

청년의 사회적 일자리 형성을 위한
문화분야 커뮤니티 일자리 연구



청년허브 연구보고서

청년의 사회적 일자리 형성을 위한 문화분야 커뮤니티 일자리 연구

2013. 12
서울시 청년일자리허브



[연구수행기관]



[연구 참여진]

연구총괄:

이원재 ((사)문화사회연구소 연구원)

공동연구원 : 김상철 (문화연대 정책위원)

최혁규 (청년의 소셜네트워크)

허민호 ((사)문화사회연구소 연구원)

연구 자문위원:

심광현 (한국예술종합학교 교수)

임정희 (연세대학교 겸임교수)

이 보고서는 2013년도 서울시 청년일자리허브 연구/조사 사업의 결과물로 만들어졌습니다. 이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 4.0 국제 라이선스에 따라 이용할 수 있습니다.



청년의 사회적 일자리 형성을 위한 '문화분야 커뮤니티 일자리' 연구

목차

I. 연구 개요	16
II. 사회적 경제 그리고 위기를 둘러싼 질문들	20
III. 청년세대의 위기와 삶으로서의 노동	44
IV. 문화분야 사회적 일자리 개념 및 의미	62
V. 청년 일자리 정책의 현황과 변형의 가능성 _ 문화분야 커뮤니티 일자리를 중심으로	88



I. 연구 개요

1. 연구 목적

- (1) 서울시 문화분야 청년 사회적 일자리 지원 사업에 대한 현황 분석
 - 최근 진행되고 있는 다양한 사회적 일자리에 대한 인문학 및 문화적 가치에 기반한 접근 및 분석
 - 청년의 사회적 일자리의 정체성 및 역할에 대한 지형도 그리기
- (2) 서울시 문화분야 청년 사회적 일자리 모델(유형) 연구
 - 형식화된 일자리 창출 사업에서 벗어나 실질적인 지역 커뮤니티의 재생에 기여하고 관계할 수 있는 사회적 일자리 모델(유형)에 대한 본질적 접근
 - 청년의 사회적 일자리 형성을 매개로 지역내 커뮤니티 재생 및 문화적 관계의 복원을 모색할 수 있는 사회 전략(정책) 연구 및 제시

2. 연구 배경

- (1) 사회적 위기를 해결하고 대안을 모색하기 위한 일자리 정책 및 사

업이 활성화되고 있지만 “사회적” 일자리에 대한 인문학적 고찰과 새로운(창의적) 접근은 매우 부족한 상황

(2) 청년 사회적 일자리의 많은 부분이 지역, 마을 등을 대상으로 하는 커뮤니티 재생, 문화적 관계의 복원 등과 직접적으로 연계되어 있음. 이를 위해 창의적인 사회적 일자리 창출에 대한 요구가 높음에도 불구하고 문화적 가치, 문화적 역할 등에 기반한 일자리 모델은 미흡한 상황

(3) 단기적인 사업 및 프로젝트에 기반한 공급형 일자리 창출, 정책 집행 및 성과 중심의 일자리 만들기 등에서 벗어나 실질적으로 사회적 가치와 역할을 창출할 수 있는 청년 문화분야 사회적 일자리 모델링을 위한 연구 필요

3. 연구 내용

- (1) 청년의 문화분야 커뮤니티 일자리 모델에 대한 전문가 인터뷰 (FGI) 및 창의 워크숍 진행
 - 청년의 문화분야 커뮤니티 일자리 모델 관련 전문가 의견 취합
 - 청년의 문화분야 커뮤니티 일자리 모델 연구 관련 창의 워크숍 진행 : 다양한 접근 방법, 사례 등 연구 및 소통
- (2) 연구 결과물을 보고서 형식으로 제시
 - 청년의 사회적 일자리 형성을 위한 문화분야 커뮤니티 일자리 현

황 분석

-청년 문화분야 커뮤니티 일자리 모델링을 위한 가치 및 역할 연구

4. 연구진 구성

연구총괄:

이원재 ((사)문화사회연구소 연구원)

공동연구원 :

김상철 (문화연대 정책위원)

최혁규 (청년의소셜네트워크)

허민호 ((사)문화사회연구소 연구원)

연구 자문위원:

심광현 (한국예술종합학교 교수)

임정희 (연세대학교 겸임교수)

II. 사회적 경제 그리고 위기를 둘러싼 질문들

우리가 살고 있는 현재를 소유한다는 것, 혹은 그것을 하나의 위기로 소유한다는 것은 무엇보다 경제라고 불리는 것과 관련되어 있을 것이다. 경제 성장률 하락이나 실업률의 상승 그리고 부채 규모의 확장 등으로 표상되는 이 경제는 아주 구체적인 개인의 삶 속에서 살림살이의 문제, 즉 먹고 사는 문제와 관련된 하나의 위기를 구성하고 있다. 이런 경제적 위기와 결부된, 자본주의에 대한 불안과 불만으로 가득찬 반자본주의 정서가 확산되고 있다. 수많은 사람들을 경제적 파탄으로 몰고 간 후에도 보너스를 챙기는 부패한 금융 자본가부터 과중한 노동착취, 극심한 환경오염을 유발하는 거대 기업 등에 대한 신문과 방송의 심층 취재나 보도, 고발이 넘쳐나고 있다. 이에 대한 반응 혹은 저항의 일환으로 우리는 공공성의 강화, 언론의 자율성, 국회 감사, 규제 강화, 경찰 수사, 복지 강화, 윤리적 시민성의 고양 등 기초적인 민주적 원칙들을 요청하는 목소리를 들을 수 있다. 어쨌든 우리는 경제적 위기와 관련된 온갖 종류의 긴박함을 해소할 수 있는 경제적, 정치적 원리를 찾기 위해 골몰하고 있다. 봉착한 위기를 돌파하기 위해 제기된, 최근에 가장 주목받는 대안적 원리가 있다면, 그것은 단연 사회적 경제라는 이름으로 불리는 그것일 게다. 사회적 경제란 시장실패

와 정부실패에 대응해 존재하는 "제 3섹터"¹⁾를 지칭하는 것이기도 하지만, 동시에 "신자유주의 시대에 자본과 권력을 핵심자원으로 하는 시장과 국가의 실패를 비판하며, 이들이 만들어낸 빈곤화와 사회적 배제를 해결할 수 있는 대안적인 시민사회의 주도성"을 가리키는 것이기도 하다²⁾. 요컨대 최근에 주목받기 시작한 사회적 경제란 경제적 위기를 극복하고 경제의 회복을 저지하기 위한 하나의 교정 원리라 할 수 있다.

‘청년의 사회적 일자리 형성을 위한 문화분야 커뮤니티 일자리 모델 연구’라는 다소 긴 이름을 달고 있는 이 연구 역시 사회적 경제라는 대안적 원리를 통해 위기에 놓인 삶을 새롭게 구축해 보려는 시도의 일환이다. 본 연구와 관련하여 여기서는 사회적 경제가 내포한 몇 가지 문제들을 검토해 보려 한다. 더불어 이 연구에서 중점이 되고 있는 또 다른 축, 즉 예술 노동과 커뮤니티라는 것이 가지고 있는 쟁점에 대해서도 살펴볼 것이다. 이 연구에서 사회적 경제가 경제적 위기를 교정하기 위한 원리로서 작용한다면, 예술 노동이란 것은 그것의 실천 원리로, 커뮤니티는 그것의 정치적 표적으로 작동하고 있기 때문이다.

1 이회수, 2011, 「사회적 기업 관련 법제에 관한 비교연구」, 《사회적기업연구》 4권 2호

2 장원봉, 2007, 「사회적 경제의 대안적 개념화: 쟁점과 과제」, 《시민사회와 NGO》 5권 2호

1. 사회적 경제의 형성과 확산

사회적 경제나 협동조합에 관한 기초 개념은 19세기에 출현했다. 1900년을 전후해 활동한 프랑스 경제학자 샤를 지드(Charles Gide)는 사회적 경제라는 용어를 처음 사용하기 시작했다. 이 용어는 기존의 시장경제에 대한 대안으로, 궁극적으로 시장경제를 더욱 사회적(social)이고 공평한(equitable) 경제체제로 전환할 것을 목표로 하는 대안적 체제로 상정된 것이다. 한편 오늘날과 같은 이론 및 실천의 영역에서 사회적 경제가 등장한 것은 1970년대 이후 프랑스의 상황을 경유하면서라 할 수 있다. 오랫동안 분산되어 있던 사회적 경제 조직들은 그들의 힘을 높이고, 대정부 협상력을 높이기 위해 연대를 모색하게 된다. 1970년 전국협동조합협회(GNC)와 전불상호공제조합연합회(FNMF)의 주도로 ‘상호공제조합, 협동조합, 민간단체 전국연락위원회(CNLAMCA)’가 결성된다. 이후 교육 관련 상호공제조합/협동조합 조정위원회(CCOMCEN)와 진보를 위한 민간단체협회(ADAP)가 CNLAMCA에 가입하면서 그것은 협동조합, 상호공제조합, 민간단체를 아우르는 조직으로 발전한다. 이들은 자신들의 공통된 정체성을 표현할 개념어를 모색하던 끝에, 사회학자 앙리 데로쉬(Henry Desroches)가 제안한 ‘사회적 경제 기업’이라는 용어를 받아들이게 된다³. 그리고 우리는 현재 신자유주의라 불리는 자본주의의 새로운 상황과 더불어 사회적 경제라는 대안적 원리와 마주하고 있다. 이런 흐름 속에서 사회적 경제란 경

제 정의 실현에 관한 프로그램이자 우리가 마주한 위기 상황을 결사체주의적으로 대응하고자 하는 사회 운동의 형태로 등장한 것이라 할 수 있다.

1990년대 이후 사회적경제가 하나의 자본의 횡포를 교정하기 위한 대안적 원리로 주목받기 시작하면서 이탈리아를 비롯해 캐나다, 스페인, 프랑스 등이 사회적협동조합법을 제정하고, 벨기에, 핀란드, 영국은 사회적 기업을 중심으로 하는 법제화를 실시하게 된다.

<사회적협동조합 및 유사조직법>

이탈리아	사회목적기업법(social finality company, 1991년)
스페인	사회주도협동조합법(social initiative cooperative, 1999년)
프랑스	사회공익협동조합법(collective interest cooperative society, 2001년)
포르투갈	사회연대협동조합법(social solidarity cooperative, 1998년)
벨기에	사회목적기업법(social finality company, 1995년)
폴란드	사회적협동조합법(social cooperative, 2006년)
핀란드	일자리통합 사회적기업법(work integration social enterprise, 2003년)
영국	공동체이익기업법(communitiy interest company, 2006년)
한국	사회적기업육성법(2007년), 협동조합기본법(2012년)

2009년 유엔은 2012년을 ‘세계협동조합의 해’로 지정하는 내용의 결의안을 채택하고, 선언문에 협동조합에 대한 이해를 높이고, 협동조합의 설립과 성장을 돕고, 이를 위한 각 정부의 법제 구축을 유도한다는 목표를 제시하게 된다.

3 엄형식, 2007, 「한국의 사회적경제와 사회적기업」, 《실업재단 사회적기업 열림포럼 자료집》

한국의 경우 2007년 ‘사회적기업육성법’을 시작으로 ‘협동조합기본법’이 2012년 제정되었다. 행정안전부와 지식경제부 그리고 농림수산물부도 마을기업, 커뮤니티비즈니스, 농어촌공동체회사라는 이름으로 자체 방침을 세우고 사업을 시행해 가고 있다. 서울시 역시 ‘사회적기업육성법’이 제정 및 시행된 지 2년이 지난 2009년 ‘서울특별시 사회적기업 육성에 관한 조례’를 제정하고, 고용노동부 인증 사회적기업으로 발전가능한 조직 중에서 ‘사회적기업육성법’ 제8조 및 시행령 제9조의 요건을 완화한 기준을 따로 정하여 예비사회적기업으로 지정하고, 이를 ‘서울형사회적기업’으로 명명하면서 사회적기업으로의 전환을 유도하는 지원, 육성 시책을 수립했다.⁴

커뮤니티 비즈니스 사업	지식경제부 (2010)	커뮤니티비즈니스 네트워크 기능강화, 역량강화에 초점을 둔 사업	시범사업
농어촌 공동체회사 활성화사업	농림수산물부 (2011)	노동부 사회적기업에 대한 농촌조직 진출의 한계 극복	농촌형 커뮤니티 비즈니스에 초점
자활기업	보건복지부 (2012)	-기초생활자 중심의 자활사업 전개 (2000) -2011년부터 자활공동체의 경제적 자립 지원 본격화 -2012년 자활기업으로 법제화	자활공동체의 자립수단으로 사회적 기업의 전환 유도
사회적협동조합	기획재정부 (2012)	-협동조합기본법에 제정과 사회적협동조합의 자격요건 명시 -2013년부터 발효	지역주민과 취약계층 일자리 창출, 사회 서비스 제공

<중앙정부 주도로 추진되고 있는 사회적경제 관련 정책>

사업명	관련부처	주요 사업내용	특징
사회적기업 육성사업	노동부 (2007)	-사회적기업육성법에 의한 인증제 도입 -2012년 12월기준 774개 사회적기업 인증, 각종 경영재정홍보사업지원	취약계층 일자리 창출, 서비스 제공
자립형 지역공동체 사업	행정안전부 (2010)	희망근로사업의 후속조치 사업, 커뮤니티 비즈니스형 "자립형 지역공동체 사업"	일자리 창출과 커뮤니티 비즈니스 병행

4 사회적 경제와 관련된 국, 내외적 현황은 「성북구 문화예술정책 발전방안 연구」(성북구청, 2013)에 기초하고 있다.

2. 사회적 경제를 둘러싼 쟁점들

2.1. 사회적 경제의 기능적인 쟁점들

사회적 경제에 대한 가장 전형적인 비판은 그것이 전체 경제에서 차지하고 있는 비중이 너무 미미하다는 것이다. 이것은 단순히 규모의 문제만은 아닐 것이다. 문제의 핵심은 그것이 현재 작동하고 있는 자본주의 경제를 대체해 운영할만한 시스템을 가지고 있지 못하다는 점이다. 때문에 그것은 자본주의 경제의 대안이라기 보다는 단순한 보완물로서만 기능할 수 있게 된다. 이에 대해 제기될 수 있는 의례적인 반박은 “그렇다면 그것을 대체할 수 있는 시스템을 만들면 될 것 아닌가”라는 유토피아론자의 그것이나, “문

드라곤의 사례를 보라”는 식의 현실론자의 반박이다.

유토피아론자들의 제안은 문자 그대로의 의미에서 유토피아(utopia, 즉 어디에도 없는 곳)일 것이다. 그들은 우리가 봉착한 문제들을 서서히, 하나하나 풀어나가야 한다는 아주 현실적이고 실용적인 대안을 제시한다. 요컨대 공공부문의 민영화 저지, 환경 파괴를 유발하는 기업들에 대한 제재, 국민건강보험의 보장성 확충, 금융자본에 사회적 책임 부여, 부패 정치인에 대한 감시, 이주자들에 대한 인간적 대우, 빈곤한 자들에 대한 복지 혜택 강화, 비정규직의 정규직 전환 등이 그것들이다. 그 문제들을 개별적으로 바라보게 되면, 자본주의는 문제적이지만 문제의 원인은 자본주의라는 시스템이 아니라 그 내부의 특수한 지점들에 있다는 결론에 도달하게 된다. 그들은 우리가 마주한 문제의 원인은 금융 투기꾼들의 탐욕이나 경영인들의 부패 혹은 정치인들의 비리에 있기 때문에 그들에게 사회적 책임을 부여하고 부패와 비리를 막기 위한 투명성이 보장될 수 있다면 많은 문제들이 해결될 수 있을 것이라고 말한다. 그런데 이런 일련의 경제적, 정치적 실패의 지점들이 그저 우연한 장애가 아니라 자본주의 시스템의 구조적 필연의 결과라면 문제는 달라진다. 문제는 앞서 열거한 그 모든 것들이(혹은 현행 자본주의를 대체할 사회적 경제의 시스템이) 자본주의 내부에서 만들어지고 실행될 수 있는 것처럼 전환된 그 시야, 즉 그 유토피아적 전제에 있는 것이 아닐까? 어느 철학자의 말마따나 “진정한 위험은 우리를 꿈에서 깨어나게 하는 대신 우리가 계속해서 꿈꾸는 것을 가능하게 할 서

사 그 붕괴에 관한 지배적 서사⁵⁾가 되리라는 것에 있지 않을까?

다음으로, 몬드라곤의 사례를 보도록 하자. 스페인의 협동조합 몬드라곤은 대안으로서의 사회적 경제가 가진 가능성을 현실 경제 안에서 실현한 것으로 간주되는 가장 대표적인 사례이다. 몬드라곤은 금융, 제조, 유통, 지식의 4개 부문, 260여개의 회사에서 8만 4,000여 명의 노동자가 일하는 스페인 7위 ‘재벌기업’이다. 260여개 기업 중에는 스페인과 프랑스에 2,100개가 넘는 매장을 가진, 스페인 제일의 대형 마트 체인점과 전국에 420여개 지점을 보유한 노동인민금융고라는 이름의 스페인 10대 은행이 포함되어 있다. 이들의 경제적 성공은 협동조합이 단순히 미미한 경제적 영향력만을 가지는 부차적인 차원의 운동을 넘어설 수 있다는 것을 보여주는 것으로 간주된다. 그것이 “사회적 경제의 새로운 가능성을 입증하고 있는 세계 최고의 협동조합”으로 불리는 것은 과장만은 아닐 수 있을 것이다⁶⁾.

하지만 문제는 그들의 경제적 성공이 아니라, 그들이 그런 성공을 거두는 과정에서 얼마나 대안적인 시스템을 갖추고 실행할 수 있었나 하는 점이다. 이를테면 몬드라곤에 고용된 노동자들은 얼마나 대안적인 삶을 살고 있는지, 다른 여타의 기업들과 달리 착취당하는 노동 조건 속에 있지는 않은지, 기업의 의사결정 과정에 열

5 슬라보예 지젝, 2010, 『처음에는 비극으로, 다음에는 희극으로』, 김성호 역, 창비, 44쪽

6 사회적경제센터, <몬드라곤 이야기1, 2>, <http://blog.makehope.org/smallbis/574>

마나 참여할 수 있는지, 얼마나 정당한 경제적 보상을 받고 있는지 등이 검토되지 않는다면 몬드라곤은 기대만큼의 가치 있는 사례로 간주될 수 없을 것이다. 이미 잘 알려져 있듯이 몬드라곤은 타 기업들을 인수하고 외국에 자회사나 지점을 확대해 왔는데, 그 과정에서 기업의 절반 이상의 노동자들이 비조합원으로 이루어지게 되었다. 몬드라곤의 조합원들은 비조합원 노동자들에 대해, 특히 외국인 노동자들에 대해 “신뢰하기 어렵고 게으르며, 성공적인 협동 조합을 운영하는 데 필요한 동기를 결여”하고 있다며, “자회사들 내의 조합들에 대해 오히려 적대적인 태도”를 보이고 있다⁷. 이런 현상은 사회적 경제의 자장 안에 있는 조직 자체의 문제와 동시에 조직들 사이의 문제를 보여준다는 점에서 시사적이다. 우선 우리는 사회적 경제 조직이 “조합원들의 배타적 소유 경향 때문에 관료제적 위계질서에 빠짐으로써 결국에는 자본주의적 조직으로 퇴행”하는 것을 볼 수 있다. 다음으로 “조직 내 민주적 질서를 확립했다 하더라도 비조합원이나 다른 조직들에 대해서는 소집단 이기주의 경향”을 보이는 것을 확인할 수 있다⁸.

2.2. 사회적 경제와 관련된 이론적 쟁점들

사회적 경제란 고삐풀린 경제를 사회적 원리(사회적 책임, 사회적 윤리, 혹은 사회 자체 등)를 통해 길들이려는 시도라 할 수 있다. 이런 방식의 사유를 촉발시킨 가장 강력한 이론적 준거점 중 하나는 칼 폴

7 에릭 올린 라이트, 2012, 『리얼 유토피아』, 권화현 역, 들녘

8 김성윤, 2013, 「사회적 경제에서 사회적인 것의 문제」, 제 6회 맑스교류날레 발표문, 미출간

라니(Karl Polanyi)의 작업일 것이다. 그에 따르면 원래 경제는 사회에 착근되어(embeded) 있었지만, 점차 경제(자기조정 시장)가 사회에서 분리되어 사회를 지배하게 된다. 폴라니의 논점을 확장시킨다면 경제를 사회에 재착근시킴으로서 경제적 실패(실업, 빈곤, 재분배 등)를 조정할 수 있을 것이다⁹.

이런 논점에 대해 우리는 두 가지 이론적 문제를 제기할 수 있다. 첫째, 폴라니는 우리가 현재 사용하고 있는 ‘사회’라는 개념을 과거로 투사해 역사적 분석을 시도하고 있는 것은 아닌가 하는 점이다. 지금 우리가 사회라 부르는 것이 19세기 혹은 그 이전에 같은 원리로 작동하고 존재하고 있었다고 말할 수는 없을 것이다. 여기에 현재를 투영해 분석된 역사의 비역사성의 문제가 있다.

둘째, 19세기는 두 개의 세계라 불릴 정도로 강렬한 계급투쟁의 사회였다. 19세기는 노동과 자본의 적대였으며, 우리가 살고 있는 세계의 근본 모순이 분출하는 시기이기도 했다. 그런데 그 적대는 20세기에 와서 (폴라니의 논점에 따라) 경제와 사회의 갈등으로 전환되어버린다.

노동과 자본의 적대는 하나의 계급과 다른 계급간의 투쟁이 아니라, 하나의 계급과 비계급의 투쟁이며, 그 관계를 일컫는 용어가 바로 적대이다. 노동과 자본의 적대란 하나의 총체적 세계(이를테면 자본주의라는 시스템)의 불가능성을 나타내는 것이다. 마르크스의 말대로 자본은 스스로의 무덤을 파는 체계가 아니던가. 따라서 적대

9 칼 폴라니, 2009, 『거대한 전환』, 홍기빈 역, 길

의 반대말은 평화가 아닌 질서, 안정, 체계일 것이다. 그 질서, 안정, 체계라는 것 속에서 갈등과 투쟁은 얼마든지 가능하다. 사회란 불가능한 세계를 가능하게 만들기 위한 관리 도구로 등장하기 시작했다. 따라서 사회란 적대의 대체물로 출현한 것이라 할 수 있다. 적대를 배제한 질서 속에서 형성된 고유의 갈등, 투쟁들을 가리키기 위해 등장한 것이 사회문제(예를 들어 노동문제, 환경문제, 여성문제 등. 이 사회 문제 속에서 계급투쟁이라 불리던 적대는 임금협상과 같은 노동문제로 환원되어 버린다)일 것이다¹⁰. 이 사회는 경제적 실패가 야기한 문제들이 폭발시키지 않고 관리 가능한 대상으로 전환시켜 그 문제들을 조정하기 위한 프로그램들을 기획하는 원리이며, 그 기획에 따라 형성된 것을 우리는 복지라 부른다. 여기서 우리는 경제의 횡포를 사회를 통해 제어하려는 사회적 경제는 여전히 적대의 문제를 회피하고 있는 것은 아닌지 질문해 볼 수 있을 것이다.

티모시 미첼에 따르면, 하나의 대상 영역으로서의 경제란 20세기 중반에 출현한 것이다. 대상 영역으로서의 경제란 ①두 차례 세계 전쟁 이후 유럽 제국이 해체와 더불어 설립된 민족국가 체계, ②GDP나 GNP와 같은 민족국가에 기초한 총량 모델의 확립, ③성장 혹은 발전의 개념이 공간적 확장(식민지 개척)이 아닌 새로운 총량모델에 기초한 국가 경제의 내적 응집력의 강화로의 변화가 이뤄진 이후에 출현하게 된 것이다. 요컨대 통상적으로 인식되는 경제

10 이에 대해서는 자크 동즐로(Jacque Donzelot)의 『사회보장의 발명』(2005, 동문선)을 참조하라. 이 글에서 동즐로는 혁명의 시대에 제기된 "공화주의적 이상에 안에 포함된 모든 확신과 약속들이 사회문제라는 하나의 문제 때문에 무효화되고 환상인 것처럼 여겨지게 되었다"고 말하며 적대를 제거한 사회의 등장을 검토하고 있다.

란 새로운 지정학적 질서의 형성과 경제를 표상하는 새로운 기법들이 등장한 이후에야 만들어 질 수 있는 것이다¹¹.

그런데 우리가 지금 여기서 이야기 하고 있는 경제란 이런 하나의 대상 영역으로서의 경제라기보다는 권력의 작동 방식으로서의 경제일 것이다. 고전 정치경제학자들에게 경제란 소비자나 생산자 혹은 시장과 같은 권력의 구체적인 행사 대상을 가리키지 않았다. 오히려 그들에게 경제란 인구라 불리는 대상에 작용하는 권력의 행사 방식을 기술하는 것이었다. 경제가 권력의 행사 대상이 아닌 그것의 작동 원리나 방식을 가리키는 것이라면 그것은 일반적 의미의 경제가 아닌 사회, 문화, 정치라 불리는 것들을 포괄하는 것이 될 것이다. 그렇다면 우리는 여기서 다시 한 번 경제와 사회의 관계를 따져 물을 수 있을 것이다.

