

2021
행복복구문화재단
문화예술담론지

Vol.3

함지

문화예술을 믿는 민민한 기록



문화예술을 담는 만만한 그릇

함지



SECTION 01. 시대를 담다

1. 도서관의 오늘과 내일

- 10P 우리지역의 공공도서관 * 조용완
- 20P 바코디언이라뇨? * 김지우
- 30P 4차 산업혁명과 미래의 도서관 * 노영희
- 40P 대구도서관 설립의 의미와 기대 * 이정미

2. 문화예술 새로운 판을 짜다

- 50P 디지털 뉴딜과 문화예술·콘텐츠 전망 및 제언 * 양지훈
- 58P 새날(New Days) * 이기호
- 70P 사례를 바탕으로 보는 예술과 기술의 융합 * 류정식
- 80P 대구, 문화콘텐츠 선도도시로 거듭나다 * 이재광

SECTION 02. 기억에 담다

- 92P 대구경북 언어의 창 * 이상규
- 102P 사투리로 쓰는 대구 이야기 * 상희구

SECTION 03. 과거에 담다

- 118P 대구 근대산업 유산의 보고, 북구 * 신창섭
- 126P 부키의 세계관을 만드는 일 * 정재완

더하다

- 140P NFT 시장의 성장과 문화예술 환경의 변화 * 전재림

SECTION 01.

시대를 담다

- 1 도서관의 오늘과 내일
- 2 문화예술 새로운 판을 짜다

시

시대를 담다

래

도서관의 오늘과 내일



대구지역 도서관의 시작

대구지역 도서관의 역사가 어떻게 시작되었는지를 정확히 파악하기는 어렵다. 과거에는 봉건적 신분 사회가 유지되었고 민중의 대다수가 문맹자였으므로 당시 도서관들은 '일부 특권층을 위한 곳'으로 인식되었다. 도읍지에는 왕과 왕족, 왕의 명을 따르는 고위 관료들을 위한 왕실도서관(집현전, 규장각, 사고 등)이 있었고, 대구 등 각 지역에는 교육기관이자 유학의 주요 인물들을 배향(配享)¹⁾학덕이 있는 사람의 신주를 문묘나 사당, 서원 등에 모시는 일 하기 위한 향교나 서원에 부속된 도서관(장서각, 장판각 등) 등이 주로 위치해 있었다.

관련 기록과 문헌들을 통해 살펴보면, 대구지역에도 향교와 서원 내 도서관들이 존재하였다. 2019년 9곳의 서원을 묶은 '한국의 서원'이 유네스코 세계유산으로 등재되었는데, 소수서원(경북 영주, 도산서원(경북 안동), 병산서원(경북 안동) 등과 함께 포함된 대구 달성군에 위치한 도동서원에서 그 흔적을 찾아볼 수 있다. 도동서원의 장판각(藏板閣)은 정면 2칸, 측면 1칸 규모 서적 간행을 위한 목판 등을 보관하고자 지어진 도서관 건물이라고 할 수 있다.

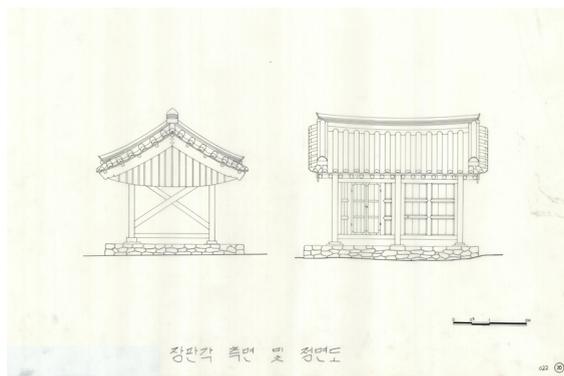


그림 1. 도동서원의 장판각 측면도와 정면도(출처=문화재청 국가문화유산포털)



사진 1. 대구향교 내에 위치한 낙육재(출처=필자 제공)

그리고 1721년(경종 1) 경상감사 조태억이 인재양성과 학문풍토 조성을 위해 대구부(大邱府) 남문밖(현 남산동 문우관(文友觀)에서 동산 양말 공업사 일대)에 설립한 낙육재(樂育齋)는 일종의 기숙 학교로, 1807년(순조 7) 감사 윤광안(尹光顔)이 낙육재 내에 도서관에 해당하는 장서각(藏書閣)을 창건한 이후 관립도서관으로서 역할을 수행하였다. 낙육재는 갑오경장으로 지방 제도가 재편되고 일제의 통감부가 설치된 이후 운영에 방해를 받아 결국 폐쇄되었다. 다행스럽게도 1990년 대구광역시와 대구향교재단의 노력으로 대구향교 경내에 낙육재 건물을 재건하였다. 현재 장서 764책은 현재 대구 시립중앙도서관에 소장되어 있다. 이 외에도 대구

지역 내 다른 향교와 서원도 자체적인 교육을 위해 도서관 용도의 시설을 설치하였을 것으로 보인다.

근대적 개념의 도서관이 대구지역에 등장한 것은 '대구부립도서관'부터라고 할 수 있다. 하지만 그보다 15년 정도 앞선 1904년 일제의 국권침탈로 인한 자주권 상실을 우려한 지역 민족선각자들이 인재양성을 위한 사숙(私塾)이자 근대적 형태의 민간도서관인 '우현서루(友弦書樓)'를 설립하였다. 현재의 대구 중구 서성로(현 대구은행 북성로지점)에 위치한 우현서루는 대구 출생의 대표적 저항 시인 이상화의 조부인 이동진의 뜻을 이어 그의 아들이자 이상화의 백부, 소남 이일우(李一雨,

1870~1936)가 사재를 털어 설립 및 운영하였다. 이 도서관에는 중국 등지에서 구한 1만여 권의 장서를 수장한 서고(도서관)가 구비되어 있었다. 당시 서재필, 박은식, 송준필, 박승조, 이동휘 등과 같은 전국의 인재와 우국지사들이 이곳을 방문하였다고 한다. 하지만 우현서루는 일제의 강압에 의해 1911년에 강제 폐쇄되고 일본의 상공인에게 매각되었다.

일제강점기인 1919년 8월 10일에 개관한 대구부립도서관은 비록 일제의 지방행정기관에 의해 설립되었지만, 관 주도로 설립된 국내 최초의 근대적 공공도서관이며 국내에 현존하는 공공도서관 중 2번째로 오랜 역사를 지니고 있다. 당시 경상북도청

(현 경상감영공원) 인근 일본인 재향군인회관 구내(또는 인근 국유지)에 설립되었다. 최초의 도서관 건물은 대구 동운정(東雲町, 현 중구 동인동) 일대에서 개최된 소규모 박람회 제2회 경북물산공진회(慶北物産共進會, 1918. 10. 31.~11. 19.)의 행사용 목조 구조물을 재활용한 것인데, 부실 자재 사용으로 파손이 심해 더는 도서관으로 활용이 어려워졌다. 그리하여 대구부립도서관은 당시 대구부청 구내(현 대구 중구 동인동 대구시청·의회 부지) 대지 1,325평, 연건평 113평의 지상 2층 규모로 준공된 근대식 연와조 건물에 1924년 2월 11일 다시 개관하였다. 1932년에는 기존 건물을 증축하고 부속 시설로 직원 기숙사를 신축하였다.

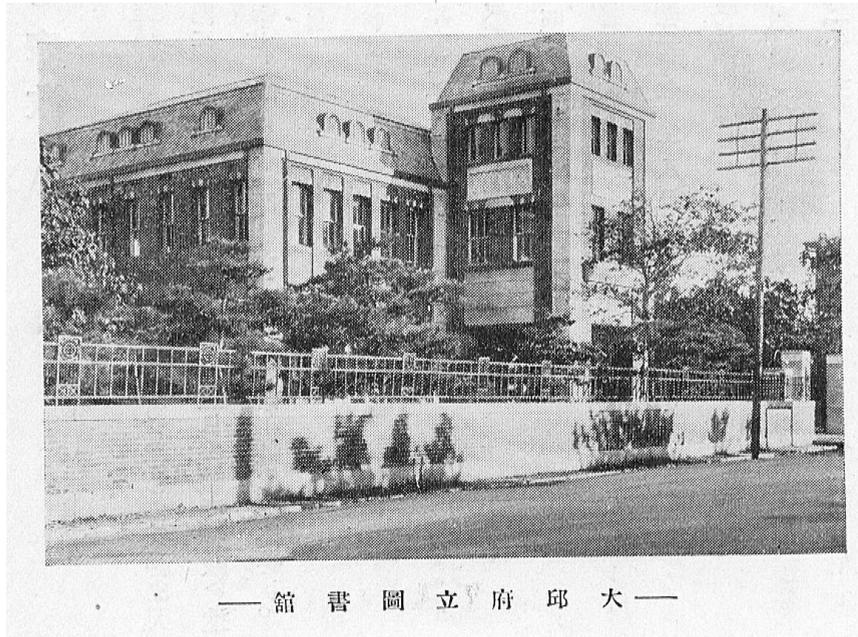


사진 2. 1923년에 신축된 대구부립도서관 건물(출처=서울역사아카이브)

그 후 대구부립도서관은 1938년 11월 1일 대구부의 기구 개편으로 청사 일부를 대구부 직할 출장소로 내어주게 되었다. 이어 대구부의 행정부서(공영과와 산업과)를 위한 공간으로 나머지도 잠식되어 결국 당시 대구 신정(新町)의 달성(현 중구 대신동 달성공원) 앞 조양회관(朝陽會館)으로 이전하게 된다. 조양회관은 1922년 서상일 등 대구의 민족 지도자들이 건립한 대구 항일운동의 중심이었으나 1930년대부터 운영상의 어려움을 겪고 1940년대에는 일제의 탄압이 강화되면서, 1940년 8월경에 대구부립도서관으로 사용되었다.

대구부립도서관의 운영 실태를 살펴보면, 개관 초기에는 미약한 규모였다가 점차 성장하는 모습을 보인다. 도서관 장서는 1919년 2,757권에서 시작하여 통계가 확인되는 마지막 해인 1942년에는 19,320권까지 증가하였다. 직원은 초기에 3명 정도였다가 1930년대 후반에는 5명으로 늘었다. 1940년대 조양회관 시기에는 7명 수준으로 증가하였다. 그리고 도서관의 개관일수와 열람 인원을 살펴보면, 1919년에는 개관일수 229일에 총 5,106명(1일 평균 22명 정도)이 이용하였으며, 1942년에는 개관일수 320일에 총 15,273명(1일 평균 48명)이 이용하는 것으로 나타났다. 이용자의 구성도 개관 초기에는 조선인과 일본인의 비율이 2:8 또는 4:6일 정도로 일본인의 비율이 높았으나, 1930년대 초부터는 6:4 또는 7:3 정도로 조선인의 비율이 높아졌다. 하지만 대구부의 인구가 1919년 41,413명, 1930년 101,078명, 1942년 200,772명임을 고려하면 전체적인 도서관 이용이 그리 활성화되지는 않았다고 할 수 있다.

1945년 8월 광복 이후 대구부립도서관은 불안정한 사회 상황으로 혼돈의 시기를 맞는다. 광복 직후 대구부립도서관은 당시의 사회적 혼란 등으로 일시 휴관하였다가 1947년 5월 6일에 재개관하였다. 개관 직후 6일간 1일 평균 200명 이상이 이용할 정도로 일제강점기에 비해 활성화되었다. 하지만 1949년 도서관 사정으로 다시 휴관하고 1949년 6월에 대구부청사가 화재로 전소되면서 도서관 건물을 대구부에 양도하게 되었다.

1949년 지방자치제도 실시로 명칭이 바뀐 '대구시립도서관'은, 한국전쟁 발발과 이후 혼란으로 휴관을 계속하다 1955년 10월 5일 대구시가 새 청사를 신축하여 이전하면서 옛 도서관 자리에서 다시 재개관한다. 그러던 중 1961년 교육자치제의 폐지로 대구시 공보계 소속이던 대구시립도서관은 대구시 교육장 소속으로 이관되면서 중구 삼덕동, 당시 대구시 교육청 청사 1, 2층으로 이전하게 되었다. 대구시립도서관은 이후에도 더부살이를 지속하다가 1972년 도서관으로 보수공사를 마친 구 희도국민학교(현 종로초등학교)로 이전하였다. 그러나 그 후에도 건물의 협소와 노후화로 1974년 3월 구법원 청사(중구 공평동)로 이전을 거듭한다. 1981년 대구시의 직할시 승격에 따라 명칭이 '대구직할시립중앙도서관'으로 변경되고, 이용자 증가로 인한 공간 부족과 법원 건물의 한계로 1985년 12월 중구 동인공원(현 국제보상운동기념공원) 내에 연면적 99,339㎡(3,005평), 건축면적 206,155㎡(624평)에 지하 1층, 지상 4층 규모의 신축 건물로 이전, 개관하여 오늘날에 이르고 있다.

이러한 우여곡절 속에서도 대구시립도서관은 시민들의 도서관 부족 문제를 완화하기 위해 1963년 달성분관 개관, 1966년 자전거 문고, 1970년 자

동차를 이용한 이동문고, 1972년 어린이회관 3곳 (중구 달성동, 남구 대명동, 동구 신천동)의 분관 활용 등을 실시하였다.

1971년 5월부터는 경북교육청 소속의 '경상북도 학생도서관'(이후 1981년 대구직할시학생도서관, 1991년 대봉도서관, 2018년 대구2·28학생기념도서관으로 변경)이 남구 대명5동에 개관하면서 대구 지역의 '복수 공공도서관 시대'가 개막되었다. 뒤이어 1981년 9월 '대구직할시립두류도서관'이 개관하였고, 1983년 '대구직할시립북부도서관', 1989년 '대구직할시립효목도서관'(현 수성도서관), 1991년 '경상북도립달성공공도서관'(현 달성도서관), 1992년 '대구직할시립서부도서관', 1995년 '대구광역시

립동부도서관'과 '대구광역시립남부도서관' 등이 개관하였다.

이러한 교육청이 운영하는 시립도서관 중심의 대구지역 공공도서관 체제는 2000년대에 들어서면서 기초자치단체의 공공도서관 설립 활성화로 변화를 맞이한다. 1990년대 광역 시도 및 각 시군구 기초자치단체의 장과 의원들을 선거로 선출하는 '지방자치제'가 재개된다. 이 시기 서울 경기권 지역에서부터 공공도서관 건립에 관한 주민 요구가 분출하기 시작하였고 투표로 운명이 결정되는 지자체 선거 후보자들은 이러한 요구에 민감하게 반응하였다. 1990년대 중후반부터 일어난 지방자치단체의 공공도서관 설립의 물결은 여타 지역으로도 전파되었는데, 대구지역에는 이 물결이 조금 늦게 도착하

였다. 대구에서는 2006년 달서구의 '달서어린이도서관'과 '도원도서관'을 시작으로 2009년 북구 '구수산도서관', 2010년 서구 '어린이도서관'과 수성구 '용학도서관', 2012년 동구 '안심도서관', 2014년 '달성군립도서관', 2018년 남구 '대명어울림도서관'과 '이천어울림도서관', 2019년 '달서영어도서관' 등에 이르기까지 대략 14~5년 사이에 26개의 공공도서관들이 지자체들에 의해 건립되었다. 이러한 지역 밀착형 도서관 설립으로 지역주민들의 도서관 이용의 편의는 한층 개선되었다.

특별시/광역시	인구수	공공도서관수	1관당 봉사인구수
서울	9,588,711	175	54,792.6
부산	3,369,704	42	80,231.0
대구	2,406,296	35	68,751.3
인천	2,936,214	53	55,400.3
광주	1,444,787	23	62,816.8
대전	1,457,619	26	56,062.3
울산	1,128,163	19	59,377.0

* 인구수: 행정안전부 주민등록 인구통계(2021년 4월 기준)
* 공공도서관수: 문화체육관광부 국가도서관통계시스템(2019년 기준, 시립도서관 제외)

표 1. 국내 특별시·광역시 공공도서관 1관 당 봉사인구수

대구지역 공공도서관의 지금

국가도서관통계시스템에 의하면, 2019년 기준 대구에는 43개의 공공도서관이 존재하는 것으로 나타났지만 소규모 사립도서관(8개 관)을 제외하면 교육청 소속 9개 관, 지자체 소속 26개 관 등 실질적으로는 총 35개 관이다. 대구 인구 240만 명을 적용하면 대구 공공도서관 1관당 봉사인구는 68,751명으로, 2019년 전국 평균인 46,418명(5,171만 명/1,114개 관)을 2만 명 이상 상회하고 있다. 대구와 유사한 특별시·광역시들과 비교하면, 대구의 공공도서관 1관당 봉사대상 인구수는 7개 도시 중 6위로 나타나 도서관 수는 과거에 비해 향상되었지만, 여전히 도서관 인프라가 타지역에 비해 부족하다는 것을 보여주고 있다.

2020년 12월에 간행된 「대구 공공도서관 100년」에 나타난 7개 특별시·광역시의 주요 도서관 통계자료를 살펴보면, 대구는 도서관 이용 측면에서 공공도서관 1관당 연간 방문자 수에서 6위(295,338명), 주민 1인당 연간 도서관 방문횟수에서 3위(5.21회), 주민 수 대비 도서관 회원 등록자 비율에서 6위(50.8%) 등 약간 미진한 것으로 나타났다.

반면, 장서 이용 측면에서는 1관당 연간 대출도서 수에서 1위(159,542권), 주민 1인당 연간 대출도서 수에서 1위(2.8권)로 나타나 대구의 도서관 이용자들은 자료 이용에 있어 상당히 적극적이라는 것을 알 수 있었다. 도서관 장서 부분에서 대구는 1관당 장서 수에서 5위(105,893권)이지만, 주민 1인당 장서 수에서 2위(1.87권), 주민 1인당 연간 자료 구입비에서 3위(1,760원)로 나타나 주민들을 위한 장



사진 3. 구수산도서관(출처=행복북구문화재단)

서 공급에 무난한 수준으로 나타났다. 도서관 사서의 경우 1관당 사서 수에서 3위(5.7명), 사서 1인당 봉사대상 인구수에서 2위(9,931명, 낮은 순)로 나타나 타 도시보다 상대적으로 양호한 것으로 파악되었다.

이처럼 대구는 아직도 타 도시들에 비해 도서관 인프라 확충이 요구되는 상황이지만, 1990년대까지 교육청 소속 도서관 9개 관 수준이던 것이 2000년대 이후 지자체 소속 도서관들이 증가하면서 상당한 개선을 보였다. 그리고 도서관 장서와 사서 인력 확충에도 성과를 거두어 과거에 비해 향상된 서비스를 구축하였고, 이용자들도 매우 활발한 자료 이용을 보여주었다.

**대구지역
공공도서관의 갈길**

지금까지 대구지역 도서관의 지나온 날들을 되짚어보았다. 그 세월 동안 대구를 포함한 국내 도서관들의 기능과 역할은 시대적 변화에 따라 상당한 차이를 보여주었다. 과거 도서관은 인쇄자료를 기반으로 대출납 서비스와 독서관장 활동이 위주였고, 가정에 학습공간이 부족한 사람들을 위한 자습 공간을 관리하는 업무의 비중도 높았다. 하지만, 오늘날의 도서관은 <도서관법>에서도 정의된 것처럼 오프라인과 온라인을 넘나들며 도서관 자료를

기반으로 '정보이용·조사·연구·학습·교양·평생교육 등'의 다양한 기능을 수행하고 있다. 인도가 배출한 세계적인 도서관학자인 랑가나단은 '도서관학 5 법칙(Five Laws of Library Science)' 중 제5 법칙에서 '도서관은 성장하는 유기체이다.(The library is a growing organism.)'라고 제시한 것처럼, 현대의 도서관은 사회의 성장, 기술의 발전, 이용자 구성의 변화, 이용자 요구의 다각화 등에 부응하여 장서, 시설, 공간, 인력, 서비스, 프로그램 등을 지속적으로 변모시켜왔다. 최근 대구지역의 도서관들을 포함한 국내의 도서관들은 세계적인 코로나 팬데믹, 고령 사회, 다문화사회, 4차 산업혁명 등 여러 측면에서 도전에 직면하고 있다. 이런 상황을 맞아 현재 도서관의 기능과 역할도 한 단계 진화할 필요가 있다. 이와 관련해 몇 가지 제언을 하자면 다음과 같다.

무엇보다 도서관은 코로나 팬데믹 시대에 부합하는 서비스를 강화해야 한다.

작년 초부터 시작된 팬데믹이 1년 넘게 지속되고 있다. 백신 접종이 효과를 발휘하면 도서관 서비스도 점차 정상 궤도로 복귀하겠지만 관련 전문가들은 다양한 변이 바이러스의 발생, 기후변화 등으로 인한 새로운 바이러스의 출현 등 팬데믹의 반복적 상황을 우려하고 있다. 국내 도서관들은 이른바 '코로나 시국' 초기부터 휴관과 개관을 반복하며 미증유(未曾有)²⁾ '일찍이 있지 않았던 일'이라는 뜻으로, 처음 벌어진 일이라 유례를 찾을 수 없는 놀라운 사건이나 일을 묘사하는 데 사용되는 고사성어이다. 의 상황에 대처하고자 동분서주하였고, 그 결과 비대면 기반의 도서관 서비스와 프로그램이 정착되고 있다.

도서관에서 '드라이브 스루(Drive Through)'나 '워크 스루(Walk Through)' 방식을 접목하거나 유

동인구가 많은 지역에 스마트도서관 기기를 설치하는 등 비대면 도서 제공 서비스를 실시하였고, 웹사이트나 애플리케이션을 통해 이용할 수 있는 전자도서와 오디오도서의 구입을 확대하였다. 또한 줌(Zoom)과 같은 온라인 화상회의 소프트웨어를 활용하여 북 토크, 독서 골든벨, 전문가 강좌 등 프로그램을 운영하고 있다. 이처럼 코로나 시국에서 도서관들은 주민들에게 끊임 없는 도서관 서비스를 전달하고자 비대면 서비스들을 적극적으로 도입하였다. 향후 디지털 기술을 활용한 비대면 서비스에도 주력해야 하겠지만, 디지털 기기를 능숙하게 다루기 힘든 지식정보 취약계층(장애인, 노인, 농어산촌 거주민, 이주민 등)을 배려하는 방안도 모색해야 한다.



사진 4. 대구 도시철도 3호선 매천시장역에 있는 스마트도서관 (출처=행복북구문화재단)

둘째, 도서관은 고령사회와 다문화사회에 적극적으로 대비해야 한다.

최근 우리 사회의 인구구성 변화의 큰 흐름은 세계 최저의 저출산, 고령 인구의 급격한 증가, 국내 체류 외국인의 증가 등으로 정리된다. 2020년 합계 출산율은 0.84명으로, 경제협력개발기구(OECD)의 37개국 평균인 1.63명임을 고려하면 매우 심각한 수준이다. 여기에 코로나 시국으로 결혼 건수가 줄어 출산율은 향후 더 감소할 가능성이 크다. 한편, 통계청에 따르면 2020년 우리나라의 65세 이상 고령 인구는 전체의 15.7%이며, 2025년에는 20.3%에 도달해 초고령사회로 진입할 것으로 예측하고 있다. 대구의 65세 이상 인구는 약 39만 명으로 전국 평균보다 높은 전체의 16.0%이며, 40~50대의 비중이 높아 2045년에는 고령 인구의 비율이 38.4%까지 이를 것으로 추정하고 있다. 다문화사회와 관련해 국내 체류 외국인의 수는 2011년 140만 명에서 매년 증가하여 2019년 252만 명에 달하였다가 코로나 팬데믹으로 2021년 3월 기준 200만 명 수준을 보이고 있다. 향후 전 세계적으로 사태가 안정화되면, 국내 체류 외국인 수도 다시 증가할 가능성이 높다.

이와 같은 최근의 사회변화에 대해 도서관은 적극적으로 수용해야 할 것이다. 특히, 공공도서관은 이용자의 연령, 성별, 인종, 문화, 장애 여부, 기타 사회적 지위 등과 무관하게 평등한 도서관 서비스를 제공하는 '정보 복지기관'임을 자각하고 지식정보 기반의 사회에서 소외되는 주민들을 최대한 포용하려는 노력을 보여야 한다. 도서관은 관내 서비스에 머물지 말고 도서관을 방문하기 어려운 주민들을 위해 적극적으로 찾아가는 아웃리치(Outreach) 기반의 서비스를 확대할 필요가 있다.

도서관 이용이 힘든 주민들을 대상으로 한 책바다, 책나래 등 자료 배송의 활성화를 비롯하여 사회복지관, 군부대, 장애인 학교나 단체, 지역아동센터, 학교나 유치원 등을 대상으로 한 순회 문고 운영, 자료 제공은 물론이고 도서관 프로그램과 독서 이벤트 등을 운영할 수 있는 확장 가능한 트랜스포머(Transformer)형 이동도서관의 도입 등도 적극적으로 고려한다면 좋을 것이다.

셋째, 도서관은 복합문화기관의 기능을 다할 수 있도록 공간과 시설을 확충해야 한다.

도서관은 독서기반 시설로 출발하였지만, 독서에 그치지 않고 그 영역을 확장하여 복합문화관으로 진화하고 있다. 주민들을 위한 독서와 정보, 문화와 예술, 휴식과 여가, 평생교육을 위한 사회적 인프라로서 도서관의 위상이 정립되고 있다. 과거와 달리 복합적 문화시설로 기능을 다하기 위해서는 공간과 시설, 전문 인력의 확충이 요구된다.

특히 최근 몇 년 사이에 대구에서 건립된 지자체 소속 공공도서관 10개의 평균 연면적은 994㎡에 불과하다. 이는 오래전에 건립된 교육청 소속 공공도서관 9개의 평균 연면적 5,997㎡에 비하면 1/6 수준이다. 도서관이 이처럼 소규모로 건립되면 수용 가능한 장서의 양도 빈약하게 되며 이용자를 위한 다양한 독서 프로그램, 문화예술 프로그램, 정보기술과 평생교육 프로그램, 전시 활동 등의 운영에 상당한 차질을 빚게 된다. 도서관은 한번 건립하면 증축하기 어려우므로 건립 시점에서부터 장서의 증가, 새로운 서비스의 수용 등을 위한 확장성을 고려하여야 한다. 또한 최근 정부와 관련 기관이 시행하는 각종 도서관 지원사업의 평가항목에도 충분한 도서관 시설과 공간의 구비 여부가 포함되

고 있기 때문에 향후 도서관 건립 규모는 최근 도서관 사례들보다 확장될 필요가 있다. 그리고 인공지능, 빅 데이터, 사물인터넷, 3D프린팅 등의 디지털 기술을 기반으로 초융합과 초연결로 대변되는 4차 산업혁명의 도래에 따라 우리 사회는 급격히 변화하고 있다. 이런 상황에서 디지털기술의 접근과 활용에 관한 디지털 격차가 더욱 심화될 것이다. 따라서 도서관에서는 디지털 격차 해소를 위해 이러한 기술적 변화를 적극적으로 수용하여 메이커스페이스(Makerspace), 미디어랩(Media Lab), 테크센터(Tech Center) 등과 같은 공간과 시설을 구비하고 이용자들을 위한 교육, 워크숍, 창작, 협업 등을 지원할 필요가 있다.(물론, 소규모 도서관까지 이러한 시설과 공간을 갖출 필요는 없다.)

끝으로 도서관은 효율적 서비스 제공을 위해 지위에 맞는 역할을 수행할 수 있도록 계층적 구조를 가질 필요가 있다.

외국의 대도시 공공도서관 시스템을 살펴보면, 대체로 우리나라의 지역대표도서관에 해당하는 큰 규모의 중앙도서관(Central Library)과 지역주민들과 밀접한 서비스를 제공하는 여러 소규모 분관(Branch, Neighborhood Library)으로 구성되어 있다. 분관 중에서는 중앙도서관보다는 규모가 작지만, 다른 분관에 비해 다양한 시설과 장서를 구비하고 많은 사서와 직원이 근무하며 이용자들에게 여러 가지 서비스를 제공하는 지역거점 도서관(Regional library)들이 도시 내 권역별로 설치되어 있다. 이러한 대도시 공공도서관의 위계적 체계와 역할 분담을 통해 이용자들은 일반적인 자료 이용은 인근 분관에서, 메이커스페이스나 미디어랩 혹은 사회 취약계층의 독서 보조 서비스 등은 지역거

점 도서관에서 이용하게 된다. 그리고 지역거점 도서관을 넘어선 수준의 장서와 서비스, 프로그램은 대학도서관 규모의 중앙도서관을 통해 해결하도록 '분관-지역거점-중앙'과 같은 유기적인 체제로 연결하고 있다. 외국 대도시들은 시장의 지휘 아래 일원화된 반면, 국내 공공도서관은 교육청 소속과 지자체 소속으로 분리되어 있고 지자체도 각 구 군청별로 독자적으로 도서관을 설립, 운영하고 있어 외국 대도시 공공도서관과 같은 체계를 구축하기는 말처럼 쉽지 않다. 그러므로 대구광역시를 대표하는 대구대표도서관 건립 이후에는 효율성이 떨어지는 현재의 도서관 서비스 체계를 재검토할 필요가 있다. 앞으로 충분한 논의를 거쳐 대구대표도서관을 정점으로 한 상태에서 대구를 몇 개의 권역으로 나누어 권역별 거점도서관을 지정, 이들에 대해서는 지역거점 도서관 역할을 수행하는데 필요한 시설과 공간, 장서 등을 지원하는 방안을 검토해야 할 것이다.

김지우

사서의 업무는**바코드 찍는 것이 전부라는 오해**

어떤 직업들은 직업명을 들었을 때 특정한 이미지가 연상되곤 한다. 의사라고 하면 청진기를 들고 있는 중년 남성이, 간호사라고 하면 주사기를 들고 있는 젊은 여성이 떠오른다. 그렇다면 사서라고 하면 어떤 이미지가 떠오르니까? 최근 새로 알게 된 사람에게 필자의 직업이 ‘사서’라고 소개했더니 부럽다는 답이 돌아왔다. 그분에게 무엇이 부러우냐고 물어보니 공공기관이라 안정적이고 업무 강도도 높지 않은, 소위 말하는 ‘꿀 직장’ 아니냐고 나에게 반문하였다. 하고 싶은 말은 많았지만, 이런 오해를 풀기 위해 대화를 시작했다간 너무 많은 시간이 소요된다는 것을 알기에 그저 고개를 끄덕였다.

“맞습니다. 행복한 직장이지요.”

자신의 직업에 대해 꿀 직장이라고 말하는 사서는 드물 것이다. 정규직만큼이나 비정규직이 많고 한 명에게 주어진 업무도 다양하다. 또한, 월급이 많지도 않다. 그렇지만 사람들은 대개 사서는 도서관 입구에 마련되어 있는 자리에서 대출반납 바코드를 찍어주는 편한 일만 한다고 생각한다. 앞서 어떤 직업들은 특정한 이미지를 연상시킨다고 말했는데, 아마도 사서라고 하면 바코드 찍는 기기를 들고 있는 중년 여성을 많이 떠올릴 것이다. 이처럼 많은 이들이 사서를 바코드만 찍는 사람, 즉 ‘바코디언’으로 본다. 그만큼 사서의 노력은 현장에서 잘 보이지 않는다. 그 원인은 무엇일까.

바코디언이라뇨?

사서의 전문성과 지향점에 대하여

첫 번째는 부족한 사서의 숫자다. 서울시 공공도서관의 경우 교육청 소속 22개 도서관을 제외한 25개 자치구 공공도서관이 모두 민간위탁으로 운영하고 있다.¹⁾ 김종진 외 2명, 『공공도서관 민간위탁 운영과 도서관 사서 노동실태』, KLSI 이슈페이퍼 제121호, 2020 위탁업체는 도서관만 단독으로 운영하지 않고 주차장, 체육시설 등 다양한 공공시설을 같이 관리한다. 따라서 사서직보다 많은 수의 일반직을 채용하고 있으며 위탁업체의 판단하에 도서관에 일반직을 발령하기도 한다.

그렇다면 도서관에서 사서가 아닌 직원은 어떤 일을 할까? 도서관의 업무는 크게 수서, 행사, 열람으로 나누어져 있는데 사서직이 아닌 일반직은 열람실로 업무분장을 받는 경우가 흔하다.

열람실은 도서관의 첫인상을 결정하는 공간이며 참고 서비스²⁾ 이용자에게 필요한 정보를 제공하는 서비스가 이뤄지는 곳이다. 책과 이용자를 만나게 하는 열람 업무에는 이용자의 동선을 고려하고, 환경을 조성하고, 민원을 담당하는 업무가 포함되어 있다. 열람실에서 참고 서비스가 잘 되어있다면 책 한 권을 빌리러 왔다가 그와 관련된 두어 권의 책을 추천받을 수도 있다. 그러나 도서관에 부임 온 일반직들은 단순 대출 업무에만 몰두하는 경우가 많다.

도서관의 인력에 대해서 사서직과 일반직으로 구분하는 것은 민감한 문제이다. 많은 도서관에서 두 직군은 협력하여 일하고 있기 때문이다. 자칫 잘못 서술하여 사서직만 일한다는 뉘앙스를 풍길까 두렵다. 일반직이라 하여도 도서관에 오래 근무하다 보면 자연스럽게 사서의 일을 배우고 뛰어난 성과를 기록할 수도 있을 것이다. 그러나 도서관에 대한 아무런 관심 없이 도서관에 발령을 받는 경우, 익숙하지 않은 업무에 흥미를 가지기 어려울 수 있다. 또한, 업무가 좀 익숙해진다 싶으면 다른 기관

으로 발령받는 일도 비일비재라 도서관에서 다양한 업무를 배우기 어렵다. 가장 큰 문제는 이러한 과정들이 악순환되어 위탁업체에서 도서관에 단순 업무만 가능한 인원을 보내곤 한다는 점이다. 다른 사업장에서 문제를 일으켰거나 나이가 많아 다양한 업무가 힘든 이들을 도서관 열람실에 배치해서 대출반납만 하게 하니, 도서관이 가지고 있는 열람의 기능이 갈수록 제한될 수밖에 없다.

외부인이 봤을 땐, 도서관에 직원이 많아 보이지만 매년 사서들 사이에서는 충분한 수의 사서가 없다고 주장한다. 어떤 기관이든 관련된 전공 교육을 수료하고 꾸준히 근무하는 직원이 많을수록 일하기 수월한 법이다. 그런 의미에서 사서들이 지금보다 많은 수의 사서 채용을 요구하는 것이다. 위탁업체의 이러한 운영방식은 도서관 입구에서 사서들이 설 자리를 잃어버리게 만들었다. 그 결과 도서관 이용자들은 사서의 업무를 바코드만 찍는 것으로 알게 됐다.

두 번째는 업무형태가 가지고 있는 한계이다.

수서와 행사에서 사서의 품이 보이기란 힘들다. 먼저 수서를 보자. 수서는 책을 구입하고, 분류하고, 정리하는 일이다. 예를 들어 『사회과학책 만드는 법』³⁾ 김희진, 유유출판사, 2021 과 『에세이 만드는 법』⁴⁾ 이연실, 유유출판사, 2021 이란 책을 보자. 어떤 도서관에선 이 책들을⁵⁾ 책이나 문서의 형식이나 체제, 성립, 전래 따위에 관한 사실 서지나 출판에 대한 전집이니 0번 총류에 넣기도 하고, 다른 도서관에선 각각의 책들을 주제별로 사회과학(300), 문학(800)으로 분류하기도 한다.

수서 사서는 단순하게 책을 구매하는 것이 아니라 어떻게 책을 분류할지 판단하고 이용자들에게

제공하는 책임까지 맡고 있다. 그러나 도서관에 지대한 관심이 있지 않은 이상 수서 사서의 노고를 느끼기 어렵다. 보통의 이용자들은 도서 검색 후 청구기호를 통해 책을 찾거나, 서가를 돌아다니다 책을 꺼낸다. 그것도 아니면 도서관 직원에게 이리이러한 책이 있냐고 물어본다. 이용자의 입장에서 자신이 찾는 장서가 도서관에 있는지, 그리고 그 책이 검색이 잘 되는지 정도만 필요할 뿐이다.

행사 또한 마찬가지다. 사서는 작가강연, 독서동아리 운영, 축제 등 각종 행사를 통해 더욱 적극적으로 책을 사람들에게 권한다. 하지만 행사에서 사서는 어디까지나 진행과 보조의 역할이며 주인공은 프로그램의 강사, 그리고 섭외된 작가이다. 따라서

일반 이용자들에게 사서는 드러나지 않으며, 사서가 주관한 행사만 보이기 마련이다.

이렇듯 도서관에 사서는 얼마 없는데 이들의 다양한 업무는 눈에 잘 보이지 않고, 그나마 드러나 있는 열람실에선 단순 업무만 행해진다. 그래서 사서가 '바코디언'이란 오명을 받아온 것이다. 사서의 수 부족은 당장 사서들이 바꾸기 힘든 문제지만 업무형태는 사서 스스로 개선해나갈 수 있는 부분이다. 계속해서 '사서의 업무가 어떻게 바뀌어야 할 것인가'에 대한 고민을 이어가보고자 한다.



사진 1. 도서관 서가의 책들은 사서들이 분류하고 정리한 결과이다.(출처=Unsplash)

**사서가 전문직이라면
무엇에 대해
전문성을 가져야 할까?**

'사서는 책을 관리하는 직업이지 책을 읽는 직업이 아니다'라는 말이 있다. 도서관에서 일하다 보면 정말 다양한 업무에 치여 그 좋아하는 책을 읽을 시간도 없다는 씁쓸한 말이다. 그리고 이 말은 사서는 책을 읽지 않아도 업무를 보는 데 지장이 없다는 뜻으로 쓰이기도 한다.

잠시 사서가 전문직인지에 대한 이야기를 먼저 하고 넘어갔으면 한다. 사서로 일하기 위해서는 자격증이 필요하다. 그렇다면 이 자격증은 어떤 자격을 증명하는 것일까? 몇 년째 도서관에서 일하고 있지만, 이 물음에 대한 답을 스스로 명확하게 내놓지 못하고 있다. 전문직이란 전문성을 발휘하는 분야가 있어야 하며, 전문성이 없는 사람들이 이 직군에 들어오는 것을 막기 위해 자격증으로 진입장벽을 만든다. 이 자격증을 얻기 위해서는 오랜 시간과 노력이 필요하기 마련이다. 예를 들어 의사는 의학적인 전문성을 가져야 하며, 그렇지 못한 사람이 의료 행위를 할 경우 큰 사고의 위험이 있기에, 면허증을 가진 사람만이 의사가 될 수 있다. 그리고 의사면허증을 획득하기 위해서는 수년간의 교육 기간이 필요하다.

만약 사서가 전문직이라면 사서의 업무는 자격증이 없는 사람들로 쉽게 대체되어서는 안 된다. 그런데 열람은 이미 일반직들에게 자리를 넘겨주었고, 행사 또한 일반직들이 하거나 전문업체에 위탁을 맡기곤 한다. 오로지 수서만이 사서 자격증이 없는 사람들의 침입을 불허하고 있다. 결국 사서의 업

무는 수서, 행사, 열람으로 나누어져 있음에도 사서 자격증이 증명하는 자격은 수서밖에 없는 것이다.

도서관은 '도서'와 '관(館)'으로 이루어져 있다. 사서가 전문직이 되기 위해선 도서에 전문성을 가져야 한다고 생각한다. 사서가 도서에 전문성 없이 관(장소)에만 집중한다면 민원 담당자 혹은 공간 관리자의 역할에만 머물 것이다. 그러나 사서가 책에 전문성을 갖는다면 공간을 채우는 콘텐츠 관리자 겸 정보 제공자의 역할을 할 수 있을 것이다. 물론, 책에 대한 지식이 없어도 수서, 행사, 열람 등의 업무를 볼 수 있다. 그러나 책이 기본이 되면 더 탄탄하게 일을 할 수 있다.

코로나19로 제약이 많았던 2020년 아동들의 독후 활동 지원을 위해 '집콕독서'라는 행사를 기획하여 달마다 주제에 맞는 도서대출과 만들기 키트를 배포하였다. 반년 동안 운영을 해보니 만들기 키트의 인기는 좋았지만 독후 활동과 연계가 어렵다는 한계를 느꼈다. 그래서 올해는 매달 작가님을 섭외하여 강연과 함께 작가가 직접 만들기 키트로 활동하는 영상을 제작하여 송출하였다. 책 내용 외에도 다양한 이야기를 들려주며 아이들이 영상을 통해 관련 책에 관심을 가질 수 있도록 하였다. 사이다 작가와는 더미북(가제본)을 통해 그림책이 어떻게 만들어지는지 알아보았다. 이해진 작가에게는 성인에게 그림책이 필요한 까닭에 대해 질문하고, 아이들과 함께 영상을 보는 학부모의 이해를 높여 가정 독후 활동으로 이어지게 했다. 모두 사전에 수집한 책에 대한 정보를 바탕으로 구상한 기획이었다.



집콕독서(12월) 크리스마스 트리 만들기(2편)
조회수 88회 • 2020. 12. 2.



사진 2. 크리스마스를 주제로 한 12월 집콕독서(출처=필자 제공)

책을 읽지 않고 인터넷 검색만으로 베스트셀러 작가를 찾아서 강연을 기획할 수 있다. 그러나 사서가 도서관에 관심을 가지지 않고 행사를 기획한다면, 사서와 일반직이 근무하는 것에는 차이가 없을 것이다. 이는 장기적으로 사서의 자리를 위태롭게 만들 수 있다. 사서가 책을 읽지 않는 것은 안일한 생각일지도 모른다. 책을 읽지 않는 사서가 어떻게 수서할 것이고, 어떻게 이용자에게 좋은 책을 권할 것인가.

도서관에서는 해마다 많은 공모사업을 추진하는데, 매년 같은 단체, 강사를 통해 사업을 벌이는 곳이 많다. 계속해서 참신한 행사를 기획하고 도서

관과 함께 발전하는 경우는 관찮다. 그러나 그저 매년 해왔던 이유로 행사를 맡긴다면, 안일하게 행사를 추진한다면, 문제가 생길 수 있다. 사서에게는 다양한 단체를 관리하는 역할도 주어진다. 해당 단체가 어떤 식으로 행사를 운영하는지 지속적으로 신경을 쓰고 관리해야 한다. 하지만 모니터링이나 만족도 설문 등 사업평가가 까다롭고 번거롭다는 이유로 프로그램의 참여자 수만 기록한 채 행사에 대해 고민하지 않는다면 프로그램의 질은 떨어지기 마련이다.

사서가 모든 행사를 꾸리기엔 한계가 있기에 다양한 외부 단체와 함께 일을 할 수밖에 없다. 그러나 위탁을 하더라도 사서는 전문가로서 좀 더 적극

적으로 개입하여 프로그램을 주도하는 존재로 있어야 한다. 그렇지 않으면 사서의 역할은 공간대여 및 지출에만 머물게 되고 이 업무들은 굳이 사서가 아니어도 할 수 있다.

