

2016 서울 리빙랩, 100일의 기록

서울혁신파크 리빙랩 사회혁신 프로젝트
「내가 바꾸는 서울,100일의 실험」 이야기

서울혁신파크 리빙랩

서울혁신파크
Seoul Innovation Park

2016 서울 리빙랩, 100일의 기록

서울혁신파크 리빙랩 사회혁신 프로젝트
「내가 바꾸는 서울,100일의 실험」 이야기

펴낸 이 서종식

펴낸 곳 서울혁신파크 리빙랩

펴낸 날 2017년 4월 20일

주소 서울시 은평구 통일로 684 미래청 2층 서울혁신센터(사업지원단)

<http://innovationpark.kr> | livinglab@innovationpark.kr

머리말 출간에 부쳐_____	03
서론 리빙랩의 시대가 열리고 있다_____	04
<hr/>	
첫 번째 실험 행복주차골목 만들기_____	11
독산4동행복주차주민위원회	
두 번째 실험 배터리뉴(BETTER REnew)_____	35
인라이트	
세 번째 실험 발달장애-비장애학생 통합교육 프로그램_____	51
피치마켓	
네 번째 실험 청소년 심리치유 VR 메이커스페이스 조성_____	67
감성놀이터	
다섯 번째 실험 공동체! 경제 탈환 프로젝트_____	83
마포경제공동체모아	
<hr/>	
심사위원장 제언 사회혁신 리빙랩, 앞으로의 과제_____	100
리빙랩 방법론 FormIT_____	109

정말이지 숨 가쁘게 달려온 100일이었다. 준비 기간을 보태면 여기에 두 달이 더해진다. 아마 이 책에 등장하는 프로젝트 담당자들도 마찬가지였을 것이다.

이 책은 서울시 리빙랩 사회혁신 실험 「내가 바꾸는 서울, 100일의 실험」에 선정된 프로젝트들에 대한 기록이다. 실험을 수행하는 이나 지켜보는 이나 하루하루가 급한 처지에서 굳이 이렇게까지 정리를 해보려 애를 썼던 건 '처음'이었기 때문이다. 처음이라 너무 모르는 게 많았고, 답답하고 고생스러웠기 때문이다. 그래서 다음에 하려는 그 누군가에게 작은 도움이라도 남겨주고 싶었다. 그런 마음으로 썼다.

누군가 '리빙랩'이 뭐냐고 물으면 아직도 어떤 답을 꺼내야 할지 잠시 주저하게 된다. 앞으로는 이 글을 읽어보라고 권할 생각이다. 미국과 유럽의 리빙랩이 아닌, 서울의 리빙랩은 지난 석 달간 이 책에 등장하는 모두가 함께 만들어왔고, 또 여전히 만들어가고 있는 중이다. 앞으로도 그럴 것이다.

우리 사회에 리빙랩이 조금 더 알려지고, 조금 더 많은 이들이 참여할수록 지금껏 풀리지 않았던 세상의 온갖 난제들도 조금씩 풀려갈 것이란 믿음을 가져본다.

-윤찬영 서울혁신파크 사회혁신프로젝트 디렉터

‘리빙랩’의 시대가 열리고 있다

윤찬영¹⁾(서울혁신파크 사회혁신 프로젝트 디렉터)

“리빙랩(Living Lab)이 21세기 들어 혁신에 활기를 주는 중요한 접근법으로 떠오르고 있다. 리빙랩은 공공과 민간 그리고 공동체 영역을 한데 엮어 연구와 실행을 연결하는 플랫폼을 제공한다.”

‘유럽 리빙랩 네트워크(ENoll, European Network of Living Labs)’는 리빙랩을 이렇게 설명하고 있다.

우리나라에서도 ‘리빙랩’이 사회 문제 해결의 새로운 방법론으로 떠오르고 있다. 산업통상자원부와 미래창조과학부를 비롯한 여러 정부 부처들이 앞 다퉈 리빙랩을 도입하는가 하면, 서울시를 비롯한 지방 정부들도 이에 질세라 리빙랩을 앞세운 시범사업을 벌이고 있다. 2016년에 한해에만 적게는 수억 원에서 많게는 수십억 원의 예산이 리빙랩 사업에 쓰였다. 바야흐로 리빙랩의 시대가 열리고 있다.

그러나 많은 이들에게 리빙랩은 여전히 낯설다. “21세기 들어 혁신에 활기를 주는 중요한 접근법”이라는 리빙랩은 대체 무엇일까.

(* 2016년 3월 현재, ENoll에는 395개의 인증 받은 리빙랩들이 함께 하고 있다.)

리빙랩은 ‘생활 실험실’

‘리빙랩(Living Lab)’은 어렵지 않다. 우리말로로는 ‘생활 실험실’ 정도가 어울린다. 말 그대로 우리가 살아가는 삶의 현장 곳곳을 실험실로 삼아 다양한 사회 문제의 해법을 찾아보려는 시도를 가리킨다. 삶의 현장이 실험실이니 당연하게도 그곳을 터전으로 살아가는 평범한 사람들 모두가 실험의 참여자이자 설계자이고, 해법을 찾아내야

1) 2016년 리빙랩2팀장으로 「내가 바꾸는 서울, 100일의 실험」 사업을 담당했다.

하는 주체다. 최근엔 ICT(정보통신기술)와 IoT(사물인터넷)를 비롯한 다양한 과학기술이 더해지면서 리빙랩의 가능성과 잠재력은 점점 더 커지고 있다.

ENoll은 리빙랩의 필수 요소로 다섯 가지를 꼽았다.

“▲ 사용자의 능동적 개입, ▲ 실제 생활 세계에서의 셋팅, ▲ 다양한 이해관계자의 참여, ▲ 다양한 방법론적 접근, ▲ 공동 창조 등. 여기에 더해 공식적 요구사항은 아니지만, 실제로 디지털 테크놀로지와 데이터 기술에 많은 강조점을 두고 있다. ENoll은 사람들의 필요(people’s needs)를 잘 뒷받침하기 위해 공동창조와 인간 중심·사용자 주도의 리서치·개발·혁신을 지원하는 것을 목표로 한다.”(Ruijsink,S.&Smith, A., 2016)

과학기술정책연구원의 송위진 박사는 리빙랩의 특징을 ▲ 사용자 주도형 혁신, ▲ 개방형 혁신, ▲ 생활세계에서의 혁신, ▲미래를 구성해가는 ‘실험적 학습’ 공간 등의 네 가지로 꼽았다(송위진, 2012).

여기서 사용자란 국가 정책이나 과학기술, 또는 제품의 최종 사용자로서 시민을 가리킨다. 송 박사는 시민이 “혁신 활동에 적극적으로 참여해 지식을 함께 창조하는(co-creation) 주체”라는 점을 강조한다. 지금까지는 ‘관찰의 대상’에 그쳤던 시민의 자리가 리빙랩에서는 ‘함께 창조하는 주체’로 바뀐 것이다.

세종시 과학기술정책연구원에서 만난 성지은 박사는 한 발 더 나아가 “리빙랩 실험의 주요 행위자인 Public(정부·지자체)-Private(민간 기업·개발자)-People(시민·지역사회) 간의 Partnership(협력)이 핵심 역량으로 작용”한다고 말했다. 리빙랩 실험이 성공하려면 “공공과 민간, 시민과 지역사회 등이 목표를 공유하면서 실험의 설계에서 해법 도출에 이르는 모든 프로세스에서 ‘협력생태계’를 조성하는 것이 중요하다”는 게 성 박사의 설명이다.

'그라민 은행'과 '혁신학교'도 리빙랩에서 출발

리빙랩은 언제부터 시작되었을까. 사실 삶의 현장을 '열린 실험실'로 삼아 시민의 참여로 새로운 해법을 찾으려는 시도는 늘 있어왔다.

ENoI 역시 "리빙랩의 컨셉은 사용자 중심, 참여 리서치라는 아주 오랜 전통에서 비롯된다"고 말한다. ENoI 보고서는 1960~70년대에는 스칸디나비아에서 협력적·참여적 디자인 운동이, 80년대에는 아티 기술을 활용한 'European Social Experiments(유럽의 사회적 실험)'이 있었으며, 이러한 흐름이 90년대 'Digital City Projects(디지털 시티 프로젝트)'를 거쳐 2000년대에 이르러 마침내 MIT에서의 리빙랩 탄생으로 이어졌다고 적고 있다."(Ruijsink,S.&Smith, A., 2016)

거창한 이름이 붙지 않았을 뿐, 우리가 익히 알고 있는 사례들도 있다. '마이크로크레딧(microcredit, 무담보 소액대출)' 제도도 그 가운데 하나라 할 수 있다.

지금도 전 세계로 퍼진 '마이크로크레딧' 제도는 1970년대 방글라데시의 작은 마을에서 벌어진 '열린 실험'에서 시작되었다. 미국에서 경제학 박사학위를 받고 고국으로 돌아온 무하마드 유누스 교수가 마땅히 내세울 담보조차 없던 가난한 주민 42명에게 27달러를 빌려준 것이 실험의 출발이었다.

당시 유누스 교수는 '가난한 이들에게 담보 없이 적은 자본금을 빌려준다면 이들도 자립을 할 수 있을 것'이란 혁신적 발상을 떠올렸고, 이를 실험으로 옮겼다. 그는 자신의 호주머니를 터는 데서 멈추지 않았다. '마을은행'이라는 뜻의 '그라민은행'을 설립해 가난을 조건으로 최대 150달러를 빌려주는 일찍이 없던 실험을 이어갔다. 1976년의 일이니 벌써 40년 전이다. 물론 지금의 눈으로 보자면 아

쉬운 대목도 적지 않다. 반면교사로 삼는다면 우리 시대에 어울리는 실험을 만들어가는 데 도움이 될 것이다.

가까운 곳에서도 찾을 수 있다. 한국의 '혁신학교'가 그것이다. 혁신학교는 학생 수가 줄어 폐교를 앞두고 있던 경기도 광주 남한산초등학교의 실험에서 시작되었다. 2000년, 학생 수가 겨우 26명이던 이 학교에 새로 부임 온 정연탁 교장은 '작은 학교만이 가질 수 있는 매력으로 학생들의 발길을 돌릴 수 있지 않을까'란 생각을 하게 된다. 그리고 이를 실험해보기로 마음먹고 교사와 학부모들 그리고 지역주민들을 설득해 '새로운 학교 만들기'에 나섰다.

먼저 학교 운영 체계를 밑바닥부터 뜯어 고쳤다. 교육청의 지시보다 교사의 결정을 더 존중했고, 교사들은 오로지 학생만을 생각하며 교육과정을 새로 짰다. 수업시간을 80분으로 늘려 교사도 학생도 충분히 토론하고 체험할 수 있도록 했다. 쉬는시간도 30분으로 늘렸다. 학생 스스로 짜임새 있게 시간을 활용하도록 하기 위해서였다. 시험을 없앴 것은 물론, 매일 다양한 방과후 특기적성수업을 진행하고, 목공예, 연극 등 새로운 배움의 기회도 제공했다. 오늘날 전국으로 퍼져나간 대안적 공립학교의 출발이자, 학교라는 삶의 현장에서 벌인 또 하나의 리빙랩 실험이었다.

이처럼 리빙랩은 혁신적 발상을 현실로 만들어내려는 노력과 더불어 늘 시도돼왔던 방식이다. 다만, 시대가 변하는 만큼 실험실의 규모와 평범한 다수의 역할이 달라져 왔을 뿐이다.

리빙랩이 최근 한국에서 대세로 떠오른 이유

그렇다면 최근 한국에서 리빙랩이 주목을 받고 있는 이유는 무엇일까. 이를 위해서는 보다 엄격한 학문적 개념으로서 리빙랩이 어떻게

탄생했는지를 살펴볼 필요가 있다.

성지은, 송위진 박사는 미국과 유럽에서 리빙랩 개념이 나타나기 시작한 때를 1990년대로 본다. 이들은 “(미국과 유럽에서) IT에 대한 투자가 확대되고 기술이 진보함에 따라 생활환경·인프라 등이 대폭 개선되었고 실생활과 IT를 결합한 새로운 기술 개발이 시도되었다”고 소개하고 있다(성지은·송위진 외, 2014). IT기술의 발달과 인프라의 확대가 건물 안에 갇혀 있던 실험실을 자연스럽게 삶의 공간으로 이끌어냈다는 분석이다.

성지은 박사는 최근 리빙랩이 관심을 끄는 이유도 과학기술계의 변화에서 찾았다. 성 박사는 “지금까지 과학기술계의 연구개발 목표는 경제성장과 산업경쟁력 강화였지만, 경제가 성장해도 시민의 일상이 바뀌진 커녕 양극화와 불평등은 날로 심해졌다”며, “과학기술계의 미션이 사회 문제를 해결하는 방향으로 바뀌고 있다”고 말했다. 이른바 ‘사회문제 해결형 연구개발’이 진행되면서 리빙랩 방식이 주목을 받고 있다는 설명이다.

“대한민국엔 없는 과학기술이 없지만, 현장에 뿌리내리지 못하고 있다”는 송위진 박사의 말은 과학기술계의 또 다른 인식변화를 보여준다. 송 박사는 “이 무수한 기술들이 현장에 뿌리를 내리려면 최종 사용자와 함께 기획하고 실행하고 평가하는 프로세스가 필요하다는 것을 깨달았다”며 이러한 인식변화가 자연스럽게 리빙랩에 대한 기대로 이어지고 있다고 설명했다.

국가와 시장의 실패 늘수록 리빙랩의 역할 커질 것

다른 설명도 가능하다. 어쩌면 지금까지와는 다른 새로운 접근과 시민의 더 큰 역할을 강조하는 ‘사회혁신(Social Innovation)’은 본래

부터 ‘열린 실험’을 추구하는 리빙랩과 가장 잘 어울리는 영역일지 모른다. 다시 말해, 국가와 시장의 힘으로 해결되지 않는 사회적 난제가 늘어날수록 시민의 혁신적 발상과 협력에 기대려는 흐름은 커질 수밖에 없고, 이런 움직임은 자연스럽게 리빙랩이라는 ‘열린 실험’으로 이어질 수밖에 없다는 뜻이다.

그런 점에서 한국의 리빙랩 실험 1호이자 여전히 가장 성공적 사례로 꼽히는 대전 ‘건너우 프로젝트’는 여러모로 곱씹어 볼 만하다. 이 프로젝트를 이끌었던 천영환 전 사회적자본지원센터 사업지원팀장은 “일상의 문제를 해결하는 데 있어 행정에만 의지하지 않고 시민의 자발성과 집단지성을 활용해 해결할 수 있다는 것을 보여주고 싶었다”며 실험을 추진했던 이유를 설명했다. 또한 “오픈소스 운동으로 누구나 ICT를 활용할 수 있게 되면서 기술을 가진 개인 간 호혜적 네트워크가 사회 발전의 새로운 모멘텀이 되리라는 확신이 있었다”고 덧붙였다.

실제로 그는 ‘물고기 다리’의 잦은 범람이라는 지역 문제를 발굴하는 것에서부터 몇 번의 시행착오를 거쳐 혁신적 해법을 도출해내기까지의 모든 과정에서 이러한 기대와 믿음을 확인할 수 있었다고 말했다.

『모두가 디자인하는 시대』를 쓴 세계적 석학이자 사회혁신 디자인 권위자인 에치오 만치니 교수는 책에서 이렇게 적고 있다.

“전통적 경제 모델의 틀을 깨고 새로운 모델을 제시하는 해결 방안들은 다양한 사회 주체가 지닌 동기와 기대를 바탕으로 작동한다. 새롭고 복잡한 이런 모델들은 공익 대 사익, 지역 대 세계, 소비자 대 생산자, 필요 대 소망 같은 관습적인 이분법을 넘어서는 모델을 제시한다.”

그의 주장은 소비자와 생산자의 이분법을 뛰어넘어 다양한 사회 주

체들의 동기와 기대가 어우러지는 ‘생활 실험실’이 왜 필요한지를 설명하고 있다. 표현이야 어떻든 ‘사회혁신’이 걸어가야 할 길은 처음부터 ‘리빙랩’이라는 길과 가장 닮아있는 셈이다. 그러니 뭐라 부르든 ‘생활 실험실’이 새로운 화두로 떠오른 건 반가운 일에 틀림없다. 앞으로 우리 모두가 리빙랩을 관심 있게 지켜봐야 하는 이유다. 끝으로 당부 한 마디. 한국의 리빙랩은 이제 막 걸음마를 떼려 하고 있다. 그러니 부딪혀보는 수밖에 없다. 한국의 리빙랩이 뿌리를 내리려면 아직 더 많은 삶의 현장에 ‘생활 실험실’이 꾸려지고, 더 많은 시민의 혁신적 발상이 빛을 발해야 한다. 그리고 무엇보다 더 많이 실패해야 한다. 모처럼 싹을 틔우기 시작한 리빙랩이라는 새로운 사회혁신 실험이 선부른 기대와 조바심으로 금세 시들어버리지 않길 바란다. 그런 뜻에서 리빙랩은 기다리고 참는 지혜가 필요하다는 점을 잊지 말았으면 한다. 우리 삶의 현장이 늘 그렇듯이 말이다.

[참고자료]

Ruijsink, S., Smith, A. 2016. *Transformative Social Innovation: European Network of Living Labs: summary report*. TRANSIR:EU.
성지은 외. 2016. “국내 리빙랩의 현황과 과제.” 《STEPI Insight》 vol. 184.
성지은·송위진 외. 2014. “사용자 주도형 혁신모델로서 리빙랩 사례 분석과 적용 가능성 탐색.” 《기술혁신학회지》 제17권 2호.
송위진. 2012. “Living Lab: 사용자 주도의 개방형 혁신모델.” 《STEPI Issues&Policy》 제59호.

첫 번째 실험

‘우리 동네’의 문제는 ‘동네 사람’이 해결한다

독점에서 공유로 행복주차골목 만들기

| 독산4동 행복주차주민위원회 |

골목이 바뀌면 세상이 바뀐다



독산4동 ‘행복주차 골목 만들기’ 실험은 여러모로 눈여겨 볼 대목이 많다. 무엇보다 서울의 최대 난제로 꼽히는 주택가 골목길 주차난의 해법을 찾아보려는 시도라는 점에서 그렇고, ‘독점에서 공유’로 패러다임 전환을 시도했다는 점에서 그렇다. 가장 풀기 어려운 문제를 가장 혁신적인 방법으로 풀어가려는 시도인 셈이다.

‘우리 동네’의 문제를 ‘동네 사람들’의 힘으로 풀어가려는 시도이기도 하다. 이는 여전히 쉽지 않은 일이다. 누군가가 모두의 문제를 풀어보겠다고 선뜻 나서기도 어렵지만, 모두가 익숙한 것을 버리고 아직은 낯선 새로운 길로 나아가도록 만드는 일은 더더욱 어렵다.

그렇다고 ‘동네 사람들’의 힘만 있었던 건 아니다. 전국에서 처음으로 시민공모로 뽑힌 ‘민간인’ 동장 황석연 동장의 역할도 컸다. ‘동네 사람들’이 이끌되 동주민센터와 구청이 뒷받침하고, 기술력을 가진 기업과 전문가의 도움이 더해졌다. 그야말로 민과 관, 산과 학이 힘을 모아 새로운 해법을 찾아 나선 ‘아름다운 동행’이었다.

공유할수록 넓어지는 주차공간, ‘행복주차 골목 만들기’

서울시 주차문제가 얼마나 심각한지는 더 이상 설명이 필요 없다. 특히, 주택가 골목길의 주차난은 서울시민이 해결을 바라는 문제로 첫 손에 꼽을 만큼 큰 골칫덩이다.

‘거주자우선주차구역을 없애고 골목길 주차공간을 여럿이 공유하면 주차난을 조금이나마 덜 수 있지 않을까.’

‘독산4동 행복주차주민위원회’는 바로 이 골목길 주차문제를 해결해 보겠다고 나섰다. 이를 하여 ‘독점에서 공유로 ‘행복주차’ 골목 만들기’ 프로젝트다.

실험은 크게 세 단계로 나뉜다. 실험실로 정한 골목 안의 주차구역

마다 차량감지보드(센서)를 설치하고 골목 입구엔 전광판을 설치해 골목 진입 차량에 주차정보를 제공함으로써 비거주자 차량의 골목길 진입을 억제하는 게 첫 번째 단계다.

다음 단계는 거주자우선주차제를 없애고 공유주차제를 도입해 낮 시간에 비어있는 주차공간을 누구나 쓸 수 있도록 ‘공유’하는 것이다. 거주자 차량들이 모두 골목으로 돌아오는 저녁시간엔 ‘거주자우선주차구역’을 배정 받은 차량들끼리 주차구역을 공유하도록 했다. 그러니까 자신이 배정 받은 자리가 아니라도 비어있는 자리면 어디든 차를 댈 수 있도록 한 것이다. 이렇게 하면 혹시라도 외부 차량 한두 대가 늦게까지 차를 빼지 않더라도 골머리를 썩을 필요가 없다.

마지막 단계는 골목에 골목 주민들이 자유롭게 쓸 수 있는 ‘공유차량’을 도입해 차량의 증가를 막는 것이다. 차량이 몰리는 저녁시간엔 골목 근처의 공영주차장과 사설주차장을 공유주차장으로 개방해 활용하도록 할 계획도 세웠다.

실험이 시작된 지 얼마 지나지 않은 9월 어느 날, 실험을 책임진 정상민 프로젝트매니저를 만났다. 그는 “소수의 거주자가 소유하는 주차제도를 ‘공유주차’로 바꾸는 게 실험의 핵심”이라고 말했다. 10년 넘게 유지된 ‘거주자우선주차제’는 시효가 다 한 만큼 이번 실험으로 ‘공유주차제’가 가능하다는 것을 입증해보이겠다는 것이다. 또 하나의 ‘공유’ 실험인 셈이다. ‘공유’라는 새로운 패러다임으로 도시의 문제를 해결하는 것은 거스르기 힘든 시대의 과제라는 게 정상민 매니저의 생각이다.

“주차문제를 해결하는 것도 중요하지만 근본적으로는 사람들이 편하고 안전하게 다닐 수 있는 사람 중심의 골목을 만드는 게 목표다. 다시 말해 차보다 사람이 먼저인 주차 체계를 만드는 실험이다.”

그는 “두세 달 뒤면 골목의 풍경이 바뀔 것”이라는 말도 덧붙였다.

그의 말에서 골목에 대한 애정이 느껴졌다.

골목은 우리가 매일같이 오가고 머무는 길이자 쉽터이지만, 차량과 쓰레기가 뒤엉키는 골치 아픈 공간이기도 하다. 밤이면 범죄의 그림자가 드리워지는 위협의 공간으로도 돌변한다. 그런 점에서 골목은 주민의 일상과 가장 가깝게 맞닿은 공간이자 도시의 여러 문제가 복잡하게 얽힌 공간이다. 골목길에서 펼쳐지는 실험은 그래서 의미가 크다. 골목의 풍경이 바뀌는 꼭 그만큼 주민의 삶도 바뀌기 때문이다.

“우리가 자녀들과 다음 세대에 물려줄 것은 ‘공유’와 ‘소통’이라는 패러다임이다. 꼭 10점 과녁을 맞히지 못해도 모두의 참여로 한 걸음 나아갈 수 있다면 그것으로 충분하다.”

그는 이런 마음가짐으로 이번 실험에 뛰어들었다.

골목이 바뀌면 세상이 바뀐다

■ 실태조사

2016년 8월 19일, 공모에 최종 선정됐단 소식을 전해들은 정상민 프로젝트매니저는 곧바로 골목으로 향했다. 십수년을 살면서, 또 응모를 준비하며 벌써 수도 없이 와본 곳이었다.

“늦은 밤, 선정 통보를 받고 골목에 서니 막막했다. 과연 골목 안에 짝 들어차 있는 기존 질서를 내가 바꿀 수 있을까 덜컥 겁이 났다. 차가 사라지고 그 자리에서 아이들이 마음 놓고 뛰어노는 그런 새로운 풍경을 상상하며 마음을 다잡았다.”

그날 이후 그는 하루도 빠짐없이 골목에 나왔다. 그리고 골목 안에서 벌어지는 모든 것을 기록했다. 하루 골목길에 주차하는 차량의 수, 이 가운데 불법으로 주차하는 차량의 수, 골목을 지나가는 차량

의 수와 심지어는 일방통행인 골목길을 역주행하는 차량의 수도 썼다. 이를 요일별, 시간대별로도 꼼꼼히 기록했다.

10월 한 달, 12~14시에 골목길에 주차를 한 차량은 모두 231대로 20~22시의 262대 보다 적었지만, 불법주차 차량은 각각 126대와 117대로 오히려 낮 시간이 더 많았다. 또 골목을 지나가는 차량이 가장 많은 시간은 16~18시로 모두 726대가 지나갔다. 12~14시 344대의 두 배가 넘는 수였다. 세상에 없던 골목길 차량에 대한 통계자료가 만들어진 것이다.

그러나 정작 꼭 알아야 할 정보인 거주자우선주차 차량이 어떤 차량인지, 주차가 누구인지를 알아내는 일은 쉽지 않았다. 거주자우선주차 차량으로 선정이 되면 시설관리공단에서 스티커를 주지만 대부분의 차주들이 이를 붙이지 않는다.

시설관리공단에 정보를 달라고 요청했지만 무슨 이유에선지 계속 미루기만 했고, 결국 두 달이 지나서야 차량번호만을 건네받을 수 있었다. 그러니 차주를 만나려면 차가 들어오길 기다리는 수밖에 없었다. 마지막 14번째 차주는 새벽 2시까지 기다려서야 겨우 만날 수 있었다고 한다.

실태조사를 하며 골목 사람들과 친해지기 위해 그는 마주치는 주민들마다 일부러 눈을 맞추며 먼저 인사를 건넸다. 가끔 말을 붙여보기도 했지만 돌아오는 반응은 차가웠다.