경제가 인구라 불리는 대상에 작용하는 권력의 행사 방식이라면, 사회는 경제의 대립물이 아니라 상관물이라 할 수 있다. 미셸 푸코(Michel Foucault)는 사회란 통치 테크놀로지의 상관물이라는 점을 강조한 바 있다. 푸코의 이런 논점은 그가 근대 국가의 계보학이라 부르는 것을 검토한 통치성 분석을 진행하는 과정에서 드러난다. 그는 1970년대 중반 이후 진행된 콜레주 드 프랑스에서 강연에서 통치성 분석을 통해 자유주의의 등장과 전환, 그리고 신자유주의의 등장을 분석한다. 그의 분석의 핵심은 16세기 이후 국가 이성은 기존의 권력행사의 준거점인 선형적 원리와 단절했고, 18세

11 Timothy Mitchell, 1998, 'Fixing the economy', Cultural Studies 12(1), Routledge

기에 이르면 국가이성도 한계에 다다르면서 새로운 통치성, 즉 훗날 자유주의라고 부르게 될 정치 합리성이 등장하게 된다는 것이다. 자유주의는 국가와 국부의 증대라는 국가이성의 목표를 사회와 사회의 경제적 진보라는 목표로 대체 하는 새로운 통치성이다. 이런 새로운 통치성의 등장을 선도한 것이 정치경제학자들이었다. 이에 따라 국가 이성은 경제에 의해 개조되게 된다¹².

사회적 경제의 맥락으로 이 이야기를 옮겨 놓는다면 다음과 같은 두 가지 논점이 제시될 수 있을 것이다. 첫 번째 논점은 사회란 통치 원리로서의 경제가 등장한 이후에만 등장할 수 있다는 것이고, 두 번째 논점은 경제란 국가의 통치를 제한하는 것이 아니라 그것을 운영하는 원리라고 이야기 할 수 있다는 것이다. 요컨대 경제를 교정하기 위한 원리로서의 사회를 상상하는 것은 불가능하며, 오히려 사회 그 자체가 문제시 되어야 하는 대상일 수 있다.

3. 사회적 경제의 정치적 표적, 커뮤니티

사회적 경제에서 사회란 고삐풀린 경제가 발산하는 문제들을 관리하기 위해 만들어진 정치적 고안물이라 할 수 있다. 그것은 한편으로는 자본주의적 경제구성체가 가진 적대를 회피하면서 봉합하고, 다른 한편으로는 경제 자체를 개선하고 교정하는 역할을 한다. 물론 이때의 사회란 빈곤이나 실업과 같은 경제적 실패를 사회

12 정치의 작동 원리로서의 경제라는 논점은 미셸 푸코의 1970년대 중반 이후 강의록인 『사회를 보호해야 한다』(1998, 동문선), 『안전, 영토, 인구』(2011, 난장), 『생명관리정치의 탄생』(2012, 난장)을 참조하라.

보장, 부조, 보험과 같은 방식으로 다루기 위한 정치적 프로그램(우리가 '복지'라고 부르는 프로그램)이다. 바꿔 말하자면 그것은 통치의 대상인 인구 안에서 발생하는, 개인이 감당할 수 없는 사태를 관리하기 위해 도입된 새로운 종류의 커뮤니티라 할 것이다. 커뮤니티에 대한 논의가 폭발한 것은 바로 이 사회보장이라 부를 수 있는 공동체적 원리, 즉 유럽에서 '사회-복지 국가'라고 불리는 것이 쇠퇴하면서 부터이다. 이를테면 마가렛 대처가 70년대 후반에 "사회 같은 것은 없다. 개인이나 가족같은 것만이 있을 뿐이다"라고 선언하면서 사회보장 시스템을 부정하고 신자유주의를 도입하기 시작했을 때, 그 신자유주의라고 불리는 흐름이 본격화되었을 때, 커뮤니티에 대한 논의가 활성화되기 시작했던 것이다. 그렇다면 커뮤니티란 어떤 문제에 대한 해결책의 이름이 아니라 그 자체가 문제의 이름이 아닐까?

사회적 경제는 사회적 기업이나 협동조합, 마을 만들기와 같은 것을 통해 무너져 가는 커뮤니티를 회복하려는 시도의 일환으로 볼 수 있다¹³. 그런데 이때 무너져 가는 것은 사회(복지)라는 연대의 시스템이라 할 수 있다. 이 연대의 시스템은 전후 경제적 호황기를 배경으로 만들어진 독특한 역사적 형성물이다¹⁴. 우리가 신자유주

13 올 여름 한국가톨릭언론인협의회에서 개최한 13번째 가톨릭 포럼의 주제는 "무너지는 공동체 - 나눔을 어떻게 실천할 것인가"였다. 박원순 서울시장은 이 포럼의 첫 번째 발제자로 나와 "시장만능주의의 치유책"으로 "새로운 대안적 경제공동체인 사회적경제"를 제시했다. 아주 간결한 이 말에 사회적 경제가 경제의 횡포를 교정하는 원리라는 점, 그리고 그 정치적 표적이 커뮤니티라는 점이 명확히 표현되고 있다. 뉴스1, "공동체 회복 해결책은 '사회적 경제'", 2013/6/19, <http://news1.kr/articles/1182957>

14 청년문제라 불리는 것은(혹은 그것의 핵심적 측면 중 하나는) 세대간 부조를

의라 부르는 것은 그러한 자본주의의 특정한 역사적 단계가 물러난 자리에 등장한 변화된 자본주의의 모습이라 할 수 있다. 이를 두고 어떤 이들은 “장기 20세기¹⁵⁾”의 쇠퇴기 혹은 전환기라고 말하기도 하고, 또 어떤 이들은 “자본의 반격¹⁶⁾”이라 부르기도 한다. 그것을 뭐라 부르든 그들은 공통적으로 지금의 시대를 하나의 시대가 마감하고 새로운 시대가 도래하는 형상으로 그려내고 있다. 그렇다면 ‘무너져간다’고 여겨지는 커뮤니티라는 것을 통해 붙잡고 싶어하는 것은 이미 역사적 시효를 마감한 사회라는 과거의 잔재가 아닐까? 그것이 아니라면 우리는 무엇을 두고 무너져간다고, 사라져간다고 말하는 것일까?

혹은 사회적 경제를 통해 만들려고 하는 것은 사라져간 과거가 아니라 새로운 커뮤니티라고 말할 수도 있을 것이다. 거기에는 사회적 위험에 대처하고자 하는 새로운 방식의 유대가 있다고도 말할 수 있을 것이다. 그것이 낯것의 위험에 노출되지 않도록 막아주는 새로운 안정망이라고 할 때, 떠올릴 수 있는 것은 두바이나 팜 스프링스 같은, 혹은 교외의 타운하우스 같은 빗장 공동체(gated community)가 아닐까? 우리는 사라져가는 과거도 아니고 폐쇄적이고 배타적인 커뮤니티도 아닌 다른 어떤 커뮤니티를 상상할 수 있

~~~~~  
 통해 연결되어 있던 연대의 시스템이 붕괴되면서 등장한 특정한 사태를 지칭하는 것일 게다. 이는 연금을 통한 부양 모델의 해소, 세대의 성장과 함께 거래되던 부동산 매물 순환의 중단과 같은 것과 밀접히 결부되어 있다. 이런 해소와 중단은 당연히 세대간 불신과 갈등을 유발하는 핵심적인 요소가 된다.

15 조반니 아리기, 2008, 『장기 20세기: 화폐, 권력, 그리고 우리 시대의 기원』, 백승욱 역, 그린비

16 제라르 뒤메닐·도미니크 레비, 2006, 『자본의 반격: 신자유주의 혁명의 기원』, 이강국·장시복 역, 필맥

을까? 나아가 더욱 중요하게 제기되어야 할 질문은 다음과 같은 것이다. 그 커뮤니티는 (우리의 삶을 위기로 몰아넣고 있는) 자본주의적 경제구성체가 발산하는 수많은 문제들을 해결할 거점이 될 수 있을 것인가? 이런 쟁점들이 제기되지 않은채 (온기와 온정이 넘쳐나는 것으로) 상상된 커뮤니티란 단순한 자위의 공동체에 지나지 않는 것이 아닐까?

#### 4. 문화예술적 실천 혹은 노동으로서의 예술

지금까지 우리는 이 연구의 핵심을 이루고 있는 두 가지 축, 즉 사회적 경제와 커뮤니티를 둘러싼 몇 가지 쟁점들을 살펴봤다. 이제 남은 것은 실천의 차원에서 제기되는 문화예술과 관련된 쟁점이다. 비판과 대안으로서의 문화예술의 자리를 쉽게 예비하지는 말도록 하자. 예술이란 그 자체로 어떤 비판을 담지하는 것은 아니다. 예술이란 때로 현실을 표상하는 여러 방식들 중 하나로 이야기 되기도 하고, 현실 정치가 상상하지 못했던 세계를 상상하는 힘으로 간주되기도 하며, 지금의 세계를 새로운 관점으로 해석하고 그 해석의 언어를 발견하는 것으로 여겨지기도 한다. 하지만 때로 그것은 정치나 종교 혹은 진리 등과는 무관한 기괴한 상상력을 발휘하는 스타일의 영역으로 보이기도 하고, 세련된 댄디들의 라이프 스타일을 포함하는 영역이기도 하다. 우리는 예술이 그 어느 것도 아니라고도 그 모든 것이라고도 말할 수 있다. 이미 모더니티 예술의 재귀적 질문들 속에서, 그 수많은 개념예술 속에서 그리고 예술제도론과 같은 미학적 담론 속에서 예술은 그 자체로는 규정 불가능한 것으로 간주되어 왔고, 그것은 우리에게 상식이 되어버렸



지 않은가.

그럼에도 우리가 문화예술을 대안과 비판의 영역으로 포함하고 싶어하는 것은 그것이 자본주의 비판의 기획에 깊숙이 관여해왔기 때문일 것이다. 역사적으로 큰 영향력을 행사해왔던 자본주의 비판의 기획을 두 가지 판본으로 구분할 수 있을 것이다. 하나는 사회적 비판이고, 다른 하나는 심미적(미학적) 비판이다. 사회적 비판이란 앞서 말한 계급적대와 분열을 해결하기 위해 등장한 사회라는 상상물을 매개로 전개된다. 경제의 실패를 사회라는 이미지를 통해 만들어진 다양한 테크놀로지 즉 연금, 보험, 사회보장과 같은 안전장치를 통해 보완할 수 있도록 하는 것이 이 비판의 핵심에 위치한다. 선거철만 되면 터져 나오는 복지를 매개로 한 장밋빛 전망들에서 그 전형을 발견할 수 있다. 미학적 비판은 자본주의의 도구적이고 합리적 이성(도구화, 객체화, 획일화, 추상화, 상품화 등을 촉진하는 도구적 이성)을 그것의 부정적인 심미적 이성을 통해 교정하려는 시도라고 할 수 있다. 여기에는 경제의 타자로서의 문화라는 관념이 깊이 자리 잡고 있다. 이 미학적 비판은 20세기 초 프랑크푸르트 학파를 통해 전개되었고, 이후 68혁명에서 절정에 달했다.

그렇다면 지금은? 그것은 아직도 자본주의 비판의 유효한 판본으로 기능할 수 있는가? 변화된 자본 축적의 방식 속에서 심미적 이성은 여전히 급진적 비판의 역할을 수행하고 있는가? 치아펠로(Eve Chiapello)와 볼탕스키(Luc Boltanski)는 자본주의가 지속해서 존재할 수 있는 것은 자신을 문제화하고, 교정하고, 그것을 다시 정당화하는 에토스를 가졌기 때문이라고 주장한다. 그들에 따르면

68혁명의 심미적 이성은 이미 새로운 자본주의의 가장 중요한 원동력이 되었다. 새로운 자본주의는 심미적 비판을 효과적으로 활용하고 있다는 것이다<sup>17</sup>. 예를 들어 기계적 착취와 관리, 감시를 통해 만들어진 조직인간은 자본주의의 적이 되었고, 조직인간의 자리는 이제 창의성과 열정이 넘치는 기업가가 차지하고 있다. 물론 여기서 기업가란 최고 경영자(CEO)나 그룹의 총수 같은 이들만을 지칭하는 것이 아니라, 1인 기업가로 호명되는 보통의 노동자들까지 포함 할 것이다. 이전에 디자이너나 마케터, 금융업 종사자 등 특수한 노동자 집단에게 요구되던 창의성이나 열정 같은 것들이 모든 노동 주체의 능력으로 권장되고 고무되고 있지 않은가. 그들은 한편으로 노동 과정에서 스스로 문제를 발견하고 해결하는 주체적이고 창의적인 인적 자원이 되길 요구받고, 다른 한편으로는 사적 시간조차 온갖 충만한 문화적 활동을 통해 자신이 가진 심미적 능력을 계발해 일터에서 필요한 역량으로 전환 시켜야 한다. 많은 경우 일터 자체가 밴드, 연극, 클럽 같은 문화적 실천의 장소로 변화되고 있으며, 그런 사적 활동들을 포괄하는 것으로 변형되고 있다. 이제 노동은 일련의 문화적 행위를 통해 규정되는 것처럼 보이기도 한다. 여기서 “그런 노동의 형태는 일부 직업군에만 해당할 뿐 노동 일반의 정체성을 나타내는 것은 아니다. 여전히 절대 다수의 노동자가 문화적 환경은커녕 열악한 노동 조건 속에서 일하고 있다”는 식의 경험적 비판은 삼가도록 하자. 문제의 핵심은 노동자의 양적 배치도 노동 자체의 정체성 변화도 아니다. 주목해야 할 점은 노동을 인식하고, 배치하고, 계산하는 방식, 즉 노동의 정체성을 표

17 Luc Boltanski, Eve Chiapello, 2005, The new spirit of sapitalism, Journal of Politics, Culture & Society col.18 No.3-4

상하는 체계가 완전히 변화했으며(예를 들어, 노동자에서 인적 자원으로), 그런 표상 체계 하에서만 노동의 정체성이 사유될 수 있다는 것이다. 문제의 핵심은 변화된 자본주의가 바로 이 노동 정체성에 대한 표상을 통해 자신에 대한 급진적 비판의 일부를 이뤘던 미적 비판을 자신 안에 흡수, 통합 할 수 있게 되었다는 것이다. 이를 보여주는 헤게모니적 경제적 가상이 바로 지식기반경제<sup>18</sup>라 할 수 있을

~~~~~  
18 지식기반경제라는 용어는 OECD에서 채택하고 장려함으로써 보편화되기 시작했다. OECD는 1996년 「지식기반경제」라는 제목의 보고서를 제출하는데, 이것이 '지식기반경제'라는 개념을 체계적으로 정립시키는 최초의 계기라 할 수 있다. 이 보고서는 사실 독립적으로 제출된 것은 아니다. 그것은 OECD에서 매년 발표하는 『과학, 기술 및 산업의 전망』이라는 보고서의 1996년 판에서 일부를 발췌한 것이다. 이점은 매우 시사적이다. OECD에서 매년 발표하고 있는 이 보고서는 OECD에서 발표하고 있다는 사실만으로도 상당한 공신력과 영향력을 행사하고 있는데, 때로 특정 국가의 경제 정책 결정에 영향력을 행사하기도 한다. 이 보고서의 일환으로 지식기반경제라는 개념이 들어가 있다는 것은 그것이 학술적 논의를 촉발하기 위한 목적이 아니라 처음부터 구체적 경제적 현실에 개입하고, 정책 형성의 기준들을 제시하기 위한 목적으로 만들어진 개념이라는 것을 암시하고 있다. 한국의 경우, 97년 외화위기 당시 한편으로는 IMF와 세계은행에 의해, 다른 한편으로는 적극적인 자기개조의 열망을 통해 경제 시스템의 구조조정이 이뤄지게 되는데, 이때 구조조정 핵심적 내용을 차지한 것이 바로 이 지식기반경제였다.

이 보고서에서 지식기반경제는 “지식과 정보의 생산, 분배, 이용에 직접적으로 기반을 두고 있는 경제”(OECD, 1996, ‘The Knowledge-based Economy’, Paris: OECD)라고 간략하게 정의되고 있지만, 그것의 구체적인 지표로서 지식의 투입, 산출, 축적과 흐름, 네트워크, 학습 등을 거론하면서 이후에 제출될 관련 담론들의 모체 역할을 하고 있다. 얼마 후 APEC은 지식기반경제를 “모든 산업에서 지식의 생산, 분배, 사용이 성장, 부의 창출 그리고 고용의 주요 동인이 되는 경제”라고 규정하며 OECD의 정의를 확대했다(APEC, 2000, ‘Towards Knowledge-Based Economies in APEC’, Singapore: APEC). 이후에 세계은행이나 IMF와 같은 국제 기구에서도 지식기반경제에 대한 약간씩의 변화된 정의를 제시하고 있다. 이러한 정의의 변형은 단순히 몇몇 단어의 변형에 그치는 것이 아니라 그것을 구체적으로 평가하고 측정할 수 있는 계산가능한 척도를 구체적으로 제시한다는 점에서 개념적 발전이라 부를만하다. 주의 깊게 봐야 하는 것은 지식기반경제에 대한 정의가 아니라 바로 그것을 평가하고 측정하는 척도이다. 그 척도만이 지식기반경제가 무엇을 지시하는지를 구체적 현실 속에서 포착할 수 있도록 해주기 때문이다.

APEC의 경우 2001년 보고서에서 지식기반경제를 측정하기 위한 척도로 1) 혁신과 기술변화의 일반화, 2) 효과적인 국가 혁신 시스템의 뒷받침, 3) 인적자원 개발의 일상화, 4) 개인 및 기업의 정보 접근을 위한 효율적인 인프라와 혁신을 지원하는 기업환경 등 네가지를 제시하고 있다. 세계은행의 경우도 이와 유사하게 1) 숙련된 노동력에 대한 교육, 2) 과학기술 및 혁신, 3) 정보통신 인프라, 4) 정책 및

것이다. 이제 마침내 우리는 도구적 이성에 대한 심미적 비판이 완료되었다고 말해야 하지 않을까?

다시 예술로 돌아와 심미적 비판의 위치를 재검토 해보도록 하자. 애초에 예술을 단순한 현실의 재현이라는 기능에서 구출해 철학적 사유의 대상으로 전환시킨 것은 미학이었다. 미학이란 aesthetic의 번역어인데, 이는 감성론을 의미하는 것이었다. 그것은 18세기 칸트를 경유해 형성된 철학적 조류이며, 감성이나 감정에 대한 새로운 태도의 출현을 가리키는 것이다. 칸트 이전에 감성이나 감정은 이성이나 지성에 비해 하위의 것으로 간주되었으며 상상력이란 환상을 초래하는 부정적인 것으로 여겨졌다. 감성에 대한 새로운 태도는 감성이 해로운 환상이 아니라 지적, 도덕적 능력과 관련되어 있다는 것, 그리고 상상력이 창조적 능력이라고 평가받게 되는 것으로의 전환을 나타낸다. 이런 전환과 더불어 예술이라는 것이 새로운 의미를 부여받고 주목받게 된 것이다. 특히 상상력이란 감성과 지성적이고 도덕적인 능력을 연관시키는 것이었고, 이성이나 지성이 갈 길을 잃고 교착되어 있을 때, 그 길을 돌파하는 것을 의미했다. 철학의 영역에서 이런 지성화된 감성, 혹은 감성화된

~~~~~  
규제 환경을 지식기반경제를 평가하기 위한 척도로 제시했다. APEC과 세계은행의 척도들에는 지식기반경제가 단순히 발명과 창작물의 창출과 판매를 통한 로열티 수익을 얻는 정도에 그치는 것이 아니라, 정보통신 인프라를 구축하고, 인적자원을 재조직하기 위해 교육 체계를 재편하며, 노동시장의 유연성 보장과 상품화된 지식이나 정보를 보호하기 위해 국가차원에서의 정책·규제 환경을 강화하는 것까지를 포괄하는 광범위한 내용들이 포함되어 있다. 요컨대, 지식기반경제는 경제의 물적 토대 구축부터 노동자 재교육 및 여러 경제적 조건들을 창출하고 보호할 법적 제도를 포괄하고 있는 것이다. 다른 말로 하자면 그것은 생산력의 재생산 뿐 아니라 생산관계의 재생산을 비롯해 그것들을 구조적으로 보장할 수 있는 법적 장치까지를 포괄하는 하나의 생산양식이라 할 수 있다.

지성을 다루는 독특한 영역을 미학이라 불렀다. 이 과정을 거쳐 예술은 드디어 정치나 종교, 진리와 함께 논의 될 수 있는 것이 되었다. 요컨대 미학은 단순히 아름다움이나 세련됨, 감각적인 것이나 특이한 것, 혹은 새로운 것을 가리키는 것이 아니라, 지적이고 도덕적이며 정치적인 것을 가리키는 것이었다. 자, 여기서 다시 질문해보자. 근대 예술에 부여된 이 새로운 지위는 아직도 유효한가? 아쉽지만 속 시원하게 ‘그렇다!’ 라고 말할 수 있는 상황은 아닌 듯하다. 상상력을 통해 이성의 교착을 돌파하기 위해 시도하던 예술가들은 이제 등단이나 수상과 같은 제도와 대학에서의 전문 교육 없이는 예술의 생태계 속에 들어갈 수 없는 존재가 되어 버렸다. 예술이 장르와 그 고유한 제도 속에서 사유될 때, 장르나 형식에 구애받지 않는 문제의식을 가지려 했던 예술가들의 자리가 위협받게 된다. 정치나 진리와의 관계를 따져 묻던 예술은 이제 오락거리의 일부로 자리 잡게 되어버렸는지도 모른다<sup>19</sup>.

그럼에도 우리는, 현대 예술이 놓인 상황을 이렇게 진단한다고 해도, 예술의 정치성이 그렇게 종료되어 버린 것은 아니라는 점을 알고 있다. 조금만 눈을 돌려보면 예술의 사회적 전환(클레어 비숍)이라는 흐름을 발견할 수도 있다. 그것을 관계의 미학(니콜라 부리요)이라 부르든, 공동작업으로의 전환(마리아 린드)라 부르든 이제 그것은 현대 예술의 중요한 부분을 차지하는 실천 규범을 이루고 있다. 일방적인 생산에서 벗어나 대화적이고 협력적인 생산을 추구하고,

~~~~~  
 19 미학과 예술의 관계, 그리고 근대 문학의 종언에 대해서는 가라타니 고진의 『일본 근대문학의 기원』(2010, 비)과 『근대문학의 종언』(2006, 비)를 참조하라. 여기서 고진은 주로 문학에 국한해 자신의 논지를 펼치고 있지만, 그것을 문화예술적 실천 전반에 대한 논의라 간주해도 전혀 이상할 것은 없다.

미술관이나 박물관같은 제도 공간에서 벗어나 거리와 정류장이 미술 전시장이 되며, 오브제와 관객의 관계 자체가 작품이 되는 이런 흐름 속에서 말이다. 사회적 전환 이후의 현대 예술은 더 이상 고전적인 예술을 표방하지 않으며, 커뮤니티 자체를 그 대상 영역으로 삼는다. 그것들은 아방가르드 같은 총체적 해방이 아닌 작은 대안적 커뮤니티의 구축을 지향한다²⁰. 사람들 사이의 관계를 복원하고 커뮤니티를 생산하는 것은 사회적 예술의 중요한 목표 중 하나일 것이다.