도서관에서 행사 담당자로 있으면 행사를 제안하는 연락이 가끔 오기도 한다. 그중에는 출판시장의 흐름을 꿰고 있으면서 많은 작가들과의 네트워크를 형성한 단체들에게서 오는 것들도 있는데, 그런 연락들을 받을 때면 기분이 좋아진다. 이런 단체들과의 협업을 통해 기획되는 행사들은 사람들의 흥미를 자극하고, 그 흥미가 자연스럽게 책에 대한 관심으로 이어지기 때문이다. 그리고 나는 과연 지금까지 이렇게 일을 했었나 자신의 업무 태도에 대한 자극을 받기도 한다.

최근 출판사에 취업한 후배와 이야기를 나눌 시간이 있었다. 요즘 출판시장은 어떨지, 작가들 동향은 어떨지 등을 신나게 이야기하는 후배를 보며 나는 어떻게 일을 하고 있었는지 스스로를 돌아보게 되었다. 사서는 책을 읽지 않아도 업무를 볼 수 있으며, 사서는 책을 관리하는 직업이지 책을 많이 읽는 직업이 아니라고 할 수도 있을 것이다. 그러나 사서의 업무가 책과 멀어지면서 전문성을 잃게 되었고, 그 결과 일반직들이 사서를 대체하여 근무하는 일이 벌어지는 것이 아닐까.

지난 4월, 세계 책의 날을 맞아 KBS에서는 도서관에 대한 8편의 기획 기사를 보도하였다. 그중 일곱 번째 기사는 도서관에 사서가 없다는 내용이었다.⁶⁾ 『세계 책의 날』⑦ 공공도서관 3곳 중 1곳·학교 절반, '사서 수명정 최소 기준' 안 지켜, KBS 뉴스, 2021 기사에 따르면 현재 사서 4명 중 1명은 비정규직이며, 공공도서관 3곳 중 1곳은 법정 최소 기준조차 지키지 않고 있다. 만

약 사서가 도서관의 전문직이라면 이토록 쉽게 자리를 잃어버렸을까? 사서가 책에 대해서 전문직이 되자는 주장은 다름이 아니라 바로 사서, 자신들의 자리를 지키기 위해서 필요한 일이다.

**코로나,
그리고 유튜브 만드는 사서**

앞에서 쓴소리도 했지만, 다수의 사서들은 책에 대한 애정을 가지고 일하고 있다. 사서들의 애정은 위기의 순간에 더욱 빛이 난다. 코로나19 팬데믹으로 인해 많은 도서관들이 휴관이나 부분 개관에 들어갔다. 일부 민원인들은 쉬면서 돈을 받는다며 도서관 휴관에 대해서 불만을 표시하기도 하였다. 하지만 사서들은 전과 다름없이, 오히려 전보다 더 활발하게 일을 하며 '위드(With) 코로나 시대'에 대응하고 있다.

코로나19 공공 도서관 운영 사례집 『도서관을 온택트하다!』⁷⁾ 『코로나 19 공공도서관 운영사례집 도서관을 온택트(Ontact)하다!』, (사)공공도서관협의회, 2020 을 보면 전국 각지에서 코로나19에 대응한 사례들을 살펴 볼 수 있다. 각각의 사례는 크게 세 가지 유형으로 나뉜다. 드라이브스루(Drive Through), 무인대출 반납기, 사물함 대출, 택배 대출 등의 기발한 비대면 서비스는 기존의 대출 시스템을 대체하였다. 또한, 독서 키트를 만들어 이용자들에게 배포하는 식으로 집에

서 할 수 있는 독서 활동을 장려하였다. 마지막으로 줌(ZOOM), 구르미(Gooromee)와 같은 화상채팅 서비스나 유튜브 등의 동영상 플랫폼을 활용하여 강연과 행사를 온라인으로 진행하였다.

코로나19가 처음 유행하던 작년 상반기만 해도 이 상황이 해를 넘길 것이라 생각하는 사람은 많지 않았다. 다들 시간이 지나면 관찮아질 거라고 말했었다. 필자 또한 하반기에 유행세가 약해지면, 행사는 좌석 거리두기와 가림막 설치 등으로 안전을 꾀한 뒤 소규모로 운영하면 되리라 판단했었다. 그래서 초반에는 대면 대출 서비스를 안정화하는 데 온 힘을 쏟았었다. 그러나 점차 N차 확산, 대유행 등의 단어가 나오며 코로나19의 심각성을 실감할 수 있었고, 어떤 식으로 운영을 하더라도 대면 행사는 감염을 피할 수 없다는 경각심이 들었다. 사태가 장기화될 수 있다는 위기감에 따라 하반기부터는 모든 행사를 온라인으로 전환해야겠다는 결심을 하였다.

온라인으로 행사를 진행하기 위해선 콘텐츠를 내보낼 플랫폼이 있어야 했다. 가장 쉽게 사용할 수 있는 온라인 플랫폼이 유튜브였고, 작년 7월에 도서관 유튜브 채널을 개설하였다. 개설 직후 어떻게 구독자를 유입시킬 수 있을지 고민이 많았다. 구독자를 늘리기 위해선 지속적으로 영상을 게시해야 하는데 기획부터 촬영, 편집 단계를 거치는 영상 콘텐츠는 한 편 제작하는데도 긴 시간이 소요되었다. 상대적으로 다른 플랫폼 채널과 비교해 홍보가 세 배는 어려운 느낌이었다. 처음에는 전문 업체를 통해 영상편집을 진행하였는데, 예산이 한정된 만큼 모든 영상을 업체에 맡기기는 힘들었다. 때마침 도서관에 메이커 스페이스(Maker Space)⁸⁾ 3D프린팅, 1

인미디어실 등 다양한 디지털 장비로 이용자의 창작 활동을 지원하는 공간, 4차 산업혁명에 맞춰 메이커스페이스 공간을 조성하는 도서관이 증가하고 있다. 가 구성되어 있다. 결국, 간단한 행사의 경우에는 담당자로서 직접 영상을 만들게 되었다. 두 대의 카메라와 크로마키 스크린이 구비된 촬영실에서 촬영하고, 프리미어와 같은 영상편집 프로그램의 조작법을 스스로 공부해서 익혔다.(이 또한 유튜브를 통했다.) 자막을 넣고, 컷을 잘랐다가 붙이고, 효과음을 넣는 정도였지만 그래도 이것으로 영상 업로드가 가능해졌다. 그렇게 처음 기획한 프로그램이 '오븐뉴스'이다. 오븐에서 갓 나온듯한 따끈따끈한 소식을 5분 안에 전달한다는 뜻으로, 도서관의 각종 소식을 담아 송출하였다. 자체 제작 영상의 퀄리티에 대한 확신이 없어 5분이란 제한을 두고 시범적으로 제작한 것이다.

반년 동안, 여덟 편을 만들며 점점 영상 제작에 자신이 붙었다. 백신 접종이 늦어진다는 뉴스를 보며, 당분간 온라인 행사를 지속해야겠다는 판단이 들었다. 그래서 자체 제작 콘텐츠를 늘리기로 결정했다. 전문 업체를 통해 제작하는 것에 비해 상대적으로 예산과 섭외에 구애받지 않아 영상을 꾸준히 업로드할 수 있었다. 그렇게 운영을 이어오며 맞닥뜨린 또 다른 문제점은 '저작권'이다. 생중계 스트리밍은 저작권 문제에서 녹화영상보다는 자유로웠으나, 계속해서 채널에 올려두는 보유영상으로 업로드하기에는 한계가 있었다. 더구나, 구독자가 적은 신생 채널에게 효율적이진 못했다. 그렇게 계속해서 공부하며 '유튜브 만드는 사서'로서 코로나 시대의 새로운 도서관 이용자인 온라인 구독자를 늘리기 위해 다양한 온라인 콘텐츠를 기획하게 되었다.

올 상반기에는 '영화로 읽는 책', '강북이Vlog', '한책TV'라는 프로그램들로 유튜브 채널을 운영하고 있다. 이 중 '한책TV'는 자치구 기반 독서토론회 사업, '한 도서관 한 책'⁹⁾한 지역사회에서 일정 기간 온 주민이 한 권의 책을 읽고 토론함으로써 공통의 문화적 체험을 제공하며, 독서와 토론문화를 복돋아 주는 것을 목표로 하는 서울시의 독서 운동을 영상으로 전개하는 콘텐츠이다. 대면과 달리 일대일로 만나는 영상의 특성을 활용하여 시청자들에게 좀 더 가까이 다가갈 수 있도록 기획하였다. 주로 일방적인 강연보다 인터뷰 형식 위주였다.

예를 들어, 작가강연에 앞서 독서 의미나 책의 가치와 같은 작가의 생각을 인터뷰하며 그 내용이 일종의 가이드 역할을 하도록 했다. 그리고 사서들이 직접 출연하여 '한 도서관 한 책 운동'이 어떤 취

지를 가지는지, 도서 선정 기준은 무엇이며 어떤 고민이 있었는가에 대해 좀 더 세밀하게 내용을 전하기도 하였다. 또한, 일상이나 취미 같은 개인적인 이야기를 통해 자연스럽게 책을 추천해 주는 등 공감과 흥미를 이끌어 내기도 하였다. 실제로 인기 작가의 강연 영상 못지않게 높았던 강북구 사서들의 인터뷰 조회 수가 이를 반증하지 않을까.

각 행사에 있어 섭외와 운영만 하던 기존 프로그램에 비해 사서의 노출이 많아지며 부담이 된 것도 사실이다. 그러나 사서들이 등장하여 친근하게 코로나 시대에 책으로 위로를 건네며 사서의 일과 역할에 대해 알리는 계기가 되기도 했다.



[한책TV 10화] 한책선정_읽어버린 책
조회수 222회 · 2021. 4. 27.



사진 3. '한책TV', 동료 사서 선생님과 '한 책'으로 선정된 도서 의미를 설명 중(출처=필자 제공)

사무실보다 편집실에 있는 시간이 더 길어지기도 하였지만, 업로드 영상이 차곡차곡 쌓이면서 연 초 100명이 조금 넘었던 구독자가 4개월 사이에 300명으로 늘어났다. 자연스럽게 초기 ‘오븐뉴스’와 비교해서도 조회 수가 두 배 넘게 증가하는 성과를 이루었다. 개인적으로도 기획자이자 사회자로서 스스로 다양한 정보를 얻기 위해 책을 읽고, 공부하는 시간이 길어졌으며 사서의 역할과 전문성에 대한 고민을 계속해서 이어올 수 있었다.

코로나19라는 유례없는 사회적 위기로 도서관 이용자는 물론 사서들도 많은 혼란을 겪었으며, 도서관이 멈추는 사태까지 펼쳐졌다. 하지만 도서관을 움직이려는 사서들의 노력은 위기를 기회로 바꿨다. **사서가 바코디언이라는 오명을 벗고, 도서관에서 진정한 사서의 의미가 새겨지기 시작했다.**

도서관의 관리자인 사서가 꼭 드러나야 하는 건 아니다. 그러나 많은 사람들이 사서의 업무가 무엇인지를 모르기에 도서관에서 사서의 자리가 점차 사라지고 있다. 그러니 사서의 역할을 조금 더 드러내야 할 필요가 있다. 수서의 경우 큐레이팅을 통해 왜 이 책을 구입한 것인지 또한, 서가에서 제외한 책들은 무슨 기준이 있었는지 등을 전시나 공론회 등을 통해 설명할 수 있다. 이 경우 이용자들에게 도서관 장서에 대한 이해를 높일 수 있다는 장점도 따른다. 행사의 경우 시작 전후로 사서가 왜 이 프로그램을 기획했는지를 설명할 수도 있을 것이다. 혹은 자신이 직접 행사를 주관할 수도 있다. 그리고 코로나 시대의 행사 담당 사서는 유튜브를 만든다. 이 모습이 생소해 보일지도 모른다. 세상은 끊임없이 변화하고 이에 맞춰서 도서관과 사서들 역시 변

화를 거듭할 것이다. 도서관에서 사서의 수는 소수 이기에 이들은 오늘도 다양한 업무를 어깨에 짊어지고 새로운 변화를 모색한다. 힘들기도 하지만 보람차기에 묵묵히 자신의 일을 한다. 그리고 그들은 이렇게 말한다.

“맞습니다. 행복한 직장이지요.”

우리 정부는 '선도국가로 도약하는 대한민국'으로의 전환을 목적으로 한국판 뉴딜정책을 선언하였다. 추격형 경제에서 선도형 경제로, 탄소 의존 경제에서 저탄소 경제로, 불평등 사회에서 포용 사회로 도약하는 것이 주요 목표이며, 이를 위해 크게 디지털 뉴딜정책과 그린 뉴딜정책을 제시하였다. 그중 디지털 뉴딜은 세계 최고 수준의 전자정부 인프라·서비스 등 ICT ¹⁾정보기술과 통신기술의 총칭 기반의 디지털 초격차를 확대하기 위한 것이며, 데이터 댐 등 인프라 구축, 5G·인공지능(AI) 융합 확산, 기반 지능형 정보, 국민 생활과 밀접한 분야의 데이터 구축 및 활용과 같은 세부 내용을 담고 있다. (관계부처 합동, 2020)

또한, 빅데이터(Big Data), 사물인터넷(IoT) ²⁾인터넷을 기반으로 모든 사물을 연결하여 정보를 상호 소통하는 지능형 기술 및 서비스, 인공지능으로 대표되는 4차 산업혁명은 국내외 정치·경제·사회·문화에 엄청난 영향을 미치고 있다. 국내에서는 이에 빠르게 대처하기 위해 대통령 직속으로 '4차 산업혁명 위원회'를 설치하여 4차 산업혁명이 과학기술, 경제와 산업, 고용과 노동, 사회와 윤리 등 각 분야 전반에 미치는 영향을 분석하고, 미래사회를 대비해서 정부가 추진해야 할 방향을 제시하고 있다. (4차 산업혁명 위원회, 2020)

4차 산업혁명은 인공지능, 빅데이터, 초연결 등의 지능정보기술을 기반으로 다양한 기술, 분야 및 산업과 융합해 국가사회 전반에 파괴적 혁신을 일으키고 있다. 이러한 시대를 살아가는 시민에게 요구되는 역량이 바로 디지털 역량(Digital Competence)이다. 즉, 4차 산업혁명은 디지털 기술로 촉발된 디지털 변환이 일으킨 산업 생태계의 혁신적 상황을 나타내는 것이므로, 디지털 기술을 알고 활용하는 디지털 역량이 4차 산업혁명 시대의 핵심 역량이다. (이철현, 전종호 2020)

4차 산업혁명 시대의 도래와 한국판 뉴딜정책의 추진 시기에 시민의 디지털 역량을 향상하기 위해 도서관은 과연 어떤 역할을 해야 할 것인가. 도서관도 이미 4차 산업혁명 기술을 적용한 서비스를 제공하고 있으며, 빅데이터 기반의 각종 맞춤형 서비스, 클라우드 기반 서비스, 인공지능이 탑재된 장서점검로봇 등이 대표적이다.

「미래 도서관 구축 전략」(2018)은 4차 산업혁명 시대 속 도서관의 미래상을 구현하기 위한 대응 전략을 구체적으로 제안했다. 그 제안은 크게 정책, 조직, 공간 및 시설, 서비스 영역으로 구분된다.

이처럼 도서관 현장과 연구자들은 미래 도서관의 모습을 예측함과 동시에 변화하는 정보환경에 최신기술을 적극적으로 적용하여 서비스 고도화를 도모하고 있다. 본 고에서는 도서관에서 최신기술을 활용하고 있는 사례들을 살펴보고 각 기술을 활용한 도서관 발전 방향을 다루고자 한다. 빅데이터, 인공지능, 사물인터넷, 증강현실(AR) ³⁾Augmented Reality · 가상현실(VR) ⁴⁾Virtual Reality, 자율 사물이 현재 도서관에 어떠한 변화를 주고 있고, 앞으로 도서관에서 각 기술을 활용해 어떻게 발전할 수 있을지에 대해 함께 고민해보자.

구분	내용
정책 영역	<ul style="list-style-type: none"> · 4차 산업혁명 시대에 적합한 도서관 대응 정책의 개발 필요 · ICBMS ⁵⁾IoT(사물인터넷), Cloud(클라우드), Bigdata(빅데이터), Mobile(모바일), Security(보안) 기반의 미래 도서관 구축 및 운영을 위한 세부적인 실행전략 개발 필요 · 보다 큰 틀에서 미래 도서관 가이드 라인 제정 필요 : 가이드 라인은 미래 도서관 기반을 구축하는 정책의 일환으로, 도서관을 둘러싼 다양한 구성원들 간의 합의가 필요 · 4차 산업혁명 시대, 지능정보사회의 새로운 규범 정립 필요 : 영국의 <데이터 윤리 프레임워크(Framework) 6 원칙> · 미래 도서관 전담부서 및 협의회 및 ICBMS 전문가 집단, 미래 도서관에 적합한 전문 인력 채용 및 양성 등 고려
조직 영역	<ul style="list-style-type: none"> · 미래 도서관 조직체계 구축에 필요한 요소 : 미래 도서관 대응 전담조직 및 디지털 직능 플랫폼 · 도서관 직능 플랫폼 : 생산자와 이용자 양측을 디지털 플랫폼으로 유인, 새로운 가치를 창출하고 디지털 프로세스 및 역량을 공유·개선·확장할 수 있는 프레임워크가 될 수 있음 · 미래지향적인 조직역량 : 명확한 목표를 공유하고 상호 신뢰와 진실성 있는 소통이 이뤄지는 협업 역량이 요구 · 미래 도서관이 디지털 변혁에 성공하기 위해서는 리더십 역량과 디지털 역량 등 필요
공간 및 시설 영역	<ul style="list-style-type: none"> · '놀이하는 인간'을 꿈꾸는 이용자들을 위한 체험적 유희 공간 · 가상공간에서의 만남과 물리적 공간에서의 만남을 모두 아우르는 '제3의 공간'을 제공하여 이용자들이 지식과 정보를 공유하고 재창조할 수 있는 창조적 지식 공간 · 미래 도서관은 세대 간, 지역 간, 정보 간의 격차를 해소할 수 있는 공감적 공유 공간 · 친환경 그린 예코 공간
서비스 영역	<ul style="list-style-type: none"> · 개인화 서비스, 문화지원 서비스, 무경계 서비스

표 1. 미래 도서관 구축 전략(출처=한희정 외, 2018)

**빅데이터와
도서관**

도서관에서 빅데이터를 활용하는 것은 이용자 요구사항 분석을 통해 이용행태를 파악하고 이용자의 요구를 충족시킴으로써 도서관의 역할 증대를 목표로 한다. 이를 실현한 가장 대표적인 사례가 ‘도서관 정보 나루’이다.

국립중앙도서관이 운영하는 ‘도서관 정보 나루’는 공공도서관에서 수집된 데이터의 개방과 공유를 통해 사서, 연구(기획)자, 민간사업자의 분석연구를 돕고, 융합콘텐츠 및 새로운 서비스 개발을 지원하는 시스템이다. 데이터 통계나 기간·지역·성·연령별 베스트 대출 장서 등 전국 공공도서관 주요 현황을 확인할 수 있다. 또한 전국의 서지 데이터, 대출 데

이터, 대출도서 순위 등 다양한 유형의 도서관 빅데이터 및 분석 데이터 등을 제공한다.

‘도서관 정보 나루’에서 공개된 데이터를 기반으로 빅데이터 기술을 통해 ‘맞춤형 큐레이션 서비스’를 제공하고 있다. 예를 들어 성동구립도서관은 도서관 이용자 데이터를 분석하여 나의 이용 성향, 1:1 맞춤 도서, 사서 추천도서 등 큐레이션 서비스를 제공하고 있다. 검암도서관의 경우 대출 및 장서 데이터를 활용하여 육아, 과학, 아동도서 등 특정 분야의 높은 이용 빈도를 파악 관련 장서를 구입하고, 연계 도서를 추천하고 있다.

이처럼 도서관 현재 상황을 파악하고 문제의 대안을 제시하며 미래 예측도 가능한 빅데이터 서비스의 확대를 위해서는 무엇보다 ‘도서관의 기초데이터 수집’이 중요하다. 관내 열람이나 이용 로그(Log)와 같은 기존에는 비 관리 대상이었던 데이터의 관리도 요구된다. 뿐만 아니라 도서관 간 협력을 통해 데이터를 공동 활용해야 한다. 또한 국가 및 지자체의 도서관 정책 및 제도, 각종 공공 시스템과 연계도 필요하다. 아울러 인터넷 포털이나 SNS의 소셜 데이터, 각 기업의 비즈니스 데이터 같은 도서관 외부의 데이터 공유 방안도 모색해야 할 것이다.

한편, 빅데이터와 인공지능 기술이 동시에 적용된 사례로 ‘챗봇(Chatbot)’이 있다. 챗봇은 이용자의 질문을 분석하여 자동으로 답변을 제공한다. 예로 법률도서관은 챗봇과 온라인 메시지를 연결해 방대한 국내외 법률 연구 자료 중 이용자 요구에 맞춰 참고 문헌 서비스를 제공하고 있다.

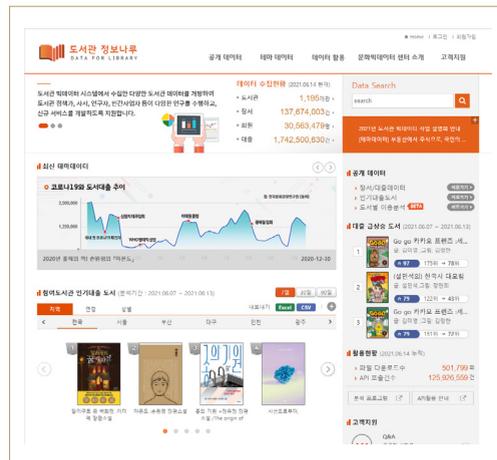


사진 1. 공공도서관 수집 데이터를 활용하여 다양한 서비스를 제공하는 도서관 정보나루(출처=도서관 정보나루 홈페이지 캡처)

**사물인터넷(IoT)과
도서관**

국내의 도서관의 사물인터넷 활용 수준은 점차 확산되는 추세이다. (국립중앙도서관, 2017)

IoT의 도서관 적용 분야는 다양하게 나타나고 있다. NFC ⁶⁾10cm 이내의 거리에서 무선 데이터를 주고받는 통신 기술(Near Field Communication) 및 비콘(Beacon) ⁷⁾IT 기술 기반의 위치 인식 및 통신기술을 활용해 정보 데이터를 전송하는 근거리 무선통신 장치(50-70cm 범위) 방식의 출입증을 통해 도서관을 이용하고, 자료 관리와 대출반납 서비스에도 활용되고 있다. 도서관 내 비콘에 수집된 이용자들의 출입, 대출, 검색 데이터 등을 분석하여 다양한 추천 콘텐츠도 제공한다.

또한, 사물인터넷 기술을 활용하여 스마트 도서관을 구축하고 있다. 온도, 습도, 조도 등을 조절할 수 있는 센서들을 설치해 건물 내 인원수에 따른 조명 및 에어컨 등을 통합 제어한다. 동시에 전력 소비량을 분석하여 불필요한 전력 소모를 줄여 관리 수준을 향상하고 있다. 그 밖에도 위치 기반 서비스를 통해 이용객이 도서관 자원이나 시설물을 활용하고자 할 때 실시간으로 정보를 안내받을 수 있으며, 열람 좌석 배정이나 프린터, 스캐너 등과 같은 도서관 시설물들에 대한 정보를 실시간으로 확인할 수 있다. 또한, 도서관 시설별로 설치된 비콘을 활용하여 셀프 투어도 형식의 관내 자원과 서비스에 관한 안내 프로그램도 있다. (노동조, 손태익, 2016 / 정은주, 2020)



사진 2. VR미래 도서관, 드론, 로봇, 인공지능 사서 등 30년 후 상상 속 미래 도서관을 VR로 구현하여 체험할 수 있다.(출처=국립중앙도서관)

가상현실(VR), 증강현실(AR)과 도서관

최근 몇 년간 가상현실(VR), 증강현실(AR)에 관한 관심이 급상승하고 있는 가운데 혼합현실(MR)⁸⁾Mixed Reality 까지 가세하면서 이용자의 몰입경험(Immersion Experience)을 제공하는 서비스 및 기기 시장에 대한 기대가 커지고 있다.

도서관에서도 책과 독서를 기반으로 다양한 VR 및 AR 서비스를 개발하고 제공하고 있다. 퀘벡 국립도서관 및 기록관(BANQ)의 가상현실로 구현된 '세계 10대 도서관 투어 서비스'나 30년 후 도서관을 VR로 경험할 수 있는 국립중앙도서관의 <미래 도서관 특별전> 같은 일부 도서관에서는 VR 디바이스(Device)를 활용한 오감만족형 VR 전시를 제공하고 있다.

도서 콘텐츠도 빠르게 VR 기술을 적용하고 있다. IT 전문기업 현대 IT&E에서 구축한 가상현실 테마파크 'VR스테이션'에서는 베스트셀러 소설 『어린왕자』를 기반으로 한 VR 콘텐츠를 선보인 바 있다. 이용자가 주인공이 되어 소설 속 주요 장면을 경험해 볼 수 있다. 또한, 프레이저 밸리 지역도서관(FVRL)에서는 <인애니메이트 앨리스 : 영원한 방랑자(Inanimate Alice : Perpetual Nomads)>라는 대화형 VR 소설을 공개했는데 소리, 이미지, 텍스트, 게임 같은 요소들로 이용자의 몰입을 끌어낸다. 최근 국립중앙도서관은 VR 독서 체험 콘텐츠를 제작 배포하였다. 국립중앙도서관 잔디광장, 경복궁 집옥재(集玉齋, 왕의 서재), 바닷속 풍경 등 가상의 배경 속에서 약 36편의 책을 읽거나 오디오 북으로 들을 수 있도록 구현하였다.

'VR웨어스쿨'과 같은 코딩기반 VR 콘텐츠 제작 프로그램을 이용하여 나만의 VR 동화책을 만드는 독서교육 활동도 활발히 이루어지고 있다. 공공도서관과 대학도서관에서도 교육적 측면에서 기술들을 적극적으로 활용하고 있다. 국립어린이청소년도서관을 비롯한 전국 39개 국공립 도서관에 설치된 <체험형 동화 구연>은 이용자의 실사 영상을 혼합된 AR 공간 속에서 독서교육이 이뤄진다. 또한, 360도 다중 관람이 가능한 AR 뮤지컬 <잃어버린 책을 찾아서>, 도서관 유휴공간을 활용하여 실감 콘텐츠 <위기에 빠진 주인공을 구해라> 등 상호작용형 AR 콘텐츠를 경험할 수 있으며, 다국어 동화구연 <AR책놀이>, 추천 도서 독후활동 <AR책카드> 같은 애플리케이션을 제공하여 도서관과 집에서

어린이와 청소년들에게 익숙한 그림책을 바탕으로 한 AR 독서콘텐츠들을 개발하여 보급하고 있다.

그밖에도 AR을 독서에 활용하는 사례도 다양하게 등장하고 있다. 전용교구를 활용하여 AR로 구현된 이미지와 음성인식 기능을 더해 촉각과 청각을 이용해 소통하는 웅진씽크빅의 <인터랙티브 북>, 컬러링북과 AR를 접목하여 직접 색칠한 캐릭터가 증강구현되어 움직이는 스타트업의 <AR컬러링북> 등 기술을 통해 글과 이미지 중심의 기존 독서 방식을 변화시키고 있다.



사진 3, 4. 국립중앙도서관(좌), 경복궁 집옥재(우) 등 다양한 가상배경 속에서 독서를 즐길 수 있는 <VR 도서관 : 도서, 그 이상>, 낮과 밤과 같은 배경, 오디오 설정 등 이용자의 성향대로 상황을 컨트롤 할 수 있다.(출처=국립중앙도서관)



사진 5. 홀로그램과 증강현실 기술을 적용한 창작이야기를 뮤지컬로 구성한, <잃어버린 책을 찾아서>(출처=국립어린이청소년도서관)

**자율사물과
도서관**

자율사물은 사람의 지시 없이 스스로 움직이고 사람 또는 다른 사물과 상호작용하는 자동화된 사물을 의미한다. 특히 최근 머신러닝(Machine Learning)과 AI 기술의 발전을 기반으로 더욱 대두되고 있다. 자율사물의 대표적인 유형으로 로봇, 자율주행, 드론, 에이전트 등이 있으며 이들은 바다, 지상, 공중, 그리고 디지털 영역까지 지구상의 모든 환경에서 활용되고 있다.

인공지능 기반 장서점검 로봇

국내 최초로 도입된 이순신도서관의 장서점검 로봇은 스마트도서관 시스템 구축을 통해 업무의 효율성을 제고 하고자 도입되었다. 해당 장서점검 로봇은 도서관 곳곳을 돌며 잘못된 도서의 위치들을 찾아, 내부망을 통해 실시간 제공된다. AI 알고리즘을 통해 수만여 권의 도서를 점검하는데 단 6시간밖에 소요되지 않아 직원들의 업무를 보조하고 있다. 로봇에 장착된 센서가 시민들의 동선을 감지해 로봇 스스로 충돌 사고도 예방한다.

이처럼 도서관에서 로봇은 AI를 기반으로 도서 정리 및 탐색 기능을 맡으며 업무 효율성을 높여주고 있다. 세계 첫 스마트 도서 정리 로봇, 중국의 '투커(图客)'⁹⁾ 난징대학 연구팀(천리권 교수)과 난징대학도서관이 공동 개발. IoT 감지, 컴퓨터 비전, 빅데이터 처리, AI, 이동로봇 등의 기술을 융합, RFID 기술로 도서 내 칩의 위치를 인식하여 정확히 도서를 정리할 수 있으며, 도서 관리 시스템(OPAC)과 연결되어 빠르게 도서의 위치를 찾아준다.(로봇신문, 2020) 를 비롯해 '즈투(智图)'¹⁰⁾ 텐진대학 연구팀(리커치우 교수)이 개발. 지식도감(Intellecrual Map)

을 뜻하며 위치 인식, 지도 구축, 주파수, 컴퓨터 비전, AI 등 기술을 결합해 자동화, 지능화를 실현을 통해 도서 관리와 분석을 한다.(로봇신문, 2019), 싱가포르의 'AuRoss'¹¹⁾ 싱가포르 과학기술 연구부서 A*STAR의 부설 연구소에서 개발. RFID와 레이저 매핑 기술을 사용하여 서가와 자료를 99% 정확도로 스캔한다. 자료검색은 물론 분실 혹은 오배열 자료를 찾아 재배열한다., 핀란드의 'Mir200'¹²⁾ 헬싱키 오오디(Oodi) 중앙도서관의 자동반납 시스템에서, 분류된 자료를 서가로 운반하고 정리하는 기능을 한다. 또한, 도서관 내 기본적인 안내기능을 수행한다., 일본의 '피넷'¹³⁾ 구마모토시 공공도서관 숲도삼플라자 도서관에서 서고의 자료를 이용자에게 전달하는 업무를 수행한다. 등과 같은 로봇이 널리 활용되고 있다.

인공지능 큐레이팅 로봇 '큐아이 로봇'



사진 6. 시로봇 큐아이는 도서관을 비롯한 국내 문화 공간(박물관, 공연장, 전시관, 공항 등)에서 특화된 서비스를 제공하고 있다.(출처=국립중앙도서관)

국립중앙도서관은 인공지능 큐레이팅 로봇 '큐아이'를 2020년에 도입하였으며, 자율주행과 다국어(한·영·중·일) 안내 및 음성 채팅이 가능한 도슨트(Docent) 전문 로봇이다. 큐아이는 도서관에서 진행되는 전시를 상세하게 소개하거나, 그 외에도 시설 및 공지사항 안내, 사서 추천도서 관련 정보와 더불어 빅데이터 분석을 통한 전국 도서관의 인기 대출도서 정보도 소개한다. 특히, 큐아이는 내장된

질문뿐만 아니라 학습을 통해 관람객의 질문을 이해하고 필요한 정보를 제공한다는 면에서 한 단계 발전된 모습을 갖추고 있다. 큐아이 도입은 한국문화정보원의 '2019 지능형 멀티문화정보 큐레이팅봇' 지원사업을 통해 이뤄졌으며, 과학기술정보통신부에서 추진하는 'ICT 기반 공공 서비스 촉진사업'의 일환이다. 국립중앙도서관은 이번 로봇 도입을 통해 도서관에서 얻는 지식에 즐거움과 만족도를 더할 것을 기대하고 있으며, 앞으로 도서관은 새로운 기술을 체험하고 독서문화 생활에 도움이 되는 융·복합 서비스 공간으로 진화하고자 한다.

서울 마포중앙도서관에는 안내 서비스를 제공하는 '마중이' 로봇을 도입하여 운영하고 있다. 마포중앙도서관과 퓨처로봇이 협업하여 제작한 마중이는 도서관 입구에 있어 도서관 내 정보 및 길 안내를 도와주며, 지정 공간 내 자율주행이 가능한 것은 물론 얼굴 인식 및 능동 접견, 로그 분석을 통한 FAQ(Frequently Asked Questions, 자주 묻는 질문)로 진화하는 지능형 머신러닝 기능이 탑재되어 있다.

그뿐만 아니라, 드론을 이용한 도서 배달 서비스도 지난해 여름 세계 최초로 이뤄졌다. 사회적거리두기로 인해 학교도서관을 이용할 수 없는 아이들의 독서 활동을 위해 드론회사 윙(Wing)은 메릴랜드주(Maryland) 몽고메리카운티 스쿨 디스트릭트에 있는 600여 명의 청소년들에게 드론으로 도서 대출을 시작하였다. '구글 폼'을 이용해 주문을 받고 지역도서관에서 책을 찾아 드론이 공중에서 늘어뜨린 줄에 책을 매달아 배달하는 방식이다. 또한, 일본 치바현(千葉県)에 있는 후나바시시(船橋市)에서는 소형 드론을 이용해 장서를 관리하는 시스템을

구축하여 실증 실험을 진행하기도 하였다.

중국 칭화대학(淸華大學)은 교내에 흩어져 있는 도서관의 책들을 자율주행 스마트자동차를 이용해 무인수송 하는 등, 이처럼 도서관의 일상 업무에 다양하게 자율사물 기술이 결합 되어 더욱 도서관 업무처리 수준을 높이고 있다.

**미래로 가는 도서관,
디지털집현전과 실감서재**

디지털 집현전

최근 한국판 뉴딜 종합계획하에 '디지털 집현전' 사업이 추진되고 있다. 현재 국가지식정보는 통합 제공 채널의 부재로 분야·기관별로 분산 제공되고 있다. 이에 따라 국민의 국가지식정보 접근과 활용도가 저하되고 민간 포털 등과의 연계·공유 부족으로 지식정보 접근성이 낮아진다. 이 사업의 핵심은 지식 간 융합을 통해 지식을 재창출하고 미약한 혁신 서비스를 개선하자는 것이다. 즉, 디지털 집현전 사업을 통해서 국민이 필요로 하는 국가지식정보의 검색부터 활용까지 원스톱으로 한곳에서 해결하고, 국가지식정보 공유·확산 및 지식 재창출 여건을 마련하는 것이 최종 목적이다. 이를 위해서 3개의 중점 추진과제와 10개의 세부추진과제가 추진되고 있다. 도서관 및 문헌정보학계는 사실상 이 모든 영역에 직간접적으로 관련이 있고, 몇몇 세부과제는 도서관 분야가 주도적 추진해야 한다. 그러나 디지털 집현전에 대한 도서관 및 문헌정보학계의

관심은 그다지 높지 않은 것으로 보인다. 이는 한국 도서관협회 홈페이지, 국립중앙도서관 및 국회도서관 홈페이지 등에서 관련 자료가 수없이 제공되어야 함에도 소수에 지나지 않으며, 오히려 기사에서 많이 언급되고 있다. 사서뿐만 아니라 연구자들이 좀 더 많은 관심을 가지고 디지털 집현전 사업에 깊이 관여함으로써 도서관이 정보유통의 중심이 되는 기틀을 마련해야 할 것이다.

실감서재

지난 3월 22일 국립중앙도서관은 디지털도서관 내 첨단기술과 도서관 콘텐츠를 융합한 뉴미디어 실감 콘텐츠 체험관인 ‘실감서재’를 개관했다. 국립중앙도서관이 실감서재를 구축한 것은 디지털 전환의 시대에 실감 기술 등 발전하는 첨단기술을 적극적으로 도입해 새로운 도서관 서비스를 발굴·제공하기 위함이다.

이 체험공간에서 제공하는 콘텐츠는 첫째, 수장고 3D 영상으로 국가지식정보의 보물창고인 국립중앙도서관의 미래 수장고 모습을 3차원 영상으로 제작해 대형 화면으로 현실감 있게 전달한다. 둘째, 도서관 검색의 미래로 도서관 자료를 더욱 시각적이고 역동적으로 검색하고 검색 결과를 다른 관람객과 공유하고 협업할 수 있는 차세대 도서관을 체험할 수 있다. 셋째, 인터랙티브 지도로 도서관이 보유한 「목장지도」, 「수선전도」와 같은 고지도를 고해상도 콘텐츠로 구현하고 멀티미디어 연출로 전달한다. 넷째, 디지털 복으로 실물로 보기 어려운 고도서 「동의보감」, 「무예도보통지」를 뉴미디어 기술을 통해 재현하고 번역과 멀티미디어 정보까지 상호작용 콘텐츠로 전달한다.



실감서재 안내영상



사진 7.8. 첨단기술이 적용된 새로운 형태의 실감형 도서관 콘텐츠를 체험할 수 있는 상설 체험관 ‘실감서재’ (출처=국립중앙도서관)

최근 실감형 콘텐츠나 실감 미디어가 대세이다. 2021년 교육부에서는 디지털 혁신 공유대학 사업 분야의 하나로 실감 미디어 분야를 제시하고 있으며, 연간 100억 원 이상을 지원함으로써 미래 실감형 콘텐츠를 창출하는 인재를 양성하고자 한다. 그러나 현재 실감형 콘텐츠를 구축할 수 있는 인력이 많이 부족한 상황이다. 따라서 문헌정보학과에서도 이러한 인재를 양성하기 위한 도전적인 교육과정 개정과 우수한 현장 인력을 양성하는 데 노력해야 한다.

본고에서는 4차 산업혁명과 한국판 뉴딜정책이 도서관에 미치는 영향을 중심으로 살펴봄으로써 도서관 발전현황과 방향에 대해 고민해 보고자 하였다. 디지털전환 시대에 맞는 국민의 디지털 지식역량을 제고하고, 미래 교육환경 변화에 대응하기 위해 국가지식정보를 통합 제공하며, 각종 4차 산업혁명 기술을 적용하여 도서관의 서비스를 최첨단화하는 노력은 정부뿐만 아니라 도서관 및 문헌정보학계에서도 조직적이고 체계적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 4차 산업혁명위원회, 2020 [online] [cited 2020.10.19.] <https://www.4th-ir.go.kr/>
- 국립중앙도서관, 「제4차 산업혁명시대 도서관의 미래전략 및 서비스 모형 구축 연구」, 2017
- 광우정·노영희, 「도서관의 인공지능(AI) 서비스 현황 및 서비스 제공 방안에 관한 연구」, 한국도서관·정보학회지, 2021, 52(1): 155-178
- 관계부처 합동, 「한국판 뉴딜 종합계획」, 2020 [online] [cited 2020.10.14.] <https://www.gov.kr/portal/ntnadmNews/2207711>
- 노영희·노지윤, 「A Study on Improvement of Electronic Library Services Using User Review Data in Mobile App Market」, International Journal of Knowledge Content Development & Technology, 2021, 11(1): 85-112
- 노영희·신영지, 「자율사물을 활용한 도서관 활성화 방안 연구」, 한국도서관·정보학회지, 2021, 52(1): 27-54
- 노동준·손태익, 「사물인터넷(IoT) 기반의 대학도서관 서비스에 관한 연구: S대학교 도서관의 사례를 중심으로」, 한국비블리아학회지, 2016, 27(4): 301-320
- 「중국 텐진대학, 도서관 로봇 ‘즈투’ 도입」, 로봇신문, 2019 [online] [cited 2020.10.20.] <http://www.irobotnews.com/news/articleView.html?dxno=18972>
- 「도서관 로봇 ‘페관 후’이간에 도서 정리」, 로봇신문, 2020a 중 [online] [cited 2020.10.6.] <https://www.irobotnews.com/news/articleView.html?dxno=21440>
- 「드론과 인공지능으로 도서관 장서 관리한다」, 로봇신문, 2020b [online] [cited 2020.10.18.] <http://www.irobotnews.com/news/articleView.html?dxno=19957>
- 「5세대 이동통신 시대, 실감형 콘텐츠가 미래를 연다」, 문화체육관광부, 2019.4.5. [online] [cited 2020.10.9.] <https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=17204&pMenuCD=0302000000&pCurrentPage=1&p>
- 「로봇에 눈 달았을 뿐인데...사람들이 반색했다」, 미래&과학, 2019 [online] [cited 2020.11.08.] <http://www.hani.co.kr/arti/science/future/908008.html>
- 윤현영, 「VR·AR·MR 관련 기술 및 정책 동향」, 대전: 정보통신기획평가원, 2019
- 이기림, 「국립중앙도서관 가면 로봇 ‘큐아이’에게서 책 안내 받는다」, 뉴스1, 2019.12.20. [online] [cited 2020.10.14.] <https://www.news1.kr/articles/73797485>
- 이철현·전종호, 「4차 산업혁명 시대의 디지털 역량 탐구」, 학습자중심교과교육연구, 2020, 20(14): 311-338
- 정은주, 「지능형 IoT 기반 서비스 로봇 활용사례와 시사점」, 2020 [online] [cited 2020.9.22.] <https://www.nipa.kr/main/selectBbsNttView.do?key=116&bbsNo=11&nttNo=7594&bbsTy=&searchCtgr=&searchCnd=all&searchKrwd=&pageIndex=1>
- 한희정·박태연·서진원·양동민, 「차 산업혁명 시대 미래 도서관 구축 전략에 관한 연구」, 한국문헌정보학회지, 2018, 4, 52(2): 73-102

대구도서관 진행상황

대구를 대표하는 '대구도서관'이 남구 대명동 캠프워커 헬기장 반환 부지에 건립될 예정이다. 연면적 14,952.83m², 건축면적 3,624.85m², 지하 1층 지상 4층의 규모로 대구에서 가장 큰 도서관 부지이다. 전국 최대 규모의 제로에너지인증¹⁾ 단열재와 이중창 등을 적용하여 외부로 손실되는 에너지량을 최소화하는 '패시브(Passive) 기술'과 태양광과 지열 등 신재생에너지 설비 적용으로 에너지를 충당하는 '액티브(Active) 기술'을 통해 에너지 소비를 최소화함. 공공건축물로 사업비 총 818억 원이 투입될 예정이다.