행복주차 통계 (집계기간:9월12일~11월30일)

1. 월별합계

	불법주차차량	주차이용차량	지나가는차량	역주행차량	이동초지차량
9월	335	476	1,112	344	25
10월	512	941	1,685	503	18
11월	422	1,369	1,722	554	6
총합계	1,269	2,786	4,519	1,401	49

독점에서 공유로 행복주차 골목 만들기

2. 시간별합계

월	시간	불법주차차량	주차이용차량	지나가는차량	역주행차량	이동조치차량
9월	07~09	66	24	49	25	0
	12~14	79	122	231	76	4
	16~18	100	184	532	126	7
	20~22	90	146	300	117	14
9월 소계		335	476	1,112	344	25
10월	07~09	128	176	179	94	0
	12~14	126	231	344	124	5
	16~18	141	272	726	149	10
	20~22	117	262	436	136	3
10월 소계		512	941	1,685	503	18
11월	07~09	67	173	161	60	0
	12~14	108	369	406	175	2
	16~18	110	436	688	169	3
	20~22	137	391	467	150	1
11월 소계		422	1,369	1,722	554	6
합계		1,269	2,786	4,519	1,401	49

3. 요일별 합계

월	요일	불법주차차량	주차이용차량	지나가는차량	역주행차량	이동조치차량
9월	일	20	23	52	17	1
	월	52	66	165	58	5
	화	66	99	266	64	9
	수	70	123	236	71	2
	목	47	76	164	60	3
	금	53	66	150	53	4
	토	27	23	79	21	1
9월 소계		335	476	1,112	344	25
10월	일	49	83	150	49	2
	월	54	128	163	61	4
	화	91	171	324	90	0
	수	100	185	344	87	4
	목	60	122	227	74	3
	금	83	134	206	72	1
	토	75	118	271	70	4
10월 소계		512	941	1,685	503	18
11월	일	0	0	0	0	0
	월	52	177	187	74	1
	화	77	225	349	99	2

수	74	271	312	96	1
목	83	215	306	95	0
금	64	262	282	96	1
토	72	219	286	94	1
11월 소계	422	1,369	1,722	554	6
합계	1,269	2,786	4,519	1,401	49

전월비교	불법주차	주차이용	지나가는	역주행	이동조치
	35%	49%	34%	32%	-39%

■ 실험 알리기

실험이 시작되자마자 추석 연휴가 기다리고 있었다. 짧은 실험 기간에 하루도 허투루 보낼 수가 없어 고민 끝에 이번 추석상에 골목길 주차난이 이야깃거리로 올라갈 수 있도록 홍보를 해보기로 했다.

마침, 연휴 기간에 동네 초등학교와 구립도서관의 주차장을 개방한다는 소식이 들려왔다. 골목길 주차난이 얼마나 심각한지를 돌아보게 만들 좋은 기회라 생각해 ‘독산4동 행복주차주민위원회’ 이름으로 커다란 현수막을 내걸었다.

“고향방문을 환영합니다. 금천구립도서관, 독산초등학교에 무료로 주차하시고, 가벼운 발걸음으로 걸어서 오세요.”

사람들이 편히 다닐 수 있는 골목을 만들려면 조금 걸더라도 집 앞이 아닌 다른 곳에 차를 대고 걸어서 들어오는 것도 한번쯤 생각해 보자는 뜻을 던지시 담았다.

연휴가 끝난 뒤에는 다시 실험을 알리는 내용으로 바꿔 달았다.

“독산4동 골목길 주차문화 함께 만들어 가요! 100일간의 실험”

서울시와 금천구청, 독산4동주민센터 등이 모두 함께 한다는 점도 강조했다.

골목 위에 드론을 띄워 실험이 진행될 길 전체를 카메라에 담아 공식 블로그에 올리기도 했다. 그러나 공중전으로는 아무리 해도 사람

들의 마음에 가닿을 수 없다는 사실을 정상민 매니저도 모르지 않았다. 사람들의 공감을 얻고 생각과 행동의 변화를 이끌어내기 위해서는 다른 방법이 없었다. 만나서 부딪히는 수밖에.

▪ 만나서 묻고 답하기

정상민 매니저는 골목에 나가 튼나는 대로 사람들에게 말을 걸기 시작했다. ‘공유 실험’이 진행되고 있다는 사실을 알리고 넌지시 생각을 묻기도 했다.

아직 손사래를 치며 물러서는 이들이 많지만 몇몇은 하고 싶었던 말을 쏟아내기도 했다. 불법주차를 해결해달라고 목소리를 높이는 이도 있었고, 주차장을 더 짓는 게 더 급하다고 말하는 이도 있었다. 좋은 취지인 건 알겠는데 내 집 앞에선 하지 말라는 말에는 당황할 수밖에 없었다.

한 달쯤 지나 설문지를 만들었다. 직접 들고 다니며 사람들을 만날 때마다 답변을 부탁했다. 동네 주민이든 아니든 가리지 않았다. 포털사이트의 설문 기능을 이용해 온라인 답변도 가능하게 했다. 주차 시간대와 불편한 점 그리고 공유 주차에 대한 생각 등을 물었다. 결과는 흥미로웠다.

‘주차를 하는 데 가장 불편한 점이 무엇인가’를 묻는 질문에 응답자의 절반이 넘는 58%가 ‘불법주차로 주차가 어렵다’는 답을 꼽았다. ‘거주자와 주차장까지 거리가 멀다’는 답이 17%로 뒤를 이었는데, 흥미로운 건 그보다 많은 22%가 ‘만족한다’고 답했다는 사실이다.

‘거주자우선주차구역을 공유해보는 것이 어떻겠느냐’는 제안에 대해서는 응답자의 무려 82%가 ‘좋다’고 답했다. ‘불편할 것 같다’고 답한 비율은 9%에 그쳤다.

아침부터 늦은 밤까지 매일같이 골목을 지키며 먼저 인사를 건네자

골목 사람들도 조금씩 마음을 열기 시작했다. 고생 많다며 음료수와 빵을 주고 가기 시작하더니 급기야 휴대용 버너와 냄비를 들고 나와 직접 라면을 끓여주는 일도 생겼다. 세끼 식사 말고도 이렇게 밤낮 없이 군것질거리를 챙겨 먹다보니 정상민 매니저의 몸무게는 석 달 사이 13kg나 불었다.

그는 사람의 마음을 여는 데는 역시 시간과 노력만한 게 없다는 사실을 새삼 느꼈다고 한다.

▪ 독산4동 행복주차주민위원회 회의

2016년 9월 28일 낮 3시, 정상민 매니저가 운영하는 ‘ㅎ카페에 ‘독산4동 행복주차주민위원회’ 식구들이 모였다. 추석 연휴 뒤 첫 회의였다.

주민위원회 박순오 대표와 정상민 프로젝트매니저, 강상민 주민자치위원장과 통장 2명 그리고 위원 2명 등 7명이 모두 모였다. 여기에 황석연 동장과 2명의 주무관도 배석했다.

진행을 맡은 정상민 매니저가 먼저 입을 열었다.

“일이 너무 더디다. 한 달 동안 한 게 없다. 또 나 한 사람한테 너무 일이 몰린다.”

정 매니저는 그 동안 서운했던 감정을 털어놓았다. 한 달 동안 혼자 정신없이 뛰어다니느라 많이 지쳤던 것이다. 함께 쓰고 있는 온라인 메신저서비스로 현수막에 들어갈 문구를 제안해보라고 해도 다들 묵묵부답이었다고.

“그러니까 상민씨가 먼저 자기 생각을 제시하고 거기에 대해 의견을 물어야지 그냥 의견을 내라고 하면 할 말이 있다.”

강신환 주민자치위원장이 멧쩍은 얼굴로 한 마디를 하자, 분위기가 잠시 무거워진다.

30~60대까지, 살아온 길도 하는 일도 너무 다른 여럿이 모여 동네의 난제를 풀어보겠다며 머리를 맞댄 자리. 모두가 자신의 경험과 판단을 앞세우기 일쑤인 데다 누구의 말도 권위를 갖기 어렵다. 그래서 조금은 어수선했어 보이기도 하고, 무언가를 정하기까지 조금 더 긴 시간이 걸리기도 한다.

그렇다고 모든 게 느리기만 한 건 아니다. 질문에 답해준 이들에게 기념품으로 차 유리를 닦을 워셔액과 행주를 주자는 의견이 나오자 말이 끝나기가 무섭게 주민자치위원장이 휴대전화를 들어 동네 마트 사장에게 워셔액의 종류와 가격을 물었다. 만족스런 답변이 돌아오지 않자 전화를 끊고는 자신이 책임지고 더 알아보겠다고 한다.

정상민 매니저가 골목 사람들 만나는 일이 어렵다고 토로하자 이번엔 통장들이 나선다. 앞으로 시간 날 때마다 골목에 같이 나가있을 테니 걱정 붙들어 매라는 것이다. ‘동네 회의’에서는 그렇게 일과 삶이 함께 어우러진다.

이날 회의에서는 골목에서 사람들 만날 때 목에 걸고 다닐 표찰과 실험을 알릴 로고의 디자인을 어떻게 할지를 논의하고, 골목 입구에 전광판을 설치하기에 앞서 ‘종이 전광판’을 만들어 세워두기로 했다.

■ 주민 설명회

10월 3일 개천절 저녁, 골목에 자리한 ‘소망상상어린이공원’에서 첫 ‘주민 설명회’를 열었다. 골목 사람들을 불러 모은 첫 자리이자, 실험의 시작을 알리는 자리였다.

저녁 7시 정각, 행복주차주민위원회 박순오 대표가 개회를 알리고 곧바로 강신환 주민자치위원장이 인사말에 나섰다.

“공유가 시대적 과제다.”

정치가 뻔치게 말을 잘 했다. 달변에 메시지도 분명했다.

다음으로 정상민 매니저의 실험 소개가 이어졌다. 그는 어려운 내용을 조곤조곤 설명해나갔다.

“크게 달라지는 건 없다. 불편하지 않도록 하겠다.”

벌써 어둑해진 공원 벤치 주변으로 주민만 20여명이 모여 귀를 기울이고 있었다. 한쪽에선 동네 아이들이 놀이기구 여기저기를 옮겨 다니며 여느 때처럼 뛰어놀고 있었다. 골목 사람들만 모인 게 아니었다. 금천구청 주차팀과 금천구 시설관리공단 담당자들도 설명회가 진행되는 내내 골목길 곳곳을 살폈다.

낮설면서도 어딘가 모르게 따뜻한 풍경이었다. ‘리빙랩 실험이란 이런 것이구나’라는 말이 떠오르게 하는 풍경.

마지막으로 황석연 동장이 나섰다.

“세계 최초의 실험이 바로 우리 동네에서 벌어지고 있다.”

황 동장은 공유주차 실험을 비롯해 골목의 풍경을 바꾸려는 독산4동의 여러 구상들을 자신감 있게 펼쳐냈다. 결국 모두가 실험에 함께 하겠다는 뜻으로 박수를 보냈다.

이번엔 골목 사람들이 말할 차례.

“불법주차한 사람과 싸울까봐 연락하기가 겁이 난다.”

“이 골목엔 어린이집과 어린이공원, 노인정이 모여 있으니 골목 입구에 과속방지턱을 설치해 달라.”

“바로 옆 골목에 공용주차장이 있는데 밤엔 비어있다. 이곳을 주민이 편하게 쓸 수 있도록 하면 어떻겠는가.”

그렇게 금천구 시흥대로 126길 골목의 밤이 깊어갔다.

■ 골목 꾸미기

실험 두 달째인 10월 초까지도 눈에 띄게 변한 건 없었다. 주차 센서와 전광판의 설치도 여러 이유로 늦어지고 있었다. 온종일 골목에

나와 사람들을 만나도 그때뿐이었다. 그래서 생각해낸 묘안이 골목 곳곳에 시각적 효과를 줄 수 있는 픽토그램을 그려 넣자는 것이었다.

날을 잡아 주민주차위원회 식구들이 모였다. 전봇대에 색을 입혀 갖가지 픽토그램을 그려 넣고, '공유 주차'의 개념을 쉽게 이해할 수 있는 안내판도 설치했다. 또 차 걱정 없이 마음껏 뛰어놀던 어릴 적 골목길을 떠올릴 수 있도록 바닥에 '사방치기', '한발뛰기' 그림판도 되살렸다.

전봇대마다 공유를 뜻하는 하늘색 페인트를 칠하고, '천천히', '깨끗이', '가족같이', '안전하게', '공유해요' 등의 글귀를 새겼다. 사람들이 골목을 오가며 자연스럽게 실험의 의미를 받아들일도록 하려는 뜻이었다. 5시간이나 걸리는 고된 작업이었다.

눈에 보이는 변화를 주자 반응은 곧바로 나타났다. 어떤 주민은 쓰레기봉투를 버리려고 들고 나왔다가 픽토그램이 예쁘게 그려진 전봇대를 보고는 도로 들고 들어간 일도 있었다고 한다. 골목을 대하는 사람들의 생각이 조금씩, 아주 조금씩 바뀌기 시작한 것이다.

▪ 주차구역 공유하기

습관을 바꾸기란 쉽지 않다. 게다가 여러 사람의 행동이 꼬리에 꼬리를 물고 영향을 주고받을 땐 더더욱 그렇다. 이번 실험이 꼭 그랬다.

14면의 거주자우선주차구역을 14대의 차가 공유하려면 지금까지 내가 차를 대던 곳(거주자우선주차구역)에 다른 차가 주차돼있을 때, 차에 적힌 연락처로 차를 빼달라고 연락을 하는 대신 비어있는 다른 주차면에 주차를 해야 한다. 말은 쉽지만 막상 그런 상황에 맞닥뜨렸을 때 익숙한 행동을 바꾸기란 쉽지 않다.



게다가 다른 자리에 차를 댔을 때 평소 그곳에 차를 대던 사람이 어떤 반응을 보일지 알 수 없다면 주저할 수밖에 없다. 아직은 모든 것이 불확실하기 때문이다.

하는 수 없이 정상민 매니저가 매번 나서야 했다. 골목에서 기다리고 있다가 차주가 휴대전화를 손에 들고 내릴 때마다 재빨리 달려가 말했다. 그리고 빈 구역에 차를 댈 것을 권했다.

하지만 실험에 참여하겠다고 동의서에 서명했던 이들도 처음엔 쉽게 받아들이지 못했다. 욕도 많이 먹었다.

그러던 어느 날, 자신의 구역에 불법으로 차를 댄 이름 모를 차주가 전화를 받지 않아 난감해하던 동네 사람이 정상민 매니저의 눈에 들어왔다. 그는 아직 실험에 참여하겠다는 뜻을 밝히지 않고 있었다. 정 매니저는 얼른 달려가 조심스럽게 다른 곳에 대보길 권했다. 그러자 상대가 전화를 받지 않아 난감해하던 그는 “아, 이게 이렇게 하는 거였어”하며 기뻐했고, 그 자리에서 동의서에 서명했다. ‘독점에서 공유로, 행복주차위원회’라고 적힌 스티커도 기꺼이 붙였다.

습관은 하루아침에 바뀌지 않는다. 하지만 기회는 어느 날 갑자기 찾아오기도 한다.

■ ‘골목 동행’

10월 17일 오전, 사회혁신을 위한 디자인 분야의 세계적 석학 에치오 만치니(76) 이탈리아 밀라노공과대학 명예교수가 골목을 찾았다. 세계적 사회혁신 디자이너와 한국 혁신 행정가들의 만남, 이름 하여 「혁신디자인과 혁신행정의 ‘골목동행’」을 위해서였다.

하승창 서울시 정무부시장과 차성수 금천구청장 그리고 황석연 독산4동장 등이 이날 만치니 교수와 ‘동행’했다.



이날 아침 11시쯤 실험실인 금천구 시흥대로 126길 골목 입구에 자그마한 ‘나눔차’가 한 대 멈춰 섰다. 차에서 내린 이는 다름 아닌 만치니 교수. 이곳 골목에서 진행되고 있는 ‘공유주차’ 실험의 의미를 알리려는 뜻에서 몸소 ‘나눔차’를 타고 온 것이다. 이어 하승창 서울시 정무부시장과 차성수 금천구청장이 도착하자, 좁은 골목길 입구가 어느새 사람들로 북적였다.

독점에서 공유로 행복주차 골목 만들기

정상민 매니저의 설명이 시작되자 만치니 교수를 비롯한 일행의 질문이 쏟아졌다. ‘불법주차와 합법주차의 차이가 무엇인가’, ‘불법주차 차량은 어떻게 할 것인가’, ‘센서와 전광판을 설치하면 무엇이 달라지나’, ‘골목 공유차량을 도입하는 목적이 무엇인가’ 등등.

정 매니저는 쏟아지는 질문에 긴장하거나 당황하는 기색도 없이 차분하게 답을 해나갔다. 그도 그럴 것이 벌써 한 달 넘게 주민들을 만나며 더 답하기 힘든 질문들도 받아온 터였다.

“주차구역마다 센서를 달고 골목입구엔 전광판을 설치해 골목에 진입하려는 차량에게 현재 몇 대가 주차가능한지 알려줄 것이다. 그렇게 하면 불필요한 차량의 통행을 막아 차와 사람이 뒤엉키는 것을 막을 수 있다. 또 1가구가 독점하던 공간을 공유하도록 함으로써 더 많은 차량이 주차구역을 나눠 쓸 수 있도록 할 것이다.”

가파른 차량의 증가를 쫓아갈 만큼 주차구역의 수를 늘릴 수 없는 우리 현실에서 과연 ‘공유 주차’가 주민의 답답함을 조금이나마 덜어줄 해법이 될 수 있을지 모두가 호기심 어린 표정으로 그의 설명에 귀를 기울였다. 전봇대마다 새긴 픽토그램에도 큰 관심을 보였다. 30여 분간 골목을 둘러본 일행은 ‘소망상상어린이공원’으로 향했다. 공원에는 ‘골목에서 미래를 열다’란 커다란 현수막 옆으로 아담한 무대가 마련돼 있었고, 동네 놀이터에서 펼쳐지는 다시 없을 대담을 보기 위해 30여명의 주민들이 일찍부터 자리를 잡고 앉아 있었다.

첫 질문은 골목을 둘러본 소감.

“공유주차 실험은 활용되지 않는 주차공간을 효율적으로 활용하려 한다는 점에서 혁신적 시도로 보인다. 조금 더 근본적인 제안을 하자면, 차가 아예 다니지 않는 골목을 만들어보는 건 어떨까. 그렇게 되면 주민들이 골목을 더 자유롭게 활용할 수 있을 것이다.”



그는 2015년 5월 시민운동가 출신의 ‘아다 콜라우(Ada Colau)’ 시장이 들어선 스페인 바르셀로나 시가 ‘차 없는 도시’를 만들기 위해 노력하고 있다고 소개하며 “정말로 아이들이 자유롭게 뛰어놀 수 있는 골목을 만들고자 한다면 그런 시도도 필요하다”고 말했다.

이어 하승창 서울시 정무부시장의 차례.

“모두가 흥미로운 실험들이다. 주민들 스스로 변화를 만들고 있다는 점에서 특히 그렇다. 공동의 의사결정을 해보는 경험이 쌓이면, 앞으로 더 많은 기획이 가능할 것이다. 이번 실험이 끝난 뒤엔 동네가 어떻게 변해있을지 기대된다.”

그는 “경험을 공유해보는 게 중요하다”며 “차 없는 골목길 축제를 열어 공동의 경험 기회를 만들면 한발 더 나아갈 수 있지 않을까 생각한다”고 덧붙였다.

차성수 금천구청장은 유럽의 사례를 들어 골목에 살지 않는 외부인의 차량 통행을 막는 방안을 제시했다.

“동네 주민은 내 아이와 옆집 아이가 다니는 골목이니 조심하게 된다. 그렇게 하면 아이들이 놀 수 있는 공간을 만들 수 있다.”

그는 주차구역 하나를 만드는 데 1억 원이 넘는 비용이 든다며 주차 공간을 줄이지 않으면서도 골목을 주민에게 돌려주는 ‘조화로운 대안’도 가능할 것이라고 말했다. 또 “주민들의 새로운 아이디어가 지역의 문제 해결에 머물지 않고 공동체 복원으로까지 이어지길 기대한다”며 마음을 모아 나서준 주민들에게 감사의 뜻도 전했다.

두 번째 질문은 “사회혁신을 위한 과정에서 시민의 역할을 높이기 위한 방안은 무엇인가”였다.

만치니 교수는 “시민을 설득하는 것보다 그들이 참여하고 싶은 환경을 만드는 것이 더 중요하다”고 말했다. 환경이 만들어지면 사람들은 자연스럽게 참여하게 된다는 뜻이다. 그러면서 새로운 시도를 할

수 있는 기회로서의 인프라와 믿음을 주는 비전을 제시할 필요가 있다고 덧붙였다.

하승창 정무부시장은 지금까지 행정이 정보를 독점해온 탓에 시민의 불신이 커졌다고 시민과의 ‘정보 공유’가 반드시 필요하다고 말했다. 또한 “내가 참여해서 바꿀 수 있다는 경험이 쌓일 때 시민참여는 다른 차원으로 넘어갈 것”이라며 의사결정의 권한을 분산할 필요가 있다고도 말했다.

차성수 금천구청장은 “사적 이해관계를 공적 의제로 만들어가는 게 중요하다”며 “주민의 작은 참여가 현실의 변화로 이어져 주민이 이를 체감할 수 있도록 행정이 더 노력해야 한다”고 말했다.

주민의 목소리를 듣는 시간엔 한 초등학생이 일어나 “어른들에게 시끄럽다고 혼나지 않는, 마음껏 뛰어놀 수 있는 놀이터가 필요하다”고 말하자 만치는 교수가 “나도 필요하다”고 답해 웃음을 자아내기도 했다.

어느덧 1시간이 훌쩍 흘렀다. 만치니 교수는 따뜻한 격려가 담긴 당부의 말을 전했다.

“서울은 전 세계 도시 가운데 사회혁신이 활발하게 진행되는 Top 3 안에 드는 도시다. 여러분은 충분히 자부심을 가질 만 하다. 앞으로 다른 나라에 가면 독산4동의 사례를 소개할 것이다.”

▪ 전문가 대담

10월 28일 오후엔 서울연구원 교통 전문가 이신해 선임연구원이 골목을 찾았다. 실험에 대한 조언을 듣기 위해 행복주차주민위원회가 이신해 연구원을 초청했다. 이 연구원은 이번 공모사업의 최종 심사에 심사위원으로 참여하기도 했다.

“공유를 위해선 사람들끼리 서로 관계를 맺는 게 중요하다. 공유의

기본은 약속이다. 아는 사람들끼리 공유를 해야 갈등이 덜 생기고, 갈등이 생겨도 크게 번지지 않는다.”

모르는 사이로 시작하지만, 서로 연락처를 나누고 친해지게 되면 앞으로 주차구역을 공유하는 것뿐 아니라 더 많은 일을 함께 할 수 있을 것이라는 게 이 연구원의 생각이다.

“지금은 14개의 면을 14명이 공유하지만, 시간대가 엇갈리는 사람들을 2명 이상씩 묶어주면 서로 시간과 규칙을 정해 공유할 수도 있을 것이다.”

또 조금 더 시간 여유가 주어진다면 연립주택의 주차공간을 공유하는 실험도 해볼 것을 제안했다.

“아까 골목을 둘러보니 연립주택의 주차장은 텅텅 비어있더라. 이런 구역도 공유공간으로 끌어내는 게 중요한데, 그러려면 협약을 잘 만들어야 한다. 금전적 보상 체계도 필요하다.”

지금까지의 경험으로는 연립주택 구성원들이 좋은 뜻으로 주차장을 공유공간으로 내놓아도 이듬해엔 철회하는 일이 많았다고 한다. 주차장을 쓰는 외부인들이 약속을 지키지 않고 차를 오랫동안 주차해 두기 때문이다.

이신해 연구원의 조언대로 이번 실험에 함께 하고 있는 14명에게 서로의 연락처를 나눠줬다. 연립주택의 주차구역에 대한 실사도 진행했다. 이중주차를 피할 수 있는 곳만 모두 11면이었다. 앞으로 금천구청 등의 지원으로 계속될 2단계 실험에선 이들 주차구역에까지 공유 실험을 확대해볼 계획이다.

■ 주차 관리 시스템 설치

11월 4일 드디어 주차 관리 시스템을 설치했다. 14면의 주차구역 바닥마다 차량감지보드(센서)를 설치하고, 골목 입구엔 주차 가능한

차량의 수를 알려주는 전광판을 달았다. 실험이 시작된 지 두 달 만이다.

그러나 어김없이 예상치 못한 어려움이 기다리고 있었다. 실험에 참여하겠다고 동의서에 서명까지 했던 동네 사람 한 명이 갑자기 공사를 막아 나선 것이다. 다시 생각해보니 주차구역이 멀어지는 게 싫어졌다고 했다. 정상민 매니저가 다시 설득을 해보았지만 막무가내였다. 설치하지 말라고 소리를 지르는 것도 모자라 장비를 발로 차기까지 했다. 결국 그곳엔 설치를 포기할 수밖에 없었다.

대신 거주자우선주차구역이 아닌 다른 한 곳에 감지보드를 설치할 수 있었다. 골목 사람들의 암묵적 동의 아래 주차구획선이 없는 공간을 마치 자신만의 주차구역처럼 쓰고 있던 동네 사람 한 명이 그곳에 감지보드 설치를 허락한 것이다.

“비록 정식 주차구역은 아니지만 내가 나가게 되면 이 구역에 주차를 해도 된다.”

그 덕에 14면의 주차공간 모두에 감지보드를 설치할 수 있었다.

지난 100일간 골목 풍경은 얼마나 변했을까

‘100일의 실험’으로 골목의 풍경은 얼마나 변했을까. 석 달 새 골목의 차들이 몽땅 사라지거나 하는 일은 물론 일어나지 않았다. 하지만 자세히 들여다보면 결코 작지 않은 변화들이 있었다.

14면의 (거주자우선)주차구역이 비어있는 낮 시간엔 동네 사람이면 누구나 그곳에 차를 댈 수 있다. 물론 가급적 저녁 퇴근시간 전엔 다른 곳으로 차를 옮겨줘야 한다. 차들이 정해진 주차구역부터 차곡 차곡 채워지니 골목이 한결 여유로워졌다. 또 퇴근 무렵엔 굳이 늘 대던 곳에 차를 대지 않아도 되니 가끔 다른 차가 주차돼있어도 불

쾌해 할 필요가 없다. 어딘가 한 곳은 남아있을 테니 말이다.