그런데 앞서 말했듯 우리가 마주하고 있는 것은 사회의 쇠락이라는 현실이다. 그렇다면 혹시 예술의 사회적 전환이란 점차 쇠락해가는 사회를 붙잡기 위한 예술의 시도라고 볼 수 있지 않을까? 사회가 경제의 타자가 아니라 그것의 대응물이자 정치적 고안물이라면, 예술의 사회적 전환이란 감각적인 것과 정치적인 것의 관계를 다시 설정하려는 것일 텐데, 그 관계를 사정하기 위해서는 다시 그런 관계를 만들어내는 기초로서의 ‘사회’ 자체가 문제시되어야 한다. 따라서 감각적인 것과 정치적인 것의 관계가 사회를 매개하지 않고 직접 대면할 수 있다는 랑시에르 식의 예술론이 아니라 감각적인 것은 항상 사회적 관계에 파묻혀 있다는 점을 상기해야 할 것이다. 나아가 우리는 사회적 전환 이후의 예술이 추구하는 협력적 생산, 네트워크 생산, 참여적 수용이 지식기반경제, 창조경제, 창의경제라 불리는 경제적 가상 하에서 실행되는 지배적인 노동형태의 전형이 되었다는 사태를 어떻게 해석할 것인가를 물어야 한

~~~~~  
 20 서동진, 2013, 「사회적인 전환 이후의 미술, 혹은 사회적인 것과 예술의 변증법」, <http://www.homopop.org/log/index.php?pl=407>

다. 우리는 무엇을 근거로 경영 구루나 정부에서 말하는 창의경제나 창의 노동과 우리의 그것이 다르다고 말할 수 있는가? 아니 그보다 먼저, 우리는 왜 자본가나 정치인들이 말하는 창의 노동과 비판적 실천으로서의 예술노동을 비교 가능한 것으로 위치시켜야 하는가? 혹시 그것이 자본주의 비판으로부터 물러나 우리가 봉착한 문제들이 구조의 문제가 아니라 특수한 오작동의 문제이고, 그것을 교정하고 길들일 수 있을 것이라는 판단의 대가가 아닐까?

온갖 종류의 종언의 담론이 판치고 있다. 가장 잘 알려진 것은 프랜시스 후쿠야마의 역사의 종언일 것이다. 자유민주주의적 자본주의는 역사의 최종 종착점이라는 그의 주장을 비웃고 냉소하기는 쉽다. 하지만 우리는 이론적으로는 반후쿠야마주의자이지만, 실천적으로는 후쿠야마주의자가 아닐까? 결국 그의 주장을 냉소하면서도 최종적으로는 그것을 승인하면서, 우리가 할 수 있는 일이란 새로운 정치를 상상하는 대신, 조금 더 공정하고(공정무역, 착한 소비), 조금 더 윤리적이며(사회적 책임, 기업 윤리), 조금 더 관용적인(문화 다양성, 다문화주의) 세계를 만드는 것에 불과한 것이 아닐까?

### Ⅲ. 청년세대의 위기와 삶으로서의 노동

#### 1. '88만원 세대'와 '워킹푸어'

여전히 청년들에게 '88만원 세대'라는 수식어가 붙는다. '88만원 세대'라는 용어가 2007년 8월에 출간된 우석훈과 박권일의 『88만원 세대』로부터 시작했으니 꽤 오랜 시간 동안 청년들의 발목을 붙잡고 있는 셈이다. 역사적으로 봤을 때 세대론이 민감한 문제가 된 적이 없었던 것은 아니지만 『88만원 세대』는 당시 한국 사회의 구조적인 측면에서 청년세대의 착취 문제를 본격적으로 제기하며 청년세대의 문제를 사회적 의제로 올려놓는 점에서 새로운 세대 담론을 불러일으켰고 그 담론이 여전히 영향력을 행사하고 있다는 점에서 적실성이 적지 않다. 물론 저자들이 제시했던 비정규직 평균 임금인 119만원에 20대의 평균 임금 비율 74%를 곱해 나온 88만원이라는 수치는 청년 세대 내의 불평등이나 청년 개인들의 다양성을 반영하지 못하고 있기는 하지만, 그때나 지금이나 청년 세대의 주머니 사정을 잘 보여주는 지표다. 또한 세대론의 맥락을 봤을 때 '88만원 세대'는 '복잡한 사회 문제를 특정 세대의 책임으로 단순하게 전가하는 구조'를 갖춘 세대론에 맞서 새로운 주체로서 세대를 호명한 것이다.

『88만원 세대』가 출간된 이후 김난도의 『아프니까 청춘이다』(2010)와 같은 힐링 서적, 엄기호의 『이것은 왜 청춘이 아닌란 말인가』(2010)와 『우리가 잘 못 산 게 아니었어』(2011) 등 비주류 청년들의 주관적 목소리를 담은 서적, 『요새 젊은 것들』(2010), 『열정은 어떻게 노동이 되는가』(2011)와 『청춘을 위한 나라는 없다』(2013), 『잉여사회』(2013) 등과 같이 청년 당사자 스스로가 자기 세대의 문제의식과 대안들을 이야기하는 서적 등이 출간되었고 매번 이슈를 불러일으켰다.

또한 지금의 청년 세대를 공통의 특징을 통해 규정할 수 없다는 이유 때문에 최근 많은 이들이 청년들이 자주 이용하고 있는 페이스북, 트위터 등의 소셜네트워크서비스(SNS)나 일베, 오유 등의 커뮤니티들에 대한 분석을 하고 있지만, 이 같은 분석들도 대부분이 88만원 세대론의 연장에 있다. 이렇듯 『88만원 세대』가 불러일으킨 '88만원 세대' 현상은 지속적으로 청년 세대의 현실에 대한 담론들을 양산해냈고 '88만원 세대'가 처한 현실에 대한 위로 또는 힐링, 귀 기울임, 자발적 목소리 등을 통해 그 내용을 풍성하게 했다.

하지만 이러한 청년 세대론에 대한 비판도 있었다. 신자유주의화 이후에 지속되고 있는 경제적인 빈곤이 88만원 세대에만 국한된 것이 아니라 전세대적인 문제라는 지적이다. 이런 문제 지적은 세대론을 잠시 주춤하게 만들었다. 88만원의 현실에서 지적되었던 문제는 불안정노동으로 인한 경제불평등과 청년들의 탈정치화 양상인데, 이런 세대론에 불편한 심기를 드러낸 글들은 40대나 50대

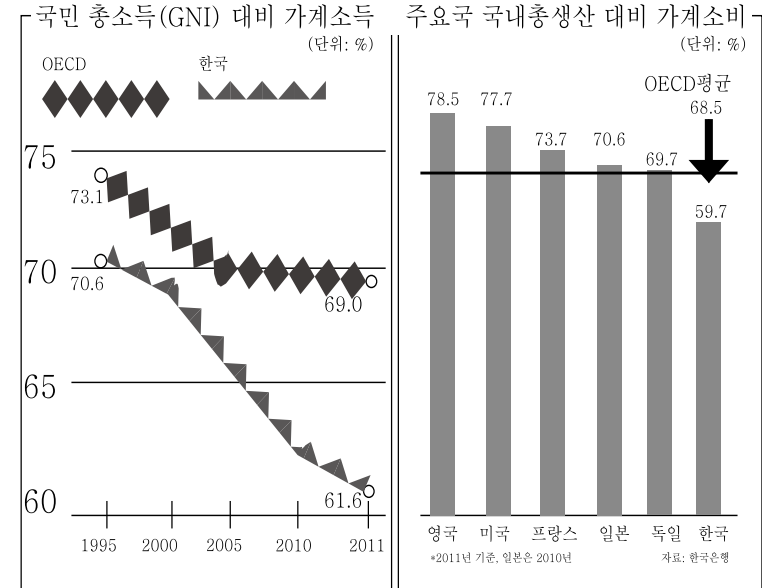
에게도 마찬가지로인 상황이라는 점을 지적하며 구조화되는 불평등의 문제를 보려면 세대와 계급과의 상호적인 관계를 통해서 논의되어야 한다고 이야기했다.

또한 <88만원 세대>의 공저자인 박권일도 세대 내의 양극화와 불평등 문제를 소홀히 했으며 자기 비판을 하기도 했다는 점에서 기존 세대론의 프레임이 너무 협소했다는 점은 당연한 듯하다. 하지만 청년들 당사자의 목소리는 다양하지만 한 편으로는 명확하다. 청년들은 자신들의 곤궁한 처지를 주목해달라는 목소리보다 각 청년들이 한 명의 주체로서 사회적인 문제들을 고민하고 어떻게 해결할지 고민하고 있다. 세대론을 바라보는 대부분의 입장이 청년들을 대상화해서 청년들의 목소리를 타자의 목소리로 받아들이려고 했기 때문에, 청년들이 실제로 자신과 세계가 어떻게 접촉하고 어떤 불안을 가지고 삶을 지속하고 있는지에 대한 부분들은 거세해버린 채 청년들이 이기적으로 자기 자신만의 문제밖에 보지 못한다는 비난을 하곤 한다. 하지만 이것은 다른 세대들도 다른 바 없다.

불안정한 노동의 문제는 청년세대 뿐만이 아니라 비정규직 교수, 금융 비정규직, 영화 스태프, 드라마 보조작가, 비정규직 학원 코치, 비주류 언론 기자, 최저임금 노동자, 이주노동자, 지방대생, 고졸 노동자, 농민, 여성 노동자, 빈곤 아동, 빈곤 청소년, 빈곤 노인, 도시 중산층, 자영업자 할 것 없이 모든 세대와 계층에 걸쳐 있다. 사실 청년의 위기만이 아니라 전 세대의 위기와 실질적으로 노동자체를 할 수 있는 가능성이 희박하다는 점에서 청년문제를 접근

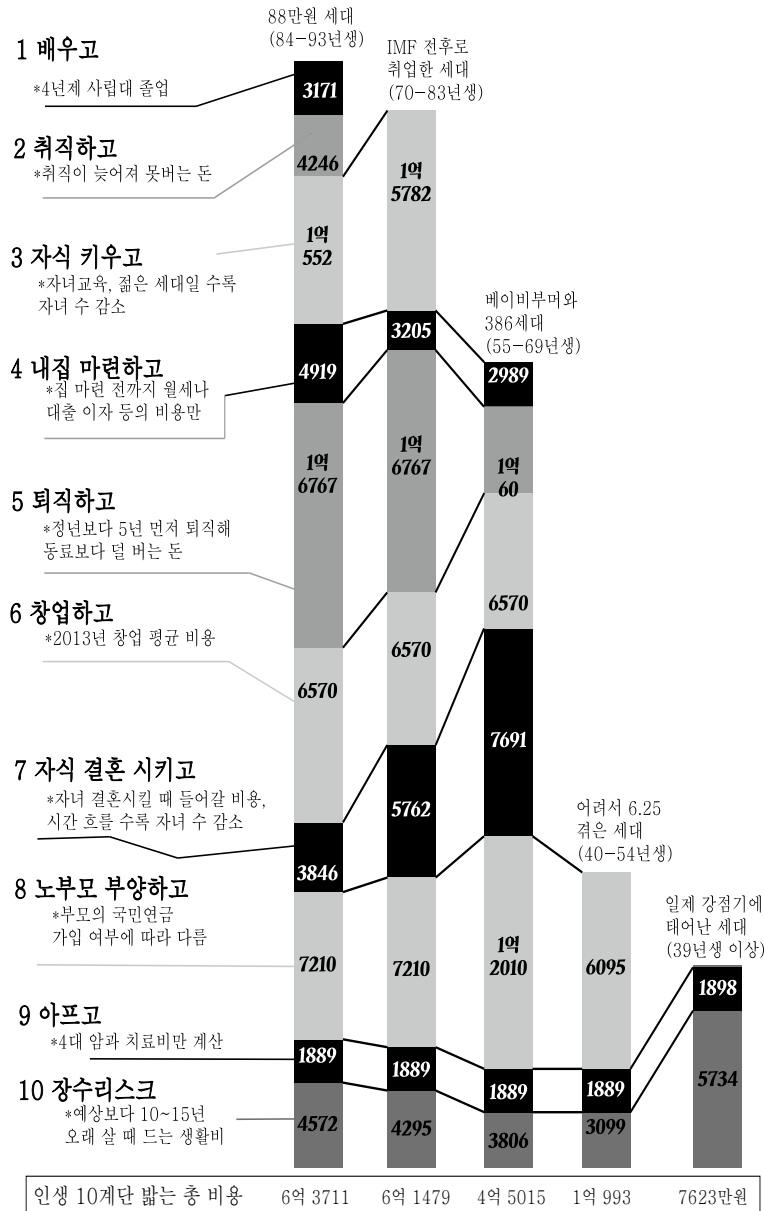
해야 한다. 흔히 노동을 하고 있지만 빈곤에서 벗어날 수 없는 삶을 지칭하는 용어로 ‘워킹푸어’ 라는 말이 있다.

<국민총소득, 주요국 국내총생산, 가계소비 등 경제 지표>



“워킹푸어 working-poor(근로빈곤층)는 하루하루 열심히 일하고 있지만 아무리 시간이 흘러도 가난에서 벗어날 수 없는 사람들을 말한다. 1990년대 미국에서 처음 등장한 이 말은 ‘극심한 소득 양극화를 상징’ 하는 말이 됐다. 이후 신자유주의 경제질서가 빠르게 확산되면서 워킹푸어 문제는 미국, 일본, 유럽 국가 등 대다수 국가의 ‘공통적인 고민’ 이 되고 있다.” 청년 세대는 ‘워킹푸어’ 이자 ‘88만원 세대’ 다. 죽어라 일해라 88만원의 처지에서 벗

<한국인의 인생을 가난하게 만드는 인생 10계단> 출처:조선일보



어날 수 없는 세대다.

## 2. 전 세대의 위기와 청년세대의 위기

‘국민소득 2만불 시대’ 라고 하지만 국민총소득 대비 가계소득은 현저하게 줄어들었다. 다른 OECD 가입국들이 대략 4% 정도 가계소득이 하락한 것에 비해 한국은 대략 9% 정도가 하락했다. 전세계적 경제 위기 속에서 한국의 위기는 특별히 가속화되고 있다고 볼 수 있다. 이는 하루하루 열심히 일하고 있지만 결과적으로 자신들의 살림살이가 나아지는 것이 아니라는 뜻이다. 일은 더 열심히 하고 있는데 갈수록 빈곤에서 벗어나기가 어려워지고 있다.

이렇듯 국민소득 2만 불의 시대라고 하지만 워킹푸어는 날이 갈수록 늘어나고 있고 체감하고 있는 살림살이는 갈수록 힘들어지고 있다. 이는 한국이 OECD 가입국 중 자살률 1위국이라는 점과 무관하지 않다. 일을 죽어라 해도 불안을 떨칠 수 없기 때문에 결국 죽음을 택하는 것이다. 이 문제는 전 세대에 걸쳐져 있는 위기다. 하지만 특히 이 위기 속에서 청년의 빈곤은 또 두드러진다.

최근 <조선일보>가 11월 4일부터 3회에 걸쳐 ‘한국인의 마지막 10년’이라는 특집 기사를 연재했다. 이 중 3편은 빈곤을 부르는 ‘인생 10계단’에 대한 기사다. 이 기사는 인생의 주기와 각 시기마다 필요한 비용을 측정해서 세대별로 살아가는데 필요한 비용을 계산했다. 이 기사는 결론적으로 젊은 세대로 갈수록 빈곤이 심해진다는 것을 보여주는데, 이는 세대를 막론하고 앞으로 청년세

대가 겪게 될 경제적 위기를 잘 보여준다.

이들이 분석한 인생 10계단은 ①배우는 계단(20~29세), ②취업하는 계단(25~32세), ③자녀 키우는 계단(30세~55세), ④내 집 마련하는 계단(35~60세), ⑤조기 퇴직하는 계단(50~60세), ⑥창업하는 계단(55~65세), ⑦자식 결혼시키는 계단(50~70세), ⑧노부모 부양하는 계단(60세~75세), ⑨본인 의료비 대는 계단(70~85세), ⑩ ‘장수 리스크’ 계단(85~100세)이다.

그리고 세대 구분은 ①일제 강점기에 태어난 세대(1939년생 이상), ②어려서 625 겪은 세대(1940~54년생), ③베이비부머와 386 세대(1955~69년생), ④IMF 전후로 취업한 세대(1970~83년생), ⑤88만원 세대(1984~93년생) 이렇게 총 다섯 개로 분류한다. IMF 전후로 취업한 세대와 88만원 세대의 인생 총비용은 다른 세대들에 비해 월등히 높다. 소득도 줄어들고 있고 고용률도 줄어들고 있는데 지출 규모는 높은 셈이다. 한 번 태어나 인생을 보내기 위해 소비해야 될 비용이 이렇게도 높으니 하루하루 노동하고 돈 벌기 벅찬 상황이다. 이런 맥락에서 본다면 전 세대의 위기이기도 하지만 이 위기 속에서 청년들의 위기가 도드라진다는 것을 알 수 있다.

또한 이런 전 세대적 문제를 프레카리아트의 입장에서 볼 수 있다. 프레카리아트는 신자유주의 경제체제 내의 불안정한 노동자층을 지칭하는 용어로 흔히 비정규직 노동자를 가리킨다. 이런 전 세대적 문제는 정규직의 불안과도 연결되어 있지만 청년 세대의 문제는 정규직으로의 진입 문제 이전에 비정규직 노동의 현 상황 속에

서 어떻게 이 문제를 해결할 수 있는지이다. 그렇기 때문에 청년 세대가 처한 생존의 불안을 전 세대적 문제로 쉽게 추상화시켜 접근해서는 안 된다. 청년 세대의 문제는 비정규직, 실업자, 알바 등 구체적인 형태의 노동의 문제와 맥락을 같이 하고 있다.

이렇듯 청년세대의 위기는 결코 청년세대만의 문제가 아니다. 전 세대의 문제이면서 불안정한 노동에 처한 프레카리아트의 문제이고, 또한 청년세대의 문제이다. 또한 이것은 청년세대가 게으르고 무능력하기 때문이 아니며, 이 위기 속에서 청년들의 목소리는 단순한 투정이 아니라 자신의 생존을 위한 외침이다.

### 3. 청년세대의 삶의 방식과 일자리

청년 세대의 경제적 환경, 일자리 문제 등을 살펴보기 위해서는 지금의 청년세대가 어떤 사회적인 사건들을 관통해오며 삶을 살아왔는지를 파악할 필요가 있다. 한국의 청년세대들이 어떤 ‘정치-경제-문화사’ 속에서 유년기를 보냈고 어떻게 성장해왔는지에 대한 분석은 앞으로 청년세대가 사회적 주체로서 어떤 삶을 살아갈지에 대해 파악할 수 있는 예비적 작업이다.

다음의 표(<시대별 중층결정의 구조>와 <세대별 삼겹-이겹의 감정구조><sup>21)</sup>를 보면 IMF세대와 촛불세대, 즉 청년세대가 어떤 감정 구조를 갖고 있는지 알 수 있다. 현재의 청년세대는 신세대와 IMF세대, 촛불세대에 해당될 것이다.

21 『문화/과학』 편집위원회, 2010, 「세대의 정치학과 한국현대사의 재해석」, 『문화/과학』 62호, 문화과학사, 19쪽



<시대별 중층결정의 구조>

|            |                  |            |                        |                |                 |                     |                     |
|------------|------------------|------------|------------------------|----------------|-----------------|---------------------|---------------------|
| 년도         | 1945-1953        | 1953-1960  | 1960-1972              | 1972-1980      | 1980-1987       | 1987-1997           | 1997-2007           |
| 나이         | 85-77 (1)        | 77-70 (2)  | 70-58 (3)              | 58-50 (4)      | 50-43 (5)       | 42-33 (6)           | 33-22 (7)           |
| 세대         | 해방 세대            | 전후 세대      | 4.19 세대                | 유신 세대          | 광주 세대           | 6.10 세대             | IMF 세대              |
|            | 625 세대           |            | 개발 세대                  |                | 386 세대          |                     | 신세대(93-)            |
| 세계 체제      | 발전주의(포디즘)        |            |                        | 위기             | 신자유주의(포스트포디즘)   |                     |                     |
| 한국 경제      | 해방공간             | 관료자본주의     |                        | 국가독점 자본주의      |                 |                     | 신자유주의               |
| 1인 GNI     | 67\$ (53년)       | 79\$ (60년) | 254\$ (70년)            | 1,645\$ (80년)  | 6,147\$ (90년)   | 10,841\$ (00년)      | 20,045\$ (07년)      |
| 도시 화율      | -                | -          | -                      | -              | 74.3% (85년)     | 81.9-87.2% (90-97년) | 87.3-90.5% (07-07년) |
| 발전 주의      | -                | -          | 확산기                    |                |                 | 전성기                 | 정체 하강               |
| 근대 화       | 반(半) 근대화         |            |                        | 압축적 근대화        |                 |                     | 포스트 근대화             |
| 토건 개발      | -                | 도시 계획      |                        | 강남 개발 및 새마을 운동 |                 | 신도시 (1)             | 신도시 (2)             |
| 교육         | -                | -          | -                      | 중고등학교 평준화      |                 | 대학증가 (1)            | 대학급증 (2)            |
| 정치         | 분단체제시작(48~)      |            | 군부독재 1/ 군부독재 2/ 군부독재 3 |                |                 | 97-07체제 (민주화)       |                     |
| 문화         | 백가생명             | 반공주의       | 아메리칸드림 확산              |                | 아메리칸드림 심화       |                     | 미국주의                |
|            |                  | 반상소멸       | 공동체(대가족) 해체            |                | 핵가족 확산          | 신세대                 | N세대                 |
|            |                  | -          | 워커홀릭-벼락부자              |                | 소비문화 확산         |                     | 88만원 세대             |
| 이데올로기      | 공산주의-진보 (1)      |            | 자유주의-보수 (1)            |                | 민중주의-진보 (2)     |                     | 신자유주의-보수 (2)        |
| 마음         | 진정성 (1)          |            | 포스트-진정성(1)             |                | 진정성(2)          |                     | 포스트-진정성 (2)         |
| 서구 자본주의 압축 | 1750-1850 (100년) |            | 1850-1945 (100년)       |                | 1945-1979 (30년) |                     | 1980-2010 (30년)     |

<세대별 삼겹-이겹의 감정 구조>

| 세대     | 나이    | 출생 연도     | 전-근대성 (1945-72) | 근대성 (1974-97) | 포스트 근대성 (1997-2010) |
|--------|-------|-----------|-----------------|---------------|---------------------|
| 해방세대   | 85-77 | 1925-1933 | 20+27= 47년      | 25년           | 13년                 |
| 전후세대   | 77-70 | 1933-1940 | 12+27= 39년      | 25년           | 13년                 |
| 4.19세대 | 70-58 | 1940-1952 | 5+27= 32년       | 25년           | 13년                 |
| 유신세대   | 58-50 | 1952-1960 | 27-7= 20년       | 25년           | 13년                 |
| 5.18세대 | 50-43 | 1960-1967 | 27-15= 5년       | 25년           | 13년                 |
| 6.10세대 | 43-37 | 1967-1973 | 27-22= 5년       | 25년           | 13년                 |
| 신세대    | 37-33 | 1973-1978 | 27-28= -1년      | 25년           | 13년                 |
| IMF세대  | 33-22 | 1978-1988 | 0               | 25-6=19년      | 13년                 |
| 촛불세대   | 22-   | 1988-     | 0               | 25-16=9년      | 13년                 |

지금의 청년세대는 신자유주의라는 세계체제와 한국경제 내에서 자라며 유년기에 IMF를 겪은 세대다. 또한 다른 세대들과 다르게 전-근대성에 영향을 받지 않았고 압축적 근대화와 87년 민주화를 겪지 않은 세대다. 이런 사실들은 지금의 청년세대의 삶의 방식을 결정짓는 요소들의 기존의 세대들과 차이가 난다는 점을 잘 드러내준다. IMF를 통과해오며 어릴 적부터 경제적인 위기를 겪었고 그만큼 자연스럽게 신자유주의적 경제질서가 내면화된 세대다. 물론 IMF를 어떻게 통과해왔는가가 더 중요한 요소겠지만 신자유주의라는 전체 구조 속에서 형성된 환경에 영향을 받았음에는 틀

림 없다. 그만큼 경제 위기의 상황 속에서 체감한 것들이 있을 것이다. 또한 대학이 급증하고 대부분의 학생들이 대학을 나올 정도로 지식 수준이 높으며 미국문화와 일본문화 등 문화개방을 통해 여러 문화들을 향유하며 생활했기 때문에 비교적 사고가 유연하다고 할 수 있다. 또한 과학기술의 발달로 어릴적부터 컴퓨터 등 디지털 기기에 익숙하기 때문에 이런 하드웨어나 소프트웨어를 다루는데 능숙하다. PC통신이나 인터넷을 통해 자신의 의견을 이야기하거나 여러 문화컨텐츠들을 생산하는 데에도 다른 세대들에 비해 상대적으로 뛰어나다. 이런 점에서 청년 세대를 접근해야 한다.

청년세대가 관통해온 시대의 정치적이고 경제적 문화적 환경을 고려하면 다른 세대에 비해 청년세대가 전-근대성이 결여되어 있다는 점을 알 수 있다. 이것은 청년들이 다른 세대에 대해 결핍되어 있다는 것이 아니라 그들과 다른 환경 속에서 성장했기 때문에 세대의 특수성 성질인 것이다. 청년세대를 ‘네트워크 세대’라고 지칭하는 용어가 있듯 과학기술이 발달과 함께 디지털 환경에 익숙하다는 점이 청년세대의 특징이다. 단순히 디지털 기기의 물리적인 형태를 익숙하게 이용한다는 것에 국한되는 이야기가 아니라, 사고의 방식과 행동의 방식 즉 전체적인 삶의 방식이 다른 세대들과 차이가 있다는 이야기다.

이런 점에서 사실 대부분의 청년세대는 자신이 처한 상황에 대해 잘 알고 있다. 인터넷을 통해 다양한 정보들을 받아들이는 것에 익숙하기 때문이다. 정보의 범람 속에서 다양한 정보들을 받아들이고 있고 또한 이에 무감각하지 않다. 예전의 청년세대들이 자신

에 처한 상황이나 그 상황을 불리일으키는 여러 사회적인 문제에 대해서 무지했다면 지금의 청년세대들은 그렇지 않다. 예전의 청년 세대에 대해 접근할 때와는 다른 전제에서 시작해야 한다. 각종 미디어를 통해서 정보들을 접하고 취업준비를 하며 웬만한 시사 상식과 교양 정도는 겸비하고 있다. 그럼에도 불구하고 신자유주의적 구조 내에서 자신이 살기 위해 경쟁에서 살아남는 것이 우선시 되기 때문에 먹고 살기 위해서 당장 자신의 삶을 꾸려 가는 게 문제다. 사회가 처한 구조적인 상황이 청년세대의 삶에 많은 제약을 주고 있다는 말이다. 그렇기 때문에 청년 세대의 문제점을 파악하기 위해서는 이런 청년의 삶의 방식에서 문제점이 무엇인지를 짚어 내는 것이 중요하다.

통계청의 2013년 3월 고용동향에 따르면 2013년 청년 고용률은 38.7%이라고 한다. 2006년 43.2%, 2007년 42.1%, 2008년 41.3%, 2009년 39.4%, 2010년 39.3%, 2011년 39.4%, 2012년 40.1%로 29년만에 최저 수준이라고 한다. 이렇듯 진학률은 늘었는데 갈 수록 취업률은 줄어들고 있다. 고졸취업자나 대학에 입학한 청년들이나 모두가 일자리를 얻기 위해 고군분투하고 있는데 정작 취업률은 줄어들고 있다. 경기침체가 장기화되고 일자리 증가를 기대하기 어려운 상황에서 사회로의 진입을 눈앞에 두고 있는 청년들은 불안을 떨칠 수 없다. 열정이라는 명분으로 흔히 청년들의 노동력을 착취하는 형태가 종종 벌어지기도 하지만 이제는 열정조차 다 소진되어버리지 않았나 싶다.

대부분의 청년세대들은 부자가 되는 삶은 일찍부터 포기했다.

