

서울의 새로운 문화정책 의제 발굴을 위한 연구

이원재

서울의 새로운 문화정책 의제 발굴을 위한 연구

2012



■ 연구진 ■

연구책임	이 원 재 • 문화연대 사무처장
연구 원	김 상 철 • 문화연대 정책위원
	황 지 원 • 문화연대 정책위원
	유 희 정 • 문화연대 정책위원

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

목 차

I. 연구개요	3
1. 연구 배경 및 목적	3
2. 연구 진행 프로세스	3
II. 인터뷰 포럼 5x2	7
1. 창의성	7
2. 솔루션	25
3. 적정기술	42
4. 대안경제	60
5. 거버넌스	78
III. 서울의 새로운 문화정책 의제발굴을 위한 개념화	99
1. 창의성	99
2. 솔루션	101
3. 적정기술	103
4. 대안경제	105
5. 거버넌스	108
IV. 결론 : 서울의 새로운 문화정책 의제, 25+	113
1. 창의성	113
2. 솔루션	119
3. 적정기술	125
4. 대안경제	130
5. 거버넌스	135

I . 연구개요

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 진행 프로세스

I

연구개요

1. 연구 배경 및 목적

- 1) 서울에 대한 문화적 솔루션, 지속가능한 발전 등을 모색하기 위한 새로운 문화정책의 비전 및 대안이 필요
- 2) 사회변동, 미래환경 등에 대한 고려 속에서 문화정책의 새로운, 중장기적 의제 설정을 모색
- 3) 서울의 새로운 문화정책 의제 리스트 제시
- 4) 서울의 새로운 문화정책 의제를 둘러싼 사회적 소통 및 담론화

2. 연구 진행 프로세스

- [1단계] 서울 문화정책에 대한 자료조사 및 분석
- [2단계] 문화정책 전문가 인터뷰 포럼 진행
 - － 창의성, 솔루션, 적정기술, 대안경제, 거버넌스
- [3단계] 문화정책 전문가 인터뷰 결과 분석
- [4단계] 서울의 새로운 문화정책 의제발굴을 위한 개념화
- [5단계] 서울의 새로운 문화정책 의제 제시

II . 인터뷰 포럼 5×2

- 
- 
1. 창의성
 2. 솔루션
 3. 걱정기술
 4. 대안경제
 5. 거버넌스

II

인터뷰 포럼 5×2

1. 창의성

1) 심광현 / 한국예술종합학교 교수

- “창의성이란 새로운 문제를 발견해내고, 새로운 해법을 찾는 것이다”,
“창의성은 개인, 문화, 사회 시스템 사이의 상호작용에 의한 산물이다”,
“창의성을 둘러싼 3가지 오해 - 개인적이며, 천재성에 기인하고, 이미 주어진 것”,
“창의적이라는 것은 다중(감성-지성-인성) 지능의 원활한 순환을 의미한다”
- “현대 자본주의는 대공황이라는 급변기와 마주하고 있으며, 급변기는 기술혁신, 조직혁신, 그리고 예술혁명과 새로운 학문의 등장 등이 발생한다... 이런 시기에 창의성은 트렌드가 아니라 역사적 리듬이며 선택 가능한 것이 아니라 필수불가결한 요소이다” “창의성은 중립적이지 않으며, 창의성을 둘러싼 새로운 사회적 경쟁이 진행되고 있다.... 더 이상 선진국 쫓아가기 프레임 혹은 모방적 정책 패러다임으로는 위기를 극복할 수 없다”
- “교환가치가 아닌 사용가치를 창출하는 사회적 창의성이 필요하다”, “시민 창의성을 통한 새로운 도시 가치의 형성, 다시 말해 시민 주도적인 참여계획도시를 건설해야 한다”, “아래로부터 주민이 참여하고 주도하는 예산, 교육, 생태문화, 도시계획을 기획하여 의식주에 대한 실질적인 변화를 이끌어야 한다”

(1) 창의성에 대한 오해

창의성에 대한 오해부터 비판적으로 검토하는 것이 필요한데, 창의성 하면 우선 생각나는 것이 천재, 그다음에 영재, 또는 ‘또라이’ 같이 특수한 사람이라는 식으로 천부적인 재능과 특정 개인에게 속하는 것, 그리고 이미 주어져 있는 것이라는 함의를 가장 강하게 내포하고 있다. 이 정의를 깨뜨리지 않으면 창의성에는 사실 도달할 수 없다. 왜냐하면 그런 통념에 입각하면 창의성은 하늘이 준 천부적 재능이고 소수에게 주어진 것이므로 그것을 찾아내야 하는데 어디 있는지는 알 수가 없기 때문이다. 그리고 창의성은 사람한테 있는데, 그럴 경우에 그것이 그 사람에게서 당장 나오는 것이 아니기 때문에 그 사람에게서 나오는 창의성을 내장 드러내 보이듯이 보일 수가 없다. 인재 선발에 실패하는 이유도 대부분 그것이 불가능하기 때문이다.

근데 이는 정의 자체가 잘못된 것이다. 그런 창의성은 발견하기도 어렵거니와 발견했다고 해도 그 사람이 내놓지 않으면 끝이기 때문이다. 그렇기 때문에 이런 정의에 따르면 창의성은 우연히 주어지는 것이라고 얘기할 수밖에 없다. 이제 그런 창의성은 과거에 엘리트 귀족주의시대, 봉건시대, 그리고 민주화는 됐지만 실질적 엘리트주의, 자본주의의 위계화된 질서가 만들어 낸 정당화를 위한 허구적 개념이다. 우리는 그 개념에서 빨리 벗어나야 한다.

창의성에 대한 정의 가운데 비교적 공정한 정의 중의 하나는 칩센트 미아이가 교수가 내린 정의이다. 그는 “창의성은 개인과 문화와 사회 제도(사회 시스템) 사이의 상호작용의 산물이다”고 정의한다. 각각의 요인이 선순환돼서 협력할 수 있어야 창의성이 발휘될 수 있다. 이때 개인에게는 훌륭한 문화적인 습득이 필요하고(틀이 필요하고) 사회는 그것을 받아들여 사용할 수 있도록 허용해야 한다. 또한 사회적 필요는 고용을 의미하는데, 예를 들면 사회가 전쟁을 수행한다면 전쟁에 필요한 창의성, 즉 사회가 특정한 창의성을 요구한다는 것이다. 그런데 그런 사회와 그렇지 않고 다양한 형태의 창의성을 요구하는 사회이냐에 따라 재능을 갖고 있는 개인이 죽을 수도 있고 살아날 수도 있으며 재능이 없는

개인이 수많은 재능을 습득하게 될 수도 있다. 그러니까 이 삼자의 조합은 굉장히 많은 것이다. 사회가 진보적인 사회냐 보수적인 사회냐, 문화가 진보적인 문화냐 보수적인 문화냐, 개인 자체가 진보적인 성향이냐 아니냐, 그것만 해도 벌써 2의 3승이다. 그러니까 창의성이라는 개념의 정의 자체가 그렇게 삼자 조합에 따라 가변적이라는 것이다. 우리는 이를 먼저 이해해야 한다.

(2) 창의성은 다중지능의 원활한 융통

창의성은 쉽게 얘기하면 문제 해결 능력인데, 틀에 박히지 않은 새로운 문제 해결 능력을 찾아내는 것이다. 이는 창의성 형성의 메커니즘을 얘기하는 것이고 창의성 자체에 대한 학문적 정의는 새로운 문제를 발견하고 새로운 해법을 찾거나, 낡은 문제에 대한 해법을 찾거나 문제가 없다고 얘기되는 곳에서 새로운 문제를 찾아내는 것이라 할 수 있다.

그다음에 개인이 창의성을 촉진시키기 위해서는 아이큐만 가지고 되는 것이 아니다(아이큐가 좋다고 창의적이지 않다 절대로). 그건 특정한 문제에 대한 해법을 잘 아는 것일 뿐이지 아이큐 좋은 사람이 새로운 문제를 발견할 수 있다는 것은 아니다. 또한 새로운 문제에 대해서 기존에 존재하지 않았던 새로운 해법을 발견하기도 어렵다. 보통 그래서 아이큐보다(아이큐는 필요 조건 중의 하나고) 창의성에 더 많이 강조되는 것은 발산적 사고다. 발산적 사고는 흔히 상상력이라고 이야기한다. 근데 그것은 좁은 의미에서 창의성을 정의한 것이고, 내가 정의하는 방식은 다중지능의 원활한 융통이다. 다시 말해 다중지능은 감성, 인성, 지성으로 구별할 수 있으니까 이 세 가지의 충분한 상호작용이 중요하다.

이런 맥락에서 문화와 창의성 사이의 관계가 중요하다. 문화는 주관적인 것을 얘기하는 것이 아니라 기호 시스템, 지식 체계, 표현의 체계, 미디어 등을 포함하는 객관적 문화를 의미한다. 그리고 순환이 더해진다. 사회에는 사회 시스템이 있고 여기서 문화로 가는 화살표는 바로 문화의 창조나 학문 연구이다. 그 다음에 객관적으로 형성된 문화를 개인이 습득하게 하는 것이 교육이다. 이어

그 개인이 사회적 장으로 나가는 것이 바로 취업이자 사회적 활동의 참여다. 그러니까 세 개의 항목이 있고 각각의 화살표에 직선들이 있는 셈이다. 그리고 그러한 맥락이 전체적으로 이해되고 접근돼야 한다.

(3) 역사적 변동기에 창의성은 요구되고, 이는 선택이 아닌 생존의 문제

현대 사회에서 창의성이 강조되는 이유는 자본주의 사회뿐만 아니라 전 자본주의 사회에서도 사회가 진화하기 때문이다. 진화란 반드시 무엇을 포함하는 과정이지, 지속적으로 매일 똑같은 정도와 속도로 발전하는 것이 아니라는 것이다. 쉽게 얘기하면 계단식이다. 그래서 급격한 돌연변이의 과정과 적응의 과정, 이 두 단계가 있다. 돌연변이는 급격한 변화(카타스트로피)이고 그다음이 안정적인 적응이다. 역사가 그렇게 가기 때문에 일정하게 안정기가 지나면 반드시 새로운 급변기가 도래한다. 급변기에는 당연히 새로운 문제가 터진다. 기존 시스템이 해결할 수 없는 새로운 과제들이 주어지는 것이다. 따라서 그것은 창의성 아니면 해결할 방법이 없다. 기존의 어떤 것으로도 해결되지 않은 새로운 문제이기 때문이다.

지금 자본주의는 정기적으로 보통 짧게는 30년 단위, 길게는 100년 단위로 급변하는데 지금이 바로 짧은 주기와 긴 주기가 합쳐져 새로운 급변 단계로 들어가는 시기이다. 이런 시기에 금융위기가 실물위기와 겹쳐지면서 대공황이 발생한다. 역사적으로 보면 1840년대에도 그랬고, 1873년에도 그랬고, 1929년에도 그랬고, 1973년에도 그랬다. 공황은 주기가 있는 것이다. 그때는 반드시 기술적으로는 기술 혁신, 사회 시스템으로는 조직 혁신, 예술에서는 예술 혁명(아방가르드), 학문에서도 새로운 학문의 등장, 이런 것들이 줄기차게 쏟아져 나온다. 그래서 10년에서 20년 사이에 난리를 치고 나면 그렇게 발견된 새로운 솔루션들을 가지고 사회가 안정적인 적응을 해나가는 것이다. 그러니까 지금처럼 급변의 시기에 직면한 상황에서, 창의성은 국가 단위든, 세계적 단위든, 개인의 일상생활이든 간에(일상생활이 해체되니까) 중요하다. 먹고 사는 문제도 개인

이 알아서 해결해야 하고, 국가적으로도 정부가 해결을 못하니까 새로운 정부를 만들어야 한다.

근데 한 세대만 안정하고 지나가면 그것이 자연의 진리인 양 착각을 하게 된다. 원래 사회는 그렇게 큰 단위로 바뀌는 건데 변화의 리듬감각을 상실해버렸기 때문에 “갑자기 웬 창의성이나” 이렇게 나온다. 원래 창의성이 요구될 시간이 온 것이다. 사람들은 밥 먹을 시간 혹은 잘 때가 온 것인데 이걸 이상하게 받아들인다. 시민사회도 잘못 받아들이고 있고 기업도 착각하고 있고, 국가도 완전히 잘못됐다. 괜히 트렌드라고 해서 그렇지만, 트렌드라고 하면 안 해도 되는 것인데, 창의성은 안 하면 살 수가 없는 것이다. 그러니까 역사의 리듬이고 자연의 리듬이다. 겨울이 왔는데 동절기를 준비하지 않고 어떻게 살아남기를 기대하나. 겨울이 온 것이다. 그리고 창의성은 겨울에 빛을 발하기 마련이다.

(4) 창의성은 결코 중립적이지 않다

사회 시스템을 재편해야 하는 급변기에는 창의성의 도시적 활용, 창의성의 진보적 활용이 선명하게 갈라진다. 기업이나 국가, 자본의 입장에서는 창의성을 자본의 확대 재생산 또는 현상 유지에 사용하려고 한다. 그다음에 진보적 사회 운동은 창의성을 민중 권리의 확대와 실질적인 사회 개혁에 사용하고자 한다. 그러니까 결국은 새로운 경쟁이 시작된다. 창의성을 둘러싼 새로운 사회적 경쟁. 창의성을 중립적인 것으로 생각하지만 절대로 그렇지 않다. 중립적일 수가 없다. 중립적인 문제란 존재하지 않는다. 문제는 언제나 가치 평가를 수반하기 때문이다. 그래서 노동이 새로운 문제를 발견하는 곳에서 자본은 절대로 문제를 발견하지 못하고, 느끼지도 못하며, 발견해도 그걸 문제로 인식하지 못한다.

가장 큰 차이는 실질적인, 지구화된 자본주의이고 과거의 자본주의에서 자본주의 생산양식이 사회의 지배시스템으로 정착되어 있는 지역은 유럽하고 미국

밖에 없었다. 일본이 갓 시작했었고, 지구의 절반도 안 되던 시절이었다. 인구상으로 치면 미국과 유럽 다 합해봐야 인구의 5분의 1도 안 되고, 전 인구의 5분의 1이 자본주의적 생산양식에 참여하고 5분의 4는 그렇지 않은 식민지 수탈지역으로 남아 있었다. 그런데 지금은 공공연한 식민지 수탈 지역이 하나도 없는 셈이므로, 전 세계 모든 인구가 자본주의적 착취 시스템에 참여하고 있는 것이다.

과거에는 보수적 창의성을 유지하기가 아주 쉬웠는데 이윤이 오르지 않을 때 이윤을 높이는 방법에는 크게 보면 세 가지 방법이 있다. 노동력 착취 강도를 높이는 것, 노동력의 임금을 싸게 하는 것, 생산수단을 새롭게 발견함으로써 국가는 자연자원을 공짜로 수탈하는 것이 그것이다. 이 세 가지 방법을 과거에는 균형 있게, 동시다발적으로 다 쓸 수 있었으나 지금은 자연을 수탈할 수 있는 것이 거의 사라졌다. 두 번째는 저임금 수출지역이 매우 좁아졌다. 그러니까 이미 다 착취당하고 있기 때문에 더 이상 임금이 내려갈 수가 없다. 그러니까 사회적 필요 노동의 가치가 전 세계적으로 올라갔다. 그래서 수탈이 더 이상 과거처럼 용이하지 않다. 자연자원의 수탈도 힘들고 인간의 수탈, 노예 노동이 불가능해졌다. 그러니까 오직 기술의 혁명적 전환에 연연할 수밖에 없다. 그렇기 때문에 과학의 융복합, GNR 혁명 등이 강조되는 것이다.

그래서 학문 간 융복합기술이라는 것이 나오기 시작한다. 불가피한 것이다. 자본주의 국가에서는 이윤이 떨어지는 것에 대한 대처 방안을 국가가 마련해야 하기 때문이다. 그게 세계적인 추세이고 큰 차이인 거다. 자본의 입장에서는 거기에 목숨을 걸 수밖에 없다. 왜냐하면 사회적 필요 노동이 증가한다는 것은 사회적 욕구가 증가하기 때문이다. 인간의 숫자가 많아졌는데 그만큼 요구하는 것이 너무 많아진 탓이다. 그리고 마음에 안 들어도 이제는 과거처럼 권력이 사람들을 한꺼번에 죽일 수도 없다. 더군다나 SNS가 등장하는 바람에 전 지구적 실시간 감시체계가 작동하고 있어 자본 스스로도 자기 발목을 잡힌 꼴이 됐다.

과거에는 수탈하는 사람하고는 창칼로 맞서 싸우면 됐는데 이제는 수탈이 아니라 착취, 그 수탈 현장이 보이지 않게 되었다. 지금은 금융으로 미래 수탈을

한다. 금융은 돈 놓고 돈 먹기다. 그러니까 일부는 벌지만 일부는 마이너스가 되는 게임이다. 거기서 빚을 지면 미래가 저당잡히므로 그것을 미래 수탈이라고 부른다. 금융은 착취가 아니며, 착취를 현재진행형에서 미래진행형으로 바뀌버렸다. 그렇게 당하지 않으려면 정보와 지식의 지구적 융합이 필요하다. 대안적 차원에서 수탈과 착취의 차이를 보면, 착취는 고용 계약 안에 들어가서 임금을 받는 거지만, 수탈은 그냥 뺏기는 것이다.

자본은 전례 없이 500년 만에 처음으로 자기 혁신의 기회를 제약당하기 시작했다. 아까 얘기한 세 가지를 마음대로 자기 조합을 할 수 있다는 것이 이제는 불가능해졌기 때문이다. 오직 기술혁신에 목을 매달아야 하는데 기술혁신의 단점은 시간이 오래 걸린다는 것이다. 수탈과 착취는 6개월, 1년 단위로 효과가 확실히 나는데, 기술혁신은 5년, 10년씩 장기 투자를 해야 한다. 그래서 자본가들 안에 분열이 발생한다. 국가는 재원을 몰아서 주려고 하지만 모두 반대한다. 기업은 당장 보이는 현재 이익을 추구하기 때문이다. 그래서 전쟁 빼고는 원활하지가 않은 것이다. 오직 전쟁기에만 기술혁신을 위해 국가가 모든 자원을 착취할 수 있다. 1929년 전쟁이 왜 필연적이었느냐 하는 것이 그 점이다. 자본주의 입장을 고수할 경우 전쟁은 필연적이다. 이윤 창출의 수단이 그것밖에 없기 때문이다.

(5) 시민적 창의성을 확대하는 전략이 필요

대안을 창의적으로 모색해야 하므로 혼자서는 안 된다. 아까 문화, 개인, 사회 시스템을 언급했듯이, 문화와 개인, 사회 시스템의 원활한 연결(대안적인 연결망)을 만드는 것이 문화정책과 창의성을 둘러싼 과제이다.

문화정책은 기존의 문화 중에서 창의적인(대안적인) 문화를 수렴해야 하고, 골라내야 하며, 프로그램을 만들고 개인들을 교육해야 한다. 그러니까 문화정책은 하나는 기존의 문화적 프로그램 중에서 대안을 찾아내고 그것을 시민들에게 효율적으로 전달할 수 있는 교육프로그램, 쉽게 표현하면 문화교육이다. 문

화정책의 주요 과제가 문화교육일 수밖에 없는 이유가 바로 그것이다. 문화를 혁신하는 동시에 그것을 교육으로 전달할 수 있는 문화정책은 이 삼자를 연결시킬 수 있는 대안적 회로를 만드는 것이다.

이를 구현하기 위해서는 경제적, 정치적인 뒷받침이 필요하다. 그리고 이걸 한 도시 이야기, 즉 서울로 좁히면 예전에는 커다란 논리이고 거시적인 현상이었다면 지금 서울은 그냥 현재 역사적 조건에서 출발해야 한다. 서울은 GDP 2만 달러 시대에 충분한 물적 인프라나 정부 인프라가 집약되어 있다. 인구가 천만이고, 산으로 둘러싸인 세계적인 조건을 갖고 있다. 전 세계의 인구 천만 도시 중 수많은 산으로 둘러싸인 유일한 도시가 서울이다. 이는 서울이 갖고 있는 풍부한 잠재력이다. 외적으로는 관광 잠재력이고 내적으로는 새로운 도시인 서울은 생태적인 순환이 가능한 조건을 갖고 있다. 즉 생태적인 리모델링에 대한 잠재력과 관광 자원으로서의 잠재력을 동시에 갖고 있다. 그다음에 아까 얘기한 경제적으로 충분한 인프라가 갖춰져 있고, OECD국가 중에서 상위 그룹에 속할 정도의 풍부한 교육을 받은 시민들이 서울에 살고 있다. 아주 좋은 조건이다. 이때 창의력을 똑같이 크게 나누면(개인들을 그룹화하자면) 리더 그룹(지식인 그룹)과 교육자, 매개자 그룹, 그리고 일반 시민이 있다. 각각이 창의성을 발휘하는데 이것이 진보적인 방향으로 발휘할 수 있도록 하는 것이 관건이다.

근데 진보적인 방향으로 발휘를 해야 하는 이유가 한국이 1인당 GNP가 2만 달러로 OECD에서는 확실한 선진국도 아니고 개도국도 아닌, 샌드위치 상태로 선진국처럼 GNR경쟁에서 이길 승산은 매우 희박하기 때문이다. 따라서 이기지 못하면서도 그 뒤를 쫓아가는 어리석음을 반복할 것이 아니라 그 전과 다른 경로를 설정해서 시민적 창의성을 확대하는 전략이 필요하다. 그것은 기존의 기술, GNR과 같은 첨단 기술을 개발하진 못하지만 기존에 있는 정보, 미디어, 문화, 공간적 조건들을 새롭게 연결해서 거기서 가치와 부를 창출하는 전략이다. 화폐가치가 아니라 실질적인 부를 창출할 수 있는 그런 창의성을 지향해야 한다. 과학기술의 창의성도 부를 창출하는 창의성과 교환가치를 창출하는

창의성으로 나뉘는데, 교환가치는 자본이 쥐어짜는 것이고 부는 실제로 물건을 만들어내는 것이다. 부를 창출할 수 있는 대표적 사례가 꾸리찌바 같은 도시다. 꾸리찌바는 시민적 창의성을 위해서 30년 간의 노력을 거쳐 생태문화적인 도시로 전환됐다.

창의도시는 일종의 결과이지 바로 갈 수 있는 것이 아니다. 창의도시로 가려면 생태문화도시를 반드시 거쳐야만 한다. 특히 현재 서울 같은 경우는 생태적이고 문화적인 잠재력을 충분히 갖추면서 좋은 인력들을 품을 수 있어야 하며 그런 순환노력이 결국 도시를 창의적인 성과물로 만들어내는 것이다. 그런데 이걸 착각하고 뉴욕과 경쟁하려고 하거나 그 뒤를 따라가려고 하는 것은 막차를 타려고 하는 것과 같다. 새로운 차를 만들려고 하면 시민이 문화적인 창의력을 대폭 확충할 수 있는 방법이 정책의 우선 순위가 되어야 한다. 공교육을 문화교육으로, 지식교육은 문화교육으로 전환시켜야 하고 그다음에 각종 문화센터들을 단순 오락 취미 기능이 아니라 민중의 집처럼 지속적인 기능, 주체 혁명의 변화와 커뮤니티의 활성화를 위한 새로운 센터로 전환시켜야 한다.

(6) 시민주도 참여계획도시를 통해 서울의 새로운 가치를 창출해야

새로운 역사적 조건, 예를 들면 세계자본주의 경제의 구조적 위기 속에서 자기가 차지하는 정확한 위치에 맞게, 그 위치를 인식하고 새로운 길을 찾으려고 하는 것이 아니라 미국을 그대로 모방하고 있다는 것이 심각한 문제이다. 지식과 기술, 그리고 자기 자원을 새롭게 평가하고 현재의 역사적 조건에서 다른 길을 모색하려는 노력을 할 생각을 하지 않고 베끼기만 한다. 특히 시민들의 창의적 형성은 장기적으로 경제든 문화든 교육이든 모든 분야에서 필요하다. 지금은 어쨌거나 과거와 같은 육체노동의 시대가 아니다. 지식 노동이 중요하고, 감정 노동이 주를 차지할 수밖에 없는 자동기술화 때문이다. 불가피한 이런 상황에서 기존 경제 개념을 그대로 적용하더라도 인적 창의력은 모든 가치 창출과 자본주의적 가치 창출에서 필수적인 서비스 노동이다. 지식 노동은 기존의 착

취 방식으로 향상되지 않는다. 동기부여와 실제로 창의력이 발휘될 수 있는 유연한 조건을 갖추어야 한다. 참여, 소통, 시민들의 적극적 참여와 소통이 그 다음에 서울이라는 도시에 대한 애정, 이런 것들이 흘러넘치게 만들어져야 한다. 그래서 모든 시정에 시민이 주도적으로 참여하도록 유도하며 참여 예산만이 아니라 참여 계획 도시로 접근해야 한다. 도시 계획 자체에 시민들이 참여하게 만들어야 한다.

우리가 배워야 할 것은 원리이지 사례가 아니다. 원리를 적용할 수 있는 역사적 토양이나 조건이 다른데 다른 조건에서 만들어진 사례를 갖다 심으려니가 안 되는 것이다. 배워야 하는 원리는 간단하다. 시정부의 지속성이나 연속성(정책연속성)이 중요하다. 그리고 이를 위해서는 싱크탱크가 있어야 한다. 시민에게 참여하라고 해서 시민들이 저절로 참여하는 것은 아니다.

다음으로 유기적인 연계가 중요하다. 싱크탱크는 모든 지역의 시민사회와 밀접하게 연결되어야 한다. 참여 예산, 참여 교육, 참여 도시, 참여 문화는 그 전에는 다 일방적으로 위에서 하는 방식이었다면 이제는 아래에서 위로, 위에서 아래로 순환돼야 한다. 이때 말하는 문화는 생태문화를 의미한다. 생태문화적 생활양식을 도입하려는 운동이 필요하다. 특히 예술가들은 의식주 전체를 바꾸는 데에서 촉매제 역할을 할 수 있다. 예술이 사회적 공간 안에서 참여 예산, 참여 교육 등 모든 것들을 작품으로 만들고 퍼포먼스를 하고 전시를 하고 비디오를 찍고 다큐를 만들고 문학작품을 쓰면서 참여 의식을 고취시키는 역할을 해야 한다. 개인적인 자기표현이 아닌 현명하게 그것을 과제로 삼는 새로운 공공예술을 위한 물적 조건들을 요구해야 한다.

2) 이규석 / 서울문화재단 본부장

- “창의성은 단순한 문제해결을 넘어 문제의 발견과 해결에 대한 사회적 역량을 의미한다”, “ 창의성은 대립적 개념인 전통과 전문성의 한계를 넘어서기 위한 통섭적, 통합적인 사회 기능이다”, “창의성은 문화예술 분야를 넘어 사회적 교류, 통섭, 통합 등을 통해 거대한 변화, 발전을 만들기 위해서 필요한 근본적인 동력”
- “과거 문화예술이 인류의 문명적 전환에서 위대한 예술가의 천재성을 통해 기여했다면, 이제 현대사회에서 문화예술은 사회적 통합, 연계 등을 통해 창의성을 제공하는 역할을 해야 한다”, “서울이라는 거대한 도시제도 안에서 창의성은 지나치게 분화된 영역 안에 갇혀 있다... 서울이라는 큰 틀에서 개별 정책들과 행정제도들이 창의라는 층위에서 소통되고 통합될 수 있어야 한다”
- “서울이 발전하기 위해서는 정책 철학, 정책 아이디어만이 아니라 정책 구조 자체가 변화해야 한다”, “창의정책은 교육, 문화, 복지 등에 대한 통합적 층위로 작동해야 한다... 사회적 자원, 도시적 역량을 적절하고 적극적으로 공유하기 위한 전략으로서 창의성이 중요하다”, “중앙정부뿐만 아니라 서울 역시 문화예술 정책/행정의 분권화가 필요하며, 이러한 과정에서 고립적으로 활동하고 있는 사회 각 영역의 자원들이 창의적으로 연계돼야 한다”

(1) 창의성, 문제해결만이 아니라 문제설정을 둘러싼 상상력

창의성의 개념을 말하려면 창의성과 상대되는 개념들하고 비교해서 이야기를 나누는 것이 편할 것 같다. 창의성과 반대되는 개념이 전통과 전문성이라고 본다. 이 정도가 창의성과 대립되는 개념일 것 같다.

전통은 기존의 법제도, 사회적 규칙 같은 것들이 유지되어야 하는 보수적 관점에서 상상력이 필요하지 않은 영역이다. 어떤 종류의 제도나 규칙도 끊임없이 변화 발전해야 하지만 전통의 틀거리 안에서는 새로운 제안들에 대해서 계

속적으로 저항력이 있을 수밖에 없다. 전통이 가지고 있는 한계들을 변화시켜 낼 수 있는 어떤 원동력이 창의성의 개념, 의미 중의 하나일 것 같다.

전문성도 창의성을 이야기할 때 반드시 극복해야 할 것 중의 하나인 것 같다. 어느 특정한 영역 안에 완전히 가둬놓고 그 안에서 아주 제한적인 사회문화적 기여만 할 수 있게끔, 통섭이 불가능하게 만드는 장치 중의 하나가 바로 전문성과 자기개발의 논리이다.

창의성은 어떻게 보면 파편화된 재능과 역량들을 최대한 통합적인 역량으로 만들어주는 것 같다. 굳이 개념적으로 정의한다면 창의성은 “전통, 혹은 전문성이 가지고 있는 의미를 상쇄시킬 수 있는 변화를 가능하게 해주는 사회문화적 상상력”이다. 거기에 의미를 덧붙이자면, 창의성은 문제를 둘러싼 발전과 해결의 역량 정도까지일 것 같다.

전문성과 자기개발을 얘기할 때는 단순히 문제해결 능력을 말한다. 위기관리능력, 소통능력과 같은 것들이다. 사람이 가지고 있는 재능과 역량을 정량화시켜서 적절하게 변화된 사회에서 시장가치를 가지게끔 전문성을 어느 정도 가지고 있는지를 스펙이라는 말로 시장에서 판단한다. 전문성 논리 안에서는 문제발견이 중요하지 않다.

전통이라는 것을 놓고 봤을 때 제도와 규칙이 우리사회를 어떤 방향으로 끌고 가고 있는가에 대한 근본적인 문제인식이나 문제발전은 요구하지 않는다.

그중에서 기능적으로 문제해결의 역량만 기르라고 요구하는 것이 일종의 전문성과 자기개발의 영역이라면, 주어진 사회문화적 시스템이 어떤 결함이 있는가에 대한 문제의 발견에서부터 저항과 대안의 구조까지 만들어 낼 수 있는 것이 창의성이라고 생각한다.

원론적인 답변일수도 있지만 비슷한 개념과 비교해본다면 문화예술적인 영역에서 상상력이라는 것이 공통적인 가치라면 사회제도적 측면에서 확산 공유될 수 있는 것은 창의력이다. 창의력은 문화예술영역에서만 국한되는 것이 아니라 문화예술의 영역과 사회제도적인 영역으로 폭 넓게, 공감하며 확장되는

개념이라고 생각한다.

창의성의 본질적 회복을 위해서는 좀 더 구조적인 접근이 필요

창의성이 최근에 화두가 된 것은 이렇다. 가장 근원적인 부분으로 접근한다면 창의성은 사실 사회경제구조 때문에 의도적으로 만들어진 개념이라고 생각한다. 지식정보사회, 서비스산업에 대한 수익창출 등 신자유주의적인 맥락에서는 일종의 감정노동이나 지적노동, 생산과 수위를 극대화시켜야 되는 매커니즘이 제도적으로 필요하다.

특히나 끊임없이 양극화를 만들어내는 신자유주의 체계 내에서는 생산적인 영역과 일종의 서비스산업의 영역은 자체가 전혀 다른 세계로 분리되어 버린다. 더 이상 생산 혹은 노동에 대한 부담을 가지지 않아도 되는 세계 속에서는 지식 정보산업에 의존해야만 사회경제가 운영될 수 있다. 너무 근원적인 문제가 될 수도 있는데 그 근원 자체는 분명히 사회경제적 필요라는 동기부여 때문에 나왔던 부분이라고 생각한다. 그러다 보니까 “창의”가 가지고 있는 본원적인 의미, 문제의 발전적인 해결, 변화발전에 대한 근원적인 동력 중에서 상당부분을 거세시키고 기능적 의미로 축소해서 특정사회에서 필요한 기능적 역량으로 연마/수용될 수 있게끔 재구조화시킨 것이라는 생각이 든다.

<풍찬노숙>이라는 연극을 만들면서 다음과 같은 얘기를 했었다. 관공서에 가면 홍길동이라는 이름은 보통명사처럼 쓰인다. 근데 홍길동이라는 고유명사는 사회적 저항이라는 의미가 상당히 강한데, 동사무소에 가면 철수, 영희 같은 친근한 보통명사로 거세되어 버린다. 사회적 의미 자체가 보편화된 경우는 일정부분의 창의성이 가지고 있는 변화발전에 대한 동력들이 상당부분 탈색되고 기능적 개념으로 재편하는 데 있어 도구화된 측면도 분명히 있다고 생각한다.

