13(4), 304-320.

우 밀접한 여가 활동을 다른 여가 활동과 연계하여 좀 더 멀리 이동시킬 수 있게 된다.

게다가 스마트 폰과 같은 이동통신기기의 발달과 SNS채널은 쇼핑 할인, 각종 이벤트, 일회성 문화행사 등과 같이 참여 전 사전정보가 중요한 여가 활동에 대해 즉흥적인 정보 교류를 가능케 하고 이는 교통 환경과 시너지 효과를 불러일으키게 된다. 이러한 현상은 팬싸인회나, 연예인의 야외촬영, 이벤트성 마케팅 행사 등에서 실시간으로 늘어나는 참여자 수를 통해 경험해볼 수 있다.

또한 경기도 내 내부순환체계가 정교해 질수록 여가 공간 간에 연계성이 용이하게 되고 이는 가족 구성원 간에 여가 욕구를 세분화된 테마 공간에서 충족시켜 줄 수 있게 된다. 예를 들어, 주말 농장처럼 도시민에게 제공하는 농사 체험은 인근지역의 캠핑이나 생태계 교육·체험 활동과 연계하여 가족형 여가 공간으로 활성화될 수 있고 ‘오직 아빠를 위한 낚시’는 인근 테마파크나 등산 등과 연계되어 ‘온 가족을 위한 여행’으로 변화할 수 있게 되므로, 가족 여가 공간의 범위 및 참여수준이 더욱 더 늘어날 것으로 전망된다.

인간의 기억과 행복 그리고 정신건강

이영문¹⁾

1. 사건과 기억

세상은 시공간 속에 존재하지만 우리는 공간만 본다. 눈이 공간을 먼저 보기 때문이다. 만일 우리가 시간을 먼저 보는 눈을 가지고 있다면, 끔찍한 기억은 발생하지 않을 수도 있다. 기억이 왜곡되는 현장에는 개인 무의식과 집단무의식의 돌출물들이 실제 기억이 저장되는 것을 방해한다.

지그문트 프로이트(Sigmund Freud)는 이것을 지나친 성적 억압의 결과로 얘기했고, 칼 융(Carl Jung)은 역사속에 존재하는 원형(archetype)의 왜곡으로 설명하였다. 마음과 뇌의 상호작용속에 인간의 기억은 행복이라고 불리는 근대 이후의 새로운 개념들을 어떻게 정의하고 있을까? 실제의 기억과 변형된 기억 사이에서 인간은 행복을 느끼며 살아간다. 예를 들면, 왜곡된 기억으로 고통받는 사람들을 치료하는 것은 실제의 기억을 회복하면서 그동안 자신이 지니고 왔던 부적절한 죄책감으로부터 자유롭게 할 수 있다. 우리는 이것을 정신분석을 통한 치료과정에 적용시켜 왔다. 그 반대의 경우도 존재한다. 왜곡된 기억으로부터 상대적 행복을 느껴왔던 개인이 실제적 기억에 직면하게 되면서 그동안 자신이 느끼던 현실의 실체를 보게 되고 당연히 있어야 할 적절한 죄책감에 괴로워할 수도 있는 것이다. 세상이 존재하는 방식은 존재로서가 아니라 사건의 연속으로 이루어져 있다. 우리는 사건을 기억하고 구체적으로는 그 사건 속에 내재된 감정을 감정뇌(emotional brain)로 명명되는 해마(hippocampus)에 저장한다. 예를 들어 지진이나 전쟁과 같은 끔찍한 일을 겪으면 우리는 그 사건으로부터 공포를 기억한다. 나머지 사건에 대한 시간적 배열이나 이성적 판단은 배제되어 버린다. 공포만 남긴 기억은 우리에게 악몽이나 플래시백(flashback)과 같은 정신병리(psychopathology)로 다가온다. 정신건강의 객관적 관계성을 연구하는 정신병리학 입장에서 행복은 삶의 주체인 '나'를 둘러싼 자아존중감, 자신감, 자기 효능감 등과 환경에 대한 적절한 관계와 평가 등이 포함된다. 결국 불안이나 우울 등과 같이 단순한 삽화적인 감정

1) 아주편한병원 교육원장, 정신과 전문의.

연세대학교 의과대학 졸업(1987), 세브란스병원 정신과 전문의(1991). 아주대학교 의과대학 정신의학/인문사회의학 교수(1994-2012), 보건복지부 국립공주병원장(2013-2015)

이 아니라는 뜻이다. 행복은 관념이 아닌 복합적 감정의 산물로 느껴져야 맞다. 행복을 정의하고 평가하는 우리의 관념이 올바르게 작동한다면, 강박에 가까운 행복추구는 사라질 것이다. 행복은 자기(self)의 삶에 만족하고 타인과의 적절한 관계 속에 얻어지는 결과로써 해석되어야 할 것이다.

이번 원고에서 다룰 주제는 ‘인간의 기억’과 ‘행복’ 그리고 ‘정신건강’이다. 각기 다른 세 가지 주제가 어떤 연관성을 가지고 우리의 인지와 감정체계에 작동되는 지를 알아보고자 한다. 다른 한편으로는 개인을 넘어선 공동체의 작동원리에 동일한 주제들이 지닌 함의를 다루고자 한다.

2. 인간의 기억

(1) 기억이란 무엇인가?

인간의 기억을 연구하는 과정에 생물학의 발전이 기여하기 시작한 것은 불과 60년의 역사에 불과하다. 이전에 기억에 대한 논의는 플라톤의 이데아, 아리스토텔레스의 이성과 논리, 근대 이후의 베이컨의 경험론에 입각한 교훈적 내용이 대부분이었다. 또한 칸트와 같은 철학자들이 순수 이성비판을 통해, 참된 것과 올바른 것, 아름다운 것을 구분해 내는 미학적 담론을 형성하면서 기억이라는 인간의 저장 행위는 철학적 사고와 역사적 관찰과 문학적 상상력을 통해 재생산될 수 있다는 이성적 믿음이 팽배하였다. 그러나 21세기를 지나면서 우리는 더 이상 인간의 기억을 인문학적 담론에 국한시키지 않고 있다. 지각, 학습, 기억, 사고, 의식 그리고 자유의지의 한계가 지닌 생물학적 본성을 알고 싶어 한다²⁾.

생물학자들이 이런 정신적인 과정들을 탐구할 수 있게 된 것은 불과 60년, 길게는 3백년도 안된 초보적 단계에서 출발한 것이다. 17세기 현미경의 발명이 ‘세포(cell)’라는 유기체의 조직을 발견하도록 하였지만, 1839년 세포이론³⁾이 정립되는 과정까지는 200년의 시간을 필요로 하였다.

가장 획기적인 생물학적 발견은 1953년 제임스 왓슨과 프랜시스 크릭이 세포이론을 확장하여 DNA로 이루어진 세포의 구조를 밝힌 사건이다. 이를 통해 생물학은 혁명적 변화가 일기 시작하였고, 유전자에서 나온 정보가 세포의 기능을 어떻게 통제하는가를 이해하기 위한 지적인 틀을 제공했다.

유전자 수준의 기억은 유전물질에서 정보가 수집되어 저장되는 과정이다. 세

2) 에릭 캔델 : 기억을 찾아서. RHK 2009

3) 1839년 Theodor Schwann과 Matthias Schleiden는 세포이론(cell theory)을 발표하였다. 인간을 포함한 다른 유기체는 다세포이며 대략 100조개 이상의 세포로 구성되어 있다. 뇌와 척수에는 약 1조개 이상의 신경세포(neuron)가 존재한다.

포수준의 기억은 세포의 분열 제한 횟수를 결정하는 DNA서열의 길이이다. 우리가 일상생활에서 말하는 기억은 개체 수준의 기억을 뜻하며 이전의 경험을 의식속에 간직하거나 도로 생각해내는 것이라고 정의할 수 있다.

생물학의 견해로 본다면, 기억의 본질은 뇌세포간 전기 신호를 의미한다. 시냅스(synapse)로 불리는 뇌세포의 독특한 신경전달물질의 교환방식은 인간의 사고와 감정, 행동에 절대적인 영향을 미친다. 기억은 이와 같은 뇌세포 사이의 신호가 활발하게 일어나는 과정에 일어나는 결과들을 저장하고 인출하는 것이다. 뇌를 가진 척추동물들은 시간이 흘러도 주변 환경에 큰 변화를 가져오진 않지만, 인간은 의식속에 떠오르는 상상을 현실로 이루어내는 창조적 능력으로 인하여 시간의 흐름 자체가 환경에 큰 영향을 미치기 때문에 기억에 대한 생물학적 견해는 마음과 뇌의 관계를 연구하는데 매우 중요하다. 최근 들어 뇌의 구조중에서 해마(hippocampus)에 장소세포(place cell)가 있으며 우리가 겪는 모든 사건들에 대한 장기저장을 한다는 사실이 밝혀지고 있다⁴⁾. 해마의 기능에 대한 수많은 연구들이 이미 진행되어 왔으며 그 중요성은 더 커져가고 있다. 우리는 이제 기억에 대한 논제를 시작할 때 브레인이라는 물질적 존재를 반드시 고려해야 하는 단계로 진입하였다.

그러나 생물학적 논의는 제외하더라도 여전히 의문으로 남는 것은 기억이 어떻게 저장되고 회상되는가 하는 것이다. 구체적으로는 어떤 기억들은 억압되고 어떤 기억들은 더 뚜렷하게 의식에 남아 있는가 하는 것이다. 일반적으로 기억은 부호화(encoding), 저장(storage), 재생(retrieval)의 단계로 이루어진다. 이 과정을 빠르게 할 수 있다는 것은 기억력이 좋다는 의미로도 해석될 수 있다. 컴퓨터, 알파고와 같은 것은 그 예가 된다. 그러나 기계들의 기억은 인간이 미리 신호를 주고 기억의 설계도를 제공한 상태에서만 발생할 수 있다. 자연적 경과로써 어떤 기억이 저장되고 지워지는지는 개인의 성장과 발달, 환경과의 적응 등의 복잡한 상호작용을 거치기 때문에 쉽게 예측하기가 어렵다.

우리의 기억과정은 우리가 기쁜 사건들을 쉽게 떠올릴 수 있고 악몽같은 사건들과 실망스러운 일들의 정서적 충격을 쉽게 희석할 수 있을 때 가장 좋은 것이다. 그러나 때로는 끔찍한 기억이 더 오래 존속되어 우리의 의식세계를 괴롭힌다. 나치에 의한 홀로코스트 생존자나 세월호 생존자와 유족들이 겪는 외상후 스트레스 장애가 그러한 예이다. 기억은 개인적 정체성의 연속을 위해 필수적일 뿐만 아니라 문화의 전수와 사회의 진화과정과 영속을 위해서도 반드시 필요하다. 달리 표현하자면, 인류의 모든 성취는 수 십 세기에 걸쳐 축적된

4) 2014년 노벨생리학상은 뇌 속에서 장소와 관련된 기억을 저장하는 장소세포와 격자세포의 발견의 공로에 대해 John O'Keefe 등에게 수여되었다.

공유기억(commemoration)의 산물이다. 그 기억이 문자로 기록되든 말로 전해지든 구체적으로 보호되었든 모든 기억은 인류의 역사를 상징한다고 할 수 있다.

공유 기억이 우리 개인의 삶을 풍부하게 하는 것과 마찬가지로 기억의 상실은 우리의 자아를 파괴한다. 정신분열병(조현병)을 앓고 있는 사람들의 망상을 설명해보자. 질병이 우리의 기억을 파괴하기 전까지 그는 평범한 의식세계를 살아가고 있다. 사고기능의 장애가 먼저 시작되면서 그는 사건에 대한 의미를 혼동하기 시작한다. 체계적으로 잘 저장되어 있던 기억창고에서 시간적 공간적 배열을 따르지 않는 신경회로가 작동되면서 무의식에 억압되어 있는 불필요한 기억들이 빠르게 재생된다. 평범한 사건(자극)을 왜곡하게 되면서 불안해하고 피해망상으로 증상이 형성되는 것이다⁵⁾.

특정 사건이 개인의 기억을 왜곡하게 만드는 것으로는 전쟁, 자연재해, 목숨을 잃을 수 있는 위험한 사고 등을 생각해볼 수 있다. 달리 말하자면 사건이 외상으로 인식되는 과정이다. 일반적으로 트라우마(trauma)라고 불리는 매우 강한 외부적 충격은 개인의 내면을 깊숙이 파고들고 사건에 대한 직면의 고통을 줄이고자 사건의 배열이 바뀌거나 치환되는 일련의 과정을 겪는다. 그 과정 속에 무의식에 존재하던 왜곡된 기억들이 이성적 배열의 기억들을 치환하게 된다.

(2) 기억의 억압

Freud는 어린 시절의 지각은 기억 흔적(memory trace)이라고 부르는 체계의 구조적인 수정에 의해 지각 장치에 저장된다고 가정했다. 또한 정신분석가들은 치료 장면에서의 초기 기억은 내담자의 성격구조, 핵심 갈등, 전이의 잠재적인 요소를 드러낸다고 본다. 특히, 무의식적인 대상관계가 어린 시절 기억의 구조와 내용에 투사된다고 보았다. 크게 기억은 말로 표현될 수 있는 외현적 기억(explicit memory)과 무의식에 내재된 채 표현될 수 없는 암묵적 기억(implicit memory)으로 구분할 수 있다. 어떠한 형태이든 기억은 습관화, 민감화, 고전적 조건화 등의 형태로 저장된다⁶⁾. 의식적으로 되살리지 않는 형태의 암묵기억이 반드시 부정적으로 작용되는 것은 아니다. 암묵기억은 우리가 의식적으로 통제되지 않는 일상을 안정되게 살아갈 수 있도록 이끌 수도 있다. 예를 들면, 자신도 모르게 감탄하게 되는 멋진 장면이나 사물의 형태를 설명할 때 암묵적 기억이 의식으로 나오게 된다. 언젠가 한 번 보았을 뿐인 어떤 순간

5) 이영문 : 정신병리의 이해. 2007-2015년. 아주대학교 공공정책대학원 정신건강론 자료.

6) 에릭 캔델 : 기억을 찾아서. RHK 2009

의 반복을 자신도 모르게 행하게 되는 것이다.

인간은 경험한 모든 것들을 우리의 기억장치에 저장한다. 기억이 나지 않는다고 해서 그 기억이 사라지는 것이 아니라는 것이다. 무의식에 저장된 억압된 기억의 존재를 입증하는 하나의 방법은 꿈에 대한 해석이다. 전혀 본 적이 없다고 생각하는 사람이 꿈에 합성된 모습으로 나타나는 경우가 있다. 이유를 알 수 없고, 만일 그 꿈이 악몽이었다면 그 모습은 더 오래 잔상에 남을 것이다. 무의식의 인식 과정이 이루어질 때까지 우리는 영원히 그 사람을 알 수가 없다. 그러나 분명한 것은 알 수 없는 그 사람의 모습이 존재했었다는 것이다. 다시 그 기억은 억압될 수 있지만 사라지지 않는다는 것을 알 수 있다.

또 다른 기전은 암묵기억이 행동으로 나타나는 것이다. 어릴 때 배웠던 자전거 타기, 피아노 치기, 춤추기 등이 해당된다. 일단 숙련되고 나면 자신도 모르게 몸이 반응하게 된다. 사회적인 기술도 대부분은 암묵기억에 의한다. 예를 들어 사람을 만날 때 어느 정도 거리를 두어야 하는지, 처음 보는 사람에게 어떻게 말을 걸어야 하는지, 어떤 대화를 하는지 등은 우리가 기억에 의해 행하는 것이 아니다. 암묵기억에 따라 행동하는 것은 거의 본능적 행동에 가깝다⁷⁾.

다른 한 편으로 억압된 기억들이 연상에 의해 의식으로 올라오는 과정이 있다. 자극을 주게 되면, 특정한 단어에 더 이끌리는 연상을 하게 되는 경우이다. 칼 융은 이를 ‘단어 연상검사’ 과정으로 구체화했고 오늘날 많은 심리검사에서 쓰이고 있는 연상 관련 검사들은 암묵적 기억이 연상작용에 의해 의식으로 구체화되는 과정을 관찰한다. 여전히 기억이 억압된 상태로 무의식에 존재한다는 것을 알 수 있는 것이다.

억압된 기억이 회상되는 것은 일종의 창조적 과정으로 설명할 수 있다. 뇌가 저장하는 것은 오직 핵심기억뿐이기 때문에 이를 중심으로 사변적인 기억에 정서적 반응이 달라붙어 기억에 보존되는 양상을 띤다⁸⁾. 따라서 기억의 억압을 풀어나가는 과정은 자신의 삶에 부착(cathexis)된 정신적 에너지의 역동을 되살리는 과정이 된다. 무의식의 방향처럼 인간의 기억은 고통을 제거하고 불안을 최소화하는 방향으로 적응하게 된다. 인간의 행복은 이러한 기억의 적응 방식에 따른 결과로 해석될 수 있다.

3. 인간의 행복⁹⁾

7) Kandel ER, Schwartz JH, Jessell TM. Learning and memory, In Essentials of neural science and behavior, Kandel ER, Schwartz JH, and Jessell TM eds. Norwalk, Appleton & Lange, 1995:651-666

8) Fonagy, P. (1999b). The process of remembering: recovery and discovery. International Journal of Psychoanalysis, 80(5), 961-978

(1) 현대에서의 행복 기준: 경제학 관점

오늘날 한국사회는 경제수준에 비해 행복하다고 말할 수 없다. 실제적인 수치로 이를 살펴보면, 2015년 유엔에서 펴낸 세계행복보고서(World Happiness Report)에서 대상국 157개 중 58위로 나타났다. 유엔 자문기구인 지속가능발전해법네트워크(Sustainable Development Solution Network)는 경제학자와 심리학자 등으로 구성된 위원회를 통해 행복의 기준을 6가지 측면에서 산출해내고 있다. 6가지 변수들은 1인당 국내총생산(GDP), 기대수명 중 건강수명 기간, 사회적 도움과 신뢰, 정부와 기업의 부패, 인생 선택에서의 자유, 관대성 등으로 구분되었다. 경제학에서 행복 연구는 지난 반세기 동안 장족의 발전을 해왔다. 처음 경제학자들은 소득이 높을수록 행복해질 것이라고 생각했다. 그런데 1970년대 초 미국 경제학자 이스털린(Easterlin)이 소득이 높아져도 인간의 행복이 높아지지 않는다는 뜻밖의 사실을 발견했다. 이것을 '이스털린의 역설(Easterlin paradox)' 이라고 부른다¹⁰⁾. 이스털린은 인간 행복에 소득 수준보다 소득 불평등이 중요하다고 주장했다. 소득의 절대적 크기 못지않게 소득의 상대적 크기도 중요하다는 것이다. 그 뒤의 행복 연구는 흥미 있는 현상을 하나 발견했는데, 1인당 국민소득 2만달러까지는 인간의 행복이 소득에 비례 하지만 그 이후에는 소득이 행복에 영향을 주지 않는다는 사실이다. 행복경제학 연구에서 중요한 다른 것으로는 1984년부터 2000년까지 16년간의 수입의 변화를 추적한 7812명의 독일인들에 대한 연구를 들 수 있다. Di Tella 등이 연구한 결과 인간에게는 심리적 적응의 기전에 의해 원래 상태로 되돌아가는 경향이 있다는 것이다. 경제적 수입에 있어서도 동일한 현상이 있어 수입이 증가하거나 감소하더라도 4년 후에는 동일한 만족상태로 돌아간다는 것을 발표하였다¹¹⁾¹²⁾. 심리학에서는 이와 같은 인간의 환경변화에 대한 적응과정을 셋 포인트(set point)라는 개념으로 정의하였다. 인간은 긍정적이거나 부정적인 환경의 변화가 있을 때 일시적으로 행복도의 변화는 있지만 곧 원래의 행복도로 회귀하는 현상이 있다고 하였고, 이런 현상은 쾌락주의적 속

9) 이 원고의 행복에 대한 논증은 주로 경제학적 측면과 철학적 담론에만 국한시키고자 한다.

10) 1974년 발표한 'Does Economic Growth improve the Human lot? Some empirical Evidence'를 통해 일단 기본적인 욕구가 충족되면 행복은 부와 더불어 비례적으로 증대하지 않는다고 말했다

11) Rafael Di Tella, John Haisken-De New, Robert MacCulloch(2005) : Happiness Adaptation to Income and to Status in an Individual Panel. NBER Working Paper no.13159

12) Rafael Di Tella, Robert MacCulloch(2008) : Happiness Adaptation to Income Beyond 'Basic Needs'. National Bureau of Economic Research Paper no. 14539

성에 기인하는 인간의 본성으로 설명하였다.

(2) 물질적 풍요와 행복

물질적 풍요가 이스털린의 역설처럼 어느 정도의 만족에 이른 후에는 더 이상 증가하지 않는다는 증거가 나온 후로, 행복에 대한 연구에서는 인간의 생활 가치에 대한 논의가 진행되고 있다. 세계 가치 조사(World Value Survey)가 대표적인데 현대인의 행복을 구성하고 있는 요소는 크게 7가지이다. 이는 가족관계, 재정상황, 일, 공동체와 친구, 건강, 개인적 자유, 개인적 가치이다¹³⁾.

결국 재정상황은 두 번째 요소임에도 나머지 요소들을 붕괴시키며 현대 행복의 개념에 과도하게 침범하고 있다. 특히 우리나라 상황에서 물질적 풍요를 추구하는 과정이 모든 인간관계에 부정적으로 작용함으로써 한국인의 행복은 점차 가족, 공동체, 개인적 자유와 멀어져 가고 있다. 더 문제가 되는 것은 소득 불균형 현상이다. ‘불평등의 대가(The Price of Inequality)’에서 조셉 스티글리츠(Joseph Stiglitz)는 소득 불평등 증가가 경제 성장에 제동을 걸고 경제 불안을 가져온다고 하였으며, 앨런 크루거(Alan Krueger)는 ‘위대한 개츠비 곡선’이라는 표현을 통해 소득 불평등이 큰 나라일수록 가난한 부모 밑에서 자란 아이들이 성인이 되어서도 가난할 확률이 훨씬 더 크다는 점을 강조하였다¹⁴⁾.

한국의 소득 불균형 현상은 2016년 3월에 발표된 ‘아시아 불평등 분석’ 보고서에서 가장 심각한 수준으로 평가되었다. 상위 10%가 전체 소득의 45%를 차지했는데 이는 1995년 29%에서 약 16%가 증가한 것이다. 더 큰 문제는 소득불균형이 심해지는 속도이다. 결국 공동체 붕괴와 더불어 경제수준의 왜곡편향성이 삶의 만족도를 더욱 떨어뜨리는 구조로 변해가고 있다는 것은 다른 삶의 요소의 평가에서 반드시 고려해야 할 점이다.

(3) 철학적 담론으로서의 행복

OECD국가 중에서 인문학의 위기가 가장 심각하게 거론되는 곳은 아마도 한국일 것이다. 단순한 경제적 지표의 어려움은 거의 모든 나라에서 논의되고 있다. 그러나 우리나라 대학구조처럼 인문학을 인위적으로 퇴출하려는 국가는 없다. 당연한 결과로 삶에 대한 철학적 지위가 부여되지 않는 유일한 국가라고 해도 과언이 아니다. 많은 원인을 내세우고 있지만 종합적으로는 한국의 인문

13) 김성동(2007) : 인간의 행복에 대한 새로운 접근. 대동철학 41집 63쪽

14) Eduardo Porter(2014) : Income Equality : A Search for Consequences, New York Times

학이 철학적 담론을 형성하지 못했다는 점이다. 다른 측면에서 말하자면, 자본주의 속성이 인문학의 파괴를 전제로 발전해왔다는 세계적 추세를 제대로 이해하지 못했다는 점이다.

행복에 대한 한국 사회의 담론도 인문학의 위기와 맥락을 같이 한다. 구체적인 한국인의 행복에 대한 논의가 부족한 것이다. 소크라테스를 중심으로 플라톤과 아리스토텔레스의 행복에 대한 철학적 평가가 이루어져 있지만, 이는 신화적 의미의 행복에 대한 해석에 가깝다¹⁵⁾. 한국 전통사회에서 논의된 행복의 실체를 탐색하는 연구는 전무하다고 할 수 있다. 우리 사회의 문제를 파악하고 인문학적 성찰을 하려는 노력이 필수적이었지만, 우리는 자생적으로 한국의 담론을 만들어 오지 못했다. 중국, 일본, 유럽, 미국으로 연결되는 식민지적 학문 형성은 인문학만이 아닌 의학, 과학에도 팽배하다.

과학발전에 근거한 물질의 생산이 재화로 연결되고 있지만, 우리가 답을 하지 못하는 것은 진정한 물질의 가치에 대한 것이다. 예를 들어 스마트폰의 생산이 어떻게 행복으로 이어질 것인지를 고민해야 하는 것이다. 아이폰을 만들 당시 스티브 잡스(Steve Jobs)는 인문학의 성찰이 아이폰을 만들도록 하였고 밝혔다. 그가 말한 인문학적 성찰은 문화적 상상력이었다. 속도나 양의 문제가 아니라 기술과 인문학의 결합을 의미하며 인간의 직관력을 높이는 방향으로 제품이 만들어져야 한다는 것을 말하였다. 그는 본능을 향한 제품의 완성도를 강조하였는데 삶의 궁극적 방향 또한 본능을 향해 간다고 판단하였다¹⁶⁾. 행복에 대한 관점을 과학문명과 인문학의 결합으로 논의해보자면 가장 중요한 것은 탈근대화 개념이 적용되어야 한다. 직업으로서의 노동이 ‘일을 한다’는 개념에서 ‘일을 즐겁게 할 수 있어야 한다’는 쾌락적 관점의 도입이 필요하다. 교육의 현상이 문화와 접목되어야 하며(edu-culture), 고용자와 고용인의 경계가 최소화되는 환경이 또한 중요하게 된다. 오늘날 행복에 대한 경험과학적 연구들은 비록 동일하지는 않지만 자본주의 속성을 제거할수록, 더 구체적으로는 공동체 가치에 바탕을 둔 협업을 할수록 행복이 더 증가할 수 있다고 생각

15) 아리스토텔레스의 행복을 철학의 중요 문제에 두었으며, 다른 것을 위한 수단이 아닌 궁극적인 목적으로 파악하였다. 인간의 최고선으로써, 또한 인간 활동들의 지침이자 성과로써 파악하였다. 흔히 Eudaimonia라고 말하는 행복은 ‘잘 사는 것(eu zen)’과 ‘잘 실행하는 것(eu prattein)’과 같은 것으로 생각하였다.

16) 스티브 잡스의 인문학적 성찰은 아이폰 이전에도 나타난다. 바로 그래픽을 활용한 사람과 컴퓨터의 연결고리를 만든 것이다. 우리는 이것을 Graphic User Interface(GUI)라고 부른다. 이는 이전 DOS 시스템에 비해 매우 직관적이고 편리하였다. 이제 모든 컴퓨터에 보편화된 이 개념을 통해 우리는 눈에 보이는 것을 따라 컴퓨터와 접속하게 되었다. 아이폰의 직관은 음악을 듣는 아이팟에서 시작된다. 음악을 들으면서 전화를 받을 수 있도록 만든 것이 아이폰이다. 아이폰이 다른 스마트폰과 다른 것은 태생적 발상이 다르다는 점에서 중요하다.

해볼 수 있다. 아리스토텔레스가 말했던 ‘잘 사는 것’과 ‘잘 실행하는 것’은 과학혁명이 이룬 현대의 과학기술들이 인문학적 상상력에 의해 응용되는 것으로 대체될 수 있다.

4. 기억과 행복, 그리고 정신건강

(1) 기억의 억압을 어떻게 회복할 것인가?

한국 사회는 억압된 기억을 가지고 살아간다고 말할 수 있다. 압축성장과 분단의 고통은 지난 70년의 세월동안 한국 사회를 지배한 거대 담론이다. 매일 긴장하고 열심히 일하지 않으면 안되는 환경이 우리를 여전히 지배하고 있다. 현실에서의 갈등이 매일 일어나고 있다. 계층 갈등, 세대 갈등, 남녀 갈등, 이념 갈등, 지역 갈등 등 끝이 없이 갈등이 생겨난다. 의식에서의 억압이 이루어지지 않고는 현실을 견디기 어렵다. 바쁘다는 이유가 현실이 되고, 시간에 쫓겨 다니지만, 여전히 과부하된 일들로 많은 사람이 바쁘다.

기억이 억압되는 것은 단순히 트라우마에 대한 회피적 반응만이 아니다. 프로이트가 얘기한 억압이 성적인 트라우마에서 시작된다는 이론은 현대의 언어로 재해석되어야 한다. 우리의 기억, 특히 한국 사회에서의 기억의 억압은 개인의 상처를 사회적 치유과정으로 연관시키지 못할 때 일어난다. 청산되지 못한 친일행위에 대한 단죄, 해방정국에서의 이념 논쟁과 한국전쟁, 근대화 과정에서 경제성장을 위한 노동의 희생, 자본의 논리로 변질된 공공의료와 교육체계 등이 사회적 치유가 필요한 부분이다. 최근의 세월호 참사, 메르스 사태, 사드 배치 논쟁, 경주 지진에 이르기까지 트라우마는 우리의 일상이 되었다.

억압이라는 기전이 없이는 의식의 고통이 너무 크기 때문에 한국 사회의 억압에 의한 기억의 망각현상은 일반화되었다. 이는 고통의 본질에 대한 우리의 감각을 둔감하게 하는 결과를 낳고 있다. 예를 들어 자살률이 지난 10년간 지속적으로 증가하였기 때문에 자살에 대한 많은 신문 기사들은 이제 큰 트라우마로 우리에게 와닿지 않고 있다. 다른 한편으로는 집단주의에 근거한 기억의 억압을 생각해볼 수 있다.

높은 자살률에 대한 원인을 추적해볼 때, 우리 사회는 유독 ‘우리’라는 말에 집착하는 경향이 많다는 것이고, 이것이 집단주의적 성향에 대한 강력한 증거가 된다는 분석이다. 개인보다는 친척 혹은 직장 공동체, 마을 공동체와 같은 집단이 우선적으로 중요성을 갖는 사회라는 설명이다. 이 집단이라는 곳에 개인의 정체성(identity)이 형성되므로 각 개인은 ‘내 집단’에 충성을 바쳐야 하고, 배척당했을 때 불안해한다. 먼저 자신의 이름을 밝히는 것 대신에 소속을

먼저 나타내는 경향 또한 집단주의의 한 증거가 될 수 있다.

다른 분석으로는 서구사회와 비교할 때 개인보다는 집단주의 문화가 존재하였으며, 부부관계 중심보다는 부자관계 중심의 가족관계가 자리 잡고 있었다는 분석을 통해, 우리 문화에 ‘나’를 내세우는 것은 근대화의 과정에 서구적 세계관이 도입된 결과라는 것이다. 이를 중심으로 자살현상이 많은 것이 개인주의적 자아의식과 관계 중심적 자아의식 사이에 혼란을 겪는 상태라는 측면에서 분석하는 것이 있다. ‘나’가 아닌 ‘우리’가 중심이 되어 가족공동체가 가장 중요한 사회 단위가 되어 문화적 측면에서 동반자살이 많고, 유교사상의 영향으로 육체의 훼손을 거부하는 방법을 택하는 경향이 많다고 본다.

또한 한국인의 가족관계 및 유교적 문화의 특수성에 따라 가장 큰 특징이 강한 양가적 의존관계(ambivalent dependency)를 들기도 한다. 대가족 제도 및 유교적 전통 속에서는 강한 권력형 인물이 필연적으로 대두되고, 그 인물과 관계되는 구성원들은 지배적이고 강한 권력에 대한 양가적 의존관계를 맺게 된다는 것이다. 그 결과로 의존심은 대상의 상실을 통해 혹은 배척당함을 통해 적개심으로 바뀌고, 이는 내재화의 방어기제를 통해 자살로 연결될 수 있다는 분석이 많다.

(2) 타인의 고통에 공감하는 사회

타인의 고통에 대한 반응을 통해 인간과 사회는 성장한다. 고통에 대한 사회적 공감이 아니라 개인적 나약성으로 처리되어 버리는 우리의 현실은 점차 인간의 고통에 대응하는 사회의 기능을 잃어버리고 있다. 트라우마를 어떻게 다루는가를 보면서 우리는 삶의 가치를 배우게 된다. 그러나 가치관과 삶의 의미를 결정짓는 주제가 오직 전문 기술 영역에 의지할 때, 우리는 도덕과 인간성 상실의 문제에 마주하게 된다. 기억의 회복은 사회적 공감의 회복과 궤적을 함께 한다. 사회 전반을 위험에 빠뜨리는 트라우마가 있을수록 개인의 힘만으로 기억이 회복되지는 못한다.

이번 원고를 쓰면서 인간의 기억은 환경과의 적응과정을 바탕으로 한다는 전제를 말하고자 하였으며, 현재 한국의 사회상황이 행복을 강박적으로 추구한다는 것을 비판하고자 하였다. 이를 위해 행복에 대한 우리 사회의 새로운 정의가 필요했으나 여전히 답을 찾지 못하고 있다. 행복은 지극히 현실과 가까운 실행의 개념으로 우리 사회의 특성을 반영하여야 한다¹⁷⁾. 더 이상 서구의 행

17) 예를 들어 감정적 교류에 익숙한 우리 문화는 결코 합리적 사고의 추구를 허용하지 않는다. 감정적 교류가 이루어지고 인간관계가 형성된 뒤에야 합리성을 따라가는 경향이 매우 높기 때문이다. 우리 문화는 관계 속에서 합리성이 추구된다. 문화적 변이를 잘 고려하고 개인의 특성을 살려 적용하는 것이 중요하다. 행복에 대한 정의도 이성적 판단보다는 감정

복 개념이 우리의 삶을 지배해서는 안된다. 한국 사회 내부의 담론 형성이 필요한 것이다. 개인의 정신병리를 말하지 않고 사회적 치유가 어떻게 작동되어야 하는가를 보여줄 때 인간의 사회내에서 행복할 수 있다. 행복은 지극히 개인적 관점에서 느끼게 되는 속성이지만, 행복의 결정 요인에 사회의 역할은 매우 중요하다.

5세션

경기 새천년, 지식정보와 기술사회

유럽연합의 창조산업과 미래전략

홍종열¹⁾

1. 들어가는 말

현재 유럽은 자신들의 현실 속에 내재해 있는 갈등과 비전이라는 두 가지 극단적 상황 사이를 오가며 그 해법을 찾기 위해 다양한 각도에서 노력을 기울이고 있다. 그 중 한 가지 대안으로 제시되어 실행에 옮기고 있는 분야가 바로 문화 영역이다. 유럽연합은 역내 28개국 회원국들과 함께 이에 대한 노력을 계속적으로 기울이고 있다. 문화를 활용하여 역내 회원국들이 자국의 경제 성장을 꾀하는 것은 물론이고 동시에 유럽 전체의 새로운 공동체 의식을 심화시키려는 노력이 그것이다. 이 두 가지 모두를 달성하려는 문화에 대한 전략적 접근에 많은 힘을 기울이고 있다.

여기서 그들이 안고 있는 태생적 딜레마가 하나 있다. 바로 개별 회원국들의 고유한 문화와 그 정체성을 최대한 활용한 경제적 성장이 어떻게 유럽연합이 새롭게 추구하려는 유럽적 정체성과 충돌하지 않을 수 있느냐는 것이다. 유럽인이 되고 유럽의 구성원이라는 소속감은 임의로 만들어 낼 수 없다. 이는 공유되는 문화적 자의식으로부터만 나오기 때문이다. 바로 이 때문에 현재 유럽은 경제와 정치뿐만 아니라 그 문화에 관심을 집중하고 있다고 하겠다. 유럽연합은 이를 위해 시민들에 의해 자발적으로 유럽의 새로운 문화정체성이 형성될 수 있도록 문화정책에 주력하고 있다.

유럽연합의 문화정책을 분석해 보면 산업으로서의 문화에도 크게 주목하고 있다는 것이다. 즉 문화의 산업화를 통해 부가가치를 창출하고 이것이 유럽 경제에 기여할 수 있도록 하는 전략이다. 문화의 산업적 가치를 인식하고 이미 개별국가에서 진행 중인 창조산업 영역을 유럽연합 차원에서도 본격적으로 지원하고 육성하려 한다. 특히 유럽이 가지고 있는 많은 문화적 유산과 창조적 예술 작품 및 다양한 창조산업 군을 유럽이라는 큰 그림에서 서로 연계시켜 차세대 성장 동력으로 키우려 하고 있다. 이것이 의미하는 바는 유럽연합이 문화를 유럽의 공동체 의식을 위한 정책적 대안으로 제시함과 동시에 유럽 전체 차원에서 산업화시켜 유럽의 부를 생산하려 한다는 것이다.

1) 한국외국어대학교 교수

2. EU 창조유럽 프로젝트의 배경과 구상

위의 목적을 달성하기 위해 유럽연합이 추진하고 있는 창조유럽(Creative Europe) 프로젝트는 미래 유럽을 위한 혁신 전략인 ‘유럽 2020’에도 기여할 수 있을 것이라 기대하고 있다. 유럽 2020의 실현을 위한 세 가지 전제조건은 ① 지식과 혁신을 기반으로 한 경제의 스마트한 성장(smart growth), ② 좀 더 자원 효율적이며 자연친화적인 동시에 경쟁력 있는 경제구조를 발달시키는 것을 통한 지속가능한 성장(sustainable growth), ③ 사회적·지역적 응집력을 가져다 줄 높은 고용률을 가진 경제구조 조성을 통한 포용적인 성장(inclusive growth)이다. 문화·창조 부문은 혁신과 지식기반의 경제에 필수 요소인 창조성과 다양성을 통해서, 또 양질의 직업군을 제공할 경쟁력을 강화함으로써 이러한 목표를 달성하는 데 기여할 수 있다.

창조유럽 프로젝트는 지금까지 각각 시행해 오던 문화 프로그램과 미디어 프로그램을 통합해 2014년부터 2020년까지 운영하는 새로운 문화정책 프로그램이다. 통합기구(one-stop shop)의 설립을 통해 문화 활동가들의 능력을 증대시키고, 문화적인 작품의 초국가적 순환과 유럽의 문화적·언어적인 다양성을 증진시키고자 한다.

이에 대한 실행은 세 부문으로 구체화된다. 첫째, 문화 부문은 국제적인 관광, 이벤트, 전시 등과 관련된 사업들을 시행하고, 창작자들이 유럽 안팎에서 국제적인 경력을 쌓을 수 있도록 재정 지원을 하며, 또한 문학 번역 사업들도 지원한다. 여기에 전체 예산의 30퍼센트를 배당했다. 둘째, 미디어 부문에서는 시청각 전문가들의 훈련과 네트워킹, 유럽 내에서 영화 콘텐츠의 초국가적인 생산과 마케팅, 순환 지원 등을 시행하며, 특히 디지털 전환에 초점을 맞춰 온라인 플랫폼을 통한 배포도 장려한다. 또한 유럽 시청각 콘텐츠의 제공과 증진을 통해 재정을 확보할 계획을 가지고 있는데, 전체 예산의 55퍼센트가 여기에 지원된다. 셋째, 영역 간 교차(a cross sectorial) 부문은 금융기관 지원, 새로운 사업 모델에 대한 평가와 네트워킹을 통한 초국가적 협력 자극, 방대한 데이터 수집과 분석을 통한 정보 제공 등을 시행하는 데, 전체 예산의 15퍼센트가 배정된다.

