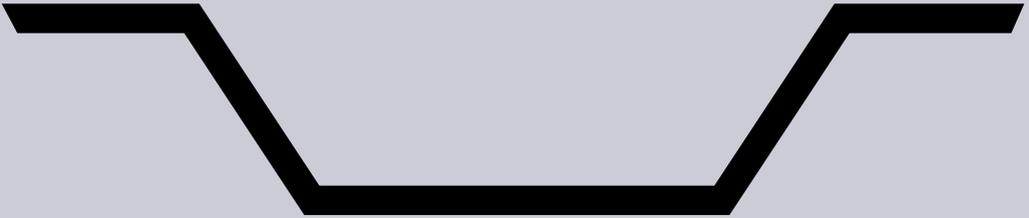


2023
행복복구문화재단
문화예술담론지

Vol.7

담지

문화예술을 담는 민민한 그곳



문화예술을 담은 만만한 그릇

함지



SECTION 01. 시대를 담다

1. 배리어 프리 : “배리어는 낮추고 배려는 높이고”

- 10P 배리어 프리 “모든 이들에게 참여와 기회를” * 박근화
- 20P 문화 접근성 향상을 위한 다양한 시도들 * 김민솔
- 28P 모두를 위한 열린 공간으로, 아르코·대학로예술극장 * 이유진
- 36P 장애인을 위한 맞춤형 예술교육 프로젝트 * 이미경
- 44P 이야기도, 그림도, 남다른 예술의 힘 * 한젬마

2. 알파세대가 온다! 그들이 향유할 문화 트렌드

- 50P 디지털 아키텍트 세대: AI와 ChatGPT를 넘어 * 장민
- 56P 디지털 리터러시: 미래의 도서관과 책 읽기 * 임정훈
- 66P 디지털 온리: SNS, OTT 그리고 숏폼 * 김덕진

SECTION 02. 기억에 담다

책의 엔딩크레딧, 사라져가는 것들에 대한 추억

- 82P 희미한 골목의 기억, 남산동 인쇄 골목 * 백승운
- 94P 대구 서점을 기억하다 * 최미애

SECTION 03. 과거에 담다

행복한 자생문화를 만들어 가는 북구

- 106P K-푸드 떡볶이, 대구 북구의 미래가 되다 * 이효영
- 116P 복현1동 피란민촌의 기억을 재생하다
* Interviewee 심재신
Interviewer 김은윤
- 126P 인생 2막을 올리다, 행복연극교실 * 황인정
- 132P 북구의 문종과 문화유산
달구벌의 토성(土姓), 산격동 체화당종중(楛華堂宗中)과 구암서원(龜巖書院) * 서관태

더하다

K문화의 무한한 가능성

- 146P 경제적 가치를 넘어서는 문화의 가치 * 박병성
- 154P K-웹툰 전성시대! 시기별 K-웹툰 OSMU 성공 사례와 파급효과 * 김성원

SECTION 01.

시대를 담다

- 1 배리어 프리 : “배리어는 낮추고 배려는 높이고”
- 2 알파세대가 온다! 그들이 향유할 문화트렌드

시

대를
담다

래

배리어 프리 :

“배리어는 낮추고 배려는 높이고”

“혹시 헬렌이요...” 온몸으로 외치지 않던 가요

“으아 으아” 소리치며 몸부림치지 않던 가요

‘배리어 프리’의 지속적인 관심과 실행은 다양성을 인정하고 포용하는 민주적 사회로 가는 또 다른 방안으로, 배리어 프리 사회를 달성하기 위한 과제는 여전히 존재한다. 이를 위해 우리는 무엇을 알아야 하고, 무엇을 준비해야 할까?



박근화

배리어 프리(BF : barrier-free) ¹⁾우리나라의 법 등의 용어에서 는 ‘장애물 없는 생활환경’으로 사용되고 있음 을 검색해 보면 ‘장애인 및 고령자, 임산부 등의 사회적 약자들의 사회생활에 지장이 되는 물리적인 장애물이나 심리적인 장벽을 없애기 위해 실시하는 운동 및 정책을 말한다. 일반적으로 장애인의 시설 이용에 장애가 되는 장벽을 없애는 뜻으로 사용된다.’ ²⁾출처 : 위키백과 라고 나타난다. 배리어 프리라는 용어는 1974년 국제연합 장애인 생활환경 전문가 회의에서 발표된 「장벽 없는 건축 설계」라는 보고서에서 시작된 개념으로, 처음에는 건물의 문턱을 없애는 정도에서 시작되었다가 최근에는 주택이나 도로 등에서의 물리적 장벽뿐 아니라 자격과 시험 등의 제한하는 제도적 장벽, 매체의 정보 전달 장벽, 차별과 편견의 장벽을 제거하자는 취지로 확대되고 있다.

최근 배리어 프리란 용어를 많이 듣게 되는데, 이는 대부분 장애인과 관련되어 사용되고 있다. 장애인과 많이 접하는 사람들은 배리어 프리를 일상생활과 연결해서 사용하고 있지만, 여전히 많은 사람은 이동의 관점 또는 건물에 접근하는 정도의 물리적 접근성 정도로 인식하고 있다. ‘배리어 프리’, 단어 그대로 ‘장벽이 없다’라는 의미는 어떤 곳을 가려고 할 때, 방해 없이 도달할 수 있다는 의미를 지닌다. 처음에는 물리적인 장벽만을 고려하였지만, 최근에는 심리적, 정서적인 부분까지 확대하여 사용되고 있다. 배리어 프리를 이루기 위해서는 접근성을 높여야 한다는 얘기를 많이 한다. 접근성이 좋다는 것은 방해가 없는 것을 넘어가려고 하는 곳에 가기 쉽게 한다는 의미를 담고 있다.

배리어 프리 “모든 이들에게 참여와 기회를”

사람들은 대부분 무언가를 하고 싶은 욕구를 가지고 있다. 여행을 가서 자연환경 또는 새로운 문화를 접하고 싶고, 박물관이나 미술관 또는 공연장 같은 시설을 방문하여 문화를 향유하고 싶은 사람도 있으며, 컴퓨터를 이용하여 게임, 쇼핑 또는 필요한 정보를 찾으려고 한다. 이때 가고자 하는 곳에 가고, 하고자 하는 것을 불편 없이 이용할 수 있을 때 접근성이 좋다는 말을 한다.

그럼, 접근성의 의미는 무엇일까? 접근성의 사전적 정의를 살펴보면 ‘발생지역으로부터 특정 지역이나 시설로 접근할 수 있는 가능성’이라고 되어 있다. 그리고 접근성은 ‘일반적으로 거리·통행시간·매력도 따위에 의하여 결정되는 것으로 접근성이 좋을수록 교통량이 많아진다.’라고 되어 있다. ³⁾ 출처 : 표준국어대사전 즉, 접근성은 거리, 시간의 물리적인 부분과 매력이라는 감각 또는 정서적인 부분을 수용하고 있는 의미이다. 그리고 영어적 표현인 ‘Accessibility’를 살펴보면 ‘어떠한 서비스, 장소, 상태, 환경 등에 접근될 가능성, 방식, 접근이 허용되도록 함’을 의미하는 것으로 되어 있다. 한글에서의 접근성은 가고자 하는 곳(또는 하고자 하는 것)의 매력(서비스, 환경 등이 주는 호감)을 느끼거나 즐기고자 할 때, 이를 이룰 수 있는 정도의 의미를 지닌다. 영어의 표현인 Accessibility는 장소에 국한하지 않고 환경, 방식, 상태 등 폭넓은 의미로, (접근)하고자 하는 모든 일이나 상황에 대하여 접근이 가능하도록 하는 것을 의미한다.

최근에는 접근성을 사용할 때, 다양한 상황에서 사용한다. 가장 대표적인 것이 ‘웹 접근성’이다. 웹 접근성은 ‘노인이나 장애인 등 모든 사람이 전혀 불

편함이 없이 웹사이트에서 제공하는 정보를 비장애인과 동등하게 활용할 수 있도록 하자’는 개념이다. ⁴⁾출처 : naver 백과사전 이러한 이유로 접근성은 매력 있는 곳(일)에 가고자(하고자) 할 때, 신체적 특성이나 지역, 나이 등에 상관없이 모든 사람이 동일하게 접근이 가능하도록 허용하는 것을 의미한다. 여기서 허용한다는 것은 접근이 가능하도록 서비스를 지원, 제약조건을 해소하는 등 방해 요소를 없앤다는 뜻을 지닌다고 할 수 있다. 따라서 접근성을 높인다는 것은 모든 사람이 불편 없이 이용할 수 있도록 한다는 의미를 가진다. 처음의 접근성은 지역이나 장소에 국한한 물리적 접근(physical access) 위주로 사용되었지만, 최근에는 감각적 접근(sensory access), 지적 접근(intellectual access), 경제적 접근(financial access), 정서적 접근(emotional access), 태도적 접근(attitudinal access), 의사결정에 대한 접근(access to design making), 정보에 대한 접근(access to information), 문화적 접근(cultural access)과 같은 다양한 상황을 고려하여 사용하고 있다. ⁵⁾김현경(2020), 장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인 수립 방향, 한국문화관광연구원 그래서 접근성에 대한 용어의 사용도 최근에는 (산업 또는 사용자 인터페이스) 디자인, 건축, 시스템 공학 등 다양한 분야에서 쓰이고 있다. 접근성이란 표현을 사용한다는 것은 모든 사람이 동일하게(또는 동일한 상황과 유사하게) 이용할 수 있도록 만들거나, 상황을 제공함으로써 장애인, 노인, 임산부와 어린이들도 어려움 없이 사용할 수 있도록 한다는 뜻을 포함한다고 이해할 수 있다.

접근성 관련 지침으로 크게 2가지가 있으며, 인증

제도 역시 2가지가 있다. 먼저 접근성 관련 지침을 살펴보면, 배리어 프리(BF : Barrier Free)⁶⁾ 배리어 프리에 대한 개념은 처음에 제시하였기 때문에 생략하도록 함 와 유니버설 디자인(Universal Design)⁷⁾ 영국에서는 인클루시브 디자인(Inclusive Design)이라고 함 이다. 유니버설 디자인은 모든 사람의 디자인(Design for People)이라고 하며, 연령과 성별, 국적(언어), 장애의 유무 등과 같은 개인의 능력과 개성의 차이와 관계없이 처음부터 누구에게나 공평하게 사용하기 편리한 제품, 건축, 환경, 서비스를 구현하도록 설계하는 것을 의미한다. 즉, 유니버설 디자인은 사람들이 사용하는 모든 도구를 설계할 때, 누구나 사용하기 편리하도록 디자인하는 것을 의미한다.

접근성 관련 인증제도는 ‘장애물 없는 생활환경(Barrier Free) 인증제도’와 ‘웹 접근성’이 있다. 둘 다 물리적 접근성 위주로 되어 있는데, BF인증제도는 건축물과 교통수단에 접근하여 이용할 때 제약이 없도록 하고 있으며, 웹 접근성⁸⁾ 웹 공간은 가상의 공간이기 때문에 웹 접근성도 물리적 접근성으로 봄 은 웹사이트 접근할 때 제약이 없도록 최소한의 요건을 갖추도록 한 제도이다.

BF인증제도는 처음에는 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」만을 기반으로 하였지만, 현재는 「교통약자의 이동편의 증진법」, 「장애물 없는 생활환경 인증에 관한 규칙」 등에도 근거를 두고 있다. 이 중에서 「장애인·노인·임산부 등의 편의 증진 보장에 관한 법률(약칭: 장애인등편의법)」에서는 장애인·노인·임산부 등이 일상생활에서 안전하고 편리하게 시설과 설비를 이용하고 정보에 접근할 수 있도록 보장함으로써 이들의 사회

활동 참여와 복지증진에 이바지함을 목적으로 하고 있다. 배리어 프리 관련된 사항은 누구나 동등하게 시설과 설비를 이용하고 정보에 접근하도록 하는 평등한 접근권에 대해 명시와 공공건물과 공중이용 시설에서 장애인의 최단 거리 이동을 지원하여 편리성을 제공해 주는 것에 대해 명시, 그리고 장애인이 이용하는 공공건물 및 공중이용시설에서 제공해야 하는 편의 서비스에 대한 사항을 다양한 장애 유형을 고려하여 명시하고 있다.

제3조(편의시설 설치의 기본 원칙)

다음 각 호의 자(이하 “시설주등”이라 한다)는 장애인들이 공공건물 및 공중이용시설을 이용할 때 가능하면 최대한 편리한 방법으로 최단거리로 이동할 수 있도록 편의시설을 설치하여야 한다.

제4조(접근권)

장애인은 인간으로서의 존엄과 가치 및 행복을 추구할 권리를 보장받기 위하여 장애인들이 아닌 사람들이 이용하는 시설과 설비를 동등하게 이용하고, 정보에 자유롭게 접근할 수 있는 권리를 가진다.

제16조(시설이용상의 편의 제공)

- ① 장애인들이 많이 이용하는 공공건물 및 공중이용시설의 시설주는 휠체어, 점자(點字) 안내책자, 보청기기, 장애인용 쇼핑카드 등을 갖추어 두고 장애인들이 해당 시설을 편리하게 이용할 수 있도록 하여야 한다.
- ② 제1항에 따라 휠체어, 점자 안내책자, 보청기기, 장애인용 쇼핑카드 등을 갖추어 두어야 하는 공공건물 및 공중이용시설의 범위와 휠체어, 점자 안내책자, 보청기기, 장애인용 쇼핑카드 등 갖추어 두어야 할 용품의 종류 등은 보건복지부령으로 정한다.
- ③ 제1항에 따른 휠체어, 점자 안내책자, 보청기기, 장애인용 쇼핑카드 등의 이용료는 무료를 원칙으로 하되, 수리 비용 등을 고려하여 실비로 할 수 있다.

제16조의2(장애인에 대한 편의 제공)

장애인은 대통령령으로 정하는 공공건물 및 공중이용시설을 이용하려는 경우에는 시설주에게 안내 서비스, 한국수어 통역 등의 편의 제공을 요청할 수 있다. 이 경우 시설주는 정당한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

출처 : 법제처 국가법령정보센터(<https://www.law.go.kr>) 관련 법률 정리



그림 1. 보행안전통로 (출처=한국장애인개발원, 한국장애인고용공단)

「교통약자의 이동편의 증진법」은 교통약자를 장애인, 고령자, 임산부, 영유아를 동반한 사람, 어린이 등으로 규정하고 있으며, 교통약자들도 교통약자가 아닌 사람들이 이용하는 모든 교통수단, 여객 시설 및 도로를 차별 없이 안전하고 편리하게 이용하여 이동할 수 있는 권리를 규정한 후, 이에 대한 내용을 구체적으로 제시하고 있다.

제3조(이동권)

교통약자는 인간으로서의 존엄과 가치 및 행복을 추구할 권리를 보장받기 위하여 교통약자가 아닌 사람들이 이용하는 모든 교통수단, 여객시설 및 도로를 차별 없이 안전하고 편리하게 이용하여 이동할 수 있는 권리를 가진다.

출처 : 법제처 국가법령정보센터(<https://www.law.go.kr>) 관련 법률 정리

이 외에도 다양한 법률에서 배리어 프리 관련된 법을 담고 있는데, 크게 두 분류를 고려할 수 있다. 하나는 장애인 관련된 법이고, 다른 하나는 문화예술과 관련된 법이다. 이러한 법들은 다음 표에 제시하였다.

장애인 관련 법

- * 장애인 복지법
- * 장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률 (약칭: 장애인차별금지법)

문화예술 관련 법

- * 문화기본법
- * 장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률(약칭: 장애예술인지원법)
- * 도서관법
- * 박물관 및 미술관 진흥법(약칭: 박물관미술관법)
- * 공연법

BF인증제도의 근간이 되는 법률은 장애인·노인·임산부 그리고 아동 등을 포함하고 있지만, 대부분의 법률 또는 제도에서도 장애인을 위주로 내용을 담고 있다. 특히 시설과 관련된 내용의 경우에 장애인 관련된 법들이 많고, 장애인 위주로 제도를 정비하고 있다. 이러한 이유는 모든 유형의 장애인들이 이동 또는 활동하는 데 어려움이 없다면, 비장애인이 모두가 사용하는 데 어려움이 없을 거라는 생각을 반영한 것이다. 해외에서의 장애인 관련된 조사(survey)를 살펴보면 장애인들은 일상생활을 하는데 불편한 사항이 있는 사람을 포함하고 있다. 따라

서 나이가 들수록 장애인의 비중이 크게 높아진다. BF인증제도와 웹 접근성도 노인·임산부·아동을 포함하는 의미이지만, 대부분 장애인에 초점을 맞춰서 진행하는 이유이다.

문화체육관광부에서는 장애인들의 문화 활동, 참여 그리고 문화 향유 등을 위한 다양한 법을 제시하고 있다. 특히 「장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률(약칭: 장애예술인지원법)」을 제정함으로써 장애인을 문화 향유의 대상이 아닌 창작과 참여의 대상으로 하여 지원하도록 하고 있다. 문화 접근성은 기존의 법에서는 시설을 이용하거나 이동하는데 중점을 두었다면, 시설에 와서 이를 즐기고 참여

하고, 콘텐츠를 제공하는 주체로 본다는 데 의의를 두기 때문에 매우 중요하다고 할 수 있다.

법률 외에도 각 지자체는 조례를 만들어 공공에서 운영하는 문화시설의 접근성을 보장하거나 접근성 개선을 위한 지원제도를 시행하고 있다. 또한 「장애인복지법」 제10조의2에 따라 5년마다 수립하는 ‘장애인 정책 종합계획’은 1998년부터 5년마다 장애인 및 고용 관련 단체, 학계 등의 의견 수렴을 통해 관계부처의 협동으로 계획을 수립되고 있는데, 5차와 6차에서의 접근성 관련된 내용을 정리하면 다음의 표와 같다.

차수	접근성 관련 내용
5차 (2018~2022)	<ul style="list-style-type: none"> • 권역별 장애인국민체육센터 설치 등을 통해 장애인들이 주거지에서 최대한 가까운 곳에서 생활체육을 즐길 수 있도록 함 • 공공기관 건축물에 의무 적용되는 BF(장애물 없는 생활환경, Barrier-Free)인증을 민간 건축물에도 단계적으로 확대 • 휠체어 장애인이 탑승 가능한 고속시외버스 모델을 개발·도입 • 철도·공항·버스 등 여객시설에 휠체어 승강기 등의 이동 편의 시설을 대폭 확충하고 장애인의 보행 환경을 개선하는 등 장애인 이동권 보장을 강화
6차 (2023~2027)	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 시설 접근성 가이드북 제작·배포, 장애인 예술강좌이용권 도입 추진 등 장애인문화예술 접근성 제고 • 장애인방송 제작·편성 확대 등 미디어 접근권 보장 강화 • 구간버스·대·폐차시 저상버스 도입 의무화, 특별교통수단 이동지원센터 운영비 국비 지원 등 장애인 이동권 보장 강화 • 장애인 편의시설 설치대상 확대, 장애물 없는 생활환경(BF) 인증 활성화 등 일상생활 위한 장애인 편의시설 확대

표 1. 장애인복지법 제10조의2 '장애인 정책 종합계획' 5-6차



그림 2. 장애인의 보행환경을 개선하는 이동 편의시설(출처=한국장애인고용공단, 미디어컨텐츠)

해외에서도 오랫동안 장애인 정책을 시행하고 있는데, 이 중에서 유럽연합(EU)과 영국, 프랑스 3개의 나라에서 일부를 살펴보았다. 먼저 유럽연합(EU)은 ‘유럽 장애 행동전략 2010-2020: 장벽 없는 유럽을 위한 새로운 합의’(European Disability Strategy(EDS) 2010-2020: A Renewed Commitment to a Barrier-Free Europe)를 채택하여 실천하고 있다. ‘유럽 장애 행동전략’은 배리어 프리가 적용된 유럽 사회와 장애인의 역량 강화를 촉진함으로써 장애인이 그들의 권리를 누리며 온전한 사회경제적인 참여를 할 수 있게 하는 것을 목적으로 하고 있다. 이러한 이유는 여전히 장애인들이 물리적 환경, 이동수단, 정보통신기술 및 기타 시설

과 서비스에 있어서 주요한 장벽이 남아 있다고 보기 때문이다. 따라서 장애인들이 누리는 기본권 속에 자유롭게 이동할 권리, 자기 삶의 방식을 선택하고 결정할 권리 및 문화, 레크리에이션 및 스포츠 활동에 완전하게 접근할 수 있는 권리 등을 실천할 수 있도록 하고 있다.

EU는 2010년부터 ‘읽기 쉬운 문서(Easy-to-read)’ 정책을 실시하고 있다. ‘읽기 쉬운 자료’는 장애와 상관없이 모든 사람이 공평하게 문서 정보에 접근할 수 있도록 보장하는 것으로, 이러한 정책을 통하여 영국, 스웨덴, 덴마크 등의 유럽 국가들은 읽기 어려움이 있는 사람들을 위하여 ‘읽기 쉬운 자



그림 3. 오피스리셉션 공간에 어울리는 숨겨진 휠체어 리프트

료를 대체도서관으로 활발하게 개발하는 등 여러 가지 특화된 도서관 서비스를 제공하고 있다.

영국은 2010년 제정된 ‘평등법 2010(Equality Act 2010)’을 통해 연령, 장애, 성전환, 결혼·생활 동반자 관계, 임신과 모성, 인종, 종교나 신념, 성별, 성적 취향과 관련된 차별을 규율하고 있다. 영국의 장애인 또는 소외계층 등 관련된 정책은 모두 ‘평등법 2010’을 근본으로 하고 있다. 영국의 배리어 프리 정책 중 「역사적 건물에 대한 접근권(Easy Access to Historic Buildings)」이 있는데, 법에서는 역사적인 건물이라도 접근성을 보장할 수 있도록 개선 또는 변경이 필요할 수 있다고 하고 있다. 역사적인 장소들은 대부분 턱 또는 계단 등의 단차가 있기 때문에 장애인들의 접근이 어려운데, 역사적인 건물들도 접근할 수 있도록 계단을 없애거나, 경사로 설치 또는 숨겨진 휠체어 리프트 등을 설치하게 하는 등이 가능하게 하였다.

프랑스는 2005년을 기점으로 장애인 관련 법 제도에 큰 변화가 있었는데, 장애인 접근성 특히 문화적 접근에 대한 관심이 증가하였다. 이러한 이유

로 2007년부터 문화 부문에서 장애인 접근성과 관련한 일련의 현장 가이드북을 발간하였는데, 2007년 <문화와 장애: 접근성의 실제>, 2009년 <라이브 공연과 접근성>, 2010년 <정신 장애와 문화시설>, 2016년 <전시 및 전시장 방문 동선 접근성>, 2018년 <영화관과 접근성>, 2020년 <접근가능한 예술교육: 무용, 음악, 연극 실용가이드> 등이 그 결과물이다. 이러한 지침서들의 목적은 장애인들의 문화예술 활동에 대한 불편을 해소하고 다양한 요구를 수용, 또한, 장애 해소를 통하여 문화예술을 누리고 즐기는 데 있어, 더욱 많은 대중에게 편안한 환경을 제공하는 데 있다. 최종적으로는 문화향유에 대한 국민적 관심을 높여 더 많은 잠재적 관람객을 넓히는 데 목적을 둔다.

우리나라의 대표적인 접근성 실태를 파악할 때 가장 많이 인용하는 조사로 ‘장애인 편의시설 실태 전수조사’가 있는데, 이 조사는 「장애인·노인·임산부 등의 편의 증진보장에 관한 법률」 제11조에 근거하여 5년마다 실시되고 있다.⁹⁾1998년, 2003년, 2008년, 2013년, 2018년, 2023년 6회에 걸쳐 진행되고 있으며, 2023년도 조사는 현재 진행중이기 때문에 2018년 보고서가 가장 최신 자료임

시설 용도별로 바닥면적을 기준으로 대상을 선정하여 전수로 조사를 진행하고 있다.¹⁰⁾이는 시행령에 명시하고 있음 주요한 조사 내용은 시설에 들어와서 이동하고, 위생시설과 안내시설 그 외 기타시설에 대한 접근성을 만족하도록 편의시설이 설치되어 있는지를 파악한 후, 적정하게 설치되어 있는지를 파악한다. 2018년도 조사 결과를 보면 185,947개의 대상 건물에서 편의시설 설치율이 80.2%이며 적정 설치율이 74.8%로 나타났다. 이는 2013년 설치율 67.9%에 적정 설치율 60.2%와 비교할 때 매우 높은 수준이다. 이러한 추세로 볼 때, 2023년도에는 더 많은 향상이 있을 것으로 생각된다.

최근에 장애인 관련된 법을 제·개정을 함으로써, 접근성 향상을 위한 노력을 많이 하고 있다. 그리고 ‘장애인 편의시설 실태전수 조사’를 살펴봐도 접근성 향상이 많이 된 것을 알 수 있다. 그러나 여전히 많은 장애인과 행동의 어려움을 갖는 노인·임산부·아동 등은 건물 등에 접근할 때 많은 어려움을 갖고 있다. 장애인의 접근성을 위한 편의시설은 많이 확충되었다. 그러나 장애인 등 행동이 어려운 사람들이 사용하기에 적절하게 설치가 되어 있지 않은 점이 있어 어려움이 있다.

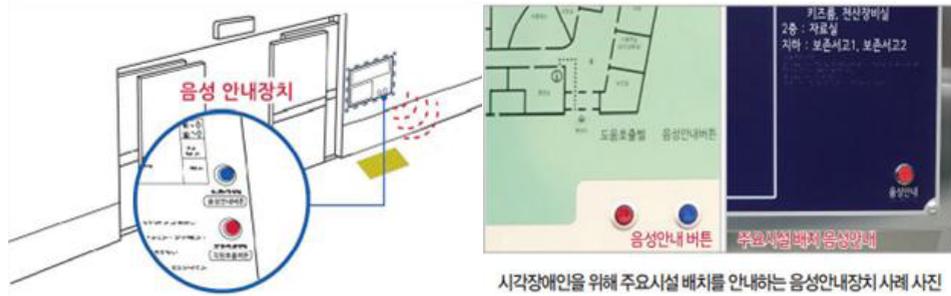
몇 가지 예를 들면, 장애인 화장실은 잘 설치되어 있는데, 손을 씻기 위해서 휠체어가 들어갈 수 있는 높이의 공간이 마련되어야 한다. 막혀 있는 경우, 휴게실 내에 화장실이 있어서 이동이 어려운 사람들이 쉽게 사용할 수 있도록 만들었지만, 턱이 있어 휠체어가 들어가지 못하는 경우, 장애인 화장실을 별도로 만들지 않고 남자 화장실(또는 여자 화장실) 내의 장애인 화장실을 만듦으로써, 도움을 받아

야만 하는 휠체어 이용자가 이성의 보호자와 같이 왔을 때 도와주지 못하는 상황, 실내 구내매점의 높이가 높아서 어린이 또는 휠체어 이용자들이 접근하기 어려운 상황 등 다양하다.

그리고 작은 건물의 경우, 이동 약자들을 위한 편의시설이 마련되어 있지 않아, 이동 약자들이 여전히 접근하기 어렵다. 미술관에 전시를 보러 갔는데, 입구가 계단으로 되어있어, 미술품을 옮기는 화물용 엘리베이터를 타고 창고를 돌아서 들어간다는 지, 직원들의 도움을 받아서 2층으로 옮겨지는 등의 경우가 여전히 많다. 이러한 경우, 자신이 짐짝 취급을 받는 느낌으로 수치스러움을 느끼는 경우가 많다.

‘2022년 문화시설 장애인 접근성 실태조사’의 결과를 보면, 공공의 문화시설에서 ‘시설접근 및 진입’에 관한 사항을 보면 장애인 전용 주차구역이 설치된 곳이 71.4%로 높지만, 출입구의 문이 30.1%만 자동문이 있고, ‘여닫이문’이 75.8%가 있어서 출입에 어려움을 겪는 것으로 나타났다. 또한 안내데스크 및 종합안내소에 ‘점자 안내책자’, 돋보기, 보청기기 등 지체장애인이 아닌 대상들을 위한 보조장치를 준비한 곳이 9.0%에 불과하였다. 또한, 영상전시물이 있을 경우, 안내자료에 문자자막이 있는 경우가 25.6%, 수어통역사가 제공되는 곳은 6.2%에 불과하였다.

최근에 장애인 정책이 강화되면서 접근성을 높이라는 노력이 많이 일어나고 있다. 그러나 여전히 물리적 접근성 위주로만 되고 있어, 시설에 들어가서도 시설에서 제공하는 다양한 콘텐츠를 즐기지



시각장애인을 위해 주요시설 배치를 안내하는 음성안내장치 사례 사진

그림 4. 시각 장애인을 위한 음성 안내장치 (출처=한국장애인고용공단, 미디어컨텐츠)

못하고 있다. 전맹인 시각 장애인들은 시설에 들어갔을 때, 누군가의 도움이 있고 난 뒤 시설의 안내도를 이용하여 시설에서 제공하는 콘텐츠를 이용할 수 있을 것이며, 선천적 청각 장애인들의 경우에는 수어 등 소통을 할 수 있는 서비스가 필요할 것이다. 발달 장애인의 경우는 갑작스러운 상황에 이상 행동을 하는 등의 경우가 있어 심신이 안정될 수 있는 공간 등이 필요하다. 어린이들은 낮은 매표 공간이나 진열대가 필요하며, 노인과 임산부의 경우는 자주 쉴 수 있는 의자 또는 휴게소가 필요하다.

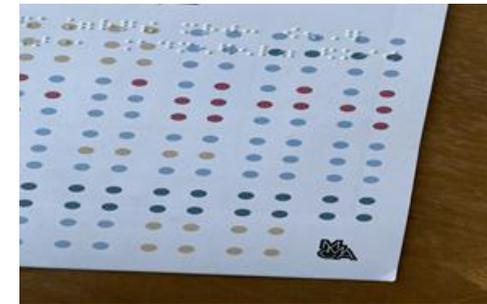
행동이 어려운 많은 사람 모두를 고려하여 시설을 갖추는 것은 어려운 일이지만, 반드시 필요한 사항이다. 무엇보다도 고려해야 하는 것은 시설에 가서는 목적을 달성할 수 있어야 한다는 것이다. 누구나 전시시설에 가서는 전시물을 관람할 수 있어야 하며, 공연장에 가서는 공연을 관람하여야 한다. 그런데 전시시설에 촉각 전시물이 없거나, 점자 설명

이 없는 경우, 영상을 보는데 자막이 없는 경우들은 누군가는 시설에 와서도 아무것도 관람 또는 느끼지 못하고 돌아갈 수밖에 없다. 최근 영상기술이 발달함에 따라서 화려하게 다양한 콘텐츠를 제공하는 경우가 많다. 그러나 누군가는 화려함을 전혀 느끼지 못하고 어떠한 것도 느끼지 못한다는 것을 인식하여야 한다.

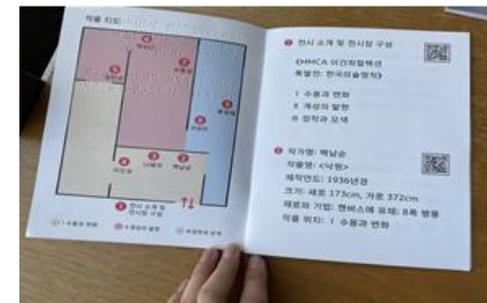
현재도 행동의 어려움으로 인하여 많은 사람이 집 밖으로 나오지 않고 있다. 조금의 배려가 있다면 이들을 움직이게 할 수 있지 않을까. 배리어 프리를 실천하기 위해 노력하는 사람들이 많다. 이때 조금 더 세심한 배려를 한다면 더 많은 사람이 행복하게 어울릴 수 있을 것이다.



점자책자



시각음성해설, 작품감상 가이드



큰 글씨 책자



쉬운 언어, 기호를 이용한 안내자료

그림 5. 시각 장애인 안내책자

김민솔

접근성(接近性, Accessibility)은 사용자의 신체적 특성이나 지역, 나이, 지식수준, 기술, 체험과 같은 제한 사항을 고려하여 가능한 많은 사용자가 불편 없이 이용할 수 있도록 정보, 제도, 서비스, 물적 시설을 동등한 수준으로 참여하거나 이용하고 누릴 수 있는 상태를 제공하고 이를 평가할 때 사용하는 것이다. 장애인의 접근성 개념은 장애를 가진 사람들이 자신의 장애를 치료하고 재활하여 사회에 참여하기보다, 사회 각 분야의 물리적, 인적 서비스 구조를 재편함으로써 장애인들의 사회참여를 촉진해야 한다는 장애의 '사회적 모델'의 핵심적 가치를 표현하는 말이다.¹⁾ 『무대 위 장애예술 그 해석과 제안』, 『4. 장애인 공연 관람 접근성 매뉴얼』, 접근성의 두 가지 개념, 김원영, 장애문화예술연구소 지, 2013

일상생활 속 접근성

일상생활에서 접근성을 높인 예를 찾아볼 수 있다. 이것을 이야기하기 전에 유니버설 디자인(Universal Design)의 개념을 이야기하자면 '모두를 위한 디자인', '범용 디자인'의 개념으로 성별, 연령, 국적, 문화적 배경, 장애의 유무와 상관없이 누구나 손쉽게 쓸 수 있는 제품 및 사용 환경을 만드는 디자인으로 일상생활에서 접근성을 생각할 때 연결되는 것이다.

일상생활에서 접근성을 향상한 것은 주변에서 쉽게 볼 수 있다. 한 예로 가위의 모양을 떠올려 보자. 시중에 판매되는 가위는 오른손 엄지, 한쪽은 나머지 손가락을 넣을 수 있게 되어있다. 이는 오른손잡이 기준으로 만들어진 디자인으로 최근에는 양쪽 손잡이 동일한 크기로 손가락을

모두를 위한 문화 향유를 위하여 특별한 것 없는 특별한 ○○ 만들기
문화 접근성 향상을 위한 다양한 시도들



사진 1. 위. 원형 문손잡이
아래. 레버식 문손잡이 (출처=필자 제공)

넣을 수 있게 같은 크기로 만들어진 가위가 많이 있다. 이것도 접근성이 좋아진 것이다. 다른 예로는 계단과 경사로를 함께 설치함으로써 휠체어, 유아차 사용하는 사람들, 계단 사용이 불가능한 사람들이 건물에 접근이 가능하게 된다. 또한, 건물의 턱 없애기, 터치 혹은 센서로 인식되어 작동하는 수도꼭지, 자동문, 저상버스, 레버식 문손잡이(고리식) 등이 접근성을 고려한 유니버설 디자인의 예라고 할 수 있다.

일상생활에서 어디든 필요한 것이 가전제품일 것이다. 몇 년 전부터 국내 전자제품 회사에서도 접근성 향상을 위한 디자인과 기능에 큰 노력을 보인다. 지체, 청각, 시각, 뇌병변 장애인으로 구성된 자문단을 통해 이들이 전자기기를 사용하는 데 불편함을 느끼는 지점을 분석해 손쉽게 탈, 부착해 접근성을 높일 수 있는 실용적인 장치를 만들기도 하고 제품을 사용하기 편한 각도를 지정할 것인지, 글자 크기와 색깔, 폰트는 어떻게 배치할 것인지 등을 연



사진 2. 시각 장애인이나 전맹 저시력자를 위한 삼성전자 TV (출처=삼성전자)

구하고 고민하고 있다.

예를 들면 저시력 시각장애인이 TV 시청 시 명확하게 볼 수 있도록 이미지 가장자리를 강조해 명암, 색, 선명도 등 화질을 더 강하게 표현하는 기술을 만들고 있으며, 음성인식을 가능하게 하여 시각 장애인, 고령자, 어린이, 손을 자유롭게 사용하기 어려운 사람들이 버튼을 누르지 않고 음성인식으로 작동을 할 수 있게 함으로써 에어컨, 냉장고, 정수기 등의 쉬운 사용이 가능해졌다. 더불어 설명서를 쉽게 제작하여 누구나 사용법을 이해할 수 있게 만들고, 수어·영상·음성 설명서 제작, 점자 스티커 배포, 서비스센터에서 가능한 수어상담센터 운영 등 제품 및 서비스 접근성을 높이기 위해 다양한 노력과 시도가 있다. 이와 같은 설명을 한 것은 접근성은 특별한 것이 아닌 우리 주변에 존재하고 있으며 우리도 편함을 느끼며 접하거나 사용하는 것들이라는 것을 말하고자 한 것이다.

1. 예매 관련

앞에서 웹 접근성에 대해 언급하였다. 아쉽지만 공연 예매사이트의 대부분이 웹 접근성이 지원되지 않고 있다. 이미지를 텍스트로 읽는 것이 되지 않을 때는 이미지에 있는 내용을 텍스트로 이미지 밑에 다 넣는다. 그러면 프로그램을 통해 텍스트를 읽을 수 있으니.

장애인 관객들은 웹 접근성이 좋지 않은 예매 시스템에서 예매하기 쉽지 않다. 그래서 예매가 어려운 공연일수록 장애인 우선 예매를 한다거나 장애인 예매를 별도로 받거나 하는 등의 방식을 하기도 한다. 가령, 11월 15일 티켓 오픈인 경우, 11월 13~14일까지는 장애인 우선 예매 일정으로 정하거나 장애인 예매 가능 좌석을 몇 석 별도로 지정하여 “접근성 문의 및 장애인 예약은 000-0000으로 문자, 전화예매 가능”함을 명시하여 진행한다. 또, 한 예매 페이지 내용은 수어 통역, 음성해설, 자막해설 등 어떤 것을 진행하는지 표기하며, 휠체어석 등의 특이 사항도 기재한다.

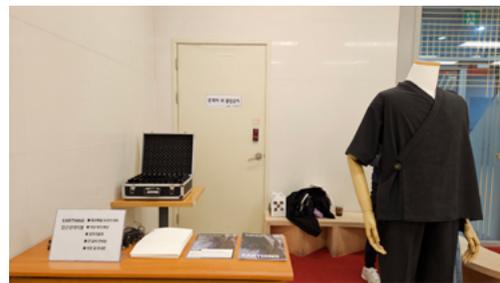


사진 4. 의성촉각체험(접근성테이블) (출처=시나브로 가슴에)

2. 휠체어 이용 관객

우선 접근성 공연을 할 때 이동 지원 스태프가 2인 구성되어 극장에 있다. (어떤 공연은 필요에 따라 없을 것이다.) 엘리베이터가 없는 지하에 있는 소극장의 경우, 확인할 것이 있다. 전동 휠체어의 경우 크기와 무게가 수동 휠체어에 비해 많이 나감다. 관객에게는 중요한 부분이기 때문에 안전하게 다루어야 하는 것이다. 전동 휠체어를 주차할 공간이 있는지 확인하고, 수동 휠체어를 2대 정도 준비한다. 휠체어 이용 관객에게 안내 문자 및 확인을 진행한다. 극장의 특성을 설명하고 전동 휠체어 진입이 어려운 경우, 수동 휠체어에서 관람 가능한지 확인, 이동지원 스태프가 2인 1조로 구성하여 수동 휠체어를 앞뒤로 들어 지하로 이동함을 알린다. 그때 전동 휠체어 주차 위치도 확인을 해준다. 이동지원 스태프의 일은 안전과 연결되는 부분이기 때문에 사전 워크숍과 리허설을 진행한다.

그리고 휠체어석의 경우 한 곳에 정해져서 선택권이 없을 때가 많다. 최근에는 고정 객석이 아닌 새롭게 객석을 만들어서 진행되는 공연의 경우, 휠체어 이용 관객이 좌석을 선택할 수 있게 하여 기존의 고정 휠체어석보다는 선택의 폭이 넓어지기도 한다.

3. 청각 장애인의 감각 보충으로서의 접근성

자막의 경우 용어가 아직도 다양하게 사용하고 있다. 자막, 한국어 자막, 한글자막, 자막해설... 필자는 한국어 자막 혹은 음악, 음향 설명 등이 적극적으로 들어가면 자막해설이 어떨까 제안해 본다. 자막은 크게 개방형, 폐쇄형 두 가지 방식으로 관객들에게 보인다. 개방형은 모든 관객이 자막을 보게

하는 방식으로 무대를 볼 때 앞쪽의 모니터나 프로젝터로 모두가 볼 수 있게 보이는 방식이고 폐쇄형은 자막을 볼 수 있는 기기를 설치하거나 가지고 필요한 사람들만 보는 방식이다. 또한, 자막의 디자인 방식도 한 줄씩 올라가는 롤업 방식, 3~4줄 미리 보여주는 방식, 배우의 말 속도에 맞게 문장 혹은 어절별로 구분되어서 보이는 방식, 속기사가 실시간으로 작성하는 실시간 문자통역 등 다양한 형태가 있다. 최근에는 여러 상황에 맞게 자막만으로 청각 장애인 접근성 관련 공연을 진행하는 경우가 자주 있는데 실은 농인 관객에게는 수어가 제1언어이므로 수어 통역과 자막이 함께 있어야 확실하게 청각 장애인 및 농인을 모두 아우를 수 있을 것이다.

수어 통역의 경우 수어 통역사와의 소통과 협업이 중요하다. 최근에는 고정된 한 공간에서 대사를 통역하는 수어 통역의 형태뿐만 아니라 배우와 함께 움직이며 그 배우 옆에서 함께 연기하고 역할을 통역하는 그림자 수어 통역을 비롯하여 수어 통역사도 출연 배우처럼 움직임과 동선이 있는 또 다른 수어 통역 연출이 들어가기도 한다. ‘여기는 당연히, 극장’팀의 <곡비>의 경우 농인 통역사가 청인 통역사의 수어를 보고 의미를 파악해서 농인 관객에게 통역을 하는 미리 통역을 시도하였다.

또한, 공연장의 특성상 배우의 연기, 자막, 수어 통역을 한 번에 보는 것이 쉽지 않은 경우가 많은데 ‘연극연습 프로젝트’ <연극 연습3. 극작 연습 - 물고기로 죽기>에서는 블루스크린을 사용하여 수어 통역사가 블루스크린 앞에서 라이브로 영상 촬영을 하고 무대 정면에 수어 통역사가 자막과 함께 큰 스크린으로 보여 관객들이 보기 편한 방식을 시도했



사진 5. 수어 통역사의 미리 통역 (출처=여기는 당연히, 극장©혜영)

다. 위와 같은 블루스크린을 사용하는 경우는 공연이 아닌 워크숍 혹은 강의의 경우, 정면 스크린에 실시간 문자통역(자막)과 수어 통역사가 보여서 정보 전달에 유용하게 진행되고 있다.

무용의 경우, 음악이 상당히 중요하다. 청각 장애인의 경우 무용 관람 시 음악의 정보를 어떻게 보충하는지에 대한 고민에서 ‘시나브로 가슴에’ <태양> 작품에서는 청각을 진동으로 번역하는 ‘우퍼조끼’를 관객들이 입고 느낄 수 있는 시도를 하였다.



사진 6. 우퍼조끼 운영 스태프 배치 (출처=시나브로 가슴에)

4. 시각 장애인의 감각 보충으로서의 접근성

음성해설이 필요한 시각 장애인의 경우, 공연 며칠 전에 사전 공연 정보를 음성 녹음하여 보낸다. 거기에는 작품의 소개, 무대 구성 소개, 인물 소개 (인물 소개는 각자의 배우들이 본인의 목소리로 녹음을 한다.), 조명 소개 등을 한다. 공연에 따라 다르지만 5분~20분까지 다양하다. 또한, 프리뷰라고 하는데 공연 시작 직전에 무대, 인물 소개, 특이 사항 등을 짧게 설명하는 것으로 진행된다.

음성해설은 개방형, 폐쇄형, 복합형이 있다. 개방형은 모든 관객이 들을 수 있는 방식의 음성해설로 음성해설사가 보통은 라이브로 공연을 보며 대사가 없는 부분에 시각 정보를 설명하는데 최근에는 녹음을 미리해서 해당 부분에 플레이하는 방식을 하기도 한다. 폐쇄형의 경우, 음성해설을 듣기를 원하는 관객에게 수신기를 별도로 제공하여 진행되며 폐쇄형의 경우 음성해설 부스가 따로 설치되는 공간이어야 가능하다. 또한, 별도의 음성해설사 없이 배우의 대사를 통해 음성해설이 들어가는 경우가 최근 들어 늘어나고 있는데 그것을 복합형이라고 한다.

필자의 경우, 자막과 음성해설을 개방형으로 하고자 하는데 그것은 많은 사람에게 이 방식이 노출되어 사람들의 인식에 공연에서 음성해설 방식이 익숙해지고 접근성 공연도 거부감 없이 익숙해지길 바라는 마음에서다. 개방형 음성해설의 경우, 라이브로 진행되는 공연에 모든 관객에게 노출이 되어 진행되기에 방해가 되지 않으면서 신뢰감 있는 시각 정보를 하나의 공연으로 완성도 있게 표현해야 한다.

