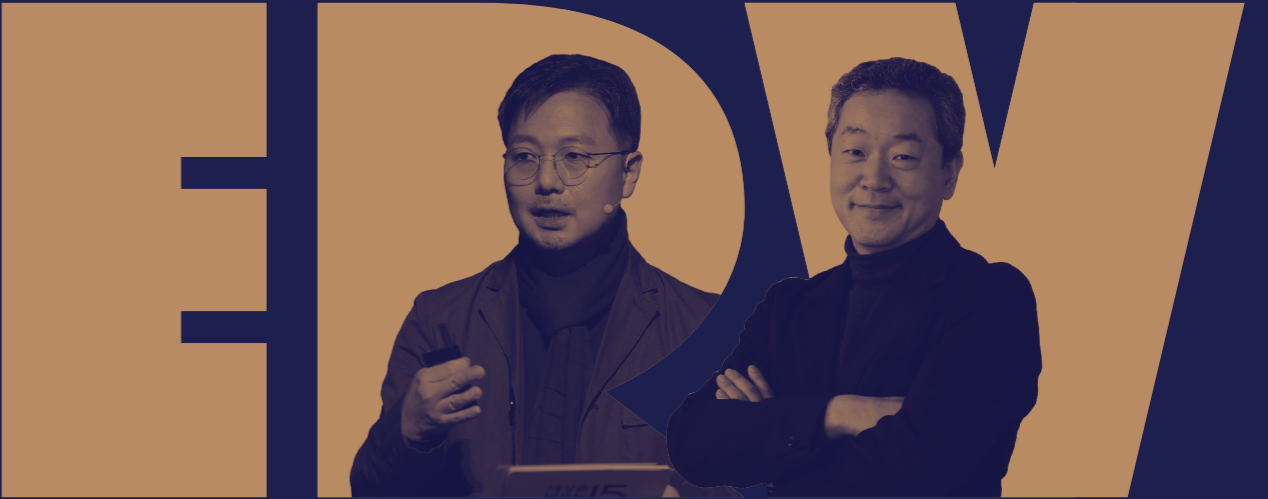


발간등록번호
KYWA-2021-066-01

전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기



전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기



INTERVIEW

- 06 미래준비, 미래교육
- 22 제3의 공간, 공공 인프라, 확산
- 38 건축가, 공간, 놀이
- 54 참여, 지역, 성장

전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기



김수향 대표
신혜미 디렉터
서민우·지정우 공동대표
김규진 대표

청소년활동의 새로운 미래를 준비하는 KYWA



지난해 발생한 코로나19 팬데믹으로 우리 사회는 큰 혼란을 겪었고, 그 혼란은 여전히 지속되고 있습니다. 관계의 비대면화와 디지털 전환 등 4차 산업혁명이 가속화되는 환경 속에서 청소년활동 분야도 대전환의 필요성이라는 중대한 과제를 안고 지금까지 대응해 왔습니다.

그동안의 청소년활동은 청소년들이 직접 만나고 모여서 활동하는 대면 활동 위주로 이루어졌고, 코로나19로 말미암아 청소년활동의 미래를 어느 방향으로 모색해야 하는지, 기존의 청소년활동은 지속 가능한 것인지에 대해서 근본적인 물음을 갖게 되었습니다. 이런 물음을 안고, 청소년 현장은 청소년활동을 비대면으로 전환하고, 다양한 방식과 내용으로 청소년활동이 멈추지 않고 지속되도록 부단히도 노력을 하며 대응해왔습니다.

한국청소년활동진흥원도 지난해에 청소년활동의 개념과 범위를 보다 확장하여 미래를 준비하기 위해서 ‘청소년활동 대전환 9대 과제’를 마련했습니다.

과거에는 불확실하기는 해도 어느 정도 미래를 예측할 수 있었지만, 앞으로 우리가 마주할 미래는 불확실성·가변성·모호함 등이 중첩돼 있어 예측하기가 좀처럼 쉽지 않은 상황입니다. 미래는 어떻게 변화할지 아무도 알지 못합니다. 그러나 어떻게 준비를 해야 할지 함께 방향을 찾아 공유하며 힘을 모을 수는 있습니다. 사회 각 분야에서 다가올 날들에 대해 각기 필요한 준비를 하고 있는 이때, 우리도 이에 발맞추어 끊임없이 발돋움하면서 앞으로 나아가려는 노력이 필요합니다.

앞으로, 그리고 미래는 모두를 위한 삶의 질을 우선으로 고민하는 포용성을 강조해야 하는 시대입니다. 한 개인의 미래보다는 모두가 함께 더불어 잘 살아가는 미래를 열어 가기 위하여 사람에 집중하는 정책과 사람 중심의 진정성 있는 서비스가 그 어느 때보다 강조되고 있습니다. 특히 코로나19가 앞당긴 디지털 전환 시대에는 과학적·공학적 기초 지식과 인문적·예술적인 소양을 가진 인간상을 요구합니다. 이러한 요구에 부응하기 위해 청소년활동 역시 시대적 변화에 대응하면서 기존과 다른 새로운 청소년 서비스 경험을 위한 다양한 도전과 시도가 필요합니다.

한국청소년활동진흥원은 청소년의 일상(삶)에 보다 관심을 가지고, 일상과 연계한 청소년활동을 통해 청소년들의 핵심 역량을 강화할 수 있도록 더욱 노력해 나갈 것입니다. 그리고 청소년활동이 보다 다양한 분야와 협업해서 새로운 가치를 창출해 나가는 데 중심 역할을 할 것입니다.

그 노력의 시작으로, 청소년들이 미래를 준비하는 데 필요한 방향을 제시하기 위해 민간과 공공 분야의 다양한 전문가들과 기관을 발굴하여 만남과 대화를 시도했습니다. 그리고 그 결과를 한데 담아 청소년활동 현장과 두루 공유하고자 합니다.

KYWA는 앞으로도 청소년활동 현장의 미래를 지원하는 노력을 지속적으로 기울여 나가겠습니다.

한국청소년활동진흥원
이사장 이광호

청소년 활동의 새로운 미래 준비, 경험을 공유하고 연결을 확장하는 일

한국청소년활동진흥원에서는 청소년활동의 새로운 미래 준비를 위한 다양한 사업을 추진하고 있습니다.

그 첫 번째 시작으로

청소년들에게 새로운 “경험”은 무엇일까를 고민하며, 청소년들의 일상(삶)에 집중했습니다.

일상에서의 새로운 경험을 제공하는 우리 청소년 활동시설과 같은 또 다른 민간과 공공의 기관들이 있지 않을까?

그리고 그 곳에서 청소년을 만나는 기관, 사람들은 왜, 어떻게, 어떤 내용으로 미래를 준비하고 있는지 궁금해했습니다.

그래서 우리는

‘교육, 공간, 콘텐츠(프로젝트), 지역’이라는 키워드를 기반으로 다양한 실험 운영을 통해 청소년을 위해 새로운 가치를 만들어 가고 있는 곳을 찾아 나섰습니다.

그 과정에서 만났던 많은 분들이 우리를 환대해주었고, 각 기관에서 준비하고 만들어 온 사례들이 공유되고 전국의 청소년들에게 당기를 바라는 마음으로 가까이 경험을 공유해주었습니다. 그리고 그 경험들이 널리 확산되기를 희망했습니다.

인터뷰와 프로젝트 책자는 그런 다양한 민간과 공공의 사람들의 경험이 모여서 공유될 수 있도록 만들어졌습니다.

새로운 배움으로 청소년활동의 확장, 도약 그리고 또 다른 새로운 연결이 시작되기를 바랍니다.

한국청소년활동진흥원 활동기획부
min, hoya, yes

CONTENTS

목차

INTERVIEWEE



06 nest4Next
김수향 대표

미래를 준비하다,
교육의 미래

INTERVIEWEE



22 C Program
신혜미 디렉터

어린이와 청소년을 위한
제3의 공간을 만들고 확산하는 일

INTERVIEWEE



38 EUS+건축
서민우·지정우 공동대표

건축가가 들려주는
미래 세대 공간 이야기, 놀이를 짓다

INTERVIEWEE



54 사단법인 꿈지락네트워크
김규진 대표

지역을 움직이는 힘,
청소년 참여활동

전문가가 들려주는
청소년지도자를 위한
미래준비
첫번째 이야기

미래를 준비하다,

교육의 미래

김수향

Kim Soo Hyang

네스트포넥스트
대표

모두들 미래교육을 이야기 합니다.

“도대체 미래교육은 무엇인가요? 그리고 미래 교육은 준비가 가능하고, 어떻게 준비를 해야하는 건가요?”

우리는(KYWA) 미래 준비를 위해 일하는 다양한 사람들을 만나고 있습니다.

왜, 청소년 현장의 지도자들도 미래 교육을 알아야 하는지, 그리고 이를 통해 우리 청소년활동은 무엇을 준비해야 하는지 그 궁금한 이야기 네스트포넥스트(nest4Next)의 김수향 대표의 이야기가 시작됩니다.



미래를 준비하다, 교육의 미래

교육과 관련하여 어떤 일을 해 오셨나요.

기자과 광고 미디어 플래너를 했던 저는 결혼 후 엄마가 되면서 내 아이 하나만 잘 키워서 될 것이 아니라는 것을 절실히 깨달았어요. 그래서 이후 교육혁신 스타트업 더시안에서 대한민국에 필요한 교육 키워드들을 다음 세대에 전수할 사업과 연구들을 기획, 운영하였구요. 이후 국제비영리 재단인 아쇼카에서 교육생태계를 통한 교육 대전환 무브먼트를, 현재는 창업해 협업과 연대를 통한 미래교육운동을 펼치고 있습니다.

“왜” 미래교육이 사회적으로 화두가 되고 있다고 생각하시나요? 미래교육은 어떤 교육을 말하는 걸까요.

어느 시대든 미래는 존재했습니다. 이렇게 미래를 교육 안에서 보다 잘 준비하게 만든다는 개념의 ‘미래교육’은 그래서 새로운 것이 아니라고 생각할 수 있습니다. 그러나 많은 분들이 인식하듯이 지금 회자되는 ‘미래교육’은 여러 면에서 이전의 것과 그 의미와 내용이 다릅니다. 지금의 ‘미래교육’을 추동하게 하는 원인과 그로 인해 야기된 변화들을 상기하면서 이전과 차별화된 의미의 ‘미래교육’을 이야기해볼까 합니다.

첫 번째, 교육은 항상 사회와 연결되어 있습니다. 그렇기 때문에 교육의 미래는 미래 사회가 규정한다고 할 수 있죠. 이전에는 예측 가능한 패턴이 있어서 미래를 계획하고, 준비하는데 이를 사용할 수 있었습니다. 아무리 불확실하고 모호한 미래의 일들도 어느 범주 안에서는 예측하고 그것을 기반으로 미래를 설계할 수 있었다는 뜻이기도 하죠. 그러나 우리가 당면할 미래는 그 어느 때보다도 기존의 예측 패턴을 사용할 수 없는 시대라고 합니다. 변화의 속도와 내용이 이전과는 비교할 수 없을 정도로 빠르게 변하고 있기 때문입니다. 그 요인으로는 모두가 체감하다시피 디지털 기술의 고도화를 들 수 있습니다. 이러한 변화는 당연히 교육에도 영향을 미칩니다. 디지털 기술의 확산은 소수의 전문가에 의해 소유되고 확산되었던 ‘지식과 정보’가 이제는 웹과 모바일을 통해 모두가 공유할 수 있는 공공의 자산이 되었습니다. 공교육을 통해서만 공유되었던 ‘지적 자산’이 이전에 발휘했던 힘만 못하다는 걸 의미하죠. 교육의 가장 중요한 존재 이유인 ‘지식의 전수’를 넘어선 교육의 의미를 탐구하고 있는 이 모든 과정이 ‘미래교육’을 회자하게 했다고 볼 수 있습니다.

그렇다면 이러한 변화의 시대에 교육은 다음 세대에게 어떤 의미가 있을까요? 두 번째 미래교육을 추동하고 있는 역동은 이 질문에서부터 비롯됩니다. 교육이 ‘지적 자산’의 전수에 전력했던 것은 과거 이 ‘지적 자산’이 학생들의 삶과 미래 일자리를 보장해주는 힘이었기 때문이죠. 교육의 궁극적 목적은 다음 세대들의 ‘생존과 성장’입니다. 학생들이 학교나 혹은 그 외에 교육 기관들을 통해 전수받은 지적 자산은 학생들로 하여금 ‘대학’이라는 가교를 건너, 취업으로 연결되었고 이것은 교육의 목표인 ‘생존과 성장’을 이끄는 가장 보편적인 방법으로 인식되어 왔습니다. 그러나 앞서 말한 대로, 디지털의 발전은 학생들이 굳이 교육기관에 의존해 지적 자산을 전수받을 필요가 없음을 경험하게 하고 있습니다. 교육은 보다 본질적으로 학생들의 ‘생존과 성장’을 위한 방법이 무엇인지 고민하기 시작했습니다.



글로벌 스쿨스 얼라이언스
설립자 & 덴마크 교육혁신
플랫폼 autens CEO Lene Jensby
Lange와 덴마크 교사이자 교육
컨설턴트 Lise Lotte와 함께

이것은 지금까지 공교육이 다뤄왔던 내용(교과목)/방법(커리큘럼 및 페다고지)/관계 안에서의 힘의 배분(학생주도성) 등을 완전히 새롭게 재편할 것을 촉구하기에 이르렀습니다. 암기와 지식 위주의 교육보다는 경험과 성찰 위주의 교육, 교사의 일방적인 지식 전수보다는 학생들로 하여금 사고하고 다양한 지식들을 연결할 수 있는 방법을 알게 하는 교육, 교과서와 텍스트 위주의 교육은 실제 세상의 문제와 자신이 관심 있는 여러 주제들 위주의 교육으로 바뀌고 있습니다. 이 모든 것의 핵심은 ‘어떻게 다음 세대들이 다가오는 미래를 보다 능동적으로 준비하며, 대처하여 생존하게 할 것인가? 변화가 상수가 될 시대에 어떻게 끊임없이 발전하고 성장하게 할 것인가?’라는 질문에서 출발한 것이며 미래교육의 틀과 변화의 방향을 만들고 있는 핵심이기도 합니다.

마지막으로 미래교육을 견인하고 있는 시대적 당위성에는 우리가 ‘글로벌 시민’이라는 새로운 정체성을 갖고 살도록 증용하는 시대에 살고 있다는 점입니다. 이것은 인류가 공통으로 함께 지향하는 목표가 있다는 의미이며, 또한 함께 풀어야 할 숙제가 있다는 의미이기도 합니다. 이전에는 국가와, 문화권 혹은 언어권 위주의 공동체성이 존재했다면 이제는 인류가 ‘글로벌 시민’이라는 정체성을 가지고 함께 움직여야 하는 글로벌 공동체성을 요구하는 시대가 되었습니다. 그 중심에는 우리가 다 잘 아는 환경과 교육격차, 빈곤, 인권 등 지구가 지속가능하게 하기 위해 필요한 목표 17가지(Sustainable Development Goals, UN)가 있습니다. 이 문제는 한 국가, 혹은 한 기업 또는 정부의 한 부서가 풀 수 있는 문제가 아닙니다. 지구 전체가 함께 고민하고 협력해야 하는 시대가 도래한 것입니다. 미래 사회가 당연한 이러한 여러 도전 과제들은 교육의 내용과 방향에도 영향을 주고, 교육을 통해 길러내야 할 ‘인재상’에도 영향을 미치고 있습니다. 교육은 자신의 행복과 성공 뿐 아니라, 한 시대 그리고 다음 시대에도 인류가 지속가능하게 살 수 있는 미래와 지구를 고민하고 그 필요성을 인식하며 창의적인 방법으로 당면과제들을 풀어갈 수 있는 ‘글로벌 시민’을 길러내야 하는 시대가 된 것이지요.

미래교육은 그런 면에서 ‘미래를 준비하는 교육’이라는 의미를 내포하고 있습니다. 여기서 말하는 미래는 개인의 미래이기도 하고 인류의 미래이기도 합니다. 결론적으로 미래교육은 ‘개인과 사회가 더 나은 방향으로 지속가능하고 성장할 수 있도록 돕는 교육’이며, 개인에게는 미래의 삶과 일자리에 맞는 역량, 즉 ‘살아갈 힘’을 길러줄 수 있는 교육 그리고 사회에게는 사회의 웰빙을 추구하는 인재가 더 많아지게 하는 교육’이라고 정의할 수 있겠습니다.

미래교육의 핵심 키워드는 무엇이라고 생각하시나요.

앞서 언급한 미래교육을 이끄는 다양한 요인들을 고려해 보았을 때 결국 미래교육의 핵심은 ‘학습자’이며 ‘학습자’의 잠재력과 주도성을 어떻게 이끄느냐에 중요한 성패가 달려있습니다. 미래교육은 그간 ‘학습자’와 ‘배움’에 관한 중요한 원리로 작동했던 것들을 재편할 것을 요구합니다. 학습자를 부족한 존재로 보고 무언가를 채워야 하는 존재에서 이미 무언가를 각자 가지고 있는 존재로 인식하는 것이 미래교육의 출발입니다. 그래서 교사의 역할은 지식 전달자에서, 학생이 가진 무언가를 촉진(퍼실리테이터)하고 이끌며(가이드 및 코치), 배움에 동참하게 하는 역할로 전환되고 있습니다. 흥미로운 것은 이것이 비단 미래교육에서 새롭게 등장한 원리들이 아닙니다. 이미 2000년 전 소크라테스 역시 ‘교육은 그릇을 채우는 것이 아니라 불꽃을 피우는 것이다’라는 유명한 명언으로 교육은 학생들에게 단순히 답을 주는 것이 아니라 교사와 함께



글로벌 스쿨스 얼라이언스 설립자 & 덴마크 교육혁신 플랫폼 autens CEO Lene Jensby Lange와 덴마크 교사이자 교육 컨설턴트 Lise Lotte와 함께

대화하면서 아이디어를 이끌어내는 ‘협력적 과정’임을 강조했습니다.

참 아이러니하게도 미래교육을 중심에 두고 만난 많은 교사와 교육자들과 프로젝트를 진행하고 대화를 해보면 여전히 상당히 많은 분들이 ‘우리 학생들이 과연 이것을 해낼 수 있을까요?’라고 반신반의하거나, 아예 안 된다고 확정짓는 사람이 많다는 것입니다. 정작 본인들이 해봤는데 안됐다고 하는 경험을 증거로 내세웁니다. 이런 경우의 대부분은 불꽃을 피울 수단에 대한 다양성이 없이 한 가지의 매체를 가지고 학생의 개별성을 무시한 채 학생 전체에 적용한다든지 혹은 불꽃을 일으켜야 한다는 것마저 학습자에게 ‘강조’하고 ‘강요’할 뿐, ‘어떻게’에 대한 고민을 충분히 해보지 않은 분들이었습니다. 혹은 입시 경쟁의 사회에서 학생들의 개별성에 집중할 수 있는 교사들이 얼마나 되겠냐며, 성적과 평가와 연관되지 않는 모든 활동들 자체를 학생들이 거부한다고 학생들과 사회 시스템에 맞을 하는 분들도 많이 있었습니다.

저는 미래교육 전환을 이끄는 교육 생태계 게임 체인저의 역할을 자처하며 학교와 학교 밖 파트너들과 수많은 프로젝트를 해보면서 그 짧은 기간에도 학생들의 눈빛과 자세가 바뀌는 것을 수도 없이 목격했습니다. 선생님들의 진솔과 다른 일이었습니다. 프로젝트에서 성공적으로 학생들의 참여와 결과를 이끌었던 교육 생태계의 다양한 파트너와 교사들은 학생들에게 무언가를 채워야 한다는 자세보다는 학생 안에 있는 것들을 어떻게 점화시키고 이끌 것인가에 관심이 많은 분들이었습니다. 그래서 먼저 학습자들이 무엇을 갖고 있는지, 그것을 발현하는 데 장애가 되는 것은 무엇인지, 불꽃이 점화되기 위해 도와주어야 하는 것은 무엇인지를 고민하고 실천하는 분들이었습니다. 학습자 한 명 한 명이 가진 잠재력과 장점에 주목했고, 학생들의 실패를 학생들에게 돌리지 않고 함께 학생들이 걸려 넘어진 돌부리를 넘고자 기꺼이 손을 내미는

MTA(Mondragon Team Academy) 레이너들과 글로벌뷰처라이저를 진행중인 네스트포넥스트

분들이었습니다. 즉 모든 과정의 중심에 ‘학습자’를 두고, 각자성과 다양성에 기반한 교육적 고민들을 실천으로 옮긴 것이었습니다.

우리와 비슷한 교육 환경을 가진 일본의 교육학자 우치다 타츠루는 교육 자원이 부족해 분배를 두고 경쟁했던 시절, ‘등급 매기기’라는 평가 시스템을 통해 학생들의 경쟁력을 평가하고 소수의 학생들에게 혜택을 주는 ‘대학 입학 시스템’이 지금의 일본 교육을 망치고 있다고 설파했습니다. 그는 ‘등급 매기기에 몰두하는 일은 집단이 가진 힘을 저하시키는 최고의 방법’이며 ‘국력의 쇠퇴라는 상황에서 가장 먼저 억압되는 부분이 다양성이고 이를 방지하면 나라의 힘은 한층 떨어지게 된다’고까지 설명하고 있습니다. 그는 이어 개인은 ‘자아의 디자인’ 혹은 ‘자아의 부유화’가 필요하며 자신의 내면에 풍부한 개성의 단편을 지닌 아이들이야말로 이윽고 성숙한 시민이 되어 타자들에게 관대할 수 있는 기본적인 힘을 갖출 수 있을 거라고 말합니다. 미래교육이 지향하는 개인과 사회의 웰빙추구는 결국 개인이 자신을 풍부하게 만들 수 있는 다양한 경험을 통해 자신을 건강하게 디자인하고 확장하며(이것은 앞서 말한 ‘불꽃’을 피우는 과정이라 하겠습니다), 이를 통해 비로소 공생이 가능한 인간이 된다는 논리로 회귀됩니다. 다시 말하지만 그런데 이것은 굳이 지금의 ‘미래교육’에 국한되는 이슈가 아니라, 궁극적으로는 ‘교육의 본질’에 해당하는 일이라 할 수 있습니다. 어떻게 보면 미래교육은 그런 의미에서 인류가 수 세기동안 다음 세대를 위한 교육을 고민하며 실현하고자 했던 본래적 목적으로의 회귀라고도 할 수 있습니다.