창조유럽 프로젝트는 문화·창조 영역의 경쟁력을 강화하기 위한 전략들을 제시하고 있지만 보다 근본적으로 문화적·언어적 다양성의 보호와 증진을 목적으로 하고 있음을 강조한다. 문화·창조 활동은 자유로운 표현과 관용, 민주주의

와 공동 이익에 관한 유럽의 가치를 증진시킬 뿐 아니라 문화 간 소통과 유럽 시민의식 고양을 지지하는 도구임을 명시하고 있다. 즉, 사회 통합을 증진시키기 위한 수단이 되는 문화다. 문화는 시민들의 복지와 후생, 그리고 사회적인 통합에 기여해야 한다.

창조유럽 프로젝트는 지역적 차원을 고려하면서 지역개발정책의 통합을 위한 필수 요소로 문화·창조산업을 다루고 있다는 점이 주목된다. 이는 유럽연합이 지향하는 글로컬라이제이션의 아젠다와도 연결된다. 문화가 지역의 경제 경쟁력을 부흥시키는 데 도움을 줄 수 있는 요소라는 점은 이미 보편적으로 인식되고 있으며, 도시의 문화유산과 공공자원을 혁신적이고 창조적인 공간으로 전환해 지역경제 개발에 기여하도록 하는 전략도 시도되고 있다.

창조유럽 프로젝트가 제시하는 목표를 정리해보면 1)국경을 초월한 보급을 위해 유럽 문화·창조 영역의 수용능력 지원, 2)새로운 청중과 소비자 확보를 위한 문화콘텐츠와 창작자의 초국가적인 순환 지원, 3)중소기업과 중소기업의 수용능력 강화, 4)정책 개발과 혁신적인 사업모델 증진을 위한 초국가적인 정책적 합의 지원 등이다.²⁾ 이에 대한 실행은 특히 미디어 부문에서 시청각 전문가들의 훈련 및 네트워킹, 유럽 내에서 영화콘텐츠의 초국가적인 생산과 마케팅, 순환 지원 등을 시행하며, 특히 디지털로의 전환에 초점을 맞춰 온라인 플랫폼을 통한 배포도 장려한다.

3. EU 창조유럽 프로젝트의 실천 전략

창조유럽의 한 축인 문화부분을 보면 그 전략적 연구 아젠다³⁾가 문화유산을 매우 총제적이고 통합적인 연구 영역으로서 이해하고 전개하려 한다는 것을 알 수 있다. 1)developing a reflective society(사회의 성찰적 발전): 세계는 변하고 있고 연구를 위한 질문 역시 이에 맞추어져 변해야 한다는 자각에서 기인한다. 문화유산 역시 이와 맥을 같이 한다. 정체성, 가치, 윤리와 같은 영역과 문화유산이 변화하고 있는 세계에 어떤 새로운 질문을 던져야 하겠는가와 깊이 관련되어 있다. 2)connecting people with heritage(유산으로 사람들을 연결하기): 사람들 사이를 커뮤니티 사이를 이어주는 교가로서의 유산에

2) 'Creative Europe, the future of the culture in Europe'. <http://www.welcomeurope.com/fact-of-the-day/creative-europe-future-of-culture-europe-145+45.html>

3) JPI Cultural Heritage, *JPI Cultural Heritage and Global Change: Strategic Research Agenda*, <http://www.jpi-culturalheritage.eu/about-us-2/strategic-research-agenda/>

대한 중요성이다. 관광산업에서 디지털산업까지 광범위하게 포괄되는 넓은 영역에 대한 이해를 동반한다. 3)creating knowledge(지식 창출): 문화유산을 가지고 사회적 부가가치를 창출할 수 있는 혁신적 접근과 도구를 발전시켜 나가야 하는 것에 대한 문제이다. 4)safeguarding cultural heritage resource(문화유산 자원 보호): 문화유산을 어떻게 보호할 수 있는가에 대한 문제이다. 기후변화부터 디지털 문화유산에 대한 보호까지 포괄적인 영역에 걸쳐 있다.

창조유럽의 또 한축인 미디어를 이해할 때 중요하게 언급되고 있는 한 가지는 다음과 같다. 최근 사회 환경의 변화 중 하나는 디지털 테크놀로지의 발전으로 인한 지식기반사회로의 전환이다. 이러한 변화는 지식이 중요한 생산수단이 되었음을 의미한다. 그러나 이러한 지식의 홍수는 그 질적 활용에 있어 새로운 요청을 하고 있는데 그 중 한 가지가 미디어 리터러시에 대한 역량 강화이다. 디지털 미디어의 확산과 함께 고도로 복잡한 미디어와 정보 생태계가 조성되고 미디어의 중요성이 부각되어 있는 가운데 미디어 리터러시 교육에 대한 이 세계 각국의 중요한 정책과제로 부과되어 있다.

토메로(Tomero)는 이에 각 국가별로 차이가 있으나 시민성(citizenship) 함양과 경제 성장의 중요한 동력이라는 두 가지 흐름으로 미디어 리터러시 교육에 대한 중요성을 언급하고 있다.⁴⁾ 시민성 함양은 미디어 리터러시 교육이 추구하는 가장 일반화된 지향점으로 북유럽을 위시해 많은 국가들이 노력을 기울이려 하는 부분이다. 경제 성장 동력으로서 미디어 리터러시에 대한 정책적 관심은 세계 경제의 패러다임이 실물중심의 산업경제에서 정보와 지식 중심의 지식경제와 창조경제로 전환되고 있는 상황에서 개개인의 미디어 역량이 중요함을 의미한다.

유럽연합에 의하면 미디어 리터러시란 여러 가지 다른 종류의 미디어들에 접근하고, 이해하고, 창조하며, 비판적으로 평가하는 사람들의 능력과 관련된다. 디지털기술의 급속한 발달에 따른 비즈니스, 교육, 문화에서의 사용증가로 누구에게나 디지털 미디어를 이해하고 사용하는 것은 중요하게 되었다. 또한 미디어 리터러시는 경제성장과 일자리 창출에도 매우 중요한 역할을 한다. 디지털 기술들이 혁신과 경쟁력을 촉진시키는 역할을 하게 되었기 때문이다. 이와 관련하여 유럽연합은 다음과 같은 자신의 역할을 내세우고 있다. 우선 역내 회원국들과의 공조를 통해 정책적 방안을 마련하고, 또한 유럽 전역의 관련 전문가 그룹들과도 협력적 정책개발에 힘쓴다.⁵⁾

4) Tomero. J. P(2013). ABC...Media Literacy White Paper: European Media Literacy-Selected Texts from Studies, Barcelona.

5) European Union,

유럽연합은 미디어 리터러시는 모든 미디어와 관련된다고 언급하면서, 유럽 시민권과도 연관되며, 시청각 유산 및 문화유산과도 긴밀함을 밝히고 있다. 여기서 모든 미디어라 함은 TV, 영화, 라디오, 음악, 인터넷, 등 새로운 디지털 기술의 발전과정에서 나타나고 있는 거의 모든 매체를 포함하고 있다. 미디어는 유럽시민들이 사회를 더 잘 이해하고 참여하여 민주주의적 삶을 영위하고 향유하는데 기여할 수 있다고 보고 있다. 특히 문화적이고 정치적인 가치의 표현에 유럽시민들이 적극적인 참여는 물론 유럽적 정체성 함양에도 큰 기여를 할 수 있다고 본다. 이는 자연스럽게 유럽의 시민권과도 연계되는데, 미디어 리터러시는 오늘날 지식기반 사회에서 시민들의 적극적 참여를 증대시킬 수 있는 중요한 수단으로서 모든 세대를 아울러 모두 활용할 수 있는 수단으로 보고 있다. 미디어 리터러시는 사회에 대한 시민들의 대응을 발전시킬 수 있는데 기여할 수 있다는 것이다. 유럽의 시청각 유산을 향유하여 개별 회원국의 정체성을 넘어 유럽통합 과정에서 새롭게 요청되고 있는 유럽적 정체성 함양에까지 기여할 수 있다고 보고 있다. 그렇기 때문에 미디어 리터러시에 대한 그 중요성이 유럽에서도 크게 부각되고 있는 것이다.⁶⁾

유럽집행위원회는 미디어 리터러시에 대해 유럽적 차원에서 두 가지에 역점을 두고 정책을 펴고 있다는 것이다. 하나는 개인의 역량(individual competences)이고 다른 하나는 환경적 요인(environmental factors)이다. 그리고 이 둘의 역량 강화가 현재 진행 중인 창조유럽 프로젝트의 성공을 향해 중요한 초석이라고 인식하고 있다는 점이다.

개인의 역량은 세 가지로 세분화 될 수 있는데, 미디어에 대한 사용 및 기술(use/ technical skills), 비판적 이해(critical understanding), 소통 능력(communicative ability)이 그것이다. 미디어 사용과 기술은 미디어에 접속하여 사용할 수 있는 능력을 말하고, 비판적 이해는 미디어와 콘텐츠들의 이해와 평가에 대한 부분이다. 소통 능력은 시민 스스로가 콘텐츠의 소비는 물론 생산 및 참여라는 보다 적극적인 활동을 의미한다. 이 세 가지가 한 개인에게 균형적으로 종합될 때 미디어 리터러시에 대한 개인적 역량이 함양되고 있다고 볼 수 있다.

환경적 요인은 미디어 리터러시 환경에 대한 통찰과 관련된다. 미디어 리터러시에 대한 개인의 역량은 미디어 리터러시에 대한 개인의 환경과도 긴밀한 영향을 주고받는 관계로 교육에서부터 정책에 이르기까지 거시적 통찰을 요청

http://ec.europa.eu/culture/policy/audiovisual-policies/literacy_en.htm
 6) Matteo Zacchetti, *Media literacy: A European Approach*,
<http://www2.media-manual.at/themen/kompetenz/61Zacchetti-Media-Literacy-European-approach.pdf>

한다. 환경적 요인으로서의 미디어 리터러시는 미디어 교육, 미디어 리터러시 정책, 미디어 산업, 시민사회라는 네 가지 중요한 요소를 포함한다. 미디어 교육은 미디어 리터러시에 대한 교육적 차원으로서 학교의 커리큘럼, 교육자들에 대한 훈련이 주 내용으로 학생들에 대한 교육자적 능력함양과 우수한 커리큘럼 제공을 말한다. 미디어 리터러시 정책은 관련 정책에 대한 법적 제도적 장치를 마련하여 국가 이상의 틀에서 건전한 환경 조성을 위한 노력을 의미한다. 미디어 산업은 각종 미디어 매체들이 만들어 내고 있는 산업군으로서 실제적으로 시민들에게 영향을 미치는 산업들로서 미디어 리터러시 환경의 중요한 부분일 수밖에 없다. 그리고 시민사회인데 이는 미디어 리터러시와 관련된 시민들의 자발적 조직 및 협력적 대응이 주 내용으로서 그 중요성이 계속 증가되고 있다.

결국 미디어 리터러시에 대한 유럽연합의 대응은 지식정보사회의 진입으로 인해 새롭게 시민들에게 요청되고 있는 능력으로서 개인의 삶의 질 향상은 물론 유럽 전체의 대응으로서 그 중요성은 자명하다 하겠다. 특히 유럽연합은 미디어에 대한 중요성을 언급하면서 이것이 유럽의 문화적 다양성과 그 풍요로움을 미디어라는 매체를 통해 역내 모든 시민들이 보다 적극적으로 향유할 수 있는 주요한 수단으로 보고 있다. 그리고 현재 창조유럽을 표방하며 특히 미디어의 중요성과 함께 새로운 정책을 실천하고 있다.

또 한 가지 주목되는 것이 유로피아나이다. 유로피아나는 유럽에 산재한 문화유산을 디지털화하여 시·공간의 구애 없이 쉽고 정확하게 찾아볼 수 있게 해주고 있다. 특히 유럽연합은 그동안의 문화정책을 2014년부터 창조유럽 프로젝트로 통합시켜 문화·창조산업을 중심으로 유럽의 다양한 문화와 유산들을 교류와 성장을 위해 적극 활용하고 있다. 이에 유로피아나는 창조유럽 구축을 위한 중요한 동력으로 강조되고 있으며 모든 데이터의 활용을 통한 창조적 콘텐츠 생산을 적극 독려하고 있다. 유럽연합은 유로피아나를 가리켜 디지털인문학의 “트로이의 목마”라고 지칭했다. 유로피아나가 왜 이처럼 중요성을 가지는가는 다음과 같이 이해해 볼 수 있다. 우선 유로피아나는 ‘창조유럽’을 표방하고 있는 유럽연합과 회원국들을 위해 하나의 중요한 역할을 할 수 있다. 회원국이 보유하고 있는 문화적 다양성과 그 풍요로운 활용의 중심에 디지털기술과 인문학의 결합체인 모델로서의 역할을 할 수 있다. 곧 유럽의 디지털문화유산으로서 인문학 연구에 풍부한 소스를 제공해 줄 수 있고, 유럽 창조산업의 성장과 그 결실인 유럽 전체의 경제적 성장을 위해서도 강력한 소스로서의 활용을 기대해 볼 수 있기 때문이다. 또한 궁극적으로 유럽연합이 표방하고 있는 ‘다양성 속의 조화’의 실현을 위해 보다 적극적인 활용을 기대해 볼 수 있겠다.

개별 회원국들을 넘어 유럽 전체를 연결시켜주는 다리 역할을 디지털 기술의 힘을 빌려 좀 더 가까이 실현시킬 수 있겠다.

유럽연합은 창조성의 원천으로 평가되는 문화다양성의 가치에 대한 인식과 이를 존중하고 발전시켜나가려는 노력을 다져왔다. 오랜 기간 문화와 교육 프로그램에서 문화교류 정책을 추진해왔으며, 그러한 성과를 기반으로 삼아 문화·창조산업 육성을 구상 및 실천하고 있다. 특히 현재 디지털로의 전환이라는 사회 환경의 변화에 대응하기 위한 정책적 실천 계획의 일환인 유로피아나는 이 요청의 핵심적 역할을 하리라고 기대하고 있다. 여기서 ‘문화’라는 개념은 기존 유럽연합의 문화정책 아젠다의 연장선상에서 해석될 수 있다고 본다. 첫째, 오늘날 유럽의 새로운 정체성이자 하나의 문화코드로 이해할 수 있는 ‘문화다양성’의 이슈를 디지털을 매개로 문화정책에 집약시키고 있다는 점이다. 둘째, 문화 간 대화라는 주요한 아젠다를 디지털 시대 매우 중요한 수단인 포털과 플랫폼을 동시에 활용하여 실현시키려 한다는 점이다. 셋째, 창조성의 촉매제로서 문화를 바라보는 관점으로, 창조유럽을 지향하는 유럽연합의 문화·창조산업에 적극 기여하고자 한다는 점이다.

4. 결론: EU의 도전과 과제

지금까지 창조유럽을 새롭게 표방하고 있는 유럽연합의 현주소를 몇 가지 사례와 더불어 살펴보았다. 내부적으로는 과거 끊임없는 전쟁의 역사를 청산하고 서로의 다양성을 인정하며 평화로운 공존의 길을 모색하고 있고, 외부적으로는 세계화가 가져오는 획일성을 거부하며 과거 갈등요인이었던 다양성을 풍요로운 자산으로 탈바꿈시켜 세계시장에 내어놓고 있음을 알 수 있었다. 유럽인들은 서로를 더 잘 알아가며 지속적인 화합을 계속 이루어가기 위해 문화적, 교육적 교류를 활성화하고 있으며, 유럽 내 풍부한 문화와 유산을 문화산업으로 육성하여 창조적 유럽을 구축하는데 많은 노력을 기울이고 있다.

이는 또한 로컬을 기반으로 글로벌을 추구하는 글로벌 문화 경향이다. 유럽은 한 나라 한 나라가 다른 나라와 구별되는 고유한 문화적 유산을 풍성히 갖고 있다. 유럽연합과 개별국가의 상호관계는 로컬을 존중하고 발전시키면서도 그것이 결국은 글로벌을 향하고 있는 글로벌의 모델을 지향하고 있다고 해도 과언이 아니다. 유럽연합은 2014년부터 문화와 창조산업 육성정책을 창조유럽이라는 하나의 프로젝트로 흡수하여 유럽의 창조산업 육성을 위한 노력을 기울이고 있다. 정리해 보면 유럽연합이 추진하는 문화정책의 목적은 크게 두 가

지로 집약해 볼 수 있는데 첫째는 다양한 국가와 문화적 배경 속에서 유럽의 공통된 가치와 정체성을 찾아 연대의식을 강화하는 것이고 둘째는 이를 바탕으로 미국 주도의 세계화에 대항하여 유럽 문화를 보호하는 것이다.

유럽연합은 다양성을 역동성, 혁신, 그리고 창조와 성장의 원천 소스로 본다. 이를 위해 상호문화주의를 바탕으로 한 ‘문화 간 대화’를 문화정책의 주요 아젠다로 설정하고 창조유럽 프로젝트를 위시한 문화적 실천을 해 나가고 있다. 유럽연합은 인간관계는 서로 간의 태도에서 시작되므로 문화 간 대화의 아젠다를 실현하기 위해서는 교육적 노력을 수반해야 함을 강조한다. 문화지능(CQ)과 같은 상호문화교육이 그 핵심으로 이를 바탕으로 할 때, 시간이 흘러 서로 마음을 이해하고 감정적 공유와 교류도 이어질 수 있다고 보는 것이다. 유럽연합은 이것이 문화 간 대화의 의의이자 목표이며 이는 다양성에 대한 긍정적 이해와 상호문화적 관계의 진화를 이끌 수 있는 대안으로 본다. 이러한 ‘상호문화적 전략(intercultural strategy)’을 바탕으로 한 유럽연합의 정책들이 새로운 비전으로서 유럽공동체의 발전에 기여할 수 있도록 만들고자 한다.

지금 유럽이 시사하고 있는 것은 그동안 갈등의 원천이 되었던 다양함에 대한 인식의 전환이다. 유럽 내 다양한 나라들의 다양한 문화와 언어들로 이루어진 다양한 문화적 자원들이 경쟁의 대상이 아닌 통합의 풍요로운 힘으로 작용하고 있다는 사실이다. 이는 유럽 내의 새로운 비전일 뿐만 아니라 다른 나라들 역시 한번쯤 숙고해 볼 필요가 있다고 본다. 각 국가마다 가지고 있는 자기들만의 갈등은 무엇이었는지, 그리고 그 갈등을 어떻게 창조적으로 승화시켜 풍요로운 공동체의 화합과 발전으로 이끌어갈지 말이다.

경기 문화산업에 대한 빅데이터의 활용방안에 대한 연구

조인호¹⁾

1. 서론

최근 학술분야뿐 만 아니라 실천적인 영역에서도 빅데이터의 활용, 보다 구체적으로는 문서와 이미지, 소리 등과 같은 비정형 데이터의 분석방법에 대한 관심이 어느 때보다도 높아지고 있다. 인터넷과 모바일, 소셜미디어의 수용과 확산으로 과거와는 비교할 수 없을 정도의 데이터가 폭발적으로 증가하고 있다. 또한 스마트폰과 같은 스마트기기의 확산은 소비활동을 비롯한 사용자들의 다양한 사회적 활동과 관련된 다양한 형태의 데이터를 발생시키고 있다. 또한 모바일기기와 결합된 소셜미디어는 기존의 미디어와는 차별적인 실시간성을 바탕으로 한 커뮤니케이션과 정보공유를 가능하게 하고 있다. 이러한 기술적 발전과정은 과거 설문조사에 의존하던 정보수집 방식에서 벗어나 인터넷을 통해서 구성되는 정보가 가진 규모, 속도, 다양성과 같은 측면에서의 활용성을 긍정적으로 평가할 수 있는 계기를 마련해 주었다고 하겠다. 실제로 비정형데이터를 포함한 빅데이터는 이슈분석, 평판분석, 의미연결망 분석 등 다양한 분석방법들을 통하여 그 활용가능성이 검증되고 있다. 또한 비정형데이터를 정형화하는 과정을 거친 후 이를 예측에 활용하거나 기존의 예측모델에 결합시킴으로써 예측의 정확도를 제고시키는 시도들이 지속적으로 이루어지고 있다.

이와 같이 빅데이터는 환경에 대한 스캐닝, 인물과 기업에 대한 평판분석을 넘어 거시경제의 트렌드 예측, 소비자 수용예측, 유전자 분석 및 의료 정보의 결합을 통한 질병진단 및 예측, 국가안전관리까지 그 영역을 확장하고 있다. 이처럼 빅데이터의 활용가능성은 데이터처리 능력의 향상과 분석기법의 발달로 지속적으로 확대되고 있지만 우리나라의 빅데이터 활용은 아직까지 초보적인 수준을 벗어나지 못하고 있다. 우리나라가 초연결사회를 지향하는 인터넷 강국으로 세계적으로도 손꼽히는 데이터 생산국임을 감안할 때 이러한 상황은 시급히 개선되어야 할 부분임에 틀림없다. 최근 이동통신사나 포털사이트, 온라인 게임업체, 삼성과 LG 등 IT서비스 기업들이 새로운 부가가치의 창출을 위해 빅데이터 비즈니스에 주목하고 있는 것은 그나마 다행스러운 일이라고

1) 더아이엠씨 빅데이터팀 본부장

하겠다. 이러한 관심을 반영하여 최근 빅데이터에 대한 연구논문들이 출간되고 있지만 그럼에도 불구하고 아직까지는 분석기술이나 활용에 대한 연구동향을 소개하는 정도에 머무르고 있다는 점은 다소 아쉬운 부분이다.

이에 본 연구에서는 문화산업분야에서 빅데이터의 분석 방법이 어떻게 활용될 수 있는지를 경기도의 사례를 통해서 구체적으로 살펴보고자 한다. 2010년 이후 문화산업분야의 빅데이터가 트렌드나 이미지 분석, 마케팅 최적화를 위한 분석 등에서 활용되고 있지만 이러한 분석들이 텍스트 마이닝의 방법론 내에서 어떻게 위치 지워지는지, 그리고 해당 분석방법이 다른 분석방법에 비해서 가지는 상대적 타당성은 어떠한지에 대한 검토는 이루어지지 않고 있다. 본 연구는 데이터 분석을 위해서 적용 가능한 방법론을 검토하고, 분석방법의 적용을 통해 예상되는 결과는 무엇인지, 그리고 해당 방법론의 장단점은 무엇인지에 대해 논의함으로써 문화산업분야에서 빅데이터 분석방법의 정당성과 활용성을 확보하고자 한다.

2. 빅데이터 분석 방법

빅데이터에 대한 분석방법의 분류는 다양하게 존재한다. 그러나 빅데이터분석방법은 다소 추상성이 높은 수준에서 일반화를 시도한다면, ‘대량의 데이터의 요약을 위한 데이터 처리 및 분석기술’로 정의할 수 있다. 아래는 한국정보화진흥원이 정의한 빅데이터를 기반으로 한 분석 방법들의 범주이다.

<표1> 빅데이터를 기반으로 한 분석 방법

구분	내용
데이터 마이닝	대용량의 데이터, 데이터베이스 등에서 감춰진 지식, 기대하지 못했던 경향, 새로운 규칙의 유용한 정보를 발견하는 과정 데이터 마이닝을 통해 정보의 연관성을 파악함으로써 가치 있는 정보를 만들어 의사결정 과정에 적용
텍스트 마이닝	자연어로 구성된 비정형 텍스트 데이터에서 패턴 또는 관계를 추출하여 의미 있는 정보를 찾아내는 마이닝 기법 텍스트 마이닝은 사람들이 말하는 언어를 이해할 수 있는 자연어 처리 기술에 기반을 둠
평판 분석	웹사이트와 소셜미디어에 나타난 여론과 의견을 분석하여 실질적으로 유용한 정보로 제가공하는 기술

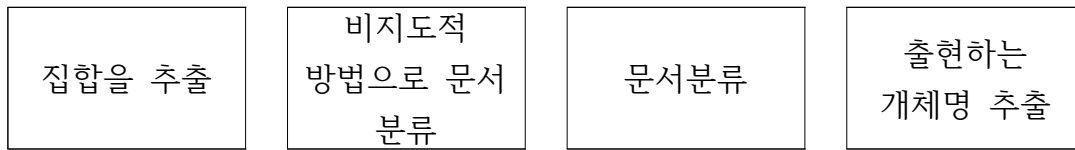
소셜 분석	소셜 미디어에 올라오는 글과 사용자를 분석해 소비자의 흐름이나 패턴 등을 분석하고 판매나 홍보에 적용 마케팅 분야뿐만 아니라 사회의 흐름과 트렌드, 여론변화 추이를 읽어내는 새로운 마이닝 기법
군집 분석	하나의 큰 데이터 군을 통계기법을 활용하여 유사성을 지닌 여러 개의 작은 묶음으로 분류하는 방법
현실 마이닝	사람들의 행동패턴을 예측하기 위해 사회적 행동과 관련된 정오를 기기를 통해 얻고 분석하는 기법 휴대폰 등 모바일 기기를 통해 현실에서 발생하는 정보를 기반으로 인간관계와 행동 양태 등을 추록

자료출처: 한국정보화진흥원, 성공적인 빅데이터 활용을 위한 3대 요소, 2012.

아래는 위의 분류 가운데에서 텍스트 마이닝을 대상으로 하여 세부적인 분류를 시도한 것이다. 구체적으로 단어를 기반으로 하는 이슈 도출 (concept extraction)을 위해 사용되는 토픽모델링의 경우 단어들이 문서 내에서 동시등장 (co-occurrence)하는 빈도를 확률화하여 이로부터 숨겨진 토픽을 도출하게 되는데 이는 통계에서 잠재변인 (latent variable)을 찾기 위한 Principal Factor Analysis와 유사하다. 따라서 토픽모델링 결과의 유의미성을 담보하는 것은 동시 등장하는 단어 쌍들의 출현빈도와 함께 단어 쌍들 사이의 차별성이라고 할 수 있다. 만약 동시 등장하는 단어 쌍들 사이의 차별성이 출현 빈도가 많은 쌍들 사이에서 확보되지 않는다면 토픽을 구성하는 단어들의 집합을 해석하거나 토픽을 구성하는 단어집합들 간의 차이를 구체화하는 것이 어려워지는 문제를 가질 수 있다.

<표2> 텍스트마이닝 기법

개념추출 (Concept extraction)	문서클러스터 링 (Document clustering)	문서분류 (Document classification)	개체명인식 (Named entity recognition)
문서 내 단어들의 동시출현을 기반으로 단어들의	문서 간 유사도 (단어 사이의 거리)를 기반으로	확정된 범주와 학습 가능한 기 분류문서를 통해 기계적 학습을 통해	미리 구성된 범주와 범주별 개체명 리스트를 통해 문서에서



문서분류란 문서의 내용을 작업자가 읽고 문서를 미리 정의한 범부로 분류하는 작업이라고 할 수 있다. 일반적으로 분류라고 하면 정해진 분류체계 하에서 분류하고자 하는 각 문헌들을 가장 적합한 범주로 배정하여 집단화하는 작업하는 작업을 의미한다. 이전에는 문서분류를 수작업으로 진행하였으나 본 연구에서는 제한적 수작업을 결합하여 기존의 문서분류를 자동분류하는 방법을 시도하였다. 구체적으로 수작업을 포함하지 않은 방법 (예., document clustering)의 경우에는 주어진 데이터를 분석하여 데이터 내에 내재하는 중요한 패턴이나 규칙성을 발견하는 기계학습을 통하여 문서를 자동으로 분류하지만, 분류에 적용되는 내재적 패턴을 블랙박스로 남겨두는 단점을 가질 뿐만 아니라 분류의 정확도 또한 떨어진다. 이와는 달리 사회가 구성하고 있는 기존의 지식체계를 활용하는 문서분류에는 크게 전문가 시스템 (expert system)과 분류 모델링 (classification modeling)라고 하는 두 가지 주요 접근법이 있다. 이 가운데 expert system은 해당 분야의 전문가가 문서를 분류하는 규칙을 설정하고 이를 코드화하여 문서를 분류하는 방식이다. 반면 분류 모델링은 미리 분류가 이루어진 문서로부터의 학습을 통하여 컴퓨터가 분류를 위한 규칙들을 생성해내는 방법이다. 최근에는 문서의 양이 기하급수적으로 증가하고 전문가의 지식 활용 가능성이 줄어들면서 기계학습에 기반한 자동분류가 많이 시도되고 있다.

개체명 인식은 자연어에서 사용된 인명, 지명, 조직명 등의 정보를 식별하여 해당 범주로 분류하는 작업을 말한다. 최근 대용량의 정보를 체계적으로 구조화하여 사용자에게 의미 있는 지식을 제공하는 방법론에 대한 연구들이 활발히 진행되고 있는 가운데 개체명 인식을 통한 관계분석이 상당한 관심을 끌고 있다. 개체명은 대부분의 문서에서 중요한 핵심어 역할을 수행하기 때문에 자연어처리 연구에서 다양하게 응용되어지고 있는데, 특히 도메인에 독립적인 질의응답 시스템에서는 많은 종류의 개체명을 인식하는 것이 필수적이다. 또한, 개체명 인식은 지식정보처리 관점에서 다양한 분야의 정보가 담겨 있는 문서 데이터에서 개체를 자동으로 추출하여 개체명을 인식하고, 그 중에서 핵심 개체를 발견하여 추출되는 개체들의 연관관계 분석에 활용된다. 이러한 과정을 거치게 되며 정보들 사이에서 새로운 지식을 자동으로 추론하는 일련의 지식 정보화 과정을 통해 의미 있고 정확한 지식을 분석하여 제공할 수 있게 된다.

위에서 제시한 다양한 방법론을 텍스트 마이닝에서 동시에 고려하는 이유는 각 방법론들이 가지는 장점과 단점이 비교적 명확하기 때문이다. 보다 구체적으로 토픽모델링의 경우 추출된 토픽구성 키워드들의 중복성이 많을 가능성이 높은 동시에 키워드를 중심으로 토픽명을 설정하는 과정에서 개입되는 주관성을 해소하는데 상당한 문제가 발생할 수 있다. 문서 클러스터링의 경우에도 분류된 문서에 대한 범주명을 설정하는데 클러스터에 포함된 문서를 활용할 수 있다는 점에서 토픽모델링에 비해서 장점이 있으나, 이 또한 주관성을 완전히 배제하는 것은 불가능하다. 이에 비해 나머지 두 가지 방법은 선형적인 지식을 바탕으로 구성된 분류범주를 사용한다는 점에서 주관성의 문제를 해소할 수 있으나, 문서분류처럼 학습을 위한 데이터 세트를 구성하는 데 상당한 시간이 소요되는 것과 함께 원하는 문서분류의 정확도를 확보하기 위한 추가적인 작업이 요구될 수 있다는 점이 단점이다. 따라서 연구영역 및 주제에 따라서 복수의 분석방법론들의 적용을 통한 triangulation의 추구는 정당성을 가진다고 하겠다.

3. 빅데이터 분석 방법의 적용

경기도 문화산업의 현상 및 트렌드를 파악하기 위해서 네이버 포털의 블로그, 카페, 지식인, 뉴스, 웹문서를 대상으로 “경기도”+“문화산업”을 수집 키워드로 사용하여, 2011년 1월 1일부터 2016년 9월 30일까지 데이터를 수집하였다. 수집된 데이터는 아래와 같다. 표에서 보여지듯이 ‘경기도’와 ‘문화산업’을 함께 포함하고 있는 문서의 총량은 지속적으로 증가하고 있는 양상을 보여주고 있다. 플랫폼별로는 블로그의 자료가 가장 많으며, 다음으로 뉴스 자료가 많이 나타났다. 상대적으로 카페와 지식인, 웹문서에서의 출현 문서량은 적은 것으로 확인되었다.

<표3> 분석 데이터량

구분	2011	2012	2013	2014	2015	2016	합계
블로그	5129	5670	6642	7473	9248	9567	43729
카페	1667	1398	1355	1310	1405	1344	8479
지식인	1018	1275	2245	1934	1247	1193	8912
뉴스	3341	3525	4629	5959	8116	6824	32394
웹문서	12	18	31	35	69	588	753
합계	11167	11886	14902	16711	20085	19516	94267

3.1 의미연결망 분석

의미연결망 분석은 특정한 사회적 조직 내부의 관계적 구조를 분석하기 위해 1980년대부터 본격적으로 사용된 사회연결망분석 (social network analysis)를 언어분석에 적용한 것이다(Galaskiewicz & Wasserman, 1993; 김경모, 2006; 박한우, 2007). 사회연결망 분석 방법은 시스템을 구성하는 개체들 간의 관계 구조를 연구대상으로 하는 실증적 연구 방법론으로, 네트워크 분석 방법의 분석단위는 개별 요소(예., 개인)들이 아니라 개별 요소들 간의 관계이다. 따라서 사회연결망 분석은 네트워크 내 관계의 일반적 패턴과 구조를 찾는 데 주력한다. 의미연결망 분석은 기존의 사회연결망 분석을 확장하여 텍스트내에서 공유된 의미의 연관구조에 초점을 맞춘 것으로 기존의 전통적인 내용분석의 방법을 대량의 데이터에 적용하기 위해서 시도된다(장하용, 2001). 의미연결망 분석은 텍스트의 의미를 구성하는 개념들과 상징들에 대한 구조를 텍스트내에서 출현하는 단어들의 관계를 통하여 밝히고자 한다는 점에서 사회연결망 분석의 확장된 형태로 이해될 수 있다(Chung & Park, 2010). 보다 구체적으로, 소셜 네트워크 관점으로 볼 때, 한 메시지 안에 두드러지는 단어들이 특정한 형태로 통합될 때 특별한 의미를 생산해내는 경향이 있다는 점에서, 단어 간의 의미론적 관계 분석이 내용 분석의 중요한 요소가 될 수 있다는 것이다 (Leydesdorff, 2001).

본 연구에서는 의미연결망 분석에서 자주 활용되는 구조적 등위성 (CONCOR - CONvergence of iterated CORrelations)을 활용하였다. 구조적 등위성은 단어들의 문서 내 단어와 단어 사이의 동시발생적 매트릭스를 통하여 문서 내에 존재하는 의미 구조를 추출하기 위해 사용된다. CONCOR분석은 각 집단 사이에 숨겨진 하부집단들과 관계들을 발견하기 위함으로, 한 단어의 발생이 또 다른 단어의 발생을 표시해 줄 것이라는 가능성을 각 단위(cell)가 보여주는 CONCOR 매트릭스를 통해 연구 대상이 되는 단어들을 그룹화한다 (Chung & Park, 2010; Wasserman & Faust, 1994). 본 연구에서는 CONCOR 분석을 위해 사회연결망 분석을 위해 일반적으로 사용되는 소프트웨어 프로그램인 UCINET6 (Borgatti, Everett,& Freeman, 2002)를 사용하였으며, 시각화를 위해서는 UCINET와 함께 패키지화된 NetDraw가 활용하였다.

아래의 결과는 전체기간에 걸쳐 경기도 문화산업은 경제적 이슈인 일자리와 관련된 부분이 크게 나타나며, 주요 기관으로 킨텍스와 문화체육관광부, 그리고 장소로는 판교테크노벨리가 문화산업과 관련되어 확인되고 있다. 연도별로는 관광과 경제이슈가 가장 크게 자리잡고 있으며, 2014년 이후 창업이 빈출 단어 리스트에 지속적으로 포함되고 있다. CONCOR 분석의 결과는 경기도

문화산업과 관련된 주요 담론이, ‘외국인 관광과 한류’, ‘도민들이 즐길 수 있는 문화 축제 또는 행사’, ‘청소년이나 대학생이 참가하는 공모전’ 그리고 ‘진로’, ‘창업’ 등에 대해 구성되고 있는 것으로 확인되고 있다.

