

청소년을 위한 혁신문화 프로그램: “미래를 생각하는 청소년 (Jugend denkt Zukunft)”

혁신정책연구센터 과학기술자원팀
서지영(science@stepi.re.kr)

독일의 혁신정책과 혁신문화창출 노력

통독 이후 독일은 경제성장의 둔화와 복지정책의 축소, 실업률 증가 등의 문제들을 끊임없이 해결하는 과정에 있다. 2002년 연임에 성공한 사회민주당-녹색당 연립정부는 이른바 ‘사회적 시장경제’를 추구하면서도 동시에 저성장과 고실업으로 대변되는 구조적 문제를 동시에 해결하기 위한 광범위한 개혁을 꾀하고 있다.

이러한 정책적 기조는 저성과와 고실업을 해결하고 고령화 사회에 대비하고자 하는 정부의 의지를 그대로 반영하고 있는 것이다. 독일 정부가 추진하고 있는 개혁정책의 핵심에는 기술혁신이 놓여 있으며 개혁정책의 방향은 기술혁신이 원활히 일어날 수 있는 사회 전반적인 시스템을 갖추는 데 맞추어져 있다.

여기서 독일 정부가 강조하는 것이 바로 ‘혁신문화’이다. 혁신에 대한 보다 유연한 사고방식이 활성화되고 활동규범이 각 분야의 특성에 맞게 정착될 때 기술혁신이 일어날 수 있는 기반이 갖추어진다는 것이다. 이는 슈뢰더 총리의 혁신에 대한 이해에서도 볼 수 있다.

“혁신은 단지 기술이나 경제적인 발전만을 의미하지 않는다. 혁신은 사고방식(mentality)의 문제이기도 하다.” (슈뢰더, 2005)

혁신에 대한 친화적 태도가 사회 각 분야에서 요구되며 이를 위해서는 새로운 연구 성과 및 기술이 가져올 성과와 위험에 대한 사회적 이해가 바탕이 되어야 한다는 것이다. 2004년 독일의 라인-넥카 지역에서 출발한 “미래를 생각하는 청소년” 프로젝트는 이러한 배경 속에서 그 방향과 의미를 다져가고 있다.

“미래를 생각하는 청소년”프로젝트는 “혁신을 위한 파트너(Partner fuer

Innovation)”에 설치된 13개 실무그룹 가운데 한 그룹에서 전담하는 사업이다. 15-17세의 청소년들을 대상으로 하는 사업으로서 청소년들을 미래의 혁신의 주체로 성장시킴과 동시에 혁신환경에 대한 적응능력이 높은 시민으로 키우고자 하는 사업이다. 주된 내용은 “Innovation Play”라고 하는 프로그램을 통해 실제 기업이 참여하는 가운데 청소년들이 다양한 아이디어를 개발하고 구체화할 수 있도록 하는 것이다.

기업의 적극적인 참여가 열쇠인 이 프로젝트에서 기업들에 대한 “기업시민 corporate citizen”정신이 매우 강조된다. 기업이 사회의 일원으로서 떠맡아야 할 사회적 책임에 대한 인식이 확산되는 가운데 학교와의 연계 프로그램은 확산되고 있는 추세이다. 2004년 라인/네카 지역에서 Wrigley사와 BASF사가 참여하는 가운데 성공적인 첫 출발을 내딛은 이후 2005년 5월 현재 50여개 기업과 130여개 학교가 참여하고 있다.

내용

청소년들이 혁신이라는 문제를 5일 동안 피부에 닿게 체험하며 보다 현실적인 미래설계를 해 볼 수 있는 기회를 갖도록 하는 프로그램이다. 한 학교의 15-17세(9학년에서 12학년) 구성된 학생들이 협력기업의 도움을 받아 가상의 생산 및 마케팅의 문제를 해결하기 위하여 서로 아이디어를 개발, 실습까지 해 보는 일종의 ‘혁신 연습’이다.

5일 동안의 프로그램을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다:



자료: www.jugend-denkt-zukunft.de

그저 하나의 아이디어일 뿐이었던 것이 토론과 연구개발을 거치면서 상품이 되고 광고를 통해 소비자에게 소개되는 단계를 하나씩 밟아 나가면서 기업 내 기술혁신이 이루어지는 과정을 생생히 경험하는 것이다. 이 과정에서 협력기업의 마케팅, 연구개발, 생산, 교육 등 각 분야별 담당자가 투입되어 학생들과 함께 토론하며 각 단계에서의 문제점들을 찾아내고 해결해 나가도록 짜여져 있다.

진행과정

Innovation Play를 방법론적으로나 내용적으로 이끌고 갈 학생지도교사가 청소년들에게 각 산업분야별 추이를 알려준다. 이러한 지식을 바탕으로 학생들은 미래설계작업(Zukunftswerkstaetten)¹⁾이라 불리는 토론프로세스를 통해 2020년의 삶과 노동에 대한 생각과 비전을 나눈다. 이 과정을 통해 서로의 비전이 얼마만큼이나 현실적인 것인가를 토론하게 된다. 토론에서 청소년들

1) “미래설계작업”은 오스트리아의 미래학자 Robert Jungk 와 Norbert R. Muellert 에 의해 고안된 미래예측방법론인데, 30여년동안 수많은 실행을 거치면서 현장에서 매우 효과적인 방법론으로 인정받고 있다. 전문가/비전문가, 지식이 있는 사람/ 없는 사람이 모두 참여하여 의견을 수렴해나가는 것을 원칙으로 하고 있다. 이 방법론은 준비 단계, 비판 단계, 판타지 단계, 현실화 단계의 4단계의 전개과정을 거치도록 되어있다. 각 단계를 거치면서 특정한 주제의 긍정적인 면과 부정적인 면이 모두 토론에 드러날 수 있도록 설계되어 있다. 토론을 통하여 “맹아 비전 (Visionskeime)” 혹은 “결정적 요소”를 찾아내는 것이 목적이며, 일반적으로 모든 참가자들이 참가하여 시나리오를 작성하는 것으로 종결된다(Weinbrenner, P., 2003 / Jungk, R. & Muellert, N., 1996).