“주말마다 차를 몰고 찾아오는 딸이 전에는 차덥 곳이 없어서 늘 걱정이었는데 이젠 마음 편히 차를 댈 수 있게 됐어. 너무 고마워.”

“전에는 빈자리에 차를 대도 5분, 10분 만에 차 빼달라고 전화가 왔는데 지금은 1시간 넘도록 차를 대놔도 신기하게 아무 연락이 없네.”

오랫동안 동네를 지켜온 주민에게도, 또 잠깐 동네에 머물게 된 손님에게도 이제 골목은 자그마한 공간을 내어줄 수 있게 되었다.

또 골목 입구에 전광판을 설치한 뒤로는 골목을 드나드는 차량이 30%가량 줄었다. 날마다 골목을 가로질러 어린이공원을 오가는 아이들이 누구보다 먼저 차량이 줄어든 걸 느낄 수 있었다. 골목 어른들에게 어릴 적 골목길에서 뛰어놀던 기억을 떠올리게 하려고 바닥에 ‘사방치기’ 놀이판을 그려 놓았더니 어떻게 알았는지 아이들이 모여 ‘사방치기’를 하며 놀곤 했다. 언젠가부터 찾아보기 힘들어진 그 시절 골목 풍경이 잠시나마 되살아난 것이다.

이제 시흥대로 126길 골목에 자리한 14면의 (거주자우선)주차구역엔 날마다 머무는 차들의 색이 바뀐다. 움직일 틈 없이 꽉 막혀있던 골목에 작은 숨통이 트인 것이다. 겉으로 두드러지진 않아도 결코 작지 않은 변화다. 동네 사람들의 마음을 움직여 만들어낸 변화라는 점에서 그렇다. 또 ‘우리 동네의 문제는 우리 스스로 풀어간다’는 믿음과 배짱도 생겼다. 이제 마음만 먹으면 못할 일이 없다.

‘공유·골목·협치·주민’, 최대 난제를 최고의 혁신으로

‘독산4동 행복주차주민위원회’가 벌인 ‘공유주차’ 실험은 이번 공모에 뽑힌 프로젝트들 가운데 가장 많은 관심을 끌었다. 골목길 주차

난이 얼마나 심각한지, 또 얼마나 풀기 어려운지를 보여준다.

주차공간을 늘리는 일이 한계에 다다른 만큼 ‘공유’에서 해법을 찾으려는 시도는 꾸준히 있어왔다. 서울시가 내놓은 스마트폰 애플리케이션인 ‘모두의 주차장’도 그 가운데 하나다. 빈 주차공간을 알려주고 사용한 만큼 요금을 결제할 수 있도록 하는 서비스다. 하지만 아직은 널리 쓰이지 않고 있다. ‘공유’로의 전환이 기술의 힘만으로는 가능하지 않다는 것을 보여준다. 기술은 당장 무언가가 필요한 순간에 도움을 줄 순 있지만 생각의 변화와 행동의 변화까지를 이끌 어내진 못하기 때문이다.

이른바 ‘박근혜 대통령의 국정농단 사태’로 온 나라가 떠들썩하던 2016년 11월 초, 동시간대 시청률 1위를 기록하던 「JTBC 뉴스룸」에 독산4동의 공유 주차 실험이 소개되었다. ‘모두의주차장’을 비롯해 서울시의 다른 지자체들이 새롭게 도입한 정책들이 별다른 효과를 거두지 못하고 있다는 점을 꼬집은 뒤 마지막으로 독산4동의 실험을 본받아야 할 사례로 소개한 것이다.

“이곳은 주민들이 자발적으로 나서서 주차공간을 공유하고 있는데요. 도심 속 주차문제를 해결하기 위해서는 무엇보다 자발적인 공유와 그 공유를 돕는 시스템 정착이 필요합니다.”(JTBC 뉴스룸 ‘밀착 카메라’, “‘핑크 난’ 서울 주차난 해법…이유는?”, 2016.11.03.)

‘행복주차골목 만들기’ 실험은 기술의 힘을 빌리되 그것에만 기대지 않았다는 점에서 다르다. 동네 사람들 스스로 공유의 의미와 가치에 공감하고, 어느 정도의 불편함을 참아내도록 설득하는 길고 힘든 과정이 있었다. 삶의 변화는 그렇게 만들어진다. 짧은 기간, 이번 실험이 의미 있는 결실을 거둘 수 있던 첫 번째 이유다.

실험을 이끈 조직도 탄탄했다. ‘행복주차주민위원회’라는 주민모임이 실험을 이끌며 동주민센터가 든든하게 뒷받침하고 여기에 기술력을

가진 민간기업 (주)모루시스템이 힘을 보탤다. 서울연구원 도시교통 전문가 이신해 연구원의 조언도 큰 힘이 되었다. 행복을 좇는 골목 원정대는 이렇게 꾸려졌다. 그야말로 ‘민-관-산-학’이 단단한 협력 체계. 하나의 팀을 꾸려 세상에 없던 해법을 찾아 나선 것이다.

독산4동 골목을 들쭉이게 했던 ‘100일의 실험’은 아쉬움을 남긴 채 끝났다. 이번 실험이 모두에게 속 시원한 해답을 주기는 어려울지 모른다. 그렇다고 실망할 필요는 없다. 어차피 지금까지 국가도 시장도, 다른 어느 누구도 풀지 못했던 문제니까. 어쩌면 동네 사람들이 스스로 답을 찾아 나섰다는 사실 하나만으로도 벌써 문제가 절반쯤은 풀린 건 아닐까.

‘독산4동 행복주차주민위원회’의 멋진 도전이 2017년에는 한 걸음 더 내딛을 수 있길 기대해본다.

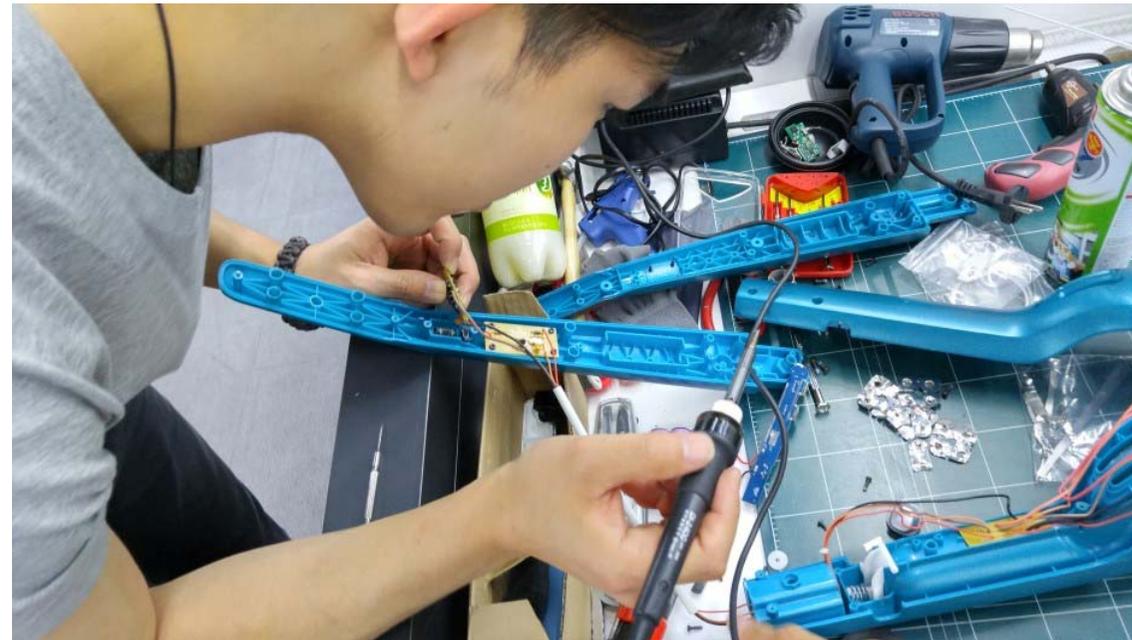
두 번째 실험

배터리 되살림 기술로 더 오래 가는 세상 만들기

다시 쓰는 더 나은 방법, ‘배터리뉴(BETTER REnew)’

| 소셜벤처 인라이튼 |

세상을 바꾸는 기술은 앞선 기술이 아니라
올바로 쓰이는 기술이다



‘배터리뉴(BETTER REnew)’ 실험은 과학기술로 세상을 바꾸려는 실험이다. 세상을 떠들썩하게 만든 AI(Artificial Intelligence, 인공지능)를 떠올릴지 모르겠지만, 그런 첨단 기술은 아니다. 세상에 없던 새로운 기술은 더더욱 아니다. 어쩌면 너무 흔해서 더 이상 거듭 떠보지 않게 된 기술, 세상이 더는 쓸모없다 여기던 기술이 쓰였다. 기술에 숨어있던 새로운 가치를 찾아내 되살린 것이다. 이번 실험이 더 값진 이유가 바로 여기에 있다.

‘배터리뉴’ 실험은 세상에 꼭 필요하지만 자본이 감추려는 기술을 시민에게 돌려주려는 시도이기도 하다. 기술을 시민의 품으로 돌려주는 것은 곧 새로운 가능성을 열어주는 것이다. 기업의 이익에 길들여진 소비자에서 벗어나 내 이웃과 공동체의 내일을 염려하는 시민으로서 지금까지와는 다른 선택도 할 수 있게 되기 때문이다.

실험을 이끈 ‘인라이트(ENLIGHTEN)’은 이번에 뽑힌 단체 가운데 유일한 ‘소셜 벤처(social venture)’다. 알다시피 소셜 벤처는 기업이라는 낯선 몸으로 경제적 이익과 사회적 가치를 동시에 추구하는 집단이다. 기술과 패기 그리고 여기에 더해 구체적 비즈니스 모델(Business Model)까지 갖춘 소셜 벤처의 참여는 사회혁신의 외연을 넓히고 사업의 지속가능성과 확장성을 뒷받침한다는 점에서 의미가 크다. 이들의 도전이 반가운 또 하나의 이유다.

더 오래 가는 세상 만들기, ‘배터리뉴(BETTER REnew)’

‘그 많던 동네 전파사는 다 어디로 갔을까.’

어릴 적엔 동네마다 전파사가 있었다. 고장 난 라디오며 TV며 온갖 가전과 부속품이 꼭 들어차있던 작은 공간. 그곳엔 무엇이든 고쳐내는 장인이 있었고, 그가 하는 일은 마치 죽은 생명체에 새로운 숨결

을 불어넣는 것처럼 보였다. 추억의 드라마 「한 지붕 세 가족」 속 ‘순돌이 아빠’도 그런 동네 전파사의 장인이었다.

그러나 언제부턴가 전파사를 찾아보기 어려워졌다. 그 많던 동네 전파사는 대체 다 어디로 간 걸까.

‘다시 쓰는 더 나은 방법 - 배터리뉴(BETTER REnew)’ 프로젝트는 잠들어 있는 가전들에 새 생명을 불어넣고 사라져가는 기술을 시민에게 돌려줌으로써 더 오래 가는 세상을 만들려는 실험이자, 신개념 동네 전파사와 기술장인을 되살리려는 시도다.

‘조금 더 쉽고 싸게 무선 가전의 배터리를 교체할 수 있다면 멀쩡한 가전이 버려지는 걸 막을 수 있지 않을까.’

이들의 실험은 이런 작은 생각에서 출발했다. 조금만 손보면 얼마든지 더 쓸 수 있는 가전들, 특히 전동공구나 진공청소기처럼 배터리를 쓰는 무선 가전들이 짧은 배터리 수명 탓에 멀쩡한 채로 버려지곤 하는 현실을 더는 두고 볼 수 없었던 것.

“무선 가전은 1년쯤 지나면 배터리를 교체해야 하는데, AS센터에선 제품가의 절반에 달하는 비용을 청구하니 차라리 새 제품을 구매하게 된다. 멀쩡한 제품이 버려지고 불필요한 소비가 발생하는 것이다. 우리는 ‘배터리 리필’ 방식으로 배터리팩 안의 셀만 새 것으로 교체하는데 그 절반의 비용으로 성능은 오히려 처음보다 더 나아진다.”

이번 실험을 이끌고 있는 ‘인라이트’ 신기용 대표의 말이다. 이렇게 무선 진공청소기 한 대를 1주기만큼 더 쓰게 되면 새 제품을 만들고 폐기하는 데 들어가는 이산화탄소의 발생을 막을 수 있는데, 이는 나무 네 그루를 심는 것과 맞먹는다는 게 그의 설명이다.

‘인라이트’이 가진 기술은 무선 가전의 배터리팩(묶음)을 구성하는 셀을 새것으로 바꿔주는 기술로, 아주 오랜 훈련이나 대단히 값비싼 첨단 장비가 필요하진 않다. 그럼에도 널리 쓰이지 않는 이유는 그

것이 기업의 이익에 반하기 때문이다. 기업은 자신이 판 가전이 꼭 배터리 수명만큼만 쓰이다 버려지는 게 당장 더 많은 이익을 가져다 준다고 여기니까. 그래서 이번 실험은 ‘과학기술은 누구를 위해 존재하고 쓰여야 하는가’라는 물음을 돌아보게 한다.

배터리로 세상을 바꿀 결심을 하다

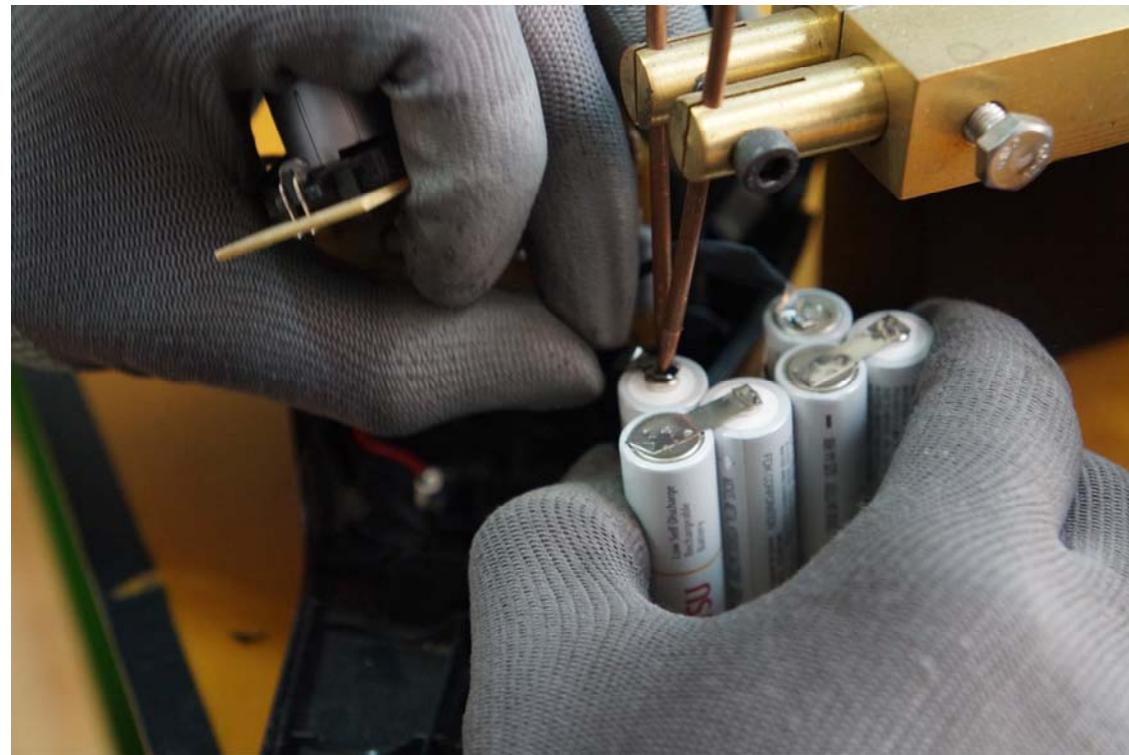
신기용 대표는 대학에서 디자인과 공학을 융합 전공했다. 졸업 작품으로 ‘유니버설 디자인’(장애 유무나 연령에 관계없이 누구나 쓸 수 있도록 하는 디자인)을 적용한 재활치료용 자전거를 개발했고, 대학원에서는 사회혁신을 위한 PSS(Product-Service System, 제품-서비스 통합시스템) 디자인을 연구했다. 사회혁신에 대한 남다른 애정이 있었던 것. 그 시절, 전 세계의 에너지 불균형이 경제 불균형에서 비롯된다는 사실을 깨달은 뒤, 아프리카에 보낼 새로운 컨셉의 ‘태양광 램프’를 개발하기로 마음을 먹게 된다. ‘에너지’와의 인연은 그렇게 시작되었다.

뜻이 맞는 이들을 모아 개발에 나선 끝에 2013년 소셜 벤처경연대회(글로벌 부문)에서 ‘병렬연결식 모듈형 태양광램프’로 최우수상을 받았다. 대학원을 다니던 그는 고민 끝에 그 길로 학교를 나와 ‘인라이트(ENLIGHTEN)’을 설립했다. 세상을 밝히려는 뜻이다.

하지만 창업의 길은 녹록치 않았다. 태양광 램프로 지속가능한 비즈니스 모델을 만들기엔 아직 경험이 부족했던 것. 그래서 먼저 주변에서 문제를 찾아보기로 했다. 그때 눈에 들어온 것이 아직 쓸 만한 채로 버려지는 스마트폰 배터리였다.

후배와 몇 달간 밤낮 없이 개발에 매달린 끝에 중고 스마트폰 배터리를 재사용할 수 있는 업사이클링 보조배터리 ‘BETTER RE’를 개

발해냈다. ‘BETTER RE’는 2014년 말, 세계 3대 디자인 어워드로 꼽히는 ‘레드닷 디자인 어워드(red dot design award)’ 제품 컨셉 부문에서 ‘인라이트’에 본상을 안겨주었다. 이로써 ‘인라이트’은 다시 될 힘을 얻게 되었다. 2015년에는 ‘삼성투모로우솔루션’ 아이디어 부문에서 최우수상을 거머쥐었다. 기술력과 사회적 가치, 어느 것 하나도 빠지지 않는 그야말로 탄탄한 ‘소셜 벤처’임을 다시 한 번 보여준 것이다.



“지금은 거의 자취를 감춘 동네 전파사와 기술장인의 가치를 되살리는 실험이기도 하다.”

용산과 세운전자상가에서 오랜 세월 전자제품 수리와 배터리 교체 작업을 해오다 일거리가 떨어져 손을 놓은 기술장인들을 다시 현장으로 불러내는 것도 이번 실험의 중요한 과제다. 되살림 팩토리에는 50대 기술장인 한 명이 나와서 함께 일하고 있다. 앞으로는 더 많은 장인들을 다시 불러내 시민들과 관계 맺도록 할 계획이다.

이들은 새로운 관계 맺기에도 힘쓰고 있다. 서로 얼굴조차 모르고 지내는 동네 주민들 사이의 관계, 또 시대가 바뀌면서 잊힌 기술장인과 시민 사이의 관계. ‘되살림 팩토리’란 이름의 신개념 전파사와 되살림 가전을 파는 플리마켓이 이들 사이의 새로운 관계 맺기를 위한 ‘다리’가 되어줄 것으로 기대하고 있다.

‘되살림 팩토리’에는 고장 난 가전을 들고 오는 동네 어르신들을 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 김치나 계란을 들고 찾아와 마음을 전하는 이들도 있다. 크리스마스엔 버려진 중고가전을 깨끗하게 되살려 동네의 어르신들에게 선물할 계획도 세웠다. 제품뿐 아니라 사람들 사이의 관계까지도 되살리는 게 이들의 바람이다.

나무를 심는 마음으로 배터리를 갈다

▪ 성수동

공모 선정 소식을 듣고 곧바로 작업공간을 얻고 장비와 재료를 마련하는 일에 나섰다. ‘생활 실험실(Living Lab)’이란 이름에 걸맞게 성수동 주택가 한 가운데 아담한 마당과 대추나무가 있는 집에 동지를 틀었다. 성수동에 자리를 잡은 건 꼭 사무실과 가깝기 때문만은 아니었다. 시대 변화와 더불어 한때 사람들에게서 잊혔다가 언젠가부

터 다시 사람들로 북적이게 된 이곳 성수동의 풍경이 어딘가 이번 실험과 닮아있었기 때문이다. 성수동은 ‘회복(Renew)’이란 말과 썩 잘 어울리는 동네다.

성수동은 1960년대 준공업 지역으로 선정된 뒤 철공장, 염색공장, 도금공장 등이 대거 들어선 것을 시작으로 1970년대엔 가발 산업, 1980년대엔 봉제 산업, 다시 1990년대 들어서는 구두 및 인쇄 산업이 뿌리를 내렸던 곳이다. 그러다 1990년대가 끝나갈 무렵부터 공장들이 더 낮은 임금을 쫓아 하나둘 떠나면서 제법 오랜 시간 빈 공장과 창고들만 스산하게 남겨진 동네가 되고 말았다.

다행히 2005년, 서울시가 이곳에 ‘서울숲’을 조성하면서 새로운 사람들이 모여들기 시작했다. 젊은 예술가들이 하나둘 찾아와 버려진 창고에 동지를 틀기 시작하더니, 세상을 바꾸려는 ‘소셜 벤처’들도 하나둘 모여들었다. 성동구청이 2012년 성수동을 ‘수제화 산업 특화 지역’으로 지정한 것도 한몫했다. 지금은 못 쓰게 된 공장이나 인쇄소를 리모델링해 카페와 갤러리, 작업실 등 새로운 문화 공간으로 탈바꿈하는 일이 부쩍 늘었다. ‘소셜 벤처’들이 많아져 ‘소셜 벤처 밸리(Social Venture Vally)’라는 이름도 얻었다.

바로 이곳에서 ‘인라이트’이 더 오래 가는 세상을 만들려는 실험을 시작했다.

▪ 기술 배우기

신기용 대표는 대학에서 기계공학과 전기전자공학, 인간공학 등을 두루 배웠다. 하지만 그런 그에게도 새로운 기술을 익히는 일이 쉽지 않은 않았다. 용산전자상가와 세운상가 장인들에게 하루가 멀다고 찾아가 모르는 것을 묻고 또 물었다. 당연히 혼도 나고 싫은 소리도 많이 들어야했다. ‘니들이 해봐야 안 된다’는 말을 들을 땐 힘이 빠

지기도 했다. 다행히 선뜻 손을 잡아주고 어깨를 두드려준 이들이 있어 짧은 시간에 많은 것을 배울 수 있었다.

그렇게 익힌 기술로 매일같이 중고 가전 거래 사이트를 뒤져 고장 난 제품을 헐값에 사들인 뒤 배터리를 바꾸고 고쳐서 역시 같은 사이트에서 되팔았다. 안팎을 새것처럼 청소하는 건 기본이었다.

이런 일을 몇 달간 반복하다보니 어렵던 기술이 조금씩 손에 익어갔다. 사이트 안에서도 소문이 나기 시작해 고객도 늘기 시작했다. 작업 과정을 모두 블로그에 공개한 것도 효과가 컸다. 블로그 접속자도 나날이 늘어갔다.

하루 고객이 20명으로 늘어날 즈음 ‘되살림 팩토리’를 마련했다. 서비스 운영과 마케팅을 맡을 인력도 뽑았다. 모두가 ‘스타트업(start-up)’에 청춘을 던져보겠다는 패기 넘치는 청년들이었다.

일을 시작한 지 얼마 안 돼서는 고객의 물건을 망가뜨린 일도 몇 번 있었다. 두 번은 새 제품으로 물어줘야 했는데, 신 대표는 ‘R&D 비용으로 생각한다’며 웃었다.

■ 인프라 구축

9월 첫째 주부터 실험에 필요한 장비와 재료를 마련하고, 함께 일할 기술장인과 예비장인을 찾아 나섰다.

예비장인은 성수공고에서 뽑기로 하고, 학교에 연락을 취했다. 며칠 뒤 취업을 담당하는 교사가 학생 두 명을 데리고 사무실이 있는 ‘크레비스(CREVISSE)’로 찾아왔다. 한참을 이야기를 나눴고, 한 명을 책임자로 판단해 함께 일 해보기로 했다.

문제는 기술장인이었다. 용산과 세운전자상가에서 기술을 배우면서 얼굴을 익힌 장인들에게 조심스럽게 이야기를 꺼내봤지만 쉽게 허락하는 이는 없었다. 난감한 상황이 한 동안 이어졌다.



그러던 어느 날, 중고 가전을 거래하는 온라인 카페에서 어쩌다 알게 된 50대 기술장인이 연락을 해왔다. 기회를 놓칠 수 없어서 대뜸 만나자고 하고는 찾아갔다. ‘인라이튼’의 사업과 꿈에 대해 설명하고 조심스럽게 함께 일해보자고 제안했다. 그날 이후로 몇 번을 더 만났다. 일 얘기뿐 아니라 서로가 살아온 이야기, 앞으로 살아갈 이야기를 나누며 기술장인도 조금씩 마음의 문을 열기 시작했다. 그리고 결국 굳게 손을 맞잡았다. 그렇게 또 하나의 힘든 고비를 넘을 수 있었다.

지난 몇 달을 함께 일한 그 50대 기술장인은 지난 십수년간 자신조차 몰랐던 일의 가치를 이곳에서 새롭게 알게 되었다며 그 어느 때보다 행복하고 보람을 느낀다고 말한다.

10월부터는 전동킥보드와 전동휠, 전기자전거의 배터리를 교체할 수 있는 전문가팀도 힘을 보태고 있다. 배터리팩 안에 셀이 많이 들어갈수록 이들 사이의 균형을 맞추는 일이 힘든데, 이를 책임질 만한 기술력과 장비를 갖춘 팀이다.