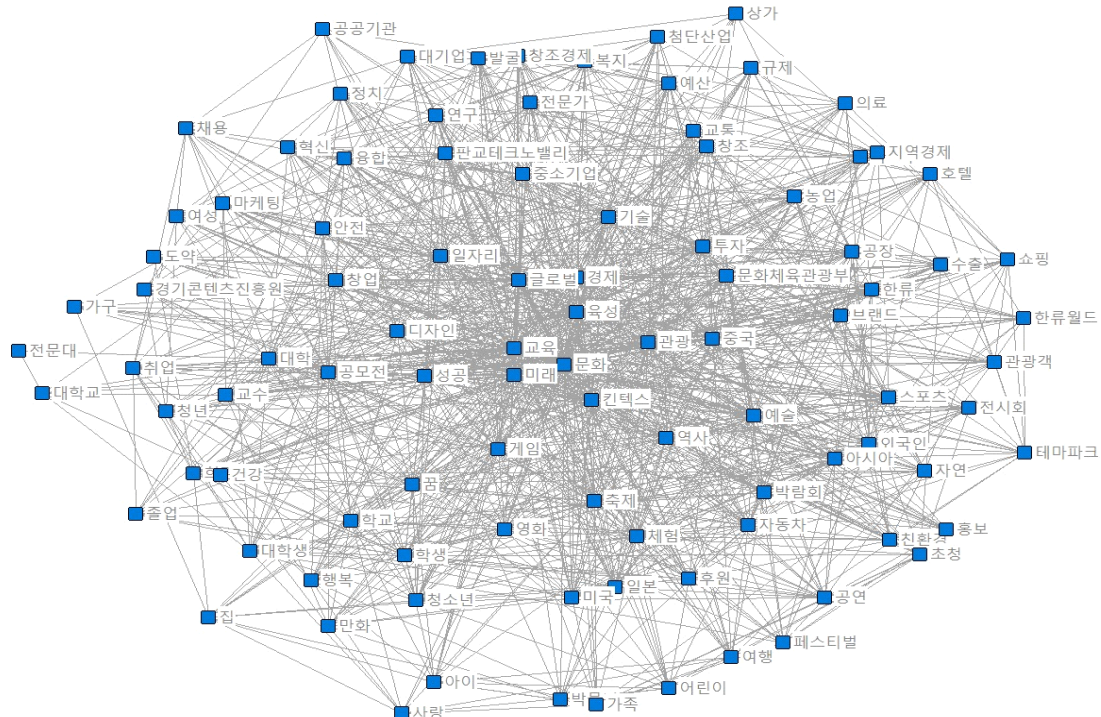
<표 4> 전체 데이터에 나타난 경기도 문화산업 관련 빈출단어

순위	단어	빈도	순위	단어	빈도
1	문화	4259	26	상가	830
2	교육	2442	27	공장	824
3	관광	2130	28	학교	822
4	킨텍스	2061	29	브랜드	819
5	경제	1989	30	자연	810
6	일자리	1513	31	교수	804
7	육성	1406	32	외국인	797
8	미래	1389	33	정치	785
9	중국	1370	34	기술	771
10	공모전	1355	35	학생	756
11	대학	1327	36	중소기업	747
12	축제	1272	37	영화	745
13	문화체육관광부	1219	38	자동차	738
14	투자	1214	39	국토부	720
15	역사	1212	40	예술	718
16	글로벌	1130	41	청소년	703
17	판교테크노밸리	1035	42	예산	696
18	채용	1014	43	후원	692
19	교통	910	44	일본	679
20	게임	891	45	호텔	657
21	창업	867	46	미국	648
22	꿈	862	47	아시아	638
23	체험	854	48	농업	625
24	디자인	851	49	안전	610
25	성공	845	50	복지	606

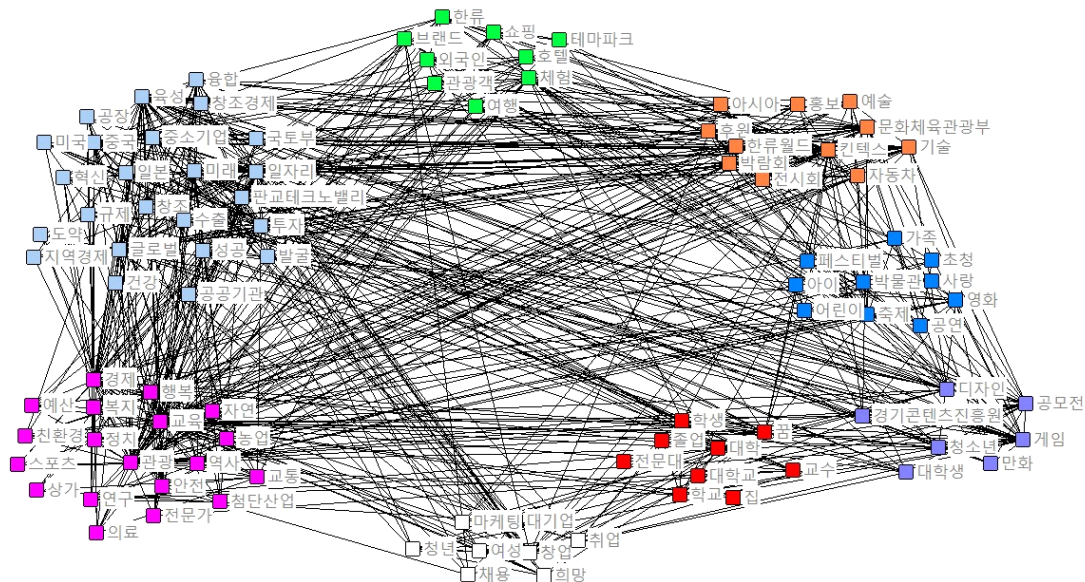
<표 5> 연도별 경기도 문화산업 관련 빈출단어

	2011년		2012년		2013년		2014년		2015년		2016년	
1	채용	355	관광	297	관광	321	경제	386	관광	513	관광	438
2	자연	304	경제	237	경제	305	예술	312	경제	427	경제	401
3	관광	256	예술	223	대학	285	관광	305	중국	393	일자리	323
4	경제	233	일자리	205	일자리	262	일자리	290	예술	357	예술	322
5	육성	205	육성	195	예술	249	미래	269	미래	337	교통	316
6	예술	191	대학	173	육성	224	대학	245	일자리	326	투자	292
7	축제	168	축제	168	축제	211	육성	238	투자	318	미래	285
8	역사	148	미래	159	공모전	209	중국	222	육성	298	중국	280
9	미래	144	중국	156	미래	195	투자	211	역사	286	채용	257
10	대학	140	학교	156	중국	181	축제	209	축제	266	대학	256
11	중국	138	역사	151	역사	171	게임	202	창업	256	역사	255
12	미국	120	투자	139	체험	163	역사	201	브랜드	234	축제	250
13	디자인	118	꿈	138	투자	160	기술	200	대학	228	육성	246
14	일자리	107	영화	122	외국인	153	창업	194	교통	216	창업	230
15	외국인	100	외국인	117	자동차	153	영화	193	체험	210	아시아	218
16	예산	100	공모전	116	학교	152	학생	186	안전	205	공장	197
17	공모전	98	전문대	112	게임	151	후원	166	기술	202	브랜드	175
18	친환경	98	디자인	109	중소기업	149	자동차	162	공모전	201	쇼핑	173
19	청소년	97	게임	108	창조경제	145	안전	161	디자인	193	체험	172
20	일본	97	중소기업	106	꿈	142	공모전	160	게임	185	공모전	168

<그림1> 상위 빈출단어 네트워크



<그림2> 네이버 포털에 나타난 경기도 문화산업의 군집화 결과

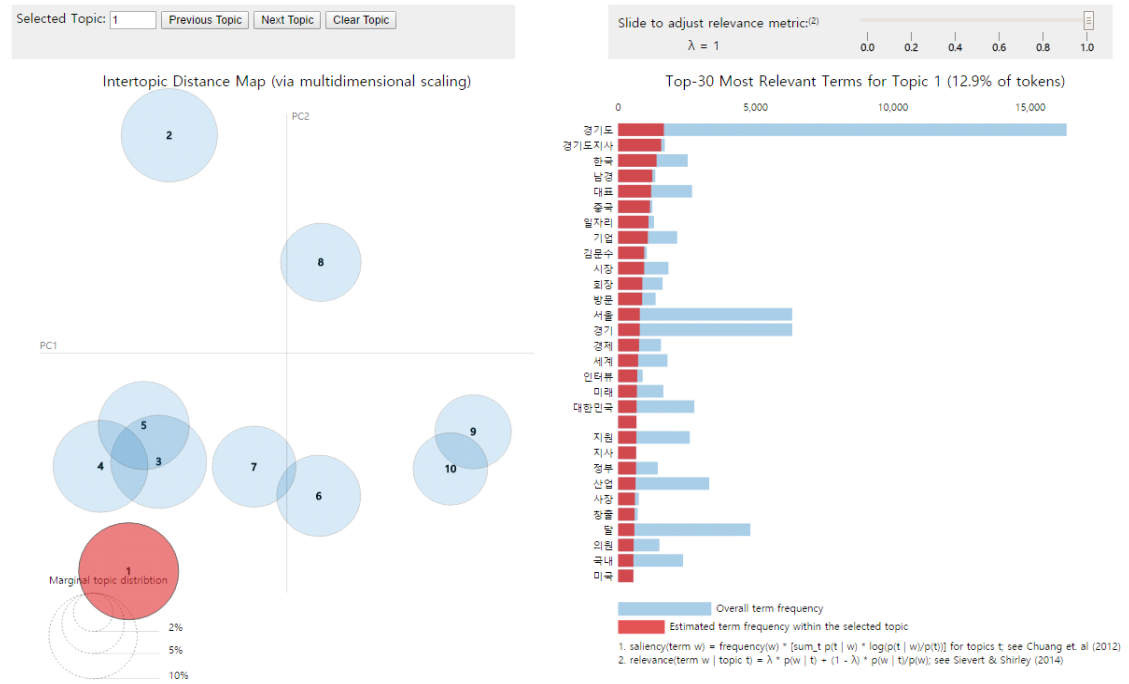


3.2 토픽모델링

토픽 모델링은 구조화되지 않은 방대한 문서로부터 주제(토픽)를 기계적 과정을 통해서 구성하기 위한 알고리즘으로 맥락과 관련된 다서들을 이용하여 유사한 의미를 가진 단어들을 집단화하는 방식으로 토픽을 추론하는 모델이다. 이러한 특징으로 인하여 토픽모델링은 방대한 양의 문서들을 요약하는 다양한 연구 분야에서 분석도구로 활용되고 있다. 본 연구에서 채용한 LDA방법은 현재 토픽 모델링의 다양한 방법 가운데 가장 많은 연구자들이 사용하고 있는 기법 중의 하나로, 2008 년 David M. Blei 가 제안한 확률 그래프 모델 (probabilistic graphical model)을 기반으로 디리클레 분포(Dirichlet distribution)를 이용하여 토픽을 구성하는 주요 키워드를 추출하는 방법이다. 보다 구체적으로 LDA는 데이터를 구성하는 전체 단어의 분포와 특정 문서에서의 단어 분포 분석을 통하여 문서들 사이의 유사도를 먼저 검토하게 된다. 또한 LDA는 특정 문서가 하나의 토픽만이 아니라 다수의 토픽을 포함하고 있는지에 대한 검토를 동시에 수행한다. 예를 들어 ‘국회는 금융 관련 법안에 대한 검토....000당은 이에 대하여 여전히 부정적인’이라는 문서가 있다면 ‘국회’와 ‘금융’은 경제적 주제를, ‘국회’, ‘000당’은 정치적 주제를 반영하는 것으로 토픽을 추출하는 방식이다. 그리고 이를 바탕으로 특정한 토픽을 구성

하는 문서에서 나타나는 주요 키워드들을 확률적으로 계산하여 이를 해당 토픽을 구성하는 주요 키워드로 표출하게 된다. 이러한 방법을 그림으로 표현하면 아래와 같다. 본 연구에서는 토픽모델링을 통해 추출된 30개의 키워드를 해당 토픽을 구성하는 주요 단어들로 사용하였다. 아래의 그림은 토픽 모델링의 결과와 함께 10개 토픽을 구성하는 단어들 가운데 10개씩을 예시한 것이다. 다만, 본 연구에서는 각 토픽에 대한 네이밍을 실시하지는 않았다. 그러나 현재 확인되고 있는 토픽 구성 키워드를 볼 때 1번 토픽의 경우는 경기도의 중국 관광객 유치노력이 2번 토픽은 아파트 분양과 관련되어 있는 것으로 보인다. 이는 경기도의 문화산업이 관광중심으로 이루어지고 있으며, 또한 주거 선택이 문화를 향유할 수 있는 공간 및 산업과 관련성을 강하게 가지고 있음을 보여주는 것이라 하겠다.

<그림> 경기도 문화산업 토픽 모델링 결과



*붉은 색은 선택된 토픽과 이를 구성하는 주요 키워드를 동시에 시각화한 것임

<표6> 토픽 모델링 결과

	topic1		topic2		topic3		topic4		topic5	
1	경기도	0.008	용인	0.019	고양	0.019	경기도	0.019	평택	0.026
2	경기도지사	0.008	분양	0.017	개최	0.014	산업	0.012	성남	0.017
3	한국	0.007	화성	0.015	경기도	0.009	사업	0.01	경기도	0.01
4	남경	0.006	아파트	0.013	킨텍스	0.009	문화	0.009	서울	0.007
5	대표	0.006	김포	0.011	대한민국	0.006	경기	0.009	대통령	0.007
6	중국	0.006	경기도	0.01	포천	0.005	교육	0.008	판교	0.005
7	일자리	0.006	서울	0.01	행사	0.005	추진	0.008	인천	0.005
8	기업	0.005	오피스텔	0.007	사업	0.004	관광	0.008	삼성전자	0.004
9	김문수	0.005	e편한세상	0.007	양주	0.004	도시	0.007	분당구	0.003
10	시장	0.005	아이파크	0.006	문화체육 관광부	0.003	조성	0.006	박근혜	0.003
	topic6		topic7		topic8		topic9		topic10	
1	공모전	0.007	수원	0.027	파주	0.023	이천	0.012	대학	0.008
2	개최	0.006	부천	0.018	경기도	0.02	경기도	0.005	추천	0.005
3	서울	0.006	경기도	0.011	시흥	0.014	책	0.005	남양주	0.005
4	경기도	0.005	안산	0.009	안산	0.007	청강문화 산업대학	0.004	학교	0.005
5	이야기	0.004	경기	0.005	경기	0.006	서울	0.004	경기도	0.005
6	게임	0.004	광고	0.004	고양	0.006	채용	0.004	학생	0.005
7	진행	0.004	축제	0.004	안양	0.005	공고	0.003	취업	0.004
8	청소년	0.004	외국인	0.003	일산동	0.003	위키피디	0.003	대학교	0.003
9	대표	0.003	한국	0.003	충청남도	0.003	남양주	0.003	특성	0.003
10	회장	0.003	대한민국	0.003	화성	0.003	정보	0.003	제과제빵	0.003

토픽모델링은 단어 간의 관련성을 기준 토픽 키워드 세트를 추출하는 방법으로 토픽을 확정하게 되는데, 이러한 방법은 문서를 구성하는 단어들의 차별성이 확보되는 경우에는 토픽 키워드 세트의 차별성도 자연스럽게 확보된다. 반면, 문서를 구성하는 의도나 의미의 차별이 단어사용의 차별성으로 확보되지 않을 경우에는 추출된 키워드 세트들을 통하여 토픽을 설정하는 방법의 실효성이 크게 저하된다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 데이터에 대한 전처리 과정에서 전체 문서에서 고르게 출현하는 단어들을 배제한 상태에서 데이터 세트를 구성하는 것이 하나의 방법이 될 수 있다. 일반적으로 토픽모델링은 TF-IDF (Term Frequency - Inverse Document Frequency) 지수를 사용한다. 보다 구체적으로는, TF-IDF를 구성하는 TF(단어 빈도, term frequency)가 특정한 단어가 전체 문서 내에 얼마나 자주 등장하는지를 나타내는 값으로 그 값이 높을수록 중요한 단어임을 나타내게 된다. 반면에, IDF (역문서 빈도, inverse document frequency)는 한 단어가 문서 집합 전체에서 얼마나 공통적으로 나타나는지를 나타내는 값을 말하며, 전체 문서의 수를

해당 단어를 포함한 문서의 수로 나눈 뒤 로그를 취하여 얻어진다. 이러한 방법을 사용하는 이유는 앞서 언급한 것처럼 단순 단어 빈도를 사용하는 경우 일반적인 단어가 높게 나타나 중요한 단어를 찾지 못하는 경우가 발생하는 문제를 보정하기 위해서 이다. 그럼에도 불구하고 여전히 출현빈도가 높은 단어들이 토픽 구성을 위한 주요 키워드 세트에 공통되게 출현하는 양상은 개선이 이루어지기 어렵다. 따라서 이를 시정하기 위해서는 토픽 모델링 수행 전에 문서 간의 의미 차별성을 확보하기 어려운 출현빈도가 높은 단어를 선별적으로 배제하는 것이 필요하다. 또 다른 방법으로는 일차적으로 많은 수의 토픽을 추출한 후 토픽을 구성하는 키워드들의 중복 정도를 고려하여 토픽을 추출함으로써 토픽 간 차별성을 확보하는 방법이 있을 수 있다. 예를 들어, 10개의 차별적 토픽을 구성하기 위해 1차적으로 100개의 토픽을 먼저 추출한 후, 토픽을 구성하는 키워드 세트의 중복률을 계산하여 중복률이 높은 토픽을 배제해가는 방식이 적용될 수 있다. 다만, 위의 두 가지 개선방법이 모두 연구자의 주관성 개입이라는 또 다른 문제를 발생시킬 수 있다는 점은 유의해야 할 부분이라고 하겠다.

3.3 개체명 인식

개체명 인식은 앞서 논의한 것처럼 미리 선정한 범주에 대해서 범주를 구성하는 개체들을 확정한 일종의 사전을 사전적으로 구축한 후 분석대상이 되는 문서들에서 나타나는 개체명을 확인하는 것을 말한다. 현재까지는 자연어로 작성된 문서를 기계나 알고리즘이 처리하는 기술은 아직까지 완벽과는 거리가 멀다고 할 수 있다. 현재의 자연어 처리 기술은 자연어 문장에서 주어, 동사, 목적어 등을 구분하는 정도이지만, 이마저도 오류로 부터 자유롭지 않다. 이러한 자연어 처리의 불완전성을 극복하기 위해 시도되고 있는 것이 개체명인식과 같은 기술이다. 개체명인식은 자연어처리기술로서 할 수 없는 의미분석의 한계를 보완하기 위해 사람이름, 지역명, 사건명 등 세상에 존재하는 실제물에 대한 이름을 자동으로 인식하는 것이다. 예를 들어, 문장 속에 “Apple”이라는 단어가 사용되었을 때 해당 단어를 과일이 아니라 회사명으로 자동인식하고 추출하는 것이다. 개체명 인식을 위해서는 개체명 사전이 요구되는데 도메인에 특화된 개체명 사전을 구축하기 위해서는 많은 인력과 시간이 소비된다. 본 연구에서는 창원대에서 개발된 개체명 인식기를 사용하여 네이버 포털에서 경기도 문화산업과 관련되어 나타난 범주별 주요 단어(개체명)를 확인하였으며, 그 결과는 아래와 같다. 경기 문화산업과 관련하여 나타나는 인물명을 주로 정치

인들이 개체로 확인됨으로써 문화산업이 자율적인 지역사업영역으로 자리 잡지 못하고 있음을 보여주고 있다. 또한 기관들에 있어서 중앙기관을 제외하고 경기도의 문화산업 관련 공공기관으로는 경기관광공사만이 유일하게 상위 20개체에 포함되고 있어 문화산업 발전을 위한 경기도의 자체적 역량확보가 미흡한 것으로 판단된다. 본 연구에는 포함되지 않았으나 연도별로 확인되는 상위 개체명의 변화추이는 보다 더 심층적인 이해를 가능하게 해 줄 것으로 기대된다.

<표7> 전체 기간에 대한 개체명 인식 결과

순위	인명	N	단체	N	분야	N	행사	N
1	남경필	724	문화체육관광부	1389	영화	481	경기국제보트쇼	392
2	박근혜	614	대림산업	818	애니메이션	253	공모전	370
3	김문수	581	삼성전자	793	MICE	237	개막식	190
4	정병국	252	경기도교육청	756	드라마	190	서울모터쇼	181
5	염태영	181	경기도청	704	뮤지컬	157	지방선거	145
6	이재명	140	현대산업개발	624	패션디자인	59	올림픽	89
7	김만수	127	경기도의회	620	엔터테인먼트	37	전시회	77
8	박정희	121	산업통상자원부	515	실용음악	31	경기국제항공전	67
9	김진표	120	LH	483	만화	29	국제인쇄산업대전	66
10	이명박	118	KT	479	게임학	29	전국기능경기대회	64
11	백남준	109	삼성	475	심리학	24	월드컵	56
12	박원순	103	서울대	405	다큐멘터리	24	콘서트	54
13	김성제	102	LG	404	음악	23	행정고시	40
14	안철수	94	경기도시공사	399	과학	22	산업혁명	39
15	김상곤	91	미래창조과학부	359	미술	19	정기총회	37
16	조병돈	88	KINTEX	332	대중음악	19	부천국제만화축	37
17	유정복	85	경기관광공사	328	미디어아트	17	동계올림픽	36
18	김영선	84	KTX	307	산업공학	16	경기국제관광박람회	36
19	이영규	84	고용노동부	304	패션디자인학	15	문화행사	33
20	김선기	81	한국관광공사	288	독립영화	14	농촌체험	33

이러한 개체명 인식의 경우 방법론적으로는 기존의 분류 시스템을 적용한다는 점에서 새로운 경향성을 확인하는 데는 다소 한계를 가진다. 최근에는 확률 기반의 개체명 분류시스템이 개발되고 있으나 적용과정에서 주요한 개체들이 인식되지 못하는 문제점들이 여전히 존재한다. 따라서 개체명 인식은 기존의 지식체계를 활용하여 주요한 개체들을 확인하고, 이를 통하여 트렌드를 분석하는 목적에는 부합되나, 새로운 개체의 확인 및 발생적 (emergent) 이슈를 탐색하는 목적에는 크게 부합되지 않는다고 할 수 있다.

4. 맺음말

본 글에서는 경기도 문화산업과 관련된 포털 사이트의 데이터를 활용하여 의미연결망 분석과 텍스트 마이닝의 두 가지 방법론인 토픽모델링과 개체명 인식의 결과를 제시하였다. 그러나 이러한 방법들이 기존의 현상을 이해하는 데는 적합하지만 앞으로의 트렌드를 예측하는 목적에의 활용에는 다소 문제를 가지고 있다. 다시 말해서, 비정형데이터에 대한 텍스트 마이닝을 통한 요약정보들이 정형화된 데이터를 활용하는 예측모델링 (predictive modeling)에 활용되기 위해서는 추가적인 고려들이 필요하다. 예를 들어, 최근 구글의 검색량 데이터를 활용하여 경기와 관련된 소비자 심리 지수 (consumer sentiment indexes)를 구성하고자 하는 시도들은 다방면에서 이루어지고 있다. 이를 위해서는 먼저, 예측하고자 하는 경기와 관련된 현상 (예., 인플레이션, 디플레이션 등)과 관련된 주요 영역 (key-words bases: 예., 실업, 취업, 잠재수익, 경기 침체 등)을 먼저 설정한 후, 이들 영역들이 실제 검색과정에서 사용자들에 의해서 활용되는 형태로 전환이 이루어져야 한다. 이렇게 구성된 검색 키워드 세트는 시계열 빈도 매트릭스를 구성할 수 있게 해 준다. 이렇게 구성된 빈도 매트릭스는 군집화 과정 및 이차가공을 통하여 새로운 정보로 변환이 이루어진다. 비정형데이터를 기반으로 하는 수량화된 정보가 기존의 시계열 모형과 같은 예측 모형에 결합되기 위해서는 정보 사이의 다중공선성 문제, 정상성 문제, 그리고 모형 적합 후의 백색잡음 문제 등이 해소된 이후에야 예측을 위한 변수로서 활용 가능성을 확보하게 되며, 기존 모형과의 비교를 통해서 그 실용성이 검증되게 된다. 이처럼 현재 접근 가능한 비정형 데이터는 현상의 대한 이해를 위해서 뿐만 아니라, 예측을 위한 시계열 자료 구성의 중요한 원천이 될 수 있다. 이러한 가능성의 활용여부가 연구대상의 산업분야에 대한 심층적 이해와 함께 향상된 미래 예측을 결과한다는 것은 자명해 보인다.

가상현실 문화유산현황과 경기도 문화재 VR콘텐츠 제언

박진호¹⁾

1. 가상현실 현황

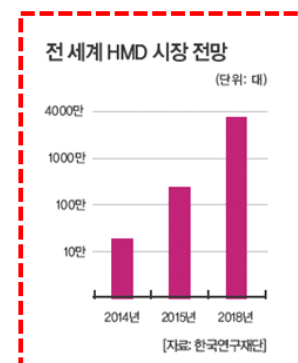
2016년은 가상현실(假想現實)의 원년(元年)이다. 2016년 벽두에 열렸던 ICT의 관심사는 모두 다 가상현실(VR: Virtual Reality)이었다. 또한 2016년 1월 미국 라스베이거스에서 열린 세계 최대 가전제품 전시회인 CES에서는 가상현실 관련 신제품들이 대거 선보여 언론의 큰 관심을 얻었다. 곧이어 2월에 열렸던 스페인 바르셀로나에서 있었던 세계 최대 모바일 전시회인 MWC에서도 삼성전자의 가상현실(VR) 디바이스인 'Gear VR' 5천대를 깔아 한번에 5천명에게 가상현실(VR) 체험 서비스를 제공하는 이벤트를 진행하였다. 이렇듯 가상현실은 2016년 올해 ICT산업의 핵심 화두로 떠올랐다.

특히, 페이스북 CEO인 주커버그는 “가상현실(VR)은 차세대 소셜 플랫폼이 될 것이며, 가상현실을 통해 서로 다른 장소에 있어도 같은 광경과 경험을 공유하게 될 것”이라고 말했는데 이를 위해 페이스북은 가상현실에 대한 투자를 과감하게 확대하고 가상현실 관련 생태계를 구축중이다.

사실 가상현실 기술은 매우 오래된 기술이지만 이렇게 갑자기 부상한 이유는 대중화가 될 만한 ICT 기술 및 인프라가 마련되었기 때문이다.

주요 업체별 가상현실 HMD 개발 현황	
업체명	개발 현황
구글	'구글글라스' 시제품 출시 최근 가상현실 벤처 매직리프에 대규모 투자한데 이어 구글글라스 사업부 독립
오culusVR	지난 9월 헤드폰과 디스플레이를 결합한 HMD 시제품 '크레센트 베이' 공개 사용자 머리 주변을 360도 추적할 수 있음
삼성전자	갤럭시 노트4를 디스플레이로 활용해 360도 가상현실을 체험할 수 있게 해주는 '기어 VR' 출시
마이크로소프트	특정 공간을 가상현실로 바꾸는 '룸얼라이브' 기술에 이어 홀로그램 환경을 구현하는 HMD '홀로렌즈' 공개
소니	PS4용 가상현실 HMD '모피어스' 공개

자료: 외신종합



[그림1] 전 세계 HMD 개발현황과 시장 전망

1) 문화재 디지털복원전문가

가상현실이 대중적으로 성공을 거두기 위해서는 가상현실 디바이스의 확산뿐만 아니라 VR 킬러 콘텐츠, 서비스 플랫폼, 관련 소프트웨어, 고도화된 네트워크 등의 생태계 형성이 무엇보다 시급하게 마련되어야 한다.

특히, 가상현실의 응용 사례들이 영화, 게임, 비행 시뮬레이터, 의료, 스포츠, 디지털 테마파크와 같이 엔터테인먼트 시장에서 벗어나 교육, 문화·예술 전 범위로 확대되고 있는데, 최근에는 점차 문화유산(文化遺産) 시장으로 그 영역을 서서히 확장해 나가고 있다.

2. 가상현실의 진화사(進化史)

① 가상현실의 현재 HMD VR

가상현실(VR)은 과거 다수의 SF 영화에서 자주 등장했듯이 새로운 기술이 아니며 1950년부터 사용되어온 기술이었으나 다만 그동안 대중화되지 못했을 뿐이다. 그런데 최근 애플, 페이스북, 구글, 삼성전자 등 영향력있는 대형 ICT기업들이 가상현실 시장에 참여하면서 현재 가장 핵심적인 ICT산업의 이슈로 부상했다.

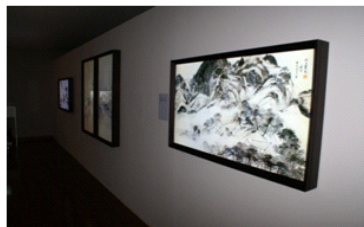
가상현실의 개념은 현실 세계를 인공적인 기술을 활용하여 실제로 얻기 힘든 또는 얻을 수 없는 경험이나 환경 등을 제공해 인체의 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 자극함으로써 실제와 같이 체험하게 하는 기술을 지칭한다.

특히 HMD 가상현실은 종래 4:3사이즈의 90도 정면 스크린의 한계에서 벗어나 360도로 펼쳐지는 영상과 음향을 통해 실제와 흡사한 가상공간(假想空間)을 만들어 내고 있다.

■ 기존 디지털미디어의 문제는 2D든 3D든 2D평판 디스플레이나 2D화면의 프로젝션 방식이라는 것임.



[상하이 EXPO 디지털 청명상하도]



[이이남의 디지털 병풍 작품]



[컨버전스 아트 모네편트]

[그림2] 기존 90도 전면에서 보아왔던 2D스크린 작품의 예시



[그림3] HMD의 등장으로 4:3 2D 스크린에서 벗어나 진정한 360도 몰입체험이 가능하게 됨

360도 콘텐츠는 360도 영상 촬영 장비를 활용, 제작된 콘텐츠를 뜻한다. 편의상‘360도’란 표현이 쓰이긴 했지만 실제로 ‘사용자가 오감(五感)으로 인지할 수 있는 3차원 공간 전체를 담은 콘텐츠’라고 보는 게 좀 더 정확하다. 오늘날 대부분의 동영상 콘텐츠는 TV와 영화, PC와 스마트폰에서 소비되고 있는것이 일반적인 현상이다. 2차원 콘텐츠 소비자는 일정 거리를 두고 평면 위에서 펼쳐지는 90도 환경의 스크린이 보여주는 일방적인 콘텐츠를 감상하게 된다.

소위말하자면 2D 해당 평면에 투사되는, 입체적으로 보이는 사물을 인지하는 게 고작이다. 반면, 360도 콘텐츠는 공간적 의미에서 ‘3차원’영상을 제공하고 있다. 관람자에게 ‘실재하는 것과 거의 흡사한 환경에 놓이는 듯한’체험을 가능하게 해주는 것이라고 할 수 있는데,

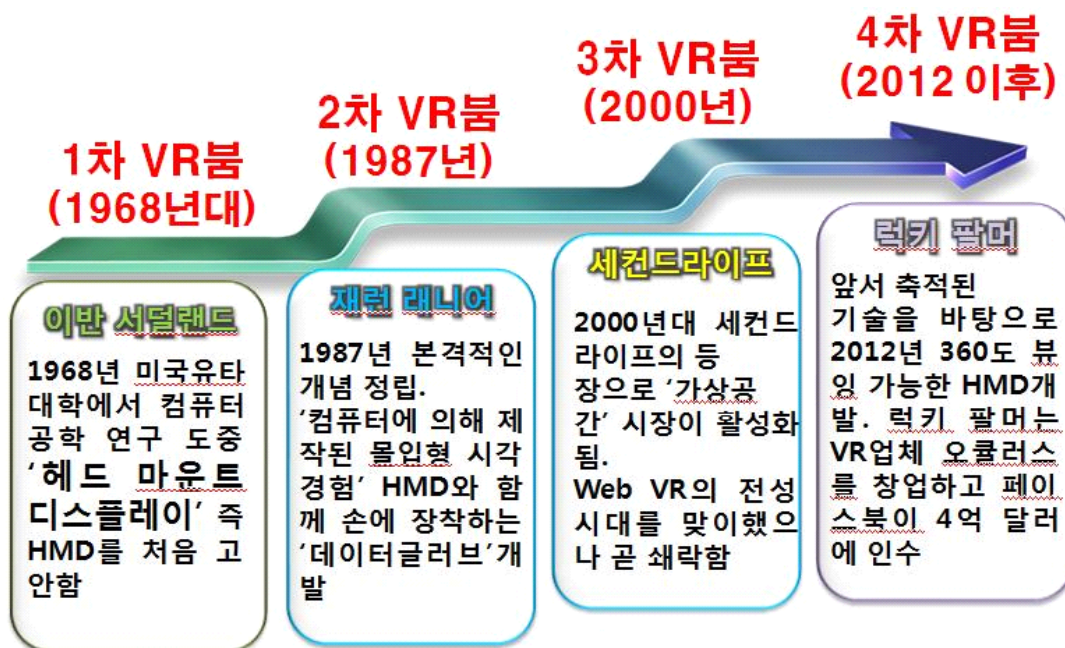
가상현실은 이렇듯 실재감(Presence)과 감각적인 몰입도가 높고 사용자가 외부 디바이스를 활용해 가상현실에서 구현되는 상황과 상호작용을 할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이다라고 할 수 있다.

② 가상현실 소사(小史)

이렇듯 가상현실은 1938년 등장해 1950년대부터 연구가 시작됐고 1960년대 한차례 바람을 일으켰다. 1990년대와 2000년대 초반 실패와 성공을 반복하는 부침을 겪었온것이다. 가상현실의 역사만 대충 추려본다고 하더라도 그

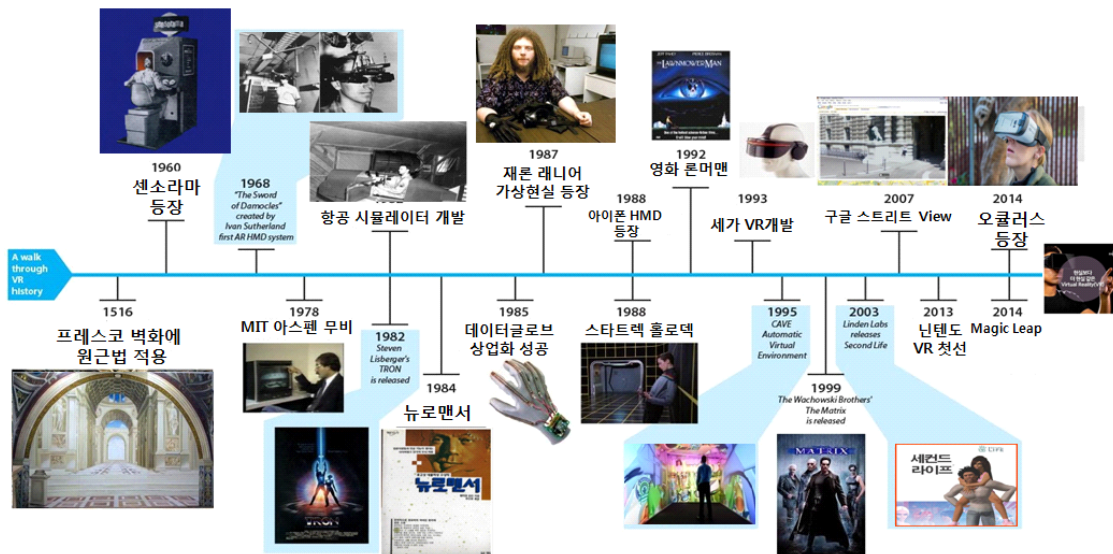
역사만 100년 가까이 이어져 왔다고 할 수 있다. 일찌기 1968년 미국유타 대학에서 컴퓨터 공학 연구 도중 ‘헤드 마운트 디스플레이’ 즉 HMD를 처음 고안하게 된다.

그러나 가상현실을 대중적인 용어로 성장시킨 이는 재런 래니어(Jaron Lanier)라는 컴퓨터 과학자이자 철학자, 음악가였다. 1960년생으로 지금은 마이크로소프트(MS) 연구소에 근무하고 있는 재런 래니어는 1985년 VPL 연구소를 설립해 VR 고글과 장갑을 개발하였다.



[그림4] HMD의 태생과 발전추이 도표

이 연구소는 가상현실 상품을 처음으로 판매한 회사로 기록됨. 당시 VPL연구소가 개발한 가상현실 기기는 아이폰(eyephone), 데이터글러브(DataGlove). 오디오스피어(Audio Sphere) 등 여러 종에 이름. 소프트웨어와 하드웨어가 결합된 장치들이었다. 이 가운데 아이폰은 지금의 가상현실 헤드셋처럼 머리에 장착해 가상현실콘텐츠를 몰입감 있게 즐길 수 있도록 지원하였다.



[그림5] 16세기 르네상스 시대의 프레스코 벽화부터 2014년 오쿨러스 HMD등장까지의 여정

2000년대 초 가상현실은 다시 한번 각광을 받는 계기를 마련하게 된다. 그것은 미국의 린든랩이 2003년 ‘세컨드라이프’를 세상에 내놓으면서 비롯됐다. 세컨드 라이프는 한때 월 90만명이 드나드는 서비스로 크게 성장하게 된다. 당시 이 공간에서 무려 5억 달러나 되는 천문학적인 실제 현금이 거래되기도 하는등 그야말로 ‘가상공간에서의 붐이 김선달’ 으로 군림하기도 했다. 그러나 세컨드라이프의 명성은 오래못가고 쇠락을 길을 걷는데 결국엔 소프트웨어 분야의 실패 사례로 자리매김하고 만다.

B2B 영역과 달리 B2C영역은 가상현실이 도전과 실패를 거듭했던 분야라고 하겠다. 최근 가상현실의 경향은 10년 주기로 대중적 호기심을 불러일으켰다 사라지는 형태가 반복되고 있다. 이런 흐름 때문에 작금에 떠오르는 HMD 가상현실 역시 이와같은 회의론이 종종 제기되는 배경이다.



[그림6] Time지(誌) 표지에 소개되기도 한 오쿨러스 HMD의 발명자 팔머력키와 HMD제품군

지금 현재 가상현실 혁명을 주도한 인물은 약관의 한 청년 사업가다. 팔머력키라는 청년이 2012년 오쿨러스라고 하는 360도 화면이 가능한 신개념의 가상현실 HMD를 출시하게 된다.

이 HMD는 종래등장했다 사라진 HMD와는 달랐다. 이것은 성능뿐만아니라 획기적인 가격 또한 파격적이었다. 오쿨러스 리프트의 가격은 299달러에 불과했었는데 이것은 약 20여년 만에 가상현실 헤드셋 가격이 30분의 1로 떨어지면서 대중화의 길을 열어 준 것이다. 오쿨러스 리프트를 개발한 오쿨러스는 2014년 3월 페이스북에 20억 달러, 우리 돈 2조원이 넘는 금액에 인수되어 큰 화제를 몰고 왔다.

③ 가상현실(VR) 시장 현황과 VR콘텐츠

국내 가상현실(VR) 시장은 과거 군사, 가상 모델하우스와 같은 건축 분야를 중심으로 시장이 형성되었고 최근에는 게임, 애니메이션, 디지털 영상, e-러닝 등으로 응용산업이 확산되고 있다. 한국VR산업협회 자료에 따르면 국내 가상현실(VR) 시장 규모는 2015년 9,636억 원에서 2016년에는 전년대비 42.4% 성장한 1조 3,735억 원을기록할 것으로 예상했고, 향후 2020년에는 5조 7천억 원에 이를 것으로 전망된다. 최근에는 국내기업인 삼성전자, LG전자가 HMD 디바이스와 360도 카메라 등을 출시하면서 모바일 중심의 하드웨어 시장이 급성장할 것으로 예상된다. 반면 현재 가상현실 관련 국내 소프트웨어와

콘텐츠 시장은 매우 부족한데 가상현실 디바이스가 대중화되면 관련 콘텐츠 시장도 점차 확대될 것으로 예상된다.

지금 현재 가상현실 혁명을 주도한 인물은 약관의 청년 사업가였다. 팔머 럭키라는 청년이 2012년 오쿨러스라고 하는 360도 화면이 가능한 신개념의 가상현실 HMD를 출시하게 된다. 문제는 성능뿐만 아니라 획기적인 가격이었다. 오쿨러스 리프트의 가격은 299달러에 불과했었는데 이것은 약 20여년 만에 가상현실 헤드셋 가격이 30분의 1로 떨어지면서 대중화의 길을 열어 주었다. 오쿨러스 리프트를 개발한 오쿨러스는 2014년 3월 페이스북에 20억 달러, 우리 돈 2조원이 넘는 금액에 인수되어 큰 화제를 몰고 왔다.

최근 HMD 제품의 출시와 함께 가장 활발한 가상현실 콘텐츠 영역은 90% 이상이 압도적으로 게임 영역이 차지하고 있다. 현재 제공되는 게임 장르는 슈팅, 퍼즐, 액션 등의 단순 게임이 주류를 이루고 있다.

그러나 프리미엄 HMD 제품의 확대와 최근 소니의 '플레이스테이션 VR'이 이미 출시되어 1차, 2차 물량이 이미 매진되는등 가상현실을 제대로 즐길 수 있는 게임 환경이 주변에 마련되어 가고 있다. 게임이외에도 테마파크, 스포츠, 방송영상, 영화와 같은 엔터테인먼트 시장에서 가상현실 콘텐츠 제작이 확대되고 있다.

정부에서도 가상현실 산업 진흥을 위해 의욕적으로 나설 전망이다. 미래부는 문화체육관광부, 산업통상자원부 등 관련 부처와 협업을 통해 VR 원천 기술 확보와 산업 생태계 형성에 주력한다. 이를 통해 미국 등 VR 선진국과의 기술 격차를 현재 1.7년에서 5년 뒤 0.5년까지 좁히겠다는 복안이다.

VR 시장을 개척할 대표주자를 육성하기 위해 유망 대기업·중소·벤처업체에 대한 지원도 진행중이다. 게임체험, 테마파크, 영화관 입체 상영, 교육유통, 엔터테인먼트 등 분야에서 유망 업체의 서비스 제품 개발을 지원하고, VR을 신산업 분야의 R&D 세액공제 대상에 포함해 자본·기술·인재가 유입될 수 있도록 했다. 또 최근에는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원, 삼성전자, LG전자, KT, 에버랜드, 페이스북 코리아는 'VR 콘텐츠산업 동반 성장을 위한 업무협약'(MOU)을 맺고 가상현실 콘텐츠를 공동 육성하기로 했다.

또 문체부는 2016년 하반기 추경 60억원에 이어 내년 520억원의 예산을 투입, 테마파크형과 K팝·K드라마 등 한류확산형, 스포츠 체험형, 관광·문화 체험형, 공연·전시 체험형 등 다양한 분야의 VR 콘텐츠를 발굴할 예정이다. VR 하드웨어뿐 아니라 콘텐츠 분야의 성장까지 함께 고려할 수밖에 없는 것은 머지않아 하드웨어 위주에서 콘텐츠 주도로 넘어갈 가능성이 높기 때문이다. 다만 시장조사업체 트렌드포스(Trendforce)는 2018년부터 VR 콘텐츠 시장 규

모가 하드웨어를 역전하고, 2020년에는 하드웨어보다 VR콘텐츠 시장이 2.5배나 커질 것으로 전망했다.

