

제 36회 공간국제학생건축상 2차 주제설명회를 시작하겠습니다. 오늘 오프라인으로 참석해 주신 참가자분들과 심사위원 김찬중 건축가님 모시고 2차 주제설명회 시작해보도록 하겠습니다. 많은 도움되시기 바랍니다 감사합니다

네 방금 소개받은 김찬중이구요. 그 앞서서 잠깐 간단하게 얘기했었는데. 학생들이 너무 이렇게 광범위한 주제로 인해서 조금 어려워 하시는 거 같아서 오늘은 어떤 방향에서 접근하는 게 좋을지 조금은 구체화된 얘기를 좀 해 드리는 방향으로 하려고 해요.

지금 사실 이 꿈빠에서 중요하게 생각하고자 했던 건 뭐냐면 해제를 여러분들도 한두 번씩 다 읽어 보셨을 테니까 아시겠지만 기술에 대한 얘기가 사실 많이 나오죠. 기술에 대한 얘기가 많이 나와서 약간 접근하기가 어렵다고 생각하실 수도 있는데 사실 기술은 어떤 전문적인 개념의 기술이라기 보다는 여러분들 이미 지금 내 생활 속의 기술이라는 것을 너무나 많이 지금 겪고 있잖아요.

가장 비근한 예로 핸드폰이죠. 거의 우리 생활을 지배하다시피 한 핸드폰을 중심으로 해서 생각해 봤을때도 여러분이 그걸 기술로서 받아들이기 전에 그냥 지금은 일종의 생활인데 그 안에 지금 들어가 있는할 수 있는 것들의 개수나 이런 걸 생각해 보시면은 어마어마 하잖아요. 처음에 여러분들은 그거부터접하셨는지는 모르겠는데, 폴더폰이나 뭐 이런 거 보셨는지 모르겠는데, 폴더폰부터 했을 때는 그야말로 커뮤니케이션이라는 것만 제일 중요하고, 문자도 그렇게 많이 안했어요. 사실 문자 치기도 너무 불편하고 했기 때문에 통화라는 거 자체로 공중전화에 줄 서서 있을필요도 없는 그 하나만으로도 굉장한 생활에 변혁이 왔는데, 지금은 사실 집에서 TV 보는 사람들 거의 없잖아요. 이제 거의 굉장히 많은 생활의 부분이 이 안으로 들어왔다. 라는 게 불과 10여 년 사이에 벌어진 엄청난 일이고 그걸로 인해서 어떤 사회의 여러 시스템들이 사실 너무도 많이 변했지요

지금 우리나라에 애플페이 같은 거는 이제 들어오기 시작했지만 뭐 삼성페이는 많이들 쓰죠. 지갑을 잃어버리면 옛날에 큰일 난 거였는데 지금은 핸드폰 잃어 버리는 거 목숨 잃어 버리는 것만큼 엄청난 우리 자신을 지배하는 게 된 이런 상황에서, 그게 사실 건축하고 무슨 상관이야 라고 생각할 수도 있지만 제가 여기서 얘기하고자 하는 가장 중요한 키워드는 사실 크로스 인더스트리 라는 단어를 썼었는데 그 크로스 인더스트리 라는 개념이 사실 제일 중요한 개념으로 얘기를 하고자해요. 우리가 살아가는 시점에서 먹고사는 문제라는 거는 어느 시대에나 제일 중요한 이슈였겠죠? 먹고산다는 문제는 너무나 중요한 이슈였는데, 그리고 그 먹고 사는 게 불편해질 때 사람들은 그것을 탈피하기 위해 뭔가 인류적인 노력을 하기 시작해요. 그래서 사실은 대항해시대 라는게 이전에 있었던 때도 모든 게 다 풍족 했기 때문에 바다로 나가게 된 건 아니거든요. 뭔가 불편해지기 시작하니까 바다로 나가야 되는 거죠. 뭔가 새로운 땅을 찾아야 되는 거고 그 땅을 찾고자 했을 때 생기는 그 변화들 그 변화들이 무지막지하게 사실 많은 변화들이 있으면서 그 안에서 사실 그 건축의 변화들도 당연히 따라온다. 근데 여기서 얘기하고자 했던 것은 건축이 그렇게 선도적으로 모든 걸 끌고 가지는 못 해요. 항상 사회 현상이 벌어지고 난 거를 담는 거에 결과물로서 건축 공간 이라는 게 완성이 되지, '이런 공간