특히나 최근 15년에서 20년 사이에 급속하게 신자유주의 체계에 후발 편입된 우리 같은 입장에서는 내부적 양극화, 외부적 양극화 체계로 편입되면서 더 빠른 속도로 그런 가치체계를 수용하려고 했던 측면이 있었다. 창의성이 가지고

있는 양면적인 가치 중에서 본원적인 가치를 사회적으로 회복시키고, 계량화된 창의성에 대한 왜곡된 의미들을 어느 정도 재구성할 수 있는 관점에서 접근이 필요하다. 그러려면 좀 더 구조적인 접근을 할 필요가 있지 않을까 라는 생각이 든다.

집단적인 이성과 감성의 통합된 역량으로서의 창의성

창의성이 중요한 것은 끊임없이 변화발전의 동력들을 길러낼 수 있는 공통적인 가치체계이기 때문이다. 이는 문화예술영역 내에서의 작업으로만 한정되어서는 의미가 없다. 사회영역과 문화예술분야의 의지들이 끊임없이 계속 통섭적으로 교류되면서 거대한 변화발전의 동력들을 만들어내야 한다.

서로 다른 문화예술, 사회경제, 교육 등 각각이 일종의 다른 변전소라면, 그 변전소들이 합쳐져야 창의력이 될 수 있다. 통합되고 응축된 에너지로 끌어낼 수 있는 것이 합쳐진 발전소라고 생각한다.

창의성이 상위의 가치체계라고 본다면 발전소를 돌리는 근본 동력이라고 생각하고 있고, 창의성이 중요하다고 생각하는 사회적 현실 안에서도 어떤 관점으로 바라보느냐에 따라 창의성에 대한 관점의 차이가 있을 수 있다.

창의성을 언급하더라도 창의성을 사회적으로 어떤 종류의 가치체제로 바라볼 수 있느냐의 차이가 존재한다.

문화예술 안에서도 통합적 창의성을 가로막는 장르화와 구획화 존재

문화예술은 늘 인류역사에는 삶과 공존해왔던 부분이지만, 문화예술이 역사 발전 혹은 삶의 변화에 문명적인 변화를 끼칠 수 있던 이유는 근대이전에는 “천재”라는 개념 때문이었다. 천재적 예술가가 획기적 상상력을 통해서 인간고유의 정신세계들을 변화시켜 주었다.

근대이후 문화예술이 사회제도의 영역 중의 하나로 들어오게 된 것은 천재에서 창의의 체계로 변화되었기 때문이라고 생각한다. 천재적 예술가의 상상력에

의존하는 것이 아니라 사회제도 전반에서 문화예술이 창의적 상상력을 제공하는 문화예술계로 존재하고 제도화됐다는 맥락에서는 긍정적인 순기능으로 얘기할 수 있을 것 같다. 왜냐하면 천재는 개인의 영역으로 설명될 수 있지만 창의성은 개인적 재능이나 역량을 이야기하는 것이 아니라 총체적, 통섭적, 일종의 체계로서의 역량이다. 집단적인 이성과 감성의 통합된 역량이 바로 창의성이다.

하지만 창의성이 현실 정책에서 잘 발현되지 못하는 것은 전문성의 관점하고도 비슷하게 창의성을 자꾸 영역화시키기 때문이다. 문화예술 자체가 별도로 분화된 영역으로 사회와 무관하게 강조되거나, 영역화 과정에서 문화예술이 사회의 구성원 일반과는 다른 영역이라고 인식하게 만드는 경향이 있다.

더욱이 문화예술 안에서도 장르적 분화, 장르적 전문성 등 구획이 존재한다. 문화예술은 너무 장르적으로 파편화되고 분화됐기 때문에 문화예술 자체가 상징적으로 분화되고 굉장히 왜소해졌다. 왜소화된 만큼 상상력과 창의력의 정도도 원자화되고 분자화되어 버린 것이 아닐까 싶다. 그런 것들이 극복해야 할 부분 중의 하나이다.

사회적 창의력과 문화예술적 창의력을 좀 더 높은 차원에서 서로 소통할 수 있도록 하는 노력과 의지가 미약하다는 문제가 있다. 제도적인 측면에서는 분화된 상태로 유지하려고 하는 관점이 작동된다는 것이다.

“교육·복지·문화 정책 영역”으로의 통합적 접근 필요

서울시의 문화정책의 현실을 단정적으로 보면 서울시에서 기존에 해왔던 정책들이 창의성이란 개념을 도구화했던 한계를 인정해야 할 것 같다. 성과주의 한계에서 벗어날 수 없기 때문에 “창의”라는 정책 역시도 도구주의적 관점으로 운영해왔던 한계를 극복하는 것이 큰 과제이다. 거시적 차원에서 정책자체가 재구조화되고 큰 틀에서의 리노베이션이 필요하다고 생각된다.

본원적인 의미에서의 서울시정이 창의적인 정책구조로 재편되기 위해서는 큰 틀에서 보면 교육, 복지, 문화 정책은 통합적 정책구조로 재설계될 수 있게

꿈 중기적 관점에서 리뉴얼하려는 시도가 있어야 한다. 그 안에서 중복성과 복잡성 문제를 합의해 “교육-복지-문화 정책 영역” 내에서 하나의 정책다발 개념으로 만들어야 한다.

사회정책은 그 토대 위에서 서로 연관관계를 맺을 수 있기 때문에 문화예술 정책을 하나의 독립적으로 재설계한다기보다 “교육-복지-문화 정책 영역” 내에서 통합적인 정책순환구조가 재설계되고 그 안에서 하나하나의 개별 정책들이 중복성을 피해나가고 호환성의 관점에서 자기영역에 대한 발전적인 정책과 구조를 가질 수 있게끔 고민이 필요하다.

통합적 창의성을 높이기 위해서는 문화예술영역 자체가 수동적 관성을 적극적으로 깨는 것이 필요하다. “교육-복지-문화 정책 영역”에서 정책 합의과정에 같이 참여해야 한다. 문화예술분야도 마찬가지이다.

문화예술분야에 정책요구를 한다는 것은 나머지 경쟁자적인 관점이 아니라 교육, 복지 정책과 문화정책이 하나의 거대한 정책적 방향성과 의제들을 공유하려는 소임과 과제들을 견인해오는 과정적인 참여가 우선해야 한다는 의미이다. 그러려면 문화예술계가 수동적 태도 안에서 벗어나서 그 틀 안으로 들어오려는 시도를 하는 것이 전제가 될 것 같다.

요즘 문화예술을 위한 정책은 없다고 비판하는 경우가 많다. 이전에 주로 했던 얘기는 문화예술의 경제적 가치를 입증하는 것 때문에 소외감을 느낀다고 들었다. 근데 요즘은 문화예술의 사회적 역할을 지나치게 강조한다고 비판한다. 그 안에 딜레마가 있는 것 같다. 문화예술의 사회적 역할을 강조하다 보니 거기에 맞는 문화예술은 뭔가에 대해 많은 사람이 고민한다. 사실 그 두 가지는 동떨어져 있는 것이 아니다.

전혀 새롭거나 다른 영역으로 고민하는 강박에서 자유로워져야 한다. 내재적 가치에 충실하다 보면 문화예술의 사회적 역할을 증폭시킬 수 있는 그런 지점이 있고, 문화예술 활동의 목적과 전달방식이 어떻게 사회적으로 소통할 수 있을지 확장된 자기고민으로 가져간다면 충분히 획득될 수 있다고 본다. 이는 문

화예술의 태도와 관점의 전환을 통해서만 획득할 수 있는 것 같다.

서울시 스스로 자기 문화정책을 수립해야 할 때

구체적인 정책으로 들어가면 서울시가 자기 문화정책을 가져야 한다는 것이 중요한 부분이라고 생각한다. 지금까지는 중앙정부 문화정책의 어젠다를 모방적으로 따라가는 정도에 그쳤다. 또한 중앙정부나 서울시나 문화정책의 가치와 슬로건은 유럽의 가치체계와 모델을 추종하고, 정책수단이나 실행 과정은 미국의 가치체계와 모델을 따라 가면서 엄청난 딜레마와 혼란이 심화되었다.

이를 극복하기 위해서는 기본적으로 서울 역시 분권적인 관점이거나 자기문화적인 관점이 있어야 한다. 외부에서 수용할 부분과 자기 문화정책으로 드라이브를 걸어야 할 것들에 대한 선별이 필요하다.

해결해야 할 중요한 과제 중의 하나는 서울시가 또 하나의 중심적 지역이라는 관점에서 문화예술지원정책을 재설계해야 한다는 사실이다. 중앙정부와는 별개의 입장에서, 어느 정도 규모의 재원을 투입할 것이고 거기에 맞게끔 예술정책의 구체적 내용을 어떻게 차별화시킬 것이냐에 대한 자기 계획이 필요한 때이다. 실질적으로 16개 시·도 중에서 문화예술 조례가 가장 발달되지 못한 곳이 서울이다.

그런 연관된 관계 속에서 서울지역의 문화예술지원법에 준하는 정도의 조례에 대한 재개정 작업들, 문화예술계의 내부적인 참여 합의와 사회적인 합의구조가 같이 작동될 수 있게끔 하는 노력들이 필요할 것 같다.

앞으로는 자치구를 더 중요하게 생각해야 한다. 일종의 각종 지원기구나 인프라들에 대해 우리는 ‘센터’라고 많이 말한다. 하지만 현실은 센터가 사무실 구조의 의미일 뿐 실제로 제 역할을 못하고 있다.

자치구 단위로 가면 각 자치구가 다 고립적으로 분산된 방식으로 자기 영역 내에서 고립적으로 활동하는 상황인데 그런 자원들이 통합적으로 운영될 수 있게끔 재조정해주는 것이 중요하다. 그래서 생산적인 통합연계구조, 즉 지역사

회 구성원들과 실행해야 하는 각종 인적자원, 물적자원, 인프라 지원시설들이 최대한 통합될 수 있도록 연계시켜주는 것이 뒤따라 가야 한다.

이러한 맥락에서 거버넌스가 현실화되어야 한다. 관련된 지역 내에 통합적으로 연계 운영될 수 있게 설계해주는 거버넌스가 필요하다. 실행의 과정에서는 실질적으로 관련된 지역에 넘겨줄 수밖에 없다. 지원과는 다른 관점이 필요하다. 지원은 최소한의 공적인 의무이고 실행적인 부분에서는 자치형으로 완전히 넘겨줘야 한다.

이런 맥락에서 서울을 놓고 보면 예술인복지, 협동조합, 사회적기업 등이 맞물려야 할 것 같다. 정책적인 연결고리의 문제도 있고, 예술생태계적인 문제도 있다. 문화예술계가 갖고 있는 구조적인 문제는 생태가 없기 때문이라고 본다. 생태계적인 구조가 없는데 생존해야 하는 것이 지금의 현실이다.

문화예술계의 생태적 구조가 자리 잡을 수 있게끔 우리는 굉장히 치열한 고민을 해야 할 것 같다. 창의적인, 정책적인 연결고리에 대한 고민을 문화예술계 내부적으로 가져와야 하기 때문이다.

2. 솔루션

1) 전효관 / 하자센터 소장

- “위험사회, 무연사회 등 사회 해체와 문화적 관계의 소멸이 가속화되고 있으며, 이에 대한 솔루션으로 문화적 가치와 정책이 중요하다”, “문제해결 주체로서 제3섹터의 필요성이 높아지고 있으며, 이는 공공영역의 재구성과 새로운 거버넌스의 출현을 필요로 한다”
- “도시정책에서 대부분 수단적 위치로서 문화를 이해하고 있으며, 대안이 아닌 보완재로 활용하고 있다... 하부 문화정책, 각론화된 문화사업만으로는 문제를 해결할 수 없으며 문화적 관점에서 사회 재구조화가 필요하다”, “현재 서울시 정책은 변화를 모색하고 있지만 민간에게 흥미를 주지 못하거나 민간의 담대한 기획과 만나지 못한 채 정책 소비의 대상만을 만들고 있다”, “무한경쟁에서 벗어날 수 있는 특단적 대책, 사회적 격차의 본질적인 해소를 위한 접근, 문제해결을 위한 집중력과 지속력 등이 문화정책에 필요하다”
- “개인들의 욕망을 사회적 참여로 유도하는 경로 설정이 필요하다”, “시민의 열망을 담아내는 방식과 구조에 대한 고민이 중요하다”, “대표적인 사회문제를 새로운 거버넌스, 사회적 협력모델로 해결하는 사례 만들기가 필요하다”, “예산 편성, 조직 구성 등의 권한을 일부 제3섹터에 부여하는 능동적인 사회 혁신 협약 등이 추진돼야 한다”

(1) 삶의 위기의 진전, 그리고 관계의 소멸

사회가 벼랑 끝으로 갔다는 느낌은 다 있는 것 같다. 기업에 다니던 사람들도 “이 구조로 계속 살 수 없다”고 느끼고 있고, 시민활동 했던 사람들도 “새로운 무언가가 나오지 않으면 쉽지 않다”고 느끼고 있다. 이는 그만큼 삶의 위기가 진전됐다는 것을 의미한다.

예를 들면 1999년 구조조정 위기를 겪으면서 기업시스템도 달라지고 국가와 시민사회의 관계도 달라지면서 사실 거의 모든 관계가 개별화되면서 해체되었던 것 같다. 사람들의 삶이라는 것 자체가 끝까지 몰려가고 있다. 그렇기 때문에 여기서부터 무언가, 예를 들어 청소년 활동을 보더라도 또래 집단을 형성해 본 경험이 없기 때문에 어려워지는 것 같다. 청년들도 자기 포트폴리오 중심의 사고를 계속 하고 있기 때문에 협력이 어려워지고, 그래서 사회적으로 위기가 깊어지니까 새로운 무언가가 만들어져야 하는데 그것을 만들 기반 자체는 없는 것 같다. 문화를 바라보는 개인적인 관점은 문화가 관계를 설정하는데 어떤 역할을 중심으로 해야 한다는 것이다.

문화적 관계의 소멸은 모든 관계의 소멸이라고도 할 수 있다. 사실은 일이나 프로젝트로 매개되지 않고 사람들과 만나는 것 자체가 힘들어진 것 같다. 지역 사회에서도 아파트에 살다 보면 아파트 단지에서 아파트 관리위원을 어떻게 뽑을까, 이런 것을 제외하고는 어떤 실질적인 모임도 없는 것이 사실이다. 유일하게 문화적으로 남은 것은 취향에 따른 동호회모임 정도인 것 같다. 그리고 나머지 지역이든 일터든, 삶터든 관계라는 것이 거의 실종된 상태로 가기 때문에, 예를 들면 그 관계를 어떻게 복원할 것인지 이야기가 나오는 것 같고, 이를테면 극단적인 경쟁으로 가는 것 같다.

그 경쟁관계를 빼놓은 나머지 관계를 문화적 관계라고 할 때, 어떤 경쟁적 관계 말고 무엇을 떠올릴 수 있느냐 하면 사실 사회적 해체가 떠오른다. 관계가 소멸됐을 때 우리가 심각하게 인식해 볼 것이 있어야 한다고 생각한다. 개인적으로 주목하는 것은 문화적 관계에서 개인욕망의 흐름 같은 것이다. 욕망의 흐름이 너무 개별화되어 있고, 그 개별과 개별의 일시적 접합에 대해서만 가능한 구조나 일시적 욕망들이 계속 만나는 장들이 계속 있는가의 문제가 가장 심각한 것 같다.

문화정책을 둘러싼 거시적인 기획이 필요한 때

사람들이 문화정책을 사회통합의 수단적 위치로서 문화적인 무언가를 할 수 있는 것으로 보는 것 같은데, 그것이 맞기도 하고 틀리기도 한 말인 것 같다. 사실 문화정책에 대한 비전이 무엇인지 잘 모르겠다. 많은 사람이 자본주의를 문제를 해결하는 수단으로 보고 보완재처럼 문화를 바라보는 것 같다. 문화도 보완재이고, 사회적기업도 보완재이고, 협동적 기업도 보완재이다.

그것보다 차원을 높여보면, 예를 들어 사회적기업이나 사회적 경제를 이야기 할 때 왜 소유권 문제의 대안을 생각하지 않을까? 시장 경제의 안도 있고, 시장 경제의 밖도 있는데 시장경제의 밖을 어느 정도의 사회적 퍼센트로 만들지 않으면 문화 쪽도 마찬가지로 힘들어진다고 생각한다. 문화적 공공지대를 사회적 소유로 만들어가는 등의 비전이 필요하다. 그렇지 않으면 영역별 이해관계의 구조에 국가정책을 삽입한다고 해도 결코 문제가 풀리지 않는다.

문화정책이라고 할 때 우리는 창조적 공유지대를 사회적 소유재처럼 만들어 가는 것과 같은 형식의 틀이 없고 하부문화정책만으로는 할 수 있는 것이 거의 없다. 그런 점에서 문화와 사회의 재구성, 이런 것들이 한편으로 관계 단절이 심각하여 관계를 복원하는 차원에서 가야 하는데 그냥 관계를 복원하자니 이런 차원의 형식은 좀 애매한 것 같다.

사실 관계는 여러 가지가 있기 때문에 취향별로 활성화되고 있다. 예를 들어 자전거 동아리는 정말 잘 진행되고 있다. 그런데 사실 개별성이나 개별 취향의 만남만 가지고 무엇이 될까? 청년문제도 그렇지만 사회적기업도 취향을 사업화 하여 사회적 의미가 애매하다고 생각한다. 자전거 동아리를 활성화한다고 했을 때, 자전거와 관련한 사회적기업을 활성화한다고 했을 때, 그런 것이 사회적 비전 같은, 예를 들어 도시시스템을 어떻게 하거나 같은 이야기로 이어질까? 그냥 자전거 타는 것 이상의 무엇이 그 안에 있나? 하는 생각이 든다. 잘 모르겠다. 사실 정리가 잘 되는 것 같지 않다. 지금 큰 그림이나 우산 같은 것이 없다고 생각한다. 문화정책에서도 그런 아쉬움이 남는다.

민간의 담대한 계획과 시민들의 열망을 담을 수 있어야

서울시장이 바뀌면서 행정시스템은 적응기로 가는 것 같다. 민간 부분이 존재하지만, 사실 새로운 시정방침 자체가 민간의 담대한 계획과 함께 가야 한다고 생각한다. 그런데 이것은 시장의 잘못이나 민간단체의 잘못과 무관하다. 현재 그런 식의 접촉은 사실상 없기 때문이다.

예를 들어 서울시가 가지고 있는 공기업 중의 하나는 소유 제도를 변경시키는 사회적 프로젝트가 실험돼야 한다. 예를 들어 서울 메트로나 도시철도공사를 사회적 협동조합으로 만들어야 한다. 그렇게 해서 사람들에게 샘플을 보여주지 않는 한 일반 사회적기업을 몇 개 창출해 거기에 서울시가 100억을 쓴다 하더라도 그것 가지고는 파급력이 너무 적다. 서울시가 가지고 있는 공기업제도를 바꾸거나, 서울시 산하 재단 중 하나는 혁신적인 모델로 재설계하는 등 집중을 해야 한다고 생각한다.

이미 아이템은 많이 나왔다. 서울시가 시민사회에서 제시했던 어젠다는 거의 다 했다고 생각하는데 그 어젠다를 정말 사회적 인프라로 구축하는 일을 하고 있는가 라는 문제를 제기해야 한다.

이러한 일은 사업으로는 가능하다. 예를 들어 “공유도시”도 좋은 케이스라고 생각한다. 하지만 공유할 수 있는 사업 발굴을 변화하는 인프라로 서울시가 추진하려는 생각이 없을 때에는 사실 나쁜 이야기이지만 민간이 10급 공무원이 되는 것에 불과하다.

행정의 다양한 관리질서 시스템이 여러 가지이기 때문에, 민간의 노력과 시의지가 결합되지 않는 한 그런 것들이 성과로 나오기는 어렵다. 예를 들어 문화재단을 서울시 문화의 동력으로 삼아보자고 이야기되지 않는 한 내부를 그냥 효율화하는 느낌에서 벗어날 수 없다. 그것이 나쁘다는 것이 아니라 내부를 효율화하는데 무엇을 위해 효율화하느냐가 없으면 기존의 지원제도를 조금 더 바꾸어 주는 수준에 국한될 수밖에 없다.

서울시정이 그런 것들을 하지 않으면 흥미는 생기지 않는다. 특정 개인이 흥

미를 느끼지 못할 뿐만 아니라 사람들이 열망을 가지고 활동할 수 있는 프로젝트가 없다. 이런 상황 속에서 사람들이 그런 열망을 담아낼 수 있을까 하는 생각이 든다. 어떤 사업이 있으면 그 사업의 전문성이 있는 사람들이 결합하여 하는 것이 맞고, 공유도시라고 하면 그에 대한 전문가가 있을 것이다. 그런데 사업을 권장하고 있는 사업 담당자들이 컨트롤하게 되면 말은 거버넌스지만 민관이 10급 공무원이 되는 것에 다름 아니라고 생각한다.

새로운 거버넌스를 어떻게 출현시킬 것인가

만약 나보고 서울시 문화정책을 해 보라고 한다면, 지역에서 사람들의 터전이 없을 때 공간과 조직을 서포팅해주면서 그것을 발굴해주고 만들어주는 것은 재단 같은 곳에서 할 일이라고 생각한다. “발굴과 인큐베이팅”이라고 흔히 이야기하는데, 예를 들어 주민들이 활동할 수 있는 장을 열어주고, 그 장을 협동조합으로 만드는데 어려움을 느낀다고 하면 행정적인 면이나 제도적인 면에서 서포팅해주는 기반들을 계속 만들어 나가야 한다. 예를 들면 인적 인프라나 자원 인프라 등의 데이터베이스를 제공하고 그것을 활용할 수 있게 해주는 것들이 핵심이다.

그런데 이런 방향과 관련해서 기존의 예산구조에서 현실적 장애가 무엇이며 그것에 대한 해결방안을 이야기한 적이 없다. 하지만 그런 것들을 만드는 과정에서 새로운 거버넌스가 출현한다고 생각한다. 공무원 집단에서 이해하는 거버넌스는 “의사결정은 같이하고 책임은 공무원만 진다”고 한다. 행정적인 집단에서는 그렇게 생각할 수도 있다.

지금은 새로운 거버넌스를 어떻게 출현시킬 것인가가 문화적인 면에서도 핵심인 것 같다. 기존에 있는 것들이 회의테이블을 갖춘 것도 있지만 지역별 공간이나 문화활동 공간, 지역별 문화협동조합을 만드는 과정 속에서 새로운 거버넌스가 나타난다는 관점으로 전환을 해야 하는데 행정에서 이것을 직접 수행하기에는 문제가 있다.

현재 중앙정부는 제도로 일을 하지만 서울시는 예산이나 사업으로 일을 해야 하기 때문에 제도를 만들어 퍼트리기가 쉽지 않다. 문화재단을 처음에 재미있게 봤던 것은 문화재단이 그런 것들의 구체성을 산출한다고 생각했기 때문이었다. 그러려면 그 구체성을 산출하는 사람들이 문화재단 직원들이어야 한다.

서울시나 중앙정부나 문화정책을 둘러싼 전략의 범위를 좁혀야

지금 서울시라는 거대한 시스템을 몇 년 안에 바꾼다는 것은 현실적으로 불가능하다. 문화영역의 한두 가지 문제를 가지고 그것을 몇 년 안에 샘플을 만들어서 파급적인 변화를 하는 수밖에 없으며 그것 또한 주체 역량에 포함되어 있다. 이런 일에 동의하고 집중할 사람이 얼마나 있을까? 현실적으로 여러 문제를 다 걸어놓고는 할 수 없다고 생각한다.

따라서 생활권내 문화활동 활성화라는 주제 하나만 가지고 이야기해도 된다. “생활권내 문화활동 활성화를 할 수 있는 인프라는 무엇이며, 활동은 무엇인가. 인력은 어떻게 할 것이며, 서울시는 어떤 지원을 할 수 있고, 민간은 어떤 것을 감당 할 수 있는지”라는 이야기 하나만으로도 한 시장의 임기내에 할 수 있는 일로 충분하다.

예를 들면 “공공형 문화활동가를 2년 내에 200명 양성하겠다”는 정책을 사람들이 중요한 문제라고 생각하면 서울시는 이런 일을 집중적으로 할 것이고 200명이 양성되면 이 사람들이 마을에서 실습도 하는 등의 방식을 택하지 않고는 어렵다는 생각이 요즘 강하게 든다. 사람들의 열망은 굉장히 많은데 열망을 담아내는 방식이 쉽지 않다. 이 때문에 서비스를 고도화해야 한다는 관점에서 바라보고 그것을 어떻게 주체화시키느냐 등 서울시나 중앙정부가 그 전략의 범위를 좁혀야 하지 않을까 생각한다.

물론 생활권내 문화활동을 활성화한다는 것이 굉장히 어려운 일이라고 생각한다. 사람들의 욕망이 그것을 지향하고 있지 않기 때문이다. 사실 욕망의 흐름들을 보면 글로벌하게 돌아다니고 있는데 동네에서 무엇을 할까 등이 통할까라는 생각이 들기도 한다. 그 사람들이 가지고 있는 욕망과 욕망 이면에 있는

현실적인 것의 격차가 욕망의 흐름을 사회적인 것으로 돌릴 수 있는지, 활동 경험을 통해서 그것에서 즐거움을 찾거나 하는 반복되고 축척되는 과정을 만들어 내는 것이 어떤 점에서 한국사회에서 몇 년간 중요하겠다고 판단된다.

문화정책이나 청년정책은 집중하면 만들 수도 있겠지만 그것을 현실화하는 문제는 다른 것이다. 그 현실화를 너무 많은 것을 가지고 하기엔 어려움이 있고 로컬을 복원하는 것이 중요하다고 느끼면 그런 것에 집중하여 문화 활동가를 양성하거나 공익적인 문화제도를 만들어 보거나, 마을예술창작소를 만들어야 한다.

문제해결의 주체로서 제3섹터를 만들어야

“국가실패, 시장실패, 그러면 제3섹터 등이 활성화되어야 한다.”는 말은 많이 언급된 것 같다. 그런데 국가가 그 문제를 해결하거나 시장이 그 문제를 해결하는 것이 아니라면 제3섹터란 우리가 말하는 공공영역 같은 것인데 공공영역의 에너지가 다운되어 있는 것이 문제이다. 공공영역의 에너지 활성화가 더 중요한 것 같다.

이는 서울시 정책을 바라보는 시점과 같다. 서울시가 공공근로를 지원한다는 것은 공공영역을 더 활성화하는 고리의 연결이라고 생각한다. 문제는 공공영역을 활성화한다고 했을 때, 현재 공공영역이 거의 정치와 시민사회로 되어 있는 한국의 상황을 보면 이것은 여전히 과거의 틀이며, 새로운 조직형태가 만들어지고 어젠다가 세팅되어야 하는데 80년대의 연장으로 보여질 뿐이다. 그것만으로는 문제를 풀 수 없다.

이제는 문제해결의 주체로서 제3섹터를 만들어야 할 시점이며, 이것은 전략의 문제다. 민간부분에서 다시 만드는 전략도 있고, 지금의 공공을 재활용하는 전략도 있다. 공공적인 섹터가 문제해결을 위해 뛰고 있지만 그것 자체에 문제가 있다. 이를 바꾸기 위해 노력해야 하며, 그것을 통해서 기존에 정부영역에 있는 것을 재구조화하면 제3섹터가 만들어질 것이라고 생각한다.

2) 김종휘 / 성북문화재단 대표이사

- “문화정책의 시대적 역할, 사회적 과제가 바로 수요자 중심의 접근인데, 이는 생활권 또는 지역문화에 대한 집중을 필요로 한다”, “당대의 사회문제를 해결해 나가는 접근이 중요한데, 이런 맥락에서 사회적 경제, 마을공동체, 에너지자립, 그리고 복지 기준선 등이 핵심적인 정책으로 부상하고 있다”
- “문화정책은 특정 분야를 넘어 행정의 말단이자 삶의 최전선인 생활권 정책을 연계하고 조율해야 하며, 단절되고 분절된 관계를 통합적인 관점에서 지속적으로 연결하고 관계 맺게 하는 촉매적 기능이야말로 문화정책의 중요한 시대적 정체성이다”
- “문화야말로 정보적인 측면에서 보면 ‘빅데이터’에 속한다. 빅데이터의 경우 패턴을 파악하고 그에 적합한 솔루션을 찾는 것이다. 우리가 직면한 삶의 문제를 창의적으로 해결해나가는 솔루션으로서의 접근이 중요하다”, “문화는 당대의 ‘퀵서비스’와 같이 연결적인 존재로서 끊어진 관계의 연결과 복원을 모색해야 한다. 사회적 시각 지대를 발견해내고 그 솔루션을 찾아가는 것이야말로 문화적 시각에서 진행돼야 한다”
- “교육, 문화, 복지 등에서 정책과 행정의 분절화된 공급이 문제... 생활권내의 고유한 문화자원의 재구성 및 재의미화가 중요한 때이다”, “서울시의 핵심정책들이 지역과 생활권에서 시민들에게 어떻게 통합적으로 체감될 것인가에 대한 적극적인 고민이 필요하다”

(1) 서울시의 핵심정책들이 지역적 삶에 어떤 직접 영향을 주고 체감될 수 있어야

문화정책의 흐름과 추세를 볼 때 두 가지 관점이 있을 것 같다. 하나는 문화정책과 예술정책을 입안하고, 공급해왔던 주체의 관점에서 과거와 현재가 어땠는가에 대한 조망의 관점이 있을 것 같다. 또 하나는 그런 문화정책의 과거 흐

름들이 그 당대의 사회적 과제들과 조우하면서 왔는지 어디에서 어긋났는지 보다 중요하게 바라보면서 지금 현재에 서울시민들과 지역적 삶을 살고 있는 시민들을 수요자로 부른다면 수요자 중심에서 수렴되고 체감되는 문화정책과 예술정책은 무엇이었는지에 대한 관점이 있을 것 같다.

전자의 관점에서는 계속적으로 나오는 것으로 “법제의 문제에서 기본법이 없다, 예술인 복지와 관련된 것이 허술하다” 등이 있다. 예술인복지법이 시행되었지만 예술가를 지원하는 정책에서 산업으로 갔다가 문화예술로 갔다가 문화도시로 갔다가 최근에는 지역문화의 진흥으로 모든 문화예술정책의 공급이 지역문화진흥에 수렴되도록 하는 지역문화 진흥조직체에 와 있는 것 같다.

관련법 제정도 있는 것 같다. 그때 강조된 것은 지역문화진흥을 책임질 조직의 인력문제가 화두가 되고 일부에서는 생활예술의 지역주민들이 하고 있는 동아리 활동이나 아마추어 예술가들이 부각되는 것이 최근의 흐름인 것 같다. 이런 문화정책과 예술정책들이 체감됐고 그것을 했가를 비판적으로 봤을 때는 지역적 삶을 살고 있는 생활권의 서울 시민들의 입장에서 지역적 삶의 일상을, 비판적으로 봤을 때는 일상을 구성하는 또 다른 핵심정책들이 무엇인가를 같이 보는 수밖에 없다.

그런 관점을 서울시 관점에서 본다면 사회적 경제와 마을공동체, 그리고 에너지 자립과 복지의 기본선이라 하는 핵심정책들은 지역적 삶에 어떤 직접 영향을 주어야만 하고 이것들이 체감되지 않으면 안 되는 것이다. 이 때문에 이것들을 아우르거나 촉매하는 것으로서의 문화정책, 예술정책이라는 당대의 문제를 해결해 나가야 할 과제로 바라보는 것이 중요하지 않을까 생각한다.

공급자위주의 문화정책에 대한 평가와 대안을 준비하면서 당대의 사회적 과제가 무엇인가와 지역적 일상에 직접적 영향을 주는 대표 시책들을 아우르고 촉매하는 문화정책이 무엇이나 하는 두 가지가 만나지 않으면 둘 다 길을 찾기 어렵지 않을까 하는 생각이 든다. 그 외 나머지는 사회적 관점이 있을 것 같다. 사회적 관점은 광역정부 정도에서 지혜롭게 풀어야 할 부분인 것 같다.

생활권에서의 연결과 증폭이 중요하다

자치구 차원에서 보면 성북구는 성북문화재단의 학을 만들려고 한다. 그것은 성북학을 찾아내는 것인데 하나는 역사이고, 또 하나는 생활사일 것이다. 생활사는 당대를 이야기하는 것이다. 당대의 생활사, 성북의 생활사로 봤을 때 서울시의 마을공동체나 사회적 경제, 복지 기본선이나 에너지 기본선에서 볼 때 어떤 고충이 있냐면, 행정으로 가다보니 다 분절되어 있다는 것이다.

경제와 복지가 따로 되어 있고 교육과 문화가 따로 공급되다 보니 그것이 효과를 보려고 하면 이것들이 다 합쳐져야 하는데 그렇지 못하는 문제가 있다. 그렇게 봤을 때는 사회적 경제는 토대를 이루는 것이고, 마을공동체는 그것과 맞물려 이루어지는 것인데 어느 것이 문제가 아닌 동시에 터치를 하는 것이다.

마을공동체만 봐도 주체를 양성하고 예술창작소와 북카페를 만들고 마을미디어를 활성화하는 것이 결국 생활권에서 연결되었을 때 증폭되는 것이다. 그것이 증폭되었을 때 피가 되는 것인데 그것이 쉽지 않다는 것이 문제다.

중앙에서 보급할 때도 다 나눠져서 공급되고, 생활현장에서도 쪼개진 시책들을 만나는 것이 현재 행정의 현주소이며 행정이라는 것이 명확하게 분장되어 책임이 가는 것이기 때문에 이것이 과제인 것 같다. 이것을 한꺼번에 풀어나가진 못하겠지만 단계적이든 사례적이든 극복해나가는 방안을 찾는 것이 현안인 것 같다.