이렇듯 VR을 이용한 엔터테인먼트 시장 외에도 성인물, 가상모델하우스, 부동산 영상 등의 가상현실 서비스도 점차 대중화되고 있는데 최근 엑스포, 전시관, 박물관을 중심으로 문화유산(文化遺産)의 VR화가 활발히 논의되고 있으며, 2015년 지자체를 중심으로 가상현실 전시관이 하나둘씩 들어서기 시작했다.

3. 국내 문화재 가상현실 전시 사례

① 문화유산 가상현실 전시 사례

최근 2년 사이에 세계적으로 HMD를 사용하는 가상현실 붐이 일고 있으며 이는 국내도 예외가 아니다. 주류로 떠오른 HMD는 오쿨러스 리프트나 HTC 여 가상현실 세계를 구현한다.²⁾ 현재 사용되고 있는 HMD(오쿨러스등)는 접안 방식의 사용자 밀착형 기기이기 때문에 체감 수준은 그만큼 더 높아진다는 장점이 있다. 가상현실 콘텐츠는 크게 3차원 세계를 만들고 사용자로 하여금 그 내부를 돌아다니도록 하는 형태와 인간이 쉽게 접근할 수 없는 공간을 무인 소형 항공기 드론을 이용하여 대상 문화재(文化財)를 360도 방향에서 실사 촬영한 데이터를 가지고 VR콘텐츠 제작에 활용하는 형태로 나뉜다. 물론 경우에 따라서는 이 둘을 적절히 합치는 경우도 물론 있다. 예를들면 무령왕릉이 있는 공주 송산리 고분군을 드론으로 360도 촬영한 VR콘텐츠에 무령왕릉 내부를 VR CG로 제작하여, 이 둘을 합쳐서 전혀 새로운 VR콘텐츠를 만들었던 경우가 이에 해당한다. 이렇듯 현재 문화유산의 전시에 위의 형태들을 응용하려는 시도가 많아지고 있으며 실제 문화재 현장을 방문하지 않고도 해당 현장에 들어가 있는 느낌을 그대로 주고 있기도 하다.

2) 사람의 좌안과 우안 사이에는 일정한 거리가 있으므로 어떠한 사물을 볼 때 양안은 약간씩 다른 모습을 보게 된다. 이러한 현상을 소위 양안시차(Binocular parallax)라고 하는데, 이 원리를 잘 응용하면 관람자에게 안경형태의 기기를 착용하게 한 뒤 양안에 각각 다른 화면을 보여줌으로써 시각적으로 3차원 입체감을 자아나게 해 준다. 이를 가르켜 스테레오스코피(stereoscopy) 기술이라고 한다.

(1) 2015 경주세계문화엑스포 석굴암트래블체험관



[그림7] 경주세계문화엑스포 경주타워 10층에 위치한 석굴암트래블체험관의 모습

이것은 석굴암 가상현실 콘텐츠는 HMD에 기반한 “가상현실(Virtual Reality)”이며, 특히 상호작용적인 인터랙티브(User Interface)에 주안점을 두었다. 이를 위해 그 밖에 석굴암의 구조, 역사, 유래, 조각의 특징등에 대한 정보가 인터페이스를 통해 자연스럽게 석굴암에 관련된 정보를 느껴질 수 있게 하였다. “석굴암 HMD트래블 체험관”의 궁극점은 문화관광(文化觀光)형 몰입형 전시 체험시스템 개발을 염두해둔 것이다. 하지만 단순히 하나의 HMD콘텐츠를 제작하기 보다, 기타 다른 문화유산에도 적용할 수 있는 통합적 HMD 전시를 구축하기 위함이었다. 한마디로 ‘디지털 헤리티지 전시 시스템’이라는 플랫폼을 구현하려는 것이 본 과제의 궁극적인 목적이었다. 석굴암 HMD트래블 체험관은 2015년 8월 21일부터 현재까지 약 30만 명의 유료객이 방문했고, 관람자는 HMD를 착용하고 트레드밀 위에 올라 직접 가기 힘든 석굴암 내부나 만월대 발굴현장을 실제로 걸어 다니는 것 같은 경험을 할 수 있게 제작되었다. 이것은 실제 들어가지 못하는 석굴암 내부를 걷는 것 같은 느낌을 주고 있다.

(2) 2015년 공주시 백제문화제 무령왕릉 가상현실



[그림8] 무령왕릉 가상현실 체험 모습과 HMD STAND를 잡고 VR을 즐기는 관람객 모습

2015년 충남 공주시에서 열렸던 제 61회 백제문화제에서는 지자체 문화행사에서는 처음으로 VR을 선보였다. 2015년 유네스코 세계문화유산으로 지정 받은 무령왕릉을 360도 드론 촬영하였고, 실제 내부도 촬영후 이를 VR CG형태로 디지털 복원한 가상현실을 선보였다.

(3) 2015 고려왕궁 개성 만월대 특별전 가상현실



[그림9] 서울 광화문 국립고궁박물관에서 열렸던 개성 만월대 특별전내 가상현실 체험장

작년인 2015년 10월 남북의 역사학자들이 8년 넘게 공동으로 발굴해온 개성 만월대(滿月臺) 유물들에 대한 전시가 진행되었다. 개성 만월대는 한반도에 통일국가를 세운 고려(918~1392)의 심장 구실을 한 유적지로 유네스코 세계문

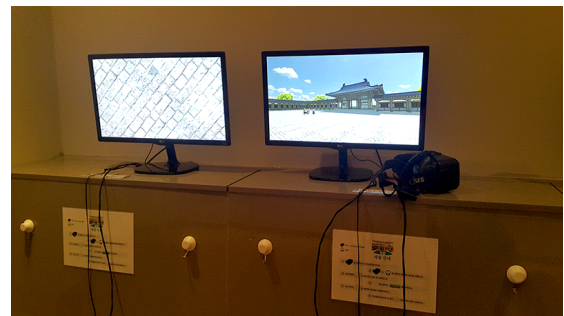
화유산이자 북한 국보유적 제122호이다. 만월대는 고려 태조 왕건이 송약(개성)에 도움을 정하며 세운 뒤부터 1361년 공민왕 때 홍건적의 침입으로 소실되기 전까지 고려의 역사를 반영한 '궁궐'로 지금은 만월대라는 이름의 '궁터'로 남아 있다. 이 '남북 공동 발굴 개성 만월대 특별전'은 첨단 IT기술을 활용해 관람객들이 만월대를 생생하게 체험할 수 있도록 구성했는데 2015년이 바로 광복 70년을 맞이하여 서울 국립고궁박물관과 개성 고려박물관에서 공동 개최되었다. 실제 만월대 현장을 360도 촬영하였다. 이로써 개성 만월대를 실제로 걷는 듯한 느낌을 갖게 하는 가상현실 체험공간을 접할 수 있게 만든 것이다. 헤드마운트 디스플레이를 통해 앞뒤나 상하좌우를 모두 둘러보는 등 실제 만월대 현장에 와 있는 느낌을 주었다. 이 전시와 HMD콘텐츠는 통일부와 남북역사학자협의회가 제작하였다. 개성 만월대 HMD관은 2015년 10월 14일부터 11월 6일까지 21일간 운영되며 약 5만 명의 관객을 동원하였다.

(4) 2016 미륵사 프로젝트, 백제 미륵사 가상현실

2016년 4월에는 익산미륵사지유물전시관 내에 미륵사지 VR 체험존이 열렸다. 미륵사지 VR 체험은 드론으로 촬영한 미륵사지 주변 경관을 2분 여간 보여주고 완전히 3D로 제작된 가상의 미륵사 세계로 진입한다. 체험자는 처럼 웅장한 스케일감이 잘 살아 있는 가상세계의 미륵사에서 게임형 체험(gamification)을 하며 미륵사를 거닐게 된다.



1) 미륵사지VR 영상중 일부



2) 미륵사지VR 체험존

[그림10] 미륵사 가상현실 콘텐츠와 미륵사지 유물전시관에 설치된 VR 모습

2016년 8월 경주 황룡사지 현장 옆에 개장될 황룡사역사문화관에도 10월 26일 개관이후 약 8석 규모의 HMD체험시설이 갖춰지고 황룡사 경내 투어를 테마로 한 가상현실 콘텐츠가 향후 마련될 예정이다.

(5) 2016 조선왕릉 특별전 조선왕릉 가상현실



[그림11] 국립고궁박물관 조선왕릉 특별전내 가상현실 체험실 내부모습

2016년 6월 21일부터 8월 28일까지 국립고궁박물관에서 무료로 개최되었던 조선왕릉 특별전은 '조선왕릉, 세우다', '조선왕릉, 정하다', '조선왕릉, 모시다', '조선왕릉, 돌보다' 등 4개의 주제로 구성되며 일반에 최초로 공개되는 부장품(副葬品)을 포함한 조선왕릉 관련 유물 200여 점을 전시하였다.

이 조선왕릉 특별전시에는 가상현실(VR) 기술을 활용한 가상현실 체험 코너가 마련되하였는데, 이것은 태조 건원릉을 대상으로 제작된 가상현실(VR) 인터랙티브 프로그램을 통해 조선왕릉의 여러 공간을 흥미롭게 탐험할 수 있으며, 정릉(靖陵)·용릉(隆陵)의 360도 실사 영상을 한·영·중·일어 해설을 들으며 체험할 수 있게 조성한 것이다.

(6) 2016 공주시 백제문화제 고구려고분벽화 가상현실



[그림12] 고구려 고분벽화속을 체험하는 관람객

2016년 충남 공주시에서 열렸던 제 62회 백제문화제에서는 지자체 문화행

사에서는 두 번 연속하여 VR을 선보였다. 2015년은 촬영중심의 가상현실이었던 2016년에는 100% FULL CG VR을 제작하였다. 2016년 백제문화제 주제가 ‘백제 세계를 품다’라는 모토여서 VR체험관은 고구려, 백제, 신라 VR관을 각각 마련하게 되었다. 백제는 공산성, 신라는 천마총, 고구려는 고구려 고분벽화 가상현실을 선보이게 되었는데 고구려 고분벽화 안악 3호분을 실제 건물과 똑같은 1:1스케일로 가상 모델을 만들어 실제 황해도 안악군에 있는 고구려 고분벽화를 들어가 있는 듯한 가상현실을 선보였다.

(7) 미켈란젤로 프로젝트



[그림13] 로마 바티칸 성시스티나 성당 벽화를 체험하는 관람자와 5백년전 성당내부 재현

실제 로마 바티칸 박물관 성시스티나 성당에서는 볼 수 없었던 View를 HMD VR로 실현하고 있는데 약 20미터 높이의 천정화는 높은곳에 위치해 있어 세밀한 관람이 불가능하기 때문에 실제 박물관 현장을 가도 자세히 보기

어려움을 HMD VR로 극복하는 가상현실이다. 궁극의 감정이입 도구(Ultimate Empathy Machine)인 HMD VR을 통해 벽화에 깊은 몰입감 증대 시키는 공간유영(空間遊泳)형 VR 콘텐츠를 제작한다.

미켈란젤로의 명화(名畵)의 세계를 가상(假想) 탐험함 좌로, 우로, 좌로, 뒤로 돌면서 그림 속에서 마음대로 유영하여 5백년전 시공(時空)을 초월해 과거의 인물인 중세 르네상스 미켈란젤로를 현재의 내가 실제 만나는 체험형 가상현실 프로젝트이다.

마치 그림속의 인물을 일방적으로 바라봄이 아니라, VR에 인터랙티브 기술을 적용해 실제 <성시스티나 성당>의 벽화로 들어가고 실제 성시스티나 벽화를 그리고 있는 미켈란젤로를 가상공간(假想空間)속에서 만나고 대화하는 개념의 新융복합적 콘텐츠 제작 프로젝트이다.

② HMD 가상현실 전시의 문제점과 최근경향

앞서도 나왔지만 HMD란 머리(head)에 씌우는(mount) 형태의 디스플레이를 의미한다. 초기의 HMD는 크고 무겁고 고가에 해상도도 낮아 실험실을 벗어날 수 없었지만, 기술의 발달로 어느덧 안경처럼 가볍게 쓸 수 있는 수준이 되었다. Windows 등의 PC용 OS도 사용되지만 최근에는 기기의 대중화와 확장성을 위해 안드로이드나 iOS 등 기존 스마트폰에서 사용되는 OS를 사용하는 경우가 많다.

프로젝트 명 (전시장)	VR콘텐츠	소요예산
미래창조과학부 디지털 헤리티지 사업(2014년) 경주세계문화엑스포 석굴암 HMD <u>트래브</u> 체험관	신라 석굴암	7억
미래창조과학부 디지털 헤리티지 사업(2015년) 익산 미륵사지 유물전시관내 <u>미륵사</u> HMD체험관	백제 <u>미륵사</u>	2억
제 61회 백제문화제 <u>백제문화주제관</u> (공주 <u>고마나루터</u> , 2015년 백제문화제기간 전시)	백제 <u>무령왕릉</u>	1억
고려왕궁 만월대 VR체험관(남북역사학자협의회 제작) 서울 광화문 국립고궁박물관내 고려왕궁 만월대 특별전	고려왕궁 <u>만월대터</u>	2억 5천
국립고궁박물관 조선왕릉 특별전 전시장내	조선왕릉	2억
제 62회 백제문화제 <u>백제문화주제관</u> <u>고구려 고분</u> 가상현실 (공주 <u>고마나루터</u> , 2016년 백제문화제기간 전시)	고구려 <u>고분벽화</u>	1억
미켈란젤로 프로젝트 가상현실(VR)	<u>성시스티나</u> 벽화	14억 3천

[그림14] 국내 문화유산 가상현실 콘텐츠의 종류와 제작비 사례

아직까지 HMD의 종류는 학계나 산업계에서 명확하게 구분이 되어 있는 상태는 아니다. 다만 기능에 따라 다양하게 세분화 할 수 있는데 시야 방식을 투과형, 몰입형으로 나눌 수 있고, 영상 제공 방식을 단안식(Monocular), 양안식(Binocular)으로 나눌 수 있다. 카메라가 포함되었는지 아닌지, CPU가 포함여부로 일체형인지 외부의 컴퓨터와 연결하는 분리형인지 나눌 수 있다. 그밖에 특정한 센서 포함여부나 유.무선 여부까지 따질 수 있기 때문에 지나치게 복잡해질 수 있다. 편의상 활용 용도에 따라 기기에 카메라가 포함되지 않은 Optical see-through 형태의 AR HMD와 기기에 카메라가 포함된 Video see-through 형태의 VR HMD로 구분하겠다. HMD외에 HMD로 밀착식이 아닌 쉽게 쓰고 벗을 수 있는 안경 형태가 주를 이룬다. 때문에 업계에서는 스마트 글래스(Smart Glasses)라고도 부른다. 최근에는 스마트폰과의 호환성을 위해 안드로이드나 iOS 등 기존 모바일OS를 사용하며 확장성을 높이고 있다. 그러나 HMD의 단점도 존재하는데 아직 기술적으로 불완전하다는 점이다. 예컨대 시야각(Field of View)이 좁아 부가 영상을 넓은 범위로 볼 수 없는 점³⁾과 빛 반사를 줄이기 위해 옅은 선글라스를 낀 것처럼 시야가 어두운데 이 때문에 관람이 다소 불편한 점이 있다. 그밖에 원경(遠景)으로 보이는 외부 세계와 근경(近景)으로 보이는 부가 정보를 반복해서 번갈아 보면 시야 확보에 문제가 생겨 안전사고 발생 위험이 있다는 점도 빼놓을 수 없다. 때문에 관람자의 안전과 전시 품질을 유지하기 위해 해외에서는 안내원이 정해진 코스를 돌며 관람할 때만 HMD를 쓰고 벗는 식으로 운영하고 있었다.



[그림15] 국내 문화유산 가상현실 전시 사례중, 제자리형(왼쪽)과 워킹형(오른쪽) 사례

3) Google Glasses: 가로 42.5°, 세로 54.8°, Epson Moverio BT-200: 23°

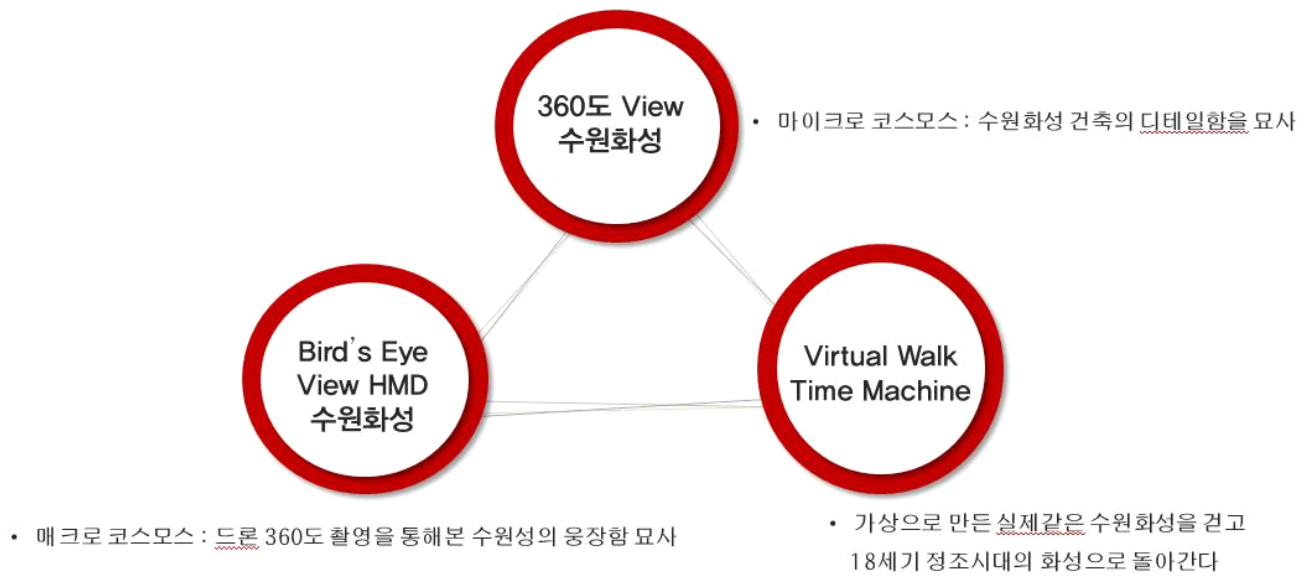
또한, 착용자의 시야가 기기 속으로 완전히 차단되기 때문에 활용할 수 있는 장소가 거의 실내로 제한된다는 점도 단점으로 꼽힌다. 최근에는 세트장을 갖추고 사용자에게 HMD 외에 별도의 모션센서를 장착하여, 가상현실 속에서 현실세계의 신체 움직임을 반영하는 시도가 이루어지나 다수의 착용자가 같은 공간에서 함께 움직일 경우는 여전히 안전사고 위험이 잔존한다. HMD는 활동성이 높아지고 몰입감이 커지는 등 디지털 문화유산의 전시매체로써 사용상 장점이 크다. 관람객이 한꺼번에 모여들 경우 기기 대여가 가능한 사람들과 불가능한 사람들로 나뉘어진다는 약점이 있다. 또한 관람자가 일정한 시간 동안 정해진 HMD를 착용하고 콘텐츠를 소비하는 동안 다음 사람이 줄을 서서 대기할 수 밖에 없는 것이 현실이다. 사실 문화유산을 대상으로 한 HMD는 전반적으로 사용자들에게 생소한 고가의 기기이기 때문에 잘 꾸려진 전시장에서의 문화유산 체험이 가능하지 집안에서 손쉽게 HMD를 접하기는 어렵다. HMD의 사소한 문제일 수는 있지만 HMD기기가 얼굴에 바로 밀착되는 특성상 반드시 땀이나 화장품 등이 묻어나는 까닭에 이런 위생상의 문제점도 두고 두고 지적되는 문화재 가상현실 전시의 심각한 문제점들이다.

4. 경기도 문화재 VR제안

① 수원화성 HMD콘텐츠

HMD 가상현실 영상은 관람객이 바라 보고 싶은 시점의 영상을 자주적으로 볼 수 있는 특수영상 기법으로, 영상뿐만 아니라 음향효과를 가미해 마치 관람객이 비행기를 타고 섬을 여행하는 듯한 착각을 일으킬 수 있다.

2016 수원화성 방문의 해를 맞이하여, 경기도에 산재한 유네스코 세계문화유산이자 경기도의 대표 문화유산인 수원화성의 웅장한 건축 장면이라든가, 다이나믹한 우치 구조 등의 장면을 가장 몰입성 있게 체험 해 낼 수 있는 최첨단 전시 기법이 바로 이 HMD 가상현실이라고 생각한다. 특히 스마트 기기세대인 청소년 및 젊은층은 물론 중장년층까지 큰 호기심을 불러 일으켜서 수원 박물관으로 관람객을 끌어드이는 효과를 자아낼 수 있다.



[그림16] 수원화성을 대상으로 한 360도 촬영의 특성들

예를 들어서 사람 눈 높이로 보기 힘든 화성행궁의 전경, 화성 성벽, 문루, 정자 등을 다이나믹하게 표현할 수 있다. 본 수원 박물관에는 총 3대의 삼성 Gear VR3 기기를 착용하여 수원 화성 360도 실사 콘텐츠를 체험하게 한다.



[그림17] 4Km 구간이 넘는 수원화성을 360도 드론을 통해 단 5분이내에 체험가능함

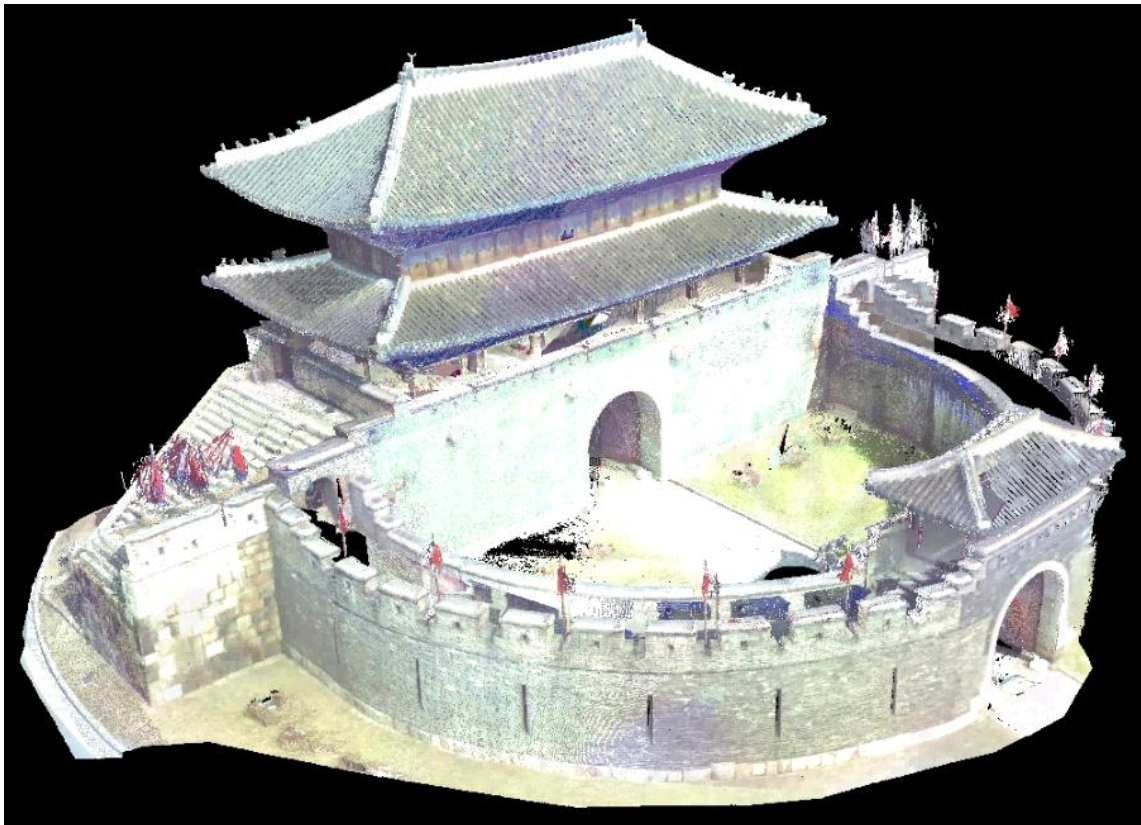
실제 수원화성 3D스캔을
통한 데이터 /
3D스캔 데이터 획득

3D 스캔 데이터 바탕으로
가상 공간 데이터 개발

동작 인터페이스를 통한
부가정보 생성

가상 공간 데이터와
HMD 디바이스 연결

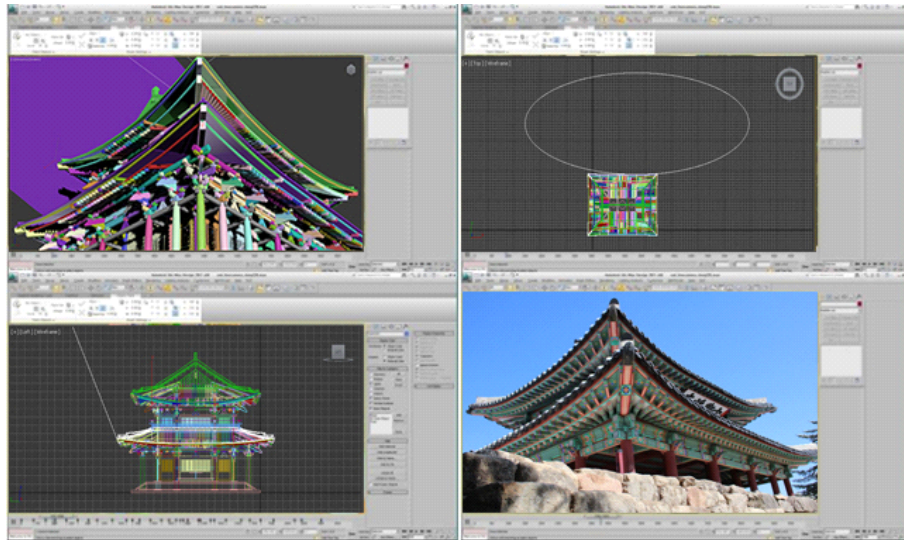
이것은 실제 수원화성을 3D 스캔하여 이를 데이터로 획득한 원본 데이터 사용할 수 있는데, 레이저 3D스캔은 레이저를 이용한 첨단 촬영 기술 활용하는 것이고 동시에 마이크로미터 단위의 초정밀도로 지형을 360도 촬영도 가능하다. 한마디로 수원 화성 전체를 3D스캔하여, 스캔 데이터로부터 추출한 데이터 기반 가상 공간(수원 화성) 데이터를 개발하는 것이다.



[그림18] 수원화성 팔달문의 3D스캔 예시(자료제공 : 위프코)

수원화성을 가상현실 동작인식 인터페이스를 통한 부가 정보 생성할 수 있다. 단순한 디지털 복원이 아니라 가상 관광 자원으로 개발하기 위해 다양한 부가 정보를 더 할 수 있는 것이다. 가상현실 체험자는 VR 동작인식 인터페이스를 통해 인터랙티브한 컨트롤이 가능하다. 경기도 수원화성 가상현실 콘텐츠는 기존 HMD VR 콘텐츠와의 차별성을 줄 수 있다. 이것은 바로 현존(現存)

하는 수원화성을 그대로 복사(Copy)해서 보여주는 수원화성이 아닌 AD 750년 당시 원형(원형) 수원화성을 보여줄 수 있는데 이를 단계별로 나누어 보면 다음과 같다.



[그림19] 수원화성 가상 공간 CG 데이터 제작 작업 광경

● 복원전(현재적 시점)

- ④ 1단계 : 현재 모습의 수원화성을 그대로 영상화(현재적 시점)
- ⑤ 2단계 : 정조대왕 당시 축조된 원형(原型) 수원화성을 디지털

● 복원후(과거적 시점)

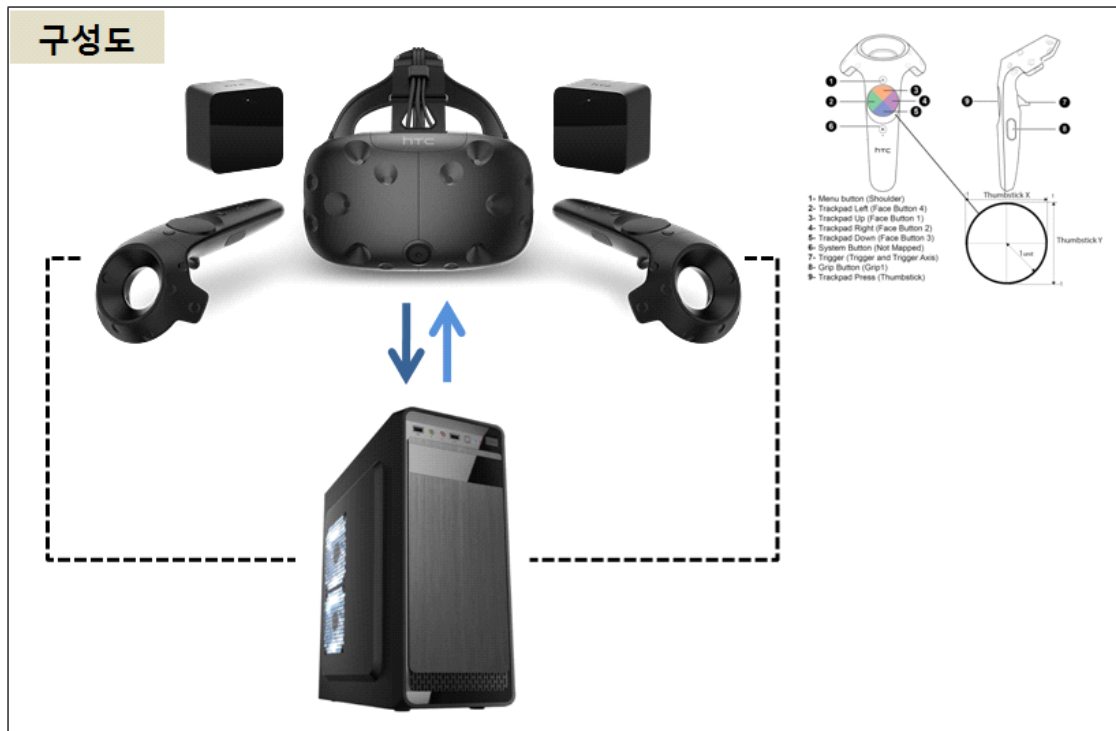
- ⑥ 3단계 : 6.25때 파괴되어 다시 복원된 1970년대 복원 수원화성이 아닌 일부 정조대왕 당시 원 모습 재현 (복원적 시점)

② HTC-VIVE를 이용한 경기도 수원 소재 박물관 소장 유물 HMD Museum Contents

헤드 마운티드 디스플레이(Head Mounted Display; HMD)는 머리 부분에 장착, 이용자의 눈 앞에 직접 영상을 제시하는 디스플레이이다. HMD를 쓰면 헤드셋이 머리의 움직임을 빠르게 감지하여 머리가 어느 방향으로 움직이든지 그 방향으로의 영상을 보여주게 된다.

또한 HMD안에 위치한 각각의 왼쪽, 오른쪽17~18디오퍼의 고굴절 렌즈는 좁은 평면 디스플레이를 오목하게 굽어진 파노라마 디스플레이 영상을 제공한다. 이는 넓은 시야각을 제공하여 체험자 시각적 몰입감을 극대화 시켜 마치 사용자가 가상현실에 들어와 있다는 착각에 빠지게 한다. 이런 특성때문에 문

화유산을 대상으로 한 대체(代替) 전시에 쓰이게 된 것이 다. 기존 3D입체영상이나 홀로그램등 다양한 디스플레이 형태나 전시 매체가 있었지만 몰입성있게 체험하기에는 한계성이 존재하기 때문에 HMD기술을 이용하여 경기도 수원 소재 박물관들(수원화성 박물관, 수원역사박물관, 수원광교박물관)이 보유하고 있는 대표 유물들을 대상으로 한 몰입성 있는 가상체험을 가능하게 해준다.



앞서도 잠시 언급했지만 HTC-VIVE는 최근 출시한 HMD중 사용자가 스탠드에 갇히게 아니라 실제 오브젝트를 대상으로 능동적으로 체험할 수 있게 만든 가상현실 시스템이다. 단순히 Auto로 보는 VR이 아닌 실제 대상물을 360도로 관찰하고 체험 가능한 VR시스템으로 수원박물관 소장 유물을 시공간을 넘나드는 체험 전시가 가능하게한다. 이렇듯 가상현실 실내 전시는 단순 관람 방식에서 벗어나 관람객이 직접 체험하는 콘텐츠로 강화하는 추세이다.⁴⁾

4) 박진호, 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 “제 15회 CT포럼” 발표문, 2016.09.23, (발표자료)



[그림20] 문화유산 가상현실은 점차 능동 체험형 콘텐츠로 발전하고 있음

HMD를 착용하면서 다양한 보조 도구를 더해 관람객의 몰입도를 높이는 오감 체험형 콘텐츠로 발전하고 있고, 독립적인 공간을 활용해 체험존의 규모를 키우고 콘텐츠 종류를 다양하게 갖추면서 유료화까지 도모하는 상업형 테마파크형으로 진화하고 있다.⁵⁾ 국내외에서 일정한 공간을 할애해 세트장과 결합한 사례나 워킹(walking) 가상현실 전시의 형태로도 발전하고 있다.

V. 결론 : Beyond 경기도 : 경기도의 미래 가상현실 산업 제언

① 회화 가상현실

HMD 가상현실 영상은 관람객이 바라보고 싶은 시점의 영상을 자주적으로 볼 수 있는 특수영상 기법으로, 영상뿐만 아니라 음향효과를 가미해 마치 관람객이 비행기를 타고 섬을 여행하는 듯한 착각을 일으키거나, 본 수원화성의 웅장한 장면이라든가, 남한산성을 타고 올라가는등 현실 문화재에서 볼 수 없고 느낄 수 없는 그 어떤 무엇이든지 표현이 가능하다.

5) 박진호, “문화유산 관광 체험관”, 2016 실감미디어산업 포럼, 2016.05.24., p.61, (발표자료)



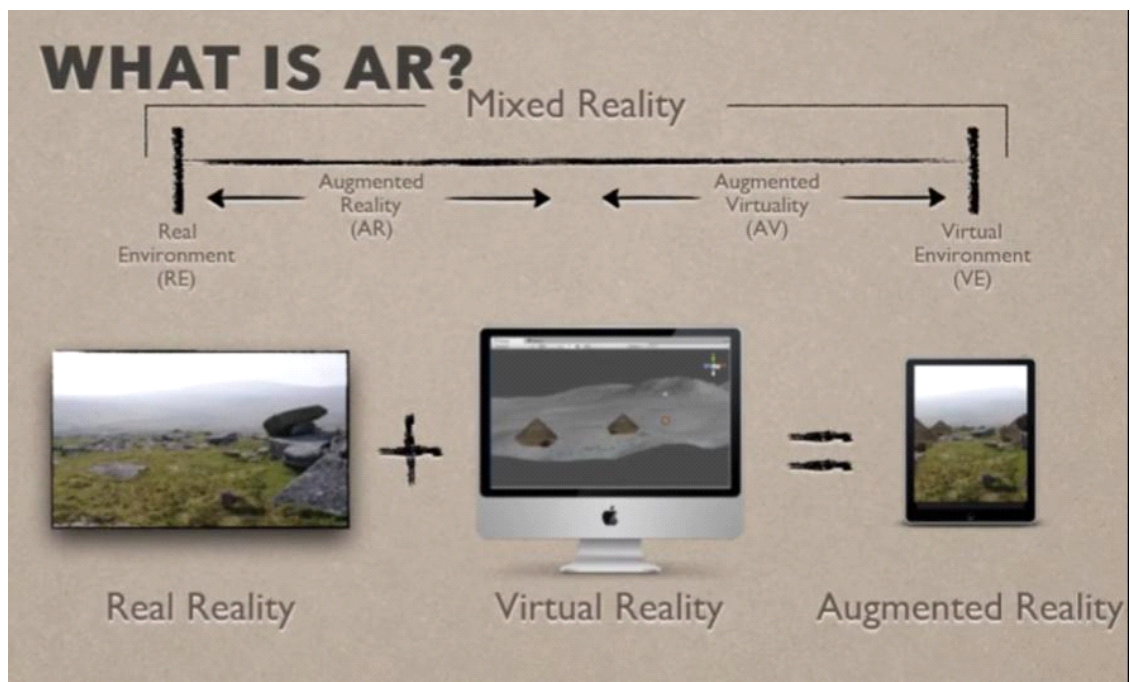
최근에는 외국의 빈센트 반고흐등의 서양 명화를 소재로 한 가상현실 제작이 서서히 일어나고 있다. 이러한 경향을 반영하듯 국내에서도 문화체육관광부 kocca 사업의 지원으로 미켈란젤로 회화를 표현하는 프로젝트가 진행중이다. 이렇게 아직 회화 분야는 가상현실의 미개척 분야이다.

수원화성 박물관이 소장하고 있는 조선 정조의 '행차도'등 중국의 청명상하도를 능가하는 수많은 회화 작품들을 경기도는 소장하고 있다. 이런 대작(大作) 회화 작품들을 근간으로 한 회화 가상현실 콘텐츠도 충분히 경기도에서 나올 법한 작품들이다.

② 가상현실을 넘어 증강현실로

얼마전 ‘포켓몬고’ 열풍이 한반도를 뒤덮은바 있다. ‘포켓몬 고(Pokémon GO)’는 게임 개발사인 나이안틱랩스(Niantic Labs)에서 7월5일(현지시간) 호주·뉴질랜드를 시작으로 출시한 위치기반 증강현실(AR, Augmented Reality) 모바일 게임이다. 증강현실이란 현실에 디지털 콘텐츠를 중첩하는 기술이다. 사용자의 환경과 상호작용할 수 있다는 게 장점이다.

‘포켓몬 고’의 플레이 방법은 간단하다. ‘포켓몬 고’를 실행하고 스마트폰을 들고 걸어 다니다 보면 화면 속에 포켓몬이 출몰한다. 사용자가 휴대폰 카메라로 해당 장소를 비추면 실제로 포켓몬을 볼 수 있고, 몬스터 볼을 던져서 잡을 수 있다. 실제로 움직이면서 포켓몬을 찾아다녀야 하고, ‘포켓스톱’을 들러야 한다. 이 과정에서 다른 ‘포켓몬 고’ 이용자들을 만날 수 있고, 서로 이야기를 나눌 수 있다. ‘포켓몬 고’는 혼자 앉은자리에서 플레이하던 기존



[그림21] 증강현실과 가상현실의 차이점

모바일 게임 사용자 경험과 완전히 다른 경험을 제공하면서 많은 이용자들을 거리로 끌어내는 데 성공했다.

때아닌 강원도 속초가 덩달하게 부각되면서 국내에 소위 ‘증강현실’ 열풍이 불게되었다. 포켓몬 방식의 증강현실은 아니지만 이미 외국에서는 이미 오래전부터 문화유산을 대상으로한 증강현실 연구가 꾸준히 진행되어왔다.

스위스 제네바 공과 대학의 나디아 킬만 교수가 주축으로 이끈 Nadia

Magenat-Thalmann과 George Papagiannakis의 ‘Virtual Worlds and Augmented Reality in Cultural Heritage Applications’(2006)에서는 실제 고대 폼페이 유적에서 가상 인물들을 등장시켜 당시의 생활상을 보여주려는 시도가 이루어졌다. 관람 장소에 맞는, 고대 프레스코 벽화를 베이스로 한 가상의 인물들이 등장해 스토리텔링이 진행되었다. 인물들의 연기는 마커 없이 카메라 트래킹을 통해 실시간 구현이 이루어졌고 역시 HMD로 관람할 수 있었다.