지역대표도서관은 지역사회를 위한 지식정보와 복합 문화 제공의 거점이자 지역민의 만남과 소통을 위한 공간이다. 더욱이 최근 코로나19로 인한 사회 전반의 패러다임 전환은 지역 공공도서관의 디지털 기반 서비스 확장을 요구하고 있다.

그간 대구시는 도서관법 개정에 따라 2011년 3월 1일 '시립중앙도서관'을 대표도서관으로 지정·운영하였다. 그러나 사회 환경 변화에 따라 부지와 규모, 시설, 공간구조, 자료 소장력, 운영관리, 대외적 인지도 등에서 지역대표도서관으로 정착하는 데 한계가 있었다. 이에 대구시는 2014년 '대표도서관 건립 기본계획'의 방침을 결정하고 시립중앙도서관을 대체할 대표도서관 건립을 위한 기본계획을 수립하였다. 이후 시민 설문조사와 건립자문위원회, 시민 간담회 등을 거쳐 대구지역 도서관의 컨트롤타워 기능을 수행할 대표도서관의 명칭을 '대구도서관'으로 결정하고 후속 절차를 진행해 왔다. 2020년 하반기 착공하여 2022년 하반기 개관 예정이었으나, 현재 캠프워커 토지오염 정화사업으로 착공일은 명확하지 않은 상황이다.

「대표도서관 건립 기본계획 수립 연구」에서는 대구 대표도서관을 '대구시민 행복을 위한 도서관 지식문화 요람'으로 건립한다는 비전하에 ① 대구 지식정보문화 랜드마크, ② 한국 도서관 지식문화 정책 산실, ③ 지구촌 융합형 지식정보센터로 건립한다는 3대 핵심가치를 도출하였다. 이러한 비전과 핵심가치를 구현하기 위한 6가지 전략 목표로 ① 도서관 정책·네트워크 허브, ② 하이브리드 형 지식정보서비스 및 공동 보존센터, ③ 지식공유 및 공동체 문화생활 촉진의 베이스캠프, ④ 시민의 생애주기별 독서활동·평생학습 거점, ⑤ 대구경북학 지식정보의 산실과 보고, ⑥ 글로벌 교육학술 도시를 대표하는 지식관광명소를 제시하였다.

「대구도서관 운영기본계획」(2018)에 따르면 대구도서관 건립의 주요 방향은 '스마트 도서관' 구현이다. 비콘(Beacon) 시스템을 도입하여 좌석 배정과 도서대출, 도서 위치, 추천도서 등을 제공하고,

스마트 테이블, 키오스크, 미디어 월 등을 설치하여 정보 서비스를 강화하는 한편, 대구 홍보관(DG Hall)을 조성하여 증강현실(AR)과 가상현실(VR)을 활용한 대구 명소 IT 체험공간을 제공할 예정이다. 드라이브 스루(Drive Thru) 형태의 도서대출과 반납이 가능한 U-도서관 시스템 구축도 계획하고 있다. 내부시설은 공동 보존서고를 비롯하여 교육장과 동아리실을 갖추고, 지상 1층에는 나눔과 소통의 공간인 문화 라운지를 조성하여 시민들이 자유롭게 소통할 수 있도록 하였다. 통합 자료실로 운영될 지상 2층과 3층은 내부 이동 계단을 설치하여 개방감과 연결감을 주고, 야외 공연장과 교육문화 프로그램을 운영할 수 있는 공간을 조성할 예정이다. 대구시가 직접 운영하여 공공성을 확보하고 명실공히 대구를 대표하는 대표도서관으로 자리매김할 수 있도록 협력적인 네트워크를 구축하여 지역문화 발전에 기여하고 서비스를 향상하고자 한다.



사진 1. 대구광역시 대명동에 지어질 '대구도서관' 조감도(출처=대구광역시)

현황과 지역 대표도서관 사례

국가도서관통계시스템의 자료에 따르면 2019년 기준으로 전국의 공공도서관 1,134개 관 중 대구의 공공도서관은 43개 관으로, 17개 시·도 중 12위를 차지하였다. 대구지역 내 공공도서관은 달서구(9개소)가 가장 많고, 중구(2개소)가 가장 적다. 공공도서관 1개 관당 장서 수(106,071권)는 감소하였지만, 전체 도서관 장서 수(약 4,561,053권)는 증가 추세를 보인다. 이는 대구지역 내 공공도서관 수가 증가한 데 기인한 것으로 판단된다. 공공도서관 1개 관당 장서 수는 중구(291,134권)가 가장 많고, 달성군(66,961권)이 가장 적다. 1개 관당 사서 수(5.7명)는 전국 3위이고, 대출도서 수(159,542권)는 전국 2위로 최근 증가 추세다. 하지만 그에 비해 방문자 수(295,338명)는 6위로 감소 추세이다. 1개 관당 인구수(56,698명)는 전국에서 다섯 번째로 많으나 최근 감소 추세이다. 시민 1인당 장서 수는 1.87권으로(전국 12위) 전국 평균(2.35권)에 미달한다. 사서 1인당 봉사대상 인구는 9,911명으로(전국 14위) 지속적으로 감소 추세이다.

「대구시 공공도서관 이용실태와 대표도서관 설립·운영에 관한 인식도 조사」(2016)에 따르면 대구시민의 80.2%가 공공도서관을 이용한 경험이 있고, 여성(83.7%)이 남성(74.5%)보다 이용 경험률이 높은 것으로 나타났다. 문화프로그램 참가(36.0%)와 자료 대출·반납(28.5%) 이용 수요가 가장 많고 이용 빈도는 한 달에 1~3회(27.1%)가 가장 많은 것으로 나타났다. 공공도서관을 방문하는 주된 목적은 책을 읽거나 빌리기 위해서(62.8%)이

다. 공공도서관을 방문하여 주로 이용하는 서비스는 책 읽기(63.4%)가 가장 많고, 방문 시에는 주로 혼자 오는 경우(53.1%)가 많다. 대표도서관이 어떤 역할과 기능에 중점을 두고 서비스를 제공해야 하는지에 대해서는 자료 대출과 열람 서비스가 11.7%로 가장 높았다. 대표도서관의 가장 이상적인 모습은 ‘다양한 분야의 좋은 책과 정보를 제공하는 도서관’(44.8%)으로 나타났고, 중점을 뒀다 할 서비스 지향 공간은 ‘지식 습득을 위해 도서관 자료를 충분히 활용할 수 있는 공간’(25.2%)으로 나타났다. 이 상에서 나타난 바와 같이 **시민들은 대표도서관이 지식정보와 독서문화 서비스 제공에 가장 중점을 두기를 원하고 있다.**

최근 도서관은 본연의 기능인 지식정보와 독서문화 서비스 제공뿐만 아니라 급격한 산업화로 무너진 ‘지역 커뮤니티(Community) 거점 공간’으로서 거듭나고 있다. 이에 지자체들은 공공도서관뿐만 아니라 편의성과 접근성을 기반으로 공공도서관의 역할을 보완하는 작은 규모의 도서관을 활성화하기 위하여 관련 조례를 제정하고 공간·운영·인력 지원 사업을 본격 추진하고 있다.

대구시 또한 작은도서관을 ‘주민 밀착형 생활문화 공간’으로 조성한다는 방향을 설정하고, 대구시 및 8개 구·군 ‘작은도서관협의체’를 구성하여 협력과 교류, 정책 및 사업 운영의 활성화를 본격 모색하고 있다. 또한, 장서 및 서가 구매 등의 시설 지원, 사서 및 행정 인력 지원을 비롯하여 마을공동체지원센터와 연계한 운영 컨설팅, 종사자 역량 강화를 위한 교육·연수, 활동 동기 부여와 정보 확산·교류를 위한 다양한 행사를 개최하는 등의 지원 사업을 추진 중이며, 독서를 통해 시민 삶의 질을 향상하고

공동체를 조성하기 위해 2015년부터 ‘책 읽는 대구’ 사업을 실행하고 있다.



사진 2. 대구통합도서관 홈페이지. 대구 공공도서관 및 인근도서관 도서 자료의 통합 검색 및 개인 맞춤형 북 큐레이션 등 효율적인 서비스를 제공하고 있다.(출처=대구통합도서관 홈페이지)

지역의 대표도서관은 기본적으로 지역 대표도서관과 지역 대표도서관장의 법정 업무, 공공도서관으로서의 법정 업무를 추진하는 한편, 지역도서관 정책의 추진 방향에 따라 각종 특화사업을 운영하고 있다. 지역을 대표하는 문화기반 시설로 시대의 가치와 사회 환경 변화를 적극적으로 반영하며 지역주민의 요구에 맞는 서비스를 제공하는 도서관

으로 지역 브랜드에 부합하는 사업을 구상하는 한편, 장애인, 다문화, 어린이, 청소년, 청년, 노인 등 다양한 계층의 요구에 맞는 맞춤형 서비스를 제공하고 있다.

서울시를 대표하는 ‘서울도서관’은 구(舊) 서울 시청사를 리모델링하여 2012년 10월 개관하였다. 등록문화재 52호로 지정된 역사적 가치를 지닌 건물을 보존하여 서울의 기록과 정보를 시민과 공유하는 공간으로서, 도서관과 전시관, 역사관을 갖춘 서울의 과거-현재-미래를 잇는 시민문화 공간으로서 재탄생 시켰다. 기록정보를 전시하거나 주요 기록물의 열람, 정보 공개 청구 상담 등의 프로그램을 운영하고 있으며, 서울 대표도서관으로서 서울의 도서관 정책기능 및 거버넌스(Governance) 등을 강화하는 역할을 하고 있다. 또한 점자, 촉각 도서 등 1,110종의 대체 자료와 보조기기가 비치된 장애인 자료실 운영처럼 취약계층을 위한 서비스 수준을 제고하고 있으며, 해외 각국 대사관의 기증자



사진 3. 구(舊) 서울시청사를 개보수한 ‘서울도서관’(출처=서울도서관)

료 및 원문자료, 신문 같은 국외간행물 등의 지속적인 자료 확충과 서비스를 통한 시민들의 독서와 연구 활동 지원에 앞서고 있다. 아울러 각종 인문 프로그램, 전시, 참여 프로그램 등을 통해 시민 문화 역량 강화를 지원하고 있다.

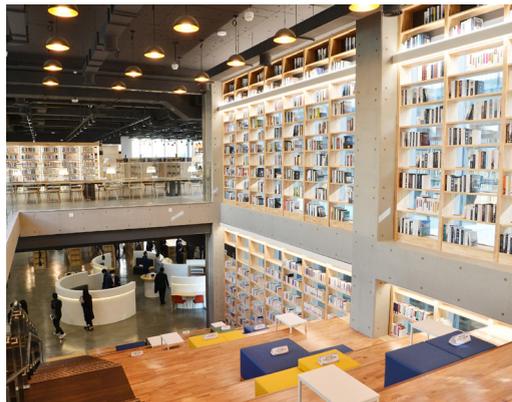
‘부산도서관’은 2014년 부산도서관 건립 기본계획 수립을 시작한 이래 6년여 만에 지난해 11월 정식 개관하였다. 전면 통유리 건물 내부에는 칸막이와 문, 열람실이 없어 개방감이 느껴진다. 내부 계단식 서가와 자유롭게 비치된 좌석 등 트렌디한 문화공간을 연상시키는 공간으로 기존 공공도서관과는 다른 편안하고 여유로운 독서환경을 시민에게 제공한다. 또한 부산의 역사, 문화, 산업, 행정 등 각종 자료를 살피는 부산학자료실 ‘부산애(愛)뜰’, 각종 유명 아트북, 팝업북, 특별판 등이 전시된 예술 도서관코너 등 특화자료실을 운영하며 부산시민들에게 다채로운 자료를 제공하고 있다. 그리고 ‘문학상’, ‘읽히는 책’ 등 흥미로운 큐레이션 섹션 및 소규모

문학행사를 개최하여 이용자들과 상호교류를 통한 독서진흥 제고에도 힘쓰고 있다. 17개 시·도 가운데 인구 100만 명당 공공도서관의 개수가 가장 적은 도시였던 부산(12.89곳, 2020년 1월 기준)에 건립된 국내 최신 도서관으로, 시대의 요구가 잘 반영된 지역 대표 복합문화공간으로 자리매김하고 있다.

이렇듯 지역대표도서관 기능의 다변화에 따라 사서를 비롯한 도서관 종사자의 역할과 필요역량 역시 다양하게 변화하고 있다. 사회 환경 변화에 부합하는 지식정보와 독서 교육문화 서비스 제공, 시민 문화역량 강화, 공동체 형성 지원, 다양한 계층과 세대를 대상으로 특화 서비스 제공 등이다. 특히 코로나19로 가속화된 ‘디지털 전환’은 도서관의 각종 서비스에 대한 디지털 전환과 이용자의 디지털 격차 해소 지원, 종사자의 디지털 리터러시(literacy) 역량 제고를 필수적으로 요구하고 있다.



사진 4. 5. 개방성이 특징인 부산도서관은 마치 세련된 북 카페 느낌을 들게 한다.(출처=부산광역시)



대구도서관에 거는 기대

대구를 대표하는 대구도서관은 ‘대구’라는 도시 브랜드에 어떠한 영향을 미칠 것인가?

도시의 브랜드를 결정짓는 것은 바로 그 도시에서 살아가는 사람들과 그들이 유기적으로 형성해가는 문화(文化)이다. 문화는 한 사회의 주요한 행동양식이나 상징체계로, 인간이 주어진 자연환경을 변화시키고 본능을 적절히 조절하여 만들어낸 사회 전반의 생활양식과 그에 따른 산물들이다. 이는 개인이 속한 사회의 환경과 형식·비형식·무형식 학습 간의 지속적인 상호작용을 통해 형성된다. 오늘날의 도시는 사람과 사람 간의 작은 규모에서부터 거대한 규모에 이르기까지의 총체적 네트워크의 장(場)으로, 이를 바탕으로 독특한 지역문화를 형성하고 있다. 그렇다면 대구도서관은 대구의 문화에 어떠한 영향을 끼칠 것인가?

미국의 경제지리학자 리처드 플로리다(Richard Florida)는 ‘경제성장의 핵심은 사람이고, 특히 창조계층이 도시와 국가의 발전을 이끈다’고 했다. 전통 산업시대에는 기업이 있는 곳에 사람이 몰렸다(People-to-Job)면, 지식기반산업이 경제를 선도하는 현시대에는 ‘사람이 풍부한 곳으로 기업이 몰려든다(Job-to-People)’는 것이다. 그리고 창조계층을 특정 도시로 집결시키는 요인에는 3T, 즉 기술(Technology), 인재(Talent), 관용(Tolerance)이 있다.

우리지역이 플로리다의 논의에서 주목할 부분은 관용의 문화인데, 이는 낯선 문화에 대한 수용성과 사회문화적 다양성을 일컫는다. 국경의 장벽이

허물어진 세계화 시대에 창조적인 사람들은 새로운 아이디어와 문화를 포용하는 개방적 사회 분위기를 갖춘 곳을 찾아 거주한다. 아무리 편리하고 쾌적한 도시라도 배타적인 분위기라면 그런 도시로 창조계층은 이주하지 않는다. 어느 때부터인가 우리지역은 기술과 인프라 측면에서는 경쟁력을 갖추고 있으나, 사회문화적 다양성 측면에서는 새로운 시대적 흐름을 유연하게 수용하지 못하고 있다는 평가를 받고 있다. 보수성, 배타성, 투박함 때문에 혁신적인 외부인재의 유입과 정주(定住) 흐름이 지체되고 있다는 것이다.

오늘날 유연한 지역사회 문화를 갖추는 것은 단지 문화적 측면만이 아니라 경제적 경쟁력 차원에서도 중요하다. 이를 위해서는 21세기형 ‘공동체 문화의 확산’이 필요한데, 도서관을 비롯한 도시의 각종 주요 인프라와 운영 프로그램이 신뢰와 존중, 다양성과 포용성, 참여와 도전 정신 등을 기반으로 하는 다양한 층위의 지역 커뮤니티 활성화에 기여하도록 디자인해야 한다. 즉, 지역의 다양한 계층이 경험을 나누고 공감하며 협력적 관계를 형성할 수 있도록 하여 현대사회의 다양한 사회적 가치와 연결될 수 있도록 해야 하는 것이다.

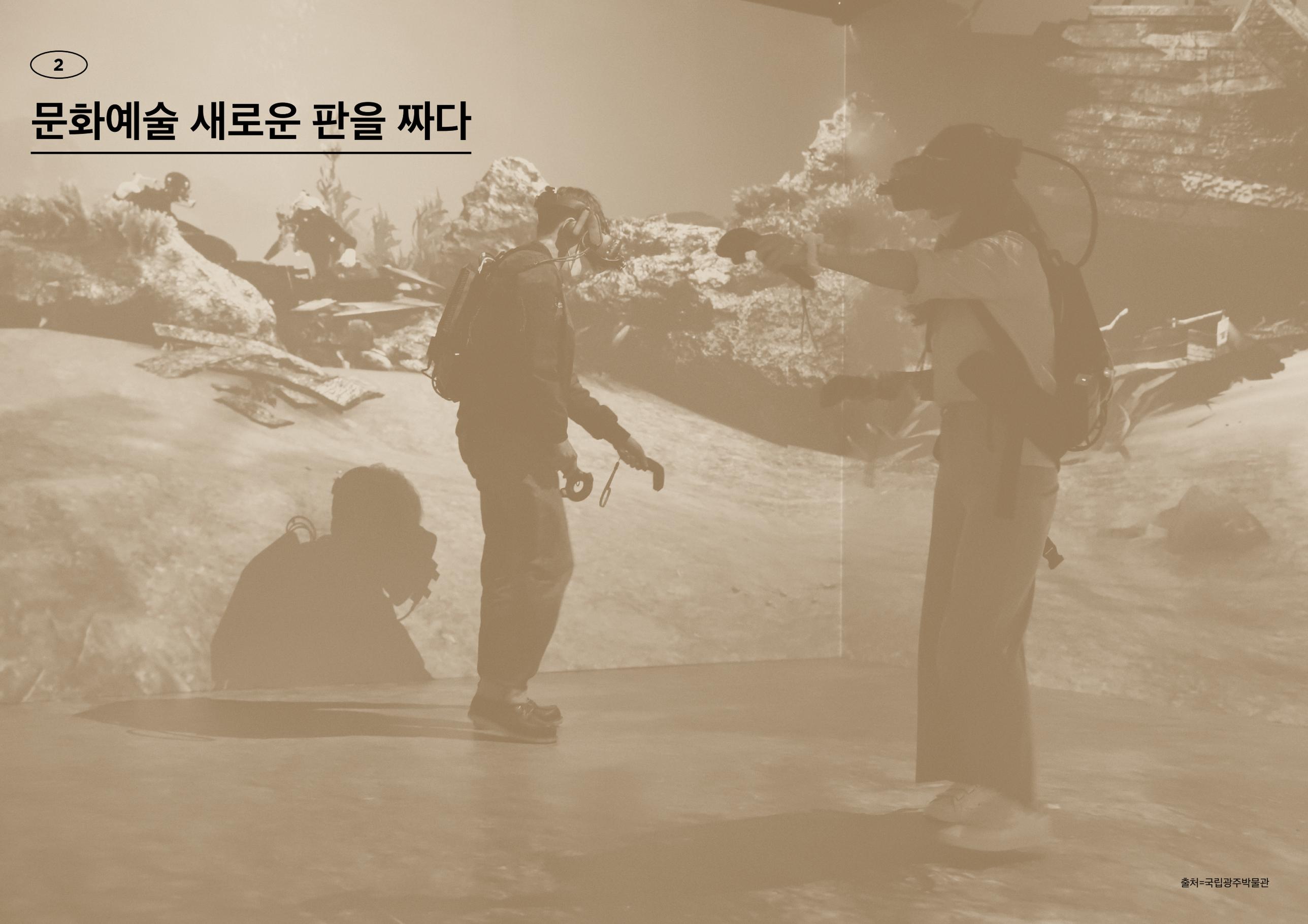
따라서 대구도서관은 지역 대표도서관과 지역 대표 도서관장의 법정 업무, 공공도서관으로서의 법정 업무, 지역 대표도서관으로서의 추가적 업무를 종합적으로 고려하여 ① 지역도서관 거버넌스 구축·운영과 ② 공공도서관 정책(시책) 수립·추진, ③ 도서관 지원, ④ 장서 개발 및 서비스, ⑤ 공동 보존서고 운영, ⑥ 공공도서관 협력 시스템 구축 및 상호대차 주도, ⑦ 독서 진흥과 평생학습 및 문화

프로그램 제공, ⑧ 도서관 관련 조사연구·평가, ⑨ 도서관 관련 기관 간 협력·지원, ⑩ 시민의 지식정보 격차 해소, ⑪ 도서관 담당자 역량 강화 등 특히, **지역도서관 거버넌스 구축·운영 측면에서는 대표도서관과 공공도서관, 작은도서관 간의 밀접한 연계 시스템 구축이 필요하다.** 해외의 경우 대부분 정부와 지자체 주도로, 공공도서관 시스템 내 서비스 포인트로서 분관 또는 소규모 조직 및 시설로 운영되고 있다. 반면 우리나라의 경우, 재정 문제로 민간주도의 사립 작은도서관이 공공도서관의 역할을 보완하는 형태로 성장하였으므로, 지역 내 작은도서관의 요구에 효율적으로 대처하기 위해서는 공공도서관과 작은도서관 간의 밀접한 연계로 서비스를 강화하는 한편, 작은도서관의 자율성과 특성을 살리는 중층적 지원전략이 필요하다. 또한, 다양한 계층과 세대를 대상으로 특화 서비스를 제공해야 한다. 해외의 도서관들은 어린이, 청소년, 노인, 장애인, 이주민 등 다양한 계층의 요구에 맞는 특화 서비스를 제공하고 있다.

아울러 대구도서관이 대구의 전통과 현재, 미래 가치를 창조하는 유연한 집결지가 되고 ‘대구 지식정보문화 랜드마크’로 자리매김할 수 있도록 해야 한다. 대구지역 도서관 정책·네트워크 허브와 지식공유와 커뮤니티 활동의 거점 공간, 전 생애를 통한 독서·평생학습·문화 활동의 장(場), 교육문화 도시를 대표하는 지식관광명소로 탄생시키는 전략을 수립하는 것이 바람직하다.

대구 대표도서관이 시민의 지식문화의 전당이 될 수 있도록 ‘지식정보 접근·이용’이 쉬운 시설, ‘지식문화 향유’를 위한 편안한 공간, ‘평생학습 실현’을 위한 복합 공간으로 탄생하여 지역대표도서관의 선도적인 모델이 되기를 기대한다.

문화예술 새로운 판을 짜다



양지훈

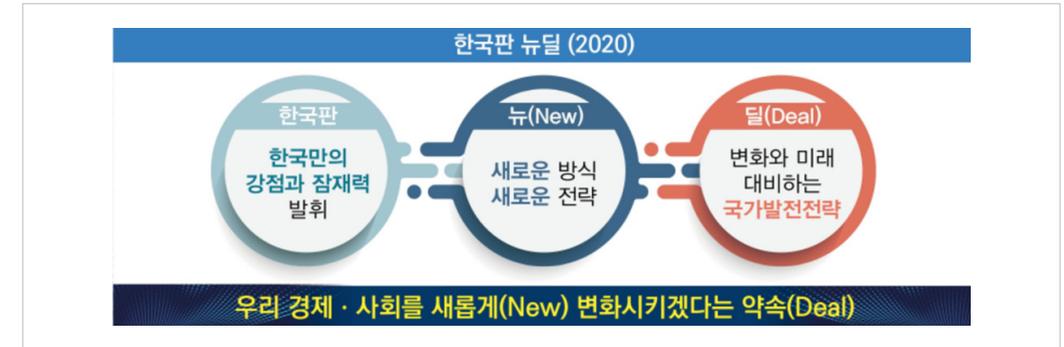
코로나19와 한국판 뉴딜

코로나19로 인한 글로벌 팬데믹은 전 세계 모든 구성원의 삶에 영향을 미치며 이전과 완전히 다른 일상(New Normal)을 만들어내고 있다. 게다가 전 지구가 동시에 경험하고 있는 이 끔찍한 상황이 장기화되면서, 다수의 산업들이 붕괴되고 구성원들도 버틸 수 없는 임계점에 다다르게 되어 존폐를 고민하는 현상들이 동시다발적으로 나타나고 있다. 문화예술 역시 전업 위협으로 어쩔 수 없이 맞이하게 된 '비선택적' 사회적 거리두기로 인해 전시, 공연, 행사 등의 주된 활동이 중단되고 창작 주체들의 창작활동에도 많은 제약이 발생하면서 이를 영위해 나갈 동력을 잃고 있다.

유례없는 위기 속에서 정부는 적극적인 투자와 지원을 통해 코로나19 충격을 최소화하고 새로운 기회를 창출하고자 '한국판 뉴딜'을 2020년 7월에 발표하였다. '뉴딜(New Deal)'은 1930년대 경제 대공황의 위기 속에서 실업자에게 일자리를 제공하고, 경제 구조와 관행을 개혁해 침체된 경제를 되살렸던 미국의 루스벨트(Franklin Delano Roosevelt, 1882.1.30~1945.4.12) 대통령이 추진했던 경제 정책이다. 미국 대공황 위기를 강력히 정부의 정책으로 극복했던 것처럼 '한국판 뉴딜' 역시 '디지털 혁신'과 '친환경'을 중심으로 추진하여 현 위기를 극복하자는 의도이다. '디지털 뉴딜', '그린 뉴딜'이라는 두 축을 구성하여 정부의 집중 투자를 통해 일자리 및 혁신을 창출하고, 포스트 코로나 시대의 유망분야를 선도해나가는 모멘텀(Momentum)을 만들자는 의지를 표명한 것이다. 이를 위해 2025년까지 국비 114.1조 원을 포함한 총 사업비 160조 원을 투자하여 일자리 190만 개를 창출할 계획이다.

본고에서는 한국판 뉴딜 정책 중 문화예술과 콘텐츠산업에 가장 연관성이 높은 '디지털 뉴딜 문화콘텐츠 성장전

디지털 뉴딜과 문화예술·콘텐츠 전망 및 제언



자료 1. 한국판 뉴딜의 방향(출처=기획재정부, 2020)

략'에 대해 집중 조명한다. 구체적으로 각 전략이 나오게 된 배경과 세부 내용을 예시를 통해 구체적으로 살피고자 한다. 또 디지털 뉴딜 문화콘텐츠 성장 전략들이 시사하는 바를 논의하면서 문화예술 관점에서 제언하고자 한다.

디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업 성장 전략

코로나19 확산이라는 변수로 사회·경제 전반에 급격한 변화가 발생하자, 그 어떤 산업보다도 콘텐츠산업이 이러한 변화의 가장 중심에 서 있는 모양새가 나타났다. 코로나19가 전 세계를 강타하기 시작할 때 가장 먼저 피해 분야로 언급된 것이 영화관, 공연장 등 대면·방문 영역에 있는 콘텐츠 분야였다. 반대로 코로나19로 인해 가장 수혜를 입은 분야 역시 게임, 웹툰, OTT 등 비대면 영역의 콘텐츠

분야였다. 즉 코로나19는 콘텐츠산업에 있어 위기와 기회가 공존하는 변수로 작용하게 된 것이다. 그리고 그 변수에 민감하게 반응하는 요인은 비대면(Untact) 상으로도 이용이 가능한지 여부이며, 이를 가능하게 하는 핵심은 '디지털 기술'이었다. 따라서 해당 콘텐츠 분야가 비대면화가 되는지와 디지털화가 고도화되는지에 따라 코로나19의 피해 분야와 수혜 분야가 구분되었다.

사실, 문화예술이나 콘텐츠산업에서 디지털화와 기술융합은 코로나19로 인해 갑작스럽게 나타난 현상은 아니다. 이미 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation, DT 또는 DX)과 4차 산업혁명 흐름 아래 콘텐츠산업계에서는 다양한 기술 융합 시도가 활발하게 이루어져 왔다. 다만, 코로나19로 인해 그 변화에 대한 요구가 높아지며 당초보다 빠르게 변화하고 진화하게 된 것뿐이다. 이에 정부는 콘텐츠산업에 대해 한국판 뉴딜의 두 축(디지털 뉴딜과 그린 뉴딜) 중 디지털 뉴딜에 집중하여 이를 실현하기 위한 세 가지 전략을 제시하였다.

비대면 콘텐츠 집중 육성, 차세대 콘텐츠 시장 개척, K-콘텐츠 세계 경쟁력 강화가 그것이다.



자료 2. 디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업 성장 전략(출처=문화체육관광부, 2020)

① 비대면 콘텐츠 집중 육성

앞서 이야기한 바와 같이 코로나19의 영향은 극산산업이 주를 이루는 영화산업, 콘서트 같은 공연 비중이 높은 대중음악 산업 등 '대면 기반 콘텐츠 소비 급감'이라는 결과를 가져왔다. 실제로 문화체육관광부에 따르면 2020년 2월에서 8월까지의 전년 대비 극장 관객 수는 1억 3,790만 명에서 3,002만 명으로 78%가 감소하였고, 대중음악 공연도 최소 433건이 취소되는 등 생태계 자체가 위기와 직면하고 있다. 반면 온라인 게임, OTT(온라인 동영

상 서비스), 온라인 음원, 웹툰 등 온라인 기반 콘텐츠의 소비는 급증하여 비대면 콘텐츠 시장은 확대되었다. 시장조사업체 GlobalWebIndex가 13개국을 대상으로 2020년에 조사한 콘텐츠 소비 동향에서 게임은 32%, OTT는 39%, 음악 스트리밍은 35% 성장하는 등 비대면 소비가 두드러졌다.

국내 콘텐츠 관련 사업자들은 이러한 비대면화 추세에 가장 적극적으로 대응하고 빠르게 태세를 전환하면서 위기를 극복하고자 하였다.

먼저 공연에서는 SM엔터테인먼트의 <비온드 라이브>를 시작으로, 질적으로 향상된 콘텐츠를 기반한 온라인 콘서트를 새로운 비즈니스 모델로서 제시하였다. 특히, 6월에 열린 BTS의 <방방콘 더 라이브>는 콘서트 당일 1,107개국에서 75만 6,600명이 접속하여 1회 공연으로 약 220억 원 이상의 매출을 거둬 정도로 가시적인 성과를 거두기도 하였다.

영화의 경우에도 코로나19가 장기화 국면으로 접어들면서 잇따라 개봉을 연기하거나 취소하였고, 관객들은 집에서 OTT와 VOD를 통해 영화를 관람하였다. 그리고 <사냥의 시간>처럼 영화관 개봉을 취소하고 곧바로 글로벌 OTT 플랫폼을 통해서만 새로운 영화를 개봉하는 사례들이 나타나기도 하였다. <승리호> 역시 당초 극장 선 공개를 계획하였으나, 코로나19 여파로 계속해서 극장 개봉이 미루어지게 되자 2021년 2월에 넷플릭스를 통해 공개하는 방식으로 전환하였다. 그리고 그 결과 전 세계 28개국의 넷플릭스에서 1위를 차지하는 등 예상치 못한 글로벌적 성공을 거두기도 하였다.

위와 같은 성과를 토대로 정부는 비대면 전환 상황에서 콘텐츠 업계가 빠르게 대응하고 콘텐츠 경



자료 3. 콘텐츠산업의 코로나19 대응 : 비대면화, 온라인화(출처=Pixabay, 해외문화홍보원, 넷플릭스 캡처)

쟁력을 확보할 수 있도록, 관련 기반(인프라)과 콘텐츠 제작 지원, 제도 개선 등을 추진하고자 하였다.

특히 대규모 공연 콘텐츠 중계 및 전송, 실감기술 접목, 쌍방향 소통, 저작권 보호 등 비대면 공연에 적합한 시설과 장비 등을 갖춘 온라인 전용 케이팝 공연장을 조성하고, 시범적으로 자본과 기술이 부족한 중소기업의 온라인 공연 제작을 지원하고자 한다. 이를 통해 기대되는 직접적인 효과는 고품질의 콘텐츠를 제작 및 유통하고자 하는 중소제작사 및 사업자에게 새로운 기회를 제공하는 것이다. 고품질의 온라인 콘텐츠는 실시간 공연뿐 아니라 동영상 플랫폼, 홍보 동영상 등 다양한 용도로 활용이 가능하여 중소기업의 성장에 기여할 수 있다.

간접적으로는 온라인 공연 시장과 같이 커지고 있는 신규 시장에서 글로벌 선점 효과를 누릴 수 있다. 아직 대표적인 온라인 공연 플랫폼이 출현하지 않은 상황에서 신기술을 기반으로 새로운 편익을 제공할 수 있는 혁신적인 온라인 공연장을 먼저 조성할 경우 글로벌 표준으로 자리할 수 있으며, 온라인 공연 선도국으로 유리한 위치를 선점할 수 있을 것이다.

또, 콘텐츠와 플랫폼의 동반성장을 통해 콘텐츠 제작의 글로벌 경쟁력을 강화하는 한편, OTT와 같은 글로벌 파급력이 높은 시장의 주도권을 놓치지 않도록 자생력을 강화하려는 사업들도 디지털 전환의 세부 전략에서 확인해 볼 수 있는 방향성이다.

② 차세대 콘텐츠 개척

콘텐츠산업은 융복합 기술의 영향을 많이 받는 산업이다. 그렇기에 기술에 대한 기대와 변화에 매우 민감하다. 예를 들어 인쇄 매체와 비디오, 전파 등을 통해 유통되었던 콘텐츠는 초고속 인터넷이 대중화되자 전혀 다른 국면을 맞이했다. 다운로드를 통해 음악이나 동영상 등의 콘텐츠들이 유통되기 시작하였고, LTE(4G) 모바일 네트워크가 확보되자마자 모바일 기술이 적용되어 언제 어디서나 스마트폰을 통해 동영상이나 음악 콘텐츠를 스트리밍으로 이용하게 되었다. 또 웹툰, OTT 등 모바일과 온라인에 최적화된 새로운 장르 개척사례를 살펴봐도 콘텐츠산업이 기술 변화에 얼마나 탄력적으로 대응하고 있는지를 알 수 있다.

같은 맥락에서 5G의 등장과 상용화는 콘텐츠산업에 또 다른 큰 변화를 예고하고 있다. 특히 초고속, 초저지연, 초연결이라는 5G의 특성은 증강현실(AR), 가상현실(VR), 홀로그램 등 실감 콘텐츠는 물론, 클라우드 컴퓨팅을 통해 온라인상에서 고용량의 데이터를 처리할 수 있어 인공지능(AI)이나 빅 데이터와 같은 기술들과 결합되어 지능형 콘텐츠를 새롭게 창출할 것으로 전문가들은 예상한다. 대표적인 예가 5G 네트워크 기반의 8개 실감 콘텐츠로 이루어진 <광화시대> 프로젝트이다. 상징적 장소인 광화문 일대를 중심으로 5G 기반 실감 콘텐츠를 국민들이 체험할 수 있도록 조성하였다. 위치기반형 AR 콘텐츠 <광화경>을 비롯해서 실감미디어파크 <광화원> 등 총 8개의 콘텐츠에는 VR, AR, AI, 홀로그램 등 최신 기술을 적용하였다. 광화문 주변에 조성될 이 프로젝트는 그 성과에 따라 다른 지역으로의 확산은 물론, 새로운 소비 콘텐츠로서 실감 콘텐츠의 가능성을 살펴볼 수 있을 것으로 예상된다.

여기에 더해 최근에 급부상한 메타버스(Metaverse)에도 주목하고 있다. 메타버스는 초월, 그 이상을 뜻하는 메타(Meta)와 세상 또는 우주를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어로, 가상과 현실이 상호작용하며 공진화(共進化, Coevolution)하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상을 의미한다. 초기에는 싸이월드(Cyworld), 세컨드 라이프(Second Life) 등 게임이나 SNS와 같이 생활과 소통 서비스가 독립적으로 이루어졌다면 현재는 로블록스(ROBLOX)나 네이버 제페토(ZEPETO)와 같은 플랫폼을 통해 소비와 생산이 서로 선순환하는 서비스로 발전하고 있다.

디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업 성장 전략에서는 이렇게 디지털 뉴딜의 일환으로, VR, AR, 빅데이터, AI, 메타버스 등과 같은 신기술 결합 콘텐츠 개발과 투자를 확대하고 활용기반을 조성하는 한편 이와 관련한 전문 인력을 양성하여 차세대 고부가가치 콘텐츠를 육성해나간다고 한다.



사진 1, 2, 3, 4. 기술 융합을 통한 차세대 콘텐츠 예시(출처=한국콘텐츠진흥원)

③ K-콘텐츠 세계시장 경쟁력 강화

코로나19라는 대형 악재 속에도 한국의 콘텐츠는 유례없을 정도의 눈에 띄는 성과를 거두며 그 위상을 높였다. 그 시작은 봉준호 감독의 영화 <기생충>으로, 아카데미 4관왕에 오르며 한국영화콘텐츠의 경쟁력을 보여줬다. 이어 영화 <미나리>의 배우 윤여정 씨가 아카데미 여우조연상을 거머쥐면서 국내 영화계의 글로벌 위상을 강화했다. 또한, BTS는 국내 가수 최초로 미국 대표 차트 빌보드 핫 100에서 <다이너마이트>와 <Life Goes On>으로 두 번이나 정상을 차지하면서 기념비적인 역사를 써 내려갔다.

한편, 일본에서도 자체 언론 스스로 '4차 한류'라 칭할 정도로 한국 드라마 붐이 불었다. 실제로 2020년 8월 일본의 넷플릭스 TV 부문에서 가장 많은 시청을 한 콘텐츠 순위를 보면 1위 <사랑의 불시착>, 2위 <사이코지만 괜찮아>, 3위 <이태원 클라쓰>로 1위에서 3위 모두 한국 드라마가 독식하는 장면을 목격할 수 있었다.

그뿐만 아니라 한국 웹툰 역시 해외 진출을 본격화하면서, 카카오의 '픽코마', 네이버의 '라인 만가' 등이 세계 가장 큰 만화시장인 일본의 온라인 만화 부분에서 정상을 차지하며 의미미한 성과를 거두고 있다. 나아가 미국, 프랑스, 태국 등 다양한 지역에서도 그 성장세를 이어가고 있다. 이렇게 음악, 영화, 드라마, 만화 등 다양한 장르에서 전 세계 동시다발적으로 한류 콘텐츠의 경쟁력이 증명되고 있다.

따라서 디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업 성장 전략에서는 콘텐츠의 핵심인 '지식재산(IP)'의 경쟁력을 강화하고 콘텐츠와 연관 산업의 동반성장을 위한 발전 방향성을 설정하였다. 하나의 IP가 다른 장

르에 OSMU(One Source Multi Use) 되고 나아가 다른 산업과도 활발하게 연계될 수 있도록 IP 활용 시장을 확대하고, 체계적인 지원을 통해서 '신(新)한류'를 확산하고자 하는 세부지원 사업을 마련하였다. 한류 콘텐츠가 해외 현지에서 유튜브, 넷플릭스, 인스타그램과 같은 글로벌 플랫폼 통해 팬덤(Fandom)이 자생적으로 발생하는 형태로 유통방식이 바뀌는 상황에서 IP의 중요성을 더 강조, 집중하는 디지털 전략으로 해석할 수 있다. 또한, 어느덧 고도화 단계에 이른 한류가 지속가능할 수 있도록 신한류 체험행사, 비대면 수출지원, 한류 플랫폼 강화와 같은 체계적인 해외 진출 지원을 통해 신한류를 확산하고자 한다.

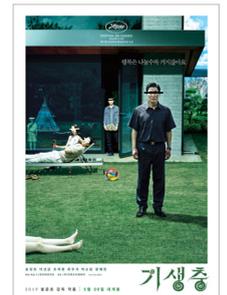


사진 5. 제92회 아카데미 시상식에서 작품상과 감독상을 비롯하여 4관왕을 수상한 봉준호 감독의 영화 <기생충>. 비영여권 국가 영화 최초의 아카데미 최고상 수상으로 국내외 영화계의 새 역사를 썼다는 찬사를 받았다.(출처=CJ ENM)



사진 6. 그룹 BTS의 <버터(Butter)>가 미국 빌보드 메인 싱글 차트 '핫 100'에서 7주 연속 1위에 오르는 대기록을 세웠다. (출처=빌보드 홈페이지 캡처, 2021.07.12.)

**문화예술 관점에서의
디지털 뉴딜을 위한 제언**

콘텐츠산업 분야뿐만 아니라 문화예술 전반에 걸쳐서 급변하는 환경변화에 대응하기 위해 온라인·비대면화와 디지털화 요구가 높아지고 있다. 그리고 문화예술 각 분야에서 적극적으로 다양한 시도가 일어나면서 혁신이 발생하고 있다. 공연예술 분야에서는 다양한 플랫폼을 통해서 온라인 공연을, 시각예술 분야에서도 아트마켓, 경매 등이 온라인 플랫폼을 통해 이루어지고, 온라인 뷰잉룸 등을 시도하고 있다. 문학 역시 오디오북, 전자책(e-book)이 활성화되고 있으며, 문화예술교육도 화상회의 플랫폼 등을 통한 온라인 교육으로의 전환이 다양하게 발생하였다.

분야	사례
공연예술 분야	(주)봄아트프로젝트 <방구석 클래식>, 서울예술단 <잃어버린 얼굴 1895>, 세종문화회관 <힘내라 콘서트(힘콘)>, 뮤지컬 <귀환>, 뮤지컬 <모차르트>, 대구국제뮤지컬페스티벌, 서울국제공연예술제, 코리아심포니 <내 손안의 콘서트>, <모차르트&멘델스존>, CGV <월간뮤지컬>, <월간 오페라>, <월간 클래식>, 예술의전당 <플레이 클럽스>, 문체부 <집콕 문화생활> 등
시각예술 분야	온라인 플랫폼을 중심으로 한 아트마켓(Art.sy, Artspace, Blacklots, Paddle8, Artnet), 갤러리 온라인 뷰잉룸(Eazel), 가상갤러리(Google Art Project) 등
문학 분야	오디오북(오디언 소리, 스토리텔), 온라인 서점과 전자책(밀리의 서재, 리디 셀렉트, 예스24북클럽), 웹소설(왓패드)의 부상, 북튜브 등 온라인 문학 프로그램 증가

한국문화예술교육진흥원 '어디서든 문화예술 교육', 국립아시아문화전당 '출래출래 몸놀이', 국립현대미술관 '집에서 만나는 미술관', 안동 문화예술회관 '꿈의 오케스트라 교육 사업', 미국 휘트니 미술관의 화상회의 프로그램(Zoom)을 이용한 대화형 미술교육, 광주문화재단 문화예술교육지원센터 '키득키득', 테이트미술관 '테이트 키즈' 등

표 1. 문화예술에서의 온라인·비대면 시도 사례(출처=한국문화관광연구원, 『코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구』, 2021)

그러나 급격히 일어난 온라인 및 비대면으로 전환 과정에서 많은 시행착오와 한계를 드러내기도 했다. 따라서 본 글을 마무리하면서 문화예술 차원에서 디지털 뉴딜을 추진하기 위해 고려할 점을 살피고 효과적인 디지털 뉴딜이 이루어지기 위한 방안을 다음과 같이 제안하고자 한다.