이와 더불어 '터치 투어'라는 것이 있다. 터치 투어는 공연 전 무대 위에 있는 물품, 소품 등을 손으로 만지고 설명을 들으며 사전에 감각할 수 있는 방법이다. 이것을 한 후에 음성해설을 들으면 더 이해하기 쉽기 때문에 공연 전에 진행하는 것이 일반적이다. 이와 비슷하지만, 무대를 작게 만들어 전시해 두고 그것을 만지며 설명을 듣고 공연을 관람하는 미니어처 터치 투어도 있다. 그리고 대사가 없는 무용의 경우 촉각 카드, 촉각 전시를 통해 의상 혹은 무대 소품 등을 느낄 수 있는 방식의 언어를 개발하고 있다.

5. 홍보물

공연 정보는 예매 페이지에 노출되는 이미지와 텍스트 외에도 수어 통역사와 자막으로 제작된 영상과 음성으로 녹음된 공연 소개 음성이 있다. 이 두 가지가 별도로 만들어지기도 함께 합쳐져서 만들어지기도 한다. 또한, 쉬운 글 리플렛이 있다. 쉬운 글 리플렛을 처음 접했을 때는 애초에 쉽게 글을 쓰면 되는 것인지 왜 별도로 제작하는지 이해가 가지 않았다. 그런데 연령, 발달 장애인 등에 따른 대상자 특성에 따라 내용의 길이나 단어의 선택 등이 달라져야 하는 것이다. 그래서 발달 장애인이 관람하는 릴렉스드 퍼포먼스거나 어린이가 관람하는 어린이 공연, 고령의 관객들이 많이 오는 공연 등은 이것이 필요할 것이라고 본다. 또한, 큰 활자(글자) 프로그램북을 제작하기도 하는데 이것은 저시력 시각 장애인뿐만 아니라 보편적으로 편하게 읽기 좋은 방식으로 모두에게 접근성 좋은 프로그램이다. 더불어 점자 텍스트도 준비하면 누군가에게는 필요한 정보를 제공하는 방식으로 존재할 것이다.

6. 그 외 특별함

접근성 공연의 경우, 당사자 모니터링이 중요하다. 하지만 절대적이지는 않다. 왜냐하면 사람들은 모두 다르기에 일반화할 수 없는 것이다. 하지만 당사자의 모니터링을 통해 수정, 보완하고 조금 더 나아질 수 있기 때문에 당사자 모니터링을 진행해서 접근성을 향상하는 공연을 제작하고 있다. 이는 앞에 언급한 전자제품을 개발할 때도 당사자들의 모니터를 통해 개발하는 것을 보면 많은 분야에서 그렇게 진행되고 있음을 알 수 있다.

위에 언급한 접근성 공연 외에 릴렉스드 퍼포먼스(Relaxed performance)라는 것도 진행된다. 공연장에 와본 사람이라면 공연 중에는 조용해야 하고 돌아다니면 안 되고, 나가면 다시 들어올 수 없을 때도 있는 것을 알 것이다. 릴렉스드 퍼포먼스는 공연장 관람 규칙을 조금 바꿔서 공연 중에 소리를 내도 되고, 편안한 환경에서 공연을 관람할 수 있도록 만들어 소리나 빛 등의 감각적 특성에 반응하는 것이 문제 되지 않도록 조절하여 감각에 민감한 사람, 공연장이 낮은 사람도 편안하게 관람 가능한 모든 사람을 위한 공연을 지향한다. 특히 자폐스펙트럼, 발달 장애인, 어린이 등을 위한 공연을 많이 진행한다.

필자의 개인적 견해로는 공연 시간의 다양화도 접근성과 연결이 될 것으로 본다. 가령 평일은 저녁 시간, 주말은 낮시간에 공연하고 어린이 공연은 오전 혹은 낮시간이 대부분인데 주 양육자, 돌봄 노동종사자 등이 관람 가능한 공연 시간을 시도하는 것도 접근성 향상을 위한 노력이 아닐지 생각한다.

접근성에 접근하기 위해 나아가기

'여기는 당연히, 극장' 팀의 연극 <그로토프스키 트레이닝>에서는 "누구도 모든 것(곳)을 볼 수 없는 객석으로 극장을 채웠습니다"라고 홍보물에 안내가 나갔다. 접근성에 접근하는 방법이 아니라 유니버설 디자인을 역으로 뒤집어 보는 시도로서 여러 의미를 함축하는 것이 아닐까? 최근 서울에 모두예술극장이라는 곳이 개관했다. 국내 최초 장애인 예술인 전용 공연장이라고 한다. 그 공연장이 개관하고 많은 사람이 기대한다. 접근성과 다양한 예술의 다양성을. 하지만 기대에 미치지 못할 수도 있다. 접근성에서 100%라는 것은 없다고 생각한다. 조금씩 나아가고 변화되는 사회가 필요하며 100% 확신은 그 어디에도 없으며 정답도 없다.

모두예술극장에서 진행한 강연 중 이토 아사의 말이 기억에 남는다. 우리는 다 다른 사람이기에 대표성을 떨 수 없으며 일반화할 수 없다. 그래서 "내가 틀리면 이야기해 주세요"라는 자세가 필요하다. 그리고 일본의 시각 장애인 미술 관람에 대해 시도하는 것이 시각 장애인과 함께 감상하기가 있다고 한다. 5인이 함께 조를 짜서 시각 장애인에게 일방향성의 해설이 아니라 각자가 색깔이나 그림을 보고 느낀 점을 말하고 본인의 의견을 개진하면서 토론을 하면 그것을 통해 시각 장애인이 그림을 상상하게 한다는 것이다. 아마 한국도 전시관에서 지금도 조금씩 발견하고 발전하면서 접근성을 향해 나아가고 있을 것이다.

이유진

창작의 과정에 동행하는 예술극장

아미코·대학로예술극장(이하 예술극장)은 한국문화예술위원회가 운영하는 공공극장이다. 1981년 아미코예술극장(서울 종로구 대학로8길 7 소재)을, 2009년 대학로예술극장(대학로10길 17 소재)을 개관했다. 두 개의 극장은 대극장과 소극장을 각각 보유하고 있으며 연습실, 스튜디오, 리딩룸 등을 갖춘 복합 문화시설이다. 2021년 기준으로, 연중 160여 편의 연극과 무용 장르 중심의 공연과 공연예술 축제를 통해 연간 15만여 명의 국내외 예술가와 관객이 만나고 있다.

주요 사업으로는 매년 신춘문에 희곡 분야로 등단하며 역량을 인정받은 신인 작가들에게 새로운 장막 희곡 집필 기회를 제공하고, 무대화까지 동행하는 연간 프로젝트 「봄작가, 겨울 무대」가 있다. 또한, 예술극장에서 공연되는 작품 중 협업을 통해 음성해설, 자막해설, 수어 통역, 터치 투어 등 다양한 감각으로 공연을 즐길 수 있도록 콘텐츠 접근성을 넓히기 위해 노력하고 있다.

예술극장은 대관을 중심으로 운영되고 있다. 하지만 일반적으로 생각하는 대관 극장과 달리 무대 기술, 기획, 홍보, 현장 운영까지 각 분야에서 전문 경력을 쌓아온 예술극장 스태프들의 직·간접적인 지원을 받을 수 있다. 극장 스태프들은 창작의 과정에 작업 동료로 참여하며 공연의 완성도를 높이고 창작자의 고민과 의도가 담긴 작품이 관객과 더 가깝게 만날 수 있도록 돕는다. 그리고 그 방식 중 하나로 자리 잡은 것이 접근성 공연 제작이다.

모두를 위한 열린 공간으로, 아미코·대학로예술극장



사진 1. 아미코예술극장 외관 (출처=필자 제공)



사진 2. 대학로예술극장 외관 (출처=필자 제공)

물리적 접근성의 개선으로부터

예술극장의 접근성에 대한 고민은 처음부터 콘텐트에 집중되지는 않았다. 2018년 3월, 예술위와 주한영국문화원이 공동주최한 2017-18 한-영 상호교류의 해 폐막 행사 일환으로 아미코예술극장에서 두 편의 무용 작품이 올랐다. 예술과 장애에 관한 접근 방식을 주제로 예술극장에서는 안무가이자 무용수인 안은미와 장애인 무용수와 비장애인 무용수로 이루어진 영국 칸두코댄스컴퍼니(Candoco Dance Company)가 공동워크숍을 통해 <굿모닝 에브리바디>(2018.3.17.~18, 아미코예술극장 대극장) 초연을, 마크 브루와 김보라의 협업 작품인 <공·공·Zero:Restriction, Body and Time>(2018.3.17.~18, 아미코예술극장 소극장)이 음성해설과 함께 공연됐다. 당시 예술극장은 물리적 접근성에 대한 고민이 집중하게 되는데 먼저 백스테이지의 모든 출연진의 이동이 용이하도록 이동식 경사로를 구비해 설치했다. 그리고 대극장 28석, 소극장 18석의 객석을 임시로 철거하고 휠체어

관객을 위한 관람 공간을 추가로 확보했다. 기존 예술극장 휠체어석을 포함하여 대극장은 6석에서 22석으로, 소극장은 1석에서 7석으로 휠체어석을 확대 운영할 수 있었다. 이 시기는 공연예술계에서 배리어 프리 즉, 접근성에 대한 본격적인 고민이 시작되었다고 회자한다. 예술극장 역시 이 시기부터 접근성을 중요한 화두로 인식하기 시작한다.

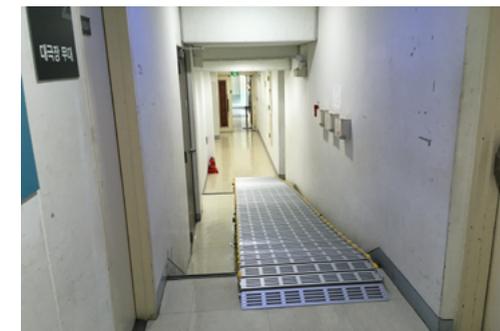


사진 3. 대학로예술극장 대극장 무대 진입로는 계단으로 접근 가능한 형태이다. 휠체어를 이용하는 창/제작진을 위해 이동형 경사로를 구비하고 있다. 최근 공연장 접근성 개선의 일환으로 2곳의 이동통로 중 1곳에 경사로 공사를 진행했다. (출처=필자 제공)

도입기 : 2019~2020

개관 40년이 넘는 아르코예술극장은 물리적 접근성 문제와 더불어 건물의 노후 문제를 동시에 안고 있다. 비교적 최근 개관한 대학로예술극장은 최초 건축 당시 공연장이 아닌 상업 시설로 지어졌기 때문에 역시, 운영하는 데 어려움이 있다.

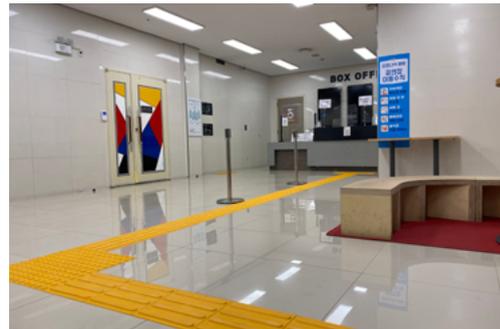


사진 4. 대학로예술극장 소극장 로비, 점자블록 설치 모습 (출처=필자 제공)



사진 5. 대학로예술극장 소극장 집입로(전실) 안전 난간에 부착된 점자 안내 (출처=필자 제공)

그럼에도 불구하고 우리가 가진 여건을 조금씩 개선해 보고자 2019년부터 현재까지 크고 작은 공연장 접근성 개선 공사를 진행해 오고 있다. 먼저 아르코예술극장 대극장 객석 중앙 구역의 17석을 이동형 탈부착 객석으로 교체했다. 휠체어 이용자의 이동 편의를 위해 아르코예술극장 주 출입구의 돌바닥 연마와 대학로예술극장 입구 경사로 공사, 공연장 로비에 점자 블록과 공연장 진입로에 안전 난간 설치 등 2022년까지 14건의 물리적인 개선을 추진했다.

특히 장애 당사자와 극장 직원이 함께 참여한 접근성 워크숍을 통해 장애에 대한 극장 직원들의 인식과 감각에 변화가 생기기 시작한다. 이 워크숍은 2020년과 2021년 총 네 차례 가졌는데, 관객의 입장과 창작자 입장으로 조를 나누어 예술극장 곳곳을 다니면서 개선해야 할 부분을 스스로 발견하고 기록하는 시간을 가졌다. 이것을 계기로 예술극장 하우스 팀의 비상 상황 발생에 대한 대피 훈련이나 하우스 어셔에게 제공되는 교육의 내용에 다양한 감각을 수용하기 위한 고민이 묻어나기 시작한다.

공연 접근성에 대한 시도는 2020년부터 시작됐다. 예술극장의 기획 프로젝트인 「봄 작가, 겨울 무대」의 3편의 무대공연 중, 프로젝트그룹 빠다-밥과 함께 제작한 <여름이 지나갈 때>(2020.11.27.~29, 대학로예술극장 소극장)에 음성해설과 자막해설, 수어 통역을 제공했다. 이후, 접근성 공연 제작 전문가와 함께 예술극장 4개의 공연장 공간을 확인해 극장에서 수용할 수 있는 접근성이 무엇인지 기본적인 체계를 마련했다.

[예술극장 공연장별 접근성 운영 방식 안내]

공연장	음성해설	자막해설	수어통역
아르코예술극장 대극장	가능 음성해설가 위치 : 보금자리석	가능 • 자막오퍼 위치는 협의하여 결정합니다. • 대학로예술극장의 경우, 자막뿐 아니라 영상, 촬영 등을 위해 휠체어석(구역) 활용은 지양하시기 바랍니다.	가능 • 계획하는 운영방식에 따라 협력합니다.
아르코예술극장 대극장	가능 음성해설가 위치 : 분장실 1개		
대학로예술극장 대극장	가능 음성해설가 위치 : 조정실		
대학로예술극장 대극장	가능 음성해설가 위치 : 조정실		

※ 음성해설

- (개방형) 단체 운영방식과 요청에 따라 음성해설가 위치에 대한 협력 가능
- (폐쇄형) 대학로예술극장 조정실은 완벽하게 방음되지 않음에 따라, 조정실에 가까운 객석 일부에 음성해설가의 목소리가 일부 들릴 수 있음
- (폐쇄형) 아르코예술극장 소극장의 경우, 분장실 1개는 음성해설 운영을 위해 사용해야 함

※ 그 외, 이용법에 대하여 계획하는 운영방식과 요청에 따라 협력 가능

시작하기, 발견하기, 공유하기

2021년은 예술극장 운영의 체계와 방식에 크고 작은 변화가 있는 시기였다. ‘극장과 예술 현장 간 소통 강화’의 일환이자 공공극장으로서 ‘장애인과 비장애인 모두가 함께 즐길 수 있는 경계 없는 공연 문화 조성’에 기여하고자 우리 극장에서 공연을 준비하는 단체와 협업하여 접근성 공연 제작을 본격적으로 시도했다. 21년 3월 예술극장 정기대관이 완료된 후 내부 검토를 거쳐 9작품에 접근성 공연 제작을 제안했고 최종 5편, 총 49회차 중 32회의 접근성 공연은 추진했다. 사실 공연 단체에 접근성 공연을 설명하고 시도를 제안하기는 했지만, 예

술극장 역시 이에 대한 경험이 부족했기 때문에 접근성 제작 전문팀을 섭외하고 연간 운영하는 방식을 취하게 된다.

1년간의 짧은 경험이 쌓인 이듬해부터는 창작자가 중심이 된, 창작자의 고민이 녹아든 접근성 공연을 제작해 보고자 했다. 접근성 제작팀을 먼저 섭외하기보다는 공연단체별 특성과 노하우, 각 공연단체가 구축하고 있는 네트워크를 활용해 볼 수 있으리라고 판단했다. 이와 더불어 접근성 제작팀의 풀을 넓히고자 했다. 그리고 소규모일지라도 장애인 모니터링단을 구성해 제작 과정에서의 참여를 시도했다.



사진 6. 2023 예술극장 접근성 제작공연 이가영 <빨래방 : 씹소리> 음성해설 작업을 위해 시각 장애인 모니터링단이 제작과정에 참여했다. 연습실에서 리허설을 관람한 후 의견을 듣고 있는 창작진의 모습 (출처=필자제공)

2022년에는 정기대관 확정이 1월로 예년에 비해 당겨지면서 접근성 공연 제작 수요조사를 먼저 진행했고, 여기에 응답한 작품 중 최종 6편의 접근성 공연 제작이 결정됐다. 본격적인 논의에 앞서 22년 3월 접근성 공연 제작을 예정하는 단체들과의 오프라인 집중 워크숍을 기획했는데 당시 코로나19 오미크론 변이 확산으로 인해 온라인으로 전환하게 되면서 강의와 사례 발표 중심으로 기획 방향을 바꿨다. 온라인으로 진행되는 만큼 접근성 공연에 관심이 있는 누구나 참여할 수 있도록 오픈했는데 예상치 못하게 많은 인원이 신청하면서 서둘러 접수 마감할 수밖에 없었다. 3회차, 총 8세션으로 진행된 「2022 배리어 프리 공연 제작을 위한 온라인 워크숍」에는 짧은 공지에도 불구하고 제한된 사전 신청 인원의 2배가 넘는 접수가 있었고, 총 214명이 함께 했다.

온라인 워크숍에는 창작자를 비롯해 유관기관 관계자부터 대학생까지 고루 참여했다. 워크숍 종료 이후에도 워크숍 자료와 영상, 결과집 등에 대한 문의가 지속해서 들어왔다. 접근성 공연 제작에 대해 높아지는 관심도에 비해 워크숍이나 교육, 사례 발표 등 공개된 프로그램이 부족하고, 해당 분야의 전문가도 한정적임을 확인할 수 있었다. 결국, 계획에 포함된 것은 아니었지만 온라인 워크숍 기록 공유를 결정하고 발제자의 동의를 얻어 일부를 예술극장 뉴스레터와 온라인 콘텐츠로 공개했다. 그리고 예술극장의 접근성 공연은 창작자의 동의하에 그 과정을 기록하고 공유한다는 방향성을 세운다.

온라인 워크숍을 마치고 4월부터 5개 작품 프로젝트별 세부 논의를 했고, 본격적인 제작에 뛰어들었다. 논의 끝에 3 작품은 전문 제작팀 섭외를 결정했고 3 작품은 예술가 중심 자체 제작팀을 구성해

총 48회차의 공연에 모두 접근성을 제공했다. 4편의 연극 작품으로 여러 시도를 했으며, 11월과 12월 2편의 접근성 무용 작품을 선보였다. 특히 무용 작품의 경우 장르 특성상 연극에 비해 접근성 공연 제작이 쉽지 않다. 그래서 더욱 무용 창작자가 중심이 되어야한다는 목표를 두고 무용계 현장 예술가와 예술극장의 무대 기술 분야 전문가의 협업으로 추진했다. 그 결과로 현대무용단체 시나브로 가슴에의 <구조의 구조>(2022.11.4.~5, 대학로예술극장 대극장)는 우퍼 조끼와 소리 정보에 대한 한글 자막을 공연에 더했다. 우퍼 조끼는 소리를 진동으로 바꿔 리듬을 몸으로 느낄 수 있도록 전달하는 보조 장치이다. <구조의 구조>에서는 단순히 음악에 반응하는 것을 넘어 진동의 강약과 리듬을 작품에 맞게 디자인했다. 한편 한국창작무용단체 99아트컴퍼니

의 <침묵>(12.3~4, 대학로예술극장 소극장)은 폐쇄형 음성해설이 함께했는데, 이 작품 역시 무용의 특성을 고려하여 움직임 분석을 기반으로 한 음성해설 대본을 창작했다. 대본이 완성되기까지 전맹, 저시력 그리고 비시각장애인까지 다양한 의견을 수렴하고자 했고, 그 의견은 현장에서 공연 직전까지 반영됐다. 또한 사전 공연 정보를 전달하는 음성소개는 예술극장 인근 지하철역인 혜화역부터 극장 매표소까지 안내하는 공연장 접근성 버전과 작품의 사전 정보를 담은 공연소개 버전으로 각각 제작해 공연 관람전 제공했다. 이 콘텐츠는 음성, 영상, 자막을 함께 담아 장애 유무와 관계없이 누구나 활용할 수 있게 제작했다. <구조의 구조>와 <침묵> 접근성 제작 과정 기록은 예술극장 홈페이지를 통해 공개했다.



사진 7. 2022 예술극장 배리어프리 온라인 워크숍 (대학로예술극장 연습실) (출처=필자 제공)



사진 8. 2022 예술극장 접근성 제작공연 시나브로 가슴에 <구조의 구조> 우퍼 조끼 모니터링을 위해 장착하고 있는 모습 (출처=필자 제공)



사진 9. 2023 예술극장 접근성 제작공연 이가영 <빨래방 : 삐소리> 터치투어 (출처=필자 제공)



사진 10. 공연 후 작가와의 만남에 실시간 문자통역을 제공하는 모습, 2023 봄 작가, 겨울 (출처=필자 제공)

한 걸음씩, 한 걸음 더

3년 차에 접어든 올해 초, 예술극장은 다시 한번 방향성에 대한 고민과 또 다른 문제 혹은, 질문들을 마주하게 된다. 예술극장의 공연 접근성은 예술가와 관객, 장애 유무를 떠나 누구나 즐기는 보편적인 환경을 마련하는 것에 주목한다고 공표하고 있지만 실제로 협력할 수 있는 작품 수는 너무나 제한적이기 때문이다. 다른 한편으로는 예술극장의 협력 작

품이 아니더라도 접근성 공연 빈도가 높아지고 있고 여러 가지 이용법 제공을 위해서 운영을 위한 인력도 늘어나는 데 비해 물리적인 공간이 부족하다는 것, 그리고 대학로예술극장 대극장의 휠체어석 확대도 이와 함께 내부 이슈로 떠올랐다.

다소 거창하기는 하지만 보편적 환경 마련은 접근성 공연제작과 더불어 접근성 운영 협력 트랙을 추가하고 협업 방식의 다양화를 꾀하는 것으로 해결해 보고자 했다. 새로 도입한 운영 협력의 경우 공연단체가 접근성 공연 제작을 자체적으로 수행하며, 예술극장은 해당 이용법을 구현할 수 있도록 물리적 접근성에 대해 협력한다. 반면 공연 제작은 극장의 접근성 PD가 작업에 깊게 관여하면서 작품에 맞는 새로운 방식을 함께 찾아 시도하는 형태이다. 올해 역시 정기대관 선정 후 수요조사를 거쳤고, 전년과 달리 많은 신청이 있었다. 그러나 예산의 한계로 공연 제작 6작품, 운영 협력 10작품을 결정하고 올해의 마무리를 향해 달려가고 있다.

물리적 환경에 대한 부분은 의외의 기회로 물꼬를 텄다. 문화예술후원센터와 공조해 SGI보증보험으로부터 자막 해설을 위한 모니터 후원이 지난 4월 결정됐다. 이를 계기로 예술극장 내부 TF를 만들고 두 달간 10여 회에 걸친 회의, 현장 조사, 내부 직원 워크숍 등을 통해 대학로예술극장 대극장 휠체어석 추가 확보와 콘솔 구역 확장, 대·소극장의 자막 모니터 운영을 위한 배선 공사 등이 결정됐고, 24년 상반기 완료를 목표로 한 걸음씩 움직이고 있다.

누구나 즐길 수 있는, 공연의 확장

예술극장이 추구하는 방식은 단순히 접근성 제작 부분의 제작비를 제작팀이나 예술단체에 지급하는 형태는 아니다. 공연단체와 예술극장 그리고 접근성 제작 전문가 혹은 접근성 공연 창작에 경험이 있는 예술가들과의 협업 방식을 지향한다. 창작자가 중심이 되어 자신의 작품에 맞는 접근성을 함께

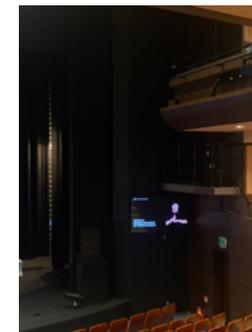


사진 11. 대학로예술극장 대극장에 SGI보증보험 후원으로 자막해설을 위한 모니터 설치 (출처=필자 제공)



사진 12. 대학로예술극장 소극장에 자막해설을 위한 모니터 설치 (출처=필자 제공)

고민하고 방법을 찾는 것을 목표로 확장을 시도하고 있다. 실패를 감수한 여러 가지 시도와 끊임없이 운영의 변화를 꾀하는 데는 접근성 공연 제작이 지속되기 위해 필요한 선택이라고 말할 수 있겠다.

창작자에게는 극장에서 제공하는 기회이니 한번의 시도 혹은, 경험해 보는 것을 넘어 자신의 작품 혹은 단체에 맞는 방법을 찾고 각자의 노하우를 쌓아가는 것, 저마다의 접근 가능한 방법을 만들어 가는 것을 목표로 한다. 더불어 관객에게는 나와 다른 몸을 가진 사람들에 대해 다름을 자연스럽게 인정하고 받아들이는 것, 물리적 접근성이든 공연 접근성이든 당연히 공연장과 객석 안에 공존해야 한다는 인식을 감각하게 하는 것을 가장 큰 목표로 하고 있다.

접근성 공연 제작은 소수 인원의 의지로 시작해 끌고 가기는 무리가 있다. 한 작품에는 많은 창작자와 스태프가 참여한다. 프로덕션마다 차이가 있는데 구성원 중 다수의 인식 변화가 부족한 것이 아무래도 현장에서 발생하고 부딪히는 한계로 다가오곤 한다. 하지만 공연이 만들어지는 과정과 공연이 진행되는 기간에 조금씩 변화를 체감하고 있다.

접근성은 장애인 관객만을 위한 것은 아니다. 또 다른 감각으로 공연을 즐길 수 있는 방법이 되기도 한다. 모두를 위한 이용법이라는 것, 모두에게 열려 있다는 것 나아가 작품과 분리되어 제작되는 것이 아니라 창작 안에서 어떠한 창작의 도구로 활용되는 것이 가장 바람직하지 않을까 생각해 본다.

이미경

장애를 가진 이들을 위한 문화예술교육 정책

21세기의 모든 예술과 문화는 ‘다양성’을 존중하며, 이것을 어떻게 연결하여 ‘포용’이라는 키워드를 만들어 낼 것인가에 대한 작업이라고 할 수 있을 것이다. 그 다양성과 포용의 기준으로 요즘 가장 뜨거운 이슈는 산업화 이후에 배제와 억압·차별의 상징이었던 ‘장애인과 비장애인’이라는 이분법적인 차별의 분리에서 통합을 위한 맞춤형 구별 작업과 통합적 작업을 통해 사회적 불균형 해소와 정서적 안정감을 구축하여 국가의 경쟁력 강화로 승화시키기 위해 국가는 다양한 정책을 제시하고 있다. 이런 정책의 일환으로 2020년 우리나라는 세계 유일의 ‘장애예술인 문화예술활동 지원에 관한 법률(이하 장애예술인 지원법)’이 시행되었고, 이후 2022년 국회위원 김예지에 의해 일부 개정이 이루어졌으며, 2023년 제9조 2항에 장애예술인 창작품 ‘우선 구매제도’까지 포함되어 2023년 3월 28일부터 재시행되고 있다.

이러한 장애예술인 지원법은 ‘장애인 혹은 장애예술인’만을 위한 역차별적인 지원이 아닌 공존 사회의 목표를 가진 구별을 위한 맞춤형 지원이라고 볼 수 있는데, 장애예술인 지원법의 제6조에 의한 제1차 기본계획에서는 ‘장애예술인이 정당하게 존중받고, 모두가 행복한 세상’이라는 비전을 세우고 ‘장애예술인 지원체계 구축, 장애예술인 문화예술활동 활성화 및 삶의 질 제고’를 목표로 한다고 제시하고 있다.

그뿐만 아니라 이 목표를 위한 5개 추진 전략 아래 각각 2개씩 과제를 담아 10대 정책과제를 제시하고, 그 안에 68개의 세부 과제로 구체화하였고, 이러한 방향은 장애인 또는 장애를 가진 예술가들의 당사자성과 선택권을 강조하기 위한 교육과 직업의 다양성을 제안하고 있다.

장애인을 위한 맞춤형 예술교육 프로젝트
학습자로서, 교육자로서의 장애인 문화예술교육

특히 예술 혹은 문화예술을 통해 장애를 가진 이들의 교육권과 직업권의 다양성 범주를 확장하고 가능성을 열어두는 것은 가장 핵심 키워드라고 할 수 있다. 이번 글에서 이 키워드의 핵심을 학습자로서, 그리고 교육자로서의 장애인 당사자의 역할과 접근성으로 생각하고 장애인 문화예술교육의 정책 과제 수행 과정을 통해 통합사회를 꿈꾸는 현장의 의미를 살펴보고자 한다.

**학습자로서의
장애인 문화예술교육을 만나다**

기존의 장애를 가진 이들과 예술의 만남은 ‘치료적 접근’의 목표와 수단 중심으로 활용되어 왔다. 그러한 치료적 접근은 장애를 개인의 결핍이나 부족 또는 문제로 바라보는 ‘개인적 모델 관점’으로 예술과 장애를 가진 이들이 대상화되었다.

그뿐만 아니라 이러한 치료적 관점은 기존의 비장애인 또는 주류적 예술작품과 활동을 ‘정상화 또는 표준화’하면서 그 범주 안에 들어가지 못하는 것에 대해 ‘비정상 또는 탈락자’로 규정하기도 하였다. 치료는 진단에 의한 결핍을 요소를 보여주면서, 개인의 개별화 치료교육을 진행하지만, 그것은 ‘장애’로 인한 결핍과 부족을 강조하게 되고, 수치심과 열등감이 부각되면서 통합이 아닌 분리를 강조하게 된다.

이처럼 장애와 예술이 치료적 접근이 아닌 또 하나의 개인적 모델로 만나는 경우가 있다. 바로 ‘엘리트적 모델’ 능력주의이다. 이 또한 장애를 가진 이들 모두에게는 ‘서번트 증후군’과 같은 고능력이 있을 것으로 생각하는 경우이고, 예술을 기능 중심으로 훈련시켜 무대 또는 전시장의 실연자로서만 역할을 규정하는 것이다. 이 역시도 장애인에 대한 올바른 인식을 왜곡시키는 것으로 비장애인과의 분리뿐만 아니라 장애를 가진 이들 안에서 서로 다른 장애 유형에 대한 차별도 가져올 수 있는 관점이라고 볼 수 있다.



사진 1. 대구보건학교와 함께 한 통합교육 휠체어드로잉 “너Do? 나Do? 우리Do!” (출처=필자 제공)



사진 2. 장애를 가진 이들과 예술의 만남 (출처=필자 제공)

이렇듯, 장애를 가진 이들이 결핍자로서 바라보는 치료적 접근이나 또 다른 특별한 능력을 요구하는 엘리트적 접근이 아닌 '장애'에 대한 올바른 이해와 긍정적 수용 태도로 '장애 자부심'을 갖기 위해 예술치료, 기능적 엘리트 예능교육이 아닌 상호작용, 차별 없는 의식과 공감, 다름의 인정, 협력, 다양성과 가능성 확장성을 가진 문화예술교육의 접근이 장애를 가진 이들에게 더욱 필요하게 되었다.

문화예술교육의 목적이 다양한 방법으로 자기를 표현하고 타인을 수용함으로써 즐겁고 행복한 생활권을 만들어 가는 것이라면, 기존의 사회가 만들어 온 장애 이미지에 대한 장애인 자신의 도전이며, 역량 강화된 자기를 인정하고 외부 세계에 대한 긍정적 주체자로 자기를 표현하고자 하는 장애 자부심의 목적과 많이 닮아있다.

따라서, 이제 장애와 예술의 만남은 문화예술교육의 접근으로 다양화되고, 통합화되면서 행복한 삶의 영위가 목적이 되어야 할 것이다. 이러한 목적을 위해서 대구지역에서 실행되고 있는 장애인 문화예술교육 현장의 모습을 소개해 보고자 한다.

1) 학령기 :
학교 안 맞춤형 장애인 문화예술교육
「춤추고 노래하는 앙리마티스」

대구에 지체장애 특성화 대구보건학교(bogun.dge.sc.kr)에는 매년 맞춤형 문화예술교육을 실시하고 있다. 90% 이상이 휠체어를 사용하고 있으며, 뇌 병변 및 지체 장애 또는 중복 장애를 가진 학

령기 학생들이 2021년부터 매년 전문가 집단과 함께 문화예술교육을 실행함으로써, 자신들의 장애를 타인에게 자연스럽게 개방하고 표현하여 문화예술교육의 즐거움을 더욱 누릴 수 있게 되었다.

모든 문화예술교육이 그러하듯 프로그램 실행 이전에 초·중·고등과정의 생애주기별 특성과 장애의 특성(움직임 가동 범위, 언어사용능력, 휠체어 작동 능력, 대소근력 강직 정도)을 고려할 뿐만 아니라 활용도와 접근성이 높은 교수-학습 교구 선정과 휠체어 이동이 용이한 시간과 공간적 요소들을 잘 매칭해 프로그램을 구성해야 한다. 학교 안에서 이루어지는 장애인 문화예술교육은 학생 당사자뿐만 아니라 교사와 교직원들의 인식을 개선 시키고, 함께 즐길 수 있는 특성이 있다.

2) 중장년 :
학교 밖 맞춤형 문화예술 교육프로그램
「지금 여기 춤」

시설이라는 분리된 공간에서 20년 이상 살고 계셨던 장애인들이 지역사회의 구성원으로 함께 살아가는 것을 지원하기 위한 '탈시설 장애인의 지역사회 공동체 지원사업'에서도 이들을 위한 문화예술교육프로그램이 진행되고 있다.

20년 이상의 시설 생활은 몸과 마음의 근력을 약화시켰고, 그들의 추억을 획일화·고정화했을 뿐만 아니라 정신 장애 또는 지적 장애와 신체적 장애를 후천적으로도 많이 가지게 되었다. 이들과 함께하는 프로그램은 움직임 기반의 통합예술교육으로

지원인들과 함께 주 1회 50분씩 진행된다. 이 프로그램은 참여자들의 추억을 존중하면서 진행되는데, 이를 통해 원망이 아닌 현재의 감사와 즐거움을 찾아가는 작업을 중요시하게 된다. 이러한 프로그램의 진행은 그들의 삶 속에 장애를 존중하는 태도와 방법으로 진행되어야 한다.

3) 학교 밖 :
장애와 비장애 또래 친구가 함께하는
꿈다락토요문화학교
「코끼리가 춤출 수 있을까?」

학교 안에서 '도움반 교실'에 있었던 우리 동네 친구들과 같이 놀 수 있는 방법을 고민하는 시간이다. 이런 장애와 비장애 통합 문화예술교육에서의 맞춤형은 학습의 목표지점에서부터 출발하여야 한다. 자칫 잘못된 교수-학습의 계획은 또 다른 차별

과 분리를 초래할 수 있기 때문에 장애와 비장애 또래 친구들 간의 언어적·비언어적 상호작용에도 많은 관심과 관찰이 필요하다.

「코끼리가 춤출 수 있을까?」는 동화책과 워크북을 중심으로 하고 있으며, 그림과 글의 접근이 어려운 친구들을 위해서는 자기의 노래와 말을 녹음하여 QR로 동화책에 부착해 주는 작업을 통해 문화예술교육의 상징화 전략에서도 글, 그림, 말, 노래, 소리 등의 다양한 접근방법을 도출하였다.

이처럼 문화예술교육의 교수 전략도 다양한 통합적 접근이어야 하지만, 학습 전략도 다양한 접근이어야 한다는 것을 기억해야 한다. 학교 안과 학교 밖에서 장애인 문화예술교육이 맞춤형으로 진행되기 위해서는 학습자의 입장에서의 신체, 정서, 언어, 사회적 접근뿐만 아니라 바른 장애의 이해와 인식을 하고 프로그램을 개발해야 할 것이다.



사진 3. 탈시설 장애인의 지역사회 공동체 지원사업 (출처=필자 제공)



사진 4. 프로그램 참여 중인 탈시설 장애인들 (출처=필자 제공)



사진 5. 꿈다락토요문화학교 「코끼리가 춤을 출 수 있을까」 프로그램 진행 중인 모습 (출처=필자 제공)



사진 6. 꿈다락토요문화학교 「코끼리가 춤을 출 수 있을까」 발표회 및 전시회 (출처=필자 제공)

교육자로서의 장애인 문화예술교육을 만나다

우리나라 문화예술계는 2000년대를 맞이하면서 교육에 관심을 가지게 되면서, 한국문화예술교육진흥원의 설립과 문화예술교육사의 자격증 과정 그리고 학교 안과 학교 밖으로의 파견 과정으로 이루어지고 있다.

하지만, 이곳에 장애를 가진 예술가가 교육자로서 역할을 가질 수 있는 물리적·제도적 그리고 인식적으로도 준비되어 있지 않은 실정이다.

이에 2023년 8월, 한국 장애인 문화예술원이 주최하고 대구의 한국파릇하우스가 주관하여 서

울·경기지역과 대구·경상지역에 장애예술인을 대상으로 한 강사 양성 과정이라는 국가 정책에 따른 시범사업이 시작되었다.

장애예술인 강사는 장애를 가진 전문 예술인으로서 장애인 또는 비장애인에게 문화예술교육 활동을 통해 장애와 비장애인의 분리가 아닌 '모두 함께' 살아가는 공존 및 공감 세상임을 알려주며 즐겁고 행복한 생활을 영위할 수 있도록 이끌어 가는 문화예술교육 강사이다.

문화예술교육 현장으로 파견을 위한 자격 기준과 선발 과정은 다음과 같다.

① 서류전형 자격 기준

- (재) 한국예술인복지재단에 등록된 자
- (사) 한국장애예술인협회에 등록된 자
- 예술 관련 대학교에 재학 또는 졸업자
- 예술인 활동 5년 이상을 포트폴리오로 증명할 수 있는 자

② 면접 전형 자격 기준

- 장애 감수성을 긍정적으로 갖춘 자
- 언어적 자기 전달 능력을 갖춘 자
- 타인 수용 능력을 갖춘 자
- 문화예술교육의 통합적 접근이 가능한 자

③ 연수 과정

- 공통과목 : 문화예술교육론, 교육심리학, 장애인 문화예술교육론, 교사론 : 장애 유형의 이해와 다양성 존중, 모의 수업
 - 전공과목 : 전공 이론, 교수-학습지도안 작성, 문화예술교육 프로그램
- 총 12회기로 이루어졌으며, 시수는 학습자 요구도에 따라 36~45시간에 유연성이 있게 진행되었다.

④ 장애에 따른 접근 배리어 프리

- 수어 및 문자 통역
- 큰 글자 및 보이스 아이
- 쉬운 말 접근



사진 7. 장애예술인 강사 양성과정 (출처=필자 제공)

수료한 대상자들은 음악, 미술, 무용, 연극의 예술 장르에 참여한 장애예술인으로서, 발달 장애(지적, 자폐성), 정신 장애, 뇌 병변, 지체 장애, 호흡기 장애, 신장 장애, 시각 장애, 청각 장애를 가진 예술가들로 경상권에 8명, 수도권에 34명이다.

이제 수료자들은 2023년 12월 ~ 2024년 1월까지 각 지역의 특수학교, 장애인 복지관, 장애인 시설 등 다양한 유관기관으로 파견되어 교육자로서 문화예술교육을 진행하게 될 예정이며, 우리 대구 지역에서도 7명의 장애예술인들이 강사로서 시범적으로 활동하게 될 예정이다. 그뿐만 아니라, 장애 예술인 강사의 파견은 비장애 예술가들이 '보조강사'라는 이름으로 함께 활동하게 될 것이다.

이러한 장애예술인 주 강사의 선발기준과 연수 과정을 통해 2023년 11월 13일 장애예술인 강사 양성과정 수료식에서 총 42명이 수료하였다. 이날

비장애인 보조강사는 장애를 가진 예술 강사를 지원하는 비장애 수업 보조강사로 문화 예술적 기량과 더불어 교육적 접근이 가능한 자로서, 수업 시간에 중재자, 촉진자, 그리고 협업자로서 존재하며, 학습자에게 장애를 가진 예술 강사의 전문성을 효과적으로 전달할 수 있도록 돕고, 상호 존중하며 학습자에게 최상의 교육 경험을 제공하는 공동의 목표를 기반으로 한다. 그 역할로는 중재자, 의사소통 협력자, 기술 지원, 피드백 수집가, 안전 가드, 행정 업무지원, 협업자, 주 강사 대리 등의 역할을 하게 된다.

이러한 시스템은 영국의 “Artist Facilitator”, 독일의 “예술보조인(Kunstassistent)”을 기반으로 한국적 이름으로 구축한 시스템이다.

따라서, 이번 ‘2023년 장애예술인 강사 양성과정’에 의한 파견사업은 문화예술교육 현장에서 교육자의 이름으로 장애·비장애 예술가들의 협업과 공존을 기대할 수 있는 또 다른 시스템의 사업으로, 장애인 문화예술교육이 결국은 ‘모두’를 위한 경계 없는 문화예술교육을 위한 접근이라고 볼 수 있다.

또한, 이번 사업을 통해 만들어진 강사 양성 과정 매뉴얼과 맞춤형 문화예술교육 프로그램은 내년에 전국 문화재단으로 보급되어 점차 학습자로서의 맞춤형 문화예술교육과 교육자로서의 문화예술교육 강사 파견은 더욱 활성화될 예정이다.

장애예술인과 장애인 문화예술교육이 정책적으로 보급됨과 동시에 예술인이라는 이름으로 활동하고 있는 장애·비장애 모든 예술가들은 서로의 다양성에 대한 존중과 개방 그리고 수용이 긍정적으로 이를 수 있는 포용력 있는 태도를 갖출 때 문화예술교육 현장은 더욱 모두가 행복한 정책 실현이 이루어

어지게 될 것이다.

끝으로, 장애인의 예술 활동이 지금까지의 창작 및 실연 중심이었다면 이제는 학습자로서, 교육전문가로서의 역량을 강화하고 일자리 범주를 개발해 내는 것에 대한 전략으로 문화예술교육 현장은 더욱 활발해질 것이다. 장애예술인 강사 양성 교육 체계화를 위한 장애인 예술교육 및 문화 향유 지원 확대와 장애예술인 단계별 예술교육 체계 구축 및 장애예술인 예술 활동 지원 전문 인력 양성 및 교육과정 확대 추진을 위해 우리 모두 ‘경계 없는 문화예술교육의 가능성’에 시선을 갖추어야 할 것이다.



사진 8. 장애예술인 강사 양성과정 수료식 (출처=필자 제공)

<영상 시청>



참고문헌

조한진 외 6(2009). 한국에서 장애학하기. 서울: 학지사
장애예술의 범위 그리고 장애예술인의 방향성

한젼마

“어떻게 발달 장애 미술인들과
인연이 시작되었나요?”

라는 질문을 종종 받는다. 어느 날 번쩍 번개처럼 나타났지만, 그 번개를 맞이하는 것은 우연을 가장한 인생 선물이 아니었나 싶다. 돌이켜보면, 기업과 예술을 연결하는 일을 한창 하던 시절이었다. 2013년, 나에게 포트폴리오 한 권이 전달되었는데, 순간 섬뜩했다. 내 미술 인생의 데이터가 총동원되어 내 안의 온 에너지가 번쩍 번개 치는 순간이었다.

그날 그 순간 그 포트폴리오를 잊을 수가 없다. 나는 수많은 전시와 전시 브로슈어, 작품들을 봐온 그림 읽어주는 여자 아니었던가. 경험이 쌓이면 직감이 성장한다. 단번에 좋은 작품이라는 것을 알아봤고, 내가 알아봤다는 것에 확신이 있었다. 포트폴리오 안에는 다수의 발달 장애 미술가의 그림들이 담겨있었는데, 매우 개성 넘치고 발랄하고 밝고 재치 넘쳤다. 한마디로 달랐다. 그림에 대한 이해와 설명은 부차적인 요소였다. 일단 시각적 전달력이 우수했고, 본능적으로 나를 끌어당기고 있었다. 여기서 끝이 아니다. 추가 정보가 나를 뒤흔들었다.

“아니 이 그림들을 그린 주인공이
발달 장애인들이라고?”

당시 나는 발달 장애인에 대한 정보도 이해도 부족했다. 일단 장애인이나 싶었고, 나름 2005년부터 장애 미술인들과 인연은 있지만, 그들에 대한 정보와 이해는 걸맞기 수준이었다. 장애 미술가라고도 볼 수 있는 한국 미술사의 거장 윤보 김기창 화백의 그림 인생을 넘어 장애인들을 향한 헌신과 봉헌의 일면을 흠모한 나의 고백이 씨앗이 되어주었다.