계획을 갖고 스스로가 원하는 미래를 주체적으로 만들어갈 수 있어야 합니다. 그리고 이것은 공공선, 즉 지속가능한 세상을 만드는 것들과도 연결되어 있어야 합니다. 이런 훈련들이 교육 안에서 이루어지지 않는다면, 혹은 그런 권한들을 한 번도 내려보지 않는다면 다음 세대들이 어떻게 그런 역량을 가지고 더 나은 개인과 사회의 미래를 추구할 수 있을까요? 이를 위해 교육 현장은 한 개인이 발휘되고 스스로를 확장할 수 있는 기회와 경험들, 이를 위한 안전한 공간과 방법들을 만들어 줄 수 있도록 끊임없이 고민하고 실행해야 할 것입니다.

미래교육(활동)을 위해 청소년들과 함께하는 사람(기관)들이 과거와 달라져야 할 가장 중요한 부분은 어떤 것들이 있을까요.

미래교육학자 마크 프렌스키는 출간을 앞둔 그의 책 ‘Empowerment’을 소개하는 강의에서 교육기관은 앞으로 ‘권한부여의 허브’ 즉 ‘임파워먼트 허브’가 되어야 한다고 이야기하고 있습니다. 앞서 질문에 대한 대답과 같은 맥락인데 이것은 굳이 학교에 한정된 이야기는 아닙니다. 그는 기존의 교육기관들은 20세기의 비전에 따라 학술적 배움에 집중하고 80% 이상이 수업이라는 방식이며, 개인의 성적에 집중했습니다. 반면 ‘임파워먼트 허브’는 21세기 비전에 집중해 학생들의 성취와 영향력에 집중하며 80% 이상이 실제 세계 프로젝트를 진행하고 팀, 네트워크 협업에 집중한다고 설명합니다. 그는 미래교육에 있어 교육기관과 교육자들은 학생들에게 어떻게 하면 학생들이 자신의 배움에 대한 권한을 부여받고 스스로를 세상에 긍정적으로 영향을 미치는 무언가를 해낼 수 있는 역량이 있음을 인식, 경험하게 하는가가 핵심이라고 설명합니다.



경기미래학교 1호, 군서미래국제학교 선생님과 부모, 학생들과 워크숍을 진행하고 있는 네스트포넥스트



미래교육의 중요한 키워드인 ‘학습자’가 배움의 동기와 목적을 분명히 하고 자신의 배움에 주도성을 갖는 것은 왜 중요할까요? 미래는 누군가 만든 세상에서 아무런 비판적 사고 없이 그냥 흘러가는 대로 살아가서는 생존할 수도 지속가능할 수도 없습니다. 예측할 새도 없이 빠르게 변화하는 시대에서 한 개인은 능동적, 주도적으로 어떤 미래를 원하고 만들 것인가에 대한 스스로의

<p>학교</p>	<p>임파워먼트 허브</p>
<p>우리가 필요한 것에 대한 20세기 비전 학술적 배움에 집중한다 80% 이상이 수업 + 가끔 배움 프로젝트 배움의 발전을 측정한다 개개인의 일에 집중한다 기술은 선택적인 도구이다 차후 전문가 인증을 위해 노력한다 임파워먼트가 가능하다</p>	<p>우리가 필요한 것에 대한 21세기 비전 성취와 그 영향에 집중한다 80% 이상이 실제 세계 프로젝트 영향력을 측정한다 팀, 네트워크, 협업에 집중한다 기술은 공생하는 관계이다 현재의 진짜 성취에 집중한다 임파워먼트가 적용된다</p>

여기서 주목할 점은 바로 ‘실제 세계 프로젝트’와 ‘팀, 협업, 네트워크’입니다. 먼저 왜 그는 ‘실제 세계 프로젝트’를 강조했을까요? 그것은 바로 학습자들이 자신과 연결된 연결고리를 가진 주제들을 통해 배움에 접근할 때 진짜 배움이 일어난다는 여러 임상들을 통해 이야기를 전개해볼 수 있습니다. 여기서 말하는 ‘실제 세계 프로젝트’는 학습자들과 연결되어 있는 현실 세계이자 동시에 그들이 관심하고 있는 ‘당사자 이슈’인 경우들이 대부분입니다. 이것은 학습자들의 즉각적인 관심과 반응을 불러일으킵니다. 교과서 안에서 같은 주제를 배울 때와 다른 거죠. 가령 일례로 다문화 학생들이 많은 한 학교에서 어떤 수학 교사가 학생들의 관심사가 될 수 있는 주제들을 청와대 청원 사이트에서 찾아보고 국민 수 대비 청원인 수 혹은 다른 청원 주제 대비 관련 주제의 청원인 수를 비교하여 비와 비례를 분석하는 수업을 진행했습니다. 수학시간에 잠만 자던 아이들이 자신과 관련된 주제 예를 들어 ‘다문화 가정이 겪는 한국 방문 비자 신청의 어려움을 해결해주세요’와 같은 것이었습니다. 학생들은 수학 수업을 이전과 다르게 적극적으로 진행함은 물론, 이슈와 관련된 사람들의 관심이 현저히 낮은 것에도 경각심을 갖고 이에 관한 고민들을 시작했다고 선생님은 전합니다. 해당 문제를 해결하고 싶은 동기와 책임이 생김은 물론, 스스로의 노력과 역할로 변화를 만들어갈 수 있는 주체임을 인식하게 된 것이죠. 앞으로 교육기관과 교육자들은 학생들에게 이러한 ‘실제 세계 프로젝트’의 기회들을 얼마나 기획하고 연결하며 만들어 주느냐가 중요한 미래교육 전환의 촉매제가 될 것입니다.

또 한가지 주목할 점은 바로 ‘네트워킹’과 ‘협업 경험’입니다. 앞서 교육 기관은 더 이상 ‘지식 자본’만을 앞세울 수 없다고 설명드렸습니다. 미래 사회는 내가 무엇을 아는가(What I know) 혹은 내가 무엇을 가졌는가(What I have)와 같은 경제적 자산만큼이나 중요하게 된 것이 ‘사회적 자산(Who you know)’을 확보하느냐의 여부가 중요한 시대가 되었습니다. 우리가 흔히 말하는 ‘네트워킹’이 이에 해당하는 건데요. 부모의 지적자산과 경제적 자산이 높을수록 학습자들의 사회적 자산도 다분히 높을 가능성이 있습니다. 그러므로 미래교육을 위해 교육기관과 교육자는 학생의 사회경제적 배경이 어떻든 이러한 사회적 자산을 확장시켜줄 수 있도록 노력해줄 수 있어야 합니다.

앞으로 어느 직업을 갖든 간에 직업의 전문성을 막론하고 다양한 분야와 사람들과 협업하는 것은 일의 뉴노멀이 될 것으로 많은 미래학자들은 예측하고 있습니다. 다양한 협업 경험은 그래서 학생들의 중요한 미래역량의 근간이 되어줄 수 있습니다. 이 협업 경험은 학생들이 갖고 있는 네트워크 안에서 다양화될 수 있습니다. 학교 교실 안에서의 팀플(팀플레이의 준말)의 협업 경험을 넘어서, 나와 다른 배경과 전문지식 그리고 관점을 가진 각 사회 분야의 어른들과 협업하는 경험은 학생들의 관점을 넓히고 협업 방식을 익히는 중요한 수단이 될

것입니다. 이를 위해서 교육기관과 교육자는 스스로가 학생들의 사회적 자산이 되어주거나 혹은 학생들이 그러나 안정적으로 이러한 ‘사회적 자산’을 확장할 수 있도록 도울 수 있어야 합니다.

결론적으로 위 두 가지 요소 ‘실제 세계 프로젝트’와 ‘사회적 자산’ 모두 학교 안 자원보다 학교 밖 자원과 관련이 있습니다. 그렇기 때문에 앞으로 교육기관과 교육자들은 학생들이 다양한 자원과 주제, 경험들을 확보할 수 있도록 어떻게 돕고, 촉진할 것인가를 고민하는 것이 과거와 다르게 중요한 아젠다가 될 것입니다.

미래교육은 왜 “역량”을 이야기하고, 역량에 주목할까요.

올해 11월에 공식 발표된 2022년 개정 교육과정 총론의 방향은 다음과 같습니다.

미래사회의 불확실성에 대응할 수 있는 기본 역량 및 변화 대응력을 키워주는 교육 체제 구현, 미래 사회 역량 함양이 가능한 교육과정 개발 및 학습자 주도성을 강화하는 모든 학생의 개별 성장 맞춤형 교육과정 구현, 교육 주체 및 국민과 함께하는 현장 적용성 높은 교육과정 개발 체제 구축 등이 그것입니다.

여기서 교육부는 새 교육과정 개발은 ‘미래 사회 변화에 적극적으로 대응할 수 있는 기초 소양과 역량을 함양하여, 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’으로 성장할 수 있도록 교육체제를 혁신하고자 추진하였다고 밝힌 바 있습니다. 이는 개혁 방향의 기저에 바로 ‘미래 사회 역량 함양’이 있음을 시사하고 있습니다.

역량교육에 대한 이야기는 밀레니얼이 시작한 2000년 초기부터 세계기후와 연구기관 등을 통해 활발하게 논의되기 시작했고, 최근 OECD 학습 나침반2030에서 교육에 좀 더 초점을 맞춘 ‘핵심역량’과 ‘변혁적 역량’을 소개하기도 했습니다.

왜 세상은 교육에 있어서 ‘역량’에 주목하게 되었고, 교육이 말하는 ‘미래역량’은 무엇일까요? 앞서 이야기한 바대로 미래 사회는 모호함과 불확실성으로 점철되어 있습니다. 이런 사회에서는 불안함에 매몰되지 않고 모호함과 불확실성을 헤쳐 나갈 수 있는 책임감 있는 사람, 개방적이면서도 호기심이 많으며 창의적인 사람, 다른 사람들과 효과적이며 공감적으로 일할 수 있는 사람이 필요한 시대가 되었습니다. 기업이 학벌과 스펙이 아닌 개인의 미래 역량을 채용의 중요한 요소로 삼게 된 것도 이에 근거합니다.

이 역량은 비단 미래 사회 및 일자리에만 필요한 역량이 아닙니다. OECD는 최근 연구 보고서 ‘학문적 학습 너머(Beyond Academic Learning)’에서 15세 학생 어린이가 10세보다 문해력이나 수리력 성취도가 낮은 결과를 가진 학생들이 낮은 수준의 창의성과 호기심이 있다고 밝혔습니다. 즉 학업 성취율과 역량이 연결되어 있다는 반증을 보여주는 결과이기도 합니다. 이렇듯 역량은



앞으로 교육기관과 교육자들은 학생들에게 이러한 ‘실제 세계 프로젝트’의 기회들을 얼마나 기획하고 연결하며 만들어 주느냐가 중요한 미래교육 전환의 촉매제가 될 것입니다.

학생들의 자기효능감과도 직결되며 이것은 한 개인의 심리적 웰빙과도 연결되는 중요한 문제라 할 수 있습니다. 또한 모든 아이들은 태어날 때부터 풍부한 호기심을 가지고 태어났다는 심리학자들의 주장을 생각해본다면 기존 교육 방식이 우리 시대 기획된 어떤 가치와 지혜에 학생들이 의문을 제기하기보다는 재생산하기를 기대하면서 아이들의 창의성과 호기심을 감소시키고 있다는 반증이기도 합니다.



OECD 수석 리서처 미호(Miho Taguma)와 함께 OECD 학습 나침반에 관한 국내 적용점을 논하고 있는 네스트포넥스트

미래역량은 결론적으로 개인 웰빙의 관점에서 그리고 시대가 요구하는 미래인재상 변화와 연결된 미래 일자리 관점에서 모두 중요하다고 볼 수 있습니다. 이와 더불어, OECD에서 말한 ‘변혁적 역량’ 세 가지(새로운 가치 창출하기 / 긴장가 딜레마 조정하기/ 책임감 갖기)는 미래 사회에 개인과 사회의 웰빙을 가져다 줄 수 있는 중요한 미래 역량으로 간주되고 있습니다. 즉 개인을 넘어서 사회의 지속과 번영을 가져다주는 데에도 이러한 역량적 측면이 강조되고 있음을 볼 수 있습니다.

OECD교육 2030에서는 청소년이 추구해야 할 지향점의 변화에 대해서 이야기하고 있습니다. 기존의 개인의 성공(더 나은 개인)을 강조했다면, 이제는 개인의 삶의 질, 사회의 포용적 성장을 추구하는

웰빙(well-being)을 목표로 하고 있는데, 이런 지향점의 변화를 우리 미래 교육에서는 어떻게 대응해야 한다고 생각하나요.

6.25 전쟁 이후 대한민국은 경제와 사회의 재건과 발전이 오히려 ‘개인’보다 강조된 사회였습니다. 개인의 희생이 조직과 사회 그리고 나아가 국가의 발전을 이룬다는 명분하에 강요되기도 한 사회였습니다. 이후 전 세계 어느 곳에서도 드물었던 단기간의 경제 회복과 성장을 이루면서 교육은 개인의 성취와 성공의 사다리로 인식되었습니다. 이 시대의 교육은 ‘더 나은 개인 Better Me’를 추구하며 개인의 안녕과 행복이 최고의 목표가 되었지요. 개인의 성공을 추구하던 시대의 교육의 역할은 더이상 교육이 계층 이동의 사다리가 되지 못하는 새로운 국면을 맞이하게 되었습니다. 그간 교육의 기저를 이루었던 ‘더 나은 개인 Better Me’를 통해 성공을 이루는 수단이 교육이 되지 못하게 된 것입니다. 대한민국의 경우만 놓고 보더라도 사회는 더이상 개인의 희생을 강요하지 못하는 시대가 되었고, 개인의 자발성과 책임감에만 근거하여 공공의 목적을 추구하기에는 또한 어려운 시대가 되었습니다. **교육의 대전제가 바뀌어야 하는 시대가 도래한 것입니다.**

OECD가 교육의 목표를 ‘개인의 성공’이라는 축에서 ‘개인의 웰빙’으로 옮겨온 이유도 그것입니다. 성공 공식으로 개념화된 기존의 방식(명문대 입학 및 취업 등), 성공을 추구하는 방식이 개인의 웰빙을 오히려 해치는 방식일 경우가 많았고, 교육이 그것을 양산하는 시스템이라는 우려가 있었기 때문입니다. 그래서 미래교육의 핵심 기초 중에는 개인의 정신적, 신체적 건강이 포함되어 있습니다. 즉 개인이 건강하고 행복한 것에 교육의 기반과 목표가 있어야 하는 것으로 세계가 인식하기 시작한 것입니다. 또한 이러한 건강한 개인이 타인과 공생할 수 있고 이는 궁극적으로 협력적 사회를 만들어 인류가 지속가능한 기반을 만들 수 있다고 인식하였습니다.

미래교육은 이러한 교육 목표 및 방향의 변화에 어떻게 대응해야 할까요? 지속적으로 주장하는 바였지만 건강한 개인이 건강한 사회를 만듭니다. 미래교육은 개인의 개별성이 강화됨과 동시에 인류의 당면 과제를 함께 고민하고 해결할 수 있는 글로벌 시민 양성에 힘써야 합니다. 미래교육에서 교육기관과 교육자들은 미세한 경쟁이나, 시험을 위한 공부를 넘어서 정말 자신의 삶에서 스스로가 원하는 것이 무엇인지 내적 동기들을 발견하고 진짜 목표를 향해 개개인이 전념할 수 있도록 도와야 합니다. 또한 공공의 웰빙을 추구하기 위해서 학생들은 교육을 통해 협소한 가치관에서 벗어나 이해도 공감도 할 수 없는 타자와 소통하고자 하는 마음가짐들을 배우고, 포용성을 갖추도록 도와야 할 것입니다. 또한 실제 인류가 당면한 다양한 문제들을 공감하고 이를 실제 해결해보는 경험들을 축적하는 등 미래 시민의 번영을 결정짓는 여러 요소들을 경험해볼 수 있도록 해야 할 것입니다.



미래교육의 핵심 기초 중에는 개인의 정신적, 신체적 건강이 포함되어 있습니다. 즉 개인이 건강하고 행복한 것에 교육의 기반과 목표가 있어야 하는 것으로 세계가 인식하기 시작한 것입니다. 또한 이러한 건강한 개인이 타인과 공생할 수 있고 이는 궁극적으로 협력적 사회를 만들어 인류가 지속가능한 기반을 만들 수 있다고 인식하였습니다.

대표님이 근무하시는 네스트포넥스트(nest4Next)는 우리 사회가 보다 나은 방법으로 불확실한 미래를 준비를 돕는 것을 목표로 하는데 그 목표에 도달하기 위해 어떤 노력을 하고 계신가요.

제가 운영하고 있는 네스트포넥스트(nest4Next)는 미래 사회의 4 영역(미래교육, 미래조직, 미래부모, 미래정부)의 미래준비도(Future Readiness)를 돕는 동지 역할을 기대하며 소셜 임팩트 창출을 목적으로 시작한 기업입니다. 네 영역은 모두 분리되지 않고 연결되어 있습니다. 그리고 이 4 영역의 미래 준비도는 각 영역 당사자를 돕는 것도 있지만 궁극적으로 어른으로서 다음 세대에 물려줄 ‘건강한 유산’을 만드는 것을 목적으로 합니다.

먼저 네스트포넥스트(nest4Next)는 ‘연결’을 통한 ‘협업’을 통해 일합니다. 로컬과 글로벌, 학교와 학교밖, 어른과 다음 세대, 섹터와 섹터 등 더 나은 미래를 기대하는 다양한 생태계 파트너들과 연결합니다. 각자가 가지고 있는 솔루션들이 만나 증폭할 수 있는 촉매 역할을 하며 혼자일 때보다 함께 일 때 시너지를 낼 수 있도록 협업을 돕습니다. 이는 ‘우리 공동의 노력은 개별적인 노력들의 총합보다 크고 의미있다.’는 전 유엔 사무부총장의 말을 통해 알 수도 있듯이 ‘집합적 임팩트(Collective Impact)’의 힘을 확신하기 때문입니다.



대학의 혁신과 미래 대학을 논의하는 자리 (김용학 연세대학교 전총장, 김혜숙 이화여대 전총장, 정재승 카이스트대학 교수, 라준영 가톨릭대학 교수, 아쇼카 이해영 대표 외)

그러나 네스트포넥스트(nest4Next)의 연결과 협업은 단순한 연결을 통해 일어나지 않습니다. 각 파트너가 갖고 있는 강점과 무기들이 어떤 파트너들과 만났을 때 시너지가 나는지 분석하고, 사회의 각 영역이 발전시키고자 하는 목표에 가장 부합하는 방법들이 무엇인지 함께 기획하고 개발하는 과정을 동반합니다. 각 섹터와 협업 기관들의 필요와 목표를 정확하게 끌어내고 그것에

부합한 기획을 하는 것도 중요하지만, 이 협업을 통해 공동으로 해결하고자 하는 ‘공동 의제 혹은 사회의 당면 과제’를 지속적으로 인식하게 돕습니다. 이 과정 자체가 실은 굉장한 불확실성과 모호함을 각자가 극복하는 과정들을 동반합니다. 협업의 경험이 많지 않은 공공 기관의 경우가 더 그렇습니다. 미리 예측할 수 없는 다양한 섹터들과의 협력 결과들을 머리 속으로만 상상하면서 가야하기 때문에 더욱 그렇습니다. 예측에 기반한 기획이 아니라 주체들이 함께 만들어 가고 해결해야 할 ‘공통된 의제’에 기반하여 서로 협조하기 때문에 모든 과정 자체가 서로 낯설고 다양한 변동성을 전제로 하고 있습니다. 하지만 이 과정을 통해 협업 기관들은 스스로 미래에 필요한 기관과 개인의 역량들을 개발할 수 있습니다. 그리고 복잡한 사회 문제일수록 많은 섹터의 연대와 협업이 필요하다는 것을 더 잘 인식할 수 있습니다.

그렇기 때문에 네스트포넥스트(nest4Next)는 위 4영역 각 조직들이 미래사회에 필요한 변화를 실제로 만들기 위해 필요한 인식 전환을 돕고, 다양한 기관과의 협력을 통해 생태계 내에서 각 기관의 역할을 인지하고 수행할 수 있도록 돕는 것, 이를 통한 임팩트 창출 경험을 하도록 돕는 것의 방법 등으로 일하고 있습니다. 인식 전환을 위해 강의, 리서치 그리고 워크샵 등을 진행하고 있으며 협업 프로젝트 기획 및 실행, 그리고 정책 리포트 및 미디어 콘텐츠 제작 등을 통한 임팩트 확산을 추구하고 있습니다.



가톨릭대학교의 미래대학 전환을 위한 연구 및 컨설팅 과정에서 관계자들과 연구 내용을 바탕으로 워크샵을 진행 중인 네스트포넥스트

미래교육에서 기술은 어떤 의미이며, 어떻게 활용되어야 한다고 생각하시나요?