그런 부분들이 있으면서 또 한편으로 지역에서는 성북 같은 경우 이 지역의 고유한 문화자원이 있다. 생활문화와 생활경제가 맞물리지만 독립적으로 예를 들어 한양도성의 성북 구간 같은 경우 중요한 문화자산이고, 간송미술관과 젊은 미술가들이 만들어나가는 갤러리들, 이런 것들이 지역적 띠를 이루고 있다. 그리고 심우장이나 최순우 옛집이나 이런 근현대 역사스토리를 가지고 있는 미래의 유산들도 굉장히 많다. 가구박물관을 비롯한 민속사를 간직한 것 말이다. 이런 네 가지 정도를 추려낼 수 있다.

이런 것들은 생활문화의 활성화 관점과는 또 다르게 오래 남을 수밖에 없고 지역과 서울을 대표할 수 있는 문화적 먹거리를 제대로 닦아놓는 중장기 사업이기 때문에 두 가지 갈래로 고민하고 있다.

다른 자치구를 봤을 때는 새로 생겨난 구도 있고 오래된 구라도 역사문화가 아니라 다른 자원으로 특화되어 있다. 이 때문에 서울시와 맞물려서 함께 일궈 나가야 지속되고 오래갈 수 있는 이런 생활권들은 저마다 문화자원이 역사에 있는지 산업적 특성에 있는지 종합백화점식이 아닌 특화된 과제가 같이 있는 것 같다. 서울시 정책도 25개 자치구에 똑같이 분배하는 것이 아니라 다르게 특화되면서 특화된 각각의 문화자원들을 배치할 수 있는 서울을 대표하는 무엇인가를 설명할 수 있는 논리가 성립된다고 할 수 있을 것 같다.

생활권 현장에서 행정은 어떻게 통합되어야 하는가를 중요하게 다루어야

문화정책의 문제해결 역량에 주목하게 된 것은 우선순위가 없지만 세 가지로 나누면 연결이 된다. 첫 번째는 지금 한국사회를 집약했을 때 사람들이 예전보다 각박하게 됐는데 정신도 각박해져서 개별, 개별 앞으면서 이렇게 되어버린 것은 어느 날 갑자기 나온 것이 아니라 치달아서 온 것이다. 이 과정 속에서 문화정책, 예술 같은 것이 무엇에 참여했고 무엇을 관철했는가 돌아보게 되는 것 같다. 현재 시점에서 문화라는 것은 공동체 구성원들이 우리 삶에서 무엇이 중요한가의 합의된 우선순위인 것 같다. 그 합의된 우선순위에 따라서 조우하고 앞장서게 된 것이 문화다. 그동안 그렇지 않았던 성찰들이 있어야겠다는 관점들이 있는 것 같다.

두 번째는 모든 문화와 예술은 당대의 산물이기 때문에 긴급하고 절실하게 우리사회의 사람들에게 필요한 문화가 뭐냐, 더 각박해진 사람들을 돕는 예술이 뭐냐는 것을 당대의 관점과 감각으로 정해 놓고 문화예술정책이나 문화예술에 종사하는 사람들이 그것과 거리가 생겨 있는 것인지 거리를 채는 접근이 절실하다.

끝으로 결국 우리사회뿐만 아니라 행정을 지우고서는 할 수 없다. 총론적으로 접근하다 보면 상위적 구조부터 바뀌어야 한다고 보는데 시일은 촉박하고 하루하루 각박해지고 힘들어하는 사람들이 있기 때문에 중앙정부건 광역의 자치구건 행정 말단에 왔을 때 어떻게 해야 할 것인지 먼저 최종적으로 접하게 되는 생활권 현장에서 행정은 어떻게 통합되어야 하는지 다 수렴되게 만들 것인지 하는 것만이라도 중하게 다루어야 하지 않을까 생각한다.

그리고 그것이 어떻게 보면 시나 중앙정부도 결국 자치구 차원의 분야별 단위사업별 부서별로 평가하고 인센티브를 주는 것이 아니라 현장에서 얼마나 수렴되고 융합되는지를 굉장히 중하게 먼저 다루는 조치라도 중앙, 광역, 기초로 이루어지는 행정체계에서 시급하게 취해야 하지 않을까 하는 생각이 든다.

문화예술은 사회적으로 끊어져 있는 것들을 연결해주는 역할

지역마다 다르지만 정보업계에서 다루는 용어를 빌리면 문화라는 것은 정보로 치면 빅 데이터라고 생각한다. 지역마다 현안마다 빅 데이터의 현황을 파악하는 것이다. 그 패턴들을 파악하고 그 패턴에 맞게 공급이 되고 피드백을 하는 것이 문화가 아닐까 생각한다. 그때 문화는 총론적인 문화란 무엇인가 같은 정의가 아니라 우리가 직면한 삶의 문제가 아니라 복지와 경제, 문화가 어떻게 맞물려 돌아가는 것인가, 그 패턴을 찾아 패턴에 맞게 조직을 해주는 것이었을 때 그것이 삶의 문화가 될 것이다.

문화를 전업으로 다루는 공공의 주체로 볼 때는 다 끊어져 있어서 문제인 것 같다. 다 따로 다루어지고 있기 때문에 문제인 것이고, 문화예술은 당대에 퀵서비스 같은 것이라고 생각한다. 연결해나가는 역할인 것이다. 퀵서비스가 아니라 저 먼 중앙에서부터 배타고 비행기타고 고속도로를 달리고 모 우체국에 도착하는 것을 기다리는 것이 아니라 그것을 퀵서비스처럼 왔다 갔다 하며 전달하는 역할을 해야 하는 것 아닌가 하는 생각이 든다. 그러다 보면 유독 지역별로 중앙부처나 광역 시도 고루 공급하는 것 같지만 지역별 여건에 따라 지역마

다 고유하게 사각지대가 크게 보이는 것이 있다. 거기에서 문화예술관련 조직이 자기 역할을 거기에서 시작하는 것이라 쿼서비스 맨을 하다 보면 그런 것이 보인다. 그런 부분들로 시작점을 찾아가는 것이 어떨까 하는 생각이 든다. 그렇지 않으면 어느 지역에 있든 다 똑같이 문화예술관련 단체들이 보편적이고 일반적인 문제제기, 역할의 자임 이런 것으로 계속 갔을 때는 그것이 틀린 말은 아니지만 결국 또 다시 광역으로 중앙청으로 집결된 민원이나 압력밖에 없는 것이다. 지역의 일원으로서 문화기획자나 예술가로 살아간다고 했을 때 뭐가 중요하고 우선시되는 것이 아니라 없었고 약했기 때문에 그런 것이 필요하다고 생각한다.

서울시민이 직면한 삶의 위기, 삶의 현장에서 문화를 조직하고, 삶의 영역을 조직해야

최근 서울시가 25개 구를 아우르고 있는 정책의 우선순위들이 바뀌었는데 그것에 따라 기존의 행정들을 통해 전달되는 정책적 내용들이 바뀌었다는 것이 가장 큰 변화이자 소중한 것 같다. 그런데 이것은 행정체계로 보면 말단인 것이고 삶의 현장에서 보면 최첨단인 것이다. 그것을 우선적으로 되도록 하는 하나의 어떤 체감되는 행정현장의 일관되고 체계적인 혁신이 먼저 이루어졌으면 한다. 현재까지는 정책의제를 바꾸고 내용을 바꾸고 그것을 가다듬고 그 정책내용을 정책적으로 흘러가게 하는 시간은 모자랐다고 보는데, 그런 것들이 어느 정도 됐다면 말단에서, 현장의 윗선에서 체감되고 하는 그런 혁신과 터치가 강화되어야 한다는 생각이 든다.

구체적인 문화정책의 설계나 행정전달, 기술적인 살뜰한 변화를 가져올 수 있는 방법도 있지만 그러한 살뜰한 변화를 가져 오는 방법들을 도출해 내려면 서울시가 최소한 지금은 문화정책을 다룰 때 사회적 경제나 마을공동체나 복지기본선이나 에너지자립의 모든 것들의 상위개념으로서의 문화를 조직해나가는 것이 중요하다.

그렇지 않으면 지역적 삶을 사는 서울시민들이 체감하는 것은 결국 삶의 문화이기 때문에 여기에 직접적으로 터치해 나가는 문화정책과 문화행정에 역할을 바라보지 않는다면 삶의 문제의 총체로서 삶의 위기가 터지게 되고 직접적으로 다루게 되는 경제나 복지나 이런 의제들의 옆에서 부분, 부분 일조하는 방법으로 밖에 갈 수 없다. 그것을 뺀 나머지에 고유한 문화정책의 대상이나 주체가 뭘니까 이러면 산업이거나 관광이거나 문화재이거나 하는 분절된 형식이 될 수밖에 없을 것이라고 생각한다.

서울시 정책의 포트폴리오로 이미 온갖 위기에 봉착한 서울시민들의 삶을 총체적으로 다룰 수 있는 다양한 정책들이 지금 나왔기 때문에 문화정책도 결국 그런 의미의 최상위 범위에서 문화를 조직하고, 삶의 영역을 조직하는 것, 맨 바닥에서 삶의 문화로 체감하고 조직해 주는 것, 이런 부분에서 문화정책의 상들을 만들고 기능들을 만드는 인식이 돼야 하지 않나라는 바람이 있다.

복지, 경제, 문화, 예술이 별개로 공급되고 있는데 이것을 연결하는 자체가 지속되어야 할 사업

이러한 정책적 접근이 잘 안되는 이유는 여러 가지가 있지만 문화예술계 내부로 국한되어 보자면 문화예술계의 언어와 행위 이런 것들이 그동안 전위적이거나 비켜서 있거나 구별되어 호명되길 바라는 습성이거나 그러다가 논의를 하게 되고, 정책담론을 이야기하게 되면 모든 것에 관여하게 되는 것에 대한 습성이나 관성들을 강조하게 되는 어떤 패턴들을 반복해 왔었던 것 같다. 문화예술로 국한하여 봤을 때 이런 부분들이 문화정책이라고 하면 서울시가 구축한 것들의 문화정책을 총괄하는 인식이 되지 않는 그런 힘든 문화정책 내부의 요인이 아닐까 생각한다.

또 한편으로는 서울시에서 그동안 문화정책, 행정은 당장 눈에 보이는 행사, 건축, 관광, 산업조성 등의 방식으로 소비되어왔다. 그러다 보니 왜 이런 가시적이고 전시적인 것들이 그 자체의 필요에 의해 설명되기보다 또 다른 이면의 정치적 목적 등으로 호명되어 왔다.

하지만 현재 서울시는 그런 것들을 중단시켜 놓고 시민의 삶의 문제를 구성하고 있는 것을 정면으로 대표적 정책들로 풀어냈기 때문에 결국엔 그 완성을 위해서 출발할 때부터 그것을 이어내는 것을 찾아 일로 삼는 것이 문화정책이 다라는 것들을 처음부터 계산해 놓고 들어가지 않는다면 완성되는 형태도 그것이 무엇일지에 대해서, 그것을 무엇이라 불러야 할지에 대해서 언어도 준비되어있지 않고 미로 속에 갇히지 않았나 생각한다. 마을공동체 사업과 한강르네상스처럼 임기 안에 도대체 무엇을 했느냐에 대한 평면 비교가 될 수밖에 없는 이유가 될 것 같다.

예를 들어 지역재단의 본연의 관점에서 현시대의 주소에 맞게 세워지는 것이 지역문화재단이라고 하면 그것은 반드시 도서관이 기본적으로 깔려 있어야 하며 장르화했을 때 대표적으로 미술관이나 영화관, 미디어 교육센터들이 구성되어 있어야 하고 이러한 배후지에서 사람과 콘텐츠와 사업을 인큐베이팅해내는 어떤 그런 것들이 구마다 다 있는 구민회관, 여성회관, 청소년센터들이 그렇게 맞물려있어야 한다. 그런 지역재단의 관점을 문화재단의 기본구성이라고 봤을 때 지금까지의 “문화”가 붙는 공공기관을 보면 제일 많은 것은 공연장 위주로 가는 것이다. 그것이 실패했다는 것은 이미 확인되었다. 앞으로 지역문화재단을 만들 때 큰 공연장 중심으로 돌리겠다는 접근은 자제해야 하며 필요하면 막아야 하는 상황이 온 것 같다.

이것이 서울시 문화정책이나 자치구의 문화정책이라고 했을 때에는 지금은 어떻게 보면 조직을 세울 때에는 둘 중의 하나는 선택해야 할 것 같다. 문화예술자체를 지역마다 진흥하는 것과 문화예술인들을 어느 지역이든 동일하게 처우를 개선하고 기본적인 복지로 받아 안는 것, 이런 것들이 문화예술 공공조직에 독자적이고 고유한 사명일까? 그렇다고 볼 수도 있지만 제 관점에서는 그것이 아니라 아까 말한 것처럼 현장에서는 킥서비스인 것이고, 가령 끊어져 있는 것을 이어나가는 그 자체가 문화적인 합의라고 생각한다.

광역시든 자치구든 복지와 경제와 문화와 예술이 별개로 공급되고 있는데

이것을 연결하는 자체가 지난하고 고유하고 지속되어야 할 사업인 것이고 그 본질은 문화가 되게 만드는 것이며, 당대의 문화정책이고 행정이고 문화정책의 역할인 것이다. 이러한 천명과 합의가 있다고 나누어져 있는 부서 사업들이 어느 날 갑자기 합해지는 것이 아니라는 현실을 인정하고 그것을 잇는 자체가 또 하나의 고유한 사업이고 대단히 중요한 사업이라는 관점으로 접근하는 편이 있다.

그랬을 때 단지 A부서와 B부서를 만나게 해서 TFT단계를 넘어가게 되고 TFT도 있어야 하고 A부서와 B부서도 있어야 하는데 그 TFT로 만나게 되는 것이 A+B가 아니라 그 자체가 C인 것이다. 그런 관점에서 그것을 전담해서 지속적으로 하는 촉매자 활동 자체를 기묘하게 보고 활성화시켜 주는 일을 문화재단의 역할로 보고 정책의 존재이유로 찾아 접근했을 때 길이 있지 않나 생각한다.

서울시 문화정책의 70%는 지역으로 보내야

서울시가 주목해야 할 문화정책 중 하나는 서울시의 대표적인 핵심정책 사업들이 지역의 생활권에서 어떻게 체감되고 있는지 하는 것이다. 한 개인인 내가 느끼기에 지역에서 서울시 복지정책 70점, 문화정책 60점, 교육관련 정책 70점 이렇게 매기는 것은 완전히 허구라고 생각한다. 서울의 대표적인 정책들이 시민들에게 어떻게 동시에 체감되는지에 주목하고 그런 관점에서 평가하고 평가되게끔 그런 것들을 맞물려 가게 했으면 좋겠다. 시기상으로 서울시에는 현재 발표해놓은 것들이 얼마나 효과적으로 시민들에게 체감되는가 확인해야 하고, 활성화시켜야 하고, 그것을 가로막는 것들을 개선해야 하는 부분들이 있는 것 같다. 그리고 그 부분에서 문화정책은 그 역할과 사명이 크게 부각된다고 보는 편이며 그것이 크게 느껴진다고 생각한다.

같은 맥락에서 지역적인 테두리에서 생활권으로 갔을 때 공동체라는 것이 호명될 가능성이 있는 것인데 그런 관점으로 흘러야 되는 문화정책과 사업들과

자치구 차원이 아니라 광역차원에서 어느 정도 독자적으로 앞서나가야 하는 문화사업을 잘 구별해나가야 하지 않나 싶다. 이 둘을 마구 호명하면서 하나의 문화정책안에 다 담아놨을 때 그것은 부득불 개별화될 수밖에 없을 것이다.

지금은 판단이 필요한 시점이다. 사건으로는 서울시 문화정책의 70%는 지역으로 보내야 한다. 지역으로 안 보내지거나 안 갈려고 하거나 서울시 광역에 오래 머물거나 하는 것들을 지역으로 흘려보내고 지역에서 결실을 맺게 하는 재조합과정이 필요하다고 생각하며, 직관적인 이야기지만 나머지 30%를 놓고 무엇을 설계하고 무엇을 사업화해야 하는지 판단해야 하지 않을까 생각한다.

그랬을 때 나머지 30%인 미래유산과 직결된 서울의 역사, 역사자원들은 서울 곳곳에 산재해 있기 때문에 한꺼번에 부각되지 않겠지만 생태라는 관점에서 서울 곳곳의 것들을 자연을 포함한 도시농부와 같은 맥락 속에서 부각시킬 수 있을 것이다.

다른 하나를 또 예로 들자면 서울시의 정책적 글로벌 교류 핵심은 문화적 장식이 아닌 문화적 형태를 띠게 하는 것이다. 기후환경 도시를 비롯하여 에너지 자율 등 많은 것들을 세계 각국의 도시별로 어디가 일등이니 이등이니 했던 것이고, 얼마 전까지도 창조도시가 그러했다. 이름을 새로 짓자는 것이 아니라 어느 것 하나 서울시는 외면할 수 없을 것이지만 서울이라는 도시에서 시민들의 삶의 문화를 바꿀 수 있는 글로벌 문화외교 사업들이 무언지를 고민해야 한다. 서울시가 주도할 수 있는 것으로 MICE가 있는데, 이를 문화공연이나 장식으로서가 아니라 내용적으로 무언가를 잘 찾아보았으면 한다.

3. 적정기술

1) 임정희 / 연세대학교 교수

- “급속히 확산되는 도시농업... ‘왜 도시농업인가?’에 대한 질문도 삭제된 채, 전통적인 경작방법에서 현대 첨단기술에 이르기까지 도시농업에 적용될 수 있는 이런저런 방법에 대한 단편적인 기술정보 공유로 일관한다”
- “비물질화가 지나는 문화적 문제로부터 연유한 착각과 무책임성은 점차 세계적 차원으로 확대되고 있고, 상품화되는 자연과 공간 사이의 관계와 함께 더욱 강화되고 있다. 자연과의 관계로 터득되는 생태적 기술로부터 멀어지고 생태적 상상력은 고갈되어 여기에서 저곳을, 지금에서 예전을, 보이는 것을 통해 보이지 않는 것을 만나지 못한다. 몸, 자연, 노동, 물질의 영역은 평가 절하되거나 심지어 부인된다.”
- “문화의 두 날개는 기술과 상징. 기술적인 측면이 없으면 확산이 안 된다. 자연과의 관계를 통해 터득되는 것이 바로 기술이다. 하지만 확산만 되어서는 의미로 내장이 안 된다. 외화가 기술이라면 내화가 상징이며, 상징은 인문과학적 상상력이다.”
- “적정기술이라는 것은 기술 자체가 적정하다는 것이 아니라 기술 안에 관계와 미학이 존재하는가, 기술이 다른 것과 관계 맺는 것을 허용하는가에 대한 문제설정이다. 적정성이란 이질성의 공존을 참아낼 수 있느냐, 이질성을 받아들이느냐에 대한 것이다. 적정은 수위의 문제가 아니라 운동성을 기초로 한 관계 설정의 문제이다. 적정은 기술 앞에 달린 형용사가 결코 아니다.”

(1) 상상력 또는 창의력, 한계를 느껴서 그 한계를 딛고 가려고 하는 의지

최근에 창의성과 관련해서 창의계급, 창의산업 이런 얘기들을 많이 하는데, 창의라는 인간이 가지고 있는 가장 기본적인 능력조차 자본이 되었던 권력이

되었든 자본과 결합된 양태로 개념이 사회 안에서 설정되고 있다는 것에 대해 굉장히 불안함을 느낀다.

이전의 창의도시 이야기를 많이 할 때조차도 도시 만들기의 창의적인 기획 내지는 창의적인 참여와 같이 넓은 의미로 생각을 했다면 최근엔 창의력을 능력의 양, 어떤 상품처럼 생각한다는 것과 창의를 산업과 자본의 형태로 돌아갈 수 있는 구조를 짜고 있다.

그런 점에서 창의계급은 엄청나게 나쁜 개념이라고 생각한다. 인간의 기본적인 능력조차도 자본주의하에서 편제시키는 것이 굉장히 불쾌하다. 문화의 어원이 “agriculture”에서 나온 것처럼, 토지라는 자연을 창의를 가지고 또는 노동을 들여서 어떤 것들을 변형시켜서 사람에게 쓰게 하는 것이 “culture”이다.

창의는 자연과의 직접 접촉을 통해서 이러한 진화과정이 들어있는 용어이고 그냥 뚝 떨어진 아이템이 아니다. 하지만 지금 창의계급, 창의산업에서 창의를 쓰고 있는 것은 아이টে으로서 창의이기 때문에 창의를 모든 사람이 가지고 있는 보편적 능력, 선천적 능력으로 생각하지 않는다.

인간에게는 자연에 대한 인식을 할 수 있는 능력으로서 “순수이성”과 이성을 통해서 행위와 연결시키는 오성의 범주로서의 “실천이성”, 기분이 좋고 나쁨을 알 수 있는 감성, 즉 감각의 영역으로서의 “판단력”이 있다. 순수이성이 관여하는 영역이 자연이고, 실천이성이 관여하는 영역은 자유 또는 사회영역이다. 마지막으로 판단력이 관여하는 영역은 예술이다.

이성과 오성은 보편성에 기초를 하고 있고 이러한 것을 규정적 판단이라고 한다. 하지만 예술영역인 감성의 영역은 개별성에 기초한다. 그래서 감성적 판단이라고도 이야기한다. 순수이성은 기계적으로 될 수 있는 자연 인식에 대해서 감성 없이 그것이 이루어지면 과도하게 왜곡될 우려가 있다. 실천이성도 마찬가지로 자유의 이해 관계가 몰입될 가능성이 있다. 다른 사람에게는 피해가 되지만 자신이나 자신의 집단에게는 자유의 표상이 될 수 있고 이런 경우를 극단적으로 왜곡된 표상으로 볼 수 있다.

예술은 이 두 개를 횡단하면서 매개시켜주는 역할을 한다. 판단력의 기본은 상상력과 창의이고 예술이나 문화의 뿌리가 되는 것이다. 사람들이 다른 사람과 관계를 맺으면서 자신의 한계에 부딪칠 때 거기에서 발생하는 이질감을 벗어나기 위해 생겨나는 것이 상상력이다. 무언을 만들어 내는 능력이 아니라 한계를 느껴서 그 한계를 딛고 가려고 하는 의지를 창의력 또는 상상력이라고 하는 것이다.

그런 점에서 보면 창의를 끊임없이 대상화하는 것은 잘못된 방식이다. 오히려 창의는 삶 자체를 기본적으로 꾸려가기 위한 한계와 가능성을 가늠하게 해주는 능력으로서 모든 인간이 가지고 있는 생존에 필요한 능력이다.

생존을 생존케 해주는 창의라는 동력을 현대에 들어서는 조직된 사회운영 원칙만으로는 안 되기 때문에 남아 있는 것까지 끌어들이기 위해서 창의를 불러온 것이다. 그래서 그것을 산업영역에 쓴다든가, 계급에 결합시키는 것은 정말 잘못된 일이다.

창의는 반드시 삶으로 환원시키든가 창의가 가지고 있는 선천적인 특성, 보편적인 특성이 강조될 필요가 있다. 모든 사람은 살기 위해서 애를 쓰고 생존을 위해서 노력한다는 것을 기초로 하는 것이 중요하고, 생존에 대한 노력과 삶에 대한 의지를 사회가 생존을 위한 능력으로 인정하고 받아들이는 것이 필요하다. 이 능력이라는 것은 잠재태로도 있을 수 있고 현실태로도 있을 수 있는데 이것이 모두 현실화되어서 실용적인 측면이나 효율의 측면으로 판정되는 것은 옳지 않다.

기술과 상징, 문화의 두 가지 측면

문화에도 두 가지 측면이 있다. 기술적인 측면과 상징적인 측면이다. 기술적인 측면이 없다면 문화가 확산될 수 없다. 왜냐하면 문화는 자연영역과 매개가 되어 있기 때문이다.

이때 자연과 여러 물질적 관계를 맺으면서 터득되는 것이 기술이다. 하지만

문화가 확산만 되어서는 의미로 내장이 안 되고, 다시 돌아오는 측면이 있어야 한다. 외화하는 측면이 기술적인 측면이라면 내화하는 측면이 상징의 측면이다. 인문사회과학적 상상이라고 말하는 것이다.

달에 가기 위해서는 로켓을 타고 가야 한다. 로켓을 만들기 위해서는 도구가 필요한데, 도구를 만들 때 외재적인 자연과 사람을 매개시켜주는 것이 신체이다. 발톱, 손톱과 같은 신체에서 시작해서 도구가 개발되고 로켓, 로봇으로 발전하게 된다. 기술 영역이 우리의 신체를 우주 전반으로 확산시킨 것이다.

하지만 기술이 뒷받침되지 못할 때 달이 우리에게 올 수는 없을까? 바로 상상을 통해서 가능하다. 우리가 로켓을 타고 달에 가기 전에도 달은 우리에게 왔다. 달을 쳐다보면서 계수나무, 토끼가 방아를 찧는다는 식의 상징 체계를 통해서 말이다. 상상은 멀리 있는 확인할 수 없는 자연을 내 안으로 끌어들이는 능력인 것이다. 이처럼 문화는 상징적인 측면이 없으면 직접 삶과 관련되어서 삶의 의미나 가치를 생성할 수 없다.

반대로 기술적인 측면이 없으면 소통이 안 된다. 그래서 이 두 가지는 문화의 양 날개이지만 하나로 통합될 수 없는 구조로 되어 있다. 어느 한쪽으로 모든 것이 환원되지 않고 서로 상호작용을 하는 관계이다. 하지만 지금은 근대화 과정을 거치면서 기술이 엄청나게 강화되었고, 공리성과 실용성과 맞물리면서 기술이 사회적 발전을 담보해주는 것처럼 되었다. 하지만 기술을 통해 확산을 해봤자 의미로 오지 않으면 공허해질 뿐이다.

의미론에서 보면 개념적인 측면과 경험적인 측면이 있다. 문화가 형성되는 과정에는 개념적인 측면이 없으면 문화에 대한 이해의 폭이 협소해진다. 문화는 경험의 층위가 없으면 형성될 수가 없다. 그래서 경험은 개별경험이라고 하고 개념은 보편개념이라는 말을 쓴다.

그렇지만 모든 경험이 하나의 개념으로 들어가지는 않는다. 사과라는 개념이 있을 때 모두 사과를 떠올리지만 실제 사과의 상은 모두 다르다. 이 다른 사과의 상들이 합쳐져서 개념이 되는 것은 아니고 이것들을 대충대충 그물코에 끼

워서 이루어진 것이 개념이다. 이 사과라는 개념 안에 모든 사과가 담겨져 있는 것은 아니라는 것이다. 실제로 신사과를 먹어보지 않는 사람에게는 이 개념은 헛헛할 것이다. “경험 없는 개념은 공허하고 개념 없는 경험은 한갓 되다”라는 말도 있지 않나. 문화에도 보편적인 층위로 볼 수 있는 통로가 있는가 하면, 개별경험을 가지고 있지 않으면 문화의 지속성을 유지하기 힘들다.

마찬가지로 기술과 상징이라는 두 측면은 서로 상당부분 연관되어 있지만 하나로 통합되지는 않는 것이다. 기술은 반드시 상징의 도움을 받아야 되고, 상징은 기술을 우습게 생각하면 안된다. 기술을 많이 생각하다 보면, 매체예술처럼 기술자체가 예술이 될 수 있다고 생각하게 된다. 이것이 기술만능주의이고 물질주의에서 나오는 것이다. 그것들이 어떤 관계를 형성하고 어떤 내용들을 소통하느냐보다 그냥 소통한다는 것 자체로는 의미나 심도가 생기지 않는다. 자칫 잘못하면 기술이 전면적으로 다른 것들을 포섭할 수 있다고 생각하거나, 상징이 중요하다고 생각하면 굉장히 관념적이고 정신적인 측면을 강조하게 되지만 문화는 문화 현상이 없으면 문화가 아니다. 가시적인 측면, 물질적인 측면들을 가지고 있다. 이런 측면을 무시하게 되면 장인이나 예술가에 이데올로기가 생긴다거나 혼자 정념에 빠져서 예술작업을 하는 경우가 나올 수도 있다.

적정기술은 기술이 다른 것들과 관계 맺는 것을 허용하는 것, 가장 적절한 상태를 말하는 것이 아니라 다양한 방식으로 변용되는 것

적정기술이라고 하면 기술자체가 적정하다는 것이 아니라, 관계를 맺어야 하는 상징적이거나 미적인 측면이 기술 안에서 포진하고 있을 때 적정기술이라고 말할 수 있다. 기술이 다른 것들과 관계 맺는 것을 허용하고 상호 작용을 허용하고 있는 것이 적정기술이다.

그렇다면 적정함의 기준을 어떻게 정할 수 있나? 즉 적정기술은 적절한 기술을 말하는 것이 아니다. 아까 창의성을 이야기할 때처럼 대상적으로 잘못 생각하기 쉽다. 창의는 하나의 은유이지 대상에 집중되어 있지 않다. 창의성이 많으면 영화가 만들어지고 소설이 써지는 것이 아니라는 것이다. 거꾸로 이것의 노

력이 다른 물질로 현상할 수 있다고 생각하거나 그것의 방향이 한 곳으로 모아질 수 있다고 생각하는 것은 굉장한 오해이다.

인간이 할 수 있는 영역과 할 수 없는 영역이 있고, 인간중심주의의 사고를 하지 않을 때 정적 기술을 말할 수 있다. 나한테는 필요할 수 있지만 동물들에게는 필요하지 않을 수 있는 이러한 관계들에 따라 나의 욕망에 과도하게 집중되어 있는 것들을 고려하는 배려를 할 수 있는 능력이 적정성이라고 생각한다.

이질성과의 공존을 참아낼 수 있느냐 또는 이질적인 것들을 받아들일 수 있느냐는 것이다. 내가 아파트에서 사는 것에 익숙한데 시골에 가게 되었을 때 그 상황자체가 나에게 이질적인 것이다. 그때 이질적인 것을 내 시선에서가 아니라 다른 시선에서 그것을 볼 수 있을 때 적정을 말할 수 있는 것이다. 그때 생각의 흔들림이 적정이지 어떤 수위를 말하는 것은 아니다.

흔히 균형을 잡는다고 이야기할 때 균형을 잡는 행위는 운동성에 기초를 하고 있다. 가만히 있지 않고 여러 변화에 열린 자세를 취한다는 뜻을 가지고 있는 것이다. 하지만 균형을 상태적으로 보면 정지된 것처럼 보인다. 어떤 대상을 대상적, 상태적으로만 보면 어떤 운동도 실제적이지 않다.

세상의 모든 존재가 혼자 살 수는 없고 바깥의 환경과의 관계 속에서 삶을 이야기할 때, 내가 타자가 되어보는 것, 타자가 나한테 개입할 수 있도록 여는 것, 이것이 적정이다. 적정은 단순히 기술 앞에 달린 형용사가 아니다.

쉬운 예를 들어서 냉장고를 만들어도 전기가 없는 곳에서는 냉장고를 사용할 수 없다. 하지만 전기가 없는 곳에서는 태양열을 이용해서 냉장고를 돌리거나, 자전거 페달을 이용해서 세탁기를 돌릴 수도 있다. 이렇게 다른 방식으로든 변용될 수 있는 것이 적정기술이라고 생각한다. 가장 적정한 상태를 말하는 것이 아니라 다양한 방식으로 변용되는 것을 말하는 것이다.

(2) 기술에 대해 지나치게 열광하는 것은 표피적인 것에 집중하기 때문

기술은 밖으로 드러나는 것이기 때문에 더 가시적이다. 그리고 확산되는 것

같고 권력적으로 보이는 것은 방향자체가 외화하는 방향을 가지고 있기 때문이다. 모든 것에는 음양의 원리처럼 두 가지의 구조를 가지고 있다. 예를 들어 그림자가 나쁜 것이 아니고 본질적으로 그러한 것이다.

독일 사회는 우리나라처럼 기술에 열광하지 않는다. 한국 사회가 기술에 대해 지나치게 열광하는 것은 심도 있는 진화에 대해서 관심을 갖기보다 표피적인 것에만 집중하고 그것이 모두인 것처럼 보기 때문이다. 또 다른 단계의 이동, 또 다른 단계의 진화를 우리사회가 경험하지 않는 것이다. 계속 표피만 따라가기 때문에 사람들이 기술이라는 것에 매몰될 수도 있다.

반대로 전통적인 것을 지키는 분들 중에서 기술혐오적인 분들도 생각해 볼 수 있다. 서구에서도 마찬가지로 근대 시기에 보면 에펠탑을 세울 때 많은 화가들이 에펠탑을 못 세우도록 탄원서를 내고 그랬다. 에펠탑을 철로 만들어진 괴물로 보았던 것이다. 기계가 인간을 대체한다는 인간중심주의 사고와 비슷한 것이다.

기계미학의 측면은 기계가 인간을 중심으로 했을 때 타자화되었던 영역을 기계라고 한다면 기계가 의미가 있는 것이지, 기계가 실제로 주체로서의 기계라면 나는 반대한다. 처음에 기계미학은 인본주의적으로 생각되었던 문화의 외부에 있던 것을 말하던 것이다. 우리나라에도 전통을 생각하시는 분들이나 과도하게 정신을 관념적으로 주장하시는 분들은 기술에 대한 혐오가 어마어마하다. 그래서 그분들은 세상과의 소통이 안되고 결국은 타자에 대한 배려가 없는 것이다. 하지만 그것은 굉장히 많은 신화로 포장되어 있다. 우리사회는 기술에 대한 신화만 있는 것이 아니라 반대급부에 대한 신화도 똑같이 있다.