■ 서비스 개시

‘배터리뉴’는 누구나 더 쉽고 싸게 무선 가전의 배터리를 바꿀 수 있도록 하는 서비스다. 배터리 교체를 바라는 고객이 인터넷 홈페이지(<http://betterre.co.kr>)로 교체 신청을 하면 ‘인라이트’는 고객에게 가전을 담아 보낼 수 있는 안전박스를 우편으로 보낸다. 그럼 고객은 여기에 배터리를 교체할 가전을 담아 우편으로 되돌려 보내면 된다. 배터리 교체를 마친 가전도 물론 다시 우편으로 고객에게 보낸다.

처음엔 여러 종류의 가전을 선불리 다루기보다 기술에 자신감이 붙은 무선 청소기에 집중하기로 했다. 그러다보니 아이를 키우는 이른바 ‘육아맘’과 반려동물을 키우는 이들이 많이 찾았다.

서비스가 입소문을 타자 매주 물량이 두 배로 늘었다. 쏟아지는 물량에 배터리 교체에 포장과 전화 응대까지 적은 인원이 도맡다 보니 버거울 수밖에 없었다. 100대가 넘는 물량이 밀려있던 적도 있었다. 그래서 ‘서비스 예약제’를 도입했다. 미리 보내봐야 기다려야 하니 정해진 날짜에 보내도록 하는 서비스다. 고객들이 물건을 보낸 뒤 기다리는 동안 청소기를 빌려주는 ‘렌탈 서비스’도 도입했다. 청소기가 고장 났거나 잠시도 청소기가 없으면 안 되는 고객을 위해서다.



‘서비스 예약제’와 함께 7명이 함께 일하는 팀워크가 갖춰지면서 비로소 서비스가 안정을 찾아나갔다.

■ 클리닝 서비스 도입

‘BETTER REnew’라는 실험 이름에서도 알 수 있듯이 이들은 무언가를 되살리는 그 일 만큼이나 되살리는 ‘더 나은 방법’을 찾는 일도 중요하게 여겼다. ‘고객들이 사랑하는 서비스’를 만드는 일이 곧 이 서비스를 지속가능하게 만드는 힘이라고 믿었기 때문이다.

‘배터리뉴’ 서비스를 이용하는 고객의 대부분이 육아맘이거나 반려동물 키우는 이들이란 사실을 알게 된 건 고객의 수가 500명을 넘어갈 무렵이었다. 이들과 메신저서비스로 소통을 하기도 했는데, 한 번은 어떤 세척용 세제를 쓰는지 물어온 일이 있었다. 많은 이들의 목숨을 앗아간 이른바 ‘가습기 살균제 사태’로 화학제품의 독성에 대한 걱정이 그 어느 때보다 높아진 때였다.

곧바로 회의를 열었다. 그리고 모든 세제를 친환경 세제로 바꾸고 천연 세제인 베이킹소다와 구연산을 쓰는 ‘프리미엄 클리닝 서비스’도 개발하기로 했다.

이런 변화에 대한 고객의 반응은 깜짝 놀랄 만큼 뜨거웠다. 지금은 거의 모든 고객이 ‘프리미엄 클리닝 서비스’를 이용한다. 그뿐이 아니다. 배터리 교체 없이 클리닝 서비스만 이용하려는 고객, 또 정기적으로 서비스를 이용하고 싶다는 고객도 생겼다.

고객의 작은 소리에 귀를 기울이고 재빠른 변화를 이끌어냄으로써 ‘인라이튼’도, 고객도 모두 더 만족스런 서비스로 진화한 것이다. 이 일로 고객, 즉 사용자의 소리에 귀 기울이면서 그들이 무엇을 바라는지, 또 그 무엇을 바꿔야 하는지를 찾아내는 일이 무엇보다 중요하다. 사실을 깨달을 수 있었다.

■ 고객 반응

고객의 반응은 기대를 뛰어넘을 만큼 좋았다.

“고객들이 너무 좋은 후기들을 남겨 준다. 새 것 안 사길 진짜 잘했다는 말, 버릴 뻔했는데 너무 다행이라는 말을 들을 땐 정말 뿌듯하다. 손편지를 써서 응원해주신 분도 있고. 본인들에게도 지구를 위해 좋은 일을 했다는 뿌듯함이 남는 것 같다.”

물론 좋은 일만 있었던 건 아니다. 급한 고객을 위해 5,000원을 추가로 내면 앞당겨 처리를 하는 서비스를 도입했는데, 어떤 분이 “최순실이나”며 거칠게 항의를 한 일이 있었다. 하루에 정해진 물량을 순서대로 모두 처리한 뒤 일을 더 하겠다 뜻이었고, 5,000원은 초과 노동에 대한 보상으로 받은 것인데 새치기로 오해를 한 것이다. 새치기가 아니라고 아무리 설명해도 ‘돈 없으면 줄 서고, 돈이면 다 되는 더러운 세상’이라며 막무가내로 목소리를 높였다고 한다. 결국 그 서비스는 없었다.

■ 지역 속으로

동네 사람들과 관계를 맺으며 지역에 뿌리를 내리려는 뜻으로 주택들이 모여 있는 곳에 ‘되살림 팩토리’를 마련했지만, 생각지도 못했던 문제에 맞닥뜨려야 했다. 작업 중에 생기는 소음과 먼지가 이웃들에게 피해를 주게 된 것이다. 먼지로 꽉 차있던 무선청소기 안을 청소하려면 강한 흡입장치로 먼지를 빨아들여 밖으로 내보내는 것 말고는 다른 도리가 없다. 별 수 없이 화장실 벽에 박스를 겹겹이 붙여 소리가 새어 나가지 않도록 하고 먼지 흡입 작업은 좁은 화장실에서만 진행할 수밖에 없었다.

동네 사람들에게 실험을 알릴 마땅한 통로가 없다는 점도 내내 답답했다. 주말이면 사람들로 넘쳐나는 ‘서울숲공원’에 커다란 현수막을

내걸고 싶었지만 구청에서 허락을 해주려 만무했다. 별 수 없이 주말에 몰래 내다걸었다.

100일간 1만 그루의 나무를 심다

지난 100일 동안 이들의 손을 거쳐 간 무선청소기는 약 1,000대. 청소기 1대를 1년간 더 쓰면 나무 네 그루를 심는 것과 맞먹는 이산화탄소 절감 효과를 거둘 수 있다고 했으니, 약 4,000그루의 나무를 심은 셈이다. 작은 산 하나를 쌓아올린 것과 다름없다. 겨우 석 달 만에 산 하나를 쌓아올렸으니 이대로라면 지구 곳곳에 수천 수만 그루의 나무들로 꽉 찬 거대한 산맥도 세울 수 있을 것이다.

‘조금 더 쉽고 싸게 무선 가전의 배터리를 교체할 수 있다면 멀쩡한 가전이 버려지는 걸 막을 수 있지 않을까’

이들이 처음에 떠올렸던 생각은 들어맞았다. 지난 석 달간 ‘배터리뉴’의 문을 두드린 약 1,200명의 시민이 이를 보여준다. 대단한 홍보 없이 입소문만으로 만들어낸 숫자이기에 더 값지다.

또 누군가 돈을 내고 이용할 만한 서비스를 만들어냈으니 비즈니스 모델로서 첫 고비는 넘어선 것이다. 성장 속도도 감당하기 벅찰 만큼 가파르니 사회적 필요도 정확히 읽어낸 시도라 하겠다. 프로토타입(시제품)으로선 더할 나위가 없다.

이들의 실험은 이른바 ‘최순실 게이트’로 서울 광화문에 무려 150만 개의 촛불이 켜졌던 그 이튿날 월요일 아침에 「오마이뉴스」 탑기사 가운데 하나로 소개되었다(“버리려던 청소기가 새것처럼, 이 청년들의 ‘마법’”, 2016.11.27.). 그리고 그날 ‘인라이튼’ 웹사이트에 접속자가 몰리는 바람에 서버가 다운돼 한참을 접속할 수 없었다. 사람들의 관심이 어느 정도인지를 짐작할 수 있는 대목이다.

이들은 앞으로 더 많은 기술장인을 모으고 또 시민과 연결할 꿈을 가지고 있다. ‘가전 되살림 플랫폼’을 넘어 ‘가전·홈케어 서비스’로 키워나갈 계획이다. ‘되살림 팩토리’도 더 큰 곳으로 옮겨 장인과 메이커 그리고 시민이 함께 협업할 수 있는 공간으로 키우고 싶은 게 이들의 꿈이다.

“IoT(Internet of Things)시대라고 하지만 사실은 BoT(Battery of Things) 시대다. 배터리가 들어가지 않는 제품이 없다. 우리는 이제 겨우 작은 성공을 만들어가고 있는 중이다. 앞으로 갈 길이 멀다.”

오래된 기술로 세상을 바꾸려는 소셜 벤처의 값진 도전

‘배터리뉴’ 실험은 과학기술의 발전이 가져온 4차 산업혁명의 물결이 인류의 삶을 뒤흔드는 오늘, 왜 과학기술이 필요하며 인류를 위해 어떤 일을 해야 하는지를 돌아보게 만든다.

AI(인공지능)처럼 인류의 삶을 압도할 최첨단의 과학기술만이 가치가 있는 건 아니라는 사실, 대단치 않아 보이는 ‘오래된 기술’도 어떻게 쓰느냐에 따라 얼마든지 더 나은 세상을 만드는 데 값지게 쓰일 수 있다는 사실을 이번 실험은 보여준다.

이는 사회혁신이 본래 추구하는 방법론과도 잘 들어맞는다.

“이런 프로젝트들이 지닌 가장 두드러진 공통점은 이들이 새로운 방식으로 사회적 목표를 달성하기 위해 이미 존재하는 자원들을 (사회적 자본에서부터 역사적 유산, 전통적인 수공예 기술에서부터 최첨단 기술에 이르기까지) 창조적으로 재결합하는 데서 생겨난다는 점이다.”(에치오 만치니, 『모두가 디자인하는 시대』)

설 자리를 잃어가던 기술장인에게 새로운 길을 열어주려 한다는 점도 그 의미가 결코 작지 않다. 아직 가능성을 보여주는 데에 그치긴

했지만, 비슷한 처지에 놓인 기술장인의 수가 적지 않다는 사실을 떠올리면 이는 하나의 산업 분야를 되살려내는 일이기도 하다. 시대 변화를 쫓아가지 못해 점점 주변으로 밀려나는 다른 산업들에게도 본보기가 될 수 있을 것이다.

이번 실험명인 ‘배터리뉴’는 ‘배터리를 새롭게 한다’는 ‘Battery New’로 읽히기 쉽지만, ‘더 나은 되살림(회복)’이란 뜻의 ‘Better Renew’가 본래 뜻이다. 디자인을 전공한 사람들답게 이름 짓는 솜씨도 남다르다.

신 대표를 처음 만난 날 디자인이 사회혁신에 어떤 도움을 줄 수 있다고 생각하는지를 물었다. 그는 “원래 좋은 디자인은 좋은 사회를 만든다”며 디자인에 대한 자부심을 내비쳤다. 그는 여전히 ‘좋은 디자인’을 꿈꾼다.

더 오래 가는 세상을 만들려는 ‘인라이튼’의 꿈처럼, 이들의 도전도 오래도록 이어지며 밝게 빛나길 기대해본다.

발달장애 청소년을 위한 다른 교육은 가능하다

발달장애-비장애 학생 참여형 통합교육 프로그램

| 피치마켓(Peach Market) |

때로는 친구와 이웃이 정부보다 더 든든할 수 있다



경제규모의 성장에도 한국은 여전히 장애인과 그 가족들에게 더없이 가혹한 나라다. 그런 점에서 사회혁신이 꼭 풀어야 할 난제 가운데 하나가 바로 장애인 문제일지 모른다.

‘피치마켓(Peach Market)’은 발달장애인과 장애인의 통합교육이라는 어려운 과제로 이번 실험에 도전했다. 비장애인 청소년이 또래 장애인의 ‘독서 친구’로 나서도록 하는 실험이다.

이는 발달장애 청소년에게 희망을 선물할, 교육의 새로운 길을 여는 시도다. 국가도, 교육 전문가들도 생각지 못했던 길이란 점에서 눈여겨 볼만하다.

‘피치마켓’은 지난 몇 년간 발달장애인이 읽을 수 있는 특별한 책을 만들어왔다.

“40년 만에 처음 책을 끝까지 읽었어요. 그리고 부모님과 책 이야기를 했어요.”

복지관에서 우연히 ‘피치마켓’의 책을 접하고 읽게 된 42살의 발달장애인이 직접 손으로 쓴 편지글이다. 중학생 발달장애인을 둔 어느 어머니는 직접 전화를 걸어 “우리 아들이 읽을 수 있는 책을 만들어 줘서 너무 고맙다”며 거듭 감사의 마음을 전하기도 했다. 그 어머니의 전화가 몇 년 전 포기하고 싶던 ‘피치마켓’의 함의영 대표를 다시 일으켜 세웠다고 한다. ‘피치마켓’의 실험은 그만큼 값지고, 또 그만큼 힘들다.

‘피치마켓’의 실험은 절실함에서 출발했다. 벌써 몇 년간 발달장애인이 책을 읽을 수 있도록 도와온 이들이 현실의 높은 벽을 넘어 ‘지속가능한 대안 교육 모델’을 뿌리내리고자 다시 한 번 힘겨운 도전에 나섰다.

‘통합교육’이란 이름 아래 발달장애-비장애 학생이 서로 다른 교실에서, 서로 다른 수업을 듣는 현실의 벽을 뛰어넘을 수 있다는 가능

성을 보여주는 것, 이번 실험으로 얻으려는 목표 가운데 하나다. 책이 없는 세상, 글이 없는 세상을 떠올려보라. 그것은 가능성도 희망도 없는 세상에 다름 아니다. 현재 우리나라의 발달장애인 수는 약 20만 명에서 많게는 100만 명을 웃도는 것으로 알려져 있다. 이들의 손에 책을 쥐어주는 일은 새로운 가능성과 희망을 선물하는 일이다. 누군가에게 새로운 세상을 만나도록 돕는 일, 피치마켓의 실험은 그래서 더 값지고 절실하다.

발달장애인에게 책과 친구를 선물하다

“짐과 델러는 부부입니다. 짐과 델러는 오래된 아파트에 살고 있습니다. 짐과 델러는 가난합니다. 그래도 짐과 델러는 서로 사랑합니다. 그래서 짐과 델러는 행복합니다...”

서울 마포구 상암고등학교 도서실, 수업이 모두 끝난 느지막한 시간에 들쭉 짝을 지어 나란히 앉은 학생들이 책 하나를 사이에 두고 머리를 맞대고 있다. 번갈아 가며 소리 내어 책을 읽기도 하고, 뻔히 알만한 질문을 서로에게 던지고 설명하기도 한다. 어딘가 고등학교엔 어울리지 않는 풍경과 대화들. 자세히 들여다보면 몇몇 학생들의 말투와 행동도 낯설다는 것을 알 수 있다.

이곳에 모인 학생들 가운데 절반은 몸과 마음의 발달이 남들보다 느리다. 흔히 ‘발달장애’라 부르는 병을 가진 사람들. 이곳에선 이들 발달장애 학생들에게 책과 친구를 선물하려는 실험이 진행되고 있다.

2016년 10월, 상암고등학교에 발달장애 학생과 비장애 학생이 짝을 이뤄 함께 책을 읽는 동아리 ‘피치마켓 프렌즈’가 꾸러졌다. 상암고 교장을 비롯해 특수학급 교사와 일반학급 담임 등 여럿의 도움으로

9명의 장애학생과 10명의 비장애 학생을 모았다. 그리고 한 달여의 긴 준비를 거쳐 10월 7일 드디어 첫 수업을 시작했다.

‘피치마켓(Peach Market)’은 겉보기에도 맛있고 실제로도 달콤한 복숭아처럼 정보의 불균형이 사라진 시장을 가리키는 경제용어다. 여기에 친구인 ‘프렌즈(Friends)’를 더해 ‘정보의 불균형을 함께 넘어서는 친구들’이란 뜻의 이름이 만들어졌다.

“시각장애인에게 점자가 필요하듯이 지적장애와 자폐를 가진 발달장애인에게도 새로운 언어와 차별화된 교육이 필요하다. 우리는 발달장애 학생과 비장애 학생이 함께 하는 독서교실을 열어 발달장애인이 쉽게 이해할 수 있는 교육 콘텐츠와 학습방법을 제공하려 한다.”

함 대표는 실험에 참여한 장애인들이 독서의 즐거움을 누리면서 비장애인과의 격차를 조금씩 줄여나가길 기대하고 있다.

발달장애인도 책을 읽을 수 있다. 발달장애인의 인지 수준에 맞는 책과 그에 걸맞은 교육이 이뤄진다면 말이다. 하지만, 누구도 이를 위해 힘을 기울이지 않는다. 심지어 국가조차도.

‘피치마켓’은 이 빈 자리를 메우기 위해 벌써 몇 년 전부터 직접 책을 만들고 발달장애인들을 모아 책 읽는 법을 가르쳐왔다. 이런 공을 인정받아 2016년 보건복지부장관 표창을 받기도 했다.

하지만 힘에 부쳤다. 비용도 만만치 않았지만, 무엇보다 책 읽는 법을 가르칠 사람이 턱없이 적었다. 오래 고민 끝에 피치마켓은 또래(비장애) 청소년들이 ‘책읽기 친구’로 나서는 방안을 생각해냈다. 더 많은 발달장애 청소년이 책을 접하게 할 수 있는 방안으로, 또 지속 가능한 교육 모델로 시도해볼 만하다 판단했다.

“전문인력 중심의 독서교실은 확산에 한계가 있을 수밖에 없다. 서울을 중심으로 또래들이 도우미로 참여하는 시스템이 구축되면 발달장애인들의 독서 문화 확산에 큰 도움이 될 것이다.”



다행히 실험을 시작하기도 전에 실험실로 정한 학교 외에 다른 학교 두 곳에서 실험에 참여하고 싶다는 요청이 들어왔다. 반가운 일이다. 비장애 학생들이 학습자료를 제작할 때는 빅데이터에서 크롤링(인터넷의 자동 정보수집 기술)된 일상어 DB와 학습제작용 솔루션이 활용된다. 물론, 함의영 대표를 비롯한 전문가들이 곁에서 돕는다. “비장애학생은 스스로 교재를 만들면서 수업을 주도하게 되는데 이 과정에서 사고력과 학습능력 향상을 기대할 수 있다. 또 '내 친구'라는 인식을 갖게 되면서 장애인에 대한 편견도 자연스럽게 깰 수 있다.”

발달장애인에 새로운 세상을 선물하다

▪ 느린 사람들을 위한 책

발달장애는 태어나면서부터, 또는 자라면서 나타나는 지적장애, 인지장애, 자폐 등을 가리킨다. 인지 기능과 감각 능력, 의사소통 능력, 사회적 행동 등 여러 방면에서, 발달장애인은 평균치에 미치지 못한다. 이렇게 보면 발달장애인이 책을 읽기란 불가능해보일 법 하다. 하지만 눈높이에 맞는 책에 약간의 도움만 더해지면 이들도 얼마든지 책을 읽을 수 있다. 다만 지금껏 우리 사회가 이들을 위해 나서지 않았을 뿐.

‘피치마켓’은 지금까지 세 권의 책을 출간했다. 2015년 1월, 톨스토이의 『사람은 무엇으로 사는가』를 시작으로 O.헨리 단편집을 모은 『O.헨리 이야기』 그리고 지난 10월에 출간한 알폰스 도데의 『어머니』까지. 이날 상암고 학생들이 머리를 맞대고 읽은 책은 『O.헨리 이야기』(‘크리스마스 선물’)였다.

발달장애인들도 나이가 들면 더 이상 동화책을 읽으려 하지 않는다. 그들도 부끄러움을 알기 때문이다. 그래서 『O.헨리 이야기』 표지에는 ‘특별한 사람을 위한, 꼭 필요하지만 세상에 없었던 책’이라고 작게 쓰여 있을 뿐, ‘발달장애’란 말은 없다. 발달장애인들이 이 책을 당당하게 읽을 수 있길 바라는 마음에서다.

‘피치마켓’의 책은 비장애인들이 읽는 책과는 다르다. 원작의 문체나 구성까지 그대로 옮기기엔 무리가 있다. 하지만 인간에 대한 깊은 탐구라는 고전문학의 본령만은 놓치지 않고 담아내려 애쓰고 있다.

▪ 상암고등학교

상암고등학교는 통합교육 거점학교다. 장애 학생과 비장애 학생이

함께 하는 바리스타 동아리도 있다. 대수롭지 않아 보일 수 있지만 현실은 그렇지 않다. 통합 동아리는 거의 찾아보기 힘들 만큼 드물다. 통합교육이란 이름 아래 한 학교에 모여 있지만 장애 학생과 비장애 학생 사이의 거리는 생각보다 멀다.

상암고등학교를 고른 진짜 이유는 다른 데 있다. 최경희 교사가 있는 학교여서다. 알 만한 사람은 다 아는 베테랑 특수교사다.

‘피치마켓’의 첫 책인 『사람은 지금까지 무엇으로 사는가』 출판기념회 때 처음 만나 2년 넘게 많은 도움을 주고받아 왔다.

공모에 선정된 뒤엔 곧바로 상암고 경종록 교장을 찾아갔다. 마침 대학에서 국문학을 전공한 경 교장은 좋은 생각이라며 반겼다. 100일의 실험 기간 동안 임시 동아리로 운영을 해보고 나서 정식 동아리로 전환할지 여부를 판단해보기로 했다. 최경희 교사가 맡고 있는 특수학급 1학년에 9명의 학생이 있으니 이제 비장애 학생 9명을 모을 일이 남았다.



▪ 세 번의 준비 모임

비장애 학생들을 모으는 데는 진로 담당 교사의 도움이 컸다. 담임 교사들에게 설명하고 알맞은 학생들을 소개 받았다. 담임교사들의 도움도 물론 컸다. 제 발로 나선 학생들도 있었지만 대부분은 담임 교사들이 먼저 제안해 함께 하게 됐다.

수업에 들어가기에 앞서 세 번의 모임을 가졌다. 비장애 학생들만 모인 게 두 번, 장애학생들까지 같이 모인 게 한 번이었다. 비장애 고등학생들이 도우미로 나서도록 하는 건 이번이 처음이라 좀 더디더라도 차근차근 가기로 했다.

비장애 학생들만 모아 첫 모임을 가졌다. 여학생이 8명, 남학생이 2명이었다. 첫 모임에선 레포(Rapport, 친밀감) 형성과 동기부여가 중요했다. 다행히 모두들 눈을 반짝이며 귀를 기울였다.

두 번째 모임 땀 장애 학생들도 같이 모였다. 첫 만남이었다. 바리스타 동아리가 쓰는 카페에 모여 장애 학생들이 내려주는 커피를 함께 나눠 마셨다. 아직 서로 서먹했다. 자리도 따로였다. 함 대표가 이 쪽 저 쪽을 번갈아 가며 얘기를 끌어내려 애썼다.

비장애 학생들만 모인 세 번째 모임 때 처음으로 수업을 어떻게 하면 되는지에 대해 이야기했다. 미리 만들어 둔 학습 자료도 보여주고, 자료를 만드는 틀을 어떻게 사용하는지도 알려줬다.

세 번쯤 얼굴을 보니 어떤 장애 학생과 짝을 지어주면 잘 어울릴지가 어느 정도 보이기 시작했다. 발달장애 학생들과는 올해 초부터 벌써 몇 차례 만난 적이 있던 터였다.

일반인을 상대로 한 독서교실에선 둘의 성향에 대한 고려 없이 오는 대로 짝을 지어주다 낭패를 본 일이 몇 번 있었다. 미리 세 번의 모임을 가진 것도 비장애 학생들의 성향을 가늠해보려는 뜻이었다.

그리고 10월 14일, 상암고 도서관에서 드디어 첫 수업을 가졌다.

▪ 책 읽기

상암고등학교 1학년 박대호(가명) 학생이 직접 쓴 글이다.

- 오헨리 이야기에서 기억에 남는 이야기는 무엇인가요? 무엇을 느꼈나요?

오헨리 이야기에서 기억에 남는 이야기는 '20년 후' 입니다. 그림이 신기했다. '20년 후' 사람 그림에서 귀 위치가 아래로 갔다. 나는 참 이상했다. 그리고 '크리스마스 선물'(에서) 이발 가게 아저씨가 얼굴이 백인이고 손목이 살색이다. 진짜로 이상했다.

- 친구와 함께 책을 읽고 어떤 이야기를 하였나요?

처음에는 몰라는 (몰랐는데) 은희가 말해서 알았다. 그리고 그동안 어떻게 지내는지 이야기했다.

- 친구와 함께 책을 읽어서 어떤 점이 좋았나요?

혼자서 읽으면 졸리고 읽기 싫었는데 친구와 같이 읽으니까 조금 졸리고 조금 재미있었다. 그리고 내(가) 아는 친구여서 이야기를 더 하고 재미있었다.

- 친구와 함께 책을 읽으면서 재미있었던 일을 이야기 해주세요.

재미는(재밌는) 이야기보다 슬 때(쓸데) 없는 이야기를 많이 했다. 그 중에서 그동안 어떻게 지내는지(지냈는지) 이야기와 조금 태권도 이야기를 했다. 그리고 책을 읽다가 중간에 책 그림 대해서 이야기를 하다 슬 때(쓸데) 없는 이야기를 했다. 이야기 하다가 시간이 조금 가서 다시 책을 읽었다.

이번엔 상암고등학교 1학년 이은희 학생의 글이다.

대호와의 첫 만남은 무려 2년 전이었다. 2년 전 우리는 중학교 2학년 평범한 학생이었다. 그 당시 우리 학교는 남녀 합반이었기에 분위기도 활발하고 남녀 사이에 대화도 많이 했다. 하지만 대호는 주로 학교 교실이 아닌 다른 곳에서 수업을 들었다. 교실 내의 다른 친구들과는 모두 친해져서 대화를 나눌 기회가 많았지만 대호와는 단 한 번도 대화를 해보지 못했다. 그래서 그때 대호가 정말 궁금했다. 그런 궁금함을 가진 채 빠르게도 1년이 지나가 버렸다.