먼저, 문화예술의 온라인·비대면화 시도 시 이들만이 제공할 수 있는 편익을 개발해야 한다.

사실 그동안 문화예술 분야에서 온라인화를 시도했을 때, 현장에서만 느낄 수 있는 문화예술 가치의 전달과정에서 그 한계가 여실히 드러났었다. 이는 디지털 뉴딜의 비대면 콘텐츠 집중 육성 전략에서 유념해야 할 부분이다. 기술적으로 완전하게 현장감을 전달할 수 없는 한계가 뚜렷하므로 온라인·비대면화를 기획할 때 현장의 공연이나 시각예술 등을 그대로 옮기는 것을 목적으로 설정해서는 안 된다는 것이다. 오히려 온라인만이 제공할 수 있는 기술적 차별점을 통해 해당 플랫폼만의 새로운 문법을 개발해야한다. 예를 들어 다양한 각도를 실시간으로 제공할 수 있는 다차원 화면 구성이나 AR과 결합한 다양한 화면구성, 실시간 소통을 통한 콘텐츠

츠 마련과 같은 온라인 공연 및 전시만이 줄 수 있는 차별화된 편익을 제공해야 한다. 온라인 환경 내에서 블록체인과 NFT(Non-Fungible Token) ¹⁾ '대체 불가능한 토큰(Non-Fungible Token)'이라는 뜻으로, 희소성을 갖는 디지털 자산을 대표하는 토큰을 말한다. NFT는 블록체인 기술을 활용하지만, 기존의 가상자산과 달리 디지털 자산에 별도의 고유한 인식 값을 부여하고 있어 상호교환이 불가능하다는 특징이 있다.('한경 경제용어사전', 한정닷컴)를 활용하여 저작권을 보호하고 온라인 경매 등을 시도하는 노력도 온라인화에서만 제공할 수 있는 새로운 편익이 될 수 있을 것이다.

다음으로 플랫폼 선점과 표준화의 노력이 필요하다.

플랫폼 경제에서 가장 핵심이 되는 부분 중 하나는 새로운 분야가 열렸을 때 공급자와 이용자가 초기에 진출한 소수 플랫폼에 모두 몰리게 되어 후발 플랫폼들은 시장에 침투하지 못하는, 네트워크 효과(Network Effect)가 매우 크다는 것이다. 따라서 아직 문화예술 분야의 대표적인 플랫폼이 없는 상황에서 새로운 문화예술 플랫폼을 개발하고 선점하는 집중적 노력이 필요하며, 개발 이후에도 전 세계의 다양한 공급자와 이용자를 흡수할 수 있는 경쟁력을 확보할 수 있어야 한다. 이를 위해 디지털 뉴딜의 일환으로 집중적 투자를 통해 대표적 문화예술 플랫폼 개발에 지원을 적극 진행하고 표준화할 수 있도록 노력을 기울여야 한다.

마지막으로 디지털 소외 계층을 위한 지원이 병행되어야 한다.

디지털화에 익숙지 않은 고령층이나 지역소외 계층들은 사실 이동이 자유롭지 못하거나 문화예술 시설들이 가까이에 있지 않아 리터러시(literacy) 차원에서 디지털 문화예술이 집중적으로 필요한 대

상들이다. 하지만 스마트폰이나 PC와 같은 디지털 기기의 공급이 어렵고 기기가 있어도 활용하는 방법을 모르기 때문에 더 소외되는 악순환이 발생한다. 따라서 디지털 뉴딜에서 디지털화를 활성화할 때 디지털 디바이드(Digital Divide, 디지털 정보격차) 역시 동시에 해결하면서 진행해야 한다.

위와 같은 맹점들을 고려하면서 디지털 뉴딜 정책을 통해 문화예술에 집중적으로 지원이 이루어질 때 새로운 차원의 문화예술이 발생하고 다양한 층이 문화예술을 이용하여 리터러시 문제가 해결되는 선순환이 이루어질 것으로 기대된다.

새날이 오면

2019년 12월 30일, 한 해를 하루 남겨놓은 연말. 지나온 1년을 마무리하고 새해 새날을 맞이하기 위해 들뜬 마음으로 송구영신(送舊迎新)을 계획하고 준비하던 전 세계 사람들은 정말로 ‘새날’을 맞이했다. 이 전에 한 번도 경험해 보지 못했던 새로운 환경, 단절의 시간이 어느 날 갑자기 급격하고 불가피하게 우리를 찾아왔다. 사람들은 매우 당황스러웠고, 그 누구도 손쓸 수 없이 빠르게 거북한 세상이 다가왔다. 모든 사회 시스템이 멈춘 상황. 식당도 커피숍도 공연장도 미술관도 극장도 학교도 종교시설도 도서관도 공공기관도, 모두 예외 없이 문을 닫아야만 했다. 답답하지만 워낙 급박한 상황이었으니 그저 빨리 지나가기만을 바라며 동참했다. 길어야 2, 3개월이면 정상화 되겠지 하는 심정이었을 것이다. 그렇게 코로나19의 끝을 기대하며 버텼지만 18개월이 지나도록 긴 터널 속에서 빠져나오지 못하고 있다. 끝날 것 같지 않은 이 상황에 지치고 무더진 막연함만 있을 뿐이다.

인간은 적응의 동물답게 새로운 환경에 너무도 빠르게 익숙해졌다. 여기저기서 쏟아지고 있는 수많은 대안들은 위기 상황을 버티기 위함이 아니라, 이 상황에 최적으로 적응하기 위함으로 보인다. 그래서 저마다 상황에 대한 개념을 만들어 내며 대안이라고 주장했고, 새로운 시장이 우후죽순 나타났다가 사라지고를 반복하며 여기까지 왔다. 고무적인 것은 세계적으로 ‘온라인 강국’이라는 입지를 다져온 대한민국답게 모든 분야에서 온라인을 활용한 방안들이 제시되고 실험되었다. ‘배달의 민족’이라며 배달 애플리케이션을 활용해 빠르게 태세 전환하여 새로운 시장을 창출해내는 등 위기를 기회로 만드는 놀라운 저력을 보여주었다. 마스크가 한결 자연스러워진 이 상황이 영원히 지

속되어도 큰 문제가 없는 생활을 이어가고 있다. 우리 스스로 기존 환경으로 절대 되돌아갈 수 없는 시스템을 구조화시킨 것이다. 생물학적으로 3개월이 지나면 과거 환경으로 되돌아갈 수 없는 것이 ‘적응’의 속성이다. 그렇게 ‘새날’은 이제 ‘일상’이 되었다.

문화예술계는 코로나19의 공격에 직격탄을 맞았다. 공연장과 미술관 등 전국의 문화행사가 모두 멈췄다. 공연이 취소되고, 전시가 연기됐다. 극장도 영화 상영을 중단하였고, 방송국도 신규 프로그램 제작을 중단하였다. 스포츠 경기도 모두 취소되었다. 올림픽이 무기한 연기라니..... 사상 초유의 사태가 벌어지고 만 것이다. 문화예술 분야 중에서 아마도 타격이 가장 큰 분야는 현장 관객이 반드시 있어야 하는 공연계일 것이다. 미술 분야는 가상갤러리, VR 등 기존의 다양한 플랫폼을 통한 온라인 전시가 가능했고, 음악 역시 음원 사이트나 유튜브 등을 통해 음원을 유통하고 영상을 통한 활동이 가능했다. 문학 분야의 온라인 활용은 이미 보편화가 이루어지면서 코로나19로 인한 영향을 거의 받지 않았다.

코로나19로 인해 큰 어려움을 겪는 분야의 공통점을 보면 많은 사람이 한 번에 모여야 하는 집단관람 형식으로 공연과 스포츠 분야에 집중된 것을 알 수 있다. 미술, 음악, 문학 등은 활동 자체가 개별적인 콘텐츠 향유의 성격을 지님으로써 코로나19의 폭격에서 한발 물러설 수 있었다. 다시 말하면, 코로나19로 인해 벌어진 가장 큰 변화는 ‘개인화(Personalized)’다. 다중의 모임이 제한되다 보니 모든 서비스를 개인화로 전환해야 했다. 사무, 회의, 외식, 영화, 쇼핑, 교육, 배달, 여행, 심지어

어 친목만남에도 ICT ¹⁾Information and Communication Technologies, 정보통신기술 가 깊숙이 개입되었다. 여기서 중요한 점은 최근의 개인화 패러다임이 코로나19로 인한 일시적 현상이 아니라는 점이라는 것이다. 늦어도 2040년에는 다가올 필연적 상황이었으나 코로나19로 인해 20년이 앞당겨진 것뿐이라는 사실에 주목해야 한다.

그래서 우리는 영화 제목처럼 “백 투더 퓨처 (Back to the Future)”, 미래로 돌아가야 한다. 2030년을 빠르게 대비해야 한다.

사실 이미 많은 분야가 코로나19 장기화로 인해 ‘버팀’에서 ‘적응’으로 태세 전환을 꾀한지 오래다. 지난 18개월 동안 전세기는 엄청난 기술 발전과 올바른 대안 모색을 통해 산업의 패러다임 자체를 바꿀 만큼의 큰 변화를 일으켰다. 하지만 일부 분야는 아직도 버팀의 미학을 택하고 있다. 가장 보수적인 종교계도 이미 적응을 택하고 움직이기 시작했는데 말이다. 인류 역사를 보면 위기는 참고 버티는 대상이 아니라 적응하고 변화하는 대상이었다. 이미 새날은 왔고 더 이상 과거의 편안했던 시간은 오지 않는다. 이 거북한 미래에 빨리 적응하고 변화를 모색해야만 살아남을 수 있다.

패러다임의 변화

21세기는 디지털 세상이다. 컴퓨터와 스마트폰으로 인해 우리가 접하는 모든 것이 디지털화되었다. 하물며 화폐까지 가상의 디지털 데이터로 통용되는 시대가 되었다. 디지털의 특성은 '분절'이다. 아날로그의 연속적 특성과는 정반대의 개념이다.

아날로그는 과거, 현재, 미래가 하나의 끈으로 연결되어 있다. 과거가 현재를 만들었고, 현재는 미래를 만들 것이라 여겨진다. 그래서 역사가 매우 중요하다. 반면에 디지털은 과거, 현재, 미래가 4차원의 공간에 흩어져서 서로 분리되어 있다. 과거와 현재는 다른 세상이며, 미래는 그때의 내가 알아서 할 테니 현재가 가장 중요하다는 생각이 디지털 사고의 핵심이다.(아래의 QR코드 참고)



Ki's Edutalk의 「3탄. Q세대, 포노사피엔스의 의식에 관하여」

다시 말해 디지털은 분절된 신호로 상호 영향을 주지 않는 매우 독립적이고 개인화된 시스템이다. 이러한 시스템이 인간의 사고와 행동에 영향을 주고, 산업 전반에도 매우 큰 영향을 끼치고 있다. 더욱이 코로나19는 모든 분야에서 살아남기 위한 변화를 주도하며 개인화 현상을 가속화하고 있다. 여기서 '개인화'는 개별적이지만 보이지 않게 연결되어 있다. '개인주의'와는 다른 것이다. 즉, 지금

시대의 '비대면'은 '비접촉'이 아니라 '온라인으로 다르게 연결되어 있다'는 의미다. 온라인(Online)은 단어 그대로 연결이 생명이다. 어쩌면 오프라인(Offline)이 표면적으로는 연결된 것처럼 보이지만, 그 이면은 철저하게 단절된 사회일 수 있다. 접촉과 연결의 개념을 확장해서 생각해 보면 지금의 상황은 비대면의 단절이 아닌 분절의 디지털대면(Digitact) 시대이다.

지금까지 예술은 아날로그적 사고의 산물이었다. 예술이라는 것은 직접 대면을 통해야만 하기에 많은 이들이 오프라인 시장을 고집해왔다. 그러나 코로나19 이후 완전히 디지털에 점령당했다. 활동이 차단되며 시작된 예술가들의 살아남기 위한 처절한 싸움은 디지털의 독립적 사고와 맞물리면서, 그들의 눈을 온라인으로 돌리게 했다. 또한, 개인화 패러다임은 이미 여러 산업 분야에도 많은 변화를 가져왔다. 오프라인 시장은 대형화가 사라지고 지역화되는 추세이며, 반대로 온라인 시장이 빠르게 성장하고 있다. 기존 큰 메이저 서점들은 문을 닫고 있지만, 동네 서점이 재등장 하고 있으며, 소규모 모임이 활성화되면서 작고 개성 있는 커피숍들이 늘어나고 있다. 배달 앱은 이미 공룡기업이 되었으며, 웹툰 시장은 날이 갈수록 커지고 있다. 영화 플랫폼과 동영상 사이트는 이제 극장과 방송을 위협할 정도이다.

이러한 변화의 중심에는 디지털화와 개인화가 있다. 과거의 집단 환경에서 개인 환경으로 패러다임이 변화하였다. 온라인 미술관이나 음원 사이트, 유튜브 등 모든 예술 플랫폼과 콘텐츠들은 사용자 개인의 취향에 따라 서비스를 개별적으로 제공한다. 즉, 향유자에 초점을 두고 철저히 고객중심

서비스로 변화해온 것이다. 그래서 문화예술계는 비대면 상황에서 온라인 기반의 '향유자 중심예술(ECA, Enjoyer Centered Arts)' 서비스를 추구해야 한다. 그동안 예술성이라는 미명 아래 보여주고 싶은 방식만을 고집하며 마치 특권처럼 누려왔던 자기중심적 우월감에서 벗어나야 한다. 코로나19 이후 본격화될 디지털시대는 예술가들이 예술을 온전하게 향유자에게 전달하기 위하여 디지털 환경에서의 다양한 실험적 접근이 이루어져야 한다.

**그래서 코로나19는 묻는다.
누구를 위한 예술 활동인지.**

플랫폼은 어디에

코로나19 이전부터 예술시장 내에서 온라인 플랫폼이 형성되기 시작했었다. 하지만 예술인들의 인지 부족과 부정적 인식으로 활성화되지 못했다. 그러다가 코로나19로 예술 활동이 위축되자 많은 예술 분야 관계자들이 온라인 플랫폼을 찾기 시작했다. 이제는 예술인들의 온라인 플랫폼에 대한 인식도 많이 변화되어 급속도로 성장하고 있다.

그럼 대체 플랫폼(Platform)이란 것이 무엇일까? 최근 유행처럼 언급되는 단어 중 하나가 '플랫폼'이다. 말 그대로 '승강장'이다. 역에서 기차를 타고 내리기 위한 장소를 일컫는다. 그런데 온라인에 어떻게 플랫폼이 있다는 것인지. 정보통신 분야에

서의 플랫폼은 정보 시스템 환경을 구축하고 개방하여 누구나 다양하고 방대한 정보를 쉽게 활용할 수 있도록 제공하는 기반 서비스를 의미한다. 다시 말해 정보를 '주고(Upload) 받는(Download) 승강장'인 것이다. 사실 플랫폼의 개념은 16세기에 처음 등장한 개념으로 예술과 비즈니스 분야에서 시장구조의 의미로 사용되었다가 현대에 와서 보편적 개념으로 확대된 것이다. 플랫폼은 원래의 목적대로 주고받거나, 사고팔거나, 타고내리는 등 본연의 역할도 수행하지만, 보완적인 파생상품이나 서비스를 개발·제조할 수 있는 기반도 제공한다.

예를 들면, 승강장은 기차, 지하철, 혹은 버스 등의 교통수단과 승객이 만나는 공간이기 때문에 사람들에게 필요한 신문이나 잡지, 먹거리 등을 판매하는 매점이나 자판기 등의 부가시설들이 설치되어 있다. 또한, 승강장 근처에는 사람들이 많이 모이기 때문에 상권이 조성되고 광고들이 몰려들며 다양한 형태의 비즈니스 모델로 부가적 수익 창출을 이룰 수 있다. 이러한 만남과 거래가 이루어지는 승강장을 인터넷 사이버 공간에 구축하여 콘텐츠 등을 거래하고 향유할 수 있도록 한 것이 콘텐츠 플랫폼이다.

예술인들은 일반적으로 개인 사이트를 이용한 온라인 활동과 플랫폼을 통한 온라인 활동을 혼동하는 경우가 많다. 온라인 플랫폼과 사이트의 가장 큰 차이점은 쉽게 말해 사이트는 점포고, 포털사이트는 점포 배치도이며, 플랫폼은 쇼핑몰이다. 개인 점포는 내 마음대로 꾸미고 원하는 대로 물건을 판매하고 아무 때나 여담을 수 있다. 하지만 매장에 문제가 발생하면 자비를 들여 해결해야 하고 매출을 올리기 위해 내가 직접 홍보를 해야 하며 비용도 많이 든다. 쇼핑몰에 입점하면 몇 가지 선택의 여

지 말고는 정해진 위치의 매장 혹은 특정 장소에서만 영업이 가능하고 판매할 수 있는 물건도 제한적이다. 반면에 매장에 문제 발생 시 쇼핑물 차원에서 관리해주며, 무엇보다 중요한 것은 내가 직접 홍보를 하지 않고 쇼핑물이 알아서 홍보를 대행한다는 점이다. 좋은 상품을 잘 진열하고 판매하기 위한 영업 전략과 운영관리에만 집중하면 되기 때문에 시간과 비용이 절약된다. 따라서 플랫폼은 판매자와 소비자가 만날 수 있는 거점이며, 소비자가 필요로 하는 다양한 재화를 한 곳에서 모두 공급할 수 있는 유일한 곳이기 때문에 별도의 마케팅을 하지 않아도 사람들이 몰려든다. 즉 모두에게 새로운 가치와 혜택을 제공해 줄 수 있는 상생의 생태 시스템인 셈이다. 그러나 어디에 소속되기를 좋아하지 않는 예술인들의 태생적 성향 때문일까? 개인 사이트를 선호하는 경향이 강하다. 플랫폼에 속한다는 것이 자유로운 예술 예술 활동에 제약이 될 수도 있다는 우려 때문으로 보인다.

그런데 만약 플랫폼이 없다면 어떻게 될까? 기차역 없이 아무 데서 기차를 타라고 한다면 어떻게? 미술작품을 아무 데서 전시하고 알아서 작품 판매하라고 한다면? 소설을 알아서 인쇄 출판하고 아무 데서 판매하라고 한다면? 영화를 아무 데서 상영하라고 하면?

이제는 시장구조가 바뀌었다. 과거 음반시장은 동네마다 레코드 샵이 있었고 이곳에서 음악을 들으며 앨범을 구매하였지만, 이제는 음원 제공 플랫폼을 통해 다운받는 방식으로 바뀌었다. 만화방 구석에서 보던 만화를 웹툰 플랫폼에서 즐긴다. 영화와 드라마도 극장과 각 가정의 TV를 통해서만 보

던 것을 이제는 영상 플랫폼을 통해 언제 어디서나 원하는 콘텐츠를 마음껏 즐길 수 있다. 스마트 디바이스의 보급으로 인한 온라인 플랫폼의 확산과 코로나19는 예술시장의 판도를 완전히 바꿔놓았다. 그렇기 때문에 지금 시대의 예술인들은 고민할 필요없이 플랫폼을 적극적으로 활용해야 한다. 이 시대에 가만히 있는 것은 스스로 소멸하기를 기다리는 것밖에는 안 된다.

그렇다면 어떤 플랫폼을 이용해야 할까? 디지털 온라인 환경에서 어느 플랫폼이 좋은가를 찾는 것은 아날로그적 사고의 결과이다. 어느 역에서 기차를 타야 하는지를 길 가는 사람에게 묻는 것과 같다. 개인화된 디지털 사회에서는 어느 플랫폼이 잘 되는가보다 스스로가 이용하기 편한 곳, 자신의 목적에 맞는 곳을 찾아 이용하면 된다. 디지털은 거리의 개념과 접근성의 개념이 없다. 좋은 것이 검색되면 바로 접근이 가능하고 향유가 가능하다.

중요한 것은 내가 어떤 콘텐츠를 가지고 있는가이다. 그래서 콘텐츠가 있는 곳이 바로 플랫폼이 되는 세상이다.



사진 1. 가장 쉽고 친근한 플랫폼은 바로 'SNS(소셜네트워크 서비스)'이다. 상당한 파장력을 갖고 있으며 스스로 구축할 수 있다는 장점이 있다.(출처=unsplash)

메타버스는 어디로 가는 버스인가?

최근 메타버스(Metaverse) 열풍이 불고 있다. 초월을 의미하는 'Meta-'와 우주를 뜻하는 'Universe'의 합성어다. 기존의 가상현실을 뛰어넘는 초월적인 가상세계이며, 디지털 트윈(Digital Twin) 기술로 인해 현실을 재현하여 가상이 현실을 지배하는 단계까지 이르렀다. 그야말로 영화 <매트릭스(Matrix)>의 세상이 조만간 현실화될지도 모르겠다.

메타버스는 기존 가상현실에서의 활동을 넘어서는 개념이다. 메타버스 내에서는 철저하게 자신

의 '부캐(부 캐릭터)'인 아바타로 활동한다. 다른 아바타와 조우하여 다양한 활동과 놀이를 실시간으로 함께 할 수 있다. 무엇보다도 경제활동이 가능하다는 점에 주목해야 한다. 다양한 미션을 통해 벌어들인 코인으로 옷을 사 입고 인테리어도 꾸민다. 놀이 기구를 타는 것마저도 코인이 있어야 한다. 심지어 명품매장도 있다. 재미있는 것은 직접 옷을 디자인하고 메타버스에서 판매를 할 수 있으며, 판매로 발생한 코인 수익은 실제 현금으로 전환되어 현실의 계좌로 입금된다. 나만의 가상세계를 만들 수도 있다. 갤러리를 만들어 내 작품을 전시하고 그곳에서 작품을 판매할 수 있다. 공연장을 만들어 입장료 수익을 얻을 수 있으며 떡볶이도 팔 수 있다.

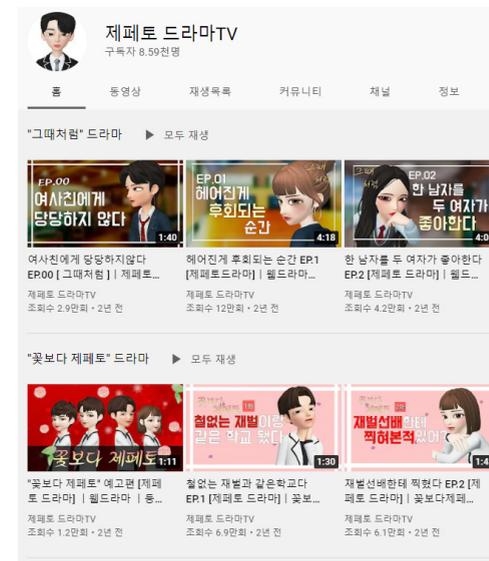


사진 2. MZ세대 사이에서 유행인 '제페토 드라마', 메타버스 속 가상의 아바타로 연출한 장면을 촬영, 편집하여 제작한다.(출처=제페토 드라마 TV 유튜브 캡처)



사진 3. 네이버즈가 운영하는 메타버스 플랫폼 제페토, 자신만의 아바타로 네트워크 소통 및 콘텐츠 소비 등 가상현실 체험을 할 수 있다.(출처=네이버즈)

메타버스 예술가(Metartist)로 활동을 한다고 가정해보자. 그곳에서는 현실의 예술가로서의 자신을 재현할 수도 있지만, 전혀 다른 캐릭터로 활동할 수도 있다. 작품창작 역시 현실에서 벗어나 완전히 다른 스타일을 추구할 수도, 현실의 연장선상에서 활동을 이어갈 수도 있다. 여기서의 작품은 디지털 데이터로서의 가치와 더불어 '가상 예술작품' 그 자체로의 실질적 가치까지 갖게 된다. 머지않은 미래에는 가상세계뿐만 아니라 현실세계의 옥션에 등장하여 가치를 평가하기도 할 것이다. 메타버스에서는 가수로 활동할 수 있고, 연주자, 배우, 댄서, 소설가, 스포츠선수 등으로 활동할 수 있다. 그리고 이 활동들은 현실세계의 재능과 무관하다.

메타버스는 현실을 넘어 활발하게 미래로 가고 있다. 현실의 유명 가수의 팬 사인회에 4,600만 이용자들이 접속하였으며, 이들 아바타로 촬영한 뮤

직비디오는 조회수 1억부를 넘겼다. 가상현실 속에서 콘서트는 물론 전용 드라마가 제작되기도 한다. 네이버의 자회사인 네이버제트(NAVER Z)가 개발한 메타버스 플랫폼 '제페토(ZEPETO)'에서 일어난 일이다. 전 세계적으로 가입자 2억 명이 넘는 대규모 서비스로 성장했다. 또한, 세계적인 미술품 경매회사인 소더비(Sotheby's)는 메타버스 '디센트럴랜드(Decentraland)'에서 런던의 뉴 본드 스트리트 갤러리(New Bond Street Gallery)를 복제한 가상 전시장을 오픈했다.

여기서 의문이 하나 들 수 있다. 가상세계에서 벌어지는 일은 디지털 데이터일 뿐이고 그것은 얼마든지 복제가 가능한데 어떻게 원본의 가치를 인정받을 수 있는가?

그 답은 '블록체인(Block Chain)'에 있다. 예술가들이 이제는 블록체인을 알아야 하는 이유다. 블록체인을 단순히 동전을 사고팔기 위한 보안 시스템 기술로만 생각하면 오산이다. 블록체인 기술을 활용한 'NFT(Non-Fungible Token, 대체불가능 토큰)'가 가상의 예술작품에 자산 가치를 부여하고 있다. 소유권과 판매 이력 등 관련 정보가 모두 블록체인에 저장되기 때문에 최초 창작자와 유통경로를 언제든지 확인할 수 있어서 위조가 불가능하다. 디지털 아티스트 비플(Beeple)이 만든 jpg 파일 작품이 크리스티 온라인 경매에서 6,930만 달러(831억 원)에 낙찰됨으로써 생존 작가 중 제프 쿤스(Jeff Koons), 데이비드 호크니(David Hockney)에 이어 세 번째로 경매 최고가를 갱신했다. 미술품만 아니라 동영상이나 공연 등도 NFT를 이용해 유통되고 있다. 웹툰 작가들은 자신의 창작물에 소장가치

를 부여하기 위해 과거로 돌아가 출판에 손을 대기 시작했다. 누군가는 출판만화의 감성이 필요해서일 수도 있다. 하지만 단순히 소장가치의 고민 탓에 출판을 선택한 것이라면 이제는 생각의 전환이 필요해 보인다.

기존의 예술 플랫폼들은 인터넷 사이트 형식을 갖추고 현실의 예술가-예술가, 예술가-소장가, 예술가-애호가, 예술가-시장을 연결하는 쇼핑몰이었다면, 메타버스는 기존의 플랫폼 개념을 가상세계로 흡수하여 눈앞에 나타나게 하였다. 그리고 가상 예술가, 가상 소장가, 가상 애호가, 가상 시장을 가상-가상, 가상-현실, 현실-현실로 연결하여 예술품과 예술시장의 개념을 무한 확장하였다. 예술의 향유자가 디지털 세대로 바뀌고, 디지털 네이티브(Digital Native)가 장악한 세상에서 예술가들은 NFT와 메타버스에 주목해야 한다.



사진 4. 소더비가 메타버스 디센트럴랜드에 오픈한 가상 전시장 풍경(출처=디센트럴랜드 캡처)

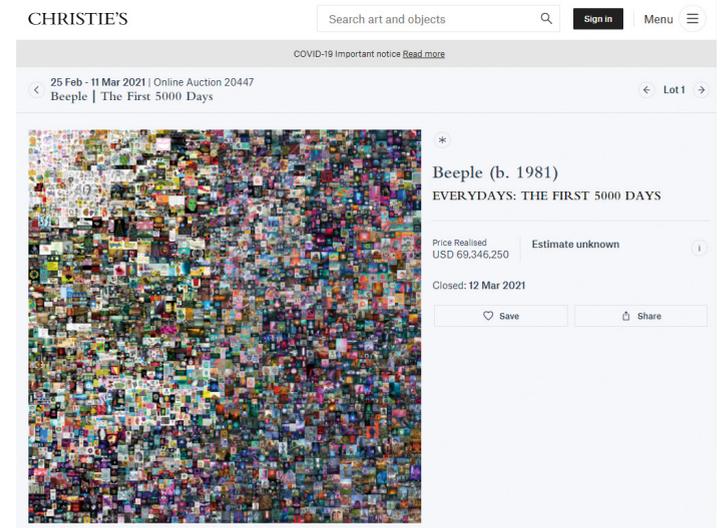


사진 5. 크리스티 온라인 경매에서 낙찰된 Beeple(b.1981)의 <EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS>(출처=크리스티 온라인 경매 홈페이지 캡처)

포스트 팬데믹 시대의 아트

‘누구를 위한 예술 활동인가’라는 코로나19가 던진 질문의 답은 ‘예술가 자신을 포함한 향유자’일 것이다. 여기서 향유자는 복수가 아닌 단수다. 예술은 향유자 개인을 위한 개인화된 예술을 의미한다. 메타버스의 예술작품은 디지털이다. 과거에는 소장 가치가 있는 작품의 경우 미술관 수장고에 숨겨두거나 엄청난 비용의 공조 시설과 보안장치를 설치한 후 일반에 공개해야만 했다. 디지털은 이러한 불필요한 장치와 절차를 모두 제거해 주었다. NFT로 원본의 가치를 부여받고, 고가로 거래되는 작품일지라도 언제든지 원본의 훼손 걱정 없이 작품을 빌려줄 수 있으며 전시회 등에 마음 놓고 보내거나 얼마든지 공개할 수 있다. 과거와 같이 진위를 따질 필요도 없다. 즉, 유명작가의 고가 미술품들을 자신의 가상공간 또는 현실공간에 얼마든지 전시해 놓을 수 있게 되었다. 원본이 하나가 아니라 수십 개가 될 수도 있다. 이는 하나의 작품을 다수의 향유자가 각각 개별적으로 동시에 향유할 수 있다는 점에서 포스트 팬데믹(Post-Pandemic) 시대의 개인화(Personalizing)에 따른 새로운 기회가 되었다.

문제는 공연예술이다. 공연은 특성상 관객이 현장에서 보고 듣고 느끼고 환호하는 오감체험이 매우 중요하다. 근데 공연장을 못 가니 오감만족이 이루어지지 않는다. 공연자들도 관객이 없으니 흥이 나질 않는다. 그래서 코로나19 초기에는 화상 시스템을 동원한, 일명 언택트(Untact)공연을 통해 관객을 온라인 공연장에 접속시켰다. 유명 가수와 아이돌의 대형 콘서트가 온라인을 통해 이루어지면서

전 세계 팬들이 공연을 즐길 수 있었고, 공연자들은 이렇게나마 무대에 설 수 있었다. 하지만 이 언택트 공연은 철저하게 공연자 중심적 사고에서 비롯된 방식이었다. 향유자 중심의 기획이 오프라인에 비해 전혀 아니었다. 그 이유는 공연자의 무대나 환경, 공연방식은 오프라인에 비해 전혀 변하지 않았고 객석을 화상 모니터로 채워 놓음으로써 관객을 공연의 소품으로 전락시켜 버렸다. 관객이 느껴야 할 현장감은 전혀 고려하지 않은 이기주의적 공연 방식이었다는 점이다. 실제로 국내 모 대학에서 유명 아이돌 가수를 초청해 공연을 시도했지만, 정작 학생들은 화면으로만 시청해야 했기에 불만의 소리가 있기도 했다. 스포츠 경기에서도 선수들의 사기 증진을 위해 관람객의 이미지를 객석에 배치하거나, 교회에서 신도들의 사진을 청중 자리에 붙여놓고 설교하는 등의 웃픈 일들이 벌어졌었다.

현장감은 과연 누구를 위한 것이었을까? 대중이 공연 관람을 위해 한 곳에 모여야 했던 것은 그 방법밖에 없었기 때문이다. 이제는 ICT를 필두로 각기 다른 원격지에서 실시간으로 공연을 즐길 수 있는 기술적 환경이 조성되었다. 환경의 변화는 사람을 적응시킨다. 이제는 공연자 중심이 아니라 향유자 중심의 공연 기획이 절실해진 상황이 되었다. 시선의 각도를 아주 조금만 돌려보면 공연 관람 형태의 새로운 방법을 의외로 쉽게 찾을 수 있다. 공연(Performance)은 반드시 라이브(Live)여야만 할까? 가상의 배경에서 가상의 공연자가 펼치는 퍼포먼스 쇼는 공연이 아니란 뜻인가? 스스로 자문하고 해결방법을 찾아야 한다.

미래학자 엘빈 토플러(Alvin Toffler)는 ‘19세기 교실에서 20세기 교사가 21세기 학생을 상대한다.’라고 했다. 이를 공연에 빗대면 19세기 공연장에서 20세기 공연자가 21세기 관람자를 상대한다는 경고로 해석할 수 있다. 만약 공연예술인들이 지금도 ‘버팀’의 자세를 유지하고자 한다면, 그것은 스스로를 도태시키는 것임을 명심해야 한다. 과거 영화는 모두 실존 인물들이 상대 배역을 두고 연기를 펼치고 그것을 촬영하여 상영하는 것이었다. 그러다 디지털 기술이 도입되면서 배우들의 불만이 제기되기 시작했다. 가상스튜디오에서 상대 연기자 없이 상상만으로 혼자 연기하는 것은 연기가 아니며 또한 영화가 될 수 없다고 말이다. 실제로 80년대 초반까지 시각 특수효과를 마술로 인식하면서 엔딩 크레딧에 표기조차 하지 않던 시기가 있었다. 하지만 지금은 어떠한가? 아예 실존 인물은 등장도 하지 않고 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 캐릭터들로만 구성된 장면들이 전부인 경우가 점점 늘고 있다. 지금은 CG 없는 영화를 찾아볼 수가 없다.

이제는 공연을 디자인(Design)으로 풀어야 할 때이다. 일반적으로 디자인을 장식의 개념으로만 생각한다. 디자인의 어원은 ‘데시그나레(Designare)’라는 라틴어를 어원으로 한다. 이를 영어로 재해석하면 ‘to sign(표시, 기호)’ 즉 도상(圖像, Icon)적 의미를 갖는데 도상학은 기획과 설계에서 출발한다. 다시 말해 디자인은 장식이 아니라 ‘설계’이며 ‘메시지’이다. 공연도 이제는 향유자 중심의 디자인을 통해 돌파구를 찾아야 한다. 그래서 현장성을 관객에게도 배달시켜주는 개인화 전략기획이 필요하다. 기내식을 각 가정으로 배달해주고 온라인을 통해 관광지를 소개해주던 ‘랜선 관광’은 바로 향유자

중심적 사고의 결과였다. VR 기술 보급이 막 시작되던 때에 구글은 고가의 VR HMD(Head Mount Display)를 일반인들이 구매하기 어려울 것을 예상하고 골판지로 된 조립식 HMD 키트를 천 원에 판매하였다. HMD를 조립하고 스마트폰을 끼우기만 하면 다양한 VR 콘텐츠를 즐길 수 있도록 한 것이다. 가령 공연예술도 ECA 개념을 통해 현장감 있게 즐길 수 있는 키트를 배달한다면 오감을 즐기는 공연의 또 다른 형태를 창출함과 동시에 키트를 통한 상품화도 모색할 수 있다.

기술을 모른다고요?

미디어는 끊임없이 변화한다. 코로나19는 단지 그 속도를 빠르게 앞당긴 역할만 했을 뿐이다. 지금의 미디어 현실은 불가피한 상황이고 되돌릴 수 없다. 디지털 시대는 전통적 개념에서 벗어나야 한다. 과거 미디어 환경에서는 미디어에 따른 콘텐츠의 내용 변화가 거의 없었다. 디지털 미디어와 스마트 미디어의 등장은 콘텐츠의 내용이 미디어 특성에 따라 크게 달라지는 현상을 불러일으켰고, 급기야 하나의 콘텐츠로 다양한 미디어에 적용할 수 있었던 'OSMU(One Source Multi Use)'는 옛말이 되어 버렸다. 마셜 매클루언(Marshall McLuhan)의 '미디어는 메시지다(Media is message)'라는 말처럼 이제는 첨단 미디어 환경에서 정말로 미디어에 따라 콘텐츠가 바뀌고 의미가 바뀌는 상황이 도래했다. 이제는 매체에 따라 각기 다른 개별적 콘텐츠로 변화시켜야 한다.

포스트 팬데믹 시대는 누구나 기술에 대한 이해를 필수로 가져야 한다. 예술가들도 예외는 없다. 기술을 모른다는 이유로 디지털을 거부하는 사람에게 운전면허는 있는지 물어보고 싶다. 운전면허를 가지고 자동차를 운전한다는 것은, 자동차의 기술적 특성을 알아야 하는 것이 아니고 운전하는 방법을 알면 되는 것이다. 자동차라는 기계를 모르기 때문에 운전면허를 가질 수 없다고 말하면 모두가 웃을 일이다. 운전을 하는 사람과 못하는 사람의 차이는 굳이 말 안 해도 모두가 다 알고 공감할 것이다. 디지털을 아는 것과 모르는 것의 차이는 운전면허가 있고 없고의 차이와 같다. 앞으로는 기술을 모른

다고 주장해봐야 소용없다. 어딘가에서 묵묵히 나의 예술을 하다 보면 언젠가는 세상이 알아주겠지 한다면 큰 오산이다. '디지털 히키코모리(Digital 引き籠もり)'가 되지 않으려면 마인드를 변화시켜야 한다.

코로나19가 18개월 전부터 예술가들에게는 진정으로 던진 질문은 디지털 원주민(Digital Native)이 될 것인지, 디지털 이주민(Digital Immigrant)이 될 것인지, 아니면 아예 외계인(Alien)으로 남을 것인지 선택하라는 것이며, 이제 그 답을 할 시점이 되었다.

류정식

4차 산업혁명 시대에는 공간의 경계가 희석되고 다양한 디지털 기반 기술 간의 융합이 이뤄지고 있다. 국내에서도 국가 주도하에 'D.N.A.(데이터, 네트워크, 인공지능)' 생태계 강화를 적극적으로 추진하고 있는데, 예술 분야에서도 다양한 디지털 작업이 주목받고 있다. 보이지는 않지만 새로운 기술을 창작과정 중에 적용한다던가 창작물 결과에 활용하여 관객이 직접 기술을 경험할 수 있는 형태도 등장하고 있다. 또한, 일부 기술들은 팬데믹 상황에서 온라인 비대면 관람과 연계하여 활용되고 있어 예술가들과 관객들에게 주목받고 있다. 이러한 배경 아래 본고를 통해 국내외 사례들을 소개하고 예술가들이 활용할 수 있는 기술 서비스 및 지원정책에 관해 이야기하고자 한다.

**VR을 활용한 심리치료와 예술의 접목 사례,
영국국립극단(NT)의
<어글리 라이즈 더 본(Ugly Lies the Bone)>**

공연예술 분야에서 가상현실(VR) ^{1)Virtual Realities} 또는 혼합현실(MR) ^{2)Mixed Realities} 기술은 실제적인 적용에 많은 어려움이 따른다. 관람객이 특수 안경이나 헤드셋을 착용해야 하고 또한, 기술 실현을 위한 인력의 필요 등과 같은 문제들이 있기 때문이다. 이를 일부 색다른 방법으로 적용한 것이 2017년 영국국립극단(이하 NT)의 작품 <어글리 라이즈 더 본(Ugly Lies the Bone)>이다. 이 작품은 많은 제약에도 불구하고 예술가의 입장에서 기술을 효과적으로 수용한 좋은 사례이다.

이 극은 전쟁으로 얼굴을 크게 다친 미국의 상이용사, 제시가 집으로 돌아온 뒤 겪는 트라우마를 소재로 한다.

사례를 바탕으로 보는
예술과 기술의 융합



사진 1. <어글리 라이즈 더 본(Ugly the Bone)>의 입체적인 무대세트(출처=영국국립극단)

가상현실을 통한 통증제어 요법이 기술적인 모티브로서 도입되었고, 관객이 가상현실 속 장면을 실제로 경험할 수 있도록 무대 세트 디자인을 구현했다. 제작과정에서 실제 입체 도시지형데이터를 사용해 영화 <인셉션>의 한 장면처럼 무대를 3면의 입체 공간으로 표현했다.

또 사실적인 영상효과를 실현하기 위해 레이저 기반 기술 '라이더(LiDAR)'를 활용하여 정밀한 프로젝션 기술을 선보였다. NT는 실제 참전용사의 트라우마 치료를 돕기 위해 공연장 로비에 가상현실 서비스를 준비하여 관객들이 경험할 수 있도록 했다. 이 작품에서 놀라운 것은 가상현실과 증강현실(AR) ^{3)Augmented Realities} 그리고 혼합현실이 가진 기술적 제약을 연출가, 디자이너 등 제작진이 이해하고 사용의 범위에 있어서 적절하게 대상을 선택하



사진 2. 실감나는 기술표현과 경험을 위해 도시지형데이터를 대입하여 입체적으로 무대를 표현하고, 라이더를 활용한 정밀한 프로젝션 기술을 선보였다.(출처=영국국립극단)

여 적용했다는 점이다. 제작진은 제약을 극복하기 위해 메타적 혹은 추상적으로 기술을 받아들인 뒤 다시 예술가의 관점에서 무대 연출에 사용했다. <어글리 라이즈 더 본>의 사례는 예술가가 기술적

안개로 가득 찬 영역에서 스스로 길을 찾아 나선 사례로 볼 수 있다.

독일의 웹 레지던시 프로그램,

<24시간 호스트(24 HOUR HOST)>

시각 및 다원예술 분야의 사례로는 독일 칼스루에(Karlsruhe)의 세계적인 미디어아트센터 ZKM과 슈투트가르트(Stuttgart)의 아카데미 솔로스 솔리투드(Schloss Solitude)가 공동으로 운영하는 ‘웹 레지던시 프로그램’이 주목할 만하다.

심사 프로그램을 통해 전 세계에서 선정된 작가들은 특정 기간 웹 상에 거주하면서 디지털 아트, 인터페이스, 프로그래밍, 네트워킹 등을 활용한 각

종 예술적 실험을 한다. 지정된 디지털 큐레이터는 새로운 기술이 예술가의 창작과 어떻게 연관이 있는지 조명하고, 예술가는 기술의 등장과 사회변화에 대한 문제의식을 바탕으로 창작과정에 활용하게 된다.