그리고 두 가지 다 이데올로기적인 작동을 하고 있는 것이 문제다. 제가 만나본 과학기술자들은 과학기술을 다루는 과정에서 많은 미적 수준들을 느낀다. 아름다운 장면들 때문이 아니라 상상력 같은 것들을 통해서 느끼는 것이다. 이미 그들의 작업 속에 미적인 부분들이 포함되어 있는 것이다.

(3) 문화는 기본적으로 운동성이 생명이다

미적 상상력은 양쪽을 왔다 갔다 하며 매개시켜주는 몸뚱이다. 미적 상상력을 과학적 상상력, 인문사회적 상상력이라고도 이야기한다. 미적 상상력은 지금 있는 현실이 아닌 예술적 현실이나 꿈과 같은 잠재태를 포괄하는 인식인 예술적 인식을 거쳐서 다양한 실험을 해볼 수 있는 것이다. 예전의 증명과학이 아닌 요즘의 복잡성 과학에서는 미적인 측면이 이미 결합되어 있다. 외연적으로 볼 때는 기술을 이야기하지만 꼭 기술만이 아니라 사회적, 인문적으로 볼 때 지나치게 관념화되어 있는 것이 문제라고 생각한다.

기술과학을 하는 사람들이 쉽게 예술을 할 수 있다고 생각하지만 해보면 잘 되지는 않는다. 예술을 하기 위해 필요한 예술계에서 만들어 놓은 법칙이 있어서 잘 모른다. 예술계에서는 이러한 것들을 자신들의 권리를 지킨다는 명목으로 대중화시키지 않기 때문에 다른 장르에 확산이 되지 않는다. 그 결과 기술과학 분야의 사람들은 기술을 도구적으로만 쓰려고 한다. 기술은 매체를 사용하는데 매체 자체가 인간이 다른 존재이기 때문에 하나로 통합이 되는 것이 아니다. 예술에서 이것을 도구화하려고 하기 때문에 거기서 나오는 기술은 적정기술이 되지 못한다. 기술이 약해서가 아니라 기술을 담고 있는 매체의 독립성이 없기 때문이다.

이것을 미적 공공성, 문화적 공공성이라는 용어를 사용해서 설명하는데, 다른 이질에 대한 통로를 여는 것을 뜻한다. 만약에 문화가 이렇게 넓은 의미를 가지고 있지 않다면 사회적 현실에 종속되거나 자연적 원칙, 자연적 질서에 종속되면 존재할 필요가 없다.

문화를 통해서 우리가 너무 한 곳에 치우치지 않도록 하는 것이 필요하다. 그래서 문화는 기본적으로 운동성이 생명이라고 생각한다. 어떻게 보면 되게 문화라는 영역이 유약해 경계가 애매해 보이기도 하지만 문화의 영역이 필요하고 있어야 한다는 이유는 이런 것이다.

사회적 영역과 자연적 영역이 과도하게 자신의 영역을 주장할 때 이것을 조

울하고 완화시키는 역할을 하는 것이 문화나 예술의 역할이라고 생각한다. 그러기 때문에 문화적 공공성은 이 영역이 이야기하는 것보다 훨씬 넓고, 사회적 정의를 넘어서고 우주적 정의까지도 생각해야 하는 것이 문화적 공공성이다.

기계를 우리가 마음대로 쓰고 버리는 존재라고 생각하지만 그것이 만들어질 때, 그것이 쓰레기가 될 때와 같이 그 모든 것이 또 다른 이질적 존재가 되는 것이다. 그 이질성에 대한 존재감을 느끼느냐 안 느끼느냐에 대한 문제이고 그 의미가 무엇이든 간에 의미를 묻기 전에 그 존재성을 느끼는 것이 필요하다. 의미는 어쨌든 규정되고 축약되기 때문에 그 전에 이런 태도를 고치는 것은 세계를 여는 일이라고 생각한다. 내가 상상하는 세계를 어느 정도 포괄적으로 여느냐의 문제이다. 세계를 여는 일도 있어야 하고 그것을 규정하고 인식하는 질서도 필요하다.

기본적으로는 무질서의 측면 또는 세계를 여는 측면이 반드시 필요하다고 믿는다. 한 방향의 확산이 아니라 다양한 방향으로의 확산도 필요하다. 기술을 개발할 때조차 있고 닫는 기술이 있다. 문화도 마찬가지로 안으로 들여보내서 안으로 격리시키는 것이 있고, 그것을 여러 가지 의미들과 상통하게 엮어주는 여러 가지 방식의 내화가 있다고 생각한다.

삶에 대한 경외심을 갖는 정책이 있으면 좋겠다

지난 번에 디자인 정책을 하러 갔다가 너무 화가 나는 일이 있었다. 거기서 시민 디자인이라는 용어를 썼는데 그 개념 규정이 오세훈 시장 때 엘리트 중심, 전문가 중심, 화려한 제품 중심을 바꾸겠다는 의도를 담고 있었다. 그것을 보면서 상당히 불쾌함을 느꼈다. 과연 전문가들은 시민이 아닌가? 결국 박원순 시장이 하는 정책이 오세훈 시장 때와 배치되는 상황은 똑같다는 생각이 들었다. 그리고 그 시민을 믿지도 않는다. 시민이 주체가 되거나 운영을 한다는 것이 아닌 그냥 빌려주는 형식에 지나지 않는다.

최소한 삶에 대한 경외심을 갖는 정책이 있으면 좋겠다. 어떻게 하면 잘 효과

적으로 잘 배치해서 배분하는 방식이 아니라 실제로 사람들이 어떻게 사는 것인지에 대한 존경심, 시선을 가진 정책이 있었으면 좋겠다.

시혜를 베푸는 것이 아닌 존재를 드러내주는 정책이 있었으면 좋겠다는 생각이 든다. 이런 것은 추상적이고 관념적인 것이 아니라 정책에 있을 수 있다고 생각한다. 모든 일에 전문가들이 나서서 다듬고 편집을 해야 하나? 대로에서 보여주고 이런 것이 아니라 <다큐3일> 같은 프로그램에서 보여주는 것처럼 그들의 삶을 그대로 보여주는 것이 중요하다고 믿는다. 대변한다고 생각하는 일반적인 표상들을 바꾸는, 사회적으로 큰 효과가 있다기보다는 그냥 그대로 드러내는 정책 말이다. 그렇다고 보통사람들이 필요하다는 것이 아니라 더 구체적인 삶의 개별자들이 필요하다는 의미다.

2) 이광준 / 바람부는연구소 소장

- “자본주의의 모든 기술 발전이 지불능력을 중심으로 진행되어 왔다”, “현대사회에서 ‘거대한 과학기술이 과연 누구를 위해 존재하고 사용되고 있는가?’라는 질문이 제기되면서, 거대 과학기술의 발전과는 다르게 다수의 사람들을 위한, 지역을 위한 적절한 기술로서 ‘중간기술’이 등장한다”, “적정기술이란 삶과 지역의 조건에서 출발해서 거대 기술 시스템에 대항하고 자연과 주민의 경제, 문화적 상황을 고려하며 소비를 조정하는 것이 아닌 필요한 만큼의 기술을 산출, 보급하는 것이다”
- “아직 한국사회는 시민사회, 생태문화 등의 제한된 영역에서 적정기술의 필요성을 담론으로 사용하는 상황이다”, “일본의 후쿠시마 사태 등을 기점으로 원자력을 비롯한 거대 기술 구조에 대한 문제의식 확산... 건축가, 디자이너 등 기존처럼 취업을 통해서 생존하기 힘든 구조가 반복되면서 거대기술 시스템에 들어가기 힘든 주체들이 상대적으로 적정기술, 작은기술 등에 주목하게 된다”, “일상창작, 수공예, DIY 문화, 적정기술 등은 관계의 미학을 중요하게 여기며 이는 예술과 과학기술의 통합적 가치를 지향한다”
- “한국 사회는 기술자에 대한 예술의 무시, 몰이해 등이 팽배한 사회이다”, “사유화되고 있는 거대기술을 공공화하려는 정책이 필요하며, 거대기술만이 아니라 적정기술 및 중간기술을 지속적으로 개발하기 위한 단지, 센터 등이 필요하다”

(1) 사람들의 삶의 조건에 출발해서 필요로 하는 기술들을 개발해야

흔히들 과학과 기술이 발전하는데 있어 과학의 윤리성 문제를 이야기한다. 과학과 기술이 결합하면서 거대기술로 발전하게 되는데 대표적으로 원자력기술이라든가 항공·우주기술, 바이오테크놀로지, 자동차 등 소위 상품들, 그중에서도 자동차 같은 경우는 엄청나게 기술집약적으로 발전하게 된다.

자본주의의 모든 상품은 지불능력이 있는 사람들, 상위 20%인 사람들을 위해서 존재한다. 지금 거대한 과학기술들이 과연 누구를 위해서 봉사를 하는가?

거대 과학기술을 위해서 국가가 엄청난 지원을 하고 있는데도 말이다.

유럽 같은 경우 20년 전부터 환경기술 쪽으로 어마어마한 투자를 하고 있고, 우리나라는 그 기술을 수입하고 있는 상황이다. 그러면 아프리카나 아시아 등 구매능력이 없는 곳의 기술은 누가 만들어 가는가 질문을 해보면 없다. 그게 지금 우리가 처한 현실이다. 그 지역에 상황에 맞는 적절한 기술을 발전시켜야 한다.

누구를 위해서 만드는가? 디자이너는 어떤 것을 만들 때 누구를 위해서, 얼마나 친환경적인가, 순환적인가? 기준을 가지고 디자인해야 한다고 생각한다. 우리나라에서는 중간기술 등에 대해서 환경단체 중심으로만 관심을 갖고 있다. 환경단체들 역시 애초에 적정기술에 관심을 갖지 않았다가 최근에 라이프스타일이나 소비의 문제 등을 거론하다가 그것에 관심을 갖게 되었고 유학을 가는 추세이기도 하다.

유럽 같은 경우는 적정기술을 개발하기 위해 예술가, 과학자들이 실험마을을 만들어 개발하고 콜로키움도 많다. 독일 같은 경우에는 주 정부에서 적정기술을 하는 것을 지원하는 프로그램이 많다. 또 베를린 같은 경우 과학자들이 공공 공간에서 만들어보는 실험을 많이 한다. 그런 것들을 외국에서 공부한 사람들이 귀국해서 공동체를 만들거나 학교에서 연구하면서 현재 적정기술 개념을 만들어내고 있다.

최근에 유행하는 적정기술은 과학자도 기술자도 디자이너도 있어야 하는데 지금 우리가 하고 있는 것은 다분히 이벤트성에 가까운 것이 많은 것이 안타깝다. 현재 여러 곳에서 자전거로 자가발전을 하는 것 등은 너무 초기단계에 속한다. 산출 및 보급하는 단계에 와있는 외국과 달리 우리나라는 “적정기술이라는 것은 아름답다, 적정기술의 개념이 새로운 것 같다”, 이런 정도인 것 같다.

사람들의 삶의 조건에 출발해서 필요로 하는 기술들을 개발해야한다. 개념적으로는 간단하다. 거대기술에 반대해서 그 지역의 자연적인 조건이라든가 주민에 상황들에 기반해서, 적절한 소비로서 인식 가능한 기술, 유지 가능한 기술

이런 것들을 만들자는 것이다.

석유를 둘러싼 피크홀 시대, 적정기술의 수요 증가

예전에 마이크로소프트 재단에서 진행한 <십만원 컴퓨터 프로젝트>도 적정 기술 프로젝트라고 볼 수 있는데 지금처럼 고급기술, 스마트 기술로 바로 가게 되면 접근성이 낮아질 수도 있다.

적정기술의 범위는 굉장히 넓다. IT뿐만 아니라 생화화적인 측면까지 말이다. 그렇지만 현재 우리나라에서 부상하는 것은 에너지 부분이 중심이다. 실제로 적용 가능한 부분은 아직은 드물고, 아주 초기인 것 같다.

적정기술이 사회적으로 부상하는 이유는(사회 전체적으로 적정기술이 부상했다고 보지는 않고) 적정기술을 하나의 담론정도로 사용하고 있는데, 현 사회 체제와 다른 대안사회체제를 설계하면서 왜 적정기술이 중요하고 국가차원에서 어떻게 가야 한다 이렇게 얘기되어야 한다고 생각하는데 그런 것은 아직 아니어서 낭만적 이상의 지향점 정도로 생각된다.

실질적으로 지역에서는 피크홀 시대로 이미 왔다. 지금 석유는 리터당 2000원, 2~3년 후에는 2,300원, 2,400원으로 올라갈 것이다. 지금의 석유를 기반으로 하는 농업체계나 석유를 기반으로 하는 건축체계들의 코스트가 상승하게 되고, 40% 정도의 저소득층 같은 경우에는 하우스푸어처럼 조금의 돈은 있지만 할 수 있는 것이 별로 없는 상황이 될 것이다.

피크홀 시대에 도달한 현 시점에서는 적정기술에 대한 프로젝트가 많이 필요한 상황이지만 도시에서 기술로 쓸 수 있는 것은 많지 않다. 필요는 많지만 그에 비해 개발할 사람이 없으니까 주먹구구식으로 많이 이루어지고 있는 것이 현실이다.

또한 지역에서는 적정기술의 맵핑이 필요하다고 본다. 생활에서 어떤 맵핑이 필요한지에 대한 연구조차도 아직 안 되고 있다. 실제적으로 과학자와 디자이너의 협업이 굉장히 중요한데, 기술자에 대한 예술가의 무시, 몰이해, 디자이너가

가지고 있는 재료와 기술에 대한 구체성이 없고 총체적으로 팽배해있어 협업이 안 되고 있기 때문에 협업할 수 있는 많은 프로젝트가 필요한 것이 현실이다.

현재는 협업이 안 되고 있는 상황이라 현재수준의 적정기술은 농촌에 필요한 정도로 국한되어 있다고 본다.

예를 들면 화덕을 만드는 일 등이 (화덕은 시간만 있으면 스스로 만들 수 있으니까) 적정기술이라고 볼 수 있지만 농촌형 기술, 좀 더 생활기술이나 생활자들이 선택할 수 있는 기술은 아직은 없는 상태이다.

과학기술이 더 유용한 것, 선한 것을 만드는 것이 아니라 오히려 복잡하게 만들고 있다

거대기술이 아무 문제없고 만족시켜 준다면 적정기술이 부상되지 않을 것 같다. “사회적으로나 대중적으로는 말은 좋은데 가능하겠어? 기술이 계속 발전하고 있는데 그건 그냥 예술가나 디자이너들의 콘셉트 프로젝트일거야”, 이렇게 생각할 수 있는데 일본의 경우, 과학자나 디자이너들이 모여서 문제를 해결하려는 모임을 만들고 주민들과 함께 개발을 한다. 후쿠시마사태, 원전사태를 통해 거대기술에 대한 성찰이 있었다고 본다.

최근 3, 4년 사이에 관심을 갖게 된 배경에는 어떤 몇 가지 사건이 있을 수 있다. 9·11사태 이후에 정교한 전쟁기술을 비롯해서 기술의 발전이 결코 사회로 돌아오지 않는다는 걸 직관적으로 느끼는 것들이 축적되고 있다. 반문명 이런 건 아니지만 기술이 선하게 뭔가를 창출하는 것과는 다르게 기술이 더 이상 뭘 발전할 게 있나, 그 발전이 나에게 무슨 도움이 되나, 하는 임계점에 오면서 사람들의 체감효과도 많이 떨어지는 것 같다.

인터넷과 스마트폰도 2년 사이에 더 이상 신기한 게 아닌 것으로 되어버렸다. “2G로 다시 돌아가고 싶다”, 이렇게 말들을 하는 것은 과학기술이 직관적으로 뭔가 더 유용성과 선을 만드는 것이 아니라 오히려 복잡하게 만들고 있다는 층들이 형성되었기 때문이다.

우리나라에서 적정기술이 부각되게 된 원인 중의 하나는 후쿠시마 사태라고

본다. 그 충격이 원자력의 문제에 대해서, 절대로 비판이나 견제가 불가능하고 평가기구까지 한 통속인 한국의 원자력 체계에 대해서 예전에는 대중적으로 문제의식이 없었지만 지금은 위험성 등에 대한 불신이 있다고 본다.

귀농자가 많아지면서 파는 물건들 중에 쓸만한 것들이 없다는 얘기들을 많이 한다. 트랙터 등 농기계 등을 빚을 내서라도 살 수밖에 없는 기존의 구조에 대해서 여러 가지 대안 기술들이 필요한데 그런 것들이 없다고 많이 얘기되면서 예전의 소수 사람들이 얘기하는 것에 비해 요즘은 많은 사람들에게서 대두되고 있다. 귀농자들의 고민이 교차되는 것 같다.

예술이나 디자인에서 또 하나의 흐름이 있는데 건축가나 디자이너들이 예전처럼 취직을 통해서 살 수가 없다는 것을 빨리 알게 되었고, 거대기술 안에 들어가지 못하면 자기 스스로 할 수 있는 것들을 만들어내야 하는데 적정기술에 맞는 것들이 있기 때문이다.

삶의 통합성으로 돌아가고 싶은 욕망이 사회적으로 확장되고 있다.

도시 삶에 대한 회의, 삶의 질적인 문제 등이 한국 사회에서 부상하면서 귀농, 귀촌이 증가하고 있다. 삶의 통합성으로 돌아가고 싶은 욕망이 사회적으로 확장되고 있다.

귀농, 귀촌의 증가는 적정기술과 관계되어 있다. 어떤 마을에 귀농자가 있고 지역주민이 있으면 각자 집을 이루고 사는 데엔 기름을 쓰는데 집들의 열효율이 무척 낮기 때문에 가장 고민하게 되는 게 집의 열효율이다. 거기에 있는 바람과 햇빛과 그런 것들에 대한 지식을 바탕으로 해서 건축물들이 만들어진 것이 아니고 시공업자들이 만들었기 때문에 수리나 보수가 부담된다. 그렇기 때문에 집 문제에 대해서 예전에는 DIY수준으로 고민하였는데 지금은 적정기술 문제에 대한 고민을 하게 된다.

DIY는 스스로 배워서 내가 만드는 것이 목표라면, 적정기술은 그렇게 해가지고는 해결이 안된다. DIY로는 한계가 분명히 있다. 자구책 측면도 있다. ‘스

스로 만들어내자' 귀농운동본부에서 보면 자구책 측면이 아직은 강하다.

적정기술하고 생활창작하고는 개념적으로 흐름이 다르다고 본다. 소비구조에서 돈으로 지불해서 사는 것이 아니라 '손사용'과 관련되어 있는데, 그런 부분에서 한 인간으로서 자기 존재감의 회복과 연결되는 의미의 결이라고 설명하고 싶다. 생산과 소비구조의 쳃바퀴가 아니라 일상 안에서 스스로 제작하는 게다가 DIY(생활창작)라면 적정기술은 좀 더 사회적인 측면이 강한 것 같다. 공통의 필요가 있는 것이다.

조선시대에는 호미가 70여 종이 있었다고 한다. 전통기술 중에는 적정기술이 있다. 그런 것들을 발견해내는 건데 개인성으로 출발해서는 발견해내기 어렵다. 왜 사회적이냐면 공통된 필요 안에서 이런 것들이 아주 적은 비용을 들여 양질이면서도 생태적으로 지속가능한 것이 되어야 한다는 데서 사회적 차원에서 고민이 되는 것이다.

황학동에서 무쇠호미를 잘 사서 잘 쓰면 20년 이상 쓴다고 한다. 그런데 제품으로 공급되어 나온 호미는 1년도 사용 못하는 경우가 많다. 기존의 무쇠호미를 복원은 하되 현대적으로 디자인도 하고 적정기술은 개인적인 차원을 넘어서 수요가 있고, 적정기술 안에서 매뉴얼식으로도 만들 수 있다.

관심과 풀어가는 पै가 다른 것 같은데 DIY(생활창작)에 관심 있는 분들은 딱 DIY(생활창작)안에서 끝나는 느낌이 있다.

목적의식이 충분한 상태에서 예술과 기술이 통섭해야

한국 사회에서 예술과 기술의 통섭이 잘 안되는 이유는 여러 측면에서 아주 다양한 얘기를 할 수 있을 것 같다. 몇 개만 얘길 하면, 예술교육에서 말하는 예술 자체가 근대적인 예술 틀 안에서 시각예술로 따지면 예술가가 최종 생산자의 라이선스의 사인을 갖는 것이라고 생각한다.

그런 식으로 마스터 피스라든가 최종 생산자로서의 이름을 가져야만 좋은 예술가, 성공한 예술가라는 것이 팽배하기 때문이다. 또한 예술가들이 관계미

학을 얘기하는 이유가 무엇이나면 수많은 관계를 다 도구화했다는 건데 그런 자본의 구조와 똑같다. 결국은 관계를 통해서 만들어져야 하는데 그런 것들을 자기성파로 환원을 하려고 한다는 것이다. 예술가들이 자기이름으로 환원하려고 하기 때문이고 저작권, 명성, 라이선스 이런 것이 돈과 명예로 이어지기 때문이다.

누가 디렉터였느냐 공동의 목적을 통해 만들어보는 성취감이라든가, 과학자와 사회가 모든 걸 공유하는 발명가 에디슨 시대가 됐기 때문에 서로가 서로를 아는 것이다. 그러니까 믿지를 않는 것이 우리나라에서는 목적의식이 약해서 그런 거라고 본다.

철학이 약해서이겠고, 왜 해야 하는가에 대해서 전반적으로 약한 상태로 시작하기 때문에 금방 무너진다고 본다. 목적의식이 충분한 상태에서 예술가와 기술자가 모인다면 근현대가 가지고 있는 예술가, 기술자 상을 새롭게 정립할 수 있다.

두 가지 전제 조건이 된다면 충분히 가능할 것이라 본다. 사회적인 통념으로 애길 하면 인문계와 실업계의 깊은 골, 학문체계와 교육체계로 비유할 수 있을 것 같다. 차별화되고 계층화된 것이 너무 깊어서 딱 만나면 서로가 아는 것이고 본능적으로 아는 것이다.

우리나라 기술자들은 유연하고 개방적으로 프로젝트를 한 것이 아니라 기술 학교에서 맞아가면서 배웠기 때문에 남성중심적이고, 고착화된 기술이 되었다. 독일처럼 기술자의 존중이 없으니까 서로의 불신이 크다.

현재 서울시의 경우 정책방향까지는 추상적으로 알 수 있어도 정책설계를 준비할 수 있는 싱크탱크가 너무 약하다. 수사로 밖에 밀고 나갈 수밖에 없다는 말이다. 서울시도 잘 실현되는 것도 있지만 문화 쪽으로는 문제가 많은 것 같다.

정책설계를 할 수 있고 베이스가 될 수 있는 싱크탱크 시스템이 필요한데 준비가 안 되어 있다. 다양한 실험들과 정책지원들을 할 수 있는 설계가 필요하다. 대덕단지, 신재생연구단지와는 다르게 적정기술 연구단지나 센터 등이 필요하

다고 본다.

서울시 차원에서 할 수 있는 건 그린테크놀로지센터 같은, 어떤 걸 만들어서 기술을 바꿔가는 적정기술의 정보, 교육, 프로젝트가 이루어질 수 있는(전시공간도 겸하면서) 것이 필요하다.

민간차원에서는 적정기술을 공유하는 플랫폼을 만들고 공공영역은 이를 지원하고 촉진하는 역할을 해야 한다고 생각한다.

4. 대안경제

1) 정경섭 / 마포 민중의집 대표

- “국가나 시장을 벗어난 지역 주민들의 구체적인 욕망은 보이지 않을 뿐 언제나 있었던 것이다”, “사회적으로는 주변부 노동으로 평가받는 것들이 주요한 프로그램으로 등장하는 데 이게 바로 지역의 의미... 아이를 돌보는 것, 떡볶이를 만드는 것과 같이 별로 돈이 되지 않는 것으로 치부되는 것들이 사실 구체적인 삶의 공간에서는 중요한 것이 된다”
- “지역에 단체들이 많다고 지역사업이 잘 되는 것이 아니다. 오히려 각 단체는 자신들의 일을 하기에 바빠서 바로 옆 단체에서 하는 일도 잘 모를 경우가 많다. 그래서 지역의 단체 간 소통을 전담하는 단체가 별도로 필요하다. 이 단체는 지역의 단체들을 지원하고, 몇 개의 단체들이 함께할 수 있는 공동사업들을 주관할 수 있어야 한다”
- “현재의 상황에서 사회적 경제니 기업이니 할 수 있는 조직이 없다. 물론 그것을 표방하는 단체들은 있지만 애초 사회적 경제가 제안된 사회운동적인 목적의식과 조직이 없다”, “서구에서 초기 협동조합이 제빵협동조합이었던 사례에 주목할 필요가 있다. 빵이라도 잘 먹고 싶다는 저임금 노동자들의 의지가 사실상 새로운 유형의 빵 공장을 만든 것이다. 지금은 그저 광장히 인공적인 사회적 경제가 아닌가 하는 우려를 하고 있다”

[질문] 통상 사회적 경제라고 하면, ‘시장과 국가’에서 벗어난 제3지대 혹은 그 틈새로 이야기되곤 합니다. 실제로 그런 제3지대로서 ‘사회적 경제’의 영역이 있기는 하다고 보십니까? 그리고 그런 사회적 경제의 영역이 지역에서 소위 문화적 실천에 유의미합니까?

시장과 국가에 포함되지 않는 영역이라는 것이 있기는 하죠. 개인적으로 보

자면, 그런 영역이 있다 없다 이전에, 마포 지역의 상인회들을 만나고 조직했던 경험을 통해서 이해하고 있어요. 사실 상인회라는 것이 굉장히 공동체 의식이 강한 곳임에도 밖에서 봤을 때는 잘 모르죠. 시장 안에서 장사를 하는 상인들 간의 공동체가 있는지 말이에요. 그런데 경험상 이것이 진짜 지역 공동체거든요. 여기서 봉사활동이나 불우이웃돕기 같은 것들을 열심히 하고 있죠. 엄청나게 강한 자체 공동체 시스템이 있는 겁니다.

그리고 민중의 집을 하면서 느낀 것이지만, 이곳을 찾는 사람들은 이미 문화적 욕구나 교육적 요구들이 굉장히 구체적으로 필요한 사람들입니다. 그러니까 국가나 시장을 벗어난 지역 주민들의 구체적인 욕망은 보이지 않을 뿐 언제나 있었던 것이라 생각합니다. 그러니까 민중의 집은 이미 갈망했거나 다른 행복을 추구하는 사람들이 찾아오는 경우라고 할 수 있겠죠. 이곳에 오면 비슷한 생각을 가지고 있는 사람들과 네트워크를 형성하기도 하고 민중의 집 회원으로 활동하기도 하는 겁니다.

잘 드러나지 않았던 이유는 그런 욕구를 촉발시킬 수 있는 지역의 활동리더가 없었기 때문입니다. 그러니까 구체적으로 디자인하고 설계하며, 사람들을 흥분시키고 하는 작업들이 있어 주어야 한다는 겁니다. 이것은 그냥 자연발생적인 것이 아니라 굉장히 목적의식적으로 하는 사업들이 되어야 합니다. 실제로 다른 주거지에서는 안 되는데, 왜 망원시장에서는 되느냐고 봤을 때 상인들은 정주공간이 같고 계속 부딪힙니다. 그 과정에서 자연스럽게 리더십이 나오는 것이거든요.

일반 사람들은 이런 경험을 하기가 힘들죠. 실제로 먹고 살기 위해 다니는 직장을 중심으로 공식적인 사회활동만 하기에다 벅찬 거죠. 하지만 지역에서는 비공식사회활동이 가능하도록 하는 조건을 만들어주어야 합니다. 이를테면 공간을 마련하고 이들을 조직해내는 작업을 누군가 해야 하는 겁니다. 하지만 대부분 국가도 아니고 시장도 아닌 영역에서의 활동이라는 것은 기획이 부재합니다.

논란은 되겠지만 그래서 지역의 주민리더 혹은 주민들을 촉발시킬 활동가들은 기본적으로 영웅주의를 표방할 정도로 열심히 활동을 해야 합니다. 단순히 사람들이 좋아하는 일을 한다는 식의 낭만적 시각으로 지역을 보는 것은 분명히 오류라고 할 수 있다고 생각합니다.

또한 교회와 같이 이미 지역에서 기존의 질서를 형성하고 있는 것도 주목해야 됩니다. 그래야 지역에서 활동할 수 있는 틈새를 확인할 수 있거든요.

[질문] 사회적 경제에서 문화실천이라는 것은 ‘지역’과 어떻게 관계를 맺는 것이 필요할까? 그리고 사회적 경제라고 할 때 지역에서 출발한다는 것이 필연이라고 할 수 있나요?

솔직히 말하면, 지역이 아닌 다음에 대안이 없습니다. 온라인의 사례를 보면 참여도 그렇고 활동도 되게 활발합니다. 그런데 온라인에서의 관계망은 한계가 있어요. 국가나 시장을 피하고자 하는 욕망이 온라인에서 해소되기에는 한계가 있죠. 이유는 단순합니다. 인간이니까요. 초기 민중의 집 프로그램을 문화적으로 켜던 이유는 뚜렷한 목적이 있기보다는 애초에 화폐를 매개로 하지 않는 구조를 기획했기 때문입니다. 그러니까 재능품앗이라는 방식인데, 스페인어를 가르칠 수 있는 사람은 그것을 가르치고 대신 다른 사람이 가르치는 기타를 배우거나 요리를 가르쳐 주고 대신 물건으로 무엇을 받는 것이 기본적인 운영방식이었죠. 그러니까 돈을 빼고 교환하는 방식을 추구하다 보니 문화 프로그램 중심으로 갈 수밖에 없었던 겁니다.

그런 면에서 보면 문화프로그램이 ‘탈 자본’을 할 수 있는 중요한 의미가 있습니다. 그때 시작했던 프로그램 중 지금까지 몇 개가 유지됩니다. 이를테면, 혼자사는 사람들의 안정적인 노후를 위한 독립생활자 경제 강좌, 유기농 식재료로 요리하는 맛 콘서트 같은 것들입니다. 사실 이 과정을 통해서 사회적으로는 주변부 노동으로 평가받는 것들이 주요한 프로그램으로 등장하는 데 이게 바로

지역의 의미라고 생각하는 거죠. 그러니까 아이를 돌보는 것, 떡볶이를 만드는 것과 같이 별로 돈이 되지 않는 것으로 치부되는 것들이 사실 구체적인 삶의 공간에서는 중요한 것이 되는 겁니다. 또한 엑스트라 노동이 지역에서는 주연 노동이 되는 것이라고 할 수 있어요. 각각 자신들이 하는 노동에 자부심을 느끼도록 하는 것이 중요하니까요.

흥미로운 것은 시간 내기 어려운 지역 주민들, 이를테면 식당아주머니같은 분들에게도 상당한 문화적 욕구가 존재합니다. 영화를 보고 놀러가고 싶어 하고, 그들에 대한 맞춤형 프로그램이 부재한 것이 현실인 거죠. 실제로 지역에서 벌어지는 대부분의 사업들은 젊은 층을 대상으로 하고, 이들은 언제든 참여할 준비가 되어 있는 경우가 많죠. 오히려 소외되고 있는 사람들에게 주목해야 합니다. 그것을 돈을 매개로, 여유로운 시간을 매개로 접근하는 것은 문제가 있는 거죠. 그리고 이런 프로그램들이 그것으로 끝나는 것이 아니라 구체적인 지역 활동으로 인큐베이팅이 되어야 합니다. 만약에 프로그램으로만 시작하고 끝나면, 모이고 흩어지고 마는 건데 사실 민중의 집 입장에서 보면 별 의미가 없는 것이라고 생각합니다.

실제로 실패한 사례이긴 하지만, 앞서 말한 재래시장 상인회를 통해서 시장 내에 있는 식당아주머니들의 노동조건을 개선해서 ‘노동인권청정점포’ 선언식을 하려고 했어요. 현재 마포 재래시장 내 식당아주머니는 400명에 달하고 이 중에서 절반인 200명은 이주노동자들입니다. 노동권, 미끄럼 방지, 성희롱 술 따르기 없기, 교육시간 확보(폐경기 교육 등), 퇴직금 보장 등 8가지 개선방향을 제시하려고 했는데 상인회 총회에서 세 분이 반대하시는 바람에 무산되었죠. 사실 이런 구체적인 변화를 이끌어내는 사업은 지역을 매개로 할 수밖에 없다는 생각입니다.

[질문] 어떻게 사회적 경제 내에서 문화적 실천들이 지속가능한가? 그러니까 민중의 집이 지속적으로 독립성과 자율성을 확보하는 방법은 무엇인가?

가장 기본적인 것은 지역 주민의 욕구에 집중하는 것이라고 봐요. 왜 보건소나 구청에서는 못하나? 이들 기관에는 다른 일들이 많으니까 못하는 것 아닙니까. 공공기관들은 관성적으로 하는 사업이 너무 많아요. 불필요하다는 뜻이 아니라 행정의 시스템상 하나가 줄어야 새로운 것을 할 수 있는 시스템이니까 새로운 것을 하기가 어렵다는 뜻입니다.

