

유토피아 상상하기

목적: 대안적 삶을 살아가는 공동체의 모습을 상상해보고, 이 유토피아의 어떤 부분이 마음에 드는지 생각해본다.

시간: 약 1시간 15분 (참가자 수에 따라 다를 수 있음)

준비: 전지, 펜, 접착제

진행자 노트: 이 활동은 건설적 대안 만들기 트레이닝의 마지막에 하는 것이 적합하다. 필요하다면 모둠마다 주제의 폭을 넓히거나 좁힐 수 있지만, 이상적인 것은 각 모둠이 유토피아의 한 영역을 창조해보는 것이다. 이를테면, 다음과 같은 주제를 제안한다.

- 정치 제도
- 경제 제도
- 사회/문화적 의식과 행사
- 법률적 측면
- 기술적 측면 (공공서비스, 공공재, 공교육 등)

진행 방법:

- 먼저 참가자들에게 그들만의 사회적 실험으로 계획된 대안 공동체를 창조해볼 것이라고 설명한다. (유인물 「유토피아로 가는 길」에 실린 ‘크리스티아니아 자유도시’ 등의 사례를 참조)
- 참가자들이 방향을 잡을 수 있도록 ‘변영하는 사회를 위한 참살이 선언’의 일부 주장을 보여주어도 좋다.

대중의 인식과 정부 정책은 경제성장이 사회에 유익하다는 명제를 전제로 하고 있다. 고용은 사람들이 돈을 벌고 있다는 뜻이고, 이것은 경제적 이동성의 증가와 생활수준의 개선을 뜻한다고 여겨진다. 그러나 ‘신경제재단(NEF)’의 연구는 이러한 가정에 문제를 제기하며, 영국인들의 삶의 질이 1976년에 정점을 찍었고, GDP가 두 배로 성장한 지난 30년 동안 행복의 측도는 변하지 않았음을 보여준다. 경제성장은 행복에 작은 영향을 비칠 뿐이며, 삶과 노동의 균형, 주거환경, 지역공동체의 활력과 같이 행복에 더 큰 영향을 미치는 다른 요소들을 희생시키는 대가로 성취되고 있다.

보고서에 따르면, 유전과 양육은 개인의 행복에 50%의 영향을 미치는 반면, 수입이나 주거환경과 같은 요소들은 10%의 영향밖에 미치지 못한다. 기본적 욕구가 채워지고 나면, 추가적인 물질적 부는 삶의 만족도나 행복에 거의 또는 아무 영향을 미치지 못한다.

나머지 40%는 우리의 활동과 인생관에 달려 있다. 인간관계, 친구, 직업, 공동체에의 기여, 운동과 취미 등이 그것이다. 정부는 이러한 영역에 실질적 영향을 미칠 수 있다. 오늘날 우리의 과제는 정책과 관행을 통해, 우리 유토피아 공동체의 거주자들이 경제적으로 지속 가능하고 행복하며 만족스러운 삶을 살 방법을 궁리하는 것이다.

- 전체 그룹에게 유토피아의 조건을 정하게 한다. (그들이 합의적 의사결정에 익숙하다면, 이를 통해) ① 장소(도시/근교/전원) ② 기후 ③ 인구수 ④ 지역의 천연 자원 등에 대해 합의를 본다. 참가자들에게 추가하고 싶은 다른 요소가 있는지 물어볼 수도 있다.
- 전체를 몇 개의 모둠으로 나눌지 정하고, 같은 수의 전지에 주제를 하나씩 적어 각 모둠에 나눠준다(정치, 경제, 사회/문화, 법률, 기술: 공공서비스, 공공재, 공교육 등). 모둠의 수보다 많은 영역을 제시하고 그 중에 고르도록 할 수도 있다.
- 각 모둠은 유토피아의 한 영역을 창조해야 한다. 앞에서 정한 공동체의 조건들을 상기시키고, 그들이 만든 유토피아의 영역이 어떻게 작동하는지 설명하도록 한다. 모둠별 논의에 20분 정도를 준다. 모둠별로 전체 그룹 앞에서 논의 결과를 발표할 사람을 정하도록 한다. 논의 내용을 전지에 적도록 한다.
- 전체 그룹으로 돌아와 모둠별로 논의 내용을 발표하고 짧은 질의응답 시간을 가진다. 모둠 당 5분 정도를 준다. 전지들을 벽에 붙인다.
- 모든 모둠이 각자의 영역에 대한 발표를 마치면, 진행자는 전지들을 하나씩 다시 검토하며 전체 그룹에게 영역별 조건/현실이 마음에 들고 수용 가능한지 물어본다. 동의의 수준을 표현할 수 있는 방법을 사용하여, 모두가 좋다고 생각하는 요소에 동그라미를 친다. 다수가 동의하는 요소에는 별을 그려도 좋다. 의견이 갈리는 요소에도 표시를 한다.
- 평가: 모두가 수용 가능한 ‘유토피아’를 창조해냈는가? 누가 거기에 살고 싶은지 물어보라. 왜 살고 싶은가? 혹은 왜 살고 싶지 않은가?

출처: <http://www.turning-the-tide.org/files/Mapping%20Utopia%20Exercise.pdf>

*의견: 조건을 주사위로 결정