

# 한선 프리미엄 리포트

## Hansun Premium Report

주 제: 보수와 문화혁신  
발제자: 이대영 중앙대학교 문예창작학과 교수  
일 시: 2017년 06월 01일(목) 오전 7시 30분  
장 소: 국회 의원회관 제3세미나실

2,000원으로 내 마음같은 '정책후원' 하기

☐ 문자 한 통 #7079-4545

### 제 257회 정책세미나 주요 내용

#### < 요약 >

☞ 06월 01일 정책세미나에서는 이대영 중앙대학교 문예창작학과 교수를 연사로 '보수와 문화혁신'을 주제로 논의했습니다.

■ 한국 보수는 디지털 시대에 대한 이해가 부족하다. 마치 3차원의 세상에서 2차원적 사고를 하는 것과 같다. 그러나 현실은 컴퓨터 언어를 활용해 고차원적 시뮬레이션을 시행할 수 있는 제4차 산업혁명 시대로 접어들었다. 한국 보수는 21세기에 대한 올바른 이해를 바탕으로 과거 문화를 보수(保守)하고 미래를 준비해야 한다. 문화는 '지식·신앙·예술·도덕·법률·관습' 등 인간이 사회의 구성원으로서 사유하며 획득한 능력 및 습관의 총체'다. 오랜 기간 공동체에서 유지되고 전수되어온 생활의 모든 것을 문화유전자라고 부른다. 조화와 균형은 한국인의 문화유전자로 볼 수 있다.

■ 20세기 문화와 21세기 문화는 대조적인 성향을 띤다. 20세기에는 사실과 거짓, 조리와 부조리라는 대립구도 하에 배타주의, 획일주의, 남성주의, 고급문화, 가치주의, 중심주의의 'HOT'한 문화가 주류를 이루었다. 20세기가 배타적 냉전 시대였던 반면에 21세기는 'COOL'한 참여와 연대의 시대다. 21세기 등장한 신세대는 창의, 참여와 자유를 지향하며 법과 권력으로 타인을 지배하려 하지 않는다. 21세기에는 소수자 문화, 참여문화, 여성문화, 대중문화, 변방주의 등이 새로운 주류로 자리를 잡게 된다.

■ 21세기의 'COOL'한 문화에서는 4F를 유념해야 한다. 4F는 Female, Fashion,

Fiction, Fusion으로 구성된다. Female은 여성의 정치·경제 활동 참여를 독려하여 민주 시대를 실현하는 여성 시대를 의미한다. Fashion은 스타일의 시대를 뜻하며 정신문화에도 패션과 스타일이 강조된다. Fiction은 상상의 시대로 오프라인, 온라인에서 범람하는 정보를 어떻게 조합할지를 고민하는 데 초점을 둔다. Fusion은 복합문화주의와 다원문화주의를 지향하는 시대정신을 지칭하고, 장르의 영역이 붕괴되고 있음을 보여준다.

■ 디지털 시대에서는 연극, 문학, 영화, 게임 등을 미디어를 통해 흡수하는 아이들이 주인공이다. ‘COOL’한 문화에 이미 익숙한 아이들은 앞으로 컴퓨터, 인터넷 등의 기술들을 활용해 참여시대를 열어갈 것이다. 웹2.0, 미디어2.0, 경영2.0의 시대에 나타난 위키피디아, UCC(User Created Contents)를 통해 정보의 생산자와 소비자 구분이 모호해졌다. 상호작용과 놀이본능이 오늘날 문화의 기반을 이룬다. 결과보다는 과정, 경쟁보다는 참여중심의 통합적 문화 구도가 형성되었다. 상호작용의 시대에서는 ‘일’을 ‘놀이’로 받아들일 수 있는 사고가 필요하다.