미래교육 전문가들은 기술은 많은 의미에서 앞으로 미래교육에서 개인과 ‘공생의 관계’가 될 것으로 예측하고 있습니다. 기존에 기술은 도구적 개념 혹은 환경적

개념으로 이해되었던 것이 일반적이었습니다. 도구적 개념은 기술은 말 그대로 사람의 삶을 윤택하게 하기도 하지만 없이도 살 수 있다는 의미로 해석하는 것이었습니다. 환경적 개념은 프린트 시대를 넘어 웹 기반, 모바일 웹 기반 등과 같이 다양한 미디어 환경들은 그 환경에 맞는 행동변화와 생각양식으로 인간을 변화시켰고, 이것은 환경에 맞게 인간이 적응하는 것처럼 기술 환경에 맞춰서 인간이 사고하고 삶의 방식들에 영향을 미친다고 주장하는 개념입니다. 서로 영향을 주고받는 관계라기보다는 기술의 일방적 영향이 더 두드러지는 개념이라 할 수 있습니다.

그러나 앞서 디지털 원주민이라는 개념을 소개하기도 한 미래교육학자 마크 프렌스키에 따르면 앞으로 기술은 사람과 함께 공생하는 관계이며 이 관계는 서로가 서로를 돕지만 결국에는 기술이든 사람이든 다른 한 존재 없이는 살아남을 수 없는 상호의존적 관계라고 주장했습니다. 그만큼 다음 세대에게 이 기술은 뿔레야 뿔 수 없는 관계이고 공생을 위해서는 개별적 관계가 아닌 인간과 기술의 '통합(Integration)' 개념으로 해석해야 한다고 설명하기도 했습니다. 인간의 고유 영역으로만 여겨지는 공감하기, 윤리적으로 행동하기, 창의력과 같은 영역도 곧 기술과 함께 공유할 수 있는 시대가 온다고까지 설명하고 있죠. 그래서 미래교육은 각자에게 맞는 독특한 기술과 하이브리드 스타일을 찾는 것이 중요한 과제가 될 것이라고 그는 말하며 '인간과 기술의 가장 효과적인 공생 방법을 생산하는 것'이 앞으로 미래교육이 주목해야 할 핵심과제라고도 주장합니다.

많은 이들이 우리가 살고 있는 시대를 기술의 변곡점의 시대라고 합니다. 이것은 사람의 적응 속도보다 기술 혁신의 속도가 빨라지는 시대를 의미하는데, 이때 교육은 기술의 혁신 속도를 따라가는 데 급급하는 것이 아니라 그것을 리딩할 수 있어야 교육이 겪는 혼란이 없을 것입니다. 마크 프렌스키의 주장은 거기서 더 나아가 기술과 공생하는 인간을 미래교육이 지향해야 한다고 주장하고 있습니다.

그러나 저는 이보다는 '늦어서 고마워'의 저자 토마스 L. 프리드먼의 말에 좀 더 동의합니다. 지금의 시대는 '디지털 격차'보다는 '동기 격차'가 더 큰 사회라는 그의 주장은 디지털 인프라의 한계비용이 제로에 가까워져 있어서 실은 기술을 배우고 활용할 수 있는 기회는 그 어느 때보다도 풍부한 시대이나 오히려 기술을 배우고 사용하거나 혹은 공생할 동기와 행할 의지가 더 필요한 시대라는 것입니다. 미국의 하이테크하이(High Tech High) 고등학교나 Nuvu School과 같이 프로젝트에 기반한 수업이 주조를 이루고 있습니다. 그 프로젝트의 목적을 달성하기 위해 다양한 테크놀로지 교육을 시행하고 있는데 이들은 미래학교 모델의 대표로 손꼽히고 있는 학교들입니다. 이들의 경우를 보면, 모든 기술 교육의 출발은 결국 학생이 풀고자 하는 문제나 흥미 관심, 사회적 이슈 등

'분명한 동기와 목적'에서 출발합니다. 그 과정을 거치는 동안 학생들이 만들고자 하는 최종 솔루션의 대부분이 기술에 기반한 웹이나 앱 개발, 시뮬레이션 및 빅데이터 분석과 같은 기술에 의해 실현되는 것을 깨닫게 되죠. 학생들은 본인이 목표하는 솔루션개발을 위해 밤을 새워 기술을 배우고 익히며 그것을 사용해 결국 원하는 솔루션 모델을 만들어 냅니다. 누가 시켜서 하는 기술 교육이 아닌 것이죠. 국내의 무작위적인 코딩 교육의 확산이나 빅데이터 활용을 앞세운 데이터 교육과정은 차별화되는 지점이기도 합니다. 이 과정은 기술의 도구적, 환경적, 공생적 개념 모두를 포괄합니다.

결론적으로 미래교육 안에서 기술 교육은 어떻게 학생들이 기술이 보다는 사회를 만들어 줄 수 있을 것인가에 대한 고민을 내포한 학생 스스로의 '동기'들을 기반으로 시작해야 할 것입니다. 그리고 학생들에게 이러한 동기들이 만들어질 수 있는 날카로운 질문과 사회 이슈에 대한 공감의 기회들을 충분히 제공해줄 수 있어야 하겠습니다. 결국 미래교육에 있어서 기술 교육이 핵심은 학생들의 '동기의 격차'를 줄이는 노력에서부터 시작해야 할 것입니다.

마지막으로, 청소년을 위해 미래를 준비하는 일을 하고 있는 청소년활동 현장의 지도자들이 미래의 교육을 어떻게 접근해야 할 지 한 말씀 부탁드립니다.

미래는 지금 현재 무엇을 하느냐에 따라 만들어지는 것이라고 생각합니다. 우리 학생들 뿐 아니라 어른인 우리조차도 '수용된 미래'를 사는 것이 아니라 '우리가 만드는 미래'를 살 수 있어야 할 것 같습니다. 청소년들이 좀 더 적극적, 혁신적이면서 사회의 의미 있는 변화를 만들 수 있는 건강한 존재로 성장하려면 어른인 우리부터가 그런 삶이 정말 어떻게 만들어지는 지 스스로의 경험이 있어야 한다고 봅니다. 간디의 말처럼 '변화를 보기 원한다면 너 스스로가 변화가 되어라'의 말처럼, 다가올 미래에 의미 있는 교육의 변화들을 무엇이라도 도전하고 만들어 볼 수 있기를 바라봅니다.



미래는 지금 현재 무엇을 하느냐에 따라 만들어지는 것이라고 생각합니다. 우리 학생들 뿐 아니라 어른인 우리조차도 '수용된 미래'를 사는 것이 아니라 '우리가 만드는 미래'를 살 수 있어야 할 것 같습니다.

INTERVIEWEE

김수향 대표(nest4Next, 네스트포넥스트)

교육생태계 협업 플랫폼 '미래를 여는 시간' 기획 운영

경기도교육연구원에서 현재

'미래교육 콘텐츠', '메타버스와 학습자 정체성' 관련 연구진행

공감, 청소년 성인식, 인턴십, 디지털 리터러시 등과 관련된 다양한 프로젝트 기획 운영

서울시 50+ 재단과 평생교육 관련 연구 진행

EBS와 방송 기획과 관련한 다수의 연구 진행

전문가가 들려주는
청소년지도자를 위한
미래준비
두번째 이야기

어린이와 청소년을 위한
제3의 공간을 만들고 확산하는 일

신혜미

shin hye mi

C Program
디렉터

다음 세대의 건강한 성장을 미션으로 더 많은 청소년들에게 닿기 위해, 공공의 인프라를 더 좋게 만들기 위해 전문성이 있는 단체나 기관을 찾아 어린이와 청소년을 위한 활동을 잘 할 수 있도록 투자하고 지원하는 기관이 있습니다.
청소년들이 일상에서 다양한 경험을 할 수 있는 공간은 만들고 확산하는 일 그 궁금한 이야기 씨프로그래밍 신혜미 디렉터의 이야기가 시작됩니다.



어린이와 청소년을 위한 제3의 공간을 만들고 확산하는 일

씨프로그래밍에 대해서 소개를 부탁드립니다.

#다음 세대의 건강하고 창의적인 성장 #놀이와 배움

C Program(이하 씨프로그래밍)은 2014년 설립된 벤처 기부(Venture Philanthropy) 펀드로, 다음 세대의 건강 성장을 미션으로 투자하고 있습니다. 특히 놀이와 배움을 키워드로 50여 건의 실험적인 프로젝트에 투자, 지원했습니다.

씨프로그래밍이라는 이름은 도전(Challenge), 변화(Change), 창의성(Creativity), 협동(Collaboration) 등 C로 시작하는 다양한 가치를 담은 영어 머리글자에서 따왔으며, 회사가 투자하는 프로젝트들이 지향하는 가치이기도 합니다.

벤처 투자 회사(Venture Capital)들이 투자 대상 회사들의 지속 가능한 수익 창출을 위해 재무적 투자뿐만 아니라 비재무적 지원을 하는 것처럼, 벤처 기부 펀드도 후원 대상 기관들이 만들어 내는 사회적인 의미(Social Impact)를 지속적으로 창출할 수 있도록 재정적, 비재정적 지원을 함께하고 있습니다.

씨프로그래밍에서 어떤 일을 하고 계신가요.

저는 '씨프로그래밍'에서 '스페이스 팀(Space Team)'을 맡고 있으며, 공공 도서관에 청소년들을 위한 전용 공간을 만들고 확산하는 프로젝트(spaceT)와 크고 작은 다양한 도서관에 어린이 작업실을 만들고 확산하는 프로젝트(어린이 작업실 모야)를 총괄하고 있습니다.

씨프로그래밍은 설립 이후 놀이와 배움이라는 두 개의 펀드를 운영해 왔는데, 놀이와 교육이라는 키워드에 집중하게 된 이유가 있나요.

#누구나 누릴 수 있는 공공의 놀이 인프라 #새로운 대안이 될 수 있는 교육 실험

2014년도에 회사가 설립될 때, 다음 세대 즉 어린이, 청소년을 위한 의미 있는 프로젝트라면 어떤 프로젝트가 가장 우선되어야 하는가에 대해 논의를 하면서 나왔던 키워드가 '놀이(Play)'였습니다. 어린이, 청소년들이 경제적·사회적 배경과 상관없이 자유롭게 놀 수 있는 환경을 누리고, 그 안에서 스스로 다양한 경험을 하면서 성장하는 것이 매우 중요하다는 합의가 있었습니다. 놀이터 같은 아이들에게 기본적인 인프라를 제공하는 프로젝트에 투자하기도 하고,

미술관처럼 좋은 경험의 재료가 있는 곳은 어린이, 청소년에게 조금 더 친밀한 방식으로 다가가며 더 많은 어린이가 누릴 수 있는 공간으로 만드는 프로젝트 등에 투자하게 되었습니다.

'배움'이라는 키워드는 어린이, 청소년의 성장 과정을 지켜 보니 '스스로 배움의 즐거움을 느끼며, 성장한다는 감각을 알아가는 것'도 중요하다고 생각하여 '교육'이 아닌 '배움'이라는 키워드로 투자를 하기 시작했고, 새로운 대안이 될 수 있는 교육 실험들에 투자하기 시작했습니다.



사진출처: 이문238

플레이펀드에서 투자한 아이들의 작업실 이문238

일반 대중들에게는 플레이, 러닝 펀드라고 하면 프로그램인가, 같이 활동해 주는 어른들이 있는 건가라고 생각할 수 있을 것 같아요.

#전문성이 있는 단체나 기관을 찾아 어린이·청소년을 위한 활동을 잘할 수 있도록 투자하고 지원

저희가 직접 활동하기보다는 어린이, 청소년을 위한 일을 하는 기관이나 단체를 찾아 투자하는 방식입니다. 단 놀이 또는 배움의 키워드를 갖고 있는 파트너를 찾습니다.

'플레이 펀드'에서 투자했던 곳 중 대표적으로 '헬로우 뮤지움'이라는 어린이 미술관이 있습니다. 이 미술관에서는 어린이들이 다양한 주제를 표현한 현대미술 작품을 감상하며 다채로운 예술 활동을 경험할 수 있도록 해 줍니다. 에듀케이터가 가르치는 것이 아니라, 어린이들이 스스로 작품을 감상할 수 있도록 촉진하는 퍼실리테이터의 역할을 합니다. 저희는 더 많은 어린이들이 일상에서 이러한 예술 활동을 누릴 수 있어야 한다고 생각하며 헬로우 뮤지움에 투자했고, 어린이를 위한 문화적 기반이 없는 성동구에 동네 미술관이라는 콘셉트를 갖고 미술관의 문턱을 낮춰 더 많은 아이들이 예술 활동의 기회를

갖게 하였습니다. 이처럼 직접 플레이어로 활동하는 것이 아니라 해당 분야에 전문성이 있는 단체나 기관을 찾아, 그 기관이 잘할 수 있는 영역을 더 잘할 수 있도록, 더 많은 아이들이 접할 수 있도록 투자하는 방식입니다.



사진출처: cprogram.org

헬로우유지움 동네 미술관 사진

투자를 할 때, 반드시 민간이 아니라도 공공에도 투자를 하는지 궁금합니다.

#더 많은 아이들에게 닿기 위한 투자 #공공의 인프라를 더 좋게 만드는 일

처음에는 민간에서 많은 파트너를 만나고 투자했습니다. 전문성을 갖고 있으면서, 공공성에 대한 의지를 갖고 있는 팀들, 좋은 콘텐츠를 더 많은 어린이, 청소년들에게 확산하고 싶은 팀을 찾아갔습니다. 일단 좋은 콘텐츠를 가진 팀을 찾아서 “지금 하고 있는 프로젝트를 더 많은 어린이, 청소년들과 함께할 수 있는 프로젝트로 만들면 어떨까요?”라고 제안을 하기도 했습니다. 또 반대로 민간의 전문가분들이 공공성을 가진 프로젝트를 기획해서 제안을 하시기도 했습니다.

의미 있는 프로젝트일수록 더 많은 어린이, 청소년이 그 프로젝트를 접할 수 있으면 좋겠다고 생각했습니다. 확산 의지를 가질수록 개별 단위의 프로젝트로는 한계가 있었습니다. 다만, 더 많은 어린이, 청소년들에게 닿을 수 있는 인프라를 갖고 있는 파트너가 있었는데, 전국에 흩어져 있는 지자체의 공공 공간들이었습니다. 미술관, 도서관, 박물관 등 좋은 콘텐츠를 가진 공간들 모두 공공 공간이라는 걸 깨달았습니다.

공공의 자원들이 지금보다 더 어린이, 청소년을 위한 확대의 공간이 된다면 더 많은 어린이, 청소년들에게 닿을 수 있다고 생각했습니다. 이후에는 다양한 전문가분들을 모시고 공공의 자원을 개선하거나 새롭게 만드는 프로젝트를 하게 되었습니다. 최근엔 지자체들과 프로젝트를 더 많이 하고 있습니다.

공공과 협업을 하는 과정에서 어려움은 없나요.

#우리 지역의 어린이, 청소년에게 좋은 공간을 주고 싶다는 ‘당연한 마음’

지자체에서 운영하는 공간의 특성상 예산 체계, 운영 인력(순환 보직) 등 새로운 콘셉트의 공간을 지속적으로 운영하기 위해선 구조적으로 변화가 필요하고, 이 부분에선 어려움이 있습니다. 그럼에도 지자체와 일을 하는 가장 큰 이유는, 이 프로젝트에는 시간과 에너지가 들어가고 새로운 시도를 하는 번거로움이 따르지만, 우리 지역의 어린이와 청소년들에게 의미 있는 공간을 만드는 것이라면 당연히 그런 것들을 감수하면서 해야 한다는 의지를 가진 공무원분들이 계시기 때문입니다. 제가 운이 좋았을 수도 있지만, 저희와 함께 일한 지자체의 담당 공무원분들은 민간의 전문가 팀과 함께 프로젝트를 추진하며 새로운 방식을 제안했을 때에도 환영하시며 어떻게 해서든지 가능한 방법을 찾아보겠다는 분들이었습니다. 우리 지역의 시민들을 위해 필요한 일이라면 하지 않을 이유가 없다는 의지와, 좋은 것을 주고 싶다는 열정이 만나 늘 좋은 결과물을 도출할 수 있었습니다.

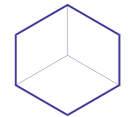
이런 분들과 함께하면 프로젝트는 시작할 수 있고, 더 좋은 방향으로 다양한 시도를 할 수 있게 됩니다.

그래도 여전히 어려움은 있습니다. 앞에서 언급한 것처럼 프로젝트를 통해 공간이 만들어진 후에는 이 공간을 운영할 운영자의 역할이 큼니다. 기존의 공공 공간들은 새로운 공간으로서 적절한 인력 배치가 필요하게 됩니다. 그러나 그런 공간들은 한정된 예산과 인력으로 운영되기 때문에 현실적으로 인력을 배치하기가 어렵습니다. 인력이 부족하면 어린이, 청소년을 위한 공간 내 콘텐츠를 기획할 여유가 없을 수 있기 때문에, 최대한 효율적으로 운영할 수 있는 방안을 끊임없이 고민하면서 운영자가 개별적으로 대응하지 않아도 공간 내 환경적 요소들로 세팅할 수 있는 부분은 없을지 등 방법을 찾아보기도 합니다. 그러나 결국 인력의 문제가 해결되는 것이 가장 중요합니다.

공공이나 민간 파트너들을 지속적으로 발굴할 필요가 있을 것 같은데, 함께 협업할 기관이나 사람을 어떻게 발굴하고 있나요.

“민간은 콘텐츠를 중심으로, 공공은 프로젝트의 지속성, 시스템에 집중해서 발굴을 하고 있어요.”

프로젝트의 특성상 많은 전문가 팀, 지자체와 함께 일하고 있습니다. 우선 어린이, 청소년들에게 제시할 양질의 콘텐츠를 갖고 있는 팀을 찾습니다. 때론 어린이, 청소년을 대상으로 서비스를 해 보지 않았던 팀일지라도 갖고 있는 전문성을 어린이, 청소년을 대상으로 제공하면 어떨지 제안도 하면서, 어린이와 청소년의 관심사와 연관성이 있는 좋은 콘텐츠를 가진 팀을 찾습니다. 특별한



더 많은 어린이, 청소년들에게 닿을 수 있는 인프라를 갖고 있는 파트너가 있었는데, 전국에 흩어져 있는 지자체의 공공 공간들이었습니다. 공공의 자원들이 지금보다 더 어린이, 청소년을 위한 확대의 공간이 된다면 더 많은 어린이, 청소년들에게 닿을 수 있다고 생각했습니다.

기준이 있는 건 아니지만, 어린이와 청소년 대상의 서비스를 제공하는 팀만으로 한정해서 찾지 않는다는 것 정도가 다른 점이라고 할 수 있을 것 같습니다.

공공의 파트너를 발굴할 때는 일종의 공모 방식을 채택합니다. 저희가 함께하려는 프로젝트가 어떤 프로젝트인지 설명하고, 이 프로젝트가 기준에 하시던 사업과 다른 점은 무엇인지 언급하면서 어떤 지자체와 함께하고 싶은지, 함께하실 때 어떤 일을 해 주셔야 하는지 명료하게 커뮤니케이션을 합니다.



군산시 놀이환경 개선 프로젝트 시 적극적으로 참여하시던 산림복지과, 어린이행복과 담당자분들과 워크숍 진행

공공의 경우 특별한 발굴 기준이 있을까요.

#어린이, 청소년에 대한 꾸준한 정책 #시스템을 변화하면서까지 함께하고자 하는 의지

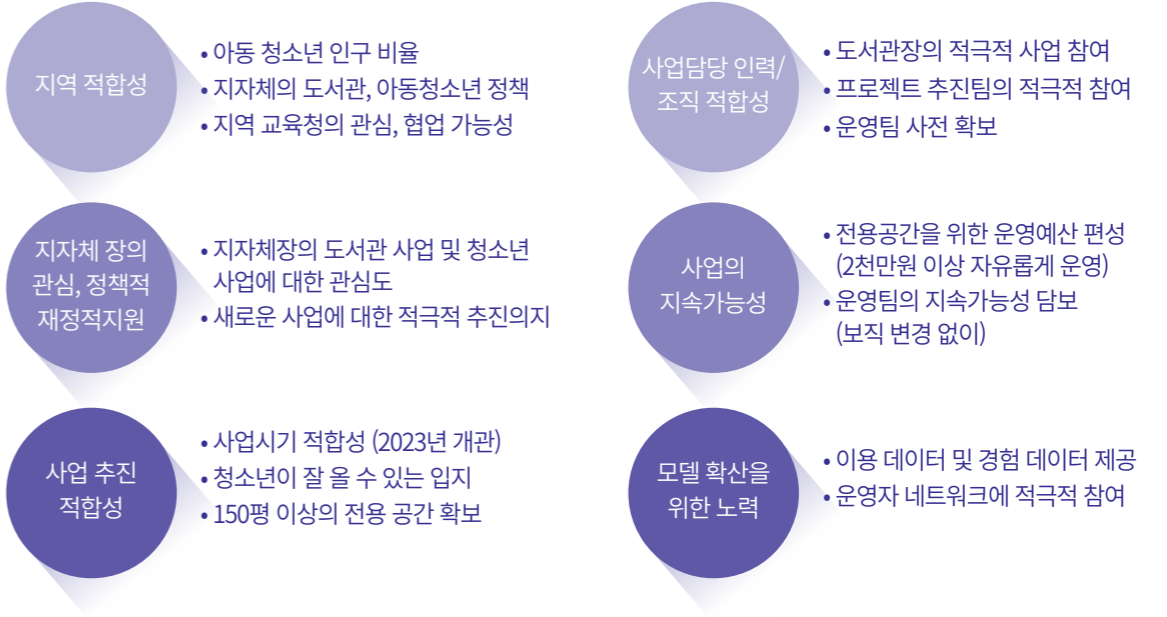
지자체 파트너를 찾을 때는 기본적인 조건이 있습니다. 우선 해당 지자체가 어린이, 청소년 정책에 대해 지속적으로 관심이 있었고, 예산을 쓰면서 사업을 추진해 왔는지를 봅니다. 또한 프로젝트를 통해 만들어진 공간이 안정화되는 적어도 약 2년 동안은 담당자가 보직을 이동하지 않고 함께할 수 있어야 합니다. 저희가 공간을 조성할 때 예산을 투입하는 만큼 공간을 운영할 때는 적절한 예산 편성, 공간 운영자에 대한 지속적인 지원 등을 약속해 주셔야 합니다. 이런 조건에 부합하는 곳을 선정하는 절차를 거치게 됩니다.