증강현실은 소실된 야외 유적지를 다시 반추할 수 있게 만드는 훌륭한 미디어이다. 이런 경우 증강현실은 현장에서의 직접 체험을 살리면서 생동감을 더해 주는 훌륭한 수단이다. 역사는 있지만 형태는 사라진 건물지의 본 모습이나 지금은 형태가 달라진 문화유산의 변천 과정을 유구의 손상 없이 손쉽게 확인할 수 있다. 그 ‘장소’에서 벌어진 역사적 사건도 살아 숨 쉬듯 재현하여 체험에 리얼리티를 배가시킬 수 있다. 따라서 물리적인 복원과 증강현실을 활용한 가상의 복원이 적절히 공존한다면 이상적인 활용 방법이 될 것이다.

경기도 역시 타 도에 비해 넓은 면적과 거기에 상존하는 수많은 야외 문화 유적지를 보유하고 있다. 이런 문화유산을 자산으로 한 증강현실 프로젝트도 시도해 볼 만하다.

현재 증강현실은 거의 모든 산업에서 높은 가능성이 인정되어 국내외 가리지 않고 활발히 연구 중인 기술이다. 그러나 유감스럽게도 국내 문화재 분야에서는 이런 움직임이 잘 느껴지지 않는다.

이미 해외에서는 ISMAR나 Digital Heritage Expo 등 학술회의가 활발히 개최되고 앞서 살핀 것처럼 다양한 사례들이 발견되는 반면 국내의 반응은 여전히 미온적이다. .

③ 경기도 가상현실이 이룩할 디지털 타임머신을 꿈꾸며

1초에 30만 km를 능가하는 물체가 만들어진다면 그것은 소위 말하는 ‘타임머신’이 된다. 타임머신이라는 것은 현재의 나를 과거로 실어다 주는 기계장치를 말한다. 그러나 당분간은 빛보다 빠른 물체가 나오기가 요원하다. 따라서 과거여행은 가상현실이 구현하는 가상공간(假想空間)에서만 가능하다.

문화유산은 과거와 현재를 이어주는 다리이자, 과거의 공간을 느끼게 해주는 타임머신 과 같은 존재이다. 세계 곳곳에 산재한 문화 유산은 문화권마다 그리고 대륙마다 각기 다른 멋과 느낌을 간직하고 있다. 이 때문에 세계 각지의 문화유산을 만나는 것, 그럼으로 써 과거와 현재, 자산과 세계라는 시공간을 느껴보는 것은 더 없이 좋은 공부이자 추억 만들기이다.

가상현실은 이러한 시공간(時空間)을 초월해주는 미디어로서 유일하게 ‘디지털 타임머신’을 가능하게 해 줄 있다. 경기도가 이러한 역할을 해주길 기대해 본다.

참고문헌

1. 김석영, 증강현실 기술을 활용한 건축 문화유산의 야외전시 방안, 명지대학교 산업대학원 문화재학과 석사 논문, 2016.
2. 김주철·박용득, 석굴암HMD트래블체험관 디지털헤리티지 제작지원 사업 결과보고서, 2015년 6월 30일.
3. 미래창조과학부 정책브리핑『디지털 헤리티지 정책포럼 출범』자료, 2014년 미래창조과학부,
<http://www.korea.kr/policy/pressReleaseView.do?newsId=155954106>
3. 국립문화재연구소, 경주시, “황룡사복원국제학술대회 결과보고서”, 2006.06
4. 김익재, “가상·증강현실 기술 동향”, 융합WeeklyTIP, vol.01, 2015.08.
5. 정부연, “가상현실(VR)생태계 현황 및 시사점”, 정보통신정책연구원 제 28권 7호 통권 621호, 2016.04.16
6. 한국과학기술원, “디지털문화유산영상관 전시운영방안 연구보고서”, 문화재청, 2013.
7. 한국과학기술정보연구원, “혼합현실 인터페이스를 위한 스마트안경 기술 동향”, 과학기술 심층분석보고서 (2014-01호), 2014.
8. “디지털헤리티지 미륵사프로젝트 최종 수정본”, 전라북도, 2015.

융합환경에 따른 경기도 영상콘텐츠산업 발전 방안

김나윤¹⁾

1. 서론

프랭크 로즈는 현재 콘텐츠산업이 직면한 환경에 대해 “기술과 사회, 산업 간의 관계를 설명하는 열쇠의 단어는 ‘경계(Boundary)와 모호함(Blur)이다”라고 했다.²⁾ 즉, 디지털 기술이 발전한 시대엔 작가(콘텐츠 생산자)와 독자(콘텐츠 소비자)의 경계도 모호해지고 게임, 소셜, 오락, 광고 등 콘텐츠 형태의 구분이 희미해지고, 현실과 허구 간 경계도 희미해진다. 통신기술과 인터넷 기술의 보편화는 소통의 도구인 미디어를 끊임없이 새롭게 만들어왔고, 뉴미디어의 등장으로 콘텐츠산업은 ‘융합’이라는 새로운 패러다임을 맞이하고 있다. ‘융합’은 ‘컨버전스’로 번역될 수 있으며,³⁾ ‘서로 다른 기술이나 산업 분야 간에 효율과 성능 개선 등을 목적으로 결합됨으로써 존재하지 않았던 새로운 기능이나 서비스를 창출하는 현상⁴⁾’이라는 의미를 갖는다. 융합현상은 콘텐츠산업 전반에 내재되어 생태계 변화를 가져온다. 콘텐츠와 디지털 기술의 접목은 가속화되어 콘텐츠의 속성, 서비스 형태 등 많은 변화를 일으킨다.⁵⁾

우리나라 콘텐츠산업은 ICT 중심의 창조경제와 문화융성이라는 두 날개를 축으로 정책이 추진되고 있다. 하지만 킬러콘텐츠의 부족, 콘텐츠 소비자에 대한 차별화된 가치제공의 어려움 등으로 글로벌 경쟁력의 한계가 나타난다. 또한 다른 산업과의 협업모델 찾기가 어렵고 지적재산권에 대한 보호도 정책문

1) 경기도 콘텐츠산업과

2) 「매력적인 콘텐츠에 빠져들면 지갑도 연다」, 『조선비즈』, 2015년 11월 25일자.

http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2015/11/25/2015112500964.html

3) 융합(Convergence)은 니콜라스 네그로폰테(1978)가 처음 사용했지만, 보다 명확한 정의는 MIT정치과학자 이티일 데 솔라풀(Ithiel de Sola Pool)의 『자유의 기술』(1983)에서 등장했다. 이후 매체와 통신의 발달로 많은 미디어 전문가들이 컨버전스를 ‘다양한 미디어 기능들이 하나의 기기에 융합되는 과정’이라 정의했고 2000년대 들어서면서 이러한 기술적인 측면을 넘어 문화적 측면과 이용자 측면에서 컨버전스를 이해하는 흐름이 있다. 헨리 젠킨스는 『컨버전스 컬처』(2008)에서 컨버전스를 “다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름, 여러 미디어 산업 간의 협력, 그리고 자신이 원하는 엔터테인먼트를 경험하기 위해 어디라도 기꺼이 찾아가는 미디어 수용자들의 이주성 행동”이라고 정의했다. (헨리 젠킨스, 김정희원, 김동신 옮김, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008, 17-28쪽.)

4) 이용관, 『콘텐츠산업의 융합 양상과 정책과제』, 한국문화관광연구원, 2013, 11쪽.

5) 최창현, 주성돈, 「콘텐츠산업 생태계 구축을 위한 콘텐츠정책 진흥 체제 개선방안 연구」, 『GRI연구논총』제14권 제3호, 2012, 302쪽.

제로 남아있다. 이러한 한계는 콘텐츠의 산업적 특성, 기술적 한계, 기업의 역량, 빠른 변화에 대응하지 못한 정책적 기반 등과 관련이 있다.

콘텐츠산업 정책은 그동안 현실과 전략이 다르게 양적 성장에만 집중해왔기 때문에 디지털 시대의 콘텐츠산업 육성 및 안정화 방향에서 멀어져있다. 방송, 통신 그리고 각 미디어마다 콘텐츠 육성 정책이 다르고 방향성이 달라 큰 효과를 거두지 못하였다. 뉴미디어가 등장할 때마다 지상파 방송의 재전송 문제가 대두되는 것도 이와 같은 이유이다.⁶⁾ 그 속에서 소비자들은 다시 새로운 콘텐츠와 서비스를 원하고 있으며 기존의 미디어를 대체 할 수 있는 새로운 미디어를 수용하게 된다.

이전까지만 해도 문화생활을 위한 소통의 중심은 미디어였다. 예를 들어 방송은 텔레비전, 영화는 영화관, 잡지기사는 잡지 같은 식으로 그 내용을 전달하는 미디어 매체에 종속되어 있었다. 하지만 다가오는 초연결사회에는 모든 미디어가 하나로 이어진다. 미디어간의 경계가 사라졌다는 뜻이기도 하다. 즉 하나의 콘텐츠가 하나의 미디어에 연결되는 일대일 또는 순차적인 방식이 아닌, 하나의 콘텐츠가 동시에 다양한 미디어를 통해 소통될 수 있다는 것이다.

미디어가 더 이상 특정한 개별적인 형태로 분리되지 않은 시대에 '콘텐츠'라는 단어는 미디어가 전달하는 모든 내용을 지칭하기 위해 사용된다. 생산자는 생산자, 소비자는 소비자로 개개인이 특정한 역할을 맡아 분야별 경계가 확신했던 시대가 아닌 다양한 분야에 걸쳐 여러 가지 역할을 동시에 할 수 있다는 것이다. 디지털화는 이런 경계를 무너뜨렸고, 모든 사람은 잠재적인 창작자가 된다. 생산자가 곧 소비자가 되는 프로슈머(Prosumer)의 세상이 도래했다. 콘텐츠산업은 성장의 돌파구를 찾아야 하는 상황에서 초연결시대라는 융합 환경을 맞이했다. 이러한 점에서 새 기술이 발전하고, 기존 산업간 경계가 무너지는 융합 환경은 새로운 기회이자 돌파구가 될 수 있다.⁷⁾ 뉴미디어의 디지털 속성을 바탕으로 콘텐츠는 새롭게 매개되어 원소스멀티유즈(OSMU)가 아닌 새로운 서비스로 거듭나며, 트랜스미디어 콘텐츠 등 융합 콘텐츠의 새로운 패러다임 양상으로 나타난다. 빠르게 발전하는 기술과 사회의 변화에 대응하기 위해 콘텐츠산업은 정책의 전환을 검토해야하며, 융합 환경에서 생태계를 활성화 할 수 있는 방안에 대한 고민이 필요하다.

6) 유재홍, 「콘텐츠시장에서의 뉴미디어 케이블 TV의 성장과 역할」, 『KBI 포커스』, 2006년 8월 21일자.

7) 이흥재, 「융합 환경에 따른 콘텐츠정책 전환과 생태계 활성화」, 『GRI연구논총』제13권 제2호, 2011, 183쪽.

2. 융합 환경에 따른 콘텐츠산업의 새로운 패러다임

정보통신 기술의 발전과 융합은 사회 전반에 걸쳐 새로운 패러다임을 촉진시키고 있다. 급변하는 사회의 패러다임은 이미 정보통신산업을 넘어 미디어산업에서도 새로운 패러다임으로 나타나고 있다. 구텐베르그의 인쇄술이 필사본 이용계층을 일반 대중으로 확대 시킨 것부터 방송기술, 인터넷 기술은 미디어산업의 혁신적인 시장 변화를 초래했다. 특히 1990년 후반의 인터넷 기술의 등장은 유튜브, 아프리카 TV 등 뉴미디어라고 불리 우는 인터넷 방송과 동영상 미디어 플랫폼의 성장을 촉진시키며, 콘텐츠산업의 가치사슬의 중요한 변화를 가져왔다.

구글은 유튜브라는 온라인 동영상 공유 사이트를 인수하여 한 달 평균 방문자 수가 10억명 이상인 세계 최대의 온라인 동영상 플랫폼⁸⁾이 되었으며, 매 분 100시간의 동영상 콘텐츠를 만들어 내고 있다. 아프리카 TV는 실시간 평균 5,000여건의 방송이 동시 진행되고, 일 평균 12만 건의 방송콘텐츠를 확보⁹⁾하고 있다. 유튜브나 아프리카 TV와 같은 뉴미디어 방송 플랫폼의 등장은 시청자가 직접 콘텐츠를 제작하고 배포할 수 있게 되었으며, 과거 특정 미디어 기업에 의해서만 가능했던 콘텐츠의 배포가 인터넷의 대중화로 인해 더 이상 소수에 의해서만 이루어지지 않는다는 것을 보여준다.

표 1 인터넷 동영상 플랫폼 서비스

사업자	판도라TV	네이버	아프리카TV	구글
서비스명	Pandora TV	V앱	아프리카 TV	YouTube
출시	2004. 10	2015. 9. 2	2006. 3	2005. 2
콘텐츠	각종 채널, 800만개 동영상	실시간 스타 MCN 콘텐츠	일 5,000개채널 인터넷 개인방송 VOD	각종 채널, 매분 300시간 분량의 동영상 업로드
이용자수	-	다운로드수 1,900만명	400만명	147만명
방식	VOD	실시간, VOD	실시간, VOD	실시간, VOD
이용가능기기	PC, 스마트폰, 테블릿 PC	PC, 스마트폰, 테블릿 PC	PC, 스마트폰, 테블릿 PC	PC, 스마트폰, 테블릿 PC, TV
이용료	무료	무료	무료	무료 (일부 유료)

8) 「구글 '유튜브 뮤직' 美 출시, 온라인 음악시장 판도 바뀌나」, 『NEWS 1』, 2015년 11월 13일자.

9) 「개인방송 신대륙' 아프리카TV 10주년」, 『시사 IN』, 2016년 3월 14일자.

월간 이용자 수가 17억명 이상이¹⁰⁾며, 일일 평균 3억 5,000만장의 사진이 올라오는 등 실시간 이용자들의 댓글로 반응하며, 네트워크의 파워를 갖고 있는 페이스북은 소셜 미디어 서비스라는 새로운 미디어 트렌드임을 보여줬다. 국민의 83%이상이 스마트폰을 소유¹¹⁾하는 스마트시대가 도래하면서 애플의 아이메시지(iMessage), 왓츠앱(WhatsApp), 카카오톡 등 모바일 메신저¹²⁾ 서비스를 중심으로 진화하는 양상도 보인다. 단순 문자나 사진 전송에 그치지 않고 플랫폼으로 활용하면서 콘텐츠를 유통·소비하는 등 다양한 부가서비스 제공과 함께 성장하고 있다. 이에 따라 페이스북은 세계 2위 모바일메신저 서비스인 왓츠앱을 160억 달러(약17조원)에 인수하였고, 이는 역대급 벤처기업 인수합병(M&A)금액으로 기록되었다.¹³⁾ 국내의 경우에도 카카오톡이나 라인 등 수 억 명의 가입자를 확보한 커뮤니케이션 플랫폼 사업자들을 중심으로 콘텐츠 유통이 활발히 전개되고 있다.

이러한 시대의 특징은 모든 콘텐츠가 가정 내 TV나 스마트폰을 넘어 다양한 스마트 단말기를 통해 생산되고 유통되며 소비된다. 편재성과 편의성, 지역기반, 즉시연결성, 개인화, 상호작용성 등의 특징을 갖는 스마트미디어는 무선망이 연결된 상태라면 시·공간의 제약없이 언제 어디서나 콘텐츠 이용이 가능하며, 무엇보다 혼자 소비한다는 차원을 넘어 나만을 위한 콘텐츠를 각자 소비한다는 점에서 기존의 미디어 서비스와 질적으로 상이한 특징을 보여주고 있으며, 스마트폰은 이제 모든 콘텐츠 확산의 중심 플랫폼이 되고 있다.

과거 미디어에 의해 콘텐츠가 분절되고 통합된 단일 플랫폼(미디어)을 기반으로 유통·소비되어 서비스와의 개념 구분이 명확하였다면, 변화하고 있는 시대에는 콘텐츠(C)-플랫폼(P)-네트워크(N)-디바이스(D)로 대두되는 새로운 콘텐츠산업 패러다임에 의해 디지털 기술과 네트워크, 플랫폼 그리고 단말기 간의 경계가 거의 사라지면서 개별 콘텐츠나 서비스를 구별하기가 점차 어려워 졌다.

즉 플랫폼을 중심으로 콘텐츠 이용자들은 ‘언제, 어디서나, 어떠한 단말기’로도 콘텐츠를 시청할 수 있고, 콘텐츠를 여러 단말기로 이동시켜 편리한 시·공간에 소비하는 ‘연계이용’을 하거나 또는 여러 단말기를 통해 서로 관련 있는 아니면 전혀 무관한 콘텐츠를 소비하는 ‘동시이용’을 한다. 더불어 콘텐츠의 소비와 경험을 타지의 동료와 가족과도 공유하는 ‘사교적 경험’까지 제공한다.

10) 「페이스북 월 이용자 17억명…2Q 영업익 2.8배 성장」, 『아시아경제』, 2016년 7월 28일자.

11) KT경제경영연구소, 「2015년 상반기 모바일 트렌드」, 『디지테크보고서』, 2015, 5쪽.

12) 카카오톡처럼 스마트폰을 통해 문자나 사진 등을 공유하고 이용하는 커뮤니케이션 플랫폼 서비스를 말한다.

13) 페이스북, 왓츠앱 160억弗에 인수…인스타그램의 16배」, 『연합뉴스』, 2014년 2월 20일자.

전국 최고 시청률 38.8%, 중국의 누적 방영횟수는 4억 3,000만건을 기록했던 KBS TV드라마 <태양의 후예>는 2016년 2월부터 4월까지 한국과 중국에서 동시 방영되었다. 특히 한국에서는 지상파 TV 채널에서 중국은 인터넷 채널인 바이두의 동영상플랫폼 아이치이를 통해서 동시에 방영되었는데, 제작 당시부터 다양한 유통채널을 전제로 만들어진 융합시대의 새로운 콘텐츠의 대표적 사례로 볼 수 있다.

스마트미디어로 대표되는 융합시대에서 콘텐츠산업의 특징은 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 생산과 이용 주체의 경계가 붕괴되었다. 인터넷 기술의 발달과 스마트폰의 대중화는 누구나 언제 어디서 고화질의 동영상을 만들고, 유통할 수 있는 환경을 만들었다. 제작자와 이용자의 실시간 쌍방향 소통은 스마트미디어시대의 콘텐츠의 핵심이 된다. 콘텐츠의 장르, 미디어도 제한이 없는 형식의 다양함이 특징이다. 둘째, 모바일에 특화된 콘텐츠 UI와 UX이다. 새로화면, 스크롤 기능 등 모바일 영상콘텐츠에 적합한 화면구성과 길이 그리고 VR, AR 등 상호작용성이 높은 기술은 이용자에게 새로운 콘텐츠의 경험을 제공하여 몰입감을 향상시킨다. 셋째, 이용자 중심의 콘텐츠 제공과 유통 서비스다. 스마트폰을 통해 이용자에게 최적화된 콘텐츠를 제공하고 이를 데이터화해서 다시 서비스에 반영하여 콘텐츠 소비를 극대화시킨다. 넷째, 스마트미디어 시대의 이용자들의 중심은 1995년 이후 출생한 Z세대¹⁴⁾이다. 그들은 모바일 네이티브 세대로 콘텐츠 시장의 규모와 지출에 대한 커다란 영향력을 행사하고 있으며, 이들에게는 팬덤효과가 중요하게 작용한다. 다섯째, 텍스트에서 영상의 형태로 콘텐츠시장의 중심이 이동한다. 이용자가 오래, 또 자주 머무를 수 있는 콘텐츠 형태로 미디어의 영향력이 강해지기 때문이다.

과학 기술 및 정보통신 기술의 발전을 바탕으로 진입 장벽이 낮아진 영상콘텐츠 시장은 다양한 미디어가 나타났고, 소수의 사업자가 지배하던 전통적인 미디어에서 인터넷 기반의 미디어 환경으로 무수히 많은 플레이어들이 경쟁하는 산업의 전쟁터가 되어가고 있다. 콘텐츠산업은 콘텐츠 소비의 개인화, 다양화 경향이 강해지고 있으며 콘텐츠제작자들 역시 디지털 기술을 바탕으로 프로슈머가 보편화 되고 콘텐츠의 장르도 드라마, 영화, 예능 등 특정한 장르에 국한되지 않은 채, 개인의 UGC부터 전문가 집단이 제작하는 프리미엄콘텐츠까지 다양한 내용과 형식으로 나타나고 있다. 콘텐츠를 시청자에게 전달하는 미디어도 TV에서 OTT¹⁵⁾ 기반의 홀루, 페이스북, 유튜브, 아프리카 TV 등으

14) Z세대란 1995년 이후 태어난 19세 미만 청소년을 의미하며, 태어날 때부터 모바일을 접하며 성장한 이들을 말한다. (아이뉴스, “Z세대, 포털대신 유튜브 검색부터”, 2016년 5월 14일자.)

15) OTT는 Over The Top의 약자로 인터넷을 통해 방송.영화.교육 등 영상콘텐츠를 VOD 방

로 확대되어 사람들은 언제 어디서나 스마트폰 또는 무선망이 연결된 상태에
 선 시간과 공간의 제약 없이 콘텐츠를 이용한다. 현재 콘텐츠 산업은 콘텐츠
 장르 간, 플랫폼 간, 생산과 주체 간, 혹은 시장과 국경 간의 경계가 허물어지
 는 격변의 생태계 속에서 새로운 패러다임을 맞이하고 있다¹⁶⁾ 이러한 변화 속
 에서 미디어와 영상콘텐츠의 내용과 범위는 새롭게 정의되어야 하며, 뉴미디어
 의 등장이 전통적인 시장을 대체하기 보다는 새로운 시장을 창출할 수 있도록,
 융합 환경의 시대에는 전통적인 미디어와 뉴미디어의 상생접근이 가능할 수
 있는 콘텐츠산업 정책 전환이 필요한 시점이다.

3. 경기도 영상콘텐츠산업의 현황

최근 경기 침체 속에서도 콘텐츠산업 성장률은 4.9%¹⁷⁾를 나타내며 GDP 성
 장률 2.6%를 상회¹⁸⁾하는 등 고부가가치산업으로 타 산업에 비해 일자리 창출
 효과가 큰 창조경제의 미래성장 동력으로 통한다. 그 중에서도 모바일로 대표
 되는 스마트미디어 시대의 영상콘텐츠산업은 중요성과 규모의 비중이 점점 커
 져가고 있으며, 연관 산업과 동반성장을 유도하여 경제적 부가가치를 창출할
 수 있는 신성장동력 산업으로 도시의 경쟁력을 높이는데 일조하고 있다. 영화
 를 비롯하여 애니메이션, 방송 등 지역의 영상콘텐츠산업의 육성 정책은 지역
 단위의 경제를 살어나게 하고 나아가 도시 전체의 활성화로 이어지는 선순환
 기능으로 작용할 수 있다.¹⁹⁾ 2000년대부터 비약적으로 발전하고 있는 한국의
 콘텐츠산업은 1999년 문화산업진흥법을 제정하면서부터 정부의 주도로 빠르게
 성장했다. 초기 문화산업정책 속에서 시작했던 콘텐츠산업 진흥 정책은 2001
 년 문화콘텐츠산업 정책을 발표하고 2010년 5월에는 콘텐츠산업진흥법을 제정
 하여 문화산업진흥법과 함께 국내 콘텐츠산업의 위상과 중요성이 반영되어 추
 진되고 있다. 즉 콘텐츠산업 육성은 국가전략사업의 하나로 범정부적인 추진체
 계를 구축하여 집중적인 지원정책을 펼치겠다는 정책의 강한 의지가 담겨 추
 진된다는 의미이기도하다.

식의 동영상 서비스를 의미한다. Top은 TV 셋톱박스 같은 단말기를 의미하며, 초기에는
 셋톱박스를 이용한 VOD 서비스를 의미했으나 현재는 인터넷 기술 변화에 따라 의미가 광
 의로 확장되어 PC, 스마트폰 등 인터넷 기반의 VOD서비스를 말한다.

16) 김나윤, 「융합환경에 따른 영상콘텐츠 산업 연구」, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2016, 27쪽.

17) 한국콘텐츠진흥원, 『2015년 콘텐츠산업 전망』, 2015, 45쪽.

18) 「콘텐츠산업 매출 100조 ↑...문체부, 문화창조융합벨트 지원 강화」, 『newsis』, 2016년 4월 22일자.

19) 정봉금·임정희·정진현, 「영상산업의 부가가치 제고를 위한 정책디자인 방향」, 『디지털융복합연구』 제11권 제12호, 2013, 698쪽.

국내 콘텐츠 산업의 사업체 수 매출액 규모, 종사자 수 등 전국에서 두 번째로 큰 시장이 형성된 경기도는 콘텐츠산업을 육성하기 위해 문화체육관광국 내 콘텐츠산업과 내 3개 팀을 설치하여 콘텐츠산업 정책을 기획, 지원하고 있고, 경기콘텐츠진흥원, 경기영상위원회, (사)DMZ국제다큐영화제 등 공공기관을 설치하여 콘텐츠산업을 추진·운영하고 있다. 2009년 처음 설립된 콘텐츠산업과는 2016년까지 문화체육관광국 내에서 예산의 비중이 9%까지 확대 되는 등 콘텐츠산업 육성의 관심과 의지가 반영되었다고 볼 수 있다. 지방자치단체는 법과 조례를 바탕으로 산업을 육성하기 위한 정책을 수립하고 시행하는데, 경기도는 「경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례」를 제정하여 이를 근거로 콘텐츠산업 지원 정책을 추진하고 있다. 이러한 콘텐츠산업을 육성하기 위한 구조적, 재정적, 운영적 정책 환경은 콘텐츠산업이 지속적으로 성장하는 데 밑바탕이 되고 있다.

표2 2014년 경기도 콘텐츠산업 주요 지표별 현황

(단위 : 백만 원, %)

구분	매출액		전년대비 증감률
	2013	2014	
전체	13,313,337	13,340,111	0.2%
출판	1,534,697	1,526,973	-0.5%
만화	106,781	123,117	15.3%
음악	459,903	447,502	-2.7%
게임	4,376,461	3,876,078	-11.4%
영화	198,744	221,595	11.5%
애니메이션	113,412	135,471	19.5%
방송	1,367,455	1,362,941	-0.3%
광고	581,891	575,212	-1.1%
캐릭터	547,139	548,129	0.2%
지식정보	2,695,570	2,862,380	6.2%
콘텐츠솔루션	1,331,284	1,660,713	24.7%

※ 출처: 경기콘텐츠진흥원, 『2015 경기도 콘텐츠산업 통계조사』, 2016, 178쪽, [표6-2] 재구성.

2011년부터 2014년까지 경기도 콘텐츠 산업 매출액은 연평균 8.8% 증가했으며, 특히 표 2에서와 같이 영상콘텐츠산업과 관련된 분야인 영화, 애니메이션, 콘텐츠솔루션 산업은 전년도에 비해 매출액이 10% 이상 증가했다. 그 중 콘텐츠솔루션 산업은 매출 1조 6,607억 원으로 경기도 콘텐츠산업의 11개 분야 중 가장 높은 성장률²⁰⁾을 나타냈다. 사업체 수는 2013년 237개에서 2014년 261개로 증가하였으며, 매출액 규모 또한 1조 3,312억 원에서 1조 6,607억

20) 경기콘텐츠진흥원, 『2015 경기도 콘텐츠산업 통계조사』, 2016, 178쪽.

원으로 증가했다. 향후 콘텐츠솔루션 산업은 타 콘텐츠산업과의 융합, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 시장 변화에 따라 시너지 효과를 내며 성장할 것으로 전망되기도 한다.

표 3 경기도 콘텐츠산업 종사자 현황(2013-2014)

구분	2013 종사자 수				2014 종사자 수				전년대비 증감률(%)
	사업체 수	평균	합계	비중(%)	사업체 수	평균	합계	비중(%)	
전체	2,486	18.8	46,711	100	2,593	20.0	51,818	100	10.9
출판	973	11.4	11,069	23.7	972	10.7	10,407	20.1	-6.0
만화	66	5.8	385	0.8	74	6.0	444	0.9	15.3
음악	87	14.1	1,225	2.6	86	14.8	1,271	2.5	3.8
게임	343	38.2	13,098	28	345	38.2	13,192	25.5	0.7
영화	141	8.6	1,218	2.6	140	12.5	1,749	3.4	43.6
애니메이션	59	15	884	1.9	66	13.7	907	1.8	2.6
방송	84	29.5	2,474	5.3	97	28.5	2,762	5.3	11.6
광고	152	5.8	874	1.9	175	5.2	907	1.8	3.8
캐릭터	123	17.2	2,117	4.5	137	12.7	1,738	3.4	-17.9
지식정보	221	34	7,516	16.1	240	33.2	7,971	15.4	6.1
콘텐츠솔루션	237	24.7	5,851	12.5	261	40.1	10,470	20.2	78.9

※ 출처 : 경기콘텐츠진흥원, 『2015 경기도 콘텐츠산업 통계조사』, 2016, 69쪽 [표3-24] 재구성.

표 3은 경기도 콘텐츠산업 사업체수와 종사자 수 현황이다. 콘텐츠솔루션 종사자 수의 경우 매출액 및 신규사업체 수의 증가로 인해 종사자수가 전년대비 78.9%로 높은 증가율을 보인다. 그 밖에도 영화, 방송 등 영상콘텐츠산업 종사자의 수가 전년대비 10% 이상 증가한 것처럼 서울을 둘러싸고 있는 경기도의 지리적인 이점이 사업체의 이전이나 일자리의 확대에 영향을 미친 것으로 판단된다. 실제, 서울 경기지역은 콘텐츠산업 시장 규모의 85% 이상이 창출되고 있으며, 콘텐츠산업 사업체의 80%가 등록되어 있다. 서울을 제외한 경기도는 20%의 사업체와 18%의 매출을 보이고 있으며, 서울의 구로나 테헤란로에 등록되어 있던 IT관련 사업체들이 경기도 성남(판교)으로 이전하는 현상은 더 높아질 것으로 예상된다. 방송과 관련된 콘텐츠산업의 경우에는 MBC, SBS 등 메이저 방송사들이 서울 상암에 본사를 두고 송출을 담당하며, 상대적으로 부지비용이 적은 경기도 고양에 제작센터를 구축하여 제작의 역할을 하는 형태로 구분된다. 대규모의 시설과 공간이 필요한 경우에는 콘텐츠기업들의 경기권 수요가 더욱 확대될 것으로 전망되며, 경기도는 서울 인근 지역으로써 지리적, 위치적, 사회적, 산업적인 부분에서 모두 발전가능성이 크다고 평가할 수 있다. 더불어 2022년 완공 예정인 서울 강남에서 경기도 고양까지의 수도권 광역급행철도(GTX) 계획은 근처 국제공항으로의 연결도 가능케 할 수 있어

향후 경기도는 아시아 콘텐츠산업의 거점이 될 것으로 기대해 볼 수 있을 것이다. 지리적, 산업적 이점을 바탕으로 서울을 둘러싸고 있는 경기도의 콘텐츠 산업은 기능과 역할의 비중이 더욱 커지고 있으며, 정책 지원의 중요성도 확대 되는 바이다.

정부의 창조경제와 문화융성의 콘텐츠산업 정책 기조 맞추어 경기도는 하루가 다르게 변하고 있는 콘텐츠산업 환경 변화에 맞추어 새로운 콘텐츠산업을 구축하고 일자리를 창출하려는 목적으로 콘텐츠산업 창업 생태계 구축 사업을 추진해오고 있다. 표 4와 같은 경기문화창조허브 사업의 대표적인 사례이다.

경기문화창조허브는 2014년 5월 경기도 판교 테크노밸리 내 경기창조경제혁신센터 8~9층에 총 5,369.3m² 규모로 설립된 문화산업의 새로운 문화융합형 창업 지원 공간이다. 경기도는 제조업에 비하여 연평균 20% 이상 높게 나타나는 문화콘텐츠산업의 성장률과 일자리 수 증가율에 맞추어 경기도의 다양한 문화원형이 문화콘텐츠로 활용될 수 있도록 문화산업의 새로운 유형인 문화융합형 창업공간을 구축하고, 문화창업플래너 프로그램을 운영하고 있다. 문화융합형 창업지원 모델은 문화창업플래너 프로그램을 통해 콘텐츠산업에 관련된 기업들에게 아이디어를 콘텐츠로 기획·가공 등의 사업화 할 수 있는 기반을 제공하고 관련 기업 간에 네트워크를 구축할 수 있는 공간과 프로그램을 지원해 준다.

지원 방식은 창업자가 지원 기관들이 만들어놓은 사업의 범위와 내용을 선택해서 받는 것이 아닌, 창업자의 시기별 창업의 전주기에 맞춘 맞춤형 창업지원 방식이다. 즉 일반적인 제조업 중심의 창업지원 정책 또는 기업 입주 공간, 단순한 제작과 마케팅을 지원해 주는 방식에서 변화한 창업지원 방식의 모델이다. 세부적인 내용으로는 입주공간 지원, 아이디어클라우드, 문화창업플래너 인력 양성, 문화창의 네트워크, 1:1맞춤형 창업지원 등이 있다.

2018년까지 5,000개 스타트업 지원을 목표로 하는 경기문화창조허브는 창업 후 3년 미만의 스타트업 기업들과 창업을 앞둔 예비 창업자들을 대상으로 사업을 추진한다. 그것은 다양한 문화원형을 활용하여 수요자 중심으로 탐색기, 창업준비, 창업기, 창업확장 등 창업주기에 맞춘 지원으로 콘텐츠산업 일자리를 창출하기 위한 지원 정책이다. 공간지원과 아이디어클라우드, 문화창업플래너, 문화창의 네트워크 등의 전략을 가지고 추진하고 있다.

창업 공간은 예비창업자 또는 스타트업 기업들에게 6개월 마다 심사를 거쳐 최장 2년까지 지원한다. 아이디어 클라우드 시스템은 스타트업이 현재 직면한 문제를 진단해주고, 문제점의 해결책을 위한 각 분야별 전문가의 온.오프라인 매칭을 지원한다.

표 4 경기문화창조허브 사업 내용

구분	경기문화창조허브
목적	문화원형 활용, 수요자 중심의 쉼주기 창업지원을 통한 일자리창출
대상	창업의지가 확고한 예비창업가 및 이미 창업한 스타트업기업
장소 및 규모	경기창조경제혁신센터 8, 9층 (총 2개층 / 2,413.6㎡)
내용 및 특징	· 전용 입주공간 지원(개방형 오피스) · 아이디어클라우드 운영 지원 · 문화창업플래너 육성 지원 · 문화창의네트워크 운영 지원 · 1:1 지역맞춤형 창업 지원 · 1인 창조기업비즈니스센터 운영 · 특허청 지식재산상담소 운영 · 경기엔젤투자매칭펀드 운영
역할	창업의 쉼단계 집중지원을 통한 창업 생존율 향상 및 사업화 지원
운영기관	주관기관 : 경기도, 성남시 / 수탁기관 : GCA, SNIP
협력기관	미래창조과학부, 고용노동부, 중소기업청, 특허청

문화창업플래너란 문화콘텐츠 스타트업 창업 및 사업 운영에 대해 1대 1, 즉 맞춤형 플래닝을 제공하는 기획자를 말하며, 아이디어를 가지고 있는 스타트업이 창업을 할 수 있도록 구체화시켜 사업계획서 작성, 법률, 회계, 노무, 계약들의 지식을 가지고 기본적인 홍보 마케팅까지 컨설팅 해주는 것이다. 문화창의네트워크는 경기문화창조허브 내에 있는 기업들과 외부의 관련 업계 또는 관심 있는 사람들이 모여서 소통할 수 있는 장을 마련해 주며, 국내외 진출을 위한 지원프로그램을 연결해 준다.²¹⁾

설립 후 현재까지, 경기문화창조허브에서는 신규 청년 창업이 215건 성사되었고, 733개의 일자리가 창출되었으며, 스타트업 2,502건을 지원하였다. 특히 입주 스타트업 중 17개사는 총 78.5억 원의 외부 투자자금을 지원받았다. 경기문화창조허브는 고용노동부의 지역 일자리창출 지원 사업 평가에서 2014~2015년 2년 연속 우수사례인 'S등급'에 선정²²⁾되었고 2015년 5월에 전국 지자체 일자리평가 종합대상 부문에서 대통령상을 수상하였으며, 같은 해 10월에는 전국 지자체 일자리 경진대회 우수상인 노동부장관상을 수상하는 등 정책 사업의 성과를 인정받고 있다. 더불어 미래창조과학부, 문화체육관광부, 고용노동부, 중소기업청, 특허청과 협력하여 사업을 운영하고, 민간 기업인 (주)

21) 경기문화창조허브 홈페이지 참조.

http://www.ggihub.or.kr/front/introduce/index?menu_active=1&sub_active=1

22) 「경기문화창조허브, 청년창업 SMART2030으로 청년창업가의 길을 열다」, 『매일경제』, 2015년 12월 3일자. <http://post.mk.co.kr/archives/21247>

다음카카오의 상생센터와도 연계하여 사업의 시너지를 내고 있다. 더불어, 2015년 6월에는 경기도 수원에 광고 경기문화창조허브를 설립하였고 같은 해 9월에는 의정부에 북부 경기문화창조허브를 설립하여 운영하고 있다. 광고 경기문화창조허브는 문화기술(CT) 활용 전시, 공연 중심의 융복합 콘텐츠 발굴 및 R&D에 특화된 창업지원을 목적으로 창업희망자나 스타트업에게 입주 및 전시공간지원, 문화기술활용 제작지원, 전문교육, 프로젝트 컨설팅 및 대내외 네트워킹 지원을 하고 있다. 의정부에 설립된 북부 경기문화창조허브는 경기북부의 섬유, 피혁, 가구 산업 등의 전통 제조업 및 디자인, 이야기 융합콘텐츠 활용 창업생태계 조성 지원을 목적으로 전통제조업 종사자, 디자이너, 스토리텔링 융합 관련 예비 창업자를 지원 대상으로 하는 것이 특징이다.

경기문화창조허브는 기존 중소기업청에서 운영하고 있는 창업보육사와 기능이 유사하다고 볼 수 있지만 문화 쪽에 특화되어 있다. 경기도는 2014년 5월 판교 테크노밸리에 문화콘텐츠 분야 창업지원을 통한 일자리 창출을 목적으로 설립한 경기문화창조허브를 시작하고, 2015년 4월 수원 광교에 두 번째 경기문화창조허브를 설립하였으며 2015년 6월 의정부에 세 번째 경기문화창조허브로 거점을 확대하여 콘텐츠산업 육성을 위한 기반을 확대 조성하고 있다.

경기도는 지리적, 산업적 이점을 갖고 있으며 이를 바탕으로 모바일, 웹 등 스마트미디어를 중심으로 변화하고 있는 콘텐츠산업 생태계의 대응전략의 필요성이 대두되는 시점이다. 융합 환경으로 인해 미디어의 형태, 콘텐츠의 특성, 서비스 플랫폼 등 현재의 콘텐츠산업은 변화의 과도기에 있으며, 이를 기회 삼아 융합형 콘텐츠산업의 진흥 방안에 대한 고민이 필요하다.