대부분의 청년들이 현재의 경제적 위기나 상황에 대한 이해가 높기 때문에 돈을 많이 벌 수 있다는 생각은 애초에 포기한 상태다. 그렇다면 청년들에게 일자리는 부자가 되기 위한 수단이 아니다. 자신이 원하는 삶을 살기 위한 수단이다. 장시간 동안의 노동으로 많은 돈을 받는 직장보다 적은 돈을 받더라도 단시간 동안 일을 하고 자신의 취미생활이나 여가생활을 할 수 있는 직장을 원한다. 또한 예를 들어 알바의 경우 예전엔 알바는 용돈을 벌기 위해 잠시 일을 하는 것에 불과했다면 요즘의 경우는 알바로 일정 금액을 모은 후에 일을 그만두고 여행을 하는 청년들도 있다. 그만큼 청년들의 일자리에 대한 인식이 많이 바뀌었다. 유년기에 IMF를 통과해온 세대라서 그런지 돈의 중요성에 대해 절실히 느끼면서도 돈이 있다가도 없는 것이라는 생각이 저변에 깔려 있다. 일을 통해 자아실현을 할 수 있다는 생각이 많지 않다. 기존의 일자리가 자아실현의 역할을 할 수 없는 구조에 있기 때문에 일자리는 자신이 즐겁고 재밌게 살기 위한 수단이다.

#### 4. 삶으로서의 노동

그렇다면 청년 세대가 살고자 하는 삶의 방식은 어떤 것일까? 청년문제는 오랫동안 논의되어 왔는데 정작 청년들의 목소리는 어디에 있는가? 현재 청년들의 고민의 지점은 어디쯤에 위치하고 있는가? 그 고민들을 해결하기 위한 대안적이고 실험적인 삶의 방식을 살고 있는 청년들은 어디에 있을까? 청년세대 전체가 사회적인 상황 속에서 불안을 느끼고 있음에도 불구하고 청년 개인들은 어떻게 자신의 삶을 살아내려 하며 혹은 가치를 공유하는 네트워크

를 만들어내고 있을까?

2012년 진행됐던 <청년의 소셜 네트워크>는 이런 문제의식에 기반하고 있다. <청년의 소셜 네트워크>는 주거, 생태, 미디어, 운동, 사이/경계 이렇게 총 다섯개의 키워드로 청년들을 만나 청년들의 목소리를 채집하고 기록했다. 먼저 주거의 문제에 있어서, 단순히 경제적 이유뿐만이 아니라 삶의 방식과 가치를 공유하기 위해 공동주거의 형태를 통해 살아가는 청년들이 있다. 공동주거는 각기 다른 삶을 살고 있는 청년들이 모여 함께 사는 삶을 실천하고 기존의 삶의 방식과 다른 방식을 모색하고 나누는 청년들의 대안적인 생활 방식이다. 그리고 귀농이나 귀촌을 통해 생태적 삶을 지향하는 청년들이 있는데, 이들은 이상적 낭만의 형태로써 귀농이나 귀촌을 해서 살려고 하는 것이 아니라 가난을 적극적으로 받아들여 농사를 지으며 자신의 삶을 충실히 살아가려는 이들이다. 소셜미디어사업가, 유명 블로거, 청년 잡지 편집장처럼 미디어 분야에서 자신의 삶을 꾸려가고 있는 청년들은 자신만의 방식으로 세상과 소통하고 타인들과 만나려 한다. 그리고 적극적인 사회적 실천을 하고 있는 청년들은 운동의 주체로서 직접 대면해 사회의 문제들을 풀어가려고 하고 있고, 한국에 거주하는 외국 청년들은 각기 다양한 예술 활동을 통해 자신의 삶을 표현하고 있다. 대안적인 삶을 꾸리고 있는 개인이나 단체를 조명해봤을 때, 청년들은 자신들이 처한 불안정한 상황에도 불구하고 끊임 없이 즐거움을 찾을 수 있는 다양한 방법들을 찾고 있다. 기존의 방식에 기대거나 좌절하는 청년들이 없는 것은 아니지만 자신의 삶을 자신이 생각하는 가치를 실현하는 형태로 살아가는 청년들이 있다는 이야기다.

또한 청년일자리허브에 진행하고 있는 서울청년정책네트워크 ‘청정비빔밥’ 같은 사례도 있다. 서울시 청년일자리허브가 추진하고 있는 ‘청정비빔밥’은 청년 당사자가 스스로가 일자리 문제, 주거 문제, 마을 문제 등 다양한 사회 문제들을 해결할 수 있는 방법들을 고민하고 정책적으로 제안할 수 있는 민간 청년 거버넌스의 형태다. 이런 청년 거버넌스는 청년 당사자로서 청년세대의 문제만을 해결하려 하는 것이 아닌 청년세대의 문제뿐만 아니라 전 세대의 문제들에 대해 고민하고 있는 청년들이 모여 해결방법을 모색해 보는 자리로, 정부나 지자체의 정책방향에 대해 다양한 청년들이 자신의 목소리를 내고 주체로서 참여할 수 있다는 점에서 자신들이 생각하는 삶의 가치들을 실현할 수 있는 매개의 역할을 한다.

그리고 청년들이 직접 자신의 사회문제를 해결하기 위해 조직된 ‘청년유니온’, ‘알바노조’, ‘청년좌파(준)’, ‘기본소득청소년네트워크’, ‘최저임금1만원위원회’ 등 여러 운동적 사례들이 있다. 단체별로 다양한 차이가 존재하기 때문에 이들을 하나로 묶을 수는 없지만, 공통적으로 이들은 사회 전반적인 문제점들을 해결하기 위해서 청년들 스스로가 나서서 만들어진 조직들이다. 이들은 청년 세대뿐만 아니라 전 세대에 걸쳐져 있는 불안정한 노동의 문제, 즉 일자리나 임금의 문제를 해결하기 위해 각자 다른 관점과 목적을 가지고 문제 해결을 실현을 위해 적극적으로 사회운동을 하고 있다.

이렇듯 청년들의 삶의 방식은 하나로 규정될 수 없이 여러 갈래로 나뉘어져 있다. 양극화가 극대화되어 있는 사회 구조와 경제적인

위기 속에서 청년세대는 불안한 존재로만 인식될 수도 있지만 각기 묵묵히 자신의 삶을 살아가고 대안적인 삶을 실천하는 청년들이 있다. 청년세대의 노동은 거기서부터 시작할 수 있을 것이다. 노동이나 일자리가 단순히 돈을 벌기 위한 수단뿐만 아니라 자신의 삶의 활동으로서의 노동이 가능하기 위해서는 삶의 방식에 기반해 청년들이 자기를 표현하고 자아실현을 할 수 있는 곳에 방점을 찍어야 한다. 위의 사례들은 그런 점에서 같은 방향을 지향하고 있다. 단순히 일자리를 더 달라는 요구나 활동을 하는 것이 아니라 자신의 삶의 한 부분으로서 가능한 일자리와 노동을 원한다.

앞서 이야기했듯 대부분 청년들의 일자리는 즐거운 삶을 살기 위한 수단이다. 하지만 노동 자체가 임금을 받기 위한 노동으로만 화석화되어 있고 자신을 그 일자리에 맞추는 방식으로 대부분의 노동 형태가 정해져 있다. 즉 노동이 개인의 삶으로부터 소외되어 있고, 그렇기 때문에 일자리나 노동에 대한 접근 방식부터 전환해야 한다. 삶으로서의 노동이 가능해야 한다. 그런 다양한 실험을 하고 있고 다양한 삶을 살거나 요구하고 있는 청년들의 움직임이 있다. 그렇기 때문에 다양한 삶의 방식에 기반한 자율적 노동들을 확장시켜 가야 한다. 삶으로부터 소외된 노동에 대한 전면적인 재검토와 함께 삶의 즐거움으로부터 시작한 노동을, 삶으로서의 노동을 만들어야 한다.



## IV. 문화분야 사회적 일자리 개념 및 의미

### 1. 문화를 둘러싼 사회변동

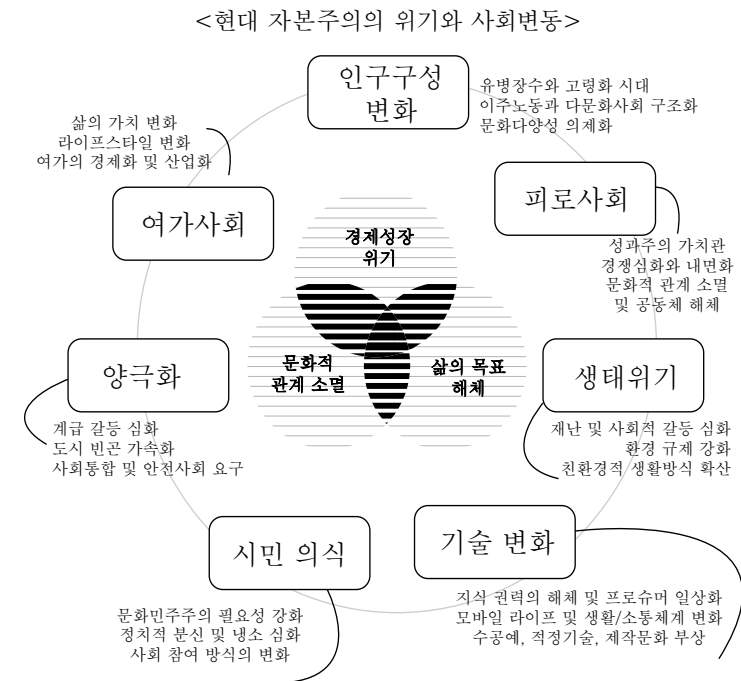
**우**리는 지금까지 <청년의 사회적 일자리 형성을 위한 ‘문화 분야 커뮤니티 일자리’>를 모색하기 위하여 ‘사회적 경제를 둘러싼 쟁점들’을 비판적 시각에서 검토하였으며, ‘청년세대 담론’을 중심으로 청년 일자리를 둘러싼 현실을 점검하였다. 이제 우리는 문화분야의 일자리에 대해 살펴보고자 한다. 특히 현재의 사회변동 속에서 문화의 가치, 사회적 경제 그리고 커뮤니티 일자리에 대한 개념 및 의미 등을 분석해보고자 한다.

이미 잘 알려진 바와 같이 현대 자본주의의 일반화된 위기는 한국 사회에서도 보편적인 담론으로 자리 잡아가고 있다. “저성장”, “제로성장”, “마이너스성장” 등으로 호명된 현대 자본주의의 위기는 당연하게도 경제적 측면에서만 머물지 않는다. 앞서 사회적 경제 담론에 대한 비판적 검토 과정에서도 확인한 바와 같이 현대 자본주의에서 경제위기관 결국 사회구조에 내재된 “모든 것”, “구조화된 모순”에 대한 새로운 문제설정을 필요로 한다. 중요한 것은 자본주의의 시작과 동시에 언제나 위기였던, 위기담론 자체가 하나의 상품이었던 자본주의 질서에서, 최근 제기되고 있는 “지

금의 위기가 어떠한 차별성을 가지고 있는가” 다.

본 연구의 핵심 주제는 아니지만 현재의 자본주의는 다양한 측면에서 새로운 위기에 직면해 있는 것으로 보인다.

하나는 후쿠시마의 사태가 상징하는 것처럼, 기존의 자본주의 질서와는 다른 차원의 통제 불가능한 환경파괴, 질병의 세계화 등 재난사회가 심화되고 있다.



다음으로 자본주의의 계급 적대는 어느새 양극화를 넘어 커뮤니티의 해체와 같은 문화적 관계의 소멸로 인해 새로운 위기를 재 생산하고 있다.

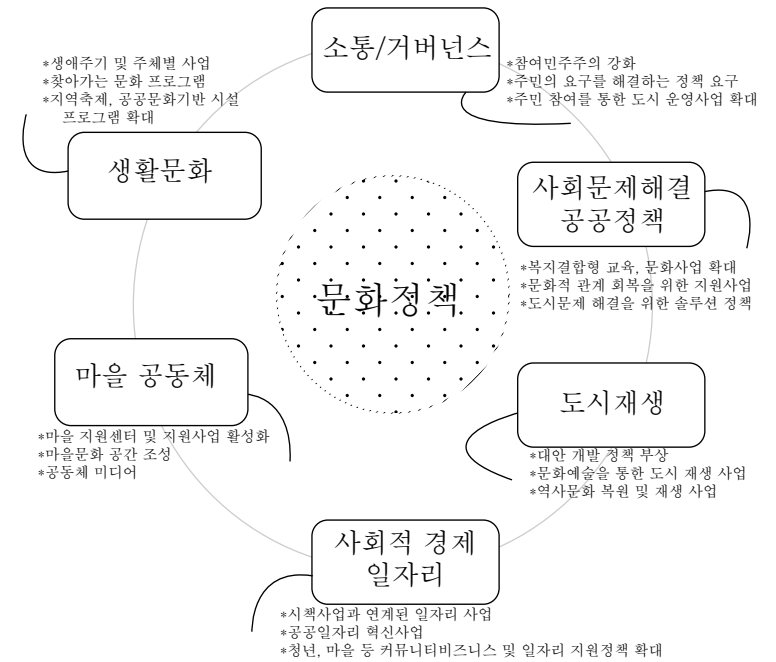
마지막으로 피로사회, 과로사회, 허기사회 등의 담론에서 확인할 수 있듯이 “신자유주의”로 대변되는 구조적 사회변동은 생활세계의 재구성(상표화)의 결과로 개인들의 삶의 목적과 가치 자체에 대한 해체를 가속화시키고 있다.

이러한 사회환경의 변화는 본 연구의 주제인 “문화분야 커뮤니티 일자리”와 밀접하게 연결되어 있다. 문화는 사회변동, 특히 현대 자본주의의 위기와 함께 그 사회적 가치와 의미가 빠르게 전이되었다. 앞서 언급했던 문화와 예술을 둘러싼 자본주의의 심미화는 고전적인 “문화, 예술” 영역에만 머무는 것이 아니라 문화와 연계된 경제, 정치, 사회 모두에 접속된다. 이제 문화와 예술은 현대 사회의 위기극복 혹은 새로운 도약을 위해 신성장동력, 지식기반경제, 문화자본, 문화산업, 창조도시, 콘텐츠웨어 등의 명칭으로 세계적으로 호출되고 있다.

최근 서울시 문화정책의 흐름에서도 쉽게 확인할 수 있듯이 이제 문화는 도시내 소통 및 거버넌스, 사회문제 해결을 위한 공공정책, 낡고 슬럼화된 도시내 공간의 재생, 마을공동체의 복원, 생활문화의 활성화, 그리고 사회적 경제에 이르기까지 매우 다양하고 광범위하게 그 역할을 부여받고 있다.

문화분야의 사회적 경제와 일자리 역시 마찬가지다. 문화예술 교육분야를 비롯하여 최근 10여년 사이에 문화와 예술을 매개로 하는 사회적 경제는 빠른 속도로 확산되었다. 문화에 내재된 일상성(넓은 의미의 문화와 삶의 일원화된 구조), 수용성(생활문화를 중심으로 문화분야에 대한 접근 용이), 주변성(경제적 가치로부터 배제되거나 주변화된 구조) 등의 특징은 문화분야와 사회적 경제의 접점을 빠르게 확대하였다.

<서울을 둘러싼 문화정책 흐름>



이러한 사회환경의 변화는 본 연구의 주제인 “문화분야 커뮤니티 일자리”와 밀접하게 연결되어 있다. 문화는 사회변동, 특히 현

대 자본주의의 위기와 함께 그 사회적 가치와 의미가 빠르게 전이되었다. 앞서 언급했던 문화와 예술을 둘러싼 자본주의의 심미화는 고전적인 “문화, 예술” 영역에만 머무는 것이 아니라 문화와 연계된 경제, 정치, 사회 모두에 접속된다. 이제 문화와 예술은 현대 사회의 위기극복 혹은 새로운 도약을 위해 신성장동력, 지식기반경제, 문화자본, 문화산업, 창조도시, 콘텐츠웨어 등의 명칭으로 세계적으로 호출되고 있다.

최근 서울시 문화정책의 흐름에서도 쉽게 확인 할 수 있듯이 이제 문화는 도시내 소통 및 거버넌스, 사회문제 해결을 위한 공공정책, 낡고 슬럼화된 도시내 공간의 재생, 마을공동체의 복원, 생활문화의 활성화, 그리고 사회적 경제에 이르기까지 매우 다양하고 광범위하게 그 역할을 부여받고 있다.

문화분야의 사회적 경제와 일자리 역시 마찬가지다. 문화예술 교육분야를 비롯하여 최근 10여년 사이에 문화와 예술을 매개로 하는 사회적 경제는 빠른 속도로 확산되었다. 문화에 내재된 일상성(넓은 의미의 문화와 삶의 일원화된 구조), 수용성(생활문화를 중심으로 문화분야에 대한 접근 용이), 주변성(경제적 가치로부터 배제되거나 주변화된 구조) 등의 특징은 문화분야와 사회적 경제의 접점을 빠르게 확대하였다.

## 2. 문화분야 일자리의 현황 및 특징

본 연구의 주제인 문화분야 커뮤니티 일자리의 개념과 의미를 살펴보기에 앞서, 우리는 문화분야의 노동 및 일자리에 대한 일반

적인 특성을 먼저 살펴볼 필요가 있다.

문화분야 일의 ‘직업적 특징’은 타 분야에 비해 극심한 소득 불평등으로 대표된다. 일반적으로 문화분야의 ‘직업’은 산업사회의 보편적인 생산체제에서 나타나는, 의미가 상실된 노동이나 일과는 다른 시각으로 해석된다. 따라서 문화분야의 노동과 일은 비경제적 가치가 강조된다는 특징이 있다.

문화분야 일의 ‘개인적 특징’은 문화예술적 직업의 열악한 노동환경에도 불구하고 직업선택은 개인적인 취향과 선호에 의한 것으로 인식된다. 문화예술인은 생계를 위한 일보다는 문화예술적 활동을 중시하고 이에 대해 보다 많은 시간을 투자하는 직업군의 성격을 가진다. 문화분야 노동환경 및 일자리의 기본적인 상황을 정리해보면 다음과 같다.

- ◆ 문화예술 인력의 저임금, 체불, 고용문제 등으로 인한 사회문제 심각
  - 문화예술 직업의 질 저하는 직업적, 개인적 특성에 따른 불가피한 것이 아니며, 정책적인 관심과 제도적 노력으로 해결해야 할 사회적인 문제임
- ◆ 국내 문화예술 인력의 노동 실태
  - 공식통계에서는 저임금 이외의 고용불안정과 사회보장의 문제는 두드러지지 않음
  - 방송, 영화, 연극 등 분야별 실태조사에서는 비정규, 자영업, 프리랜서 비중이 높게 나타나며 저임금과 사회보장문제, 특히 고용보험과 산재보험의 낮은 가입률이 문제
- ◆ 문화예술 부문에서의 일과 일자리(고용) 관계의 특성
  - 문화예술 노동시장은 동질적이지 않고 수량적 유연성에 따른 고용유연화가 확산되고 있음
  - 문화예술 인력은 과잉 공급되고 있으며 그 결과 경쟁이 심화되고 있음
  - 문화예술 노동시장의 근본적인 문제는 실업의 문제보다는 ‘빈곤’의 문제임



다음으로 공식 통계에 따르면 문화분야 일자리의 비정규직 비중은 전체 산업보다 낮게 나타난다. 이는 문화분야의 상대적으로 높은 비정규직 비중이라는 현실과는 배치되는 통계인데, 문화분야의 비정규직 비중이 전 산업의 비정규직 비중에 비해 낮게 나타나는 이유는 문화분야의 비정규직의 개념이 공식통계 상의 비정규직의 개념과 일치하지 않기 때문이다. 문화분야에서는 공식통계에서는 비정규직에 포함되지 않는 자영업 형태인 프리랜서를 비정규직으로 포함하는 경우가 일반적이다.

문화분야 비정규직 인력의 저임금과 임금격차의 문제를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

- ◆ <경제활동인구조사 부가조사>의 2007년 자료 분석결과에 따르면 문화예술 분야의 시간당 임금은 정규직이 전체 산업 대비 120.9%이며, 비정규직은 전체 산업의 비정규직 대비 94.4%로 나타났다. 특히 문화예술 분야의 비정규직은 정규직 임금의 거의 절반 정도에 불과
- ◆ <경제활동인구조사>에서 2004년부터 2010년 동안 전체 산업 비정규 근로자의 임금은 점점 더 열악해진 것으로 나타남. 비정규/정규 월평균 임금비중은 2004년 65%에서 2010년 55%로 상당히 감소. 이는 국내 노동시장에서 비정규직의 빈곤화 문제가 심각해짐을 의미
- ◆ <산업·직업별 고용구조 조사(OES)>의 2009년 원자료를 분석한 문화예술 직업(세분류)의 고용형태별 임금관련 분석결과에 따르면, 자영업용주가 임금근로자보다 수입이 많고, 비정규근로자는 고용형태별 수입에 있어 가장 낮은 것으로 나타남. 임금근로자의 월평균 임금의 수준은 218.7만원, 비정규근로자는 159.6만원, 종업원이 있는 고용주는 269.6만원, 종업원이 없는 자영업자는 228.7만원으로 나타남
- ◆ OES자료에서 2005년과 2009년 두 해의 문화예술 인력의 정규직과 비정규직 임금을 비교했을 때, 정규직 임금은 5.5% 증가했으나, 비정규직 임금은 0.2% 증가에 그침. 같은 기간 문화예술 인력 중 정규직에 대한 비정규직 임금비중을 살펴보면 2005년에는 비정규직이 정규직의 약 73% 수준이었지만 2009년에는 69%로 약간 감소한 것으로 나타남
- ◆ 이상의 조사결과에 따르면, 문화예술 분야의 비정규직은 임금상승률도 더디고 정규직과 비교할 때 임금 격차가 더욱 심화되고 있음을 알 수 있음

다음으로 문화분야의 노동환경과 일자리를 살펴보는 데 있어 중요한 지점 중에 하나인 ‘일과 고용관계의 주요 특성’을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 문화분야는 노동시장의 이질성을 내재하고 있다.

문화분야 노동시장은 동질적인 시장이 아니며, 다양한 기준으로 분절화되고 노동자들은 복수의 노동시장에 참여하는 경향이 높다. 고용관계의 측면에서는 1차 노동시장과 2차 노동시장의 특성을 동시에 가지고 있으며, 한편으로는 임시고용, 저임금이 많이 나타나지만(2차 노동시장) 다른 한편으로는 개인은 고도의 숙련을 가지며, 노동의 비대체성을 핵심가치로 표방(1차 노동시장)한다. 또한 문화분야 인력은 경제적으로 생존하기 위해 예술적인 일 이외의 다른 유급 직업에 종사함으로써 두 개의 시장, 즉 내부(문화예술분야)와 외부(비예술적) 시장에 동시에 종사하는 경향이 있다.

둘째, 문화분야는 고용 유연화가 매우 높다.

후기산업사회에서 특징적인 생산방식으로 유연적 전문화를 거론하고 있지만, 문화분야는 장인노동에서 볼 수 있는 기능적 유연성이 후기산업시대 이전부터 발전되어 왔다. 하지만 최근 문화의 산업화에 따른 생산방식의 변화로 인해 문화분야에서 수량적 유연성이 확대되고 있다. 단일 프로젝트 제작방식의 확산, 브로커 체계의 발전, 문화분야 인력의 대체가능성 증가 등이 수량적 유연성의 확대의 주요 요인으로 작용하고 있다.

한편, 문화분야 인력은 작업에 있어서의 자율성을 확보하기 위해 자영업이나 임시직과 같은 비정규직 형태의 노동을 선호한다.

문화예술 직업의 자율적이고 창의적인 특성이 갖는 매력은 어떤 면에서는 예비인력의 공급을 증가시켜 수량적 유연성을 촉진할 수도 있다.

셋째, 문화분야는 인력의 과잉 공급이 심각하며, 이에 따른 경쟁심화 역시 구조화되어 있다.

문화예술적 가치에 대한 열정과 헌신은 문화예술시장의 비예측성과 불확실성에도 불구하고 노동의 공급을 지속하게 되는 개인적 동기로서 작용해 왔다. 일례로 문화예술적 일에 전념하고 개인적 개성의 계발을 강조하는 ‘보헤미안 가치’를 들 수 있는데, 이러한 문화예술적 가치는 문화예술 활동에 있어 경제적 보상보다 더욱 중요한 요인으로 작동한다.

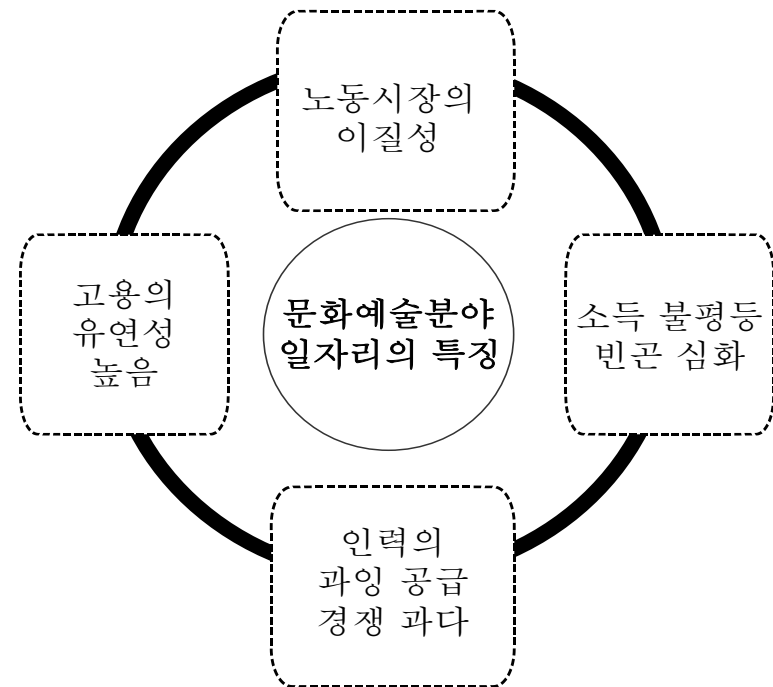
또한 문화분야의 인력은 특징적인 제작방식, 프로젝트 기반의 유연한 조직에 의해 과잉 공급되는 구조를 가지고 있다. 프로젝트를 위해 고용주체는 효율적이고 조화된 팀을 구성하고자 하는데, 여기에는 다양한 재능과 숙련을 활용할 수 있는 많은 수의 예술가 풀이 필요하고 이를 통해 공통된 간접비용을 줄일 수 있다. 하지만 이는 노동자의 관점에서 본다면 불안정노동과 경쟁 심화의 구조화를 낳는 원인이기도 하다.

뿐만 아니라 예술시장은 생산물이 고도로 분화되고 소비자의 다양한 선호도가 존재함으로 독점적 경쟁시장의 특징을 가진다. 하지만 예술가의 평판은 일시적 독점만 제공할 뿐이며, 성과를 유지하기 위해서는 높은 강도의 지속적인 경쟁을 감내해야 한다.

넷째, 문화예술의 노동환경은 소득 불평등이 심각하며, 이에 실업은 물론 빈곤의 문제까지 내재하고 있다.

문화분야 노동시장의 경제적 불평등의 심화는 많은 원인이 존재하지만 무엇보다 ‘슈퍼스타 효과(Superstar effect)’, 스타덤 문화 등과 관련 되어 있다. 문화분야의 시장구조는 매우 위계적인 피라미드 구조를 가지고 있다. 슈퍼스타 효과는 소수의 사람들이 경제적인 보상을 독식하면서 활동분야를 지배하는 것을 의미하는데, 문화예술생태계는 이러한 구조의 영향을 많이 받는다.

<문화예술분야 일자리의 특징>



다시 말해 대다수의 문화예술인, 특히 젊은 문화예술 인력은 일반적으로 실업과 빈곤의 악순환에 많은 부분 노출되어 있다.

또한 문화분야 직업의 극심한 저임금은 슈퍼스타 효과보다는 앞서 살펴본 바와 같이 프로젝트 기반의 작업과정이 확산되면서 나타난 고용의 불안정성, 한정된 일자리에 대한 노동 공급의 증가로 인한 경쟁의 격화로 인해 나타나는 것으로 볼 수 있다. 많은 부분 문화예술인의 문제는 ‘일자리의 빈곤(jobless)’이 아니라 ‘소득 없음 (incomeless)’의 문제와 연결되어 있다.

<문화예술인력 전체 추정 규모>  
-김효정(2011), 「문화예술분야 고용촉진을 위한 직업현장 연계방안」

| 구분                 | 종사자 수(명)   | 산업·직업별 고용구조조사 전체 종사자 대비 비율 (%) |
|--------------------|------------|--------------------------------|
| 426개 직종 전체 종사자     | 23,805,000 | 100%                           |
| 문화예술분야 종사자         | 580,440    | 2.44%                          |
| -20개 직종 문화 예술직 종사자 | 502,700    | 2.11%                          |
| -3개 직종 문화예술 관련 종사자 | 77,740     | 0.33%                          |

### 3. 문화분야 일자리 정책의 현황 및 한계

한국 정부의 문화분야 일자리 정책은 지속적으로 추진되었으나 이는 문화·예술 현장이나 노동자들의 관점에서 진행된 것이 아니라 정부 정책을 둘러싼 정치적 필요와 트렌드에 의해 추진되었다.

특히 지난 2008년 이후 일자리 창출 정책이 정부와 정치권의 주요 의제로 전면화 되었다. 이는 후기자본주의 사회의 구조화된

실업 시스템 및 고용 불안정성 심화, 신자유주의내 불안정노동 시장의 일상화 등으로 일자리 정책에 대한 사회적 비판 및 요구가 높아졌기 때문이다.

이러한 국면 속에서 문화분야 일자리 정책 역시 강조되었는데, 재정 투입을 통한 문화예술 분야 사회서비스 확대 및 창업 지원이 지금까지 일자리 정책의 주요 방안이었다. 이를 좀 더 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

정부의 문화분야 일자리 정책은 이후 “창조경제”를 화두로 창조성, 창조도시, 창조산업, 창조계급 등을 추진방향으로 진행되었다. 여기서 “창조”는 이미 2000년대 중반부터 한국 사회에서도 문화정책의 트렌드를 형성했던 창조도시 담론에 기반한다. R. Florida의 이론에 근거한 한국 정부의 창조경제 정책이 문화분야 일자리 정책과 적극적으로 연계된 것이다. 2012년 한국문화관광연구원이 <창조경제시대의 일자리 창출을 위한 기초연구>에서 제시한 문화분야 일자리 창출 전략 및 방향을 살펴보면 다음과 같다.

<2008년 세계 금융위기 이후 정부의 문화분야 일자리 주요 정책>

| 정책 방안                          | 사업 내용                                                                                           |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 문화예술 관련 사회서비스 확대를 통한 일자리 정책 추진 | 예술강사 파견 확대<br>문화예술기관 야간 개장 운영 인력 채용<br>문화기반시설 문화예술 전문인력 배치<br>소의 지역에 예술가 파견<br>문화예술 기관 청년 인턴제 등 |
| 타부처 사업 연계 창업 지원정책 모색           | 사회적 기업, 학교기업, 1인 창조기업 등 타부처 일자리 창출 사업과 연계한 창업 지원 정책 모색                                          |

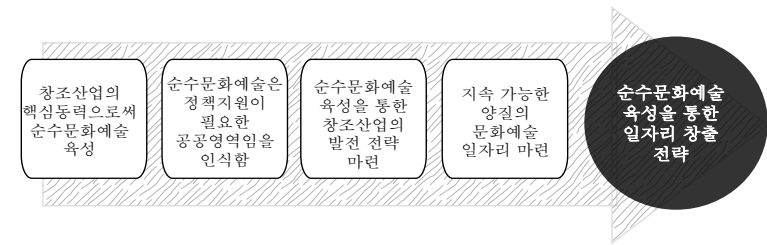
정부의 문화분야 일자리 정책은 이후 “창조경제”를 화두로 창조성, 창조도시, 창조산업, 창조계급 등을 추진방향으로 진행되었다. 여기서 “창조”는 이미 2000년대 중반부터 한국 사회에서도 문화정책의 트렌드를 형성했던 창조도시 담론에 기반한다. R. Florida의 이론에 근거한 한국 정부의 창조경제 정책이 문화분야 일자리 정책과 적극적으로 연계된 것이다. 2012년 한국문화관광연구원이 <창조경제시대의 일자리 창출을 위한 기초연구>에서 제시한 문화분야 일자리 창출 전략 및 방향을 살펴보면 다음과 같다.

- 1) 순수문화예술은 창조산업(문화콘텐츠산업)의 핵심 동력
  - 문화예술은 문화콘텐츠산업을 담아내는 그릇으로서 문화콘텐츠산업의 발전을 견인하는 원동력임
- 2) 순수문화예술은 시장경제에 취약하여 정책지원이 필요한 공공영역(public sector)
  - 영국, 프랑스 등 서구에서는 순수문화예술 분야를 국가의 정책적 지원을 필요로 하는 공공영역으로 인식함
  - 우리나라도 순수문화예술 분야의 자생력 토양이 취약하여 국가의 정책지원이 필요한 영역임
- 3) 순수문화예술 육성을 통한 창조산업의 발전 전략 마련
  - 문화예술 분야 인력 정책의 궁극적인 목표는 현 단계에서 창조산업, 문화산업의 질적 도약에 필요한 창조적 활기를 조성하는 것이라 볼 수 있음
  - 문화콘텐츠 산업의 지속적인 발전을 위해서는 순수문화예술의 육성이 필요함
- 4) 지속가능한 양질의 문화예술 일자리 마련
  - 문화예술 분야의 고용 구조는 상당히 열악한 수준이고 노동유연성이 강하며 임금격차가 심하게 나타나고 있으므로 지속가능한 양질의 일자리 대책이 마련되어야 함