이야기도, 그림도, 남다른 예술의 힘

대한민국 장애인들의 미술 관련 행사의 심사, 홍보대사, 전시 참여 등을 통해 수많은 인연을 쌓아가면서 장애 미술인들과의 인생 동행이 쌓여가던 터에 발달 장애 미술인이라는 다수의 매우 남다른 이들이 내 인생에 등장한 것이다. 장애 안에서 발달 장애인은 무엇이 다른가. 발달 장애란 무엇인가를 자연스럽게 질문하기 시작했지만, 이론이나 문서의 정보로 이해하는 데는 한계가 있었다. 사람이 끌리는데 이유를 답하기란 사실상 마음 가는 이유를 머리로 굳이 정의 내려야 하는 상황이지 않던가. 사랑하는 연인에 대해 누군가 “넌 그 사람이 왜 좋아?”라고, 묻는다면 우리는 그 좋은 이유를 찾아 답하곤 한다. 하지만, 따지고 보면 좋은 사람을 사랑한다고 보다 사랑에 빠진 사람은 좋은 사람이 아니었다. 그래서 사랑에 빠지면 ‘콩깍지가 썩었네’라 하지 않던가.

발달 장애 미술인들의 그림을 분석하고 근거를 가지고 그들을 알아보고 매력에 빠지게 된 것이 아

니었다. 본능적으로 그들의 매력에 빠졌고, 너무 좋았고 한눈에 반해버렸다. 그렇게 나는 자폐 미술인들에게 콩깍지가 썩었고, 그들과의 연애가 시작되었다.

“어쩔 이 그림들을 보고 안 흠릴 수가 있지?” 싶은 게 내 맘이었다. 차후 들어보니 내가 본 그 포트폴리오가 수많은 곳에 전해졌지만, 문전박대, 홀대였다고 하니 도통 이해가 가질 않는다. 나는 그저 그 상황을 콩깍지 쓰인 상황으로 판정 중이다.

그 포트폴리오를 접한 이후 나는 순식간에 다수의 발달 장애 미술인들을 만나게 되었고, 그들과의 교류를 통해 발달 장애계의 전문가들, 기관들과의 소통이 자연스럽게 확장되었고, 발달 장애 쪽에 대한 이해와 정보가 늘어가기 시작했다. 여전히 내가 그들의 입장을 이해하는 데는 한계가 있지만, 미술의 재능을 가진 발달 장애 미술인들을 알아보는 능력만큼은 자신이 있었다. 발달 장애인들이 모두



사진 1. 네이버 카페 그림읽어주는여자와 함께하는 <이야기도, 그림도, 남다른 예술의 힘> 전시회 오프닝 현장 (출처=필자 제공)

그림에 특출한 재능을 가진 것은 아니다. 발달 장애 인 중에 약 1% 정도가 그 특출한 미술 재능을 보인 다는데, 나는 그 1%의 재능을 알아봐 주고, 그들이 미술가로 성장하도록 돕는 일을 하게 되었다.

단 몇 명의 발달 장애 미술인들과의 인연이 해를 거듭할수록 그 숫자가 늘어갔고, 내 주 거주지인 서울을 넘어서 전국으로, 또 미국의 교민사회로까지 확장되었다. 나는 나도 모르게 늘 발달 장애 미술인 들을 자랑하고 알리는 홍보대사 역을 자처하곤 했다. 그 숫자가 늘어나다 보니 도저히 그들의 그림들 을 일일이 보여주고 설명하는 것에 한계가 생겼고, 와이인이라도 한잔할 때면 흥분 가도에 자랑 열정은 한껏 치솟는다. 고민 끝에 발달 장애 미술인들을 한 자리에 모아야겠다는 결심을 했고, 많은 분량의 정 보를 잘 담아 외부에 소개하는 자료로 쓰기 위해 네 이버 카페 ‘그림엄마’를 오픈하였다. 대한민국과 미 국 교민사회의 발달 장애 미술인들이 모여있는 곳 이 탄생했다.

네이버 카페 ‘그림엄마’는 발달 장애가 있지만, 미술에 재능있는 이들의 엄마들이 작가들의 매니저 역할을 해야 하고, 그 역할을 잘하고 싶어도 무엇을 어떻게 해야 할지 모르는 엄마들이 교류와 소통과 협업과 나눔을 통해 함께 의지하며 성장해 가고 있는 곳이다. 미술에 천부적인 남다른 재능을 가진 엄 마들이 모여서 작가들을 관리·감독하며, 작가들을 성장시키는 몫들을 해내는 데 도움을 주는 일이 시작된 것이다. 의도치 않게, 자연스럽게. 나의 인생 은 완전히 꼬여버렸다. 그런데 누가 꼬았는가? 내가 빠져 꼬아버린 것이다. 지금 나는 발달 장애 미 술인들과 열애 중이라, 주변에서 나를 고생하고, 희 생하고, 봉사하는 것처럼 바라보는 시선이 이해가

가질 않는다.

그래서 ‘power of LOVE’라는 말은 이럴 때 쓰 는 말이 아닌가 싶다. “어떻게 발달 장애 미술인들 과 인연이 시작되었나요?”라는 질문만큼 또 자주 듣는 말이 있다. 사람들은 발달 장애 작가들과 동행 하는 나에게 “참 좋은 일 하시네요~” 라고, 말한다. 모두가 입을 모아 말하니, 민망하기 짝이 없다. 사 랑 안에 헌신과 봉사가 있다지만, 그것을 느끼지 못 하는 것이 과연 사랑일까. 나는 남 좋은 일을 하는 것이 아니라, 진심으로 내가 너무 좋아서 발달 장애 미술인들과 동행하는 삶을 택했다. 나는 그림엄마 카페에서 하루하루 쏟아지는 이들의 그림들을 보면 서 그들의 이야기에 놀라고, 그림 속 색감과 표현, 아이들 성장 소식 등을 접할 때마다 창조적이고 독 창적인 느낌을 받는다. 매일 번개 세례를 맞는 기분 이다. 그리고, 나는 진정 내 뛰는 가슴을 보여주고 나를 뒤흔든 그 놀라운 그림들을 읽어주고 싶어 호 들갑 떠는 날들을 보내고 있다.

미술계에서는 그림을 배우지 않고 ‘독학’ 즉, 스 스로 작품활동을 하는 이들을 ‘아웃사이드 아티스 트’라고 한다. 아르 브뤼(Art Brut)라고도 한다. 가 공되지 않은 원시적이고 본원적인 그림을 그리는, 교육에 의하지 않은 어린이, 발달 장애, 아마추어 작가들의 뛰어난 작품세계를 칭한다. 예술은 ‘어떻 게 남다른 것인가?’, ‘어떻게 독창적이고 창조적이며 세상에 영감을 줄 것인가?’를 목표로 한다. 세상이 규정하는 미술의 틀을 넘고 깨고 부수고 나아가 야 하는 것이 예술이다. 그래서 정규 미술 교육을 거친 이후 자신만의 세계를 찾느라 일반 예술가들 은 허덕이곤 한다. 예술중학교와 고등학교를 거쳐, 미술대학교 대학원까지 정규교육을 받은 내가 그

대표 주자다. 그런데 발달 장애 미술인들은 배워서 습득하는 과정을 건너뛰고, 자신만의 관심에 집중 하며, 한없이 자신의 목소리를 거침없이 쏟아낸다. 표현도 경험한 재료들을 통해 자신만의 스타일로 분출한다. 다소 거칠고 어눌해 보이기도 하지만, 대 부분의 예술가들이 자신이 익힌 세련됨으로부터 벗어나려 얼마나 애쓰는가를 안다면, 이들이 부럽기 만 하다.

2023년 7월 대구 행복북구문화재단에서 개최 했던 ‘그림엄마와 함께하는 <이야기도, 그림도, 남 달라>’ 전시는 몇 가지 점에서 뜻깊다. 첫째, 대구의 발달 장애 미술인들이 발굴 성장하는 단초가 되었다. 애초에 전시 주최 측인 행복북구문화재단은 대구의 기관인 만큼 대구의 발달 장애 작가들만으로 전시하고자 하는 바람이 있었지만, 대구의 발달 장애 미술인들만으로 전시장을 채울 수 없는 현황이 었다. 둘째, 그림엄마 카페의 경상도 지역 작가들로 확대하여 대구에서 경상도 발달 장애 작가들과 함 께하는 전시도 마련하였다. 셋째, 경상도 지역의 발 달 장애 미술인들이 상당수 있지만, 일단 본 전시에 는 내가 감당할 수 있는, 내가 보장하고 읽어줄 수 있는 그림엄마 카페에서 소통하며 그동안 눈여겨본 작가들을 초대하여 전시하였다. 넷째, 전시는 대구 발달 장애 작가들을 중심으로 꽃피울 수 있었고, 본 전시로 비록 몇 안 되지만 대구 발달 장애 작가들의 엄마들이 뭉치고 협업하며 리더십을 발휘하는 기회 가 되었다. 다섯째, 본 기회를 발판으로 대구의 발 달 장애 기관들을 통해 발달 장애인들 중에 미술에 관심과 재능있는 이들을 파악하고 멘토링 프로그램 을 추진했고, 그중에 재능이 출중한 예술가로 성장 할 인재들을 발굴할 수 있었다. 여섯째, 그렇게 만

난 발굴 작가들과 현재 성장 스토리가 진행 중이고, 본 전시 이후 연계된 ‘안동문화예술의전당’에서 개최한 그림엄마와 함께하는 <이야기도, 그림도, 남 달라> 전시회에 대구서 발굴된 신진 발달 장애 예 술가들의 데뷔전이 펼쳐졌다.



사진 2. 발달 장애 미술을 세상에 알리는 인재발굴 현장에서 예비 신진작 가들과 함께 (출처=필자 제공)

<이야기도, 그림도, 남달라> 전시는 단지 그림 전시회가 아니다. 세상에 발달 장애 미술을 알리는 아름다운 함성이며, 또한 잠재적 가능성이 있을지 도 모를 많은 가정에 희망과 빛을 전하는 자리다. 예술에 있어서는 놀랍게도 장애와 병고가 원천이 되고 명화를 빚어낸다. 장애는 결코 예술에 장애가 되지 않는다. 세상을 밝히는 이야기도, 그림도, 남 다른 명작들은 이렇게 탄생했고, 성장 중이다. 발달 장애 작가들은 더 많은 사람에게 콩깍지를 씌우는 중이다. 예술의 힘. 그것은 사랑의 힘을 똑 닮았다.

알파세대가 온다!

그들이 향유할 문화 트렌드

매우 어린 나이에 그 어떤 세대들도 갖지 못한 소비력과 소셜 영향력을 갖춘 '알파세대'.
디지털에 진심인 디지털 네이티브 알파세대가 주도할 트렌드에서 미래 성장동력을 찾아본다.



ChatGPT와 생성형 AI시대의 도래

인공지능(人工智能) 또는 AI(영어: Artificial intelligence, AI)는 인간의 학습 능력, 추론 능력, 지각 능력을 인공적으로 구현하려는 컴퓨터 과학의 세부 분야 중 하나이다. 지능을 가진 컴퓨터 시스템이며, 인간의 지능을 기계나 컴퓨터 등에 인공적으로 구현한 것이다. 또는, 그와 같은 지능을 만들 수 있는 방법론이나 실현 가능성 등을 연구하는 과학 기술 분야를 말하기도 한다. 쉽게는 인간이 해야 할 일을 기계가 대신할 수 있는 기술을 일컫는다.

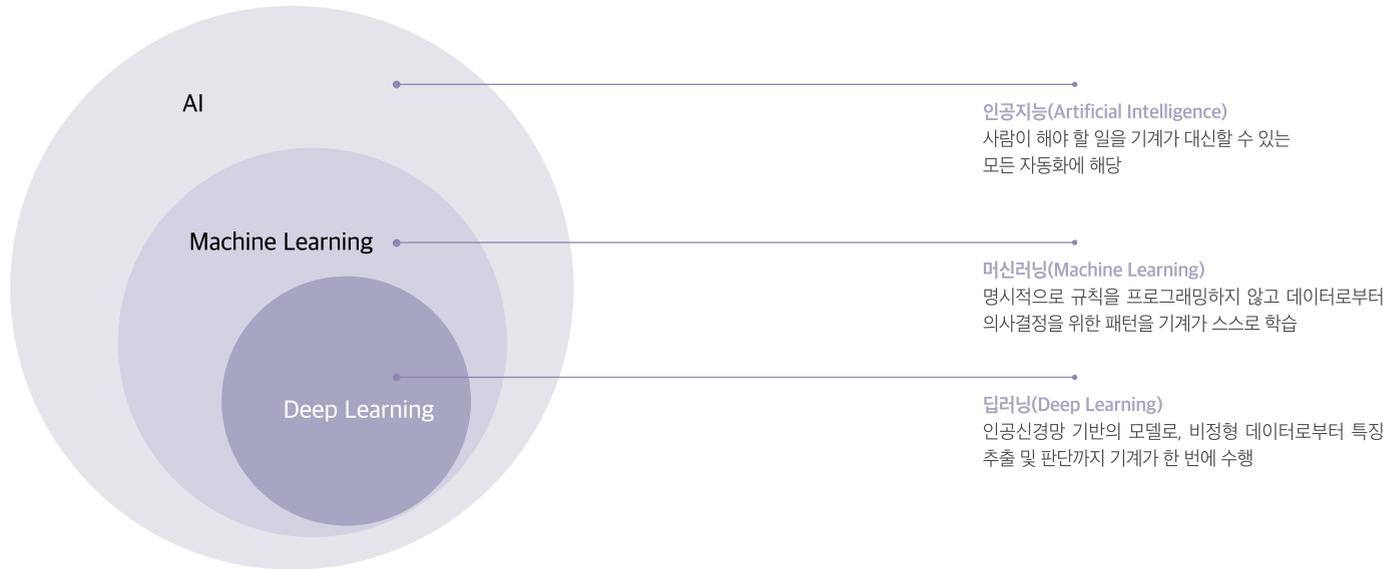


그림 1. 인공지능, 머신러닝 그리고 딥러닝의 비교

기계 학습(머신러닝, Machine Learning)이란, 인공지능의 부분적인 개념으로 명시적인 규칙을 프로그래밍하기보다는 데이터로부터 규칙을 만들어 내는 기술이다. 초기 연구부터 통상적으로 생성 모델을 포함한 통계 모델을 사용하여 데이터를 모델링하고 예측해 왔다. 2000년대 후반부터 딥러닝의 출현은 비정형 데이터를 포함하여 이미지와 비디오 처리, 텍스트 분석, 음성인식 및 기타 작업의 발전과 연구를 주도했다.

또한, 최근의 AI는 분석형 AI에서 생성형 AI로 기술적 및 사업적으로 트렌드가 변화하고 있다. 개념적으로 보면, 분석형 AI는 기계 학습이나 딥러닝 등을 사용하여 빅데이터를 분석하고 그 안에서 패턴을 찾아내어 모델을 만드는 것이다. 반면에 생성

형 AI는 이미 구축되어 있는 모델(통상 Foundation 모델)을 활용하여, 사용자의 입력값(프롬프트)을 기반으로 데이터를 생성하는 AI를 말한다. 따라서, 개념적으로 본다면 분석형 AI와 생성형 AI는 정반대의 역할을 하는 AI 모델이라는 것을 알 수 있다.

생성 모델의 종류로는 텍스트 생성 모델(Text-to-Text), 이미지 생성 모델(Text-to-Image), 비디오 및 3D 생성 모델(Text-to-Video, Text-to-3D), 태스크 기반 모델(Text-to-Task) 등이 있다. 생성형 AI 프로세스는 트레이닝에 필요한 데이터, 코

구분	생성형 AI	분석형 AI
개념	(foundation) 모델 ⇨ 데이터	데이터 ⇨ 모델
기능	데이터(텍스트, 이미지, 비디오, 소리 등) 생성	수집, 탐색, 분석, 예측, 분류 등을 통한 인사이트 도출(의사 결정)
주요 기술	Deep Learning, GAN, GPT	Regression, Decision Tree, Deep Learning
서비스 사례	ChatGPT, BARD, llama, Midjourney	Google analytics, Intelligent Miner, ELK, Splunk *코딩(Python, R 등)
생태계 모델	-일반인 대상 서비스 -기업형 서비스 -앱 생태계 플랫폼	분석도구판매, 빅데이터 플랫폼
필요한 역량	AI Literacy(AI문해력) *AI를 활용한 데이터 생성 창의력	Data Literacy(Data 문해력) *데이터를 탐색, 이해, 소통 능력

표 1. 생성형 AI와 분석형 AI의 차이점

드, 레이블 데이터 및 모든 유형의 미분류 데이터를 가져와서 생성형 AI 모델을 구축할 수 있다. 모델 구축 후에 기반 모델은 텍스트, 코드, 이미지, 오디오, 비디오 등과 같은 새로운 콘텐츠를 생성할 수 있다. 대표적인 생성형 AI 모델로는 OpenAI 사의 DALL-E2와 GPT-4, 스테빌리티 AI의 스테이블 디퓨전, Google AI의 LaMDA 등이 있다.

챗GPT는 생성형 AI 모델 중에서 가장 뛰어난 능력을 갖춘 모델이라고 할 수 있다. 챗GPT는 인공지능 언어 모델로서 인공 신경망과 딥러닝 알고리즘을 사용하여 학습된다. 이 모델은 대규모 텍스트 데이터를 기반으로 해, 이전에 본 적이 없는 문장도 자연스러운 방식으로 생성할 수 있다. 먼저 대규모 텍스트 데이터를 수집하고, 이를 처리해 단어와 문장의 관계를 이해하는 것이다. 이 모델은 이해한 내용을 바탕으로 다음에 올 말을 예측하는데, 이를 위해서 이전의 문장과 단어들의 연관성을 분석하고 가장 가능성이 높은 다음 단어를 예측하는 것이다.

11월 6일 개최된 openAI사의 개발자 컨퍼런스에서는 최신의 chatGPT서비스를 발표했는데, 자체 AI app 마켓플레이스의 구축을 통한 생태계의 확장 등의 혁신적인 내용을 발표하였다. 스마트폰의 등장 이후 구글과 애플 등은 전 세계 앱 마켓플레이스를 통해서 빅테크로 성장하였는데, 이제 openAI가 그런 역할을 수행하겠다는 계획이다. 또한, 일반 개발자나 기업들도 쉽고 편하게 AI 앱을 개발할 수 있도록 하는 서비스를 발표했다. 일명 GPTs인데, 특정 분야의 전문가가 챗봇을 만들어서 직접 서비스할 수 있는 환경이다. 이제 누구나 자신만의 AI 서비스를 코딩 없이 쉽게 구현할 수 있는 세상이 왔

다고 할 수 있다.

알파세대와 생성형 AI

알파세대는 스마트폰과 SNS가 완전히 대중화된 2010년 이후 태어난 세대를 말한다. 알파세대의 가장 큰 특징은 콘텐츠의 주 소비층이기도 하면서 콘텐츠를 직접 만드는 주 생산층이기도 한다는 점이다. 이전의 MZ세대 (밀레니얼세대와 Z세대)와는 콘텐츠를 생산하는 능력에 있어서 차별화된 세대라고 할 수 있다.

어렸을 적부터 인터넷과 스마트폰을 통해서 다양한 멀티미디어 콘텐츠(영상, 이미지, 소리 등)를 보고, 또 스마트폰이나 다양한 디바이스를 활용하여 콘텐츠를 제작한 경험이 있어 알파세대에게 콘텐츠 다루는 일은 오히려 쉬운 일이다. 최근에는 챗린지 영상을 직접 제작해 업로드하기도 하는데, 이런 것들이 알파세대의 주요한 놀이 문화이다. 이렇게 재생산된 영상은 기존의 대중 매체를 통한 단방향 홍보가 아닌 다방향 홍보 방식으로 전파 속도와 효과가 빨라 폭발적인 바이럴 마케팅을 가능하게 한다. 또 알파세대 소비자는 물건의 구매 결정에도 SNS(소셜 네트워크 서비스)를 활용한다. 이들은 SNS에서 인플루언서들이 직접 작성한 사용 후기 및 리뷰 영상 등을 통해서 구매를 결정하는 경우가 대부분이다.



그림 2. AI가 만든 이미지

이와 같은 알파세대와 최근의 생성형 AI의 특징은 매우 닮아있다.

첫째, 생성하는 시대다.

생성형 AI가 그렇듯이, 알파세대도 직접 인터넷과 SNS를 통해서 콘텐츠를 생성한다. 더 풍부한 창의력과 상상력을 활용하여 그들만의 콘텐츠를 다양한 형식으로 창조한다. 이미지, 동영상, 소리 등을 통해서 콘텐츠를 생성하고 또 SNS를 통해서 홍보하며, 또 다양한 온오프라인의 매체와 장소에서 소비한다. 최근 생성형 AI도 다양한 형식의 멀티모달(multi-modal, 즉, 다양한 형식의 데이터 모음) 데이터를 생성한다. 생성은 소위 프롬프트라는 자연 언어로 생성하기 때문에, 기존보다 훨씬 빠르고 비용적으로 저렴하다. 알파세대와 생성형 AI는 무언가를 생성한다는 면에서 정확한 공통점이 있다.

둘째, 데이터 속도와 크기다.

인터넷은 사회와 문화를 빠르게 변화시킨다. 인터넷과 스마트폰이 세상을 몇 배 이상의 속도로 만들었고, 이는 알파세대와 생성형 AI를 통해서 훨씬 빠르게 진화 발전한다. 매년 생성되는 데이터는 2배씩 증가하고 있다. 더 빠른 속도로 생산되며 더 빠른 속도로 전파된다. 이제 곧 6G시대가 오게 되면, 소위 5G시대인 지금의 몇 배의 속도로 데이터를 전달할 수 있고, 그 양도 엄청나게 커진다. 이런 속도와 크기가 알파세대에게는 매우 익숙하며, 이런 환경에 데이터를 생산하고 소비하는데 매우 적합한 시대이다.

셋째, 글로벌과 개방성이다.

알파세대는 글로벌과 개방성을 특징으로 한다. 현재 디지털 콘텐츠의 특징이기도 하다. 경쟁력을

가지기 위해서는 반드시 글로벌과 개방성을 확보해야 한다. K-pop으로 대변되는 한국의 문화 콘텐츠가 바로 이런 특징을 가진다. 생성형 AI도 글로벌과 개방성을 가지고 있다. 챗GPT는 1억 명의 MAU(월간 활성 사용자 수) 달성에 불과 2개월밖에 걸리지 않았다. 알파세대와 생성형 AI는 글로벌과 개방성을 통해서 상승작용을 일으킬 가장 좋은 조합이다.

**알파세대의 미래는 어떻게 변할 것인가?
어떻게 준비하면 되는가?**

생성형 AI시대의 도래와 함께 인간의 창의성이 더 중요한 시대가 되었다. 창의성(creativity)은 새로운 생각이나 개념을 발견하거나 기존에 있던 생각이나 개념들을 조합하여 새로이 생각해 내는 특성이다. 창조성(創造性)이라고도 하며 이에 관한 능력을 창의력 또는 창조력이라고 한다. 창의력에 대한 다른 개념은 '이룰 수 없는 점을 잇는 것'이다. 도저히 연결될 것 같지 않을 지식을 상호 연결하는 일이며, 요즘 강조되는 융합적 사고와 맥락을 같이 한다. 창의성의 대가 토랜스(E. Paul Torrance)는 창의성을 주어진 문제를 새로운 시각으로 보거나 다른 관점으로 봄으로써 독특하고 새로운 아이디어를 끌어내는 것이라고 하였다. 즉, 창의성은 아이디어의 씨앗 개념으로 이해할 수 있으며, 다른 관점과 시각으로 끌어낸 창의성 위에 독특성과 신규성의 특성을 부가할 때 독창적인 아이디어로 발전하는 것이다.

창의성은 참신한 아이디어를 개발하고 표현하여 문제를 해결하고 고객의 니즈를 만족시키는 프

로세스라고 말할 수 있다. 따라서 창의성은 재능이 아니라, 혁신을 창조하기 위한 목표 지향적 프로세스를 의미한다. 창의성은 전문지식, 창의적 사고능력, 동기라는 세 가지 구성요소로 이루어져 있다.

그러면 챗GPT를 포함한 생성형 AI들이 가지고 있는 창의성은 어떻게 보아야 하는 것일까? 알파세대는 이런 창의성을 어떻게 생각하고 대응해야 하는 것일까?

최근 출현되는 AI는 인간과 비교해서 전문지식은 인간이 가진 능력을 훨씬 뛰어넘으며, 학습 알고리즘을 통한 추론 능력을 포함한 논리적/창의적 사고능력도 충분히 갖추고 있다. 창의성의 3가지 요소 중에 전문적인 지식과 사고 능력만으로 창의성이 발휘되고 있다. 컴퓨터는 아직 동기를 갖지 못한다. 동기는 인간만이 가지고 있고, 동기를 통해서 컴퓨터의 지적 능력과 사고 능력을 활용하여 인간이 못하는 영역의 창의성을 발휘하고자 하는 노력이 생기고 있다. 그리고 이런 노력하는 일을 “프롬프트 엔지니어링”이라고 하며 이런 일을 하는 사람을 “프롬프트 엔지니어”라고 한다.

프롬프트(prompt)란 누군가가 특정한 작업을 수행하는 걸 도우려 전달하는 메시지를 뜻한다. 아나운서가 뉴스를 진행할 때 해야 할 말을 까먹지 않도록 대본을 띄워 주는 '프롬프트'를 떠올리면 이해가 쉽다. “누군가”에 해당하는 것이 바로 인공지능 즉 “생성형 AI모델”이다. 인공지능에 특정한 작업을 수행하는 명령어가 되는 것이다. 이 명령어에 따라서 인공지능이 좋은 출력을 낼 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 좋은 출력을 내도록 인공지능을 조련

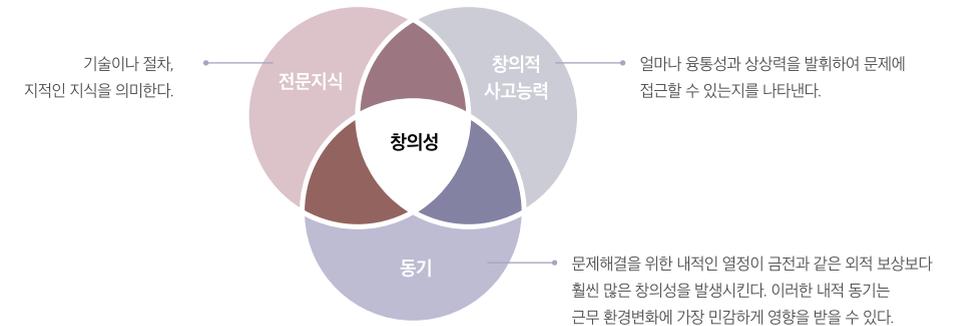


그림 3. 창의성의 3가지 구성요소

해야 하는 일이 바로 AI 조련사의 일인 것이다.

챗GPT가 혁명적인 이유 중 하나는 그동안 인간만이 가지고 있는 창의력에 도전하고 있기 때문이다. 특히, 컴퓨터는 계산능력은 월등히 뛰어나긴 하나, 인간과 같은 창의력을 가질 수 없을 것으로 생각했다. 그러나 컴퓨터가 인간과 같은 언어를 인식하고 이해하는 능력을 갖추고 또 언어로 된 인간의 지식을 습득하고 표현하게 되면서부터 판이 달라졌다. 글을 짓고, 곡을 만들고, 그림을 그리는 일을 아주 쉽고 빠르게 하는 능력은 창의력뿐 아니라 엄청나게 효과적이고 빠르기까지 하다. 이러한 일은 인간이 시키고 있다. 인간이 인공지능보다 일에 대한 명확하고 확실한 동기가 있으며, 목표에 대한 구체성을 가지고 있기 때문이다.

인공지능이 알파세대의 삶과 일에 점점 깊이 파고들수록, 인공지능을 다루는 능력이 더 많이 요구되고 있다. 삶의 질을 높이고 생산성과 효율을 높여 더 창의적이고 기계들이 하지 못하는 영역에 더 많

은 시간과 노력을 쏟을 수 있는 여유가 생기는 것이다.

또한, 인공지능이 생산한 창의성을 검증하는 것도 인간의 영역이다. 그 창의성의 효과와 영향력을 파악하여, 실제 인류의 행복과 번영을 위해 쓰일 수 있는 것인지 확인하는 작업은 반드시 인간들이 해야 한다. 이를 통해서 인공지능을 더 좋은 학습데이터와 방향으로 학습시키는 선순환이 지속될 수 있다.

이런 모든 일을 하는 사람을 지금은 마땅한 용어가 없어서 “프롬프트 엔지니어”나 “AI 조련사”라는 말로 표현하고 있지만, 알파세대가 주름잡게 될 다가올 미래에는 다른 표현이 나올 것이다. AI와 공존하는 세상에 살게 된 이상, 알파세대는 인공지능을 잘 활용하여 뛰어난 창의력과 상상력으로 밝은 미래를 만들 기회를 잡게 되었다고 생각한다. 인공지능을 통해 알파세대의 장래는 더 밝아질 수 있다.

임정훈

들어가며

디지털 시대의 도래는 인류의 삶에 혁명적인 변화를 일으켰다. 정보의 획득과 공유 방식이 급격히 변화하면서, 우리는 시간과 공간의 제약을 뛰어넘는 새로운 형태의 커뮤니케이션을 경험하고 있다. 특히, 읽기와 쓰기를 바탕으로 한 학습 영역은 이러한 디지털 혁명의 중심에 서 있다.

도서관의 역할과 독서의 방식에도 많은 변화가 나타나는데, 이러한 변화를 이해하기 위해서는 '디지털 리터러시'의 개념을 정확히 이해할 필요가 있다. 디지털 리터러시는 디지털 기기를 다루는 영역뿐만 아니라 정보를 찾고, 분석하고, 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 포함한다. 본고에서는 디지털 리터러시의 기본 개념과 중요성 그리고 이를 통해 변화하는 도서관의 역할에 대해 논의하고자 한다. 변화하는 시대를 읽을 수 있는 해안이 있을 때 개인은 자신의 권리를 보호하고 정보사회에서 능동적인 역할을 수행할 수 있다. 현대 사회에서 디지털 리터러시에 대한 올바른 이해는 우리 사회가 디지털 시대의 미래를 건강하게 조성하기 위한 필수 조건이 될 것이다.

디지털 리터러시 : 미래의 도서관과 책 읽기

디지털 리터러시의 개념

디지털 시대로의 변화는 우리가 대처해야 할 새로운 현실이다. 기존의 인쇄본을 기반으로 했던 지식정보의 흐름은 이제 디지털 기반의 매체로 확장되었고, 그 속도 또한 가속화되고 있다. 이 변화의 핵심에는 '디지털 리터러시'의 개념이 자리하고 있다. 디지털 리터러시는 그 이름에서도 알 수 있듯이 '리터러시(literacy)' 즉, 읽기와 쓰기의 능력에 '디지털'이라는 접두어가 붙은 형태이다. 그렇다면, 디지털 리터러시는 단순히 디지털 기기를 잘 다루는 능력일까? 아니면 그 이상의 무언가를 포함하고 있을까?

리터러시(literacy)는 라틴어 'littera'에서 유래되었는데, 'littera'는 '글자'나 '문자'를 의미한다. 옥스퍼드 사전에 따르면 'literacy'라는 단어의 원뜻은 '읽고 쓸 수 있는 능력', 즉, 문해력을 의미하는 말로 사용되었다. 최근에는 리터러시의 의미가 확장되어 특정 분야에 대한 기본 기술 또는 지식을 의미하는 용어로 사용되기도 한다. OECD(2021)에서는 다양한 상황에서 문제를 제기하고 효과적으로 분석 및 추론하며 소통할 수 있는 능력을 리터러시의 개념으로 제시하고 있다. 즉, 리터러시는 원래 문자를 읽고 쓰는 능력을 가리키는 말이었지만, 현대에 와서는 다양한 분야에서 특정 지식이나 능력을 의미하는 용어로 확장되어 사용되고 있다.

따라서, 디지털 리터러시는 디지털 환경에서 정보를 효과적으로 탐색하고, 이를 해석하며, 적절하게 활용하는 능력을 의미한다. 나아가 디지털 정보를 비판적으로 분석하고, 이를 기반으로 창의적인

생각과 아이디어를 형성하며, 다른 사람들과 공유하는 능력까지 포함한다. 이는 디지털 환경에서 필요한 정보를 효과적으로 검색하고 찾는 것, 다양한 디지털 소스에서 얻은 정보의 정확성과 신뢰성을 판단하는 것, 그리고 획득한 정보를 자신의 목적에 맞게 적절하게 활용하는 것 등이 총체적으로 요구되는 능력이다.

정보 리터러시에서 디지털 리터러시로

산업화 이후 정보화 사회가 본격화되면서 도서관의 역할과 기능은 전통적인 인쇄본 자료의 수집과 제공의 범위를 벗어나 다양한 미디어의 활용까지 범위가 확대되었다. 즉, 시민들의 정보 리터러시 향상에 도서관의 역할이 새롭게 요구된 것이며, 최근에는 디지털 리터러시의 개념으로 확장되고 있다. 정보 리터러시라는 개념은 1970년대 초 정보 기술이 발전함에 따라 등장하였으며 사서들의 서지 교육에서 시작하여 문헌정보학 분야에서 주로 사용되었다. 1974년 미국 정보 산업 협회의 회장인 주코브스키(Zurkowski)가 국가 문헌정보위원회에 제출한 정보서비스에 관한 연구보고서에서 정보 리터러시가 최초로 언급되었으며, 주코브스키는 정보 리터러시를 다가올 정보사회에서 필수적으로 갖추어야 할 중요한 역량이라고 설명하였다. ALA(1989)에서는 정보 리터러시의 개념을 정보가 필요한 시기를 깨닫는 능력, 필요한 정보를 효과적

으로 찾고, 분석하고, 사용할 수 있는 능력, 당면한 과업이나 결정에 필요한 정보를 찾는 방법을 아는 능력, 다양한 유형의 정보에 대해 비판적으로 사고하고 의도한 목적에 적합한 정보인지 분석하는 능력으로 정의하고 있다.

이러한 정보 리터러시의 개념은 최근 디지털 기반의 정보가 빠르게 소비되면서 디지털 리터러시의 개념으로 확대되고 있다. Gilster(1997)는 컴퓨터를 통해 나타난 다양한 자원으로부터의 여러 형식의 정보를 이해하고 사용하기 위한 기술을 디지털 리터러시로 정의하였는데, 디지털 리터러시의 개념이 성립된 시기에는 디지털 미디어의 사용 및 생산, 정보처리와 인출, 지식의 창조와 공유를 위한 사회적 네트워크, 그리고 직업 생활에 필요한 광범위한 컴퓨팅 기술을 포함하는 기본 능력의 집합으로 정의되었다(UNESCO, 2011). 그러나 시간이 흐르면서, 이 개념은 단순한 디지털 정보 처리에서 벗어나, 디지털 기술을 통해 정보에 접근, 관리, 이해, 통합, 의사소통, 평가, 그리고 생성하는 능력으로 발전하였다. 이러한 변화는 디지털 리터러시의 개념이 단순히 정보를 처리하는 수준에서 벗어나 디지털 정보의 통합적인 접근과 활용이라는 확장된 개념으로 정의되고 있음을 반영하고 있다.

이러한 맥락에서 전통적으로 시민들에게 정보를 제공하는 기능을 수행해 온 도서관의 역할 또한 변화가 필요하다. 도서관 분야의 국제적인 협력과 발전을 도모하기 위해 설립한 국제 도서관협회 연맹(IFLA)에서는 도서관이 디지털 리터러시를 포함한 전반적인 리터러시 증진에 중추적인 역할을 해야 함을 강조하며 도서관의 사회적 책임을 역설하

고 있다. 그동안 도서관은 지역사회의 교양 및 학습 중심지로서 기능해 왔지만, 최근에는 전 세계적으로 디지털 미디어 리터러시 증진을 위한 역할과 임무에 대한 요구가 활발하게 논의되고 있다.

도서관과 디지털 리터러시

우리나라 도서관법에서는 도서관은 시민들의 자유롭고 평등한 접근과 이용을 통해 평생학습을 보장하고 지식정보 격차를 해소해야 하는 책무성이 있음을 명시하고 있다(도서관법 제7조). 도서관은 독서 기회 제공과 더불어 미디어 속 정보를 올바르게 이해할 수 있는 디지털 리터러시 서비스를 제공해야 하는 책무가 있는 것이다. 또한, 각 지방자치단체 행정기구 설치 조례를 통해 도서관의 정보제공과 시민의 지식 함양의 역할을 강조하고 있으며(대구광역시교육청 행정기구 설치 조례), 지방자치단체의 미디어 관련 조례에서는 미디어 정보를 올바르게 이해하고 비판적으로 활용할 수 있는 미디어 리터러시 교육의 필요성을 강조하고 있다(대구광역시 달성군 미디어 문해교육 지원 조례).

국제적인 수준에서도 도서관과 리터러시의 관계를 강조하고 있는데, IFLA(2020)에서는 도서관 기반 리터러시 프로그램 가이드라인을 제시하며, 도서관이 리터러시 문제를 해결하는 데 기여할 수 있음을 주장하고 있다. 나아가 도서관이 자체

리터러시 프로그램을 개발하여 다른 기관을 후원하거나, 공공도서관, 학교 도서관 등에서 이루어지는 기본적인 디지털 기술과 인공지능, 데이터 시각화 등의 디지털 리터러시 교육 사례를 제시하고 있다. 또한, 미디어 및 정보 리터러시를 강화하기 위한 자료나 도구를 제공하는 등 도서관이 디지털 리터러시 정책을 실현하는 핵심 시설임을 강조하였다. UNESCO(2021)에서도 디지털 환경 속에서 정보 리터러시, 미디어 리터러시 및 디지털 리터러시의 통합적인 중요성을 강조하며, 도서관 등의 기관을 중심으로 디지털 리터러시 향상을 위한 강화된 정책 수립을 세계 각국에 촉구 한 바 있다. 한편 OECD(2019)에서는 미래 사회에 필요한 핵심 역량으로 문제해결능력, 비판적 사고력, 창의력, 협업 능력 등을 언급하며, 지속 가능한 발전을 위한 기본 역량으로 전통적인 의미의 리터러시와 디지털 리터러시, 데이터 리터러시 등을 강조하고 있다. 특히, 사회적 약자들의 지식 부족과 ICT 인프라 부족의 문제를 도서관 등의 기관이 해결해야 하는 사회적 책임을 언급하고 있는데, 이는 세계적인 국제기구가 도서관의 사회적 역할과 책무성을 강조하였다는 점에서 시사하는 바가 크다고 할 수 있다.

도서관 기반의 디지털 리터러시 교육 현황 #해외

근대 이후, 공공도서관의 설립이 본격화되면서 도서관은 지식과 정보의 평등한 접근을 우선적인 가치로 추구하였다. 도서관 정보서비스가 본격적으

로 제공되기 시작한 1970년대 초기 정보기술의 진화와 함께 정보 리터러시의 개념이 부상하였고, 그 시작은 사서들이 주도한 이용자 교육에 뿌리를 두고 있다(Badke, 2009). 도서관은 지역사회의 정보 및 학습의 중심지로서 사회적 역할을 요구받고 있으며, 최근에는 디지털 리터러시 향상을 위한 역할이 국제적으로 주목받고 있다. 전 세계 약 155개국에 1,700여 회원을 보유한 세계적인 도서관 단체 IFLA에서는 2018년에 전 세계 정부와 도서관에서 미디어 리터러시 교육프로그램이 이루어질 수 있도록 관련 예산을 확보할 것을 촉구하였다. 이는 도서관을 중심으로 디지털 기술과 미디어 메시지를 효과적으로 활용하는 능력을 갖춘 디지털 시민 교육의 중요성을 부각한 것이며, 시민들의 디지털 리터러시 향상을 위해서는 도서관과 사서의 역할이 중요함을 강조한 것이다.

이러한 흐름에 따라 세계 각국에서 이루어지고 있는 도서관 기반의 디지털 리터러시 교육 현황을 살펴보았다. 먼저, 싱가포르의 국가 도서관 위원회(NLB)는 새로운 사회적 변화와 요구에 민첩하게 대응하기 위해, 도서관을 중심으로 비판적 사고 능력을 강화하겠다는 계획을 발표했다(Parliament of Singapore, 2018). 이 계획의 일환으로, NLB는 S.U.R.E. 캠페인을 시작하여 싱가포르 국민들의 정보 리터러시 인식의 향상을 위해 노력하고 있다. S.U.R.E. 캠페인은 정보 리터러시의 핵심 원칙을 강조하는 프로그램으로, '정보원(Source)'에서 정보의 출처와 그 신뢰성을 분별하고, '이해(Understand)' 단계에서 정보의 주요 내용을 파악하며 의견과 사실을 구분하게 된다. '연구(Research)'에서는 다양한 정보원을 활용해 주제에

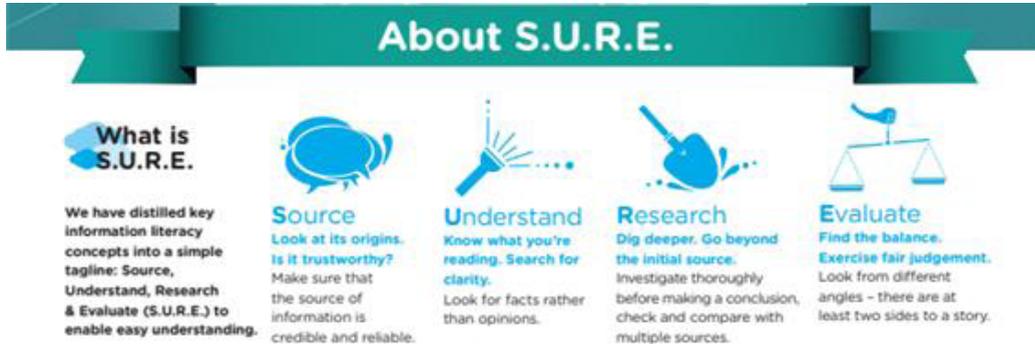


그림 1. 싱가포르 국가도서관위원회(NLB) S.U.R.E (출처=https://sure.nlb.gov.sg/infographic/NILB.AboutUs.A2_FA%20(Revised).pdf)

대해 깊이 있게 연구하며 정보의 일관성을 판단한다. 마지막으로 '평가(Evaluate)' 단계에서는 정보를 다양한 시각에서 조사하고 그 가치를 평가한다. 이 캠페인은 정보의 품질과 신뢰성을 판단하는 데 필요한 핵심 능력을 향상하기 위해 교육기관의 역할, 특히 도서관의 역할을 강조하고 있다.

영국은 『Ambition for Public Libraries in England 2016-2021』 계획을 통해 공공도서관의 미래를 설계하며 디지털 리터러시의 중요성을 강조하고 있다. 이 중에서도 디지털 리터러시를 핵심 능력으로 인정하는 것, 모든 공공도서관에서 디지털 리터러시 프로그램을 활발하게 운영하는 것, 디지털 리터러시 관련 기관과의 장기 파트너십을 마련하는 것, 모든 공공도서관에서 디지털 지원 서비스를 제공하는 것, 그리고 도서관을 커뮤니티의 창조적 활동과 협력의 중심지로 위치시키는 것 등의 목

표를 포함한다. 이 계획은 디지털 시대에 공공도서관의 역할과 중요성을 재정립하려는 노력을 반영한 것이다(정영미, 2018).

한편, 세계적으로 가장 도서관이 발달한 나라로 평가받는 미국의 경우, 공공도서관을 중심으로 디지털 시대에 정보를 효과적으로 활용할 수 있는 역량을 신장하기 위한 다양한 교육프로그램을 시행하고 있다. 이러한 교육은 가짜 뉴스에 대한 인식과 판별 능력 향상, 언론 및 미디어 전문가의 특강을 통한 언론 리터러시 교육, 학부모를 대상으로 한 자녀의 디지털 리터러시 향상 방안, 그리고 일반 시민을 위한 컴퓨터, 인터넷, 소프트웨어, 스마트폰 활용 교육 등을 포함하고 있다(정영미, 2018; 정현선 외, 2020). 이러한 교육은 시민들이 디지털 환경에서 신뢰할 수 있는 정보를 선택하고 활용하는 능력을 강화하기 위한 목적으로 운영되고 있다.