이렇게하면 최근에 민중의 집에서 중장년 컴퓨터 교실을 한다고 플래카드를 걸었어요. 그랬더니 미 8군에서 청소하시는 지역 주민이 전화를 해왔습니다. 컴퓨터를 배우고 싶다고 말이에요. 그동안 동네에서 컴퓨터 강좌가 없었겠어요? 있어도 이들은 못 갔던 거죠. 이런 부분에 주목해야 합니다. 이들은 컴퓨터를 배우서 스펙을 쌓으려는 사람들이 아닙니다. 오히려 삶의 풍요로움을 위해 배우고자 하는 사람들이라고 생각합니다. 그런데 기존의 컴퓨터 교실은 이분들에게 부담스러운 거죠. 일단 대상층이 섞여 있으니까 쉽게 접근이 안됩니다. 그런데 우리는 중장년 컴퓨터 교실이라고 대상을 명확하게 하니 전화가 온 거예요.

대상을 명확하게 하고, 자기가 가도 창피하지 않은 분위기를 조성하는 것이 중요합니다. 원래 가난한 사람일수록 스스로 주눅드는 자리에 가기 싫어 합니다. 그래서 지역에 있는 중산층 공동체에 이들이 들어가기 힘들습니다. 이걸 잘 모르는 사람들은 가난한 사람들이 참여의식이 없다는 둥 하는데 이건 현실을 몰라서 하는 말이에요. 자신의 처지를 말해야 하니까, 굳이 안 가고 마는 것이 거든요. 그래서 이들의 공동체를 만들어 주는 것이 오히려 중요합니다. 그래야 사업의 지속력이 생긴다고 봐요. 그러니까 지역에서 대상을 판별하는 것이 지속가능성의 기준이라고 할 수 있습니다.

운영비의 문제로 보자면, 사실상 공짜로 하는 것이 방법일 수밖에 없죠 뭐. 중장년 컴퓨터교실은 민간단체인 요양보호사 협회에서 지원해주고 있습니다. 민중의 집은 회비로 운영합니다. 현재 외부의 지원이 부재하고 지역 내의 자원을 활용하는 사례는 거의 없죠. 이것이 문제이긴 합니다. 문제는 그래서 민중의 집과 같이 지역 내 다른 활동을 고민하는 지역 리더들이 먹고 사는 문제를 해결

하기 위한 노력이 필요하다고 봅니다. 최근에 마포지역에서는 ‘마을 활동가 기금’을 조성하기 위해 지역 단체들이 머리를 맞대고 있어요. 그리고 지역에 단체들이 아무리 많다고 해도 지역사업이 잘 되는 것도 아니에요. 오히려 각 단체는 자신들의 일을 하기에 바빠서 바로 옆 단체에서 하는 일도 잘 모를 경우가 많아요. 그래서 지역의 단체 간 소통을 전담하는 단체가 별도로 필요하다고 봅니다. 이 단체는 지역 단체들을 지원하고, 몇 개의 단체들이 함께 할 수 있는 공동사업들을 주관할 수 있어야 하는 거죠. 해외에서는 민중의 집 일층에 카페나 술집을 차려서 지역에 기반을 둔 수익사업을 벌이는 것이 일반적입니다. 이렇게라도 해서 자생적인 구조를 만들어야 합니다. 그런데 지금은 공공의 지원이 없으면 이런저런 마을 프로그램들이 자체적으로 존립하지 못하잖아요. 솔직히 지금의 사회적 경제라는 것도 사실상 공공 자원을 통해서 만든 ‘관급 경제’에 불과하지 않은가요?

[질문] 다양한 사업을 하다 보면 결국 ‘선택과 집중’의 문제에 직면하고 만다. 그리고 사업의 내용에서 하고 싶어서 하는 것도 있겠지만 하기 싫은데도 할 수밖에 없어서 하는 사업들도 있기 마련이다.

다시 앞에서 말했던, 비공식사회활동과 공식사회활동의 구분을 수용하여 보자면 결국 하고 싶은 활동을 보장하는 사업의 발굴이 필요하다고 할 수밖에 없죠. 여전히 공식적인 사회활동이 가장 많은 시간을 차지하고 있기는 하지만 그럼에도 불구하고 혼자서는 채울 수 없는 부분들이 분명히 있어요. 그러니까 지역에서 사람들의 비공식 사회활동을 이끌어 내려면 하고 싶은 활동을 보장하는 사업이 되어야 합니다. 민중의 집과 같은 경우가 이 둘을 통합하는 것에 주목하고 있는 겁니다.

그래서 중요한 것은 민중의 집이 모든 것을 다한다, 이렇게 접근하면 안됩니다. 오히려 주민들의 욕구와 그것을 연결시켜 줄 자원들이 자체적인 네트워크

로 떨어져 나가도록 도와주어야죠. 이를테면 인큐베이팅과 같은 건데, 민중의 집은 이제까지 사업을 만들고 이들이 독립하도록 지원해왔죠. 최근엔 동물병원을 차리는 문제를 고민하고 있어요. 회원들 중에서 반려동물을 키우는 사람들이 많은데, 비용이나 신뢰의 문제가 있으니 반려동물을 좋아하는 사람들이 직접 해보자 하는 거죠. 그리고 마을 인권센터에 대한 고민도 하고 있습니다. 만약 동네에 그런 고민이 있다면, 민중의 집은 공간을 제공하고 네트워크를 활용하여 조언을 구할 수 있는 사람을 연결해줍니다.

저는 플랫폼이 민중의 집의 역할이라고 자임하고 있어요. 그러니까 네트워크가 관건이죠. 단 핵심사업 몇 가지는 민중의 집의 정체성을 보여주는 사업으로 지키고 있습니다. 이를테면, 비자본주의적 삶의 방식을 드러낼 수 있는 사업들이 그렇습니다. 이런 부분은 자체적인 기획이 필요한 부분이기도 하고 지역주민이 소소한 꿈을 실현하는 것이기도 합니다. 사실 그밖에는 공간을 비워주는 것에 만족합니다. 그리고 그것이 필요하다고 보구요.

저희가 분석해보니까 작년에 64개 단체에 260번 이상 공간 나눔을 했더라고요. 지역의 자체적인 사회적 영역을 만들기 위해서는 그런 공간이 필요하다고 봅니다. 민중의 집과 같이, 다른 단체들을 위해서 공간을 내주는 핵심 단체가 필요한 것이죠. 이를테면, 두레 생협과 같이 매장이라는 공간이 있음에도 회원이 모일 수 있는 곳이 없는 사람들이 민중의 집에 모입니다. 그들의 입장에서 보면 매장은 공간이 아니죠. 그저 판매하는 사업장일 뿐입니다.

그래서 어디서 만나는가가 문제입니다. 사실 이런 것들은 행정이 움직이면 간단하게 만들 수 있는 공간들이 많아요. 그런데 행정은 언제나 그 공간을 채워서 주려고 하고, 빈번히 간섭하려고 하죠. 결국 쓸만한 공간은 계속 비어있는데, 지역 주민들과 단체들은 공간이 없다고 난리인 거죠. 그리고, 모든 공간이 개방적일 필요가 없다는 것이 중요합니다. 이를테면 ‘중년여성의 집’과 같이 특정한 연령대의 여성만 들어올 수 있는 카페 등 공간도 있어야 합니다. 이런 대상들은 멤버십을 강조할수록 공동체가 형성될 수 있거든요.

그래서 ‘선택과 집중’은 프로그램 사이의 선택이 아니라 역할의 구분이라고 봅니다.

[질문] 지역에서 하고 있는 다양한 문화실천 사업들이 무엇을 해야 할까? 민중의 집은 무엇을 하고자 하나?

새로움이라는 건 늘 처음에 있는 거죠. 민중의 집도 초창기에는 있었어요. 이를테면 노동조합이 지역활동을 했습니다. 마포지역에 서교호텔 노동조합 등 조그만 지역노동조합들이 있거든요. 여기서 일하는 호텔조리사 노동자가 지역주민들에게 요리를 가르쳐주고, 지역 주민들은 호텔노동자의 상황과 처지를 알게 되는 거죠. 이런 것들이 초창기 민중의 집이 지역에 뿌리를 내리게 하는데 핵심적인 역할을 했다고 봐요. 임금계약관계를 넘어서 노동자들을 지역주민으로 만나는 것, 그런 거죠.

요즘엔 다들 착한 운동에만 관심이 있는 것 같아요. 어떤 갈등도 일으키지 않는 착하고 이쁜 운동들만 말이지요. 그래서 지역을 바꾸려는 사회 운동적 성격을 가지고 있는 지역운동은 찾아보기 힘듭니다. 그런 점에서 현재 민중의 집 역시 그런 한계가 있다고 봅니다. 이런 것들도 다 사람이 하는 거라서 그렇다는 것이 제 생각이구요.

가장 중요한 것은 지역에서 매개자나 인큐베이터라고 불릴 사람을 육성하고 키우는 것이라고 생각해요. 실제로 마포지역에서 조직된 사람들이 얼마나 될까라고 생각해봤어요. 시민단체, 정당, 직능단체, 노동조합 등, 꼽아 보면 꽤 많을 겁니다. 하지만 이 부분에 대해서는 실체를 인정하지 않고 있죠. 즉 있는 곳에 대한 지원보다는 없는 것에만 관심이 집중되고 있는 역설이 바로 지역운동에 존재한다고 생각해요.

그런 점에서 시민단체와 함께 하는 일상적인 테이블이 반드시 필요합니다. 특히 이런 부분은 행정기관에서 특히 고려할 필요가 있어요. 사회적 경제의 건

강함을 유지하기 위한 방안이라면, 자본이나 국가의 개입 혹은 스며들음으로부터 자유로우려면, 지역에 민중의 집과 같이 그곳에 저항하고 다른 방법을 모색하고자 하는 민중의 집 같은 것이 필요한 것 아니냐고 생각해요. 이들이 자생하려면, 반드시 자체적인 수익사업이 필요하죠. 이럴 때 공공이 공간을 무상임대 등의 방식으로 제공해주는 것이 필요한데, 이럴 때 사업에 대한 감사나 관리, 이런 방식이 따라오는 것이 아니라 그저 믿고 지원하는 공간과 사업이 중요합니다. 평가는 사후에 할 수도 있는 것이라고 봐요. 그런데 지금의 행정은 진행과정에서부터 지나치게 개입하려고 하죠.

그러니까 자체적이고 순환적인 생태계가 조성될 수 있도록 지원하는 것이 필요하고 이는 자본이나 국가의 입장에서든 크게 문제가 되지 않는다고 봅니다.

현 상황에서 사회적 경제나 기업이니 할 수 있는 조직이 없어요. 물론 그것을 표방하는 단체들은 있지만, 애초 사회적 경제가 제안된 사회운동적인 목적의식과 조직이 부재한 거죠. 서구에서 초기 협동조합이 제빵협동조합이었던 사례에 주목할 필요가 있습니다. 빵이라도 잘 먹고 싶다는 저임금 노동자들의 의지가 사실상 새로운 유형의 빵 공장을 만든 겁니다. 지금은 그저 굉장히 인공적인 사회적 경제가 아닌가 하는 우려를 하고 있어요.

2) 박학룡 / 장수마을 동네목수 대표

- “사회적 경제니, 제3지대니 하는 것은 사실상 주민들의 욕구라고 본다. 이제까지 개발이라는 것은 화려하지만 주민들이 수혜자가 아니었다. 그리고 장수마을 같은 곳은 그것을 추진할 동력도 없는 상황이다. 그런데 주민들은 좀 더 나은 물리적 환경에 대한 욕구가 있다... 왜곡된 부분들을 걷어내면, 그저 지금보다 나은 물리적 환경에 대한 욕구와 좀 더 나은 사회경제적 조건에 대한 욕구가 남는다. 문제는 이런 욕구를 실현할 수 있는 수단이 그동안 별로 없었다는 사실이다.”
- “지역이 중요하다고 했을 때, 결국 중요한 것은 그곳에 직접 살고 있느냐, 아니냐의 문제가 아니라 그곳을 자신의 활동과 삶의 공간으로 삼는가, 아닌가 더 중요한 문제... 오너십에 대치되는 정주의식, 소유를 중심으로 주민과 지역을 보는 것이 아니라 집 자체, 마을 자체에 관심을 가지게 되는 것이다”
- “사회적 경제의 지속가능성은 지역에 얼마나 밀착해서 사업을 하느냐에 달려있다... 사실 동네기업이나 사회적 경제는 새로운 인간 네트워크를 만드는 것이기도 하고, 사실상 교육의 과정이다”, “주민들의 관심을 돌리는 일종의 행정변화가 있어야 한다. 굳이 행정이 마을기업이니 동네목수니 하는 것을 직접 할 욕심을 낼 필요가 없다. 그것을 할 수 있는 터전만 만들어주면 된다.”

[질문] ‘시장과 국가’를 벗어난 제3지대로서 ‘사회적 경제’는 실체가 있다고 보나? 혹은 문제설정만 놓고 보더라도 유의하다고 볼 수 있나?

사실 굳이 시장과 국가의 영향을 중심으로 말하자면, 장수마을은 시장도 국가도 방치한 곳이라고 봅니다. 그렇기 때문에 단체나 활동가들이 자구책 삼아서 새로운 방법을 고민했던 거죠. 원래는 행정이 책임져야 하는 부분인데, 책임을 지지 않으니까 자구책을 모색하는 거죠. 조그만 가능성이 있다면 그것을 가

지고 이익을 추구하는 시장에 맞서는 적절한 보호와 경쟁 역시 중요한 문제라고 봅니다. 이를 위해서 주민들을 훈련시키는 것이기도 하고 외려 국가라는 기구를 이용하는 것이기도 하죠.

장수마을은 인사동, 북촌과 다르게 도시계획 내에서 강제하는 방향을 추구합니다. 일종의 국가를 타고 넘는 방법이랄까, 아니면 활용이 가능한 일종의 틀을 만드는 것이랄까, 이런 것을 추구하는 거죠. 시장의 입장에서 보면 돈벌이가 될 것 같지 않은 황무지를 개간하는 것 정도로 보이지 않을까 싶어요. 그렇게 보면 언젠가는 결국 시장과의 타협 역시 필요한 부분이라고 보고 있어요. 다만 주민 주도성이라는 부분을 잊지 않도록 속도나 계획이라는 면에서 주민들이 적응할 수 있도록 하는 역할을 하고 있는 거죠. 동네 목수를 통해서 하고자 하는 것은 필요한 일이고 생각보다 오래 걸리는 일이 아닙니다. 작은 공간이지만 성장하고 있어요. 아직까지는 안전지대입니다. 국가든 시장에서든 말입니다. 그냥 지역에 지분을 가지고 있는 투기 세력들이 간을 보고 있는 중이라고 할 수 있어요. 그래서 장수마을을 도시계획이라는 수단을 통해서 분명한 방향을 가지도록 하는 것이 필요합니다.

사회적 경제니, 제3지대니 하는 것은 사실상 주민들의 욕구라고 봅니다. 이제까지 개발이라는 것은 화려하지만 주민들이 수혜자가 아니었죠. 그리고 장수마을 같은 곳은 그것을 추진할 동력도 없는 상황입니다. 그런데 주민들은 좀 더 나은 물리적 환경에 대한 욕구가 있어요. 그동안 이런 욕구를 왜곡해 왔던 것이 딱지니 하는 불로소득에 대한 가능성이었죠. 그런데 이런 왜곡된 부분을 걷어내면, 그저 지금보다 나은 물리적 환경에 대한 욕구와 좀 더 나은 사회경제적 조건에 대한 욕구가 남는 거죠.

그런데 문제는 이런 욕구를 실현할 수 있는 수단이 그동안 별로 없었다는 겁니다. 그 경제성이라는 잣대를 시장도 국가도 들여다 대보곤 다 사라진 겁니다. 그래서 사방에 고쳐야 될 많은 집 가운데 손을 안 댔던 것들을 고쳐보자, 기왕이면 마을 기업 형태로 해서 지역 주민들의 수입이 보장되는 방향으로 가면 어

땡졌나 라고 생각했습니다. 그러니깐 물리적 환경의 개선이라는 욕구도 집수리를 통해 채워주면서, 일자리를 통해 사회경제적 조건의 개선이라는 것도 부합하는, 이 두가지 욕구를 동시에 실현할 수 있는 것이라고 생각한 거죠. 핵심은 집 고치는 일이고 이런 일이 많아질수록 일자리도, 창업공간도 많아지는 겁니다. 하지만 주민들의 역량이 사실상 가장 기본적인 기술을 가지고 있는 형편이어서 지금은 사적인 관계를 활용해서 기술자를 불러오는 편이에요. 나중에 역량이 강화되는 훈련이 이루어지면 순환적 구조가 만들어질 수 있을 텐데, 대단한 정도는 아니고 십장 정도면 충분합니다. 곧 시스템이 갖춰질 것이라고 기대하고 있어요.

[질문] 사회적 경제에서 문화실천이라는 것은 ‘지역’과 어떻게 관계를 맺는 것이 필요할까? 그리고 사회적 경제라고 할 때 지역에서 출발한다는 것이 필연이라고 할 수 있나요?

반복되지만 지역과 관계를 맺는다, 혹은 지역에 중심을 둔다는 것은 구체적인 주민들의 욕구에 충실하는 것이라고 볼 수 있습니다. 빈집은 임대주택으로 활용해서 싸게 집을 공급하고, 다른 부분에서는 집주인과 세입자 간의 이해관계를 조정하며 카페와 같이 집수리가 아닌 일자리 공간 등을 마련하는 것이 바로 지역이라는 문제의식이 구체적으로 나타나는 겁니다.

동네기업이기 때문에 마케팅 이런 것 없죠. 지역에 밀착해 있으니 고친 집 자체가 다른 주민들에게 자연스러운 홍보 수단이 되는 겁니다. 그러니까 예를 들면, 동네 목수가 지은 카페를 보고, 창틀을 고쳐달지, 단열공사를 해본달지 이런 것들이 보여지는 것 자체가 새로운 사업거리가 되는 겁니다. 지금도 이런 식으로 공급이 버거울 정도의 요구가 있죠. 다만 지역 주민을 상대로 영업을 하다 보니 가격 흥정이 가장 힘든 거죠.

더욱 흥미로운 것은 장수마을의 주변에 있는 개발지역들, 삼선3구역이나 이

화동 등 성곽주변에 비슷한 처지의 지역에도 파급효과가 있다는 겁니다. 그러니까 개발에 대한 욕구대신 집을 고쳐서 살겠다는 욕구가 생기고 있는 거죠. 실제로 삼선3구역 같은 곳에서는 “재개발을 포기하고 동네목수가 와서 집을 고치게 해달라”는 요구가 있을 정도입니다. 그쪽 통장이 의지가 있어서 가서 사업설명을 한 적도 있어요.

동네 목수의 일이란 것이 대부분 원스톱 서비스에 가깝다. 세입자를 구하는 것에서부터 집을 고치는 것 등 다 동네목수를 매개로 정보가 오고 간다. 하다 못해 수도꼭지가 고장나도 동네목수로 온다. 집에 대한 모든 것이 동네목수로 오는 것이고 이때 지역주민들의 구체적인 욕구들도 동네 목수로 오는 것이다. 이런 것이 다 지역에 밀착해 있기 때문에 가능하죠. 동네 안에서 동네 주민이 직접 하는 일이니 장점도 있다. 건축일이라 민원이 많을 수밖에 없는데, 이것이 굉장히 부드럽게 넘어갈 수 있거든요. 그러니까 시끄럽고 불편하더라도 하는 일이 동네일이라 넘어가는 것이 있어요.

물론 일을 하다 보면 일하면서 벌어지는 갈등도 있지만 사실은 대개가 사소하고 쉽게 풀릴 수 있는 것들이에요.

지역이 중요하다고 했을 때, 결국 중요한 것은 그곳에 직접 살고 있으나 아니냐의 문제가 아니라 그곳을 자신의 활동과 삶의 공간으로 삼는가 아닌가가 더욱 중요한 부분이라고 본다. 그것을 나는 오너십에 대치되는 정주의식이라고 잡았다. 소유를 중심으로 주민과 지역을 보는 것이 아니라 집 자체, 마을 자체에 관심을 가지게 되는 것이다. 그러니까 주거 문제에서의 지역이라는 것은 다른 주제보다 왜곡될 가능성이 크죠.

[질문] 어떻게 사회적 경제 내에서 그런 집고치기가 지속가능한가? 동네 목수라는 형태가 지속적으로 독립성과 자율성을 확보하는 방법은 무엇인가?

단순한 이야기이지만, 사회적 경제의 지속가능성은 지역에 얼마나 밀착해서

사업을 하느냐에 달려 있다고 봅니다. 사실 동네 기업이니 사회적 경제는 사실 상 새로운 인간 네트워크를 만드는 것이기도 하고, 사실상 교육의 과정일 수도 있는 거라고 봐요. 특히 집을 자기 스스로 고치고 가꾸는 일은 더더욱 지역주민 들과 함께 호흡하는 것이 중요하죠.

지금 동네를 보면 집을 고쳐서 사는 그런 기능이 사라져 버렸잖아요? 서울에 서 개발압력이 있는 곳은 사실상 5년에서 10년 정도는 손을 놓고 집을 버려두는 것이 일상이었고, 그러다 보니 동네에 조그마하게 하고 있었던 업자들도 팀워크 가 깨져서 사실상 집을 매개로 하는 조그만 산업 생태계가 없어졌죠. 예전엔 동 네에 철물점, 사시점, 목공점 등이 있어서 모두 다 동네를 고치는데 함께 했는데 그런 것들이 사라진 거죠. 사실상 동네 목수는 이런 기능을 회복하는 것이죠. 지 금도 주민들 네트워크를 통해서 젊은 목수를 찾아달라고 하면 그런 목수들을 찾 기가 힘듭니다. 이런 동네 인력이 아예 재생산도 되고 있지 않은 것입니다.

그리고 카페를 만든 이유는 사실 목적이 있어서 일부러 만든 것인데, 원래 로망은 동네 할머니가 몸빼 입고 아메리카노를 서빙하는 것이었습니다. 그런데 그게 안 됐어요. 아직은 동네 할머니들에게 카페니 하는 것들이 익숙하지 않아 서 하시기 힘들죠. 카페를 처음 구상했을 때 주요하게 봤던 것은 여성일자리라 는 문제의식이어요. 그러니까, 동네 목수는 남자들의 일자리에 불과하지 않나 요. 원래는 집 수리 나가서 자질구레한 청소니 마감이니 하는 것들을 여성 일자 리로 생각하고 있었어요. 그런데 막상 공사를 해보니까 그런 일이 많지가 않아 요. 여성 인력이 불필요해지는 거죠. 동네 목수로만은 여성 일자리가 안 나오더 라구요. 마을의 절반은 여성인데 이들의 일자리가 없다는 것이 걸렸어요.

고령자가 많고 기술이 없는 여성을 위한 일자리로 구상한 게 바로 카페였다. 현재 3명이 돌아가면서 매니저를 하고 있는데 동네 어르신들이 하시진 않는다. 카페 역시 그나마 임대료나 유지비가 없어서 부담이 없는 형편이다. 그렇게 유 지되고 있다. 애초의 로망이 깨진 것은 아쉽다. 그런데 그래도 카페는 일종의 모델하우스 기능을 하고 있다. 동네 목수가 작업한 첫 번째 집 수리는 결과도

좋고, 고친 부분이 아름답기는 했으나 외진 곳이어서 눈에 띄지 않았다. 그래서 눈에 띄는 곳에 사무실 겸 집을 고치면 이렇게 된다는 것을 보여주기 위한 모델 하우스 같은 것이 필요했다. 지금은 카페가 일종의 상징과 탐색, 자극의 거점이다. 동네에는 주변 동대문 상권 덕분에 미싱을 하는 분도 있다. 여기 있는 방석들은 그분들이 기증한 것이다. 이런 것들을 보고 마을 주민들이 “내가 할 것 없을까”하는 질문을 하게 만드는 것이 있다.

골목 영화상영회는 즉흥적으로 한 사업으로 세 번했다. 원래는 두 번만 하려 했는데 인기가 좋아서다. 주민분들이 영화본지 오래 되었다고 해서 그냥 한 것이다. 문제는 장비들인데 요행히 내가 개인적으로 프로젝터나 스크린이 있어서 할 수 있었다. 이렇게 작은 주민들의 욕구에 반응하면서 동네 목수나 카페도 유지되고 성장하고 있는 셈이다.

[질문] 다양한 사업을 하다보면 결국 ‘선택과 집중’의 문제에 직면하고 만다.

그리고 사업의 내용에서 하고 싶어서 하는 것도 있겠지만 하기 싫은데도 할 수밖에 없어서 하는 사업들도 있기 마련이다.

일단 동네 목수가 하고 있는 집수리 사업은 어쩔 수 없이 대안 개발과 관련된 부분까지 넓혀질 수밖에 없다고 보고 있다. 그러니까 장수마을 자체가 목적이라기보다는 여기를 모델삼아서 확산시키려는 의도가 있다. 당장 주변의 삼선 3구역이나 성북 2구역과 같이 뉴타운 재개발이 되는 지역에 장수마을을 모델 삼아 집을 고쳐가면서 살아가는 방식을 보여주고 싶고, 그것을 토대로 새로운 개발 방식을 만들어 가고 싶다.

그러려면 몇 가지 과제가 있다. 우선 주민들이 집을 고치고 싶은 마음이 생기고 실제로 집을 고치는 곳이 있어야 하는데 그런 예시 사례가 없었다. 개량방식의 재개발의 모델을 만든 것 역시 주민이나 행정이 그동안 하지 못했던 것을 하게 되는 것이다. 즉, 확실한 예시사례를 만드는 것이 필요하다.

그리고 이런 대안 개발이라는 목적을 지닌 집 수리 사업은 우선 순위가 있다. 우선 빈집으로 동네에 방치되었던 것을 새로운 공간을 만들어내 자원으로 이용하는 것이 첫 번째다. 그러니까 동네에 저렴한 임대주택을 만들어내는 것이 가장 1순위라고 정했다. 다음으로는 마을 경계를 만들 수 있는 공간을 만드는 것이다. 이것이 두 번째 우선순위다.

우리의 방식은 주민들에게 충격을 덜 주고 하는 방식이다. 내년엔 마을형 순환 임대주택을 도입해볼 예정이다. 서울시에 사업신청은 해놓았는데 심사에는 올라갔다고 한다. 동네 목수 입장에서는 임대주택이 가장 중요한 사업의 영역이다. 현재 네 번째 빈집을 고치고 있는데, 대부분 임대주택을 만들어 직접 임대하는 방식보다는 신규 세입자를 가구주와 연결시켜주는 방식으로 수리된 집을 소진하고 있는 중이다. 처음에는 빈집자체를 소진시키는 것이 목적이었지만, 지금은 독거노인 협동주택과 같이 한집에 한데 살고, 그 전에 살던 집을 다시 임대를 놓고 임대수입으로 연계하던지 하는 다양한 방식들을 모색하고 있다.

동네 목수 방식이면 천천히 동네 안에서 옮겨 가며 공사를 하는 것이라 지역 주민들이 받는 충격은 덜하다. 기존에 해왔던 전면 철거 방식과 같은 것으로는 지역 주민에게 뿌리가 뽑히는 듯한 충격을 준다. 하지만 동네 안에 임대주택을 자체적으로 공급하면 거주지를 떠나지 않고도 지속적인 거주가 가능해질 것이라고 본다.

경제적으로 어려운 사람들은 조금씩 집을 고쳐서 살 수 있도록 해주는 것 역시 중요한 가치다. 그러니까 지역에 밀착해 있는 동네 목수와 같은 곳은 매뉴얼화되고 획일적인 방식이 아니라 개별적이고 사는 사람에 맞춘 방식으로 추진하는 것인 셈이다. 장수마을만 하더라도 월 100만원 미만 소득가구가 42%에 달한다. 이런 사람한테 전면개량은 위험한 수준이다. 임대료가 갑자기 올라가는 등을 방지하려면 천천히 가야 한다. 그런 모델을 동네 목수라는 방식으로 구현해 보는 것이 목표다.

[질문] 왜 동네 목수와 같은 혁신적인 지역사업들이 제대로 확산되지 않을까?

이를 위한 방안은 무엇인가?

사람들은 장수마을의 사례가 새롭긴 한데 그것을 다른 지역에서 적용할 수 있을까 한다. 그럴 수밖에 없다. 언론이나 이런 데서는 장수마을이 굉장히 새롭고 뭔가 눈에 띄는 성과처럼 보이니까 제2, 제3의 장수마을이 왜 나오지 않은지 이해가 안 될 것이라고 본다. 하지만 장수 마을 모델이 성공하려면, 가장 중요한 개발 문제가 해결되어야 한다. 장수마을은 2008년부터 오랫동안 주민에 밀착해서 대안적인 개발과 관련된 방향을 함께 논의하는 것이 있었다. 하지만 다른 지역은 방향을 못 정했다. 그러니까 지금은 사업성이 떨어져서 사업을 못하기는 하는데 그래서 기다렸다 사업성이 좋아지면 한다는 건지, 아니면 아예 사업진척이 안 되니까 다른 방법이라도 찾아야 한다는 건지에 대한 명확한 방침이 결정되지 않은 것이다. 생각해봐라. 돈 들여서 집을 고쳐 놓았는데 내년에 갑자기 집을 허문다고 할 수도 있는데 누가 집을 고치려고 하겠나? 그냥 조금 버티고 말지 하는 마음이 아직도 있는 것이다.

그래서 필요한 것이 서울시나 구청에서 각각의 개발지역에 대한 이후의 방향에 분명한 사인을 주어야 한다. 장수 마을 같은 곳은 아예 성북구청장에게 도시가스를 넣어달라고 했다. 실제로 도시가스를 쓸 집이 얼마 되진 않겠지만 이런 식으로 인프라 지원이 있으면, 간접적으로 개발세력에게 재개발이 힘들다는 것을 보여주는 것으로 봤기 때문이다. 그래서 내년에 하수관과 가스관이 들어올 예정이다. 이런 이야기가 퍼지면 “당장 개발은 물 건너갔네” 하면서 주민들이 바뀐다. 이참에 집을 고칠까? 등 관심사가 바뀌는 것이다. 그래야 마을기업이니 하는 것들이 가능해진다. 현재 많은 지역에서 서울시나 구청이 개발방향에 대해서 분명하게 보여주어야 한다. 행위제한도 풀고 마을 기업을 지원하겠다는 것으로 전향적인 태도를 보여야 하는 것이다. 그래서 주민들의 관심을 돌리는 일종의 행정변화가 있어야 한다. 굳이 행정이 마을 기업이나 동네 목수니 하는

것을 직접 할 욕심을 낼 필요가 없다. 그것을 할 수 있는 터전만 만들어 주면 된다. 현재 주민들도 경험적으로 집을 고치고 사는 것이 많아지면 좋다는 것을 안다. 왜냐하면 차분한 상태에서 자신의 손익계산을 해보고 해서 그렇다. 그러니까 한 5년 정도의 시간이 주어진다고 하면 일단 집을 고치고, 그 시간동안 재개발을 하는 것이 나은지 아닌지 고민하고 판단할 시간을 갖는 것이다. 그동안 재개발이라는 것은 그런 시간도 안 주지 않았다. 나는 그렇게 시간을 주면 과거와 같은 방식을 원하는 주민은 없다고 확신한다.

현재 새로운 시장에 대하여 이중적인 메시지가 있다. 즉 일반적인 사업은 잘 안 될 거라는 우려가 있고, 반면에 장수 마을과 같이 기존에 사업이 잘 안되던 곳에서는 외려 개발이 잘 되지 않겠냐는 기대도 있다. 하지만 과거와 같이 전면 철거는 아니라는 것은 어느 정도 알고 있다. 그런 면에서 새로운 시장이 생각하는 방향 역시 모호하긴 마찬가지다. 지역의 개발 세력들도 그냥 기다리면 된다는 식으로 주민들에게 말한다. 지금 상황에서는 장수마을 모델이 선택의 문제가 아니라 개발방식의 변화에 따라 자연스럽게 흘러가는 모습으로 정착되었으면 좋겠다. 가장 시급한 것은 개발지역의 불안한 커뮤니티를 안정적으로 만들어주는 것이고 이것은 바로 행정이 해야 할 역할이다.

5. 거버넌스

1) 이용희 / 영등포 마을네트워크 운영위원장, 문래동 정다방 공동대표

- “주민과 예술가들을 매개하는 사람이나 공간이 필요하다. 애초 정다방은 그런 고민에서 시작한 것이다... 여기에는 사람과 공간이 무조건 필요하다. 이야기를 만드는데 공간과 사람이 필요하다”
- “제일 필요한 것은 기획하고 주최하는 사람들이 바뀌어야 한다. 즉 사람이 정채되면 안된다. 마을에 새로운 변화를 이끌 수 있는 힘이 나와야 하는 것이다. 사업을 하면서 느꼈던 것은 주민들은 너무 익숙하게 문화센터나 어린이집 엄마들 모임 등을 하면서 커뮤니티가 있는데, 그게 자기 위주고 편향적이라는 것이다”, “마을사업이 자연스럽게 활성화될 수 있는 방법은, 우리 커뮤니티만 잘되면 된다는 식의 폐쇄적인 커뮤니티를 사회적 관심으로 이끌고 나오는 방법을 고민해야 한다”
- “사업을 매개로 하는 것을 제외하고는 행정과의 관계가 아예 없다. 그냥 시민으로 찾아오는 경우도 거의 없다. 그 사람들 입장에서는 일의 한 부분 아니겠나? 대부분의 공무원들이 영등포에 살지도 않는다. 그러니 그저 일뿐이다.”
- “위원회의 면면을 보면, 너무 제한적이다. 사업만을 다루는 기구에 가깝다... 행정의 역할을 좀 더 다양하게 고민할 수 있도록 좀 광범위하게 만들 수 있지 않을까 싶다. 그리고 작가들이 행정을 경험할 수 있도록 해야, 이해도도 높아질 것이다”

[질문] 문화에 있어 행정은 협조대상인가, 지원 대상인가? ‘바람직한’ 모델이 있을 수 있는가?