한국 정부의 문화분야 일자리 정책은 많은 부분에서 문제점과 한계를 내재하고 있다.

먼저, 본질적(문제해결적)이고 중장기적인 문화분야 일자리 정책 방향이 부재했다는 점이다. 한국 정부의 문화분야 일자리 정책은 대부분 일시적인 재정투입에 기반한 문화분야 관련 사회서비스 확대 정책으로, 이는 정치적, 성광주의성 이벤트의 성격이 강하다. 또한 문화예술 영역의 사회적 확대, 예술시장 활성화 등 구조적이고 지속적으로 일자리를 창출할 수 있는 사회적 혁신 과정을 동반하는데 실패했다.

<문화예술분야 일자리의 특징>



다음으로 문화예술 현장 및 노동실태에 대한 현실 인식이 부재한 것 역시 실패의 중요한 이유이다. 문화분야의 활성화를 통해 일자리가 창출되도록 하기 위해서는 문화분야의 노동 및 노동시장에 대한 특성과 실태에 대한 이해가 필요하다. 하지만 대부분의 일자리 정책은 정치권력의 이해를 위한 정책방향, 성과중심으로 기획된 통계 등을 기반으로 진행되고 있다. 목적은 문화분야의 노동문제를 해결하기 위한 솔루션 정책이지만 실제로는 현실과 무관한 전 시행정으로 전략하고 있는 셈이다.

마지막으로 문화분야의 노동환경을 둘러싼 자본주의 구조의 문제에 대한 연계성 및 개입 전략이 부재하다. 문화분야의 일자리 문제를 해결하기 위해서는 문화예술노동을 둘러싼 노동구조의 취약점에 대한 적극적인 개입이 전제되어야 한다. 또한 문화예술시장을 둘러싼 자본의 독과점 구조, 불합리한 노동계약 구조 등에 대한 개혁이 동반되어야 한다.

#### 4. 문화분야 일자리의 새로운 개념 및 전략

지금까지 살펴 본 바와 같이, 사회적 위기를 해결하고 대안을 모색하기 위한 일자리 정책 및 사업이 모색되고 있지만 문화분야 사회적 일자리에 대한 본질적이고 창의적인 접근은 매우 부족한 상황이다. 문화분야 사회적 일자리의 많은 부분이 지역, 마을 등을 대상으로 하는 커뮤니티 재생, 문화적 관계의 복원 등과 직접적으로 연계되어 있지 못한 채 양적 일자리의 확산으로만 접근되고 있다. 이는 사회구조적으로 직면한 현실의 문제들을 실질적이고 구체적으로 해결하기 위한 문화분야의 사회적 일자리에 대한 고민이 부족하기 때문이기도 하다.

이에 단기적인 사업 및 프로젝트에 기반한 공급형 일자리 창출, 정책 집행 및 성과 중심의 일자리 만들기 등에서 벗어나 실질적으로 사회적 가치와 역할을 창출할 수 있는 문화분야 사회적 일자리 개념 및 의미에 대한 연구와 모델링이 필요하다.

앞서 살펴 본 바와 같이 문화분야 일자리 정책 전반에 걸쳐 지

식기반서비스업을 비롯하여 창조경제, 창조도시, 창조산업, 창조계급 등의 중요성은 강조되고 있으나 이러한 창조경제 시각의 접근이 실질적인 사회구조의 문제를 해결하는 경로가 될 수 있을지는 의심스럽다. 무엇보다 창조경제를 둘러싼 담론들은 현실 자본주의의 다양한 구조적 문제들, 노동을 둘러싼 계급적대, 정치적 모순에 대한 접근 등을 우회하거나 외면하기 때문이다. 창조경제와 창조도시에서는 장밋빛 청사진과 화려한 조감도는 있지만 계급갈등, 빈부격차, 생태위기, 시업, 소외 등의 심각한 문제들은 소리 없이 사라지거나 낭만적인 결론을 강요받는다.

사실 주류 창조경제 및 창조도시 이론들은 모든 사람이 창조적으로 되거나 도태되어야 한다는 내용이 전제되어 있으며, 이러한 도태를 막기 위한 행정이나 정치의 개입을 비판한다. 창조성은 우리 사회 전반에 걸쳐 존재하고, 광범위하게 확산될 것이라는 믿음을 제안한다. 이러한 주류 창조경제 및 창조도시 이론의 주장은 산업화 초기에 ‘보이지 않는 손’이 문제를 해결해 줄 것이라고 믿었던 자유주의자들의 낙관론과 유사하다.

특히 창조경제와 창조도시가 불평등을 비롯하여 현대 자본주의의 문제를 해결하는 방법들에는 많은 비약과 비현실성이 존재한다. 글로벌 수준의 창조성을 확대하는 것만으로 도시의 계급갈등과 불평등을 줄일 수 있다는 것은 지나치게 낭만적이고 탈정치적인 시각이 아닐 수 없다. 현대 자본주의의 다양한 문제들에 대한 대안을 모색하는 과정은 국가와 지역의 참여와 정치적 개입을 전제로만 가능하다.

<문화산업 및 창의산업 분류법 비교>

| 영국 DCMS 표준분류법                                                                                                  | 한국 콘텐츠산업 특수분류                                                                            | 동심원모델/ 유럽연합 KEA 모델                                                                                                                                          | NESTA 모델                                                                                                                                                                            | UNCTAD 모델                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 창의영역 (정보·서비스영역) 포함                                                                                             | 새롭게 부상하는 정보 환경 반영                                                                        | 전통예술적 가치 강조                                                                                                                                                 | 창의산업 강조형 모델, 영역 간 관계 강조                                                                                                                                                             | 예술-대중문화 산업 간 균형 강조                                                                                                                                |
| 쌍방향 오락 SW 소프트웨어와 컴퓨터서비스<br>출판<br>광고<br>건축<br>미술품 및 골동품<br>공예<br>디자인<br>패션디자인<br>영화 및 비디오<br>TV, 라디오 음악<br>공연예술 | 출판<br>만화<br>음악<br>영화<br>게임<br>애니메이션<br>방송<br>광고<br>캐릭터<br>* 지식정보산업<br>* 콘텐츠솔루션산업<br>공연산업 | * 핵심예술<br>문학<br>음악<br>공연예술<br>시각예술<br>* 기타핵심 문화<br>산업<br>영화<br>박물관/도서관<br>* 광역문화산업<br>유산서비스<br>출판<br>음악<br>TV와 라디오<br>게임<br>* 관련산업<br>광고<br>건축<br>디자인<br>패션 | * 오리지널<br>유적<br>수공예<br>시각예술<br>* 경험<br>영화<br>박물관/도서관<br>GLAM영역<br>* 콘텐츠<br>온라인/모바일<br>출판<br>영화제작/배급<br>TV와 라디오<br>게임<br>* 서비스<br>PR마케팅<br>광고<br>건축<br>디자인<br>사진<br>게임개발<br>에이<br>전트 | <상위 부문><br>* 전통유산<br>- 문화유적<br>전통적 문화표현<br>* 예술<br>시각예술<br>공연예술<br><br><하위 부문><br>* 미디어<br>- 출판과 인쇄<br>방송영상<br>* 기능 창조물<br>디자인<br>뉴미디어<br>창조적 서비스 |

| WIPO 모델                                                                                                                                                                                                                                    | 상징텍스트 모델                                                                                                                                | UNESCO 모델                                                                                                                                                                                                   | 소셜네트워크 시장 모델                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 지적재산권화가 가능한지 여부                                                                                                                                                                                                                            | 비판적 문화연구 전통                                                                                                                             | 문화산업 내 생태계 고려                                                                                                                                                                                               | 대중 집단지성의 가치 능력 강조                                                                            |
| * 핵심저작권산업<br>출판 및 문학/ 음악, 공연, 오페라/ 영화와 비디오/ 광고업/ TV와 라디오/ 사진/ 시각과 그래픽예술/ 저작권 수취 기관들<br>* 상호의존적 저작권산업<br>소비 가전매체/ 컴퓨터(장비)/ 사진 및 영상장비/ 전자 기록매체/ 악기/ 종이/ 복사 및 복사 기기<br>* 부분저작권산업<br>건축/ 가구/ 공예품/ 의류, 신발/ (인테리어) 디자인/ 장신구/ 가정용품/ 장난감 및 게임/ 박물관 | * 핵심문화산업<br>광고와 마케팅<br>영화<br>인터넷<br>음악<br>출판<br>TV와 라디오<br>게임<br>* 주변적 문화산업<br>전통 예술 영역<br>* 경제적 문화산업<br>소비재 전자산업<br>패션<br>소프트웨어<br>스포츠 | * 문화도메인<br>문화와 자연문화 유산<br>공연과 축제<br>시각예술·공예<br>인쇄출판<br>음악·영상과 인터랙티브 미디어<br>창의서비스(디자인, 광고)<br>* 관련 도메인<br>- 관광<br>체육·레크레이션<br>* 무형문화유산<br>- 구술전통과 표현, 의식, 언어, 사회 실천 등<br>* 교육·직업교육<br>* 문화기록·보관<br>* 장비·지원체계 | * 창의 클러스터<br>DCMS 12개 부문<br>* 창의 서비스<br>직업적·전문적 창의<br>계급의 인풋<br>* 창의 시민<br>아마추어 창의계급<br>의 인풋 |

출처: DCMS, 1998; WIPO, 2003; KEA, 2006; NESTA, 2006; Hesmondhalgh, 2007; UNCTAD, 2008; UNESCO, 2009; Creative Economy Report, 2010; Hartley, 2013; 통계청 2012 계구상, \*2010년 불포함, 2012년 개편된 내용에 새롭게 포함된 산업영역들

사실 주류 창조경제 및 창조도시 이론과 정책이 10여년 만에 세계적이고 주류적인 도시이론이 된 배경에는 창조계급이라는 우수 인력의 흡수를 통한 도시간 경쟁 구조의 형성이 그 배후에 있다. 현실적인 문제점들에 해결의지가 없는 창조성 담론은 신자유주의 경쟁의 도시 버전 또는 완화되고 심미화된 경쟁주의나 개발주의에 불과할지도 모른다.

최근 들어 사회적 경제의 부상과 함께 국가 단위 차원에서 중장기 인력수급, 일자리 창출 등과 관련하여 문화의 직, 간접적 가치는 높게 주목받고 있으나 실제로 그 “일” 들의 정체성, 역할 및 기능, 모델 등에 대한 접근은 발견하기 힘든 것이 현실이다.

이는 단순한 고용창출이 아닌 사회적 문제해결, 문화적 관계 복원 등 최근 문화의 사회적 역할에 대한 관점에서 본다면 매우 중요한 문제가 아닐 수 없다. 사회적 경제, 사회적 일자리 등의 정책이 단순히 일자리의 “수” 를 확대하는 것이 아니라면, 형식화된 나쁜 일자리의 양산이 아니라면 일의 질감과 역할에 대한 새로운 접근이 필요한 때이다.

문화분야의 새로운 사회적 일자리에 대한 접근은 형식화된 일자리 창출 사업에서 벗어나 실질적인 지역 커뮤니티의 재생, 사회를 둘러싼 문화적 관계의 복원 등에 기여하고 관계할 수 있는 사회적 일자리 모델(유형)에 대한 본질적이며 구체적인 접근이어야 한다.

이를 위해서는 문화분야 커뮤니티 일자리를 통해 사회적 문제를 해결하고 대안을 생산하기 위한 전략적 접근이 필요하다. 문화분야 커뮤니티 일자리는 기존 일자리의 양적 확대수준이 아니라 문화분야 일자리를 둘러싼 사회적 가치를 실질적으로 확대할 수 있어야 한다. 또한 문화분야 노동구조의 문제를 동시에 해결할 수 있는 경로로 문화분야 커뮤니티 일자리를 접근할 때만이 문화분야 일자리 정책은 현실의 문제를 심미화하는 것이 아니라 본래의 가치와 의미를 획득하게 될 것이다. 문화분야 커뮤니티 일자리 전략을 제안하면 다음과 같다.

먼저 문화분야 커뮤니티 일자리 전략에서 우선적으로 접근해야 하는 것은 커뮤니티 일자리를 둘러싼 사회적 관계성을 고민하는 것이다. 문화분야 커뮤니티 일자리와 관련된 문화, 커뮤니티, 사회적 경제, 일 사이의 관계성을 구성할 필요가 있다.

둘째, 현대 자본주의와 사회변동을 둘러싼 구조적 지형 속에서 문화분야 커뮤니티 일자리의 가치와 역할을 고민해야 한다.

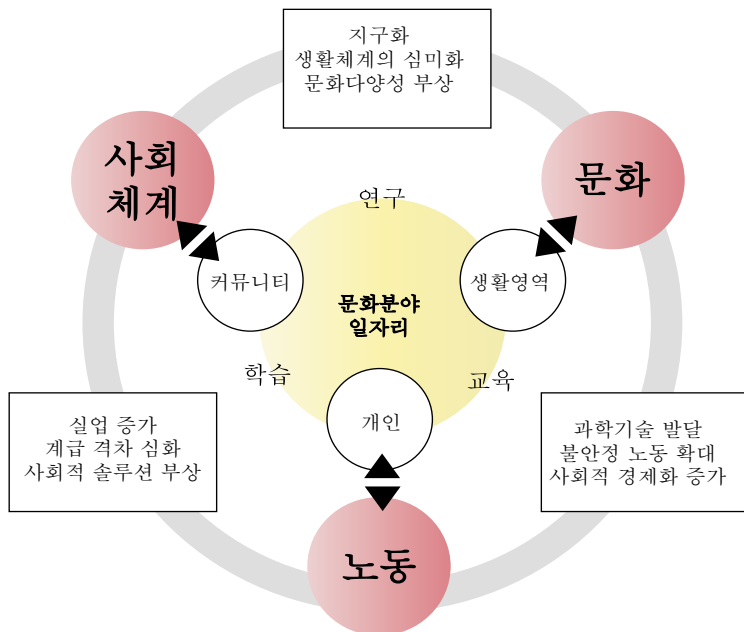
셋째, 문화분야 커뮤니티 일자리는 중앙정부의 일자리 공급사업의 한계를 벗어나 지역과 삶 속에서 실제로 작동하는 일이어야 한다. 다시 말해 문화분야 커뮤니티 일자리는 지역과 생활의 장소성, 생태계, 관계 등에 기반한 자율적이고 자립적인 활동이어야 한다.

넷째, 문화분야 커뮤니티 일자리는 삶을 둘러싼 선순환 구조에

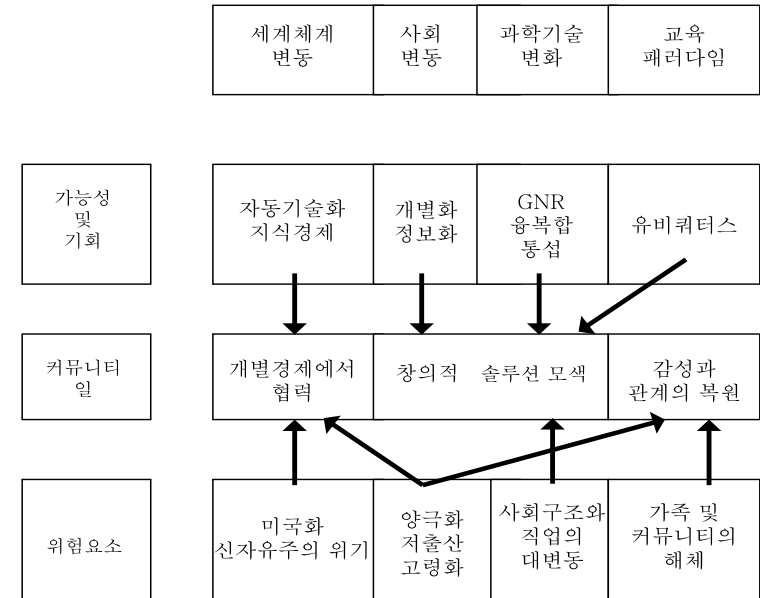
위치해야 한다. 문화분야 커뮤니티 일자리는 < ‘자립적이고 자율적인 일자리’ - ‘창의적 커뮤니티 형성’ - ‘사회적 경제 활성화’ - ‘지역내 솔루션 역할’ - ‘관계의 복원과 사회적 돌봄’ - ‘좋은 삶’ >이라는 사회 혁신을 모색하는 계기가 될 수 있다.

마지막으로 문화분야 커뮤니티 일자리의 사회적 의제화를 적극적으로 추진할 필요가 있다. 문화분야 커뮤니티 일자리는 청년 주거문제, 노인 돌봄문제, 공공 일자리의 혁신, 지역문화 생태계 형성, 지식순환생태계 조성 등 다양한 사회적 의제와 연계하여 실질적인 사회구조 혁신의 디딤돌이 될 수 있다.

<문화분야 커뮤니티 일자리 전략(1)>  
-문화, 커뮤니티 그리고 일의 관계성 형성

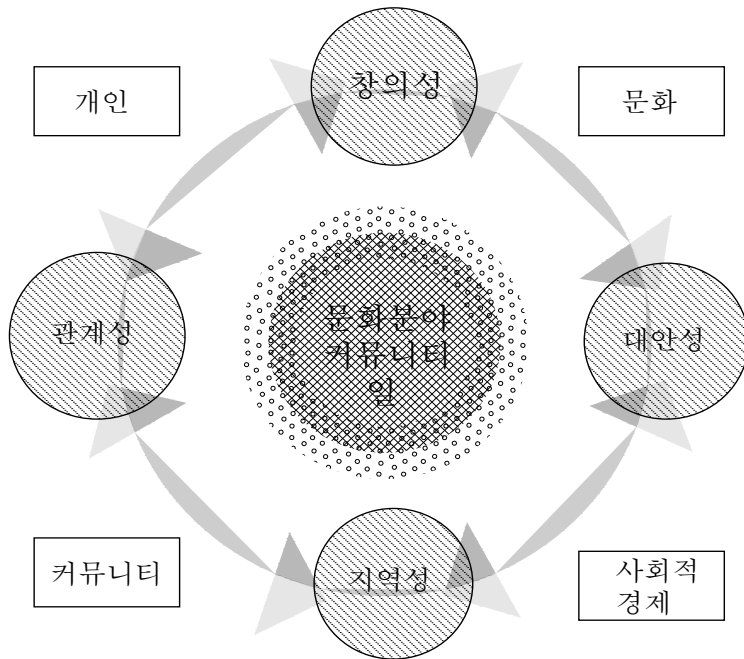


<문화분야 커뮤니티 일자리 전략(2)>  
-사회변동의 관점에서 커뮤니티 일자리 접근

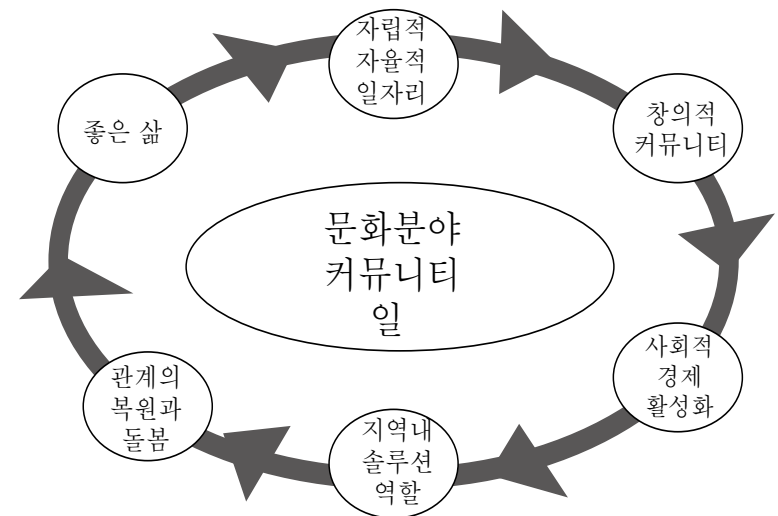




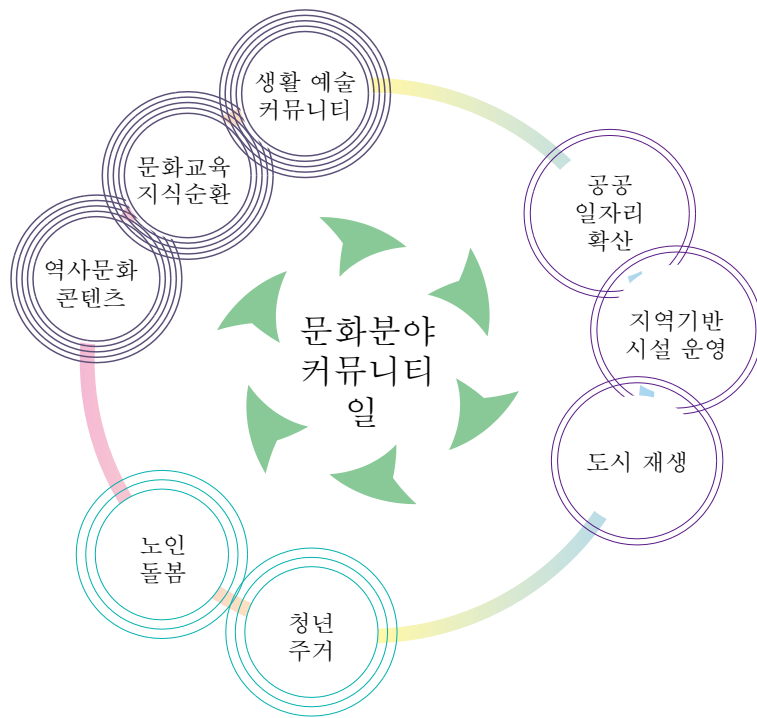
<문화분야 커뮤니티 일자리 전략(3)>  
-공급이 아닌 자립을 위한 문화분야 커뮤니티 일자리



<문화분야 커뮤니티 일자리 전략(4)>  
-삶을 둘러싼 선순환 구조



<문화분야 커뮤니티 일자리 전략(5)>  
-문화분야 커뮤니티 일자리의 사회적 의제화



## V. 청년 일자리 정책의 현황과 변형의 가능성\_ 문화분야 커뮤니티 일자리를 중심으로

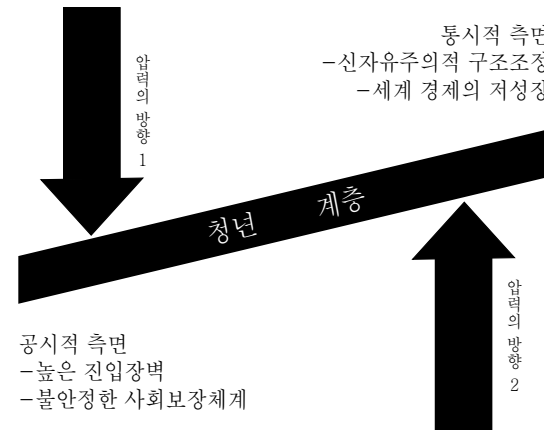
### 1. 抱越 \_ ‘타고 넘는다’는 것’

‘포월’은 타고 넘는다 뜻이다. 쉽게들 초월을 말하지만 이 미 현실이라는 무게추를 달고 있는 사람에게 초월은 너무나 가볍다. 그래서 다른 듯 같은 이번 연구과정에서 개인적으로 초월이 아닌 포월을 논의 전개의 화두로 제시한다.

청년 일자리의 문제는 이미 사회적 의제가 된 지 오래지만, 이에 대한 접근방법은 몇 가지 의제의 복합적인 형태로 나타났다. 기본적으로는 인력 조정을 통한 조직의 유연화가 기업의 이윤 추구에 핵심적인 전략으로 간주된 소위 신자유주의적 기업질서에 의해 야기된 고용구조의 변화에서 찾을 수 있다. 이에 대한 결과가 신규 인력 채용의 축소나 기존 일자리의 아웃소싱으로 나타났다. 이럴 경우 구조적으로 노동시장에 새롭게 진입하고자 하는 청년층은 구조적인 제약을 받게 된다.

중요한 것은 이와 같은 경제 구조의 변화에 따른 효과가 계층적으로 볼 때 차별적으로 나타난다는 점이며, 이에 대응하는 정책

대안은 청년고용할당제와 같이 청년계층의 고용을 의무화하는 강제적 수단을 선택하는 방향으로 나타난다. 하지만 이와 같은 방안은 공공부문에서도 제한적인 효과를 낼 수밖에 없는데, 그것은 공공기관에게 관철되는 신자유주의적인 경영원리가 내부적으로는 인력감축의 강력한 동기가 되는 상황에서 청년층만 배타적으로 고용을 확대하는 정책을 추진할 수 있는 방안이 부재하기 때문이다. 적어도 공공기관의 신자유주의적 경영원리가 청년층에 대한 제한적인 고용확대라는 대중적 정책과 배치된다는 것은 고려할 필요가 있다.



덧붙여 신규 노동시장 편입에 수반되는 사회적 비용이 증대하는 것에 대한 사회적 항의가 집중되는 형태도 있는데 소위 반값 등록금 의제나 빈번하게 지적되는 높은 사교육비 등은 청년 일자리 문제가 단순히 고용시장의 문제로만 한정되지 않는 복합적인 사

회 원인의 결과로서 나타난다는 점을 보여준다.

이런 맥락에서 사회적 경제 영역은 전통적인 시장 영역에서 포괄하지 못하는 영역이나 혹은 공공정책을 통해서 개발되고 일정 부분 보호되는 제한적인 시장을 바탕으로 신규 고용을 창출하는 계기로 받아들여지고 있다. 문제는 사회적 경제의 영역이 시장 경제 영역의 잔여적인 부분이라면, 결국 사회적 경제가 활성화될수록 시장경제에 포섭되거나 혹은 사회적 경제 영역 자체가 시장경제로의 진입을 목적으로 하는 예비적 단계로 전제되거나, 혹은 보호된 시장으로 공공부문의 공공서비스 공급이라는 역할을 부여받을 때 기본적으로 사회적 경제의 자생력이라는 것이 정부에 의한 공공지원의 지속성에 의해 좌우되는 ‘종속적 지위’로 귀결되는 한계를 노정한다는 데 있다.

구체적으로 살펴보면 소위 과거 자활사업 중 시장진입형 모델의 경우에는 노동능력이 있는 기초생활보호대상자에게 제공되는 사회보장제도였는데, 시장진입형 모델이 잘 될수록 민간시장 내 일반 기업과 경쟁을 해야 되는 상황에 놓이게 되었다. 이 경우 필연적으로 나타날 수밖에 없는 생산품의 차이 -기본적으로 자활사업의 모델과 민간시장의 기업은 ‘투하자원’의 규모에서부터 차이가 난다- 로 인해 오히려 부작용이 양산되는 결과를 야기했다. 그로 인해 실제로 제공용역의 질적 차이는 적으면서도 낮은 단가를 유지할 수 있는 한정적인 영역 -도시락, 청소 등- 의 일자리만 남게 되는 모순이 발생했는데, 이런 가능성은 현재 사회적 경제의 영역을 시장 경제의 잔여적 부분으로 받아들일 경우 겪게 되는 시행착

오의 사례로 검토해볼 가치가 있다.

또한 보호된 시장으로서의 지위가 강화될 경우 중앙정부나 지방정부에 의한 지원의 지속성 여부가 일자리의 유지에 절대적인 영향을 미치게 되는 경우도 살펴볼 필요가 있다. 가장 대표적인 것이 행정인턴의 경우인데, 중앙정부의 예산에 따라 고용인원이 큰 폭으로 변했고 이에 따라 안정적인 고용정책으로서 효능이 떨어졌다.

그렇다고 해서 사회적 경제 영역의 한계만을 지나치게 강조해서, 청년 일자리의 문제를 정부에 의한 민간 노동시장의 개입이라는 관점에서만 접근하는 것은 편협하고 다른 한편으로 차라리 공공부문의 고용확대를 통해 일자리를 만들라는 관점으로 접근하는 것은 임시방편에 지나지 않는다.

현재와 같이 정부가 시장 경제에 대해 효과적인 수단을 구비하고 있지 못하거나 혹은 여전히 정부가 기업의 후견적 입장에 서 있다면, 정부를 통한 민간 노동시장의 개입이라는 것은 ‘지체된 희망’에 가까울 수밖에 없다. 다시 말해서 민간기업의 고용 역제가 전반적인 비고용 경제체제를 유지 혹은 가속시키는 원인이라 하더라도 현재 중앙정부의 상황에서는 이를 강제할 방법이 없기 때문에 원인에 따른 해법이 당장의 효과를 발휘하기 힘든 한계가 있다. 이를 정책 대안의 응답성 부재라고 할 수 있다.

또한 기존에 제시되었던 해법 중 하나인, 공공부문의 확대라는 방법 역시 물리적(필요나 재정적인 측면에서)으로 한계가 있는 상황에

서 당면한 고용의 규모를 확대한다고 해도 이런 고용규모의 확대는 일시적일 수밖에 없다는 한계가 있다. 이는 앞서 공공부문의 청년 고용할당제가 제대로 효과를 발휘할 수 없는 구조적인 한계와 동일하다. 즉, 공공부문의 확대를 통해 고용을 늘리는 방안은 매우 제한적이기 때문에 확장성이 떨어진다.

따라서, 여기서는 기존 일자리 정책의 변형을 제안한다. 정책적 대안은 앞서 언급한 원인에 주목하여 이를 개선하고자 하는 근본적인 대안과 함께 당장의 효과를 좀 더 의미 있고 지속적으로 발휘할 수 있도록 하는 현실적인 대안도 주목해야 하기 때문이다.

우선, 논의의 주제인 사회적 경제 영역에서의 일자리는 다음과 같은 특징을 지니는 것으로 전제하고자 하는데 기본적으로 정책 수행의 당사자를 중앙정부가 아닌 지방정부의 수준에서 고려한 것들이다.

- ① 한계에도 불구하고 기왕의 정부 정책이나 기존 지방 정부의 정책을 포용하는 방식으로 접근하는 것이 정책 안정성에 기여할 것이다
- ② 일자리는 정책의 성격상 다중의 ‘필요’ (주체와 대상, 제3자의 평가자까지)에 부응해야 함으로 이에 따른 정책의 유연성이 뒤따르며, 이는 기존 일자리 정책의 변형이 불가피하다는 것을 보여준다.
- ③ 무엇보다 제공되는 일자리는 단기적일 수도 있고 장기적일 수도 있으나 가치적으로 지속가능해야 하며, 사회적 일자리라면 ‘사회적으로 유의미함’ 을 포함해야 한다.

바로 이런 전제가 현재 중앙정부나 서울시가 시행하고 있는 일자리 사업 특히 청년 일자리 사업에 대한 분석이 필요한 이유로, 이를 통해서 현행 일자리 정책의 한계를 비평하는 것도 있지만 무엇보다 기존의 일자리 사업 중 ‘변형’ 가능한 지점들을 탐색하고 제안하고자 하는 취지 역시 중요하다. 다음에서는 중앙정부와 서울시로 구분하여 주요한 일자리 정책 중 청년일자리+사회적 경제의 범주에 부합하는 정책들을 살펴보고, 이를 바탕으로 ‘가치적인 측면’ 에서 지속가능성을 담보할 수 있는 기존 일자리 사업의 변형에 대한 제안을 해보고자 한다.

## 2. 정책의 영역에서 본 청년 일자리 \_ 정부와 서울시 사례

### 2.1. 정부의 청년 일자리 사업 현 주소

현행 법 제도에서 청년일자리와 직접적으로 연관이 되어 있는 법령은 「청년고용촉진특별법」인데, 2004년 「청년실업해소특별법」으로 제정되어 2008년 12월 31일자로 종료되는 한시법으로 제정되었다. 동법에는 국가 및 지방자치단체가 청년실업해소를 위한 종합대책을 수립하도록 하고, 청년을 고용하는 중소기업 등에 게 인건비나 훈련비를 지원할 수 있는 근거를 담고 있다.

이후 2008년에 기한을 5년 더 연장하여 2013년까지 일몰시점을 연기하였으나 2009년 10월에 「청년고용촉진특별법」으로 전면 개정되기에 이른다. 여기서 법명이 실업해소에서 고용촉진으로