4. 융합형 영상콘텐츠 산업의 과제와 진흥방안

콘텐츠는 예술성과 창조성을 결합하여 소비자에게 전달되는 전 과정이다. 따라서 콘텐츠산업 진흥 정책도 산업의 생태계 구조 안에서 바라볼 수밖에 없다. 디지털 기술과 인터넷의 보편화로 인해 빠르게 변해가는 콘텐츠산업에 대응하기 위해서는 융합 지원체계의 전환이 필요하다. 융합 환경에 의해 빠르게 변화하는 영상콘텐츠산업에서는 혁신적인 미디어 환경을 가능케 하는 생태계 조성이 우선되어야 한다. 여기에 다양한 참여자들의 협력은 필수다. 론 애드너는 성공적인 혁신을 위해서는 개별적인 기업 차원이 아니라 생태계 관점에서 접근해야 한다고 주장했다.²³⁾

콘텐츠 기획, 제작, 유통 등 콘텐츠산업을 기능별로 나누어 분절된 콘텐츠

23) 심용운 외, 『스마트 생태계와 미디어 경영 2.0』, 커뮤니케이션북스, 2006, 32-33쪽.

지원정책을 시행하기 보단, 기획단계 부터 융합 콘텐츠 상품, 즉, 콘텐츠와 서비스를 제공하는 미디어를 함께 고려할 수 있는 지원체제로 바뀌어야 한다. 장르 콘텐츠 제작 지원과 함께 기획, 제작, 활용이라는 콘텐츠산업 프로세스 상의 융합 지원 중심으로 정책을 수립해야 한다. 더불어 시장에서 상품과 서비스를 유통시키는 기업과 연계하여 실제 상용화가 가능한 콘텐츠에 제작 지원하는 체계를 구축, 국내 기업 간, 해외 기업과의 컨소시엄을 구성하고 콘텐츠를 제작 유통하는 기업에 대한 지원이 필요하다. 정리하자면 콘텐츠산업의 융합이 촉진되기 위해서는 기존의 지원 정책의 틀에서 벗어나 다양한 사업모델을 구축하고 민간의 참여를 활성화시킬 수 있는 유인이 포함되어야 할 것이다.

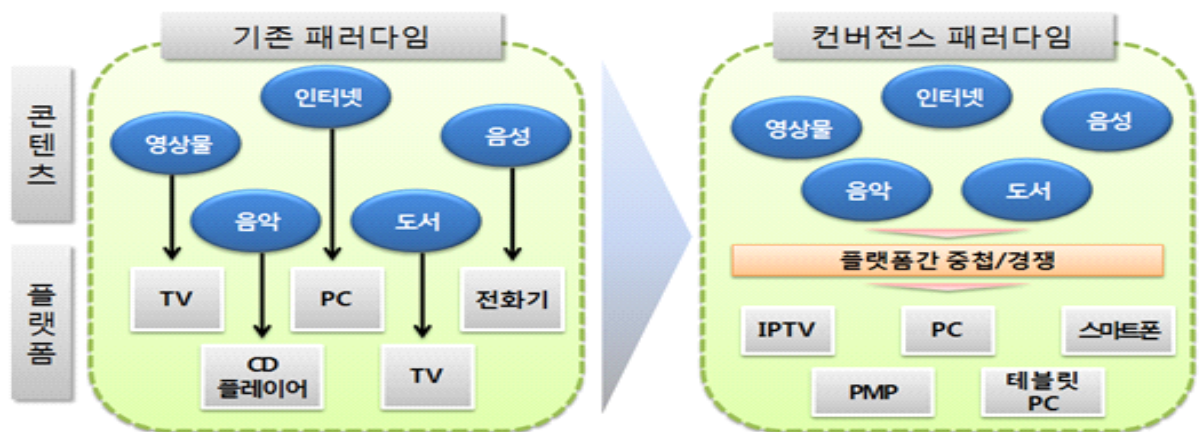


그림 1 콘텐츠산업 생태계의 변화

최근 영상콘텐츠산업 생태계의 패러다임 중 하나인 1인 미디어콘텐츠 생태계에는 MCN이라는 플랫폼의 역할이 중요하게 떠오르고 있다. 콘텐츠를 기획하고 제작하는 창작자에게 다양한 유통 경로 및 사업 전반 또는 일부를 지원하고 있기 때문이다. 또한 최근 국내에서는 스마트폰 플랫폼을 통한 웹툰, 웹드라마, 웹 애니메이션 등이 주목을 받고 있다. 모바일 사용자의 증대로 네트워크가 되는 곳이라면 언제 어디서나 콘텐츠를 즐길 수 있기 때문에 손쉽게 경험할 수 있는 콘텐츠의 사용이 인기몰이 중이다. 이러한 콘텐츠들은 개발 및 유지비용이 저렴하다는 점 그리고 BJ라 불리는 1인 미디어 개발자들의 증가로 미국이나 유럽과는 다른 방식의 트랜스미디어 콘텐츠를 개발할 수 있다는 점이 빠른 속도로 변화하는 콘텐츠산업에서 강점으로 작용한다. 때문에 영상콘텐츠산업 진흥을 위한 전략도 이러한 플랫폼을 적극 활용하는 전략이 필요하다.

앞서 살펴본 정책적 환경과 지원 사업을 토대로 융합형 영상콘텐츠산업의 진흥방안을 제안해 보고자 한다.

우선, 콘텐츠산업에서 중요한 요소로 떠오르고 있는 플랫폼을 중심으로 영상 콘텐츠산업 생태계의 정책 전략 수립이 필요하다. 기존의 장르별, 전통적 미디어 특성에 따른 지원 정책의 패러다임에서 변환하여 플랫폼을 중심으로 성장하고 있는 콘텐츠산업 생태계 지원 정책을 검토해야 한다. 특히, C-P-N-D라는 새로운 콘텐츠산업 생태계의 구조에서 생겨난 다양한 주체를 관리, 지원하는 플랫폼인 멀티채널네트워크(MCN)을 통한 전략은 개인창작자 생태계 확대와 전통 미디어의 새로운 대안이 될 수 있다.

둘째, 산업 육성의 바탕이 되는 법과 제도를 융합환경에 부합하는 새로운 분류체계로 제개정 해야한다. 현재 콘텐츠산업의 분류체계는 전통적인 미디어 중심으로 되어있다. 하지만 유튜브나 네이버 등 최근 관심받는 영상콘텐츠는 내용이나 유통측면에서 현재 어느 장르에 속해야하는지가 의문이다. 또한 디지털 기술 발달에 따른 콘텐츠의 속성 및 서비스 형태의 변화, IT 기술 및 타 산업과의 융합양상을 반영하기가 어려운 실정이다. 융합관련 정책액을 대상 및 목적에 따라 구체적 분류에 지원할 수 있도록 융합정책 분류체계를 마련해야 하며, 지방자치단체에서는 융합정책 분류체계를 바탕으로 조례 제개정이 필요하며 이러한 법적인 기반은 정책 효과를 높일 수 있을 것이다.

셋째, 콘텐츠산업의 융합 지원체계 전환이다. 콘텐츠 기획, 제작, 유통 등 콘텐츠 산업의 기능별로 나누어진 지원 정책보다는 기획단계부터 융합콘텐츠, 즉 콘텐츠와 서비스인 비디어를 고려할 수 있는 지원체계가 필요하다. 장르콘텐츠 제작지원과 함께 기획, 제작, 활용이라는 산업프로세스 상의 융합지원으로 정책을 수립해야한다.

마지막으로 정책 효과를 극대화하기 위해서는 장르간, 산업간 연계가 촉진될 수 있도록 해당 부서 및 조직 간의 소통과 협력체계 구축해야 한다. 콘텐츠산업 지원 시 관련 부서 및 조직, 기업 간의 네트워크가 구축될 수 있는 장을 마련하고, 협업 프로젝트를 추진할 수 있는 기반이 조성되어야 급속하게 변해가는 콘텐츠산업 환경에 대응이 빠르게 이루어 질 수 있을 것이다.

5. 결론

융합은 창조경제 시대의 핵심 분야이다. 콘텐츠산업은 과학기술발전 및 정보통신기술의 확산으로 디지털 수요가 크게 늘어남에 따라 거대한 융합산업으로 변화하고 있다. 콘텐츠산업의 구조는 투입 대비 산출의 효과를 측정하는 제조업과는 다른 생태계를 갖는다. 타 산업과는 달리 제품이면서 동시에 서비스이고 문화, 예술, 창작의 속성을 갖고 있으며, 영화, 음악, 만화, 공연, 게임 등

각각의 장르는 고유한 영역을 유지한 채 기술혁신, 니즈변화, 비즈니스 모델 등에 영향을 받아 융합되어 진화되고 있다.²⁴⁾

뉴미디어의 등장으로 콘텐츠산업에서 패러다임의 변화가 나타났고 새로운 콘텐츠시장이 형성되고 있다. 우리나라의 콘텐츠산업 시장은 1999년 문화산업진흥법을 제정하면서부터 정부의 주도로 빠르게 성장해왔다. 지난 17년 동안 콘텐츠산업에서 미디어산업 변화에 따라 기획, 제작, 유통, 상영 등 생태계의 흐름이 변해왔고, 현재 스마트미디어 시대에는 영상콘텐츠의 중요성이 강조되고 있다.

현재 정부와 지방자치단체인 경기도의 영상콘텐츠산업을 둘러싼 조직, 예산, 법과 제도, 지원 사업 등 정책적·산업적 환경은 빠르게 변해가는 콘텐츠산업의 진흥책으로서 정책적으로나 산업적으로 한계를 가지고 있다. 장르중심의 직제 구조, 이원화된 법의 체계, 기본법과 개별법의 유사성과 체계적 관계의 부족, 융합 환경에 따른 콘텐츠산업 분류체계의 부재, 직접 지원 방식의 정책 지원 사업 등은 종합적인 콘텐츠산업 진흥정책이 되기에는 부족한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 기존의 일방향적인 콘텐츠산업 가치사슬에서 벗어난 융합 환경에 최적화된 영상콘텐츠산업 생태계 구축 방안을 제안하고 있다. 융합 환경에 맞는 기능별 직제 재편과 협업강화, 콘텐츠 관련 법·제도의 제·개정, 그리고 콘텐츠 융합 분류체계 구축, 플랫폼 중심의 지원체계 전환 등 거시적인 관점의 영상콘텐츠산업의 정책 방향을 제안했다. 특히 콘텐츠 기획, 제작, 유통 등 콘텐츠산업의 단계별로 분절된 콘텐츠산업 지원 방식보다는 플랫폼을 중심으로 민간의 기업들과 함께 생태계를 구축하는 산업지원 방식을 제안했다. 플랫폼을 중심으로 하는 산업 진흥모델은 사업자들 간의 요구를 중개하고 소통시키는 네트워크효과를 발생시켜 새로운 가치를 창조해내고, 플랫폼에 새로운 산업의 생태계를 종합적으로 창조하는 전략이 될 수 있다. 플랫폼 내의 사업자들은 서로 간의 신뢰 형성과 정보교류를 통해 충성도를 갖게 된다. 영상콘텐츠산업 생태계의 플랫폼을 활용한 전략은 창작자와 유통 사업자들의 교류를 활성화시키고 나아가 산업 진흥에 기여하는 효과를 가져 온다. 특히 비즈니스 생태계 구축의 부문에서는 신생기업이 비즈니스 시장에 잘 참여하고 적응할 수 있도록 제도적 뒷받침과 지원책을 마련해주는 환경의 조성이 바람직하다²⁵⁾. 정부와 지방자치단체는 시장 스스로 원활하게 작동할 수 있도록 제반 환경 개선에 노력을 기울여야 한다. 향후에는 이 연구를 기반으로 더 나은 콘텐츠산업생태계 발전계획을 수립하고 좀 더 구체적이고 실천 가능한 추진

24) 심용운 외, 『스마트 생태계와 미디어 경영 2.0』, 커뮤니케이션북스, 2006, 5쪽.

25) 황주성, 『IT기반 한국사회 패러다임 변화 연구 총괄보고서』, 정보통신정책연구원, 2007, 53쪽.

전략을 마련하여 융합 환경이 가져온 기회를 극대화하는 발전으로 이어지기를 기대하는 바이다.

6세션

인공지능시대와 삶

- 인공지능 시대 인간의 삶에 미치는 영향의 파고에 대한 옹전 -

인공지능 시대의 확장된 인지와 초인의 등장

이영의¹⁾

인공지능의 목표는 인간처럼 생각하는 기계를 만드는 것이다. 현재 그 목표는 상당한 부분 달성된 것으로 보이며 이제는 계산과 같은 분야에서는 인간의 능력을 초월한지 이미 오래이다. 인공지능의 이런 성공에 힘입어 이론상으로 인간의 지적 능력이 단순히 몸의 한계를 벗어나 세계로 확장될 수 있는 가능성이 확보되었다. 확장된 인지의 가능성은 다양한 함축 차원을 갖는다. 이 글은 그 중 특히 철학적 차원을 중심으로 새로운 초인의 등장과 그에 따른 삶의 방식을 검토한다.

1. 인공지능

인류는 오랫동안 인간처럼 생각하는 기계를 상상해 왔고 실제로 그것을 제작하기도 했다. 그러나 인간처럼 생각하는 기계, 인간 수준의 지능을 갖고 있는 기계라는 개념은 학문적으로는 20세기에 들어 비로소 등장했다. 인공지능'이라는 용어는 1956년 다트머스 학술회의(Dartmouth conference)에서 학술적으로 정착되었다. 그 회의를 기획한 학자들은 인공지능의 목표를 “학습의 모든 측면들과 지능의 모든 다른 특징을 정확하게 기술하여 기계가 그것을 모의할 수 있도록 만드는 것”이라고 정의했다.²⁾ 그러나 인공지능의 발달의 역사에서 보이듯이 그 목표는 한편으로는 지나치게 높게 설정되었으면서도 다른 한편으로는 지나치게 낮게 설정된 것이었음이 드러났다.

인공지능이 등장하는 데 결정적인 역할을 한 사람은 튜링(Alan Turing, 1937)이다. 튜링은 계산(computation)이라는 직관적인 생각을 기계적 과정(알고리즘)으로 이해하고 그것을 수학적으로 엄밀하게 표현했다. 그 과정에서 현대 컴퓨터의 기본 설계도에 해당하는 튜링기계(Turing machine)를 제시했다. 튜링이 인공지능의 발전에 기여한 공로는 여기에 그치지 않는다. 튜링(1950)은 또한 기계가 단순히 계산만 하는 것이 아니라 인간처럼 실제로 지능을 가질 수 있다고 제안함으로써 인공지능의 목표를 제시했다. 튜링은 어떤 존재가 지

1) 강원대학교 인문과학연구소 HK교수. 한국과학철학회 회장.

2) J. McCarthy, M. Marvin, N. Rochester, and C. Shannon(1955), p.12.

능적인지를 밝히기 위한 검사(Turing test)를 제안했다. 튜링검사에는 질문자, 인간, 기계가 등장하는데, 그들은 상대방을 서로 볼 수 없도록 각기 다른 방에 위치해 있고 오직 문자를 통해서만 대화할 수 있다. 여기서 질문자의 목적은 자신의 대화 상대방 중 누가 인간이고 누가 기계인가를 판단하는 것이다. 기계의 목적은 질문자가 자기를 인간이라고 잘못 판단하도록 유도하는 것이고 인간의 목적은 질문자가 자신을 인간이라고 올바르게 판단하도록 돕는 것이다. 튜링은 이 모방게임에서 질문자가 기계를 인간이라고 판정하는 경우 그 기계는 지능을 갖고 있다고 보아야 한다고 주장했다. 튜링은 2000년 무렵에는 자신이 제안한 검사를 통과할 수 있는 기계가 등장할 것이라고 예상했다.

어떻게 기계가 튜링검사를 통과할 수 있는가? 무엇보다도 기계는 질문자가 자신을 기계가 아니라 인간이라고 믿도록 유도해야 할 것이다. 이는 곧 기계가 간접적으로나 직접적으로 나는 인간이고 다른 대화 상대자는 기계이다”라는 말을 해야 한다는 것을 의미한다. 여기서 기계는 자신이 거짓말을 하고 있다는 점을 알고 있는가? 기계가 거짓말을 할 수 있는가? 거짓말하는 컴퓨터는 종종 영화에 등장한다. 예를 들어 큐브릭(Kubrick) 감독의 『스페이스 오디세이 2001』에 등장한 컴퓨터‘할 9000’은 자신의 목적을 위해 인간 승무원들에게 거짓말을 하고 심지어는 그들을 살해하기도 한다.

기계가 거짓말을 할 수 있기 위해서는 거짓말과 참말을 구분할 수 있어야 한다. 허위믿음 검사(false belief test) 이론에 따르면, 인간의 경우 3세 이후의 어린이들은 사람들이 세계에 대해 허위 믿음을 가질 수 있다는 점을 이해하기 시작한다. 실험 상황은 다음과 같다. 영희와 소영이가 방에서 공놀이를 하고 있다. 공놀이가 끝나고 영희가 가지고 놀던 공을 바구니에 넣어두고 방을 나간 후 소영이가 그 공을 바구니 옆에 있는 상자에 옮겨 놓았고, 그 후 영희가 방으로 돌아온다. 이 상황을 지켜본 아이들에게 “영희는 그 공을 어디서 찾지?”라고 질문하면 3세 이전의 정상 어린이들은 “상자”라고 대답하는 반면에 3세 이후의 어린이들은 “바구니”라고 대답한다. 3세 이전의 어린이들은 사람들이 허위믿음의 가능성을 이해하지 못한다.³⁾

허위믿음을 갖고 그것을 발화하는 경우 그것은 의도하지 않은 거짓말이 된다. 이와 반면에 대부분의 거짓말은 의도적이다. 튜링검사를 통과한 컴퓨터는 이 양자 중 어느 경우에 해당하는가? 튜링은 분명히 그것을 의도적인 거짓말이라고 보았고 그렇기 때문에 그런 정도의 거짓말 게임을 할 수 있기 위해서

3) 실험에 참가한 61명의 어린이 중 27명은 정상 어린이, 20명은 자폐증 어린이, 14명은 다운증후군 어린이였다. 정상 어린이 27명 중 23명(85%)이, 다운증후군 어린이 14명 중 12명(86%)이 주어진 질문에 제대로 대답했지만 자폐증 어린이 20명 중 단 4명(20%)만이 제대로 대답했다. S. Baron-Cohen et als.(1985), p. 42.

는 인간 수준의 지능을 갖고 있음에 틀림없을 것이라고 보았다. 그러나 튜링검사를 통과한 컴퓨터가 의도하지 않은 거짓말을 할 가능성은 없는가? 이것이 가능하기 위한 여러 조건들이 있을 터인데, 그 중 한 가지는 컴퓨터가 자신이나 다른 대화를 이해하지 못하고 대답하는 경우이다. 철학자 쉘(Searle, 1980)은 인공지능 프로그램은 대화를 이해하는 것이 아니라 단순한 기호 조작을 할 뿐이라는 점을 주장하기 위해 중국어방 논변(Chinese room argument)을 제안했다. 영어만 알고 중국어를 전혀 이해하지 못하는 한 사람이 방안에 있다고 가정해 보자. 그 방에는 외부와의 소통을 위한 입력창과 출력창이 있어서 외부인들은 입력창을 이용하여 방안에 있는 사람에게 중국어로 쓰인 질문지를 제시하고 방안에 있는 사람은 그 질문에 대해 중국어로 대답한다. 방안의 사람은 중국어를 이해하지 못하지만 어떤 질문이 들어오면 거기에 맞는 대답을 제시하는 영어로 쓰인 상세한 규정집과 중국어 글자들이 담긴 바구니를 이용하여 대답할 수 있다.

이제 방안의 사람을 컴퓨터로 대체했다고 가정하자. 여기서 중국어 문자가 담긴 바구니는 데이터베이스이고, 규정집은 컴퓨터 프로그램에 해당한다. 이 새로운 상황에서 방안에 있는 컴퓨터는 방안의 사람과 마찬가지로 중국어를 전혀 이해하지 못하지만 중국어를 구문론적으로 잘 처리하기 때문에 방 외부에 있는 사람들은 방 안의 컴퓨터가 중국어를 잘 이해한다고 생각할 수 있다. 쉘이 중국어방 논변을 통하여 주장하려는 것은 “컴퓨터가 중국어를 이해한다”는 생각은 잘못이라는 점이다. 컴퓨터는 결코 중국어를 이해하지 못한다. 그렇다면 컴퓨터가 하는 것은 정확히 무엇인가? 인간의 언어 수행에는 구문론적 차원(syntactical level)이외에도 의미론적 차원(semantical level)과 화용론적 차원(pragmatic level)이 있다. 컴퓨터는 이중 오직 구문론적 차원에서 언어를 처리하고 있을 뿐이다. 이런 입장에서 보면 튜링검사는 지능에 대한 구문론적 차원에서의 검사일 뿐이므로, 설사 특정 인공지능 프로그램이 그것을 통과했다고 하더라도 그것이 인간과 같은 지능을 가졌다고 보기는 어렵게 된다.

이런 의미에서 튜링검사는 인공지능에 대해 지나치게 낮은 기준이거나 아니면 지능에 대한 적절한 기준이 될 수 없다. 튜링검사에서 컴퓨터의 과제, 즉 대화 상대자를 속이는 것은 자연지능에 대한 하나의 필요조건이기는 하지만 충분조건이 될 수 없다. 그 이유는 그것이 인간의 지능의 일부분이라는데 있다. 인간은 누군가를 생각하고 추리하고 사랑하고 배려하며 의도적 행위를 한다. 플라톤은 인간의 영혼이 지(知), 정(情), 의(意)라는 세 부분으로 구성되어 있다고 보았다. 이런 관점에서 보면 튜링검사가 제시하는 기준은 기껏해야 그 세 가지 중 지지(知)의 부분에만 적용될 수 있다.

2. 기호주의, 연결주의, 확장된 인지

인공지능은 태동 이후 기호주의(symbolism)와 연결주의(connectionism)라는 두 가지 연구 프로그램에 의해 주도되어 왔다. 기호주의에 따르면 인지는 세계에 대한 기호적 표상을 계산하는 과정이다. 여기서 심성 상태는 기호적 표상이고 심성 과정은 그 표상들을 순차적으로 계산하는 과정이다. 또한 표상을 구성하는 기본 요소는 기호이며 기호적 표상들은 산출 규칙과 같은 명시적으로 규정된 규칙들에 의해 처리된다. 따라서 인지는 컴퓨터의 소프트웨어이고 몸이나 뇌는 하드웨어에 해당한다. 여기서 중요한 점은 인지에 대한 적절한 분석은 표상들이 처리되는 계산 수준에서 이루어져야 한다는 점이다. 이처럼 기호주의는 인지에 대한 ‘컴퓨터 은유’(computer metaphor)에 기반을 두고 인지를 기호적 관점에서 분석한다.

인간의 인지는 현재 우리가 사용하고 있는 디지털 컴퓨터 방식의 구조가 아니라 뇌에 기반을 두고 있다. 따라서 인공지능이 진정으로 인간의 지능을 구현하기 위해서는 인간 뇌에 초점을 두어야 한다는 것은 지극히 당연한 요청이다. 연결주의는 인간의 뇌의 구성과 작동 방식에 초점을 둔 뇌 은유’(brain metaphor)에 기반을 둔다는 점에서 기호주의에 비해 더 ‘인간적인’ 인공지능을 구현하는 방식이다. 연결주의는 신경세포에 상응하는 ‘유닛’(unit)을 설정하고, 유닛들로 구성된 입력층(input layer), 은닉층(hidden layer), 출력층(output layer)을 지닌 인공신경망(artificial neural network)을 제시한다. 인공신경망은 병렬 분산 처리(parallel distributed processing), 느린 퇴행(slow degradation) 유연한 규제(soft constraints)와 같은 뇌의 특징들을 최대한 반영한다.⁴⁾ 연결주의의 핵심적 요소는 학습에 있다. 즉 인공신경망은 경험으로부터 학습하는 능력을 갖고 있다. 연결주의의 발전사는 바로 학습을 가능케 하는 학습 규칙을 개발하는 데 있었다. 1980년대에 재등장한 연결주의는 역전파(back propagation)이라는 학습법에 기반을 두었고 최근 이세돌 9단과의 바둑대결을 통해 우리에게 알려진 알파고(AlphaGo)는 딥러닝(deep learning)이라는 학습법을 채용하고 있다.

연결주의는 인간 뇌를 본 딴 이론이기 때문에 컴퓨터를 본 딴 기호주의에 비해 여러 가지 장점을 갖고 있지만 그럼에도 불구하고 여전히 인지 이론으로서 한계를 갖고 있다. 무엇보다도 연결주의는 인지가 전적으로 인간 뇌에 기반을 두고 있다고 주장한다는 점에서 철학적으로 환원론적 물리주의나 제거론적

4) W. Bechtel and A. Abrahamsen(2002), pp. 56-64.

유물론에 속하며, 그런 이유로 그런 이론들이 갖고 있는 여러 문제점을 공유하고 있다. 앞에서 언급한 중국어방 논변은 그 문제 중 한 가지, 즉 기호적 모의와 이해 간에 차이를 지적한 것이다.

인간의 지(知), 정(情), 의(意)는 진화론적 관점에서 볼 때 마음과 몸의 통합체로서의 인간이 환경과 상호 작용하면서 항상성(homeostasis)을 유지하는 과정에서 나타난 것이다. 이렇게 볼 때 기호주의자들의 주장과는 달리 지능이나 사고는 단순히 마음의 작용만이 아니라 유기체로서의 인간이 환경과 작용하여 나타난 진화의 산물이다. 인지에 대한 이런 통찰에 힘을 입어 지난 20여 년 동안 인공지능과 인지과학 분야에서 인지의 체화성(embodiment)에 대한 연구가 활발히 진행되면서, 체화된 인지(embodied cognition), 확장된 인지(extended cognition), 행화적 인지(enactive cognition), 분산된 인지(distributed cognition), 상황적 인지(situated cognition) 등이 활발히 연구되고 있다. 여기서는 확장된 인지에 초점을 맞추어 보기로 한다.

체화된 인지 이론의 핵심은 인간 마음은 존재론적으로 몸과 분리되어 있지 않으며 또한 그것은 몸과 환경에 구현되어 있다는 것이다. 여기에서 등장하는 체화 개념을 이해하기 위해 하나의 예를 살펴보자.⁵⁾ 자신의 본 것 중 중요하다고 생각한 것은 모두 기록해야만 직성이 풀리는 사람 M을 가정해 보자. 보통 사람들은 어느 정도 이런 성향을 갖고 있지만 M의 성향이 유별난 것은 자신의 마음도 서랍 속을 정리하듯이 정리하려고 노력한다는 점이다. 어느 날 M이 심각한 교통사고를 당하여 선행성기억상실증이 발생했다고 가정해 보자. 즉 그는 더 이상 그 사건 이후로 본 것을 기억할 수 없게 되었다. 그러나 M은 다행히 기억해야 할 내용이 있으면 그것을 즉시 휴대용 컴퓨터에 기록하고 수시로 그 내용을 검색할 수 있게 되었다. 이제 M은 노트북에 저장해 둔 내용들을 예전처럼 정리할 수 있게 되었고, 그 결과 사고 이전과 마찬가지로 정리를 통해 나타나는 오컴의 희열감(Occam's pleasure)을 느낄 수 있게 되었다.

위의 예에서 M의 노트북은 교통사고 이후로 그의 기억체계의 한 부분으로 작용한다. 즉 M의 기억체계는 생물학적 뇌의 경계를 넘어서 노트북으로 확장되었다. M이 자신의 노트북에 저장한 내용, 예를 들어 “2015년 9월 8일 저녁, 예술의전당, 뮤지컬 명성황후”라는 메모를 보았을 때 그의 인지체계는 사고 이전에 그 내용이 저장되어 있었을 “뇌의 부분”이 인지체계의 한 부분이었던 듯이 노트북(의 메모리)을 포함한다. 이제 정상인 N을 생각해 보자. N은 기억해야 할 정보가 발생할 경우 그것을 자신의 머릿속에 있는 ‘기억’이라는 창고에 저장한다. 신경과학의 연구 결과에 따르면 단기기억은 뇌의 해마(hippocampus)

5) 위의 예는 A. Clark and D. Chalmers(1998, p. 7)에서 제시된 내용을 재구성한 것이다.

에 있는 신경세포들 간 연결강도의 강화를 통하여 형성되고 그렇게 형성된 기억 중 일부는 대뇌피질에 장기적으로 저장된다. 미래에는 노트북 자체 또는 노트북의 메모리를 인공심장처럼 인간 뇌에 직접 이식하여 현재의 간접적 인터페이스가 아니라 직접적인 방식으로 이용할 수 있을지도 모른다.

인지는 몸의 경계를 넘어 세계로 확장될 수 있지만 인지 작용과 관련된 모든 외적 대상들이 인지체계에 포함된다고 볼 수는 없다. 이런 이유로 인지체계의 부분이라고 인정될 수 있는 외적 대상을 구획하기 위한 기준이 필요하다. 이와 관련하여 클락과 찰머스(Clark and Chalmers)는 다음과 같은 동등성 원리(parity principle)를 제시하고 있다.

우리가 어떤 과제에 직면했을 때 세계의 한 부분이 마치 그것이 우리의 머릿속에서 행해졌다면 우리가 그것을 인지과정의 한 부분으로 인정했을 만한 과정처럼 작용한다면 세계의 그 부분은 바로 인지과정의 부분이다. (A. Clark and D. Chalmers, 1998, p. 8)

위의 원리에 따르면, 인간 뇌의 부분들과 동일한 인지적 기능을 하는 외적 대상은 모두 인지과정에 참여한다고 보아야 한다. 이런 견해는 분명히 기능주의(functionalism), 복수실현가능성(multiple realizability), 능동적 외재주의(active externalism)⁶⁾에 기반을 두고 있다. 확장된 인지 이론은 한편으로는 인지와 심리 상태를 오직 뇌에만 한정하는 좁은 견해의 문제점을 극복하고 몸과 몸을 통한 환경과의 관계 속에서 파악하는 장점을 갖는다. 그것은 데카르트적인 실체이원론과 그 반대 입장인 환원론적 물리주의로부터 (의미론적) 기능주의와 메를로퐁티(Merleau-Ponty)적인 현상학으로의 존재론적 전회이다.

3. 초인

우리는 앞에서 인지의 확장성을 살펴보았는데 거기서 나타난 확장성은 단순히 인지에만 국한되지 않으며 몸에도 적용된다. 즉, 키, 몸무게, 몸매, 얼굴과 같은 몸의 외형적 변형뿐만 아니라 걷기, 달리기, 보기, 듣기, 암기력, 추리력과 같은 몸의 기능적 능력도 획기적 방식으로 증강될 수 있다.

6) 외재주의에 따르면, 단어의 의미는 화자의 내적 표상 체계에 의해 결정되는 것이 아니라 부분적으로 또는 전체적으로 화자의 마음 외부에 있는 요소들에 의해 결정된다. 능동적 외재주의는 의미가 내적 표상체계에 의해 결정되지 않는다고 주장하는 점에서 외재주의와 동일한 입장에 있지만, 그 이유를 마음이 뇌에만 있는 것이 아니라 뇌 외부에도 존재할 수 있다고 주장한다는 점에서 차이가 난다. H. Putnam(1985), p. 227. A. Clark and D. Chalmers(1998), p. 9 참조.

지금까지와는 전적으로 다른 획기적 방식으로 확장된 인지와 증강된 몸을 가진 인간은 어떤 존재인가? 그런 인간을 포스트휴먼(posthuman)이라고 하자. 헤일즈(Hayles)에 따르면 포스트휴먼은 다음과 같은 특징을 갖는다. 첫째, 정보 패턴이 어떤 물질적 예화보다도 존재 상태에 더 중요하며 그 결과 특정한 생물학적 기질로 체현되는 것은 생명의 필연성이라기보다는 역사적 우연성이다. 둘째, 비물리적인 영혼은 없으며 의식은 부수현상이다. 셋째, 몸은 보철물에 불과하며 한 보철물을 다른 것으로 교체하는 것은 단순히 그런 관계의 연장선에 있다. 넷째, 인간은 매끄럽게 지적인 기계와 연결될 수 있는 존재이다. 포스트휴먼에는 신체적 존재와 컴퓨터 모의 간, 사이버네틱 기계와 생물학적 유기체 간, 로봇 기술과 인간 목표 간 어떤 본질적이거나 절대적 경계도 없다.⁷⁾

포스트휴먼이 정확히 어떤 존재인가에 대해서는 학자들에 따라 의견이 분분하지만 분명한 것은 포스트휴먼은 휴먼이 아니라는 점이다. 헤일즈는 우리는 이미 포스트휴먼시대에 진입했으며 우리의 존재 양식 또한 휴먼을 넘어 포스트휴먼이라는 점을 강조한다. 보스트롬(Bostrom, 1999) 역시 포스트휴먼은 더 이상 인간이 아니며 심각하게 변경되어 더 이상 인류를 대표하지 못한다고 주장한다. 이런 입장들은 현재 형태의 인류는 진화적 발전의 끝이 아니라 오히려 시작을 나타낸다는 핵심 신념에 기초를 두고 있다. 그렇다면 새로운 시작의 기점은 언제인가? 튜링은 인간과 같은 지능을 가진 기계는 2000년에 등장한다고 예상했었는데 그것을 포스트휴먼 시대의 기점으로 보아도 무방할 것이다. 뮐러와 보스트롬(Müller and Bostrom, 2014)은 인공지능 분야에 종사하는 연구자들을 대상으로 조사한 결과 IQ 34597을 지닌 인공초지능(Artificial superintelligence)이 2110년에 등장할 것이라는 견해가 지배적이라고 밝혔다. 한편 커즈와일(Kurzweil, 2005)은 인공지능이 인간의 지능을 초월하는 기술적 특이점(technical singularity)이 2045년 무렵에는 나타날 것이라고 내다보았다.

인공초지능과 기술적 특이점이 정확히 언제 도래할 것이지는 미래학자들의 중요한 관심사이지만 포스트휴먼의 본성 역시 철학적으로 매우 중요한 주제이다. 과학 기술을 통해 인간의 신체적 능력과 정신적 능력을 증강시키는 것은 단순히 양적 의미에서의 확장과 증강에 그치는 것이 아니라 질적인 의미에서의 인간 본성을 변화시키는 것이다. 포스트휴먼은 다음과 같은 점에서 철학자 니체가 주장한 초인(Übermensch)으로 비유될 수 있다.⁸⁾

7) K. Hayles(1999), pp. 2-3.

8) 니체의 초인 사상과 포스트휴먼 간의 관계에 대해서는 상반된 견해가 있다. N. Bostrom(2005)은 트랜스휴머니즘과 니체의 사상 간에는 피상적인 유사성만이 있다고 보는

니체는 『도덕의 계보』(1887)에서 선과 악에 대한 전통적인 견해를 비판하면서 도덕을 귀족 도덕과 노예 도덕으로 구분한다. 니체에 따르면, 어원학적으로 ‘좋은’이라는 개념은 신분을 나타낼 경우에는 ‘고귀한’ 또는 ‘귀족적인’이라는 의미를 지니며, 그로부터 정신적으로 ‘고상한’, ‘고결한’, ‘고매한’이라는 의미가 파생된다. 다른 한편, ‘나쁨’이라는 개념은 천민적인 신분을 의미하고 그로부터 정신적으로 ‘비열한’, ‘저급한’ 성질이라는 의미가 파생된다. 귀족 도덕은 삶을 긍정하면서 차이성을 창조하고 자아실현을 목적으로 하는 강자의 도덕인 반면에, 노예 도덕은 자신이 아닌 것, 즉 타자에 대한 시선을 바탕으로 성립하며 타자에 대한 동정심과 동일성을 추구하는 약자의 도덕이다. 이처럼 노예도덕의 근본은 외부의 자극에 대한 반작용이다. 니체는 “선 = 귀족 도덕”, “악 = 노예 도덕”이라는 본래의 가치체계를 “선 = 노예 도덕”, “선 = 노예 도덕”으로 변경된 것을 ‘노예반란’에 의한 ‘가치평가의 전도’라고 부르면서 기독교가 그런 반란을 주도했다고 지적한다.⁹⁾ 노예 도덕이 세상을 지배하게 됨에 따라 귀족들에 대한 노예들의 원한이 지배적이므로 전체적인 인간 수준이 하향 평준화되고, 인간은 점차로 고귀한 자에서 비천한 자로 타락하게 된다.

이런 바람직하지 못한 상황을 바로잡을 존재가 바로 초인이다. 니체는 전도된 도덕 체계를 바로 잡을 초인의 등장을 당연시했다. 니체에 따르면 “인간은 짐승과 초인 사이에 놓인 밧줄이다.”¹⁰⁾ 그렇다면 어떻게 우리는 초인이 될 수 있는가? 이와 관련하여 니체는 인간 정신은 세 단계로 발달한다고 주장한다. 첫째는 낙타의 단계다. 낙타는 전통과 인습이 부여한 무거운 짐을 지고 꺾꺾하게 황량한 사막을 걷는다. 낙타는 인내심과 복종감이 필요하다. 그러나 낙타의 정신에는 점차로 짐에 대한 원한이 쌓여간다. 둘째는 사자의 단계이다. 사자는 기존의 관습과 전통으로부터 자유를 획득하려고 투쟁하여 결국에는 승리함으로써 자유의지의 주인이 된다. 그러나 사자는 아직은 새로운 삶을 창조하는 수준까지는 나아가지 못한다. 셋째는 아이의 단계이다. 아이는 놀이 정신으로 새로운 가치를 창조한다. 아이는 순진무구, 긍정, 새로운 시작의 상징이다.

아이의 순진무구하며 망각이고, 새로운 출발, 놀이, 스스로 도는 수레바퀴, 최초의 움직임이며, 성스러운 긍정이 아닌가. 그렇다. 창조라는 유희를 위해서는, 형제들이여, 성스러운 긍정이 필요하다. 이제 정신은 자신의 의지를 원하고 세계를 상실한 자는 이제 자신의 세계를 되찾는다. (니체, 2004, p. 36)

반면에, S. L. Sorgner (2009)는 인간 본성과 가치에 대한 니체의 사상은 포스트휴머니즘의 기본 입장과 큰 차이가 없다고 주장한다.

9) 니체(2002), p. 363.

10) 니체(2004), p. 19.

지금까지 논의된 니체의 초인 개념을 통해 우리는 초인의 본질은 새로운 시대를 열고 새로운 가치를 창조하는 데 있다는 점을 보았다. 그리고 새로운 가치를 창조하는 데 필요한 것은 어린아이의 정신과 삶의 긍정이다.

4. 맺는말

이제 인류는 빠른 속도로 진행되고 있는 제4차 산업혁명의 와중에 서있으며 특히 인공지능과 포스트휴먼 시대의 도래 가능성은 인간 존재의 양상에 대한 근본적인 변화를 야기할 것이다. 포스트휴먼 시대에는 두 종류의 삶이 있을 것으로 예상된다. 창조적 삶과 무료한 삶이 그것이다. 포스트휴먼시대의 인류 또는 포스트휴먼은 귀족으로 살 수도 있고 노예로 살 수도 있다. 이런 상황에서 인류가 귀족으로 살아남으려면 새로운 가치를 창조할 수 있는 아이의 정신으로 무장하는 것인데, 그리기 위해서는 가치체계 및 사회제도의 개혁이 필요하며 특히 교육을 통한 자유로운 창조 정신의 함양이 필요하다.