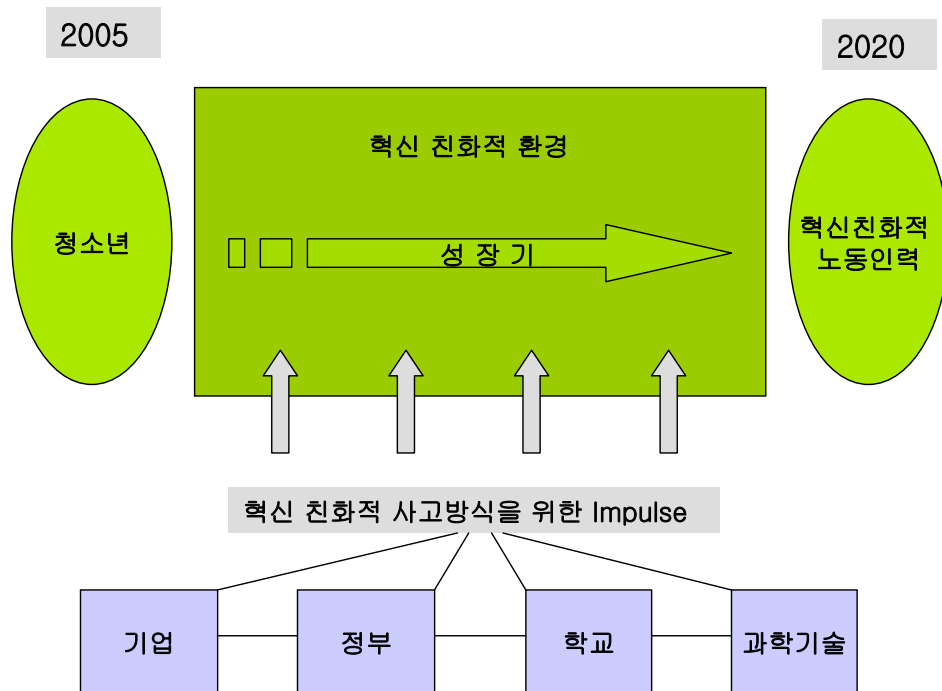
은 그 프로젝트가 과연 기술적으로 전환될 수 있을까, 그리고 자금은 어떻게 조달될 수 있을까? 이 생산품이 어떤 과정을 통해 상품이 되는가? 그리고 여기에는 어떤 판매구조가 뒷받침되어야 하는가? 등등의 문제들을 기업의 해당분야 담당자와 함께 풀어나간다.

Innovation Play의 첫 단계인 아이디어 개발에서 청소년들에게는 무제한의 상상력을 펼칠 기회가 주어진다. 날아가는 자동차이나 전 자동화된 가사일 등 다소 과감한 생각들도 주저 없이 이야기 되어진다. 그러나 이들의 끝이 없는 상상은 생산시스템, 마케팅 전략수립, 판매 등의 구체적인 문제들에 부딪히며 해결책들 찾아 가는 동안 자연스럽게 한계가 설정되는 것이다. 토론을 거치는 동안 다소 현실적인 아이디어들이 개발되는데, 예를 들자면 알콜을 분해하는 효소를 활용한 음주운전 방지약품 개발, 원시림에서도 장시간 사용할 수 있는 배터리를 장착한 노트북 개발, 약품을 일정한 온도로 수송할 수 있는 장비 개발 등등이다. 다시 말해 창조적이고도 혁신적인 아이디어들이 '사회적'의미를 얻는 과정의 생생한 체험이다.

프로젝트의 목표와 기대효과

이 프로젝트의 목표는 일차적으로 독일의 젊은이들이 혁신에 대한 사회적 논의에 적극적으로 참여할 수 있도록 하는 것에 있으며 궁극적으로는 청소년들이 미래의 노동환경이 요구하는 바에 적합하게 최선의 준비를 갖추는 것이다. 자신의 미래를 설계하는데 있어 기술과 산업, 사회 혁신이 얼마나 중요한지, 그리고 또 필요한 것인지를 생생한 체험을 통하여 느낄 수 있도록 하는 것이다.

“미래를 생각하는 청소년” 프로젝트의 의미는 그림과 같이 이해될 수 있겠다:



이 프로젝트에 참여한 기업 BASF 의 한 책임자는 “미래를 생각하는 청소년”프로젝트에 교육정책, 학교, 과학기술과 기업이 함께 협력하는 ‘플랫폼’(Regierungsonline, 2005/4)의 의미를 부여한다. 여기서 볼 수 있듯이 이 프로젝트의 관건은 기업과 학교가 얼마나 긴밀한 협력관계를 갖는데 있다고 볼 수 있다. 독일 정부가 이 프로젝트에 거는 기대 또한 바로 이러한 협력관계에 있다.

[참고문헌]

Weinbrenner, P.(2002), 「Zur Theorie und Praxis von Zukunftswerkstaetten」, aus Zukunftswerkstatt "Lebenslanges Lernen" in Ahle.

Jungk, R., Muellert, N.(1996), Future Workshops. How to Create Desirable Futures, Institute for Social Inventions: London.

Schroeder, G.(2005), Regierungsonline.

www.jugend-denkt-zukunft.de