이러한 과정을 통해 창작된 작품들 가운데 하나가 로렌 매카시(Lauren McCarthy)와 캐스퍼 쉬퍼(Caspar Schiffer)의 <24시간 호스트(24 HOUR HOST)>다. 세계적으로 큰 주목을 받은 이 작품은 관객에게 이들 동안 파티에 참여하되 인공지능(AI)⁴⁾Artificial Intelligence의 지시에 따라 활동하게 한다. 인공지능의 알고리즘이 관객의 떠날 시간을 결정할 수 있는데, 파티에 참여한 관객의 행동을 이해하고 나아가 인간적인 부분은 어떤 것인지를 조명한다. 단순한 인공지능 알고리즘을 적용하는 것에서 그치지 않고 ‘4차 산업기술과 사회’라는 주제를 반영하고 있어 기술에 익숙하지 않은 관객과 실제 전문가들에게 미학적 탐구의 기회를 전하고 있다.



사진 3. AI의 알고리즘을 기반으로 진행되는 <24 Hours Host>의 한 장면(출처=ZKM)

**영국의 융복합 예술에 대한 국가 규모 지원 사례,
로열세익스피어극단(RSC)**

<24시간 호스트> 경우가 개인 예술가들의 기술을 활용한 창작으로 의미 있는 사례지만, 여전히 많은 관객을 수용하는 공연예술 분야에서 기술도입과 그에 따른 예술창작은 쉽지 않은 문제다. 그런 이유로 영국에서는 국가 차원에서 지원하고 있다. 휴대전화, 혼합현실 헤드셋(MR HMD),⁵⁾Head Mounted Display 온라인 스트리밍 기술 등을 활용한 몰입형 경험기술의 발전을 위해 1억 6000만 파운드(약 2500억 원)의 기금이 투자되었고, 공공 예술기관, 민간 예술단체, 연구소 등 15개 기관과 단체가 관련 연구 및 실험을 수행하고 있다.

이 프로젝트 가운데 영국 로열세익스피어극단(이하 RSC)은 다양한 디지털 플랫폼에서 몰입형 실험공연을 선보이는 프로그램에 참여하고 있다. RSC는 지난해 가상현실 디스플레이 회사 매

직 리프(Magic Leaf)의 혼합현실 안경을 기반으로 한 연극 <세븐 에이지스 오브 맨(Seven Ages of Man)>을 선보였다. RSC는 극의 2막 7장을 혼합현실로 만들어 관객의 개인 공간에서도 훌륭한 품질의 연극을 감상할 수 있게 했다. 혼합현실 헤드셋을 통해 볼 수 있는 <세븐 에이지스 오브 맨>은 배우의 역동적인 움직임을 볼륨메트릭 비디오 캡처(Volumetric Video Capture)⁶⁾4K 화질 이상의 카메라 수백 대가 갖춰진 스튜디오에서 인물의 역동적인 움직임을 캡처하여 360도(°) 입체 영상으로 만들어 내는 기술 기술을 통해 여러 시점에서 감상할 수 있도록 했다. 또한, 디지털 상에서 나무가 자라는 장면 등은 기존 혼합현실 공연 중 가장 세련된 영상미를 보여준다. 연극을 넘어서 새로운 장르로 인정받고 있는 이 작품은 2019년 선댄스 영화제(Sundance Film Festival)에서 ‘월드 프리미어 뉴 프런티어’로 선정되기도 하였다. RSC는 이 시도를 통해 우리에게 커피 테이블, 사무실 등 어떠한 공간에서도 공연을 관람할 수 있다는 가능성을 제시했다.



사진 4. <세븐 에이지스 오브 맨>을 감상하는 매직리프 안경(출처=영국로열세익스피어극단)



사진 5. RSC의<세븐 에이지스 오브 맨>의 장면(출처=영국로열세익스피어극단)

가상기술의 기반한 오프라인 전시와

온라인 전시 플랫폼

도로시엠윤 <44개 색동 요술봉과 색동 아우라>



사진 6, 7. 관객들은 다양한 디스플레이를 통해 요술봉을 찾는 인터랙티브 AR을 경험할 수 있다.(출처=필자 제공)



도로시엠윤의 <44개 색동 요술봉과 색동 아우라> 온라인 전시와 작품을 아카이빙한 디지털 트윈 갤러리

도로시엠윤(Dorothy M Yoon)은 지난 1월, 기술 기반 예술창작을 후원하는 한국예술위원회(ARCO) '아트애펀테크 창작지원사업'의 일환으로 전시 프로젝트 <44개 색동요술봉과 색동아우라>를 선보였다. 지난 2019년 베니스 비엔날레에서 전시한 <24개의 색동요술봉>을 최신 디지털 기술을 활용하여 새롭게 구성한 작품이다. 이 프로젝트는 병마와 싸우면서 얻었던 작가의 경험을 바탕으로, 악을 쫓고 복을 기원하는 색동과 가상의 염원을 현실화시키는 도구인 요술봉이 만나 '색동 긍정 에너지'를 찾는다는 메시지를 전달한다. 작가가 예술과 기술의 결합으로 작가가 그린 동화 속 세상을 가상공간 혹은 증강현실을 통해 현실화 하는 관객 참여 형 작품이라고 할 수 있다.

도로시엠윤은 관객이 다양한 채널을 통해 가상 현실 같은 기술을 체험할 수 있도록 구현했다. 전시 중에 증강현실 아바타와 실제 무용수가 함께 춤을 추는 장면 등 공연요소를 가미하여 관객들에게 색다른 경험을 전달한다. 관객들은 전시장에 마련된 증강현실 헤드셋 말고도 자신의 핸드폰이나 태블릿, 대형 스크린 등 다양한 디스플레이를 통해 마치 게임하듯 작가가 의도한 이야기를 경험할 수 있다. 이로써 기술적 제약의 이유로 여타의 기술 융합 전시처럼 1인 관람으로 제한하지 않고, 동행자와 함께 증강된 예술 메시지를 찾으려 감상할 수 있도록 했다.

변하지 않은 공연장의 가치를 탐구한

인터랙티브 공연

극단 바바서커스 <나의 Non-고기 분투기>



사진 8. 가상 백 그라운드 캐릭터를 정하고, 실시간 투표와 대화 등으로 관객 참여와 몰입을 이끌었다.(출처=필자 제공)



온라인 화상회의 플랫폼을 활용하여 공연된 극단 바바서커스의 <나의 Non-고기 분투기>

극단 바바서커스의 <나의 Non-고기 분투기>는 지난 2019년 초연한 오프라인 공연의 일부를 온라인화한 작품으로, 무대 공간의 의미를 살리고자 노력했다. 기존 작품 경우 성수동의 한 공공주방 스튜디오를 무대로 활용했는데, 극중 실제 요리과정이 들어가고 공연 후에는 관객과 음식과 담소를 나누며 작품 주제를 확장하는 장소 특장적 무대였다. 온라인 공연에서도 동일공간을 활용했지만, 화상회의 플랫폼 줌(ZOOM)을 통해 관객과 연결을 시도했다. '무대와 관객의 친밀성(Intimacy)', '관객간의 유대감(Unity)', '배우와 관객의 경험(Experience)' 등과 같은 오프라인 공연장의 가치를 어떻게 가상 공간에서 펼쳐질 수 있는지를 연구하고 실험적으로 적용하였다.

오프라인 공연 대안으로 기존형식의 답습이 아닌 온라인에서만 적용할 수 있는 차별요소에 집중

하여 자유로운 극을 구성했다. 마치 만화와 같이 시간에 따른 화면 분할이나 감정을 풍부하게 표현할 수 있는 클로즈업 장면을 연출하여 OBS 스튜디오⁷⁾ Open Broadcaster Software, 화면 녹화 및 방송 송출 기능을 지원하는 무료 소프트웨어와 화상회의 플랫폼을 연결하는 방식을 채택하였다. 사전 콘티로 구성된 다양한 카메라 앵글이 관객 시점의 자유를 구현했으며 ASMR 같은 음향으로 현장성을 담아냈다. 또한, 줌이 가지고 있는 다양한 기능을 활용하여 가상 백 그라운드를 통한 관객 캐릭터 정하기, 공연 중에 실시간 투표를 진행하여 의견을 모으는 등의 관객들의 참여와 몰입을 이끄는 다양한 실험적인 방법을 적용하였다. 관객 스스로를 아바타화 함으로써 줌이라는 화상회의 공간을 메타버스(Metaverse)⁸⁾ '가공, 추상'을 의미하는 'Meta(메타)'와 현실세계 의미하는 'Universe(유니버스)'의 합성어로 3차원 가상세계를 뜻한다. 화했다고 볼 수 있다.

국내 첫 가상 공간 메타버스 공연

<애리 인 어더랜드(Aeri(愛梨) in Otherland)>



애리 인 어더랜드(Aeri(愛梨) in Otherland) 공연 제작과 관련된 아카이브를 확인할 수 있는 디지털 트윈 갤러리

사진 9. 한국과 미국의 배우 및 제작진들과 전세계의 관객들이 실시간으로 가상 공간에서 공연에 참여했다.(출처=필자 제공)

한국문화예술위원회 ‘온라인미디어예술활동 시범사업’에 선정되어 실험적으로 진행된 Ghost LX의 글로벌 프로젝트 <애리 인 어더랜드(Aeri(愛梨) in Otherland)>는 미국의 영화 및 연극배우이자 연출 감독인 에스터 채(Esther Chae)의 <애리 인 어더랜드>를 각색하여 2020년 12월, 온라인 공연으로 발표된 작품이다.

혼합현실 협업 플랫폼 ‘스페이셜(Spatial)’을 활용한 무한대의 가상공간에는 입체적으로 제작된 무대 세트와 소품들이 있으며, 배우와 관객들은 인공지능으로 분석된 아바타 형상으로 변화하여 공연에 실시간으로 참여한다. 이 밖에도 같은 공간에 공연 스태프들이 참여하기도 하는 등 온라인 가상공간에서의 공연제작 가능성을 보여준 사례라고 할 수 있

며, 국내 최초로 메타버스 환경에서 제작 발표한 공연이라는 점에 의미가 있다.

배우, 연출, 드라마투르그(Dramaturg) ⁹⁾드라마투르그는 우리말로 극작술 연구를 뜻한다. 내부 비평가로서 희곡의 창작 과정에서부터 프로그램의 제작, 캐스팅, 리허설, 공연 후 평가에 이르기까지 공연의 전 과정에 관여한다.(출처=『시사상식사전』)는 각각 지구 반대편에 위치한 한국과 미국에서 실시간으로 연습과 공연발표를 진행했다. 또한, 글로벌 관객을 수용하기 위해 공연은 영어로 제작되었다. 홍콩, 미국, 한국 등 세계 각지에서 전용 헤드셋 혹은 핸드폰을 통해 참여한 관객들은 직접 몸을 움직이고 시선을 옮기며 가상공간 속에서 공연을 감상하고 사람들과 소통하였다. 신체감각과 화면이 연결된 듯 신선한 경험이었을 것이다. 또한 유튜브로 공연관람이 가능 기술에 대한 관객 참여 울타리를 낮추었다.

사라진 도시재생 예술 공간의 디지털화

<행화탕>

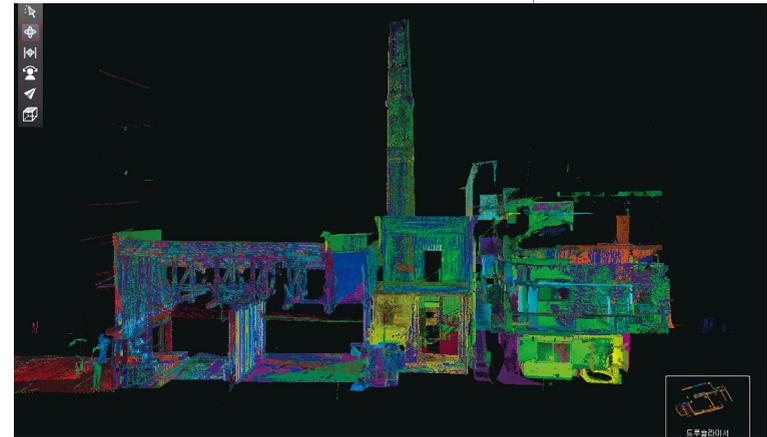


사진 10, 11. 디지털 트윈기술을 통해 아카이빙된 행화탕(출처=필자제공)

50여 년간 대중목욕탕으로 운영되다 아현동 재개발로 인해 폐업한 서울 마포구의 ‘행화탕’은 지난 2016년 5월, 도시재생사업을 통해 복합문화예술커뮤니티 공간으로 새롭게 거듭났다. 예술가들이 작업하고 작품을 전시하는 문화공간으로 다시 활발히 이용되다가 2021년 5월을 기준으로 5년을 채우고 역사 속으로 사라지게 되었다.

대표적인 도시재생 공간이 사라진다는 아쉬움에 필자가 있는 Ghost Lx에서는 디지털 기술을 활용하여 공간을 저장하는 작업을 수행하였다. 지난 5월 폐장되기 직전, 최대 오차가 2cm인 라이다(LiDAR) 센서를 활용한 공간 정밀스캐닝과 건물표면을 담는 8K 고해상도의 360도 영상스캐닝을 통해 디지털로 1차 아카이빙 하였다. 수많은 점 데이

터(클라우드 데이터)와 초고해상도로 기록된 데이터를 바탕으로 디지털 트윈(Digital twin)기술을 이용하여 실제로 사라진 ‘행화탕’은 온라인상에서 전시장으로 다시 이용되고 있다. 나아가 게임엔진 등을 활용해 최근 부상하는 메타버스 방식의 가상공간으로 구현될 수도 있을 것이다. ‘행화탕’은 현실 속 공간은 없어졌지만, 디지털 기술을 통해 창작을 위한 문화 공간으로 계속 존재할 수 있게 되었다.

**예술에서의 기술의 사용
어떻게 시작할 것인가?**

앞선 사례들을 보면, 예술가가 창작에 있어 새로운 기술을 활용을 위한 두 가지 접근방법이 있다.

하나는 예술가가 스스로 새로운 기술을 탐험하여 일부의 성과를 창작과정에 접목하는 방법이다. 이 경우 자신이 접한 새로운 기술에 대해서 창작에 적용하기까지 많은 시간이 걸릴 수 있으며, 작품과 연결성이 없어 큰 소득이 없을 수도 있다. 관련 장비를 구입하기 위해 경제적인 투자나 교육 등이 필요할 수도 있다. 최근 관련 유튜브 채널이나 깃허브(GitHub)¹⁰⁾ 오픈소스 호스팅 및 분산 버전 관리 등 기술개발 관련 노하우 공유 플랫폼 같은 공간을 통해 기술 사용 사례들이 다양하게 공유되고 있으므로, 이를 따라서 적용·실험해 볼 수 있을 것이다.

다른 방법은 예술가가 기술 집단과 같이 협력하여 창작하는 방법이다. 모두가 그런 것은 아니지만, 일부 전문가들의 경우 예술창작 과정을 이해함에 어려움을 느낄 수 있고, 그러한 어려움을 극복하기 위해 많은 대화나 시도들이 필요할 수 있다. 과정 중 의견공유가 부족하다면 파괴적인 대화가 오고 가거나, 관계가 틀어지는 상황도 발생할 수 있다. 물론 전문가가 제안하는 비용과 업무분장도 예술가에게는 버거운 대화 목록이 되기도 한다. 그러나 혼자서 씨름하며 만들어 내는 것 보다 안정적인 결과를 얻을 수 있다.

필자는 두 가지 부분을 적절하게 활용하는 것을 추천한다. 적절하게 활용한다면 예술가 개인이 스스로 탐구한 기술의 이해를 바탕으로 어떤 전문가

가 필요한지 좀 더 쉽게 탐색이 가능하다. 또한, 전문가들에게 예술적인 목표와 연관된 세부적인 목표를 전달할 수 있게 된다. 창작자의 예술적인 목표에 기술적인 결과물이 못 미쳐서 관계가 어그러지는 경우들도 있기에 결과물을 위한 전문 파트 별 목표를 과정마다 확인하는 것 역시 필요하다. 많은 해 동안 다양한 융복합 창작과정을 목도하였지만, 필자는 예술가와 전문가의 커뮤니케이션 만큼 중요한 프로세스는 없다고 생각한다. 이러한 트랙을 동시에 활용함으로써 예술가 스스로 할 수 있는 기술적 영역을 해결하고, 소요비용과 시간을 줄일 수 있다. 이후 창작 프로젝트에서 같은 기술을 사용하는 경우에는 좀 더 전문적인 경험을 가지고 창작에 매진할 수 있게 된다.

예술가로서 공공기관 혹은 민간단체에서 제공하는 다양한 예술창작 융복합 지원 사업 프로그램을 활용할 수도 있다. 이러한 사업들은 창작지원 혹은 기술역량강화로 분류할 수 있다.

한국문화예술위원회의 ‘예술과 기술 융합 지원 사업’과 ‘아트체인지업 예술 활동(온라인 창작) 지원 사업’의 경우 신진 작가들도 지원 자격에 부합한다면 지원 가능하다. 민간단체 혹은 문화재단마다 다원예술 혹은 신기술을 적용할 수 있는 창작지원 사업을 운영하고 있어 이를 활용할 수도 있다.

예술가로서 역량강화를 위한 사업들도 많이 진행되고 있다. 아트센터 나비에서 운영하는 ‘창의인 재동반사업’의 경우 한국콘텐츠진흥원과 연계하여 교육 사업을 추진하고 있으며, 각 지역의 문화재단마다 별도 지역의 예술가들을 지원하기 위한 기술 교육 사업들을 운영하고 있어 참여가 가능하다. 필자가 있는 Ghost LX에서도 ‘리빙 아트 랩(Living

Art LAB)’이라는 프로그램을 운영하고 있다. 문화재단 같은 기관의 지역 예술프로젝트나 개인 예술가들의 창작 등에 있어 기술적 도움을 주는 프로그램으로, 해당 대상들이 스스로 어떤 역량을 기술적으로 키울 수 있는지 상담하고, 외부의 도움이 필요한 경우에는 기술적인 지원을 하거나 관련 전문가를 소개하고 있다.

또한, 중요한 것은 대부분의 창작지원 사업이나 교육 프로그램이 연 단위 사업이라는 점이다. 그래서 대부분 2월에서 6월 사이에 참가자 모집을 하고 있다. 창작 사업의 경우, 선정되면 실제 창작에 몰입할 수 있는 시간은 4개월 정도이기 때문에 명확한 예술적 목표를 설정하고 달성하기 위해 기술을 어떻게 활용할 것인지에 대한 계획과 고민이 지원하는 년도 이전에 진행되어야 한다. 따라서 공모 신청을 위해서는 상당한 계획과 리서치 그리고 예술적인 실험 등이 선행되어 공모 신청서에 담겨야 선정될 가능성이 높을 것이다.

이재광

들어가면서

지난해, 누구도 예측하지 못했던 코로나19는 단 몇 달 사이 우리의 삶을 급격하면서도 광범위하게 바꿨다. 대학교와 초·중·고등학교 등 교육과정들이 온라인으로 대체되었고, 많은 회의는 줌(Zoom)이나 웹엑스(Webex) 같은 플랫폼을 이용해 화상으로 대체되었다. 재택근무는 일상이 되었고, 쇼핑과 금융 서비스들도 온라인과 모바일로 해결하게 되었다. 심지어 화상회의 플랫폼 속에서 모여 일명 '랜선 커피타임'과 '랜선 회식'을 하는 상황까지 펼쳐졌다. 특히 극장이 문을 닫으면서 넷플릭스(Netflix)와 같은 OTT ¹⁾Over The Top, 인터넷을 통해 방송 프로그램, 영화 등 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스. OTT 이용률은 2020년 기준 전년 대비 14.3% 증가한 66.3%로 성장세를 보였다. (출처=『2020년 방송매체 이용행태조사』, 방송통신위원회, 2021.02.04.) 서비스 가입자가 급속히 증가하였고, 사람들이 휴식과 영감을 얻기 위해 찾는 대부분의 문화예술 콘텐츠도 온라인 플랫폼에서 소비되기 시작했다.

사회는 언제나 굴곡의 흐름 속에서 조정과 성장의 변화를 맞이해왔으며, 최근 몇 년간 큰 흐름은 온라인으로 전환이었다. 그러나 코로나19로 인해 그 변화의 폭이 크고 빨라진 것이다. 시대의 변화에 따라 과거의 표준이 더 이상 통하지 않고 새로운 가치가 세상을 주도하는 상태를 뉴노멀(New Normal)이라고 한다. 코로나19는 우리 사회를 반강제적으로 '언택트(untact)' ²⁾접촉하단의 콘택트(contact)의 부정의미 언(un-)을 합성한 신조어, 비대면·비접촉 방식을 가리킨다. 시대로 돌입하게 만들었고, 그렇게 뉴노멀이 되었다. 그러나 단절과 고립이 아닌 온라인으로 이어져 있다는 점이 특징이다. 이 변화의 바탕에는 빠른 인터넷 환경과 스마트 기기를 이용한 편리한 접근성, 소통을 가능케 하는 기술적 기반이 있다.

그러나 언택트가 자리 잡기까지 해결해야 할 다양한 장애물들도 많다. 전 분야에 걸쳐 새로운 기준이 설정되고 재구성될 포스트 코로나 시대를 맞이하는 변곡점에서 우리는 무엇을 해야 할까?

대구, 문화콘텐츠 선도도시로 거듭나다
문화예술과 콘텐츠 기술, 동반성장에 관하여

언택트 시대 도래, 문화콘텐츠의 변화

언택트 문화가 술 한잔 기울이던 저녁 같은 사소한 일상부터 성묘나 채용 면접 같은 쉽게 변화하지 않을 것 같던 부분까지 영향력을 미치고 있다. 이처럼 언택트는 생활, 문화, 경제, 정치 등 사회 전반적으로 스며들고 있다.

작년, 포항의 한 횡집이 '생선회 드라이브스루(Drive-Through)' 서비스를 런칭하여 3천 마리의 횡감을 3시간 만에 팔았다는 뉴스가 보도되었다. 카페나 패스트푸드점에서 서비스되던 드라이브스루를 횡집에 접목한 것이다. (나아가 포항은 시 차원에서 온라인 수산물 유통 시스템을 구축하여 소비 판로를 확대해갈 것이라 밝혔다.) 그 밖에도 방역,



사진 1, 2. 드라이브스루 방식으로 회를 팔고(상) 자동차 극장 형식의 콘서트(하) 진행하는 등, 차 안에서 즐기는 다양한 형태의 콘텐츠들이 탄생했다. (출처=포항시, 현대자동차)

도서대출, 관광 등 많은 분야에서 이 같은 창의적인 시도가 이루어졌다. 사회적 혼란과 변화의 소용돌이 속에서 적응하고자 하는 움직임들은 콘텐츠 소비환경도 바뀌어나갔다.

비대면·비접촉의 언택트는 대면의 최대 장점인 '소통'에 대한 고민을 낳았다. 그리고 언택트에 온라인을 통한 외부와의 '연결(On)'을 더한 '온택트(Ontact)'라는 새로운 흐름까지 등장했다. 앞으로 소통을 강조한 온라인 콘텐츠 소비가 성장할 것으로 보인다. 형태와 장소, 시간의 제약을 받지 않고 실시간으로 소통이 가능한 '라이브 커머스(Live Commerce)'가 비대면 생활문화 확산과 맞물려 유통 업계의 새로운 대세로 부상하고 있다. 단순 판매가 아닌 엔터테인먼트(Entertainment) 요소를 강화하여 MZ세대에게 어필하고 있다. 이에 카카오톡, 네이버, 롯데와 현대 백화점 등 많은 온·오프라인 기업들이 앞다퉈 진출하고 있으며, 시장규모가 2023년까지 8조 원으로 성장할 것으로 예상된다. ³⁾『콘텐츠산업 2021년 전망보고서』, 한국콘텐츠진흥원, 2021. 02.19.

특히 온라인을 통한 연결성을 강점으로 한 언택트 문화는 오프라인 기반이던 공연, 전시 같은 문화예술 활동들을 변화시켰다. 서로가 함께 동일한 공간에서 호흡하는 라이브 콘서트가 감염의 위험성을 내포해 관객과 아티스트 모두에게 부담이 되어버린 시대. 이동금지령이 내려졌던 이탈리아에서 주민들이 각자의 창문 밖으로 노래를 부르고 악기를 연주하던 유튜브 영상처럼 서로 안부와 위로를 위해 시작된 것들이, 이제는 '온라인 공연'이라고 하는 대중적인 방법으로 자리 잡고 있다.

예술의전당은 자체사업 ‘삭온더스크린(SAC on Screen)’을 온라인으로 송출하거나 짧은 숏폼⁴⁾ 몇 초에서 10분 이내의 짧은 영상콘텐츠로, 언제 어디서나 모바일 기기를 이용해 콘텐츠를 즐기는 MZ세대의 소비형태를 반영한 트렌드. 틱톡이나 유튜브 등 OTT 서비스를 중심으로 활용되고 있다. 콘텐츠 ‘플레이 클립(PLAY CLIP)’ 등을 제작하여 다방면으로 공연을 선보였다. 국립극장은 ‘가장 가까운 국립극장’이라는 영상화 사업을 추진하며 국내 통신사, OTT 서비스와 업무 협약을 맺고 콘텐츠 유통을 확장하는 등 외에도 많은 기관과 공연기획사들이 온라인을 기반으로 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다.



사진 3. 한 편의 연극을 5분 내외의 짧은 비디오 클립 여러 편으로 구성된 예술의전당의 온라인 콘텐츠, ‘플레이클립’(출처=예술의전당 삭온더스크린 유튜브 채널 캡처)

초기 무료로 진행되던 온라인 공연문화도 ‘오프라인 창작권리 보호’ 등의 문제를 딛고 후원 리워드(Reward) 및 유료화를 추진하며 확장해갔다. 국립극단은 유료 공연 플랫폼 ‘온라인 극장’ 사업을 개시했으며, 뮤지컬 등 공연 업계도 네이버TV 같은 스트리밍 플랫폼을 활용해 온라인 공연 판로를 개척했다.

나아가 단순히 무대를 중계하는 데에 그치지 않고, 첨단 IT기술과 결합된 공연의 미래를 발 빠르게 선보이며 문화콘텐츠의 새로운 이정표를 제시했다. SM엔터테인먼트와 네이버 협력으로 만들어

진 세계 최초 온라인전용 유료콘서트 <비온드 라이브>는 증강현실(AR) 기술을 접목한 무대에서 다각적 카메라 워킹과 화상연결 기술 등을 활용해 인터랙티브(Interactive) 소통을 이루며 오프라인 대비 10배의 관객동원 효과를 창출했다. 또한 CJ E&M은 K-컬처 페스티벌 <케이콘택트> 시리즈를 성공적으로 추진했고, 전 세계 75만여 명 팬들을 집결시킨 방탄소년단의 <방방콘 더 라이브>는 기술을 접목한 공연연출과 함께 실시간 연동이 가능한 응원봉 같은 MD상품 판매도 증가하면서 총 298억 원의 수익을 창출하는 등 새로운 성장의 가능성을 보여주었다. 그렇게 위기를 기회 삼아 공연은 온라인 환경 특성과 첨단기술을 활용하여 진화하고 있다.

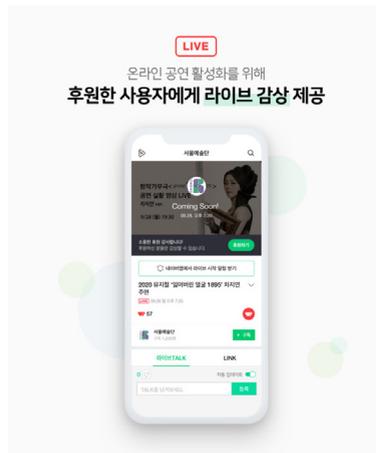


사진 4. 네이버는 플랫폼의 후원 기능을 확대하여 창작자들이 설정한 최소 금액 이상을 후원한 사용자들에게 콘텐츠를 온라인으로 즐길 수 있도록 하였다.(출처=네이버)

전시 분야도 온라인을 통한 소통방식 변화에 주목하여 ‘디지털 박물관’, ‘디지털 미술관’을 지향하며 온라인 콘텐츠를 강화하고 있다. 첨단기술을 받아들이며 더 깊고 다채로운 향유가 가능하도록 하



사진 5. <비온드 라이브>의 한 장면, 코로나19라는 위기 속 대형 연예기획사를 중심으로, 첨단기술을 접목한 비대면 온라인 콘서트가 새로운 콘텐츠 비즈니스 모델로 제시되었다.(출처=SM엔터테인먼트)

였다. 국립현대미술관은 전시투어, 작가인터뷰, 심포지엄, 어린이 교육 등의 영상을 전용 온라인 채널을 통해 제공하였으며, 국립중앙박물관을 비롯한 전국 주요 박물관들은 가상현실(VR) 기술을 활용한 실감 영상관을 개관하여 수동적 관람 위주로 이루어진 관람문화를 능동적 체험중심으로 탈바꿈했다.

전 세계가 이동을 멈춘 시대, 구글의 문화예술 플랫폼 ‘Arts & Culture’가 사람들에게 많은 관심을 받았다. 이는 VR 및 AR 등 기술을 통해 전 세계 2천여 곳의 박물관, 미술관의 콘텐츠를 온라인으로 제공한다. 보존 등의 이유로 가까이 확인할 수 없었던 작품들도 초정밀 고해상도로 살펴볼 수 있으며,

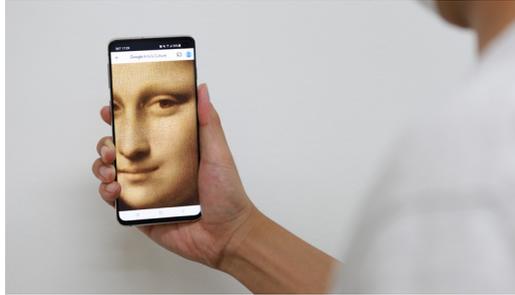
스마트폰 카메라로 셀카를 찍으면 전 세계의 초상화 컬렉션을 분석하여 사용자와 닮은 작품을 찾아주는 흥미로운 기능도 있다. 또한, 사용자의 검색어 및 관심도를 분석하여 맞춤 콘텐츠를 제시하는 큐레이션(Curation) 서비스도 제공한다. 이처럼 구글은 플랫폼을 통해 전 세계의 방대한 자료들을 빅데이터로 분류하고 상호 연관성을 만든다. 구글은 빅데이터와 인공지능(AI) 등 기술을 응용한 콘텐츠를 서비스하고, 이용자들이 배출하는 양질의 데이터를 확보한다. 이 과정을 통해 정보의 ‘연결’과 ‘확장’이라는 선순환 고리를 만들어 미래산업의 원천 콘텐츠로 활용될 가능성을 보여주고 있다.



사진 6, 7. 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci)의 <모나리자(Mona Lisa)>를 관람하기 위해 모여든 사람들로 인산인해를 이루는 루브르 박물관(Louvre Museum). 구글 Art & Culture 플랫폼을 활용하면 작품의 질감까지 확인 가능할 정도로 가까이에서 들여다볼 수 있다. 그밖에도 색상, 취향, 형태별 맞춤 큐레이션 서비스 같은 기술을 접목한 흥미로운 예술문화 콘텐츠를 제공하며 세계 많은 이용자들의 주목을 받고 있다. (출처=Pixabay, 구글 Art & Culture, 행복북구문화재단)

살펴본 바로 언택트 실현의 중심에는 기술이 있다. 콘텐츠 소비자의 요구에 더 민첩하게 반응하며 계속해서 기술은 진화하고 있다. 5G 통신망 서비스를 기반으로 AI, 혼합현실(XR), 빅데이터 등의 기술은 최근 메타버스(Metaverse)라는 개념으로 우리에게 다가오고 있다. 이미 온라인을 통해 현실과 가상이 모호해진 시대지만, 기술은 여기에서 더 나아가 돌이 공존하는 생활세계를 창조했다. 게임 플랫폼 정도로 여겨졌던 메타버스에서 소통은 물론 다양한 형태의 콘텐츠들이 생산된다.

지난해 4월 미국의 인기 래퍼, 트래비스 스콧(Travis Scott)은 세계 최대 온라인 게임 '포트나이트(FORTNITE)'에서 가상 콘서트를 개최하였다. 10분씩 총 5회 공연 동안 무려 2,770만 명의 현실 공연장에서는 군집할 수 없는 수의 관객들이 모였으며, 가상세계에서만 가능한 특별한 연출 효과로 공연의 새로운 역사를 세웠다는 호평을 받았다. 네이버 제트(Z)의 3D 아바타 메타버스 플랫폼 '제페토(ZEPETO)'에서 열린 블랙핑크 버추얼(Virtual) 팬 사인회에는 4,600명이 참여했고, 전시회부터



뮤직비디오 촬영은 물론 대학교 입학식, 세미나 심지어 최근에는 정치인들의 정책토론회가 열리는 등 현실세계를 꼭 닮은 활동들이 거울처럼 이루어지고 있다. 또한 서울시와 서울관광재단은, 서울의 다양한 랜드마크를 메타버스로 구현한 '버추얼 서울플레이 그라운드(Virtual Seoul Playground)'를 서비스하며 코로나로 어려워진 관광을 가상의 서울 속에서 체험할 수 있도록 하였다.



사진 8. 서울의 관광지를 구현한 메타버스 '버추얼 서울플레이 그라운드'. 이 용자들은 가상 서울 속 다양한 장소에서 웃놀이, 김밥 만들기 등의 체험을 즐길 수 있다. (출처=버추얼 서울 그라운드 홈페이지 캡처)



대구 콘텐츠산업 현황

글로벌 콘텐츠산업 규모는 2조 3,912억 달러(2018년 기준)로, 2023년까지 연평균 성장률이 4.17%까지 예상되는 등 고성장 중이다. 국내 콘텐츠산업은 매출액 125조, 종사자 68만 명(2019년 기준)으로 세계시장 점유율 7위의 자타공인 '콘텐츠 강국'이라고 말할 수 있다.

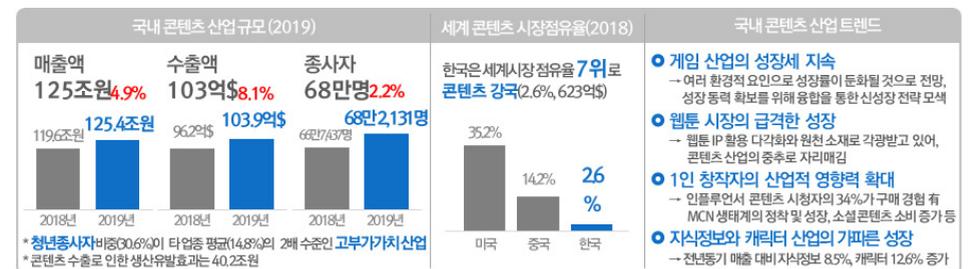
대구의 경우, 콘텐츠산업 현황은 매출액 1조 8천억(국내 전체 매출액 대비 2.25%), 기업 5,195개, 종사자 1만 8천 명으로 지역 내에서는 점진적으로 성장하고 있지만, 전국 대비 매출액, 사업체, 종사자는 마이너스 성장을 보이고 있다.(2016년~2018년) 그러나 대구를 비롯한 타 광역시의 상황도 마찬가지다. 이 같은 상황에서 기업과 우수한 인력이 수

도권으로 쏠림현상이 가중되고 있는 것에 기인하고 있다고 판단된다.⁵⁾ 『2019년 해외 콘텐츠시장분석』, 『2019년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서』, 한국콘텐츠진흥원

그러나 코로나19라는 예상치 못한 요인으로 인해 예상 폭에 변화가 생기고 있다. 불안한 일상 속 비대면 생활을 확장하는 기술이 보다 빨리 발전되며 온라인 기반 콘텐츠산업 분야의 성장 궤적을 앞당겼다는 평가가 주를 이룬다. 이러한 변화의 소용돌이 속 쏟아지는 콘텐츠산업에 대한 관심과 환경을 기회로 삼고, 포스트 코로나 시대를 앞둔 지금 대구가 '콘텐츠산업의 선도도시'로 도약하기 위한 청사진을 그려야 할 때라고 판단된다. 현재, 지역은 어떠한 노력을 하고 있으며 무엇을 생각해야 할지 고민해보고자 한다.



자료 1. 글로벌 콘텐츠산업 규모 및 전망



자료 2. 국내 콘텐츠산업 규모 및 전망

최근 대구미술관은 문화체육관광부의 지능형 미술관 조성 사업의 대상 기관으로 선정되어, '소장품 인터랙티브 공감 플랫폼 구축 사업'을 추진하고 있다. 이 사업은 미술관이 소장한 대구의 대표적 근현대 작가들의 작품을 AI, 홀로그램, 3D 프로젝션 맵핑 기술 등을 활용하여 디지털콘텐츠로 제작하는 것을 골자로 한다. 실감 콘텐츠로 재구성된 작품들을 통해 더욱 높은 수준의 감상과 능동적인 체험 경험을 선사하며 새로운 형태의 디지털 미술관을 구축하는 것이다. 대면관람의 한계와 비대면의 중요성이 주목받는 요즘, 관람객에게 색다른 방식의 새로운 볼거리를 제공해 미술관 운영 활성화를 도모하고, 소장품 연구와 교육 콘텐츠 개발 등 공립미술관의 고유목적에 디지털 기술을 통해 확장함으로써 미래 미술관의 가치를 높일 것으로 기대된다.



자료 3. 대구미술관이 구현하고자 하는 디지털 미술관의 구상도. 보존 등의 이유로 온라인 검색에 그쳤던 미술관 소장품을 활용한 체험공간이 마련된다. 판인식, 서병오, 이인성 등 대구를 대표하는 미술가들의 작품을 실감 콘텐츠로 만날 수 있다.(출처=필자 제공)

한편 대구는 공연 분야에서도 미래에 대한 준비를 시작하였다. 문화체육관광부 '첨단CT 실증(R&D)사업'의 일환으로 '5G 라이브셰어⁶⁾ Live(현장)와 Share(공유)의 합성어로 '라이브 공연'을 멀리 떨어진 '라이브셰어 공연장'에서도 실시간으로 생생하게 공유할 수 있도록 하는 것을 말한다. '공연장 구축'을 추진하고 있다. 가령 서울에서 열리는 K-POP 공연 혹은 해외 유수의 오페라 공연을 그 현장에 가지 않고도 지역 실감 공연장에서 실시간으로 현장감을 느끼고 커뮤니케이션 할 수 있도록 기술적 기반을 확보하는 것이다. 또한 지역의 우수한 뮤지컬, 오페라, 연극 등 공연 콘텐츠를 생생하게 전달하며 전세계로 확산을 도모할 수 있다. 이 사업을 통해 5G 기반의 영상과 사운드 전송 기술, 다면 영상 카메라 촬영 및 스크린 기술 등 복합적인 콘텐츠 기술이 집약되어있는 공연장이 지역에 생기게 된다. 현재 대구시는 100억 원을 투입해 대구문화예술회관 팔공홀을 전국 최초의 최첨단 CT⁷⁾ Culture Technology 공연장이자 라이브셰어 공연장으로 새롭게 탈바꿈시키고 관련 기술개발, 제작지원 등의 연구를 진행하고 있다. 이를 기반으로 '라이브셰어'를 대구의 대표 문화콘텐츠산업으로 육성하여 새로운 공연시장 개척과 국내외의 우위 선점을 위해 적극적으로 대응하고 있다.



자료 4. 라이브공연을 원격지인 라이브셰어 공연장에도 현장감과 소통을 가능하도록 하는 기술. 지리적, 경제적, 일회성 한계를 극복한 새로운 공연 서비스 제공이 가능해진다.(출처=대구광역시)

지역 문화산업의 앵커시설이 될 '콘텐츠비즈니스센터'가 연내 개관을 목표로 한참 마무리 공사에 박차를 가하고 있다. 기존 대명동 계명대학교에 자리 잡고 있던 '문화 콘텐츠 산업 클러스터'가 동대구로에 이관되는 것이다. 현재 동대구로⁸⁾ 대구 동대구역부터 두산오거리까지 이어진 대로로, 동구 신천동 일대에 콘텐츠관련 기관이 들어서 있다. 예는 콘텐츠 창작과 창업을 지원하는 '콘텐츠코리아랩', 기업의 성장을 돕는 '콘텐츠 기업지원센터'가 자리 잡고 있다. 대구시는 이와 연계하여 콘텐츠 기업 역량을 결집하고 글로벌 확산을 도모하는 '콘텐츠비즈니스센터'를 설치, 지역 콘텐츠산업의 선순환 생태계를 구현하고자 한다. 창작자부터 예비창업자, 초기부터 선도 기업까지 새로운 성장 모멘텀(Momentum)을 마련하고 원스톱 지원이 가능해져, 문화콘텐츠의 힘이 커진 미래 세상에 지역 콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 도모하겠다는 계획이다.



사진 9. 2021년 하반기, 동대구벤처밸리에 들어서는 '대구 콘텐츠비즈니스센터' 조감도(출처=대구광역시)

그밖에도 지난해 산발적으로 제작된 문화예술 관련 영상콘텐츠를 보다 적극적으로 확산시키는 통합 사업, 가칭 'Arts Lan_대구'를 대구문화재단이 추진한다. 코로나19 지속 혹은 이후에도 비대면 콘텐츠의 이용성향이 유지될 것이라는 전망 아래 대구의 미술관, 공연장 그리고 지역 예술인들의 영상 문화콘텐츠를 기획, 제작 지원하여 전용 유튜브 채널로 송출하는 사업이다. 또한, 대구는 총 8억 원을 투입해 전통·역사·문화·인물·산업 등 지역특화 소재를 활용 콘텐츠 제작에 지원할 계획을 밝혔다. 그리고 지난해에 이어 문화와 기술의 융합이라는 주제로 미국, 중국, 일본, 인도 등 5개국 인사들이 온·오프라인으로 참석한 국제 세미나, 세계문화산업포럼(WCIF)을 개최하는 등 지역은 크고 작은 노력을 하고 있다.

지역이 문화콘텐츠 선도도시가 되기 위해서

이러한 우리 지역의 노력에도 불구하고 지역의 콘텐츠 기술력과 기업 및 산업의 규모는 굉장히 미약한 상황이다. 글로벌한 아이돌도 없고, 구글과 같은 거대 자본 기업도 없으며, 산업을 선도할 만한 우리만의 핵심기술도 가지고 있지 않다. 그러나 대구는 과거 현대미술이 처음 꽃 피우고, 전쟁 속에서도 음악이 흐른 지역으로 현재도 순수예술의 전장에서 탄탄하고 활발한 행보를 보이며 '문화도시'를 표방하는 곳이다. 이러한 상황에서 문화예술과 콘텐츠산업의 동반성장을 위해 몇 가지 제안하고자 한다.