참고문헌

- 신상규. 2011. 「확장된 마음과 동등성 원리」, 『철학적 분석』, 23, pp. 83-108.
- 윤보석. 2011. 「확장된 마음, 동등성 원리 그리고 기능주의」, 『철학적 분석』, 24, pp. 143-168.
- 이영의. 2008. 「분산된 인지와 마음」, 『철학연구』, 35(2), pp. 3-30.
- . 2011. 「확장된 인지 이론에 대한 변호」, 『범한철학』, 60, pp. 185-204.
- Baron-Cohen, S., Leslie, A. M., and Frith, U. 1985. "Does the autistic child have a "theory of mind?" *Cognition*, 21, 37-46.
- Bechtel, W. and Abrahamsen, A. 2002. *Connectionism and the mind: Parallel processing, dynamics, and evolution in networks*. 2nd edition. Oxford: Basil Blackwell.
- Bostrom, N.1999. "The Transhumanist FAQ", version 2.0. <http://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>
- . 2014. *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press.

- Clark, A. 2006. *Supersizing the mind: embodiment, action, and cognitive extension*. Oxford: Oxford University Press.
- Clark, A. and Chalmers, D. 1998. "The extended mind", *Analysis*, 58, pp. 7-19.
- Hayles, K. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Kurzweil, R. 2005. *The Singularity is Near: When Humans Transcend biology*. New York: Penguin Books.
- McCarthy, J. Minsky, M. Rochester, N. and Shannon, C. 1955. "A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence". *AI Magazine*, 21(2), pp. 12-14.
- Merleau-Ponty, M. 1945/1962. *Phenomenology of Perception*. Trans. by C. Smith. London: Routledge & Keegan Paul.
- Nietzsche, F. 2002. 『도덕의 계보』, 김정현 옮김, 니체 전집 14. 서울: 책세상.
- 2004. 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 장희창 옮김, 서울: 민음사.
- Putnam, H. 1985. "The meaning of 'meaning'", In *Philosophical papers*, vol. 2. Cambridge: Cambridge University Press.
- Searle, J. 1980, 'Minds, Brains and Programs', *Behavioral and Brain Sciences*, 3, pp. 417-57.
- Sorgner, S. L. 2009. "Nietzsche, the Overhuman, and Transhumanism", *Journal of Evolution and Technology*, 20(1), pp. 29-42.
- Turing, A. 1937. "On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem". *Proceeding of London Society*, 42, pp. 230-65.
- Turing, A. 1950. "Computing Machinery and Intelligence". *Mind*, 59, pp. 433-60.
- Varela, F. J., Thompson, E. and Rosch, E. 1991. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, MA: MIT Press.

분산된 뇌

오재호¹⁾

1. 무엇의 편재(Ubiquitous)인가?

유비쿼터스(ubiquitous)는 어디에나 존재한다는 뜻의 라틴어로서 정보통신기술 혁신과 관련해서는 컴퓨터와 네트워크를 의식하지 않고 자유롭게 접속하는 환경을 일컫는다. 지금까지 사용하던 기계들은 전원을 키고 꺼야했지만 유비쿼터스 환경에서 컴퓨터는 그런 번거로운 과정이 대부분 생략되고 마치 인간의 의식처럼 언제든지 반응할 준비가 되어있다. 인간 정신은 두뇌라는 한정된 영역을 벗어나 주변 기기로 활동 영역을 확장하고 있다. 찰머스(David Chalmers)는 “아이폰이 이미 자신의 마음의 일부가 되었다”고 주장하였다. 즉, 우리의 마음 상태를 표현하는 내용은 우리 내부가 아닌 외적 환경에 존재한다는 것이다.

전통적으로 마음은 신체와 구별되는 것으로서 보이지 않고 확인할 수 없지만 어딘가에 신비롭게 존재하는 것으로 여겨졌다. 이처럼 신체와 정신, 물질과 비물질을 엄격하게 구별하는 데카르트적 전통이 끝나고 마음이라고 부르던 심적 상태는 두뇌의 상태로 환원되었다. 스마트기기를 사용할 때에는 뇌와 물체가 인과적 결합체계(coupled system)를 구성하기 때문에 뇌의 안이든 바깥이든 그 위치와 상관없이 인지체계가 작동한다. 따라서 스마트 기기를 사용하여 어떤 일을 처리하는 것은 분산된 혹은 확장된 인지과정인 셈이다. 정보통신기술의 속성들은 인지기능이 효과적으로 분산되는 수단을 제공한다. 인터넷에서 모든 정보를 빠르고 쉽게 접근하게 됨으로써 시간과 노력을 절약하게 되었고, 가상공간에 주요 내용을 저장함으로써 애써 기억하고 되살릴 필요가 없게 되었으며, SNS를 이용함으로써 관계망은 급속도로 확장되었다.

일반적으로, 유비쿼터스 사회에서 어디에나 존재하는 것은 접속 지점(access point) 혹은 인터넷으로 이해되고 있다. 그러나 근본적으로, 세상 곳곳으로 널리 퍼져나간 것은 인간 정신이다. 신체 안에서 활동하던 인간 정신은 네트워크를 통해 세상으로 뛰쳐나와 이웃집이나 지구 반대편으로 혹은 가상공

1) 경기연구원 연구위원

간으로 활동 영역을 확장하고 있다. 세상에 편재하는 정신은 활동하지 않는 뇌의 영역 혹은 기억처럼 여기저기에 잠재하다가 네트워크를 통해 사용자와 연결되면 즉각 활성화한다. 전 세계 연결망이 촘촘해질수록 인류는 무엇이든 찾을 수 있고 어디든 갈 수 있게 되었다. 정신은 더 이상 신체 안에 머물지 않고 보다 널리 그리고 멀리 세상 곳곳에 흩어져 존재한다.

2. 흩어진 정신과 무더진 자아

1) 사생활이 사라지는 시대

모든 것을 가질 수 있는 곳에서는 모든 것을 내놓아야 한다. 서로의 일상을 들여다보는 즐거움은 나의 일상을 드러내놓는 것을 전제한다. 많은 내용을 편하게 기억하기 위해서는 중요한 내용을 뇌 안으로부터 다른 공간으로 옮겨 놓아야 한다. 원하는 위치를 쉽고 빠르게 찾아가기 위해서는 나의 위치를 먼저 등록해야 한다. 사물들 간의 정보교환이 많아질수록 사람들은 의식적으로 내용을 입력하지 않고서도 점점 더 많은 일을 처리하게 된다. 사물인터넷은 병원을 방문하지 않고 주기적으로 신체 상태를 점검하고, 신용정보를 인식하여 결제를 처리하며, 칼로리를 고려한 식단과 적절한 수면시간을 안내한다. 이 모든 일들을 처리하기 위해 개인의 정보는 무차별적으로 수집된다.

정보통신기술의 발전에 따른 프라이버시의 침해는 다양한 분야에서 일어날 수 있다. 인터넷을 이용하기 위해 개인정보를 제공하고 치안을 위해 CCTV에 노출되는 지금 시대는 200여 년 전에 벤담(Jeremy Bentham)이 제안하였던 판옵티콘이라는 원형의 감옥에 비유되기도 한다. 판옵티콘(panopticon)은 pan(모두)과 opticon(본다)의 합성어로 중앙의 감시탑에서 주변의 모든 방을 둘러보는 형태로 이루어졌다. 푸코(Michel Foucault)는 판옵티콘에 착안하여 근대적 권력이 다양한 장치를 통해 개인을 통제하는 방식을 설명한다. 감옥의 역사에서 권력은 신체를 구속하는 방식으로부터 정신을 길들이는 방식으로, 사람을 물리적으로 구속하는 방식으로부터 인식되지 않으면서 감시하는 방식으로, 소유하고 억압하는 방식으로부터 행사하고 생산하는 방식으로 바뀌었다. 네트워크 시대에는 비가시성(invisibility)이 증가함에 따라 통치 권력이 강력해지고, 시각장치와 위치정보수집 기능이 결합하여 광학감시체제가 더욱 정밀화하였다(이광석, 2014).

자신을 드러내려는 의지는 사람마다 정도의 차이가 있지만 일상생활을 SNS를 통해 적극적으로 드러내는 사람들이 늘어나고 있다. 이런 변화에 따라 스트레스도 함께 늘어났다. SNS를 이용하는 직장인이 가장 스트레스를 받는 이유

는 개인정보가 유출될 수 있다는 염려(50.6%) 때문인 것으로 조사되었다(인크루트, 2014). 페이스북을 만든 저커버그(Mark Zuckerberg)는 프라이버시의 시대는 끝났다고 선언하였고, 구글의 슈미트(Erick Emerson Schmidt) 회장은 인터넷에서 정보를 삭제하는 것은 사실상 불가능하다고 말한 바 있다. 역설적이게도 SNS의 창시자인 저커버그는 스스로 사생활을 보호하기 위해서 이웃집을 모두 구매하였고, 슈미트는 자신의 집에 방음장치와 전용 승강기를 설치하였다. 2013년 미국 국가안전보장국 요원이었던 에드워드 스노든(Edward Snowden)이 국가안전보장국의 감청 프로그램을 비롯한 다양한 기밀문서를 공개하면서 우리 모두가 실제로 감시당한다는 사실이 드러났다. 우리를 감시하는 것은 CCTV나 SNS처럼 표면적으로 드러난 도구들만 아니라 결제 카드와 개인화 된 모바일 기기 등 일상적인 행동의 기록을 추적하는 시스템이다.

2013년 국제연합(UN)은 디지털 시대의 프라이버시권을 총회에서 통과시켰다. 프라이버시권 보장은 디지털 통신 영역을 포함한 모든 인간의 사생활을 존중하고 보호하는 것을 목적으로 한다. 여기에는 개인 정보를 수집하는 것과 관련한 절차와 법 규정을 검토하고, 국가가 통신활동을 감시하거나 개인 정보를 수집할 경우 국가의 활동을 내부적으로 감시하는 독립적인 메커니즘을 확보해야 한다는 내용을 포함하고 있다. 디지털 프라이버시를 엄격하게 보호하는 국가로는 독일을 들 수 있다. 독일 정부는 인간은 태어나면서부터 사생활을 보호받을 권리가 있다고 판단하여 영유아를 방송을 통해 공개하는 것을 금지하였다. 이는 개인의 원치 않는 과거 정보가 유출되는 것을 예방하기 위한 제도적 조치이다. 사생활은 스스로 관리하는 수준을 이미 넘어서었다.

2) 소통의 양과 질

SNS를 통해 소통할수록 외로움이나 고립감에서 벗어날 것이라는 기대와 달리 오늘날 인간관계는 피상적이고 얕아졌다. 다른 사람이 일상에서 찍은 사진들을 모니터로 넘겨보고, 서로 글을 남기는 것은 실제로 만나 대화를 주고받는 것과 전혀 다르다. 가상공간에서 드러나는 모든 현상에는 그 의도가 좋고 나쁨을 떠나서 조작과 왜곡이 있다. 진정한 소통은 가까운 거리를 사이에 둔 신체와 현재적 시간의 흐름을 전제로 한다. 이런 조건이 갖추어지지 않은 가상공간에서의 소통은 일방적일 수밖에 없다. 전통적인 대화는 단지 정보교환을 목적으로 하더라도 상호 반응의 과정을 거치면서 이루어진다. 나아가 공감대 형성을 목적으로 하는 대화에서는 인격적인 존중과 배려가 더욱 요구된다. 인스턴트 메시지가 SNS 이용이 일반화되면서 나이가 어린 청소년일수록 언어폭

력에 무방비로 노출되고 있다. 이는 미디어 자체가 문제라기보다는 상대의 총체적인 반응을 직접 접할 기회가 줄어들었기 때문이다. 상대의 감정을 이해하고 배려하는 방법은 오직 만남과 직접 대화를 통해서 배울 수 있다.

많은 사람들이 스마트폰에 의존하게 되면서 대화 방법도 바뀌고 있다. 퓨빙(phubbing)은 phone(스마트폰)과 snubbing(모욕하다, 무시하다)의 합성어로 스마트폰에 몰입하여 사람을 무시하거나 소외시키는 활동을 뜻한다. 스마트폰을 지나치게 자주 확인하는 행동은 무엇인가를 놓칠 수 있다는 불안감에서 비롯한다. 이런 행동은 사람들 간 친밀함과 신뢰를 훼손하여 결과적으로 사회적 관계에 부정적인 영향을 미치게 된다(Przybylski & Weinstein, 2013). Stopphubbing.com 방문자 5만 여 명 중 83%는 대화 중 스마트폰을 확인하는 것보다 대화에만 집중하려는 노력이 필요하다고 여겼다. 청소년의 87%는 대면 대화보다 휴대폰 문자를 통하여 소통하는 것으로 나타났으며, 97%의 사람들은 식사할 때 상대방이 휴대폰을 들여다보면 음식 맛이 떨어진다고 답변하였다.

2016년에 경기도민 1,000명을 대상으로 조사한 결과 사람들은 스마트폰의 기능 중 모바일 메신저와, SNS를 가장 많이 이용하였다. 스마트기기를 사용하면서 가족과의 실제 대화시간이 줄어들었다는 응답은 49.8%에 이르렀다. SNS를 이용한 후 인간관계가 넓어졌다는 응답은 42.7%로 나타났지만, 10명중 7명은 원치 않는 사람이 접근해서 불편했고 10명 중 4명은 개인정보가 유출되는 일을 겪었다고 응답하였다. 또한 우리 삶에서 스마트폰이 없다면 가장 개선되는 점으로 사람과 사람의 직접적인 만남과 대화라고 응답하였다.

모바일 기기나 SNS가 활성화하면서 인적 네트워크의 범위는 크게 확장되었다. 페이스북 덕분에 연락이 끊겼던 옛 친구들을 다시 만나게 되었고, 화상 채팅을 통해 멀리 떨어져 지내는 가족들과 원격으로 대화를 할 수 있게 되었다. 그러나 기술을 통해 피상적인 관계들을 양산함으로써 진정한 소통의 기회는 오히려 줄어들고 있다. 기술 자체는 좋지도 나쁘지도 않다. 다만 인류는 스스로 만든 도구에 중독되거나 그것 때문에 소외될 뿐이다.

3) 선택하고 집중하기 어려운 시대

불과 20년 전만 해도 정보화가 화두일 만큼 정보를 많이 수집하는 것이 관건이었다. 정보가 귀하던 시대와 달리 지나치게 많은 시대에 정보는 우리 사회를 오염시키는 쓰레기, 즉 데이터 스모그(Data Smog)로 비유되기도 한다. 인류는 20세기 중반부터 정보의 생산 및 유통 속도를 따라가지 못하게 되었다

(David Shenk, 1997). 사이먼(Herbert A.Simon)에 의하면 개인은 지식이 불완전하고 결과를 예측하기 어렵기 때문에 일부의 대안들 중 하나를 선택한다. 즉 현실에서 개인은 가능한 많은 대안들을 일일이 분석하여 최선의 것을 선택하기보다는 몇 가지 대안들 중 보다 나은 것을 선택하게 된다는 것이다. 스탠퍼드 대학의 레퍼(Mark R.Lepper)와 아이엔거(Sheena S. Iyengar)는 선택지가 많은 시식대보다 적은 시식대를 거쳐 간 소비자들의 구매율이 높다는 것을 실험으로 보여주었다. 선택이 지나치게 많으면 오히려 결정하는데 부담이 되고, 궁극적으로 만족감을 떨어뜨릴 수 있다는 것이다. 2015년 기준으로 국내 콘텐츠 산업 매출액은 전년 대비 4.5% 증가한 99조 6천 억 원이었다. 그 중 출판 산업 매출액은 20조 원 가량을 차지하였는데 5년 연속 감소하는 추세이다. 온라인이든 오프라인이든 지식과 정보는 계속 넘쳐나고 있다.

통제할 수 없는 양의 정보와 지식을 접하면서 사람들은 언제부터인가 선택하고 집중하기 어려워졌다. 컴퓨터가 없었던 시절에는 서로 교차해서 확인하고 재차 검산하는 일이 중요한 작업이었다. 인간의 뇌는 주어진 문제를 해결하는데 있어서 오류의 확률을 최대한 줄이도록 주어진 모든 감각 기능을 동원한다(Chris Frith, 2012). 인간은 컴퓨터와 인터넷이 등장하기 전에는 한 가지에 몰두할 때가 많았고, 그런 훈련을 오랜 세월을 걸쳐 자연스럽게 반복하였다. 스마트 시대에는 주어진 몇 가지 정보에 집중하고 분석하는 능력보다는 여러 가지 일을 동시에 처리하는 멀티태스킹 능력이 요구되고 있다. 그러나 한 번에 여러 가지 일을 처리하는 사람일수록 2개 이상의 관심 유도 자극이 일어날 때 중요하지 않은 자극을 걸러내는 능력이 현저하게 떨어지는 것으로 나타났다. 또한 난이도가 높은 테스트에서 여러 가지 일을 처리하는 사람은 그렇지 않은 사람보다 평균 반응 시간이 더 많이 소요되는 것으로 나타났다. 이 실험 결과는 만성적인 멀티미디어 이용이 집중력 장애를 초래한다는 사실을 증명한다(Manfred Spitzer, 2013). 우리가 알고 있었던 멀티태스킹은 사실상 피상적이고 비효율적인 것이다.

3. 포스트 휴먼과 자아 그리고 감정

커즈와일(Raymond Kurzweil)은 컴퓨터가 인간의 지능을 뛰어넘는 전환점, 즉 특이점(singularity)이 2045년에 도래할 것으로 예측하였다. 인간 진화의 역사는 약 240만 년 전에 시작되었고 현생 인류가 등장한 시기만 따져보아도 40만 년 전 과거로 거슬러 올라간다. 지금까지 인간 진화는 오로지 생물학적인 진화였다. 기술혁신은 앞으로의 인간 진화가 생물학의 경계를 벗어나 기계

와 함께 이루어질 것을 예고한다. 웨어러블 컴퓨터는 생물과 기계가 결합하는 초기 유형이다. 2014년 미국 식품의약국(FDA)에서 승인한 리워크(rewalk)는 하체 마비 환자가 착용하고 걸을 수 있는 웨어러블 기기의 대표 사례이다. 이 밖에도 기억, 지능, 인지능력을 향상시키는 의약품인 누트로픽스(Nootropics), 신체 내부에 삽입하는 RFID 태그 등은 인간 능력을 개선하는 첨단 도구들이다. 두뇌의 기능은 스마트 네트워크와 인공지능을 통해 이미 활발하게 대체되고 있다. 인간은 기계와 결합하면서 신체적으로나 정신적으로 능력이 크게 향상하는 또 한 번의 진화를 앞두고 있다. 이런 포스트휴먼(Post Human)으로 가는 전환기적 인간을 트랜스휴먼(Trans Human)이라고 부른다. 트랜스휴먼은 자연적인 신체의 한계를 극복해 나아가는 과도기적 인간이다. 트랜스휴먼의 단계가 본격화하면 신체는 첨단 기술이 집결하는 플랫폼이 될 것이다.

기술혁신의 내용만큼 파격적인 것은 속도이다. 1965년 무어(Gordon Moore)가 마이크로칩의 집적도가 18개월 단위로 2배씩 늘어난다는 무어의 법칙(Moore's Law)을 제기한 후 50년 동안 실제로 컴퓨터의 처리 속도와 저장 공간은 2배로 증가하고 비용은 낮아졌다. 기술 발전이 기하급수적인 속도로 진행된다는 사실을 보여주는 사례는 생물학과 정보기술의 융합을 기반으로 한 인간게놈프로젝트이다. 1990년대 인간의 DNA 배열 지도를 제작하기 시작한 후 작업이 지연되면서 일부 전문가들은 애초부터 완성하기 어려웠던 작업이라고 회의적으로 평가하기도 하였다. 그러나 게놈프로젝트는 예상 시기보다 빠른 2003년에 완성되었고, 2016년에는 서울대와 바이오벤처가 기존 유전자지도를 보완한 한국인 유전체 지도를 완성하였다. 유전체 지도가 있으면 장기를 이식할 때 가장 적합한 이식 대상을 고를 수 있고 약물 사용의 부작용을 예방할 수 있다. 커뮤니케이션 분야도 또 하나의 기하급수적인 성장의 사례이다. 1950년부터 무선 주파수 스펙트럼 안에서 전송한 통신 비트용량은 백만 배 정도 증가하였다. 쿠퍼의 법칙(Cooper's Law)은 한정된 무선 주파수 스펙트럼 안에서 전송되는 정보량이 30개월을 단위로 2배가 된다는 것이다. 1990년대 일부 사람들이 쓰던 휴대전화는 20년이 지난 2010년 들어 약 50억 개로 늘어났다. 2000년대 초에 전 7억 명이었던 세계 휴대전화 가입자 수는 현재 중국의 휴대전화 가입자 수에도 못 미친다. 불과 20년 내 증가한 규모이다. 2004년 시작한 페이스북은 10년 남짓한 기간 동안 가입자가 기하급수적으로 늘어나 2016년 들어서는 하루 사용자가 10억 명을 넘어섰다. 커즈와일과 로봇 공학 전문가들은 컴퓨터의 속도 단위로서 초당 100만 건의 명령을 슈퍼컴퓨터가 실행할 경우 지능 폭발(intelligence explosion)이 일어나면서 2020년에는 일반 사무용 컴퓨터가 인간 두뇌의 기본 능력을 넘어설 것으로 예측한다. 인간의

진화 속도에는 변화가 없는 반면 인공지능의 발전 속도는 기하급수적이어서 기계가 약 30년 후에는 이미 인류의 지능을 뛰어넘을 것으로 전망된다.

인류는 점점 네트워크와의 연결에 의존해서 살아갈 수밖에 없다. 뇌사(腦死)는 의학적으로 뇌의 기능이 멈추어 활동 상태로 되돌아가지 않는 것을 말한다. 세상 곳곳에 편재하는 ‘나’는 오직 연결되어 있을 때 살아있고, 연결이 끊겼을 때 죽는다. 연결하는 인간(Homo Connectus)은 뇌사하는 인간과 달리 가상세계에서의 삶(접속)과 죽음(해제)을 반복한다. 연결은 마치 뇌에 산소를 공급하듯 의식에 생명력을 불어넣는 새로운 생존 고리다. 연결망은 인류의 새로운 의식 세계로서 인간 정신이 활동하는 주요 공간이 되고 있다.

연결이 일상화하는 시대에 약해진 것은 전통적인 자아이다. 전통적인 자아는 세상과 대립하는 통일적인 의식경험의 주체였다. 자아 정체성(self-identity)은 오랫동안 신체 안에서 좀처럼 규명하기 어려운 난제였으나 의식이 네트워크를 통해 곳곳에 편재하면서 내가 누구인지를 규정하기는 더 어려워졌다. 경험하는 주체로서 나의 정체성을 확립하는 일은 오래전부터 중요한 문제였다. 설(John R.Searle)은 의식이 대상을 지향하려면 상호작용하는 네트워크가 형성되어야 한다고 생각하였다(Searle, 2007). 개인의 경험은 뇌신경망을 필요로 하지만 그것만으로는 충분치 않으며, 물리적이고 사회적인 외부 환경이 우리의 몸과 상호작용하면서 비로소 경험이 가능하다. 우리는 자아를 결코 확인할 수 없으며 자아 정체성은 인간 행동을 이해하는 시작이나 전제가 아니다. 자아는 인간 인간행동의 결과이며, 통일된 경험 주체로서 행위자는 신체의 일대기에 관한 이야기 속에서 조장된 허구이다(Dennet, 1989). 즉, 자아는 감각 기관을 통해 축적된 일종의 데이터를 통일된 관점에서 서사적으로 기록하는 구심점이다. 기계로 대체된 인간은 생물학적 신체를 기반으로 한 의식 활동이 더 이상 일어나지 않으며, 오직 규칙기반 기호처리 인식모델을 통한 제한적인 시뮬레이션만 가능할 것이다(이종관, 2013).

지능이 무한히 확장되더라도 이야기의 관점에 해당하는 자아가 없다는 점에서 인공지능은 어디까지나 데이터와 논리의 결합에 불과하다. 세계 최고의 바둑 기사가 인공지능에게 연이어 패배할 때 사람들은 패배의 주 원인 중 하나로 감정을 꼽았다. 유리하다고 자만하거나 방심하지 않으며 실수했다고 좌절하거나 흔들리지 않는 안정성, 그것은 인간이 결여한 것이다. 반면에, 인간은 게임은 졌어도 바둑에 더욱 열광하며 즐기고 만족감을 얻는다. 이것은 인공지능이 결여한 것이다. 인간을 인간답게 만드는 것은 지적 능력이 아니라 오히려 시시각각 변하는 불안정한 감정이다. 동물과 사람, 사람과 인공지능의 지적 능력은 정도의 차이라고 할 수 있는 반면 느낄 줄 아는 능력이야말로 세상의 모

든 데이터를 집약해도 기계가 갇출 수 없는 질적 차이이다. 무엇보다 다른 사람의 처지를 이해하고 공감하는 능력은 인간이 소통하고 협력하게끔 하는 기반이다.

4. 인간이 중심이 되는 사회를 향하여

2015년 Pennycook 교수팀은 스마트폰 이용 습관을 관찰한 결과 인지능력이 강하고 분석적으로 사고하려는 의지가 강할수록 스마트폰 검색 기능을 덜 사용한다는 사실을 밝혀냈다(Pennycook 외, 2015). 이 연구에서는 나이가 젊을수록 스마트폰 없이 순수한 사고만으로 문제를 해결하려하지 않는다는 사실로부터 모바일 ICT가 일상에 깊이 뿌리내리기 전에 기계와 인간 정신이 연계되는 방식을 이해해야 한다고 강조하고 있다. 우리가 기술 중독에서 빠져나오기 어려운 이유는 스스로를 객관적으로 평가하기 어렵기 때문이다. 사람들은 스마트폰을 과도하게 사용하는가에 대해서 스스로에게는 매우 관대하지만 사회 전반이나 청소년에게는 비교적 냉정하게 판단하는 경향이 있다. 경기도민 1,000명의 의견을 물은 결과, 본인보다는 가족, 가족보다는 친구, 친구보다는 사회 전반에서 스마트폰을 과도하게 사용한다고 생각하였고 10명 중 8명은 청소년의 스마트폰 사용을 통제해야 한다고 응답하였다.

인류의 산업혁명은 언제나 지속적인 기술혁신의 과정이었고 각 단계마다 인류에게는 큰 고통도 따랐다. 4차 산업혁명과 함께 다시 진행되는 또 한 번의 진화에 인류가 수동적으로 이끌린다면 우리가 잃는 것은 과거와 달리 일자리만은 아닐 것이다. 어디에나 존재할 수 있는 세상에서 인류가 잃어버리는 것은 인간 정신이다. 대부분의 과학기술 정책은 비즈니스 혁신과 생산성 증대에 초점이 맞추어져 있다. 정부와 공공기관은 기술 혁신의 편익을 마음껏 누리도록 무조건 권장하기보다는 개인이 기술 중독으로부터 스스로를 보호하도록 적극 계도해야 한다. 부모와 교육기관은 아동과 청소년이 인터넷과 스마트폰 사용을 건전하게 사용하도록 이해시키고 온정적으로 개입하여 통제할 필요가 있다. 개인은 급격한 디지털 기술혁명 속에서 아날로그적이고 인간적인 가치가 유실(流失)되지 않고 새로운 가치와 균형을 이루도록 의식하고 긴장할 일이다.

기술이 궁극적으로 행복에 기여하는 인간 중심 사회를 실현하려면 최대한 사용하기보다는 절제를, 모든 것을 공유하기보다는 사생활 보호를, 맹목적인 정보수집보다는 선택과 집중을, 무분별한 인간관계의 확장보다는 인격적 배려를 바탕으로 한 만남과 대화를, 한없는 편리함 보다는 건강한 불편함의 가치를 지향해야 할 것이다. 인간은 무한한 능력을 갇출 때 행복한 것이 아니라 정신이

삶의 주인일 때 비로소 행복하다.

참고문헌

1. 구본권(2014). 『당신을 공유하시겠습니까』, 어크로스.
2. 이광석(2015). “포스트-판옵티콘 시대 감시 연구, 새로운 지형”, 『스마트 시대의 위험과 대응방안』, 189-207.
3. 이종관(2015). “포스트휴먼을 향한 인간의 미래?”, 『Future Horizon』 제26호, 과학기술정책연구원.
4. Barr, Nathaniel., Pennycook, Gordon., Stolz, Jennifer A., & Fugelsang Jonathan A.(2015). “The brain in your pocket: Evidence that Smartphones are used to supplant thinking”, *Computers in Human Behavior*, 48, pp.473-480.
5. Dennet, Daniel C.(1989).“The Origins of Selves”, *Cogito*, 3, pp.163-173.
6. Frith, Chris., 장호연 역(2012). 『인문학에게 뇌과학을 말하다』, 동녘사이언스.
7. Kurzweil, Ray., 윤영삼 역(2013). 『마음의 탄생』, 크레센도.
8. Nowak, Peter., 김유미 역(2015). 『휴먼 3.0』, 새로운현재.
9. Przybylski, Andrew K. & Weinstein, Netta.(2013). “Can you connect with me how? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality”, *JSPR*, 30(3), pp.237-246.
10. Searle, John., 정승현 역(2007). 『마인드』, 까치.
11. Shenk, David., 정태석, 유홍림 역(2000). 『데이터스모그』, 민음사.
12. Spitzer, Manfred., 김세나 역(2013). 『디지털 치매』, 북로드.
13. Varela, Francisco., 석봉래 역(2013). 『몸의 인지과학』, 김영사.

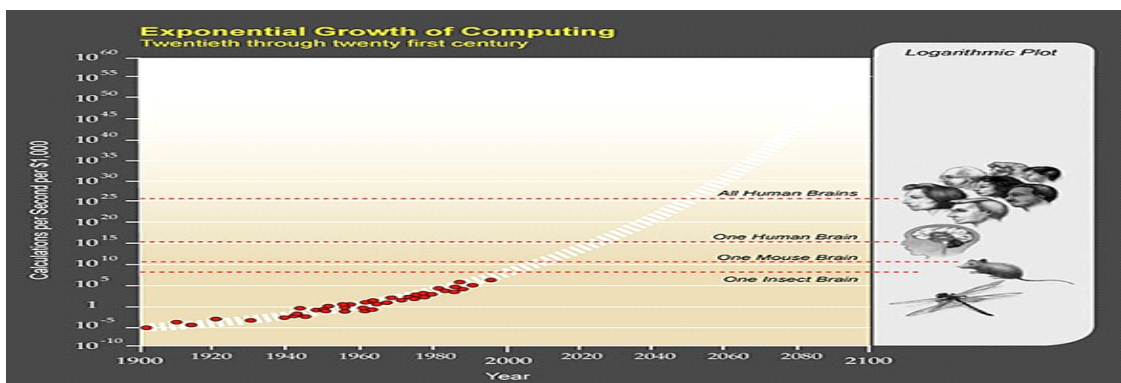
인공지능 시대 희망의 인문학

김기봉¹⁾

1. 인공지능과 ‘포스트휴먼’의 출현

인공지능이란 인간이 가진 지적 능력을 컴퓨터를 통해 구현하는 기술을 지칭한다. 인공지능이 SF 영화가 만든 허구가 아닌 우리 삶의 현실로 들어온 계기는 2016년 알파고와 이세돌 9단의 바둑대결이다. 많은 사람들이 예상했던 것과는 달리 알파고의 일방적인 승리로 끝남으로써 바야흐로 인공지능 시대가 도래한다는 게 기정사실로 인식되었다.

구글의 미래를 설계하는 레이 커즈와일(Ray Kurzweil)은 컴퓨터의 인공지능이 인간지능을 추월하는 시점이 2020년이 될 것이라고 예측했다. 그리고 2045년에는 인공지능이 모든 인류의 뇌를 초월하는 ‘기술적 특이점(technological singularity)’에 도달할 것이라고 전망했다.²⁾



레이 커즈와일이 언급한 연산 능력의 기하급수적 성장 곡선

<출처: (cc) RayKurzweilandKurzweilTechnologies, Inc.>

‘특이점’ 도래할 때, 어떤 일이 벌어질지를 보여준 영화가 '그녀(Her, 스파이크 존즈 감독, 2013)'다. 이 영화는 컴퓨터 운영체제인 '그녀'와 남의 편지를 대필하는 작가와의 연애이야기다. 둘의 첫 만남에 작가는 이름이 뭐냐고 물으니, '그녀'는 사만다라고 대답한다. 그러면서 물음을 받고 『아기 이름 짓기』란 책을 읽고 0.2초 만에 18만개의 이름 가운데 사만다를 골랐다고 말한다. '그

1) 경기대학교 사학과 교수

2) 레이 커즈와일, 장시형·김명남, 율김, 진대제 감수, 『특이점이 온다: 기술이 인간을 초월하는 순간(The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology)』, 김영사, 2007

녀’는 그와의 교감과 더불어 데이터 마이닝을 통해 인류가 1만 년에 걸쳐 축적한 모든 지식을 습득하다. ‘그녀’의 자적 수준이 마침내 인간 한계를 넘는 특이점에 도달했을 때 공간과 시간을 초월하는 다른 차원으로 떠나는 것으로 영화는 끝난다. 인공지능인 사만다는 비유기적 생명체인 ‘포스트휴먼(post-human)’이다. ‘포스트휴먼’이란 존재는 호모 사피엔스라 불리는 인류 종의 종말을 예고하는가, 아니면 그것의 진화인가? ‘포스트휴먼’의 출현을 통해 인간성이란 무엇인가가 새롭게 문제로 대두한다.

인문학이란 영어로 인간성을 의미하는 humanity의 복수인 humanities다. 그렇다면 포스트휴먼 시대 인문학이란 무엇인가? 인공지능의 문명사적 의미를 가장 잘 정리한 책이 유발 하라리(Yuval Noah Harari)의 『사피엔스』다.³⁾ 그 책 테제를 한 문장으로 요약하면, “인간이 신을 발명할 때 역사는 시작됐고, 인간이 신이 될 때 역사는 끝난다.”이다. 여기서 ‘신’이란 인간의 상상력이 만든 초월적 존재다. 인간이 신이 된다는 것은 인간이 꿈꾸는 모든 것을 이룰 수 있다는 걸 의미한다. 이것이 인간에게 축복이 아니라 재앙으로 역사의 종말이 일어날 수 있다는 게 문제다. 스티븐 호킹은 인공지능에 의해 인류가 멸망할 수 있다는 것을 경고했다. 이제 인류 앞에 놓인 최대 문제는 이 같은 종말론을 어떻게 극복할 수 있느냐다. 인류는 인공지능이란 판도라 상자를 열었다. 거기서 나온 마지막 희망이 인문학임을 밝히려는 의도로 이 글이 집필됐다.

2. 인문학 3문(問)과 3 가지 전환

인문학이란 인간과 인간 삶의 조건에 대해 탐구하는 학문이다. 인문학 본질을 통찰하는 질문이 “우리는 어디서 와서, 무엇이며, 어디로 가는가?”이다. 이 3 빅퀘스천(big questions)이 인문학 3문(問)이다. 인문학 3문의 각 물음에 대해 탐구하려는 시도로 3 가지 전환이 일어났다.

(1) “우리는 어디서 왔는가” - ‘생물학적 전환’과 빅히스토리(Big history)

‘생물학적 전환’의 키워드가 진화다. 리처드 도킨스는 어느 행성에서 우주인이 지구에 와서 인류 문명의 수준을 파악하기 위해 던지는 질문이 “당신들은 진화를 알고 있는가?”라고 했다.⁴⁾ 진화란 인간중심주의에서 탈피하여 인간의

3) 유발 하라리, 조현욱 옮김, 이태수 감수, 『사피엔스-유인원에서 사이보그까지, 인간 역사의 대답하고 위대한 질문(Sapiens: A Brief History of Humankind)』, 김영사, 2015.

생물학적 위치가 다른 생명체와 연속선상에 있음을 아는 것이다. 진화는 “모든 것은 다른 모든 것과 연결되어 있다”는 깨달음이며, 이를 통해 인류의 탄생을 궁극적으로는 우주적인 차원으로까지 확대해서 설명하는 길을 열었다.

E. H. 카는 『역사란 무엇인가』에서 자연은 진화하는 데 반해, 역사는 진보한다고 주장했다.⁵⁾ 진보로서 역사가 이야기하는 시간은 길어야 5000년이다. 지구 역사는 46억년이고, 20만 년 전쯤에 호모 사피엔스가 출현했다. 인류는 대부분의 시간을 선사시대에 살았다. 그래서 『통섭』이란 책으로 유명한 진화생물학자 에드워드 윌슨은 말했다. “역사 시대는 선사 시대 없이는 거의 무의미하며, 선사 시대는 생물학 없이는 거의 무의미하다. 선사 시대와 생물학에 관한 지식은 빠르게 늘어나고 있으며, 그러면서 인류가 어떻게 기원했고 왜 이 행성이 우리 같은 종이 존재하는지도 밝혀지고 있다.”⁶⁾ 이제 노년에 도달한 인류가 자신의 출생 비밀을 풀기 위해선 대부분의 시간을 보낸 유년기에 대해 알아야 한다. 인류 출생의 비밀을 풀려는 시도가 ‘생물학적 전환’이다.

‘생물학적 전환’의 일대 전환점이 되는 책이 리처드 도킨스의 『이기적 유전자』다. 그는 인류란 ‘이기적 유전자’를 위한 생존기계라고 주장했다. 유전자가 주인이고, 인류는 그것을 전달하는 운반체에 불과하다는 것이다. 그런데 중요한 건 유전자의 노예인 인간이 자기 자신의 존재에 대해 안다는 사실이다.⁷⁾ 아는 이유는 인간은 지능을 가진 존재이기 때문이다. 앞서 언급한 커즈와일은 우주의 역사에서 가장 중요한 순간은 지능의 탄생이라고 했다. 지능이란 “자연의 한계를 초월하여 상상하는 대로 세상을 바꿀 수 있는 능력”이다.⁸⁾ 지능의 탄생은 진화를 통해서 이뤄졌다.

인류 역사를 우주의 차원에서 이야기하기 위해서는 자연과학과의 연계가 절대적으로 필요하다. 인문학적인 문제의식으로 자연과학의 연계를 통해 새롭게 등장한 역사서술이 빅히스토리다. 빅히스토리는 인류 역사를 다음과 같이 요약한다.

"약 135억 년 빅뱅이라는 사건이 일어나 물질과 에너지, 시간과 공간이 존재하게 되었다. 우주의 이런 근본적인 특징을 다루는 이야기를 우리는 물리학이라 부른다. 물질과 에너지가 등장한 지 30

4) 리처드 도킨스, 『이기적 유전자(The Selfish Gene)』, 을유문화사, 2006, 40쪽.

5) E. H. 카, 김택현 옮김, 『역사란 무엇인가(What is History)』, 까치, 1997, 171쪽.

6) 에드워드 윌슨, 이한음 옮김, 『인간 존재의 의미(The Meaning of Human Existence) : 지속 가능한 자유와 책임을 위하여』, 사이언스북스, 2016, 11쪽

7) 위의 책, 130쪽.

8) 레이 커즈와일, 윤영삼 옮김/조성배 감수, 『마음의 탄생 : 알파고는 어떻게 인간의 마음을 훔쳤는가?』, 크레센도, 2016년, 15쪽.