■ 놀이 통과 의례는 A단계 현실에서 ‘분리’되어 ‘전이’공간을 거쳐 B단계 현실로 통합되는 과정을 의미한다. 개인이 놀이 통과 의례를 거쳐 성장하는 것과 마찬가지로 사회적 공론도 이 통과 의례를 거친다. 한국 사회는 놀이 통과 의례의 3단계 중 ‘전이(Limen)’ 단계에 머물러있다. 최근 촛불집회, 태극기집회, 대통령 보궐선거에서 나타난 크고 작은 사건들 모두 전이적 공간에 있다. 이 공간에서는 의사 경계영역으로 현실과 다른 규칙이 적용되며 수많은 ‘역할놀이’가 나타난다. 정치적으로 접근한다면 한국 사회가 법, 제도와 질서라는 A단계 현실을 ‘위반’하면서 전이적 공간에 갇힌 것이다. 이 공간에서 벗어나 ‘통합’의 단계로 발전하기 위해선 질서와 평화를 유지하고자 하는 지식인과 지도자들이 법, 제도와 질서를 바로잡아야 한다.

## ■ 21세기 디지털 시대와 COOL(쿨) 문화에 대한 이해

### : 베타적 냉전의 시대에서 참여·연대의 시대로

- 한국 보수는 디지털 시대에 대한 이해가 부족하다. 마치 3차원의 세상에서 2차원적 사고를 하는 것과 같다. 그러나 현실은 컴퓨터 언어를 활용해 고차원적 시뮬레이션을 시행할 수 있는 제4차 산업혁명 시대로 접어들었다. 한국 보수는 21세기에 대한 올바른 이해를 바탕으로 과거 문화를 보수(保守)하고 미래를 준비해야 한다. 문화는 ‘지식·신앙·예술·도덕·법률·관습 등 인간이 사회의 구성원으로서 사유하여 획득한 능력 및 습관의 총체’다. 오랜 기간 공동체에서 유지되고 전수되어온 생활의 모든 것을 문화유전자라고 부른다. 조화와 균형은 한국인의 문화유전자로 볼 수 있다.
- 20세기 문화와 21세기 문화는 대조적인 성향을 띤다. 역사적 상황으로부터 그 차이를 유추할 수 있다. 18세기 후반 산업혁명으로 막대한 자본이 창출되었다. 신종 자본에 의해 지배자·피지배자 계급이 형성되었다. 19세기 중반 자본론, 진화론, 실증주의 등이 20세기를 지배할 사상으로 발아되면서 20세기 초반 제국주의와 전체주의가 등장하였다. 이어서 세계 양차대전이 발발하였고 동서냉전 구도가 20세기 전반에 걸쳐 자리 잡았다. 20세기에는 사실과 거짓, 조리와 부조리라는 대립구도에 배타주의, 획일주의, 남성주의, 고급문화, 가치주의, 중심주의의 ‘HOT’한 문화가 주류를 이루었다.

## ‘핫(Hot)’과 ‘쿨(Cool)’

**권위, 규범, 제도** hot line, hot news, hot issue, hot argument...

**핫은 오랜 기간 숙성해온 규범, 이론, 체계적인 시스템 자랑.** 고급과 최고를 지향, 그것이 권위를 부여하고, 그 권위가 법과 권력을 만들고, 그 권력이 배타적인 권능을 확보하게 됨. 정치, 경제, 문화 어느 분야든 마찬가지임.