마지막으로 핀란드는 2021년 유럽 35개국의 미디어 리터러시 평가조사에서 78점을 획득하며 가장 높은 점수를 기록한 바 있는(Open Society Institute Sofia, 2021) 디지털 리터러시 강국이다. 핀란드의 미디어 리터러시 교육은 국가 시청각 연구소와 핀란드 미디어 교육협회를 핵심으로, 여러 정부 부처, 협회, 비영리단체, 도서관, 학교, 공영방송국 등의 다양한 기관들이 협력하여 진행되고 있다. 이 중에서도 도서관은 학교, 사회, 가정 간의 중심적인 연결점으로서 미디어 리터러시 교육에서 핵심적인 역할을 담당한다. 도서관 사서들은 학교, 교사, 시민단체와 밀접히 협력하며 미디어 교육 자료와 프로그램의 개발, 그리고 관련 정책과 연구에도 기여하고 있다. 핀란드의 도서관에서 제공되는 미디어 교육은 단순한 문해력 교육에서부터 정보를 탐색하고 분석하는 능력을 키우는 교육에 이르기까지 다양한 범위를 포함하고 있다(정현선 외, 2020).

도서관 기반의 디지털 리터러시 교육 현황
#국내

우리나라의 경우도 디지털 리터러시 향상을 위해 국가 대표 도서관, 지자체 기관, 개별 학교 등에서 다양한 프로그램이 운영되고 있다. 대표적으로 국립중앙도서관은 2010년부터 디지털 정보활용교육 프로그램을 시작해 정보 리터러시 교육을 지속해서 시행하고 있다. 최근에는 디지털 미디어 기술의 급속한 변화에 따라 도서관 이용자가 디지털 사

회의 구성원으로서 올바른 시민의식을 갖추고, 디지털 기술과 미디어를 분별력 있게 활용할 수 있는 디지털 소양과 역량 강화에 집중하고 있다.

최근에는 각 지자체를 중심으로 지역적 특성을 고려한 다양한 교육프로그램이 활발히 운영되고 있다. 특히 각 지역 교육청을 중심으로 디지털 리터러시 교육의 방향을 설계하고 프로그램을 개발하려는 노력이 다양하게 시도되고 있다. 각 지역 교육청의 정책 방향이 개별 학교에 막대한 영향을 미치는 현실에서 교육 당국의 디지털 리터러시에 대한 관심은 교육 현장을 직접적으로 변화시킬 수 있다는 측면에서 고무적이라 할 수 있다. 특히, 각 지자체에서 미디어 교육 조례를 제정함에 따라 지자체 차원의 디지털 미디어 리터러시 역량 증진을 위한 다양한 사업이 진행되고 있는데, 디지털 리터러시의 이해를 돕기 위해 리플렛을 제작하거나, 디지털 리터러시 적용 사례와 교육적 활용 방안을 다룬 동영상 제작하여 배포하는 것이 대표적인 사례라고 할 수 있다. 또한, 구글 클래스룸과 유튜브 등 에듀테크 기술을 활용하여 학습자들의 학습 활동, 독서 활동을 지원하는 프로그램도 다양하게 시도되고 있다. 이러한 디지털 리터러시 교육 사례의 공유는 디지털 리터러시의 교육적 활용을 폭넓게 전파할 수 있다는 측면에서 긍정적으로 평가할 수 있다. 대구광역시 교육청의 경우 '학교 도서관에 온[on] 미디어 리터러시'라는 정책자료를 발간하여 학교 도서관을 중심으로 활용할 수 있는 디지털 리터러시 사례를 개발하여 제공하고 있다. '미디어 리터러시 기초 다지기'를 시작으로 '미디어와 정보 활용', '미디어와 저작권' 등 디지털 자료의 올바른 사용을 제시한 후, 초등과 중등 편을 구분하여 '경제 양극



사진 1. 미디어 리터러시 안내 동영상

사진 2. 디지털 기반의 독서활동



사진 5. 패들렛을 활용한 디지털 독서 교육 사례 소감

화', '공동체', '금융', '기후', '다문화', '생명 존중', '생태계', '안전', '양성평등', '에너지', '의료과학', '인공지능', '인권', '일과 작업', '장애', '전쟁', '정보 통신 윤리', '혐오'를 주제로 교육과정에서 적용할 수 있는 디지털 리터러시 활용 사례를 다양하게 제시하고 있다.¹⁾ 해당 자료는 대구광역시교육청의 미래교육과-공개자료실-311번 게시물에서 확인할 수 있음 이러한 디지털 리터러시 교육은 개별 학교 수준의 교육과정 혹은 개별 교사

차원에서도 다양하게 이루어지고 있다. 특히, 패들렛, 미리캔버스, 카훗, 캔바, 멘티미터 등 디지털 도구를 활용하여 학습 효과를 증진하기 위한 시도가 다양하게 이루어지고 있다. 과거 전통적인 책 읽기 활동이 독후감, 서평 쓰기, 감상화 그리기, 마인드맵 등 개인적인 차원의 표현활동이 중심이 되었다면, 최근에는 쌍방향 소통과 멀티미디어를 활용한 소통, 창조, 공유 활동으로 확장되고 있는 것이다.

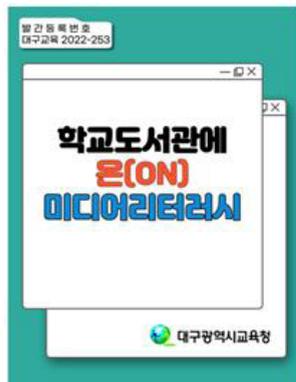


사진 3. 대구광역시 교육청 정책자료



사진 4. 패들렛을 활용한 디지털 독서 교육 사례

디지털 시대의 책 읽기

독서 문화는 인류의 발전에 따라 끊임없이 진화해 왔다. 그중에서도, 최근 디지털 기술의 발전은 책 읽기 경험을 획기적으로 변화시켰다. 전자책(혹은 e-book)으로 불리는 디지털 형태의 책은 독자들에게 여러 가지 장점을 가져다주었다. 우선, 다수의 책을 하나의 전자 장치에 저장할 수 있어 휴대성이 크게 향상되었다. 또한, 검색 기능, 글자 크기 조절, 밝기 조절 등의 기능을 통해 개인화된 독서 경험이 가능해졌다. 이제 책 읽기의 경험은 단순히 텍스트를 읽는 수준을 넘어, 인터랙티브 미디어의 도입으로 더욱 다채로워졌다. 문자, 그래픽, 오디오, 비디오, 애니메이션, 터치 반응 등의 인터랙티브 요소가 추가되어, 독자들은 책의 내용을 다양한 감각을 통해 즐길 수 있게 되었다. 이러한 기술의 발전은 특히 교육용 콘텐츠에서 두드러지게 나타나며, 학습의 효과를 높이는 데 큰 역할을 하고 있다.

디지털 시대의 책 읽기는 단순히 글자를 읽는 것

을 넘어서 다양한 미디어와의 상호작용을 포함하게 된 것이다. 따라서 독자들은 여러 정보를 동시에 처리하거나, 디지털 장치의 사용 방법을 숙지하는 등의 새로운 학습이 필요하다. 독서는 단순한 문자 해독을 넘어서 정보의 이해, 해석, 비판적 사고, 그리고 연결된 지식의 통합과 활용 능력을 기르는 과정이다. 이는 독서 자료가 디지털 형태로 바뀌더라도 여전히 적용되는 원칙이다. 전통적인 독서교육이 추구하는 깊은 읽기, 비판적 사고, 그리고 정보의 다각적 접근은 디지털 시대의 요구사항과 맞닿아 있다. 우리가 종이 위의 글자를 읽을 때 경험하는 글의 깊은 이해와 연결, 그리고 다양한 관점의 통합은 디지털 매체에서도 동일하게 중요하다. 가짜 뉴스나 편향된 정보가 넘쳐나는 시대에 우리는 어느 정보가 진실이며 어느 정보가 오편견을 포함하고 있는지를 구별할 수 있어야 한다. 이는 전통적인 독서교육에서 강조되는 비판적 사고 능력과 직결된다.

결국, 디지털 리터러시는 전통적인 독서교육의 연장선에 있다고 볼 수 있다. 오늘날의 디지털 리터

러시 교육은 전통적인 독서와 비판적 사고, 정보의 평가와 판별 능력을 기반으로 한다. 따라서, 독서교육이 곧 디지털 리터러시의 핵심이라 할 수 있다. 이러한 관점에서 우리는 두 분야를 독립적으로 생각하는 것이 아니라, 서로 보완하고 연계할 수 있는 방향으로 교육 전략을 구성해야 할 것이다.

마치며

“The illiterate of the 21st century will not be those who cannot read and write, but those who cannot learn, unlearn, and relearn.”
- Alvin Toffler

“21세기의 문맹자는 읽고 쓰지 못하는 사람이 아니라, 배우고, 배운 것을 잊고, 다시 배우는 능력이 없는 사람일 것이다.”
- 앨빈 토플러

세계적인 미래학자 앨빈 토플러는 문맹의 정의를 재해석하여, 21세기 문맹자는 계속해서 학습하지 못하는 사람을 지칭하였다. 이는 다가올 미래 사회는 지속적인 '배움'의 과정이 필수적이며, 자신의 지식과 기술을 갱신하기 위해 끊임없이 노력해야

함을 강조한 것이다.

과거 목판 인쇄부터 구텐베르크의 활자 인쇄까지, 지식의 진일보를 이뤘던 변화들은 이제 디지털 기반의 또 다른 단계로 접어들고 있다. 디지털 기술의 발전은 정보 접근성을 획기적으로 변화시켰으며, 이는 도서관이 이용자와 상호작용하는 방식에 근본적인 변화를 가져왔다. 현대 사회는 디지털 기술의 폭발적인 발전 속에서 변화하고 있으며, 이 변화의 중심에는 '디지털 리터러시'가 자리하고 있다. 디지털 리터러시는 디지털 기기의 사용뿐 아니라 디지털 정보를 올바르게 이해하고 활용하는 능력을 포함한다. 디지털 기반 사회에서 디지털 리터러시 교육은 필수적인 역량이라고 할 수 있다. 따라서 디지털 리터러시 교육은 정부, 민간, 학계의 협력을 통해 더욱 강화되어야 하며, 시민들의 디지털 리터러시의 증진을 위해 국가도서관이 선도적으로 법적 및 정책적 토대를 확립해야 한다. 이를 토대로 각 지역의 도서관(공공, 학교 등)은 지역 특성에 맞는 교육 전략을 수립하고 실행해야 할 것이다.

과거에 머문 도서관은 더 이상 생존하기 어려운 시대가 되었다. 도서관은 이제 디지털 정보의 활용과 창조의 중심지로 거듭나야 하는 시대적 요구를 받고 있다. 도서관이 현재에 안주하지 말고 디지털 리터러시를 넘어 '데이터 리터러시', '가상 현실', '인공지능' 등 첨단 기술을 활용한 새로운 비전을 선도적으로 제시한다면, 도서관은 새로운 사회의 미래 세대에게 더욱 가치 있는 서비스를 제공할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 정영미(2018) 미국 공공도서관의 성인을 위한 디지털 리터러시 교육에 관한연구. 한국문헌정보학회지, 52(1), 359-380.
- 정현선, 심우민, 윤지원, 김광희, 최원석 (2020) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 1 : 초등학교 - 해외사례 조사 (경제인문사회연구회 협동연구총서 20-85-02). 세종: 한국청소년정책연구원.
- ALA (1989) Presidential Committee on Information Literacy: Final Report.[online]. [cited 2023.11.02] <https://www.ala.org/acrl/publications/whitepapers/presidential>
- Badke, W. (2009) Media, ICT, and information literacy. Online, 33(5), 47-49.
- IFLA (2020) Libraries in Digital Skills Policies: Policy Areas, Mechanisms, Practices. Available: https://cdn.ifla.org/wp-content/uploads/files/assets/hq/topics/info-society/documents/libraries_in_digital_skills_policies.pdf
- UNESCO (2021) Think Critically, Click Wisely!: Media and Information Literacy Curriculum for Educators and Learners. Paris: UNESCO.
- OECD (2019) OECD Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030-A Series of Concept Notes.
- OECD (2021) OECD Skills Outlook 2021: Learning for Life. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/0ae365b4-en>
- Parliament of Singapore (2018) Select Committee on Deliberate Online Falsehoods, National Library Board, written representation no. 40. Available: <https://www.parliament.gov.sg/docs/default-source/sconlinefalsehoods/writtenrepresentation-40.pdf>
- Open Society Institute Sofia (2021. 3. 14.) Media literacy index 2021. Retrieved September 26, 2021, from <https://osis.bg/?p=3750&lang=en>
- UNESCO (2011) Media and Information Literacy Curriculum for Teachers. Paris: UNESCO
- Gilster, P. (1997) Digital literacy. New York: Wiley Computer Publications.

김덕진

알파세대는 2010년에서 2024년 사이에 태어난 세대를 의미한다. 타자보다는 터치가 익숙한 이들은 어릴 적부터 기술적 혁신과 디지털 기술을 경험하며 자란 세대로, AI 스피커와 대화하며 동요나 동화를 듣거나 읽어주는 서비스를 흔히 이용한다. 디지털 시대의 중심에서 자란 세대인 알파세대는 우리가 지금 그리고 앞으로 어떤 시대를 맞이하게 될지를 대표하는 존재이기도 하다. 이들의 성장기에서 디지털 기술은 뿔래야 뿔 수 없는 부분이다. 종이보다 스마트폰과 태블릿을 먼저 만져보는 세대, 음성으로 AI를 부르는 것이 당연한 이들의 시대에서 소셜미디어와 OTT가 그들에게 미치는 영향력은 절대적이다.

특히 알파세대의 전유물로 시작되어 지금은 전 세대로 영향력을 끼치고 있는 숏폼 콘텐츠는 향후 몇 년간 디지털 콘텐츠 산업에서 가장 중요한 축으로서 성장하고 있다. 하지만 이러한 숏폼 콘텐츠는 세상을 바라보는 알파세대의 눈을 왜곡시킬 수 있는 것이 아닌가 하는 우려를 불러일으키기도 한다. 진정한 디지털 네이티브 세대인 알파세대와 다양한 뉴미디어 환경에 관해 관심을 두고 지켜봐야 할 이 유가 여기에 있다.

디지털 온리 : SNS, OTT 그리고 숏폼

알파세대란 용어는 누가 만들었나?

알파세대(Generation Alpha)라는 용어를 처음 만든 곳은 호주의 리서치 기업 맥크린들연구소(McCrindle Research)다. 오랜 기간 세대 연구 분야에 주력해 온 이 연구소는 이미 10여 년 전부터 전례 없는 세대의 등장을 감지하고, 2010년에서 2024년 사이에 태어난 아이들을 알파세대로 구분했으며 신인류에 그리스 문자의 첫 글자인 '알파(α)'를 선사했다.

맥크린들연구소에서 알파세대 연구를 주도하고 있는 애슐리 펠(Ashley Fell)은 알파세대를 "이전 세대와 완전히 구별되는 새로운 집단"으로 설명하며, 이들이 앞으로 10년 이상을 예측하는 중요한 역할을 할 것이라 강조했다.

알파세대의 시작으로 구분 짓는 연도는 왜 2010년인가?

태어날 때부터 디지털 세계 속에서 태어난 알파세대, 그 첫 시작의 2010년에는 아이패드가 출시되고 인스타그램이 서비스를 개시한 연도다. 이들은 신세대의 기수(旗手)인 1980년대생 밀레니얼세대 부모에게서 태어나 이전과는 완전히 다른 방식으로 길러졌으며, 코로나 사태의 직접적인 영향을

받으며 자라왔다.

알파세대는 자신의 선택과는 상관없이 태어나자마자 아이패드 스크린에 노출됐고, 말을 배우기 전부터 스마트 기기를 능숙하게 사용할 줄 알게 되었다. 우리 아이도 알파세대인데, 이 친구는 돌이 지날 때 유튜브 스킵 버튼을 스스로 누를 수 있게 되었고, 말을 할 줄 알고 나서부터는 "유튜브 보여줘"가 아닌 "캐리 보여줘"처럼 명확한 유튜브 채널을 AI 스피커에 이야기하면서 영상을 시청하고 있다. 학교를 갔다 집에 돌아오면 가장 먼저 패드로 숙제를 하고 패드에 설치된 앱들을 통해 교육 콘텐츠를 보며 온라인 화면 속에 있는 영어 선생님과 일주일에 한 번 정도 만나 영어로 대화를 나눈다.

알파세대로 태어나 디지털 기기에 자연스럽게 노출이 되어 생활 중 상당 부분이 디지털화 되어가던 어느 날, 알파세대들에게는 일부분이 아닌 모든 일상이 디지털 중심이 되어버리는 결정적인 시기를 만나게 된다. 바로 2019년 코로나 팬데믹을 맞이하게 된다.

알파세대로 태어나 디지털 기기들을 마주하지만, 어느 정도의 제한과 거리를 두고 온라인과 오프라인을 병행하던 알파세대들에게 코로나19 팬데믹의 시작은 새로운 패러다임을 선사하게 된다.

코로나19로 일상의 모든 영역에서 디지털 세계를 마주하게 된 이들은 디지털 환경과 온라인과 가장 밀접한 관계를 맺고 있지만, 코로나 팬데믹으로 인해 오프라인과는 더 멀어지는 경향이 생겼다. 이때 아마 많은 부모님이 어떻게든 막고 있던 유튜브 채널권을 아이에게 넘기거나 비대면 교육에 관심도가 높아졌을 것이다. 이러한 변화는 자연스럽게 알

파세대의 기술과 디지털 미디어에 대한 숙련도를 뛰어넘게 만들었고, 빠르게 변화하는 기술에 대한 적응 능력도 키우게 된 계기가 되었다.

알파세대의 특징

디지털 세대를 뛰어넘는 가상(virtual) 세대

알파세대의 가장 큰 특성으로 디지털 세대이자 기술 친화적이라는 점을 꼽을 수 있다. 그런데 기술 친화적이란 키워드는 알파세대의 윗세대인 Z세대에도 해당된다. 두 세대의 차이가 있다면 Z세대와 알파세대 모두 디지털, 비주얼, 글로벌, 모바일, 소셜미디어 세대이지만 90년대 중반 출생인 Z세대 초입 해당자는 스마트 기기나 소셜 플랫폼이 없던 시절도 있었다. 반면 알파세대는 이 세대에 해당하는 인원 전체가 테크놀로지와 소셜미디어가 없는 세상을 전혀 알지 못한다. 태어날 때부터 유튜브를 지니고 태어난 세대다. 하나 더 차이를 말하자면 알파세대는 디지털 세대라기보다는 가상(virtual) 세대라고 할 수 있다. 이들은 이미 마인크래프트, 로블록스, 포트나이트 같은 메타버스 플랫폼에 익숙하다. 메타버스라는 단어를 굳이 알파세대는 쓰지 않는다. 그만큼 자연스러운 커뮤니케이션의 도구인 것이다.

사용자 수 5,000만 명에 도달하는 데 라디오가 38년, TV가 13년, 아이팟이 4년, 인터넷이 3년 걸

렸지만, 스마트폰 증강현실 게임인 '포켓몬고'는 신드롬이 일면서 단 19일 만에 사용자 수 5,000만 명을 돌파했다. 알파세대가 마주하는 기술은 갈수록 더 빠르게 변화되고 채택되며 스마트 기기를 익숙하게 사용하는 알파세대에게는 다양한 가상세계의 경험이 올라가게 된다. 그러한 의미에서 알파세대는 유리세대(Generation Glass)라고도 불리기도 한다. 유리세대(Generation Glass)란, 아이폰, 아이패드, PC모니터 등 유리 화면에 익숙한 세대라는 뜻이다. 스크린에 익숙한 유리세대로서 이들이 갖는 키워드는 '다중모드(Multi-modals)', 그리고 '업에이저(Upagers)'라고 할 수 있다.

다중모드의 특성이 가장 두드러지게 나타나는 곳은 교육 분야다. 요즘 아이들은 시각적으로 배우는 것만큼이나 터치하고 듣고 말하면서 배운다. 기성세대가 교실에 앉아서 듣기 위주의 교육을 받았던 것과 비교하면 교실과 교육 현장의 모습이 대단히 다양해졌고 이러한 환경은 과거 획일적이었던 교실보다 창의성을 기르는 데 더 유리하다.

업에이저는 어린 나이에 빨리 성숙한다는 뜻으로 설명할 수 있다. 알파세대는 신체적 성숙이 빨라지면서 청소년기 역시 일찍 시작되고 있고 또 왕성한 정보력을 바탕으로 과거 어린이들보다 아는 것이 많다. 알파세대는 여러 가지로 조숙한 세대다. 이전 세대와 비교해 신체적, 사회적, 심리적, 교육적, 심지어 상업적 세련됨(sophistication)까지도 좀 더 이른 나이에 나타난다.

디지털 온리:

OTT와 SNS가 던져 준 라이브의 의미

미디어를 보는 이들의 시선도 기존과는 완전히 다르다. TV 방송보다 OTT가 더욱 익숙한 세대인 이들에게 더 이상 “본방 사수”라는 개념은 존재하지 않는다. 내가 덕질하고 싶은 콘텐츠를 짧은 클립을 통해 찾다가 명확한 취향의 콘텐츠를 찾게 되면 깊이 빠져들어 파고든다. 본편을 한번 보는 것으로 끝나지 않고 이미 본 내용에 대한 리뷰 콘텐츠를 찾아보거나 연관 굿즈를 구매하기도 한다. 일부에서는 알파세대가 콘텐츠에 쉽게 질린다고 표현하지만 그렇지 않다. 그들은 아주 깊게 빠져들 만한 자신만의 명확한 취향을 찾는 행위를 계속할 뿐이다. 그리고 정말 딱 맞는 나만의 취향을 찾으면 자신의 취향을 깊이 파고 들어가는 디깅(Digging)을 하는 것이다. 명확한 취향 공동체를 온라인에서 만나며 굳이 주변의 시선에 신경 쓰지 않고 오히려 나의 취향을 명확히 드러내기도 한다.

또 알파세대는 TV 프로그램에 대한 “본방 사수”는 없지만, 인플루언서들이 SNS 플랫폼을 통해 펼치는 라이브 방송은 알람 설정을 해두고 기다리며 지켜본다. 왜일까? 소통할 수 있기 때문이다. 이들에게 소통 없는 라이브는 라이브가 아니다. ‘소통’ 자체가 하나의 콘텐츠가 되는 시대. 그들은 당연히 콘텐츠의 주인공과 이야기를 나누고 연예인과 일반인의 관계가 아닌 커뮤니티의 일원으로서 함께 콘텐츠를 만들어 가는 대상이 되곤 한다.

디지털 온리:

OTT와 SNS가 던져 준 라이브의 의미

알파세대는 숏폼 문화와 함께 성장한 세대라고도 볼 수 있다.

2012년 출시된 숏폼의 원조 “틱톡”은 알파세대와 함께 성장해 왔다고 해도 과언이 아니다. 창업 당시에는 “킬링타임용 15초 짜깁기 영상”이라고 비난을 받았던 틱톡이 2019년, 다운로드 15억 회를 돌파하며 유튜브, 인스타그램 등 쟁쟁한 콘텐츠 플랫폼을 위협하였고, 결국 전 세계에서 가장 많은 사람들이 사용하는 앱이 되었다.

지난 2022년 7월 25일, 앱 시장 조사 기관 데이터에이아이(data.ai)가 올해 1분기 틱톡의 1인당 월 평균 사용 시간(안드로이드폰 조사, 중국 제외)이 23.6시간을 기록했는데 이는 같은 기간 23.2시간을 기록한 유튜브, 19.4시간을 기록한 페이스북을 넘어선 결과다.

10대의 결과는 조금 더 놀랍다. 테크크런치가 발표한 자료에 따르면, 2021년 말 4~18세 유아·청소년들의 하루 평균 틱톡 시청 시간은 91분에 달했다. 같은 기간 유튜브 평균 사용 시간은 56분에 그쳤고 디즈니플러스와 넷플릭스, 아마존 프라임 등의 사용 시간도 틱톡의 사용시간에 비해 적은 수준이었다.



그림 1. 틱톡과 유튜브 전 세계 이용자 월평균 사용 시간 비교

틱톡으로 정보를 검색하는 미국 Z세대와 더욱 몰입하는 알파세대

전 세계 대표 플랫폼 기업들이 모여있는 미국에서도 틱톡은 구글과 유튜브의 아성을 넘보고 있다. 지난 7월, 구글에서 이미지 검색 기능을 도입하는데 핵심 역할을 맡았던 프라바카르 라그하반 수석 부사장이 미국의 Z세대(1990년대 중반~2000년대 초반 출생) 중 40%는 식당 검색 시 틱톡과 인스타그램을 이용한다고 이야기하였다.

라그하반 부사장은 검색 기술 동향에 대한 질문에 "인터넷 사용 실태를 계속 지켜보면, 젊은 이용

자들이 예전보다 구글에 기대하지 않는다고 느낀다. 검색 내용 자체부터 완전히 달라졌다"라며, "자체 연구 결과 요즘 젊은 이용자 등 중 약 40%는 식당을 검색할 때 구글/구글 맵보다 틱톡·인스타그램을 이용한다"라고 설명했다. 이는 공개한 적 없는 구글의 조사 결과다.

틱톡의 급성장은 유튜브 즉, 구글에 큰 타격을 입히고 있다. 미국 경제 매체 비즈니스인사이드(BI)는 "틱톡이 단순 동영상을 보여주는 서비스에서 그치지 않고, 구글이 주도한 검색 기능까지 수행하며 유튜브의 광고 매출에 큰 영향을 미칠 것"이라며, "틱톡의 광고 수익은 2024년 유튜브를 제칠 것으로 예상된다"라고 까지 이야기하였다. 실제 데이터

에이아이의 분석에 따르면, 틱톡은 2022년 1분기 게임 앱을 포함한 모든 앱 중 가장 높은 소비자 지출인 8.4억 달러(한화 1.1조 원)를 기록했다. 이는 2021년 4분기 대비 40% 증가한 수치인데 지금까지 앱 내 누적 소비자 지출은 46억 달러(한화 6조 원)를 돌파한 것으로 나타났다.

이러한 틱톡의 열풍으로 지금은 유튜브와 페이스북, 인스타그램 모두가 틱톡에서 처음으로 시도한 숏폼 콘텐츠를 모두 주력으로 밀고 있는 상황이다. 2022년 4분기 기준으로 틱톡은 전 세계 13억 명이 이용하는 플랫폼으로 성장하였고 유튜브 쇼츠와 인스타그램 릴스의 일평균 조회수는 300억 회 이상을 기록할 정도로 전 세계는 숏폼에 열광하고 있다.

콘텐츠의 경계를 허물고 있는 틱톡

틱톡은 소셜, 동영상 스트리밍, 음악 스트리밍 사이의 경계를 허물고 있다. 동시에 새로운 사용자를 유치하고 계속 새로운 기능을 제공하면서 성장하고 있다. 특히, K-POP 확산에서 틱톡은 무시할 수 없는 채널로 자리 잡았다. K-POP 콘텐츠의 폭발적인 증가와 세계화에 누구나 쉽게 영상을 창작하고 공유하는 틱톡 플랫폼이 크게 영향을 미친 셈인데 틱톡에서 시작한 '참여형' K-POP 문화는 음원을 듣거나, 영상을 시청하는 소극적 행위에 그치지 않

고 노래와 댄스 커버, 뉴스, 상황극 등 K-POP을 주제로 다양한 장르의 2차 콘텐츠로 확산시키면서 적극적인 참여의 팬덤 문화를 창조하고 있다.

음원을 불특정 다수에게 노출시킬 수 있는 '틱톡 해시태그 챌린지'를 예로 들 수 있다. 2019년 초 가수 지코의 아무노래 챌린지 성공을 시작으로, 틱톡 해시태그 챌린지는 K-POP 아티스트의 주요 프로모션 수단으로 자리 잡았다.

틱톡 해시태그 챌린지는 춤이나 노래라는 단순 흥미, 재미 위주의 영상을 공유하는 형태였다면, 이제는 정보성 커뮤니티 채널로도 조금씩 입지를 다져가고 있다. 가장 대표적인 사례로 '북톡'을 들 수 있다. 북톡은 틱톡 내 수많은 커뮤니티 가운데 '독서'와 관련 커뮤니티이다. 서평이나 독후감 등 책 관련 콘텐츠를, 책을 좋아하는 사람들끼리 공유하는 '해시태그'라고 볼 수 있고 최근 급성장하고 있다.

숏폼 플랫폼의 기술력과 알고리즘이

알파세대에게 미치는 영향

숏폼 콘텐츠는 왜 이렇게 빠르게 성장하게 되었을까? 숏폼은 대부분 60초 이내의 짧은 영상으로 가볍고 부담 없는 길이와 함께 짧은 시간에 핵심 메시지와 흥미 요소를 간결하게 담아 피로도는 낮추

고 전달력은 증가시킨다는 장점이 있고, 콘텐츠가 끝나면 자동으로 반복 재생되거나 스크롤만 하면 다음 콘텐츠로 넘어가는 “스 와이핑”을 통해 연속적으로 콘텐츠가 재생되기 때문에 몰입도 높은 시청 환경을 제공한다는 특징을 가지고 있다.

또 숏폼 플랫폼의 구조는 저마다의 매력을 존중하고 나는 나대로, 너는 너대로 세상에서 유일한 사람이라는 정체성을 지닌다고 생각하는 알파세대에게 더욱 매력적인 기회를 제공한다. Z세대보다도 더욱 자기중심성이 강해 ‘제일 중요한 것은 나’라고 믿는 까닭에 모두가 스스로를 셀러브리티이자 아티스트라고 여기는 알파세대에게 숏폼은 단순간에 손쉽게 셀러브리티로 등극할 기회를 장이기 때문이다.

과거 영상을 만들기 위해서는 이른바 “장비”가 필요했다. 고화질 카메라에서부터 컴퓨터, 음향시스템 등 복잡하고 번거로운 뿐 아니라 고가의 장비들이 있어야 고품질의 영상을 찍을 수 있는 시대였다. 그리고 그렇게 만든 영상들이 통하던 시대가 TV 시대부터 유튜브까지 이어져 왔다. 하지만 숏폼은 장비가 필요 없다. 스마트폰 한 대만 있으면 가능해진 것이다. 누구나 쉽고 빠르게 콘텐츠를 제작할 수 있으며 영상 길이가 짧고 편집 과정이 간단하다. 편집을 위한 고사양의 스마트폰도 필요치 않다. 클라우드 서버에 연결된 숏폼 앱들이 저사양의 스마트폰에서도 편집을 손쉽게 할 수 있도록 도와준다. 결국 내가 콘텐츠를 만들 수 있는 기획력과 아이디어, 실행력만 있다면 누구나 플랫폼에 콘텐츠를 손쉽게 올릴 수 있는 구조로 되어있다.

숏폼의 성장을 주도하는 틱톡의 급성장 뒤에는 플랫폼 기술력 뒤에 숨어있는 ‘알고리즘의 위력’을 빼놓을 수 없다. MIT Technology Review에서 2021년 10대 ‘Breakthrough’ 기술 중 하나로 선정된 틱톡의 추천 알고리즘의 핵심은 ‘누구나 유명해질 수 있다’는 점이다.

또한, 기존 고정팬층이나 구독자, 팔로워가 존재해야 영상이 노출되는 유튜브와 같은 플랫폼과 달리 틱톡은 추천을 기반으로 거의 모든 서비스를 제공한다.

추천(For You) 페이지에 노출되면 단시간에 많은 사람에게 알려질 수 있다. 다른 SNS와 달리 틱톡은 영상을 추천할 때, 크리에이터의 구독자 수나 바이럴 콘텐츠 생산 내역을 직접적으로 반영하지 않는다. 물론 인기 크리에이터들이 상대적으로 더 쉽게 관심을 끌 수 있는 구조지만, 추천 페이지에는 무명 크리에이터의 신규 영상도 등장한다.

즉, 하나의 콘텐츠로도 단시간에 슈퍼스타가 될 수 있다는 것이다. 실제로 틱톡 플랫폼에서 슈퍼스타가 된 인플루언서들은 생각보다 우리가 잘 모르는 평범한 사람들이었다가 단시간에 슈퍼스타가 된 경우들이 많다. 그렇기 때문에 더 많은 사용자가 새로운 콘셉트로 사람들의 이목을 잡기 위해 다양한 콘텐츠를 시도하게 되고 이러한 순환 구조가 틱톡 콘텐츠의 다양성으로 이어지는 것이다.

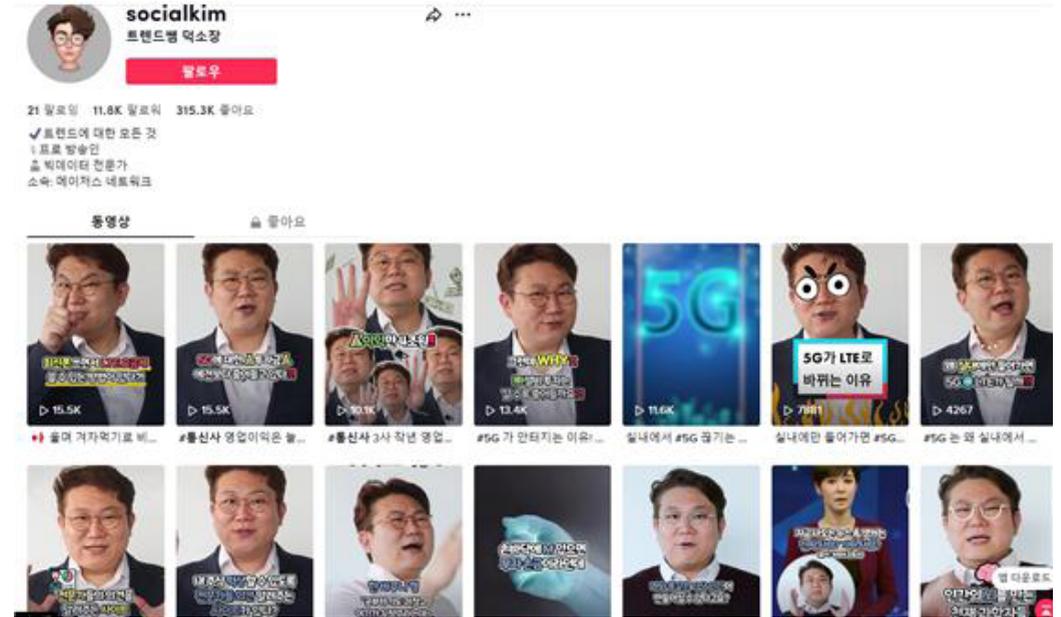


사진 1. 덕진 소장의 틱톡 채널 (출처=틱톡)

실제로 나 또한 “트렌드셋 덕소장”이라는 틱톡 계정을 통해 IT/트렌드 소식을 알리는 채널을 틱톡 전문 MCN과 콜라보하여 운영하면서 크게 두 가지 부분에서 놀랐다. 첫 번째는 정말 전문 MCN임에도 다른 장비 없이 아이폰 한 대만으로 촬영한다는 점이었고, 두 번째는 이렇게 만든 콘텐츠에 IT 관련 딱딱한 주제를 특이한 아저씨가 나와서 이야기하는 콘텐츠임에도 생각보다 어린 친구들의 다양한 질문과 반응을 남긴다는 점이었다. 숏폼의 위력은 나 같은 사람도 알파세대와 소통할 수 있는 창구를 만들어 준다는 것에 놀라고 있는 요즘이다.

숏폼 알고리즘의 위력과 부작용

하지만, 그렇기에 때로는 콘텐츠를 만드는 것이 무리한 시도나 위험한 도전으로 이어지는 경우가 등장한다. 가장 대표적인 사례 중 하나가 ‘블랙아웃 챌린지’다. 블랙아웃 챌린지는 환각과 비슷한 기분을 느끼려고 일부러 숨을 참아 뇌로 가는 산소를 차단하는 행위를 말하는데, ‘질식 게임’으로도 불린다. 이 같은 위험한 행동이 챌린지라는 이름으로 틱톡에서 유행하며 10대 청소년들이 잇달아 사망



사진 2. 틱톡 블랙아웃 챌린지

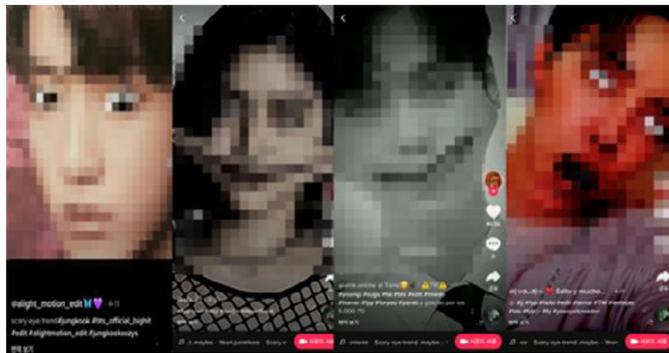


사진 3. 딥페이크 콘텐츠

하는 사고로 이어졌고 지난 2021년, 미국과 이탈리아 등에서 5명의 아이들이 사망하여 손해배상 청구 소송으로도 이어지기까지 하였다. 월스트리트저널 등 외신에 따르면, 미국 펜실베이니아에 거주하는 타웨이나 앤더슨이 “딸이 틱톡에 올라온 ‘블랙아웃 챌린지’를 하다가 의식을 잃어 결국 사망했다”라며, 펜실베이니아 동부지방법원에 틱톡을 상대로 손해배상 청구 소송을 냈다. 그는 “틱톡 알고리즘이 딸을 사망으로 몰고 갔다”라며 틱톡은 물론 중국 베이징에 있는 모회사 바이트 댄스를 상대로도 소송을 제기했다.

유족은 “틱톡이 이런 챌린지의 존재를 알고도 막지 않았다”라며, “딸이 틱톡을 통해 처음 블랙아웃 챌린지를 접했으며, 틱톡의 알고리즘이 마치 챌린지인 것처럼 속여 딸에게 스스로 질식 놀이를 하도록 했다. 용납할 수 없다”라고 토로했다. 틱톡은 이번 소송에 “블랙아웃 챌린지는 틱톡의 트렌드가 아니다”라며, “이용자 안전에 각별히 주의하고 있으며, 위험 요소를 적발하면 즉각 삭제하고 있다”라고 해명했다.

딥페이크 콘텐츠 역시 무시할 수 없는 부작용 중

하나다. K-POP의 전 세계적인 노출에 큰 영향을 미치고 있는 틱톡이지만, 아이돌 가수의 얼굴을 복제한 일종의 딥페이크 영상의 무분별한 양산으로 지적받고 있다. 해외에서 국내 아이돌의 얼굴을 기괴하게 일그러뜨리는 영상을 유행처럼 공유하고 있는데 일명 ‘scary eye trend’다. 국내 아이돌 사진을 사용한 해당 영상은 인물의 입이 귀까지 찢어지거나, 합성된 눈동자가 기이하게 움직이지 않고, 얼굴 전체가 뭉개지거나 피를 흘리기도 한다.

생성형 AI로 만들어지는 콘텐츠 역시 여러 가지 우려를 나타내게 한다. 저작권과 선정성 역시 큰 문제로 등장했다. 특히 이 부분은 유튜브 쇼츠와 인스타그램 릴스에서 더욱 쟁점이 되고 있다. 틱톡을 견제하기 위해 타 콘텐츠를 그대로 베껴오더라도 플랫폼 활성화를 위해 조회수가 잘 나오면 영상을 그대로 방치하거나 선정성이나 콘텐츠 유해성에 있어서 상대적으로 유튜브 원 영상보다 숏폼 영상들에 대한 필터링이 제대로 되지 않는다는 지적이 계속 이어지고 있다.

숏폼의 성장과 미디어의 변화

숏폼의 성장을 보며 유튜브 전성시대가 열리던 2015년경 뉴미디어 분야에서 주목받았던 용어가 떠올랐다. 바로 “스낵 컬처”라는 키워드다. 스낵 컬처란 어디서나 편하게 먹을 수 있는 스낵처럼 출퇴근 시간, 점심시간 등 짧게 소비할 수 있는 문화를 일컫는 말이다. 과자를 먹듯 5~15분의 짧은 시간에 문화 콘텐츠를 소비하는 것으로 웹툰, 웹 소설과 웹 드라마가 대표적인 사례다. 10분에서 15분 분량을 콘텐츠로 인정할 것인가 또, 이것을 미디어로 봐야 하는 것인가에 대한 논쟁이 많았다. 그런데 지금은 1분도 길게 느끼는 숏폼 전성시대가 도래하였다. 그리고 알파세대는 이미 세상의 다양한 소식들도 이런 뉴미디어를 통해 보는 것이 기본이다.

영국의 10대는 방송보다 인스타그램과 틱톡, 유튜브 등을 통해 뉴스를 더 많이 접하는 것으로 조사됐다. 영국의 스카이뉴스와 BBC방송에 따르면, 영국 방송규제 당국 오프콤(Ofcom)이 '2021-2022 영국 뉴스 소비 보고서'를 통해 10대가 전통적인 뉴스 채널이 아닌 소셜미디어(SNS)에서 뉴스를 주로 소비한다고 발표했다. 이는 조사 이래 처음으로 인스타그램, 틱톡, 유튜브가 10대에게 가장 인기 있는 뉴스 전달 매체로 올라선 결과다.

10대 중 29%는 인스타그램으로, 28%는 틱톡과 유튜브로 각각 뉴스를 접하고 있으며, 민영방송인 ITV와 공영방송인 BBC가 후순위로 밀려났다. TV로 뉴스를 보는 10대 인구는 5년 전 45%였는데, 현재 24%로 감소했다고 알려졌다.

또한, 틱톡으로 뉴스를 보는 영국 인구는 2020년 80만 명에서 2022년 390만 명으로 늘어났다. 소비자의 절반은 16~24세인 것으로 조사됐다. 다만, 젊은 층이 틱톡에서 본 뉴스 내용을 신뢰한다는 응답 비율은 30%에 불과했다.

오피콤의 전략·연구 책임자는 "요즘 10대가 신문을 집어 들거나 TV 뉴스를 시청할 가능성은 점점 더 낮아지고 있다"라며, "그들은 소셜 피드를 위아래로 내리면서 정보를 얻는 것을 선호한다"라고 전했다. 이어서 그는 "젊은이들이 SNS에 나온 뉴스를 신뢰하지 않지만, SNS 뉴스는 그날의 주제에 대해 광범위한 의견을 제공한다고 평가한다"라고 분석했다.

영국 성인에게는 BBC1 채널이 여전히 가장 인기 있는 뉴스 전달 매체였다. 하지만 영국의 전통적인 방송들은 코로나19 이전의 시청률을 회복하지 못한 것으로 조사됐다. 오피콤은 이런 현상은 장기간 관찰되고 있는 TV 뉴스 시청 감소와 관련이 있다고 설명했다. 알파세대를 포함한 우리는 모두 이미 틱톡, 릴스, 숏츠, 유튜브, 페이스북, 인스타그램 등을 통해 다양한 영상을 공유하고, 시청하며, 소비한다. 텍스트 위주의 정보 전달에서 사진, 영상으로 바뀐 것이다. 누구나 쉽고 빠르게 네트워크에 접속해 더욱 사실적으로 콘텐츠를 볼 수 있는 환경에 따른 변화다. 다만, 전달되는 콘텐츠에 담긴 내용은 더 가볍고, 흥미를 유발하는 형태로 발전하는 모양새라서 조금은 우려스러운 부분이 있다.

뉴스와 정보는 사람들의 생각과 행동의 직접적인 영향을 미치는 주요 콘텐츠 중 하나다. 신뢰할

수 있는 신문, 신뢰할 수 있는 방송, 신뢰할 수 있는 책 등을 신중하게 고르는 이유다. 알파세대는 틱톡, 릴스, 숏츠와 같은 숏폼 플랫폼을 또 하나의 미디어 채널로 자연스럽게 받아들이고 있다. 어쩌면 우리는 보다 조심스럽게 이러한 변화에 대처해야 하지 않을까. 짧고 해석된 콘텐츠에 갇히다 보면 전체를 바라보는 시선을 키우는 힘을 잃게 되고 현상의 본질보다는 재미와 자극적인 요소에만 빠지게 될지 모르기 때문이다.

알파세대와 기존세대의 역할

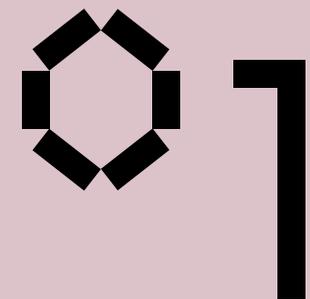
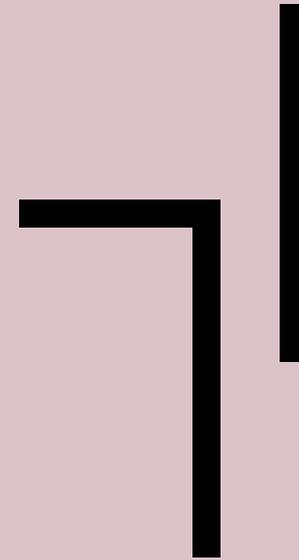
알파세대는 디지털 시대의 중심에서 성장하고 있으며, 그들의 특징과 행동은 현재와 미래 사회에 큰 영향을 미치고 있다. 이 세대를 이해하고 그들과 소통하는 능력은 기업, 교육, 정책 결정 등 다양한 분야에서 중요한 역할을 할 것으로 예상된다.