공공의 프로젝트에서는 프로젝트 매니징이 중요한 것 같은데 어떤 방식으로 하고 계신가요.

#각 팀의 전문성을 필요한 단계에서 가장 잘 발휘할 수 있게 하는 일

프로젝트의 특성상 많은 팀들과 일할 수밖에 없습니다. 가장 중요한 것은 각 팀이 함께하면서 만들고자 하는 공간의 모습은 무엇인지, 각자 다른 일을 하고

spaceT 지자체 파트너 선정 기준



있지만 어떤 방향으로 가고 있는지 지속적으로 인지할 수 있도록 커뮤니케이션을 하는 것입니다. 그 다음으로는 그 방향 아래, 참여한 파트너들이 각자의 역할을 명확하게 인지하는 것입니다. 이때 이 역할을 하는 데 적절한 대가를 받으실 수 있게 하는 것 또한 중요하며, 앞으로 일어나게 될 여러 이슈들이 있을 텐데 본 역할에 충실할 수 있도록 다른 부분은 프로젝트를 관리하는 입장에서 정리할 수 있도록 노력하겠다는 커뮤니케이션을 합니다. 결국 각 팀이 각자의 역할에 집중할 수 있는 여건을 마련하는 것이 중요합니다.

공공 공간을 만드는 프로젝트에서는 이 역할이 정말 중요합니다. 그래서 각 팀들이 같은 방향성을 갖고 참여할 수 있게 하는 것, 각 팀의 전문성을 인정하고 그 역할 안에서 최선의 결과물을 만들어 낼 수 있도록 조율하는 일에 가장 많은 에너지를 씁니다.

청소년들과 직접 만나는 전문가(제3의 어른)들은 어떤 방식으로 찾나요.

“청소년들의 관심사를 기반으로, 청소년을 만나 오지 않았던 분들 중에서까지 찾습니다.”

전체 공간 조성 프로젝트를 하며 전문가 파트너를 찾는 것과 다르게 만들어진 공간에서 어린이, 청소년을 직접 만나, 새로운 영감과 자극을 줄 수 있는 어른들과 프로그램을 진행하기도 합니다. 저희는 이런 분들을 ‘제3의 어른’이라고

프로젝트 Kickoff 미팅에서 공유하는 그라운드룰 (공터 사례)

- 0 다양한 경험과 일의 방식을 가진 많은 사람들이 바쁜 일정으로 함께 일하게 됩니다. 언어도, 경험도, 업무방식도 달라서 모두에게 쉽지는 않을 거예요.
- 1 청소년들에게 가장 필요한 공간을 만든다. 그 과정에서 청소년의 목소리가 주제와 중심이 된다는 원칙이 의사결정의 기준이 됩니다.
- 2 청소년, 건축가, 도서관 사서, 청소년을 만나는 어른들, 구청 공무원, 프로젝트 매니저, 재단과 비영리단체 등 다양하게 모인 모두의 전문성을 존중합니다. 다른 시각과 전문성을 가진 사람들의 의견에 귀를 엽니다.
- 3 많은 사람들이 많은 대화를 나누기 위한 미팅은 미리 계획합니다. 미팅은 2시간을 넘기지 않고, 미리 공유할 자료와 그날 반드시 결정해야 할 내용을 사전에 확정합니다. 모든 만남과 대화는 문서로 기록하여 전체와 공유합니다. (가능한 한 당일/최대 3일 이내)
- 4 중요한 논의와 산출물은 공터를 사랑하는 주민들과 센터에서 의견을 모아 소통하며 진행합니다.
- 5 하지만 또, 재미있을 거예요! 어른들도 함께 성장하길, 모두에게 의미 있는 경험이 쌓이길 바랍니다.

부르는데요, 부모나 선생님이 아닌, 어린이나 청소년들에게 새로운 경험을 제시할 수 있는, 레퍼런스가 될 수 있는 어른들을 의미합니다.

지자체와 함께하고 있는 대표적인 프로젝트인 spaceT 프로젝트는 공공 도서관 안에 12-16세 청소년들을 위한 트윈 세대 공간을 만드는 프로젝트입니다. 이 공간 안에 들어갈 콘텐츠들로 콘텐츠 실험실의 성격을 가진 스토리 스튜디오, 스토리 라이브러리라는 공간을 씨프로그램에서 직접 운영하면서 제3의 어른들을 만나는 다양한 프로그램을 진행하고 있습니다.

제3의 어른을 찾을 때, ‘가르치는’ 사람이 아닌, 청소년들에게 각자의 작업을 소개하면서 ‘작업’을 함께하거나 지원해 줄 수 있는 분을 섭외합니다. 또한 청소년들의 관심사와 연관되어 있는 전문성을 가진 분들을 섭외하면서 특히 청소년들이 갖고 있는 질문들을 최대한 자세하게 답변하면서 공감대를 만들어 갈 수 있는 분을 찾습니다.

평소에 청소년들이 공간에서 어떤 경험을 하는지, 어디에 관심이 있는지 면밀하게 관찰한 결과를 바탕으로 청소년들이 관심 있어 하는 분야에 전문성이 있는 분을 찾습니다. 다만 이런 분을 찾을 때도 단순히 강연을 부탁드리는 방식으로 끝나는 것이 아니라, 청소년들에게 미리 질문을 받아 답변을 구성하거나, 청소년들과 함께 해 보면 좋을 만한 작업 등을 아이디어션 하는 등 미팅을 함께 하면서 프로그램을 같이 기획합니다. 어린이, 청소년을 많이 만나 오신 분들도 좋지만, 어린이, 청소년을 자주 만난 적은 없을지라도 각자의 콘텐츠를 가지고 결과물을 만들어오신 분들을 찾아 청소년과 만나는 세팅을 새롭게 기획해서 제시하기도 합니다. 이렇게 기획한 프로그램을 진행할 때는 반대로 어린이, 청소년에게 저도 모르게 무언가 가르쳐야 하고 목표가 있어야

한다는 고정관념에서 벗어나 자유롭게 주제에 대해서만 몰입해서 어른과 청소년이 동등하게 같이 작업할 수 있게 되는 것 같습니다.

씨프로그램은 왜 트윈 세대 청소년을 위한 공간 작업을 시작하게 되었나요.

플레이 펀드에서 다양한 공간 프로젝트를 하면서, 특별한 경험을 제공하는 한두 개의 공간이 있는 것보다 동네 단위에서 매일매일 다양한 경험을 할 수 있는 작은 공간들이 중요하다는 걸 깨달았습니다. 그래서 동네 단위에 갖춰야 할 인프라에 대해 관심을 갖게 되었습니다. 공공 놀이터를 개선하는 데 관심을 갖게 된 것도 놀이터가 동네에서 어린이들에게 제공되는 가장 기본적인 인프라라고 생각했기 때문입니다.

기본적인 인프라 외에, 다양한 경험을 일상에서 할 수 있으려면 어떤 공간이 필요할까에 대한 고민을 하다가 투자하게 된 프로젝트가 어린이 작업실 프로젝트였습니다. 어린이 작업실은 다양한 재료나 도구들을 가지고 원하는 건 무엇이든 만들 수 있는 공공의 실내 공간입니다. 마침 초등학교 앞의 한 층짜리 상가를 빌려서 작업실로 운영하고 싶다는 파트너가 계셨고, 투자하면서 이런 공간이 의미미하다는 걸 확인했습니다. 어린이들은 바쁜 시간을 쪼개어 공간에 들러 다양한 작업을 이어 갔습니다.

그런데 초등학교 4학년쯤 되면 어린이들이 사라졌습니다. 그냥 단순하게 학원에 가느라 바빠져서 더 이상 공간에 들를 수 없는 거라고 생각했는데, 어린이들을 리서치를 하며 물어보니 “저희 진짜 갈 데가 없어요.”라고 이야기했습니다. 놀이터에서도 쫓겨나고, 어린이 작업실엔 동생들이 이미 장악해서 조금은 불편하게 느껴져서 편의점 등을 전전하며 친구들과 시간을 보내고 있다는 이야기를 했습니다. 이 나이대의 어린이들이 갈 곳이 없다는 사실 외에, 리서치를 하면서 또 깨달은 것은 본인의 생각과 상황을 명료하게 설명할 수 있는 나이라는 것이었습니다. 무엇을 친구들과 같이하고 싶은지, 자기가 좋아하는 것은 무엇인지에 대해 생각하고 구체적으로 말할 수 있는 시기, 이 시기가 어쩌면 다양한 자극과 영감이 필요한 가장 중요한 시기일 수 있겠다고 생각했습니다. 전환기에 서 있는 이 친구들이 다양한 경험을 할 수 있으면 좋겠다는 의도를 가지고 spaceT 프로젝트를 시작하게 됐습니다.

트윈 세대들에게 제시해야 하는 경험 자체를 명확하게 하나로 정의하거나, 완벽한 프로그램으로 제공하는 것이 목적이 아니었습니다. ‘트윈 세대가 편하게 드나들 수 있는, 트윈 세대라면 누구나 올 수 있는 공간을 제공하고, 그 공간 안에서 다양한 경험을 할 수 있는 선택지를 주자.’가 목표였습니다.

공간상으로는 멋진 조명과 안락한 소파 등이 있어서 세련된 카페처럼



무엇을 친구들과 같이하고 싶은지, 자기가 좋아하는 것은 무엇인지에 대해 생각하고 구체적으로 말할 수 있는 시기, 이 시기가 어쩌면 다양한 자극과 영감이 필요한 가장 중요한 시기일 수 있겠다고 생각했습니다. 전환기에 서 있는 이 친구들이 다양한 경험을 할 수 있으면 좋겠다는 의도를 가지고 spaceT 프로젝트를 시작하게 됐습니다.

매력적인 공간으로 인지되면서 눕거나 앉는 등 다양한 자세를 취할 수 있는 가구를 활용하여 심리적 안정감을 느낄 수 있는 공간으로 조성합니다. 또 취향이 시시각각 변화하는 친구들이기 때문에 다양한 경험을 수시로 넘나들 수 있도록 벽이나 방 등을 최소화하는 것 등이 공간을 기획할 때 고려하는 부분입니다.

공간에 익숙해지기 시작하면 그다음에는 공간 내에 배치되어 있는 다양한 콘텐츠들을 접할 수 있도록 공간 곳곳에 콘텐츠들을 눈에 띄게 제시하면서 ‘이것도 해 보면 어때? 저것도 해 보면 어때?’ 질문을 던지듯 낯선 경험을 할 수 있는 선택지를 제시하고 있습니다.



세종시립도서관
스페이스 이도, 작업 공간(좌)

수원슬기샘어린이도서관
트윈웨이브, 전경(우)

도서관을 중심으로 청소년 공간을 확산하는 것에 집중하고 있는데, 왜 수많은 공간 중 도서관을 통한 공간에 집중하게 되었나요.

지속 가능한 운영이 담보되는 곳 # 콘텐츠가 이미 풍부한 곳 # 늘 이용자를 확대하는 곳
청소년을 만나고 싶은 공공 공간

우선 좋은 공간이 많은 청소년들한테 닿을 수 있는 것이 중요합니다. 사립으로 운영할 때는 공간의 지속 가능성을 담보하기 어려웠습니다. 고민하다 공공 도서관을 떠올렸습니다. 공공 도서관은 지자체마다 운영하고 있고, 특히 요즘은 SOC 사업의 일환으로 더 많은 공공 도서관이 생겨나고 있습니다. 또 중요했던 건 청소년들에게 다양한 영감과 자극, 경험의 재료들이 있는, 콘텐츠 자원이 있는 곳을 중심으로 공간을 확산하고 싶었습니다. 도서관은 책을 중심으로 다양한 콘텐츠가 넘쳐나는 곳이었기 때문에, 도서관이 청소년을 환대하는 공간이 되어 다양한 형식의 콘텐츠를 제시하면 좋겠다고 판단했습니다. 때마침 공공 도서관에서도, 부모님의 손을 잡고 오던 어린이 이용자가 청소년이 되는 시점부터 도서관에 오지 않는 것에 대한 고민을 하셨고, 또 이용자의 관심사 중심의 새로운 콘텐츠를 제시하고 싶다는 의지가 있으셨기 때문에 도서관과 저희의 니즈가 잘 맞아 시작하게 되었습니다.

도서관이 왜 청소년 공간을 만들려고 시도하는지 궁금했었는데, 도서관에서도 비슷한 고민을 갖고 있었던 거네요.

요즘엔 새로 짓거나 리모델링 하는 공공 도서관들이 열람실을 없애는 노력을 하고 있습니다. 공부방 기능을 했던 공간 영역은 축소하고, 조금 더 개방감 있는 공간에서 다양한 정보를 접할 수 있게 하는 기능에 집중한 것이죠. 청소년들은 기존엔 시험 공부를 하러 도서관에 왔었기 때문에 열람실을 없애면서 청소년들을 위한 다른 공간을 만들어서 기존과 다른 콘텐츠를 제시하고 싶으셨던 것 같습니다.



씨프로그래밍이 공공 도서관에 만드는 청소년 공간과 청소년 활동 시설의 공간은 어떤 차별점이 있나요.

청소년의 관심사를 기반으로 운영자가 기획하는 공간 vs 청소년들이 주체적으로 기획하고 활동하는 공간

spaceT 프로젝트를 하면서 공릉청소년문화정보센터(이하 공터)를 리모델링 하는 프로젝트도 진행했습니다. 공터는 도서관과 청소년 시설이 같이 있는 곳이었고, 그때 청소년 시설에서의 청소년 활동들을 들여다 볼 기회가 있었습니다.

공터의 청소년 활동 시설은 기본적으로 청소년이 주체적으로 참여하여 공간을 운영하는 것에서부터 청소년이 직접 기획하며 함께할 친구들을 모집하고 활동하고 이어 가는 공간이었습니다. 도서관 속 트윈 세대 공간은 운영자가 청소년의 관심사를 기반으로 기획하여 새로운 경험을 할 수 있게 촉진하는 공간에 가깝습니다. 제3의 어른 같은 경우도 그렇습니다. 청소년 활동 시설에 청소년이 더 적극적으로 의견을 제시하고 그걸 할 수 있게 이끌어 주는 어른(지도자)이 있는 것처럼, 도서관의 청소년 공간에서 만나는 어른 역시 그 자체로 영감과 자극이 될 수 있는 콘텐츠로서 청소년과 함께하는 어른이라고 생각했습니다.

세종시립도서관 이도 _ 영화가 나오는 곳 주변에서 책을 읽는 트윈세대(좌)

트윈공간에서 책을 보는 친구 사진 (트윈웨이브)(우)

어떤 공간이 더 필요하다고 말할 수 없고, 청소년들에겐 두 가지 유형의 공간이 모두 필요하다고 생각합니다.

씨프로그래밍이 기록의 공유, 아카이빙을 중요하게 생각하는 이유는 무엇인가요?

#프로젝트 확산 필요 #프로젝트 참여자들에게 동기 부여 #자제적인 배움 축적

첫 번째는, 우리는 이 프로젝트를 하면서 이 프로젝트 한 번으로 끝나는 것이 아니라 더 확산되어야 한다고 생각했습니다. 그래서 프로젝트 노하우나 프로젝트를 통해 배운 것들을 잘 아카이빙해서 공개하여 더 많은 기관에서 비슷한 프로젝트를 할 때 참고할 수 있으면 좋겠다고 생각했습니다. 저희가 직접적으로 확산한다고 하면 한계가 있기 때문입니다. 또한 저희가 겪은 시행착오는 겪지 않고 그 위에 새로운 시도들이 쌓였으면 좋겠다고 생각했습니다.

두 번째는 이 프로젝트에 참여한 분들에게 동기를 부여하고자 하는 목적도 있습니다. 우리가 프로젝트에서 중요하다고 생각했던 것들, 프로젝트 과정에서 우리가 신경 썼던 것들, 우리가 기대했던 것들에 대한 기록이 남습니다. 그러면 이 공간을 앞으로 운영하실 분들은 최초에 이 프로젝트를 하고 싶었던 마음가짐 등의 글을 통해 언제라도 다시 의욕을 환기할 수 있습니다. 힘들고 지칠 때 초심을 확인하는 것, 그때의 자신감을 잃지 않으시도록 도와드리는 것이 아카이빙의 또 다른 목적입니다.

마지막으로 저희가 프로젝트의 러닝을 쌓아 프로세스를 더 나은 방향으로 개선하기 위해 남깁니다. 전주의 '우주로 1216' 프로젝트를 할 때와 세종시립도서관의 '이도'를 만들 때의 프로세스가 많이 다릅니다. 기록에 남겨 놓으면, 누가 언제 새로운 프로젝트를 시작하게 되더라도 그때 진행했던 방식에서 한 단계 더 나아가는 방식을 고민할 수 있게 될 것입니다.

공터의 청소년 주도 활동(라운제나) 장면



사진 출처: 공룡청소년문화정보센터



사진 출처: 우주로1216 인스타그램

전주시립도서관 길목형 프로그램 작업 장면

씨프로그래밍은 디지털(기술)을 기반으로 데이터를 기록하고 있는데, 기록한 활동을 어떻게 활용하고 있고, 앞으로 어떻게 활용할 계획인가요.

프로젝트를 할 때 데이터를 매우 중요하게 생각하고 있습니다. “이 공간이 무슨 의미가 있나요?”라고 질문받을 때, “청소년들한테 도움이 됩니다.” 정도밖에 말할 수 없는 게 아쉬웠습니다.

우주로 1216은 비콘 시스템을 도입하여 트윈 세대가 어떤 공간에 얼마나 머물렀는지 정량적으로 확인할 수 있습니다. 우주로에서는 “청소년들이 속속존(창작)에서 가장 많은 시간을 보내며, 그게 평균 몇 시간 정도가 됩니다, 이는 다른 영역에 비해 얼마나 높은 수치입니까?” 로 공유하시면서 청소년들이 얼마나 어디에서 무슨 활동을 하는지, 그래서 어떤 부분에 예산과 인력이 더 필요한지 보고하고 요청할 수 있게 되었습니다. 또 프로젝트를 추진하는 입장에서는 전주의 데이터를 분석하여 이후 프로젝트를 할 때 어떤 영역에 더 많은 공간을 할애할지 등 공간 기획 시 참고하고 있습니다. 예를 들면 작업 경험이 추가 되는 속속존(창작) 이용을 많이 한다는 데이터를 접하고는, 이후에 진행되는 도서관에는 창작 관련 경험 공간을 더 규모 있게 조성하고 있습니다.

프로젝트를 기획할 때 청소년 대상으로는 어떤 방법의 조사를 하나요?

“우리는 프로젝트를 시작하기 전 초기에 리서치를 많이 하고 있습니다. 왜냐하면, 지역에 따라서 청소년들이 일상을 보내는 방식이나 니즈가 조금씩 다르더라고요.”

기본적으로는 청소년들을 모집해서 일상을 기록하는 다이어리를 작성하게 합니다. 이를 통해 매일매일 일상에서 무엇을 하며 어디에서 보내고 있는지 파악합니다. 그 다음 인터뷰를 통해 그 일상 안에서 필요한 공간이나 원하는 활동이 무엇인지 조사하고, 어떤 니즈가 있는지 도출하였습니다. 어느 정도 공간에 대한 요구와 활동에 대한 니즈가 정리되면, 이를 바탕으로 그 지역 내의 더 많은 청소년들에게 도출된 내용에 대한 선호도 등을 더 확실히 알아보기 위해 설문 조사를 진행합니다. 여기까지가 기본적인 리서치 프로세스입니다.

전주 우주로 1216 프로젝트는 트윈 세대(12세~16세)를 처음 만나는 시기였기 때문에 다양한 방식으로 리서치를 많이 했습니다. 다이어리를 분석한 뒤 공간에 대한 니즈를 확인할 때는 청소년들을 모집하여 같이 공간 인사이트 투어를 다닌 후 그 공간들에서 좋았던 부분을 이야기하게 한 뒤 그들만의 공간을 상상해 보도록 했습니다. 이때 청소년들이 상상한 공간을 최대한 잘 표현할 수 있도록 일러스트레이터들이 청소년들이 이야기하는 내용을 시각적으로 구현해 주는 작업을 하기도 했습니다. ‘청소년들은 이런 공간의 분위기나 이런 공간을 상상하고 있구나.’라는 걸 파악하면, 공간의 프로토타입을 만들어서 지역 청소년들의 선호도를 파악하기 위한 설문 조사를 실시하게 됩니다. 평균적으로 설계에 들어가기 전 약 3개월 정도는 리서치에 할애합니다.

청소년 활동 현장에서 씨프로그램의 콘텐츠를 어떻게 활용할 수 있을까요.

씨프로그램의 홈페이지에서 지금까지 진행한 모든 프로젝트에 대한 아카이빙 기록을 참고하시면 도움이 되실 것 같습니다.

또 앞서 소개해 드렸던 콘텐츠 실험실인 스토리 스튜디오, 스토리 라이브러리의 인스타그램에 들어가 보시면, 현재 공간에서 청소년들이 일상적으로 어떤 경험을 하는지, 어떤 프로그램들이 어떤 어른들과 함께 진행되고 있는지 유심히 보시면 참고하실 만한 레퍼런스들이 있을 것 같습니다.

스토리 스튜디오 : https://www.instagram.com/hello_storystudio/
 스토리 라이브러리 : https://www.instagram.com/hello_storylibrary/

다음 세대를 위한 제3의 공간은 무엇을 준비해야 할까요.