문화예술자원과 콘텐츠기업의 협력이 필요하다. 지금까지 우리는 각자의 영역에서 나름의 노력을 기울여 왔으며 괄목할만한 성장도 이뤄왔다. 앞서 살펴본 바와 같이 첨단기술이 콘텐츠 개발 자체를 새롭게 만들기도 하지만, 기존의 콘텐츠 기술이 다양한 문화예술 콘텐츠와 접목되어 새로운 비즈니스를 창출하기도 한다. 지역의 문화예술계, 기술 기반의 콘텐츠 기업이 만나 서로를 알아가는 과정이 필요하다. 새로운 비즈니스를 찾고 이러한 시도를 지원하는 공공의 역할도 중요할 것이다. 특히, 기존의 문화예술과 기술 분야가 콘텐츠를 만드는 과정과 방법은 상당히 차이를 보이는데, 이를 연결하는 매개자의 역할이 상당히 중요하다. 세상의 변화를 읽고 분야별 이해와 기획력을 갖춘 매개자 양성을 위한 교육 커리큘럼 개발이 뒤따라야 할 것이다.

지역 수요에 기반을 둔 지역형 사업이 필요하다. 현재 대구 육성사업의 구조는 중앙부처의 정책사업, 관심 사업에 종속적으로 추진되고 있는 것이 대부분이다. 종속적 사업 추진구조와 열악한 지역 예산으로는 어쩔 수 없는 한계가 뒤따른다. 그렇기 때문에 크기가 작더라도 지역에서 기획 및 추진할 수 있는 사업들을 우선 검토하고 시도해 보는 것이 필요하다. 보여주기식의 단타성 사업에서 벗어나 한 정된 예산이라도 연속성을 갖는 장기적 계획을 수립해야 한다. 이러한 경험을 통해 자체 역량을 강화하고 '미래 먹거리'라 불리는 문화콘텐츠산업의 파이를 조금씩 키워갈 수 있을 것이다. 공유경제의 시대에 걸맞게 오픈이노베이션 형태의 협력과 기술과 잠재력 있는 기업의 펀딩 등의 기회 역시 준비되어 있어야 한다. 혹시 아는가, 대구에서도 구글 같은 세계적 플랫폼이 탄생할 수 있을지!

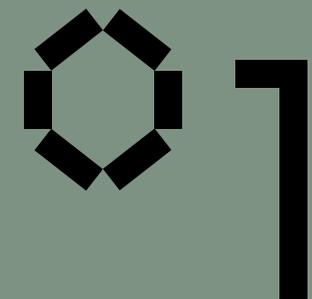
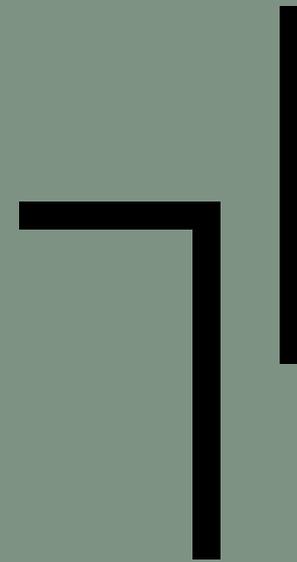
마지막으로 **플랫폼 비즈니스를 주목할** 필요가 있다. 우리는 거대 자본은 없지만, 우수한 인력을 통해 새로운 문화예술 플랫폼 기획이 가능할 것이다. 현시대는 우아한 형제들의 '배달에 민족'이나, 중고거래 플랫폼인 '당근마켓'처럼 참신하고 새로운 아이디어가 글로벌 비즈니스로 확대될 수 있는 기회들이 열려 있는 시대이다. 장르로 구분되었던 과거의 오프라인 문화시설 개념에서 벗어나, 시공간적 제약과 장르 경계를 허무는 온라인 문화예술 플랫폼 시장은 비대면의 시대에서 그 발전 가능성이 무궁무진하다. 또한 다른 플랫폼과의 결합 및 타 분야와의 협업을 통해 보다 색다른 서비스를 끊임 없이 제공할 수도 있다. 이러한 고도화된 플랫폼 비즈니스 개발을 위해서는 서로 가지고 있는 것을 분석하고 이해하며, 시장의 새로운 요구에 따라 비즈니스 모델을 그려가는 창의적 협업이 필요하다.

지난 2년간 우리는 코로나19라는 소용돌이 속에서 지내왔다. 지난해 정부는 국가 발전을 위한 청사진으로 '한국판 뉴딜 종합계획'을 발표했다. 그중 디지털 혁신과 확산을 바라보는 '디지털 뉴딜'이 한 축으로 거론되며 목표 달성을 위해 정부는 과감한 투자와 제도개선의 의지를 밝혔다. 이를 바탕으로 콘텐츠산업 시대의 새 주인공으로 '디지털'이 나타나기 시작했다.

글의 처음에서 언급했듯이, 뉴노멀의 시대가 도래하였다. 미래 콘텐츠 시장에서 살아남기 위해서는 급격히 변화하는 흐름을 읽고 적극적으로 받아들여야만 한다. 앞으로 디지털 기술은 우리 삶 곳곳에 영향을 미칠 것이다. 인류문명의 정수로서 오프라인을 대표하는 문화예술도 마찬가지다. '문화콘

텐츠도시 대구'라는 상투적 표방에서 그치면 안 된다. 관(官)과 학계, 분야별 실무 인프라, 그리고 미래 인력까지 폭넓은 분야에 걸쳐 발 빠른 전략 수립과 적용 및 적극적인 행정이 뒷받침된다면 문화콘텐츠 선도도시로서 대구를 조금씩 완성해 갈 수 있다고 생각한다.

SECTION 02.
기억을 담다



기억을 담다



대구경북 언어의 창

이상규(경북대학교 명예교수)

무뚝뚝한 경상도 사람의 말과 문화

대구경북 사람들은 과묵하면서도 과단성(果斷性)이 있다. 그리고 긴 설명을 하지 않고 말을 줄여서 사용하기 때문에 동사문으로 ‘됐나’, ‘됐다’라는 식으로 말을 짧게 하는 경향이 있다. 격조사를 생략하거나 복합동사도 응축하여 말하기도 한다. 어찌 보면 경상도 사람들은 관망만 하고 있다가 결정적인 순간에 의사를 결정하며, 그 대신 대단히 강력하게 추진하는 뚝심이 있다. 경상도 남성들은 집에서 ‘밥도’, ‘밥 묵자’, ‘자자’ 세 마디 말만 한다는 우스갯소리가 있을 만큼 불필요한 말을 잘하지 않는 편이다. 이것은 경상도 사람들의 기질적인 특징인데 말을 할 때도 입을 크게 벌리거나 오므리지 않고 말한다. 모음의 숫자도 적고 모음의 상하 간극이나 전후 간극의 차이도 적다.¹⁾ 대구경북 방언의 모음체계는 고대어의 흔적을 간직한 /i/, /ɛ/, /ɐ=ɛ/, /ɨ = -/, /ɔ/, /ʌ/의 5-6개 단모음체계를 유지한다. 이중모음 또한 자음 아래 대부분 단모음으로 실현되며, 특히 하향적 이중모음의 /-i/은 어두에서도 단모음 /i/나 /ɨ/로 나타난다.

이처럼 경상도 사람들의 과묵함은 아마도 이 지역의 문화적인 전통성과 매우 밀접한 관련성이 있을 것 같다. 조선조 북인, 남인계가 중심을 이루는 이 지역의 사대부층 사람들이 ‘남자는 말이 적어야 한다’는 고정관념을 가지고 아이들을 훈도(薰陶)한 것은 아닐까? 당쟁이나 사화에 연루된 모든 일들이 말이 씨앗이 되어 발생했기 때문이다. 살갑지 못하고 무뚝뚝한 경상도 사람들이라고 해서 어찌 인간적인 정까지 없을 수야 있겠는가? 깊이 흐르는 물이 멀리 흐르듯이 야들야들하게 호들갑을 떨지는 않지만, 한번 맺은 정은 오래 가는 이치와 다르지 않을 것이다.

지역성을 가장 잘 드러내 주는 말씨를 ‘방언’, ‘지역어’, ‘사투리’, ‘땃말’ 등 다양하게 부른다. 변두리 말씨는 고어가 많이 남아 있어 우리말의 역사를 연구하는 데 매우 중요한 사료로 쓰인다. 그뿐만 아니라 변두리 사람들의 오랜 생활 속에 축적해 온 가치 있는 지식을 간직하고 있는 경우도 많이 있다.²⁾ ‘부추’의 전라도 사투리인 ‘술’은 고대 백제 지역으로 유입해 온 예족(濊族)의 언어 흔적이다. 함경도 북부 지역에서 만주 벌판에 퍼져 있던 건주 여진인들의 말 속에 [sor]은 채소를 뜻하는데 바로 이 여진 외래어가 부추를 ‘술’이라고 했던 그 흔적이다. 말의 원류를 찾아가는 과정 속에서 민족의 이동을 추정하는 매우 중요한 단서를 발견할 수 있는 사례이다.

경상도 사람들의 핏줄기 속에는 유목민의 DNA가 잠복해 있다. 태백준령을 중심으로 동쪽 편에 고대 암각화가 편재되어 있는 것을 보면, 영남의 선주민은 튀르크에서 몽고와 만주를 거쳐 들어온 사람들일 가능성이 매우 크다. 낱쌔 말을 타고 달리던 그들은 철기문화를 이 땅에 가져왔고, 그 뒤 농경문화에 정착했다. 정착 생활에 적응했지만, 아직 그들 속에는 이동에 대한 본성이 펄펄 끓었을 것이다. 우리는 그런 그들의 본성을 결단력 있는 행동들을 통해 관찰할 수 있다. 한번 선택한 일을 처리하는 과정을 보면 결코 우물쭈물하지 않는다.

1900년 1월 9일자 『황성신문』 논설 <말을 잘 다듬어 쓰자>라는 글을 잠깐 읽어보자.

“기내(경기도) 말씨는 천속하고 관동(강원도) 말씨는 순박하며 영남(경상도) 말씨는 강직하다. 또 호서(충청도) 말씨는 외식이 많고 호남(전라도) 말씨는 내교가 많다. 그리고 해서(황해도) 말씨는 조금 화려하고 관서(평안도) 말씨는 강한하며 관북 말씨는 지나치게 무겁다.”

20세기 초 황성신문 기자의 8도 지역 방언에 대한 평가를 보면 차별적이지 않고 비교적 공정하다. 영남의 말씨는 강직하다. 그만큼 단호하게도 느껴지지만, 굳더더기는 다 생략하고 할 말만 아주 짧게하니 자연히 무뚝뚝하게 보일 뿐이다.

대구경북 사람들이 무뚝뚝하다 혹은 억세다고 여겨지는 또 다른 이유에는 타지사람들이 느끼는 가장 큰 특징인 억양과 강세, 음장 구분이 있는 특유의 어감에 있다. 경상도 사람들끼리 장난치는데 옆에 있던 서울 사람은 싸우는 줄 알았다는 소리도 있을 만큼, 짧은 말에 강세가 더해지며 강하다는 인상을 준다.

그러나 이러한 특징으로 인해 지역의 말이 단출한 모음체계로 구성되어 있음에도 불구하고 의사소통에는 큰 무리가 없다. 가령 같은 표기인 '우리'의 경우도, 화자를 포함한 여러 사람을 가리키는 일인칭 대명사, '우리'와 짐승을 가두어 기르는 곳, '우(H)리'를 고조 강세에 따라 구별할 수 있으며, 가축 '말(H)'은 강세로 구분, 그리고 단위명사 '말'과 언어 '말(:)'은 음장으로 변별할 수 있다. 한때 온라인을 뜨겁게 달궜던 유머, 경상도 사람만 구분할 수 있다는 '2², 2^e, e², e^e'의 경우가 지역 방언의 특징을 유쾌하게 잘 보여주는 예라고 할 수 있겠다.³⁾ 대체로 숫자 2를 장음으로 영어 E를 상대적으로 짧게 강세를 넣어 발음하며, 경북 기준으로 이:의이:승, 이:의이'승, 이'의이:승, 이'의이'승 정도로 읽을 수 있다. 경상도의 모든 지역과 연령층에서 이 둘을 구분하는 것은 아니지만, 외부에서 바라보는 지역 방언의 특징을 잘 보여주는 예시로 볼 수 있다.



자료 1.2. 경상도 지역 사투리의 특징을 이용한 유머. 한글 '가'만으로도 문장이 되거나 발음이 같은 숫자와 영문자를 억양에 따라 구분한다.

대구경북은 삼한에 이어 신라 시대 언어의 중심지인 경주 지역을 바탕으로 한 고대 언어 유산을 많이 간직하고 있어 대단히 보수적이며 고어 형태를 다수 유지하고 있다. 말수가 많지 않고, 단축적인 말을 사용하며, 억양이 남아 있어서 무뚝뚝한 말씨로 느껴질 수 있다.

그럼에도 대상에 대한 깊은 관심을 방증하듯, '빨강다', '빨가스름하다', '볼그스레하다', '볼그스름하다', '볼그틱틱하다'와 같은 색상어나, '짹다', '짹조름하다', '짹자무리하다'와 같은 미각어, '펼럭펼럭', '팔락팔락', '폴락폴락'처럼 의성의태어가 분화되어 발달되어 있다. 방언을 잘 살펴보면, 그 속에서 정이 많고 언어에 대한 신뢰성과 결단력을 가진 이 지역인들의 특성을 찾아낼 수 있을 것이다.

변두리 언어의 절멸 위기

1) 언어문화의 다양성

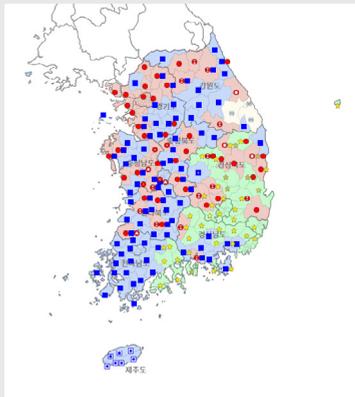
지식과 정보, 문화적 소통과 공유는 기호로 이루어진다. 이를 기반으로 계기적 새로움을 창조해낸다. 세상의 그 어떠한 위대한 발견이나 창조도 모두 '언어'라는 창을 통하지 않으면 무용지물이다. 언어란 사회 구성원들이 무언으로 약속한 일종의 기호체계이다. 음성으로 실현되는 말소리부터 글자로 드러나는 문어가 그 중심을 이루고 있으며, 문화의 경계가 확장되는 새로운 디지털 미디어 시대에는 오디오, 비디오 등 다양한 매체로 인간의 소통방식은 점점 확장되고 있다.

문자 언어의 위력이 과대하게 지배해왔던 방식에서 벗어나, 구두 언어의 흔적이나 문자가 없는 종족의 구어 등 다양성에 관심을 가져야 한다. 문자 언어에 묶여 있던 인문학은 구두 언어를 비롯한 다매체 언어를 끌어안는 쪽으로 진화되어야 한다.

인간 지식, 정보의 효용과 가치 측면에서 우월성을 가리는 것은 별개의 문제다. 변두리 사람들의 일상생활에서 소통되는 언어가 중심의 언어 혹은 고도의 정보를 담고 있는 과학적 언어에 비해 가치 없는 것이라 쉽게 논단할 수는

없다. 오랜 삶의 경험으로 축적된 결과이기 때문에 언어를 통해 다양한 사람들의 삶의 가치를 확인할 수 있다. 즉, 대구 경북 사람들의 언어는 지역의 정체성을 드러내주는 동시에 지역민들의 살아온 삶의 무늬가 깃들여져 있는 역사와 같다. 이런 이유로 변두리 언어는 존중받아 마땅하다.

그러나 역사를 살펴보면, 지난 20세기까지 서방의 제국 지배방식을 경험하면서 변두리의 언어와 문화는 열등한 존재로 타자화되었다. 피지배 국가와 부족의 언어는 지배 국가의 언어로 대체되었다. 아프리카를 포함해 호주, 북미, 중미, 남미와 태평양의 많은 군도의 언어가 침탈을 당했다. 그 결과 소수 언어에 담겨 있는 살아 있는 지식은 절멸의 순간을 맞이하였다.



자료 3. 국립국어원에서는 사라져가는 지역어를 보존하기 위해 지역어를 조사해왔으며, 관련 정보를 담은 지역어 종합 정보 누리집을 시범운영하고 있다. 지역어 지도에서 '가위'를 검색하면 지역에 따라 '가위(빨강), '가새(파랑), '가시개'(초록) 계열로 각 지역마다 불리고 있음을 확인할 수 있다. (출처=국립국어원 지역어 지도)

대한제국이 일제의 계략에 의해 조락(凋落)의 문턱에 이르렀을 때, 고종황제는 조선왕조를 다시 일으키기 위해 피나는 노력을 기울였다. 하지만 결국 한일 합병이라는 식민 지배의 구렁에 휩쓸리고 말았다.

이 같은 위기의 순간, 갑오개혁과 함께 1894년(고종 31년) 11월 21일, 공문서 관련 칙령 1호를 발표한다. 「칙령 1호 제 14조」에는 '法律勅令, 總以國文爲本, 漢文附譯 或混用國漢文'이라고 하였고 이어 1년 뒤, 「칙령 86호」에는 '法律命諭은 다 國文으로써 본을 삼고 漢譯을 附하며 或 國漢文을 混用함'이라고 밝혔다. ⁴⁾ 법률칙령은 모두 국문으로 본을 삼되, 한문을 덧붙여 번역하거나 국한문을 혼용할 수 있다.(법률칙령 총이국문위본 한문부역 혹은용국한문) 세종 이후 처음으로 한글을 나라 글자임을 천명한 것이다. 이후 학부(學府)에서는 혼란스러운 한글 표기법을 제정하기 위해 일제 침탈 1년 전인 1909년 12월 28일 「국문연구의정안」을 제안하였으나 시대적 상황으로 인해 무산될 수밖에 없었다. 이러한 일은 국가가 담당해

야 할 임무이지만, 우리의 경우에는 민간 학술 단체인 조선어학회가 중심이 되어 1933년 『한글맞춤법통일안』을 완성하였다. 이것을 토대로 민족 대사전 편찬을 추진하여 오늘날 한글 소통의 시대로 진입하게 되었다. 그러나 우리 말과 글의 통일에 관한 논란은 때때로 수면 위에 올라왔다. 이승만 정권 때 우리말 간소화 표기 파동에 이어 한자를 한국어 국자(國字)로 하자는 논의는 지금도 종식되지 않고 있다. 다행스럽게도 1970년 1월 1일 박정희 정권은 한글 전용을 선언하는 담화문 발표와 함께 초·중·고등학교의 교과서를 전면 한글 표기로 전환함으로써 한글 발전의 큰 기초를 다지게 되었다.

사진 1. 환산(桓山) 이윤재 선생(출처=국가보훈처, 독립기념관)

사진 2. 국가등록문화재 제1524-1호 조선말 큰사전 원고, 한글 부분(출처=문화재청)



조선어학회 사건 ⁵⁾1942년, 한글과 한국어 교육 및 사용을 금지하는 정책을 발표하고 일제가 당시 한글 연구를 해온 조선어학회 회원 및 관련 인물을 검거해 재판에 회부한 사건으로 피검되었다가 함흥 감옥에서 옥사한 환산(桓山) 이윤재(1888~1943) 선생은 우리 말과 글을 새롭게 정비한 『조선말 큰사전』 편찬을 위해 서울을 중심으로 한 표준어 기준을 제정하고, 이를 바탕으로 전국 각지의 다양한 토착 말과 글을 수집하여 사전에 등재하고자 노력한 분이다. 하계 방학을 이용해 여러 대학생들과 함께 한글 보급 운동을 하면서 방언을 수집하였다고 하는데, 각 지역에 분포한 다양한 우리말들을 찾기 위해 외출 최현배(1894~1970) 선생이 만든 『시골말 캐기 잡책』이라는 방언 조사 질문지를 이용해 자료를 수집하였다. 물론 시대적 상황으로 보아 시간은 절대적으로 부족했고 조사비용도 넉넉하지 못한 탓에 충분한 조사가 이루어질 수는 없는 실정이었다. 비록 『조선말 큰사전』의 편찬은 충분한 자료를 확보하지 못한 상태에서 시작되었지만, 환산 선생의 노력으로 인해 『조선말 큰사전』에 많은 방언형들이 등재되었으니 그 공로는 절대 낮게 평가되어서는 안 될 것이다.

우리말의 보전 혹은 우리말 사전 편찬에 대한 이윤재 선생의 관점은 ‘전등어(어원적 방언)’와 ‘각립어(음운적 변이 방언)’라는 개념의 설정에서 잘 드러난다. 곧 ‘부추’라는 표준어 외에 전라도 지방의 ‘술’, ‘졸’이라는 방언과 경상도 지방의 ‘정구지’와 같은 말을 전등어라고 규정하고, 서울·경기 지역의 ‘부추’가 ‘분초’, ‘분추’로 분화되거나 전라도나 서부 경남 일부 지역에서 사용하는 ‘졸’과 ‘술’이 ‘소풀’ 등으로 음운 분화를 한 방언형을 각립어라고 규정하였다. 이윤재 선생은 여기에서 각립어를 제외한 전등어 중 대표성을 띠는 방언형을 골라 표준어로 삼고자 노력하였다. 즉 이윤재 선생은 비록 지방의 말이라고 할지라도 민족 언어의 일부이며 당연히 지켜야 할 언어 유산으로 인식하고 있었다.

2) 방언과 문화

오늘날 표준어와 방언의 차이가 너무나 고착되어, 표준어가 아닌 변두리 방언이 급속도로 죽어가고 있다. 성호(星湖) 이익(1681~1763) 선생이 쓴 『성호사설(星湖僿說)』에서 ‘아무리 천한 분양초개(糞壤草芥)⁶⁾ 풍덩어리와 잠풀 라도 똥은 밭에 거름하면 풍요로운 곡식을 거둘 수 있고, 겨자풀은 아궁이에 불로 때면 맛있는 반찬을 만들 수 있다’고 하였다. 바닷가에서 소금을 굵고 배를 타고 바다에 나가 고기를 잡고 사는 이들이나, 지계를 짚어지고 땀감을 구하고 절기에 맞춰 씨를 뿌려 농사를 짓는 이들이라도 그들의 언어에 누적되어온 체험적 언어 지식 및 정보가 얼마나 소중한지 깨달아야 한다.

자연 생태계나 인간 생존과 직접적으로 관련성이 있는 방언들을 단지 표준어가 아니라는 이유로 사전에 올리지 않으면, 낱말 생태계가 구성하고 있는 인간의 체험 지식도 무너져 버리게 된다. 폭발적으로 늘어나는 인간 지식과 정보를 어느 개인이 관리할 수 없다. 국가는 이처럼 인간의 언어로 결을 맺고 있는 소중한 지식, 정보를 활용할 수 있도록, 관리하고 지원하는 일에 관심을 가져야 한다. 국가의 경쟁력이나 국민의 선진화는 지적인 다중을 일깨우는 데에서 시작해야 할 것이다.⁷⁾ 홍기욱, 『경남 남해군 어촌 지역 생활낱말 연구-행위자 및 환경 관련 낱말을 중심으로』, 한민족어문학 제58호, 2011 / 홍기욱, 『남해안 어촌지역 어휘물 명칭 연구-해남, 남해, 육지도 지역의 명칭을 중심으로』, 방언학 16호, 한국방언학회, 2012

그러나 환산 이윤재 선생의 관점과는 달리, 언제부터인가 서울말이 아니면 표준어가 아니라는 인식이 생겨났고, 동

지 밖으로 밀려난 방언은 ‘촌스러운 우리말’, 심지어는 ‘잘 못된 말’, ‘틀린 말’이라는 낙인이 굳게 찍히게 되었다.⁸⁾ 이상규, 『방언의 미학』, 살림, 2008 / 이상규, 『동지 밖의 언어』, 생각과나무, 2009 전국적인 사용 분포를 가진 ‘멍게’와 같은 소수의 방언을 생색내듯이 표준어로 인정하는 좁스러운 인식에서 벗어나지 못하고 있다.⁹⁾ ‘우렁쟁이’가 전통적 표준어였으나, 방언인 ‘멍게’가 더 널리 쓰이게 됨에 따라 표준어로 삼았다. 『한국어어문규범 제3절 제23항』, ‘방언이던 단어가 표준어보다 더 널리 쓰이게 된 것은 그것을 표준어로 삼는다. 이 경우 원래의 표준어는 그대로 표준어로 남겨 두는 것을 원칙으로 한다.’

사람들이 사용하는 언어는 세상에 대한 그들의 인식 체계인 동시에 삶의 지식과 지혜가 오롯이 담긴 그릇이다. 전라도 바닷가 사람들은 ‘말미잘’을 ‘붉은미주알’이라고 하고, ‘거북손’은 마치 오랜 설사로 항문이 빠진 모습 같다고 하여 ‘보찰’이라고 부르며, ‘성게’를 ‘밤송이 조개’라고 한다. 거제도 사람들은 ‘자리돔’을 ‘배달구’라 하고, 경남 해안 사람들은 ‘망둥어’는 ‘졸래기’, ‘밴댕이’를 ‘띠포리’라고 한다. 흑산도 바닷가에서 고기를 잡는 사람들의 말을 서울 사람들이 어떻게 이해할 수 있을까? 서울말이 아니니까 이들은 전부 틀린 말이 될 수밖에 없는데, 서울 사람들이 이해하지 못하면 다 내다 버려야 한다니 이런 어처구니없는 국가의 언어 지배의 틀이 어디 있겠는가? 팔라우(Palau) 군도에 거주하는 어부들은 컴퓨터 용어는 하나도 모르지만, 물고기의 이름이나 생태적 지식은 전문 학자들의 지식수준을 능가한다. 변두리의 말은 그 지역 사람들의 생존과 긴밀하게 연관되어 있을 뿐만 아니라 그들이 가진 살아 움직이는 지식의 일부분이다.

아마도 ‘과메기’를 모르는 사람은 없을 것이다. 경북 포항 바닷가에서 싱싱한 청어나 콩치를 겨울 찬바람에 얼렸다 녹이기를 반복하여 건조한 특산품으로 내장의 육즙이 살 속으로 퍼져 아주 맛있고 영양가 높은 고급 식품이다. 관목어(貫目魚)의 눈을 꼬챙이로 꿰어 말린 것을 지역에서 ‘관메기’, ‘과메기’로 불렀다고 한다. 정약용 선생이 포항 장기현에 유배를 왔을 때 과메기를 먹고는 비유어(肥儒魚, 선비를 살찌우는 고기)라는 이름을 지어 시로 남기기도 했으며, 한때 청와대 파티에 올라 일약 스타 식품이 되기도 했다. 그러나 여전히 ‘과메기’는 방언으로 남아있다. 서울의 것이 아니니 으레 방언으로 남아있어야 할까?



사진 3. '과메기는 청어나 공치를 차게 말린 것의 경북 방언으로 표기되어있다.(출처=저작권 위원회)

필자는 수년 전 상주 공성면의 방언에 대해 조사를 하다 결혼 음식으로 콩나물을 삶아 콩가루에 무친 음식이 있다는 사실과 그 이름이 '콩지름빚집'임을 알았다. 혼기가 찬 사람에게 결혼을 언제 할 것인지에 대한 완곡 의문으로 "국수 언제 먹여줄래?"라고 말한다. 이에 여러 가지 유래가 있지만, 신랑신부의 연이 오래도록 이어지길 기원하는 뜻이 있다고 흔히들 알고 있다. 콩나물도 이와 유사한 이유에서 잔칫상에 오른다. 콩나물시루를 보면 뽀뽀하게 들어선 콩나물 머리에 물만 주면 잘 자라기도 한다. 곧 고대 농경문화에서 다산의 풍요를 기원하는 주술적인 염원이 담겨 있는 민속 음식인 것이다. 허나 변두리 언어이기 때문에 기록 없이 내버려 둔다면, 그저 콩나물은 해장에 좋은 국이나 무침 반찬 정도로만 남겨질 것이다. ¹⁰⁾이상규, 『우리말의 다원성에 대한 성찰』, 말과 글 제135호, 한국어문기자협회, 2013

2시간이면 서울에서 부산까지 가고, 온라인상에선 전 세계 어디든 떠날 수 있다. 교통과 통신의 발달한 오늘날, 전국 어디를 가도 비슷한 풍경에 낯설진 않다. 허나 지역만의 풍경과 역사를 바탕으로 사람들은 이어져 살아왔고 그 삶 내면의 풍경 속으로 다가서면 '언어'를 통한 전통과 문화의 차이가 존재함을 발견할 수 있다. 그렇게 문화가 담겨 있는 변두리의 어휘들은 비록 사용 빈도와 인원이 적더라도 사라지면 되찾을 수 없다는 점에서 매우 소중한 문화유산이다.

지난 시절에는 이러한 문제에 대해 거의 눈 돌릴 겨를이 없었지만, 이제 언어 정보화의 기술력은 이런 다원적인 언어 지식, 정보를 유용하게 운용할 수 있는 상황에 도달해 있다. 최근 국민 행복의 시대를 만든다는 정부의 비전에 과연 무엇이 담길지 궁금하다. 변두리 지방민들은 그들의 언어적 자존심을 국가가 인정할 때 재정이나 복지 지원보다 더 큰 기쁨과 자존심을 느낄 수 있을 것이리라. 진정 국민

을 위한다면 국민들의 언어생활을 통제적 방식에서 개방적으로, 그 다양성을 포용하는 쪽으로 이끌어 가야 할 것이다. 또한, 그들의 언어 속에 담긴 지식과 정보를 활용할 수 있는 환경으로 만들어야 할 것이다. 표준어와 방언의 관계 뿐만 아니라 맞춤법이나 외래어 표기법 등도 또한 마찬가지이다.

우리 민족 언어에 녹여있는 지역적 다양성을 돌보지 않은은 곧 우리 스스로 존재의 다양성을 인정하지 않는 것이다.

문화의 다원성 유지를 위하여

다시 일제 시대로 되돌아가 보자. 나라가 존망의 위기에 처했을 때 정치가 언어에 관여하게 된다. '표준'이라는 하나의 힘을 향해 질주하지 않으면 모두를 잃어버린다는 위기 의식이 하나로 모였다. 그 구심점으로 향하는 쾌속의 힘이 느슨해진 오늘날, 그때 버려두었던 원심의 변두리에 자리한 다양한 언어문화가 얼마나 크게 훼손되었는지를 곰곰이 생각해 보아야 한다. 높고 낮음, 중심과 변두리를 타자화한 근대 의식에 대한 반론적 성찰이 곳곳에서 이루어지고 있다. 문화의 다원성을 유지하는 하나의 방안이 바로 '언어의 갈무리'에 있다. 창의력, 창조적 힘을 강조하기 위해서 우리는 지난 삶의 방식에서 어떤 것을 바꾸어야 하는지를 먼저 생각해야 한다.

온 국민을 행복하게 하는 일이 무엇인가 정책 책임자들은 진정으로 고뇌해야 할 것이다. 지방민들이 가지고 있는 고급 언어 지식, 정보를 구축하려는 의지와 노력이 우리 문화를 더욱 살찌게 하고 차등과 차별로 구획된 격자를 통합이라는 미래의 길로 이끄는 힘이라는 점을 성찰할 필요가 있다.

사투리로 쓰는 대구 이야기

상희구(시인)

소년의 가난 이력서

나는 1942년 2월 2일, 대구시 북구 칠성동 2가 1구 409번지에서 태어났다. 대구칠성국민학교, 성광중학교, 대구상업고등학교를 거쳤다.

내가 6살 즈음에 돌연히 아버지가 묘령의 여인을 따라 무단으로 가출해버리는 바람에 집안은 완전히 풍비박산이 나고, 어머니는 졸지에 고아 아닌 고아가 되어버린 어린 사남매를 먹여 살리기에 그야말로 핍절(乏絶)한 고생을 다 하신 것이다.

불과 예닐곱 살의 어린 나이에 엄청난 충격에 휩싸인 소년은 딱히 마음을 추스를 방도가 없어 선택한 것이, 안으로는 끝없는 '책 읽기'와 밖으로는 주위 오만 군데, 동네 안팎의 골목길은 물론, 고향의 산천을 걷는 것이었다.

인생행로에서 가장 큰 선생님은 '가난'이라 한다. 옛날 어른들이 인생훈(人生訓)을 들먹거릴 때 가장 많이 써먹던 말이다. '어릴 때의 가난은 사서도 한다'라는 표현도 비슷한 맥락일 수도 있겠다. 매일매일 지독한 가난과 맞닥뜨린 어린 소년에게 세상의 모든 일상사는 가시가 되어, 소년의 가슴과 뇌리에 깊은 상처로 각인되었다. 소년의 흉터는 세월이 지나 나이가 들어감에 따라, 흡사 살점에 점점이 박힌 웅이가 각질이 되어 벗겨져 나오듯 울올이 한 편, 한 편의 시로 빠져나왔다.

끝없이 읽었던 책 속의 말들과 하릴없이 걸었던 고향의 풍경, 그리고 사람들이 유일한 위안이었다는 어느 소년의 가난 이력서. 지극히 개인적인 알갱이가 구르고 굴러 눈덩이 마냥 커져 있었고, 인생의 쓰디쓴 경험들이 축적돼 시인의 길로 이끌었다. 그렇게 대구의 모습과 그 속의 내 인생이 영킨 10부작 연작 장시가 『대구시지(大邱詩誌)』이다.

'시지(詩誌)'란 시로 기록한다는 뜻인데, 『대구시지(大邱詩誌)』는 나의 고향인 대구의 모든 인문지리 즉, 대구의 지리와 역사, 장터풍물, 음식과 명소, 인물, 사투리, 사찰, 제사, 서원, 문중(門中) 이야기, 전설과 설화, 민요 등을 1,000편의 시로 형상화하는 작업이다. 그리고 모든 시는 대구를 중심으로 한 경상도 사투리로 썼다.

왜 '사투리 시'인가?

초생달

정월 초사흘

초생달이 새초무리¹⁾한테

생긴 꼬라지²⁾가

꼭 비웃장³⁾ 상한

시에미 눈꼬랑대기⁴⁾맹쿠로⁵⁾

까꼴랑⁶⁾해졌다

표제시 <초생달>은 잔뜩 화가 나 있는 시어머니의 심정을 날카롭게 꼬부라진 초생달에 빗대어 쓴 작품이다. 만약 이 작품을 표준어로만 썼다면 작품이 되지 않았을 것이다.

- 1) 새초무리: 조금 쌀쌀맞게 시치미를 떼는 태도, '새초롬히'
- 2) 꼬라지: '꼬락서니'의 방언
- 3) 비웃장: 비위'의 속되게 이르는 말 '비위짱'
- 4) 눈꼬랑대기(눈꼬랑대이): '눈꼬리'
- 5) 맹쿠로(맹쿠로): '-치럼'의 경상도 방언 '맹지로' 계열의 표현, '맹키로', '맹키로', '매로' 등이 있다.
- 6) 까꼴랑: 끝이 뽀족하고 꼬부라진 고리(잡고랑이, 까꼬랭이)에서 파생되어, 기분이 뒤뜰려 있음을 표현한다.

경상도 사투리로만 시를 쓰는 것은 특별히 다른 의도가 있어 그러는 것은 아니다. '고향의 말' 흔히 모어(母語)라고도 하는 '어머니의 말(배냇말)'로 쓰는 것이 나에게 자연스럽고 편하다. 그리고 무엇보다 사투리로 글을 쓰지 않으면 내 머릿속에 그려진 풍경의 맛이 살아나질 않는다. 그저 적재적소(適材適所)에 쓸 말을 골라 쓰다 보니, 그 말이 고향의 언어였을 뿐. 지역어(地域語)라 하는 사투리는 지역의 민초(民草)들에 의하여 수백 년, 수천 년에 걸쳐 형성된 언어이다. 그러니 자연히 지역민의 정서와 감성이 속속들이 배어 있다. 내 고향의 정서를 담아내는 시에 어찌 사투리를 쓰지 않을 수 있을까. 표준어로 대구를 표현하는 데는 한계가 있었다.

나의 이런 사투리 사용은 어쩌면 전적으로 어머니의 DNA를 물려받은 것 같다. 어린 시절을 회상하면 어머니의 탁월한 언어구사 능력에 놀라곤 한다. 이웃에 사는 꼬마들에게 별명을 많이 지어주셨는데, 그중 눈만 뜨면 이집 저집 놀러 다니는 앞집 아이에게 "조눔은 온 삼이부제를 새벽 나절부터 조래 마실만 돌아댁기싸이, 고마 '돌래방구'라 카까?(조눔은 온 사방을 새벽 나절부터 이렇게 마실만 돌아다니니, 그만 '돌래방구'라고 할까?)"라는 식이었다. '돌래방구'란 말에 '돌아다니는 꼬마'라는 의태가 숨어있지 않은가? 어머니는 특징을 표현하는 조어(造語) 능력이 뛰어나셨다.

나는 한글의 가장 큰 매력인 의성어(擬聲語)와 의태어(擬態語)라 생각한다. 빨간색을 말함에 '빨갱다', '벌겅다', '불그죽죽하다', '벌그데데하다', '새빨갱다', '빨긋하다' 등등 어찌나 많은지. 더욱이 사투리에는 그런 의성과 의태가 완고하고 완악할 만큼 도드라진다. 다채로운 표현에 특유의 거칠고 투박한 사투리 억양이 가미되니 감칠맛이 난다.

작품 구상에 5년, 현지답사와 자료조사에 5년, 집필에 10년, 도합 20년에 걸쳐 『대구시지(大邱詩誌)』의 시 천여 편을 써오는 동안 그동안 잊혀진 경상도 사투리를 다시 끄집어낸 것이 모두 1만여 개 어휘로 집계되었다. 대구에 대한 남다른 애착과 지역색이 담긴 사투리는 시의 미학적 완성도를 높였고, 나는 노골적인 언어를 구사해 언어의 생명력을 전하고자 했다.

내가 나고 자란 곳, 대구 북구를 시로 그리다

나는 대구 북구 칠성동에서 태어났다. 현재는 영락없는 도시의 모습을 보인다지만, 대략 지금부터 6~70년 전만 해도 북구와 칠성동 주위는 산자수명(山紫水明)한 풍광이 아름다운 전원마을이었다. 고층 아파트들이 뻗뻗이 들어서 있는 이 자리엔 왜놈들이 남기고 간 적산가옥(敵産家屋)들이 가지런했고, 바쁘게 오가는 매연 냄새 대신, 봄철이면 능금꽃 향내가 진동하는 그런 곳이었다. '한도랑'이라 불렀던 실개천은 우리 동네 한복판을 가로질러 그림처럼 흘렀다. 매일 탱자나무 가시가 엉켜있는 과수원과 너른 들판 옆 논두렁을 지나 칠성국민학교로 가는 나의 등갯길은 여전히 마음속에 파노라마처럼 펼쳐진다.

칠성동(아침, 학교 등갯길의 세 친구)

내가 칠성국민학교 땡길쩍⁷⁾에는
아침에 학교에 갈 때
꼭 질동무⁸⁾하는
다정한 세 친구가 있었다

첫째는
한도랑이라 카기도⁹⁾ 하던
졸졸졸 흐리는 실개천이고

둘째는
과수원 사잇길로
노랑 탱주¹⁰⁾가 조롱조롱 달렸던
까시 탱주나무 울타리 길

시분째¹¹⁾는
나중에 제일모직공장¹²⁾이 들어선
흔히, 옥산벌, 칠성풀이라 캐쌍던
들판에 꼬불꼬불한 논두렁길이제

나는 이런 상상을 자주 하곤 했다.

희뽀한 새벽녘이면 쏜살같이 동네 실개천으로 달려간다. 그리고는 가만가만 손과 발을 담근다. 그 순간, 나의 마음

7) 땡길쩍: 다닐 적, '다니다'의 방언 '땡기다', '당기다'로 두루 쓰인다.

8) 질동무: 질동무

9) 카다: '말하다', '~고 하다' 뜻의 방언. 외에도 '앞말이 뜻하는 행동이나 상태를 의도하거나 바람을 나타내는' 보조동사 등으로 복잡한 쓰임을 보인다.

10) 탱주: 탱자

11) 시분째: 세 번째

12) 제일모직공장: 1950년대 중반 들어선 제일모직 대구공장이 있던 곳으로 현재 대구삼성창조캠퍼스가 있다.(대구 북구 침산동 일대)

과 소식이 일순 광통신(光通信)이 되어 온 세상 곳곳에 전해지는 것이다. 실개천에서 도랑으로, 도랑에서 여울로, 여울에서 개천으로, 개천에서 하천으로, 하천에서 강으로, 모든 강은 오대양에 닿으니, 한순간에 세상의 모든 친구들과 소통하고 상종(相從)하는 것이다.

상상만으로 행복했던 나의 이야기는 동네 풍경에서 기인하였으리라. 그 옛날 북구에는 구석구석 들판을 두루 적시며 핏줄처럼 물길이 흘렀다. 집 옆 도랑을 따라 올라가면 첨벙거리는 신천이 흘렀고, 또 신천을 거슬러 가면 윤슬이 아름다운 강, 금호강이 크게 굽이치고 있었다. 서울에 한강이 있다면, 대구에는 금호강이 있다. 도시를 횡으로 가로지르며 큰 수족과 같이 요긴하게 쓰인 강이다.

포항시 죽장면 상옥리에서 발원하여 영천을 거쳐 대구를 지나 낙동강으로 안기는 강. 120여 km로 300여 리를 흐르면서 땅을 비옥하게 하고 사람을 적시며, 물건을 나르기도, 동력을 만들기도 하며 그 막중한 소임을 다한다. 풍치(風致)도 제법 좋아 예부터 '선경(仙境)'같다 하여 선유(仙遊)문화의 본거지이기도 했다.

집에서 꽤 거리가 떨어져 있었으나, 일찍부터 금호강의 매력에 빠진 나는 시도 때도 없이 강변으로 다녔더랬다. 유속이 느리고 목직한 금호강을 보며, 소리 없이 과묵한 대구사람들 심성과 많이 닮았다 생각했었다.



사진 1. 금호강(출처=대구광역시)

- 13) 만장(萬丈): '높이가 만 길이나 된다'는 뜻으로, 아주 높거나 대단함을 이르는 말
- 14) 걸치: 같이
- 15) 잘 필치 논: 잘 펼쳐 놓은
- 16) 모본단(模本緞): 비단의 하나. 짜임이 곱고 윤이 나며 무늬가 아름답다. 모본단으로 표기되지만, 대구에서는 '모빈단'으로 읽는다.
- 17) 부리는 손이 크다: 매사에 행세하는 폭이 넓고 넉넉하여 여유가 있다.
- 18) 새벽이마: 새벽이면
- 19) 머스마아들: 사내아이들
- 20) 오좁: 오좁의 옛말
- 21) 선연쿠로: 흔쾌히
- 22) 알라: 어린아이
- 23) 수얼참키: 수월찮이
- 24) 서답빨래: 생리대
- 25) 지름: 기름
- 26) 천연시립기: 천연스럽게
- 27) 기하(幾何)이뇨(알기하이뇨): 잘 모르는 수량이나 정도, '얼마였던 가'로 해석된다.