바뀐 점이 특징인데, ‘비경제활동 상태에 있는 청년을 노동시장으로 유인하기 위한 법의 기능을 강조하기 위한’ 조치로 보여진다. 기존 법령에 추가된 내용은 ①청년에게 고용지원서비스를 제공하도록 한 점, ②글로벌인재 양성을 위한 사업의 근거를 만든 점을 들 수 있다. 해당 법령은 정부나 지방자치단체가 청년들의 고용 확대를 위한 시책을 실시하도록 하고 무엇보다 제8조를 통해서 정부 차원의 ‘청년 미취업자 고용 확대 계획’을 수립하도록 하고 있다. 그리고 세부적인 사업으로 직장체험, 직업지도 프로그램의 개발 및 운영, 고용지원서비스의 제공이 ‘미취업자’를 위한 것으로 명시되어 있다.

제8조(청년 미취업자 고용 확대 계획의 수립 등) 정부는 제5조부터 제7조까지의 규정에 따른 청년 미취업자의 고용 확대 또는 지원에 관한 계획을 따로 수립하여 공표하고 시행하여야 한다. 이 경우 계획에는 분야별 고용계획 또는 지원 방안 등이 포함되어야 한다.  
[전문개정 2009.10.9]

제8조의2(청년에 대한 직장체험 기회 제공) ① 정부는 청년이 직업을 선택하기 전에 기업등에서 직업을 체험할 수 있는 기회를 제공하도록 노력하여야 한다.  
② 정부는 기업등이나 경제단체 또는 대학등이 제1항에 따른 직장체험 기회 제공 사업에 참여하는 경우 그 소요 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.  
[본조신설 2009.10.9]

제8조의3(직업지도 프로그램의 개발·운영 및 제공) ① 정부는 청년이 적성과 능력에 맞는 직업을 선택할 수 있도록 직업상담·직업적성검사 등 다양한 직업지도 프로그램을 개발하여 「직업안정법」 제2조의2제1호에 따른 직업안정기관을 통하여 직접 운영하거나 민간에 위탁하여 운영할 수 있다. <개정 2009.10.9>  
② 정부는 대학등이 제1항에 따른 프로그램을 운영할 수 있도록 지원할 수 있다.  
[본조신설 2009.10.9]

제8조의4(취업에 어려움을 겪는 청년에 대한 고용지원서비스 제공) ① 정부는 저학력, 경력 및 직업기술의 부족 등을 이유로 취업에 어려움을 겪는 청년에게 개인별 심층상담을 통한 직업경로 설계, 직장체험·직업능력개발훈련을 통한 취업의욕과 능력 증진, 취업 알선 등의 고용지원서비스를 제공하도록 노력하여야 한다.  
② 정부는 제1항에 따른 고용지원서비스를 제공하는 경우 취업에 어려움을 겪는 청년의 참여를 유도하고 취업을 촉진하기 위하여 필요한 지원을 할 수 있다.  
③ 제1항에 따른 취업에 어려움을 겪는 청년의 범위는 대통령령으로 정한다.  
[본조신설 2009.10.9]

현재 법령을 통해서 확인할 수 있는 것은, 청년고용 문제의 경로로 ‘시장경제’로의 편입 즉 기존 노동시장으로의 편입이 거의 유일한 경로로 제시되고 있다는 점이다. 다시 말하면, 현행 청년 일자리문제의 정책 경향은 제도 내 민간노동시장으로의 진입을 지원하는 것으로 설정되어 있는데 즉, 해당 법령에 따라 추진되는 일자리 사업은 기본적으로 단속적이거나 혹은 ‘교육훈련’에 특별한 비중이 부가되는 배경이 된다고 할 수 있다. 이와 같은 법령의 기본 취지는 현재 청년 일자리의 문제를 사회적 요구와 예비 노동인력의 투입이 ‘불일치’ 한다는 것에서 원인을 찾고 있고, 따라서 사회적 요구를 상수로 놓고 신규로 투입된 예비 노동인력을 그에 맞추는 변수로 설정하는 관점으로 볼 수 있다. 따라서 ‘미’ 취업자라는 법적 대상은 취업을 하지 않은 자에 대한 배타적 함의를 띠고 있으며 사실 제도 경제 내에서 포괄하지 못하는 영역에서의 ‘새로운 일자리 창출’이라는 것은 부차적인 것이 된다.

하지만 전반적인 법령의 취지와 구조가 그러하더라도, 제9조에 명시되어 있는 직업능력개발훈련의 기본원칙과 관련된 사항은 상당히 흥미로운 규정을 하고 있는데, 사실상 이런 원칙은 사업설계에서부터 결과까지 적용된 사례를 찾기가 힘들기 때문에 명문상의

원칙에 불과하다 하다 할 것이라도 해당 사업의 기본적인 취지를 전용하는 데에는 유의미함을 가지고 있다고 볼 수 있다.

해당 내용을 살펴보면, ‘수요자 중심주의’, ‘인프라구축 의무’, ‘하이엔드 일자리 창출’, ‘비차별 원칙’, ‘비인문계 고등학교에 대한 지원’ 등이 명시되어 있는데 이 중에서 특히 3호가 ‘이직 전직을 최소화하고 평생 고용관계가 정립되도록 할 것’ 이라고 밝힌 부분은 청년일자리 사업이 단순히 일자리 제공사업이 아니라 고용안정까지 포괄하는 적극적인 고용정책일 필요가 있다는 점을 보여준다.

제9조(청년 미취업자 등에 대한 직업능력개발훈련의 기본원칙) 청년 미취업자 또는 청년 재직자에 대한 직업능력개발훈련은 다음 각 호의 원칙에 따라 실시하여야 한다.

1. 수요자의 요구를 사전에 파악하고, 적정 인원을 선발하여 훈련을 실시함으로써 실용적인 직업능력개발훈련이 되도록 할 것
2. 정부는 직업능력개발훈련 수요자가 훈련기관을 선택할 수 있도록 인프라를 구축할 것
3. 단순 기술훈련에서 탈피하여 무역·정보통신 등 신기술 분야, 환경 등 새로운 인력수요가 있는 분야 위주로 실시하여 고용구조를 고급화함으로써 이직·전직을 최소화하고, 평생 고용관계가 정립되도록 할 것
4. 직업능력개발훈련계획을 수립할 때에는 근로 취약계층·취약지역 또는 취약분야 출신자가 차별적인 대우를 받지 아니하도록 할 것
5. 정부, 기업등 및 대학등이 협력체계를 구축하여 직업능력개발훈련을 실시하되, 특화된 전문인력을 양성할 수 있도록 「초·중등교육법」에 따른 고등학교 중 특성화고등학교 및 직업훈련기관 등도 참여할 수 있도록 할 것

[전문개정 2009.10.9]

물론 현재 정부에서 제공하는 일자리 사업이 이런 원칙에 부합하지 못하는 측면이 크다. 그럼에도 중앙 정부의 일자리 사업을 지방정부 차원에서 변형할 경우 근거로 삼을 수 있는 법령의 내용이

라는 점에서 충분히 적극적으로 검토할 만한 내용을 담고 있다고 볼 수 있다. 이와 같은 법적 근거를 바탕으로 수행되는 청년 일자리의 특징들을 나누어 살펴보자.

(1) 재정지원형 일자리 사업 현황: 지역공동체일자리

우선 정부에서 시행하는 일자리 사업은 전체적으로 2013년 기준으로 11조 2,220억원에 달하는데, 이중 직접일자리 창출 예산은 2조 9,224억원으로 65만명의 고용을 목표로 하고 있다. 정부에서 하는 일자리 사업은 노동부가 주관을 하되 22개 부처 211개 사업으로 세분화되어 추진되고 있으며, 사업 규모면으로 보았을 때 고용노동부에서 실시하는 실업급여(3조 5,375억원)사업이 가장 큰 비중을 보이고 다음으로 보건복지부 자활사업(4,099억원), 그리고 안전행정부의 지역 공동체일자리(929억원) 사업이 뒤를 잇고 있다.

이 중 실업급여나 자활사업의 경우에는 사업내용과 대상이 특정한 지속사업의 성격이 강하기 때문에, 여기서 대상으로 삼는 일자리라 할 수 없다. 복지부에서 시행하는 일자리 사업들은 대부분 기초생계보장의 사회적 부조 차원에서 시행하는 사업으로 볼 수 있고, 이를 제외하면 재정규모 측면에서 안전행 정부가 지방정부를 경유하여 시행하는 일자리 사업이 가장 큰 일자리 사업이라고 할 수 있다.

<정부 일자리 사업 개요>  
(단위: 억원, 만명, %) / 자료: 고용노동부(2013. 5)

|                       | 2012예산<br>(A) | 2013    |       |             |              |             |
|-----------------------|---------------|---------|-------|-------------|--------------|-------------|
|                       |               | 본예산     | 추경증액  | 최종예산<br>(B) | 증가액<br>(B-A) | 증가율<br>-A/A |
| 구직급여등소<br>등보전         | 38,612        | 41,227  | 340   | 41,567      | 2,955        | 7.7         |
| 적극적<br>노동<br>시정정책     | 35,454        | 40,385  | 1,044 | 41,429      | 5,975        | 16.9        |
| 직업<br>훈련              | 12,759        | 13,686  | 228   | 13,914      | 1,155        | 9.1         |
| -고용서<br>비스            | 4,110         | 4,917   | 167   | 5,084       | 974          | 23.7        |
| -고용장<br>려금            | 14,191        | 17,310  | 29    | 17,339      | 3,148        | 22.2        |
| -창업<br>지원             | 4,394         | 4,472   | 620   | 5,092       | 98           | 2.2         |
| 재정<br>지원<br>직접<br>일자리 | 25,028        | 28,032  | 1,192 | 29,224      | 4,109        | 16.4        |
| (지원인<br>원)            | (56.4)        | (60.1)  | (4.6) | (64.7)      | -            | -           |
| 합 계                   | 99,094        | 109,643 | 2,577 | 112,220     | 13,126       | 13.2        |

이와 같은 공동체일자리의 경우 안전행정부가 지난 2010년 ‘post-희망근로’ 라는 기치를 걸고 시작한 사업이다. 기존의 희망근로 사업은 일시적인 특징뿐만 아니라 기본적으로 일자리가 가고 있는 노동의 효능감(왜 이 노동을 하는가)을 전혀 주지 못하고 있다는 비판이 강했다. 이에 따라 안전행정부는 공동체 일자리라는 방식으로 기존 희망근로사업을 전환시키고 자 했던 것이고, 이에 따라 다음과 같은 3대 유형 13대 사업을 제시했다.

V. 청년일자리 정책의 현황과 변형의 가능성\_문화분야커뮤니티일자리를 중심으로

<2013년 지역 공동체일자리사업 종합지침(행정안전부, 2013.1)>

| 유형                        | 사업명                                  | 주요 사업내용                                                                                                                     |
|---------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 지역<br>특화<br>자원<br>활용<br>형 | ① 지역특산<br>물<br>상품화 사<br>업            | ○ 지역특산물(농수산물, 관광자원, 토속음식 등)을 상품화 (체험먹거리 단지 조성, 산채재배단지 조성, 전통식품 가공저장사업, 유실수 재배를 통한 마을수익창출, 친환경쌀 누룽지 생산사업 등)                  |
|                           | ② 지역전통<br>기술<br>복원사업                 | ○ 국궁, 낙죽장도, 한지 등 전통기술 활용 공예품 제작 판매(향토공예 제작 및 판매사업, 전통한지 제조·복원사업 등)                                                          |
|                           | ③ 폐자원 활<br>용사업                       | ○ 폐자원(현옷, 폐금속, 폐식용유 등) 재활용사업 (방치자전거 수거·수리, 자전거 수리센터 운영, 중고 가전·가구 등 수거·수리, 산림 부산물 활용사업, 폐현수막 수거·제작, 음식물쓰레기 재활용사업 등)          |
|                           | ④ 참여자의<br>기능·기술<br>활용사업              | ○ 참여자의 특성에 따른 기능 발휘를 통해 수익창출 및 지역문제 해결(재봉기술 습득을 통한 신생아 손발싸개 등 제작, 기술습득을 통한 도자기형 반상기 제작, 향토 전통기술 전수 사업(향토핵심자원 사업화 시범사업 등) 등) |
| 지역<br>인프<br>라<br>개선<br>형  | ⑤ 지역유희<br>공간 재활용<br>사업               | ○ 지역 유희공간(폐교·폐철도·마을회관 등) 재활용(휴교 재활용을 통한 평생학습관 조성 사업, 폐교를 활용한농촌생태체험학교 체험장 조성사업 등)                                            |
|                           | ⑥ 지역 문화<br>관광 명소 활<br>성화사업           | ○ 지역문화자원, 역사유적지 등을 활용한 문화체험장 조성 및 다양한 프로그램 운영, 지역자원과 연계한 관광인프라 확충(한글마을 조성, 레일바이크 관광명품화사업, 야생화단지 명품화 사업) 등                   |
|                           | ⑦ 공원조성/<br>체육시설 설<br>치사업             | ○ 공원조성 / 체육시설 설치를 통한 지역주민 소통공간 조성 사업(공원내 편의시설 설치 및 초화류 보식, 테마공원조성, 자연생태체험장 조성, 주민편의를 위한 체육시설 설치, 삼림욕장 장미원 조성 등)             |
|                           | ⑧ 지역 탐방<br>로 개설사업                    | ○ 걷기탐방로 개설, 문화유적지 탐방길 조성, 산책로 정비사업, 걷고 싶은 길 조성사업, 친환경 숲길 조성사업, 도심문화탐방 골목투어 명품길 조성, 명품둘레길 조성사업, 녹색길 조성사업 등                   |
|                           | ⑨ 취약계층<br>집수리지원/<br>슬레이트 지<br>붕개량 사업 | ○ 취약계층 전기·가스·상(하)수도 시설 개보수, 슬레이트 지붕개량 사업 등                                                                                  |
|                           | ⑩ 친환경생<br>활공간 관리<br>및 기타국가<br>시책사업   | ○ 자전거길, 녹색길 친환경 시설관리, 이용객 편의 시설 설치 등                                                                                        |



|                    |                  |                                                                     |
|--------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 취업 지원 및 생활 안정 지원 형 | ⑪ 중소기업 취업지원사업    | ○ 중소기업취업지원(행안부 지정 우수 마을기업 포함), 공동작업장 활용한 기업 취업연계 사업, 찾아가는 일자리 발굴단 등 |
|                    | ⑫ 다문화가정 지원사업     | ○ 다문화가정 아이돌봄서비스 및 출산도우미 사업, 다문화가정 학습도우미사업, 다문화가정정보화사업               |
|                    | ⑬ 다문화가정 여성 활용 사업 | ○ 다문화여성(보육·외국어)교사 활용, 외국인 통·번역서비스지원, 다문화 여성 모국문화 홍보사업 등             |

세부사업의 현황을 보면, 지역특화자원활용형의 경우에는 거의 다 관광형 특화사업에 가까워서 전통관광자원이 있는 지역에 한정되는 한계가 있다. 그래서 통상 폐자원 활용사업이 많은 비중을 차지하고 있고 지역인프라개선형의 경우에는 ‘일자리 사업’ 과 직접적으로 연관이 없음에도 불구하고 단위사업의 개수가 10개로 가장 많다. 사실상 안전행정부의 일자리 사업이 어떤 부분에 주력하고 있는지를 보여주는 것으로, 사업의 성질별로 보면 결국 지역의 소규모 SOC사업으로 전락할 수 밖에 없다.

다시 말하지만 원래 이 사업은 기존 공공근로사업에 대한 평가를 바탕으로 나온 것인데, 즉 단기사업은 공공근로사업으로 전환시키고 생산적, 지속적이고 안정적으로 일자리를 제공할 수 있는 사업 위주로 추진하는 명목이 있었다는 것이다.

하지만 세부 내용을 보면, 계속 고용기간도 1년에 4개월에 불과하고 대상자도 공공근로와 별반 다를 것이 없는 대상으로 하고 있다. 특히 중복지원을 피하려다 보니, 앞서 지역공동체일자리 사업이 ‘생산적이고 지속적임’ 일자리 창출사업임에도 불구하고 고

용기간이 짧은 단기 노동자를 양산하는 결과를 가져온다.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |        |        |        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------|--------|--------|
| 1. 사업개요<br>○ 사업 기간 : 8개월 (1차 : 3~6월, 2차 : 7~10월)<br>* 자치단체별 지역 특성 및 대상 사업 특성을 고려하여 1~2월중 추진될 수 있는 대상사업은 조기 추진<br>○ 참여 인원 : 2만명 (1차 : 10,000명, 2차 : 10,000명)<br>○ 사업 주체 : 지방자치단체(시·도, 시·군·구 244개)<br>○ 사업비 : 858억원(국비 : 429, 지방비 : 429)<br><br>2. 근거법령 : 고용정책기본법 제6조(국가와 지방자치단체의 시책)<br><br>3. 예산 배분계획<br>① 예산현황 (단위 : 백만원) |    |        |        |        |
| 구분                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |    | 계      | 국비     | 지방비    |
| 지역공동체<br>일자리사업                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 금액 | 85,800 | 42,900 | 42,900 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 비율 | 100    | 50     | 50     |
| * 각 자치단체별 실제 배분비율은 다를 수 있음<br><br>② 자치단체 지원기준<br>○ 국비·지방비 비율 : 각 50%(국비 42,900백만원)<br>* 지방비의 시·도비 및 시·군·구비 배정 비율은 재정사정에 따라 광역단체에서 자율 결정<br><br>③ 위원회 운영<br>○ 지역공동체일자리 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 시·도 및 시·군·구의 일자리 창출 관련 위원회 구성여부는 자치단체에서 자율적으로 결정                                                                                  |    |        |        |        |

단 이 사업에서 특기할 만한 규정이 있는데, 그것은 반복참여를 보장하는 예외사항을 눈여겨 볼 필요가 있다. 이 경우는 안전행정부에서 실시하는 공동체일자리의 변형을 위해 참조해볼 여지가 있는 부분이다.

사항을 보면 지나치게 형식적이거나 혹은 대상이 협소한 것을 확인할 수 있는데, 문화 분야 일자리로 특화시켜 보면 5번 항목과 같이 ‘박물관 에듀케이터’ 나 ‘예술강사’ 와 같은 직군이 반복참여가 가능한 사업의 범위에 포함되어 있다는 점이 특징인데, 일정 정도의 숙련이 기초된다면 문화분야 일자리의 경우에는 공동체 일자리 사업에 일정기간 지속 고용이 가능한 토대가 될 수 있을 것으로 보인다.

<직접 일자리사업 중 반복참여를 허용할 상당한 이유가 있는 경우>

|   | 상당한 이유                           | 해당 사업                                                                             |
|---|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 사회공헌형·자원봉사형 일자리                  | - 아동안전지킴이, 배움터지킴이, 문화관광해설사                                                        |
| 2 | 탈수급 및 능력개발 기회 부여를 위한 일자리         | - 자활근로                                                                            |
| 3 | 특정지역 거주자 대상 일자리                  | - 어업협정이행, 교정기관시설관리인 등                                                             |
| 4 | 미성년자, 장애학생, 외국인에게 서비스를 제공하는 일자리  | - 장애학생교육지원, 각종 돌봄일자리(장애인활동지원, 방과후돌봄서비스 등), 다문화가족 언어 및 교육지원, 장애인생활체육지도자, 초등학교스포츠강사 |
| 5 | 해당분야 전공지식 등이 참여요건으로 반드시 수반되는 일자리 | - 항공전문인력양성, 박물관 에듀케이터, 예술강사                                                       |

② 재정지원형 일자리 사업 현황 - 청년일자리사업의 경우

다음으로 청년일자리 사업으로 특화하여 추진하는 사업의 내용을 살펴보자. 청년일자리사업은 직접일자리, 직업훈련, 고용서

비스, 고용장려금, 창업지원 등 5가지 유형으로 구분된다. 이 유형 중에서 실질적으로 일자리가 만들어지는 유형은 ‘직접일자리’ 사업이고 나머지는 기존의 노동시장에 대한 지원 사업에 가까워, 사실상 전반적인 경제 동향에 따라 변동이 심할 수밖에 없는 조건이다.

<재정지원 일자리사업 유형>

| 사업유형  | 사업내용                                                                               |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 직접일자리 | 정부가 재정지출을 통해 직접 참여자를 고용하고 인건비를 지급하는 사업                                             |
| 직접훈련  | 전문기술능력이나 현장직무능력 훈련과 같이 훈련의 이수가 해당 분야로의 취업으로 바로 연계될 수 있을 정도로 취업 관련성이 강한 훈련을 실시하는 사업 |
| 고용서비스 | 취업알선, 직업상담 및 진로지도, 노동시장 정보제공 등 구직자의 직업탐색과 고용주의 인력확보를 지원하기 위한 목적으로 실시하는 사업          |
| 고용장려금 | 청년층의 고용창출을 촉진하기 위해 일정한 기간 동안 사용자에게 인건비 일부를 지원하거나 취업자 개인에게 수당을 지급하는 사업              |
| 창업지원  | 대출, 시설임대, 컨설팅 등 창업을 위한 간접적인 지원 또는 직접적인 자금을 제공하는 사업                                 |

주: 5개로 분류된 재정지원 일자리사업 유형은 적극적 노동시장정책(ALMP) 기준에 따른 것임. 자료: 기획재정부, 「예산안 편성지침 및 기금운용계획안 작성지침」, 2012

청년일자리 사업도 노동부가 주관을 하나 부서별로 개별사업을 추진하고 있는 형태인데, 이 중 문화부에서 주관하는 문화분야 일자리 사업을 보면 다음과 같다. 흥미로운 것은 2012년 통계를 봐도 전체 예산대비 지원액의 규모가 상당히 낮다는 점으로 초등학교 스포츠강사배치지원 사업의 경우를 제외하고는 대부분 10% 정도의 집행률을 보이고 있는 것으로 나타났다.

청년 일자리 사업 중 문화분야 일자리 사업의 특징을 보면, 사실상 애초의 목적인 지속가능한 고용이 가능한 사업이 상대적으로 매우 낮다는 점을 들 수 있는데 그밖에도 생활/학교 체육과 관련해서는 기본적으로 자격요건(지도사 등)이 충족되어야 한다는 한계가 있고 그 외 연수단원 육성 역시 사전에 전문성이 요구되는 사항이 있는 것도 한계라고 볼 수 있다. 그렇다면 이 중에서 우리가 목적으로 하는 마을단위의 사회적 경제영역에서 참조해볼 만한 사업은 문화예술교육활성화라는 사업 밖에는 없는 셈인데, 이마저도 예술강사와 같은 사업으로 치중되어 있다.