저희가 만들고 있는 공간을 어린이와 청소년을 위한 제3의 공간이라고 부릅니다. 제1의 공간인 집, 제2의 공간인 학교 외의 공간으로서 조금은 편안하게 쉬기도 하면서 달성해야 할 목표는 없지만 다양한 콘텐츠를 접하며 새로운 시도를 맘껏 해 볼 수 있는 곳을 의미합니다. 저는 더 많은 어린이, 청소년들이 일상에서 드나들 수 있는 제3의 공간을 가질 수 있으면 좋겠습니다. 이 공간에선 반드시 해야 할 경험을 제시하고 있진 않지만, 어린이, 청소년이 보고 싶은 콘텐츠를 꺼내고 머릿속에 있던 것들을 표현해 보면서 스스로 각자의 시간을 각자의 속도대로 쓰는 법을 알게 될 것입니다. 또한 기존엔 접해 보지 못했던 콘텐츠를 접하며 낯선, 새로운 세계를 만나게 될 것입니다. 어떤 미래가 올지 더 이상 어른들이 알려 줄 수 없는 상황에서 어린이와 청소년이 스스로 그들의 미래를 선택하고 만들어 갈 수 있도록, 지금 더 열린 경험을 할 수 있는 기회를 만들어 주는 것이 필요하다고 생각합니다. 어린이와 청소년을 위한 제3의 공간이 더 많이 생겨나길 바랍니다.

전주 트윈세대 크리에이티브 워크숍 장면



사진출처: 이문238

INTERVIEWEE

신혜미 디렉터(C Program)

씨프로그램에서 SpaceT, 어린이작업실 모야 프로젝트 총괄(2019~현재)
 Playfund project manager (2014~2019)

전문가가 들려주는
청소년지도자를 위한
미래준비
세번째 이야기

건축가가 들려주는
미래 세대 공간 이야기, _____ 놀이를 짓다

서민우·지정우

Seo Min Woo Ji Jung Woo

EUS+건축
공동대표

청소년들이 원하는 공간은 어떤 공간일까요?
콘텐츠가 많은 공간, 숨이 있는 공간, 안전한 공간, 새로운 게 넘쳐나는 공간, 좋은 어른이 있는
공간 등등. 그러나 우리가 만들어 내는 공간은 언제나 비슷합니다.
앞으로 우리가 만들어 나가야 할 청소년 공간은 어떤 모습이어야 할까요? 여기 청소년을 위한
다양한 놀이를 짓는, 공간을 만드는 건축가들이 있습니다. 이유에스플러스건축 서민우, 지정우
공동대표의 건축가의 시선으로 바라보는 공간 이야기를 시작합니다.



건축가가 들려주는 미래 세대 공간 이야기, 놀이를 짓다

EUS+ 건축은 어떤 일을 하는 곳인가요.

이유에스플러스건축은 ‘좋은(EU) 이야기(S)를 더한다(+)’는 자세로 주택을 포함한 건축의 다양한 영역에서 좋은 이야기를 만들어 가기 위한 활동을 하고 있어요.

무엇보다 사용자에 대한 이해와 건축의 공공성을 바탕으로 사람들 속에서 점진적으로 조화와 변화를 이룰 수 있는 공간을 지향하려고 해요. 다양한 세대가 함께 사용하는 공간에서는 서로를 배려하는 관계를 공간적으로 표현하려 노력하고 있고, 특히 그들과 깊은 소통을 통해 이유에스플러스건축만의 디자인 과정을 발전시켜 왔어요.

그동안 어린이 놀이 공간, 도서관 등 다음 세대를 위한 건축 프로젝트에 참여를 많이 하셨는데 어떤 프로젝트인지 소개해 주세요.

저희는 오랫동안 어린이 건축 교육에 참여해 온 경험을 바탕으로 어린이 놀이 공간, 초·중·고 학교 공간, 뮤지엄, 도서관 등 다음 세대 관련 건축 프로젝트에 노하우를 쌓아 오고 있어요. 단순한 건축가의 위치에서 아이디어를 내고 설계하는 것이 아니라 그 공간의 실제 이용자인 어린이와 청소년들과 함께하는 디자인 워크숍을 통해 생각을 발전시키고, 이해와 공감을 바탕으로 건축 계획을 세웁니다. 그래서 지금까지 존재하지 않았던 새로운 유형의 어린이·청소년 공간을 만들어 나가고 있습니다.

미래 세대인 청소년 공간에 관심이 많으신 이유가 궁금해요.

누구나 다 어린이였고 청소년이었잖아요. 그 시기가 있었기에 지금 어른으로 살아가갈 수 있는 것이겠죠. 어린이와 청소년들을 환대할 수 있는 친절한 공간은 사실 어른들에게도 좋은 공간이라고 할 수 있습니다. 그래서 저희는 다양한 세대와 다양한 사람을 위한 공간을 만들기는 하지만 특별히 어린이와 청소년 공간에 더 집중을 하게 되었어요. 어떻게 보면 지금보다 더 나은 미래를 만들어 나가려고 노력하는 것은 같은 시대를 살아가는 어른으로서의 당연한 책임이라고 생각해요.

이유에스플러스 홈페이지에 ‘놀이를 짓다’라는 카테고리가 있는데, 건축가가 바라보는 ‘놀이’는 어떤 의미인지 궁금해요.

우리는 ‘밥을 짓는다’, ‘옷을 짓는다’, ‘집을 짓는다’ 라는 표현을 쓰잖아요. 밥, 옷, 집은 고정된 물체이지만 ‘놀이’는 물건이 아니지요. 그래서 ‘놀이를 짓다’라는 말에는 저희가 하는 모든 행위가 포함되어 있어요. 놀이터를 지으면서 아이들과 주고받는 이야기, 놀이 공간을 디자인하면서 내부에서 나누는 모든 대화들, 이것들을 실제로 구현하는 시공사들과의 관계까지 포함하는 모든 과정이 담겨 있죠. 그 정도의 의미가 있는 과정으로 지어야 비로소 놀이를 짓는다고 말할 수 있지요.

건축가의 눈으로 바라보는 현재의 청소년 공간(학교, 도서관, 과학관, 미술관 등 공공시설)은 어떠한가요.

“현재 우리나라의 청소년 공간들은 한편으로는 좋은 점도 있지만, 아쉬운 부분들도 많은 것이 사실이에요. 공간들이 대부분 평면적이거나, 기능적인 것에 초점이 많이 맞춰져 있으니까요.”



다양한 세대가 함께 사용하는 공간에서는 서로를 배려하는 관계를 공간적으로 표현하려 노력하고 있고, 특히 그들과의 깊은 소통을 통해 이유에스플러스건축만의 디자인 과정을 발전시켜 왔어요.



현재 우리나라의 청소년 공간들은 한편으로는 좋은 점도 있지만, 아쉬운 부분들도 많은 것이 사실이에요. 공간들이 대부분 평면적이거나, 기능적인 것에 초점이 많이 맞춰져 있으니깐요. 공공시설이라는 관점에서 바라보자면 아무래도 민간 시설보다는 처음 지어지는 순간부터 분명히 넘어서지 못할 벽이 있고, 한계점이 명확하다 보니 이런 점들이 현재 지어진 학교나 놀이 공간, 도서관, 미술관에 그대로 반영된 것 같아요. 단계별로 있어야 하는 합리적 결정 사항이나 사용하는 자재, 기술의 유연성 같은 부분에서 그래 왔다는 것을 예로 들 수 있습니다.

또 공간 설계를 발주하는 곳이나 이용하는 사람들의 상상력이 더 이상 발전하지 못하고 경직되어 있는 부분도 분명히 작용한다고 할 수 있어요. 건축가는 일반인들보다는 공간의 합리적이고 미적인 짜임새 같은 부분을 고려하는 데 있어서 더 훈련이 되어 있는 전문가이잖아요. 그래서 건축가의 이해와 사고를 좀 더 개입시킨다면 지금보다는 더 나은 어린이·청소년 공간이 될 수 있지 않을까 싶어요. 공공이든 민관이든 청소년 공간은 현재보다 발전할 여지가 굉장히 많다고 생각하고 있으니깐요.

도서관, 미술관, 과학관들이 청소년 공간을 만들기 위해 고민하는 이유는 무엇일까요.

“아이들이 지금보다 더 나은 걸 상상할 수 있게 하는 방법은 뭘까에 대해 매일매일 스스로에게 질문을 던집니다.”

우리의 아이들이 살고 있는 주거 환경을 보면 공동주택이라는 테두리에서 벗어난 경우가 드문 편입니다. 거의 다 비슷한 구조의 주택에 살면서 집보다는 바깥에서 더 많은 시간을 보내잖아요. 이 아이들이 20대, 30대, 40대가 되어서 지금보다 더 나은 환경을 만들고 대한민국을 발전시켜 나가야 할 텐데, 현재와 같은 환경에서 생활하면서 과연 얼마나 많은 창의성을 갖게 될까 하는 의문이 들어요. 천편일률적으로 생긴 아파트에서 나와서 수십 년간 변함이 없는 학교에 다니고, 네모반듯하게 구획된 학원 교실을 오가는 청소년들을 생각하면 건축가들은 아무래도 왜 지금의 환경이 이렇게 밖에 될 수 없었는가를 끊임없이 고민하게 되지요. 아이들이 지금보다 더 나은 걸 상상할 수 있게 하는 방법은 무엇일까에 대해 매일매일 스스로에게 질문을 던집니다. 도서관, 미술관, 과학관, 심지어 교육부에서 학교 공간을 바꾸려고 하는 것도 이와 비슷한 맥락이 아닐까요?

건축가로서 청소년 공간에는 어떤 요소를 중요하게 생각해야 하는지 말씀해 주세요.

“청소년을 바라보는 저희 건축가의 시점은 미래 세대를 바라보는 어른들의 입장 그대로입니다. 그들이 어떻게 하면 더 편안하고 좋은 장소에서 좀 더 의미 있는 활동을 하고, 꿈을 꾸어 펼칠 수 있는 공간을 만드느냐가 제일 중요한 점입니다.”

청소년 공간을 생각할 때에는 무엇보다도 그 공간을 사용하게 될 사람을 먼저 보는 게 중요해요. 어떤 종류의 건축을 해도 동일하게 적용되는 점이기도 하죠. 누군가가 일상적으로 살아갈 집을 지을 때 그냥 집을 지어서 살 사람한테 주는 게 아니라, 그 사람이 어떤 걸 원하는지 또 어떤 생활을 하는지에 대한 전반적인 내용을 잘 알고 있어야 건축가가 좋은 공간을 지어 줄 수가 있어요. 같은 차원에서 청소년 공간을 생각하자면, 그 공간을 이용할 청소년들이 어떤 존재이고 그들이 원하는 것은 무엇인지를 저희가 먼저 들여다봐야죠. 그렇다고 그걸 원하는 그대로 만들어 주는 게 아니라, 건축가의 관점에서 봤을 때 정말 올바른 공간인지, 사용자들에게 좋은 영향을 끼칠 수 있는지를 심도 있게 체크하여 반영해야 해요. 그렇다면 건축가로서 청소년을 어떻게 바라봐야 하느냐 하는 문제가 있는데, 어쩌면 당연한 말이겠지만, 청소년을 바라보는 저희의 시점은 미래 세대를 바라보는 어른들의 입장 그대로입니다. 그들이 어떻게 하면 더 편안하고 좋은 장소에서 좀 더 의미 있는 활동을 하고, 꿈을 꾸어 펼칠 수 있는 공간을 만드느냐가 제일 중요한 점입니다.

청소년을 위한 공간 설계 시 가장 중점을 두는 부분은 무엇인가요.

#청소년과 함께하는 디자인 워크숍

역시나 눈높이가 아닐까요. 설계자가 청소년들과의 눈높이를 맞추지 않는다면, 결국 몸에 맞지 않는 옷을 지어서 주는 것과 똑같은 결과를 가져올 것이라고 생각해요. 직접적인 대화를 통해서 그들에게 필요한 것과 그들이 원하는 것이 무엇인지 이해하고, 거기에 더해 객관적인 자료를 분석해서 서로의 눈높이를 맞추는 게 제일 중요하죠.

그래서 저희는 청소년들과 함께하는 디자인 워크숍을 중요시해요. 워크숍을 통해서 같이 생활해 보고, 같이 수도도 떨어 보고, 같이 무언가를 그려 보고, 또 지워 보기도 하면서 그 마음속에 들어 있는 속 깊은 생각을 들여다보는 겁니다. 거기에서 드러난 생각들을 잘 녹여서 최선의 공간을 만들어 주려고 해요. 여기에 더해서 ‘공간’을 통해서 교육적인 측면이 드러나야 된다고 생각해요. 어떤 청소년이든 그런 공간을 통해서 자신의 삶을 스스로 개척하고, 발전시키고, 거기에서 터득하거나 몸에 익힌 방법들을 다른 생활의 양식에도 적용해 나갈 수 있기를 바라는 마음이에요.



청소년들과 함께하는 디자인 워크숍을 중요시해요. 워크숍을 통해서 같이 생활해 보고, 같이 수도도 떨어 보고, 같이 무언가를 그려 보고, 또 지워 보기도 하면서 그 마음속에 들어 있는 속 깊은 생각을 들여다보는 겁니다.



출처: 디자인워크숍 '이웃에 스쿨리소세움'



청소년들과 함께하는 워크숍이 필요한 이유와 그 운영 방식이 궁금해요.

“단지 청소년들의 의견을 물어보기 위해서만은 아니에요. 청소년들의 잠재적인 생각과 욕구를 파악하고, 감성과 감각을 새롭게 일깨워주는 과정으로 매우 필요한 게 워크숍이죠.”

청소년이나 어린이들과 디자인 워크숍을 진행하는 것은 단지 그들의 의견을 물어보기 위해서만이 아니에요. 단순한 요구 사항을 넘어서 그들이 잠재적으로 지니고 있는 생각과 욕구를 파악하고, 한 걸음 더 나아가 그들의 감성과 감각들을 새롭게 일깨워 주는 과정으로서 매우 필요하다고 생각하기 때문이에요. 또한 기존의 공간이 가지고 있었던 문제점이나 아쉬운 점을 파악하여 개선 방향을 정하는 과정도 포함하고 있어요.

이런 기본적인 자세를 가지고 청소년들을 대하는데, 워크숍의 형식과 내용은

매번 달라져요. 왜냐하면 저희가 설계하는 공간이 지역적으로나 환경적으로 매번 다른 공간이기 때문이지요. 그래서 워크숍을 기획할 때는 그 지역의 역사나 활동의 배경들, 주변 환경 등을 철저히 파악하여 준비하고, 매번 그런 내용이 반영된 새로운 방식을 창안해 운영하고 있어요.

워크숍을 통해 청소년들의 의견은 어떻게 반영되는지 사례를 소개해주세요.

예를 들면 ‘우주로 1216’을 설계할 때는 두 번의 워크숍을 진행했습니다. 그 공간을 실제로 이용할 12세에서 16세의 어린이·청소년들과 한 번 진행하고, 그 공간을 실제로 운영하고 관리하실 사서분들과 또 한 번 워크숍을 진행했죠.



출처: 디자인 워크숍 photo by 주현동



어린이·청소년 워크숍에서는 그들이 전주에서 살면서 느꼈던 점을 쓰고 그리는 작업을 진행했었어요, 마치 일기 쓰기처럼이요. 또 실제 공간을 상상해서 그리고 만들어 보기도 했습니다. 그런 과정을 통해서 다른 지역이 아닌 전주 지역의 어린이·청소년들의 생활과 감각, 감성을 더 깊이 이해하고 공감하게 됐죠. 사서분들과 함께한 워크숍에서는 훨씬 더 새로운 제안이 많이 나왔어요. 이런 과정들을 바탕으로 도출된 방향성에 저희의 전문적인 지혜를 더하여 공간을 설계했어요.

두 분께서 작업하신 공간 중 ‘우주로 1216’과 ‘공터’(공릉청소년 문화정보센터) 공간 설계 시 어떤 점에 중점을 두었는지 알려주세요. 우선, 청소년을 위한 전용 공간인 ‘우주로 1216’ 공간 설계 시 어떤 점에 중점을 두었나요.

“명확하게 공간을 구획하여 구획된 각 공간마다 용도를 정해 놓기보다는 각 영역들이 조금은 느슨하게 연결되면서 서로 다른 영역이 그들의 의지에 의해서 섞일 수도 있고, 때로는 구분이 될 수도 있도록 유연하게 공간을 설계하는 데 중점을 두었어요.”

‘우주로 1216’의 경우에는 도서관 건물의 한 개 층 전체를 청소년들을 위한 공간으로 썼는데, 시공하기 전의 텅 비어 있는 공간 상태에서 청소년들이 참여하게 해서, 어떤 공간이 생겨났으면 좋겠는지 공간감이나 스케일을 같이 상상해 보는 시간을 가졌습니다.

그것을 바탕으로 전주의 여러 가지 일상들이나, 역사 도시에 대한 기억까지 담아서 설계하려고 노력했어요. 또 저희 주변을 돌아보면 게임방, pc방, 노래방 이런 것들이 많잖아요. 곰곰이 생각해 보면 그것들은 명확히 용도가 구분이 되어 있는 공간들이에요.

그런데 과연 그렇게 구분되어 있는 방들이 한 층을 꽉 채운다면 12~16세의 청소년들에게 필요한 공간이 될 것인가, 정말 그들이 원하는 공간이 그런 것인가를 생각했어요. 그래서 명확하게 공간을 구획하여 구획된 각 공간마다 용도를 정해 놓기보다는 각 영역들이 조금은 느슨하게 연결되면서 서로 다른 영역이 그들의 의지에 의해서 섞일 수도 있고, 때로는 구분이 될 수도 있도록 유연하게 공간을 설계하는 데 중점을 두었어요.

다른 영역에서 일어나는 활동에 관심을 가지고 참여해 보기도 하고, 4가지 영역(소통, 탐색, 창작, 에너지발산)에서 새로운 활동을 창작해 볼 수도 있는 게 아마 ‘우주로 1216’이라는 공간의 가장 큰 특징이자 장점이 아닐까 싶어요.



‘공터’는 기존 공간을 리모델링한 경우인데, 어떤 부분을 가장 많이 고려하셨나요.

“리모델링한다는 것은 그냥 깨끗한 공간으로 재탄생하게 하는 것이 아니라 그동안 청소년들이 유용하게 사용한 공간들을 어떻게 더 좋은 방향으로 개선하느냐, 청소년들이 이미 가지고 있는 기대치를 어떻게 그 이상으로 충족시키느냐에 중점을 둔 프로젝트였어요.”

‘공터’는 그 곳을 끊임없이 방문하는 청소년들과 마을 주민들, 그리고 그 공간을 꼭 채우는 프로그램들과 함께 이미 10년 정도 존재하고 있었어요. 그 프로그램들 자체도 굉장히 우수했죠. 이미 그 공간 속에서 기억을 쌓아 가고 많은 활동들을 축적해 온 과정들이 있었기 때문에 그것을 반영하는 것뿐만 아니라 어떻게 더 나은 과정으로 발전해 갈 수 있는 공간으로 변신시키냐가 중요했죠. ‘공터’를 리모델링한다는 것은 그냥 깨끗한 공간으로 재탄생하게 하는 것이 아니라 그동안 청소년들이 유용하게 썼었던 공간들을 어떻게 더 좋은 방향으로 개선하느냐, 청소년들이 이미 가지고 있는 기대치를 어떻게 그 이상으로 충족시키느냐가 도전 과제가 된 프로젝트였어요. 전체 구조는 그냥 두되, 그동안 쌓인 시간만큼 어지러워지고 복잡해진 것들을 다시 정리하는 것에 중점을 두었고, 기존의 청소년 공간처럼 기능별로 공간을 구분하는 것이 아니라 조금 더 트여 보일 수 있게 설계를 했어요. 청소년들이 와서 자신의 활동 외에 또 다른 활동에도 관심을 가지고 시너지를 만들 수 있도록 했죠.



다른 영역에서 일어나는 활동에 관심을 가지고 참여해 보기도 하고, 4가지 영역(소통, 탐색, 창작, 에너지발산)에서 새로운 활동을 창작해 볼 수도 있는 게 아마 ‘우주로 1216’이라는 공간의 가장 큰 특징이자 장점이 아닐까 싶어요.

공간이 가지는 공적인 역할에 대해 어떤 생각을 가지고 계신지 궁금합니다.

“박물관, 미술관, 도서관 같은 공공의 공간들이 지금까지보다 더 그들에게 의미가 있는 장소가 되게끔 만드는 것이 중요하다고 생각합니다.

지금 우리가 다음 세대한테 제대로 된 공공 공간을 제공한다면 그들이 자라나서 어른이 되고 기성세대가 되었을 때, 그 뒤를 이을 세대에게 또 좋은 공공 공간을 만들어 주지 않을까 하는 희망을 가지고 있습니다.”

사회적으로 공공 공간에 대한 관심과 수준이 많이 올라가고는 있는데, 여전히 형식적이고 절차적인 문제점들이 남아 있어서 그 수준이 따라 올라가지 못하는 한계가 있기는 해요. 많은 건축가분들이 공공 공간을 생각하며 아쉬워하는 부분이기도 합니다. 상업적인 공간의 퀄리티보다 훨씬 더 나은 공공 공간의 가치를 어린이나 청소년들이 느낄 수 있게끔 우리 문화가 발전해야 한다고 생각합니다. 박물관, 미술관, 도서관 같은 공공 공간들이 지금까지보다 더 그들에게 의미가 있는 장소가 되게끔 만드는 것이 중요하다고 생각합니다. 조금 더 깊게 생각해 보면 공공 공간에 대한 관심만큼 오래된 역사가 없는 것 같습니다. 예전에는 권력자가 주체였던 반면, 지금은 일반 대중과 모든 사람이 다 그걸 사용하고 소화하고 이용하는 것으로 추세가 변했습니다. 그런 점에서 공공 공간의 중요성은 갈수록 커질 것입니다. 엄밀히 얘기해서 건축에 의한 공간은 그 자체로서 이미 공공성을 떨 수밖에 없어요. 저희는 그런 점을 깊이 인식하고 공공 공간에 대한 관심을 좀 더 심화하여 어린이들이나 청소년들, 즉 다음 세대를 위해서 제대로 된 역할을 하기 위해 고민을 하는 거지요. 지금 우리가 다음 세대한테 제대로 된 공공 공간을 제공한다면 그들이 자라나서 어른이 되고 기성세대가 되었을 때, 그 뒤를 이을 세대에게 또 좋은 공공 공간을 만들어 주지 않을까 하는 희망을 가지고 있습니다.