솔직히 말하면, 정다방을 시작하는데 행정은 아무 관계가 없었다. 그냥 지역에서 예술가들과 주민들이 함께 할 수 있는 공간을 만들고 싶다고 해서, 뜻이

맞는 사람들끼리 모여 본 것이다. 그런데 체험프로그램을 하다 보니 비용문제에서 공공의 지원을 찾기 시작했다. 이를 테면 아이들, 부모들이 예술작품을 체험하는 사업이었는데, 이런 것은 충분히 공공의 지원을 받아서 할 수 있지 않을까 생각했던 것이다. 그러면서 구의 공공예술 지원사업에 관심을 갖게 되었다. 프레젠테이션을 통해서 공모하는 방식이었는데 지원금을 받기 시작했다. 지금까지 큰 문제점은 없지만 사진을 찍고 돈을 쓴 것을 보고하는 것이 사실 부담스럽고 힘들다. 게다가 행정은 경직되어 있지 않나? 그러니까 갑작스럽게 비가 오면, 자율적으로 행사시간도 조정하고 하는데 그런 것들도 행정의 허가를 받아야 한다.

기본적으로 관에서는 지원금을 받는 대상이 사찰받고 관리받는 대상이라는 것을 계속 주지시킨다. 이런 것도 해야 하고 저런 것도 해야 하고 불편하지만 이해하는 편이다. 하지만 많이 할 생각은 없어서 정다방 이름으로는 하나만 지원을 받고 있다. 지금은 오히려 정다방을 함께 하는 주민들이 자신의 관심사에 따라 필요한 지원을 찾아보고 있는 형편이다. 지원금을 매개로 하는 관계가 형성된다. 대표적으로 최근에 마을만들기 사업이 그렇다. 구에서도 서울시에서 주는 인센티브를 받기 위해 마을만들기팀을 만들었다. 거기서 자료수집이나 협력 사업을 하고 있다. 그래서 더욱 밀접해진 측면이 있다. 반면 문래예술공장을 통해서 지원받는 경우는 구청을 상대하는 것보다 훨씬 낫다. 적어도 문화예술 활동에 대한 이해도가 높기 때문이다. 실제로 문래동 내에 공간네트워크라는 조직이 있다. 주민과 만나는 마지막 장소, 허브라고 생각한다. 여기서 공장에 제안하는 편이다. 작년에도 사업을 제안해서 지원을 받았다. 공장의 경우에는 예술가들만 전문적으로 지원하다 보니 이야기가 통하는 면이 있다. 다과비 부분에 대한 이해가 대표적이다. 구청에서는 이 명목을 이해하질 못한다. 문화예술과의 경우에는 예술가, 문화 활동가에 대한 이해가 떨어지는 면이 있다. 그래서 비목에 대한 이해가 떨어진다.

마을네트워크와 구 행정의 관계를 보면, 주민 자치과에 마을팀이 생겨 조사

를 시작했는데, 과거의 주민자치위를 통한 보고체계밖에는 안되었다. 그래서 자생적인 지역 단체 모임에서 연락이 왔다. 우리는 민간에서도 포괄적인 파트너가 있어야 되겠다고 생각했다. 관과 적극적인 파트너십을 위해서 말이다. 그 때문에 마을네트워크라는 단체를 만들었다. 행정은 팀장의 권한 내에서는 적극적이다. 서울시 인센티브 사업에 의해 행정이 적극적이 되었다고 할까. 하지만 마을에 친착했던 기존 단체들 입장에서는 여전히 관의 의도나 행태를 의심한다. 지금의 형태가 이상적인 형태는 아니다. 네트워크가 더욱 강해져서 단체들이 참가하면 메리트 등이 있어야 하는데 지금 마을네트워크가 할 수 있는 것이 너무 적다. 구에서 이런 부분을 지원해준다면 좋겠지만, 지금은 관 역시도 일방적으로 정보를 요구하는 정도다. 권한을 민간에게 이전하는 행태를 고민했으면 좋겠다. 공모를 하던 지원을 하던 네트워크를 활용했으면 좋겠다.

[질문] 비창작자 입장에서 문화공간을 운영하면서 문화예술의 당사자주의를 어떻게 넘을 수 있을까? 그리고 역할은 무엇인가?

초반에 거리감이 있었다. 문래동의 예술가들에 접근하기 어려웠고 주민들과도 그랬다. 생각해보면 서로 상충되는 관계망이 없었기 때문에 같이 만날 수 있지 않았나 싶다. 오히려 이해관계 등이 자유로우니까 쉽게 만날 수 있는 구조가 있었다고 본다.

정다방을 공동으로 운영하는 사람 중 하나는 작가적인 관점에서 전시에 주목하지만 나는 주민의 입장에서 주민의 편의성과 접근성을 고민한다. 이를테면 주민들에게 이 전시를 어떻게 알리면 좋은지, 어떤 주민 커뮤니티와 연결할 것인지 등 말이다. 이런 것이 서로 시너지가 나는 것이다. 문래동 창작촌을 잘 보면, 작가만 있는 곳은 주민이 오면 좋지만 안 와도 그만이라는 식이 많다. 문을 열어놓으면 오겠지 그러는데 이런 부분에 약점이 있다. 그러다 보니까 문래동 예술촌은 개방되어 있는 듯 하면서도 굉장히 폐쇄적이다. 사실 그래서 작가들

이 작업실로 이용하는 것이기도 하다.

정다방은 공간을 매개로 하니까, 주민들이 참여할 수 있는 다른 방법들을 해 보기도 한다. 이를테면 아예 미술학원들이 아이들의 작품을 전시하는 공간으로 활용하는 것이다. 그러니까 예술가들이 전면에 나설 수도 있지만, 아마추어든 전문가든 작품만 매개로 공간을 대여하기도 한다. 후자는 우리가 전혀 생각하지 못했던 방식의 예술적 충격을 줄 수 있는 방법이라고 본다. 아이들에게는 자신의 그림이 예술로 비춰지는 모습을 보게 되고 부모들은 부모들 간의 스킨십을 높인다. 공간은 그것을 매개로 각각의 주민과 연결망을 확보하는 것이다. 나는 예술이, 문화가 주민들에게 줄 수 있는 최고는 충격이라고 본다. 그런 점에서 폼나는 공간에 아마추어 작품이 전시되는 것 자체가 주민들에게는 하나의 문화적 충격이 되고, 아마추어 생산의 자극이 된다.

여기서 보니까 지역주민의 시각은 이중적이다. 물론 기본적으로 주변의 땅값이 올라서 자신들이 사는 집값이 높아졌으면 하는 욕망들이 있다. 그런 사람들 시각에선 이 철공단지가 굉장히 거슬리고, 때로는 혐오시설로 보일 수도 있다. 당장 창작촌 옆에 있는 아파트단지의 주민들만 보더라도 여기를 더러운 곳이라고 보기도 한다. 하지만 역으로 보면, 예술가들의 작품을 보면서 우리 동네에는 예술가들이 많이 살아, 그리고 예술촌이 신문이나 언론에도 많이 나오는 곳이야, 이런 자부심을 동시에 가지고 있다. 이런 시각들은 양쪽이 동시에 존중되어야 한다.

그런 면에서 주민과 예술가들을 매개하는 사람이나 공간이 필요하다. 애초 정다방은 그런 고민에서 시작한 것이다. 작가 중에는 투어 프로그램을 진행하는 사람도 있다. 여기에는 사람과 공간이 무조건 필요하다. 이야기를 만드는데 공간과 사람이 필요하다.

나름 이상적인 문래동의 모습은 지금 이 상태라고 할 수 있다. 대부분 사람들은 지금 수준을 유지했으면 하는 바람을 가지고 있다. 최근 여기 개발계획이 통과되었다는 소식 때문에 더욱 그런 마음이 커진 것일 수도 있지만 말이다.

[질문] 지역 차원에서 문화사업의 지속가능성을 확보할 수 있는 방안이 있나?
정다방의 경우에는 어떤 고민이 있는가?

지원금을 받아서 사업을 하더라도 공짜가 아니므로 참여자들은 자기부담을 소액이라도 부담하게 한다. 그렇게 튜닝이 된 주민들이 있어야 지원이 없어도 이후에 사업이 계속될 수 있기 때문이다. 실제로 공공지원 사업을 공짜로만 접했던 주민들 입장에서는 갑자기 유료로 전환하면, 다른 공짜 사업을 찾아 다닌다. 기본적으로 이런 구조가 예술가들이나 문화단체들이 공공지원에 목을 매게 만드는 원인이 되고 있다고 본다.

그래서 어쩔 수 없이 주민들에게 이런 부분을 주지시키고 인정시켜야 사업을 유지할 수 있는 긴장이 발생한다. 말은 이렇게 해도, 현재는 굳이 말하지 않으면 내진 않는다. 시에선 자가부담금(10% 룰)이라고 하는데, 현장에서는 보고의 기준이나 이런 것도 없고, 주민들에게 돈을 받는 것이 강제사항도 아니고 거의 자체적으로, 그러니까 우리 부담 역시 주최자들이 부담하는 것만큼 크다.

그 외에 제일 필요한 것은 기획하고 주체하는 사람들이 바뀌어야 한다. 즉 사람이 정체되면 안 된다. 마을에 새로운 변화를 이끌 수 있는 힘이 나와야 하는 것이다. 사업을 하면서 느꼈던 것은 주민들이 너무 익숙하게 문화센터나 어린이집 엄마들 모임과 같은 커뮤니티를 자기 위주고 편향적으로 운영한다는 사실이다. 이 마을 사업이 자연스럽게 활성화되기 위해서는 우리 커뮤니티만 잘 되면 된다는 식의 폐쇄적인 커뮤니티를 사회적 관심으로 이끌고 나오는 것이 필요하다.

마을만들기 사업도 그렇다. 이후에도 마을만의 커뮤니티로 멈추면 안되는 것 아닌가. 그렇다면 애초의 취지랑 달라질 수밖에 없다고 본다. 지금 유행처럼 번지고 있는 협동조합의 흐름 역시 그렇다. 협동조합 간의 갈등이나 경쟁, 위기의 식이 심화되면 애초에 협동조합이 가지고 있는 사회변화에 대한 측면이 간과되는 것과 같다. 이런 부분이 지속적으로 고민되어야 한다. 사회적기업이나, 협동

조합이 시장의 경쟁을 피하려고 나왔는데 정작 마이너리그에서 시장의 경쟁을 하고 있는 꼴이다.

내가 생각하는 해법은 결국 정치적인 방법 밖에는 대안이 없다는 것이다. 즉 지역 내에서의 정치와 관련된 논의가 활성화되어야 하는 것 아닌가 싶다. 현재는 지역 차원의 정치적 의제가 너무나 미흡하다. 이를테면 동네가게를 지키자는 부분과 관련해서는 지역의 커뮤니티가 무관심하다. 오히려 커뮤니티가 이익집단이나 압력집단으로 변질될 가능성이 크다. 이것은 마을공동체도 마찬가지다. 정치란 거창한 것이 아니라, 소소한 정의나 사회적 평등, 자유 같은 것에 대한 마을 차원의 감수성을 높일 필요가 있다.

정다방이 하고 싶은 일은 바로 이런 갈등을 한데 모으는 역할이다. 이걸 기존의 마을 사업으로는 힘들다. 정치의 영역이니까 그렇다. 사실 지금 마을 활동가나 지역 단체들이나 너무 이런 부분에 대해서는 편견이 강하다. 아무래도 시간이 필요한 부분이긴 하지만, 이 고민이 지역의 활동을 폐쇄적으로 만들지 않는다고 본다.

[질문] 마을공동체와 같은 새로운 사업은 행정의 변화를 이끌었나? 그게 아니라도 가능성은 있다고 보나?

영등포구청의 모든과는 마을과 관련된 사업을 조금씩 다 한다. 도로정비도 마을 주민들의 의견을 듣고, 환경정비과도 도로가 더럽다 하면 나와서 더러운 부분을 치워준다. 하지만 소프트웨어가 없었기 때문에 마을팀이 만들어진 것 아닌가 싶다.

행정의 변화라는 측면에서 보면 재정적인 지원보다는 행정적인 편의가 많이 생긴 것은 맞다. 이번에 마을 네트워크에서 축제를 하면서, 지원금을 받진 않았지만 그동안 사용허가를 내주지 않았던 공원을 사용하고 공용전기를 협조해주고 하는 부분들이 있었다. 사실 마을 전담부서가 있으니까 이런 부분에 대한 지

원이 생기는구나 싶다.

그런데 문제는 다른 데 있다. 솔직히 말하면 지금 구에서도 별도 팀은 있지만, 서울시의 마을 사업을 모른다. 이를테면 어느 단체에서 서울시 공모사업을 지원해서 당선되었을 경우, 구의 마을만들기 팀은 모른다. 외려 다른 부서는 알고 있다. 사업은 부서로 쪼개져 있고 구단위 마을부서는 과의 일개 팀에 불과한 것이다. 그러니까 마을팀이 다양한 부서로 쪼개져 있는 부서의 마을 사업들을 총괄할 수준이 못 된다. 결국, 지역의 단체들은 서울시를 매개로 다양한 부서와 사업을 하고 있는데도, 구 차원에서는 이를 종합적으로 살펴볼 수 있는 눈이 없는 상황이다. 만약 마을팀이 국정도의 수준으로 높아지면 좋을 텐데, 마을팀 자체가 별다른 정보의 집중에 도움이 되지 못한 것이 사실이다. 공모 같은 경우도 단체들이 알아서 하는 것에 가깝다.

솔직하게 말하면 행정은 자신들의 일을 위해서 하는 것이지, 행정 자체가 바뀌었다고 보기 힘들다. 사실 마을 만들기를 전면화하는 데는 구청장이나 부구청장의 생각이 중요하다. 하지만 지금 구 행정은 그렇지 못하고 그냥 사업하듯이 하는 셈이다. 구청장이 온 적이 있어, 안내를 한 적이 있다. 공공지원을 통해서 만든 조형물이나 예술작품을 보여주었다. 그런데 감수성은 떨어졌다. 오히려 유니크한 자랑거리 정도로 고려하는 듯한 인상을 받았다. 외려 여기 개발계획이 있는 지주들의 이해관계를 강조하는 듯 했다. 그 이후에 부구청장이 왔고 동장도 왔었다. 부구청장은 따로 문래동 예술가들을 불렀다. 부구청장은 이해도가 높다고 느꼈다. 이렇게 움직여야 행정이 바뀔 수 있다. 행정리더의 역할이 중요하구나 라는 생각이 들었다.

사업을 매개로 하는 것을 제외하고는 행정과의 관계가 아예 없다. 그냥 시민으로 찾아오는 경우도 거의 없다. 그 사람들 입장에서는 일의 한 부분이 아니겠나? 대부분의 공무원들이 영등포에 살지도 않는다. 그러니 그저 일뿐이다. 걱정되는 부분은 마을 사업이 한 순간에 없어질 수 있다고 생각하는 점이다. 많은 단체들이 그렇다. 이것이 오래갈 수 있다는 증거가 보이지 않기 때문이다.

그래서 민의 입장에서는 그저 파트너 중의 하나일 뿐이라고 생각할 뿐 해당 사업에 대한 특별함이 있는 것은 아니다.

[질문] 문화행정의 거버넌스는 다른 거버넌스와 다른가? 혹은 달라야 하나?

문화정책에 대해서는 잘 모르지만, 그것을 만들고 하는 방식에서 작가들이 주체가 되거나 참여할 수 있어야 하는 것이 아닌가 싶다. 거버넌스라고 하면 대부분 무슨 무슨 교수들이 차지하는데 실제로 현장에서 작업하는 사람들이 결정을 지을 수 있는 위원회 등에 참여해야 한다. 문래동은 문래동의 특징이 있고, 사업의 역사성도 있다. 그런 것들에 대한 이해가 없이 전문성만으로만 접근하면 한계는 명확하다.

그리고 행정은 사업 중심으로만 접근하지 말고 사람을 봤으면 좋겠다. 보통 행사를 하려고 공무원들을 만나면 사업 중심으로만 하고 일이 끝나면 관계도 종료되는 경우가 많다. 다른 행정 거버넌스에 비해서, 문화예술 분야는 늘 배고팠다는 특징이나 정서를 공유하기 때문에 거버넌스에 절박하지 않다는 특징도 고려해야 한다. 다른 행정이야 당사자들이 거부를 해도 그냥 필요해서 하는 편이다. 이를테면 복지서비스는 꼭 당사자들이 거버넌스에 참여해야 하는 건 아니지 않나? 하지만 문화예술은 당사자들이 무시하면 거버넌스나 행정이 작동하지 않는다.

이런 관점에서 개선해야 될 부분을 보면, 구가 할 수 있는 부분이 있고 민이 할 수 있는 부분이 있다. 구는 기본적인 기초적인 역할이다. 하지만 그것 이상의 것을 하려는 욕심이 있다. 사업을 주도하려고 하는 것이다. 생각해봐라. 문래동에는 화장실도 별로 없고, 도시계획이라는 측면에서 불안정성이 존재한다. 그런데 해당 부서에는 자신들의 일이 아니라고 본다. 우리 입장에서는 부서로 구분되지 않는데, 그들은 우리가 궁금한 부분을 자신의 영역이 아니라고 하는 것이다. 문래동에서 필요한 것은 청결한 화장실이고, 향후 10년 정도는 안정된

도시계획으로 보호되는 것이다. 이것을 도외시하면서 품나는 사업만 하겠다는 것으로 거버넌스가 제대로 될 리가 없다.

예술가들이 문래동에 있으면서 결혼도 하고 아이도 낳고, 그 아이들이 성장할 수 있는 공간이 되었으면 좋겠는데 이게 가능하겠나? 공간에 대한 관점이 좀 필요하다. 이런 것이 기본이다. 행정이 관심을 가져야 하는 부분이다. 그 외에 예술가들의 경제활동에 대하여 관심을 가졌으면 좋겠다. 즉, 생활의 지속가능성이란 부분이다. 이것은 지원금과 다른 것이다. 그러니까 행정은 이런 조건들을 충족시켜야 하는 과제가 있다. 결론적으로 보면 거버넌스의 일차적인 과제는 문화예술 생산이 지속가능하도록 하는 조건을 만들어 주는 것에 집중해야 하는 것이 아닌가 하는 것이다.

지금 구에서 마을만들기 조례도 만들고 위원회도 구성한다고 한다. 위원회 면면을 보면, 너무 제한적이다. 사업만을 다루는 기구에 가깝다. 앞서 말한 행정의 역할을 좀 더 다양하게 고민할 수 있도록 좀 광범위하게 만들 수 있지 않을까 싶다. 그리고 작가들이 행정을 경험할 수 있도록 해야 이해도도 높아질 것이다.

현재의 상황에서 보면, 문화행정 거버넌스라고 딱히 특별할 것은 없다.

2) 안태호 / 부천문화재단 문화사업팀장

- “솔직히 말하면 지역에 주체도 없다. 커뮤니티 아트를 표방하더라도, 과정을 보여주는 집단은 없다. 그러니까 지금까지도 예술지원이랄까 문화지원이랄까에 관심이 강하게 있다는 것이다. 이것은 지원을 받는 당사자도 그렇고, 지원을 해주는 기관도 그렇다는 말이다. 어찌되었던 사업의 내용이나 방법은 바뀐다고 하는데 그것이 과거의 관성에 얽혀져서 가는 셈이다”
- “행정 입장에서 보면 관리에 대한 욕심이 가장 크다. 관리가 아니라 지원이어야 하는데 행정의 관성이 존재한다. 기관이 가지는 성과관리, 팀에 대한 태도도 문제다. 그것이 제일 잘 안 바뀐다”, “지금 주목하고 있는 사업은 문화행정과 시민들을 연계하는 매개인력을 양성하는 사업이다. 시민들에 대한 문화서비스의 중간 단계로 매개자들을 링크하는 개념을 가지고 있다. 솔직히 아무리 문화기관들이 커진다 해도 이런 중간 매개자가 없으면 문화행정의 확산이 어렵다”
- “지금처럼 공무원들이 시민들을 지원의 대상으로만 보거나 혹은 행정 절차를 모르는 민간을 억박지르고 억지로 끌고 가려는 것이 아니라, 이들을 자신들의 고용주라는 생각으로 접근해야 한다. 바로 거기에서 거버넌스가 시작된다고 본다.”

[질문] 기초재단에서 일하고 있다. 아무래도 문화재단이다 보니까 지자체와 예술가들 사이에 놓여 있는 셈인데, 그 자리에서 보는 문화예술정책은 어떤가?

재단의 예를 들자면 재원을 따로 가지고 있는 것이 아니라서 지역문예기금 등이 없다. 사업비 자체도 어렵다. 지역 예술인들도 알고 있다. 그래서 기초재단은 다른 활동을 만들어서 사업의 기회나 프로모션의 계기를 만들어 주는 정도다. 결국 기초재단의 사업은 다른 지자체 내의 문화예술과 등에서 하는 것을 좀 더 다르게 진행하는 정도라고 볼 수 있다.

재미있는 것은 우리의 바람과 다르게 예술가의 공동작업이 어렵다는 점이다. 문화예술위원회에서 지역문화예술진원사업으로 지원받는 우리동네 예술프로젝트라는 사업이 있다. 매칭 사업으로 1억 3천 7백만원 정도의 규모다. 이 중에서 부천시가 2천7백만원 정도를 낸다. 기존에는 소액 다건주의로 많은 프로젝트를 최대한 지원하는 것으로 해왔다. 그러다가 이번에 이를 바꿨다. 상급 재단(경기문화재단)의 지시내용도 두 개 이상의 단체가 컨소시엄을 구성해 작업할 수 있도록 권장했다. 이를테면 융합이나 장르 간 교집합을 강화하고자 하는 의도에 따른 것이다. 작년이 첫 해였는데, 딱히 뚜렷한 성과를 보기 힘들었다.

게다가 솔직히 말하면 지역에 주체도 없다. 커뮤니티 아트를 표방하더라도, 과정을 보여주는 집단은 없다. 그러니까 지금까지도 예술지원이랄까 문화지원이랄까에 관심이 강하게 있다는 것이다. 이것은 지원을 받는 당사자도 그렇고, 지원을 해주는 기관도 그렇다는 말이다. 어찌되었던 사업의 내용이나 방법은 바뀐다고 하는데 그것이 과거의 관성에 얽혀서 가는 셈이다. 바람직한 모델과 관련해서는 잘 모르겠다. 부천의 경우에는 시장이 주재해서 출연기관 장급 회의를 개최하는데 이 중 문화기획회의라고 불리는 것이 있다. 여기서 이야기된 내용들은 대부분 시정에 반영된다. 기관들 간의 조정도 가능했다. 예를 들면 판타스틱 영화제의 일부를 재단이 가져왔다. 1천 2백만원 정도에 불과하지만, 지역의 ‘00은 대학’과 같은 팀처럼 일종의 거리장터인데 ‘영화로 놀장’이라는 마켓을 운영했다. 이전까지 부천판타스틱 영화제는 하나의 기획사가 통으로 위탁을 받아 운영했던 사업이다. 이런 식으로 변화를 줄 수 있는 것은 행정책임자가 움직이기 때문이다.

예술인들에게 아쉬운 것은 활동들을 성과로 남기거나 지원기관이 원하는 부분을 부응해주지 못하는 것이다. 우리동네예술 프로그램사업으로 육성된 모 팀이 있다. 독립해서 나갔다. 유한대에서 사회적기업으로 지원받는 것으로 했다. 인큐베이팅의 모델이긴 한데, 올해 캠핑사업을 제안했다. 페이퍼워크는 좋았으나 현장에서는 평가가 안 좋다. 행정 담당자하고 갈등을 일으키는 일이 잦다.

지원기관의 역할을 인정하지 않는다. 독선적이다. 다른 팀들도 그렇다.

행정입장에서 보면 관리에 대한 욕심이 가장 크다. 관리가 아니라 지원이어야 하는데 행정의 관성이 존재한다. 기관이 가지는 성과관리, 팀에 대한 태도도 문제다. 그것이 제일 잘 안 바뀐다. 지금은 이런 협조관계만 잘 되도 기본적인 행정 역량으로서는 좋은 것이라고 본다. 그런데 이것이 제일 힘들다.

[질문] 문화예술 단체나 개인은 당사자주의가 강하고, 개인성향 역시 분명하다. 행정과는 마찰이 있을 수밖에 없는데?

갈등이 없을 순 없다. 그리고 이것을 해결하는 방법은 단순하다. 서로 잘 아는 것 밖에는 방법이 없다. 실제로 문화예술 쪽에서 하는 공연이나 행사는 보이는 한 순간이 아니라 그것의 전후로 참 많은 시간과 노력이 들어간다. 그런데 행정은 행사가 보이는 한 순간만을 주목한다. 기본적으로 시각 자체가 이렇게 다르다. 이런 다른 점은 일방이 문제다, 이런 것이 아니라 서로가 그럴 수밖에 없는 특징들을 이해해야 한다는 것이다.

특히 문화행정의 관점에서 봤을 때 행정의 대상은 예술가이기도 하지만 시민이기도 하다. 바로 이런 부분에 대해 문화예술인들이 이해할 필요가 있다. 올해 문화도시 비전을 만들면서 화제로 삼은 것은 ‘따뜻하고 친절한 문화도시’를 만들자였다. 여기서 따뜻하다는 것은 문화복지의 측면을 말하는 것이고 친절하다는 것은 각각 시민들의 연령이나 조건에 맞는 생애주기형 문화예술사업을 하겠다는 것이다. 이처럼 도시의 문화비전은 예술가만 대상으로 하는 것이 아니다.

지금 주목하고 있는 사업은 문화행정과 시민들을 연계하는 매개인력을 양성하는 사업이다. 시민들에 대한 문화서비스의 중간 단계로 매개자들을 링크하는 개념을 가지고 있다. 솔직히 아무리 문화기관들이 커진다고 해도 이런 중간 매개자가 없으면 문화행정의 확산이 어렵다. 현재 기초과정과 심화과정이 있다. 이를 수료하도록 유도한다. 80% 이상은 주부들이다. 이 과정에서 문화예술인들

이 직접 들어오는 경우는 없다. 그냥 교육당사자는 아니어도 교육주체로서 결합하는 정도인데, 이를테면 동화읽기, 미술활동에 대한 것들을 가르쳐주는 역할을 한다. 그러다 보니 지역에서 문화예술인들이나 기획자들이 재생산되는 조건이 어렵다.

솔직히 말하자면 예술인들은 시민들에 대한 문화생산자로서 분명히 한계가 있다. 그래서 사람을 중심으로 연결하는 것이 아니라, 재단은 지역의 문화공간을 찾아서 이를 매개하려는 노력을 하고 있다. 실제로 부천에는 숨겨져 있는 지역 문화공간들이 많이 있고, 지금도 많이 생기고 있다. 이런 곳에 대한 지원을 고민하고 있는 상황이다.

그래서 바람직한 지역 문화정책 혹은 문화행정의 방향을 묻는다면 쉽게 대답할 수 있는 것은 아니지만, 새로운 문화행정은 기존의 문화행정 과정에 대한 변화가 아니라 새로운 문화행정의 대상을 찾아내는 것이 관건이 아닌가 싶다. 그러니까 지원방법을 바꾸는 것도 중요하지만 무엇보다 새로운 문화서비스의 대상을 발굴해내는 것이 새로운 문화행정의 방향을 바꾸는 조건이 된다는 말이다.

최근 부천에서는 이주노동자 문제가 크다. 그래서 문화부 지원을 통해 무지개 사업이 진행되고 있다. 이렇게 새로운 대상이나 집단을 발굴하면 그에 맞는 다양한 행정 제도들이 만들어지고 적용된다. 지역에서는 이런 계기들을 끊임없이 만들 필요가 있다.

[질문] 문화도 나름의 움직임이 있는 걸이 있다. 그리고 행정에도 그와 같은 걸이 있다. 딱 중간에 있는 입장일 텐데, 이 둘이 잘 엮어질 수 있다고 보나?

새로운 사업이 기존의 문화행정 걸을 바꾼다고 보긴 힘들다. 이를테면, 재단으로 보자면 사업은 바뀌었다. 하지만 행정이 바뀌었다고 보긴 어렵다. 상당히 많은 사업을 하고 있다. 그러니까 기존에 했던 사업에 새로운 사업이 하나나 두 개가 추가되었다고 그간 문화행정이 가졌던 관행이 바뀌는 것은 아니다.

부천시의 문화행정만 놓고 보자면, 특히 다른 기초지자체와 비교하면 우리는 종속성이 그나마 덜하다는 것을 알 수 있다. 어쨌든 재단은 민간영역이기 때문에 행정영역에 종속되는 것은 당연하다. 그런데 부천의 경우 그것은 행정이 변해서라기보다 재단의 대표가 시장이랑 친해서 그렇다. 이런 것들 역시 이렇게 사적인 관계 측면에서가 아니라 제도적으로 지원기관과 행정기관이 수평적인 관계를 유지하는 것이 중요하다. 하지만 여전히 행정기관은 지원기관을 하위 기관으로 보는 경향이 있다.

특히 최근 부천시가 ‘이주민조례’를 준비했다. 그 과정에서 지역의 이주민 단체 등이 주도적으로 활동했는데, 이 중 한 단체의 대표가 부천 다문화 관련 산하기관의 대표직을 수행하고 있었다. 결국 해당 조례는 부결이 되었는데, 산하기관의 대표가 어떻게 조례 개정운동 등의 정치활동을 할 수 있느냐며 내부 조사 같은 것을 했다. 황당한 일이다. 민간의 전문인력을 충원하는 것은 행정의 필요에 의한 것이지만 민간이 부탁해서 그런 것은 아니다. 그런데 그렇게 개방형으로 데려와 놓고 활동에 제약을 준다. 결국 그 당사자는 다시 민간단체의 대표로 돌아갔는데, 이런 것을 볼 때마다 힘이 빠진다. 행정에서 생각하는 산하기관들은 대부분 자신들의 하위 기관들, 그러니까 자신들이 통제하는 대상으로만 생각하고 있는 것이 여실히 드러났다.

뭐 서울에서도 일전에 시립미술관과 관련한 논란이 있었던 적도 있지 않았나. 그런데 솔직히 개인의 이익과 관련된 것이 아니면 산하기관장들의 자유로운 활동은 보장되는 것이 맞다고 본다. 이렇게 산하기관들의 활동에 자율성과 개방성이 보장되어야만 사실 문화정책과 행정도 바뀔 수 있다고 본다.

이런데 이런 답답함은 행정 일방의 것이 아니다. 지원 대상인 문화예술인도 마찬가지인데, 아트뱅크 사업을 할 때다. 작품들을 대신 임대해주는 사업이었다. 이미 해당 사업을 추진할 수 있는 사회적기업도 있었다. 그런데 작품이 접수가 되지 않는 것이다. 작가들이 자신들의 작품 가격이 공개되거나 임대료 거래되는 것을 원치 않았기 때문이다. 재단입장에서는 작품에 대한 프로모션도

되고, 무엇보다 소액이지만 안정적인 기대 수익을 보장할 수 있다는 점에서 긍정적으로 추진했던 사업인데 미술계의 오랜 관행에 막혀 결국 추진되지 못했다. 물론 이를 관행이라고도 볼 수 있지만 다른 편으로는 예술가들이 가지고 있는 자존심의 문제로도 볼 수 있다. 바로 이런 결들을 끊임없이 확인하고 이해하는 것이 필요하다. 그래야 행정이 바뀔 수 있고, 문화정책 역시 바뀔 수 있다고 본다.

[질문] 서울에서는 마을공동체사업과 같이 새로운 사업들이 진행되고 있다.

이런 사업들의 성공조건은 무엇일까?

마을공동체 사업은 공간들이 열리는 것이고, 공간이 있으면 활동을 할 수 있다. 결국 가장 중요한 것은 지역에서 그런 공간을 찾는 것이 관건이 아닌가 싶다. 그러니까 활동의 근거가 될 수 있는 공간을 마련하는 것이 핵심이라는 말이다.

또한 그런 마을공동체 사업을 할 수 있는 준비된 인력들이 있는지 궁금하다. 없다면 그런 사람들을 어떻게 육성하고 길러낼 수 있는지에 대한 고민이 함께 가야 한다. 결국 문화에서는 공간과 사람이 가장 중요하다.

그리고 기존의 지역조직들을 고려해야 한다. 이를테면 주민자치센터와 주민자치위원회의 힘을 무시할 수 없다. 실제로 기관에서 무슨 사업을 하고자 하면, 다른 방식으로는 지역주민들과 접촉할 수 있는 방법이 없다. 결국 관성적으로 기존의 센터나 위원회, 통반장들에게 요구를 할 수밖에 없게 된다. 그래서 다른 주체를 발굴해야 할 필요성이 있다. 그럼에도 새로운 주체를 발굴하는 것보다는 기존의 주체를 혁신하는 것이 오히려 더욱 필요할 것이라 생각한다. 그리고 지금 지역의 조건을 생각했을 때에도 바람직한 방향이라고 본다.