금호강(琴湖江)

저 만장(萬丈)¹³⁾걸치¹⁴⁾
질쭉한 푸른 띠
물결은 푸르러 푸르러
잘 필치 논¹⁵⁾ 파아란
모빈단(模本緞)¹⁶⁾ 같고나

우리네의 산과 들,
언덕바지의 야트막한 둔덕들걸치,
여게 저게 어디서 많이 본 듯한
천상 조선(朝鮮)의 강이다

(중략)

촌색씨 모양으로
행동거지는 수더분하고
행보(行步)는 오뉴월 해 넘어가듯
늑녘늑녘 느려터졌고
도무지 소리가 없다
매양 주고받음이 넉넉해서
부리는 손이 크다¹⁷⁾

새벽이마¹⁸⁾ 시골 머시마아들¹⁹⁾이
줄줄이 들고 나오는 할배 오좁²⁰⁾요강
부시는 것도 선연쿠로²¹⁾ 받아주고
새댁이 이고 나온 알라²²⁾들 똥기저기도
수얼참키²³⁾ 받아주고
촌동네 처녀아아들이 보듬고 나온
부끄러븐 서답빨래²⁴⁾도 순순히 받아주고
시골아낙네, 공장서 일하는 신랑들,
지름²⁵⁾ 묻은 작업복 지름빨래도 천연시립기²⁶⁾ 받아주고
하늘 아래 온갖 잡동사이 빨래도 다 받아준다

너는 한때
눈물이었다가
웃음이었던 적이,
웃음이었다가
눈물이었던 적이
기하(幾何)이뇨?²⁷⁾

(후략)



사진 2. 소녀와 징검다리(출처=대구북구 행복북구사진공모전 당선작, 고영현)

그 옛날 금호강 위에 놓인 장대한 징검다리가 있었다. 보통 징검다리란 실개천이나 도랑 같은 조그마한 개울에 걸쳐 있게 마련인데, 원대동 제3공단²⁸⁾ 대구 제3공단 지역은 1975년 노곡동과 원대동의 이름을 딴 노원동으로 재편되었다. 에서 노곡동과 조야동 방향으로 넓은 강을 가로질러 놓여있었다. 옛날 이곳의 금호강은 여름 한 철을 제외하곤 흐르는 물의 수량(水量)이 작아 마른 내(乾川 건천)로 있는 날이 많았기 때문에 사람들이 여기저기 주워 모은 돌덩이로 다리를 만들었던 것이다.

당시 다리는 주민의 편의보다 물자나 군사 목적으로 관(官)의 주도하에 지어지는 경우가 많았다. 그러나 이 징검다리는 지역민들이 힘을 모아 생활 속에 놓은 다리라 특별하다. 아마 이 다리가 없었다면 노곡동과 조야동 사람들이 대구 시가지로 가기 위해서는 2~3km 우회하여 가야 했으리라. 나는 별 이름 없었던 지역민들의 다리를 ‘노곡동 징검다리’라 불렀다.

- 29) 마카: 모두
- 30) 두량(斗量)하다: 일을 헤아려 처리하다.
- 31) 두릴빵수: ‘윗돌은 빼서 아래에다 고이고, 아랫돌은 빼서 위에다 고이는 식의 즉흥적인 융통성 혹은 응용능력’이란 뜻의 방언표현
- 32) 지일로: 제일로
- 33) 가참은: 가까운
- 34) 숫제: 전적으로
- 35) 돌띠이, 돌미이, 돌덩거리: 돌띠이, 돌맹이, 돌덩어리의 방언표현
- 36) 팬팬한: 평평한
- 37) 도리납짝, 두리납짝: 약간 둥글게 납작(납적)한 돌
- 38) 아금받다: 아무지도 다부지게
- 39) 야사시립기: ‘여우’의 방언 ‘야시’를 비유적으로 사용하여, ‘짐잡지 못하고 압살한’으로 해석된다.
- 40) 밍새이: 밍상
- 41) 매끄리한: 매끄러운

아, 노곡동 징검다리!

오, 이 황홀한 장관(壯觀)!

필시 이 장대한 징검다리를 놓을 때는 이를 마카²⁹⁾ 두량(斗量)³⁰⁾했을 우두머리가 있었을 터어느 두릴빵수³¹⁾ 좋은 탁월한 장인(匠人)의 솜씨이느뇨

경복궁, 창덕궁 지은 도편수가 여기에 승(勝)할까 불국사, 석굴암 창건한 김대성(金大城)을 여기에 비할까 북한산성, 남한산성 축성한 위대한 대석장(大石匠)들을 여기에다 비견하자

징검다리라는 거는 원래 포올짝 뛰어서 건널 수 있는 실개천, 여울이나 또랑, 작은 하천에 주로 놓이는데, 하다못해 하천꺼정은 그렇다 카더라도 이렇키 큰 강에 그것도 대구서 지일로³²⁾ 큰 금호강을 가로질러 근 100미터나 가참은³³⁾ 거리를 징검다리를 놓타이! 이거는 징검다리가 양이고 숫제³⁴⁾, 돌로 맨든 교량(橋梁)일세

갖가지 형태를 띤 오만가지 모양의 돌,

돌맹이, 돌평이, 돌띠이, 돌미이 돌덩거리³⁵⁾, 팬팬한³⁶⁾ 돌, 울퉁불퉁한 돌 너럭돌, 몽특한 돌, 평퍼짐한 돌 납작한 돌, 도리납짝한 돌, 두리납짝한³⁷⁾ 돌 창돌, 아금받기³⁸⁾ 생긴 돌, 조약돌 뿔쭉한 돌, 짙쭉한 돌, 짤따막한 돌 똥구란 돌, 야사시립기³⁹⁾ 생긴 돌 밍새이⁴⁰⁾걸치 몬 생긴 돌, 널찍한 돌, 매끈한 돌 매끄리한⁴¹⁾ 돌

못된 가시나 궁디이맹쿠로⁴²⁾ 툽 데배져나온⁴³⁾ 돌,
짜리몽땅한 돌, 널너리한 돌, 반반한 돌
툽 붙아져나온⁴⁴⁾ 돌 등이

시시마꿈 시시마꿈⁴⁵⁾
지주꿈 지주꿈⁴⁶⁾의 자리에
백혀있구나!

혹은 쪼옥바리⁴⁷⁾ 일직선으로
혹은 까알 지(之)짜 모냥으로
입 짹 짹⁴⁸⁾ 어긋나기

물살이 세기나
물이 짙운⁴⁹⁾ 데는
살째에기⁵⁰⁾ 돌아서
백혀있구나

아, 노곡동 징검다리!
이 거창한 징검다리를
맨든데는⁵¹⁾ 틀림없이
노곡(魯谷), 조야동(助也洞) 사람들
엄청난 울력이 동원되었을 터,
이 징검다리로 맨들 때
처음부터 끝까지
이거 저거 온갖 두량(斗量)을 다했을
그 대장인(大匠人)의 역할도 대단하지만
동네 사람들 울력의 힘도 놀랄만하구나!

(후략)

처음 노곡동 징검다리를 목도했을 때 먼저 그 규모에 놀랐고 그 정교한 솜씨에 상당히 놀랐다. 갖가지 모양의 크고 작은 돌들을 적재적소로 쌓아 올려, 기하학 배열의 미려(美麗)함과 탄탄한 축성술(築成術)에 감탄을 금치 못했다. 가까이 들여다보면 겹쳐진 돌들이 저마다 어찌나 다른지, 그런 다름이 하나의 거대한 징검다리로 모여 있었다. 나는 그 모습을 시로 쓰며 귀스타브 플로베르(Gustave Flaubert)의 일문일어설(一物日語說)처럼 나는 각각의 돌을 표현하는데 정확한 단어를 사투리에서밖에 찾을 수가 없었다. 아마도 돌 하나하나마다 다리를 놓았던 마을 사람의 지혜와 힘이 함께 쌓여있었기에, 표현의 겹이 깊은 사투리만이 그 풍광을 그려낼 수 있을 것이다.

- 42) 궁디이맹쿠로: 궁둥이처럼
- 43) 데배져나온: 튀어나온
- 44) 붙아져나온: 속아 나온
- 45) 시시마꿈: 각자, '시시만꿈'으로도 쓰인다.
- 46) 지주꿈: 각자
- 47) 쪼옥바리: 똑바로, '쪽바로'로도 쓰인다.
- 48) 입 짹 짹: 이쪽, 저쪽
- 49) 짙운: 깊은
- 50) 살째에기: 살짝, '살째기'로도 쓰인다.
- 51) 맨든데는: 만드는 일에는

옛날 대구에는 보리밭이 참 많았다. 전라도와 달리 땅이 척박해 벼농사 대신 보리를 많이 일구었는데, 경상도 중에서도 대구지방이 보리농사가 아주 성했다. 웬만큼 널찍한 곳이면 들판이든 둔덕이든 야산이든 모두 보리를 심었고, 북구의 '검다이'⁵²⁾대구외곽 지역의 대구사람들은 '검다이'라고 불렀다. 보리밭은 꽤 유명했다. 팔달교에서 시작하여 무태 언저리인 노곡, 조야, 동변, 서변을 지나 검다이(검단)에서 절정을 이루었는데, 일진광풍(一陣狂風)이라도 부는 날이면 출렁이는 보리 이랑의 거센 파도가 금호강을 건너 불로, 방촌, 해안, 반아월, 율하, 안심쯤에 이르러서야 잠잠해졌다. 그렇게 윤슬이 반짝이는 금호강을 따라 팔달교에서 안심에 이르기까지 거대한 보리밭 벨트가 있었다.

검다이(檢丹) 보리밭

유월의 검다이 보리밭
오, 저 거대한 파노라마!

검푸른 보리의 해일(海溢)
멀리 북방 어디쯤서
흘러내리 온
폭풍 같은 보리 이랑이

왜관 석전(石田) 지내서
팔달교(八達橋) 건너
노곡, 조야, 무태, 동변, 서변 지내서

마침내
검다이(檢丹) 보리밭에서
이룬 절정(絶頂)

보리의 바다
높은 데서 내리다 보마
보리밭 발뚜렁이

똥구래미도 있고
삼각형도 있고
마름모도 있고
타원도 있고
정사각, 직사각도 있는데

이렇게로 아주 높은
산 위에서 보마

모두를 마카 통일해서
 질푸른 바다,
 초록의 바다를 이루었구나!

그 응휘(雄輝) 광활(廣闊)한 것이
 저 유명한 빈센트 반 고흐의
 ‘가마귀 떼 나는 보리밭’이
 여기에 필적하겠느냐?

‘전북 고창(高敞)의
 관광하는 보리밭’이
 여기에다 전주어보겠느냐?⁵³⁾

팔달교쪽에서
 일진광풍이 한 분
 휘몰아치기라도 하마

집뚱겉은⁵⁴⁾ 보리 더미가
 차례 차례로
 너머지고 자빠지고 하는데

세상천지에도
 이런 거대한 도미노 게임은
 없는 걸더라!

(후략)

53) 전주어보겠느냐: 전주어보겠느냐

54) 집뚱겉은: 집채만 한



사진 3. 하중도의 가을 (출처=대구북구 행복북구사진공모전 당선작, 김형년)

대구에는 ‘보리문디’라는 단어가 있었다. 예전 사람들에게
 핍박받던 나병 환자들이 보리밭 속으로 숨어들고 해서 생
 긴 말이다. 높다랗고 뽕뽕한 보리밭 사이로 가면 다른 세상
 으로 간 듯 현실과 단절된 느낌을 준다. 나는 유년 시절 이
 런 보리밭을 너무나 좋아했다. 학교가 파하기가 무섭게 책
 보자기를 어깨에 들쳐 메고 보리밭을 찾았다. 그리하고는
 나만의 놀이를 즐겼는데, 일명 ‘보리밭에서 실종’이랄까. 점
 심쯤 시작해서 보리밭 사이를 헤집고 다니다가 일부러 길
 을 잃고는, 다시 그 길을 찾아 나오느라 어둑어둑해질 때까
 지 다녔다. 나를 괴롭게 하는 환경에서 벗어나 내가 상상한
 나만의 유토피아에 와 있는 기분이었다. 그렇게 나와 자연
 이 혼연일체가 되었던 유년의 기억이 시로 형상화되었다.



사진 4. 수도산(연암공원)에서 바라보면 금호강 건너 함지산이 있다. 1983년 수
 도산(출처=대구 북구 기록의 소환 옛 사진 공모전 입선작, 장윤희)

지도에서 대구 북구를 찾으면 한가운데 커다랗게 산이 자
 리 잡고 있다. 바로, ‘함지산’이다. 나무를 파내어 만든 그릇
 인 함지박을 뒤집어 놓은 것 같다 해서 함지산이라고 하는
 데, 함지박의 경상도 사투리가 ‘반티’인 연유로 대구에서는
 ‘반티산’이라고 한다. 높이 284m 정도로 그리 높지 않은
 편임에도 정상에 오르면 사방으로 굽이치는 금호강과 북
 구가 한눈에 보이는 전망이 수려한 산이다. 모양과 위치가
 남다르기에 이 땅의 조상들이 산 능선을 따라 고분과 성을
 올렸다. 구암동 고분군과 팔각산성이 있는 지역의 명산이
 다. 내가 국민학교 다닐 적에 산 바로 옆 무태지역이 단골
 소풍장소였는데 으레 소풍날이면 동무들과 반티산을 오르
 내리며 쏘다니곤 했다. 그리고 그 인연은 지금 여기 책으로
 재탄생된 「함지」까지 이어졌다.

반티산(함지산 函芝山)

반티산 말레이⁵⁵⁾마 치다보마,
떡 반티이 둘러엮어놓은 거 곁에서
떡 장사하던 엄마 생각난다.

엄마가 떡반티를
옆푸라아다 끼고⁵⁶⁾
터덜터덜⁵⁷⁾이 양이고
타달타달⁵⁸⁾ 개갑은⁵⁹⁾ 걸음으로
오시능 거 보잉끼네
인자아, 엄마가
떡을 다 팔았능 강제

나는 인자아
엄마가 떡을 다 팔았시잉끼네
엄마한테 떡을 안 얻어먹어도
배가 부리다

산 이름을
와, 반티산이라 카는지
아무도 모릴끼구마는

산 꼭대기 모양이
떡반티맹쿠로 생겼다꼬
반티산이라꼬, 안 카나?
ㄱㄴ 요렇게 생긴긴데
흡사,
떡반티를 둘러엮어놓응거
안 걸나?

잊혀져 가는 말과 풍광을 담아낸 10권. 그리고

나는 장구한 시간에 걸쳐 『대구시지(大邱詩誌)』로 그리운 고향을 담아냈다. 곧 ‘팔공산’을 주제로 한 마지막 열 번째 책의 출간을 앞두고 있다. ‘감개무량’이란 단어가 바로 이 기분이 아닐까.

- 55) 말레이: (산)마루, 산동성이의 가장 높은 곳
- 56) 옆푸라아다 끼고: 옆에다 끼고
- 57) 터덜터덜: 힘없이 무거운 발걸음
- 58) 타달타달: 기분 좋게 가벼운 발걸음
- 59) 개갑은: 가벼운

“시는 역사보다 더 철학적이고 근엄하며 더 중요한 무엇이다. 역사가 말해 주는 것은 독특한 것들이지만, 시가 말해 주는 것은 보편적인 성격을 띠고 있기 때문이다.”라는 말처럼 나는 평범하지만 그게 곧 대구였던 풍경, 음식, 인물 같은 풍물부터 역사, 설화 그리고 정서까지 고향의 삶 속에 내재된 시어를 찾아 지역어로 표현했다.

무엇보다 그 모든 인문의 생성에는 사람이 있고 그들이 사용한 언어로 환기해야 그대로 옮길 수 있을 터이니 사투리는 어쩌면 당연지사일지도 모르겠다. 사투리 단어는 누구에게든 친숙한 향수를, 누구에게든 뿌리의 궁금증을, 또 누구에게든 낯선 묘미를 선사할 것이다.

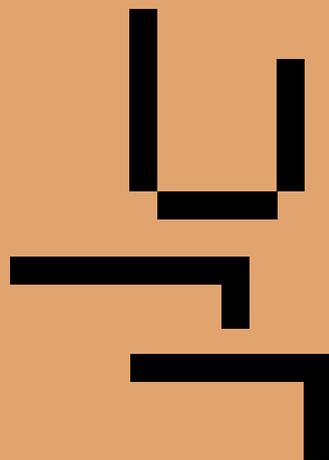
모든 것은 시간 안에서 유한하다. 자칫 이 모든 것들이 사라져 버릴지도 모른다는 불안에서 기인한 나의 모어에 대한 뿌리 깊은 애착이 고스라이 담겨있는 시를 통해 나는 당대 생활상을 동영상처럼 생생하게 기록하고자 하였다. 그 과정에서 잊혀가는 말과 풍광을 되살리는 남다른 성과를 냈다는 것에, 또한 꾸준히 해왔다는 점에서 자랑스럽게 여긴다. 그리고 사투리로 그려진 대구의 진경이 후대에 길이길이 전해지기를 간절히 바란다. 혹여나 이 시들이 지역의 문화자원으로 쓰여 많은 이들이 지역문화를 이해하는데 도움을 줄 수 있다면 얼마든지 환영이다.

『함지』 원고 집필을 요청을 받아, 10권 속 여기저기 흩어져있던 북구의 시들을 한데 묶어보았다. 새삼 20년 전 『대구시지』를 처음 구상했을 때가 떠오르는 것이다. 요즘 나는 한바탕 팡파르 후 정적처럼 대장정을 마치고 공허한 마음을 메꾸어줄 또 다른 일에 무엇이 있을까 고민하고 있었는데, 내가 나고 자란 대구에서도 ‘북구’의 시지를 체계적으로 엮어내면 어떨까 한다. 그렇게 또 다른 시작을 바라며 글을 마친다.

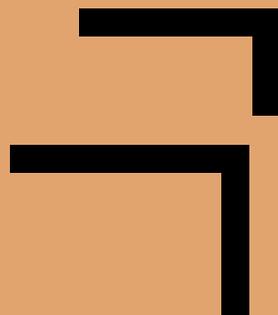
상회구 | 1987년 『낮꿈』외 네 편의 시가 월간 ‘문학정신’ 신인상으로 당선돼 등단했다. 첫 시집 『발해기행』(1989)를 이후, 『요하의 달』(1996) 『축몽사자』(2006), 『순가락』(2008) 등의 시집을 펴냈다. 월간 ‘현대시학’에 2010년부터 2년간 연재한 연작시 100편을 모은 시집 『대구』(2012)를 시작으로 경상도 사투리로 쓴 연작 장시집 『대구시지』 9권을 발표하며 올해 열 번째 시집을 마지막으로 대장정을 마칠 예정이다. 현재 한국시인협회 심의위원으로 있다.

SECTION 03.

복구를 담다



파티클 파티클



대구 근대산업 유산의 보고, 복구

신창섭(북구도시재생지원센터 센터장)

북구도시재생지원센터가 있는 북구보훈회관(대구 북구 칠성동2가) 4층에는 센터 사무실뿐만 아니라 칠성동 도시재생사업을 통해 조성된 '별별상상이야기관(칠성동 마을문화 전시실)'도 있다. 올해 초, 북구 소재지인 이곳에 중구청 공무원과 문화관광해설사가 여러 차례 방문하였다. 심지어 류규하 중구청장님도 수행원만 대동한 채 은밀히(?) 다녀가셨다. 북구도시재생지원센터의 연구원들은 중구에서 오신 손님들을 맞이하느라 꽤 신경을 많이 썼다. 도대체 왜 중구청과 중구 주민들은 북구 소재의 작은 마을문화 전시실에 이토록 깊은 관심을 보이는 걸까?



사진 1. 2. 대구 중구 문화관광해설사(좌)와 류규하 중구청장(우)의 별별상상이야기관 방문 모습

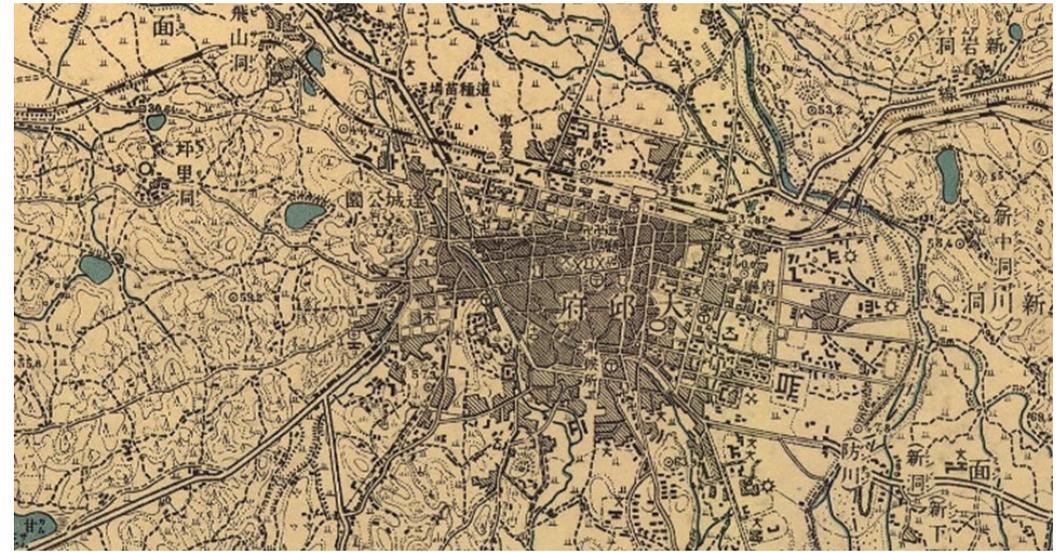


사진 3. 1918년도 대구 지도(출처=국토지리정보원)

대구 제1공업지대

칠성동, 침산동 일대가 대구 제1공단이라는 사실을 아는 사람은 많지 않다. 대부분 안경특화거리가 있는 노원동 일대가 대구 제3공단이라는 것은 잘 알고 있지만, 보통의 대구 시민들은 '제1공단이 있었나?'라며 대구 제1공업지대의 존재조차 모르지 않을까? 칠성동 이야기 중 하나가 바로 과거 칠성동에 조성되었던 산업유산이다. 우리나라의 경제발전을 이끌었던 근대 산업유산은 그동안 천덕꾸러기 신세를 면치 못했다. 산업구조의 변화로 과거 호황을 누리던 공장은 가동을 멈추고 황량한 모습으로 덩그러니 남아 주변 지역의 변천을 지켜보고만 있었다. 칠성동과 침산동의 공장은 점점 허물어지고 아파트와 상가가 대량으로 들어섰으며, 경관 훼손과 범죄 우려 등을 이유로 산업 건축물들은 없어져야 하는 존재로 인식되었다. 하지만 유럽과 일본 등의 사례를 통해 볼품없고 흉물스러운 공장과 창

고가 근대문화유산으로 값어치가 있다는 주장이 제기되었다. 그래서 지금은 버려진지 오래된 산업 건축물을 '산업유산'이라고 부르며 새로운 가치를 붙여넣고 있다. 그야말로 도시를 재생하고 있는 것이다.

대구 중구는 일찍이 일제강점기부터 형성된 근대건축물을 중심으로 도시재생사업을 추진하여 전국적으로 모범 사례를 만들어내고 있다. 중구의 근대문화유산 재생사업은 대부분 주거시설과 상업시설을 중심으로 진행되었다. 일본인 거주 지역이었던 대구읍성 북쪽에 있는 북성로의 일본식 가옥과 근대 건축양식 건물을 복원하였고, 서쪽의 서문시장을 중심으로 조선인 유지들이 무리 지어 살았던 남산동 일대 개량형 한옥을 재생하였다. 그뿐만 아니라 대구제일교회, 천주교 대구교구 일원과 선교사 가옥 등 오래된 종교시설도 주변 환경을 재정비하여 근대문화유산으로서 시민들과 만나고 있다. 이렇듯 중구는 주거지, 상권, 종교시설, 문화시설이 풍부했던 대구읍성을 바탕으로 근대문화유산을 활용한 재생사업을 추진하였다.

근대화유산이 다수 위치한 중구에 반해 북구는 산업 유산을 다수 보유하고 있다. 북구는 왜 산업과 관련된 시설들이 많았을까? 가장 큰 이유는 바로 ‘대구역’ 때문이다. 산업혁명 이후 급속한 경제성장의 핵심은 ‘철도’였다. 생산한 제품을 단기간에 유통할 수 있는 철도는 현대의 제4차 산업혁명을 가능하게 한 인터넷 인프라와 같다고 볼 수 있다. 당시 철도를 이용하기 위해서는 대구역과 가까운 곳에 공장을 만들어야 했다. 대구역 전편의 북성로와 대구읍성 일대는 이미 주거시설과 상업시설이 밀집되어 공장을 세울만한 큰 부지가 없었다. 또한, 땅값이 비싸 대구모의 공장과 창고를 짓기에는 비용적인 면에서도 부담이 매우 컸다. 그에 반해 대구역 뒤편의 칠성동과 침산동 일대는 사람이 살지 않는 논밭으로 땅값도 싸고 공장을 지을만한 넓은 부지도 많이 있었다. 무엇보다 대구역과 매우 가까웠기 때문에 산업시설이 들어서기에 최적의 요건을 갖추고 있었다.

대구를 대표하는 산업은 ‘사과’와 ‘섬유’이다. 현재 사과 산업은 기후변화로 인해 북쪽의 청송과 예천이 주 생산지가 되었다. 그러나 칠성종합시장에 자리 잡은 능금시장을 통해 사과가 전국으로 유통되고 있어 아직 명맥을 유지하고 있다.

19세기 산업혁명의 가장 중심에 있었던 것 역시 바로 ‘섬유’이다. 인간이 살아가는데 가장 기본인 의(衣)는 섬유로부터 시작된다. 전쟁이 종료된 이후 점차 사회가 성장함에 따라 섬유산업은 그야말로 대한민국 경제를 이끌었던 핵심 산업이 되었다. 그리고 대구가 섬유의 도시가 된 것은 한국전쟁 이후이다.

전쟁으로 전 국토의 대부분이 쑥대밭이 되었다. 하지만 낙동강 전선 후방의 대구는 전쟁의 피해가 적어 산업시설을 가동할 수 있었다. 그래서 칠성동 일대에 자리 잡고 있던 내외방직(당시 대구 메리야쓰사)과 대한방직, 삼호방직은 정부와 유엔한국재건단의 지원으로 대단위 공장으로서 발전했다. 1954년에 제일모직이, 1956년에는 대흥모직이 설립되어 섬유공업이 경북산업의 95% 정도를 차지하게 되었다.

섬유공업 외에도 칠성동에서는 연탄산업이 발달하였다. 연탄이 대구에서 생산되었던 것은 1930년대부터였다. 당시 연탄의 주원료인 석탄은 주로 북한에서 생산되었는데, 석탄을 안정적으로 공급받지 못한 대구는 연탄 생산에 어려움을 겪고 있었다. 1933년 문경에서 석탄 탄광이 개발되며 점차 대구도 석탄 수급이 원활해졌다. 본격적으로 대구에서 연탄산업이 활성화되기 시작한 것은 고(故) 김수근 회장이 대성산업공사를 설립하면서부터이다. 대성산업은 현재 대구지역 도시가스를 책임지고 있는 대성에너지로 성장하였다.

연탄은 1950년대 이후 쌀과 함께 2대 생필품으로 꼽힐 만큼 한국인의 삶에서 매우 중요한 위치를 차지하게 된다.(대부분 도시가스와 전기에너지를 활용하고 있는 지금도 여전히 연탄을 사용하는 서민들이 있을 정도다.)¹⁾ 연탄이 잘 타도록 구멍을 뚫는데 이 구멍의 숫자에 따라 9공탄, 10공탄, 19공탄, 22공탄 등으로 불렸다. 구멍 수가 적을수록 오래 타지만 그만큼 덜 따뜻했다. 가난한 서민들은 덜 따뜻해도 오래 타는 9공탄을 주로 이용했다.

1960년대에 칠성동을 중심으로 한 북구에는 대구의 모든 공장 중 26.8%에 해당하는 324개의 공장이 자리 잡고 있었다. 그리고 당시 칠성동, 침산동, 원대동 일대를 포함한 제1공업 단지에는 종업원을 100명 이상 고용한 중소기업과 대규모 공장이 26개나 있었다. 북구는 그야말로 ‘대구공업이 시작된 곳’이었다. 북구 지역을 거점으로 대기업까지 성장한 업체 역시 많다. 가장 대표적인 기업에는 ‘제일모직(2014년 해산)’과 ‘쌍용(2002년 해산)’이 있으며, 세계시장을 무대로 활동하는 중견기업으로 ‘아세아텍’과 ‘SL’, ‘평화산업’ 등이 있다.



사진 4. 5. 1960년대 제일모직 일대(좌)와 1951년 삼호방직 작업 모습(우)(출처=대구 북구도시재생지원센터)

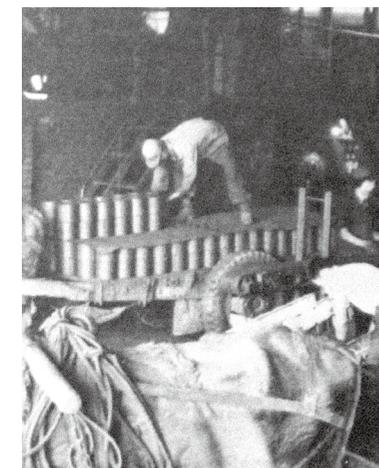


사진 6. 7. 대성연탄 초기모습(좌)와 1960년대 대구지역 연탄공장 광고(우)(출처=대구 북구도시재생지원센터)

근대산업유산의 새로운 가치

북구청은 '대구 북구 근대산업여행' 코스를 개발하였다. 고성동 칠성동, 노원동 일대의 근대산업 공간을 둘러보며 그 안에 담긴 역사와 사람의 이야기를 덧입혀 의미 있는 장소로 기억하고자 함이다.

이 테마여행 코스는 과거 제일모직 자리였던 '대구삼성창조캠퍼스'를 시작으로 '별별상상이야기관'과 '옥산로 테마거리 근대건축물(고성성당, 빌리웍스, 투가든)'을 거쳐 국내 유일의 로봇기술지원기관인 '한국로봇산업진흥원'과 1933년 설립된 국내 최고의 국수회사인 '풍국면'으로 이어진다.

'빌리웍스'와 '투가든'은 전형적인 산업유산을 활용한 민간주도의 도시재생 사례이다. 이 두 곳은 오래된 공장과 창고를 새로운 문화공간으로 탈바꿈시켜 대구 시민들에게 색다른 경험을 제공하고 있다. 이들이 들어서면서 소규모 공장으로 운영되던 주변 공간을 식당, 카페, 선술집, 수제 맥주 매장으로 꾸며 운영하는 곳이 하나둘 생겨났고, DGB대구은행파크(축구 경기장) 뒷 골목은 활기를 되찾았다.

대구 북구 근대산업여행



사진 8, 9. 대구삼성창조캠퍼스(좌), 풍국면(우)(출처=대구 북구청 블로그, 필자 제공)



사진 10, 11. 고성성당(좌), 빌리웍스와 투가든(우)(출처=필자 제공)

경제신화 도보길 투어

최근 북구청과 중구청은 각 지역이 가지고 있는 근대 문화유산을 연계하여 새로운 프로젝트를 시작했다. 북구 소재의 산업유산과 중구 소재의 산업유산을 하나로 이어 '경제신화 도보길'을 개발했다. 북구청이 작년년부터 추진한 '대구북구 근대산업여행' 코스와 중구의 근대산업자원을 '산업유산'이라는 주제로 엮은 것이다. 경제신화 도보길은 삼성의 발원지인 대구삼성창조캠퍼스와 삼성상회터를 이은 길이다. 이곳에서는 1950~60년대 지역경제의 역사와 문화 이야기를 문

화유산탐방해설사로부터 전해 들 수 있다. 이를 위해 북구와 중구의 문화해설사가 수차례 별별상상이야기관을 찾았고, 그때마다 북구도시재생지원센터의 연구원들은 북구 지역의 산업유산에 대해 안내하였다. 지금은 이렇게 양성된 문화유산탐방해설사가 방문객을 모시고 별별상상이야기관을 찾고 있다. 경제신화 도보길은 총 4km 정도로, 해설사와 함께하면 약 3시간 정도 소요된다.

경제신화 도보길 투어



대구광역시북구

경제발전 역사의 발자취를 따라가보다

경제신화 도보길

함께 투어해요

경제신화 도보길 코스

대구삼성창조캠퍼스 - 고성성당 - 투가든 - 빌리웍스 - 별별상상이야기관
- 미군 47보급소 - 대구예술발전소 - 수창청춘맨션 - 공구골목
- 호암 이병철 고택 - 오토바이골목 - 삼성상회터

코스구간 : 삼성창조캠퍼스(북구) ~ 삼성상회터(중구)
투어시간 : 2 ~ 3시간(이동, 해설, 시설관람 포함)
운영형태 : (정기) 토요일 10시 / 14시, 개별신청(1인 이상)
(수시) 월~일 신청시간대별, 단체신청(10인 이상)

※해설사가 동행하는 관광코스입니다.



사진 12. 대구삼성창조캠퍼스에서 삼성상회터까지 이어진 경제신화 도보길 투어(출처=대구 북구청 블로그, 유튜브 캡처)

2017년 북구청은 북구에 남아 있는 근대산업유산 자원 현황을 조사하였다. 당시 파악한 바에 의하면 북구 침산동, 칠성동, 고성동 주변에 근대공장 건물 138개, 근대창고 건물 20개, 근대주택 95채, 근대상가 17채가 남아 있다고 한다. 4년이 지난 지금은 아마 많은 근대산업유산이 사라졌을 것이라 예상된다. 최근 대구 곳곳에서 이루어지고 있는 아파트 재개발·재건축의 영향 때문일 것이다. 대기업이 만든 아파트의 브랜드가 가진 명성만큼 그 높기도 대단하다. 요즘 지어지는 아파트는 기본이 40층 이상이다. 이 또한 기술이 발전하면서 건축물의 형태와 높기도 변화하는 것이다. 문득 '지금 지어지는 고층 아파트가 100년 뒤에는 어떤 가치를 지니게 될까?'라는 궁금증이 생긴다.

한때 시대를 품기했으며 경제를 이끌었던 북구 지역의 공장과 창고들은 이제 얼마 남지 않았다. 거의 모든 부지가 아파트 재개발·재건축 부지로 활용되고 있다. 이렇게 시대는 변하고 자신의 역할을 다한 것들은 새로운 역할을 부여받은 존재에게 자리를 내어준다. 이런 생각을 하면 좀 서글퍼진다. 그나마 다행인 것은 남아 있는 존재에 대한 소중함을 인식하고 새로운 가치를 불어넣어 보존하고자 하는 노력이 이어지고 있다는 것이다. 어떤 사람들 눈에는 오래된 건물을 활용해서 명소화하는 것에 불과하다 생각할 수 있지만, 기능이 상실된 공간에 또 다른 기능을 부여함으로써 존재의 가치를 잃지 않게 하는 방법의 하나라고 이해했으면 한다.

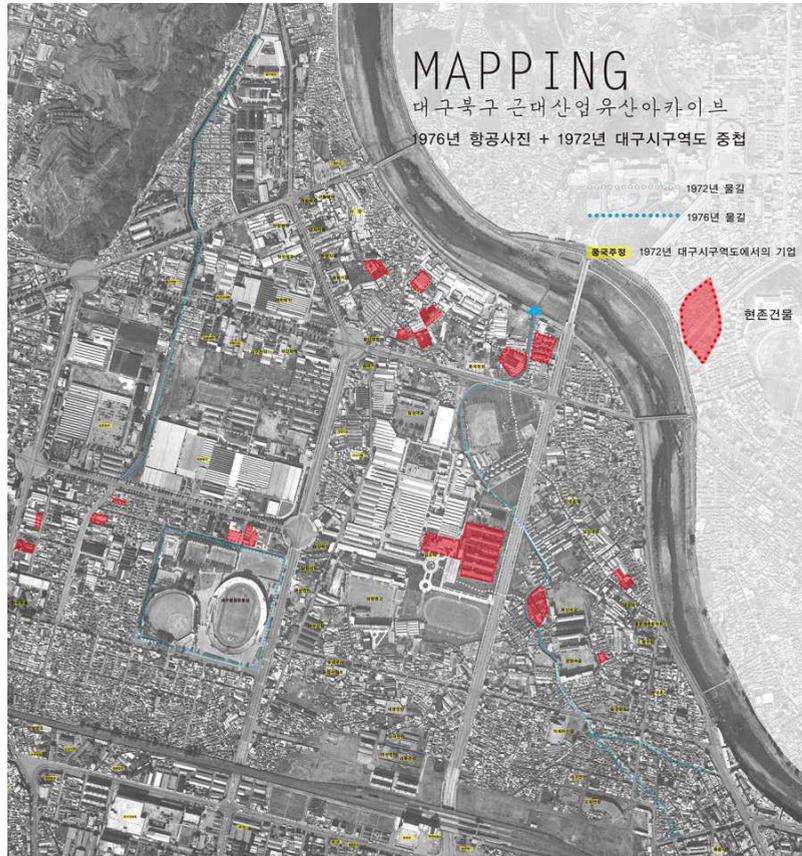


사진 13. 2017년에 조사한 대구 북구 근대산업유산 현황(출처=대구광역시 북구청)



사진 14. 1977년 민관 합동 민방위훈련에서 대농 여직원들이 화재 진압을 위해 줄지어 소방수를 나르는 모습(출처=대구 북구 기록의 소환 옛 사진 공모전 우수상, 강성진)



사진 15. 1986년 제일모직 대공방문 거래선 사장단 공장방문 사진, 뒤편으로 공장건물을 확인 할 수 있다(출처=대구 북구 기록의 소환 옛 사진 공모전 입선작, 송광무)

부키의 세계관을 만드는 일

대구 북구 캐릭터, '부키' 활용에 관하여

정재완(영남대학교 시각디자인학과 교수)

0.

라떼(나때) 이야기다. 대학을 휴학 중이던 더운 여름 날, 이벤트 회사에서 열심히 아르바이트를 했다. 그 회사는 공연전시 기획, 무대 디자인, 보조출연 등을 주로 하는 곳이었다. 시각디자인을 공부하던 나에게는 제법 잘 맞는 일이라고 생각했다. 아르바이트생에게 주어 진 무대 디자인이란 망치를 들고 무대 상판에 못을 박는 일이 고작이었지만, 내가 직접 만든 무대에서 주인공들이 노래도 부르고 춤도 춘다는 것이 꽤 근사한 경험이었다. 보조출연 기회도 몇 번 있었는데, 놀이동산에서 디즈니 캐릭터 탈을 쓰고 아이들에게 풍선을 나눠주거나 손을 흔들어주는 일이었다. 곰돌이, 오리, 쥐, 호랑이 등의 캐릭터 탈을 앞에 두고 아르바이트생들은 가끔 승강이를 벌였다. 서로 맘에 드는 캐릭터가 아니라, 좀 더 쓰기 쉬운 캐릭터 탈을 고르기 위해서 말이다. 특히 오리, 그러니까 노널드 덕은 다른 캐릭터에 비해 균형 잡기가 어려워서 노동 강도가 높은 편이었다. 신기한 것은 캐릭터 탈을 쓰고 있는 우리를 보고 아이들은 만화 속에서 튀어나온 존재로 인식한다는 점이다. 이것은 어른이라고 딱히 다르지 않았다. 캐릭터 탈을 쓰는 순간 그 속에 들어있는 각자는 이 세상에 존재하지 않는다. 우리가 손을 흔들거나 우스꽝스러운

춤 동작을 흉내 내면 모두가 환호성을 지른다. 사람들은 우리를 보고 있지만, 머릿속으로는 만화를 보고 있는 것이다. 아무튼, 절대 말을 해서는 안 된다는 엄격한 규정이 있어서 캐릭터 탈 속 세계는 스스로의 존재를 잠시 잊어버리는 곳이었다. 놀이동산에서 동물 캐릭터 탈을 쓰는 것은 그래도 즐거운 일이었다. 한 번은 아침 일찍 우리를 태운 회사 봉고차가 한 시간여를 달려 시골 읍내에 도착했다. 이런 곳에서 과연 무슨 이벤트가 열릴까 궁금하던 차에 어디선가 신나는 뽕짝이 들려왔다. 읍내에 탕수육 가게가 새로 오픈한 것이었다. 우리는 디즈니 캐릭터 탈을 쓰고 탕수육 가게 앞에서 춤을 추며 풍선과 전단을 나눠줘야 했다. 주로 어르신들이 많았지만, 동네 초등학생들도 모두 나와서 우리를 환영해줬다. 놀이동산과 크게 다를 바 없는 분위기였지만, 음악에 적응하기가 무척 힘들었던 기억이 난다. 회사로 돌아오는 차 안에서 함께 탈을 썼던 동료들과 탕수육 가게에서 왜 디즈니 탈을 쓰냐며 적잖이 투덜거렸다. 우리는 몸에 찌든 고약한 땀 냄새를 풍겨가며, 또 말아가며 현실세계에서 녹초가 되어 있었다.

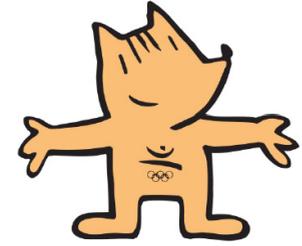


그림 1, 2. 1988년 서울올림픽 마스코트 '호돌이'(좌)와 1992년 바르셀로나올림픽 마스코트 '코비'(우)(출처=국제올림픽위원회(IOC))

1.

'디자인은 시대를 반영한다'라는 다소 고리타분한 문장과 함께 80년대를 떠올려보자. 그 시절 하이라이트라고 할 수 있는 88서울올림픽, 그리고 소위 칼군무의 조상격인 매스게임과 카드섹션도 그려진다. 국군의 날이었던가? 당시 대통령의 이름 석 자를 수많은 군인들이 하나로 연출하는 장면에서 어떤 이가 조는 바람에 제대로 완성하지 못해 영창에 갔다는 카더라 통신이 술술 전해지던 때였다.