**핫은 세련된 품격을 근거로, 배타적인 면모를 띠.** 스스로 완벽하여 타인의 창의성을 존중하지 않음. 독선적이며 일방적임. 타인의 충고를 간섭으로 여기고, 참여를 허락하지 않음.

**창의, 참여, 자유** 1960년대 미국 신세대 ‘쿨’이라는 말을 퍼트리기 시작.

**쿨은 스스로 규정할 이론과 법칙을 거부함** 법과 권력을 만들지 않고, 서로를 지배하려 하지 않으며 신세대들은 ‘핫’이 고루하고 답답한 것이고, ‘쿨’은 새롭고 멋지다는 뜻임.

**쿨은 거칠고 개성적이며, 타인을 지배하지 않음.** 타인을 판단하고 규정하지 않음. ‘쿨’은 타인을 지배하려 들지 않음. ‘쿨’은 나와 다른 생각을 가진 사람을 보고 ‘틀렸다’고 말하지 않고 ‘다르다’고 말함.

### [그림 1]

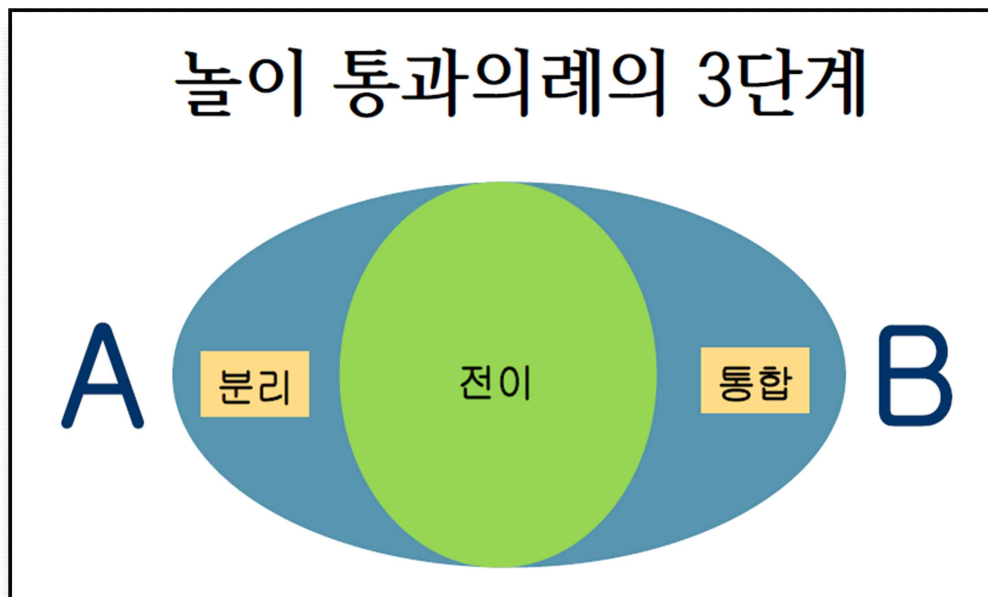
한국 보수는 새로운 시대에 적응하기 위해 21세기의 ‘Cool(쿨)’ 문화를 빠르게 이해해야 한다.

- 20세기가 배타적 냉전 시대였던 반면에 21세기는 ‘COOL’한 참여와 연대의 시대다. 아폴로 달 착륙 장면이 전 세계적으로 보도되면서 미디어의 힘이 극대화되었다. 언론 권력과 비정부기구(Non-Governmental Organization, NGO) 권력이 등장하였으며 소수자 권익 시장을 위한 운동도 전개되었다. 1990년대 인터넷이 등장하여 지구촌을 형성하는 데 기여했다. 이어진 베를린 장벽 붕괴는 전체주의의 괴멸을 알렸고, 초강대국 미국이 독주하면서 다양한 형태의 경제·문화전쟁이 오늘날까지 이어지고 있다. 21세기 등장한 신세대는 창의, 참여와 자유를 지향하며 법과 권력으로 타인을 지배하려 하지 않는다. 21세기에는 소수자 문화, 참여문화, 여성문화, 대중문화, 물신숭배, 변방주의 등이 새로운 주류로 자리를 잡게 된다.
- 21세기의 ‘COOL’한 문화에서는 4F를 유념해야 한다. 4F는 Female, Fashion, Fiction, Fusion으로 구성된다. Female은 여성의 정치·경제 활동 참여를 독려하여 민주시대를 실현하는 여성 시대를 의미한다. Fashion은 스타일의 시대를 뜻하며 정신문화에도 패션과 스타일이 강조된다. Fiction은 상상의 시대로 오프라인, 온라인에서 범람하는 정보를 어떻게 조합할지를 고민하는 데 초점을 둔다. Fusion은 복합문화주의와 다원문화주의를 지향하는 시대정신을 지칭하고, 장르의 영역이 붕괴되고 있음을 보여준다.