청소년들에게 원하는 ‘공간’에 대한 조사를 하면, 선뜻 의견을 이야기하거나 적어 내지 못하는 경우가 많은데, 청소년들이 의견을 구체화할 수 있는 노하우가 있다면 소개해 주세요.

#일상적인 이야기를 하며 청소년들과 눈높이 맞추기 # 청소년들의 일상생활 구체화

아이들뿐만 아니라, 어른들도 자기가 어떤 공간을 원하는지 말하기 힘들어해요. 일반적으로 의뢰가 들어오면, 보통 인테리어 공사를 하시는 분들은 해당 공간을 예쁘게 만드는 데 집중하죠. 공간이 만들어지면, 아이들은 정해진 어떤 활동들을 시간에 맞춰서 하게 돼요. 그러면 청소년들은 거기에서 부모님이 뭔가를 시켰을 때와 동일한 느낌을 받게 돼요. 자신이 이걸 좋아하는지 아닌지도 모르는데요. 청소년들이 볼 때 이걸 절대 주도적인 활동이 아니거든요. 그럼 흥미가 떨어지기

마련인 거죠. 그런데 이런 현상은 사실 어른들에게서도 마찬가지로 생겨요. 억지로 시키면 하기 싫은 게 모든 사람들의 똑같은 속성이잖아요. 그래서 저희는 워크숍의 틀이나 순서를 딱 정해 놓지 않아요. 정해 놓은 대로만 하면 조립식 장난감과 다를 바가 없다고 생각하거든요. 워크숍의 근본적인 취지 중 하나는 아이들이 가지고 있는 어떤 잠재성이나, 속생각, 감각 같은 것을 풀어내는 겁니다. 아이들 옆에 가서 일상적인 이야기를 하면서, 처음 만난 어른이지만 어렵게 느껴지지 않게 벽을 허물고 눈높이를 맞추는 게 무엇보다 먼저예요. 안 그러면 아이들이 어떻게 자기의 속마음을 이야기하겠어요. 그러면서 ‘어떤 공간을 만들려고 하는데, 함께 생각해 볼까?’ 하는 권유를 합니다.

또 어딘가에 청소년 공간을 지어 놓고 수천 km 떨어진 곳에 사는 친구들이 와서 이용하기를 바라지는 않거든요. 그래서 그 공간 인근에 사는 애들이 일상생활 속에서 왔다 갔다 하면서 들를 수 있을 만한 공공 시설들이 점점 많아지길 원해요. 결국 100개의 프로젝트에는 100 종류의 워크숍이 있어야 해요. A 지역에 공간을 만들 때는 신체를 훨씬 더 많이 써서 해 보는 프로그램을 기획해서 소통하기도 하고, B 지역에서는 밖에 나가서 땅에 떨어져 있는 나뭇가지랑 솔방울 따위를 모아 놓고 생각하며 구성을 이야기해 보기도 하고 C 지역에서는 그 주변에 남산 둘레길이 있으니까 그것처럼 공간에 놀이의 둘레길을 만들어 보는 구상을 구체화하는 의견을 주고받는 겁니다. 이렇게 생각하면서 활동을 하면 아이들이 자연스럽게 발표도 할 수 있고, 같이 모여서



워크숍의 근본적인 취지 중 하나는 청소년들이 가지고 있는 잠재성이나 속생각, 감각 같은 것을 풀어내는 겁니다.



사진출처: 디자인연구소, 아우에스튜디오스튜디오



어린이·청소년 공간, 놀이 공간, 도서관을 설계할 때 어떤 방식으로 아이들과 이야기를 나누고 그 사업을 진행할지 머리를 맞대고 얘기하는 그 순간부터가 설계의 시작이라고 할 수 있어요.



사진출처: 디자인연구소, 주민동작기

이야기를 나누고, 그걸 통해서 놀이 공간을 설계하는 것으로 이어지기도 하는 거예요.

워크숍을 기획할 때는 인턴부터 대표까지 둘러앉아 이야기를 던져 가면서 방향을 맞춰 봐요. 이 과정이 이미 설계의 시작이라고 할 수 있어요. 종이를 펼쳐 놓고 거기에서 디자인을 하는 것부터가 설계가 아니라, 그 지역의 어린이·청소년 공간, 놀이 공간, 도서관을 설계할 때 어떤 방식으로 아이들과 이야기를 나누고 그 사업을 진행할지 머리를 맞대고 얘기하는 그 순간부터가 설계의 시작이라고 할 수 있어요.

이렇게 사전에 많이 준비를 하기도 하지만, 어떨 때는 그냥 아무 준비 없이 가서 애들하고 그냥 편하게 이야기하다가 오기도 해요. 마치 그냥 건축가를 찾아가서 ‘우리 가족이 집을 원하는데 우리 가족은 이런 사람이고, 우리가 원하는 건 이런 거고, 그러니까 알맞은 집을 지어 주세요.’ 했을 때 훨씬 더 자기 가족한테 의미 있는 삶의 공간이 만들어지는 것과 비슷하다고 할 수 있어요.

지금까지 공간을 설계하는 과정에서 만나 온 청소년들은 어떤 공간을 희망하고 필요로 했었나요?

“청소년들이 자신들의 경험을 이야기하면서, ‘정말 나는 이게 필요한데, 우리 사회는 왜 이런 것들을 아직까지도 제공해 주지 못할까?, 왜 어른들은 그런 것들을 만들어 주지 못할까?’ 하는 이야기들을 종종 하기도 하죠.”

많은 청소년들이 편의점이나 편하게 누워서 쉴 수 있는 곳 같은 것을 말하긴 하는데, 기본적으로 그들은 자기의 경험을 기반으로 이야기를 해 줘요. 지금까지 살아오면서 겪었던, 생활했던 청소년 공간에 대한 기억들이나 거기서 채우지 못했던 부분들에 대한 희망을 얘기하기도 해요.

우리가 생각하기에는 청소년을 위한 공간을 만들려고 하면 공간에서 청소년들이 뭔가 학습을 해야 될 것 같고, 미래를 준비해야 될 것이라고 생각하잖아요. 그런데 그건 일종의 오해예요. 청소년들과 이야기를 하다 보면 생각지도 못했던 이야기들이 많이 나오는데, 그게 또 사실은 아주 먼 나라나 상상 속의 이야기인 것만은 절대로 아니거든요. 청소년들이 자신들의 경험을 이야기하면서 “정말 나는 이게 필요한데, 우리 사회는 왜 이런 것들을 아직까지도 제공해 주지 못할까?, 왜 어른들은 그런 것들을 만들어 주지 못할까?” 하는 이야기들을 종종 하기도 하죠.



좋은 공간을 만났을 때의 감정과 그곳에서 자신이 취한 행동의 의미를 알게 하고 그것을 스스로 조절하게 하는 것, 자기의 인생을 계획하여 그 방향으로 나아가게 만드는 것, 그것이 건축가의 역할이라고 생각해요.

청소년들이 공간을 통해서 어떤 경험을 하고, 성장을 한다고 생각하시나요. 건축가에게 청소년 공간이란 무엇인가요.

“공간은 청소년들의 성장을 위한 좋은 교재가 될 수 있다고 생각합니다.”

“청소년을 위한 공간을 만들 때에는 이들이 그 공간을 통해 직·간접적인 경험을 더 잘 쌓을 수 있도록 하는 것이 제일 중요하다고 생각해요.”

청소년들도 역시 일반 기성세대와 같은 경험을 하겠죠. 대신에 청소년들은 어떤 성장의 중간과정에 있다고 생각해요. 기성세대가 어떤 완성된 공간을 경험했을 때 자기의 삶이 약간 정체되거나 안주하게 된다면, 청소년들은 공간 경험을 바탕으로 한 발짝 더 나아가게 될 것이고, 그 과정에서 ‘공간’이 기억에 남을 거라고 생각해요. 그런 면에서 보면 청소년들이 경험하게 될 공간이 얼마나 중요한지가 드러나는 거죠.

비싼 자재들과 좋은 기구들을 공간에 갖다 놓는다고 좋은 공간이 되리라고는 생각하지 않아요. 어떤 좋은 공간을 만났을 때의 감정과 그곳에서 자신이 취한 행동의 의미를 알게 하고 그것을 스스로 조절하게 하는 것, 자기의 인생을 계획하여 그 방향으로 나아가게 만드는 것, 그것이 건축가의 역할이라고 생각해요. 건축가가 사회 구성원의 일부인 청소년을 위한 공간을 만들 때에는 이들이 그 공간을 통해 직·간접적인 경험을 더 잘 쌓을 수 있도록 하는 것이 제일 중요하다고 생각해요.

미래 세대를 위한 공간은 현재 어떻게 변화하는 추세이고, 어떻게 변화해야 한다고 생각하시나요.

“저희가 다음 세대를 위한 공간을 만드는 것은 그 지역에 꼭 필요한 평상을 디자인하는 것 같은 일일 수도 있어요. 흔한 평상이 아니라 그들의 마음을 움직일 수 있으면서도 다양하게 쓰일 수 있게 세심하게 고려된 거죠.”

한때 ‘공간 혁신’이라는 단어가 전국을 휩쓸었었어요. 그 단어가 학교로 들어갔을 때 학교에서는 정말 ‘방’ 하나가 바뀌기를 바랬던 거 같아요. 그런데 ‘청소년’이 중심이지 ‘방’이 바뀌는 게 중요한 게 아니거든요. 요즘 공간 혁신을 위한 인사이트 투어를 많이 하시는데요, 어떤 멋진 공간에 가서 “여기 너무 멋지네요! 저희 공간에도 이렇게 만들어 주세요!”라고 하세요. 그런데 저는 그 순간 빼앗히는 거라고 생각해요.

‘응답하라 1988’ 보셨나요? 쌍문동 골목에 평상이 있어요. 평상이 골목에 있는 이유가 예뻐서는 아니겠죠. 엄마들이 거기에 모여 있을 땐 남편 험담도 하고, 수다도 떨지요. 애들이 모였을 때는 뭔가 자기들끼리 작당 모의도 하고요. 아저씨들이 모였을 땐 세상사에 대해 한탄하는 용도로도 쓰이죠. 평상 하나가 이 골목에서 어마어마하게 중요한 역할을 하잖아요. 저희가 다음 세대를 위한 공간을 만드는 것은 그 지역에 꼭 필요한 평상을 디자인하는 것 같은 일일 수도 있어요. 흔한 평상이 아니라 그들의 마음을 움직일 수 있으면서도 다양하게 쓰일 수 있게 세심하게 고려된 거죠.

모델처럼 보이는 공간을 수십 수백 개 보거나 사진을 갖고 있다고 똑같은 공간을 만들 수 있는 것도 아니고, 그래서 본질을 벗어나는 것입니다. 다른 공간은 전혀 다른 상황 속에서 만들어 진 것이지요. 그보다는 한 공간을 어떤 목적으로 혁신하겠다고 마음먹었던 그 초기의 생각들이 훨씬 중요하다고 저희는 늘 말하고 있어요.

두 분께서는 스스로를 아빠 건축가로 소개하시는데, 아빠의 마음으로 우리 청소년들에게 어떤 공간이 앞으로 많았으면 좋겠다고 생각하신 적 있나요.

간단해요. 제대로 청소년들과 그 공간을 함께 상상하여 발전시켜 보고 건축가의 지혜를 즐겁게 발휘하여 제대로 지을 수 있는 비용과 존중, 과정이 담기면 된다고 생각해요. 그런 공간이 앞으로 더욱 많이 생겨났으면 좋겠어요.

코로나 19로 인해 공공 청소년 시설의 공간들이 기존과 다른 방식으로 운영(온라인, 소규모 활동 등)되고 있습니다. 그러나 기존의 청소년

시설 공간들에는 리모델링이나 기존과 다른 방식으로 운영해야 하는 고민과 숙제들이 있습니다. 현장의 청소년지도자들이 공간에 대한 아이디어를 확장할 수 있도록 고견을 부탁드립니다.

“지금 당장에 결과가 안 나온다고 걱정을 하는 건 시기상조라고 생각해요.

누군가 시작을 했으니, 누군가는 또 마무리를 할 테죠.”

예전에 저희가 학교에 작은 구령대 하나를 만드는 프로젝트를 했었어요. 저희는 설계를 하고, 시공하시는 분이 오시고, 교장선생님도 오시고, 교육청에서도 오시고, 예산을 지원해 주시는 단체에서도 오셨습니다. 작은 구령대를 하나 만드는 데 참 많은 어른들이 머리를 맞댄 거죠.

지금의 청소년 사업도 그런 것이라고 생각해요. 각자가 할 수 있는 것들, 알고 있는 것들을 말해 주고, 고민하고, 정책적으로나 예산적으로 뒷받침해 주고……. 그런 사람들이 모여서 모두 노력하고 있지만, 분명 시간이 오래 걸릴 거예요. 특히 공공 프로젝트라는 것이 그렇잖아요. 민간 기관과는 다른 공공 기관만의 루틴이란 게 명확하니까요.

‘교육은 백년지대계’라는 말이 있듯, 지금 당장에 결과가 안 나온다고 걱정을 하는 건 시기상조라고 생각해요. 누군가 시작을 했으니, 누군가는 또 마무리를 할 테죠. 물론 두 방면 다 잘 알고 있는데, 그 둘을 어떻게 융합하면 되는지를 몰라서 방치하고 있는 많은 사업과 개념들이 분명 있을 거예요. 그런 것들을 잘 찾아서 한데 모으는 게 고민이실 것 같아요. 그렇지만 한두 달 사이에 청소년 시설을 새로 바꾸고 활용하는 것이 지금 당장 중요하지는 않을 수도 있어요. 다른 기능과 융합했더니 훨씬 더 가치가 있게 됐다는 결론이 나올 때까지는 그 가치를 유지하면 되지 않을까 생각이 들어요.

INTERVIEWEE

서민우 공동대표, 지정우 공동대표(EUS+건축)

이유에스플러스건축은 사용자들과 함께하는 참여 설계 워크숍 과정을 통해 어린이와 청소년을 포함한 다음 세대의 공간을 탄탄히 설계하는 건축가 집단이다. 트윈 세대 도서관 공간인 ‘우주로 1216’으로 ‘2020 대한민국 공간문화 대상’에서 대통령상을, 청소년 공간인 ‘공릉청소년문화정보센터’로 ‘2020 대한민국 공공 건축상’에서 최우수상을 수상하는 등 프로젝트 과정과 결과를 확산시키며 다양한 어린이·청소년 건축 교육 활동도 하고 있다.

서민우 공동대표는 홍익대학교 건축학과를 졸업하고 주식회사 서울건축에서 실무 경력을 쌓았으며, 미국 코넬대에서 건축학 석사과정을 마친 후 뉴욕 Perkins Eastman Architects에서 14년을 근무했다. 귀국한 후에는 이유에스플러스에서 실무를 하며 국민대학교 겸임 교수로 재직 중이다.

지정우 공동대표는 고려대 건축학과 학부와 대학원, 미국 코넬대 건축대학원에서 공부했다. 서울과 뉴욕의 디자인, 건축 설계 사무소에서 11년간 근무 후 미국 아이오와주립대학에서 학생들을 지도하며 서울에서 건축 사무실을 운영했다. 현재 이유에스플러스건축에서 실무를 하며 숙명여대 겸임 교수로 재직 중이다. 서울시 교육청 학교건축 전문가, 교육부 학교 공간 혁신 추진 전문위원, 파주시 공공 건축가로 활동하고 있다.



‘교육은 백년지대계’라는 말이 있듯, 지금 당장에 결과가 안 나온다고 걱정을 하는 건 시기상조라고 생각해요. 누군가 시작을 했으니, 누군가는 또 마무리를 할 테죠.

전문가가 들려주는
청소년지도자를 위한
미래준비
네번째 이야기

김규진
kim gyu jin

꿈지락네트워크
대표이사

모두 청소년 참여가 중요하다고 이야기 합니다. 그러나, 우리가 알고 있는 참여활동은 지극히 제한적입니다. KYWA는 '청소년 참여'와 관련하여 일하는 다양한 조직과 사람을 만나고 있습니다. 지역에서 청소년을 만나는 경험은 우리의 어제와 오늘 내일을 함께 만나는 일이라고 이야기하는 꿈지락네트워크 김규진 대표의 이야기가 시작됩니다.

지역을 움직이는 힘, 청소년 참여활동



지역을 움직이는 힘, 청소년 참여활동

꿈지락네트워크는 ‘미래 세대가 자유롭게 꿈꾸고 도전하는 사회’라는 비전을 가지고 사회혁신 프로젝트를 기획하고 실현하는 비영리 법인입니다. 이름인 ‘꿈지락(知樂)’은 ‘꿈을 알아가는 즐거움’이라는 의미로서, 우리 법인의 모태가 된 교육·자치·진로 분야에서의 활동을 의미합니다. 네트워크는 우리가 청년 시민으로서 협력할 때 지역사회를 좋은 방향으로 바꾸어 나갈 수 있음을 의미하며, 참여와 연대, 관계망 조성 등 다양한 정책 사업에서의 활동을 포괄합니다. 꿈꾸는 즐거움을 아는 이들이 함께 꿈꿀 수 있는 환경을 만들어 가는 것이 우리의 목표입니다.

내년이면 우리의 활동이 만 10주년을 맞이합니다. 꿈지락네트워크가 청소년으로 성장하는 동안, 사회에 속해 있으면서도 의사결정 과정에 목소리를



내지 못했던 ‘삭제된 시민’들이 재조명되어 왔습니다. 지방자치단체가 앞다투어 「아동·청소년 인권조례」를 제정하고, 수많은 청소년의 목소리가 모여 만 18세 청소년이 투표권을 갖게 되었습니다. 우리는 청소년이 함께 도전할 수 있는 장을 만듭니다. 시작부터 함께 활동했던 청소년들은 어느덧 청년, 오늘의 시민으로 살아가고 있습니다. 우리는 앞으로도 청소년이 꿈과 끼를 펼치며 지역 안에서 다양한 동료로 만나는 미래 세대 세계관 ‘Youthopia’를 만들어 가고자 합니다.

어제: 소비자에서 시민으로

돌아보니, 저의 청소년 시절은 수다를 떨다 혼났던 적이 많다는 기억으로 남아 있습니다. 저는 제법 우스개 이야기를 잘하는 성격이라 녹록해진 수업 분위기를 뒤집곤 했어요. 제가 선생님께 혼나면 다 같이 웃음이 터지고, 진중하기보다 덜렁거리는 학생이었지요. 어른들이 낙엽 굴러가는 것도 재미있어 깔깔거리는 나이라고 하셨던 말이 딱 맞습니다. 저는 세상에 궁금한 게 참 많은 학생이었고, 그 호기심이 대학에 가서 유달리 더 커졌던 것 같습니다. 전공으로 철학을 선택한 것도 이런 성격 때문이었어요. 저는 삶의 궤적을 꾸려 가는 과정도 좋은 질문을 만들고 명백한 답을 만들기 위한 과정이라고 생각했었습니다. 하지만 꿈지락네트워크를 만나고 알게 되었습니다. 그 답이란 이해관계가 얽혀 있기에 언제나 타협에 그치고, 더 좋은 해답은 혼자자 아니라 ‘우리’를 통하여 얻어질 수 있다는 사실을 말입니다. 꿈지락네트워크는 저에게 있어 참여의 시발점이에요.

어느 날, 가을 하늘이 유난히 맑던 캠퍼스 한가운데 두 명의 대학생이 대화를 나누고 있었습니다. 우리는 정치학 수업을 듣다가 쉬는 시간을 빌미로 수다 삼매경에 빠져 있었지요. 저는 대학 언론사에서 활동하고 있었기에 세상 돌아가는 이야기에 관심이 참 많았습니다. 원래 수다란 것이 혼자서 떨 수 없지요. 감사하게도 먹고 싶었던 것, 궁금한 것이 너무나 많았던 제 곁에는 늘 생각을 말로 함께 나눌 수 있는 친구가 자리했습니다. 그날도 제 곁에는 각종 설(ssul, 說)을 24시간은 족히 풀어 낼 수 있는 사람이 있었습니다. 초대 대표를 지낸 저의 선배 박석준 씨였어요.

바야흐로 포스트모더니즘의 시대, 국가가 독점했던 권력이 민주주의를 통하여 시민에게 주어졌습니다. 하지만 우리는 시민 주권이라는 단어에 매우 익숙하지만 그게 대체 무슨 권한인지, 그 권한에는 무엇이 함께 따르는지 세밀하게 알지 못하고 있었습니다. 인터넷의 발달로 우리는 무엇이든 알 수 있었고, 언제든 누군가와 연결될 수 있었습니다. 많은 학자들이 온라인 참여 활성화와 집단 지성을 말하며 새로운 커뮤니케이션 방식이 만들어 낼 다음 시대를 낙관했습니다.

저는 청소년 시기에 학급 임원 같은 활동을 많이 경험했지만, 정작 한 명의



‘꿈지락(知樂)’은 ‘꿈을 알아가는 즐거움’이라는 의미로서, 우리 법인의 모태가 된 교육·자치·진로 분야에서의 활동을 의미합니다.

시민으로서 투표하는 법은 배운 적이 없었습니다. 전국 동시 지방선거에서 투표 용지를 한 뭉텅이 들고 느꼈던 아찔함! 저에게는 현명한 유권자로서 공약 모니터링은 커녕, 입시로 다른 걸 생각할 여유가 없다는 이유 위에 서 있던 제게는 정치 자체가 너무나도 먼 주제였죠. 저는 투표를 말로 배웠습니다. 대학생이 되어서야 저는 시민으로서 적법한 절차에 따라 사회적 의사 결정에 참여하는 것이 바로 투표임을, 숭한 수다와 토론을 통하여 알게 되었기 때문입니다. 우리는 과연 권한과 책임을 질 수 있는 시민일까? 시민이 진정 주체가 되는 사회적 의사 결정 과정이 실재할 수 있을까? 우리는 머릿속에만 있는 지식을 실행으로 옮겨 보자고 결심했습니다. 그렇게 해서 친구들과 첫 번째 프로젝트인 ‘도서관 반사회, 씨앗’을 구성하게 되었습니다.