|           |                |        |       |   |   |
|-----------|----------------|--------|-------|---|---|
| 2012년 문화부 | 문화예술교육 활성화     | 56,700 | 5,804 | - | - |
|           | 생활체육지도자활동지원    | 25,002 | 2,212 | - | - |
|           | 국민문화향유권확대      | 13,319 | 1,234 | - | - |
|           | 초등학교스포츠강사 배치지원 | 13,245 | 2,852 | - | - |
|           | 문화예술기관연수단원육성   | 2,568  | 300   | - | - |
|           | 장애인생활체육지원      | 2,380  | 95    | - | - |
|           | 박물관진흥지원        | 2,192  | 181   | - | - |
| 2013년 문화부 | 문화예술교육 활성화     | 74,400 | -     | - | - |
|           | 생활체육지도자활동지원    | 27,464 | -     | - | - |
|           | 국민문화향유권확대      | 13,844 | -     | - | - |
|           | 초등학교스포츠강사 배치지원 | 32,047 | -     | - | - |
|           | 문화예술기관연수단원육성   | 4,568  | -     | - | - |
|           | 장애인생활체육지원      | 2,893  | -     | - | - |
|           | 박물관진흥지원        | 4,295  | -     | - | - |

최근 국회예산정책처의 분석에 따르면, 정부의 청년일자리 사업은 청년이 아닌 중장년층 혹은 재직자에 대한 지원 등이 많아 미취업 청년의 취업을 지원하고자 하는 청년일자리사업 목적에 적합하

지 않은 사업실적을 보이고 있는 것으로 나타났다.

이 사업 중 가장 대표적인 사업이 지역자율형사회서비스투자사업인데, 이에 대한 요건으로 ‘신체 건강하고 정신상태 양호한 자’로 규정하고 있고, 대상을 특정하지 않은 것으로 나타났다. 이에 따라서 35세 이하 참가자의 비율이 38.5%에 불과한 것으로 드러났는데(1,884억원 규모/ 전체사업 8,281억원) 애초 청년일자리 사업이라는 정책의 조준 자체가 벗어난 경우로 볼 수 있다. 청년일자리 사업 자체가 여타 일자리 사업 즉 공동체 일자리 등과 조응하지 못하는 부분 역시 주요하게 지적해야 될 사항이다. 앞서 언급한 대로 기본적으로 정부의 청년일자리 정책 자체가 정규 노동시장으로의 투입을 지향하고 있기 때문에 다른 부서의 일자리 사업에 비해 그 대상이나 사업의 폭이 매우 협소하다.

## 2-2. 서울시 청년 일자리의 현주소

중앙정부와는 별개로 서울시는 2013년 209,080개의 일자리를 창출하겠다는 목표를 담은 「2013 일자리종합대책」을 발표했다. 여기에는 약 21만 개의 일자리 중 공공일자리 93,928개 만들고, 그 중에 서울형 뉴딜 일자리 사업으로 4,002개의 일자리를 만들겠다는 계획이 포함되었다. 이는 2013 일자리종합대책에서 밝힌 일자리 창출 목표의 2% 정도에 해당되는 규모에 불과했으나, 기존의 관행적인 일자리 유형에서 벗어나 새롭고, 지속가능한 ‘창업형’ 일자리의 비중이 높아진 것은 분명히 주목해볼 가치가 있다. 다시 말하면, 서울시가 2013년에 실시한 뉴딜 일자리는 서두

에서부터 지속적으로 강조하고 있는 기존 일자리 사업의 ‘변형’이라는 측면에서 이해할 수 있는 측면이 높기 때문이다.

서울형 뉴딜 일자리 사업은 총 17개 사업으로 구성되어 있으며 예산은 265억 2,100만원인데 그 중 14개 사업, 210억원이 예비비 사용 사업이며 나머지 55억 2100만원은 공공근로 예산으로 집행하는 것으로 계획되었다. 서울형 뉴딜일자리는 「고용정책기본법」 상에 규정된 지방자치단체의 시책추진에 대한 조항에 근거한 사업유형으로, 구체적인 법적 근거를 확인하면 ‘고용정책기본법 제6조(국가와 지방자치단체의 시책) 지방자치단체는 국가 시책과 지역 노동시장의 특성을 고려하여 지역주민의 고용촉진과 주역주민에게 적합한 직업의 소개, 직업훈련의 실시 등에 관한 시책을 수립 시행하도록 노력하여야 한다’는 규정을 준용한다.

이에 따라 선정된 사업분야는 다음의 기준으로 선정되었는데, 도시안전, 시민안심, 시민돌봄, 인문학 서울, 사회혁신의 5대 분야 17개 사업으로 편성되어 있다.

- ① 위험 요소를 줄일 수 있는 시민안전 우선 고려 사업
- ② 복지시책 사업예산 투입과 관련, 복지서비스 사각지대 해소사업
- ③ 도시관리 수준향상을 위한 기반사업 및 경제 문화 관광시책 기반조성 사업
- ④ 민간일자리로의 디딤돌 및 경력 형성에 보탬이 되는 사업

서울형 뉴딜일자리 중에서 청년 부문 일자리의 특징을 판별하여 살펴보면 크게 신청자격의 요소와 사업 유형의 요소로 구분하여 살펴볼 수 있는데, 우선 신청 자격의 요소를 보면 서울형 뉴딜

일자리 자체가 기존에 해왔던 공공근로 사업의 변형에 가까운 사업 성격을 가지고 있음으로 해서 기본적으로 신청자격을 소득수준 기준으로 제한하고 있다. 하지만 청년 참가자에 대해서는 재산 및 소득기준 적용 예외를 두고 있는 것이 특징적이다. 사업 유형의 요소 측면을 보면, 총 17개 분야의 뉴딜일자리 사업 중 대부분은 기존에 유사사업을 해왔던 행정부서별로 추진하도록 하였으나, 청년혁신일꾼, 사회적경제 혁신일꾼, 마을일꾼과 같은 청년혁신가 양성 사업은 행정부서에서 편재하여 진행하지 않고 개별적으로 추진하도록 했다.

좀 더 구체적으로 서울형 뉴딜 일자리에 포함되는 일자리의 종류를 보면, 서울형 뉴딜 일자리는 애초 17개 사업에 4,002명을 모집하려고 하였으나 사업 변경 등을 거치면서 정원이 3,492명으로 축소되었다.

<서울형 뉴딜 일자리 사업 개요>

| 연번 | 사업명               | 모집인원(명) | 모집공고 | 접수기간    | 근무시작 | 사업기간 | 근로시간 | 담당부서    |
|----|-------------------|---------|------|---------|------|------|------|---------|
| 1  | 3차원 실내공간 모델링 구축   | 150     | 4.1  | 4.1~12  | 5.1  | 8개월  | 8시간  | 공간정보담당관 |
| 2  | 산림내 피해목 정비사업      | 250     | 8.23 | 8.26~30 | 10.1 | 3개월  | 8시간  | 자연생태과   |
| 3  | 보도포장 상태조사 및 소파 보수 | 150     | 4.8  | 4.17~26 | 5.6  | 7개월  | 8시간  | 보도환경개선과 |

|    |                     |     |      |          |      |     |     |          |
|----|---------------------|-----|------|----------|------|-----|-----|----------|
| 4  | 맨홀 전수조사 사업          | 56  | 3.27 | 4.1~10   | 5.1  | 8개월 | 8시간 | 도로관리과    |
| 5  | 어린이 등하교 교통안전지도 사업   | 120 | 4.5  | 4.5~15   | 5.2  | 6개월 | 2시간 | 보행안전과    |
| 6  | 안심귀가 스카우트 프로젝트      | 500 | 4.10 | 4.10~30  | 5.6  | 7개월 | 4시간 | 여성정책담당관  |
| 7  | 보육코디네이터 사업          | 150 | 4.5  | 4.10~24  | 5.22 | 8개월 | 4시간 | 출산육아담당관  |
| 8  | 지역아동센터 아동 돌봄 도우미 사업 | 415 | 3.22 | 3.22~4.5 | 5.1  | 8개월 | 4시간 | 아동청소년담당관 |
| 9  | 아동공동생활가정 가사 도우미     | 61  | 3.22 | 3.22~4.5 | 5.1  | 8개월 | 4시간 | 아동청소년담당관 |
| 10 | 장애인 복지도우미 사업        | 220 | 3.29 | 4.8~12   | 4.29 | 8개월 | 8시간 | 장애인복지정책과 |
| 11 | 어르신 동행서비스 사례관리 사업   | 600 | 4.1  | 4.4~12   | 4.22 | 9개월 | 2시간 | 어르신복지과   |
| 12 | 찾아가는 평생교육 강좌        | 400 | 4.8  | 4.8~22   | 5.27 | 6개월 | 주1회 | 평생교육과    |
| 13 | 서울 新 택리지 사업         | 100 | 4.1  | 4.1~14   | 5.1  | 4개월 | 8시간 | 문화정책과    |
| 14 | 청년혁신활동가             | 100 | 3.19 | 3.20~31  | 4.15 | 9개월 | 8시간 | 일자리정책과   |
| 15 | 사회적경제 청년혁신활동        | 30  | 6월   | 6월       | 7월   | 6개월 | 8시간 | 사회적경제과   |
| 16 | 마을로 청년활동가           | 40  | 4.5  | 4.5~12   | 5.1  | 8개월 | 8시간 | 마을공동체담당관 |
| 17 | 서울에너지설계사 양성 사업      | 150 | 3.20 | 3.22~29  | 4.15 | 9개월 | 8시간 | 에너지시민협력반 |

당초 계획과는 다르게 실제 모집과정에서 인원이 축소되었는데, 600명을 모집하려고 했던 ‘어르신 동행서비스 사례관리 사업’은 사업 자체가 없어지고 구청별 대체사업 신청을 받아 진행한 것으로 나타났다.

<서울형 뉴딜 일자리 사업 모집·신청·선발 인원>

| 연번 | 사업명                 | 세부사업                    | 모집인원(명)    | 신청(명)      | 선발(명)      |
|----|---------------------|-------------------------|------------|------------|------------|
| 1  | 3차원실내공간모델링구축        |                         | 150        | 168        | 165        |
| 2  | 산림내 피해목 정비사업        |                         | 250        | 253        | 178        |
| 3  | 보도포장 상태조사 및 소파 보수   |                         | 150        | 285        | 150        |
| 4  | 맨홀 전수조사 사업          |                         | 56         | 210        | 56         |
| 5  | 어린이 등하교 교통안전지도 사업   |                         | 120        | 194        | 131        |
| 6  | 안심귀가 스카우트 프로젝트      |                         | 500        | 823        | 494        |
| 7  | 보육코디네이터 사업          |                         | 150        | 383        | 125        |
| 8  | 지역아동센터 아동 돌봄 도우미 사업 | 학습·행정지원 도우미<br>급식지원 도우미 | 415<br>415 | 534<br>534 | 394<br>394 |
| 9  | 아동공동생활가정 가사 도우미     |                         | 61         | 63         | 61         |
| 10 | 장애인 복지도우미 사업        |                         | 220        | 307        | 164        |
| 11 | 어르신 동행서비스 사례관리 사업   |                         | 600        | -          | -          |

|    |                |  |       |       |       |
|----|----------------|--|-------|-------|-------|
| 12 | 찾아가는 평생교육 강좌   |  | 400   | 239   | 103   |
| 13 | 서울新택리지사업       |  | 100   | 98    | 71    |
| 14 | 청년혁신활동가        |  | 100   | 158   | 90    |
| 15 | 사회적경제 청년혁신활동   |  | 30    | 54    | 29    |
| 16 | 마을로 청년활동가      |  | 40    | 65    | 45    |
| 17 | 서울에너지설계사 양성 사업 |  | 150   | 337   | 150   |
| 계  |                |  | 3,492 | 4,171 | 2,406 |

‘어르신 동행서비스 사례관리 사업’을 제외하고 나머지 16개 사업의 최종 선발인원은 2,406명으로 당초 계획인 4,002명, 모집할 때 계획인 3,492명보다 감소하였다.

그러면 이와 같은 일자리를 최근 언급되고 있는 ‘팬츠음 de-sent’이라는 개념에 견주어 살펴보면 어떨까. 우선 일자리의 안정성에서 가장 중요한 임금 구조를 보면 대개가 최저임금을 약간 상회하는 수준으로 되어 있고, 지급방식은 월급제이지만 실제 임금의 정산은 시급으로 책정되는 것을 확인할 수 있다.

이중 음영 처리한 부분은 서울시가 모집 공고에 적시한 임금이고 나머지 부분은 이를 토대로 계산한 임금으로, 일자리 중 가장 많은 1일 8시간 노동 일자리를 보면 ‘3차원 실내공간 모델링 구축 사업’ 정도를 제외하고 시급은 대부분 5,215원, 월급은 109만원으로 나타났다. 이는 최저임금위원회 사무국이 2012년 발표

한 단신근로자 생계비 평균 141만 748원, 중위수 129만 3,044원보다도 낮은 수준으로 사실상 독립생활의 관점에서 보면 높은 수준의 임금이라고 할 수는 없다.

<공개 모집 시에 공개한 서울형 뉴딜 일자리 임금>

| 연번 | 사업명                                                      | 모집 공고 상 임금(원) |         |         |
|----|----------------------------------------------------------|---------------|---------|---------|
|    |                                                          | 월급            | 일급      | 시급      |
| 1  | 3차원 실내공간 모델링 구축                                          | 1,911,044     | 73,150  | 9,144   |
| 2  | 산림내 피해목 정비사업                                             | 1,090,000     | 41,722  | 5,215   |
| 3  | 보도포장 상태조사 및 소파 보수                                        | 1,090,000     | 41,722  | 5,215   |
| 4  | 맨홀 전수조사 사업                                               | 1,090,000     | 41,722  | 5,215   |
| 5  | 어린이 등하교 교통안전지도 사업                                        | 529,360       | 20,360  | 10,180  |
| 6  | 안심귀가 스카우트 프로젝트                                           | 600,000       | 23,077  | 5,769   |
| 7  | 보육코디네이터 사업                                               | 570,000       | 21,923  | 5,481   |
| 8  | 지역아동센터 아동 돌봄 도우미 사업<br>(상단) 학습·행정지원 도우미<br>(하단) 급식지원 도우미 | 670,000       | 25,769  | 6,442   |
|    |                                                          | 570,000       | 21,923  | 5,481   |
| 9  | 아동공동생활가정 가사 도우미                                          | 570,000       | 21,923  | 5,481   |
| 10 | 장애인 복지도우미 사업                                             | 1,090,000     | 41,722  | 5,215   |
| 11 | 어르신 동행서비스 사례관리 사업                                        | 200,000       |         | 5,000   |
| 12 | 찾아가는 평생교육 강좌                                             | 1,050,000     | 262,500 | 131,250 |
| 13 | 서울新택리지사업                                                 | 1,090,000     | 41,722  | 5,215   |
| 14 | 청년혁신활동가                                                  | 1,090,000     | 41,722  | 5,215   |

|    |                |           |        |       |
|----|----------------|-----------|--------|-------|
| 15 | 사회적경제 청년혁신활동   | 1,090,000 | 41,722 | 5,215 |
| 16 | 마을로 청년활동가      | 1,090,000 | 41,722 | 5,215 |
| 17 | 서울에너지설계사 양성 사업 | 1,090,000 | 41,722 | 5,215 |

그런데 이런 임금 수준도 실제로는 더욱 낮아졌는데, 이는 일자리의 구상과 실제 집행과정의 정책적 간극이 상당 수준으로 넓다는 것을 보여준다. 직접적으로 말하면, 해당 사업을 구상하는 측에서는 해당 일자리가 기존의 반복적이고 일회적인 일자리에서 벗어나는 혁신성에 주목한 반면 해당 사업을 실제로 수행하는 행정부서에서는 일자리의 유형만 바꾼 공공부조 형식의 기존 일자리로 보았다는 것이다. 이렇다 보니, 같은 사업도 시행하는 자치구별로 근무형태가 다른 사업도 발생했는데 ‘산림내 피해목 정비사업’은 자치구 경상보조 사업이다 보니 자치구의 상황(예산 등)에 따라 근무형태가 달라져 버렸다. 더욱 중요한 문제는 해당 일자리의 지속가능성과 관련된 향후 계획과 관련된 사항으로, 실제 후속 사업으로의 연계가 뚜렷이 보이지 않았다.

애초에는 뉴딜일자리에 따른 교육훈련과 이후 직업전환과 관련된 연계사업의 내용을 살펴보면, 「서울형 뉴딜일자리 사업 종합지침」(2013. 3.)에 따라 직무교육과 직업교육+인문학 강의, 그리고 기본교육을 실시하도록 하고 있다. 또한 사업 기준 중 직업상담을 1회 이상 실시하도록 하고 직업훈련시설의 견학과 사회적 경제 현장에 대한 견학도 실시하도록 하고 사업기간 중 산업현장이나 기업에 방문할 경우 견학시간을 근무시간으로 인정하도록 하는 것이 주요한 내용이다.

<근로 계약서 상 서울형 뉴딜 일자리 임금>

| 연번 | 사업명               | 세부사업<br>(비고사항)                                            | 근로계약서 상 임금 |        |       |
|----|-------------------|-----------------------------------------------------------|------------|--------|-------|
|    |                   |                                                           | 월급         | 일급     | 시급    |
| 1  | 3차원 실내공간 모델링 구축   | (1일 8시간 근무)                                               | 1,911,044  | 73,150 | 9,144 |
|    |                   | (1일 6시간 근무)                                               | 1,439,167  | 55,000 | 9,167 |
|    |                   | (1일 4시간 근무)                                               | 971,250    | 37,000 | 9,250 |
|    |                   | (1일 3시간 근무)                                               | 728,000    | 28,000 | 9,333 |
| 2  | 산림내 피해목 정비사업      | (1일 8시간 근무: 관악구)                                          | 1,306,250  | 50,000 | 6,250 |
|    |                   | (1일 8시간 근무: 강남구, 광진구, 구로구, 서울대공원, 성북구, 용산구, 중부공원녹지사업소)    | 1,018,875  | 39,000 | 4,875 |
|    |                   | (1일 8시간 근무: 서부공원녹지사업소)                                    | 966,625    | 37,000 | 4,625 |
|    |                   | (1일 6시간 근무: 강동구, 강서구, 금천구, 도봉구, 마포구, 서대문구, 성동구, 종로구, 중랑구) | 785,000    | 30,000 | 5,000 |
| 3  | 보도포장 상태조사 및 소파 보수 |                                                           | 1,227,875  | 47,000 | 5,875 |
| 4  | 맨홀 전수조사 사업        |                                                           | 1,018,875  | 39,000 | 4,875 |

|    |                                   |                 |           |        |        |
|----|-----------------------------------|-----------------|-----------|--------|--------|
| 5  | 어린이<br>등하교<br>교통안<br>전지도<br>사업    |                 | 447,920   | 20,360 | 10,180 |
| 6  | 안심귀가<br>스카우<br>트 프로<br>젝트         |                 |           |        |        |
| 7  | 보육코디<br>네이터<br>사업                 |                 | 525,000   | 20,000 | 5,000  |
| 8  | 지역아동<br>센터 아<br>동 돌봄<br>도우미<br>사업 | 학습·행정지<br>원 도우미 | 630,000   | 24,000 | 6,000  |
|    |                                   | 급식지원 도<br>우미    | 525,000   | 20,000 | 5,000  |
| 9  | 아동공동<br>생활가정<br>가사 도<br>우미        |                 | 570,000   | 20,000 | 5,000  |
| 10 | 장애인<br>복지도우<br>미 사업               |                 | 1,018,875 | 39,000 | 4,875  |