알파세대는 나이로 따지면 어리지만, 빠른 기술의 발달 속에서 정교한 교육과정을 받고 자라 학문적 연령은 본래 나이보다 훨씬 높다. 하지만 자녀를 안전하고 체계적으로 키우고자 하는 부모의 양육방식으로 인해 알파세대는 인생 경험에 있어서 미성숙할 수 있다. 실용적인 생활 기술이 부족하다는 뜻이다. 밀레니엄 세대 부모들은 자녀들에게 일상적인 문제 해결과 실생활 지식을 전달하기보다, 일부

일을 다른 사람에게 맡기는 경향이 있다. 대표적인 예시로는 집 안 청소, 세탁, 요리 등을 전문적인 가사노동 업체에 맡기는 것이다. 하지만 이렇게 일부 집안일을 아웃소싱하는 경우, 자녀들이 가사노동을 배울 기회를 놓치게 되며, 부모의 직접적인 지도 없이 자신들만의 방식으로 문제를 해결하는 경험도 부족해진다. 따라서 부모는 자녀들이 스스로 문제를 해결하고 독립적으로 성장할 수 있도록 기회를 주는 것이 중요하다. 학업적 성취와 실생활 기술을 균형 있게 가르쳐야 한다.

미디어의 관점도 마찬가지라고 생각한다. 알파세대를 둘러싸고 있는 다양한 디지털 콘텐츠와 미디어만큼 현실을 보는 눈을 키워주는 것도 부모가 알파세대에게 해줘야 할 역할이라고 생각한다. 디지털 플랫폼을 통해 자신의 개성을 펼치고 자아를 형성하는 것만큼 현실사회를 바라보는 눈과 생각하는 힘을 키워주는데 기존세대가 분명히 할 역할이 있다고 생각된다. 이를 위해서는 가장 먼저 아이가 보는 콘텐츠를 함께 보고 공감하는 것이 중요하다. 그냥 스마트폰을 던져주고 추천 알고리즘에 아이를 그대로 노출하는 것은 아무 보호장치 없는 공터에 무엇이든 할 수 있고 무엇이든 볼 수 있는 권한을 아이에게 주는 것과 마찬가지다. 뉴미디어에 대한 리터러시 교육이 그 어느 때보다도 중요하고 스스로 콘텐츠를 분별하고 자기 생각을 굳건히 만드는 데 함께하는 조력자로서 나도 오늘 아이와 유튜브를 함께 보며 이야기를 나눠봐야겠다.

SECTION 02.
기억을 담다



기억을 담다



책의 엔딩크레딧,

사라져가는 것들에 대한 추억

누군가의 이야기가 잉크를 만나 종이에 찍히지 않았다면 모양을 갖지 못했던 것들.

책이 사라져가는 시대, 책의 가치를 잃어가는 시대에서도 곳곳에 살아가고 있는 인쇄소 사람들과 여전히 종이책 한계를 극복하기 위해 고군분투하는 서점을 집중 조명해 본다.

희미한 골목의 기억, 남산동 인쇄 골목

백승운
(영남일보 문화부장)

‘철커덕... 철커덕... 철커덕...’

골목 사이로 인쇄 기계 소리가 요란하다. 거칠고 투박한 소리와 함께 기계는 곧장 종이를 뿜어낸다. 새하얀 종이에 알록달록한 색이 입혀지자, 확대경을 든 직원이 종이를 유심히 들여다보기를 반복한다. 허름한 창고 같은 인쇄소지만 진한 잉크 냄새와 열기가 후끈하다.

남문시장에서 계산오거리까지 1km가량의 대구 중구 ‘남산동 인쇄 골목’. 수도권을 제외하고 최고 규모의 인쇄단지로 불린다. 대구의 명물 골목 중 하나이기도 하다. 편집의 달인부터 조판의 달인, 인쇄의 달인, 제본의 달인까지. 남산동 인쇄 골목에는 수십 년 기술을 쌓은 달인들이 모여 있다. 이들 덕분에 이곳에서는 손바닥보다 작은 명함에서부터 대형지도, 종이부터 플라스틱과 비닐까지 인쇄라면 안 되는 게 없다. 책 한두 권을 맡겨도 정성스럽게 똑딱 만들어 준다. 화려했던 전성기를 지나 지금은 쇠퇴의 길로 접어들었지만, 여전히 인쇄기가 내뿜는 기계 소리는 골목과 골목 사이에서 떠들썩하다. ‘인쇄소 사람들’의 자부심과 열정 또한 식지 않고 뜨겁다. 무엇보다 남산동 인쇄 골목은 대한민국 인쇄의 역사를 고스란히 담고 있는 살아있는 박물관이나 다름없다.



사진 1-2. 대구 중구 남산동 인쇄 골목 전경. 지금은 쇠퇴의 길을 걷고 있지만 대구는 물론 대한민국 인쇄역사를 고스란히 담고 있는 명소다. (출처=필자 제공)

1930년대 처음 인쇄소 들어서... 1980~90년대 전성기

남산동 골목에 인쇄소가 들어오기 시작한 것은 1930년대 말부터였다. 당시 이 골목 주변은 대구에서 유명한 유흥가였다.

“처음 가게를 열 때만 해도 골목에 인쇄소가 5개밖에 없었죠. 기존의 인쇄업체들은 남산동보다는 중앙로와 서성로, 봉산동 쪽을 선호해 그쪽에 자리를 잡고 있었습니다.”

이후 1950년 국내에서 처음으로 활자 주조기를 제작한 것을 시작으로, 1968년 경북인쇄소에서 지방 최초로 자동 오프셋 인쇄기 1대와 자동 활자 주조기 3대를 도입했다. 이때부터 업체 수가 급증했고, 인쇄 작업의 특성상 공정을 집약해 효율적으로 작업하기 위해 인쇄 골목을 형성하기에 이르렀다.

이러한 가운데 남산동 인쇄 골목이 지금의 모습을 갖추기 시작한 것은 1970년대 말부터다. 중앙로 인근 상권이 점점 커지고 땅값이 올라가면서 인쇄소들은 새로운 터전을 찾기 시작했다. 그러면서 기존 상권에서 멀지 않은 남산동이 최적으로 꼽히며 인쇄소들이 하나둘 옮겨오기 시작했다.



사진 3. 남산동 인쇄 골목 입간판
(출처=영남일보)



사진 4. 연말이면 남산동 인쇄 골목에는 기업들의 달력 주문이 쏟아져 문전성시를 이뤘다. 하지만 달력 주문이 급감하면서 이제는 보기 드문 풍경이 됐다.
(출처=영남일보)

1980년대 중반에 들어서면서는 인쇄 관련 업체가 문전성시를 이뤘다. 이때부터 남산동 인쇄 골목의 전성기는 시작됐다. 빈 점포가 없어 새로운 업체가 들어오지 못했고 점포가 나오면 기다렸다는 듯이 새로운 인쇄소가 생겨났다. 86 아시안게임과 88올림픽이 연달아 열리고 부동산 경기가 고공행진을 이어가면서 인쇄 골목도 함께 들썩였다. 인쇄 주문이 물밀듯이 쏟아졌다. 대구·경북뿐만이 아니었다. 전국 각지에서 너도나도 인쇄물을 맡기려고 찾아왔다. 인쇄기 돌아가는 소리가 골목에 가득하던 시절이었다.

“당시 인쇄기는 지금보다 훨씬 느렸죠. 그런 상황에서 주문이 몰려드니 24시간 인쇄기를 돌려도 물량을 맞추지 못할 만큼 바빴어요. 일이 얼마나 많던지 새해가 시작되는 1월 1일에도 가게 문을 열고 일했죠. 정초부터 일을 하면 돈 욕심이 많은 사람으로 오해할까 봐 인쇄소 문을 닫고 물래 일할 정도였습니다.”

전성기는 1990년대까지 이어졌다. 인쇄 관련 업체는 2천여 개로 늘어났고 24시간 불야성을 이뤘다. 선거철에 철야 작업은 필수였다. 이웃한 동성로의 상점은 물론 관공서와 기업들의 엄청난 물량이 쏟아졌다. 청와대에서도 달력과 연하장 주문이 들어올 정도였다. 족보 전문 업체가 입소문이나면서 전국적인 물량이 밀려들기도 했다.

“연말에는 달력, 새해에는 입학과 각종 이벤트 홍보물 등 일감이 몰려들어 설 수가 없었습니다. 인쇄기 돌아가는 소리와 종이 냄새가 골목에 가득했죠. 시쳇말로 그때는 이 골목 없이는 대구 관공서가 문을 못 연다고 할 정도로 대단했습니다.”

전국에서 발길이 오가면서 골목에는 진풍경이 벌어질 정도였다.

“1980~90년대에는 이 골목에 두 손 가득 종이를 들고 오는 사람, 종이가방이 터지도록 인쇄물을 담아 가는 사람, 차에 실어 오는 사람까지 말도 못 하게 많았죠. 연말이면 새 종이 냄새가 배어 있는 다음 해 달력을 화물차에 가득 실어 나가는 풍경이 연출되기도 했는데, 그 모습이 정말 장관이었습니다.”

화려한 시절 가고 쇠퇴일로

불야성을 이루던 남산동 인쇄 골목도 컴퓨터와 복사기 보급이 늘어나면서 쇠퇴하기 시작했다. 인쇄 골목이 없으면 문을 못 연다던 관공서와 은행도 사무자동화가 되면서 ‘종이 인쇄’ 주문량이 크게 줄어들었다. 웬만하면 간단한 인쇄는 인쇄소에 맡기지 않고 자체 해결했기 때문이다. 인터넷을 통해 가격 등이 노출되면서 인쇄소들의 마진이 상대적으로 줄어든 것도 업계의 침체를 가속화시켰다. ‘달력 특수’도 옛말이 됐다. 연말이면 그간 부진했던 일반 인쇄물 수익을 달력 제작을 통해 어느 정도 만회할 수 있었지만, 주문량이 크게 줄어들었다.

“달력을 만드는 기업이 거의 없습니다. 일감이 과거보다 60-70%는 줄었죠. 시대가 변하면서 기업들이 홍보용 달력을 안 만들어요. 은행 정도만 만드는데, 아주 드물죠. 이제는 언제 문을 닫아도 이상하지 않습니다.”

달력 제작업체만큼 사정이 어려운 곳은 다이어리 제작업체들이다. 지역의 많은 기업이 서울로 주문을 하는 바람에 어려움을 겪고 있다.

“기업체 등을 대상으로 영업을 해보면 서울의 대형 업체에 주문하면 더 빨리 더 싸게 구입할 수 있는데 굳이 대구에 주문할 필요가 있느냐고 반문할 때는 속이 타고 답답합니다. 지역 경기 활성화를 위해 지역 기업들이 지역 인쇄업계에 많은 주문을 했으면 좋겠습니다.”

선거철 특수도 사라진 지 오래다. 지방선거 초기 후보용 홍보물을 부수 제한 없이 7종까지 배포할 수 있었던 황금기도 있었다. 하지만 홍보물이 책자형 1종으로 제한되고, 선거비용 보전 조건도 까다로워지면서 선거특수는 옛말이 됐다. 선거철이 되면 그것도 일부 잘 나가는 업체만 이득을 볼 뿐이다. 인쇄업계도 빈익빈 부익부가 날로 심해지고 있다. 페이스북이나 트위터 등 SNS를 이용한 선거운동이 활발해진 것도 달가운 일이 아니다.

사진 5. 한 인쇄소에서 총선에 출마한 예비 후보자의 명함을 살펴보고 있다. 선거철이면 남산동 인쇄 골목은 특수를 누리기도 했다. (출처=영남일보)



물량이 줄어들면서 인건비 감당이 안 돼 채용도 여의치 않다. 업주 본인의 인건비도 못 건지는 업체도 부지기수다. 더욱이 인쇄 단가는 수년 전이나 별반 차이가 없다. 그래서 일이 있으면 문을 열고 일 없으면 닫는 게 일상이다.

“해마다 인건비와 종이·잉크값 등 재료비는 경총 뛰는데 인쇄 단가는 제자리걸음이죠. 경기 침체가 장기화되고 기업들이 인쇄 물량을 줄이면서 일감이 크게 줄었습니다. 버티다 버티다 결국 인력을 줄이고 기계를 팔려고 내놓은 인쇄소도 많습니다.”

일감이 줄어들면서 기계 한 대에 주인 한 사람이 붙어 일하는 곳도 많아졌다. 특히 인쇄 골목의 대다수는 영세업체다. 소량 인쇄로 유지되고 있는데 젊은 층이 일하기를 꺼려해 쇠퇴의 길이 가팔라지고 있다. 급기야 요즘 젊은이들은 남산동 인쇄 골목이라고 하지 않고 ‘카페 골목’으로 부를 정도로 퇴색하고 있다. 여기에 달서구 월성동에 대구출판산업단지가 조성되면서 업체 일부 이전하기도 했다. 한때 2천여 곳에 달하는 점포는 현재 400~500여 곳에 불과하다.

인쇄 기술자의 고령화도 심각하다. 70%가 60~70대의 나이에 접어들었다. 고령이어서 디지털 기기를 배우기도 쉽지 않다.

코로나 시기에는 음식점 등의 홍보물도 크게 줄면서 상황은 더욱 나빠졌다. 특히 남산동 일대의 재개발 이슈가 발목을 잡고 있다.

문제의 발단은 2006년 대구시가 인쇄 골목이 있는 남산동 일대 5만 6천여㎡를 대남지구 정비사업 구역으로 지정하면서부터다. 노후 도심을 아파트 단지로 재개발하겠다는 취지로 같은 해 7월 조합설립추진위원회가 발족했지만, 주민과 토지주의 반대에 부딪혀 17년간 제자리걸음 중이다.

오랜 시간 이곳에서 생업을 이어온 인쇄업체들은 진척이 없는 재개발 사업 때문에 삶의 터전을 잃었다고 호소한다. 여러 업체가 한 곳에 모이는 ‘산업집적’이 필수인 인쇄 골목에 신규 업체가 진입하지 못해 골목 전체 상권이 고사 직전이다.

“재개발 예정지구로 등록되고 나서 새로운 인쇄업체는 들어올 수도 없고 나가는 업체만 줄줄이 생겨나고 있습니다. 2023년 한해만 해도 10곳 정도가 문을 닫았죠. 출력, 인쇄, 후가공, 제본 업체들이 모인 인쇄 골목은 남기가 빠른 게 강점이었는데 지금은 그 의미가 퇴색됐습니다.”

인쇄업체들은 다른 곳에 터를 잡기도 어려운 처지다. 인쇄 골목에서 운영 중인 업체 모두를 수용할 곳을 대구에선 찾을 수 없기 때문이다.

‘인쇄 골목의 사람들’의 자부심과 열정은 그대로...

쇠퇴의 길을 걷고 있지만 남산동 인쇄 골목 사람들의 자부심과 열정은 여전히 여전하다.

“택시를 타도 인쇄 골목 가자면 다 여기로 와요. 그만큼 남산동 인쇄 골목은 대구의 상징적인 곳이죠. 지금은 모두가 어렵지만 여기서 한평생 생업을 이어왔는데, 쉽게 포기할 수 없죠.”

인쇄 골목의 자부심과 열정은 수십 년 함께한 삶의 터전에 대한 애정이기도 하다. 인쇄 골목 사람들은 불모지였던 이곳에서 인쇄업을 시작해 지금의 모습으로 만들어 낸 개척자이기 때문이다.

“여기서 인쇄업 하면서 밥 먹고 살았어요. 이걸로 자식 대학도 보내고 집도 사고, 그렇게 열심히 했는데 이곳을 쉽게 떠날 수가 없죠.”

수십 년 이곳을 깨끗하게 지키면서 2대가 손님이 된 경우도 허다하다.

“아버지가 우리 가게 손님이었는데, 세월이 흘러서 이제 그 아들이 찾아와요. 우릴 믿고 계속 일거리를 주니 참 고맙죠.”

여전히 한창 일할 때의 행복감도 느낀다고 한다.

“요즘도 행복해요. 이 나이에 어디에 취직하겠어요. 그런데 여기 오면 돈도 생기지, 친구도 생기지, 해 뜨고 눈만 뜨면 어디 갈 데가 있지. 그게 너무 좋습니다.”

사진 6. 남산동 인쇄 골목의 한 인쇄업체. 컴퓨터로 도안·텍스트 작업이 끝나면 PDF 파일로 전송하여 디지털 인쇄에서 올셋 인쇄까지 원하는 형태로 원스톱 출력이 가능하다. (출처=영남일보)



사진 7. 라이터, 볼펜 등의 판촉물 인쇄는 기계보다는 '사람의 손'이 여전히 필요하다. 한 인쇄업체 직원이 스크린 위에 잉크 구멍을 도안한 후, 인쇄할 물건을 아래에 놓고 일일이 손으로 잉크를 밀어내며 인쇄 작업을 하고 있다. (출처=영남일보)



시대 변화에 발 빠르게 움직이며 새로운 전기를 마련한 업체들도 있다. 인쇄 골목에서 가장 큰 인쇄소로 꼽히는 한 업체는 봉투 전문에서 인쇄 분야로, 인쇄 분야에서도 최신 디지털 분야로 사업 영역을 확대했다. 덕분에 직원도 늘릴 수 있었다.

“1985년인가? 직원 셋이서 봉투 접지기 2대 갖고 시작했어요. 그때는 봉투만 전문으로 찍어냈는데 그것만 해선 못 살아남겠다 싶었죠. 그래서 새로운 영역으로 넓혔습니다. 이제는 인쇄 장비가 좋아져서 예전 같으면 한 달 걸릴

일을 하루 만에 다 합니다. 기계 세팅만 해놓고 점심 먹으러 가면 기계가 알아서 인쇄를 다 해놓으니까...”

하지만 제아무리 훌륭한 기계도 사람이 없으면 움직이지 못하는 법이다. 세상이 급속도로 바뀌고, 인쇄업계도 변하지만, 그 안에서도 변치 않는 것들이 있다. 바로 ‘사람 손’이다. 이 회사의 코팅 기계 담당 직원은 기계 소리만 들어도 어디가 고장인지 귀신같이 알아낸다. 또 봉투 제작 담당 직원은 손대중이 어찌나 정확한지 한번 딱 잡으면 정확히 100장이다. 프린팅 팀의 직원 역시 종이에 잉크가 잘 스미는 습도를 기가 막히게 조절한다.

“인쇄업에서 가장 중요한 게 연료와 시간이죠. 전단지 8천 장 인쇄가 들어가면 바로 다음 날 나와야 합니다. 그렇게 하려면 숙련된 기술은 필수죠.”

또 다른 스크린 인쇄 업체도 마찬가지다. 라이터 하나하나에 일일이 선명한 글씨를 새길 때는 기계보다는 사람의 손으로 일일이 제작한다. 열정 없이는 엄두도 못 낼 일이다.

“라이터 3천 개를 인쇄하려면 3천 번을 밀어야 하는데, 기계가 아무리 좋아져도 볼펜의 둥그런 면에 인쇄하기가 쉽지 않거든요. 이 일은 우리만 할 수 있는 거니까, 감사하다 생각해요.”

특히 남산동 인쇄 골목에서는 하나의 인쇄물을 완성하기 위해 여러 업체가 협력하는 경우가 많다. 이 때문에 업체 모두가 든든한 이웃이나 다름없다.



사진 8. 지난 2017년 개관한 '남산동 인쇄전시관' (출처=필자 제공)

대한민국 인쇄역사가 담긴 소중한 유산

남산동 인쇄 골목에는 아직도 400~500개 업체가 곳곳하게 제자리를 지키고 있다. 쇠퇴의 길 속에서도 인쇄에 대한 그들의 열정과 도전은 꺾을 수 없을 만큼 단단하다. 그들의 자부심은 ‘남산동 인쇄전시관’을 통해 가늠해 볼 수 있다. 지난 2017년 개관한 ‘남산동 인쇄전시관’은 인쇄 골목의 역사이면서 대구·경북 100년 인쇄역사를 함축한 박물관이다. 인쇄전시관은 대지면적 153㎡, 연면적 47.74㎡의 지상 1층 규모로 조성됐다. 활판인쇄기와 연할자 92판, 활판인쇄 생산물, 3D 프린터 등이 전시되어 있다. 활자 하나 하나를 뽑아 나열한 뒤 종이에 찍어냈던 과거의 모습을 생생하게 볼 수 있다. 인쇄 기술의 과거와 현재를 함께 들여다볼 수 있는 의미 있는 공간이다.

특히 인쇄전시관은 도심재생사업 '남산 100년 향수길 조성 사업' 일환으로 남산동 인쇄 골목, 자동차부속 골목, 천주교구 일대를 관광 자원화해 지역 상권 활성화를 도모하고자 마련됐다. 현재 대구 중구의 골목 투어 코스 중 한 곳이다.

남산동 인쇄 골목은 세월이 흐르면서 모습이 많이 바뀌었다. 쇠퇴의 길로 접어들면서 어려움을 겪고 있다. 하지만 골목마다 인쇄기는 여전히 열기를 뿜어내고 있고, 열정과 자부심으로 뭉친 ‘인쇄 골목 사람들’은 이곳을 묵묵하게 지켜가고 있다.

인쇄는 시간을 새겨두는 작업이다. 그 기록이 모여 역사가 된다. 최신 디지털 인쇄에서부터 이제는 사라져가는 활판 인쇄까지, 남산동 인쇄 골목에는 한 가지 일에 평생을 바친 인쇄인들의 열정이 새겨져 있다. 대구는 물론 대한민국 인쇄역사가 고스란히 남아있는 소중한 유산이다.

참고문헌

- 김상진 외 3명, 4인 4색 대구의 인문, 학이사, 2022.
- 영남일보, 매일신문, 경향신문, 헤럴드경제 등의 신문 기사

인쇄의 역사는 출판의 역사...

출판문화의 거점 대구

인쇄는 출판과 깊은 연관성을 가진다. 인쇄의 역사는 출판의 역사이기도 하다.

대구에는 인쇄를 기반으로 한 출판문화의 거점이다. 고려 시대에는 거란족의 침입을 불력으로 막기 위해 제작된 초조대장경 경판이 팔공산 부인사에 봉안됐고, 출판을 이뤄진 흔적이 발굴됐다. 초조대장경은 몽골군의 침입 때 불에 타 사라졌고, 이 때문에 해인사 팔만대장경으로 불리는 재조대장경이 만들어졌다. 지난 2011년 초조대장경 판각 1천년을 맞아 국내에서 찾아볼 수 없었던 초조대장경 완질을 일본에서 구해 동화사 성보박물관에 비치했지만, 아직까지 초조대장경을 출간했던 경판 복원 사업은 요원한 실정이다.

조선 시대에는 임진왜란 이후인 1601년 대구에 경상감영이 설치되면서 영영장판(嶺營藏板)을 제작해 영남권 전역을 대상으로 영영본(嶺營本)을 퍼냈다. 영조 후반에는 왕명에 의해 100여 년 금서로 지정됐던 실학자 반계 유형원의 '반계수록'이 경상감영에서 출판돼 전국에 배포됐다. 당시 흔적이 대구 동구 옷골마을 백불암 고택에 '반계수록 최초 교정 장소'란 안내문과 함께 남아있다.

하지만 안타깝게도 영영장판은 대구에 한 점도 남아있지 않다. 서울대 규장각한국학연구원에 영영장판 18종 4천 205점이 소장돼 있다는 사실도 2015년에서야 겨우 확인됐다. 대구의 소중한 기록 문화유산이 그동안 서울에서 잠들어 있던 것이다. 영영장판이 서울로 간 경위는 아직까지 확인되지 않고 있다. 2017년 경북대에서 영영장판을 소개하는 학술대회와 전시회가 진행되는 과정에서 영영장판을 빌려오는 데 큰 어려움을 겪었다. 영영장판이 제 자리인 대구에 있어야 하는 이유이기도 한 대목이다.

현대에 들어와서도 대구는 출판의 거점이었다. 북성로와 침산동 등지에서 기계산업이 활발했던 대구는 인쇄 기계

제작의 메카로 떠올랐다. 기계식 활판인쇄기를 수집하고, 그 인쇄기로 책과 명함 등을 만드는 프로그램으로 유명한 '책공방'에는 대구산(産)임을 증명하는 철제 라벨이 붙은 활판인쇄기가 상당수 소장돼 있다. 책공방은 지난 2021년 전북 완주 삼례문화예술촌에서 부여로 자리를 옮겼다. 특히 1990년대만 하더라도 중구 남산동 인쇄 골목에는 인쇄소 2천여 곳이 성업했으며, 전국에서 유일한 지역 단위 출판지원기관인 대구 출판산업 지원센터도 존재한다. 대구의 출판문화는 인쇄를 기반으로 현재까지도 이어지고 있다.



사진 9. 지난 2020년 11월 대구 용학도서관에서 열린 '대구, 출판문화의 거점' 전시를 찾은 시민이 복원된 초조대장경을 살펴보고 있다. (출처=영남일보)

대구 서점을 기억하다

최미애

(영남일보 문화부 기자)

대구 동성로 하면 떠오르는 건물을 꼽으라면 어디일까.

아마도 상당수 영화관이나 특정 브랜드 매장을 꼽을 것이다.

하지만 과거에는 서점인 제일서적이 대구 시민들의 대표적인 약속 장소 중 하나였다. 이 시기 반월당 네거리와 대구역 사이 중심가에 본영당서점, 제일서적, 청운서림, 분도서점, 학원서림 등 20여 곳의 지역 서점이 활발하게 운영되고 있었다. 이제는 대구 도심에선 대형 서점 외에는 이런 서점을 찾아보기 어려워졌다.

이러한 분위기는 실제 통계에서도 나타난다.

(사)한국서점조합연합회의 '2022년 서점 편람'에 따르면, 대구의 서점 수는 2003년 386개에서 2021년 150개로 10여 년 사이 절반 이하 수준으로 그 수가 줄었다. 절대적인 숫자는 줄어들었지만, 서점의 종류는 더욱 다채로워졌다. 2000년대 들어서는 일상 속에서 더 가까이 책을 접할 수 있는 동네 책방이 사람들의 사랑을 받고 있다.

대구 토종 서점의 시작

초창기 대구 서점들은 거리에서 노점 형태로 팔다가 정식으로 가게를 열고 점차 그 규모를 확대해 나가는 형태로 운영됐다. 당시 지식에 대한 욕구는 넘쳐났고, 이를 충족시킬 수 있는 자료는 날개 돋친 듯이 팔려나갔던 시기다.

대구 최초의 서점에 대한 공식적인 자료는 없다.

1993년 발간된 출판저널 122호 중 차석규 당시 대구 월계서점 대표가 쓴 독자투고 '대구 지역 서점가 형성의 어제와 오늘'에선 대구 최초의 서점을 '일선당'으로 본다. 1934년 청도 출신 배성도 씨는 옛 송죽극장 바로 앞에서 책 노점을 펴고 책을 팔았다. 천자문, 춘향전, 이조오백년야사 등을 극장 드나드는 손님을 상대로 판매했다. 3년 동안 노점을 해서 번 돈을 모아 상업은행 대구지점 인근에 '일선당'이라는 이름으로 서점을 열고 경성에서 내려오는 책을 구입해 팔았다. 이후 일선당은 '태양당'으로 간판을 바꾼다. 배 씨는 1941년 태평양전쟁이 일어나 징용에 끌려갔고, 전쟁이 끝난 후 돌아와서도 서점을 운영했다. 이때 지금의 북성로 입구에 새롭게 확장해 문을 열었고, 도소매를 겸했다.

비슷한 시기인 1940년 교동 양키시장 입구에는 일본인이 경영하는 '대교'라는 책방이 생겼고, '철야당', 맞은편에는 '연문사'도 문을 열었다. 1945년 8월 15일 해방이 된 후 대교는 손종태 씨가 인수해 '대영당'이라 이름을 바꾼다. 대영당 서점은 대구 시내 교과서 공급을 맡았다.

안동 출신인 김원대 씨는 1946년 가을 대구에 오는데, 처음에는 대구역 광장 모퉁이에 신문과 책자를 펴놓고 팔았다. 이듬해 그는 '계명사'라는 서점을 연다. 규모가 확대되면서 도매상을 별도로 운영하기도 했다. 중앙로 서점가가 형성되는 그 시점에 있었던 본영당 서점도 1945년 문을 연다.

**6·25 전쟁 당시 대구로 대거 내려온 출판사들…
도매업 활발**

1950년 6·25전쟁이 터지자, 서울 출판인들이 대거 피난왔다. 그 결과 대구에는 주로 단행본 업자들이 자리를 잡았다. 장왕사, 박영사, 탐구당 등의 60여 개 출판사가 대구에 왔다. 이들 중 몇몇 출판사에서 나온 책을 계몽사에서 도매로 팔기도 했다. 계몽사는 1950년 후반까지 대구에 있다가 서울에 진출해 본격적으로 참고서 출판에 집중했다. 문성당의 주인용 씨도 1950년 후반까지 도매업을 했다. 문화서점, 삼신서적도 1970년 초까지 도매업을 이어갔다.

이 시기 대구의 잘 알려진 서점들이 문을 열었다. 명문당(일신서점의 전신), 학양사, 본영당서점 등이 대표적이다. 1960년대에는 대구에 서점이 40여 개가 있었다. 이 시기 각 서점은 할인 판매로 인해 서점 운영에 어려움을 겪기도 했다.



사진 1. 문을 닫은 제일서적의 모습
(출처=영남일보)

**1990년대 중반까지 대구 대표 서점 호황기…
2000년대 대형 서점 등장**

1950~60년대 들어선 대구의 서점들은 30년 이상 운영되며 시민들의 사랑을 받았다. 특히 1980년대에는 대구 시민들의 약속 장소로 자리매김한 제일서적이 문을 연다.



사진 2. 대구 중구 교보문고를 찾은 시민들이 책을 읽으며 더위를 식히고 있다. (출처=영남일보)



사진 3. 대구 영풍문고 전경
(출처=영남일보)

1981년 개점한 제일서적은 25년간 한 자리를 지키면서, 1990년대에는 대구를 대표하는 서점이 된다. 제일서적은 책 판매 외에도 다양한 문화 행사도 진행했고, 홍보 전략을 펼쳤다. 1991년부터 자체 독후감 대회를 열고, 할인 카드를 만들어 책을 많이 구입하는 고객에게 혜택을 줬다. 매달 신간 정보 책자를 제작해 눈길을 끌기도 했다.

2000년대 초반에는 서울 대형 서점들이 대구에 등장한다. 이때 생겨난 대형 서점은 복합문화공간으로 기능하겠

다는 목표를 두고 문을 열었다.

영풍문고 반월당점은 2003년 7월 반월당역 네거리 부근 삼성금융플라자 건물 지하에 문을 열었다. 이보다 앞서 대구에 문을 연 대형서점은 교보문고 대구점이다. 1999년부터 입점을 준비했으나 지역 서점의 반발로 한 차례 미뤄졌다. 이후 지역 서점과 협의 후인 2000년 9월 문을 열었다. 교보문고는 책뿐만 아니라 지하에 문구, 음반 등도 판매하는 형태로 운영됐다.

1990년대 초까지 시민들의 사랑을 받아오던 대구 도심의 토종 서점들은 IMF 외환위기 이후 휘청거리기 시작한다. 제일서적과 학원서림이 자리를 지키고 있었을 뿐 본영당 서점은 옛 대구 MBC 건물(대구 수성구 범어동)로 이전했다.

2000년대 들어서면서 인터넷 서점의 활성화, 대형 서점의 대구 진출의 여파로 지역 서점이 하나둘 문을 닫기 시작한다. 제일서적은 2006년 부도가 나 문을 닫았고, 그 자리는 커피 체인점이 들어선다. 끝까지 중앙로를 지켰던 대우서점도 2007년 결국 폐업한다. 이듬해 수성구로 이전했던 본영당 서점도 문을 닫는다.



사진 4. 물레책방 (출처=영남일보)

2000년대 중반 동네 곳곳에 들어선 동네 책방과 대형 서점의 대구 매장 확대

2000년대 중반에는 동네서점이 잇따라 문을 열었다. 동네서점들은 단순히 책을 파는 공간이 아닌 복합문화공간이자 동네 사랑방 역할을 했다.

2012년 대구 남구 계명대 대명 캠퍼스 인근에 '더폴락'이 문을 열었다. 더폴락은 이곳에서 시작해 몇 번 이사 다니다 현재 서점이 있는 북성로에 자리 잡았다. 독립출판물을 중심으로 판매하는 이 책방은 2016년부터 '아마도 생산적 활동'이라는 제목으로 매년 독립출판 페스티벌을 열어오고 있다.

대구 수성구 '물레책방'은 2008년 서울로 이사 간 '녹색평론' 사무실이 있던 건물 지하를 2010년 헌책방으로 문을 열었다. 독립영화감독이기도 한 장우석 씨가 책방지기다. 헌책 외에 지역 출판사의 신간도 이곳에서 만나볼 수 있다.

2012년 문을 연 '시인 보호구역'은 중구 김광석길에서 시작해 여러 곳으로 이사를 하다 현재 수성구 두산동에 자리 잡고 있다. 정훈교 시인이 운영하는 시집 전문 서점으로, 시인들을 만날 수 있는 다양한 행사도 진행되는 곳이다.

이 밖에도 읽다익다(대구 수성구), 차방책방(대구 중구), 커피는책이랑(대구 수성구) 등 다양한 동네 책방이 대구 곳곳에 문을 열었다. 이들의 공통점은 책방지기의 안목과 취향이 담긴 책들을 만날 수 있다는 것이다. 다양한 분야의 소모임, 지역 뮤지션의 공연 등도 동네 책방에서 열렸다.

2016년 하반기에는 신규 대형 서점이 잇따라 출점했다. 대구에 있는 대형 서점인 교보문고, 영풍문고가 기존 지점 외에 추가로 매장을 연 것이다. 영풍문고는 대구백화점 본점 지하 1층에, 교보문고는 현대백화점 대구점 지하 2층에 서점을 개점했다. 같은 해 신세계백화점 대구점 개점과 함께 반디앤루니스도 대구에 새롭게 문을 열었다.

코로나19로 대형 서점도 휘청...

새로운 동네 책방의 등장

대구에 잇따라 문을 연 대형 서점들도 코로나19 타격을 피하지 못했다. 2020년 12월 대구백화점 본점 영풍문고가 문을 닫았다. 영풍문고 대백점은 2016년 개점 당시 새로운 문화공간이 될 것으로 기대를 모았다. 하지만 코로나19로 인해 유동 인구가 급격하게 줄어들면서 매출이 저조했다.

비슷한 시기 문을 열었던 반디앤루니스도 대구에서 결국 문을 닫았다. 2016년 신세계백화점 대구 개점과 함께 운영되다 2021년 1월 초 문을 닫았다. 이보다 앞서 2019년에는 영풍문고 반월당점이 폐점했다.

그런 상황에서 다양한 취향을 반영한 동네서점이 2020년을 기점으로 또다시 생겨나기 시작한다. 2020년 시작한 '낮은리복스'는 포토북 전문 책방이다. 같은 해 북구 학정동에 문을 연 '치우친 취향'은 책방지기의 취향이 담긴 책을 만날 수 있는 동네 책방이다. 2021년 문을 연 남구 대명 공연 거리 내 책방 '일글책'은 소설집을 주로 판매한다. 젊은 층이 자주 찾는 카페가 밀집한 동대구역 인근에 문을 연 '심플책방'은 일본 시티팝이 들려오는 레트로 분위기의 책방으로, 고양이 두 마리가 손님을 맞이한다.

최근에는 남구 앞산 카페거리 인근에 올해 문을 연 '산아래 詩'가 화제가 되고 있다. 대구 경북 시인들의 시집만 판매하는 시집 전문 서점이다. 시인들이 직접 시집을 보내오면 판매하는 일종의 위탁 형식으로 운영한다. 수익은 시인들에게 더 많이 돌아가도록 책정했다. 수익을 위해 커피, 굿즈 등을 판매하는 다른 독립서점과 달리 책방을 찾는 손님들에게 커피를 팔지 않는 것도 이 책방의 특징이다.

사진 5. 전시장으로도 활용되는 '시인 보호구역' (출처=영남일보)



사진 6. 대구 남구 앞산 카페거리 인근에 문을 연 시집 전문 서점 '산아래 詩' (출처='산아래 詩')

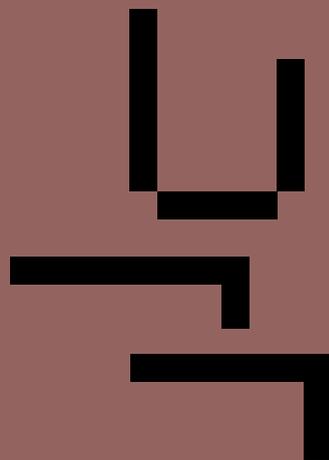


참고자료

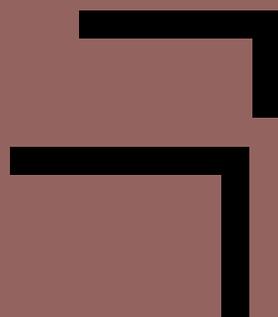
- 출판저널 122호(1993년)
- 한국학중앙연구원 '향토문화전자대전'
- (사)한국서점조합연합회 '2022년 서점 편람'
- 영남일보
- 매일신문

SECTION 03.

복구를 담다



피터-에이-김



행복한 자생문화를

만들어 가는 복구

행복 복구는 선한 영향력 아래 자생을 꿈꾼다.

복구의 문화자생력을 키우기 위해 문화적 가치를 재조명하며

복구가 만들어 갈 재미있고 흥미로운 모습을 담아 본다.

K-푸드 떡볶이,

이효영
(북구청 문화예술과 지역축제팀장)

대구 북구의 미래가 되다

떡볶이

“오빠는 풍각쟁이야~ 오빠는 심술쟁이야~
난 몰라 난 몰라 내 반찬 다 뺏어 먹는 거
난 몰라 불고기 떡볶이는 혼자만 먹고
오이지 콩나물만 나한테 주구”

이 노래는 일제강점기인 1938년 가수 박항림이 발매한 노래로 당시 대도시 중류층의 생활상을 담고 있어 역사학적으로도 가치 있는 노래이다. 가사에서 언급되는 불고기는 일제강점기에 먹었던 국물이 있는 서울식 불고기이며 떡볶이는 간장으로 양념한, 현대에서는 궁중떡볶이라고 부르는 요리를 말한다.

지금은 떡볶이가 저렴한 서민 간식의 대표주자라 할 만하지만, 일제강점기 당시 고급 음식이었던 불고기와 견줄 만큼 위상이 높은 음식임을 확인할 수 있다.

그렇다면 떡볶이라는 음식은 언제 탄생하였을까?

떡볶이에 대한 최초 기록은 1800년대 말 편찬된 조선 시대 전통 음식 조리서 『시의전서(是議全書)』에서 찾을 수 있다. 시의전서에서 소개한 떡볶이 조리법은 흰 떡을 탕 무(탕에 넣는 무)처럼 썰어서 잠깐 볶아서 만들며 양념이나 조리법은 다른 종류의 찜을 만드는 것과 같다고 한다. 또 비슷한 시기에 편찬된 조리책 『주식시의(酒食是義)』에는 흰 떡을 잘라 기름을 많이 두르고 소고기를 가늘게 썬 것과 함께 넣어 볶고 송이와 도라지를 납작하게 썰고, 계란을 부쳐 채치고 숙주나물을 장에 주물러 넣고 간을 맞추고 김을 구워 부수어 넣고 애호박, 오이, 갓은양념을 넣는다고 기록되어 있다. 이 찜 되면 떡볶이는 그저 간식이 아니라 고급 요리라 할 만하다. 또한, 1924년 제작된 『조선무쌍신식요리제법(朝鮮無雙新式料理製法)』에서도 간장으로 간을 맞추는 떡볶이에 관한 내용이 언급되기도 했다. 정리하자면 최초의 떡볶이는 지금의 빨간 떡볶이가 아닌, 간장양념을 기초로 하며, 볶음 요리보다는 찜에 더 가까워 보인다. 현대에 와서는 당시의 떡볶이를 궁중떡볶이라



고 통칭해서 부르고 있으나 간장으로 간을 해 찜처럼 조리한 그 당시 음식을 지금의 고추장 떡볶이의 호시라고 보기에는 무리라는 의견도 있다.

현대의 고추장 떡볶이는 1953년 마복림(1921~2011) 씨가 우연히 떡가래를 춘장에 떨어뜨리면서 춘장으로 만든 떡볶이를 고안했고 이후 값비싼 춘장 대신 고추장으로 양념을 버무리면서 지금의 고추장 떡볶이가 만들어졌다는 것이 유력한 설이다. 이렇게 만들어진 떡볶이를 광희문 밖 개천을 복개한 서울 신당동 공터에서 길거리 음식으로 팔았고, 이후 1970년대 MBC 표준FM “임국희의 여성살롱”이란 프로그램에 신당동 떡볶이 골목이 소개되면서 전국적으로 퍼져 나가게 되었다고도 한다.

떡은 가래떡을 사용하며 떡의 주재료가 쌀가루나 밀가루나에 따라 ‘쌀 떡볶이’와 ‘밀 떡볶이’로 나뉜다. 한국전쟁 이전의 궁중떡볶이는 쌀 떡볶이였으나, 전쟁

으로 인해 곡물 가격이 급등하고 보릿고개와 빈곤이 심각해짐에 따라 급기야 정부 차원의 캠페인이 벌어졌다. 이른바 절미운동이라 하는 이 운동은 ‘가정에서는 잡곡을 혼식할 것, 음식점은 3할 이상의 잡곡을 혼합하여 영업할 것’ 등 8개 항목이 들어있다. 이 운동에도 불구하고 쌀 부족 현상은 1970년대까지 이어지는데, 대신 미국산 밀가루는 넘쳐났다. 이미 한국전쟁 당시부터 미국에서 원조받은 밀가루가 대량 확산되고 있었고 이후로도 미국의 잉여 농산물이 넘쳐나자, 수출 시장 개척을 위해 원조라는 형식으로 계속해서 미국산 밀이 쏟아져 들어온 것이다. 이러한 무상 공급이 대대적으로 이뤄지면서 정부에서는 정책적으로 밀 소비를 촉진하는 분식 장려와 더불어 보리, 콩 등 잡곡 혼식을 장려하는 이른바 ‘혼분식 장려 운동’을 전개하였다. 이와 함께 값비싼 쌀 가래떡을 대신할 밀 가래떡 떡볶이도 확산되면서 서민들의 배고픔을 달래주는 싸고 맛있는 먹거리로 성장하게 된다.

K-푸드의 주역, 떡볶이

지난 3월 문화체육관광부가 발표한 2023년 해외 한류 실태조사(2022년 기준)를 보면 K-푸드의 인기를 실감할 수 있다. K-콘텐츠의 인기와 잠재력을 알 수 있는 브랜드 파워 지수(Brand Power Index)는 58.8점인데, 그중에서 음식이 66점으로 뷰티(62.3점), K-팝(61.7점) 등을 제치고 가장 높은 점수를 보였다. 수출 실적도 이를 증명한다. 지난해 우리나라 농수산물 수출액은 전년 대비 5.3% 증가한 120억 달러(약 15조 원)로 사상 최대 실적을 냈다. 전문가들은 입을 모아 K-푸드의 새로운 서막이 열렸다고 말하는데, 특히 떡볶이의 성장세는 주목할 만하다.

작년 9월, CNN은 아시아 최고의 길거리 음식으로 한국의 떡볶이를 꼽으며 한국에 간다면 꼭 먹어보아야 할 간식으로 소개했다. 그로부터 불과 6개월 후인 지난 3월에는 NBC에서 “떡볶이, 미국까지 점령. 미국이 탐닉하는 다음 메뉴는 한국에서 가장 맛있는 추억의 음식”이라며 떡볶이를 집중적으로 다뤘다. “이제 이 요리는 한국의 대중문화에 접근성까지 더해지며 미국에서 인기를 끌고 있다.”라며 미국 전역으로 진출한 한국의 떡볶이 프랜차이즈와 밀키트 덕분에 굳이 한국에 가지 않아도 현지에서 떡볶이를 즐길 수 있게 되었다고 전했다.

사실 떡볶이의 세계화는 최근의 일이 아니다.