궁극적으로 보면, 행정이 바뀌려면 변화의 지점에 착목하는 민간의 자발적이고 적극적인 개입이 필요하다. 우리는 이런 말을 한다. 공무원이 가장 싫어하는 것은 민원이라고 말이다. 어찌되었던 민원이 들어오면 이것을 해결해야 한다.

이것이 민간 영역에서 공공을 움직일 수 있는 방법 중의 하나다. 그렇기 때문에 변화에 올라타서 행정의 변화를 이끌어 내는 것이 필요하다. 그러니까 행정을 공격의 대상이나 무시의 대상으로만 바라볼 것이 아니라 오히려 행정을 활용할 수 있는 대상으로 적극적으로 볼 필요가 있는 것이다.

그렇다면 서울에서 하고 있는 마을공동체 사업도 수동적이 아니라 적극적으로 접근해야 조금이라도 행정이 바뀔 수 있다. 그러니까 민간이 단순히 이것을 해달라 저것을 해달라라는 자세가 아니라, 우리는 이렇게 할 것이니 지원할려면 하고 말려면 말라는 태도로 오히려 주도권을 잡아야 된다는 말이다. 그렇게 되면 행정은 쫓아오게 되어 있다. 그런데, 처음부터 행정 제도의 밑에 들어가버리면 애초에 마을공동체 사업을 왜 하고자 했는지조차 모호해질 수 있다.

그리고 무엇보다 그렇게 활동하는 지역의 문화활동가들에 대한 적극적인 보상을 고려해야 한다. 지원조직이라도 만들어서 센터장이니 뭐니 하는 것은 문제가 아니다. 솔직히 그런 기관을 만들면 개인 활동가에게겐 굉장히 고된 선택이고 삶 자체가 바뀌는 것이다. 그리고 그런 책임이 개인에게, 혹은 소수에게 쏠리게 된다. 이것이 과연 적절한 방법인 것인지, 아니면 성과인 것인지 생각해볼 필요가 있다.

조금은 다른 방식으로 지역의 문화활동가들을 지원해 줄 수 있는 장치들을 모색해야 한다.

[질문] 거버넌스라는 말을 많이 하는데, 도대체 이걸 뭘까? 그리고 문화행정에서의 거버넌스는 어떤 의미가 있을까?

내가 생각했을 때 거버넌스는 그냥 말이다. 지금 이야기되는 거버넌스는 뭔가 새로운 것이 아니라 말일 뿐이다. 이런 말보다 중요한 것은 실제 내용이 아니겠나. 그래도 거버넌스도 행정이 일종이라면, 무엇보다 기본이나 원칙이 지켜지는 것이 중요하다.

기관에서 일하는 사람이나 공무원들은 어쨌든 고용주를 생각해야 한다. 거버넌스가 힘든 이유는 기득권구조가 있기 때문이다. 솔직히 지금 행정의 주도권을 누가 쥐고 있는지 잘 보자. 공무원 자신일 수도 있고 시장과 같은 정치인일 수도 있다. 하지만 기본으로 돌아가 생각해보면 공무원들의 고용주는 시민이다. 아닌가?

거버넌스라는 것은 결국 그런 기본에 충실한 행정을 하자는 것이 아닌가 싶다. 지금처럼 공무원들이 시민들을 지원의 대상으로만 보거나 행정 절차를 모르는 민간을 억박지르고 억지로 끌고 가려는 것이 아니라, 이들이 자신들의 고용주라는 생각으로 접근해야 한다. 바로 거기에서 거버넌스가 시작된다고 본다.

반면 민간은 고용주로서의 자각을 가져야 한다. 행정에 대해서 모르면 행정에 휘둘릴 수밖에 없다. 솔직히 모르면 일방적으로 끌려갈 수밖에 없는 것이 행정이다. 그래서 대부분이 알려는 노력보다는 오히려 그것을 피해가는 방법을 택한다. 하지만 거버넌스를 하겠다고 생각하면 적극적으로 행정을 알리고 하는 노력을 해야 한다. 그래야 행정과 수평적인 관계를 요구할 수 있게 된다. 이런 부분에 대한 이해없이 요구만 하게 되면, 행정입장에서는 외려 그것들을 무시하거나 형식적으로만 수용하는 태도를 취하게 되는 것이다.

그런데 이런 것들이 아무리 잘되어도 서류나 절차가 잡아내지 못하는 미끄러지는 부분이 존재한다. 그러니까 아무리 행정이 공개되고 투명하며 민간과 관계가 수평적이라 하더라도 그것이 서류나 절차를 통해서만 유지되면 결국엔 공백이 생길 수밖에 없다는 말이다. 그런 점에서 이런 공백을 채워주는 노력이 필요하다.

그러니 서류로 해결할 수 없는 것은 관계로 해결해야 되는 것이다. 여기서 말하는 관계가 친하다 안 친하다는 식의 개인적이고 비공식적인 것이라기보다는 공식적인 관계를 의미한다. 그러니까 쉽게 담당 공무원에게 전화를 걸어서 서로 간에 긴장감 없이 통화를 할 수 있는 정도의 공식성 말이다.

만약에 정말 거버넌스를 하고 싶다면 단순히 기존에 해왔던 것을 조금 더 확

장하거나 운영방식을 바꾸는 것이 아니라 관계를 재설정하고, 서로가 서로를 더 알 수 있도록 행정체계를 바꾸는 노력과 병행되어야 한다. 그런 점에서 문화 예술 행정은 지원당사자가 지원주체가 되어보는 경험을 주는 것도 좋은 방법이다. 실제로 행정의 권한을 행사해 본 경험을 가져보아야 그것과 함께 하는 법을 익힐 수도 있을 것이다.

III. 서울의 새로운 문화정책 의제 발굴을 위한 개념화

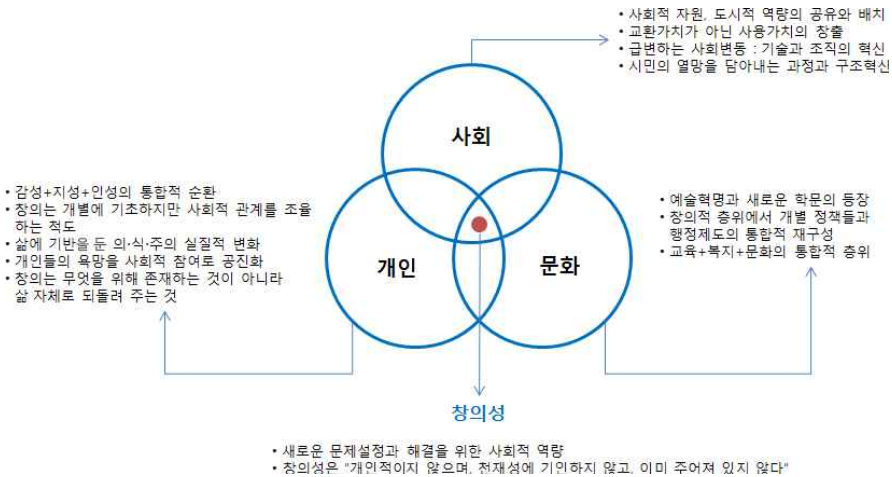
- 
- 
- 1. 창의성
 - 2. 솔루션
 - 3. 적정기술
 - 4. 대안경제
 - 5. 거버넌스

III

서울의 새로운 문화정책 의제발굴을 위한 개념화

1. 창의성

서울의 새로운 문제설정과 해결과정으로서의 창의



문화의 내재된 가치 중의 하나는 바로 창의성이다. 문화는 그 어느 영역보다 새로운 상상력과 창의력을 통해 세상과 마주한다. 최근 들어 이러한 문화적 창의성이 문화예술 영역을 넘어 사회적 문제를 해결하고, 새로운 대안을 모색하

는 사회 운영의 중요한 가치이자 원리로 인식되고 있다.

하지만 지금까지 서울시의 시정 운용 원리나 문화정책들은 창의성을 미래산업류의 신성장동력, 새로운 자본주의의 일자리 등 좁은 의미나 경제적 수단 정도로 제한하여 접근하였다. 예를 들어 문화정책에서는 오래 전부터 “창의”라는 가치가 화두로 부상하였으나 그 본질적 가치나 원리가 아닌 개혁과 혁신을 우회하는 정도의 세련된 수사로만 차용되었다.

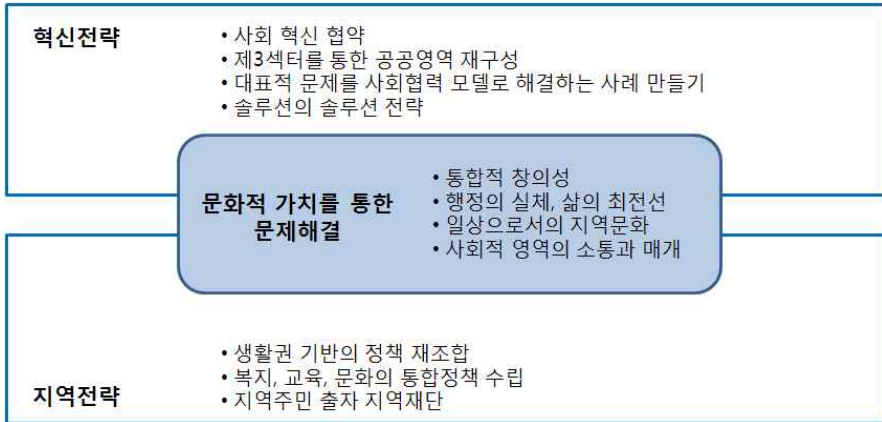
이제 문화정책에서 “창의”는 두 가지 측면에서 새롭게 정의되고 접근되어야 한다. 먼저 문화예술에 내재된 창의적 가치가 국정운영의 원리는 물론, 사회 전반에 걸친 문제해결 및 대안 제시의 경로로 확장되어야 한다는 점이다. 문화예술의 감수성, 실험성, 창조성, 관계성 등이 사회적 창의성을 형성하고 확장하는 데 중요한 계기가 될 것이기 때문이다.

다음으로 문화정책 자체가 좁은 의미의 문화정책, 고착화된 문화행정의 틀을 벗어나 창의적인 문화정책 구조로 새롭게 태어나야 한다는 점이다. 우리가 경험하고 있는 문화정책 구조는 어느새 행정권력의 성과주의와 편의주의, 문화권력을 둘러싼 집요한 이해관계, 경험주의와 관료화로 인한 고착화되고 낡은 전시 행정으로 전락했다. 문화정책과 행정 자체가 사회적 창의성을 기반으로 새롭게 내파되고 재구성되어야 하는 시간에 다다른 것이다.

문화예술을 통한 사회적 창의성 확대는 문화정책만이 아니라 시정 운용을 위해 매우 중요한 정책과제이다. 창의성은 문화예술 안팎을 통섭하고 횡단하는 과정에서 생성되고 확장된다. 문화정책은 더 이상 과거의 장르 나열식, 산업 분류식 체계로는 그 역할을 수행할 수 없다. 서울시의 문화정책은 이제 사회적 창의성을 더욱 적극적으로 환류시키고, 더 깊고 넓게 확장시키는 역할을 요구받고 있다.

2. 솔루션

문화적 가치를 통해 서울의 축적된 문제에 대한 해결방안 모색



현대 사회에서 문화예술의 중요한 역할 중의 하나는 바로 사회적 문제에 대한 접근경로, 해결방안, 대안모색 등의 과정을 창의적으로 제시하는 것이다. 이는 사회적 솔루션으로서의 문화예술이라고 부를 수 있는데, 최근 한국 사회에서도 다양한 공공예술, 커뮤니티아트 등이 이러한 역할을 수행하고 있다.

막개발의 결과 공동화되고 죽어가는 구도심을 재생하는 것, 대규모 유통 자본이 만들어 낸 대형마트로 인해 위기에 처한 재래시장에 활력을 불어 넣는 것, 글로벌 자본주의에서 발생하는 이주민과 인종 문제의 완충 역할로서 다문화 프로그램을 진행하는 것, 고령화 및 공동화된 농어촌 지역에 찾아가는 문화예술을 제공하는 것 등이 바로 문화예술을 통해 사회적 문제에 접근해 온 사례들이자 노력들이다.

하지만 지금까지 한국 사회에서의 공공예술, 커뮤니티아트, 사회적기업 등을 둘러싼 정책들은 문제의 본질에 접근하기보다 새로운 지원제도, 일회적인 기획 행사, 정부의 공약사업을 위한 성과주의 사업 등을 반복해 왔다. 당연히해도 이러한 사업들은 문화예술의 상상력을 통해 문제의 원인을 도출하고 그 대안을

모색하는 것이 아니라 문화예술을 도구화하고, 사회적 주체들을 대상화는 악순환을 반복했다.

문화예술이 사회적 문제를 해결하는 과정으로 기능하기 위해서는, 무엇보다 문화예술을 둘러싼 다양한 현실적 문제들을 드러내고, 이에 대한 지속적인 고민과 접근 자체를 사회적으로 확대할 수 있어야 한다.

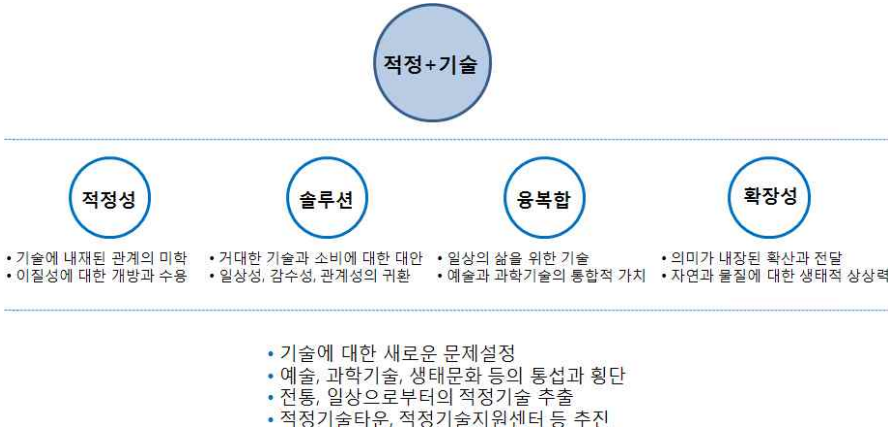
이를 위해서는 형식화되고 이벤트화된 문화예술 사업들을 양산하는 것에서 벗어나 실질적인 문제해결을 모색할 수 있는, 그 결과가 실패에 이를지라도 구조적 문제의 해결을 위해 예술적 상상력과 문화적 관계를 복원하는 실험들이 필요하다.

솔루션으로서의 문화정책은 그런 맥락에서만 의미가 있다. 주변부의 문제만을 소박하게 보듬어주는 것만이 아니라 서울을 둘러싼 본질적인 문제들을 문화적 가치와 경로를 통해 접근해야 한다.

최근 서울시가 모색하고 있는 마을 만들기, 사회적 경제, 창의적 일자리, 복지 기준선, 생태문화적인 도시 공간 조성 등은 모두 문화적 솔루션과 연결되어 있다. 문화의 장식적 성격을 넘어 문화를 통한 관계를 복원하고, 지속가능한 삶의 지향점을 되찾아 오는 것, 그래서 서울 시민들의 삶의 질이 구체적이고, 실질적이고, 구조적으로 개선되는 것이 바로 문화정책의 본질적 과제이기 때문이다.

3. 적정기술

거대기술 사회에 대한 성찰과 관계의 미학으로서 적정기술 생태계 형성



적정기술이라는 화두는 거대기술이 가져온 현대 자본주의 사회의 다양한 문제들과 관련되어 있다. 거대기술은 생태문화 파괴, 자원고갈 등의 문제를 낳았을 뿐만이 아니라 기술을 둘러싼 사회적 관계 자체를 재구성하였다. 거대한 사회적 비용이 투여되지만 대부분의 주민은 거대기술과 무관한 일상을 보내고 있으며, 정작 거대기술은 일상의 기술들과 삶의 기술들을 소멸시키거나 가치를 떨어뜨렸다. 나아가 거대기술을 위해 작동해온 자본구조 또는 자본구조를 위해 작동해온 거대기술은 우리의 공동체, 자연환경, 문화 정체성 등을 심각하게 위협하고 있다.

이런 맥락에서 최근 문화예술은 기술과의 적극적인 통섭, 융복합 등을 모색하고 있다. 기술은 문화의 중요한 구성요소 중의 하나이다. 현대 산업화 과정에서 기술과 예술은 철저히 분리되었지만, 그것은 산업과 자본의 관점에서만 그러하다. 우리의 일상은 여전히 통합적인 문화적 환경 속에서 존재한다. 기술도, 환경도, 문화도 삶의 일상에서는 하나의 덩어리이자 생태계이며 순환적 구조를 가지고 있다.

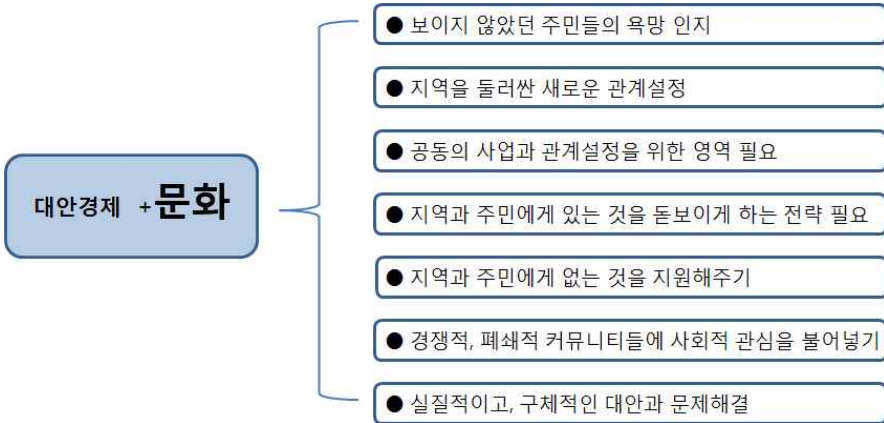
적정기술은 그런 맥락에서 삶의 복원과 관련되어 있다. 그것은 삶의 기술이고, 예술과 기술이 분리되기 이전에 존재하는 일상 그 자체이며, 나아가 인간을 둘러싼 관계의 미학이다. 적정기술은 양적으로, 기술의 수준으로 적당한 상황을 의미하는 것이 아니라 최적화된 관계와 균형감을 찾아가는 과정이다. 과잉되고 외삽되며 형식화된 기술이 아니라 삶을 지탱하고 외부와 소통하며 효율적인 에너지를 소비하기 위한 기술적 존재 형태가 바로 적정기술이다. 그것은 인간과 일상을 둘러싼 소통, 관계, 순환 등의 흐름과 관련되어 있다.

적정기술에 대한 사회적 관심은 이제 사회적 경제, 농업적 가치, 수공예의 귀환, 마을과 동네 문화의 재구성 등과 밀접하게 연결되어 있다. 적정기술은 우리의 일상을 재구성하는 것이고, 그 재구성은 현대 사회와 거대기술이 가져온 위기로부터 대안을 모색하는 과정이다.

적정기술은 적정성, 솔루션, 융복합, 확장성 등의 구성요소를 통해 문화정책으로 기능한다. 적정기술을 통해 우리는 “기술에 대한 문제설정”, “예술과 기술을 둘러싼 통섭과 횡단”, “전통문화와 일상으로부터의 교감” 등을 실험해야 한다.

4. 대안경제

사회적 경제와 문화적 가치의 통섭을 통한 지역사회 대안 모색



대안경제(Alternative economy)는 현대 자본주의 경제체제에서 전제로 하고 있는 경제적 가설 즉, 합리적 인간과 개인이라는 주체를 대신하는 경제적 개념을 구상한다. 즉, 대안경제는 말 자체가 의미하는 것은 주류 경제체제‘가 아닌’ 경제체제를 의미하는 폭넓은 개념이다. 통상적으로 주류 경제학에서 생각하는 인간은 합리적 인간인데, 이는 모든 조건이 동일하다면 모든 사람은 자신에게 가장 유리한 결정을 내린다는 단순하면서도 명료한 가정에 입각한다. 이런 전제에 따르면, 개인의 합리적 결정이 곧 집단의 합리적 결정으로 수렴되고 이것이 곧 국가 단위의 합리적 결정으로 나타난다고 본다. 이처럼 합리적 개인의 합의에 의해서 결정되는 경제체제는 사실 귀납법이 아닌 연역법적인 체계를 지니는데, 그것은 집단의 결정이 대개 개인의 이해관계로 분리 구별되지 않기 때문이다. 대표적인 것이 가격의 결정과정이다. 실제로 결정된 가격은 그것이 개별 생산자들의 합리적 가격 결정의 총합으로 나타나기보다 이미 존재하는 해당 품목의 가격 자체가 개별 생산자의 합리적 가격이라고 ‘가정’해버리는 데서 드러난다.

이렇기 때문에 개별 생산자 입장에서는 극히 손해를 볼 수밖에 없는 가격 파동들이 합리적인 가격이라는 이유로 옹호되고 만다. 만약에 개별 생산자의 생산비용을 보장해주어야 한다는 사회적 약속이 존재하고 이를 반영해서 귀납적으로 가격을 결정한다면 어떻게 될까. 소비자들은 비싼 값을 치루고 그 물건을 구입해야 할 것이다. 하지만 그런 행위가 이후에 상대적으로 높은 가격의 품목을 안정적으로 구입할 수 있는 근거가 된다면, 충분히 감수할 수 있는 적정가로 이해될 수 있다. 이처럼 경제행위는 사람과 사람의 약속이나 신뢰 등과 무관하게 존재하는 행위가 아니다. 앞서 언급한 대안경제는 사실 이런 주류 경제체제가 간과하고 있는 경제행위의 사회적 속성에 주목하는 특징을 지닌다.

그래서 대안경제는 보통 ‘사회적 경제’라고 불린다. 사회적 경제는 경제 행위의 결과가 개인적인 부로 귀결되지 않고 그 개인이 속해 있는 사회적 관계, 즉 공동체와 맺는 관계에서 의미를 가진다고 본다. 이런 관점에서 보면, 생산자의 생산행위는 그 결과물에 따라 평가되는 것이 아니라 그 생산행위 자체에 따라 평가될 수 있는 여지가 있다. 많은 대안경제의 흐름들이 소위 사회적 기업이나 협동조합과 같이 사회화된 맥락에서 공동체적 가치에 기반한 경제행위를 고려하는 것은 바로 이런 관점의 차이에서 비롯된다.

이런 특징은 행위 자체가 생산물로 볼 수 있는 문화적 실천에서 특히 의미를 지닌다. 문화적 실천은 여타의 경제행위와 다르게 계량화할 수 없는 정성적 특징을 지니고 있으며 무엇보다 그것이 합리적이고 계산 가능한 이성보다는 상대적이고 평가가 일관되기 어려운 감성에 기초한 행위를 근간으로 두고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 이를테면 중소기업청이 수행했던 「문전성시」와 같은 재래시장 활성화 정책은 문화적 실천이 재래시장에 사람들을 불러 모으는 역할을 할 테지만 그것이 곧바로 정책의 목표로 경제적 부가 가치를 높이는 ‘재래시장 활성화’에 기여했는지는 판단하기 곤란하다.

마찬가지로 노후화된 마을에 벽화를 그리는 행위나, 학교에서 가르쳐 주지 않는 다양한 문화적 학습 프로그램을 운영하는 것은 즉각적으로 경제적 가치로

환원되기 어려운 특징을 지닌다. 그럼에도 이런 문화적 실천들이 해당 마을이나 공동체를 풍요롭게 하고 활력을 불러일으키며 무엇보다 해당 공동체의 주민들이 가지고 있는 필요를 충족하고 있다는 것은 분명하다. 그렇다면 이와 같은 문화적 실천은 어떻게 경제적 지속가능성을 담보할 수 있을까.

이번 섹션의 의문은 이렇다. 지역에 기반을 두거나 사회적 활용을 염두에 둔 문화적 실천이 경제적인 지속가능성을 담보하고자 할 때 주류 경제체제에서는 도저히 해결할 수 없는 곤란함이 존재한다. 그렇기 때문에 대안경제 체제 내에서 소위 사회적 경제하에서 지속가능성을 추구할 수밖에 없다. 물론 특정한 문화집단은 영리화된 활동 영역과 비영리적 활동의 공존을 통해서 문화실천의 사회적 성격을 유지하고자 노력하기도 한다. 하지만 이와 같은 이원화된 문화적 실천은 그것의 사회적 기능에 기대어 볼 때 지나치게 해당 집단에게 경제적 긴장을 전가하는 결과가 된다. 무엇보다 이런 우발성에 기댄 지역문화는 원치 않더라도 지역 간의 문화적 격차를 불러일으키는 요인이 되기도 하며, 예상하지 못했던 문화행정의 공백을 만들어내기도 한다.

그렇기 때문에 사회적 경제를 토대로 하는 문화적 실천의 양상을 살펴보는 것은 일차적으로 주류 경제체제에 포섭되지 못하는 문화실천의 지속가능성을 위한 토대로 사회적 경제의 성격을 살펴보는 것에서 시작하지만, 궁극적으로는 문화실천을 주요한 문화생산 활동으로 펼치고 있는 문화기획자들이 요구하는 사회적 경제의 자원들이 무엇인지를 탐색하기 위한 목적을 지닌다.

사회적기업, 사회적 일자리, 협동조합, 예술길드, 커뮤니티비즈니스, 커뮤니티 아트 등 사회적 경제의 영역에서 회자되는 수많은 문화실천의 양상들이 구체적으로 어떻게 나타나고 있으며, 그 가운데서 현실적인 필요에 조응하는 문화행정은 어떤 정책의 모습으로 요구되는지를 지속적으로 검토해야 한다.

5. 거버넌스

형식적 거버넌스를 넘어 시민 창의성을 통한 새로운 도시가치의 형성



2010년 이후 등장한 지방행정의 새로운 흐름을 보면 협치의 모델이 일반화되었다는 것을 꼽을 수 있다. 이는 새로운 지방권력의 등장에 따라 이들이 선택하는 ‘구별짓기’의 전략일 수도 있지만 시대적으로 이를 요구하는 변화의 흐름 역시 간과할 수 없다.

통상 ‘거버넌스’라는 말은 ‘거버먼트’라 불리는 국가기관 중심의 행정체계에 서 벗어나 행정체제와 직간접적으로 영향을 받는 다양한 당사자들을 행정의 새로운 주체로 만들고자 하는 새로운 행정모델을 지칭한다. 즉 거버먼트의 모델에서 행정은 일방향성을 지니면서 법과 규칙을 만들고 집행하는 쪽과 그런 법과 규칙을 수용하고 관리받는 쪽이 명확하게 구분된다. 이 경우 개별화된 행정행위가 전체적으로 일관되고 통일적인 모습을 지닐 수 있으며, 국가차원에서 보면 굉장히 일률적인 통치가 가능해진다. 즉, 아무리 거리가 떨어져 있다 해도 A에서 하고 있는 행정서비스가 B에서도 동일하게 행해질 수 있는 것이다. 그렇기 때문에 거버먼트 체계에서는 필연적으로 위계가 발생하며 이런 위계에 따라 상하관계가 나타난다. 즉 지시하는 자와 지시받는 자 간의 차이가 분명하고 이

에 따라 행정이나 정책이 일방향성을 띠게 되는 것이다.

하지만 거버넌스는 기본적으로 이런 일방향적인 행정의 흐름이 가지고 있는 효율성에 대한 의심에서 시작되었다. 선명하고 분명했던 행정이나 정책의 현상이 과거보다 복잡해지고 다양화해졌다. 단순화해서 보자면 이런 복잡함의 결과로 과거에 A라는 행정서비스가 B라는 효과를 보이거나 차이가 나더라도 B' 정도의 차이만이 났던 것에서 C나 D와 같은 전혀 다른 결과를 보이기 시작한 것이다. 즉 동일하게 문화향유의 수준이 낮은 지역이라 하더라도 한 곳은 그것의 소득 수준이 낮기 때문이라면 다른 한 곳은 문화 시설이 부족하기 때문일 수 있다. 좀 더 구체적으로 보면 동일하게 소득 수준이 낮은 지역이라 하더라도 소득 수준을 높여주는 것이 가장 결정적인 필요일 수도 있겠지만 적절한 문화교육의 공급을 통해서 문화향유 수준을 높일 수 있다는 ‘반성적’ 요구들이 제기되었다.

따라서 거버넌스라고 불리는 새로운 유형의 행정체계는 기존의 행정체계를 보완하거나 추가적으로 부가되는 형태의 것이 아니라 오히려 그것의 변형 혹은 전환을 의미한다. 특히 문화정책과 행정에서 행정시스템의 변화는 매우 근본적인 변화를 의미한다. 왜냐하면 기존의 문화행정은 대부분 문화향유를 위한 문화인프라 사업과 창작 지원을 위한 직접지원사업으로 이원화되어 있었기 때문에 이를 거버넌스 체계로 전환한다고 했을 때 각각의 영역에서 곤란함이 비로되기 때문이다. 즉, 문화인프라의 사업에서는 기본적인 욕구조사나 의견조사를 제외하고 주민들의 참여가 보장되는 협치의 모델을 만들기 어렵다는 한계가 있다. 유사하게 직접지원사업에서는 지원당사자가 지원정책의 협치 파트너로 등장해야 되는 모순이 존재한다. 이런 이유 때문에 다른 분야는 행정서비스 당사자의 동원을 통해서 손쉽게 거버넌스의 형식을 만들 수 있지만 문화는 그런 손쉬운 방법이 사용되기 어렵다.

그렇기 때문에 문화행정/정책의 거버넌스는 기존의 문화행정 영역이 포괄하지 못한 새로운 분야의 출현에 주목하고, 이에 대응하는 행정체계로서 거버넌

스를 기획하는 것이 바람직하다. 우선 변화된 서울시의 행정체계 자체가 민관 협치의 거버넌스를 지향하고 무엇보다 마을단위로부터 시작되는 혁신을 서울 행정의 추진력으로 삼고자 하는 방향에 주목할 필요가 있다.

이런 변화는 기존의 문화행정 체계에서는 잡히지 않는 새로운 문화정책의 결로 나타날 수밖에 없다. 따라서 이런 변화된 문화정책의 결을 행정체계를 통해 접근하고자 할 때, 변화된 문화행정 현장의 행위자들이 체감하는 한계와 가능성에 주목하는 것이 매우 필요하다.

우리가 주목하는 부분은 바로 변화된 서울시정의 흐름에 따라 등장한 새로운 문화행정의 과제들이 효과적으로 나타나기 위해 필요한 거버넌스의 체계에 대한 것이다. 서울시 전 부서에서 종합적으로 추진되는 마을공동체사업은 기본적으로 ‘문화적 전환’을 토대로 한다. 즉, 해당 사업의 주요한 추진 주체들은 단순히 물리적 환경에 주목하는 주민 주체가 아니라 그동안 마을에서 찾아보기 힘들었던 문화적 감수성을 매개로 하는 ‘공감각’을 되살리는 것이 핵심이다. 즉, 모두가 연결되어 있고 연관되어 있다는 공동체 느낌은 사실 앞으로 서울시 문화행정의 주요한 정책 목표가 되어야 한다.

이를 위해서 그동안 서울시 문화행정의 주요한 전달체계였던 문화재단 역시 주목해야 한다. 단순히 기능상의 분리정립을 통해서 지원기구로서 서울문화재단의 역할을 한정할 것이 아니다. 오히려 다양하고 과감한 문화행정의 실험이 가능한 문화적 ‘R&D’의 지원기관으로 정립될 필요가 있다. 이를 위해서 유사한 재단의 실험들이 반면교사로 적용될 수 있다.

거버넌스가 시민참여의 한 모델로서 변화된 서울시정의 가능성을 현실화하는 도구라면, 문화행정과 정책의 변화는 그것의 체감을 높이고 가장 가시적이고 혁신적인 모델을 만들 수 있는 계기가 될 것이다. 네트워크, 중간조직 등 다양한 키워드로 표현되는 거버넌스의 실험들이 구체적인 정책제안으로 제시되어야 한다.