## ■ 전이적 공간에 갇혀있는 한국 사회

**: 놀이 통과 의례 거쳐 성장을 도모하고, 감성 교육으로 창조지식인을 양성해야**

- 디지털 시대에서는 연극, 문학, 영화, 게임 등을 미디어를 통해 흡수하는 아이들이 주인공이다. ‘COOL’한 문화에 이미 익숙한 아이들은 앞으로 컴퓨터, 인터넷 등의 기술들을 활용해 참여시대를 열어갈 것이다. 웹2.0, 미디어2.0, 경영2.0의 시대에 나타난 위키피디아, UCC(User Created Contents)를 통해 정보의 생산자와 소비자 구분이 모호해졌다. 상호작용과 놀이본능이 오늘날 문화의 기반을 이룬다. 결과 보다는 과정, 경쟁보다는 참여중심의 통합적 문화 구도가 형성되었다. 상호작용의 시대에서는 ‘일’을 ‘놀이’로 받아들일 수 있는 사고가 필요하다.
- 놀이 통과 의례는 A단계 현실에서 ‘분리’되어 ‘전이’공간을 거쳐 B단계 현실로 통합되는 과정을 의미한다. 개인이 놀이 통과 의례를 거쳐 성장하는 것과 마찬가지로 사회적 공론도 이 통과 의례를 거친다. 한국 사회는 놀이 통과 의례의 3단계 중 ‘전이(Limen)’ 단계에 머물러있다. 최근 촛불집회, 태극기집회, 대통령 보궐선거에서 나타난 크고 작은 사건들 모두 전이적 공간에 있다. 이 공간에서는 의사 경계영역으로 현실과 다른 규칙이 적용되며 수많은 ‘역할놀이’가 나타난다. 정치적으로 접근한다면 한국 사회가 법, 제도와 질서라는 A단계 현실을 ‘위반’하면서 전이적 공간에 갇힌 것이다. 이 공간에서 벗어나 ‘통합’의 단계로 발전하기 위해선 질서와 평화를 유지하고자 하는 지식인과 지도자들이 법, 제도와 질서를 바로잡아야 한다.



[그림 2] 한국 사회는 법, 제도와 질서를 위반하여 전이적 공간에 갇혀버렸다.

- ‘역할놀이’는 서로 다른 입장을 이해할 수 있는 기회를 마련한다. 원시농경사회, 산업사회, 정보지식사회를 거쳐 창조지식인의 사회로 거듭났다. 창조지식인이 반드시 갖추어야 할 자질은 ‘감성’이다. 감성교육을 실시하여 본문(Text)해석보다 문맥(Context)해석에 강한 우뇌 사고 능력을 길러주어야 한다. 논리적·산술적으로 분석하는 능력이 더 이상 강조되어서는 안 된다. 흩어져 있는 요소들을 결합하여 사물 혹은 현상을 종합적으로 파악할 수 있는 인재가 양성되어야 한다.

## 제 257회 정책세미나 질의응답

**질문1** ‘Hot’ 과 ‘Cool’ 문화를 구분하는 방법은 무엇인가? 모든 ‘Hot’문화는 부정적인 것인가?

**답변** 구분하고자 하는 그 문화가 ‘권위적 혹은 배타적인가?’ ‘타인을 지배하려 하는가?’ ‘특정 규범이나 규칙을 완고하게 지키려 하는가?’ 등의 질문을 통해 구분할 수 있다. 이 두 형태의 문화가 항상 대립하는 지 고민할 필요가 있다. 단순히 문화를 구분하는 데 그쳐서는 안 된다. 오늘날 시대 상황이 어떻게 바뀌고 있는 지를 살펴보기 위해 과거와 현재의 문화를 구분한 것이다. 한국 보수가 문화를 혁신하기 위해 반드시 참고해야 할 지침서다.

※ 이 자료가 도움 되셨다면 수신번호 #7079-4545로 한 통 꼭~ 한선을 지지해주세요.  
(한 통 2,000원)