2009년 당시 정부는 한식 세계화를 선포하고 대표 음식으로 김치, 비빔밥, 막걸리와 함께 떡볶이를 선정했다. 떡볶이 분야에만 5년간 140억을 투자하겠다는 야심 찬 계획으로 떡볶이 연구소까지 열었다. 하지만 연구소는 이렇다 할 성과 없이 1년 뒤, 문을 닫았고 떡볶이 세계화는 실패한 것으로 평가되었다. 당시 전문가들은 외국인에게 낯설 수밖에 없는 떡의 식감, 국가별로 다른 매운맛의 선호도, 인프라 부족, 짧은 유통기한을 문제로 꼽았다. 한식의 세계화는 역지가 아닌 진정성이 중요하다고 지적하며 정부 주도의 한식 세계화 사업에 날 선 비판을 했다.

14년이 지난 지금, 떡볶이는 K-푸드의 대표주자로 손꼽힌다. 농림축산식품부와 한국농수산물유통공사(aT)가 발간한 ‘2021 가공식품 세분시장 현황 보고서’에 따르면 2020년 즉석조리식품 수출액은 3,493만 달러(약 416억 4,000만 원)이다. 2016년 대비 323.1% 증가했다. 특히 떡볶이 수출액이 전년 대비 56.7% 증가했고, 가정간편식 중에 가장 높은 상승세를 보였다.

그사이 무엇이 달라졌을까. 가장 큰 변화는 K-팝을 필두로 한 K-컬처의 확산일 것이다. 앞서 언급한 바와 같이 NBC의 미국 내 떡볶이 열풍에 관한 보도를 보면 그 이유가 보인다. 떡볶이는 미국의 대형마트에서 기성품으로 팔리고 있고 인터넷으로도 구입할 수 있으며, 떡볶이 전문점도 등장했다고 설명하고 있다. 또 BTS 지민이 서울의 식당에서 떡볶이를 즐기는 모습을 SNS에 노출한 것은 떡볶이의 인기에 기름을 부었다고 할 수 있다.

그때는 틀렸고 지금은 맞다. 떡볶이의 세계화를 두고 하는 말인 것 같다.

대구와 떡볶이

대구에는 수십 년의 전통을 자랑하는 떡볶이 노포가 많이 있다. 유명 크리에이터들이 떡볶이 성지순례로 대구를 찾는 것은 드문 일이 아니다.

대구에는 왜 떡볶이가 발달했을까? 일부에서는 대구의 학교 수와 연관 짓기도 한다.

대구는 둘째가라면 서러울 대한민국 대표 교육도시이다. 60~70년대를 지나오면서 학교 수가 기하급수적으로 늘어났고 그와 함께 학교 앞 떡볶이 가게도 번성했다. 신천할매떡볶이로도 잘 알려진 윤옥연할매떡볶이는 대구 청구고를 중심으로, 달성 고등학교 앞에는 달떡, 경명여고 앞 신전떡볶이 등이 대표적이다.

대구의 떡볶이는 유독 매운맛으로 유명한데 그 이유는 무엇일까? 사실 떡볶이만 매운 것은 아니다. 짬갈비, 복어 불고기, 무침회 등 대구 음식은 맵기로 유명하다. 많은 이들이 대구의 분지 지형에서 그 이유를 찾는다. 대프리카로 불리는 대구의 여름 날씨를 견디려면 머리끝에서 발끝까지 땀방울이 송송 맺히는 매운맛이 필요하다는 것이다. 일명 이열치열이다. 전국 최고 가맹점 수를 보유하고 있는 신전떡볶이 관계자에 따르면 일 년 중 떡볶이 매출이 가장 많을 때가 한여름이라 한다. 또한, 중국의 쓰촨성이나 인도·태국 같은 지역에서 매운 요리가 발달한 원인이 더위 때문이라고 분석하는 게 전문가들의 공통된 견해다. 한편으로 먹을 것이 풍성한 곡창지대나 신선한 해산물이 많은 해안 지역과 달리 식재료의 수급이 원활하지 못해 매운 양념으로 맛을 내는 것도 매운 요리의 발달 이유로 보는 견해도 있다.

또한 대구에는 유독 프랜차이즈 산업이 발달했는데 대표적으로 치킨과 떡볶이를 들 수 있다. 일제강점기, 대구에서 시작한 국채보상운동에서 볼 수 있듯이 대구 사람들이 가진 공유와 상생의 공동체 정신이 서로 나누면서 성장해 나가는 프랜차이즈 산업과 잘 어울리기 때문이 아닐지 생각해 본다. 그중에서도 떡볶이 프



랜차이즈의 성장은 맵고 뜨거운 맛의 저렴한 접하기 쉬운 떡볶이를 통해 일상의 스트레스를 해소하고, 다양한 부재료를 통해 수많은 맛으로 조합이 가능한 장점으로 인해 떡볶이가 하나의 문화이면서 동시에 산업으로 성장하고 있다고 보인다.

대구 북구 떡볶이 페스티벌

1905년 문을 열고 1913년, 1978년 신축을 거쳐 2003년 지금의 모습을 갖춘 대구역은 일제강점기에는 수탈의 통로로, 한국전쟁 이후로는 원조물자의 보급로로 대한민국 근현대사와 명맥을 함께하고 있다.

한국전쟁 당시 대구역을 통해 보급되던 원조식량 밀가루가 떡볶이의 주 재료가 되었고, 당시 피란민촌이었던 대구역 인근 고성동, 칠성동, 대현동 일원에도 떡볶이 포장마차들이 생겨나기 시작했다. 현재는 창조경제 단지로 변모한 옛 제일모직도 인근이었던 것을 감안할 때, 이 일대는 대구 근대 산업의 무대이자 동시에 떡볶이의 역사·문화적 배경이 될 수 있으며, 60년 전통의 고성동 떡볶이 골목이 이를 입증하고 있다.

또한, 해외를 포함해 800여 개의 가맹점을 보유한 전국 최대 떡볶이 프랜차이즈 신전떡볶이의 시작은 대구 북구 칠성동이다. 관음동에는 세계 최초 떡볶이 박물관인 신전뮤지엄이 위치해 있다. 2020년 개관한 이 박물관은 떡볶이의 역사, 스탬프 투어, 떡볶이 시식, 마이 컵 떡볶이 팩토리 등 떡볶이를 주제로 다양한 체험 프로그램을 운영하고 있다.

이런 역사적 배경과 지역적 요인에 스토리를 입혀 마침내 대구 북구 떡볶이 페스티벌이 탄생하게 된다. 2021년 떡볶이를 좋아하는 한 공무원의 아이디어에서 시작했다는 떡볶이 페스티벌은 코로나 장기화로 인해 비대면 형식의 온라인 페스티벌로 그 서막을 열었다. 인스타그램을 기반으로 북구 관내 떡볶이 맛집을 추천받아 투어단을 구성, 가게마다 맛을 보고 후기를 올린 후 좋아요, 댓글 순으로 10개 가게를 선정, 북구 떡술랭 인증패를 수여했다.

다음 해인 2022년, 드디어 첫 오프라인 개최를 하게 되었는데 예상 관람객의 30배인 3만 명이 전국 각지에서 방문하면서 떡볶이 파티가 아니라 그야말로 대환장 파티가 벌어졌다.

그 속사정을 알아보니 당초 5천만 원이라는 적은 예산으로 1천 명 내외의 관람객을 예상했고 축제의 인지도가 낮다 보니 참가업체를 구하느라 애를 먹었다고 한다. 겨우겨우 9개 업체를 모집했으나 축제를 앞두고 2개 업체에서 코로나 감염 등의 이유로 불참, 최종 7개 업체로 축제를 시작했고 어렵게 참가한 업체들의 인건비 부담을 줄이고, 운영의 효율화를 위해 단일창구에서 떡볶이 쿠폰을 구입한 후 각 부스에서 떡볶이를 수령할 수 있도록 했는데 이게 문제였다. 축제 개시 1시간 만에 쿠폰 판매가 중지되고 몇 시간 후 재개하기를 반복했다. 부스마다 길게 늘어선 줄은 3시간을 기다려도 결국 떡볶이 국물 맛도 못 보고 발길을 돌리기도 했다. 소문을 듣고 국민의 힘 이준석 前 대표도 다녀갔으니 당일 현장의 열기만큼은 성공적이라 하겠으나 결과적으로 2022년 제2회 떡볶이 페스티벌은 “떡볶이 축제인데 떡볶이를 먹을 수 없는 축제”라는 오명을 남기게 된다.

북구청에서 절치부심의 마음으로 준비했다는 2023 제3회 떡볶이 페스티벌은 예산, 행사 기간, 행사 장소를 대폭 확대해 오프라인 개최 단 2회 만에 유명 연예인 없이 오로지 떡볶이라는 콘텐츠만으로 전국에서 8만여 명의 인파를 불러 모았다. 매스컴마다 치맥을 넘어서 대구를 대표할 축제로 평가되면서 대구지역 최초로 축제 오스카상이라 불리는 세계축제협회 피너클 어워드 한국대회까지 수상, 글로벌 축제로의 잠재력도 인정받았다.

달려라 떡볶이, 날아라 북구!

“오랜만에 만난 그녀, 떡볶이를 너무 좋아해~
찾아간 곳은 찾아간 곳은 신당동 떡볶이집~”



신당동 떡볶이로 더 잘 알려진 이 노래는 가수 DJ DOC가 1996년 발표한 ‘허리케인 박’이다. 떡볶이를 좋아해서 간 줄 알았던 신당동 떡볶이집이 사실은 뮤직박스 안의 DJ를 보러 간 것이라는 재미있는 가사다. 한 때 떡볶이 가게는 DJ가 LP로 음악을 들려주는 뮤직 카페이기도 했다.

궁중 음식으로 시작한 떡볶이는 1930년대에는 불고기에 버금가는 고급 음식으로, 한국전쟁 이후 배고픔을 달래주던 서민 간식에서, 80년대는 멋진 DJ를 보기 위한 구실로도 쓰였다가, 이제는 K-푸드 열풍의 선두 주자가 되었다.

음식은 추억을 담고, 추억이 담긴 음식은 문화가 된다. 어린 시절 엄마가 차려준 밥상은 추억으로 몸에 남아 기억되는 것이지 레시피로 전수되는 맛은 아닐 것이다. 군대에서의 라면, 당구장에서의 짜장면, 한파 속 뜨거운 어묵탕은 식감이나 재료의 풍미로 만들어진 미각에 의한 기억이 아니라 오감과 삶이 합작한 맛의 향

연이자 나만의 축제에 가깝다.

이제 나만의 축제를 세계적인 축제로 만들어 보자. 축제는 도시브랜드를 높이는 지름길이며, 축제에 수반되는 경제적 효과는 수백억에 달하기도 한다. 이제 겨우 3살인 떡볶이 페스티벌이 지속 가능한 성장을 통해 지역사회의 산업기반이 되기 위한 모멘텀이 필요한 때이다. K-푸드에서 시작한 떡볶이가 K-페스티벌을 통해 K-컬처, K-투어의 한 축을 맡으며 대구 북구를 세계에 알리는 미래 먹거리로 성장할 수 있기를 소망한다.





복현1동

피란민촌의 기억을 재생하다

Interviewee • **심재신**(내마음은콩밭협동조합 공동대표)

Interviewer • **김은운**(복현1동 도시재생현장지원센터장)

복현1동은 인근에 경북대학교가 있어 대학생 청년들도 많고, 수십 년간 살아오신 어르신들도 많은 동네다. 필자가 처음 발을 들이고 복현1동의 어르신들을 만났던 것은 2019년 지역문화진흥원의 생활문화공동체 사업으로 내마음은콩밭협동조합이 복현1동 도시재생현장지원센터와 함께 '복현유사' 프로젝트를 시작하면서부터였다. 복현유사는 복현동과 삼국유사의 합성어로 복현1동 어르신들의 이야기를 삼국유사 속 신화·민담·전설과 같은 설화로 각색해보고, 그 설화를 어르신들이 직접 낭독하는 '전기수'가 되어보게 하는 취지였다. '전기수'는 조선 후기에 성행한 대중 이야기꾼이었는데, 지금의 우리로 따지면 거리에서 공연하는 '버스킹'하는 사람이었다. 전쟁과 흉수, 그로 인한 가난과 위기 등 여러 어려움을 피해 복현1동에 정착하여 삶을 꾸려나간 어르신들의 이야기는, 지금 우리에게도 상당한 울림을 줄 수 있는 가치 있는 이야기들이다.

복현1동의 기록은 단순히 주민들의 생활을 파악하는 기록이 아닌, 그들의 이야기를 지역 청년과 문화기획자들과 함께 문화적 자산으로 만들어 내는 기록으로 축적되어 왔다. 이 기록들은 앞으로 복현1동 주민들의 미래 먹거리로까지 이어지며 잊힐 수 있었던 우리의 소중한 기억과 위기 극복 DNA, 삶과 이웃에 대한 사랑 등을 문화적 자산으로 유형화하는 작업이었다.

이러한 작업을 바탕으로 더욱 끈끈해진 마을공동체인 복현1동 마을관리 사회적협동조합과 복현1동 도시재생현장지원센터는 두박두박 그들의 이야기를 만들어 가고 있다. 주민과 함께 지난 4년간 피란민촌의 재생과 사람들이 가진 기억의 재생을 이끌어 온 김은운 복현1동 도시재생현장지원센터 센터장님을 만났다.



사진 1. 지난 2021년 11월 개관한 '청문당(靑文堂)'은 대학가의 빈 건물들 리모델링하여 재탄생한 복합문화공간이다. 국토교통부 도시재생 뉴딜사업의 일환으로 산격3동과 경북대학교 일대의 문화향유 저변을 넓히고 예술적 가치를 창출하는 '대학문화예술키움'의 주요거점으로 활용되고 있다.(대구광역시 북구 대학로23길 15-3)

심재신 · 김은윤 센터장님, 안녕하세요. 북구 복현1동을 잘 모르시는 독자들을 위해 자세히 소개해주시겠어요?



김은윤 · 안녕하세요, 복현1동에서 피란민촌으로 불리는 본 대상지는 경북대학교 동측 경계와 경진초등학교 사이에 있습니다. 경북대 인근에 계신 분들 중에도 피란민촌을 잘 모르시는 분들이 많으시더라고요. 흔히 피란민촌이라고 하면 6.25 전쟁 당시 이북에서 내려오신 분들이 정착한 마을인가 하고 궁금해들 하십니다.

저희 센터에서 아카이빙 사업을 하면서 조사한 바로는 6·25 이후 신천변에 집단으로 거주하던 피란민들이 잦은 수해가 나자 복현1동 구릉지대에 있는 사유지로 옮겨와 살면서 마을이 형성되기 시작했고, 오래전부터 경북대 부지 내에 거주하시던 주민들이 이주한 경우도 있다고 합니다. 전쟁으로 인한 피란민이든 재난으로 인한 이재민이든 원래의 삶터에서 내몰림을 겪으며 이곳에 모여 살게 되었고 현재의 사유지에 무허가 건축물을 짓고 집단 취락지를 형성하게 되었다고 합니다.

1950년대 중반의 항공사진을 보면 복현동 일대가 지금처럼 도시화하기 훨씬 이 전부터 피란민촌은 이미 현재와 같은 마을구조를 갖추고 있습니다. 그렇다 보니 건축물들의 노후화가 심해지고 안전에 취약하기도 하고 생활 기반 시설이 제대로 갖추어지지 못해 인구 유출 및 고령화도 심화되었다고 할 수 있습니다.

심재신 · 복현1동 피란민촌의 생활환경 개선을 위해 도시재생현장지원센터는 어떤 사업을 하고 있나요?

김은윤 · 북구 복현1동 “피란민촌의 재탄생, 어울림 마을 복현” 사업은 도시재생 뉴딜사업 중 ‘우리 동네 살리기’ 유형으로 선정되어 2019년 1월부터 현재까지 4년간 사업을 추진해 오고 있습니다. 복현1동 도시재생 사업의 주된 내용 중 하나는 대구도시공사가 주관하는 ‘피란민촌 주거환경 개선 사업’을 통해 영구 임대 주택과 청년 행복주택 280여 세대를 공급하고 주민들을 위한 기초생활 인프라를 공급하여 주민 생활편의를 증진하는 것입니다.

경북대학교 동측 담장과 피란민촌을 둘러싼 대학가 주변 원룸 지역으로 인해 물리적 공간이 단절되어 있고, 원룸 지역 젊은층 주민들과 고령층 주민들의 세대 간 단절로 인해 공동체 활성화에 어려움이 있습니다. 그래서 복현 어울림센터, 복잡소(福JOB소) 등 주민 거점 공간을 조성하여 다양한 세대 주민들의 소통과 교류를 증진하고 지속 가능한 공동체를 만들어 가고자 하는 것이 중요한 목표라 할 수 있습니다.

2021년 하반기 복현1동 주민협의체의 뜻을 모아서 협동조합 설립 교육을 받고 마을관리 사회적협동조합을 설립하였고, 도시재생 거점 공간이 조성되면 마을식당, 마을카페, 마을상점, 마을전서관, 마을관리소 등 청년과 주민이 함께하는 생활문화 공동체 사업 등을 계속 펼쳐 나가고자 합니다. 이외에도 주민 제안 공모사업, 협동조합 창업 컨설팅 등 마을의 비전을 현실로 만들기 위해 바쁘게 달려가고 있습니다.

심재신 · 그 과정에서 사실 어려움도 있었을 것 같은데, 어떤 어려움이 있었고 그것을 극복한 사례가 있나요?

김은윤 · 사업 초기 주민협의체 구심점을 형성하는 과정에서 주민들 간의 갈등이 발생한다든지 행정, 주민, 지원센터가 협력관계와 신뢰를 쌓아가는 것이 처음부터 쉽게 되지는 않습니다. 도시재생 정책 시행 초기에는 사업에 대한 이해도가 낮아서 ‘주민참여’를 이끌어 내는 것이 어려웠던 반면 요즘은 큰 규모의 사업비가 지역에 투입되다 보니 갈등 요소도 발생하고 주민합의를 이루는 과정에 어려움이 있다고 봅니다. 다양한 관심사와 욕구를 가진 사람들이 만나 생각을 모으고 관계를 맺어가는 과정에서 충분한 소통과 주민합의를 잘 이루어 가는 지혜가 필요한데요. 우리 사회는 여전히 수직적 의사결정 체계에 익숙하고 수평적 합의 구조를 만드는 것이 어렵기도 합니다. 소통과 합의의 감각을 키워나가는 경험을 축적해 가기 위해서는 충분한 시간이 필요한데 일이란 것이 진행되려면 또 성과와 속도가 요구되기도 하지요. 그래서 주민역량강화 사업이 무엇보다 중요하고 공동체의 역량을 높여서 지역사회가 어려운 문제에 봉착했을 때 소통과 합의의 기술로 돌파해 나가는 힘을 키워 나가는 것이 필요합니다. 복현유사 프로젝트 과정 중에 주민분들과 함께 자신의 생애를 바탕으로 시를 창작하고 낭독해 보는 워크숍이 있었는데요. 당시 한 주민분께서 ‘이렇게 시 짓고 배우고 하는 수업도 좋은데, 우리 집에 당장 물이 계속 새는데 이거 도대체 언제 해결해 줄 거냐? 다라이(대야)로 물 받고 있는데...’라고 하시면서 울분을 토하신 적도 있었어요. 이렇게 표면적으로 불만과 갈등이 실시간으로 드러나는 경우도 많았습니다.



하지만 많은 주민분이 자신의 삶에 대한 자부심, 이웃의 삶에 관심을 가지게 됨으로써 이러한 불만과 갈등이 일부 해결된다는 점도 발견했습니다. 청년들이 자신의 이야기를 경청하여 하나의 작품으로 만들어 주고 그것을 바탕으로 그림과 굿즈가 만들어지고, 그 과정을 공유하고 자신의 목소리로 낭독하면서 미처 몰랐던 자신이 살아온 삶의 가치, 이웃이 여기까지 오게 된 과정을 자연스럽게 알아가게 되었습니다. 안전한 주거환경 조성이 이뤄지기까지 시간이 걸리는 만큼 그들의 마음속에 자신의 삶과 이웃에 대한 관심을 가지기까지의 시간도 걸렸어요. 그러한 과정의 가치를 잘 살린 것이 복현유사, 복현1동에서 벌어진 ‘기록’ 작업이라고 생각합니다.

작년 9월에 복현1동 도시재생 뉴딜사업을 통해 조성된 어울림 쉼터에서 ‘복현 어울림마을 축제’를 개최했습니다. 마을 축제는 복현 마을관리 사회적협동조합이 주관하였으며 한 달간 ‘복현 마을 축제 학교’의 기획 워크숍을 통해 복현동 주민들이 직접 기획하고 준비한 축제라 더욱 의미가 있었어요. ‘복현 어울림 마을 축제’는 도시재생 사업으로 조성된 어울림 쉼터의 조성을 축하하는 개막식과 함께 주민오락관 게임, 수공예 체험, 풍년상회 농산물 체험, 마을관리소 원예 체험, 마을식당과 어울림 카페의 먹거리 체험 등 주민들이 직접 기획하고 운영하는 체험 부스가 다채롭게 펼쳐졌습니다. 그때 개막식에서 진행한 ‘어울림 마을 공동체의 약속 선언문’ 낭독은 복현동 주민들이 지역사회의 어려운 곳을 함께 살피고 도우며 공동체의 화합을 위해 함께 노력하겠다는 뜻을 선언한 것이었습니다. 주민이 직접 만들고 함께 즐긴 축제를 통해 마을공동체의 결속을 다지는 계기가 되었으며 주민들이 마음을 모으고 힘을 합치면 앞으로 도시재생과 마을사업도 성공할 수 있다는 자신감을 확인하는 자리였습니다. 이렇게 주민 개개인의 자신감이 우리 마을공동체의 자신감으로 이어지는 계기가 생겼지요.

작년 9월에 복현1동 도시재생 뉴딜사업을 통해 조성된 어울림 쉼터에서 ‘복현 어울림마을 축제’를 개최했습니다. 마을 축제는 복현 마을관리 사회적협동조합이 주관하였으며 한 달간 ‘복현 마을 축제 학교’의 기획 워크숍을 통해 복현동 주민들이 직접 기획하고 준비한 축제라 더욱 의미가 있었어요. ‘복현 어울림 마을 축제’는 도시재생 사업으로 조성된 어울림 쉼터의 조성을 축하하는 개막식과 함께 주민오락관 게임, 수공예 체험, 풍년상회 농산물 체험, 마을관리소 원예 체험, 마을식당과 어울림 카페의 먹거리 체험 등 주민들이 직접 기획하고 운영하는 체험 부스가 다채롭게 펼쳐졌습니다. 그때 개막식에서 진행한 ‘어울림 마을 공동체의 약속 선언문’ 낭독은 복현동 주민들이 지역사회의 어려운 곳을 함께 살피고 도우며 공동체의 화합을 위해 함께 노력하겠다는 뜻을 선언한 것이었습니다. 주민이 직접 만들고 함께 즐긴 축제를 통해 마을공동체의 결속을 다지는 계기가 되었으며 주민들이 마음을 모으고 힘을 합치면 앞으로 도시재생과 마을사업도 성공할 수 있다는 자신감을 확인하는 자리였습니다. 이렇게 주민 개개인의 자신감이 우리 마을공동체의 자신감으로 이어지는 계기가 생겼지요.



사진 2. 복현1동 원주민들의 삶의 기록이 담긴 문화 콘텐츠

심재신 · 언급해 주신 복현1동 원주민들의 삶의 기록을 바탕으로 만들어진 문화적 자산, 문화 콘텐츠들은 어떤 것이 있을까요?

김은운 · 먼저 복현1동의 문화적 DNA의 바탕이 된 복현유사는 “어르신들이 기억하고 청년들이 기록하는” 마을 설화입니다. 복구를 무대로 활동하는 청년 문화기획단체 내마음은콩밭협동조합이 우리 센터에 제안하여 진행된 사업으로, 복현유사 책자를 제작하고 낭독극 등 공연 콘텐츠, 굿즈 등을 개발하여 국토부 우수사례로 선정되기도 했습니다. 그리고 복현+아카이브=복카이브라는 디지털 아카이브를 만들어 마을의 역사와 활동 자료, 공간정보 영상 등을 수집하고 다양한 콘텐츠로 만들어질 수 있도록 지원하고 있습니다.

또 2021년부터 3년간 대구문화예술진흥원의 예술인 파견지원사업 ‘예술로 대구’에 기관으로 참여했습니다. 마을의 변화 과정과 주민들의 생활을 예술로, 참여 작가님의 시선으로 기록하고 아카이빙할 수 있는 좋은 기회였는데요. 지금까지 복현타작(他作) 아카데미, 마을 텃밭 벽화조성, 마을 아카이빙 콘텐츠 개발 등 참여 예술가들이 주민들과 직접 소통하고 어울리는 프로그램을 통해 주민 역량 강화와 공동체 활성화에 기여해 주셨어요. 당시에 새로운 모습으로 변화될 피란민촌의 모습과 그곳의 삶을 담아내는 다큐 영상 제작을 위하여 예술로 작가분과 주민 인터뷰를 진행하였는데, 그 과정을 통해서 어르신들이 현재 직면하고 있는 이주에 대한 고민, 현재까지 살아오면서 이어온 이웃과의 정, 그리고 재정착에 대한 걱정과 희망 등의 진솔한 얘기를 들을 수 있었습니다. 인터뷰에 참여해 주신 주민분들의 사진을 액자로 만들어 드렸을 때 액자를 계속 매만지면서 “나중에 여기 와서 다시 함께 살자.”라고 하신 말씀에 예술인들도 저희도 가슴 뭉클했었어요. 그리고 ‘이러한 기록 작업이 담아야 할 가치가 무엇인지 제대로 고민해야겠다.’는 생각이 들었습니다.

지난 11월 1일부터 어울림 쉼터에서 개최된 복현 Re:CORD 展은 ‘대구 예술로’ 선정 전문작가들이 복현 1동 도시재생 뉴딜사업의 일환으로 발굴·제작된 피란



사진 3. 어울림 쉼터에서 개최된 복현 Re:CORD 展 전시

민촌에 대한 기록물과 마을 아카이빙 콘텐츠를 활용한 전시회를 개최했습니다. 저희 주민분들뿐만 아니라 함께한 청년들도 개막식 때 와서 축하해 주셔서 감사했어요. 앞으로는 복잡소에 마을전시관이 조성되면 이러한 지역 자원을 활용한 콘텐츠를 여러 세대가 함께 체험하고 소통할 수 있도록 할 예정입니다.

심재신 · 복현1동은 원주민들과의 협업을 많은 ‘청년’들과 시작하고 함께 해왔는데 또 다른 사례들이 있을까요?

김은운 · 지역을 ‘자원’으로 바라보고 그것을 바탕으로 먹거리를 만들어 가는 청년 로컬 크리에이터들이 복현1동 주민들이 직접 그린 그림을 활용해 디자인 상품을 제작하고 크라우드 펀딩 기금을 지역사회에 환원한 사례도 있습니다. 도시재생 사업이 진행 중인 복현 1동 주민과 지역 청년들이 오래된 마을의 풍경과 주민들의 이야기를 담은 탁상달력과 휴대폰 그림톡을 제작하였고, 한 달 정도 크라우드 펀딩으로 모은 기부금 126만 원을 대구 북구청에 전달했었어요. 이 기부금 전달 활동은 2019년에 ‘복현 청년 리빙랩’에 참가한 청년들이 마을 어르신들과 인연을 맺게 되어 에어캡 단열재 봉사, 방역물품 나눔 봉사 등 지금까지 약 4년간 꾸준히 지역 주민들과의 교류와 연대를 이어온 일환이죠. 또한, 복현1동 주민들은 도시재생 사업을 추진하면서

‘복현유사’라는 마을 브랜드를 만들어 잊혀 가는 것을 기억하고, 기록하기 위해 다양한 문화 콘텐츠와 굿즈를 개발하는 등 지역공동체를 살리기 위해 노력하고 있어요.

우리 복현1동 마을관리 사회적협동조합 강순덕 이사장님도 “주민들의 서툰 그림 솜씨에 디자인을 입혀서 ‘복현유사’라는 가치 있는 굿즈로 재탄생시키고, 우리 지역을 위해 기부하게 되어 이혜나 작가와 청년 참가자들에게 진심으로 감사드리며 이러한 선순환을 이어가는데 앞장서겠다.”라고 소감을 전했었습니다. 당시 ‘복현유사’ 크라우드 펀딩을 통한 기부 활동은 도시재생 사업에서 청년들의 역할이 중요함을 확인하고 지역 커뮤니티의 일원으로서 청년들이 주도적인 활동 기회를 만들어 나가는 사례였다고 생각해요.

그리고 올해 앞서 크라우드 펀딩 프로젝트에 함께했던 청년기업 헤이나 아틀리에와 복현 마을관리 사회적협동조합, 복현1동 도시재생현장지원센터가 MOU를 체결했어요. 복현 마을관리 사회적협동조합과 헤이나 아틀리에, 복현1동 도시재생현장지원센터는 도시재생 뉴딜사업을 통해 축적한 마을 아카이빙 자원을 활용하여 청년 기획자, 창작자들과 함께 오래된 마을의 풍경과 복현1동 주민들의 이야기를 청년들의 창의적인 아이디어로 재탄생시키는 로컬콘텐츠 개발 프로젝트를 본격적으로 추진하게 되었습니다.

이번 정부 들어서 ‘로컬’, ‘로컬크리에이터’가 많은 주목과 지원을 받고 있는데요. 저희가 지금까지 교류해 온 지역 청년기업 헤이나 아틀리에(대표 이혜나)가 도시재생 뉴딜사업이 추진 중인 복현1동 주민들과 협업을 통해 대구테크노파크가 주관하는 「2023년 청년 로컬 크리에이터 활성화 지원사업」에 선정, 사업비 3,500만 원을 지원받음으로써 더욱 박차를 가할 수 있게 되었어요. 이번 프로젝트를 통해 올해 2023년 하반기에 복현1동 마을 굿즈 등 시제품을 제작하여 온·오프라인 판매 채널에서 직접 판매하고 소비자 반응을 평가해 본 후 향후 조성되는 복현1동 도시재생 거점 공간에서 다양한 체험 상품과 마을 굿즈를 전시 및 판매할 계획입니다.

심재신 · 복현1동 주민분들의 이야기를 청년이 발견하고 그것을 문화적 자산, 미래 먹거리로까지 만들어 내는 여정이 참 대단한데요. 복현1동에서 이런 사례가 만들어진 이유는 무엇일까요?

김은윤 · 앞서 사례들에서 발견하실 수 있듯, 복현1동은 경북대학교와 바로 옆에 접하고 있고 인근에 영진전문대학교 있어서 청년들이 많이 살고 있습니다. 저층 주거지에 원룸들도 많이 밀집되어 있고요. 또 그러한 청년들과 함께 재밌는 일을 꾸리는 청년 단체·기업들도 많고요. 피란민촌 주거환경개선사업으로 청년 행복주택이 들어서면 더욱 많은 청년이 와서 살게 될 것입니다. 오랜 세월 터 닦고 살아오신 기존 주민들과 새롭게 유입되는 청년 세대들이 세대 간 단절을 극복하고 서로 어우러져 살아가는 활기찬 마을공동체가 되었으면 하는 바람들에 많은 청년이 공감해 준 것 같아요.

복현유사의 슬로건도 ‘어르신들이 기억하고 청년들이 기록하는 복현유사’였는데요. 청년 편찬자와 어르신 기술자들이 서로 만나서 이야기하면서 다른 시대, 다른 삶의 모습을 이해하는 공감의 자리가 되었습니다. 이처럼 청년·중·장년·노년 세대 등이 서로 만나서 이해하고 공감할 수 있는 생활문화공동체 활동을 다양하게 열어갈 수 있는 환경이, 복현1동의 자원이자 DNA라고 생각해요. 그것이 도시재생사업의 핵심 동력으로도 작용했지요. 마을의 문제를 발굴하고 해결 방안을 모색하는 청년 리빙랩 활동을 통해서 청년들이 지역 커뮤니티의 일원으로 주인의식을 갖고 참여할 수 있는 기회도 계속 넓혀나갈 계획입니다. 그리고 피란민촌 기록화 사업을 통해 모인 마을 자원들을 토대로 피란민촌 콘텐츠 플랫폼 사업을 꾸려나갈 예정입니다.

청년세대의 아이디어와 창의력, 어른들의 많은 경험과 숙련된 기술 등을 잘 융합시켜서 서로 상생 협력하는 사회적 경제 모델도 만들 수 있을 것입니다. 다양한 인적자원을 발굴하고 마을 자산을 키워나가는 작업을 주민과 청년이 함께 협력해서 해나가고자 합니다.



사진 4. 청년·중·장년·노년이 만나 마을의 문제를 발굴하고 해결 방안을 모색하는 청년 리빙랩 활동

심재신 · 그런 맥락에서 경북대학교와도 함께하고 있는 프로젝트도 있다고 들었습니다. 어떤 사례인가요?

김은윤 · 올해 6월 27일(화) 경북대학교 조형관에서 복현1동, 산격3동 각 도시재생현장지원센터는 행복복구문화재단 및 경북대학교 미술학과와 MOU를 체결했습니다.

협약식에 참여한 4개 기관은 앞으로 공동 연구 및 프로젝트 발굴, 인재 양성 등에 대한 적극적인 상호 협력을 통해 지역 문화 발전과 도시재생 뉴딜사업의 지속적인 활성화를 위해 함께 노력하자고 협약을 맺었는데요. 첫 번째 협력 사업으로 한국문화예술위원회가 지원하는 「예술대학의 예비 예술인 현장연계 지원사업 - 청년미술키움UP」 사업을 추진하고 있습니다. ‘청년미술키움UP’(연구책임 이정은 교수) 사업은 경북대 미술학과 전 학년, 대학원 석·박사 과정생들이 복현1동 도시재생현장지원센터와 행복복구문화재단의 프로젝트 및 업무에 직접 참여하여 현장에서 기획자와 창작자로서의 경험을 통해 지역 문화인력을 양성하고자 하는 사업입니다.

복현1동에서는 경북대학교 미술학과 학생들이 팀을 꾸려 선배 작가, 청년 기획자들의 도움을 받아 기존에 발굴된 자원을 활용해 크라우드 펀딩을 시도해 보려고 하고 있어요. 이렇게 미술학과 학생들의 진로 탐색과 역량 강화에 지역이 바탕이 되어주고, 또 청년들 역시 복현1동에 관심을 가지고 이해하며 주민들을 만나는 과정을 통해 도시재생 사업을 통해 만들어 갈 ‘피란민촌의 재탄생, 어울림 마을 복원’을 구현하고 있습니다.

심재신 · 복현1동 도시재생 뉴딜사업을 통해 조성될 마을을 설명하는 슬로건 ‘피란민촌의 재탄생, 어울림 마을 복현’이 과연 이름 그대로 만들어지고 있는데요. 마지막으로 앞으로 주민들, 청년들과 함께 복현1동을 어떻게 만들어 가고 싶으신가요?

김은운 · 도시재생 뉴딜사업은 마중물 사업으로 커뮤니티 거점 시설 등 마을의 기초생활 인프라를 확충합니다. 그러나 중요한 것은 물리적인 시설이라기보다 주민들이 공동체를 형성하고 유지할 힘을 키우는 것입니다. 마을 거점 시설을 이용하여 자생적인 마을 활동의 기반을 만들고 주민 생활 및 공동체의 필요와 욕구를 스스로 해결할 수 있는 사회적 경제 조직으로 성장하는 것입니다. 협동조합 등 사회적 경제활동을 통해 수익과 일자리를 창출하는 것도 중요하지만 더 중요한 것은 참여하시는 주민들이 자신의 삶을 가꾸고 주민 공동체 안에서 교류하면서 삶의 내용이 충전되는 것이 더 중요합니다. 그 충전을 할 수 있는 여건은 곧 우리 공동체가 가진 자신의 삶에 대한 자부심, 이웃에 대한 관심을 가지고 연대하는 DNA이자 문화적 자산이라고 생각합니다.

청년들과 함께 이 문화적 자산을 더욱 가꾸고 고령층 주민이 많은 노후 주택지에서 공동체를 만들고 서로 연대하고 돌보고 살아가는 지속 가능한 공동체를 지향해 나갔으면 합니다. 우리 마을에 나와서 어울리고 활동하는 것이 피로와 부담이 되는 것이 아니라 즐겁고 행복한 삶의 충전소가 되기를 바랍니다.

심재신(내마음은콩밭협동조합 매니저)

필자는 19년도 복현유사 프로젝트를 시작으로 간간히 그리고 꾸준히 복현1동과 함께하며 지냈다. 복현1동이 ‘나’라는 지역 문화기획자의 마음의 고향이자 성장하게 해준 바탕처럼 느껴졌다. 11월 1일, <피란민촌의 재탄생, 어울림 마을 복현>에 고이 모아 놓은 기록들을 대구 예술가들이 예쁘게 펼쳐 보인 전시가 열렸다. 전시가 이뤄지는 집은 비어있던 집을 빌려 복현1동 주민들의 활동공간으로 쓰고 있는 공간 그대로였다. 그 안에 어르신들의 기억들, 청년들과 예술가들이 함께 만든 아름다운 기록들이 있었다.

성장과 개발의 시대를 거쳐 이제 우리는 모두 함께 쇠퇴해 가는 시대에 살고 있다. 쇠퇴하는 것이 나쁘다는 것이 아니다. 새로운 건물을 짓고, 새로운 사람들과 청년들을 유입하려는 시도도 좋지만, 늘 곁에 그렇게 있어 온 우리 곁의 사람과 공간들을 좀 더 깊이 있게 바라볼 수 있는 여유와 문화가 생기길 바란다. 그러한 여유와 문화를 바탕으로 우리가 지속할 수 있는, 재생되는 삶의 터전이 만들어진다고 확신한다. 복현1동은 그런 여유와 문화가 잘 구현되고 있는 아름다운 동네다.

인생 2막을 올리다

행복연극교실

황인정 (행복연극교실 예술 강사, 극단 늘봄 대표)

나를 알고, 이웃을 알고 연극으로 소통하다

행복연극교실은 대구 북구 지역의 중·노년층을 대상으로 연극 만들기 과정을 통해 참여자 간 상호 이해와 공감대를 형성하는 문화예술 프로그램이다. 구민의 문화복지 증진을 위한 행복북구문화재단의 사업으로 올해 3년째 진행하고 있다. 단순히 연극을 배우고 활동하는 것을 목표로 삼는 것이 아니다. 나의 삶을 돌아보고 이웃들의 이야기도 듣고 그걸 토대로 연극을 만들어서 관객과 소통하는 것이 목적이다.

처음 두 달간은 '나와 이웃 알기' 시간으로 연극에 대한 수업보다는 함께 이야기를 나누면서 친해지는 시간을 갖는다. 내 삶의 희로애락을 그림, 춤, 노래, 이야기들로 풀어내고, 내 이웃의 삶 또한 들여다보며 서로 이해하고 공감하는 시간이다. 수강생들은 가족들과 친구들에게도 미처 하지 못했던 이야기인데 연극 교실에만 오면 술술 나온다며 신기해한다.

그 이후에는 호흡이나 발음, 발성, 움직임, 즉흥 연기 등 연극 기초 훈련을 하고 난 후, 팀을 나누어 짧은 연극을 발표해 본다. '앞으로 할 공연에 대한 맛보기랄까?' 무대에 한 번 서보면 교실에서 하는 연습과는 사뭇 다르다는 것을 체감한다. 무대에 적응해 보고 다른 팀의 공연도 지켜보며 배우로서 한발 다가가는 시간이다. 미니 공연이 끝나면 다시 교실로 돌아와 수업에서 나온 이야기 중에 소재를 찾고, 그 소재와 관련된 사례나 수강생들의 경험을 토대로 대본을 완성한다. 대본이 나오면 여러 번 반복해서 읽으며 나에게 맞는 배역을 찾고, 연출과 의논해서 최종 캐스팅을 한다. 자신과 딱 어울리는 역할을 맡을 수도 있고, 정반대의 인물이지만 연극을 통해 다른 사람으로 살아보기도 한다. 모든 수강생이 만족하기는 어렵지만 서로 배려하는 분위기 속에서 무사히 캐스팅을 마치면 비로소 공연 연습에 돌입한다. 실제 수강생들의 이야기로 구성했기 때문에 대사에 힘이 있고, 공연에서 더 생생한 연기가 나올 수 있다. 그런 이유로 관객들도 함께 울고 웃으며 뜨겁게 공감하는 것이다. 이처럼 '나를 알고 이웃을 알고 연극으로 소통하는 작업'은 배우와 관객 모두에게 예술로써 삶을 윤택하게 만드는 경이로운 일이다.



사진 1. '나와 이웃 알기' 시간

시민 문화 교류의 사례

이러한 커리큘럼은 지난 10년 동안 칠곡군 보람할매연극단 지도를 통해 시행착오를 겪으며 만들어졌다. 한글을 깨우친 할머니들에게 동화책을 읽어 드리다가 연극단을 창단하게 되었고, 수업 중에 할머니들의 구술을 통해 이야기 모으는 작업을 계속했다. 시집와서 50여 년간 한 마을에서 산 이웃들이었지만 미처 몰랐던 사연에 울고 웃었다. 내 이야기를 꺼내놓기 망설이다가도 한 사람이 보따리를 풀어놓으면 여기저기서 붓물 터지듯 스토리를 쏟아냈다. 할머니들의 이야기에 직접 지은 시를 접목하여 '말이 시가 되고 시가 연극이 되어'라는 작품을 제작했다. 사투리를 그대로 살려 대본을 만들었더니 말맛이 살아났다. 연극에 무지한 할머니들이 살아온 경험을 녹여내어 투박하지만, 감동적인 무대를 만들 수 있었다.

연극교실 수업을 진행하면서 자연스럽게 보람할매연극단을 소개하게 되었고, 그러한 스토리에 우리 행복연극교실 수강생들이 관심을 가졌다. 1기 <청바지> 공연 발표회를 마치고, 연극교실 수강생들은 칠곡군 북삼읍 어로리 복합문화공간을 찾아 연극단과 만남의 시간을 가졌다. 연극이라는 공통 분모를 가진 그들이 서로 격려하고 응원하는 동료가 된 것이다. 보람할매연

극단 단원들은 매년 행복연극교실 발표회에 관객으로 참여한다. 1기 청바지 공연 때는 극 중 소품인 호박전을 직접 구워 와서 함께 했고, 2기 미스코리아 공연 때는 극 중 행복고등학교 학예발표회 장면에서 실제 랩 공연팀으로 특별 출연했다. 이번 3기 공연은 단순 관객으로만 참여한다는 것을 아쉬워할 정도로 두 팀은 끈끈한 관계이다.

지난 7월에는 연극교실 수강생들이 보람할매연극단이 주관한 '1080 힙합 페스티벌' 축하 공연을 위해 어로리를 방문했다. 행복연극교실 수강생들과 보람할매연극단은 서로의 공연을 관람하거나 다양한 문화적인 교류를 통해 시너지 효과를 내기도 하고 생활예술의 저변 확대에도 기여하고 있다. 각 팀의 색깔은 다르지만 '이 작품을 무대에 올리기까지 얼마나 피나는 노력을 했을까?'를 너무 잘 알기에 서로 통하는 것이 있다.



사진 2. 1기 '청바지' 공연



사진 3. 보람할매연극단 '미스코리아' 공연 특별 출연

배우들의 재능기부

우리 연극교실에서의 공식 호칭은 '배우님'이다. 수강생의 90%를 차지하는 여성들 대다수가 본인 이름보다는 '누구 엄마, 누구 아내, 몇 호 아줌마'라고 불려 왔다고 한다. 그래서 연극교실에서 'OOO 배우님'이라고 부르는 것에 행복감을 느끼고, 연극을 준비하면서도 책임감을 갖게된다고 한다. 처음에는 그렇게 불리는 것에 대해 어색하고 부끄러워하더니 이제는 너무나 익숙한 호칭이 되었고, 인생 2막을 배우로서 사는 것이 무척 행복하다고 한다.

우리 배우님들은 열정적이고 끼가 다양하다. 1기생 중에 사진을 전문가 수준으로 찍는 배우가 있는데, 첫 해부터 올해까지 공연 리플릿 사진을 담당했다. 동료 배우들의 특징을 잘 알기에 최적의 프로필 사진을 찍을 수 있다. 전문 사진사에게 못하는 요청들도 편하게 할 수 있어서 배우들의 만족도가 높다. 어떤 배우는 재봉 기술이 뛰어나다. 소품으로 60년대에 사용하던 전대가 필요했는데, 다음 수업 시간에 색깔별로 여러 개를 만들어 와서 깜짝 놀란 일이 있다. 또 50년간 취미로 춤

을 춘 배우는 공연 중간에 들어가는 안무를 지도하기도 하고, 시니어 모델 경력자는 배우들의 표정이나 자세를 교정해 준다. 이 밖에도 음식 만드는 것을 좋아하는 배우 덕분에 수업 중 간식을 먹으며 힐링하기도 하고, 종강 후에는 단체로 집에 초대받아 단합대회도 한다. 연극을 종합예술이라 하는데 이런 다양한 재능을 가진 배우님들 덕분에 행복연극교실은 항상 화기애애하고 가족 같은 분위기로 순항 중이다.