IV . 결론 : 서울의 새로운 문화정책 의제 , 25+

- 
- 
1. 창의성
 2. 솔루션
 3. 적정기술
 4. 대안경제
 5. 거버넌스

IV

결론 : 서울의 새로운 문화정책 의제, 25+

1. 창의성

정책제안 1. 시민주도 참여계획도시 마스터플랜 수립 : 도시계획의 혁신적 재구성

[취지와 배경]

- 서울의 도시계획 수립 과정은 아직도 토목, 건축, 교통 등의 영역을 중심으로 두고 진행되며, 이는 창의적인 도시 재구성을 가로막는 주요 원인으로 작용하고 있음
- 중장기적 관점에서 도시계획 수립 자체가 행정권력의 도시관리 체계 수준이 아니라 시민주도 참여계획 방식으로 전환돼야 함

[정책 방향]

- 도시를 구성하는 다양한 구성 요소들에 대한 성찰과 전략이 통합적으로 고려돼야 하며, 이는 관리체계의 확립이 아닌 도시 에너지와 창의성의 확장을 목표로 기획돼야 함

- 서울의 마스터플랜은 도시의 물리적 설계 수준에서 벗어나 도시 주민들의 일상, 그리고 집합적 에너지와 창의성 등을 모아내고 확대할 수 있는 사회적 전략을 수립하고 이행하는 과정으로 접근해야 함

[사업 내용]

- 도시계획의 혁신적 재구성을 위한 시민주도 참여계획도시 마스터플랜 수립 방안 마련
- 시민주도 참여계획도시 마스터플랜 수립

[추진 계획]

- 2013년 도시계획의 혁신적 재구성을 위한 시민주도 참여계획도시 마스터플랜 수립 방안 연구
- 2014년 시민주도 참여계획도시 마스터플랜 수립 추진

정책제안 2. 창의성에 기반을 둔 생활권역(마을, 동네) 교육+문화+복지 통합정책 수립

[취지와 배경]

- 디지털 위험사회의 도래에 대한 경고와 함께 도시 공동체, 지역문화 공동체 등의 중요성이 제기되고 있음
- 생활권역(마을, 동네)은 기초 행정을 제외하고는 문화행정(정책)이 구체적이고 통합적으로 작동하는 시공간이며, 문화의 기능과 역할이 매우 중요한 영역
- 기존 지방자치단체의 행정구조 중심(칸막이 행정) 정책 운영, 문화예산 편

성 등의 관성을 극복하고 지역 주민의 실질적인 삶의 질을 높일 수 있는 생활단위 기반 문화정책 지원체계가 수립돼야 함

[정책 방향]

- 생활단위(지역거점형) 기반 문화정책 목표 및 통합적 지원체계 수립
- 생활단위를 거점으로 복지, 교육, 청소년, 예술, 지역문화, 생활체육, 관광, 일자리 등과 관련된 시설, 기관, 휴먼웨어, 콘텐츠 등을 통합적으로 접근하여 예산, 지원체계의 집중력 강화
- 지역단위 공공문화기반시설, 생활체육시설, 사회교육시설, 청소년 관련 시설, 사회복지시설 등과 적극적으로 연계
- 시민의 생활공간 및 일상성에 기반을 둔 지원사업 활성화

[사업 내용]

- 생활단위 기반 통합정책 및 지원체계 수립을 위한 연구
- 생활단위 기반 통합형 지원정책 시범사업 추진

[추진 계획]

- 2013년 생활단위 기반 통합정책 및 지원체계 실태조사
- 생활단위(마을, 동네) 기반형 통합적 지역문화 지원체계 구축

정책제안 3. 서울의 문화예술진흥 기본 제도 혁신 및 특성화

[취지와 배경]

- 시민의 삶을 질을 둘러싼 지역문화의 중요성은 날로 강조되고 있으나 이를 위한 지역문화 지원체계의 진화는 매우 더디게 진행되고 있음

- 지난 10여 년간 문화예술계, 시민사회의 요구를 중심으로 추진되어온 지역문화지원기구(지역문화예술진흥위원회, 지역문화재단 등)들은 오히려 지방자치단체 및 행정기관의 하부구조화로 인해 자율성을 침해받고 있음
- 지역문화의 변화, 지역문화정책의 사회적 필요성 등을 고려한 지역문화 지원체계의 혁신 및 활성화가 필요

[정책 방향]

- 지역 간, 도시 간 경쟁 지향 중심의 패러다임을 전면적으로 재검토하고 다 른 도시 및 지역사회와 공존·상생하는 새로운 지역문화 패러다임 제시
- 새롭게 추진될 지역문화 지원체계는 “분권과 혁신”, “자율성 보장 및 지속적인 성장 환경 조성”, “지역 간 문화격차 해소”, “참여민주주의 보장 및 운영 민주화” 등의 정책목표를 명확하게 해야 함
- 서울이라는 거대한 도시 역시 생활권 기반, 기초지방자치단체 중심으로 문화행정 체계 자체를 전면 혁신해야 함

[사업 내용]

- 중앙정부 지역문화진흥법 제정을 통한 지역문화 지원제도 체계화에 적극 적으로 개입
- 서울내 지역문화 전달체계 전면 재구축 : 이를 위한 조례 재개정 등 제도 개혁 추진
- 지역문화 지원기관(각종 위원회, 재단 등)의 전문성 및 독립성 강화
- 지역문화 지원기관(중앙-광역-기초-생활권역) 사이의 통합적 역할 분담 및 협력 체계 구축
- 지역문화 지원체계 관련 문화분야 예산 및 지역배분 예산 확대

[추진 계획]

- 2013년 상반기 서울내 지역문화 전달체계 재구축을 위한 연구
- 2013년 하반기 정부-지방자치단체-지역주체 사이의 지역문화 지원체계 활성화 위한 모델 개발

정책제안 4. 서울 도심내 예술창작 공간 임대료 지원제도 도입

[취지와 배경]

- 문화도시, 창의도시, 문화지구 등의 제도 도입에도 불구하고 문화예술인은 도심 내에서 지대상승, 상업화, 재개발 등으로 인해 내쫓기고 있음
- 도심내 예술창작 공간의 감소는 장기적으로 국가 및 도시의 창의성, 다양성, 삶의 질 등이 저하되는 결과를 낳을 것임
- 문화예술인의 주변화를 막고, 도심내 예술창작을 활성화하기 위한 제도적 대안이 필요한 상황

[정책 방향]

- 서울 도심내 예술창작 활성화를 위한 실질적인 지원제도 수립
- 서울 도심내 문화예술 활동의 거점화를 지원할 수 있는 제도적 장치 도입
- 이를 위해 도심내 예술창작 공간들에 대한 임대료 지원제도 도입

[사업 내용]

- 서울 도심내 예술창작 공간 지원제도 연구 및 개발
- 서울 도심내 예술창작 공간 임대료 지원제도 도입을 위한 법제도 연구
- 서울 도심내 예술창작 공간 임대료 지원제도 도입 및 확대

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 도심내 예술창작 공간 지원제도 연구 및 개발
- 2013년 하반기 : 도심내 예술창작 공간 임대료 지원제도 도입을 위한 법제도 마련
- 2014년 : 도심내 예술창작 공간 임대료 지원제도 시범사업 추진

정책제안 5. 도서관 중심의 지역지식공동체 구성

[취지와 배경]

- 지역의 공공문화시설 중 가장 균질적으로 지역에 배치되어 있는 것이 바로 도서관임. 실제로 학교시설에 포함된 도서관과 아파트단지에 의무적으로 배치된 문고, 과거 동사무소에 설치된 지역문고까지 포함하면 사실상 단위 시설로는 가장 촘촘한 시설이라고 할 것임
- 그동안 지역 도서관은 관리체계의 혼란과 사업예산의 부족 등으로 사실상 제한적인 도서관 지역 정책으로 진행되고 있는 실정임
- 지역 거점도서관 육성 사업은 광역지역의 도서관 정책을 총괄하는 중간전달체계를 구상하는 수준에 머무르고 있는 형편임

[정책 방향]

- 지역 도서관을 매개로 하는 “지식주민공동체-도서관-지역서점-지역출판사”의 지식생태계를 구성
- 단순 도서대여 업무에서 벗어나 지역에 맞는 사회적 지식, 경제, 문화, 교육 등에 대한 축적과 확산을 담당하도록 지원

[사업 내용]

- 도서관 등 관련 조례 개정을 통해서 도서관의 기능에 지역 지식구성 및 확산을 담당하는 기능을 포괄
- 지역학, 지역문화 아카이빙, 과학상점 및 적정기술 보급 등과 관련된 내용을 명시적으로 포함

[추진 계획]

- 2013년 상반기 도서관을 매개로 하는 지역지식공동체 구성과 관련된 연구용역 실시
- 2014년 상반기 시범사업 지구 선정 후 3개년 시범사업 실시

2. 솔루션

정책제안 6. 공공근로 제도의 역할과 위상 재구조화
제3섹터 사회적 노동/프로젝트 공공근로화

[취지와 배경]

- 고령화, 실업, 공공영역을 둘러싼 노동력 확보 등 사회적 문제의 해결 방안으로 공공근로 제도가 운용되고 있으나 그 취지와 달리 실질적인 내용은 형식화·관료화되고 있음
- 공공근로 제도에 대한 창의적인 접근을 통해 그 역할과 위상을 재구조화하고, 공공근로 제도를 서울 안에서 실질적인 사회적 문제 해결을 모색하는 경로로 재설정

[정책 방향]

- 공공근로 제도의 노동 주체, 노동 대상 등에 대한 실질적인 재구성 추진
- 서울 안에서, 지역내에서 실질적으로 필요한 공공근로 영역을 도출하고, 이를 새로운 사회적 서비스(노동력 투입) 차원에서 접근
- 공공근로의 노동 형태 역시 변화된 사회 환경, 생활권 기반 사회적 노동 등에 대한 고려와 전문적인 연구개발을 통해 제3섹터의 사회적 (노동, 기업, 경제) 프로젝트들과 연계될 수 있는 공공근로 모델 도입

[사업 내용]

- 서울의 공공근로 제도 재구성을 위한 실태조사 및 모델 개발 연구
- 제3섹터 사회적 프로젝트와 연계된 서울형 공공근로 모델 시범사업

[추진 계획]

- 2013년 : 서울의 공공근로 제도 재구성을 위한 연구
- 2014년 : 서울형 공공근로 모델 시범사업 진행

정책제안 7. 지역문화예술교육 지원센터 활성화

[취지와 배경]

- 서울을 비롯하여 지역문화예술교육 지원센터가 현재 광역시별 16개가 운영되고 있지만, 인력, 예산의 부족으로 제대로 운영되지 못하고 있음
- 현재 제도에서 지역문화예술교육 지원센터는 중앙 문화예술교육진흥원의 지역사업을 대리하는 형태로 운영되어 지역의 자율성이 부족함
- 예산 등의 문제로 인하여 서울시에서 적극적인 지원을 하지 않고 있으며,

독자적인 공간도 확보하지 못하고 서울문화재단의 공간과 시설을 빌려 쓰고 있는 상황

[정책 방향]

- 서울 지역문화예술교육 지원센터의 위상과 역할, 그리고 독립성을 대폭 강화
- 한국문화예술교육진흥원의 사업과 권한을 지역센터에 위임할 수 있도록 서울시 차원에서 정책 환경 조성 : 조례 재개정 등

[사업 내용]

- 서울내 문화예술교육 현황 실태조사
- 서울시, 서울시 교육청, 서울문화재단 등의 적극적인 연계사업을 통해 지역문화예술교육센터 활성화
- 예술강사 정규직화 사업과 단계적으로 연계해서 센터의 지역내 기능을 강화

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 지역문화예술교육센터 활성화 방안 연구용역 추진
- 2013년 하반기 : 지역문화예술교육센터 활성화를 위한 제도 및 법령 개정 추진

정책제안 8. 사회적 문제의 창의적 해결 및 공공예술 활성화를 위한 서울시 (가칭)아트솔루션 기금 조성

[취지와 배경]

- 최근 사회적 문제의 해결방안(솔루션)으로서 문화예술의 중요성과 가치가 주목받고 있으며, 이에 따라 세계적으로도 사회적 솔루션으로서의 문화정책이 부상하고 있음
- 서울 역시 공공예술, 커뮤니티아트 등 문화예술을 통한 사회적 문제의 해결을 지속적으로 시도해 왔으나 문제의식, 지속성, 지원제도 등의 한계를 드러내고 있음
- 문화행정 자신의 성과주의, 지속적이지 못한 일회성 지원사업, 실질적인 문제해결 의지가 없는 이벤트형 사업 등이 아닌 실질적인 사회적 솔루션으로서의 문화정책과 사업이 필요한 상황

[정책 방향]

- 서울을 둘러싼 사회적 문제의 원인과 해결을 관통하는 문화적 접근 지향
- 본질적이고 지속적인 공공예술 정책 수립 및 지원
- 사회적 솔루션으로서의 공공예술 사업이 정착할 수 있도록 안정적인 재원 및 정책 환경 조성

[사업 내용]

- 서울의 사회적 문제에 대한 창의적 해결 및 공공예술 활성화를 위한 지원 체계 연구
- 사회적 문제의 창의적 해결 및 공공예술 활성화를 위한 서울시 (가칭)아트 솔루션 기금 조성

[추진 계획]

- 2013년 : 서울의 사회적 문제에 대한 창의적 해결 및 공공예술 활성화를 위한 실태조사 및 지원체계 연구
- 2014년 : (가칭)아트솔루션 기금 조성 및 시범사업 추진

정책제안 9. 서울의 대표적 문제를 사회협력 모델로 해결하는 사례 만들기
(예) 사회적 경제의 관점에서 대중교통(지하철, 버스) 체계 운영방식 전환,
(예) 동대문디자인플라자, 새빛동등섬 등 문제적 공간의 해결을 위한 사회적
프로젝트(협동조합화 등) 추진

[취지와 배경]

- 사회적 솔루션으로 문화정책이 도입되고 있으나 실질적인 사회구조에 변화를 줄 수 있는 사업은 부재하고 형식화된 사업들이 남발되고 있음
- 정치나 행정적 슬로건이 아닌 서울의 대표적인 사회문제를 사회협력 모델을 통해 시민들이 직접 해결하는 경험, 과정, 사례를 만들어내야 함

[정책 방향]

- 서울의 대표적인 문제 중에서 사회협력 모델로의 전환을 통해 문제를 해결하는 대규모 사회협력형 프로젝트 추진 : (예)지하철, 버스 등 대중교통 체계의 협동조합화, 사회적 프로젝트를 통한 동대문디자인플라자 또는 새빛동등섬 공간의 재생 등
- 서울시민들이 사회적 문제 해결에 능동적으로 참여할 수 있는 사회적 프로젝트 개발 및 추진

[사업 내용]

- 서울의 대표적인 문제 중 사회협력 모델을 통해 해결을 모색할 수 있는 대

상 선정 : 실태조사 및 연구

- 서울의 대표적인 문제를 사회협력 모델로 해결하는 사회적 프로젝트 추진

[추진 계획]

- 2013년 : 사회협력 모델을 통한 사회문제 해결 방안 연구조사
- 2014년 : 서울의 대표적인 문제를 사회협력 모델로 해결하는 사회적 프로젝트 추진

정책제안 10. 사회적 취약계층과 관객 다원화를 위한 티켓 쿼터제 도입

[취지와 배경]

- 문화예술과 관련 공연들은 꾸준히 증가하고 있으나 사회적 취약계층이 관람할 수 있는 기회는 제한
- 뮤지컬, 오페라 등 고급 지향적인 공연은 고가인 관계로 사회적 취약계층의 문화적 접근 기회를 거의 제공하지 못하고 있음
- 독일 등 유럽 국가에서는 국가에서 지원하는 모든 공연은 좌석 중 10%를 사회적 취약계층을 위해 판매하지 않고 무료로 제공
- 서울내 문화적 향수기회의 불평등을 해소하기 위한 방안으로 티켓 쿼터제 도입이 필요

[정책 방향]

- 서울시를 비롯하여 공공재원이나 예산으로 지원된 공연예술에 대해서 사회적 취약계층을 위해 10%의 좌석을 기부하는 티켓 쿼터제 도입
- 일반 기업에서 추진하는 상업적인 공연예술 콘텐츠도 사회적 취약계층을 위한 티켓 쿼터제에 참여할 수 있도록 유도 : 다양한 인센티브 제도 도입

[사업 내용]

- 서울내 사회적 취약계층의 공연 관람 기회 확대를 위한 공연 티켓 쿠폰제 도입
- 공연티켓 쿠폰제의 현실화를 위한 여론화와 예산 확보
- 사회적 취약계층의 공연관람을 위한 DB 구축

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 사회적 취약계층의 공연 관람 기회 확대를 위한 공연티켓 쿠폰제 계획 수립
- 2013년 하반기 : 10% 좌석 쿠폰제 도입을 위한 공청회와 예산확보
- 2014년 상반기 : 10% 좌석 쿠폰제 도입 실시
- 2014년 하반기 : 10% 좌석 쿠폰제 도입 평가와 개선사항 도출

3. 적정기술

정책제안 11. 예술, 과학기술, 생태문화 등의 통섭과 횡단에 기반을 둔 (가칭)적정 기술지원센터 설립

[취지와 배경]

- 거대기술 사회의 위기와 문제점들이 확산되면서 일상의 삶과 관계를 복원하기 위한 적정기술 담론, 정책 등이 확대되고 있음
- 적정기술을 둘러싼 생태, 문화, 과학기술 등의 통섭 전략이 도시를 둘러싼 새로운 대안으로 부상하고 있음
- 중장기적 관점에서 서울을 둘러싼 적정기술에 대한 지속적이고 안정적인

연구, 보급, 사업화 등을 주도할 수 있는 허브기관이 필요

[정책 방향]

- 서울이라는 도시를 거점으로 적정기술 정책을 생산하고 사업화할 수 있는 인프라 구축
- 서울시가 현재 추진하고 있는 사회적 경제, 생태문화 도시 구조화, 마을 만들기 등과 적극적으로 연계될 수 있는 적정기술 정책, 프로그램, 사업 등 모색
- 지역사회 내에서 예술, 과학기술, 생태문화 등이 일상적으로 통섭하고 융단할 수 있는 공간 및 사업 조성

[사업 내용]

- (가칭)적정기술지원센터 설립을 위한 기초연구
- (가칭)적정기술지원센터 설립 및 운영 활성화

[추진 계획]

- 2013년 : (가칭)적정기술지원센터 설립을 위한 기초연구
- 2014년 : (가칭)적정기술지원센터 설립 및 시범사업 추진

정책제안 12. 서울내 적정기술타운 조성

[취지와 배경]

- 적정기술을 둘러싼 사회적 흐름이 다양한 사회적 이슈, 주체 등과 융합할 수 있는 클러스트 전략

- 적정기술을 통해 서울을 둘러싼 사회적 대안을 모색하고 실험하는 사회적 공간과 장(field)을 형성하고, 이를 거점으로 다양한 시범사업 추진

[정책 방향]

- 서울내 적정기술 관련 내용과 주제가 집적될 수 있는 적정기술타운 조성
- 적정기술타운 조성 및 운영을 통해 서울의 사회적 대안을 모색할 수 있는 적정기술 생산 및 보급 활성화

[사업 내용]

- 적정기술타운 조성을 위한 기초연구
- 적정기술타운 조성 및 운영 활성화

[추진 계획]

- 2014년 : 적정기술타운 조성을 위한 기초연구
- 2015년 : 적정기술타운 조성사업 추진

정책제안 13. 전통문화, 전통기술에서 적정기술을 추출하는 사업 추진
--

[취지와 배경]

- 전통문화, 전통기술 등은 시대적 환경 때문에 거대기술과 하이테크가 아닌 적정기술의 특징을 내재하고 있는 경우가 많음
- 전통문화, 전통기술로부터 적정기술을 추출하고 사용하는 것은 문화적, 기술적, 역사적 정체성을 계승, 발전한다는 측면에서도 의미가 있음

[정책 방향]

- 전통문화, 문화유산, 전통기술 등과 적정기술 사이의 관계설정 및 공진화를 위한 사업 개발

[사업 내용]

- 적정기술센터, 적정기술타운 등을 거점으로 전통문화, 전통기술 등에 대한 적정기술 연계 방안 연구
- 적정기술과 전통문화 연계 관련 시범사업 지원

[추진 계획]

- 2013년 : 적정기술과 전통문화 연계방안 연구조사
- 2015년 : 적정기술과 전통문화 연계 시범사업

정책제안 14. 도시와 농어촌을 쌍방향적으로 지원하는 (가칭)문화귀촌지원센터 설치

[취지와 배경]

- 최근 서울에서도 대안적 삶을 추구하며 귀농, 귀촌하는 도시인들이 늘어나고 있지만 그 구체적인 방법과 과정에 대한 접근이 매우 제한적인 상황
- 한국 사회의 특성상 서울과 수도권은 과밀화되고 지역은 공동화, 고령화 되는 현상이 심화되고 있으며, 이에 따라 귀촌은 주목할 만한 대안정책 영역이라고 할 수 있음
- 서울과 농어촌을 능동적으로 연결하고 문화예술 역량을 순환할 수 있는 정책 및 지원제도의 수립이 필요한 상황

[정책 방향]

- 물리적인 이동, 이주의 차원을 넘어 삶의 가치를 연결하고 순환하는 관점으로서 귀촌 정책 수립
- 귀촌을 준비하는, 귀촌을 맞이하는 주체들 사이의 연결은 물론 다양한 모델, 프로그램, 지원사업 등을 인큐베이팅할 수 있는 정책 환경 조성
- 서울시가 추진하고 있는 각종 도시농업, 도심내 직거래시장 등과 적극적으로 연계

[사업 내용]

- (가칭)문화귀촌지원센터 설치
- 문화귀촌 지원사업 및 프로그램 활성화

[추진 계획]

- 2013년 : 문화귀촌 지원사업 및 프로그램 연구 개발
- 2014년 : (가칭)문화귀촌지원센터 설치 및 시범사업 추진

정책제안 15. 동네 기술 네트워크 구성

[취지와 배경]

- 급격한 도시화, 아파트화의 진행으로 골목에 존재했던 다양한 기술 네트워크가 파괴되었음
- 실제로 형광등을 교체하거나, 하수구를 정비하는 등의 기본적인 기술들이 동네 내에서 사라졌으며 이에 대한 일상적인 수요가 충족되지 못함.

[정책 방향]

- 동네 철물점, 목공소, 도배 및 페인트 집 등을 동네 기술 네트워크로 형성시키고 이를 매개할 수 있는 ‘동네 목수’ 사업을 진행함
- 특히 지역 내에 위치한 경험적 기술에 대한 공유와 확산을 위한 기초적인 R&D를 실시함

[사업 내용]

- ‘동네 기술 센터’를 마련하고, 이를 바탕으로 동네 기술 지도를 만들. 지역 내 소규모 기술 상인들을 매개로 하는 지역 기술교육 프로그램을 운영함
- 사회적기업 형태의 동네 목수 단체들이 관내 지역의 집 유지 관리와 관련된 업무를 접수하고 배분하는 일을 시행함

[추진 계획]

- 2013년 : 동네 목수 사업의 시행 및 운영을 위한 연구용역 실시

4. 대안경제

정책제안 16. 지역 문화육구 조사 실시

[취지와 배경]

- 사회가 다양화되고 다양한 문화적 경험이 일상화된 조건에서 문화육구는 다면화, 다층화되고 있음. 따라서 일반적인 시민들의 문화 취향이라는 개념이 존재하지 않음
- 특히 그간 문화향유자로 분류되었던 시민들의 생활형태가 복잡해지는 사

회구조에 따라 분절적이고 차별적인 형태로 구분되는 형편임

[정책 방향]

- 과거와 같은 일괄적인 설문조사 방식이 아니라, 지역의 주요한 계층별, 직군별로 소규모 패널 조사를 진행함
- 지역의 문화단체 혹은 네트워크를 활용하여 적절한 문화욕구 조사 패널들을 선정하고 관리하도록 하면서 정기적인 조사를 통해서 다양한 시민들의 삶에서 충족될 수 있는 문화정책의 방향을 설정함

[사업 내용]

- ‘지역 문화욕구 패널조사’를 정기적으로 실시하는데, 특히 성별, 연령별, 직업별로 표본군을 설정하고 이들에 맞는 패널들을 구성함
- 패널의 교체는 최소로 하는 대신 중장기적인 대상자의 변화를 추적하기 위해 중기 사업으로 추진 근거를 마련함

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 기존 문화욕구 조사 방법에 대한 재평가 및 보완계획 수립
- 2013년 하반기 : 지역문화패널 조사 시범사업 실시(5개 자치구), 이에 따른 사업계획 수립
- 2014년 하반기 : 지역문화패널 조사 전면확대 실시(25개 자치구)

정책제안 17. 문화 코디네이터 양성 사업

[취지와 배경]

- 기존의 지역 예술가 지원사업은 예술가와 시민들이 이 사업을 바라보는

시각 차이가 존재하였고, 이런 차이가 때에 따라 사업의 효과를 떨어뜨리는 핵심적인 요인이 되기도 하였음

- 특히 최근과 같이 지역차원에서 문화자원을 매개로 하는 마을 사업을 추진하고 있기 때문에 어떤 시기보다도 문화정책을 지역 차원에서 직접 수행했던 활동가들의 육성이 시급함

[정책 방향]

- 별도의 신규교육 방식이 아니라 기존의 지역단체 활동가 중 구별 00명을 선정하여 문화코디네이터로 활동할 수 있는 지역 활동가들을 육성함
- 특히 교육과정을 신설하고 코디네이터 활동의 공익성을 확보하기 위한 교육수당 제도 등을 도입함

[사업 내용]

- 문화 코디네이터 활동 교육을 위한 장소 및 교재 마련
- 지역 간 문화사업 네트워크 협력 지원을 위한 허브 마련

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 지역 시민사회단체를 대상으로 ‘문화 코디네이터’ 육성 교육 모집
- 2013년 하반기 : 지역 문화코디네이터 사업 추진

정책제안 18. 대상 인지적 프로그램 발굴 및 운영 모색

[취지와 배경]

- 현재 진행되고 있는 다양한 문화프로그램의 실태조사가 총량적으로만 접

근되는 한계가 있으며, 만족도 조사 역시 사실상 절대 평가에 근거하고 있는 상황임

- 특히 이용자조사로 한정되는 성격상 미 이용자를 위한 신규 프로그램 개발 등에 대한 참고자료로 활용되지 못하는 한계가 있음

[정책 방향]

- 기존 문화 프로그램의 사각 지대를 적극적으로 판별해내고, 기존 프로그램의 보이지 않는 문턱을 조사하여 프로그램 향유층의 다양화를 꾀함

[사업 내용]

- 기존 문화프로그램 평가 사업의 부속 조사로, 참가자의 계층별, 여유시간별, 직업별 특징을 별도로 조사함

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 기존 문화프로그램 평가양식 재검토 및 수정안 마련

정책제안 19. 지역단체를 위한 커뮤니티 공간 제공

[취지와 배경]

- 지역의 다양한 단체들이 공간 비용의 부담으로 실질적인 사업 및 다양한 커뮤니티 사업 시행에 제약이 많음
- 특히 마을만들기나 사회적기업, 동네 경제 등 제3지대적 성격을 띠는 사업들은 일상적인 커뮤니티 활동을 통해서 추진되어야 하나, 이에 대한 물리적 조건이 갖춰지지 않은 것이 현실임

[정책 방향]

- 관내 유휴 공간에 실태조사 자료를 근거로 일상적으로 활용 가능한 개방 공간을 마련함

[사업 내용]

- 지역내 개방공간 지도를 마련하는 한편, 이에 대한 공간 사용권을 지역내 ‘공간사용회의’와 같은 거버넌스를 통해서 결정하도록 권한의 대폭적인 위임

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 지역 단체들의 공간 욕구 조사 및 사업 연계형 공간 필요 지표 마련
- 2013년 하반기 : 시 소유(유관) 공간을 중심으로 공간 사용회의 등을 개최 하면서 공간의 공유화 사업 실시

정책제안 20. 지역문제 해결을 위한 (가칭)창의문화 일자리 개발/지원 센터 설치

[취지와 배경]

- 지역을 기반으로 하는 사회적기업, 협동조합, 적정기술 등 대안경제 모델 이 사회적으로 요구되고 있음
- 지역 기반 대안경제 모델에서 문화분야 일자리는 매우 중요하고 다양함에도 불구하고 이에 대한 사회적 고민과 정책적 대안이 부족한 상황
- 그동안 정부, 서울시 등이 문화분야 일자리 창출을 강조하였으나 실질적으로는 노동 시간 연장, 기존 일자리의 확대 등의 수준을 벗어나지 못했음

[정책 방향]

- 지역커뮤니티에서 실질적으로 요구하는 새로운 문화예술분야 일자리 유형 발굴 및 개발
- 지역문제의 해결을 위한 능동적인 역할로서 커뮤니티 기반형 창의적 일자리 설계

[사업 내용]

- 서울형 지역커뮤니티 기반 (가칭)창의문화 일자리 연구 및 개발
- 적정기술을 매개로 하는 일자리 창출 사업

[추진 계획]

- 2013년 : 지역커뮤니티 기반형 (가칭)창의문화 일자리 기초 연구
- 2014년 : (가칭)창의문화 일자리 개발/지원 센터 시범사업 추진

5. 거버넌스

정책제안 21. 생활권역(기초지자체) 수준의 문화전달기관 설립

[취지와 배경]

- 기존의 행정 체계에서는 문화행정이 하위 부문으로 운영되기 때문에 이의 특수성이 제대로 반영되지 못하는 한계가 발생하고 있음
- 특히 지역 문화예술 창작자와 행정담당자 간에 형성된 지원-관리 관계는 문화예술 활동의 종속성을 심화시켜 다양한 문화예술활동에 장애로 작용하고 있는 형편임

[정책 방향]

- 굳이 재단과 같은 기관설립의 방식이 아니더라도, 적절한 수준의 행정권한 이양을 통해서 문화행정의 ‘유형화’를 실시함
- 기초단위 수준의 문화예술위원회 등과 같이 아예 거버넌스 제도에 문화행정의 일부를 전적으로 위임하는 방식도 고려할 필요가 있음

[사업 내용]

- 우선 지역 문화행정의 전달체계를 점검하고, 기초 수준에 적합한 전달 모델을 마련함

[추진 계획]

- 2013년 : 기초수준의 문화행정 전달체계 개선을 위한 연구용역 실시

정책제안 22. 소규모 전시, 연주 공간 대여 사업

[취지와 배경]

- 관내 예술회관 등 공연장이 존재함에도 이에 대한 활용도가 미약하고 일반 시민들의 접근도가 낮은 것이 사실임
- 뿐만 아니라 소규모 전시나 공연을 할 수 있는 공공시설이 부재하여 창작을 제외한 전시, 공연, 연주 등을 통한 예술활동의 기회가 별로 없음

[정책 방향]

- 관내 소규모 공연, 전시, 연주가 가능한 시설에 대한 실태조사를 바탕으로 이에 대한 주민 참여형 공공 이용의 방안을 마련함

[사업 내용]

- 소규모 공공 공연장, 전시장, 연주장 공간의 필요 조사(관내 유치원, 초등학교, 미술학원, 음악학원 등을 매개로)
- 공간 운영에 대한 방법과 지원제도를 마련함

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 소규모 공연, 전시, 연주 공간 실태 및 욕구 조사 실시

정책제안 23. 공공사업 지원 어드바이스 단체 지정제도

[취지와 배경]

- 공공지원사업의 확대에도 불구하고 이에 대한 정산 등 관리업무에 대한 지원이 전무하여 단체들의 부담이 가중되고 있음
- 특히 필요한 공공지원제도의 정보가 제대로 전달되지 않아 사실상 지원제도의 사각지대에 놓여 있는 단체들이 존재함

[정책 방향]

- 지역 단체의 네트워크에 실질적인 권한을 부여하고, 이를 통한 단체 간 소통 및 협력사업을 유도함

[사업 내용]

- 지역내 단체 중에서 ‘공공사업 지원 어드바이스 단체’를 지정함. 회계 정산 및 공공지원 사업에 따른 다양한 문제점 해결 및 정보의 공유
- 낮은 수준에서는 지원 당사자 단체로 하여금 단체들에 대한 ‘눈높이 상담’이 가능한 멘토링 시스템으로 운영할 수도 있음

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 공공지원 프로그램 운영단체에 대한 ‘공공사업 지원 어드바이스 제도’도입을 위한 필요 조사 또는 타당성 조사 실시

정책제안 24. 지역 주민 공무원으로 구성된 마을 전담팀 구성

[취지와 배경]

- 현재 마을공동체 사업에 대한 전담부서가 설립되어 있지만, 해당 행정부서는 일개 사업으로만 접근하는 경향이 높음
- 즉 행정예 ‘마을성’이 부족한 것인데, 이는 기본적으로 행정 인력이 마을에 정주하고 있지 않는 주체적인 한계가 있기 때문이라고 파악됨

[정책 방향]

- 적극적으로 관내에 거주하고 있는 주민형 공무원 조직을 마을 사업에 특화시키는 것이 필요함

[사업 내용]

- ‘주민형 공무원’ 조직에 대한 공무원 실태조사를 통해서, 마을 전담부서의 지역 밀착도를 높임

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 마을전담부서의 지역밀착을 위한 조직구성 방안 연구용역 실시

[취지와 배경]

- 지역내 문화예술지원기관과 이에 대한 관리감독권을 가지고 있는 행정기관 간에 지위의 불평등이 심해 사실상 종속관계를 유지하고 있는 형편임
- 이는 문화예술지원기관의 자율성과 창의성을 해치고 있어, 결과적으로 지원기관과 관계하는 문화예술인들이 지원기관에 대해 가지는 효능감을 떨어뜨리는 기능을 하고 있음

[정책 방향]

- 문화기관과 행정기관의 업무 분장을 새롭게 함으로써 기관 간의 균형을 도모

[사업 내용]

- 산하기관과 행정부서 간의 역할 구분에 대한 조사를 실시하고, 사업의 추진과정에 따른 최종 수혜자들의 효능감을 FGI 인터뷰 등을 통해서 면밀하게 파악
- 특히 관련 조례 등 규정의 개정을 통해서 지원기관과 행정기관 간의 새로운 업무분장, 권한 분배 등을 시행

[추진 계획]

- 2013년 상반기 : 문화행정부서와 지원기관 간의 효과적인 업무분장 및 권한배분에 대한 연구용역 실시

서울연 2012-PR-39

서울의 새로운 문화정책 의제 발굴을 위한 연구

발 행 인 이 창 현

발 행 일 2012년 11월 3일

발 행 처 서울연구원

137-071 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

전화 (02)2149-1234 팩스 (02)2149-1319

비매품 ISBN 978-89-8052-940-7 93330

본 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.