88서울올림픽 마스코트 '호돌이'는 올림픽 동물 마스코트들 중에서 각도기와 제도기로 그려진 마지막 동물이었다. 우리는 호돌이를 보면서 한국의 호랑이를 떠올렸지만, 귀엽기 그지없는 호랑이는 순둥이 그 자체였다. 언제나 해맑게 웃고 있는, 어쩌면 시대가 웃으라고 하면 웃을 수밖에 없던 우리의 자화상이었는지도 모른다. 92년도 바르셀로나 올림픽의 '코비(Cobi)'를 보며 나는 충격에 빠졌다. 동물을 저렇게 그릴 수도 있구나! 자와 컴퍼스, 각도기를 들고 모든 선의 근거를 증명하기라도 하듯 그랬던 동식물의 형태가 디자인이라고 오해했던 시대가 지나간 것이다. 나는 코비의 선이 무척 자유로워 보였다. 저것은 사회의 분위기를 자

연스럽게 반영한 결과물이라고 생각했다. 하비에르 마리스칼(Javier Mariscal)이 디자인한 코비는 이미지의 시대, 디지털의 시대로 진입하는 상징과도 같은 마스코트였다. 디자인 사대주의였는지도 모르겠지만, '유럽의 디자인은 과연 우리와는 차원이 다르구나'라는 생각을 하게 만든 결과물이었다. 아무튼, 나는 호돌이를 자랑스럽게 느껴본 적 없는 세대였다. 도식화된 선으로 만든 경직된 동작 안에 '한국인의 흥'을 가둬놓았다며 안타까워 했다.

디지털 기술이 휩쓸기 시작한 90년대는 모든 그래픽 디자인의 흐름이 마구 흐트러지는 중이었다. 기존의 방식을 해체하고 뒤집으려는 시도가 여기저기에서 등장했다. '나는 나'라는 도발적인 광고 카피는 묘한 쾌감을 주면서 조직과 전체를 중요시하던 우리 사회의 가치관에도 조금씩 균열을 내기 시작했다. 디지털 환경 속에서 새로운 분위기를 연출하던 것은 캘리그래피(Calligraphy)였다. 기계화된 폰트를 벗어나 드라마틱하고 격동적이까지 한 붓글씨는 브랜드, 광고 등 상업 현장에서 대유행했다. 지금이야 귀엽고 예쁜 손글씨를 캘리그래피라며 배우지만, 90년대 후반의 캘리

2.

그래피는 전위적이었다. 2002년 월드컵 포스터를 떠올려보라. 역시 우리는 붓질에 둘째가라면 서러워할 민족 아니겠는가.

그로부터 20여 년이 지난 지금 기술은 발전했고, 사회적 이슈의 양상도 달라졌다. 도시의 기능과 역할에도 변화가 생겼고, 시민과 공동체가 살아가는 방식도 더욱 복잡해졌다. 명령을 내리는 ‘보스’가 아니라, 앞에서 우리를 이끌어주는 ‘리더’가 필요한 때이다. 갈수록 앞이 잘 안 보이기도 하고, 맨 앞에 서는 일이 두렵기 때문이기도 하다. 시각적 상징 디자인 또한 그런 변화가 자연스럽게 녹아있을 것이다. 디자인은 어디에서 갑자기 튀어나오는 마술이 아니기 때문이다. 디자인은 그것을 수용하는 혹은 사용하는 사람들에게 반응하기 마련이다. 그런데, 지자체의 상징 디자인은 이런 시대의 흐름에 둔감하게 반응하는 것은 아닐까 하는 생각이 든다.

지자체는 왜 마스코트 캐릭터를 만들까? 보통의 답변은 정책 방향의 시각적 상징, 친숙함을 이용한 효과적인 소통을 기대하고자 함이지만, 사실 그 활용도는 미미하다. 발신자 중심으로 생각하면 자주 애용하는 것이 마스코트 캐릭터겠지만, 수신자에게 제대로 전달되는 일은 드물다. 대구시 마스코트인 ‘패션이’를 볼 수 있는 곳은 어디일까? 어디에 숨어 있길래 대구시민인 내가 찾아보기가 그토록 어려운 것일까? 혹시 정말로 사람들 눈을 피해 다니는 것은 아닐까? 상상해본다. 마음 아픈 얘기지만, 있으나 없으나 그만이다. (최근 대구의 새 캐릭터가 탄생했다. 도시 달구벌 수달, ‘도달쑈’ 친환경 도시 이미지를 홍보하기 위함이라고 한다.)



그림 3. 4. 대구광역시 캐릭터 ‘패션이’(상). 1999년 낙후된 섬유산업을 탈바꿈하고자 추진한 ‘밀라노 프로젝트’ 과정에서 하늘을 날아오르는 선녀의 모습을 형상화한 마스코트를 개발했다. 그러나 수달 캐릭터 ‘도달쑈’(하)에 비해 인지도가 떨어지며, 최근 성 역할에 대한 고정관념이 강한 마스코트로 꼽혀 지적받는 등 사용에 대한 고민을 낳고 있다.(출처=대구광역시)

어떤 일이 새롭게 시작되면 가장 먼저 이름을 정하고 로고를 만든다. 심지어 가까운 지인들끼리 친목 모임을 만들어도 그렇다. 1995년에 제1회 전국동시지방선거 실시로 지방자치체가 부활하면서 자치 단위의 시각적 상징체계도 만들어졌다. 마스코트 캐릭터는 그 도시의 역사, 특산물, 관광 명소 등을 담아내기도 하며 시정의 비전을 시각화하기도 한다. 인터넷을 검색해보니 지자체의 초기 마스코트 캐릭터로는 서울시 ‘해치’, 부산시 ‘부비’, 대구시 ‘패션이’, 인천시 ‘등대리’, ‘버미’, ‘꼬미’, ‘애이니’, 광주시 ‘빛돌이’, 대전시 ‘한꿈이’ 그리고 ‘꿈돌이’, 울산시 ‘해울이’ 등이 보인다. ¹⁾2021년 7월 기준 각 시별 홈페이지에 게재된 상징물이다. 최근 부산은 소룡 캐릭터 ‘부기’를, 광주도 문화관광캐릭터 ‘오매나’를 선보였으며, 대구도 ‘도달쑈’를 발표하며 SNS를 기반한 캐릭터 홍보에 힘을 쏟는 듯하다. 대구의 각 구에서도 캐릭터를 만들었다. ‘깨돌이’와 ‘친순이’와 ‘맛동이’(달서구), ‘팔공군’과 ‘금호랑’(동구), ‘도약이’와 ‘미래’(서구), ‘물망이’(수성구), ‘비슬이’(달성군)와 더불어 북구의 ‘부키(Bookey)’가 있다. 전국의 시, 도, 군, 구 각 지자체마다 마스코트 캐릭터를 리뉴얼하면서 그 수가 가능할 수 없을 만큼 많다. 마스코트 캐릭터를 사람 모습으로 만들지 않기로 약속이라도 한 듯, 대개 동식물에 눈코입을 그려 넣고 팔다리를 붙이는데, 이제는 마스코트 캐릭터로 다루지 않은 동식물을 찾는 일이 어려울 정도이다.

북구의 마스코트 캐릭터 ‘부키’는 수리부엉이다. 부의 상징이자 지혜의 상징인 부엉이를 표현한 부키의 기본형은 크게 나무랄 데 없어 보인다. 위로 치켜세운 눈썹을 강조해서 수리부엉이가 가진 외모의 특징을 잘 살린 디자인이다. 안경특구를 강조하기 위해 부엉이의 동그란 눈을 부각시킨 점도 좋다. 공중 비행을 연상시키는 부키의 동작도 자연스럽게. 지자체 마스코트 캐릭터 중에서도 크게 흠잡을 데 없는 기본형이라고 생각한다.

그림 5. 대구 북구의 캐릭터 ‘부키(Bookey)’(출처=대구 북구청)

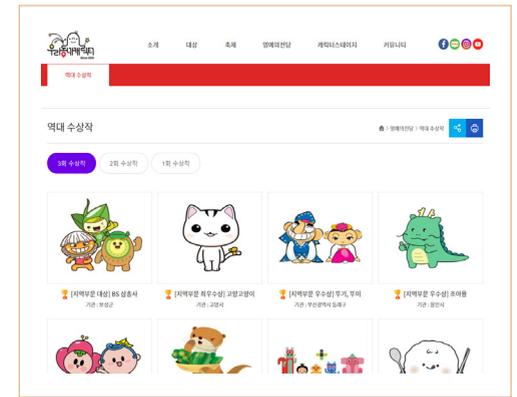


사진 1. ‘우리동네 캐릭터, 다양한 지역 및 공공 캐릭터의 인지도를 높이고 지속적 활용을 독려하기 위해 추진되는 사업으로 매년 대상을 선발하고 축제를 개최한다.(출처=한국콘텐츠진흥원 우리동네캐릭터 홈페이지 캡처)





그림 6. 엠블럼의 은색 배경에서 부키의 일부만이 사라졌다.(출처=대구 북구청)

하지만 아쉬운 점도 한두 가지가 아니다. 가이드 매뉴얼을 살펴보면, 부키의 최소 사이즈 규정은 8mm 미만 사용금지이다. 만약 10mm의 크기에서 부키의 가슴에 새겨진 무늬는 어떻게 보일까. 선과 형태를 조금 더 단순하게 정리해야 하지 않을까. 그래야 최소 크기 규정이 합리적으로 와닿을 것이다. 또한 엠블럼 디자인의 색상 조화에서 일부 오류가 보이며, 나아가 응용 동작에서는 전용색상 등 규정이 무색해진다. 복잡, 배경에서 그래픽적 규칙이나 정체성이 보이지 않기 때문이다.

부키
Bd6key

그림 7. 캐릭터의 눈썹을 강조하고자 한 로고 타입은 오히려 가독성에 차이를 일으킬 수 있다.(출처=대구 북구청)

또한, 로고 타입에서는 부키의 눈썹을 강조하다 보니 이름의 판독이 어려워진다. 영문의 경우 'Bd6key'로 오해할 만하지 않은가. 한글 로고 타입에서도 '무키'에 달린 눈썹으로 오해할 수 있겠다. 대개 로고 타입은 따로 사용하지 않고 마스코트 캐릭터와 함께 조합해서 연출하는데, 작은 크기로 들어가는 글자에 눈썹 장식을 붙이는 것은 오해를 불러일으킬 소지가 있다. 부키

의 응용 동작에서도 어색함이 많이 보인다. 캐릭터로서 상당히 매력적인 특징임에도 불구하고 응용 동작에서는 짧은 팔다리가 다소 무리한 동작들을 연출한다. 매력적인 날개(손이 될 수도 있는)가 웅색하게 무언가를 쥐거나 간신히 받치는 정도에 그쳐 표현이 아쉬울 나뭇이다.

무엇보다 부키의 활용에 조금 더 상상력을 발휘했으면 좋겠다. 부키를 활용한 머그잔, 모자, 티셔츠, 볼펜 등등 부키가 안경특구라면 하다못해 안경 닦는 수건이라도 있어야 하지 않을까. 이제는 '굿즈(Goods) 전성시대'라고 부를만큼 좋은 디자인의 상품이 넘쳐난다. 온라인 서점에서 판매하는 굿즈를 갖고 싶어서 책을 사는 독자들도 있을 정도니, 배보다 배꼽이 더 커지고 있는 것이다. 그러나 많은 사람들은 굿즈를 '예쁜 쓰레기'라고 생각한다. 캐릭터가 그려진 모든 것이 아닌 버려지지 않을 굿즈를 만드는 일을 고민해야 한다. 적어도 공공성을 가진 지자체에서 만드는 굿즈라면 여기저기 부키 도장을 마구 찍어대는 것보다는 필요한 곳에 부키가 등장하는 편이 좋겠다.

아무튼, 잘 만든 부키 기본형을 살리지 못하는 2016년 당시 제작된 가이드 매뉴얼 속 응용 동작과 굿즈 디자인은 진지하게 재고해야 할 것 같다. 지금은 2021년이니깐.

부키에 대해 한참 적다 보니, 갑자기 귀가 간지럽다. 맞다. 결과물을 보고 비판하는 것을 누군들 못하랴. 대개 이런 일은 어려운 환경 속에서 고군분투하면서 이뤄내는 성과물이니, 이렇게 함부로 글을 쓰는 것은 디자이너에게 무척 죄송한 일이다. 그런데도 덧붙여 꼭 당부하고 싶은 것이 있는데, '디자인 실명제'이다. 왜 우리는 공공 디자인의 결과물에 대해서 디자이너의 이름을 감출까. 내가 미처 알지 못한 속사정이 있는 것일까. 실명제는 다른 뜻으로 해석하면 책임제이다. 디자인에 대해 디자이너가 자신의 이름을 걸고 책임질 수 있는 진행 과정과 결과를 위해서라도 디자인 실명제는 필요하다.

3.

어쨌든 전국에서 이렇게 많은 마스코트 캐릭터가 만들어지지만, 그 존재감이 없는 것은 안타까운 일이다. 귀한 세금으로 만들어진다는 점은 둘째 치더라도 밤을 새워가며 디자인했을 디자이너와 그들을 재촉하며 감독했을 행정 담당자들의 노고가 물거품 되는 일이라면 무척 허무하고 슬픈 일이다. 더구나 산고 끝에 세상에 태어난 마스코트 캐릭터 본인의 심정은 오죽할까. 태어났으나 보살핌과 관심을 받지 못하는 마스코트 캐릭터는 너무 불쌍한 존재가 되고 마는 것이니, 우리의 신중하지 못한 과오가 낳은 참사이다.

하나의 캐릭터를 온전히 완성하려면 캐릭터 자체의 생김새보다도 그를 둘러싼 배경을 섬세하게 조직하는 것이 중요하다. 마치 새로운 생명이 탄생하기 전에 조상과 부모, 사회 공동체가 존재하는 게 당연하듯이, 캐릭터의 생명력 또한 그가 살아야 할 세계를 먼저 만들어주는 것이 순서이다. 그런 세계 안에서 캐릭터는 비로소 자신의 성격을 형성해갈 수 있다. 그것이 선한 캐릭터이든, 악한 캐릭터이든.

한국에서 태어난 만화 캐릭터 중에 오랫동안 사랑받는 것 중 하나가 '둘리'다. 둘리가 어떤 존재인지를 우리는 노랫말로 알 수 있다. 간단한 몇 마디 단서이지만, 둘리의 노랫말은 하나의 세계관을 형성하고 있다.

“요리 보고 조리 봐도 음음 알 수 없는 둘리 둘리 / 빙하 타고 내려와 음음 친구를 만났지만 / 1억 년 전 옛날이 너무나 그리워 / 보고픈 엄마 찾아 모두 함께 나가자 (하하) / 외로운 둘리는 귀여운 아기공룡 / 호이 호이 둘리는 초능력 내 친구”

최근까지 EBS의 캐릭터 '펭수'가 사랑을 받았다. 그것은 펭수가 지닌 독특한 세계관에 힘입었다. 넘치는 자존감, 거침없는 독설, 노래와 춤 실력 등 펭수의 힘찬 예능감은 지금의 트렌드를 200% 반영하고 있다. 얼마 전부터 개그맨 김대희, 아니 곧대희의 '밤목자' 유튜브 채널을 구독 중이다. 매주 게스트를 초대해서 자

신과의 관계를 설정하는데, 이처럼 가족 관계도를 완성해나가는 진행형 세계관 방식 또한 흥미롭다. 하나의 콘텐츠가 확장하기 위해서는 폭넓은 설정이 필요한 법이다. 세계가 넓을수록 사건도 많아지고 이야기가 풍성해지기 때문에 결국 캐릭터도 무한한 자기 개성을 만들어 갈 수 있다.

북구의 마스코트 캐릭터 '부키'는 어떤 세계관을 가지고 있을까?

드러난 바로는 안경 특구를 부각하기 위한 안경 쓴 수리부엉이라는 점 이외에 어떤 이야기를 찾아보기가 힘들다. 이야기가 없는데, 주인공만 있는 격이다. 반복하지만, 세계는 없는데 한 생명이 태어난 것이다.



사진 2, 3. '뽀로로' 같은 슈퍼스타가 되기 위해 남극에서 온 '펭관'이라는 세계관을 가진 펭수. 건강한 자존감과 유쾌하고 긍정적인 성격을 콘셉트로 MZ세대의 공감대를 자극하며 팬덤을 형성하고 있다. 다양한 에피소드를 통해 세계관을 강화하며 책, 광고, 이모티콘, 굿즈 등으로 확산하여 나타난다.(출처=EBS 자이언트 펭TV)

간혹 지자체의 공공사업 중에 내용은 없는데, 건물만 우선 짓고 본다는 비판을 받는 경우가 있다. 기념관이나 박물관을 지을 경우 그런 비판이 더욱 잦다. 일의 순서를 놓고 볼 때, 콘텐츠가 모여서 이것을 기록, 연구하고 전시를 위한 공간을 마련하는 것이 순리일 텐데, 우선 건물을 지어놓으면 자연스럽게 콘텐츠가 채워질 것이라는 오래되고 안이한 관습은 늘 지적 대상이다.

국내 수많은 지자체 마스코트 캐릭터의 세계관이 얼마나 구축되어 있는지 돌아보면 마땅한 답을 찾기 어렵다. 시와 구의 정책과 비전을 몽땅 집어넣어 보기 좋은 마스코트 캐릭터를 만드는 것이 담당자의 업무라면, 캐릭터의 배경이 되는 세계관을 열심히 그리는 담당자도 있어야 한다. 누군가는 반문할지도 모른다. 디즈니 캐릭터를 만드는 것도 아닌데, 그렇게까지 해야 하는냐고. 그렇다면 마스코트 캐릭터는 만들지 않는 편이 좋다. 키우지 못할 생명체를 아까운 세금으로 만드는 것은 정말이지 아무런 소용없는 짓이다.



사진 4. 5. 앞서 지적한 부분에 대해 몇 지자체들은 고민하는 듯하다. 탄탄한 콘텐츠로 인기를 누리고 있는 충주시의 수달공무원 '충주씨(상)', 2002년 월드컵의 환희 속에서 태어난 부산 갈매기라는 스토리를 가진 부산의 소통캐릭터 '부기(하)'가 최근 눈에 띈다. 각 시는 온라인 매체에서 이들 캐릭터 콘셉트를 구성해가며, 지역관광 및 특산물 홍보를 추진하고 있다.(출처=충주씨, 부산광역시 B공식채널)

그러니까 결론은 '부기'의 세계관을 만들자는 말이다. 부키에게 몇 가지 질문을 던져본다. 부키에 대해 궁금한 게 많을수록 우리가 해야 할 일이 많다.

“혼자 있는 부키가 외로워 보여.
부키의 친구는 누구지?”

“부키는 친구가 없어. 멸종위기종이니까. 그렇다면
우리는 부키에게 어떻게 해줘야 하지?”

“부키는 어디에서 왔지?”

“부키는 야행성일까?”

“부키는 왜 안경을 썼지? 공부를 너무 많이 했나?
혹시 대학생?”

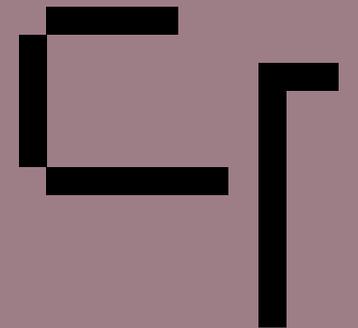
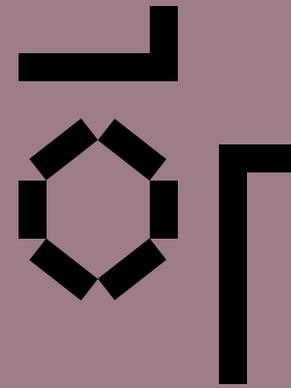
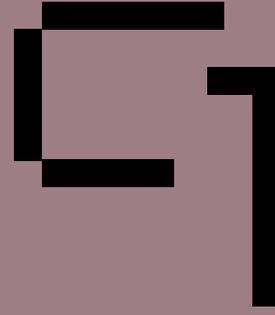
“부키가 좋아하는 것들은 뭐지?”

“길 가다가 갑자기 부키를 만나면
어떻게 해야 하지?”

한 아이가 성장하려면 마을 전체가 키운다고 하듯이, 우리가 부키를 잘 키우자는 것이다. 부키가 제법 멋있게 성장하려면 적어도 구민이 관심을 두고 보살펴줘야 한다. 온전한 세계 속에서 자기의 성격을 만들 수 있도록. 그때 행정이 할 수 있는 일은 부키를 우리 앞에 자주 불러내는 것이다. 메타버스(Metaverse), 확장현실(XR, Extended Reality)은 비대면의 세상에서 우리의 연결을 촉진하고 있다. 확실히 세상은 더 넓어졌다. 부키가 북구라는 현실 공간과 또 다른 가상현실 공간에서 마음껏 유희하는 장면을 상상해본다.







더하다

이야기를 더하다

1. 배경

2021년 들어 문화예술계를 뜨겁게 달구고 있는 이슈 중 하나를 고르라 한다면, 'NFT(Non Fungible Token, 대체 불가능한 토큰)'라고 생각한다. 미술작품, 음악, 사진뿐만 아니라 트위터의 짧은 글까지 NFT화 되어 고액에 판매되었다는 기사가 연일 보도되며 NFT를 이용한 창작물 거래 시장에 대한 관심이 커지고 있다. 특히, NFT는 고유성 및 대체 불가능성이라는 특성을 가지고 있다. 이는 미술작품의 가치를 결정하는 요소 가운데 가장 중요한 '진본성' 및 '희소성'이라는 요소와 상응되며 미술시장에서 작품의 NFT화가 빈번하게 이루어지고 있다.

NFT는 최근에 갑자기 등장한 것은 아니다. 이더리움의 스마트 컨트랙트(Smart Contract)¹⁾를 기반으로 발전되어 왔는데 2017년 대퍼 랩스(Dapper Labs)가 운영하는 크립토키티(CryptoKitties)²⁾라는 블록체인 기반 게임이 성공하며 대중화되었다. 이후 NFT는 디지털 아트, 카드 컬렉션, 도메인 주소뿐만 아니라 최근 메타버스(Metaverse)와 연계되는 등 다양한 시장에서 활용되고 있다.³⁾ 이러한 NFT 시장의 성장은 디지털 작품의 가치와 거래에 대한 관념을 변화시킬 것으로 기대되며 이에 따라 창작물의 창작 환경, 거래 방법, 수익 모델 등에 영향을 미칠 것으로 예상된다.



주석 2. '크립토키티(CryptoKitties)' 홈페이지



주석 3. "암호화폐 다음은 NFT? 블록체인산업은 차세대 시장 NFT로 향한다", KOTRA, 2021.05.06.

그런데 이러한 현상에 대해 NFT 이슈는 거품에 불과하며 이를 통한 디지털 작품의 거래는 사기에 불과하다는 주장도 있다. NFT에 대한 관심은 최근 이루어진 일부 작품의 고액 입

1) 특정한 조건을 정해놓고, 조건이 충족되면 실행되도록 설정해 놓는 것을 말한다.
 2) '세상에 하나밖에 없는 고양이'를 만드는 게임으로 고유한 값을 가진 고양이들을 교배시켜 자신만의 고유한 고양이를 만드는 게임이다.(QR코드 참고)
 3) KOTRA 보고서에 따르면 NFT 시장에 존재하는 자산의 총 가치(시가총액)가 '18년 4,096만 달러에서 '20년 3억 3,803만 달러로 폭증하고 있다. NFT 거래량도 지난 21년 2월에만 3억 4,200만 달러에 이르렀다고 한다.(QR코드 참고)

찰에 따른 일시적인 것으로 가상화폐 가격이 반감기에 접어든 것과 같이 NFT 이슈도 거품이 곧 꺼지리라 예측하는 것이다.

올해 3월 뉴욕 크리스티 경매소(Christie's New York)에서 6천 9백만 달러(한화 약 781억)에 판매되어 화제가 되었던 마이크 윈켈만(Mike Winkelmann), 활동명 비플(Beeple)의 작품 <The First 5000 Days> 구매자는 NFT 펀드 '메타퍼스(Metapurse)'의 창업자였다. 그리고 트위터 창업자 잭 도시(Jack Dorsey)의 첫 번째 트윗을 250만 달러(한화 약 28억)에 구입한 사람은 '브릿지오라클(Bridge Oracle)'이라는 가상화폐 기업이였다. 관련 업종의 관계자들이 NFT 작품을 비싼 값에 구매할 것이다. 이처럼 NFT 이슈는 인위적인 것에 불과하다고 많은 이들이 생각하고 있다. 국내에서도 지난 5월 이종섭, 김환기, 박수근 작가의 작품을 NFT로 발행하고 이를 온라인 경매로 판매하는 과정에서 진품 여부와 저작권 침해 여부가 문제 되며 NFT의 실효성 관련 논란이 제기되었다.

이처럼 NFT의 등장은 다양한 변화와 논란을 일으키고 있으며, 문화예술계에 직간접적인 영향을 주고 있다. 그렇다면 이러한 NFT는 무엇이고 어떻게 활용되기에 이슈가 되고 있는 것일까?

2. NFT란 무엇인가?

NFT는 대체 불가능한 토큰을 의미한다. 블록체인 시스템 내에서 발행되는 것으로 가치의 동일성으로 등가적 교환이 가능한 비트코인과 달리 그 자체에 고유 식별 값이 입력되어 다른 것과 대체되지 않는 유일성을 가진 토큰이다. 비트코인과 같은 코인이라는 가상화폐 개념은 많이 알려졌지만, 토큰이라는 개념은 잘 알려지지 않았다. 코인과 토큰의 차이는 메인넷(Mainnet)이라는 자체 블록체인 플랫폼의 유무에 있다. 예를 들면 '이더리움'은 플랫폼 이름이며, 그 안에 통용되는 화폐 명이 '이더'이고 '이더'는 '이더리움'이라는 자체 플랫폼을 가지고 있기 때문에 '코인'에 해당한다. 반면 '이더리움' 플랫폼에서 규칙을 준수하지만 하면 다른 코인을 만들 수 있는데, 이를 '토큰'이라고 한다. 이렇게 이더리움 규칙을 준수하여 만든 '토큰'은 이용자가 많아지면 '이더리움' 플랫폼을 떠나 새로운 플랫폼을 구축할 수 있는데, 이때부터 '토큰'은 '코인'이라고 부르게 되는 것이다.⁴⁾ NFT는 앞

4) 이더리움 플랫폼 내에 만들어진 후 독자적인 생태계를 구축하여 코인화 된 것으로는 대표적으로 '퀵'*, '이오스' 등이 있다.

서 설명한 바와 같이 고유한 플랫폼을 지니고 만들어진 것이 아니라 이더리움 플랫폼 하에서 스마트 컨트랙트를 기반으로 발전되어 왔으므로 '토큰'이라고 불리게 되었다. NFT 기능을 구현하기 위한 표준으로는 ERC-721, ERC-1155 등이 있는데, 일반적으로 ERC-721을 통해 NFT가 발행된다. 한편, 최근 NFT 기술의 발달과 거래 활성화로 독자적인 플랫폼을 구축하려는 움직임도 있어 코인으로 변경되는 NFT도 있을 전망이다.

3. NFT와 작품의 결합

작품을 NFT화 시키기 위해서는 '민팅(Minting, 주조하다)'이라는 절차를 거치는데, 이를 통해 작품과 관련된 데이터가 토큰에 기록된다.⁵⁾ NTF 거래 플랫폼(마켓 플레이스)⁶⁾에서 지원하며, 기록되는 데이터의 내용은 민팅을 한 자의 의사에 따라 정해지고 계약 조건, 소유자명, 창작 일시 등을 기록할 수 있다. 한편, 디지털화된 작품 데이터가 NFT에 기록되거나, 디지털 작품이 있는 위치의 링크 주소만이 기록되는 경우도 있다.



주석 5. "NFT(Non Fungible Token)을 둘러싼 최근 이슈와 저작권 쟁점", 한국저작권위원회 이슈리포트, 2021.06.09.

그런데 민팅은 용량 등에 따라 수수료 개념인 가스(Gas) 비용과 시간이 소모되므로 작품 데이터가 직접 기록되는 경우보단 디지털 작품이 있는 위치의 링크 주소만 기록되는 것이 일반적이다. 이러한 이유로 NFT를 작품 자체로 이해하지 않고 '권리 증명 영수증'이라고 부르는 것이다. 그래서 '디지털 작품이 NFT화 되어 거래되었다'라는 것은 '디지털 작품에 대한 권리가 NFT에 기록되고 NFT가 거래됨에 따라 그 권리가 이전되었다'라고 이해하면 된다.

5) '민팅'이란 디지털 저작물을 이더리움 블록체인을 거쳐서 NFT화 시키는 것을 말한다. 자세한 민팅의 과정은 한국저작권위원회 이슈리포트 'NFT를 둘러싼 최근 이슈와 저작권 쟁점' 참고(본문 내 QR코드 삽입)

6) 오픈씨(OpenSea), 라리블(Rarible), 슈퍼레이어(SuperRare), 니프티게이트웨이(Nifty Gateway), 파운데이션(Foundation) 등 수 많은 NTF 미술작품 거래 시장이 존재한다. 플랫폼마다 작품등록심사 및 화폐 지급 등의 필요 여부가 차이 난다.

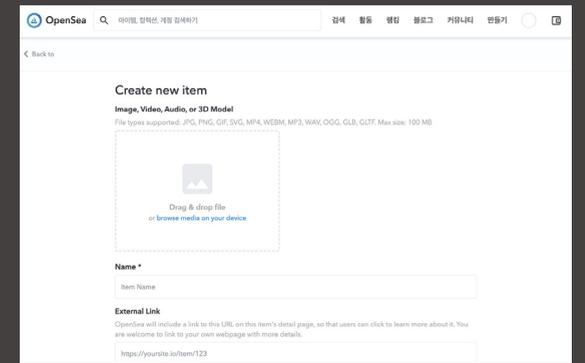


사진 1. 오픈씨(OpenSea)에서 저작물을 업로드 하는 과정(출처=오픈씨 사이트 캡처)

현실세계에서의 권리이전 증명은 동산의 경우 그 동산을 점유하고 있는가, 부동산의 경우 등기가 되어 있는가, 채권의 경우 영수증의 소지자인가를 통해 입증된다. 이러한 증명력을 가지게 된 것은 국민들의 의사를 대리하는 국회를 통해 법으로 규정되어 있기 때문이다. 반면 NFT는 블록체인에 기반을 둔 것으로 '기록된 것은 수정되지 않는다'는 블록체인 기술의 무결성에 기초한 이용자 다수의 신뢰에 기인한 것이다. 탈중앙화(Decentralization)를 모토로 등장한 블록체인 기술이 권리 증명에까지 확장된 것이다. 이렇게 NFT는 기록된 작품을 다른 작품과 구별하고 이를 보유함으로써 별다른 입증 없이 해당 작품의 권리자로 인증받을 수 있는 기능을 가지게 되었다.

4. NFT가 문화예술계에 던진 화두

가. 기술복제 시대의 디지털 작품의 원본성

다른 작품과 구분 짓는 대체 불가능성이라는 NFT의 특성은 '디지털 작품의 원본성'이라는 개념을 창출해 냈다. 기술로 모든 것이 복제되는 시대에 디지털 작품은 기존 현실 작품들과 달리 원본이라는 개념이 희박할 수밖에 없다. 모든 것이 완벽하게 그리고 제한 없이 복제되는 현실에서 무엇이 원본인지 확인할 길이 없는 까닭이다. 이에 반해 현실 작품들은 디지털화되어 인터넷 환경에서 자유롭게 복제·배포되어도 원본이 무엇이며 또 어디에 있는지 **알 수 있고, 인터넷을 통해** 쉽게 작품을 감상할 수 있는 것과 별개

로 세상에 하나뿐인 원본을 직접 보러 가기를 원한다. 복제본이 무수히 많더라도 원본의 희소성이 주는 가치, 즉 독일의 문학평론가인 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 말한 원본이 주는 '아우라' 때문이다.

NFT는 넘치는 디지털 복제환경 속에서 디지털 작품의 원본 증명을 가능하도록 하였다. 이는 디지털 작품의 가치 증대로 이어졌으며, 기존 문화 예술계에 큰 변화를 불러오고 있다. 더 이상 현실의 원본만이 '원본'이 아니게 된 것이다. 지난 3월 블록체인 기업 인젝티브 프로토콜(Injective Protocol) 관계자들은 뱅크시(Banksy)의 작품 <바보들(Morons)>을 경매에서 구매해서 NFT화 시킨 후, 원작품을 불태워 이슈가 되었다. 원작품이 없더라도 디지털 작품이 유일성을 증명해줄 수 있기 때문이다. 이후 해당 NFT는 NFT 거래 플랫폼인 오픈씨를 통해 판매되었는데, 원작품이 3만 3천 달러였던 것에 반해 NFT는 10만 달러에 거래되어 현실 작품보다 더 비싼 가치를 갖게 되었다.

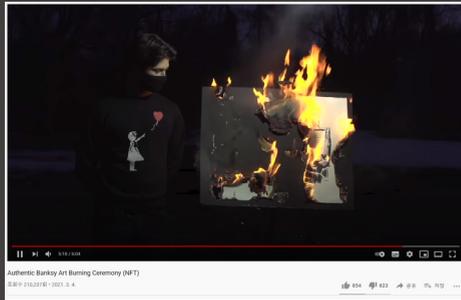


사진 2. 뱅크시의 작품 <바보들(Morons)>을 태우는 퍼포먼스
(출처=버트 뱅크시(Burnt Banksy) 유튜브 채널)

이러한 변화는 미술계에서 작품을 NFT화 시키는 움직임을 촉발하고 있는데, 최근 국내에서 논란이 된 이종섭·김환기·박수근 작가 작품의 경우⁷⁾도 이런 배경에서 일어났다.



주석 7. "이종섭·박수근·김환기 그림 NFT, 위작논란·저작권 문제로 시끌", 매일경제, 2021. 06. 01.

7) 한 마케팅기업의 이종섭 '황소', 박수근 '두 아이와 엄마(1938)', 김환기 '점면점화-무제(1943)' NFT 발행에 대해 미술계에서 진위 및 저작권 문제를 제기하였다.(QR코드 참고)

나. 새로운 예술시장의 성장

NFT로 인해 디지털 작품의 가치가 재평가되기 시작하자, 많은 작가들이 디지털 작품 창작에 참여하며 NFT를 활용한 예술시장이 급격하게 성장하고 있다. NFT가 가진 접근 편의성과 거래 용이성은 누구나 손쉽게 디지털 작품에 접근하고 안전하게 거래할 수 있는 환경을 조성해주고 있다. 이는 유명 작가들뿐만 아니라 무명작가들도 NFT를 활용하여 본인의 작품을 소개하고 거래가 가능한 상황을 만들었고, 작품 전시 및 판매에 있어 기회의 평등을 부여했다. 캐나다의 한 유화 작가는 빛에 허덕이다가 본인의 작품을 NFT화 하여 9,000만 달러(한화 약 1,018억)에 판매하기도 했으며, 파산상태였던 독일의 한 3D 예술가는 본인의 3D 일러스트레이션을 1만 2497달러(한화 약 1,400만 원)에 판매하기도 하는 등⁸⁾ NFT가 무명작가들에게 하나의 기회로 작용하고 있다.



주석 8. "NFT: 가상화폐 작품 판매로 제 인생이 완전히 달라졌어요", BBC NEWS 코리아, 2021.03.15.

또한, 일반인들까지 부업으로 작품을 창작하여 NFT 거래에 나서고 있다. 배금주의(拜金主義)적 움직임으로 예술을 돈벌이 수단으로만 이용하는 것이라는 비판이 있을 수도 있으나, 예술에서의 인센티브는 필연적이며 이러한 인센티브 시스템은 양질의 작품을 탄생시키고 문화발전에 이바지할 수 있는 동력이 된다. 한편, NFT 작품 재판매 시 판매 비용의 일정 부분을 원작자에게 지급하도록 설정할 수 있는데, 이는 원작자의 지속적 수입원으로 기능할 수 있어 안정적인 창작 환경을 구축하는 데 도움이 될 수 있다.

8) QR코드 참고

5.

NFT 활용의 한계

NFT의 등장은 새로운 디지털 작품 시장과 문화를 만들어가고 있으나 그 한계도 있다.

먼저, NFT에는 원작품 데이터가 기록되는 것이 아닌 만큼 메타 데이터의 원작품 링크기록이 없어지거나, 잘못된 데이터가 기록된 NFT를 구매할 경우 구매자가 피해를 볼 수 있다. 그리고 누구나 NFT에 작품을 민팅할 수 있기에 작품의 권리가 없는 자가 민팅하여 거래하는 경우도 발생할 수 있다. 즉, NFT화 된 이후의 거래 안정성은 블록체인 기술의 무결성에 기초하여 신뢰를 보장할 수 있으나 NFT를 만드는 과정에서의 신뢰는 보장할 수 없는 것이다. 이를 방지하기 위해 니프티게이트웨이(Nifty Gateway), 슈퍼레이(SuperRare)와 같은 NFT 플랫폼은 작품 등록 전에 까다로운 검증 절차를 거치기도 한다. 그러나 대부분의 NFT 플랫폼에서는 별다른 검증 없이 누구나 손쉽게 작품을 NFT화하여 거래가 이루어지므로 이러한 위험성이 있다.

다음으로 NFT화된 디지털 작품의 저작권 문제가 발생할 수 있다. 저작권과 소유권은 구분된 개념으로, NFT화된 디지털 작품 거래시 저작권에 대한 이전 없이 소유권만 이전될 때, 저작권과 소유권을 구분하지 못하는 구매자가 저작권 분쟁에 휘말릴 수 있다. 소유권은 NFT화된 디지털 작품을 소유할 수 있는 권리고, 이를 전송 및 복제 등을 하기 위해서는 저작권자에게 별도로 허락을 받아야 한다. 따라서 저작권자의 이용허락 없이 이러한 저작물 이용 행위를 할 경우 저작권 문제가 발생할 수 있다.

마지막으로 NFT와 관련된 제도의 부재이다. NFT 거래의 법적 성질이 무엇인지, NFT 거래를 보호하기 위한 법적 보호 장치, 거래소에 대한 감독 등 NFT와 관련된 제도가 마련되어 있지 못하거나 미비한 상황이다. 이는 국내 NFT 시장 발전에 걸림돌이 될 수 있으며, 외국 플랫폼으로의 이탈로 작용할 수 있다.

6.

NFT 이슈는 지속될 것인가?

NFT 이슈에 대한 부정적인 의견과는 별개로 이미 시장에서는 NFT를 다양하게 활용하고자 하는 움직임이 커지고 있다. 세계적인 경매회사인 크리스티와 소더비가 NFT 시장에 진출하고 있으며, 국내에서도 서울옥션, 위메이드, 코빗이 NFT 거래 플랫폼을 추진하고 있다. 또한 제페토, 더샌드박스, 디센트럴랜드 등 메타버스의 아이템들도 NFT화 되어 거래되고 있다. 삼성의 블록체인 '윌렛', 카카오의 '클립'⁹⁾ 등 NFT를 보관할 수 있는 지갑도 서비스되고 있다. 이러한 움직임은 비대면 시대로의 급격한 전환 과정에서 더 가속화될 것으로 보인다. 모든 것이 디지털화되고 손쉽게 복제되는 디지털 시대에 '권리 증명' 또는 '원본 증명'이라는 NFT의 기능은 매력적이기 때문이다.



주석 9. "누구나 NFT 작가 된다...카카오 그라운드X '크래프터스페이스' 출시", 뉴스1, 2021.05.25.



주석 10. "The Sandbox and the sale of NFT", ARTRIGHTS, 2021.06.17.

NFT 이슈의 시작이 거품이었을지는 모르나, NFT 기술은 다양하게 활용되고 있으며 이는 문화예술 발전에 긍정적으로 작용하리라 생각한다. 이러한 이슈를 계기로 다양한 크리에이터들이 창작활동에 뛰어들고 있으며, 소비자들은 다양한 창작물을 수집, 향유할 수 있게 되었다. 특히 메타버스와 연계되며 외부에서 수집한 NFT 작품들을 메타버스에서 전시¹⁰⁾할 수도 있고, 반대로 메타버스 내에서 만든 창작물도 NFT화하여 거래할 수도 있다. NFT는 단순 미술품 거래에서 시작해 다양한 플랫폼에서 활용되도록 진화하고 있으며, 이에 기반하여 새로운 문화 생태계가 조성될 것으로 보인다. 그렇기 때문에 NFT 시장의 변화를 유심히 지켜보아야 한다.

9) 최근 국내 카카오 블록체인기술 계열사 '그라운드X'가 '클레이튼(코인)'기반의 NFT를 발행할 수 있는 플랫폼 크래프터스페이스(KrafterSpace)를 베타테스트를 오픈하였다.(QR코드 참고)

10) 더샌드박스는 'NFT Online art gallery'를 공개하기도 했다.(QR코드 참고)



대구 북구 함지산 팔거산성 신라 시대 '집수지(集水地)'와 '목간(木簡)' 발견

대구시 기념물 제6호 팔거산성에서 물을 모으는 시설인 '집수지'와 문자 기록을 위해 사용하던 나무 조각 '목간'이 대구지역 최초로 발견되었다.

이번에 발견된 집수지는 총 두 기로, 그중 하나가 나무로 만들어졌다. 길이 8.5m, 너비 4.9m 규모의 평면 장방형에 높이 3~3.6m 정도로 추정되며 약 10만 5,300L의 물을 보관할 수 있을 것으로 조사된다. 특히, 목조 집수지는 국내에서 흔히 발견되지 않은 사례로 알려져 있다.

목조집수지 내부 퇴적층에서 '목간' 16점도 함께 출토되었다. 목간에는 제작 시점을 추정할 수 있는 간지(干支)와 보리, 벼, 콩 같은 곡식 이름 등이 쓰여있다. 임술년(壬戌年)과 병인년(丙寅年)이라 적힌 목간의 제작 시기는 서기 602년과 606년으로 보인다. 대구의 유적지에서 목간이 출토된 경우는 처음이다.

사료적 가치를 지닌 이번 발견으로 팔거산성과 함지산 일대가 신라 시대 중요 행정적, 군사적 기능을 담당했을 것으로 짐작된다. 이로써 유구한 역사의 품고 있는 함지산의 위상을 밝혀낼 단초가 마련되었다.



목조집수지 전경(출처=(재)화랑문화재연구원)



목조집수지 출토 목간(출처=(재)화랑문화재연구원)

문화예술을 담은 만만한 그릇

함지 

함지

문화예술담론지 함지

Vol.3

발행인 문화예술담론지
배광식 함지는
1년에 2번 발행합니다.
편집인 (비매품)
이태현

발행일
2021년 07월 22일

편집위원
김영동, 김미정, 김중기,
박미영, 오레지나, 이재진

편집기획
김병수, 김재수, 신상우,
오창희, 이주현, 박미현

편집디자인·제작
상상146

발행처
재단법인 행복북구문화재단
대구광역시 북구 구암로 47
T. 053-320-5120
www.hbcf.or.kr

「함지」에 실린 글과 사진, 그림 등은
(재)행복북구문화재단의 동의 없이
무단으로 사용할 수 없으며
「함지」에 실린 글은 모두
필자 개인의 의견임을 밝혀드립니다.

「함지」구독을 원하시는 분은
(재)행복북구문화재단으로
신청바랍니다.
T. 053-320-5128