배우님들의 재능기부는 연극교실 안에서뿐만 아니라 지역사회에서도 계속된다. 2기 미스코리아 공연 학예발표회 장면 중 '장소팔&고촌자의 만남' 코너가 있었다. 의상이나 분장이 코믹하고, 대사도 배꼽을 잡는 내용이라 연습 때도 그렇고 실제 공연 중에도 큰 호응을 받았다. 공연을 본 관객이 그분들을 지역 행사에 섭외했고, 그 배우들은 이후에도 어르신들이 계신 곳을 찾아가 공연 봉사를 했다. 예술을 체험하고 그것을 지역 주민에게 나누는 선순환이다. 행복연극교실의 취지가 주민들의 생활문화예술 저변 확대에 있으니 우리 배우님들은 그 역할을 톡톡히 하고 있다.

재단의 적극적인 지원

행복연극교실의 강점 중 하나는 행복북구문화재단의 적극적인 협조와 지원이다. 전국에 많은 시민 연극교실이 있지만, 극장을 보유한 곳은 드물다. 대부분은 복지관 강의실에서 수업 및 연습을 하다가 대관을 통해 극장에서 공연하는 시스템이다. 우리 연극교실은 공연한 달 전부터 특별한 대관이 없는 날에는 오봉홀 사용이 가능하다. 어울아트센터 오봉홀은 연극교실 발표 공연을 하는 소극장으로, 배우들이 무대에 익숙해지는 시간을 충분히 갖게 된다. 또 오봉홀과 함지홀에서 하는 다른 연극 공연을 관람하도록 재단 측에서 지원을 아끼지 않는다. 다양한 공연을 관람하면서 배우들의 대사나 움직임 등을 통해 익히는 것이 많다. 특히 같이 공연을 본 후 배우들과 그 공연에 대해 이야기 나누는 일은 그 어떤 수업보다도 효과가 크다.

그뿐만 아니라 조명, 음향, 무대 감독님들의 협력 덕분에 완성도 있는 공연이 가능하다. 평소에도 음향이나 무대 관련해서 궁금한 것을 물어보면 시간을 할애해서 자세히 알려주고, 리허설 날과 공연 날은 극장에서 하루 종일 함께 한다. 음향 디테일을 잡아주거나 조명을 장면에 맞게 디자인하고 머릿속에 있는 무대를 설명하면 그대로 구현된다. 참으로 든든한 지원이다.

지난 2기 미스코리아 공연 발표날을 잊을 수가 없다. 재단 직원들이 공연 콘셉트에 맞게 미스코리아 왕관과 어깨띠를 두르고 데스크와 로비에서 안내하는 모습을 보고 가슴이 뭉클했다. 재단의 모든 스태프와 식구들이 한마음이 되어 행복연극교실을 위해 애쓰는 것을 알기에 배우들도 예술 강사도 더 책임감 있고 성실하게 임하게 된다.



사진 4. 행복북구문화재단의 적극적인 지원



사진 5. 2기 '미스코리아' 공연



사진 6. 3기 '마지막 소원' 공연

행복연극교실 참여 배우들의 이야기

“아이들 키우고 남편 뒷바라지하면서 나를 잊고 살았는데, 이제 나를 돌아보고 내가 하고 싶은 일들을 할 거예요. 그 시작이 행복연극교실이었습니다. 아이들이 저보고 멋있대요. 엄마가 이렇게 연극을 할 줄은 몰랐나 봐요.”(김정희 65세)

“처음에 선생님이 행복했던 기억, 힘들었던 기억, 뭐 이런 걸 자꾸 끄집어내라 하니까 그걸 어렵더라고요. 그래서 포기할까 고민도 했는데, 그것이 제 이야기가 되어 무대에서 연기하는 모습을 보니 말로 표현할 수 없을 만큼 좋습니다.”(김영숙 71세)

“돌아가신 아버지를 많이 원망했는데, 막상 아버지 입장이 되어 연기를 해보니 아버지를 이해하게 되었습니다.”(박명화 54세)

“새로운 것에 도전하는 게 좋아서 연극교실에 왔는데, 시간이 갈수록 연기에 빠져들게 되었고 이렇게 공연까지 잘 마치고 보니 정말 선택을 잘했구나

싶습니다. 내년에도 계속 참여해서 더 좋은 모습을 보여주고 싶습니다.”(박인호 73세)

“진짜 배우들처럼 분장도 받고, 관객들 앞에서 공연하는 게 너무 즐겁고 행복했습니다. 그런데 못된 시어머니 역할을 너무 잘했다고 하니 아들 장가 보낼 때 오해를 받을까 봐 걱정됩니다.(웃음)”(이순란 66세)

배우들이 공연을 마친 소감들이다. 연극은 정말 힘이 세다. 악기를 배워 연주하거나 미술을 배워 그림을 완성하는 것과는 차원이 다르다. 다른 예술 장르를 폄하하려는 것이 아니다. 혼자 할 수 있는 예술이 아닌 공동 작업의 예술이기 때문에 공연을 완성했을 때의 성취감이 매우 크다. 연출자로서도 80회기 수업을 마무리하는 공연을 보는 일은 감동 그 자체다. 공연을 잘하고 못하고는 문제가 아니다. 낯선 이웃들이 한 공간에 모여 삶의 이야기를 나누며 울고 웃고 때론 부딪히고 도와가며 한 작품을 만들었다. 긴 시간 낙오하지 않고 무대에 올라 서로를 믿으며, 우리의 마지막 임무인 공연까지 완수하는 모습을 보면 배우들에게 한없이 고맙고, '연극하길 잘했다'라는 생각이 든다. 관객들의 뜨거운 박수와 가족들의 응원을 받은 배우들도 서로 끌

어안고 감사와 감동의 눈물을 흘린다. 이게 바로 '연극의 힘'이다.

연극교실을 찾은 수강생 중에는 새로운 것을 배우기 좋아하는 사람, 나의 끼를 뽐내고 싶은 사람, 나를 찾고 나를 위한 시간을 갖고 싶은 사람, 못다 한 배우의 꿈을 이루고 싶은 사람, 이웃과 소통하고 싶은 사람, 친구를 사귀고 싶은 사람 등 신청 동기도 다양하다. 그중에는 연극교실 발표 공연을 보고 감동을 받아 연극교실에 문을 두드린 수강생도 있다. 80회기라는 다소 긴 시간이지만 끝까지 포기하지 않고 완주한다면 소기의 목적을 달성할 수 있을 것이다.

곧 3기 공연 <마지막 소원> 발표를 앞두고 있다. 이번에는 삶과 죽음에 대한 이야기다. “죽음 뒤에 후회하는 이들의 삶을 통해 지금 내 삶을 돌아보자”라는 의도로 기획했다. 역시 배우들의 이야기 속에서 소재를 찾아서 만들었다. 수강생 중에는 현재 지병을 앓고 있거나 암을 극복한 배우들도 있고, 가족들을 먼저 떠나 보내거나 부모님이 현재 병상에 계신 배우들도 있다. 죽음을 가까워서 목격한 배우들이라 그런지 죽음에 대한 이야기도 담담하게 풀어냈지만, 막상 대사 연습을 하다 보면 감정이 북받쳐서 힘들어하는 순간들도 있었다. 죽음의 이야기는 곧 삶의 이야기와 통한다. 삶이 소중한 이유도 언젠간 죽기 때문이다.

이번 마지막 소원 공연에는 곳곳에 무용을 삽입했다. 안무 연습하라 대사 연습하라 고군분투하고 있을 15명의 배우들에게 응원의 박수를 보낸다. 곧 다가올 경이로운 순간을 기대하시라!

**행복연극교실 3기 연극발표회 공연은 2023년 11월 29일, 30일 양일간 강사님의 표현대로 경이롭게 잘 마쳤습니다.*

예술로써 삶이 윤택해지고 행복한 나로 살아가기

행복연극교실 수강생의 조건은 쉬우면서도 까다롭다. 표면적 조건은 대구 북구에 거주하고 있는 45세 이상 시민이면 된다. 연극이라 하면 음악이나 미술보다 도전하기에 어렵다는 선입견을 갖는데 전혀 그렇지 않다. '인생은 연극'이란 말도 있듯이 우리는 매일 연극의 한 장면과도 같은 삶을 살고 있다. 보람할때연극단 할머니들의 연기가 자연스러운 이유는 살아온 경험이 풍부하고 잘하고자 하는 욕심이 적기 때문이다. 내가 경험하지 않은 것을 표현할 때는 머리로 생각을 하면서 몸이 긴장하게 된다. 그래서 어색한 연기가 나오는 것이다. 유명한 배우들에게 주어진 재소자, 범죄자, 노숙자 역할을 제대로 소화하기 위해 오랜 기간 실제로 교도소, 경찰서, 서울역 등을 찾아가서 그들과 함께 생활하는 것이 그런 이유에서이다. 하지만 우리는 전문 배우가 아니다. 연기력으로 관객을 감동시키기보다는 진정성으로 관객을 만나면 된다. 우리들의 이야기로 만들었기 때문에 자신 있게 무대에 오르면 된다.

이면적 조건은 열정과 끈기이다. 연극에 관한 재능은 필요 없다. 오히려 자기의 재능을 믿고 자주 결석하기 십상이다. 연극은 혼자만의 작업이 아닌 여러 배우와 스태프들과의 협업으로 이루어지는 만큼 성실함이 기본이다. 총 80회기라는 긴 호흡으로 진행되는 만큼 열정과 끈기가 필요하다. 그 긴 시간을 견디고 무대에 서고 나면 그 희열은 이루 말할 수가 없다. 연극에 진심인 몇몇 수강생은 공연을 마치고 나면 “이러니 무대를 못 끊는다.”라고 할 정도다.

‘예술로써 삶이 윤택해지고 행복한 나로 살아가기’를 원한다면 행복연극교실의 문을 두드리시라. 특히 남자 수강생들의 많은 참여를 기대한다. 남자 배우가 기수마다 한두 명뿐이라 매우 귀한 대접을 받고 있다. 내년에 시작하는 행복연극교실 4기를 통해 더 많은 북구 주민이 연극의 매력 속으로 빠져보길 바란다.

북구의 문종과 문화유산

달구벌의 토성(土姓), 산격동 체화당종중(棣華堂宗中)과 구암서원(龜巖書院)

서관태(영남선비문화수련원 기획실장)

달성(達城)과
팔백년(八百年) 세거(世居)
달성 서씨(達城徐氏)

대구 사람들의 휴식처로 사랑을 받고 있는 달성(達城)은 대구의 옛 이름으로 달구벌(達句伐·達丘伐), 달

구화(達句火·達丘火), 달벌(達伐) 등으로 불리었으며 고려조(高麗朝) 이후 달성 서씨의 본향(本鄉)이기도 하다. 달성은 본래 삼한시대 지역 중심 세력의 거처 및 요새였는데, 평지의 낮은 구릉지를 이용해 다듬은 토성(土城)으로, 삼국 시대에 달구 화현이라는 이름으로 신라에 복속되었으며, 신라 경덕왕 765년 이후 대구(大丘)로 불리어졌다.



사진 1. 구암서원(초현당)



사진 2. 구암서원(체화당)



사진 3. 용담재

삼국사기(三國史記)』에 의하면 첨해왕 261년 2월에 달벌성을 쌓고 나마(奈麻) 극종(克宗)을 성주로 삼았다고 하니 이것으로 달성의 축조 기록을 알 수 있다.

사적을 살펴보면 대구(大邱)의 달성(達城:현 달성공원)은 서씨(徐氏)가 성(姓)을 갖게 된 이후로 누대에 걸쳐 세거(世居)한 곳으로 지형은 말(斗)처럼 우묵하고 주위는 천혜(天惠)의 요건을 갖추었으니, 영남(嶺南)에서 중심(中心)이 되는 곳이라 한다.

달성 서씨는 곧 대구의 토성(土姓)으로 1432년 세종실록지리지 대구군조(大丘郡條)에 보면 “본군(本郡)의 토성(土姓)이 다섯이니, 백(白)·하(夏)·배(裨)·서(徐)·이(李)이며, 내성(來姓)이 하나이니, 도(都)이다.”라 하였는데, 기록을 추정해 보면 고려 의종, 명종 연간에 처음 세거(世居) 후 현재까지 대구의 주요 토성(土姓) 중 하나이다. 1469년 경상도속찬지리지 토성명현조(土姓名賢條)에 “서균형(徐鈞衡:1340~1391)은 고려말 사람으로 일찍이 급제하고 정당문학(政堂文學)으로 증시(贈諡) 정평(貞平)”이라 하였는데, 고려 충렬왕(재위 1274~1308) 때 봉호(封號)를 받은 고려 봉익대부(奉翊大夫) 판도판서(版圖判書) 달성군(達城君) 휘(諱) 진(晉)의 증손이다.

옛 책이 자세하지 않아 성을 얻은 연원과 본관이 나뉜 사실을 자세히 알 길이 없으나, 가전(家傳)을 살펴보면 달성 서씨는 두 파가 있는데, 하나인 즉, 중대광 달성군 휘 영(穎)이니 즉 판도판서 휘 진(晉)의 손이요, 또 하나인 즉, 판전객사사인 휘 익진(益進)을 할아버지로 하니 곧 중랑장 휘 한(閑)의 뒤로 조선조에 달성군(達城君) 사가(四佳) 서거정(徐居正:1420~1488)이 바로 판전객사사 휘 익진(益進)의 증손이다. 대개 판도공(版圖公)이 이 땅에 식읍(食邑)하였고, 네 번 전하여 구계선생(龜溪先生:徐沉)에 이르러 세종 1424년(동사연표)에 선생이 살고 있는 달성(達城)터가 국가(國家)의 관방(關防)이라 하여 국가에 바치었는데 나라에서 상을 주기를 하였으나 이것을 사양하고 본읍(本邑) 상환곡을 석당오승(石當五升)씩 감(減)하게 되었는데, 부민(府民)이 그 은혜에 감복하여 사후 200여년 후 구암서원(龜巖書院)에 봉향(奉享)한 것이 350

여 년 전의 일이다.

보첩에는 고려 봉익대부(奉翊大夫) 판도판서(版圖判書) 달성군(達城君)이라고 실렸을 뿐이고 그 외에는 자세히 알 수 없으나 오직 만성보(萬姓譜)에 이르기를 판도판서는 중랑장 한(閑)의 증손이요, 검교군기감(檢校軍器監) 신(愼)의 손이요, 밀직사사(密直司使) 무질(無疾)의 자(子)요, 예의판서(禮儀判書) 진위(振威) 이자영(李自英)의 외손이라 하였다. 부인은 초계주씨(草溪周氏)인데 부(父)에는 검교장군(檢校將軍) 치(禰)요, 조(祖)에 소부소감(少府少監) 현(鉉)이요, 증조(曾祖)에 판군기사(判軍器事) 부(硃)라고 하였는데 이것이 한 증거가 되나 선부노(先父老)께서 그 일을 신중히 여겨서 감히 상계(上系)에 올리지 못하였다.

판도공의 장자(長子) 휘 기준(奇俊)이 달천군(達川君)에 추증되고 장손(長孫) 휘 영(穎)이 호(號)가 노남(櫛南)이고, 시(諡)가 충정(忠靖)으로 문원에 있으면서 인재를 권장하여 나아가게 하였고, 문장과 훈업으로 세상에 명망이 있었다. 목은 선생(이색:1328~1396)과 사마 동방(1341년)으로 목은시고에 그 사적이 있고, 금자광록대부(金紫光祿大夫) 문화찬성사(文化贊成事) 중대광(重大匡) 달성군(達城君)에 봉(封)해졌다. 이로써 3대에 걸쳐 봉호를 받아 척약재 김구용(1338~1389)의 시에 말하는 “이수 앞 재물이 넉넉하고 귀한 집(二水前頭富貴家: 김구용이 사위를 맞은 서균형에게 보낸 시)”으로 명족(名族)이 되었다.

또한 외손 번성하였는데, 판도공의 손자 상주 목사 서고(徐翱)의 첫째 사위 인천인 소감 채영(蔡泳)은 판서공(휘 섭(涉))의 처조부가 되고, 둘째 사위 하동인 묵은(默隱) 정희(鄭熙)는 두문 72현으로 자(子) 정초(鄭招)는 대제학에 시(諡) 문경(文景)이고, 손(孫) 정수충(鄭守忠:1401~1469)은 좌찬성에 시(諡)가 문절(文節)이다. 또한 대암 최동집(1586~1661)은 현감공(휘 濟)의 외(外) 후손(後孫)이고, 모당 손처눌(1553~1634)의 선대(先代)도 판서공(휘 涉)의 외(外) 후손이다.

현재 달성공원에는 달성 서씨 유허비와 ‘서침나무’가 자리를 지키고 있는데, ‘서침나무’는 대구시에서 나

무에 이름짓기 일환으로 조선 전기 문신이었던 서침(徐沉) 선생의 덕행을 기리고자 유허지인 달성공원 내 수령 300여 년 된 회화나무에 명명한 것이다.

산격동(山格洞) 체화당종중(棟華堂宗中)

충효위본(忠孝為本)으로

400여 년을 세거(世居)하다

달성 서씨는 지금의 대구 중구를 중심으로 세거(世居)하였는데, 조선초(朝鮮初) 구계공의 달성 현납 후 남산동(현 동산동 옛 구암서원 일대)으로 이거 하였고, 그 후 대구 전역으로 분거(分居)하게 되고, 4대 사화(史禍) 후 다른 지방으로 이거(移居) 하였으며, 임란 이후 지금의 문중으로 고착화되었다.

남산리에서 이거한 산격동(山格洞)의 체화당 종중(棟華堂宗中)은 이재공(怡齋公) 서사진(徐思進:1568~1645)의 후손으로 달성 서씨 현감공(縣監公) 서제(徐濟)의 5세손(世孫)이다. 1583년 충순위(忠順衛) 민림(閔霖)의 따님과 결혼하였는데, 민림은 여흥민씨로 여흥부원군 민제(閔霽:1339~1408)의 후손으로 후손이 산격에 세거하였다.

이재공은 6남 4녀를 두었는데, 차남(次男) 각(恪)은 훈도공 흠(洽:1527~1593)의 장자(長子)인 사달(思達)의 후로 출계하였고, 4남 징(愷)은 남간공 식(湜:1530~1593)의 장자(長子) 사선(思選)의 후로 출계하였다. 산격에는 장남(長男)인 신(愼: 성은공), 삼남(三男) 울(慄: 남계공), 오남(五男) 업(농포공)의 후손들이 집성촌을 이루어 충효위본(忠孝僞本)으로 세거(世居)해 온 지 400여 년이다.

산격동에는 예로부터 장남(長男) 성은공 문중의 큰 사랑채인 종당(宗堂)이 있고, 삼남(三男)인 남계공 문중의 큰 사랑채이자 학당인 남계정사(南溪精舍)가 있었는데, 근세에 종당(宗堂)과 정사(精舍)를 합당(舍堂)하여 형제 우의를 상징하는 체화당(棟華堂)이라 명

(名)하고, 문중의 대소사나 종원의 결속을 다지는 회합 장소로 활용하고 있다.

입향조(入鄕祖) 이재(怡齋) 서사진(徐思進)은 가법(家法)을 이어받아 항상 예(禮)로서 사람을 대하였으며, 어려서는 종형인 낙재 문하에 출입하여 그 예(禮)를 배우고, 커서는 한강(寒岡) 선생 앞에 나아가 그 연원을 쫓았다. 낙재 선생이 한강 선생을 뵈 때는 항상 곁을 지키니 양 선생이 매양 기뻐했다. 1614년에 한강 선생이 사수(泗水)의 북쪽에 거처하자 공은 선생의 강석(講席)이 조금 가까워진 것을 기뻐하며 여러 종형제와 같이 흑한과 한더위에도 반드시 나아가 학문에 힘썼다. 평생 벼슬에 뜻을 두지 않고 고향에서 학문 연구에 주력하였는데, 1592년(선조 25) 임진왜란이 일어나자, 지역의 선비들과 함께 의병을 일으켰다. 당시 대구 도호부에는 읍내와 3개 속현에서 의병이 조직되었는데, 이재공(怡齋公)은 읍내 6개 리 중 북산리(北山里) 유사(有司:北山義將)로 추대되어 많은 활약을 하였다. 말년에는 용담재(龍潭齋)를 건립하여 인재 양성과 미풍양속 교화에 힘썼다.

이재공께서 세운 용담재(龍潭齋)는 근대에 마을 자녀들의 교육사업을 계승 전수하여 야학당을 운영하며 학업을 권면, 장려하기도 하였다. 또한 체화당(棟華堂) 종중의 이름으로 불우 극빈한 종원의 자녀에 학비를 보조 지원하기도 하고, 일정 학위 취득이나 지역의 기관장으로서 봉사·헌신·선행한 종원에 대해서 그 공로를 기리기도 한다.

삼형제(三兄弟)의 화수(花樹)의 정(情)은

일춘(一春)에 자리하고

종당(宗堂)의 당명을 체화(棟華)라 한 것은 형제들의 친밀하고 화목함을 나타낸 것인데, 삼형제(三兄弟)의 화수(花樹)의 정(情)은 아름다운 덕행과 명성을 남기고 그 향기가 퍼져서 지금에 이르렀다. 살펴보면, 이재공의 장자(長子)인 성은공(城隱公: 13세 徐愼,

1585~1641)은 일찍이 낙재문하(樂齋門下)에 들어가 경전과 사서를 읽고 1610년 한성시에 입격하였으나, 회시에는 잘방하였다. 그 후 자신을 낮추고 수양에만 힘썼다. 종제(從弟:徐忞)에게 글을 보내어 말하기를 “벼슬을 살면 맑고 삼가는 것이 중요하다.” 하였으니, 공의 평소 배운 바를 알 수 있다. 삼남(三男) 남계공(南溪公: 13세 徐標, 1606~1687)은 정묘호란 때 손모당 선생과 더불어 창기하여 의병을 모집하여 병력을 부르고 군량을 모아 힘써 나아갔으며, 당의 현판을 남계(南溪)라 했는데, 정사(精舍)에 고을의 뛰어난 이들과 더불어 영재를 기르는 것을 낙으로 삼아 스스로를 즐기고 이름을 감추고 덕을 숨겼다. 항상 백형과 더불어 도탑고 높은 우애로 그리고 부모를 성실 근면으로 섬기니 사람들이 백이(伯康)형제에 비유해 말하였다.

오남(五男) 농포공(農圃公: 13세 서업, 1612~1676)은 형들과 같이 여헌 선생과 손모당(孫慕堂) 선생문에 올라서 옛 군자의 학(學)을 배웠고 학문수양에 있어서 안으로 엄부형(嚴父兄)이 있고 밖으로 어진 스승과 벗이 있으니, 벼슬길에 나아갈 수 있었으나 선부조(先父祖)께서 양란 이후 선비로서 벼슬길에 나아갈 때가 아니라 하시니 삼가고, 신천 위에 집을 짓고 효성으로 어버이를 섬기고 형제간에 우애 있고 공경이 도타우니 향도(鄕道)에 명현과 석학(碩學)들이 서로 따르고 강마하며 도의로서 사귀는 자가 되었다.

성은공의 현손 좌랑공 서명보(徐命普: 1704~1778)는 북곽선생(北郭先生)이라 일컬어지는데, 효행을 찬(讚)하며 1799년 정조대왕(正祖大王)이 이르기를 천하무비(天下無比)의 효자라 하시며 정려가 내려졌는데, 1802년 이조판서 김희순(金羲淳)이 찬한 비명에 이르기를 “....의원의 말에 품을 고치는데 산비둘기보다 더 좋은 것이 없다 하니 그 물 처서 이것을 구할 때 잠깐 사이에 비둘기가 방안에 들어오고, 병중에는 평적을 생각하니 부엌 뒤에 꿩이 스스로 날아들며, 생선회를 생각하니 강물이 얼어붙었는데, 홀연히 세 마리의 은빛 비늘이 뛰어나오니 향리 사람들이 감탄하며 생선, 과일, 채소를 보내온 자가 여럿이요 관부에서 쌀과 고기를 보내오며, 바야흐로 병이 위독함에 한 손가락을 잘

라 피를 입에 넣어서 소생케 하였다...”라고 하였다.

남계공의 8세손 임재(臨齋) 서찬규(徐贊奎: 1825~1905)는 청렴거유(清廉巨儒)로 세상에 숨어 살아도 민망하지 않았다. 남산리에서 태어났는데, 5살 나던 해에 아버지가 등을 굽으라고 하니 두 손을 맞잡고 서서 “손이 차가우니 따뜻해지기를 기다린다.”라고 말하니 아버지가 비범하게 여겼다. 1846년(헌종 12) 진사시에 입격하였고, 26세에 매산(梅山) 홍직필(洪直弼)의 성명을 듣고 찾아가 그 문하에 열심히 공부하였다. 그때 매산이 “행동을 독실히 하여 죽을 때까지 지키라는 독행수사(篤行守死)” 네 글자를 주기에 그를 신표삼아 평생토록 가슴에 아로새겼다.

매산은 송우암(宋尤庵)의 학통을 이어온 지 5대가 되었으며, 매산의 고제(高弟)인 조병덕(趙秉惠 1800~1870), 임헌회(任憲晦 1811~1876) 등과 함께 도의를 논하고 교제를 하였다. 공은 늘 사람에게 말하기를 “덕성을 도야하는 것은 스승에게 배우는 것도 많지만 벗에게도 많이 배울 수 있다”고 하면서 봉우의 교제가 중요함을 역설하였다. 공은 수동재(守東齋)를 지어놓고 후진교육에 심혈을 경주하였다. 조병덕(趙秉惠)·최익현(崔益鉉)과 중유하면서 경전에 대한 질의와 한말의 사회·정치적 사변으로 인한 문제를 토론하기도 하였다. 말년에는 낙동정사(洛東精舍)에서 많은 후학을 길러내었다.

이 외에도 성은공의 5세손(世孫) 목와 서홍복(徐弘復: 1765~1813)을 비롯한 여럿이 태학에 올라 가문을 높였고, 용담재(龍潭齋) 서식(徐栻: 1735~1802), 용와 서박(徐樸: 1772~1817), 노포 서표(徐杓: 1776~1855) 등은 심재 송환기(1728~1807), 명성재 이의조(1727~1805)의 문하(門下)에 나아가 학문을 익혀 사림의 추종이 있었다. 또한, 남계공 현손 덕산재(德山齋) 서창오(徐昌五: 1750~1811), 농포공의 현손 서발(徐鑠: 1731~1796) 등과 같이 서원과 향교 재임록에 등재된 이가 수십 명으로, 이들이 용담재를 필두로 골짜기 곳곳에 정사(精舍)를 여니, 학동(學童)들은 스승을 따라 당(堂)에 올라 글 읽는 소리로 골짜기를 채우니 혹자들은 이곳을 서당골이라 일컬었던 것이다.

산격동은 1832년 부지(府誌)에 보면 가호가 200여 호에 이르는 큰 집성촌이었는데, 후손들이 화수(花樹)의 정(情)을 더하며, 예(禮)를 행하면서 그 근본을 잃지 않았다. 오늘날에 와서도 정월 초이튿날에 종원 100여 명이 모여 신년 하례회를 갖고 체약지정(榑筭之情)을 나누고 있으며, 종족의 대의(大義)를 모아 1995년 동산동 옛 구암서원을 산격동 연암산으로 이 건하여 추원보본(追遠報本)의 정신을 이어가고 있다.

그 문풍은 서당골 골짜기에 퍼져 전형적 최고 법제관료인 서일교(徐耆教) 전 총무처장관과 국회 정보위원장을 역임한 국회의원인 서상기(徐相箕) 의원을 비롯해 사시, 행시, 입법고시 합격자가 여럿이요, 석·박사 학위 이상 소유자가 수십에 이른다.

구계선생(龜溪先生) 백성을 인(仁)으로 품고, 덕(德)으로 베풀었다

구암서원(龜巖書院)은 구계(龜溪) 선생의 덕행(德行)을 기리는 서원으로 신천(新川)의 물줄기가 휘감아 돌아, 금호(琴湖)의 소리가 깃가에 울리는 곳, 연암산상단 회룡고조형(回龍顧祖形)의 길상지(吉祥地)에 앉아 달구벌을 어루만지고 포용(包容)하며 자리 잡고 있다.

구계 선생께서는 여말선초(麗末鮮初) 분으로 휘는 침(沉)이요 자(字)는 성묵(聖默)이고 호는 구계(龜溪)인데, 부친(父親)이 고려 말에 문과에 올라 정당문학에 대제학을 역임하고 간관으로 조야에 명망이 높았던 서균형(徐鈞衡 1340~1391)으로 포은 정몽주, 석탄 이준오 등과 문과 동방이기도 하다. 선생은 나면서부터 영혜(英慧)하고 관인후덕(寬仁厚德)하였으며, 아버지의 과거 급제 동기인 고려말 충신 정몽주 선생에게 사사하면서 가학(家學)의 형태로 성리학을 전수받았다. 훌륭한 스승을 모셨지만, 선생은 관리로 출세하기보다 고향에 은거해 학문 연구에 몰두했다.

묘정비(1758년)와 부지(府誌)에 이르기를 “예전 세종조에 달성(현 달성공원)에 성(城)을 축조하고 창고와 관청을 만들기 위해 그 땅에 대한 보상을 의논한 일이 있었다. 이때 구계(龜溪) 서침(徐沉)선생께서 국가의 보상을 사양하면서 대구부 백성들의 환곡 이자를 한 섬에 다섯 되씩 줄여주기를 청(請)하여 온 마을의 백성들에게 은혜를 베풀어 그 혜택이 조선말(朝鮮末)까지 존속하였다. 이런 사실은 대구부지(大丘府誌)에 실여 있으니, 이는 우리나라 360여 고을 가운데 유일한 것이었다.”

이에 1665년에 대구 부민(府民)이 뜻을 모아 연구산 서남쪽 언덕 구암하(龜巖下)에 묘우(廟宇)를 건립하고 구계 선생을 봉향하였다. 1717년에 동산동으로 한번 이건하여, 사가(四佳), 함재(涵齋), 약봉(藥峰) 삼선생(三先生)을 차례로 추향(追享)하고, 2008년에 유림의 총의로 낙재(樂齋) 선생을 추향(追享)하였다.

승정원일기 1734(영조10)년 9월 21일 조(條)에 보면 희정당(熙政堂)에서 군포의 감면에 대해 봉조하 이광좌(李光佐: 1674~1740, 이항복의 현손)가 영조에게 아뢰기를 “신이 지금 말씀드릴 게 있으니, 암울한 가운데서도 은혜에 보답하는 사례를 볼 수 있습니다. 서씨 선조가 달성(達城)에 있을 때 은혜를 베푸는 일이 있었습니다. 조정에서 달성(達城)에 왕기(王氣)가 있다는 이유로 그 땅을 비우고 세 배의 땅을 대신 지급하고자 하니, 서씨 집안 선조는 전지(田地)를 받기를 원하지 않고 달성(達城:대구)의 모곡(耗穀) 1두 5승(升)을 줄여주기를 원한다기에 조정에서 특별히 그 청을 허락하였습니다. 대개 가난한 백성이 먹는 환곡이 3, 4말에 불과하니 그 면제받은 양은 겨우 되흙 정도였습니다. 은혜를 베푸는 것이 비록 작지만 해마다 계산하면 또한 매우 많았습니다. 이 때문에 서씨 집안이 이렇게 번성하였습니다. 이것이 비록 향간의 말이지만 지금 반필을 줄여준다면 이는 역에 응하는 백성이 한 해에 1냥의 돈을 없애는 것이니 얼마나 큰 은혜입니까?”라고 하며 구계 선생의 덕행을 전하고 있다.

그 외 배향(配享) 사현(四賢)의 행적을 보면, 사가(四佳) 선생은 휘(諱)가 거정(居正), 자(字)는 강중(剛



사진 4. 구암서원 전경



사진 5. 구암서원 야경

中), 호(號)는 사가정(四佳亭)·정정정(亭亭亭)으로 시호는 문충(文忠)이다. 대학자 양촌(陽村) 권지(權近) 선생의 외손(外孫)으로 삼불후(三不朽)의 아름다운 선비로 고향의 풍광을 읊조린 대구십영(大丘十詠)을 지었고, 2005년에는 대구를 빛낸 인물 3인에 선정되었다. 1464년 최초로 양관 대제학이 되었고, 45년간 여섯 임금과 23년간 문형을 관장하며 경서를 강론하며 많은 인재를 뽑아 조선 초기 국가의 기틀을 잡았다.

함재(涵齋) 선생은 휘는 해(嶮), 자는 정지(挺之), 호(號)는 함재(涵齋), 예조참의(禮曹參議) 고(固)의 아들로 아드님의 공훈으로 영의정에 증직 되었다. 공은

타고난 바탕이 남보다 뛰어나게 총명하여 영진(榮進)의 뜻은 끊어 버리고 성리학(性理學)에 몰두하면서 걸로 드러나지 않게 정진하며 퇴계 선생에 나아가 구도(求道)의 뜻을 세웠다.

낙재(樂齋) 선생은 휘는 사원(思遠) 자는 행보(行甫) 호(號)는 낙재(樂齋) 사시(私諡)는 문강(文康)으로 달성(達城) 십현(十賢)의 한 분이다. 산림(山林)에서 허정(虛靜)을 지키고 명예를 구하지 않은 학자이자 의병장으로 평생 교화(教化), 덕행(德行), 효행(孝行)을 실천 함으로써 많은 후학을 길러내어 대구 유학의 꽃을 피웠다. 학문적으로 퇴계연원(退溪淵源)으로 한강(寒岡) 정구(鄭逵), 동강(東岡) 김우옹(金宇顛) 선생의

사우(師友)이다. 대구의 이강서원, 청안의 구계서원에 배향되었다.

약봉(藥峰) 선생은 휘가 성(淸), 자는 현기(玄紀), 호는 약봉(藥峰), 시호(諡號)는 충숙(忠肅)으로 안동 일직 소호리 외가에서 태어났다. 울곡(栗谷) 이이(李瑀)와 구봉(龜峯) 송익필(宋翼弼)의 문인이다. 5조 판서와 6도 관찰사의 직을 맡아 정사를 행하며 전칙(典則)에 어긋남이 없었다. 선조 임금의 고명 7신으로 문무(文武)를 겸비한 명석한 행정가였다.

옛적에 자공(子貢)이 공자(孔子)께 “여(如) 유전시어민(有博施於民) 이능제중(而能濟衆) 여하(如何)”라 하며, 이를 인(仁) 하다고 할 수 있습니까 라고 여쭙니 ‘어찌 어질 뿐이겠느냐 하시며’, 반드시 성인(聖人)일 것이다 하셨다. 무릇 인자(仁者)는 자기가 서고자 하는 곳에 남을 세우고, 자기가 도달하려고 하는 데에 남을 도달하게 한다. 가까운 나를 살펴 남을 비추어 보는 것이야말로 인(仁)을 행하는 방법이니 이는 곧 구계선생(龜溪先生)의 덕행(德行)이 아니고 무엇이겠는가?

구암서원(龜巖書院), 산격동 시대를 열어가다

구암서원은 1975년에는 도(道) 문화재로 지정되고, 1981년 대구시 문화재자료 제2호로 지정되었다, 1995년 현(現) 연암산 부지에 자리를 잡고, 2016년에 뜻있는 제현(諸賢)들이 (새)영남선비문화수련원을 설립하여 위탁 운영하면서 인성교육과 선비정신 체험교육장으로 사회교육에 힘쓰고 있다.

(새)영남선비문화수련원은 영남지역의 선현들로부터 이어받은 선비정신과 전통문화에 담긴 가치를 발굴·함양하여, 모든 계층을 대상으로 양질의 문화 체험을 제공하고 전인교육을 바탕으로 윤리적 인재 양성과 도덕성 회복이라는 목적으로 설립한 후 매년 30% 이상의 성장을 보이면서 연간 2만 명 이상의 체험생과 5만 명 이상의 내방객이 찾고 있으며, 내년에는 누적 체



사진 6. 선비문화체험



사진 7. 탁본체험

험생 10만 명 시대를 맞이하게 되었다. 이로써 명실상부(名實相符) 한 지역 최고의 인성교육기관으로 전통과 현대의 조화 속에 도심 속 다양한 선비문화체험 공간으로 산격동 시대를 새롭게 열어가고 있다.

구암서원은 배산임수 지형에 전학후묘(前學後廟)로 조선 후기 서원의 전형을 갖추었다. 서원에 들어서면 하늘 높이 날아갈 듯한 2층 누각을 맞이한다. 정문인 연비루(鸞飛樓)다! 연비루는 연비려천 어약우연(鸞飛戾天 魚躍于淵: 하늘에 솔개가 날고 물속에 물고기가 뛰어논다)에서 취하였는데, “사물은 저마다의 특성을 가지고 있어서 각자 자신의 특성에 맞게 살아가면서 세상과 조화를 이룬다.”라는 뜻을 담고 있다.

문루(門樓)를 지나 계단을 오르면 강당인 초현당(招賢堂)이 보인다. 초현당에서 바라본 대구는 대구 중심부가 서원(書院)의 정원이요, 앞에 보이는 신천(新川)은 정원수로 밤이면 신천대로의 차량 불빛으로 강을 만들고 도심은 은하수를 이루며, 대구를 품고 두루 살피는 형상이니, 이곳에 서원이 자리 잡은 것은 우연이 아닐 것이다!

마당 좌우에 학생들의 기숙사인 동재 경례재(耕禮齋)와 서재 누학재(耨學齋)가 있고, 초현당의 좌측에는 전사청이 우측에는 비각이 있다. 초현당을 돌아가면 내삼문인 경양문(景仰門)이 보이고, 문(門)에 오르면 서원의 가장 깊은 곳에 가장 중요한 송현사(崇賢祠)가 자리 잡고 있다. 대나무에 둘러싸인 송현사는 대구시 문화재자료 제2호로 덕(德)으로 충(忠)과 효(孝)를 실천하신 달성(대구)서씨 오현(五賢)의 위패가 있는 곳이다.

구암서원은 밤이 되면 새롭게 변신한다. 대구야경 7선에 선정될 정도로 아름다운 풍광을 자랑하고 있는 구암 야경은 미디어파사드를 활용하여 과거, 현재, 미래를 여는 열린 공간, 소통의 공간, 힐링의 공간으로 시민들에게 스며들고 있다.

앞으로도 (사)영남선비문화수련원은 구암서원을 비롯한 다양한 지역 문화유산을 활용하여 지역사회와 공존하며 구암서원 배향 오현의 정신적 가치를 실천적

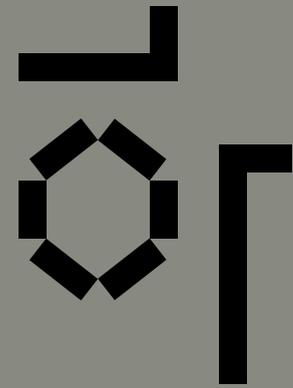
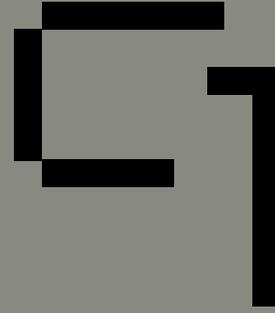
덕목으로 삼아 아름다운 미래를 꿈꾸는 올바른 인재양성과 미풍양속 함양에 이바지하는 중추적 역할을 기대한다.



사진 8. 구암서원 미디어 파사드



사진 9. 구암서원 작은 음악회 달빛 하모니



이야기를 더하다



더하다

K 문화의 무한한 가능성

K 문화와 예술 콘텐츠가 세계인들의 일상 속으로 파고들고 있다.

광활한 문화의 카테고리 안에서 사람과 사람을 잇고 새로운 경험과 가치를 창출하며,

세계인을 사로잡은 K 문화에 대해 속속히 파헤쳐 본다.





사진 1. 영국 극장가

사회경제가 어려워질수록 제일 먼저 지갑을 닫게 되는 것이 문화비이다. 당장 먹고사는 문제에 압박을 받다 보니 육체를 보존하고 살찌우는 일이 불안해지면 정신과 영혼의 안식과 풍성함을 위한 지출은 소극적일 수밖에 없다. 개인이 아닌 국가 차원에서 경제 위기 상황에서 비슷한 결정을 내리기도 한다. 그러나 그것은 그리 현명한 결정이 아니다. 우리 조상들은 어려움 속에서도 자식 교육에 대한 투자만큼은 포기하지 않았다. 그것이 오늘날의 대한민국을 일궈낸 원동력이었다. 문화 예술 역시 한 국가가 건강하게 온전히 성장하고 발전하기 위한 필수적인 요소이다. 삶의 질적 향상과 같은 가치적인 차원을 차치하고 경제적인 차원에서도 문화예술의 경제적 효과는 무시할 수 없다. 재화는 시장 가치와 비시장 가치로 나누어 재화의 종합적인 가치를 판단한다. 시장가치란 실질적으로 교환해서 발생하는 교환가치를 의미한다. 비시장 가치는 시장 안에서 교환되면서 발생하는 부가적인 가치를 의미한다. 보통 공공재의 성격이 높은 문화예술의 경우 시장 가치보다 비시장 가치가 크게 나타난다. 교환 가치를 중시하는 시장 가치로 본다면 하더라도 문화예술의 힘과 가능성은 무시하지 못한다.

문화예술의 시장 가치

문화예술은 크게 스스로 자립할 수 있는 상업예술과 그렇지 못한 순수예술로 구분할 수 있다. 한때는 대중예술과 순수예술을 나누어 이에 대한 창작 방식, 관객을 대하는 태도, 추구하는 가치에 대해 구분하였지만, 오늘날 대중예술과 순수예술을 명확히 구분하는 것은 쉽지 않다. 특히 개별 작품으로 들어가면 그러한 어려움은 더욱 커진다. 국내 관객 천만 관객을 돌파한 영화 <기생충>은 순수예술인가, 대중예술인가? 이 영화를 명확하게 어느 한쪽으로 귀속시키기는 힘들 것이다. 지금의 시장에서 대중예술을 명확하게 구분하기는 힘들지만, 공공성 성격이 강한 순수예술과 스스로 자립할 수 있는 상업예술의 경계는 비교적 분명하다. 순수예술 중 자립하는 경우가 없는 것은 아니지만 순수예술은 상업적 성공을 목적으로 하지 않는다는 점에서 상업예술과 근본적인 차이가 있다. 이처럼 공공성을 바탕으로 유지해야 하는 순수예술의 분야가 넓고 작품이 많다 보니 문화예술은 경제성이 떨어진다고 판단하기 쉽다.

1990년대 스티븐 스피버그의 <쥬라기 공원>이 흥행하면서 한국 영화를 투자하고 발전시켜야 한다는 인식이 크게 성장하였다. “영화 한 편이 자동차 150만 대를 생산한 것과 같은 부가가치가 있다.”라는 말은 이 당시 영화 산업을 키워야 한다는 핵심 논리로 주로 언급되었다. 최근 <주간경향>(1551호, 2023년 10.30-11.5)에는 ‘영화 한 편이 중견기업 맞먹는다.’라는 제목의 흥미로운 글이 실렸다. 이 기사에 따르면 천만 관객을 넘긴 <태극기 휘날리며>와 <실미도> 두 편이 중형 승용차 2만 2천 대를 생산한 효과를 거두었다고 밝혔다. 한국은행이 분석한 자료를 토대로 분석하면서 영화의 일자리 창출계수를 흥행수입 10억 원당 연간 30명으로 보았다. <실미도>는 1,107만 명 관객에 775억 원, <태극기 휘날리며>는 1,115만 명 관객에 781억 원의 흥행 수입을 올렸다. 그렇다면 두 작품만으로 연간 4,668명의 일자리를 창출했다는 결과가 나온다.

