

발표요약문

포스트 팬데믹, 한국사회의 진로

코로나 대환난은 한국사회에 뒤늦게 찾아온 성인식이었다.

그것은 동시에 집단적인 자각의 시기였다는 점에서 큰 행운이기도 했다.

사회 전체가 함께 자신을 돌아보고 미래를 준비할 수 있는 귀한 시간을 맞이했기 때문이다.

그것은 말하자면 '눈떠보니 선진국'의 시간이었다.

그러나 여기까지 오는 길은 결코 쉽지 않았다.

대한민국은 반만년의 문명국인 동시에 2차대전이후의 독립국이었다.

냉전의 최전선에서 동서진영의 압력을 최고조로 받아야 했고, 결국 한국전쟁의 잣더미에서 새로운 삶을 시작해야 했다.

과거를 돌아보면 기실 대단히 아슬아슬했다.

민주주의는 익숙지 않았다. 초반의 한참 동안 북한과 그렇게 차이가 나는 문화가 아니었다.

대단히 다행스럽게도 대한민국은 집단적인 승리의 경험을 거듭하며 현대의 문을 열어젖혔다 IMF경제 위기를, 군사독재위기를, 일본의 경제 제재와 코로나 위기를 거듭 함께 승리하며 나아갔다.

어떻게? 모든 얘기를 다 하려면 이틀밤을 새도 모자랄 것이다. K-Pop과 K-Drama의 사례를 들어 보자.

1996년부터 2006년 사이 10년동안 한국영화는 돌연 황금기를 맞는다.

1996년 <돼지가 우물에 빠진 날>, 1997년 <넘버 3> <접속> <초록물고기>, 1998년 <8월의 크리스마스>, 1999년 <인정사정 볼 것 없다>, 2000년 <공동경비구역 제이엑스아이(JSA)> <박하사탕> <죽거나 혹은 나쁘거나>, 2001년 <소름>, 2002년 <복수는 나의 것>, 2003년 <살인의 추억> <올드보이> <지구를 지켜라!>, 2004년 <송환>, 2006년 <괴물> 등 걸작들이 봇물 터지듯 쏟아져 나왔다. 이들 극영화 15편 가운데 무려 8편이 감독 데뷔작이었다.

왜? 96년에 사전검열이 폐지되었던 것이다. 뉴런의 자유결합이 인간의 지능과 창의성을 결정하듯, 자유롭게 풀린 창작 여건이 이런 대부흥을 불러온 것이다. 스퀘드게임과 BTS, 기생충의 뒤에 이런 배경이 있었던 것이다.

그래서, 이렇게 눈떠보니 선진국이 되어버린 우리에게 남은 과제들은 무엇일까.

처음으로 맨 앞에 서게 됐다. 맨앞에 선 자의 의무는 정의하는 것이다. 맨 처음 본 자로서 자신이 목격한 것이 무엇인지를 정의해야 한다.

타협해야 한다. 세상은 혼자 살 수 없다는 것, 나만 이익을 봐서는 오래갈 수 없다는 것, 함께 윈윈할 때 세상이 더 살기 좋아진다는 것을 익혀야 한다.

더 많은 돈만 원해선 안된다. IMF도, OECD도 불평등이 단일변수로서 경제성장에 가장 큰 영향을 미치는 변수라고 했다. 중산층이 두터운 사회를 만들지 못하면 온 사회가 오징어게임이 된

다.

4차산업혁명기다. 급격히 변하는 세상이다. 아이들에게 새로운 것이 나타났을 때 혼자서 공부하는 능력을 길러주어야 한다. (디지털)문해력을 갖춰 세상과 상대를 이해할 수 있도록 도와주어야 한다.

뉴런의 자유결합을 보장하는 사회, 답보다 질문이 더 중요하다는 것을 이해하는 사회, 함께 건강한 사회, 아이들의 미래를 책임지는 교육을 펼치는 사회를 만드는 것, 이것이 눈떠보니선진국이 된 대한민국의 앞에 놓인 과제다.