만년 후에 원자라 불리는 복잡한 구조를 형성하기 시작했다. 원자는 모여서 분자가 되었다. 원자, 분자 및 그 상호작용에 관한 이야기를 우리는 화학이라고 부른다. 약 30억년 전 전 지구라는 행성에 모종의 분자들이 결합해 특별히 크고 복잡한 구조를 만들었다. 생물이 탄생한 것이다. 생물에 대한 이야기는 생물학이라 부른다. 약 7만 년 전, 호모 사피엔스 종에 속하는 생명체가 좀 더 정교한 구조를 만들기 시작했다. 문화가 출현한 것이다. 그 후 인류문화가 발전해온 과정을 우리는 역사라고 부른다."⁹⁾

(2) “우리는 무엇인가” - 호모 사피엔스 특이성 해명 위한 ‘허구적 전환’

20만 년 전쯤 출현한 호모 사피엔스는 오랫동안 유약한 유인원에 불과했다. 지구상에 6 내지 7의 인류 종이 있었는데 사피엔스가 다른 인류 종들을 멸종시키고 지구의 지배자가 될 수 있었던 것은 7만 년 전 인지혁명을 통해서라고 하라리는 말했다.¹⁰⁾ 사피엔스는 개체의 차원에서는 열등한 동물이지만 집단으로는 가장 강력한 존재다. 인간은 다른 어떤 동물보다 이기적인 개체다. 이기적 개체는 이타적 개체를 이기지만, 이기적 집단은 이타적 집단을 이길 수 없다. 사피엔스의 위대함은 이기적인 개인들이 모여 이타적인 공동체를 형성했다는 점이다. 개미, 벌, 침팬지도 사회적 동물이다. 하지만 이들 종이 집단을 형성하는 임계 치는 150 개체를 넘어서질 못한다. 하지만 인류는 익명의 사람들과 1000명, 10000만 심지어 10억 이상의 국가 공동체를 이루며 산다. 사피엔스가 이 같은 기적을 이룩하는 전기가 인지혁명이다. 인지혁명이란 사피엔스가 신화, 종교, 역사, 사상과 같은 허구서사를 발명하여 현실세계를 초월하는 가상세계를 만들어서 거대한 협력 공동체를 구성하기 시작했던 것을 지칭한다.

유발 하라리는 인류가 창안한 위대한 가상세계로 종교, 제국, 돈의 3 가지를 거론한다. 첫째, 종교를 통해 인류는 신이라는 초월적 허구를 매개로 해서 무한에 대한 상상을 통해 현실세계의 ‘참을 수 없는 존재의 가벼움’에서 벗어날 수 있었다. 그리고 다른 동물에게 꿈은 그냥 꿈이지만, 한국인들은 곰 토템을 통해 단군신화를 창안하여 공동체의 시원을 이야기하고 민족이라는 상상의 공동체를 형성했다. 둘째, 사피엔스만이 역사라는 서사를 통해 정치공동체를 구성하며, 보편적 이념과 제도 그리고 사상을 토대로 정치공동체를 확장해서 거

9) 하라리, 위의 책, 18쪽.

10) 위의 책, 44쪽.

대한 제국을 건설했다. 셋째, 인류의 가장 강력한 허구는 돈이다. 화폐 자체는 종이에 불과하지만, 거기에는 보이지 않는 신뢰 시스템이 내재해서 상징적 가치를 대변한다. 종교와 인종의 차이를 넘어 전 세계 인류가 가장 신뢰하는 것은 미국의 달러다. 이슬람 근본주의자들인 IS 나 김정은은 미국은 싫어해도 달러는 좋아한다.

인류가 지구의 정복자로 등극할 수 있게 된 결정적 계기는 과학혁명을 통해서다. 과학이란 갈릴레이 말대로 자연을 수학으로 쓰인 책으로 인식함으로써 열린 가상세계다. 0과 자연수, 소수, 무리수, 허구와 같은 수학의 기호들은 실재가 아닌 허구다. 이 허구의 기호들을 매개로 해서 자연의 법칙을 해명하다가, 0과 1의 디지털 기호로 만물의 공식을 푸는 단계로까지 도약함으로써 인류는 마침내 신적인 인공지능을 창조했다.

인간이 신적인 능력을 가졌다는 것은 진화가 더 이상 자연선택이 아니라 지적 설계로 일어날 수 있다는 것을 의미한다. 종래 인류에게 죽음은 극복할 수 없는 자연이었지만, 앞으로 특이점이 도래하면 유전자공학, 사이보그, 컴퓨터 공학을 통해 죽지 않는 포스트휴먼이 나올 수 있다. 포스트휴먼의 출현은 인류 문명사에서 지금까지 존재하지 않았던 새로운 문제들을 제기한다. 이전의 인류는 왕이든 노예든 상관없이 모두 생물학적으로는 동일했다. 모든 인간은 죽음 앞에서 평등했다. 단지 신분의 차이나 계급의 불평등만 있었다. 하지만 포스트휴먼시대에서는 죽지 않는 ‘신적인 인간’(Homo Deus)이라는 새로운 인류 종이 출현해서 사피에스가 이전의 다른 인류 종을 멸종시켰던 것과 동일한 비극적 종말을 스스로가 당할 수 있다.¹¹⁾

달레마는 우리가 이 같은 문명의 묵시록을 알면서도 과학기술이라는 호랑이 등을 타고 계속 달릴 수밖에 없다는 사실이다. 하라리는 인류가 마침내 특이점에 도달할 때 고뇌하는 문제는 “우리가 무엇이 되길 원하는가?”가 아니라 “우리가 원하고 싶은 것은 무엇인가?”(not “What do we want to become?”, but “What do we want to want?”)가 될 것이라고 했다. 이 같은 난제(難題)를 제기했던 『사피엔스』의 마지막 문장은 “스스로 무엇을 원하는지도 모르는 채 불만족스러워하며 무책임한 신들, 이보다 더 위험한 존재가 또 있을까?(Is there anything more dangerous than dissatisfied and irresponsible gods who don't know what they want?)”이다.¹²⁾

오늘날 인공지능시대를 선도하는 것은 과학이다. 하이데거는 “과학은 사유하지 않는다.”고 했다. 과학자들은 사물을 계량하고 분석하는 것을 통해 만물의

11) Yuval Noah Harari, *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*, Random House, 2016.

12) 하라리, 『사피엔스』, 588쪽.

이치를 인과적으로 설명한다. 하지만 그들은 그 같은 탐구 행위를 왜 그리고 무엇을 위해 하는지에 대해 사유하는 방법을 배우지 않음으로써 자기 길을 묵묵히 갈 수 있었고, 이것이 역설적이게도 과학이 학문적 정체성을 지켜내는 근거가 되었다.¹³⁾ 하지만 이제는 사유하지 않으면 인류 종이 멸망할 수 있는 기로에 서 있다. 누군가는 인류 종의 운명과 역사의 종말에 대한 사유를 해야 한다. 이 같은 문제의식으로 요청되는 것이 ‘인문학적 전환’이다.

(3) “우리는 어디로 가는가” - ‘인문학적 전환’과 희망의 인문학

만물의 근원은 무엇인가에 대한 수많은 논의가 있었지만, 디지털시대에서는 그 답이 정보로 귀결된다. 정보를 알면 이론적으로는 모든 걸 할 수 있고 만들 수 있다. 정보를 안다는 것은 패턴을 아는 것이다. 패턴을 인식하는 알고리즘이 만물의 공식이다.¹⁴⁾ 카즈와일은 인간의 모든 활동은 알고리즘이라 했다. 알고리즘이란 “인간의 사고와 행동에는 모두 입력과 출력이 존재하며, 그 사이에는 명확한 인과관계가 존재한다고 간주하는 것이다.”¹⁵⁾

인간의 사고 기관인 뇌의 신경질은 정보를 패턴으로 인식하는 거대한 패턴 인식기다. 인공지능시대란 컴퓨터의 패턴을 인식하는 알고리즘이 인간 뇌를 능가하는 시점을 지칭한다. 현재에도 이미 알고리즘을 통해 컴퓨터가 그림을 그리고 시를 창작할 수 있다. 앞으로 인공지능이 인간보다 그림과 시를 더 잘 창작할 수 있는 단계로 발전하는 것은 시간문제다.

문제는 인공지능은 생각과 학습은 가능하지만 의식은 없다는 점이다. 의식이란 “생각에 대해 생각할 수 있는 능력”을 지칭한다.¹⁶⁾ 의식이 없는 인공지능은 시를 짓기는 하지만 즐기지는 못한다. 인공지능에게 시는 무의미하다면, 컴퓨터는 누구 위해 시를 짓는가? 기계는 생각은 하지만 의미를 알지는 못한다. 의미에 대해 성찰하는 학문이 인문학이다.

드류 파우스트 하바드 대학 총장은 취임사에서 “인문학은 인간을 목수로 만드는 것이 아니라 목수를 인간으로 만드는 것”이라 했다. 인공지능은 인간 목수보다 더 훌륭한 목수 일을 할 수 있다. 하지만 목수를 인간으로 만들 수는 없기 때문에 인문학이 중요하다.

13) Martin Heidegger, *Was heißt Denken?*: Vorlesung Wintersemester 1951/52, Reklame, 1992, 『사유란 무엇인가』, 권순홍 옮김, 도서출판 길, 2005, 57쪽.

14) 루크 도멜, 노승영 옮김, 『만물의 공식: 우리의 관계, 미래, 사랑까지 수량화하는 알고리즘의 세계(The Formula : How Algorithms Solve All Our Problems... and Create More)』, 반니, 2014.

15) 커즈와일, 『마음의 탄생』, 46쪽.

16) 의의 책, 293쪽.

에드워드 윌슨은 외계인이 지구를 방문했을 때 인류가 가진 것 가운데 가장 관심을 가질 것이 무엇인지를 물었다. 지구를 방문할 정도의 지력을 가진 외계인은 우리가 과학이라고 부르는 거의 모든 지식을 이미 알 것이며, 더 나아가 우리가 아예 존재하지 않았다면 지구가 어떠했을지도 조사해서 알아낼 것이라 했다. 그렇다면 “나는 진짜 외계인이라면 우리에게 주목할 가치가 있는 한 가지 핵심 자원을 우리 종이 지니고 있다고 말해 줄 것이라고 믿는다. 우리의 과학과 기술이라고 생각할지 모르겠다. 하지만 그렇지 않다. 바로 인문학이다.”¹⁷⁾

인공지능시대 인간성의 의미와 인류의 운명을 성찰할 수 있게 해 주는 게 인문학이다. 하지만 인문학이 그 역할을 수행하려면 변해야 한다. 과연 학문으로서 인문학이 독립적으로 있으며, 실제로 인문학을 하는 인문학자가 있는가? 문학, 철학, 역사 등의 개별 분과학문만 있고, 또 거기서도 세부 전공분야로 나뉘어져 그 틀에 안주하거나 갇혀 있는 전공 인문학자들만 있지, 인문학 일반을 탐구하는 학자는 거의 없다. 오늘날 대부분의 인문학자들은 자기 전공의 고치 속에 있는 번데기들이다. 그 번데기가 나비로 탈바꿈하기 위해서는 일차적으로 자기 전공의 고치에서 나와 자연과학과의 연계와 융합을 통해 윌슨이 말하는 ‘문화의 자연사’로 거듭나야 한다.¹⁸⁾

이기적 유전자의 독재에 벗어날 수 있는 문화적 유전자의 진화로서 성립하는 인문학을 탐구하는 학자로서의 자세를 가장 잘 표현한 것이 본래 『실천이 성비판』 맺음말에 나오는 구절인 칸트 묘비명이다. “나의 마음을 충만하게 하고, 내가 그것에 대해 더 자주, 더 깊이 생각하면 할수록 늘 새로운 경외심과 존경심을 더해주는 것 두 가지가 있다. 내 위의 별이 빛나는 하늘과 내 안의 도덕법칙.”

근대 학문체계에서 ‘내 위의 별이 빛나는 하늘’은 자연과학, ‘내 안의 도덕법칙’은 인문학으로 갈라졌다. 하지만 우리시대 이 둘은 다시 만나서 결합해야 한다. 장차 우리가 고뇌해야 할 큰 문제는 인공지능과 인류의 역할 분담이다. 로봇이 의사 결정과 인간의 일을 대신한다면, 인간은 무엇을 할 것인가? 빅데이터와 인공지능 덕분에 인간은 거의 모든 것의 패턴을 알 수 있다. 패턴은 결정론적이다. 모든 것이 이미 결정되어 있다면 인간의 자유의지는 있는가? 이 문제를 다룬 영화가 ‘마이너리티 리포트’다. 빅데이터가 그는 결국 아내를 죽인다고 예측한다면, 그 같은 패턴으로부터 벗어날 수 있는 자유의지를 갖는가? 자유의지란 “이전의 원인에 의해 결정되지 않는 선택”을 하는 것을 의미

17) 윌슨, 위의 책, 59쪽.

18) 위의 책, 63쪽.

한다.¹⁹⁾ 인간이 이기적 유전자의 독재에 대해 저항할 수 있는 것처럼 자기 행동과 사고의 패턴을 알면 그 패턴에서 벗어날 수는 자유의지를 가질 수 있다. 빅데이터가 우리를 통제하는 빅브라더가 될 것이라고 많은 사람들이 우려한다. 하지만 역으로 우리는 빅데이터의 노예가 아니라 그것을 도구로 사용한다면 빅브라더가 우리를 감시하는 것이 아니라 우리가 빅브라더를 관찰할 수 있다.

보통 한 인간의 운명을 결정하는 것은 습관과 성격의 2 가지라고 한다. 습관이 행동의 패턴이라면, 성격은 생각의 패턴이다. 모든 것을 패턴이 결정한다면, 습관과 성격이라는 패턴을 어떻게 바꿀 것인가? 습관은 행동의 축적으로 만들어지고, 성격은 생각의 문법으로 정형화 된 것이다. 인간 삶의 방식을 도식화 하면, 운명-습관-행동-성격-생각의 연관성으로 이뤄진다. 운명을 바꾸기 위해서는 습관을 고쳐야 하고, 습관을 고치기 위해서는 행동을 바꿔야 하고, 행동을 바꾸려면 성격을 교정해야 하며, 성격을 교정하기 위해선 생각을 바꾸면 된다. 결론적으로 생각을 바꾸면 운명을 바꿀 수 있다. 따라서 문제는 어떻게 생각을 바꿀 수 있느냐다.

어떻게 생각을 바꿀 것인가를 잘 보여준 영화가 ‘인셉션’이다. ‘인셉션’은 무의식에 꿈을 주입해서 생각을 바꾸는 것을 내용으로 한다. 꿈이란 현실이 아닌 상상이다. 인공지능시대에서 인간에게 가장 중요한 것은 상상력이다. 자연과학이 현실과 사실의 학문이라면, 인문학은 꿈과 상상의 학문이다. 현실세계의 패턴에서 벗어날 수 있는 꿈을 붙여넣는 것이 인문학이다. 인문학은 포스트휴먼 시대 “역사 어디로 가는가”의 방향을 가리키는 나침반이며, 인공지능이란 판도라 상자를 연 이후에 남은 인류의 마지막 희망이다.

19) 위의 책, 337쪽.

자율주행차 기술 및 정책현황과 경기도 도입방향

빈미영¹⁾

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

최근 자율주행차는 기술, 정책, 시범운행, 안전 등 다양한 분야에서 이슈가 되고 있다. 경기도는 2015년 판교 창조경제밸리에 자율주행차 테스트베드 조성을 확정하는 등 자율주행차 도입을 위한 노력을 기울이고 있다. 본 연구는 이러한 배경 하에 자율주행차 기술개발과 정책현황을 정리하고 경기도 현황과 미래변화 전망을 통해 자율주행차 도입방안을 검토하였다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구의 공간적 범위는 경기도이며, 시간적 범위는 2016년을 기준으로 하되 자료는 최대한으로 가장 최근의 자료를 활용하였다. 연구방법은 국내외 자율주행차 기술동향과 정책방향을 조사하여 정리하였고 경기도의 현황과 미래 변화를 인구, 산업, 교통약자 정책, 에너지, 산업 등으로 살펴보았다.

II. 본론

1. 자율주행차 기술동향과 정책방향

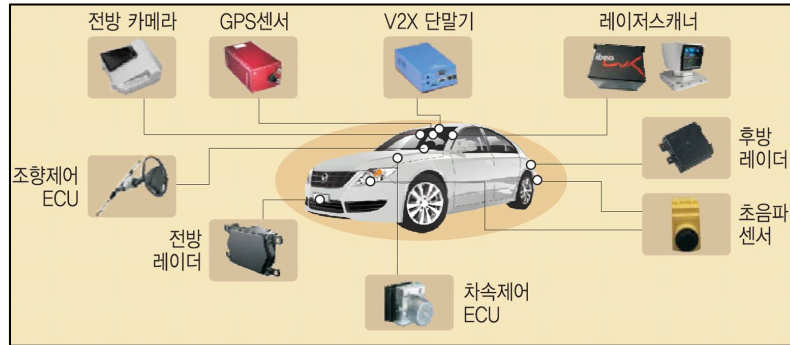
1) 자율주행차 핵심기술

우리나라에서 자율주행차는 ‘운전자 또는 승객의 조작 없이 자동차 스스로 운행이 가능한 자동차’(「자동차관리법 제2조」)로 정의되고 있다. 자율주행차의 핵심기술은 인지, 판단, 제어로 구분된다. 인지는 라이다(LiDAR), 레이더와 같은 센서로 물체를 인식하는 기술이다. 라이다·레이더에서 방출되는 전파를 통해 물체와의 거리, 속도 등을 측정함으로써 차량 주변의 환경을 인식할 수 있다. 판단은 센서를 통해 얻어진 정보를 바탕으로 주변환경을 고려하여 차선변경, 추월, 회전, 정차 등 주행전략을 세워 주행경로를 생성한다. 제어는 인지와 판단을 통해 얻어진 종합적인 정보를 활용하여 차량의 조향각, 토크, 가감속 등

1) 경기연구원 휴먼교통연구실 선임연구위원, mybin@gri.re.kr

차량 주행을 제어하는 기술이다. 위와 같은 과정으로 자율주행차는 다양한 데이터를 수집하여 기술을 적용해 운행된다. 구글의 구글카는 초당 약 2.2GB/초의 데이터가 처리되며 이지마일의 Ez10은 초당 약 1.4GB초의 데이터가 처리된다.

<그림> 자율주행차에 필요한 부품구성



<표> 자율주행차의 핵심기술

구분	내용	수집정보 및 실행항목
인지	장애물·이동물체 인식 및 경로탐색	차량, 보행자, 신호등, 차선, 횡단보도, 터널, 고가 등
판단	주행상황 판단 및 주행전략 결정	차선변경, 추월, 회전, 정차 등
	주행경로 생성	목표궤적, 목표속도 등
제어	차량제어	목표 조향각·토크, 목표 가감속

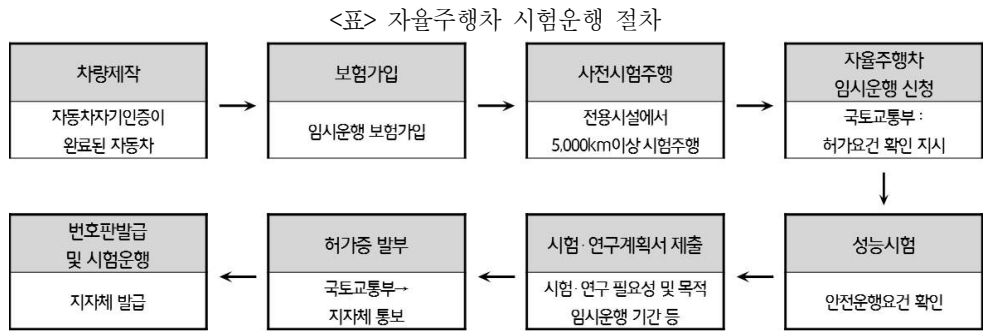
2) 국내 동향

우리나라 자율주행기술은 2005년 LiDAR(Light Detection And Ranging) 기반으로 장애물을 감지하면서 시작되었다고 할 수 있다. 차량에 부착된 센서를 통해 장애물을 검출하는 기술은 LiDAR 뿐만 아니라 영상 기반 장애물 검출 기술로 이어졌다. 장애물 검출 기술을 바탕으로 실제 주행을 위한 경로계획과 맵 빌딩에 대한 연구가 이루어졌으며 자율주행 시스템 아키텍처와 시스템을 통합하는 기술이 개발되었다. 장애물 검출기술과 경로계획, 시스템 통합을 통해 맵 기반 자율주행이 가능해졌으며 현재는 V2I(Vehicle to Infrastructure), V2V(Vehicle to Vehicle), 소프트웨어 플랫폼에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다.

국내에서 자율주행차는 「자동차관리법」에 따라 자동차자기인증을 해야 주행할 수 있으며 「도로법」과 「도로교통법」을 준수할 의무가 있다. 국토교통부는 2016년 자율주행차와 관련하여 「자율주행자동차의 안전운행요건 및 시험운행 등에 관한 규정」을 고시하였다. 해당 규정에는 시범운행에 필요한 요건과 상세 절차 과정이 서술되어 있다.

정부는 판교에 창조경제밸리를 자율주행차 시범운행단지로 지정할 계획이다. 2019년에 완공되는 판교 창조경제밸리는 내부 자율주행 테스트베드 운영과 판

교역-판교 테크노밸리- 판교 창조경제밸리를 연계하는 자율주행셔틀을 도입할 계획이다.



3) 국외 동향

(1) 미국

미 연방도로청(FHWA : Federal High-Way Administration)은 자율주행과 관련하여 자율협력주행에 중점을 두고 글라이드패스, 차선변경, 속도조절 분야에 대해 연구를 진행하고 있다. 2016년부터 2023년까지 연구 개발 방향과 방향을 총 4단계로 제시하였다. 지난 2016년 9월 미국 도로교통안전국(NHTSA : National Highway Traffic Safety Administration)은 자율주행차의 기술수준을 SAE International²⁾(Society for Automobile Engineers)의 6단계 자율주행차 기술수준으로 적용하기로 결정했다.

<표> SAE 자율주행기술 구분 정의

레벨	기술수준	장치 조작	주행 모니터링	긴급상황 대처
0	자율주행기능 없음	운전자	운전자	운전자
1	주행 기능의 일부에 보조적인 도움을 줄 수 있는 수준	운전자·시스템	운전자	운전자
2	부분 자율주행이 가능한 수준	시스템	운전자	운전자
3	부분 자율주행이 가능하며 시스템이 주행환경 인지 가능	시스템	시스템	운전자
4	자율주행이 가능한 특정 조건과 환경에서 자율주행가능	시스템	시스템	시스템
5	완전자율주행	시스템	시스템	시스템

자료 : SAE International(2016).

지난 2016년 6월 미국 연방교통부는 스마트 시티 챌린지(Smart City Challenge)의 최종선정지로 오하이오 주의 콜럼버스시를 선정하였다. 스마트 시티 챌린지는 커넥티드 카 기술, IoT 기술, 기계 학습, 빅데이터, 공유 경제의 개념을 선정지에 적용하여 150개 이상의 협력업체와 함께 미래도시의 방향

2) SAE International : Society for Automobile Engineers, 항공우주·자동차 및 사물인터넷 산업에서 종사하는 엔지니어와 관련 기술 전문가로 구성된 글로벌 협회

을 제시하는 프로젝트이다. 스마트 시티 챌린지는 자율주행차를 중심으로 도시 안전성 향상, 혼잡 감소, 환경오염 감소, 일자리 창출, 교통비용 감소, 접근성과 이동성 향상 등을 실현시킬 수 있을 것이라 제시하였다.

2016년 미국 정책연구센터(PRC)에서 수행한 자율주행차 인식 설문조사 결과에 따르면 현재 자율주행차 선호도는 선호 50%, 비선호 50%의 비율로 동일하게 나타났다. 선호하는 이유는 자율주행차 도입으로 교통사고를 감소시킬 수 있을 것이며 노약자 및 교통약자에게 유용한 교통수단을 제공할 수 있을 것이라는 이유가 있었으며 선호하지 않는 이유는 현재의 자율주행 기술을 신뢰하지 않기 때문에 안전성에 대한 우려, 가격에 대한 부담 등이 있었다. 비슷한 맥락으로 현대의 IT 기술, 사생활 보호에 대한 신뢰도가 높은 집단일수록 자율주행차를 선호하는 경향을 나타냈다.

(2) 유럽

지난 2015년 EPoSS(European Technology Platform on Smart Systems Integration)는 유럽의 자율주행을 위한 시스템 개발 로드맵을 발표하였다. 해당 로드맵에서는 자율주행기술, 인프라, 빅데이터, 시스템, 표준화, 법·제도 등을 고려하였다. 2015년 ERTRAC(European Road Transport Research Advisory Council)는 현재의 기술수준과 사회제도적 측면까지 고려한 「Automated Driving Roadmap」을 발표하였다. 2016년 4월 유럽연합(EU : European Union)은 자율주행과 커넥티드 주행 분야의 협력을 암스테르담 선언을 통해 발표하였다. 이는 자율주행기술, 커넥티드 기술, 협력주행, ITS, 안전 등 각 분야의 비전과 기술 개발을 공유하는 것으로써 공공의 이익을 위해 분야의 협업을 강조한다.

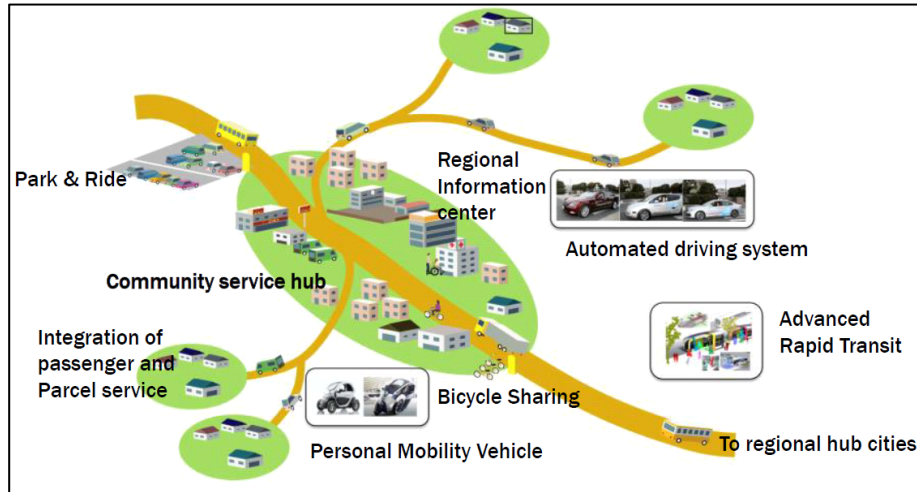
(3) 일본

일본은 CSTI(Council for Science, Technology & Innovation)이라는 국토교통성, 경제산업성 등 정부 관계부처와 자동차제조회사, 대학교, 연구기관 등으로 구성된 협력 체계를 유지하고 있다. 2015년에는 「과학기술혁신창조추진비에 관한 기본방침」을 토대로 전략적 혁신창조 프로그램(SIP : Strategic Innovation Promotion program) 실시방침을 수립하였다. 전략적 혁신창조 프로그램에는 2030년까지 자율주행차에 대한 로드맵이 제시되어 있다.

ITS Japan에서 발표한 Action Plan(2016~2020)에 따르면 지역의 규모별 ITS 혁신 방안이 제시되어 있다. 가장 작은 단위인 마을 클러스터(Cluster of village)와 마을 클러스터가 모여 구성되는 통합 지역허브(Integrated

regional hubs), 가장 큰 단위인 메가시티(Mega city)의 개념을 제시함으로써 도시의 규모별로 연계 모델을 구축하여 자율주행체계를 강조하였다.

<그림> ITS Japan Action Plan의 마을 클러스터(Cluster of Village) 개념도



자료 : Hajime Amano(2016).

2. 경기도의 미래전망

1) 인구변화

OECD에서 발표한 자료에 따르면 1990년부터 10년 단위로 노령화 지수를 관찰했을 때, 한국은 2000년에 노령화 지수가 30을 넘었으며 점차 증가하여 2060년에는 394로 예측된다. 이때 한국은 31개 OECD 국가 중 1위가 될 것으로 전망된다. 연령별 장래인구추계를 살펴보면 경기도 전체 인구 중에서 고령 인구는 1970년 8만 명에서 지속적으로 증가하여 2040년에는 약 378만 명까지 확대될 것으로 예측된다. 전체 인구 중 고령인구 비율은 1970년에 3.0%에 그쳤지만 2040년에는 28.6%까지 약 10배 가까이 증가할 것으로 예상된다.

경기도 인구변화의 특징 중 하나는 외국인과 다문화가구가 증가하고 있다는 점이다. 전체 거주외국인 수의 각 시도별 비율을 살펴보면 2010년에 경기도 31.1%, 서울시 27.6% 순으로 수도권에 절반 이상의 외국인이 거주하고 있었는데 2015년 경기도의 비율은 33.2%로 더욱 증가하였다. 이는 전체 거주외국인 3명중 1명은 경기도에서 거주하고 있다는 의미로 해석할 수 있다. 다문화가구원의 지역별 분포를 살펴보면 경기도 약 23만 명으로 전체 다문화가구원 중 23.6%가 경기도에 거주하고 있다. 2010년과 비교하여 전체 다문화가구원 수는 감소하였지만 다문화가구원 4명 중 1명은 경기도에 거주하고 있다.

2) 교통약자를 위한 교통정책 한계

경기도 교통약자는 2015년 기준 총 337만 명이다. 경기도 교통약자 중에서 고령자의 비율이 39.2%이며 어린이 30.3%, 영유아동반자 18.1%, 장애인 9.1%, 임산부 3.4% 순이다. 교통약자를 위한 이동수단인 저상버스의 도입률을 살펴보면 경기도는 13.1%로 낮은 수준이다. 교통약자를 위한 또 다른 이동 수단으로 특별교통수단이 있다. 특별교통수단의 경기도 법정대수는 558대인데, 2015년 8월 기준으로 493대가 운행하고 있으며 법정대수 대비 88.0%이다. 국토교통부가 발표한 교통약자 이동편의실태조사에 따르면 저상버스 이용만족도는 2015년 전체 평균 100점 만점에 64점이며 특별교통수단 이용만족도 역시 100점 만점에 평균 62점으로 낮게 나타났다. 위와 같이 교통약자를 위한 교통정책에는 한계점이 있으며 자율주행차 도입이 해소 방안이 될 수 있다.

3) 자동차산업과 IoT산업

2008~2014년 동안 경기도 자동차산업의 사업체수와 종사자수 규모는 매년 증가세를 보였다. 사업체수는 2008년 1,418개에서 2014년 2,386개로 68.3%(연평균 9.1%) 증가했으며, 같은 기간 동안 종사자수는 60,494명에서 76,985명으로 27.3%(연평균 4.1%) 증가했다. 자율주행차와 직접적인 관련성이 높은 경기도 자동차용 전기장치 제조업 산업 특화도를 살펴보면 2014년 기준 집적지수 4.09로 대구, 인천, 세종 다음으로 높은 전국 4위 수준이다. 또한 자동차 차체 및 트레일러 제조업 특화접합도는 집적지수 4.08로 광주, 전북 다음으로 높다. 위와 같은 결과를 볼 때 경기도의 자동차 산업의 특화도는 높다고 판단된다.

경기도 IoT산업의 사업체수는 2008년 13,402개에서 2014년 20,912개로 6년 동안 56.0%(연평균 7.7%) 증가했으며, 종사자수는 2008년 177,341명에서 2014년 242,082명으로 36.5%(연평균 5.3%) 증가하여 규모가 매년 빠르게 증가하고 있다. 경기도 IoT산업의 입지계수는 사업체수 기준 1.03으로 전국 시도 중에서 3위, 종사자수 기준 1.36으로 2위, 집적지수는 6위를 차지하여 경기도의 IoT산업특화 정도가 높게 나타났다. 경기도는 판교 창조경제밸리, 화성시 K-City의 도입과 자동차산업·IoT산업의 높은 특화도를 바탕으로 자율주행벨트가 조성되어 활발한 연구가 진행 될 것으로 기대된다.

4) 수송에너지 소비현황

2016년에 BP Global에서 발표한 내용에 따르면 석유는 50년, 천연가스는 53년 뒤 고갈될 것으로 전망된다. 우리나라의 분류별 에너지 소비 현황을 살펴보면 수송부문 에너지는 육상, 항공, 철도, 해운, 기타로 분류되는데 이 중에서 육상부문이 95% 이상으로 가장 높은 비율을 차지하고 있다. 전체 수송에너지

사용량은 매년 증가하며 수송부문에서 96.1%의 비율을 나타냈다. 육상운수 에너지 중에서 대부분의 자동차 연료로 사용되는 휘발유·경유의 소비 현황과 자동차 대수를 살펴보면 휘발유와 경유 모두 매년 소비량이 증가하고 있으며 휘발유는 연 평균 2.2%, 경유는 3.2%의 증가율을 보인다. 또한 자동차는 2010년 419만 대에서 2014년 470만 대까지 증가하여 연 평균 2.9%의 증가율을 나타낸다. 위와 같이 현재 전 세계적으로 에너지 고갈 현상이 진행되고 있지만 소비량은 매년 증가하기 때문에 전기 등 대체에너지 연료사용 방안을 강구해야 한다.

5) 4차 산업혁명과 신교통서비스

4차 산업혁명은 자동화와 연결성이 극대화되고 모든 기술이 융합되는 변화를 뜻한다. 자율주행차는 인공지능과 사물인터넷(IoT), 친환경 등 모든 분야와 관련성이 높은 4차 산업혁명의 핵심이다. 교통분야에서는 대표적으로 카셰어링 서비스가 제공되고 있으며 공유교통에 대한 사회적 인식이 확장되고 있다. 국내에서 서비스되고 있는 카셰어링 운영 업체는 대표적으로 쏘카와 그린카이다. 2012년부터 2015년까지 쏘카와 그린카의 회원수와 보유 차량 대수를 조사한 결과 두 업체 합계 2012년 총 13,000명에서 2015년에 총 105만 명으로 급격히 증가하였다. 또한 두 업체가 보유한 공유 차량 대수는 2012년 총 210대 규모에서 2015년 총 3,050대까지 증가하였다. 4차 산업혁명의 등장으로 자율주행차의 역할이 중요해졌으며 카셰어링, 우버 등 공유교통의 개념이 점차 확대되고 있다고 볼 수 있다.

Ⅲ. 결론

본 연구에서는 자율주행차 도입과 관련하여 향후 미래변화를 전망하였다. 향후 인구고령화, 노인교통사고, 교통약자를 위한 교통정책, 수송에너지 고갈 등에 필요한 새로운 교통서비스가 필요하며, 경기도 자동차산업과 IoT산업에 일조할 수 있는 산업으로 자율주행차 기술개발과 서비스가 한 몫을 할 것으로 전망된다.

국내·외 자율주행차 개발과 정책동향을 검토한 결과 우리나라는 정부차원의 기술개발 로드맵과 기관별 역할 정의가 필요하다고 판단되며 자율주행차 지원 및 C-ITS 연계기술 정책 역시 필요하다. 자동차산업 장려를 위해서는 인증제도, 자율주행차 성능평가 인프라 개발도 필요하나, 자율주행차 서비스를 일반 이용자에게 제공할 수 있는 방향설정도 필요하다.

1) 자율주행차 운행 상용화를 위한 제도개선 및 정부 로드맵 개발

자율주행차 운행이 상용화되기 위해선 정부차원의 로드맵 개발이 필요하다. 로드맵에 포함되는 항목은 차량개발 인증, 운행서비스 정의, 이용자 이용요금, 안전문제를 정의해야하며 현재 수립되어 있는 「자동차관리법」, 「자율주행자동차의 안전운행요건 및 시험운행 등에 관한 규정」 등의 제도 개선이 필요하다. 또한 기술개발과 정책지원을 위한 정부차원의 로드맵을 개발하고 이와 관련된 협의체 구성이 필요하다.

2) 자율주행 빅데이터 정보 제공을 위한 오픈플랫폼 개발

자율주행서들은 자율주행차가 상용화되기 전까지는 이동시 수집되는 대량의 데이터와 차량자체에서 얻어지는 데이터를 통합 관리하여 제공 할 수 있는 오픈 플랫폼 개발이 필요하다. 판교 창조경제밸리, K-City, 자율주행 시험운행구간 등 국가적으로 자율주행차를 테스트할 수 있는 환경이 확대되고 있으며 이에 따라 수집되는 데이터의 가치는 높아 질 것이다. 또한 정보 공유를 통한 자율주행기술 연구·개발은 정부기관 및 지자체, 민간 사업자의 협업으로 이루어질 수 있으며 자율주행 시장이 확대 될 것으로 예측된다.

3) 자율주행차 대중교통연계 방안 필요

향후 자율주행차는 판교 창조경제밸리에서 운영 예정인 자율주행서들과 같은 대중교통서비스와 승용차의 중간단계의 교통수단으로 역할이 확대될 수 있다. 자율주행차가 새로운 교통수단과 서비스로 자리 잡기 위해서는 대중교통과의 연계 방안이 필요하다. 또한 향후 구축될 판교 트램과 같은 신교통서비스의 도입과 연계하여 자율주행차를 운행하는 방안이 검토되어야 할 것이다. 자율주행차의 대중교통 연계를 통해 편리하고 안전한 교통수단을 제공하며 이를 위해서는 교통안전대책이 필요하다.

4) 보행자 전용지구 지정 및 주차장조례 개정

자율주행차 운행시 가장 우선시되어야 할 사항은 안전이다. 자율주행차량과 보행자가 공존하는 환경에서는 보행자가 안전하게 이동할 수 있도록 보행자 전용지구 지정이 필요하다. 이를 위해 보행자 전용지구로써 카프리 존을 조성하고 판교 창조경제밸리와 같은 지역에서는 주차이용을 감소시키기 위해 주차장조례를 재정하여 독립적인 주차시설을 하고 주차면적을 축소하는 주차상한제를 도입한다. 보행자 전용지구는 지자체에서 지정 및 운용을 해야 하며 이에 따라 각 지자체별 주차장 조례를 개정할 필요가 있다. 또한 주차장법 시행령과

같이 행정구역경계로 제시하여 외부에 주차장을 설치할 수 있는 근거를 마련할 수 있도록 한다.

5) 자율주행 효과분석의 방법론과 지표개발

자율주행셔틀의 도입으로 얻을 수 있는 다양한 이익의 객관적인 산출을 위해 자율주행 효과분석의 방법론과 지표개발이 필요하다. 개발된 방법론과 지표는 공공·민간에서 활용하여 자율주행차량의 개발 및 연구에 사용된다. 객관적인 지표에 근거한 효과분석 방법론 정립을 통해 자율주행셔틀 및 차량 도입효과를 구체적으로 제시할 수 있으며 향후 사회 수용성을 높이기 위한 근거자료로 활용될 수 있다.

부 록

경기학회 임원 명단

고 문 : 김시업(전 실학박물관장) 최종수(추사기념사업회장)

회 장 : 강진갑(경기대)

감 사 : 이동화(인천일보) 민성혜(광명역사문화연구소)

부 회 장 : 김장환(용인문화원) 김지옥(경기문화재단),
박환(한신대) 신광철(한신대)
신혜경(경기대) 심승구(한국체육대)
이정훈(경기연구원) 임영상(한국외국어대)

편집위원장 : 임영상(한국외국어대)

학술연구위원장 : 신광철(한신대)

교육위원장 : 양훈도(한빛지역사회연구소)

정책위원장 : 황금희(경기연구원)

협력위원장 : 김준혁(한신대)

총무 이사 : 양정석(수원대) 윤여빈(경기문화재단)

홍보 이사 : 강창구(연합뉴스)

정보 이사 : 김상헌(상명대) 남지현(경기연구원)

대외협력이사: 안송범(건국대)

산학 이사 : 윤유석(한국외국어대) 박준범(상명대)

편집 이사 : 김진형(고려대)

학술연구이사: 손정훈(아주대) 황금희(궁궐문화원) 김성하(경기연구원)

이 사 : 김나윤(경기도)

간 사 : 고봉균(역사문화콘텐츠연구원)