국내 영화 시장만으로도 이러한 시장가치가 증명되는데 글로벌 시대에서 이러한 작품들의 시장 가치는 훨씬 커질 것이다. 전 세계적으로 가장 흥행한 엔터테인먼트 콘텐츠는 무엇일까? 영화 중에는 2009년에 제작된 <아바타>가 2,791백만 달러(약 3조 6천억 원)로 부동의 1위를 차지하다가 2019년 <어벤져스: 엔드게임>이 2,798백만 달러(약 3조 7천억 원)로 <아바타>의 기록을 살짝 넘어서면서 1위 자리를 차지했다. <어벤져스: 엔드게임>은 뉴멕시코 승용차 약 300만 대를 생산한 효과와 같은 시장 가치를 보인 것이다. 그러나 지금까지 만들어진 엔터테인먼트 작품 중에 가장 높은 매출액을 올린 콘텐츠는 영화에서 나오지 않았다. 하나의 작품이 세계 수천 곳의 스크린에서 상영하는 영화를 제치고 최고의 흥행작은 뮤지컬

에서 나왔다. 바로 1997년 브로드웨이에 상연된 <라이온 킹>이 그 주인공이다. 매출액 4위까지가 모두 뮤지컬 작품이었는데 <라이온 킹>, <오페라의 유령>, <위키드>, <캣츠> 순이다. 1위인 뮤지컬 <라이온 킹>의 전 세계 시장의 매출액이 8,252억 달러(2019년 기준)로 지금의 환율로 따지면 10조 원을 넘어선 규모다. 물론 이 매출액은 1994년 만든 애니메이션의 매출액은 포함하지 않은 금액이다. 2위인 <오페라의 유령>은 1986년 웨스트엔드, 1988년 브로드웨이에서 초연하여 30여 년이 넘는 동안 공연을 해왔다. 한때 일본에서 상시 공연을 이어갔고 전 세계 투어 공연이 빈번하게 올라간다. 브로드웨이는 올해 4월에 종연을 했지만, 웨스트엔드에서는 공연을 이어가며 전 세계적으로 6,060억 달러(2019년 기준) 이상의 매출을 올렸다. 뮤지컬의 매출액은 2019년 팬데믹 이전까지의 매출액을 집계한 것으로 지금은 이 수치보다 더 높아졌을 것이다. 이 작품들은 아직도 전 세계에서 왕성하게 공연되고 있기 때문에 최종 매출액 기록은 완료형이 아니라 진행형으로 계속 높아지고 있다.

문화예술, 상상 이상의 부가가치

문화예술 콘텐츠의 시장적 가치로만 보아도 지원과 투자를 아끼지 않아야 할 필수적인 분야이다. 제조업이나 서비스업의 부가가치에 못지않게 글로벌 시장에서 문화예술은 엄청난 부가가치를 올리고 있다. 여기에 이 콘텐츠로 유발되는 부가적 가치, 비시장적 가치를 포함하면 문화예술의 가치는 무궁무진하게 확장된다.

세계 공연의 메카인 브로드웨이는 뉴욕시 맨해튼 중심에 모여 있는 극장 집중 지역을 일컫는다. 엄밀한 의미에서는 500석 이상 규모의 브로드웨이 리그에 가입한 41개의 상업 공연장에서 올라가는 공연을 브로드웨이 공연이라고 한다. 그보다 작은 규모의 공연장에서 올리는 공연을 오프(off), 오프-오프(off-off)라고 하는데, 좀 더 포괄적인 의미에서 세 곳을 포함한 공연장 지구와 그곳에서 뮤지컬 전반을 일컬어 브로드웨이라고 한다. 팬데믹 이전 2018-19 시즌 브로드웨이 총 티켓 판매액은 18억 3천만 달러(2조 4천억 원)였고 관객 수는 290만 명으로 매해 증가하는 추세를 보였다.

브로드웨이가 항상 지금과 같은 호황을 누렸던 것은 아니다. 1960년대 뮤지컬 황금기 때 1천만 명에 이르던 관객 수가 1970년대에 이르게 되면서 50% 감소했다. 오일 쇼크 등으로 경제는 어려웠지만 다양한 물가 인상으로 티켓 가격은 높아만 갔고 결국 극장들이 문을 닫게 되었다. 밤에도 환한 불빛이 찬란했던 브로드웨이는 불 꺼진 극장들이 늘어났고 그 빈자리를 섹스숍이나 포르노 극장으로 대체되면서 급하게 우범 지대로 변해갔다. 미국



사진 2. 세계 공연의 메카 '브로드웨이'

문화를 대표하는 화려한 뮤지컬의 거리는 유흥업소와 이곳을 관리하는 마피아들의 거리로 바뀌었다. 건전한 문화가 빠진 자리에 성인 퇴폐 문화가 뿌리를 내리면서 뉴욕은 빠르게 퇴락해 갔다. 뉴욕시는 이를 두고 보지 않았다. 데이비드 딘킨스 시장은 브로드웨이 부활을 위한 '뉴 42'를 결성하고 버려지고 폐허가 된 극장을 재건하기 시작했다. 그를 뒤이은 연방검사 출신의 루디 줄리아니 시장은 마피아를 몰아내는 데 전력을 다했다. 지그펠트 경찰의 전성기를 이끌었지만 방치되고 있던 뉴 암스테르담 극장을 디즈니에 장기 임대하는 조건으로 재개발을 이끌어 냈다. 당시 디즈니의 아이즈너 회장이 걱정된 것이 지역 마피아였다. 줄리아니 시장은 아이즈너 회장을 직접 만나 믿음을 주면서 뉴 암스테르담 개발을 이끌어 냈다. 뉴 암스테르담 극장의 재개발과 더불어 마담 투소 박물관, AMC 극장이 42번가로 이전하고 새로운 건물과 호텔에 체인 레스토랑이 들어서면서 타임스퀘어는 유명 관광 명소로 자리 잡아 갔다. 그 중심에 뮤지컬이 있었다.

2019년 브로드웨이 리그 보고서에 따르면 티켓 판매액 이외에 공연을 보러 오는 관광객들의 숙박, 교통, 요식업 등을 이용하는 비용이 126억 달러

(16조 5천억 원) 이상으로 뉴욕시 경제에 기여하는 효과를 발휘했다. 같은 보고서에 의하면 브로드웨이는 1만 2천 600개의 직접적인 일자리와 7만 4천 500개의 간접적인 일자리를 창출했다. 세계 최대의 도시 중 하나인 뉴욕은 우범 지대로 전락할 수도 있었으나, 뮤지컬과 공연 산업을 전면에 내세워 과거의 영광을 되살리기 위한 노력으로 도시재생에 성공했다. 공연장이 살아나자, 호텔과 유명음식 체인점이 들어서고, 자연스럽게 사람들이 모이기 시작했다. 사람을 모으고 문화를 전파시키는 공연은 오늘날 뉴욕을 세계적인 관광 도시로 만들어 냈다.



사진 3. 영국 극장가

세계에서 가장 큰 공연 페스티벌이자 공연 마켓인 에든버러 페스티벌은 1947년 2차 대전 직후 황폐해진 스코틀랜드의 문화를 복원하고 인간의 정신을 회복하고자 하는 목적으로 시작됐다. 처음 실시된 것은 인터내셔널 페스티벌로 클래식 음악 위주의 페스티벌이었다. 에든버러국제페스티벌은 총 인터내셔널, 프린지, 북, 타투 등 총 11개의 페스티벌로 이루어졌다. 오늘날 에든버러 페스티벌을 최고의 공연 축제로 만든 것은 에든버러 프린지 페스티벌이다. 인터내셔널 페스티벌에 초청받지 못한 8개 단체들이 도시 외곽 공간에서 별도의 공연을 올리면서 에든버러 프린지 페스티벌로 발전했다. 인터내셔널 페스티벌에 비해 비교적 참여가 자유로운 에든버러 프린지 페스티벌에 더 많은 공연이 몰리면서 엄청난 규모를 자랑하는 축제로 발전했다.

에든버러 페스티벌은 에든버러 지역의 막대한 경제적 효과를 주고 실제로 그 혜택을 지역민이 누린다. 특히 올해 에든버러 페스티벌은 팬데믹 이전의 다양한 이벤트를 되살려서 그 어느 때보다 많은 관객이 찾아와 전 세계 최고의 공연 축제를 즐겼다. 아직 2023년 축제 결과가 발표되지 않아 구체적인 수치를 알 수는 없지만 아마도 팬데믹 이전의 시장으로 회복했을 것

으로 보인다. 에든버러 페스티벌은 5년을 주기로 페스티벌의 성장 과정을 점검하는 보고서를 발표한다. 원래 이 보고서는 2020년 페스티벌의 결과를 반영해야 했다. 2020년 코로나19로 보고서 발표가 미뤄지면서 2022년 결과를 기준으로 발표한 것이다. 2022년은 불꽃놀이 등 중요한 축제 이벤트가 펼쳐지지 못하고 완전히 팬데믹에서 회복하지 못했지만, 이때의 보고서로 대략적인 축제의 규모와 경제적 영향을 확인할 수 있다. 2022년은 바로 직전 보고서는 2015년 페스티벌에 대한 보고서였다. 이와 2022년 에든버러 페스티벌의 결과를 비교하면 경제적 효과는 29%, 참석자는 35% 감소한 수치였다. 그럼에도 2022년의 경제적 효과는 무시할 수 없는 수준으로 높았다.

2022년 에든버러 페스티벌에는 11개의 세부 축제에 70만 명이 참가했으며, 320만 명의 관객이 동원됐다. 앞서 말한 대로 2022년은 규모를 축소된 축제였는데도 320만 명의 관객이 이 도시를 찾아왔다. FIFA 월드컵 관객이 대략 340만 명으로 추산하는데 이에 맞먹는 수치인 것이다. 이 축제로 얻게 된 에든버러의 경제적 효과는 4억 7천 파운드(2015년 2억 8천 파운드), 스코틀랜드에 기여한 효과는 3억 6천 700만 파운드였다. 이를 합치면 8억 3천 700만 파운드로 한화로 대략 1조 3천 500억 원에 해당하는 수치이다. 또한, 페스티벌로 에든버러와 스코틀랜드에 새로운 풀타임 일자리가 창출되었는데, 에든버러에 7천 150개, 스코틀랜드에 8천 500개 포함 1만 5천 650개의 일자리가 축제에 의해 창출된다.

스코틀랜드 이외의 지역에서 온 방문객이 31%였다. 이들이 지출한 비용이 1억 3천 700만 파운드(한화 2천 206억 원)이었다. 이 비용의 50% 이상이 숙박비가 차지했다. 이 많은 사람이 약 한 달간 에든버러와 인근 지역에서 숙박을 하다 보니 기존의 숙박업소로는 관광객을 모두 소화할 수 없다. 부족한 숙박업소는 일반 가정집이 대신했다. 에든버러 주민들은 축제 기간 자신의 집을 임대해 주고, 본인들은 유럽으로 바캉스를 떠나는 이들이 많다. 비싼 숙박비로 장기 임대를 통해 시민들이 부수입을 올릴 수 있었다. 시민들에게 숙박을 비롯한 부가적인 수입 기회를 제공하기 때문에 에든버러 페스티벌에 대한 시민들의 협조와 지지가 높다. 에든버러시가 페스티벌로 인해 얻게 되는 인적, 물적 경제적 수익은 실로 막대하다.

이외에도 문화예술이 실질적인 경제적 효과를 일으키는 예는 무궁무진하다. 여성 단원들만 출연하는 가무극을 만들고 있는 일본의 다카라즈카는 다카라즈카 시에 새롭게 놓인 철도 이용객을 높이기 위한 수단으로 창단되었다. 100년이 넘게 명성을 쌓아가며 공연 매출액만으로도 충분한 수익을 올리고 있다. 런던 등 구도시의 슬림화되어 가는 지역의 폐건물을 예술 공간으로 활용하여 문화예술을 통해 도시재생을 시도하고 있다. 이러한 시도로 만들어진 작품 중 이머시브 시어터 형태의 <슬립 노 모어(Sleep No

More)>라는 작품이 있다. 이 작품은 도시재생의 목적을 달성함은 물론 현재 뉴욕뿐만 아니라 중국 상하이에 상설 공연장을 마련하고 공연을 이어가고 있다.

문화예술의 경제적 가치는 비단 실질적 교환가치나 간접적 경제 가치로만 평가할 수 없다. 그보다 더 강력한 힘이 문화예술 자체가 국력이며 사회, 문화, 경제 전반에 밀접하게 상호작용하며 영향을 미친다는 것이다.

실질적 가치 이상의 가치

문화예술의 가치는 수치적으로 평가할 수 있는 가치를 넘어서 더 막강한 힘을 발휘하고 있다. 문화는 타문화를 이해시키고, 삶을 위로하며, 다양한 창의적인 아이디어를 발휘하게 한다. 궁극적으로 문화예술은 삶의 질을 윤택하게 하고 사회적인 마찰을 줄여준다. 이러한 문화예술의 가치를 인정하지 않는 이는 많지 않다. 단지 당장 삶과 밀접한 경제적인 요소를 우선순위에 두어야 한다고 여기는 것 같다. 그러나 문화예술은 기본적으로 경제적 인 요소를 만족시킨 후에 천천히 시도해도 되는 부가적인 요소가 아니다. 문화예술은 사회, 경제, 과학과 더불어 성장해야 하는 필수 요소이다.



사진 4. 영국 극장가

경제력에서 세계 2위를 차지하는 중국은 국방과 경제, 과학 등 여러 분야에서 세계에서 손에 꼽히는 강대국이다. 그러나 중국은 경제나 국방 등 전 세계의 영향력에 비해 세계인들로부터 존경을 받지 못한다. 중국이 지구상에 몇 안 남은 사회주의 체제를 유지하고 있기 때문이 아니라, 그동안 사회주의 체제하의 중국이 경제와 국방력 향상에 집착하면서 문화예술에 대한 지원과 성장을 등한시했기 때문이다. 석유 산유국으로 경제적으로 부유한 아랍의 국가들이 다른 나라의 문화를 사들이고 자신만의 문화를 발전시키지 못해 세계에서 영향력을 발휘하지 못하는 것과 비슷한 이유다. 중국은 이를 인지하고 2007년 전당대회에서 사회주의 문화 발전을 목표로 소프트 파워를 제고하기 위한 노력을 기울여왔다. 국책 자금 지원을 대폭 늘리고, 해외 단체와 교류를 추진하는 등 적극적인 행보를 보였다. 2009년에는 문화산업 진흥계획을 발표하고 구체적인 추진 방법을 마련했다. 그로부터 15년여가 지난 지금 중국은 여전히 문화 수입국의 위치에서 벗어나지 못하고 있다. 2천여 년의 역사 동안 전 세계의 문화를 전파하고 주도했던 중국의 위상과 비교한다면 격세지감이 아닐 수 없다.

문화는 짧은 시간 집중 투자로 성장시킬 수 있는 분야가 아니다. 긴 시간 투자와 지원을 통해 형성되는 숲과 같은 것이다. 게다가 예술문화는 그 분야만 독립적으로 성장하는 것이 아니라 타 분야와의 교류를 통해 동반 성장한다. 사회, 과학, 인문, 경제가 뒷받침되었을 때 문화도 성장할 수 있다. 반

대로 문화의 성장은 사회, 과학, 인문, 경제의 성장을 가속시킨다. 산업화 이후 일본의 국권을 빼앗기기도 하고 개발도상국으로 오랫동안 머물렀던 대한민국이 21세기 세계에서 주목하는 나라로 성장했다. 그 중심에는 K-컬처가 있다. 드라마로부터 알기 시작한 한국 문화에 대한 관심은 K-POP으로 이어졌고, K-영화, K-웹툰, 그리고 K-아트로 세계인의 관심이 넓어지고 있다. 대한민국은 문화 수입국에서 문화 수출국으로 자리 이동하고 있고 이로 인한 경제적 이익은 날로 늘어가고 있다. 그보다 더 중요한 것은 문화로 인해 국가 이미지가 상승하고 있다는 점이다. 그로 인한 부가적인 가치 상승은 일일이 수치적으로 파악하기 힘들다. 한국 문화의 긍정적 이미지는 한국에 대한 관심으로 이어져 관광객을 늘리고, 한국 제품의 선호도를 높인다. 한국인, 한국 제품에 대한 긍정적인 이미지가 사회, 경제적으로 미칠 영향은 가늠하기 힘들다. 수치적으로 잡히기에 어려움이 있지만 당장 외국에 나가보면 체감할 수 있다. 얼마 전 이데일리 문화 대상 시상식에 시상자로 나온 객제선 회장은 아랍 국가에 간 일화를 전했다. 쌍용자동차를 인수한 이데일리는 수천억 원 계약을 맺기 위해 아랍 국가를 방문했는데, 상대 회사의 회장이 자신의 동생이 한국어를 열심히 배우고 있다고 말했다고 한다. 아랍 국가의 회장 동생이 한국어에 대한 관심은 아마도 K-컬처의 영향일 것이고, 그로 인한 긍정적 이미지가 이번 계약에도 영향을 미쳤을 것이라는 취지의 이야기였다.

문화예술은 삶의 질을 윤택하게 하고 그것만으로도 충분한 가치가 있다. 그럼에도 앞서 살펴본 것과 같이 문화예술을 통해 직간접적으로 얻을 수 있는 경제적인 영향은 미루어 파악하기도 힘들다. 문화예술의 성장은 하루 아침에 이루어지지 않는다. 꾸준한 도전과 노력으로 충분히 자양분을 쌓아가야 비로소 싹을 틔우게 된다. 당장 눈앞에 보이는 결과 때문에 문화예술의 관심을 등한시하는 것은 어리석은 일이다. 그렇게 간헐적인 관심으로는 문화예술이 싹을 틔우고 성장하기 어렵기 때문이다. 대한민국이 지금과 같은 문화 강국으로 세계에 K-컬처를 제시할 수 있었던 기반에는 1973년 나라가 여전히 빈곤의 늪에서 벗어나지 못했을 때 삶을 변화시키는 문화의 힘을 강조하며 출범한 한국문화예술진흥원(현 한국문화예술위원회)이 있었다. 국가의 재정은 빈약했고, 경제 제일주의 발전 전략을 세우던 시점이었다. 문화예술의 중요성에 대한 인식은 없다시피 했고, 문화 행정을 이끌 인력도 문화예술을 진흥할 재원도 없을 시점, 국가는 과감하게 문화진흥을 위한 전문 기관을 설치하고 재정적 기반을 마련했다. 그로부터 50년이 지난 지금, 대한민국의 위상은 우리가 알고 있는 그대로 굉장히 달라졌다. 50년 전 국가를 운영하던 정책 결정자들이 문화가 아닌 경제만을 선택했다면 지금 대한민국은 세계에서 어떤 위치에 있을까. 역사에서 '만약'은 부질없는 질문이다. 하지만 50년 전의 선택이 얼마나 기적 같은 변화를 이루어 냈는지 우리는 충분히 상상할 수 있다.

K-웹툰 전성시대!

시기별 K-웹툰 OSMU 성공 사례와 파급효과

김성원(대구예술대학교 애니메이션학부 교수)

23년도 현재 방영되고 있는 드라마나 상영되고 있는 영화들을 보면 웹툰 원작이라는 문구를 쉽게 찾아볼 수 있다. 또한, 지하철이나 버스 등의 잠시 머무르는 곳에서부터 일상 곳곳에 휴대폰으로 웹툰을 보는 사람들은 더 이상 아이가 아닌 남녀노소 다양한 계층의 사람들이다. 전형적인 비주류 문화였던 만화는 인터넷을 기점으로 웹툰으로 변모하여 폭발적인 성장을 하였고, 이를 활용한 다양한 콘텐츠 영역으로의 확장인 OSMU를 이루고 있다. 주류로서 완전히 인정받은 웹툰과 OSMU에 대한 단상을 다루고자 한다.



2010년 원수연 작가 웹툰 원작 : 드라마 <매리는 외박중>

사진 1. One Source Multi Use 예시들



2006년 강풀 작가 웹툰 원작 : 영화 <아파트>

사진 1. One Source Multi Use 예시들

웹툰의 성장과 OSMU

웹툰은 World Wide Web(웹) + Cartoon(만화)의 합성어이다. 사실 Cartoon은 신문에 실리는 적은 컷의 '만평'을 말하지만 2000년경 우리에게만 평이 만화에 대한 이미지를 쉽게 이해시킬 수 있었던 단어였다고 생각한다. 별 외의 이야기이지만 웹 코믹스(Web Comic)가 현재의 웹툰과 유사한 형태라고 할 수 있다.

웹툰의 시작은 출판만화와 일본만화를 출판사와 대본소(만화책을 빌려 보거나, 직접 볼 수 있도록 돈을 받고 공간을 제공하는 만화가계)를 통해 볼 수 있던 90년대를 지나서 본격적인 인터넷이 보급되던 2003년 다음에서 웹툰이 연재되기 시작하고, 이듬해 2004년 네이버도 첫 서비스를 개시하였다. 이전까진 홈페이지나 작은 모임형식을 통해 개인 활동으로 연재하였지만, 포털사이트를 기점으로 접속자들은 기하급수적으로 늘어 2009년에는 누적 조회수 800만 명, 2014년에는 레진코믹스가 매출 100억 원을 기록했다. 2018년도에는 웹툰 플랫폼이 40여 개로 늘었고, 네이버 웹툰 작가의 연평균 수익은 2억 2,000만 원으로 고소득 직업군으로 분류되었다. 현재 웹툰의 시장 규모는 2조를 넘는 수치로 그야말로 대규모 콘텐츠 시장으로 성장하였다. (출처=각 웹툰 플랫폼 발표 자료)

OSMU는 One Source Multi Use를 말하며 하나의 소재를 서로 다른 장르에 적용하여 파급효과를 노리는 전략을 말한다. 웹툰이라는 하나의 소재를 영화, 드라마, 게임, 팬시상품(fancy goods, 장식적 캐릭터 활용 상품) 등 다양한 콘텐츠로 연결 혹은 확장으로 설명할 수 있다. 웹툰이 개인적으로만 보는 감상에서 집단적이고 보편적인 감상으로 이어지며 자연스럽게 OSMU의 시도가 늘고 발전하였다. 영화는 2006년 강풀 작가의 <아파트>, 드라마는 2010년 원수연 작가의 <매리는 외박중>, 게임은 2014년 지강민 작가의 <와라! 편의점>을 시작으로 현재 2023년도 4분기에 웹툰 원작 영화 2편(용감한 시민, 천박사 퇴마연구소), 드라마 10편(오늘도 사랑스럽개, 이두나!, 국민사형투표, 바질란테, 운수 오진 날, 낮에 뜨는 달, 정신병동에도 아침이 와요, 샤크 : 더스툼, 이제 곧 죽습니다, 스위트 홈 시즌2), 게임 1편(신의 탑 : 새로운 세계) 등 콘텐츠가 그야말로 쏟아지는 중이다. 그중 성공적 사례와 의의를 가졌던 작품들을 살펴보고자 한다.

강풀, 웹툰의 OSMU의 시작

강풀 작가는 2003년 다음에서 처음 웹툰이 연재될 때 활동을 시작한 웹툰 1세대라고 할 수 있다. 기존 출판만화의 특징인 흑백의 '잉크 펜'과 음영을 표현하는 반투명 셀인 '스크린 톤'으로 표현된 안정적인 '작화'에서 벗어나 웹툰은 실험적이거나 도전적인 성향이 강했다. 그런 특징은 강풀 작가가 가진 다소 밋밋한 작화의 단점보다 스토리텔링 능력에 주목할 수 있었고, <순정만화>를 시작으로 잔잔하면서도 섬세한 감정묘사는 현재까지 페이지뷰 1억 1천 뷰에 이르는 엄청난 인기 요인으로 작용했다. 이는 우리나라 최초로 성공한 장편 웹툰이라 할 수 있다. 또한, 성실하고 꾸준한 작업량을 바탕으로 2002년부터 2018년도까지 총 17편의 완결 작품을 연재하였다.



웹툰 <순정만화>

영화 <그대를 사랑합니다>

웹드라마 <무빙>

영화 <바보>

사진 2. 강풀 작가 작품

이런 인기를 바탕으로 일찌감치 강풀의 웹툰은 OSMU화 되어 영화와 드라마, 애니메이션, 연극으로 확장되었다. 2006년 공포물 <아파트>를 시작으로 <바보>, <순정만화>, <그대를 사랑합니다>, <통증>, <이웃사람>, <26년>, <타이밍> 등 웹툰 작가 중에 단연코 가장 많은 수의 작품이 영상화 혹은 미디어화가 되었다. 그중 각본가로서 첫 도전을 한 2023년 최신작 <무빙>을 통해 한국은 컴퓨터 그래픽 작업이 많은 판타지 장르와 블록버스터, 즉 대작에 약하다는 편견을 깨고 '디즈니플러스' 첫 주 최다 시청률 시리즈로 등극하는 등 한국형 히어로물의 새장을 열었다는 평을 받고 있다.

사실 웹툰의 영상화는 처음부터 흥행과 좋은 작품 평을 받지 못했다. 영화 <아파트>와 <바보>, <순정만화>는 원작의 인기에 비해서 각각 전국 관객 64만, 97만, 73만 명으로 그다지 성공하지 못했으며, 만화가 가지는 과장과 생략적 특징묘사와 재미의 포인트는 실제 연기와 차이가 크기에 다소 과장되고 어색하다는 평이 주를 이루었다. 게다가 원작의 스토리를 좋아했던 팬들은 각본가나 감독이 영상화를 위해 편집하거나 바꾼 설정이나 장면들에 실망하거나 반대로 원작과 같은 모양새를 위해 애썼던 부분들이 과하여 오히려 유치하다는 감상들도 이어졌다. 이러한 평들은 강풀 작가가 직접 각본을 쓰는 계기가 되었다. 이전의 원작 팬층을 기초로 저렴한 비용에 수익효과를 기대하는 작품들과는 차별성을 두어, 처음부터 해외를 목표로 대규모의 투자와 느리지만 안정된 제작 환경의 조성은 늘 '재미'를 강조하는 작가가 진짜 재미를 추구할 수 있는 기회로 작용했다. 이러한 환경은 이전까지 작은 실패들을 쌓아왔던 강풀 작가이기에 가능했으리라 생각된다.

특히 <무빙>의 스토리에는 초능력자라는 키워드 외에도 한국사의 아픔을 떠올릴 수 있는 소재들이 등장한다. 부모 세대는 안기부 비밀 요원으로 국가의 도구처럼 사용되며 남북 갈등의 촉진제가 되고, 청계천 복원 사업반대 시위 등의 시대적인 특징들은 각 캐릭터의 입장과 맞물려 강한 시너지를 자아낸다. 무빙의 성공으로 강풀의 웹툰 영상화는 더욱 탄력을 받을 예정이다. 강풀의 웹툰들은 크게 '미스터리 심리 썰렁물'과 '강풀 액션만화' 시리즈들로 구분되는데, 이들을 연결시키는 '브릿지'라는 웹툰을 통해 소위 강풀 유니버스가 성립되었기 때문이다.



2006년 강풀 작가 웹툰 원작 : 웹드라마 <무빙>

사진 2. 강풀 작가 작품

윤태호, 웹툰 원작 작품의 독자층 확장

윤태호 작가는 <타짜>와 <식객>, <각시탈> 등을 집필한 허영만 작가의 문화생으로 시작한 출판만화 세대이다. 그랬기에 성인 독자를 대상으로 한 진중한 작품들을 주로 연재했었고 그림체 역시 사실적이며 매우 수려하다. 초창기 포털사이트 '야후'에서 활동하다 2008년 <이끼>를 통해 대중들에게 확실한 눈도장을 찍게 되었다. <이끼>는 스릴러 미스터리물로 2010 독자만화 대상에서 대상을 차지했으며 곧바로 영화화되어 <투캅스>, <공공의 적>과 <실미도>에서 1,000만 관객을 동원한 강우석 감독과 정재영, 박해일, 유해진 등 유명 배우가 합세하여 18세 이상 관람가라는 한계를 이기고 330만 명의 관객을 동원하여 최초의 성공한 웹툰 원작 영화가 되었다. 이끼를 본 많은 사람은 이 작품이 웹툰 원작임을 잘 모르는 경우가 있었는데 이는 만화가 가지는 '가벼운 재미'라는 인식으로 인한 경우가 많았다. 그만큼 <이끼>는 인간의 심리묘사와 스토리의 복선과 결말의 해소가 절묘하게 맞아떨어지며 수작의 반열에 올랐다.

2012년 윤태호 작가는 직장생활에 대한 웹툰을 발표한다. 일반적인 사내 로맨스나 폭로, 액션 등의 자극적 소재가 아닌 바둑에 인생을 걸었다가 포기한 주인공이 후원자의 도움으로 대기업에 인턴으로 들어가게 되면서 회사에서 살아남기 위한 한 수 한 수를 고민해 나가는 과정이 주된 스토리였다. 한국 기업문화와 소위 일을 처리하기 위한 과정, 그 간극에 밀접하게 붙여진 인물들의 관계성은 독자들에게 신선한 충격과 재미로 작용하였다. 작품 <미생>이다.

미생은 2013년 영화화, 2014년 드라마화되었다. 그중 드라마 미생은 '미생 신드롬'이라 불릴 만큼 그해 엄청난



웹툰 <미생>



영화 <이끼>

드라마 <미생>

영화 <내부자들 : 디오리지널>

사진 3. 윤태호 작가 작품

인기몰이를 했는데, 이는 원작 초기 사회의 처세술을 주로 담으려 했다가 이후 사실적인 종합상사의 회사 생활을 그리면서 전체 연령가이지만 수많은 직장인의 공감을 받을 수 있었다. 유튜브에서 <미생>의 짧은 클립 영상들의 댓글들을 보면 일반적인 재미에 대한 공감보다 본인의 사회생활에 빚댄 공감 댓글들이 많다. 작품이 인턴부터 신입사원, 그리고 계급별로 처한 상황과 회사의 업무의 흐름을 보여주고 있기에 벌써 10년 가까이 지난 영상임에도 신입일 때와 나이가 든 지금에 있어 또 다른 감흥과 감동이 있다는 평들이 주를 이루고 있다. 그만큼 작가의 예리한 관찰력을 통해 전체 이야기 구조에서 각 세대별 캐릭터들의 사실적이면서도 인간적인 묘사가 이루어졌기에 가능한 부분이라 생각한다.

2015년 불쑥 나온 <내부자들>은 18세 이상 관람가임에도 707만 명의 관객 수를 모으며 현실적이지 않았지만, 현실이 된 스토리로 기존 정치 사회 문제와 맞물리며 호평을 받았다. 이병헌과 조승우, 백윤식, 조우진 등 배우들의 명품 연기와 명대사, 명장면도 화제였지만 정치인과 언론, 재벌과 이들을 움직이는 사람들의 노골적인 표현들은 거부감보단 한국 사회의 집단적 스트레스와 무의식을 제대로 짚어 계몽에 가까웠다든 평이 주를 이루었다. 웹툰이 사회의 폐부를 찌르는 강렬한 매개체가 되었다 할 수 있다.

하일권, 이동건, 김칸비, 개성적 연출의 효과

하일권 작가는 네이버 웹툰 초창기의 인기를 이끌던 인지도가 높은 작가이다. 그가 집필한 총 14편의 작품들은 이름부터가 색다른데 <삼봉이발소>, <3단합체 김창남>, <목욕의 신>, <방과 후 전쟁 활동>, <안나라 수마라>, <병의 맛> 등 세계관의 설정 자체가 흥미로운 작품들이 주를 이룬다. 등장하는 캐릭터의 설정들은 외모 콤플렉스의 소녀와 이발사, 인간형 로봇과의 로맨스, 최고의 목욕관리사가 되고픈 주인공 등 하나같이 어느 한구석 모났거나 빈 부분이 있는 캐릭터들이 등장한다. 사춘기 청소년의 특징이자 성인이 되었지만, 여전히 성장의 불안감을 느끼는 우리 주변의 모습과 닮아있다. 주된 스토리는 방황하는 청춘들에게 진심으로 열정을 가질 수 있는 영역을 찾으라는 메시지를 담고 있기에 보편적일 수 있지만, 웹툰의 기발하고 흥미로운 소재와 판타지적 설정을 통해 새로운 재미를 선사한다. 이들 중 꿈을 잃은 소녀와 꿈을 강요받는 소년 앞에 나타난 미스터리한 마술사와의 성장드라마를 그린 <안나라 수마라>, 수능 가산점을 위해 전국의 학생들이 질병 되어 외계 생명체와 전쟁을 그린 <방과 후 전쟁 활동>은 드라마화되어 설정부터가 재미있는 콘텐츠로 큰 관심을 모았다.



웹드라마 <방과후 전쟁활동>

웹드라마 <안나라 수마라> 웹툰 <목욕의 신>

웹툰 <삼봉이발소>

사진 4. 하일권 작가 작품

이동건 작가는 남자임에도 여성 독자가 현저히 많기로 유명한데, 심리변화와 연인관계에서 생길 수 있는 다양한 갈등 요소를 다루는 데 익숙한 작가이다. 연애 과정에서 상황별 남녀 심리묘사를 그린 <달콤한 인생>을 시작으로 <유미의 세포들>에서는 유미라는 주인공 캐릭터 내에 존재하는 30개가 넘는 수많은 감정과 행동 세포들의 결정에 따른 일상을 그린 드라마이다. 이 중 <유미의 세포>는 2021년 드라마화되었는데 세포들의 표현들을 애니메이션화하면서 실사와 애니메이션을 섞은 실험적인 작품 형태와 더불어 진부한 감정을 다루지만 진부하지 않은 연애물로서 사랑받았다. 작가

의 인터뷰 중에는 “여성들이 말하는 ‘귀엽다’의 정확한 의미를 알고 싶다.”라는 부분이 나오는 데 그만큼 다변화되는 감정의 맥락을 잡아내려 노력하고 있음을 알 수 있다.



웹드라마 <유미의 세포들>

웹툰 <달콤한 인생>

사진 5. 이동건 작가 작품

김칸비 작가는 <스위트 홈>으로 유명한 작가이다. 작가의 작품은 <후레자식>, <돼지우리>, <엽총소년> 등 주로 스토리를 담당하고 있으며, 어두운 인간 내면과 멸망의 세계인 아포칼립스 장르를 주로 다루고 있다. 그가 다루는 극한의 상황과 이를 투영하는 인간 본연의 모습들은 인간 혐오에 가깝다는 평도 있지만, 공포물을 보는 사람들의 심리처럼 만화적 상상력을 창조된 어두운 세계를 엿보고 싶은 관음적 욕망을 잘 드러냈다고도 볼 수 있다. 300억의 투자금으로 CG 표현(Computer Graphics)의 자신감을 보였던 <스위트 홈>은 2020년 넷플릭스 세계 시청 순위 3위에 자리매김하게 되며 큰 화제를 낳았다. 웹툰의 그림 자체도 어둡고 거친 표현이 주를 이루지만 드라마화되어 배우와 CG표현을 통해, 보다 사실적인 공포와 연출효과의 극대화를 이루어 실사화의 좋은 표본이 되었다.



웹드라마 <스위트 홈>

웹툰 <스위트 홈>

사진 6. 김칸비 작가 작품

최규석, 매미&희세, 세상에게 던지는 메시지

최규석 작가는 2003년 그의 첫 상업지 단편 연재작인 <공룡 돌리에 대한 슬픈 오마주>로 유명 작가의 반열에 올랐다. 세월이 흐른 뒤 더 이상 순수 할 수 없는 돌리와 친구들의 모습을 현실성 있게 그리며 작품에 뾰족한 메시지를 담은 수작이었다. 만화를 좋아했지만, 가정형편에 미술학원조차 쉽사리 갈 수 없었던 작가의 과거가 있어서인지 작품들에서는 소외되었거나 스스로 소외된 사람들의 이야기가 주를 이룬다.



드라마 <송곳>

웹툰 <송곳>

사진 7. 최규석 작가 작품

그중에서도 2013년 연재를 시작한 <송곳>은 흑백의 웹툰으로 만화적인 과장과 생략적 묘사를 아예 배제하고 극도로 덩덤하고 사실적인 묘사가 돋보이는 작품이다. 내용은 한국의 노동시장과 비정규직과 정규직 직장인들의 갈등 및 다각도의 현실 부조리를 날카로운 시선으로 그려냈는데, 웹툰이 많은 연령층을 흡수하였지만, 네이버 웹툰의 경우 대다수가 10대 청소년임에도 불구하고 묵묵하게 흔들림 없이 완결까지 냈다는 것에 큰 의미를 가진다. 최규석 작가의 작품에서 놀라운 것은 선과 악을 규정짓고 이분법, 혹은 흑백논리로 다루지 않는다는 점이다. 비정규직을 ‘을’로 그려내곤 있지만 ‘을’이 무조건 옳지 않음을 다루면서 인물들을 상당히 입체적이고 균형적으로 그려내고 있는 것은 호평받는 부분이다. 2015년 드라마화되어 탄탄한 원작과 함께 좋은 반응을 얻었다.



웹드라마 <마스크걸>

웹툰 <마스크걸>

사진 8. 매미&희세 작가 작품

매미&희세 작가는 최근 2023년 <마스크걸>의 드라마화로 다시금 큰 주목을 받고 있다. ‘네이버 도전만화’에서 아마추어 웹툰 작가로 시작하여 2015년 정식 연재를 시작한 <마스크걸>은 18세 이상 관람가와 단순한 그림체, 도덕적 결함이 있는 악역 주인공이 극을 이끌어가는 ‘피카레스크’ 장르임에도 조회수 10위 내를 지켰던 작품이다. 극은 여성 서사로서 주인공이 겪는 외모 지상주의에 대한 내용을 다루고 있지만, 한국 사회에 만연한 집단 혐오와 스토크, 성 상납, 몰카, 동성애, 가정불화 등 사회 전반에 걸친 충격적 문제점을 폭넓게 다루고 있다. 작품 내에서 대부분의 캐릭터들은 모두 선과 악이 공존하기에 도덕과 윤리, 개인과 집단 등 생각해 볼거리가 많아지는 작품이다.

웹툰의 게임화와 상품성

웹툰의 게임화는 웹툰의 영상화보다는 다소 늦은 시기인 2014년 때부터 시작되었다. 앞서 말했던 <와라! 편의점>부터 현재까지 약 30개가 넘는 웹툰 원작 게임이 출시되었는데, 만화와 영상의 연출법칙 차이보다 웹툰과 게임의 거리감이 더욱 크기 때문이다. 기본적으로 웹툰과 영상, 연극 등은 관람자가 가만히 앉아서 감상하는 형태지만, 게임의 경우 1인 혹은 2인 이상이 눈과 손의 협응 능력을 통한 실제적 참여가 가능한 형태이기에 원작만큼 게임의 가능성이 중요하다.

초창기 게임의 경우는 비슷한 게임성을 가졌지만, 주인공의 캐릭터나 스토리 흐름을 웹툰에서 가져와 이식함으로써 '내가 주인공 캐릭터를 움직이고 있다'라는 감정 이외에는 이렇다 할 특징이 없었다. 그도 그런 것이 게임의 캐릭터나 배경 등의 이미지는 게임프로그램 개발에 비해 걸 포장지에 가까운 취급을 받던 때가 있었기 때문이다. 또한, 웹툰이 인터넷과 모바일을 통해 폭발적 성장을 이루었듯이 웹툰 원작 게임 역시 모바일이 주류를 이루는데, 상대적으로 짧은 기간 동안 제공되고 기본 무료로 게이머의 필요에 따라 결제를 하는 모바일 게임의 특성상 과감한 투자나 개발 기간을 늘리기 어려웠을 것이다. 현재에는 이러한 분위기에서 벗어나 웹툰 원작이 가지는 캐릭터, 스토리, 장르적 개성을 최대한 살리는 기획을 통해 비슷한 게임이 아닌 독창적 게임성을 추구하며 <나이트런>, <신의 탑>, <갯 오브 하이스쿨> 등에서 좋은 평을 이끌어 내고 있다.



게임 <갯 오브 하이스쿨>

게임 <신의 탑>

사진 9. 웹툰의 게임화

궁극적 OSMU의 목표

<센과 치히로의 행방불명>, <하울의 움직이는 성> 등의 거장 감독 '미야자키 하야오'는 초기 애니메이션의 캐릭터를 팬시상품으로 판매를 권유받았을 때 매년 소수의 양으로만 판매를 허가했다고 한다. 이는 캐릭터가 너무 빠른 소모를 이룬다면 그만큼 빨리 죽어버릴 수 있다는 이유였다. 그랬던 지브리가 작년 11월 '지브리 파크'를 열었다. 또한, 마블스튜디오, 스타워즈, 픽사 등 영화나 애니메이션, 만화 등 콘텐츠 공룡기업이라 불리는 디즈니 역시 '디즈니랜드' 테마파크를 통해 1년 365일 관람객들에게 만화 같은 테마파크로 경험을 제공하고 있다.

그러지만 기존의 만화, 영화 등의 내용으로 도시 같은 테마파크를 만들었다고 해서 마블 히어로 영화나 게임, 만화가 나오지 않는 것은 아니다. 스타워즈 시리즈 역시 1980년대 최초 시리즈가 마무리되고 2000년대 이전 시리즈의 과거 이야기인 '프리퀼 시리즈'를 개봉하였고, 2010년대에는 미래 이야기인 '시퀼 시리즈'를 개봉하였다. 현재는 기존 큰 맥락 내에 작은 부분을 담당했던 캐릭터나 일화들을 재조명해서 드라마화와 게임, 만화화를 지속적으로 진행하고 있다. 1939년 만화로 최초 등장한 '배트맨'이 현재 수많은 버전으로 다양한 매체를 통해 현재까지도 왕성한 콘텐츠 확장을 이루고 있는 것이 좋은 예이다.

일본의 경우, 만화와 애니메이션, 게임이 매우 밀접한 관계로 서로의 성장을 도와주고 있다. 보통 만화의 가능성을 보고 연재의 속도보다 조금 느린 애니메이션의 제작을 통해 책으로의 재미, 영상화로의 재미를 연달아 제공하고 있으며, 분기별, 연도별로 극장판 애니메이션이나 실사화 영화를 통해 밀도를 높여 다른 매체로 확장을 보이고 있다. 게임의 경우 게임으로만 볼 수 있는 캐릭터의 연출이나 스토리를 기반으로 일회성이 아닌 보안을 더한 시리즈물로써 사용자층을 두껍게 만들고 있다. 특히 '장인'과 세대를 이어 연결되는 '가업 정신'을 우대하는 문화로서 시대를 투과하는 연결성은 토리야마 아키라의 <드래곤볼>을 통해서 확인할 수 있다. 1990년대 완결했던 드래곤볼이 2020년대 새로운 스토리로 재연재를 시작하고, 그사이 애니메이션과 게임이 1, 2년 사이로 줄곧 이어져 출시되었다. 이러한 연결성은 아버지 세대와 자식 세대가 함께 즐기는 콘텐츠로서 확장을 이루고 있다.



게임 <유미의 세포들>

사진 9. 웹툰의 게임화

한국의 웹툰 역시 궁극적 목표는 OSMU로서의 활용만이 아니며, 웹툰 IP(지식재산권)의 확장이다. 기존의 이야기를 조금씩 다듬어서 영화, 드라마, 게임, 상품화하는 것은 미야자키 하야오가 말했던 소모성에 가깝고 늘 대체제가 필요할 것이다. 웹툰이 설정한 환경과 캐릭터들 그 안의 세상에서 벌어질 수 있는 수많은 이야기들을 계속해서 발견하고 즐길 수 있도록 세계관, 활용 매체, 글로벌 오디언스(다양한 커뮤니케이션 매체가 제공하는 프로그램과 메시지에 관심을 가지고 지켜보는 관중)의 발굴과 선정부터 설득까지의 전체적인 IP 확장이 필요하다. 또한, 다양한 언어와 문화에 적응하고 기술의 진보에 발맞춰야 예술과 엔터테인먼트 산업의 혁신과 성공에 기여할 수 있을 것이다.

국내 웹툰 제작사 '와이랩'에서 각기 다른 웹툰 20명의 캐릭터를 한 세계관으로 엮어 '히어로물 웹툰 유니버스'인 <슈퍼스트링>을 발표하며, 이를 통한 새로운 스토리와 다매체의 연결 등 확장 IP로서의 시작을 알리는 신호탄이 되고 있다.

웹툰은 이미 국내부터 해외까지 수많은 독자를 설득했고 매료시켰다. 방법이 중요한 것이 아닌 방향이 필요한 시기가 온 것이다. 우리나라 웹툰의 세계관 내 캐릭터가 끝나지 않는 축제에서 영원히 살아 숨 쉬었으면 하는 바람을 해본다. 또한, 모든 예술가가 창작해 내는 작품들의 가치가 인정받고 더 많은 사람이 다양한 문화를 향유할 수 있는 공간과 의식의 확장 역시 이루어지기를 바란다.



드래곤볼

배트맨 시리즈



디즈니랜드



슈퍼스트링

사진 10. OSMU 활용

참고자료

각 웹툰 및 콘텐츠 제작사 제공

문화예술을 담은 만만한 그릇

함지 

함지

문화예술담론지 함지

Vol.7

발행인

배광식

편집인

박정숙

발행일

2023년 12월 31일

편집기획

이정화, 이현정, 김민정,
김재수, 이동욱, 서효봉, 정연규,
홍승용, 이요안, 박미현, 천진석

편집디자인·제작

상상146

발행처

재단법인 행복북구문화재단
대구광역시 북구 구암로 47

T. 053-320-5120

www.hbcf.or.kr

함지는

문화예술담론지입니다.

(비매품)

『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. 053-320-5135