고등학교에 입학한 후에 대호가 우리 학교에 왔다는 사실을 정말 어찌다보니 알게 되었다. 이번 프로그램을 시작하기 전에도 사실 기대했었다. 첫 만남 자리에서 대호를 봤을 때 남몰래 속으로 소리쳤다. '야호!'

(중략)

조금만 더 귀기울여주고 기다려 주면 충분히 친구가 될 수 있다고 믿었기에 나는 이번 프로그램이 굉장히 반가웠다. 대호와 대화를 나누고 나서 나는 놀랐다. 교실에서는 과묵하고 관심이 없어보이던 대호가 주위 친구들처럼 일상생활을 공유하고 활발하게 생활하는 모습이 새로웠다. 대호는 친구들과 장난치기 좋아하고 항상 밝게 웃는 활발한 친구였다!! 그것을 깨달은 순간 멍했다. 특수학급 친구들에게 편견을 가지고 있지 않다고 자부했던 내가 사실은 그 친구들을 나와 다른 사람으로 생각하고 대화하기를 꺼렸던 것이다. 그 순간 부끄러워졌다. 나의 무심함에.

'피치마켓 프렌즈'는 다 같이 책을 읽는 프로그램이다. 기존의 학습을 위한 독서가 아닌 독서를 통해 그 속에 숨겨진 의미를 찾고

대화하는 프로그램이다. 대호는 다른 친구들보다 책도 잘 읽어주고 자신의 생각도 적극적으로 펼쳐 줘서 순조롭게 끝낼 수 있었다.

그 등장인물의 입장에서 생각해보고 자신의 경험과 빗대어 보며 일상의 이야기도 많이 할 수 있었다. 다 한 번쯤은 읽어본 책이었지만 전에 독서를 하면서 찾지 못한 것들을 권우와 함께 읽으면서 찾는 재미가 있었다.

일주일에 단 하루, 금요일마다 만나서 우리는 주로 책 이야기보다는 사적인 이야기를 많이 했다. 정말 일상 속 구름처럼 지나가는 사소한 이야기라서 기억이 나진 않지만 정말 친한 친구와 소소한 일상을 공유하는 느낌을 받았다.

마지막으로 '피치마켓 프렌즈'를 하면서 나는 굉장히 많은 점을 느끼고 성숙해졌다. 편견을 가지지 말자는 생각을 행동으로 실천하는 일은 생각보다 쉬웠다. 대부분의 사람들은 특수학급 친구들을 나와는 다른 존재로 인식하고 가까워지기를 거부한다. 하지만 특수학급 친구들은 나와는 어울리지 않는 다른 존재가 아니다. 비슷한 생각을 하고 밝고 장난치기 좋아하는 그런 평범한 우리들의 모습이다. 이번 프로그램을 하면서 더욱 더 깊이 깨닫게 되었고 이런 프로그램을 주변에 알려 그 친구들이 받는 차별이나 편견을 없애기 위해 노력해야함을 느끼게 되었다.

그리고 그러한 소통의 수단으로 독서가 참 알맞은 것 같다. 독서는 경험을 공유하고 대화를 나누기에 딱 적절한 수단이다. 우리는 독서를 통해 지식을 늘릴 수 있었을 뿐만 아니라 우리 사이의 장벽을 허물 수 있었다.

▪ 친구

“그냥 새로운 친구를 한 명 사귄 것 같다.”

이번 실험에 ‘독서 친구’로 나선 1학년 지훈이의 말이다. 지훈이도 처음엔 발달장애 학생들이 책을 읽지 못할 거라 생각했다. 하지만 단 한 번의 만남으로 편견은 보기 좋게 깨졌다. 그의 짝이 된 동갑내기 승우(가명)는 깜짝 놀랄 만큼 활발하고 똑똑했다. 그날 이후 지훈이는 날마다 쉬는시간에 특수학급을 찾아 승우와 인사를 나눈다.

“도와 준 것도 별로 없다. 오늘도 저는 손가락으로 짚어 주기만 했을 뿐이지 다 혼자서 읽고 혼자 이해한 거다.”

사실 둘은 전부터 알던 사이였다. 특수학급 학생들도 일반학급에 이름을 올려놓고 가끔 같이 수업을 듣는데, 둘은 같은 반이었다. 승우는 가끔 수업을 들으러 올 때마다 내내 옆드려 잠만 자다 수업이 끝나기가 무섭게 교실을 빠져나가는 아이였다. 그러던 승우가 신이 나서 책을 읽고 자기 생각을 말하니 놀랄 수밖에 없었던 것. 어쩌면 승우처럼 조금 느린 학생들에게 필요한 건 ‘같은 것을 배우는 수업’이 아니라 ‘같이 배울 수 있는 수업’이었을지 모른다.

▪ 세 번째 출판기념회

2016년 10월 5일 낮 2시, 서울 마포구청청소년수련관 2층 열린공연나루에서 ‘피치마켓’의 세 번째 책 『어머니』의 출판기념회가 열렸다.

이번에는 뇌병변 1급 장애인인 홍성훈 작가가 참여했다. 그는 대학원에서 국문학을 공부하고 있는 학생이기도 하다. “소외된 계층을 위한 문학을 하고 싶다”는 게 그의 포부다.

알폰스 도데의 ‘어머니’를 고른 데는 특별한 이유가 있다. 발달장애인의 어머니들 사이에서 ‘사랑’을 소재로 한 책을 출간해달라는 요구가 많았기 때문이다. 함의영 대표는 “이성간의 사랑을 공감하는

것도 중요하지만 부모의 사랑을 이해하는 게 먼저라 생각했다”며 ‘어머니’를 고른 이유를 설명했다.

‘어머니’를 발달장애인의 눈높이에 맞게 다시 쓰는 일은 쉽지 않았다. 지금까지 출간했던 소설들과 달리 시점과 시제가 자주 바뀌었기 때문이다. 생략이 많아 읽는 이가 스스로 유추해내야 하는 내용이 많다는 점도 어려웠다. 세 번째 책이다 보니 쉽고 짧게 표현하는 것을 넘어 문학적으로 표현하고 싶은 욕심도 생겼다. 홍성훈 작가가 많은 도움이 됐다.

홍 작가에게도 쉽지 않은 일이었다. 오죽하면 “알폰스 도데에게 다시 쓰라고 부탁하고 싶었다”고도 했다. 그의 노력 끝에 6쪽짜리 책이 발달장애인의 눈높이에 맞는 120쪽짜리의 책으로 다시 태어났다.

▪ 꿈

이번 실험에는 37명의 발달장애 청소년과 48명의 비장애 청소년이 참여했다. 이들은 지난 100일간 피치마켓이 만든 3권의 고전 문학을 모두 읽고 독후감을 썼다.

실험에 참여한 발달장애 청소년 37명 가운데 지난 1년 동안 단 한 권의 책도 읽은 적이 없는 이가 32명으로 86.4%에 달했다. 초등학교를 졸업한 뒤로 책을 읽지 않았다는 이도 10명이 넘었다. 지난 1년 사이 한 권 이상 책을 읽었다는 나머지 5명도 그림책과 만화책을 읽었을 뿐이다. 독후감을 써본 건 모두가 처음이었다.

비장애 학생들도 모두 끝까지 동아리에 남았다. 발달장애 친구를 보는 눈이 달라졌다고, 좋은 친구를 얻게 되었다고 한결같이 털어놓았다. 몇몇은 좋은 친구로 남기도 했다. 대개의 발달장애인이 평생 단 한명의 비장애 친구조차 사귀기 힘들다는 점을 떠올리면 서로에게 무척 다행스런 일이다. 여느 친구들과 다름없이 휴대폰 메신저로 소

식을 주고받기도 하고, 방과 후에 남아 함께 축구를 하는 일도 생겼다. 커다란 변화다.

‘피치마켓’은 학교마다 장애 학생과 비장애 학생이 함께 책을 읽는 동아리가 만들어지길 바라고 있다. 그래서 실험이 끝난 뒤 동아리를 꾸려가는 데 필요한 자료를 만들어 공개했다. 마침 교사 직무연수 기관으로 선정돼 특수학급 교사들에게 이번 실험을 소개할 기회도 얻었다.

“더 많은 학교에 이런 동아리가 만들어지려면 이런 식의 만남과 교육이 비장애 학생들에게도 도움이 된다는 점을 보여줘야 한다. 스스로 교육 자료를 만들고 설명을 하면서 비장애 학생도 사고력과 논리력, 공감능력이 향상될 것이라 믿는다.”

‘독서 친구’로 나섰던 비장애 청소년들은 발달장애 친구가 던지는 생각지도 못한 물음들에 더 좋은 답을 하려고 정보를 찾고 스스로 학습 자료를 만들면서 자신들도 많은 것을 배울 수 있었다고 했다. 나와 조금 다른 또래들을 만나 교감하는 법을 배워가면서 이들도 어 느새 훌쩍 자란 것이다.

어떻게 알았는지 다른 두 학교에서도 동아리를 만들고 싶다며 먼저 연락을 해왔고, 그래서 송파공고에서도 뒤늦게 동아리를 꾸렸다. 여기서 한 발 더 나아가 학교의 울타리를 뛰어넘는 연합동아리도 공개 모집을 거쳐 11월에 문을 열었다.

탐스러운 복숭아가 열리길 기대하며

처음부터 한 번도 빠짐없이 동아리 활동을 지켜본 송파공고 특수학급 이수연 교사는 다음과 같이 소감을 전했다.

“무엇보다 우리 애들이 질문 없이 읽을 수 있다는 게 좋다. 『어머

니』를 출판기념회 때 받아와서 바로 다음 날 애들이랑 읽었는데 1시간 만에 다 읽었다. 애들이 너무 즐거워하면서 질문 없이 읽었다. 뭔지 다 이해하는 게 느껴졌다. ‘이야, 정말 알아 먹는구나’ 하는 느낌이 왔다.”

이수연 교사는 일반학급의 학생들에게도 도움이 되는 교육이 되었으면 한다는 바람을 덧붙였다.

“특수교육을 하는 사람이지만, 특수교육은 일반교육과 함께 가야 한다고 믿는다. 일반학급 아이들이 장애에 대한 바른 생각을 가져야 우리 아이들과 같이 호흡할 수 있다. 우리 아이들한테 도움이 되게 하는 프로그램이라면 일반학급 아이들에게도 도움이 돼야 한다.”

구체적으로 함께 책을 읽은 뒤 일반학급 아이들도 느낌과 생각을 쓰게 하는 방안을 제안했다. 함께 작성하고 함께 이야기할 수 있도록 말이다.

함 대표는 발달장애 학생들 대다수가 이번 동아리 활동으로 책에 대한 거부감을 크게 낮출 수 있었다고 평가한다. 친구와 함께 눈높이에 맞는 책을 읽고 생각을 나눔으로써 지루한 교육이 아닌 즐거운 놀이로 인식하게 되었다는 것이다.

발달장애 학생들의 학습 효과뿐 아니라 비장애 학생들의 장애 인식도 크게 개선되는 효과를 확인했다고 말한다.

“발달장애인 학생들에게 책 한 권을 더 읽히거나 지식을 가르치려고 하지 않았다. 책을 매개로 함께 나눔 이야기를 만들고 그 이야기를 나눔 친구를 만드는 일에 집중하였다. 기대했던 것보다 독서를 즐기는 모습에 뭉클했다.”

책이 없는 세상은 어떤 세상일까. 그것은 가능성도 희망도 없는 세상에 다름 아니다. 현재 우리나라의 발달장애인 수는 약 20만 명에서 많게는 100만 명, 이들의 손에 책을 쥐어주는 일은 새로운 가능

성과 희망을 선물하는 일이다.

첫 동아리인 상암고등학교 ‘피치마켓 프렌즈’는 곧 정식동아리가 될 예정이다. 올 들어 ‘피치마켓 프렌즈’를 꾸리고 싶다는 뜻을 밝힌 학교가 벌써 스무 곳에 달하고, 4월부터는 국립중앙도서관에서 금요일마다 학교별로 돌아가며 ‘피치마켓 프렌즈’를 경험해보는 시간을 갖기로 했다. 3월엔 아산나눔재단의 ‘파트너쉽온(PARTNERSHIP ON)’ 3기 혁신리더로 뽑혀 앞으로 해마다 최대 2억 원씩, 최장 3년간 지원도 받을 수 있게 되었다. 100일의 노력이 값진 결실을 맺은 것이다.

‘피치마켓’의 아름다운 도전이 복숭아처럼 탐스런 결실을 맺길 기대해본다.

네 번째 실험

학교 밖에서 미래를 가르치는 대안 교육

청소년 심리치유를 위한 ‘VR 메이커스페이스 조성’

| 감성놀이터 |

지금 우리에게 필요한 교육은
미래를 보여주는 교육이다



“현재 학교에서 가르치는 내용의 80~90%는 아이들이 40대가 됐을 때 전혀 쓸모없을 확률이 크다.”

『사피엔스(Sapiens)』를 쓴 이스라엘 히브리대학의 ‘유발 하라리’ 교수의 말이다. 학교 교육이 세상의 가파른 변화를 쫓아가지 못하고 있다는 점을 아프게 꼬집고 있다.

감성놀이터의 실험은 ‘교육의 미래’, 또는 ‘미래의 교육’을 보여주는 실험이다. 교실 안에 갇힌 채 좀처럼 앞으로 나아가지 못하는 대한민국의 교육에 새로운 길을 열어줄 실험이라는 점에서 의미가 크다.

AR(증강현실, Augmented Reality)과 VR(가상현실, Virtual Reality)이라는 최첨단의 기술을 청소년에게 가르치는 데에 그치지 않는다. 이 앞선 기술을 활용해 청소년들 스스로 자신과 다른 이의 마음의 병을 치유할 수 있는 뉴미디어 아트를 창작하도록 돕는다. 이렇게 만든 작품을 모아 전시회도 열었다.

시대 변화를 따라가지 못하는 학교 교육의 한계를 어떻게 뛰어넘을 수 있을지 이번 실험은 보여준다. 첨단 기술이 사회 문제 해결에 어떻게 쓰일 수 있는지도 함께.

교실 밖에서 미래를 가르치는 대안 교육 실험

많은 이들에게 AR과 VR은 아직 낯설다. 이 새롭고도 매력적인 기술을 손에 넣은 기업들이 새로운 시장을 열고자 머리를 쥐어짜는 사이, 청소년의 상처를 보듬어보겠다고 나선 이들이 있다. ‘감성으로 세상을 아름답게 만들어 가는 우리들의 놀이터’라는 뜻을 이름에 담고 있는 뉴미디어 아티스트 그룹 ‘감성놀이터’다.

“VR 뉴미디어 기술을 활용해 청소년의 심리 문제를 해결하려는 프

로젝트다. 스스로 미래형 문화예술 콘텐츠를 만들고 체험할 수 있는 청소년 심리치유 VR 메이커 스페이스를 조성할 것이다.”

감성놀이터 최석영 대표의 말이다. 청소년들에게 심리적 갈등이나 마음의 상처를 건전하게 표현하고 치유할 통로와 공간을 열어주겠다는 구상이다. 지역 내 공공시설이나 유휴공간을 활용해 공간을 마련하고, 미디어 아티스트와 디자이너가 함께하는 워크숍을 열어 작품 제작을 도울 계획이다.

감성놀이터가 가르치려는 것은 AR과 VR이라는 첨단 과학기술을 활용한 뉴미디어 아트 창작법이다. 언제쯤 학교에서 가르칠지는 알 수 없으니 그만큼 앞서갈 기회와 가능성이 크게 열려있는 분야다.

‘메이커 운동(Maker Movement)’이라는 새로운 시대적 가치를 전하는 것에도 큰 의미를 두고 있다. 또 한 번의 거대한 전환기를 맞은 인류에게 교육은 새로운 기술을 넘어 새로운 세계관을 일깨우는 역할을 해야 한다고 믿기 때문이다. 시대와 공교육 사이의 틈새를 메우려는 감성놀이터의 도전이 값진 또 하나의 이유다.

“청소년들이 흥미를 가질 만한 심리치유 콘텐츠로 자신의 마음을 들여다볼 기회를 갖도록 하고 작품을 만들면서 스스로 치유해가도록 하는 게 목표다. 연말엔 작품 전시회도 열 계획이다.”

최석영 대표는 이번 실험의 총괄 디렉터를 맡는다. VR을 비롯한 뉴미디어 콘텐츠 분야에서 15년 넘게 일해 온 베테랑인 그는 이번 실험이 “국내외 어디에서도 시도된 적 없는 그야말로 혁신적인 실험”이라고 강조한다. ‘감성놀이터’가 보유한 여러 첨단장비와 함께 다양한 문화예술 콘텐츠 자원과 제작기술을 아낌없이 제공함으로써 다른 곳에서 쉽게 접하기 힘든 공간과 기회를 마련하겠다는 것이다.

여러 분야의 전문가들이 작품 제작을 돕기로 한 점도 이러한 자신감에 한 몫 한다. 뉴미디어 아티스트와 디자이너를 비롯해 컴퓨터 프

로그래머와 음향 전문가, 교사와 심리학 전문의 등 우리 사회 곳곳의 전문가들이 작품 제작에 힘을 보탠다. 교실과 전시공간은 지역의 자원인 유희공간을 쓴다. 미래 세대를 길러내는 일 만큼은 온 사회가 책임져야 한다는 점을 일깨운다는 점에서 의미 있는 시도다.

“앞으로 열릴 VR이라는 신세계에서 청소년이 큰 역할을 해주었으면 하는 바람이다. 본인들의 문제를 해결해가는 과정에서 메이커로 거듭날 수도 있다. 이들의 작품이 널리 소개되어 더 가치있는 시도들이 이어지길 기대한다.”

감성놀이터는 이번 실험이 지속가능한 ‘대안 교육’의 모델로 자리 잡길 기대한다. 더 많은 이들이 실험의 의미에 공감할 수 있도록 짧은 교육 기간에도 처음부터 작품 전시회를 계획에 포함했고, 실험의 목표도 지속가능한 공간으로서 ‘메이커 스페이스 조성’을 내세웠다.

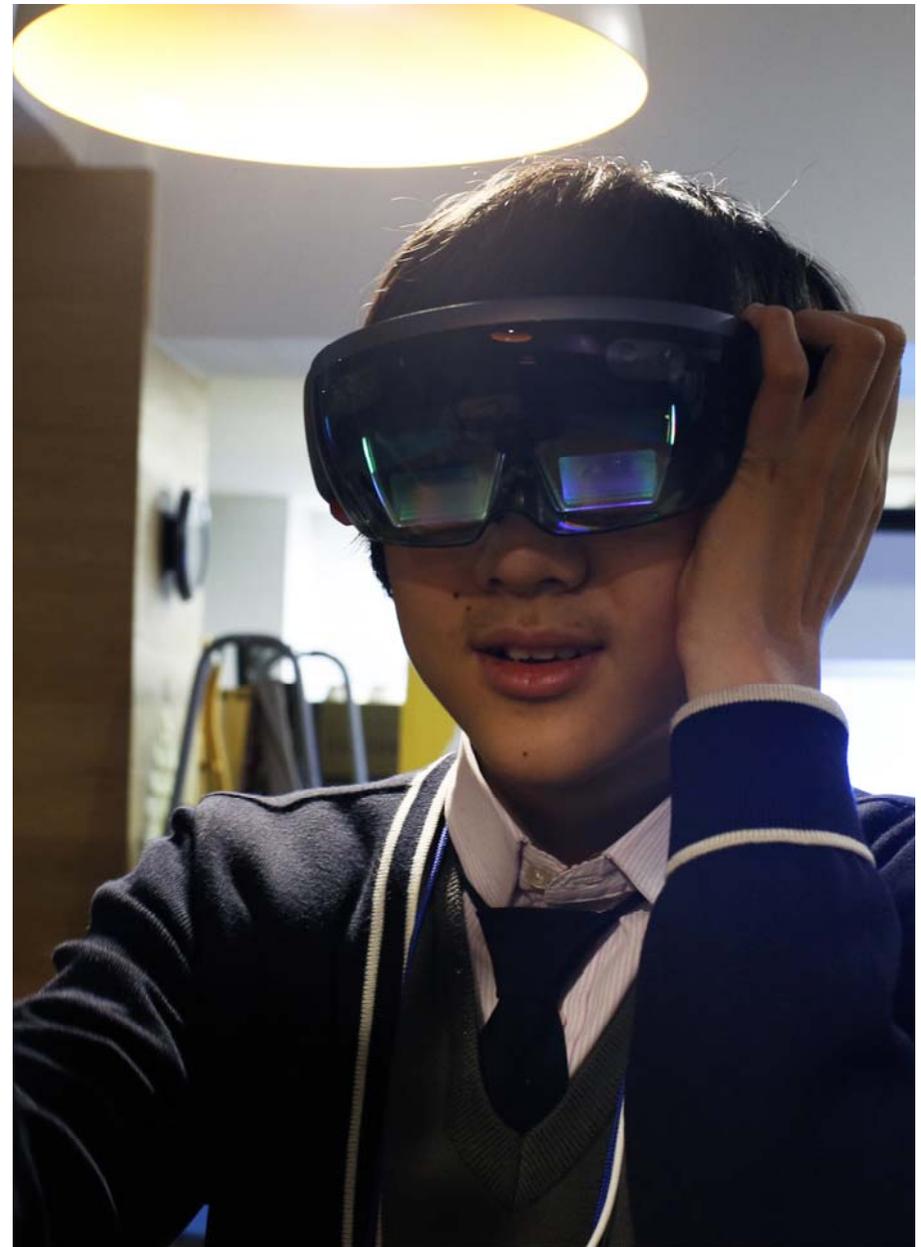
인간을 위한 VR, 청소년의 닫힌 마음을 열다

■ 프로그램 구성 및 참가자 모집

‘감성놀이터’는 벌써 지난 몇 년간 뉴미디어 아트를 만들고 가르치는 일을 꾸준히 해왔다. 초등학교부터 대학까지 학교에서 한 뉴미디어 아트 강의도 셀 수 없을 정도로 많다. 하지만 대개는 한 번의 ‘맛보기’로 그치는 경우가 많았다.

최석영 대표는 이번 ‘100일의 실험’으로 VR·AR 뉴미디어 아트의 어마어마한 잠재력과 교육의 가치를 입증해보이고 싶었다. 그래서 더 좋은 교육이 되도록 지금까지 ‘감성놀이터’가 쌓아온 모든 것을 쏟아 붓기로 마음먹었다.

100일밖에 안 되는 짧은 기간이었지만, 매주 한 번씩 워크숍과 세미나를 빠짐없이 잡았다. 자문위원단도 폭넓게 꾸렸다.



교육을 함께 할 청소년을 모으는 일은 어렵지 않았다. 마이스터고와 특성화고에서 산학겸임교사를 몇 차례 해본 경험도 있고 직접 집필한 교과서도 두 권이 있어 인연이 있던 학교들에서 먼저 연락을 해왔다. 공고를 내자마자 21명 모집이 금방 끝났다. 가장 먼저 연락을 해 온 강서공업고등학교와 이화미디어고등학교에서 절반씩 자원을 받아서 뽑았다.

■ 교육장 마련

처음부터 지역 사회와 함께 실험을 진행해보고 싶은 마음이 있었다. 마포구는 최석영 대표에겐 고향과 다름없는 곳이다. 마포에 작업실을 열어 일을 해온 지 벌써 15년째다.

저녁 시간대와 주말에 마땅히 빌릴 공간이 없던 차에 마침 연남동주민커뮤니티센터와 연이 닿았다. 주민 공동체가 운영하는 특별한 공간이다. 운영을 책임진 센터장을 만나 하려는 일을 설명하자 흔쾌히 허락했다. 마음이 맞아 앞으로 지역 공동체를 위한 프로젝트도 함께 해보기로 했다.

센터를 오가다 만난 이웃들도 큰 관심을 보였다.

■ 사전 모임

교육에 들어가기에 앞서 한 차례 준비모임을 가졌다. 9월 23일 저녁 6시 연남동주민커뮤니티센터 2층 '북카페 휴'가 스물한 명의 청소년으로 꽉 찼다.

그 동안 감성놀이터가 만든 미디어 아트 작품들을 보여주며 호기심을 북돋우는 것으로 시작했다. 아직은 어려울 수 있는 심리치유에 대해서도 생각할 거리를 던져주었다. 청소년은 어떤 존재라고 생각하는지, 자신의 심리가 어떤 상태이며 어느 때에 심리가 변하는지

그리고 메이커 스페이스가 어떤 곳이라고 생각하는지 등을 들어보고 함께 이야기 나눴다. 지식을 전하기보다는 서로 마음을 열고 한 발 다가가는 시간이었다.

메모지로 생각을 모아보니 '청소년은 목적지를 정하지 못한 배다', '불쌍한 사람이다', '춧불이다', '갑갑한 사람이다', '고독한 사람이다'처럼 불안함을 드러내는 말들이 있었는가 하면, '청소년은 성장하는 사람이다', '무식해서 용감하다', '자유로운 사람이다', '소중한 사람이다', '뇌에 꽃밭이 가득한 사람이다', '무한한 사람이다', '무궁무진한 사람이다'처럼 가능성을 떠올린 이들도 있었다.

심리치유제를 묻는 질문에는 그림, 슬픈 노래, 영화, 잠, 낙서, 내 남자친구 등과 함께 스스로 하는 생각, 볼 다 끄고 커튼 틈으로 들어오는 빛 찍는 것, 우리집 강아지, 잠 고양이 화장품, 개성 강한 캐릭터 감상 등을 꼽았다.

마지막으로 '메이킹(Making)'에 대한 생각을 물었다. 학생들은 싸움, 집중력, 일상생활, 내 생각의 표현, 자유로운 생각에서부터 내가 제일 잘 하는 것, 시간을 잊게 하는 일, 어렵지만 계속 하게 되는 마약, 나의 생각과 기분으로 만들어 가는 것, 전혀 아깝지 않은 시간, 무에서 유를 창조하는 것 등이라고 답했다.

앞으로 두 달간의 여정을 함께 해나갈 이 스물한 명의 작가들이 자기 자신과 친구들의 마음을 들여다보며 서로 똑같지도, 그렇다고 크게 다르지도 않음을 깨달을 수 있게 해준 의미있는 시간이었다.