‘도서관 반사회, 씨앗’은 현재를 살아가는 사람들이 토론을 통하여 시민으로서 우리의 역할을 재정립하자는 취지에서 만들어졌습니다. ‘교육-토의 990점과 공무원이 꿈인 아이들’이란 토론 주제는 우리 모두의 자기반성에 기인해 있었습니다. 우리는 입시와 취업 앞에서 타인의 평가에 따라 수치화된 평가 기준을 내면화하며 질문하지 않는 주권자로 전락해 있었습니다. 특히 청소년은 입시를 위한 경쟁에 내몰리며 시장에서 주어지는 것을 수동적으로 선택하는 소비자로서 자신을 규정하고 있었습니다. 이들이 가져야 할 시민으로서의 힘은 다음 사회를 만들어 갈 동력임에도 말입니다.

저는 참여의 수많은 정의 중에 유형 또는 무형의 투자라는 개념에 가장 동의합니다. 청년인 우리도 졸업을 앞둔 그 시점에는 스펙 쌓기에 열중하며 자본을 취득할 수 있는 활동에 참여해야 합니다. 생존 지향적으로 생각한다면, 경제성이 높은 직업을 위한 투자가 자신의 미래를 위해 합리적인 선택이기 때문이지요. 그러나 나의 희망이 이루어지려면 개인적인 노력뿐만 아니라, 지역과 도시, 사회와 국가라는 환경이 필요합니다.

우리는 사회적 관계가 미래 세대가 꿈꿀 수 있는 환경을 조직한다는 점에 착안하여 민주 시민 교육에 관심을 갖게 되었습니다. 그러한 환경은 우리의 상호작용을 통하여 만들어지는 사회적 자본으로 뒷받침됩니다. 사회적 자본이란 구성원들이 협력적 관계를 바탕으로 공동의 목적을 효율적으로 성취하도록 돕는 사회적 신뢰, 규범, 연결망, 시민 의식과 같은 특성을 포괄합니다. ‘도서관 반사회, 씨앗’은 우리가 시민으로서의 가치를 실행하며 사회적 자본을 만드는 활동에 참여하는 기회가 되었습니다.

우리는 ‘참여란 소통의 씨앗’이라 재정의했습니다. 사람들은 소통을 통하여 공통의 문제를 발견하고 그것을 함께 해결할 동료로서 서로를 인식하기 때문입니다. 이 프로젝트를 실행하는 동안, 저는 스스로를 시민이라 생각할 수 있었고, 동료를 만들며 최초의 참여를 경험했던 것 같습니다. 우리는 도서관을 주로 실행 장소로 선정하였습니다. 도서관은 인류 역사의 보고이기에, 다음

시대를 준비하는 지식을 만드는 프로그램에 적합하다고 생각했기 때문입니다. 이러한 인문학 감성에 마음이 동했던 대학 동기들이 프로젝트에 합류했습니다. 그때는 무작정 홍보판을 만들어 길 가던 주민을 붙잡고 “오셔서 토론하자!”고 이야기하며 동네를 휘젓고 다녔습니다. 토론이란 설득의 과정인데, 정작 토론의 자리로 시민을 이끄는 방식은 설득적이지 못했던 것 같습니다. 실행 당일에 자리를 채운 것은 우리들뿐이었지만, 그날의 경험은 다음 활동의 참조점이 되었습니다. 우리가 거기에서 멈추지 않고 다음 프로젝트를 기획했기 때문이지요.

시민은 민주 사회에서 자발적이고 주도적으로 의사 결정에 참여하는 구성원입니다. 우리는 현재의 시민들이 우리의 고민에 호응하지 않는다면, 미래의 시민들을 호명해야 한다고 생각했습니다. 누군가는 이 사회의 다음을 준비해야 하기 때문입니다. 청소년으로 살아가면서 우리는 어떻게 시민으로서 성장할 수 있을까? 자발성과 주도성의 첫 출발은 나의 삶의 주인이 되는 것부터라는 지점에 있다는 것에 모든 동료가 동의했던 것 같습니다. 우리 모두 내 삶을 행복하게 꾸리고자 꿈을 꾸입니다. 우리는 꿈꾸는 일을 좋아합니다. 기쁨은 쉬이 공감을 만듭니다. 같이 꾸는 꿈은 그래서 즐겁습니다. 이렇게 청년이 오늘의 시민으로서 청소년의 진로 탐색과 지역사회 시민의 참여를 지원하는 ‘꿈지락토요학교’ 프로젝트의 주요 골자가 완성되었습니다.

처음에는 저도 청소년 활동을 청년-청소년이라는 멘토링의 수직적 관점에서 접근했습니다. 시간이 지날수록, 저는 청소년들과 같은 시대를 다른 삶의 지점에서 바라보는 동등한 시민 간의 관계로 만나게 되었습니다. 또 후기 청소년이자 청년으로서 우리 자신을 다시 바라보게 되었습니다. (「청소년기본법」 상 청소년은 만 9세에서 만 24세로 청년과 해당 연령이 겹치기도 합니다.) 우리는 미래 세대로서의 청년들을, 지역 안에서 다양한 삶을 꾸리고 있는 시민들을 불러냈습니다. 우리는 ‘누구 씨의 특강’이라는 프로그램을 통하여 옆집 슈퍼마켓 사장님의 장기 경영 전략, 핫도그 집 사장님의 우리 동네 정착기와 우리가 가장 진학하고 싶은 심리학과 대학원생의 실존 상태도 함께 들여다보았습니다. 지역에 함께 살아가는 많은 이웃이 멘토이자 평생에 걸쳐 서로를 통하여 배움을 실현하는 학습자로 변모하는 시간이었습니다. 점차 청소년이 잘 갖춰진 프로그램에 참여하는 방식이 아니라, 우리 모두의 필요를 바탕으로 다른 시민을 초대하는 방식의 구조가 만들어졌습니다. 그에 따라 대학에 가면 동네를 떠나야 한다는 선입견이, 떠나지 않고 살아가는 동네가 되려면 우리가 무엇을 해야 할지 질문하고 답변하는 과정으로 변화되어 갔습니다.

지역에서 청소년을 만나는 경험은 우리 자신의 어제와 오늘, 내일을 함께 만나는 일이었습니다. 이는 시민들이 만나 다채로운 관점이 부딪치고 변화하는



우리는 사회적 관계가 미래 세대가 꿈꿀 수 있는 환경을 조직한다는 점에 착안하여 민주 시민 교육에 관심을 갖게 되었습니다. 그러한 환경은 우리의 상호작용을 통하여 만들어지는 사회적 자본으로 뒷받침됩니다.

과정이기도 했습니다. 참여는 상호작용을 통하여 사고의 전환을 이끌어 낸다는 점에서도 중요합니다. 청소년기에는 차이를 발견하고 포용하며 스스로 사고하는 힘을 키워야 하지만, 입시 위주의 교육제도 속에서는 다른 경험을 할 여유가 없습니다. 참여 활동은 청소년을 시민으로서, 지역과 사회를 만드는 주체로서 불러냅니다. 저는 동료 시민의 활동을 지원하면서 저 자신도 시민으로 성장했다고 생각합니다.

오늘: 미래세대를 오늘의 시민으로

금천구 청소년의회는 청소년의 활동을 실질적인 지역사회의 의사 결정과 연계하는 방법을 고민하는 과정에서 기획되었습니다. 처음의 프로젝트명은 ‘교복 입은 시민’이었다가 학교 밖 청소년과 같은 다양한 청소년 시기의 존재 상태를 포괄하기 위하여 ‘가장 젊은 시민’으로 명칭을 변경했습니다. 이 활동은 무엇보다 투표권이 없는 청소년이 시민의 적법한 권한 발휘의 장인 선거를 통하여 사회적 의사 결정 과정에 참여해 보는 체험형 교육 방식이라는 점에 의의가 있습니다. 자기 삶의 주체가 되기 위한 진로 활동을 넘어 지역의 주체로 성장해 나가는 경험입니다.

올해 제6대 금천구 청소년의회는 거듭되는 사회적 거리두기로 11월이 되어서야 개원을 했습니다. 행사의 주제는 ‘코로나 19를 이기고 청소년 자치의 꽃을 피우다’였습니다. 금천구의회 회의실을 채운 청소년 의원들 사이로 지난 7년간의 자치 활동 역사가 보이는 듯했습니다. 특별히 청소년 의원들은 이번 개원 행사에서 금천구의회 의원들을 ‘청소년 멘토 의원’으로 위촉하고, 앞으로의 의정 활동을 함께 만들어 갈 협력적 관계를 구축했습니다. 금천구 청소년의회 의장 직무 대행을 맡은 청소년이 구의원에게 악수를 청하는 순간은 소리 없는 외침 같았습니다. “우리가 내일의 구민입니다. 우리의 활동에 꼭 함께 해 주셔야 합니다!”

2021 금천구 청소년의회 개원(좌)

2021 금천구청장 당선자 간담회(우)



금천구 청소년의회는 전국 참여기구 최초로 정당명부식 비례대표제를 채택했습니다. 청소년이 대표를 선출함에 있어 사람보다 공약을 먼저 고려할 수 있도록 하기 위함입니다. 현재 금천구 청소년의회는 청소년참여위원회와 통합하여 운영하고 있습니다. 먼저 앞으로의 참여 절차를 개관할 수 있는 민주 시민 기본 소양 교육을 수료합니다. 먼저 청소년참여위원회가 청소년의 주요 의제를 반영한 분과를 운영하며 공동의 의제를 발굴합니다. 의제는 각자의 문제의식을 토론을 통하여 공유하는 과정에서 도출됩니다. 의제는 지역의 상황, 청소년이 느끼는 영향과 맞물려 해결책과 연결됩니다. 이러한 해결책 중 청소년 일반의 공익과 관련 있는 내용을 정책으로 구성합니다. 각 분과는 주제별로 특화된 정책을 준비하여 청소년 정책 정당 총회에서 정당을 구성합니다. 각 정당은 정책을 공약으로 삼고 각 정당의 비전과 브랜드를 구축하며 캠페인을 진행합니다.

지역 청소년은 공약을 검토하고 선택하는 주체로서 청소년 총선거를 통하여 각 정당에 투표합니다. 총 20석의 금천구 청소년의회는 각 정당의 투표율에 연동하여 사전에 제출된 명부에 따라 비례대표를 배치하여 구성됩니다. 제6대 금천구 청소년 총선거에서 가장 많은 득표를 받은 정당은 기후변화에 대처하기 위한 환경 관련 실천을 도모하는 ‘지구를구한당’이었습니다. 청소년 인권을 개선하고자 하는 ‘권리는우리담당’과 진로와 교육제도에 관심 있는 ‘미래를꿈꾸당’이 다음으로 표를 얻었고, 일상 속에 숨어 있는 차별과 불평등을 타파하자는 ‘우리는다를게없당’이 새롭게 등장했습니다. 코로나 19로 사회적 거리두기 지침에 따라 대면 활동이 매우 어려웠지만, 청소년의 관심사는 범세계적 문제로 확장된 것을 확인할 수 있었습니다. 저는 우리 청소년이 지역의 미래 주민이자 세계시민으로서 다양한 가치를 고려하는 모습이 정말 자랑스럽습니다.

청소년 의원은 지역을 위하여 일하는 사람들입니다. 첫 번째로 심의기관의 역할을 합니다. 금천구 청소년에게 영향을 미치는 주민 참여 예산·교육·청소년 분야의 예산을 직접 심의합니다. 무엇이 지역 청소년에게 가장 우선적으로 필요한지를 논쟁하면서, 사회적 의사결정 과정에는 비록 옳은 이유더라도 더 선행하는 이유가 있다면 승복해야 한다는 점을 배웁니다. 청소년의회에 소속된 청소년들이 직접 제안한 사업들이 탈락하는 경우가 부지기수입니다. 더 많은 청소년에게 좋은 영향을 끼치는 제안이라면 다른 이해관계를 배제할 수 있는 강직함, 어른들이 오히려 배워야 하는 지점이라고 생각합니다.

두 번째로 지역사회를 조직하는 민주적 절차에 관여합니다. 대표적인 것은 바로 조례 제정입니다. 제2대 금천구 청소년의회 공약 사항 중 ‘청소년의회 운영에 관한 조례 제정’은 2019년 『서울특별시 금천구 청소년참여위원회 구성 및 운영 조례』 안에 청소년의회에 관한 내용이 포함되며 결실을 맺었습니다.



참여는 상호작용을 통하여 사고의 전환을 이끌어 낸다는 점에서도 중요합니다. 청소년기에는 차이를 발견하고 포용하며 스스로 사고하는 힘을 키워야 하지만, 입시 위주의 교육제도 속에서는 다른 경험을 할 여유가 없습니다. 참여 활동은 청소년을 시민으로서, 지역과 사회를 만드는 주체로서 불러냅니다.



청소년의회에 소속된 청소년들이 직접 제안한 사업들이 탈락하는 경우가 부지기수입니다. 더 많은 청소년에게 좋은 영향을 끼치는 제안이라면 다른 이해관계를 배제할 수 있는 강직함, 어른들이 오히려 배워야 하는 지점이라고 생각합니다.

저는 청소년이 조례가 만들어지고 우리 삶에 영향을 미치는 방식을 이해하는 것이 매우 중요하다고 생각합니다. 사회 구성원으로 사는 일은 명문화된 법과 보이지 않는 규범 안에서 공존해 나가는 일이기 때문입니다. 규칙은 제각기 살아가는 개별적인 주체들이 시민이라는 정체성 안에서 협의를 통하여 만들어 낸 결과물입니다. 청소년 의원의 활동은 규칙이 담고 있는 수많은 사람의 사회적 공존을 들여다보는 것입니다.

세 번째로 청소년의회는 지역 청소년의 문제 해결을 위한 워킹 그룹입니다. 청소년 의원의 의정 활동은 소규모 과업을 팀워크를 기반으로 실천하며 이루어집니다. 지역 청소년의 대표로서 정책을 제안하는 일도 중요하지만, 정책의 개수가 곧 지역 변화의 정도는 아닙니다. 앞서 심의의 과정처럼, 사회적 의사 결정이란 수많은 사람을 존중하며 이루어지므로 가치에 따른 합목적성을 고려해야 합니다. 민주주의의 가장 주요한 원칙은 다원주의이며 많은 사람의 의견을 투표를 통하여 반영하더라도 소수의 의견이 무시되어서는 안 됩니다. 그렇기에 저는 정책 제안의 통로로서 청소년 참여기구의 역할은, 민주 시민으로서 권리와 책임을 배우는 체험형 교육 체계의 부분적인 기능이라고 생각합니다.

또한, 학교 단위로 움직였던 청소년이 지역이라는 도전과 실행의 장을 함께 구축하는 기능도 있습니다. 실제로 활동을 통하여 만난 청소년이 다른 학교의 교복 규정 개선 사례를 바탕으로 학생회와 연계하여 자기 학교에 반영한 사례도 있었습니다. 꿈과 끼를 펼치는 장을 마련하는 것도 청소년의회의 주요 목표입니다. 매해 청소년 연합 축제를 구성하고 개최하는 축제 기획단을 모집합니다. 민주주의에서 가장 중요한 것은 합의된 절차에 따라 의견을 조율하는 것입니다. 학교와 학생이라는 관계는 다소 수직적으로 보이지만 합당한 절차에 따라 동등하게 중재될 수 있습니다. 이 과정은 지역사회의 문제를 해결하는 일에도 적용됩니다. 우리가 늘 주안점을 두어야 하는 것은 청소년이 동료로 만들고, 의견이 다를 때 갈등하면서 합의점을 찾고 협력하는 전체 과정입니다. 세계 청소년 활동은 거시적인 관점에서 새로운 시민이 전일적 참여를 위하여 학습과 실행을 사회적 관계 안에서 수행해 나가는 것입니다.

금천구 청소년의회는 지역 청년으로 구성된 청년 서포터즈의 실무적 지지를 바탕으로 움직이고 있습니다. 청년 서포터즈는 청소년의회 운영 전반에 참여하면서 청소년-후기 청소년이 지역이라는 소속감 안에서 동반 성장하는 것을 목표로 합니다. 처음의 호칭은 ‘멘토’였지만, 활동 과정에서 느낀 청소년들의 기량(!)을 청년인 우리가 지원해 준다는 생각을 담아 ‘청년 보좌관’으로 변경하였습니다. 이제는 청소년의회가 지역 청소년의 삶을 지지하고, 다시 청년이 이들을 지지한다는 점에서 동등하고 상호적인 관계를 드러낼 수 있는 ‘서포터즈’(supporters)라는 명칭을 채택하고 있습니다. 청년 서포터즈는

청소년 활동을 매개로 지역에 소속감이나 연결망이 부족한 청소년들에게 정서적 지원을 제공합니다. 또한 청년 서포터즈는 청소년의 다음 단계 지역 활동을 몸소 보여 주는 예고편이 되기도 합니다. 청년 서포터즈에 참여하는 대학생, 후기 청소년들은 그야말로 창의성이 넘칩니다. 지난 8월에는 사회적 거리두기 상황에서 안전하게 아이들을 만나기 위해 ‘드라이브 쓰루 위촉식’을 계획했습니다. 감염률이 떨어지는 야외에 부스를 마련하고 하교하여 지나가는 아이들과 어렵게 얼굴을 마주했습니다. 개원이 늦어지자 당선된 비례대표를 축하하기 위하여 현실판 구의회 회의실 가상공간을 조성하기도 했습니다. 2미터가 넘는 현수막으로 회의실 공간을 프린트하고 아이들을 초대해 의회-네컷을 촬영해 주었지요. 청년의 재기 발랄한 아이디어와 청소년의 열정이 제대로 콜라보레이션 하는 장면이었습니다. 청소년 서포터즈는 민주 시민 교육을 기획하고 청소년의회를 구성하는 절차를 따라가며 청소년과 함께 참여를 경험합니다.



청년서포터즈

이렇게 청년과 청소년이 지역의 의사결정 과정에 참여할 때, 정책적 효능감을 느낄 수 있으려면 어떤 체계가 필요할까요? 이들의 제안이 실현될 수 있는 체계가 필요합니다. 가령 ‘우리는다를게없당’은 청소년의 일상생활의 주요 범위한 학교와 지역에서 이뤄지는 차별의 경험을 해결하고자 합니다. 이 정당이 제시한 공약은 ‘학교 화장실 팻말 교체 공모전’, ‘우린 똑같아-전문가 상담소 운영’과 ‘평등 페스티벌 개최’입니다. 어느 것 하나 쉬워 보이는 것이 없습니다. 특히 청소년의 하루 일과가 펼쳐지는 학교 현장과 학사 일정 사이의 연계가 필요한 공약이 많아 보입니다. 제일 첫 번째 단계는 청소년이 학교의 핵심 주체로서 선생님과 친구들을 설득하는 것입니다. 학교 안에도 학생 자치와

참여를 위한 다양한 통로가 마련되어 있습니다. 대표적인 것이 학생회입니다. 청소년참여위원회는 자치구 청소년의 목소리를 대표하기도 하지만, 모아진 목소리를 확산하는 역할도 합니다. 정책은 의도성과 방향성을 가지며 공감과 공론에 근거합니다. 분과 회의, 토론회, 총선거라는 구조 안에서 정책은 다른 사람을 설득할 수 있는 이유와 근거들을 모으게 됩니다. 청소년 당사자가 합당한 이유들을 바탕으로 다른 청소년, 그리고 선생님과 학교를 설득하는 시도는 교육 자치의 측면에서도 매우 중요합니다. 물론 학생들의 시도는 그들에게 공감해 주시는 선생님들의 노력으로 증폭됩니다. 청소년의회가 지금까지 활동해 오는 과정에는 각 학교에서 지역 졸업생과 학생들의 노력에 동참해 주셨던 수많은 선생님들이 계셨습니다. 다시 한 번 감사드립니다.

다음은 협치와 지역 연결망을 통한 접근입니다. 일반 행정 체계 내에서 학교와 연계가 많은 부서와의 협업을 도모하고 마을을 중심으로 운영되는 민·관·학 거버넌스를 활용합니다. 제6대 금천구 청소년의회는 지역의 한 주체로서 '2021 우리 마을 교육 토론회'에 참여하여 공약과 관련된 의견을 수렴하고 공동 실행을 제안했습니다. 초창기에는 금천구 마을 교육 공동체 안에서 국지적인 연결고리를 만들고, 관악·동작·강북·광진 등 청소년의회 운영자로서 꿈지락네트워크를 매개로 하는 광역적인 연결고리들을 만들어 갔습니다.



2021 우리마을 토론회(거버넌스) 참여

자치구 간 연합 활동은 청소년이 시야를 넓히고 보편적인 문제에 더 큰 공감대를 형성할 수 있는 새로운 울타리가 될 수 있습니다. 청소년 분야에서 활동하는 단체·기관과의 연계도 활동을 구성하기 위해 더 나은 아이디어를 얻을 수 있는 계기를 줍니다. 저는 한국청소년활동진흥원에서 운영하는 지역사회 청소년 참여활동 지원 사업을 통하여 익산시 청소년 기관 협의체와의 만남, 대구시 사회적경제지원센터의 '학교 협동조합 활성화를 위한 포럼' 등에 참여했던 경험 등을 통하여 전국적 단위 안에서 우리 청소년의 시민력을 함께 제고해 낼 수 있는 방법을 모색할 수 있었습니다.