| 11 | 어르신<br>동행서<br>비스 사<br>례관리<br>사업   | (월 40시간<br>근무)  | 200,000   |        | 5,000  |
| 12 | 찾아가는<br>평생교육<br>강좌                |                 |           |        |        |
| 13 | 서울新택<br>리지사업                      |                 | 1,018,875 | 39,000 | 4,875  |
| 14 | 청년혁신<br>활동가                       |                 | 1,018,875 | 39,000 | 4,875  |

사업 종료 후 일자리 연계를 위해서 뉴딜일자리 사업 종료 전 구직등록 의무화를 실시하고 인증사회적 기업 일자리 수요와 연계 하는 한편, 우수 사업 참여자에게는 추진부서장이나 자치구청장의 추천서를 발급하여 민간일자리의 취업을 지원하도록 했다. 하지만

이와 같은 방식은 사실상 혁신형 일자리의 지속유지에 방점이 놓인다기 보다는 혁신형 일자리를 그 자체로 ‘인큐베이팅’으로 상정하고 정규 노동시장으로 진입시키기 위한 특별한 ‘스펙’의 제공으로만 접근하고 있다는 평가도 가능하다.

| 연번 | 사업명                 | 사업 종료 후 사업 및 선발인원에 대한 이후 계획                                                                                                      |
|----|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 3차원 실내공간 모델링 구축     | 3차원 실내모델링 구축사업 참여자에 대하여는 사업 완료 후 취업 알선 등 지원 예정                                                                                   |
| 2  | 산림내 피해목 정비사업        | 사업종료 후 지속여부 검토                                                                                                                   |
| 3  | 보도포장 상태조사 및 소파 보수   | 해당사항없음                                                                                                                           |
| 4  | 멘홀 전수조사 사업          | 사업 종료 후 우수 참여자에 대하여 취업 추천서 발급 등 취업 알선 지원                                                                                         |
| 5  | 어린이 등하교 교통안전지도 사업   | 이후 계획은 아직 생산하지 않은 정보                                                                                                             |
| 6  | 안심귀가 스카우트 프로젝트      | 2013년도 시범사업으로 시민만족도 및 성과가 높은 경우 계속사업으로 추진<br>- 사회적기업, 협동조합 등 안정적인 일자리로 발전할 수 있도록 검토                                              |
| 7  | 보육코디네이터 사업          | 현재 신규시범사업으로 17개 자치구만 참여했으나 '13년 하반기엔 25개 전자치구에 확대 예정<br>'14년 선발인원은 금년도 사업실적평가를 바탕으로 향후 결정 예정<br>- 사업성과가 좋을 시 일반회계 예산으로 '14년 추진가능 |
| 8  | 지역아동센터 아동 돌봄 도우미 사업 | 공공근로사업으로 5~12월(8개월간) 한시적 사업임                                                                                                     |
| 9  | 아동공동생활가정 가사 도우미     | 공공근로사업으로 5~12월(8개월간) 한시적 사업임                                                                                                     |



|    |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 | 장애인 복지도우미 사업      | 차년도 사업계속여부는 현재관계부서(일자리정책과) 내부검토 중임.<br>- 계속사업으로 추진하는 경우, 시비/구비매칭사업으로 진행되고 있는 해당사업의 예산규모 및 재원확보 방안, 매칭비율 등을 서울시 관계부서, 자치구 및 장애인 직업재활시설 등과 향후 협의하여 결정할 예정임.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 11 | 어르신 동행서비스 사례관리 사업 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 12 | 찾아가는 평생교육 강좌      | 참여하신 강사에 대해서는 서울시평생학습포털 강사은행제 등록·관리 및 강사섭외 요청시 정보제공 등을 통해 강사의 활동기회를 넓힐 수 있도록 지원할 계획                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 13 | 서울新택리지 사업         | 미정                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 14 | 청년혁신활동가           | <사업기간 종료 후 향후 사업계획><br>-서울형 뉴딜일자리 청년혁신활동가 양성사업 추진 기간동안 참여자와 사업장을 대상으로 만족도 조사 실시,포럼개최 등을 통해 의견을 수렴하여 '14년도 사업계획에 반영 예정<br><사업기간 종료 후 선발인원에 대한 계획><br>-청년혁신활동가 양성사업의 주요목적이 청년층 미취업자에게 비영리민간단체 등과의 공익프로젝트 수행을 통해 새로운 일자리를 보고 배울수 있는 기회를 제공하는 등 역량을 배양하여 민간시장 진입을 위한 디딤돌 역할을 수행하는 것으로서<br>-사업기간 동안 참여자 관심 일자리분야 정보 제공 및 개별 상담 활동,각종 직무관련 교육 등 지속적 경력 관리를 지원하고<br>-사업종료 후 참여자 자립을 위하여 해당 사업장 및 타 기관 취업 연계, 서울시 일자리플러스센터 등을 통한 각종 구직 정보 등을 제공할 계획임 |
| 15 | 사회적경제 청년 혁신활동     | <참여자 직업탐색 기회 제공 방안><br>- 사회적경제 중간지원기관, 사회적기업, 협동조합 등에 대한 다양한 정보 제공 및 현장방문을 통해 사회적경제 분야에 대한 직업탐색 기회 제공<br>- 청년일자리허브, 하자센터 등 다양한 청년단체들과의 네트워크 활성화<br><참여자 취업기회 확대방안><br>- 설문조사 등을 통해 참여자의 관심분야, 진로희망분야에 대한 맞춤형 창·취업 정보 제공<br>- 사회적경제 분야에 관심있는 참여자들을 위해서 사회적경제조직(사회적기업 등), 중간지원기관 등에 우선 취업 알선                                                                                                                                                   |

|    |                |                                                                                                                                                     |
|----|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16 | 마을로 청년활동가      | 청년들의 마을살이를 통해 스스로 마을활동을 발굴, 기획, 현장활동을 수행함으로써 삶터와 일터가 일치된 청년 일자리 창출                                                                                  |
| 17 | 서울에너지설계사 양성 사업 | - 사업기간은 2013.12.31까지이며, 사업기간 종료와 함께 2013년 사업은 종료됨.<br>- 사업종료 후 선발인원에 대한 구체적인 계획은 없으나, 에너지 관련기업과 연계하여 관련기업에 현장실습 등을 시행하고 관련기업에 직접 채용할 수 있도록 추진중에 있음. |

좀 더 구체적으로 보면, 서울시에 의해 제시된 뉴딜형 일자리는 기본적으로 ‘창업’ 적 요소가 강한 특징을 가지고 있다. 다시 말해 새로운 직업군을 창조하여 이의 정착을 재정지원이라는 방식으로 지지한다는 것이다. 이럴 경우, 기존의 청년일자리와는 다르게 정규 노동시장으로의 ‘진입’ 이 일차적인 목표라기 보다는 뉴딜형 일자리의 뿌리내림이 좀 더 시급한 정책적 초점이 되어야 한다. 하지만 여전히 뉴딜형 일자리가 일종의 ‘취업훈련’ 과 같은 지위를 지니고 있는 것으로 평가될 수 있는데, 이는 내용의 형식이 제도의 구태를 넘어서지 못한 과도기적 특징으로도 볼 수 있다.

일단, 2013년도에 진행된 뉴딜일자리로만 한정해서 평가를 해 보면 다음과 같이 평가해볼 수 있다.

① 공공근로 일자리와의 변별력이 떨어지는 임시적 일자리: 일 자리의 법적, 제도적 근거 자체가 기존의 공공근로와 동일하기 때문에 사실상 공공근로가 가지고 있던 일시적 일자리로서의 성격을 공유함.

② 공공일자리 혁신이 민간노동시장의 혁신과 단절적: 청년혁신활동가라는 직군 자체는 매우 새로운 형태의 일자리이지만, 이와

연계되는 민간 노동시장의 직군을 찾아볼 수는 없음. 즉, 만들어진 일자리 자체가 민간 노동시장과의 관계성이 매우 희박함.

③ 개별 참여자보다는 일자리 자체에 중점이 놓인 사업: 무엇보다 뉴딜일자리 자체가 일자리에 참여하는 사람에 중점이 놓인 ‘대상 지향적 사업’이 아니라 일자리 자체의 생산에 초점을 둔 ‘수단 지향적 사업’에 가까움.

문제는 평가의 지점과 정책 전환의 맥락이 구분되어 고려할 필요가 있다는 고민에 있다. 다시 말해, 중앙정부의 일자리 사업이나 서울시의 일자리 사업이 가지고 있는 한계는 명확하며 무엇보다 청년 당사자의 지속가능성이라는 맥락에서건 혹은 지역 내 혁신을 이끄는 정주전략으로서 ‘뿌리내림’이라는 맥락에서건 딱히 명확한 정책 조준을 찾아 볼 수 없다. 그럼에도 이런 평가는 결국 어떤 불가능성을 확인하는 것을 타고 넘어야 할 필요가 있는데, 그것은 정책이라는 것이 하나의 단막극이라기 보다는 연속극적 요소를 지니고 있고 그렇기 때문에 불가능성을 확인하는 것과는 별개로 이 사업들이 지속될 개연성이 매우 높기 때문이다.

그런 면에서 서두에 제시한 포월의 관점, 즉 타고 넘는 것이 관점이 필요하고 현재 청년 일자리가 가지고 있는 일종의 난관에 대해 완전히 새롭게 함으로서 돌파하는 전략 외에 그것을 타고 넘으면서 새로운 정책을 수립하는 방안도 역시 고민할 필요가 있다.

실제로 현재의 재정 및 사업구조 상 중앙정부나 시정부의 일자리 예산을 간접적인 지원과 직접적인 지원으로 구분할 때, 간접적

인 지원 방식은 산업진흥이라는 방식을 벗어나기 힘들고 직접적인 지원은 직접고용 외에 임금을 직접 지급하는 일시적 일자리 유형을 벗어나기 힘들다. 하지만 앞서 청년 일자리 문제가 경제적 구조에서 파생되는 장기적 문제이기에 앞서 당장의 생활유지에 어려움을 겪는 단기적 문제이기도 하다는 점에서 불가능성 자체만 주목하는 것의 한계 역시 명확하다는 것이다. 이런 전제에서 우선 현존하는 사회적 일자리 정책에 대한 우회가 아니라 ‘조정’을 통해서 활용할 수 있는 방안을 모색하는 것이 일차적인 과제라고 판단되는데 이때 핵심적인 전략은 ‘청년’ + ‘사회적 경제’ + ‘문화일자리’라는 개념의 기계적 결합이 아니라 변화된 사회경제적 구조를 고려한 일자리 ‘전략’의 수준으로 마련될 필요가 있다.

### 3. ‘청년의 사회적 경제형 문화일자리’, 어떻게 가야하나?

비록 사회적 경제 영역+문화+청년 일자리라는 복합적인 개념의 결합을 고민하고 있지만, 가장 기본적인 성격은 그것이 명확하게 ‘일자리’의 한 종류’라는 것을 전제하는 것에서 시작하는 것이 바람직하다. 그런 점에서 최근 사회적으로 논의되는 ‘괜찮은 일자리’에 대한 논의는 어떤 일자리여야 하는가에 대한 하나의 준거점을 제공한다고 할 수 있다.

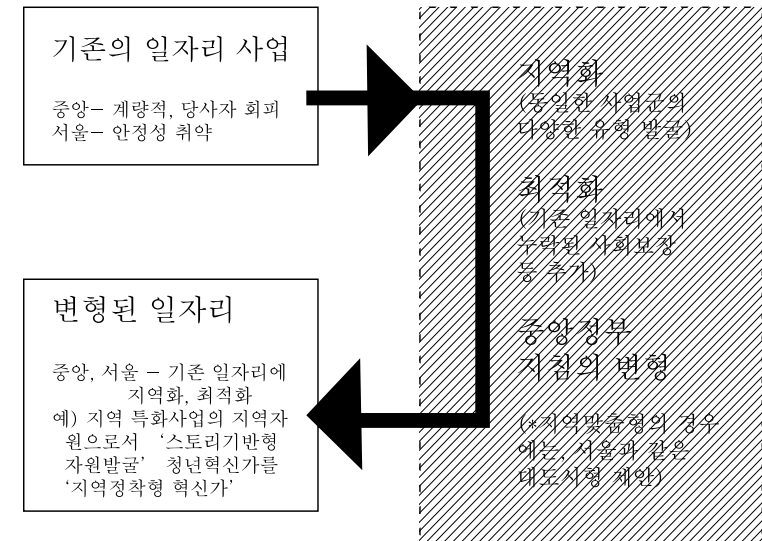
기본적으로 사람들이 일반적으로 생각하는 괜찮은 일자리의 내용은, 바로 ‘생활’이 가능하고, ‘안정적’이어야 한다는 것이다. 좀 더 자세히 살펴보면, 국제노동기구(ILO)에서 출간한 보고서(Anker 외, 2002)는 ‘괜찮은 일자리(Decent Work)’를 ‘자유, 공평,

안전, 인간의 존엄성이라는 조건에서 남성과 여성 모두 사회적 기준에 맞는 생산적 노동을 획득할 수 있는 기회' 라고 정의하고 아래와 같은 측정 가능한 개념을 제시하고 있다.

- ① 고용기회(employment opportunities)
- ② 적합하지 않은 노동(unacceptable work) 제외
- ③ 적절한 임금과 생산적 노동(adequate earnings and productive work)
- ④ 적절한 시간(decent hours)
- ⑤ 노동의 보장과 지속성(stability and security of work)
- ⑥ 노동과 가족생활의 결합(combining work and family life)
- ⑦ 고용에 있어서의 공평한 처우(fair treatment in employment)
- ⑧ 안전한 노동 환경(safe work environment)
- ⑨ 사회보호(social protection)
- ⑩ 사회적 타협과 작업장 관계(social dialogue and workplace relations)
- ⑪ 괜찮은 일자리에 대한 경제적·사회적 개념(economic and social context of decent job)

이런 기준에 따라 현재 청년층의 노동환경을 고려했을 때, 괜찮은 일자리로서 가장 우선적으로 고려해야 되는 것은 역시 ③의 적절한 임금과 ⑤의 노동의 보장과 지속성이다. 즉, 새로운 일자리를 만든다고 하더라도 기본적으로 일자리는 '일자리로서의 속성'을 간과해서는 안된다. 이런 전제에서 사회적 경제 영역에서 가능한 청년층 사회적 일자리의 모델을 구상해보자. 하지만 현재 정부에서 추진 중인 일자리 사업은 기본적으로 '시장경제 내의 노동시장'을 전제로 하고 있는데 세부적으로 유형이 약간씩은 다르더라도 결국 시장경제에서의 '생존'을 우선적인 성과지표로 삼고 있다는 점에서 공통적이다.

이런 경우 마을단위의 관계망 중심으로 고려되는 사회적 경제형 문화일자리는 기존의 일자리 사업을 변형하거나 혹은 재가공하는 수준이 아니라 아예 새롭게 만들어야 하는 과제가 생긴다. 더군다나 정부에서 시행하는 청년일자리의 경우 설사 노동시장 내에 진입을 하더라도 그것이 구직자의 노동 가치를 구현하기 보다는 일자리 자체에 주목하고 있기 때문에 대상자의 만족도 역시 기대할 수가 없다. 따라서 기존의 사회적 일자리가 가지는 속성이 유지된 채 사업의 내용만을 바꾸어 접근하는 것은 명확하게 한계를 보일 수 밖에 없을 것임. 이에 대한 '변형적 모델'을 제안하면 다음과 같은 그림이 가능할 것으로 보인다.



<문화를 매개로 한 사회적 운동의 흐름>

|                        |                                                                   |                            |                               |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------------|
| Social Movements Flows | Avant-gardist                                                     | Anti-globalisation         | Re-localisation               |
| Approx. Era            | 1990 to 1970                                                      | 1996 to 2007               | 2008                          |
| Focus                  | To unite                                                          | To claim                   | To do                         |
| Orientation            | Revolution to take power to install a new regime, short/long term | Event oriented, short term | Process oriented, medium term |
| Scope                  | Different nations                                                 | Global                     | Local                         |
| Rhythm emphasis        | Speed                                                             | Speed                      | Slow                          |

기본적으로 마을을 기반으로 하는 일자리의 경우에는 지속가능성의 조건에 경제적 자립도 중요하지만 사회적 명분도 매우 중요한 축이다. 만약 경제적 자립 하나만이 목적이라면, 마을 일자리는 끊임없이 민간노동시장과 비교 경쟁을 할 수 밖에 없다. 그런 점에서 바로 ‘문화영역에서의 사회적 경제 일자리’ 라는 독특함이 발견될 수 있을 것이다. 이런 흐름은 문화를 지역발전의 주요한 수단으로 삼고 있는 해외의 사례에서도 발견되는 변화로, 굳이 별도의 모델링이 필요 없을 정도의 통시적 특징으로 제시할 수 있다.

좀 더 구체적으로 보면, 문화정책의 방향 자체를 심화하는 방식으로 새로운 문화정책의 장을 만들고 이를 청년이라는 계층과 접촉시키는 것이다. 위의 표에서 설명하고 있듯이 다시 지역화하는 문화정책/운동의 흐름에서 보자면 과정 자체에 반드시 수반되는 사항이 ‘사람’ 일 수밖에 없고 이는 제도에서는 포괄하지 못하는 ‘암묵지’를 바탕으로 하는 숙련에 따른 전문성을 유발한다고 할

수 있다. 중요한 것은 이런 경험을 축적하고 나누는 기능이며 이런 측면에서 자율성에 반대하는 의미에서의 개입이 아니라 자율성을 촉진시키기 위한 개입이라는 관점에서 행정기능도 적극적으로 고려할 필요가 있다고 여겨진다.

<청년의 커뮤니티 기반형 문화일자리 고려점>

- ① 청년의 지역 정주(거주형이든 직장형이든 간에)를 고려해야 한다
- ② 일시적/단기적 일자리를 벗어나서 일자리를 매개로 하는 준거집단이 형성될 수 있어야 한다(일종의 대안적인 동창회같은)
- ③ 기존의 커뮤니티 자원 사이에 존재해야 하며, 독자적인 사업 영역을 가져야 한다
- ④ 무엇보다 청년과 지역 커뮤니티를 매개할 수 있는 지역 내 ‘코디네이터’가 존재하여야 한다(공공기관 내에서건, 지역 문화재단이건, 혹은 마을기업이건 간에 지역 내 커뮤니티가 가지고 있는 문턱을 넘을 수 있도록 하는 매개자가 필요함)
- ⑤ 직종 전환이 지역 커뮤니티 내에서 가능하도록 복수의 일자리가 만들어져야 한다(즉 특정한 직군에서의 이탈이 곧 지역 커뮤니티에서의 탈락이 되지 않도록 연계형 일자리가 복수로 있을 필요가 있음)

원론적으로 보자면 청년 문화 일자리의 자리를 잡는데 “청년 일자리라는 대상-기반형 접근”, “사회적 경제 내 커뮤니티 문화 일자리라는 일자리-기반형 접근”이 가능하다. 현재 공공근로 일자리가 기본적으로 일자리 성격에 기반을 둔 일자리-기반형이라는 것을 염두에 둔다면, 청년 문화일자리 경우에는 우선 대상의 특징을 고려하고 이를 기반으로 적합한 사회적 경제 내 문화활동가로서의 역할을 규정하는 형태가 타당하지 않을까 싶다. 즉, 대상의 특징들을 일차적으로 고려하되 그에 설계되는 커뮤니티 기반형 문화 일자리를 껍치는 방식으로 사업의 대상과 영역의 고유성을 획득할 수 있을 것이다.

이를 바탕으로 대략 청년일자리+커뮤니티 내 문화활동의 양자가 겹치는 영역의 내용을 구상해본 것은 다음과 같다.

<청년일자리+커뮤니티 내 문화활동의 교집합>

|             |                                                                                                                                             |                                                                                                                              |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 커뮤니티 내 문화활동 | <p>◆ &lt;관계성 중심의 고유한 미션의 존재&gt; : 문화활동을 통해 커뮤니티 간, 커뮤니티 내 관계성 개발 및 강화</p> <p>◆ &lt;커뮤니티의 지속가능성 확보&gt; : 시장경제를 매개하여 커뮤니티의 지속가능성을 확보하는 활동</p> | <p>△ 진출입이 용이해야 함</p> <p>△ 경력에 도움이 되어야 하며 무엇보다 생활의 지속가능성이 보장되어야 함</p> <p>△ 새로운 내용의 익힘이 수반되어야 함</p> <p>△ 또래와의 유대성이 보장되어야 함</p> |
|             |                                                                                                                                             | <p>△ &lt;지역정착 매개&gt; : 지역에 청년세대가 정주할 수 있도록 함</p> <p>△ &lt;일자리로서의 지속가능성&gt; : 직업 매개형이라 하더라도 문화영역의 공공부문으로 전화할 수 있는 일자리 설계</p>  |

#### 4. '모든 것' 이 아니라 '어떤 것' 에 주목하는 일자리

굳이 공무원이 아니어도 행정과 관계되는 정책 사업에 있어 중요한 것은 가시적인 사례라는 점을 무시할 수 없는 특징이다. 그렇다면 새로운 일자리의 구상은 실현가능한 범위의 경계에 위치해야 한다. 서두에 지적한 바와 같이 구조적인 지층에 의해 형성된 일자리의 파편화, 그리고 그것이 청년 계층에서 특수하게 집중되는 계층적 불평등함이 새로운 일자리의 창출이라는 요소만으로 극복할

수 없는 것이다. 하지만 구조라는 것은 그 자체로 효과를 내는 것이 아니라, 시스템을 구축하고 그 시스템은 아주 구체적인 국면을 만들어 낸다.

그렇다면 일자리 전략이라는 것은, 그것이 단순히 '일거리'를 만든다는 의미에서의 일자리사업이 아니라면 일자리의 혁신을 통해 국면에 대응하면서 이를 통해서 시스템의 한계를 직면시키는 것이 전략의 요소가 되어야 할 것이다. 그런 면에서 사회적 경제 영역, 좀더 구체적으로 마을이라는 정주 공간에서 펼쳐지는 문화적 일자리의 성격은 마을을 매개로 하는 문화적 실천의 연장임과 동시에 어디에서도 뿌리내리지 못하는 청년계층의 뿌리내림을 지원 하는 사업이어야 한다.

그러면서도 이 방향이 청년 일자리 사업의 모든 방향을 가리키는 것이 아니라 선명한 하나의 방향을 가리키는 것일 필요가 있다. 일반적으로 정책의 오류 중 가장 큰 것은 모든 것을 함께 포괄하려는 보편주의의 강박이다. 그런 점에서 여기서 제안하는 일자리 전략은 다른 내용을 차치하고서라도 수십 개의 일자리 유형이 아니라 제대로 된 단 하나의 '어떤' 일자리를 만들 필요가 있다. 사례가 있어야 행정이 바뀌고, 그것을 바탕으로 국면을 전환시킬 수 있다고 믿기 때문이다.