■ 자문위원회

10월 15일과 21일 두 차례에 걸쳐 자문위원회가 열렸다.

이 자리에는 20여 년간 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠와 문화, 심리학을 연결해 창의성을 증진하는 프로그램을 연구 개발해온 숙명여자

대학교 유택상 교수, SBS의 차세대 미디어 TF에 소속돼 앞선 기술들을 적극적으로 연구 도입하고 있는 SBS 김태완 감독, 성균관대학교 의과대학에서 사회의학교실을 운영하는 박재현 교수 등이 함께 했다.

유택상 교수는 “청소년들이 자신의 지식과 능력을 향상시켜 전시까지 해내는 과정에서 타인에게서 인정을 받게 되면, 이것이 자기유능감을 이끌어내 자존감을 높이게 될 것”이라며 기대감을 드러냈다. 또 “이 프로젝트가 실제 마음의 병을 고치기보다는 긍정적 마음을 갖게 함으로써 심리적 불안 요소를 해소하고 예방하는 효과가 있을 것”이라고도 말했다.

이미 여러 심리치료 모델들이 존재하며 뉴미디어를 활용하면 더 큰 효과를 얻을 수 있다는 연구결과도 있는 만큼, “앞으로 다양한 치료 모델과 VR의 접목을 연구해가길 바란다”는 당부도 전했다.

김태완 감독은 “앞으로 콘텐츠의 방향은 마이크로소프트의 홀로렌즈(Hololens)를 비롯해 다양한 최신의 하드웨어 자원들과 연계됐을 때 더 큰 효과와 수준 높은 결과를 얻을 수 있을 것”이라고 조언했다. 또한 “아직 하드웨어나 콘텐츠 기술이 현실 세계를 표현해낼 만큼의 수준에 도달하지 못한 만큼 감동을 주기 위해서는 기획과 스토리텔링이 뒷받침되어야 한다”고 말했다. 이번 프로젝트로 ‘모바일 세대’가 새로운 UI(User Interface, 사용자 인터페이스)와 UX(User Experience, 사용자 경험)에 자유롭게 접근할 수 있다는 것을 확인했다며 “앞으로 이들이 VR과 AR 분야의 발전을 이끌어가게 될 것”이라는 기대감을 내비치기도 했다.

박재현 교수는 “통상적으로 ‘치료’라는 단어를 쓰려면 많은 임상실험과 데이터 축적이 수반되어야 하는 만큼, ‘치유’라고는 하나 뇌파검사나 맥박검사, 신체온도검사 등을 통해 심리적 이완효과를 검증해

볼 것”을 권했다. 또 “이 프로젝트가 성공하기 위해서는 심리치유에 대한 사례 정리와 예술치료의 임상 사례 및 기록들을 연구해 프로젝트의 핵심 방향을 잡는 것이 좋겠다”고 조언했다.

자문위원들은 쓴 소리도 마다하지 않았다. 유 교수는 “VR을 이용한 접근이 다른 수많은 미디어를 통한 접근보다 심리치유란 점에서 어떤 점이 더 우수한지 더 많은 연구가 필요하다”고 꼬집었고, 김태완 감독은 “기존의 형식적 전시형태나 (저가의) VR카드보드를 이용하는 수준을 넘어서야 하며, 관객이 직접 참여할 수 있는 전시를 준비해야 한다”고 지적했다.

▪ 첫 워크숍

첫 워크숍은 10월 8일 오후 3시 역시 연남동주민커뮤니티센터에서 열렸다. 빠진 학생은 한 명도 없었다. 첫 수업은 ‘청소년 심리치유 VR 메이커 스페이스 개념이해1’. 최 대표가 직접 강사로 나섰다.

“여러분은 다른 곳에서 배울 수 없는 뉴미디어를 배우고 있다. 도전해보겠다는 정신으로 자신감을 갖고 임하기를 바란다.”

최 대표는 수업 내내 도전 정신을 강조했다. 이 자리에 모인 청소년들이 모두 미디어 아티스트가 되진 않더라도 메이커의 자세만큼은 가슴에 품고 돌아가길 바라는 마음에서다.

이날 두 번째 강사도 메이커였다. ‘오토마타(automata)’ 아티스트 이승항. *오토마타 : 간단한 기계장치로 움직이는 조형물

이승항 작가가 자신의 작품들을 영상으로 보여주자 곳곳에서 탄성이 터져 나왔다. 오토마타의 볼모지나 다름없던 우리나라에서 고군분투하며 이 자리까지 온 것이었다.

“내가 청년이던 시절, 또 7~8년 전 오토마타에 처음 발을 들이던 때에 누리지 못한 기회가 여러분에게 열렸다. 메이커로서 새로운 것을

만들어 봄으로써 미래에 대한 두려움과 불확실성에서 벗어나 확신과 자신감을 얻길 바란다.”

늦은 저녁이었지만 학생들의 눈은 반짝이고 있었다. ‘메이커 정신’이란 게 무엇인지 어렵קות게나마 느낄 수 있게 한 수업이었다. 의도했던 바는 어느 정도 이룬 셈이다.

이날 최 대표는 학생들에게 종이로 만든 ‘VR HMD(Head Mounted Display)’를 하나씩 나눠줬다. 여기에 스마트폰을 끼우고 애플리케이션을 설치하면 VR 콘텐츠를 자유롭게 볼 수 있다. 백문이 불여일견. VR이 무엇인지 직접 눈으로 확인하도록 한 것이다. 이날 학생들은 말로만 듣던 새로운 세상, ‘가상 현실’이란 세상을 만날 수 있었다.

■ 다섯 번의 워크숍

두 번째와 세 번째 워크숍에선 ‘AR(증강현실, Augmented Reality)’에 대해 배웠다. AR과 VR(가상현실, Virtual Reality)은 비슷한 듯 다르다. VR이 현실에 전혀 존재하지 않는 말 그대로 가상의 공간을 만들어내는 것이라면, AR은 눈에 보이는 현실에 3차원의 가상 영상을 보태서 보여주는 기술이다. 그래서 혼합현실(Mixed Reality, MR)이라고도 부른다.

네 번째는 ‘청소년 심리치유 사운드 제작실험 워크숍’이었다. 작품에 쓸 음악에 대해 배우는 시간이었다. 사운드 아티스트 이승지 작가가 사람의 마음을 어루만지는 음악이란 어떤 것인지, 또 작곡은 어떻게 하는 것인지를 알려줬다. 음악의 힘을 새삼 일깨워준 시간이었다.

시간은 벌써 11월로 접어들고 있었다. 11월 5일 다섯 번째 워크숍에선 VR 콘텐츠 제작에 나섰다. 미리 찍어둔 360도 풍경사진과 ‘심리치유 그림일기’를 재료로 VR 콘텐츠를 만들어 보는 시간이었다.

그리고 여섯 번째 워크숍은 ‘전시 큐레이션 워크숍’. 허대찬 큐레이

터가 좋은 전시회를 만들기 위해 알아야 할 것들을 알려주었다. 큐레이터의 역할은 무엇인지, 또 예술의 트렌드가 어떻게 변하고 있는지를 배우며 작가로서의 마인드를 키워가는 시간이었다. 허대찬 큐레이터는 이번 작품 전시회의 큐레이팅도 맡아주기로 했다.

최석영 대표는 이번 교육을 진행하며 청소년들이 지닌 무한한 가능성과 잠재력에 새삼 놀랐다고 한다. 한번은 마이크로소프트 사가 개발한 최첨단 기기인 ‘홀로렌즈(Hololens)’를 어렵게 빌려온 일이 있었는데, 학생들이 금세 사용법을 알아내고 익숙하게 사용하더라는 것이다. ‘모바일 세대’는 벌써 저만큼 앞서나갈 준비가 돼있었다.



▪ 마지막 워크숍

전시를 일주일 앞둔 11월 19일에 마포구 영상미디어센터 ‘미디어엑트’에서 마지막 워크숍을 가졌다. 작품의 완성도를 높이기 위한 자리로, 현승철 VR 프로그래머가 도움을 줬다.

현 프로그래머는 학생들에게 “감동을 받았다”고 말했다.

“학생들이 주어진 프레임워크를 뛰어넘어 자신의 생각을 열정적으로 표현하면서 생각지도 못한 작품들이 많이 나왔다.”

그도 처음 프로젝트에 대해 들었을 땐 “비개발자, 그것도 고등학생들에게 그 짧은 시간 동안 각자 하나씩 VR 콘텐츠를 만들어내도록 하는 게 가능할까 의아했다”고 말한다.

하지만 몇 주 지나면서 생각이 달라졌다고 한다. “워크숍이 끝나고 도 계속 매달리는 건 물론이고, 새벽에도 카톡을 보내 왜 안 되냐고 묻더라”는 것이다.

최석영 대표는 이번 교육에 대해 학생들도 따라오기 벅찼을 것이라고 말한다.

“짧은 시간 동안 AR과 VR, 또 영상과 사운드까지 다양한 분야를 깊이 있게 다뤘다. 가르치는 입장에서 손이 너무 많이 갔다. 뉴미디어를 배운다는 게 쉽진 않았겠지만 새로운 도전이었던 만큼 오래도록 기억에 남을 것이라 믿는다.”

▪ 심리치유

심리치유는 이번 실험의 키워드다. 그에게 왜 ‘심리치유’란 것을 고집했는지 물었다.

“오늘날 정신과 마음의 안정을 줄 수 있는 사람이 의사는 아니다. 어린이와 아티스트가 할 수 있다고 생각한다. 그래서 둘의 콜라보레이션으로 작품을 만드는 게 바람이었다. 아티스트의 자유로움과 감

성 그리고 비록 어린이는 아니지만, 청소년의 자유스러움과 폭발할 수 있는 열정이 어우러져 시너지효과를 내길 기대했다.”

처음엔 학생들 가운데도 ‘왜 꼭 심리치유를 위한 작품이어야 하나’고 묻는 이들이 있었다고 한다.

“좀 더 자유롭게 하고 싶은 바람이 있었던 것 같다. 하지만 조금씩 변해갔다. 아티스트들에게 배우고 함께 작업하면서 어느새 본인도 비슷한 감성에 젖어들었다. 이젠 더 이상 그런 의문을 품지 않는다.”



▪ 전시회

두 달간의 워크숍을 마무리하는 전시회가 11월 25~26일 중구 오렌지컨테이너에서 「MAKE: FELL: HELL 만들고 느끼고 치유하다」란 이름으로 열렸다.

전시회 큐레이션을 맡은 허대창 큐레이터는 이번 전시의 의미를 “미디어 기술을 이용한 예술과 치유의 만남에 대한 ‘또 다른 시도, 그 시작’”이라고 했다.

이번 전시회에선 세 가지 장르의 미디어 아트를 선보였다. 파노라마 이미지(Panoramic Images)와 VR콘텐츠 그리고 사운드가 그것이다. 파노라마 이미지는 360° 촬영이 가능한 스마트폰 애플리케이션이나 DSLR카메라의 파노라마 기능으로 촬영한 이미지다. 청소년 작가들은 자신의 심리 치유에 도움이 된다고 생각하는 장소, 또는 풍경을 찾아 이를 이미지로 담아냈다. 「가을/경복궁」, 「구름 위 세상」, 「새벽의 거리」, 「아직 잠들어 있을 시간」, 「불빛 공원」, 「개미의 시점」, 「길거리 속 작은 행복」 등의 작품이름에서 이들이 담아낸 풍경을 어렵게나마 떠올려볼 수 있을 것이다.

다음은 VR콘텐츠. 가장 손이 많이 갈 수밖에 없는 작업이었고 그만큼 뿌듯했던 작업이 바로 VR콘텐츠다. 아직 서툴지만 청소년 작가들의 패기와 열정에 여러 전문가들의 손길이 더해져 제법 그럴 듯한 미디어 작품들을 선보일 수 있었다. 책으로 그 감동을 전할 수 없어 안타깝다.

마지막은 사운드다. 다룰 줄 아는 악기로 손수 작곡한 작품들도 있었지만, 마음을 보듬는 소리를 찾아내 녹음하거나 저작권 없는 음악에 다양한 소리를 덧입혀 색다른 느낌의 사운드를 만들어낸 작품들도 있었다.

이렇게 세 개의 장르 총 50여 점의 미디어 아트 작품들이 아담한

전시장을 채웠다. 학생들은 이를 내내 들며 있었다. 친구들과 선생님 그리고 가족들의 발길이 이어질 때마다 청소년 작가들은 자랑스럽게 자신의 작품 앞으로 데려가 작품에 담긴 깊은 뜻을 설명했다.

“하루 일과가 끝난 시간대에 맞췄다. 다들 하루 일과가 끝나면 하루를 돌아보기보다는 하루 동안 힘들었던 것만 떠올린다. 이 영상을 통해서 여유의 시간, 힐링 하는 시간을 갖고 자신을 성찰해보기를 바라는 마음으로 만들었다. 제 자신이 자랑스럽기도 하고 부끄럽기도 하다.”

「아직 잠들어 있을 시간」이라는 파노라마 이미지를 만든 김태경 작가의 말이다.

전시회장에서 만난 이승향 오토마타 작가는 “청소년이 가진 가능성이 무궁무진하다는 생각을 새삼 하게 됐다”며 소감을 밝혔다.

현실을 넘어선 교육의 새로운 가능성을 보여준 실험

‘감성놀이터’의 11월 26일 전시회를 끝으로 마무리되었다. 「내가 바꾸는 서울, 100일의 실험」에 뽑힌 6개 프로젝트 가운데 가장 멋진 마무리였다. 실험에 참여한 스물한 명 청소년의 만족도도 높았다. 전시회를 하루 앞두고 진행한 평가 자리에서 ‘이번 프로그램이 심리치유에 도움이 되었다고 생각하는가’를 묻는 질문에 무려 94%의 학생들이 ‘그렇다’ 또는 ‘매우 그렇다’라고 답했다. ‘이 프로그램이 다음 단계로 발전하며 지속되길 바라는가’라는 질문에도 역시 94%가 ‘그렇다’ 또는 ‘매우 그렇다’라고 답했다.

이번 프로젝트로 무엇이 변했는지를 묻는 질문에는 “내 또래에 대해서 좀 더 생각해 볼 수 있는 기회가 되었고, 나를 다시 한 번 돌아보며 나의 마음을 확인해 볼 수 있었다”, “무언가 만드는 것에 즐거

움을 느낀 것”, “새로운 것을 배워 내 자신이 더욱 성장한 느낌이 든다”, “VR 분야로 진로를 새롭게 정하게 되어 감사하다”, “작업을 하며 많은 사람들과 의견 조율하는 방법을 배우게 된 것 같다” 등의 의견이 나왔다.

또, “지속된다면 다시 한 번 참여하고 싶다”, “이런 동아리가 있다면 내가 먼저 들어가고 싶다”, “계속 했으면 좋겠다”, “반드시, 꼭 하고 싶다” 등의 바람을 전하기도 했다.

‘감성놀이터’가 닿고자 하는 마지막 목표는 메이커 스페이스를 넘어 학교다. VR 미디어 아티스트를 길러내는 학교.

최석영 대표는 2016년부터 5년을 내다보면서 준비를 하고 있다. 재정을 확보하는 게 큰 문제긴 하지만 그것에 목을 매진 않는다. 정부의 지원도 간섭 때문에 꺼려진다고 말한다. 작가로서 가질 수밖에 없는 딜레마라고 했다.

첫 강의를 맡았던 이승항 작가도 고민을 털어냈다.

“학생들은 장을 마련해주면 기대이상의 큰 성과를 내는 능력자들이다. 누구라도 상관없다. 반짝 교육이 아니라 장기적 목표를 가지고 꾸준히 이어가는 교육 플랜이 절실하다.”

이번 실험을 거치며 ‘감성놀이터’는 강서공업고등학교·이화미디어고등학교와 앞으로도 교육과 사업을 함께 해나가자는 ‘산학 협력 협약’을 체결했다. 벌써 50여 개 초·중·고교에서의 수업도 잡혀있다. 또 올해 한국과학창의재단으로부터 지원을 받아 프로젝트를 이어가고 있다. ‘감성놀이터’로선 무척 반가운 일이다.

VR과 AR 분야의 주도권을 거머쥐기 위한 치열한 경쟁이 시작된 오늘, 우리에게 필요한 ‘투자’가 무엇인지를 돌아보게 만드는 ‘감성놀이터’의 도전이 곧 빛나는 결실을 맺으리라 믿어 의심치 않는다.

다섯 번째 실험

단단한 공동체로 든든한 대안 경제를 구축하다

공동체! 경제 탈환 프로젝트

| 마포공동체경제네트워크 모아 |

자본주의의 한계를 넘어설 힘은
공동체에서 나온다



‘사회혁신이 인류의 먹고사는 문제를 해결할 수 있을까’.

이 글을 읽고 있는 이라면 아마 한번쯤 떠올려봤음직한 물음일 것이다. ‘마포공동체경제네트워크’가 벌이는 ‘공동체! 경제 탈환’ 프로젝트는 이 물음에 답이 될 만한 실험이다.

지역에서 자본주의경제의 폐해를 뛰어넘을 지속가능한 대안 경제 모델을 실현해보려는 실험. 이들이 그리는 대안은 이른바 ‘공동체 경제’다.

‘모아’는 경제 행위의 또 다른 축인 소비자, 즉 시민에 주목한다. 시민의 소비 행위에 숨겨진 엄청난 힘 말이다. 시민이 소비 습관을 바꾸면 세상도 얼마든지 바꿀 수 있다는 믿음, 그것이 바로 ‘모아’의 당찬 도전에 깔린 철학이다.

‘모아’의 실험실은 바로 ‘지역’이다. 지역은 협동조합과 사회적 기업, 노동조합, 중소기업, 소비자의 활동 공간이자 정치 공간이다. 이번 실험처럼 도심에서 구 단위로 경제 대안을 모색하는 혁신적 실험을 펼친 사례는 극히 드물다는 점에서 관심을 가지게 만든다.

대안화폐를 현금으로 태환한다는 점도 흥미롭다. 현금으로 바꿔주는 일은 흔치 않기 때문이다. 대안화폐가 지역 안에서 활발하게 순환되도록 하려면 현금과 다름없이 쓸 수 있어야 한다는 게 모아의 생각이다. 그래서 어렵지만 태환성(현금으로 바꿀 수 있는 권리)을 부여하기로 결정했다. 여기에 더해 대안화폐를 더 편리하게 쓸 수 있도록 모바일 결제시스템도 시범 도입했다. 이 모든 시도는 대안화폐가 소비 습관을 바꿀 진짜 ‘대안’으로 자리 잡게 하려는 노력이다.

개인과 공동체 모두에게 이로운 경제는 가능하다

‘협동조합을 비롯해 동네 가게에서 쓸 수 있는 화폐를 만들고 수익

의 일부를 모으면 가게와 공동체 모두에게 이롭지 않을까.’

세계경제가 오랜 불황의 늪에서 허우적대는 사이 우리네 살림살이도 점점 힘겨워지고 있다. 국가도 시장도 더 이상 먹고사는 문제를 온전히 해결해주지 못하는 시대, 사회혁신에서 답을 찾으려는 이들이 있다. ‘마포 공동체경제네트워크 모아’다.

이들은 실험명부터 당차다. ‘공동체! 경제 탈환 프로젝트’. 공동체의 힘으로 경제를 탈환하겠다니, 윤성일 상임대표의 설명을 들어보자.

“능동적 소비운동을 시작으로 공동체 경제 모델을 구축하는 게 실험 목표다. 경제활동의 대상으로만 여겨져 온 소비자와 공동체가 주체로 나서고, 생산·유통·소비 활동에서 발생하는 잉여와 부가가치를 공동체가 공유함으로써, 지속가능한 경제 공동체를 만들어 가려 한다.”

실험의 중심에는 지역대안화폐가 있다. 모아의 뜻에 공감하는 가게(공동체가게)들에서 현금처럼 쓸 수 있는 이용권이다. 대안화폐를 구매한 소비자들에게 5%의 인센티브가 주어진다. 대안화폐를 매개로 능동적 소비가 이뤄지면 재정난에 힘겨워하던 지역의 협동조합이나 마을기업, 가게들은 수익이 늘게 되고, 이들 가게 수익의 약 2~5%가 공동체가금으로 쌓여 다시 공동체로 환원된다.

모아는 지난 두 달간 공동체가게 49곳과 지역 내 소비자 100명을 모아 시범사업을 진행했다. 윤성일 대표는 두 달간의 시범사업에 대해 “기대 이상이었다”고 평가한다.

“능동적 소비를 통한 관계형성 그리고 공동체와 시민이 주체가 된 민간 영역의 대안경제 모델이 가능할 수도 있겠다는 자신감을 갖게 되었다.”

이번 실험에서는 대안화폐의 발행 규모를 석 달간 9,000만 원으로 늘리고 공동체가게도 100곳으로 두 배 이상 늘리는 게 목표다. 한번 쓰인 대안화폐를 다시 다른 곳에서 쓸 수 있도록도 했다. 지금까지

지는 한번 쓰인 대안화폐는 모아두었다가 현금으로 태환해야 했다. 화폐가 더 오래 유통되도록 길을 열어둔 것이다. 그리고 이런 식으로 확보한 유동성자금을 기반으로 공동체를 위한 금융 설립도 시도해볼 계획이다.

그는 지금까지의 대안화폐 실험이 보여준 한계도 잘 알고 있다. 하지만 “우리의 실험은 다르다”는 게 그의 생각이다. 지금까지 현금 태환으로 지역화폐의 신뢰도를 높인 사례는 없었다는 것이다. 그리고 “대안화폐 그 자체를 목적으로 여기기보다 관계를 맺는 수단으로 인식하면서 유연하게 운영하고 있는 만큼 충분히 성공가능하다”고 그는 말한다. 오랜 시간 쌓아온 ‘지역 공동체 역량’에 대한 믿음도 그의 자신감을 뒷받침한다.

‘공동체 경제’가 넘어서려는 것은 비단 자본주의 경제가 가진 한계만이 아니다. 이들은 사회적 경제가 도입되는 초기 단계에서 나타나고 있는 의도치 않은 구조적 한계도 넘어서려 한다. 한국의 사회적 경제가 지난 몇 년간 사회적 기업을 비롯한 공급자를 늘리는 데에 집중해온 탓에 정작 시장으로부터 소외된 우리 사회의 수많은 경제약자들이 설 자리는 마련하지 못했다고 여기기 때문이다. 윤성일 대표는 경제의 주체가 협동조합과 사회적 기업, 마을기업 등에 머물지 않고 다수의 소비자이자 시민, 시장의 상인과 자영업자, 민중단체 등을 망라하는 공동체로 확장되어야 한다고 생각한다. ‘사회적 경제’가 더 낮은 곳을 향해, 더 넓어져야 한다는 믿음이 ‘공동체 경제’의 또 다른 출발점인 셈이다.

“사회적 경제가 더 근본적이고 어려운 문제의 해결을 위해 나서야 한다. 다양한 공동체들이 경제의 주체가 될 수 있도록 노력하고, 우리 실험이 시민의 절실한 문제에 대한 해답을 줄 수 있도록 최선을 다 하겠다.”

‘공동체 경제’를 향해 힘차게 내딛은 이들의 발걸음이 한국의 사회적 경제에 새로운 길을 보여줄 수 있을지 앞으로도 지켜볼 일이다.

공동체! 경제탈환 프로젝트의 프로세스

■ 서울혁신파크와의 만남

마포공동체경제네트워크 ‘모아’는 이번 리빙랩 실험이 단비이자 거름 같았다고 말한다. 앞서 2개월 동안 자체 시범사업을 진행하며 무엇이 부족하고 무엇이 필요한지, 어떤 점을 보완하면 자신들의 도전을 현실화할 수 있을지 어느 정도 파악한 상황이었기 때문이다.

“단체를 넘어선 협동 그리고 관계를 형성해갈 사이클을 만들 수 있다는 자신감이 있었다. 하지만 단체를 넘어선 공동체 네트워크 사업을 진행하는 데는, 특히 경제 모델을 만드는 데는 초기 운영 지원이 절실하다.”

초기 비용을 자체 구조 안에서 마련하는 것이 불가능했기 때문에 ‘마중물’이 절실했다는 것이다. 그런 만큼 리빙랩 공모에 선정되고서는 “꿈에 부풀었다”고 한다.

그러나 주어진 기간은 겨우 석 달. 이들이 해야 할 일은 한두 가지가 아니었다. 먼저 실험을 진행할 새로운 팀을 꾸려야 했고, 발로 뛰며 공동체 가게를 모으고 대안화폐를 구매할 뜻있는 소비자들도 모아야 했다. 마땅한 홍보 수단도 없는 상태에서 ‘모아’와 ‘대안화폐’를 알려야 했다. 또 더 안전한 신권을 발행해 신뢰도도 높여야 했고, 결재수단도 진화시켜야 했다. 그뿐이 아니다. 더 많은 이들과 ‘공동체 경제’의 구상을 알리기 위해 팟캐스트도 새롭게 시작하기로 했다. 어느 하나 쉬운 일이 없었지만 자신감과 의욕으로 넘쳐났다.

▪ 실행팀 구성

실험이 시작되고 가장 먼저 실행팀을 꾸렸다. ‘모아’는 경제연대 네트워크를 표방하는 비영리임의단체로, 운영위원회와 사업 분과가 있다. 상임대표가 운영위원장 역할을 하며 회의를 주재하고 사업의 집행도 책임진다. 그러다보니 끝없이 제기되는 사업을 감당하기에는 벅찰 수밖에 없다.

게다가 대안화폐를 발행하고 유통·관리하는 일은 결코 만만한 일이 아니다. 대안화폐를 중심으로 돌아가는 또 하나의 작은 경제 체제를 구축하는 일이기 때문이다. 화폐를 발행하고 관리한다는 점에서 은행만큼의 신뢰가 필요한 일이기도 하다.

마음 같아선 대규모로 팀을 꾸리고 싶었지만, 꼭 필요한 업무를 중심으로 꾸릴 수밖에 없었다. 그렇게 홍보 담당과 공동체가게 담당 그리고 사무 담당으로 팀을 꾸렸다.