다음은 청소년 주체의 자리를 지역에 만들 수 있도록, 꿈지락네트워크라는 민간 주체도 지역에 녹아드는 것입니다. 금천구에는 전국 최초로 청년이 직접 제안하고 운영하는 청년 활동공간 '청춘벨딩'이 있습니다. 청춘벨딩을 서울시 시민 참여 예산제를 통하여 제안했던 주체들은 꿈지락네트워크와 함께 청년으로 자라난 청소년들이었습니다! 꿈지락네트워크는 청춘벨딩을 위탁 운영하면서 지역사회 구성원으로 꿈-머들었습니다. 청춘벨딩은 2018년 서울시의 청소년 아지트 사업에 선정되면서 청춘(혹은 Youth)이라면 누구나 방문할 수 있는 공간이 되었습니다. 청춘벨딩은 미래세대가 고민을 공유하고 작당모의를 하는 진정한 동네아지트입니다. 청춘벨딩은 지역내의 중간지원조직, 거점센터와 거미줄 같은 관계망을 구축하고 청(소)년에게 필요한 정책적 지지를 확보하고 있습니다.

우리는 청소년으로 청춘벨딩을 처음 방문한 친구가 청년으로 다시 올 때, 지역에서 함께 살아가기의 힘을 느낍니다. 미래세대의 목소리에 응답하지 않는 주체는 지역에 없었습니다. 품이 많이 드는 일이라해도 더 많은 이들과 연계하기를 권유 드립니다. 우리가 오케스트라의 공연을 관람할 때 무대 뒤에서 이루어진 솔한 연습과 연주자간의 상호작용을 함께 보는 것입니다. 청소년의 목소리가 수면 위로 드러나기 위해서는 지역 안에 촘촘하게 이어져 있는 관계들이 필요합니다.

우리는 태어나 자라고 성장하고 살아갑니다. 어떤 시기란 이행하고 있는 삶의 부분입니다. 청소년 활동의 중요성은 여기에 있습니다. 한 사람의 과거가 현재를 만들고, 현재가 미래를 만드는 유기적인 과정이 청소년 활동에 녹아 있습니다. 성장하는 때에는 내가 만난 지역, 동료들과의 만남, 실패든 성공이든 시도하고 저질러 보는 시간이 삶의 동력이 됩니다. 지금 우리 법원에서 금천구 청소년의회를 맡고 있는 김지호 담당자는 제2대 금천구 청소년의회 의원 출신입니다. 청년 서포터즈의 리더이자 금천구 청소년의회의 든든한 조력자입니다. 청소년 활동을 운영함에 있어, 항상 저의 생각을 깨고 새로움을 만들어 주는 사람이라 여러분께도 소개하고 싶습니다. 목소리를 한 번 들어 보세요.

"제2대 때, 청소년의회를 해산하기로 결정했을 때에는 정말 큰 충격을 받았었어요. 해산 총회가 개최되어 서포터즈 샘들과 의원 친구들이 모여 있는데... 분위기가 정말 무거웠어요. 우리가 약속했던 공약 사항들이 이행되지 않았고, 청소년의회가 정상적으로 운영되지 않았으니 책임을 져야 한다는 것. 마음으로는 납득이 됐지만 왠지 눈물도 많이 났고... 그 뒤로 조금 슬럼프가 왔었던 것 같아요. 그런데 지금 와서 보니 금천구 청소년의회 모두에게 왜 그 일이 필요했는지 알게 되었어요. 스스로의 결정에는 책임이 필요하고, 누구에게 떠맡길 수 없다는 점. 그 점을 배웠던 것 같아요."



우리는 태어나 자라고 성장하고 살아갑니다. 어떤 시기란 이행하고 있는 삶의 부분입니다. 청소년 활동의 중요성은 여기에 있습니다. 한 사람의 과거가 현재를 만들고, 현재가 미래를 만드는 유기적인 과정이 청소년 활동에 녹아 있습니다.



갈등을 봉합하고 서로의 의견을 조정해 나가며 비로소 팀이 완성됩니다. 저는 미래 세대라는 동료 집단이 개인의 고유성을 지키면서도 원팀으로 혁신을 만들어 갈 수 있다고 믿습니다. 참여란 우리가 사회에 참여하는 활동이자 사회가 우리의 팀이 되는 계기입니다.

시민은 항상 권리와 책임을 한 쌍으로 지닙니다. 당시 제1대에서 활동했던 청소년들의 의견으로 제2대는 ‘청소년 마을 정부’를 구성하는 방식으로 구성되었습니다. 청소년 총선거 진행 후, 제1 정당의 당대표인 마을 총리가 의회의 승인을 받아 마을 정부를 꾸립니다. 마을 정부와 청소년의회는 각각 행정부와 입법부의 역할을 맡아 의회 해산권과 내각 불신임권을 부여받았습니다. 금천구 청소년 1,300여 명의 투표를 통하여 성공적으로 개원한 제2대 청소년의회에 무슨 일이 있었을까요?

“제2대 금천구 청소년의회 활동은 우리가 예측한대로 이루어지지 않았습니
다. 저를 포함한 열심-그룹은 ‘학업’을 핑계로 활동을 뒤로 미루는
학생들을 미워했고 점차 눈에 보이는 정도로 갈등이 드러났습니
다. 청소년마을정부가 정상적으로 기능하지 못하고 청소년의회 활동이 점점
줄어들수록, 열심히 하지 않는 학생들을 퇴출해야 한다는 생각을 하게
되었어요.”

해산 총회 당일에는 이런 마음이 서포터즈 샘들을 포함한 모든
사람에게로 뻗죽하게 향했던 것 같아요! 그런데 놀랍게도 해산 총회에서
이야기하면 할수록 오히려 제가 부족했던 것들이 떠올랐습니
다. 저는 자기 의견을 강하게 주장하고, 무조건 의견을 하나로 통합하는 것만이 ‘리더’의
역할이라고 생각했기에 이 모든 문제를 마을 총리와 의원들이 풀어야 한다고
비판했었어요. 하지만 저 역시 선거를 통하여 리더를 세운 책임이 있다는 것을
깨달았고, 투표의 중요성과 나의 투표권의 무게를 절실히 느꼈습니
다.”

해산 총회에서 모두와 오랜 시간 이야기를 나누며 그제야 저는 사람마다
가치 기준이 다르고, 나에게 소중하다고 생각했던 활동이 남에게는 소중하지
않고, 내가 소중하지 않다고 생각했던 것들이 남에게 소중할 수 있다는
사실을 받아들일 수 있었습니다. 어쩌면 저는 남에게 저의 가치 기준을
강요하고 소중함을 알아 달라고 떼를 쓰는 어린아이를 보였을 것 같다는
생각도 들었어요. 그렇게 제2대 금천구 청소년의회는 청소년의 대표로서의
몫을 해내지 못했다는 이유로 각자의 몫을 책임지며 의원 자리를 내려놓고
해산했어요. 그땐 그 자리가 많이 원망스러웠는데, 지금은 그 시점에서 우리가
서로 다른 가치 기준을 확인하고 협업하는 방법을 배웠다는 생각이 들어요.
또, 공동체의 입장에서 책임을 지는 방법도 배웠던 것 같습니다.”

눈에 보이지 않았던 권리가 청소년의원의 의정활동으로서 가시화되었듯, 책임도 해산이라는 절차를 통하여 구현되었습니다. 무조건 나의 권리만 주장하는 것은 합당한 권리의 행사가 아닙니다. 청소년이 직접 의회해산권을 행사하고 동반되는 결과에 관한 책임을 지는 경험은 진정한 ‘청소년 자치’ 활동을 실현하기 위한 통과의례가 된 것입니다.

이듬해 김지호씨는 다시 활동에 참여하며 제7회 전국동시 지방선거와

같은 날 개최된 ‘금천구 청소년모의선거’의 청소년모의선거 관리위원장으로 선출되었습니다. 금천구 청소년모의선거는 교육의 주요주체이면서도 교육감 투표권한이 없는 청소년이 사회적 실행을 통하여 그 필요성을 다른 구성원들에게 피력하는 하나의 메시지였습니다. 그리고 우리는 “티끌처럼 작아 보이지도 않을 것 같았던 활동과 목소리가, 청소년들이 모여 힘을 합치니 마법처럼 큰 결과물과 주목을 이끌었다는 사실”을 더불어 알게 되었습니다. (『월간 진로적성』, ‘서울형 혁신교육지구 활동사례 공모-대상 수상작’. 2019.11.)



금천구청소년의회 모의투표

그저 열심히, 잘해 온 듯 보이는 우리의 여정. 사실은 언제나 불안정하고 그래서 역동적인 과정 안에 있었습니다. 우리의 젊음은 무엇이든 될 수 있지만, 그 가능성의 바다가 막막해서 더 불안한 시간이기 때문이겠죠. 청소년이 그렇듯, 청년과 함께 조직을 꾸려 나가는 과정도 비슷합니다. 우리는 때때로 실패하고 좌절하며 서로에게 상처를 주기도 합니다. 그래서 때로 아무것도 하지 않으려 할 때도 있습니다. 아무것도 하지 않으면 아무것도 변하지 않습니다. 갈등을 봉합하고 서로의 의견을 조정해 나가며 비로소 팀이 완성됩니다. 저는 미래 세대라는 동료 집단이 개인의 고유성을 지키면서도 원팀으로 혁신을 만들어 갈 수 있다고 믿습니다. 참여란 우리가 사회에 참여하는 활동이자 사회가 우리의 팀이 되는 계기입니다. 변화를 만들기 위해서는 서로를 변화시키는 단계가 선행되어야 하며, 이는 오직 공동의 실행과 경험으로만 가능합니다.

내일: 주체에서 공존으로

저는 너-나-우리를 연결하는 관계망에 매우 관심이 많습니다. 그중에서도 ‘규범’은 저의 주요한 주제입니다. 규범은 우리가 공존하기 위해 시민과 시민 사이에 놓이는 마지노선입니다. 저는 대학을 졸업하고 문화체육관광부 산하의

준공공기관에서 잠시 일하면서 사회의 각 부분이 원활하게 협력하도록 하는 중간 지원 조직의 역할을 확인할 수 있었습니다. 직업적으로 부여된 중간 지원의 역할처럼, 사회라는 구조 안에서 우리가 서로에게 갖는 의무와 책임의 범위를 규정짓는 것이 바로 규범입니다. 저는 구성원들이 규범을 만들고 실현하는 과정에 착안하여 석사는 직업윤리를, 박사는 일의 교육을 연구하고 있습니다. 청소년지도사 역시 직업적인 규정이지만 다양한 이해 당사자, 시민 주체와의 관계 위에 서 있지요. 즉 청소년이 건전한 민주 시민의 한 사람으로 성장하는 과정을 지원하는 조력자라는 것이 사회적으로 기대되는 역할이고, 이에 따라 행동과 실무를 규정하는 여러 가지 규정이 요청될 것입니다.

참여 활동이라는 관계 안에서 청소년에게 요청되는 의무는 무엇일까요? 우리 청년 서포터즈는 아마도 ‘적극적 참여’라고 말할 것 같습니다. 적극적 참여는 청소년과 함께하는 일을 가진 사람이라면 누구나 머리 아파하는 고민입니다. 참여를 의무로 받아들이는 청소년들이 많지 않기 때문입니다. 실은 참여라는 주제를 가지고 고민할 시간이 없기 때문인 것 같습니다. 우리 아이들, 정말 너무 바빠서 주변을 돌아볼 틈이 없거든요. 저는 내년에 학교 가는 아들이 있어 학부모로서 곧 시작될 고난의 여정을 짐작만 하고 있습니다. 학교 안팎에서

입시를 향해 달려가는 청소년들에게 미래를 위해 시간과 노력을 투자하라는 요구는 과도하게 느껴질 것입니다. 그런 점에서 저는 청소년이 진정한 주체자로 살아가기 위해서는 교육제도가 함께 변화되어야 한다고 생각합니다.

같은 맥락에서 청소년 참여의 의미를 조금 더 확장시켜보려 합니다. 2021년부터 우리 법인은 서대문구에 청소년 활동 공간 꿈다락을 운영하고 있습니다. 고은산의 능선 자락에 자리한 꿈다락은 건물 2층에 위치하고 있습니다. 그래서 창을 열면 청소년의 바쁜 일상으로 가득한 동네가 한눈에 들어옵니다. 꿈다락은 오후 2시부터 바빠지는데 학원으로 흩어지는 아이들이 잠시 숨을 돌리러 오기 때문입니다. 카페 공간에서 음료를 한 잔 마시고 베개 싸움도 하고 게임을 하다가 갑자기 숙제도 합니다. 우리 공간은 청소년 활동 공간이란 이름 아래 청소년의 휴식과 재충전의 기능을 포함하고 있습니다. 우리는 꿈다락을 아이들의 ‘비밀 언덕’이라고 부릅니다.

꿈다락은 아이들이 숨만 돌리러 오기에는 매우 높은 언덕에 있습니다. 우리 아이들은 ‘노력과 시간을 투여해서’ 꿈다락을 방문하고, 이곳에서 바쁜 하루를 잠시 내려 두고 새로운 힘을 얻습니다. 조금은 아이러니한 모습이지요. 청소년들이 등산(!)을 하며 꿈다락으로 오는 과정을, 저는 참여라고 명명하고 싶습니다. 이들은 힘을 내어 지역의 동료들과 연결될 수 있는 공간으로 나아옵니다. 집이 아니라 구립시설로 찾아오는 시점에 이들의 휴식이 이루어지는 꿈다락은 ‘사적인 공공 공간’입니다. 청소년은 이 안에서 언제든지 다른 청소년과 연결될 수 있도록 스스로를 열어 두는 것입니다.

지금의 청소년들에게 비밀 언덕이 중요한 이유는 사회가 복잡다단하고 직면하는 문제들이 전에는 없던 것이기 때문입니다. 누구도 기술혁명의 시대에 전 세계적으로 번지는 감염병으로 인해 우리의 관계가 해체될 줄은 상상도 하지 못했습니다. 그렇기에 청소년이 도전하기 위해서는 먼저 회복 탄력성이 확보되어야 합니다. 우리는 청소년에게 충분히 쉬고 운동화를 동여맨 뒤 다시 달릴 수 있는 힘을 지원합니다. 개인의 삶과 시민의 활동이 청소년 안에서 구분되지 않고 통합될 수 있도록 하는 것이 중요합니다.

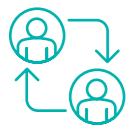
감사하게도, 자치구의 공감적 지원으로 꿈다락 아이들은 ‘오늘을 즐기고 내일을 즐기는 청소년 활동 공간’을 만들어 가고 있습니다. 다시 무언가 하고 싶은 마음이 들 때, 꿈다락 샘들은 곁에서 함께 활동을 계획합니다. 가령 ‘동네 탐험대’는 청소년과 함께 골목길 구석구석을 돌아보는 활동입니다. 내가 살아가면서 모든 시도가 성공하지 않더라도, 응원해 줄 동료들이 지역에 있음을 확인할 수 있도록 기획되었습니다. 요즘 청소년은 친구와 줌을 켜 두고 각자 뭔가를 하며 논다고 합니다. 대면이 낯선 아이들에게 동네 친구들과 어울리는 경험, 이웃 어른들의 격려는 인생에서 마주할 차가운 순간을 덤핑하는 따스함 한 조각으로 남을 것입니다.



우리는 청소년에게 충분히 쉬고 운동화를 동여맨 뒤 다시 달릴 수 있는 힘을 지원합니다. 개인의 삶과 시민의 활동이 청소년 안에서 구분되지 않고 통합될 수 있도록 하는 것이 중요합니다.



홍제동 청소년 활동공간 '꿈다락'



다양한 사람들이 좋음과
탁월함을 추구하는
활동은 사회의 축소판을
경험하게 합니다. 우리가
사는 도시란 균질한
사람들로 구성되어 있지
않기에 서로를 인정하고
포용할 수 있어야 합니다.

물론 제가 만나는 청소년 중에는 활동하고 싶은 의욕이 충만하고 무엇을 해야 할지도 확실히 아는 친구들도 있습니다. 최근 유행하는 말 중에 ‘덕업 일치’라는 말이 있습니다. 어떤 주제의 활동을 깊이 있게 파는 사람을 부르던 ‘덕후’라는 말이 업(業)과 결합하여서 좋아하는 일을 하는 것을 말합니다. 실제 그렇게 사는 사람을 ‘성덕(성공한 덕후)’이라 부르기도 합니다. 저는 게임을 좋아해서 프로그래머가 되고 싶었지만 실력이 영 좋지 않았습니다. 지금은 청소년이 참여하는 ‘롤 챔피언십 리그’를 개최해서 프로 게이머들을 꿈꾸는 꿈나무들을 지원하기도 합니다. 꼭 대회에서 우승하지 않아도 되지만, 그 시간을 충분히 즐기지 못하면 절대 안 됩니다. 이것이 참여하는 청소년과 준비하는 청년들 모두의 약속입니다.

손재주가 있어 창작을 사랑하는 청소년들이 원하는 프로그램도 기획합니다. 지역에 공예 분야는 준전문가급 주민들이 포진되어 있습니다. 청소년들은 취미 분야에 전문성을 가진 주민들과 협력하며 건강한 자아 정체성을 만들어 갑니다. 청소년이 자기의 선호 대상을 발견하고 그것을 즐기는 방법을 스스로 만들어 가는 과정이기 때문입니다. 또, 즐거움을 공유하는 가운데 취향 공동체가 만들어집니다. 알파 세대가 불리는 청소년들은 전기·전자 기술에도 관심이 많습니다. 이러한 관심이 진로와 연동될 수 있도록, 메이커 교육을 기획하고 메이커 간 교류도 도모합니다. 청소년이 건강한 경쟁을 통하여 좋아하는 일을 잘할 수 있게 되는 성취감을 느낄 수 있기 때문입니다. 다음 시대에 필요한 전문성도 맛보기로 체험해 볼 수 있습니다. 청년이 되어 경제적 자립의 길을 고민할 때 ‘덕질’의 경험은 창업으로도 연결될 수 있습니다. 입시를 마치고 일 경험을 필요로 하는 청소년도 있습니다. 첫 알바로 만나는 근로관계는 일생에 있어 가장 중요한 경험 중 하나입니다. 소규모 인턴십을 통하여 근로 교육, 계약관계에 관한 교육을 기획하고 직업 기술 입문 과정을 청년 창업자와 연결합니다.

다양한 사람들이 좋음과 탁월함을 추구하는 활동은 사회의 축소판을 경험하게 합니다. 우리가 사는 도시란 균질한 사람들로 구성되어 있지 않기에 서로를 인정하고 포용할 수 있어야 합니다. 서로를 존중하는 안전한 공론장 안에서만, 참여는 더 나은 다음 사회를 만들어 갈 수 있습니다. 미래 세대의 시민적 역량은 다음 사회의 민주주의를 만드는 핵심입니다. 우리는 팬데믹 상황에서도 국가 간 교류를 통제하지 않았습니다. 고립이 합리적인 상황에서도 협력을 포기하지 않고 우리는 오히려 개방성을 바탕으로 문제 해결을 도모했습니다. 생존과 더불어 가치를 함께 봅니다. 단계적 일상 회복을 시작하는 지금, 또 다른 문제들이 파도처럼 밀려옵니다. 새롭게 만날 문제들은 기존의 담론이나 사고방식에 기대어 해결할 수 없습니다. **청소년은 미래의 주인으로서 도전적 영감과 창의적 실행, 존중을 바탕으로 연대해야만 합니다. 참여와 소통은 다음 사회를 함께 준비하는**

최선의 방법입니다.

우리 청소년들이 경험하고 싶은 세계는 정말 넓습니다. 저도 그에 발맞추려면 다방면으로 박학다식해져야 해서 가끔 버겁기도 합니다. 그래도 이들이 가지는 생동감과 활동력을 확인하고 나면 멈추어 있기가 어려워집니다. 미래에서 불러온 시민들이 바꾸어가는 사회의 면면을 확인했기 때문이겠지요. 4차 산업혁명, 민주주의 3.0처럼 미래는 언제나 불분명한 무엇입니다. 그럼에도 저는 좋은 시민을 양성하는 지속 가능한 도시, 미래세대가 자유롭게 꿈꾸고 도전할 수 있는 사회를 꿈꿉니다. 청소년이 그 도시의 주인입니다.

저와 우리 꿈지락네트워크는 ‘전 구성원의 전문가 되기 프로젝트’를 함께하고 있습니다. 언젠가 우리가 가진 것을 나누기만 해도 청소년이 원하는 배움을 모두 줄 수 있기를 희망합니다. 우리의 즐거운 활동이 전문성을 창출해야만 하는 직업으로서 전환되는 과정은 쉽지 않았습니. 그럼에도 저는 이 일이 참 좋습니다. 만나는 모든 사람이 시민 동료이기 때문입니다. 제가 지금, 여기를 살아가기까지 수많은 사람들의 지원이 있었듯, 우리가 하는 일이 다음 시대 시민의 오아시스가 되었으면 합니다. 꿈지락네트워크의 움직임이 사회를 조금 더 아름답게 만들기를 바랍니다.

이 순간에도 같은 마음으로 미래세대를 지지하는 모든 이들을 응원합니다.

INTERVIEWE

김규진 대표(꿈지락네트워크)
(사)꿈지락네트워크 대표이사
신촌서재·신촌연구소 소장
연세대학교 교육학과 박사과정(일의교육)



**전문가가 들려주는
청소년지도자를 위한 미래준비 이야기**

인 쇄 2021년 12월

발 행 일 2021년 12월 24일

발 행 처 한국청소년활동진흥원

발 행 인 이광호

연 락 처 Tel. 02-330-2800 Fax. 02-6430-0927

주 소 서울시 서대문구 경기대로 47 한국청소년활동진흥원

홈페이지 www.kywa.or.kr

- 본 책의 저작권은 한국청소년활동진흥원에 있습니다.
- 본 책의 모든 자료의 무단 전재를 금지합니다.
- 본 책의 내용은 한국청소년활동진흥원의 공식 견해와 다를 수 있습니다.
- 본 책 내용에 대해 무단전재를 금하며, 가공이용할 때에는 반드시 '한국청소년활동진흥원'이라고 출처를 밝혀주시기 바랍니다.