팀을 꾸리고 나니 “일할 맛도 나고 해볼만 하다는 생각이 들었다”고 윤성일 대표는 말한다.

부족한 부분은 ‘모아’ 운영위원들과 회원들이 채워갈 것이라는 믿음이 있었다. 이들은 자신의 생업에 더해 ‘모아’를 위해 힘과 시간과 돈을 기꺼이 모아준다. ‘모아’의 회원 수는 더디지만 꾸준히 늘어 창립 초기 100명에서 지금은 180여 명으로 늘었다고 한다.

▪ 공동체가게 확보

모아는 이번 실험으로 공동체가게를 100곳으로 확대하겠다는 목표를 세웠다. 소비자의 마음을 움직이는 일 못지않게 상인의 마음을 얻는 일도 중요하다. 가뜰이나 어려운 경기 속에서 매출에 민감할 수밖에 없는 상인들에게 ‘경제 실험’에 동참하도록 만드는 일은 만만치 않다.

공동체가게를 아무리 늘려도 소비자들이 찾지 않으면 안 된다. 소비자가 찾을 수 있도록 하는 홍보도 필요하지만, 공동체가게가 소비자를 만족시킬 만한 서비스를 하는 것도 중요하다. 고려해야 할 게 한두 가지가 아니었다.

하지만 무엇보다 중요한 건 바로 ‘관계’였다. 대안화폐를 매개로 새로운 관계를 맺으면서 서로의 노동의 의미, 나아가서는 존재의 의미를 살리는 일이 공동체 경제를 만들어가는 데 중요하다고 생각했다. 추상적으로 들릴 수도 있지만 편의와 효율만을 강조하던 시장 경제의 한계를 뛰어넘으려는 ‘모아’의 철학과 맞닿아 있다.

사람들은 서로의 노동에 의해 존재할 수 있기 때문에 노동은 상대방을 향해야 한다는 게 ‘모아’의 생각이다.

“공동체가게는 모아의 상호의존적인 관계를 맺어주는 공간이자, 지금까지의 수동적인 소비를 능동적이고 적극적인 소비로 바꿔주는 여러 의미가 담긴 공간이다.”

공동체가게들 중에는 특별한 곳이 많다. 대부분 사람들 간의 관계를 통해 맺어지는데 특별한 사연이나 역사를 가진 가게들도 많다.

최근 언론에 오르내리는 ‘아현포차(아현동 포차마차)’도 그 중 하나다. 30년 동안 아현역 인근 이른바 ‘아현포차거리’에서 포장마차를 세워놓고 장사를 해온 이들 노점상들은 2014년 재개발로 들어선 아파트 주민들이 지속적으로 제기한 민원 탓에 정든 터전에서 쫓겨나고 말았다. 오래 세월 구청과 지역 주민의 공감 아래 큰 문제없이 장사를 해오던 곳이 하루아침에 시민의 안전을 위협하고 미관을 해치는 공간이 돼버린 것이다.

‘모아’ 회원들의 뜻에 따라 아현포차들에 공동체가게를 제안하기로 결정했다. 포차 상인들도 기꺼이 제안을 받아들였다. ‘모아’가 이끄는 소비운동이 돈과 개발의 논리로 단절돼가는 관계를 복원하고, 모

두가 함께 살기 위한 공동체를 만들어가려는 데 그 목적이 있다는 사실을 상징적으로 보여준 사례다.

재래시장인 망원시장 안의 공동체가게들도 특별하다. 망원시장은 최근 들어 제법 인기를 끌고 있는 재래시장 중 하나다. 망원동 주민들 뿐 아니라 다른 지역 사람들도 제법 많이 찾는다. 이 망원시장 안 80여개의 가게 중 공동체가게가 무려 23곳이나 된다. 물건 팔고 흥정하고 거스름돈 챙겨주느라 정신없이 바쁜 상인들에게 대안화폐를 받으라는 건 쉽지 않은 일이다. 그럼에도 이렇게 많은 상인들이 선뜻 공동체가게의 행렬에 동참한 것은 몇 년 전 대형마트 입점을 저지하는 활동 과정에서 맺었던 관계 덕이다. 그 동안 소비자roman 바라보았던 지역사회이 구성원들이 자신들의 생존권을 지키겠다고 기꺼이 힘을 모아주는 모습을 보면서 연대가 무엇인지, 지역에서 함께 살아간다는 것이 무엇인지를 조금씩 알게 되었다고 상인들은 말한다. 대안화폐와 공동체가게는 이렇듯 지역사회에서 상인과 다른 구성원들을 더욱 더 단단하게 잇는 역할을 하고 있다.

■ 소비결정권을 되찾다

“대안화폐를 이용하면서 소비의 즐거움과 의미를 되찾았다.”

‘모아’의 운영위원이자 ‘괜찮아요 소비컨설팅 협동조합’ 한선경 대표의 말이다.

생활은 소비의 연속이다. 24시간 소비가 이루어진다고 할 수 있을 만큼 소비는 일상이다. 이렇듯 우리 삶에 큰 비중을 차지하는 소비를 많은 이들이 별다른 고민 없이 빚까지 내가며 하고 있다. 기업이 주도하는 시장은 각종 혜택을 주면서 소비를 조장하고 이들은 단단한 카르텔로 소비자를 꼼짝 못하게 포위한다. 대안화폐는 이렇듯 익숙한 소비 행위로부터 잠시 멈춰 서서 자신을 돌아보게 만든다. 소

비에 새로운 가치와 의미를 부여하게 되는 것이다.

“지금까지 내 욕구가 중심에 놓였던 소비만족도에 ‘관계 맺기’라는 가치를 추가하게 되었다. 또 관계를 통한 소비이기 때문에 지금까지 더 질 좋은 소비, 효율만을 생각했던 소비에서 벗어나 더 넓은 만족 기준에 대해 생각해볼 기회도 갖게 되었다.”

선불로 지급하니 자연스럽게 자신의 소비규모도 가늠해가며 적정소비를 해나갈 수 있게 된 것도 큰 변화로 꼽았다. 여기에 더해 “소비의 이익이 신용카드 회사와 대기업으로 흘러가지 않고 공동체가게와 지역 공동체로 다시 돌아온다는 점도 엄청난 변화”라는 게 그의 설명이다.

물론 이런 변화의 과정은 쉽지 않다. 시간도 필요하다. 소비의 결정 과정을 바꾸는 것은 오랜 시간 익숙해진 신용카드 후불결제 습관을 바꾸는 것이고, 그에 다른 새로운 불편함을 감수하는 일이다. 그만큼 공감과 행동의 변화를 이끌어내는 과정이 복잡하고 긴 시간이 걸린다. 하지만 변화가 가져다주는 만족감을 맛본 사람들은 다시 대안화폐를 구매해 쓰게 된다. 이렇게 조금씩, 그러나 꾸준히 나타나는 변화들이 이번 실험의 정당성과 가능성을 입증해주고 있다.

누군가 대안화폐를 왜 쓰냐고 묻는다면, ‘바로 나에게 도움이 되기 때문’이라고 말할 수 있도록 ‘모아’는 계속 노력해나갈 생각이다.

■ 결재수단의 보완

‘모아’는 지폐의 단점을 보완하기 위해 모바일 결재시스템을 시범 도입했다. 하지만 이것 역시 만만한 일이 아니었다. 엄청난 구축 비용도 문제지만, 보안성을 확보하는 일, 업체마다 결재망을 활용하는 방식이 달라 어떤 업체가 더 나은지를 가려내는 일도 쉽지 않았다. 1%의 수수료도 문제였다. 최종 결정까지 신중을 기했다.

기대했던 무결점의 순수한 솔루션은 현실엔 존재하지 않았다. 지폐를 발행할 때와는 달리 시장 자본주의 경제 체제로부터 완전히 자유로운 시스템을 구축하지 못한 점을 회원들은 못내 아쉬워했다. 하지만 모바일 결제시스템을 도입해 더 접근성 높은 소비망을 구축하고, 이를 기반으로 관계망을 넓히는 일이 지금은 더 급하다는 것을 모두가 받아들였다.

▪ **홍보, 홍보 그리고 또 홍보**

대안화폐를 통한 소비운동의 시작, 소비운동을 통한 관계망의 확대와 기금의 적립 그리고 이를 기반으로 한 대안금융의 창출. 상상만으로도 설레는 일이지만 이를 실현하려면 넘어야 할 산이 많다.

소비자와 공급자를 마련하고, 새롭게 관계를 맺고 신뢰를 쌓아올려야 가능하다. 또한 소수 활동가들뿐 아니라 시민들에게까지 참여 범위도 확대해야 한다. 이를 위해 무엇보다 절실한 것은 알리는 일, 홍보다.

‘모아’는 기본부터 시작했다. 몸으로 부딪히기로 했다. 망원시장에 나가 꾸준히 캠페인을 진행했다. 공동체가게의 핵심 멤버인 ‘울림두레생협’을 통한 홍보도 병행했다. 공동체가게가 표기된 지도를 만들어 배포하고, 유인물과 포스터도 제작했다. 돈이 부족해 많은 양을 제작하기도 어렵지만, 만든다 해도 부착하는 일도 벅찼다.

온라인 홍보는 해나갔다. 공동체가게 현황과 이용권 사용현황을 표기하는 SNS 페이지를 개설하고, 홈페이지도 새로 꾸몄다. 사용자 편의를 고려해 처음으로 모바일 페이지도 만들었다.

이곳이 공동체가게임을 알리는 포스터를 가게마다 부착하였으나 눈에 잘 띄지 않고 가독성이 떨어진다는 평가들이 많아 새로 현판을 제작했다. 밤에도 환하게 불을 밝힐 수 있게 만들었다. 그리고 ‘공동

체경제’의 구상과 비전을 더 많은 이들과 나누기 위해 팟캐스트도 제작해 방송하고 있다.

아직 갈 길은 멀다. 여전히 이들의 실험을 아는 사람보다 모르는 사람이 더 많을 것이다. 하지만 이제 공동체가게마다 멋진 현판이 있어 ‘아, 이곳이 공동체가게구나’ 하고 알 수 있다. 또 스마트폰에서 mapo.network를 누르면 어떤 공동체가게가 어디에 있는지를 한눈에 볼 수 있다. 그렇게 조금씩 마포의 새로운 ‘대안 소비지도’가 만들어지고 있는 것이다.

▪ **공동체가게의 연대**

대안화폐를 쓰는 공동체가게들은 이 새로운 경제 모델에 대해 어떤 생각을 가지고 있을까. 궁금하지 않을 수 없다.

물론 매출과 수익 증대에 대한 기대도 없지는 않다. 하지만 그보다는 무한경쟁 시장에서 나를 지켜줄 든든한 경제연대의 구성원이 되었다는 사실에 더 큰 기대를 걸고 있다. 함께하는 네트워크를 통해 광활한 벌판에 홀로 서있는 존재가 아니라, 서로가 서로에게 힘을 주고 또 받을 수 있는 진지에 뿌리내릴 수 있게 된 것이다.

“무엇보다도 이런 든든함이 소중하다고 이구동성으로 말한다.”

윤성일 대표는 공동체가게들 사이의 협력과 연대를 이어가기 위해 애쓴다. 행여나 있을지 모를 ‘동지내몰림(젠트리피케이션)’을 비롯한 어려운 상황에서도 서로가 서로에게 힘이 돼주길 바란다. 공동체가끼리의 협력과 연대는 대안화폐가 가져온 또 하나의 결실이다.

▪ **쏟아지는 의견들**

실험에 대한 중간평가를 위해 포커스그룹인터뷰를 진행했다. 공동체가게와 예비 공동체가게, 사회적 경제 관련 단체의 관계자들을 불러

모았다. 다양한 의견들이 쏟아진다.

“소비를 통해 모인 기금이 정확히 어떤 용도로 쓰일지가 명확해야 할 것 같다”, “대안화폐로 무엇을 하려는지 간단명료하게 설명할 수 있어야 한다”, “대안화폐가 쓰이는 주요 거리나 마을을 하나 만들어 가능성을 증명해보여야 한다” 등.

윤성일 대표는 모두가 자신의 일처럼 여기며 의견을 내줘서 무척 고마웠다고 한다.

포커스그룹인터뷰를 진행한 뒤 ‘공동체가게 이용권 활성화와 기금 설립을 위한 포럼’을 진행하기로 했다. 울림두레생협, 마포장애인자립생활센터, 마포의료사협, 중부여성발전센터, 정의당, 녹색당, 민중의집, 신용보증재단 노조, 마포구청 공무원지부, 성미산학교, 마포사회적경제통합지원센터, 희망연대노조, 망원시장상인회 등 많은 단체들이 참여했다. 각자 자신의 영역에서 활동해온 단체들이 이번 실험을 계기로 경제 대안을 함께 모색하며 연대하게 된 것이다. 다시 힘을 내서 달려보기로 했다.

▪ 팟캐스트 방송

‘공동체경제’를 더 많은 이들에게 알리기 위해 2016년 11월 17일 팟캐스트 방송을 시작했다. 2회차 방송이었던 ‘공동체경제 전격해부, 공동체경제로 어떻게 행복해질 수 있을까?’에는 진행을 맡은 윤성일 대표와 함께 글로벌정치경제연구소 홍기빈 소장이 함께 했다. 이날 홍기빈 소장의 주요 발언을 소개한다.

“협동조합이나 사회적기업만 사회적 경제가 아니다. 현실에 존재하는 사람들은 내가 협동조합의 구성원인지, 그냥 소상공인인지 굳이 그런 구분을 하지 않는다. 그냥 생활에 필요한 것들을 어떻게 조달할 것인가가 관심사다.

느그들이 하는 거 말고
우리들이 하는 즐거운

정경유착

지들끼리의 정치와 재벌들의 추잡한 유착은 가라!
우리의 힘을 모아 정치-경제-즐거움을 찾는 새로운 정경유착!
경제도, 정치도 원래 우리것이었다.

공동체경제 모아가 더불어 행복해지는 이야기. 시작합니다.

11월 15일 첫방송
팟빵 주소:

지역 공동체는 같은 지역에 사는 사람들 간의 인간적 신뢰를 바탕으로 뭔가 일을 얼마든지 벌일 수 있는데, 기존 사회적경제 영역과는 전혀 다른 결에서 사람을 조직하는 게 가능하고 또 반드시 필요하다고 본다. 이게 장기적으로는 사회적기업이나 협동조합에서도 굉장히 중요한 도움이 될 거라고 본다.

사회적기업이나 협동조합이 과연 시장경제 체제 안에서 영리기업과 경쟁할 수 있는 조직인지 의문이다. 그렇게 할 능력이 있는 조직도 있긴 하다. 사실은 사회적 기업이나 협동조합이 주로 관계를 맺어야 할 대상은 시장경제가 아니라 지역 공동체 같은 분들과 더 많이 관계를 맺는 게 맞다. 그런데 그게 워낙 없으니까 다 시장경제나 지자체로 갈 수밖에 없다. 만약 지역마다 인간적 관계로 맺어진 공동체 경제가 존재한다면 분명히 발판이 될 수 있을 것이다. 또 협동조합이나 사회적경제들도 그런 맥락에서 활동하는 게 정체성도 맞다.

대안화폐는 관계 형성을 위한 도구한다. 자본이라는 것의 본체는 관계다. 우리가 대안화폐를 주고받고 관계가 형성되면 뭐라도 해보자는 의기가 생겨나고, 지금껏 사용해보지 못한 자원을 한 번 사용해 볼 수 있게 된다.

또 관계가 형성되면 자산을 확보할 수 있다. 지금까지 자원이라고 생각하지 않았던 것들 중 이 관계 안에서는 소중한게 쓸 수 있는 것들을 발견하게 된다. 그 다음엔 집단조달이나 집단구매를 할 수 있게 된다.

의기가 투합 되면 생산도 얼마든지 가능하다. 관계를 우선 잘 만드는 게 필요하다. '관계'가 자본이다. 관계만 확보되면 할 수 있는 일이 많다.

우리가 만들려는 '공동체경제'는 결코 후진 그 무엇이 아니다. 오히려 영리를 추구하는 자본주의 경제보다 훨씬 혁신적이고 선도적인

비전이 필요하다. 더 많은 돈을, 더 많은 이윤을 내서 돈으로 자본주의를 압도하자는 게 아니다. '공동체경제'는 참여하면 할수록 참여하는 그 사람이 풍부해진다. 이런 확신만 있다면 대안적 생활의 형태로 만들어가는 일도 얼마든지 가능해진다. 나아가 지역사회 전체를 재구성해 나가는 일도 가능하다.

자본주의보다 더 뛰어나고 미래를 향해 저만치 나가 있는 새로운 경제체제가 가능할까.

이제부터 우리 앞에 펼쳐질 세계는 지금까지와는 전혀 다른 세상이 될 것으로 보인다. 열린 마음으로, 더 큰 포부를 가지고 없던 가능성에 도전하길 빈다.”

▪ 공동체 은행

대안화폐로 새로운 관계를 형성하고 능동적 소비로 지역경제의 선순환을 만들어내는 것이 이번 실험의 1단계 목표라면, 다음 단계는 이렇게 형성된 관계를 기반으로 본격적인 '잉여자금운동'을 시작하는 것이다.

'잉여자금운동'은 말 그대로 남은 자금을 어떤 방식으로 모아두고, 또 어디에 사용할 것인지 새로운 대안을 찾는 운동이다. 지금까지는 잉여자금을 각자가 시중은행에 모았다면, 이제부터는 공동체를 위해 쓸 수 있게 하자는 것이 '모아'의 생각이다.

'모아'는 지난 1년 동안 기금실행분과를 두고 이를 위한 준비를 차곡차곡 해왔다. 이번 실험으로 어느 정도의 유동성자금이 생기면서 조금 더 속도를 내기로 했다.

“대안화폐를 통해 맺은 관계의 힘과 지역 공동체들의 힘이 모인다면 충분히 가능하다.”

윤성일 대표는 자신감을 내비쳤다. 2016년 12월 300명의 약정자 모

사회혁신 리빙랩, 앞으로의 과제 시스템 전환을 위한 작지만 큰 발걸음

송위진²⁾(과학기술정책연구원 사회기술혁신연구단장)

우리사회의 어려운 문제를 창의적으로 해결하기 위한 사회혁신 리빙랩이 100일간의 실험을 마무리하고 있다. 과거에 가본 길이 아니었기 때문에 걱정과 우려가 있었지만 문제를 해결할 수 있는 무엇인가를 만들어내서 그것을 평가하는 단계에 도달한 것이다.

이 실험은 문제해결을 위한 아이디어를 발굴해서 그것을 실험의 형태로 사회문제 현장에서 구현하는 방식으로 진행되었다. 저렴한 가격으로 배터리를 교체해서 시민들이 무선가전을 계속 쓰게 만들고(인라이튼), 주차장 공유를 통해 마을의 주차문제를 해결하며(독산동 행복주차주민위원회), 비장애 학생과 장애 학생이 함께 책을 읽으면서 장애·비장애 학생이 서로 성장하는 프로그램(피치마켓)이 만들어졌다. 가상현실과 증강현실 기술을 활용해서 청소년 스스로가 작품을 만들면서 심리를 치유하는 실험(감성놀이터)과 함께 지역에서 유통되는 대안 화폐를 통해 지역의 공동체성을 높이는 활동도 이루어졌다(마포공동체경제네트워크).

이를 통해 익숙하지만 한계에 봉착한 기존 방식을 넘어 '새로운 사회관계를 형성하고 새로운 인식과 행동방식을 만들어 사회문제를 해결하는' 사회혁신 활동이 전개되었다. 자원·환경을 보호하는 가전 재활용 시스템, 마을 공유 주차장 시스템, 장애학생과 비장애학생의 통합교육 시스템, 심리 치료를 위한 가상현실·증강현실 기반 메이커스 플랫폼, 지역 대안 화폐 시스템이라는 새로운 사회관계가 만들어

2) 송위진 단장은 「내가 바꾸는 서울 100일의 실험」 최종 심사의 심사위원장이었습니다.

졌다. 그리고 가전 수리 기술, 센서를 통한 주차관리, 가독성이 높은 새로운 도서 디자인, 가상현실·증강현실 기술, 대안 화폐 등과 같이 기술과 인공물을 활용해서 새로운 사회관계를 형성하고 문제해결을 꾀하고 있다. 기존에 없었던 새로운 사회·기술시스템이 형성된 것이다.

또 리빙랩(Living Lab)방식을 도입하여 초기부터 '사회문제 현장의 시민과 다양한 주체들이 협업을 통해 대안을 계속 진화시켜 나가는 활동'이 진행되었다. 마을 주민, 학생과 청소년들, 지역 상공인들이 실험의 주체로 참여하여 문제해결을 위한 대안을 검토하고 개선하는 작업이 이루어졌다.

조직화된 사용자와의 상호작용

문제해결을 위해 새롭고 반짝이는 시도가 이루어졌지만 넘어야 할 과제도 많다. 우선 최종 사용자인 시민의 조직화된 참여를 이끌어내고 그들과의 상호작용을 통해 대안을 진화시켜 나가는 것도 필요하다.

리빙랩에서 이루어지는 프로젝트팀과 시민들의 상호작용은 개인 사용자가 아니라 사회문제 해결에 의지를 갖고 안정적이고 지속적으로 프로젝트 팀과 소통할 수 있는 시민집단을 대상으로 이루어져야 한다. 그렇지 않으면 상호작용이 일회적이 되거나 민원을 제기하고 처리하는 수준에 머물게 된다. 형식화된 시민참여로서 리빙랩을 통해 의도한 성과를 얻을 수 없다. 이는 소비자를 대상으로 설문조사 하는 것과 크게 차이가 없다. 이런 상황에서는 문제해결을 위해 프로젝트팀이 제시한 안을 확인하는 정도의 활동이 이루어진다. 또 현장의 시민과 상호작용을 통해 아이디어가 개선되는 나선형적 진화 과

정도 나타나기 어렵다. 개별적이고 지속성이 없기 때문이다.
 현재 이루어진 6개의 실험에서 시민과 최종 사용자의 참여가 이루어졌지만 서비스를 수동적으로 소비하는 소비자나 개인으로서 참여할 경우가 종종 보인다. 이들은 서비스에 대한 만족도를 표시할 뿐이다. 파트너로서 대안을 숙의하고 다양한 방식으로 진화시키는 활동에 참여하기 어렵다. 향후 사업에서는 프로젝트팀과 신뢰를 형성하면서 같이 대안을 탐색해나가는 시민사회 파트너 조직을 만나거나 구성하는 것을 사회혁신 리빙랩 운영의 핵심 요소로 고려하는 것이 필요하다.

리빙랩 운영의 체계화와 유형화

리빙랩의 체계적인 운영도 요구된다. 현재 이루어지고 있는 사회혁신 실험이 어떤 단계의 활동인지, 거기서 리빙랩을 통해 무슨 활동을 할 것인지에 대한 검토가 필요하다.

기존 연구에 따르면 리빙랩은 문제의 탐색(exploration) → 대안의 실험(experiment) → 대안의 평가(evaluation) 단계로 진행된다. 물론 이 단계는 순차적으로 모두 거쳐야 되는 것은 아니다(<표 1> 참조). 어떤 경우에는 실험에 초점을 둔 리빙랩이 적합하고 다른 경우에는 기존에 개발된 대안을 평가하는 것에 초점을 맞출 수 있다. 그렇지만 특정 단계에 한정된 리빙랩이라 할지라도 전체 진행과정에 대한 이미지는 그리고 있어야 한다. 이런 측면에서 사회혁신 실험 기획시 그것이 어떤 맥락에서 어떤 단계를 중심으로 진행될 것인지 그리고 이후 계획은 무엇인지에 대한 논의가 필요하다.

유형화도 필요하다. 사회혁신의 목적, 참여하는 주체의 특성, 사회혁신이 초점을 맞추는 단계, 전달체계의 특성들을 검토해서 프로젝트

의 추진 유형을 정리하는 것이 요구된다. 이것은 향후 사회혁신 리빙랩 프로젝트를 추진할 때 일종의 플랫폼 역할을 할 것이다. 틀을 형성해서 불확실하고 모호한 상황에서 방향을 제시해줄 것이다.

<표> 리빙랩의 진행 모델

리빙랩 단계	A. 탐색 (exploration)	B. 실험 (experimentation)	C. 평가 (evaluation)
리빙랩 수행	사용자 행태분석 및 '개념설계' ①문제관련 사용자 행태 분석 ·일반 사용자 행태 분석 ·핵심 사용자 행태 분석 ②문제해결을 위한 제품서비스 개념 설계 ·사용자와 협업을 통한 공동설계	'프로토타입 개발' 및 구현 ①프로토타입 개발 ·공동작업을 통한 프로토타입 개발 ②프로토타입 실험 및 사용자 피드백 ·프로토타입 설치 및 피드백 ·참여관찰, 참여자 만족도 조사	'제품·서비스 개발' 및 실증 ①제품·서비스 개발 ·프로토타입 결과를 바탕으로 시제품 개발 ②제품·서비스 실증 및 피드백 ·확장된 사용자를 대상으로 피드백
	↑		↑
리빙랩 사전 준비	○ 리빙랩 추진체계 설계 ·연구주제 설정 ·참여 조직 및 추진체계 ·인프라 구축: 임상실험 및 실증, 장소선정, 관련 하부구조 ·지식재산권 관리 규정 ○ 최종 사용자 조직화 ·최종 사용자집단 구성방안 ·사용자 참여 동기부여 방안 ·사용자 의견 수집 방안(현장방문, 포커스 그룹 인터뷰, 설문조사) ·사용자 교육프로그램 구성		

자료 : ENOLL(2015), 송위진(2016)을 통해 재구성

과학기술 자원의 활용

과학기술의 활용도 활성화하는 것이 필요하다. 리빙랩은 인공물과 기술을 활용해서 새로운 사회관계와 시스템을 모색하여 문제를 해결하는 것을 강조한다. 인공물을 매개로 해서 잘 드러나지 않은 잠재적인 수요와 새로운 사회관계를 구체화할 수 있기 때문이다. 가전 기기, 주차공간과 센서, 디자인이 가미된 도서, 가상현실·증강현실 관련 기기와 프로그램, 새로운 화폐, 장애인을 위한 음식과 세탁물을 통해 새로운 사회관계를 모색하는 것이다. 이런 면에서 리빙랩은 과학기술 활동과 관련이 있으며 랩(Lab)이라는 과학기술분야에서 사용하는 실험실이라는 명칭이 붙는 것이다. 인공물과 기술을 활용해서 기존의 것을 대체하는 새로운 사회·기술시스템을 모색하는 것이다.

그 동안의 사회혁신 논의에서는 인공물이나 기술은 적극적으로 고려되지 않았다. 이들은 수익이 중시되는 시장 영역이나 전문성과 위계성에 입각한 국가 영역에 속하는 것으로 받아들여진 것이다. 그러나 ICT 기술이 범용화되고 스마트폰이 널리 활용되면서 과학기술은 이제 시민들 옆에 와있다. 메이커스 운동(Maker's Movement)이나 팹랩(Fab Lab) 등과 같이 시민들이 자신들의 문제해결에 활용할 수 있는 자원이 되고 있다. 또 전문성과 산업육성을 강조하던 과학기술계에서도 사회문제 해결을 위한 연구개발 활동을 본격화하고 있다. 지역사회의 구체적인 문제해결을 위해 리빙랩과 같은 방식을 통해 시민들과 결합하고 있다. 인공물과 기술은 이제 사회혁신 과정에 활용될 수 있는 소중한 자원이 되고 있다.

사회혁신 리빙랩에서도 이런 흐름들이 반영되어 ICT 기술을 활용하여 문제를 해결하려는 노력이 이루어졌다. 그렇지만 아직은 그 범위

와 깊이는 매우 제한적이다. 적정기술과 일상화된 기술을 넘어서는 기술을 활용하려는 노력은 아직 미흡하다. 기업과 연구기관의 기술은 사회혁신과 멀리 있는 것으로 스스로 한계를 짓는 모습도 보인다. 기업과 국가의 기술은 사회혁신을 위한 분권화된 기술시스템과 다른 경로에 있는 것으로 보이기 때문이다. 그렇지만 과학기술의 궤적은 어느 정도 유동적이다. 특히 초창기에는 더욱 그러하다. 그리고 매우 다양한 분야와 활동이 과학기술에 포함되어 있다. 이론 물리학도 있지만 취약지역의 주거환경 개선을 위한 기술도 존재한다. 기술은 유동적이고 다양하기 때문에 적절한 사회적 요구와 압력이 있으면, 또 미래에 대한 공유된 전망이 있으면, 분권화된 형태로 민주적인 형태로 진화할 수 있다. 피하기보다는 개입하고 활용하면서 새로운 궤적을 만들어갈 필요가 있다. 이것은 사회혁신 리빙랩이 적극적으로 뚫고 나가야할 영역이다.

또 사회혁신이 지역의 현안을 해결하는 데에 그치는 것이 아니라 확대·확장(scale-up)을 통해 말 그대로 사회 전체를 혁신하고자 한다면 좀 더 큰 전망에서 기술시스템을 접근하는 것이 필요하다. 작고 한정된 기술을 넘어 그것을 연계하고 통합하는 기술과 인프라, 그리고 그것들의 기반이 되는 인공지능이나 나노기술과 같은 원천기술도 이제는 시야에 넣어야 한다. 이를 위해서는 그 동안 많은 투자가 이루어져 왔고 다양한 기술이 축적된 과학기술시스템을 활용하고 변화시키는 노력이 필요하다.

시스템 전환의 전망

사회혁신 리빙랩은 궁극적으로 시스템의 전환을 지향한다. 사회혁신 실험에서 이것을 구체적으로 지적하고 있지 않지만 해결하고자 하는

사회문제가 사라진 사회를 꿈꾼다. 지역문제 해결을 넘어 우리나라 전체에서 나타나고 있는 문제에 대응하고자 한다.

그렇지만 좀 더 명확하게 사회혁신 리빙랩과 사회전체의 전환을 연결시키는 활동이 필요하다. 기존 시스템을 뛰어 넘어 자원순환 시스템, 지속가능한 교통시스템, 장애인과 청소년과 같은 사회적 약자를 위한 시민기반 돌봄 시스템, 공동체의 연대에 기초한 지역경제시스템을 형성할 수 있다는 전망과 사회혁신 실험을 연계하는 것이다.

시스템 전환의 전망을 가지고 실험에 임하게 되면 사회혁신 리빙랩은 참여하는 주체들에게 다른 의미로 다가 오게 된다. 현재 우리가 하고 있는 실험이 새로운 사회·기술 맹아를 만드는 것이고 유사한 문제의식과 활동이 담겨진 다른 분야의 실험과 결합되면 세상을 바꿀 수 있다는 전망은 시민들의 참여를 높이고 프로젝트의 위상과 확장성을 강화할 수 있다.

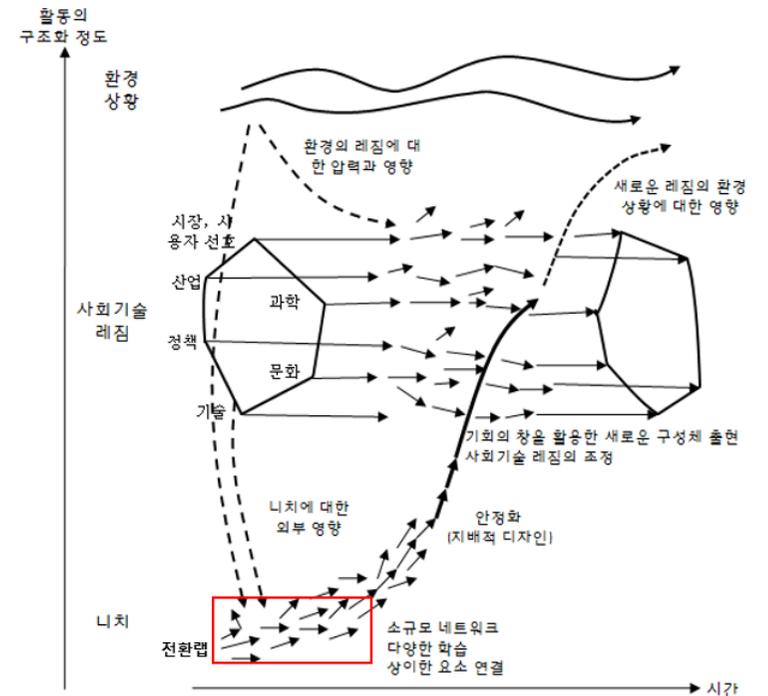
기술사회학자 라투르(B. Latour)는 ‘나에게 실험실을 다오, 그러면 세상을 들어 올릴 것이다(Give Me a Laboratory and I will Raise the World)’라는 주장을 펼쳤다. 새로운 사회·기술의 맹아가 그 네트워크를 확장해간다면 사회 전체를 바꿀 수 있다는 것이다. 사회혁신 실험도 이런 담대한 비전을 널리 알릴 필요가 있다. 이를 통해 리빙랩은 새로운 사회·기술시스템을 전망하고, 실험하고, 네트워크를 형성해가는 ‘전환랩(Transition Lab)’으로 변신한다.

사회혁신 리빙랩 플랫폼으로서의 서울혁신센터

각 분야별로 시스템 전환의 전망을 형성하고 다양한 사회혁신 실험들을 연계하는 것은 개별 프로젝트 조직만으로는 어렵다. 여기서 서울혁신센터의 역할이 필요하다. 개별 실험들을 엮어내고 다른 사회

혁신 활동과 연계하면서 시스템 전환의 비전과 네트워크를 구성하는 작업이 요청된다. 서울시의 전환을 전망하고 그것을 키워 한국사회 전체의 전환을 전망하는 것이다. 또 미시적으로는 리빙랩 운영 경험을 축적하고, 최종 사용자와 프로젝트팀들을 체계적으로 조직하고 관리하는 것도 필요하다. 이것은 이후 이루어지는 사회혁신 실험의 중요한 자원이 되기 때문이다. 이는 서울혁신센터가 사회혁신과 시스템 전환을 위한 리빙랩의 플랫폼이 된다는 것이다.

<그림> 전환랩과 시스템 전환



자료: Geels(2004)에서 일부 수정

우리에게 개념으로 존재했던 사회혁신 리빙랩은 이제 현실이 되고 있다. 작지만 큰 발걸음을 내딛었다. 어떻게 해야 할지, 어느 길로 가야할지 애매모호했지만 이제는 전체 구도가 드러나고 있다. 다음의 실험에서는 한 단계 성장한 틀로 좀 더 다양한 영역에서 좀 더 큰 규모로 많은 실험이 이루어졌으면 한다. 그리고 다양한 주체들과 협업을 하면서 네트워크를 더욱 확장했으면 한다. 시스템 전환은 그렇게 이루어진다.

[참고자료]

송위진 (2016), “사용자 주도형 혁신모델, 리빙랩”, 「기술과 경영」, 39: 40-43.

ENoLL(2015), Living Lab Services for business support & internationalisation. ENoLL.

Geels, F.(2004) "From Sectoral Systems of Innovation to Socio-technical Systems Insights about Dynamics and Change from Sociology and Institutional theory", Research Policy, 33(67), pp. 897-920.

리빙랩 방법론 - Forming Future IT³⁾

안타깝게도 리빙랩의 길을 알려줄 지도는 아직 세상에 없다. 사회혁신의 방법론들을 그대로 따르면 된다. 다음과 같은 사회혁신의 일반적 방법론들이 있기는 하다.

- 문제의 촉발(Prompts)→해법 제안(Proposals)→시제품 개발(Prototypes)→지속가능성 확보(Sustaining)→확산(Scaling)→구조 변화(Systemic change)
- 문제의 탐색(exploration)→대안의 실험(experiment)→대안의 평가(evaluation)

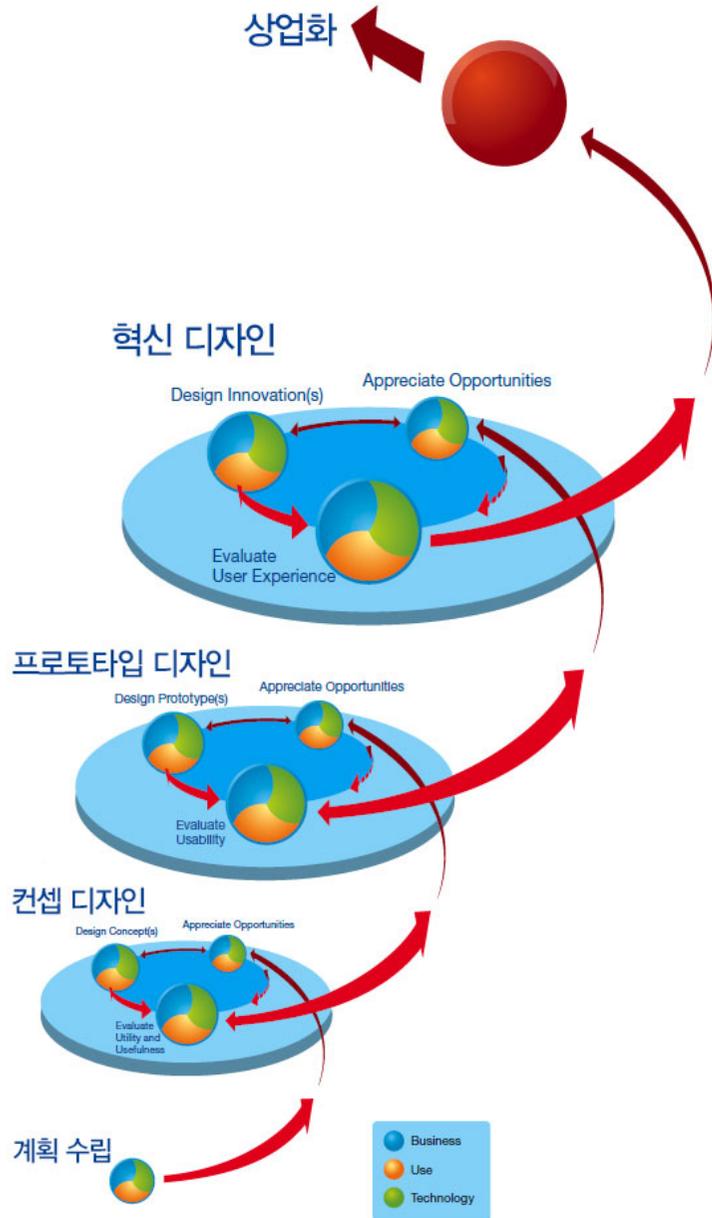
하지만, ‘사용자 주도의 현장 실험’이라는 리빙랩의 고유한 특성을 살리기 위해서는 더 자세한 지도가 필요하다. 우리 앞에 놓인 과제다.

지금부터 소개하려는 ‘Forming Future IT(FormIT)’는 IT(Information Technology) 시스템을 개발하는 과정에서 리빙랩을 활용하기 위해 개발된 방법론이다. IT 시스템 개발이라는 제한된 목적으로 개발되긴 했지만, “실행을 뒷받침할 이론과 도구가 현저하게 부족한 새로운 영역”인 리빙랩을 이해하는 데 적지 않은 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다(Anna Ståhlbröst, 2008).

3) 다음 두 논문을 요약 정리한 글임을 밝힙니다.

Bergvall-Kåreborn, Birgitta et al. 2010. Participation in Living Lab: Designing Systems with Users. in Jan Pries-Heje et al.(eds.), Human Benefit through the Diffusion of Information Systems Design Science Research. Springer.

Bergvall-Kåreborn, B., and Ståhlbröst, A. 2009. Living Lab: An Open and Citizen-Centric Approach for Innovation. International Journal of Innovation and Regional Development 1(4): 356-70.



FormIT 프로세스는 나선형 구조를 띄며, 세 가지 요소로 구성된다. 1단계는 컨셉 디자인, 2단계는 프로토타입 디자인, 3단계는 이노베이션 디자인(또는 파이널 시스템 디자인). 반복적 주기를 이룬다. 나선형 구조는 디자인의 초점과 형태가 보다 명확하게 드러나도록 한다. 평가에 대한 집중의 범위는 유용성 측면에 초점을 맞추는 것에서부터 전체적인 시스템의 유용성에 대한 시각으로까지 넓어질 수 있다.

세 단계(주기)마다 세 개의 국면이 존재한다.

즉, 기획의 탐색(Appreciate Opportunities) 또는 니즈 생성(Generate Needs), 디자인(Design), 평가(Evaluate) 등이 세 개의 반복적 주기 안에서 또 반복된다. 또 각 국면마다엔 다시 세 가지 측면이 존재한다. 유용성, 사업성, 기술.

컨셉 디자인, 프로토타입 디자인, 혁신 디자인 등 각 주기의 이름이 가리키는 바는 각 주기에서 기대되는 산출물을 드러낸다. 그리고 전체적인 이 세 가지 단계의 앞뒤로 '계획 수립'과 '상업화' 단계가 놓인다.

▪ 계획 수립

프로젝트를 둘러싼 환경과 가능한 많은 정보를 얻는 게 중요하다. 이를 통해서 지식의 공유와 관련자들에 대한 이해를 높일 수 있다.

이 프로젝트의 목표가 무엇이며, 유저, 소비자, 비사용자까지를 포함해서 어떤 타겟층이 있는지를 파악해야 한다.

프로젝트가 추구하는 가치, 영향력, 지속가능성, 개방성, 현실성 등 5가지 핵심 원리가 어떻게 구현되는지를 답할 수 있어야 한다. 그러면 프로젝트를 시작할 준비가 다 된 것이다.

▪ 컨셉 디자인

프로젝트의 범위를 정한다. 타겟 유저 그룹을 정의하고 중요한 특성

을 뽑아낸다. 이 유저가 어디에 위치해 있고, 프로젝트 과정에서 그들의 역할이 무엇인지를 규정한다.

프로젝트의 컨셉을 뽑아서, 거친 수준이나마 프로토타입을 만들어본다. 이 컨셉은 유저가 이 프로젝트의 아주 근본적인 목적이 무엇이며, 어떻게 문제를 해결하려 하는지를 이해할 수 있는 수준이어야 한다.

실용성과 유용성을 평가하는 단계다. 여기에 대해 사용자들이 직접 자신의 생각이나 지향, 태도를 표현하도록 하고 이 반응에 귀를 기울여야 한다. 미처 생각지 못한 요구들을 찾아내서 다시 컨셉을 수정해야 한다. 무엇을 놓쳤는지, 어떤 부분이 구현이 안 될 것 같은지를 찾아야 한다. 이 과정은 컨셉이 사용자의 요구에 응답할 때까지 계속 반복돼야 한다. 니즈와 컨셉이 얼마나 관련성이 있고, 발전되는지가 중요하다. 그래서 1단계가 가장 중요하다. 2~3개월씩 걸린다.

■ 프로토타입 디자인

스테이크홀더의 니즈를 정하는 과정이다.

뭐가 필요한지에 대한 그림을 앞에서 세웠는데, 여기서 더 확장되고, 명확해지고, 확인되어야 한다. 전반적인 목표는 관련된 충분한 데이터를 모으는 게 중요하다.

이를 위해서는 어떤 물리적이고, 사회적이고, 기술적, 조직적 환경이 필요한지가 정의되어야 한다. 데이터 콜렉션 방법도 중요하다.

거친 수준의 프로토타입에서 높은 수준으로 넘어가야 한다. 마음속에 떠오른 구상을 넘어서서 실행할 수 있는 것이어야 한다.

사용가능성을 평가해야 한다. 사용자가 직접 사용해보고 무엇이 문제인지를 들어봐야 한다.

■ 이노베이션 디자인(파이널 시스템 디자인)

혁신을 야기할 수 있는 단계다. 사용가능성에 대한 평가결과를 분석

한다. 작은 조정이 일어날 수 있다. 필요와 관련해서 앞에서 만들어낸 프로토타입이 발전되는 과정이고, 사용자들이 구조와 내용, 작업 흐름, 인터페이스가 더 심화될수록 그 프로토타입의 수정과 조정이 일어난다.

이러한 변화를 기반으로 이노베이션 디자인도 바뀔 수 있다.

사용자들은 이 이노베이션 디자인의 결과가 만족스러울 수도 있고 아닐 수도 있다. 이 주관적인 평가가 주요한 평가가 될 수 있다. 왜냐하면 이 프로젝트 자체의 관점으로 이 프로토타입을 평가하는 게 아니고, 사용자의 관점에서 이노베이션의 결과가 평가되어야 하기 때문이다.

3-1에선 인사이트를 얻는 게 중요하다. 이 혁신의 사용자가 누구인지를 답이 분명해야 한다.

3-2 프로토타입에서 이노베이션으로 넘어가야 한다. 이것은 비즈니스 모델이 있어야 하고, 실제로 완정하게 작동가능한 혁신 디자인이 필요하다. 이 단계에서는 앞 단계에서 피드백 받은 것을 바탕으로 재디자인 해야 한다.

3-3 유저들의 정확한 평가를 기반으로 프로젝트를 평가해야 한다.

■ 상품화

이것은 별도의 프로젝트다. 이노베이션이 구매자에게 소개돼야 한다. 시장에서의 상품가능성에 대한 평가가 이루어진다.

상품화는 구매를 의미하는 게 아니라 실제 사용되도록 하는 것까지를 포함한다.

어떤 것에 의해서 개인들의 선택이 영향을 받는지 살펴봐야 한다.

개인들의 행동에 영향을 주는 세 가지 요소는 학습 조건, 사회적 조건, 기술적 조건이다. 학습 조건은 새로운 혁신을 사용할 수 있는 능력치에 영향을 주는 조건이다. 사회적 조건은 커뮤니티에서 공유하고 있는 문화나 관계에 부합해야 한다. 기술적 조건은 혁신 사례의 기술적 특성들의 설명을 촉진시킨다.

FormIT의 다섯 가지 핵심 구성요소

■ 지속성

서로 다른 영역 간 협력은 창의력과 혁신을 강화시키고 신뢰에 기반을 두고 구축되어야 하는데 이것은 시간이 걸린다.

■ 개방성

혁신 과정은 가능한 한 많은 관점들과 빠른 추진을 위해 충분한 힘을 모아야 되기 때문에 혁신 과정이 오픈돼있을수록 더 좋다. 오픈 프로세스는 유저가 어디에 있든 누가 됐든 포함할 수 있기 때문에 사용자 주도의 혁신을 이끄는 데 핵심적 요소다.

■ 현실성

현실 시장에서 타당한 결과를 도출하기 위해서는 현실적인 사용환경과 행동을 촉진시키는 것이 중요하다. 이 요소는 그래서 진짜 유저, 진짜 현실의 셋팅에 초점을 맞추기 때문에 리빙랩을 다른 종류의 개방적 공동창조 환경과 다른 것으로 만든다.

■ 유저의 역량 강화

인간의 욕구와 욕망에 기반을 둔 바람직한 방향으로 혁신의 과정을 이끌기 위해 인간의 개입은 근본적이다. 인간의 효율성은 유저 커뮤니티의 창조적 힘에 기반을 둔다. 그래서 리빙랩 과정에 유저를 개입하도록 독려하고 동기를 부여하는 게 중요하다.

■ 자발성

새로운 혁신으로 성공하기 위해서 영감을 주는 게 필요하다. 개인적 욕망을 충족시켜 줘야 하고, 사회의, 그리고 사회적 요구에 적합하고 기여해야 한다.

그래서 시간을 두고 의도하지 않은 사용자의 반응을 감지하고, 모아내고, 자발적인 사용자의 반응과 아이디어를 분석하는 능력을 갖는 게 중요하다.

이 다섯 가지 원리 중에서 세 가지가 가장 두드러진다. 그리고 그것

이 리빙랩을 대표하는 핵심 코어다. 하나는 유저의 역량 강화. 왜냐하면 리빙랩의 핵심 역할이 파트너와 커스터머에 의해서 같이 만들어진 목적을 달성하기 위해서 가치있고 지속가능한 무언가를 발전시키는 데 참여하도록 끌어당기는 것이기 때문에 중요하다.

그래서 이것은 굉장히 강한 유저 중심의 접근이다.

두 번째는 개방성. 오픈 이노베이션, 크라우드 소싱, 앞장서는 유저를 만들어내는 것 등이 이와 관련이 있다.

세 번째는 현실성. 현실 세계에 셋팅을 한다는 것이 핵심이다. 리빙랩의 특성을 가장 분명하게 구별시켜주는 핵심이다.

이 세 가지 원리들 중에서 유저들의 진정한 삶의 현장에서 상호작용하는 지식과 경험이 가장 결핍돼있는 영역이 바로 현실성 영역이다. 이 원리가 여타의 개방적 사용자 중심의 접근과 구별해주는 요소라고 본다면 이와 관련한 지식과 경험을 모으는 게 숙제다.

사회의 다양한 모습을 반영하는 유저 그룹을 모으는 일은 어렵다. 왜냐하면 새로운 테크놀로지의 발달과정에서의 참여는 특정한 개인적 성향을 가진 사람들을 끌어당길 가능성이 높기 때문이다. 그래서 현실성과 관련한 원리가 가장 성취하기 어렵다.

그래서 리빙랩에서 파트너십을 구축할 때 안정적인 파트너십과 유연한 파트너십을 섞어서 구성하는 게 좋다. 왜냐하면 안정성은 리빙랩에 지속성을 주지만, 유연성은 참여자들에게 새로운 관점과 아이디어를 주기 때문이다.

FormIT의 특성

FormIT는 가능성과 강점에 초점을 맞추도록 해준다. 이건 근본적으로 전통적인 문제해결 접근과는 근본적으로 다르다.

우리 관점에서는 기회를 확인하는 것이 니즈를 파악하는 기초다. 왜냐하면 니즈는 발견될 것을 기다리는 기회다. 그러므로 FormIT는 '컨셉 디자인' 주기의 중요성을 아주 강력하게 강조한다. 이 첫 번째

주기가 분석, 또는 요구의 기술로 언급된다. 이 초기 단계가 나머지 과정의 기초를 만들기 때문에 오류는 나중 단계에서 수정되는 것이 굉장히 어렵고 비용이 많이 들게 된다.

또한 이 단계에서 유저는 실제로 디자인에 대한 방향을 셋팅함으로써 벌써 절반쯤 진행된 프로토타입에 반응하는 대신 강력한 기여를 할 수 있다. 사용자의 필요와 요구는 더 많은 정보와 가능한 해결에 대한 통찰을 얻을수록 바뀌기 때문에 계속해서 그들의 필요를 다시 테스트해보고 그 요구가 주어진 조건과 상호관련성이 있는지를 확인해야 한다.

특히 지식은 특정 국면과 사람들 사이의 반복적인 상호작용을 통해서 증가된다. 이런 식으로 지식이 참여자들 사이의 대화를 통해서 증가한다. 이들은 굉장히 다양한 경쟁력과 관점을 가진 사람들이다. 교차기능적 상호작용이 지식이 한 영역을 넘어서 다른 영역으로 확산되는 과정을 가능하게 하고, 이를 통해서 새로운 시각을 얻을 수 있다. 그리고 이것이 결국 혁신적인 아이디어를 촉진시킨다.

이를 통해서 자신들이 처한 상황에 대한 공유된 이해(shared understanding)가 형성된다. 이것이 학습과정을 풍부하게 만들어주고 관점의 변화를 촉진시키고 혁신적인 디자인 프로세스로 나아가게 한다. 그리고 이것이 IT 시스템이 사용자의 니즈에 응답할 수 있도록 디자인하는 질적 능력을 향상시킨다.

[참고자료]

Bergvall-Kåreborn, Birgitta et al. 2010. Participation in Living Lab: Designing Systems with Users. in Jan Pries-Heje et al.(eds.), Human Benefit through the Diffusion of Information Systems Design Science Research. Springer.

Bergvall-Kåreborn, B., and Ståhlbröst, A. 2009. Living Lab: An Open and Citizen-Centric Approach for Innovation. International Journal of Innovation and Regional Development 1(4): 356-70.