있으니까 모두들 이렇게 합시다'라는 식으로 된 적은 사실 없었다는 거지요. 그러니까 여기서 또 나오는 말 중에 후발 산업이라는 말이 나오는데 건축이 선발적인 산업이 아니라 사실은 그 사회시스템이 어느정도 체계화가 됐을 때 그것이 구체적으로 구현되는 형식으로서 건축이 나왔던 것이기 때문에 그런 거를 생각해 보면 지금의 사회상은 사실 너무 광범위하죠. 근데 사회에서 지금 우리에게 가장 필요한 게 뭐냐 우리가 먹고 사는 거에 있어서 가장 큰 문제는 뭐냐 라는 거가 지금 다가오고 있죠. 여러분들 잘 아시는 환경 문제라든지 자원 문제라든지 그런 여타 등등에 문제들로 인해서 지금 80억 정도가 넘는 전 세계 인구의 식량문제,,, 이런 부분들은 우리나라가 현재 굉장히 갈급하지 않아서 인지하지 못하고 있지만, 전세계적인 스펙트럼에서 봤을 때 식량문제는 향후 굉장히 큰 이슈가 될 거예요. 그야말로 음식물의 유통이나 공급이나 이런 것들이 적절하게 분배되지 않으므로 해서 오는 그 갈등 상황들. 지금 우크라이나 전쟁 같은 것만 해도 그렇죠. 두 나라 간에 싸움이 아니라 지금 전 세계적인 경제부터 시작해서 여러가지 물류 그 다음에 이제 식량까지도 영향을 준다고 뉴스 계속 나오고 있죠. 80억 인구는 서로 다 찢어져 있는데 사실은 이렇게 밀도가 너무 높아졌기 때문에 어느 누구 하나가 몸을 부비기라도 시작하면은 전체가 다 흔들릴 수밖에 없는 그런 구조로 거의 턱 밀까지 와 있는 거죠. 이런 모든 상황들이. 그러면 이제 뭐냐. 그러면 이제 또 먹고 살기 위해서 또 뭔가를 찾아야되는 시점에 왔다는 거에 이 얘기의 시작이 있어요.

그래서 지구가 아닌 그 외의 지역을 찾으려고 하다 보니 이제 지구 바깥으로 나가야 되나. 이런 상황들이 공상과학이 아니라 실질적으로도 이 시나리오는 아주 옛날부터 있었어요. 가장 처음의 시나리오는 제가 정확히 그 작가의 이름을 기억을 못 하는데 한 1860 년도의 소설에서도 이미 지구외 에서의 그게 드리밍하는 어떤 공상과학으로서가 아니라 문제의식을 가지고 문제를 벗어나기 위해서 우리가 찾아야 되는 또 하나의 대양 이후에 어떤 새로운 세계관의 출현에 대한 이야기가 나오거든요.

자 그러면 이런 어떤 것들이 변하는데 있어서 건축이 후발 산업이라 그랬잖아요. 그럼 그것들이 다 일어나고 난 다음에 우리가 그거를 받아들이면 되는 거예요. 사실 후발 산업이니까. 그런데 반드시 그러 하냐. 그렇지 않다는 거죠. 왜냐하면 여러분들은 메타버스다 이런 얘기를 너무 많이 들어서 잘 아시겠지만 이제는 건축이 건축가 또는 건축이라는 직능이 옛날의 보편적이고, 고전적인 영역에 계속 머물러 있으면 그 업역에 대한 그 전문성이라던지 이런 것들이 점점 잠식당하거든요. 이런 거랑 비슷한 거예요. 옛날에는 불과 몇 년 전 까지만 하더라도 사진작가가 사진을 찍으면 사람들이 그걸 우와 멋지다. 또는 뭐라던가 했는데, SLR 카메라 이런 게 나오고 또 핸드폰도 이게 촬영기술 촬영 앱 같은 거 너무 좋아지니까 아마추어들과 프로 하고 간극이 점점 좁아지는 거죠. 그래서 장비를 좋은 거 사면 좋은 사진을 찍을 수 있다는 것도 알게 되니, 기술을 돈을 주고 소비를 하게 되면 그 업역에 대한 것을 어느 정도 넘을 수 있는 선이 되게 가까워 오는 거죠. 우스갯소리로 요즘에 클라이언트 중에는 스케치업으로 자기가 만들고 싶은 집을 대략 만들어서 갖고 오시는 분들도 있어요. 난 이런 느낌이 좋더라고요. 아니 그럼 직접 하지. 라이선스가 없고 뭐가 없고 해서 직접은 못 하지만 이제 그 정도로 전문성이 도전 받기 시작하는. 근데 그 반대급부적으로 그 카메라를 잘 쓰는 사람들이 정말 전문적인 프로페셔널 사진 작가의 퀄리티를 알아보는 그런 현상도 생기겠죠. 옛날에 아마 단순 아마추어였을 때는 그냥 이렇게 잘 한다. 라는 정도로 알고 있었는데 자기가 실제 좋은 장비를 찍어 보니까 저 사람이 얼마나 잘하는지를 본인이 또 잘 아는 거죠. 그래서 그 얘기는 정말 찐은 살아남을 수

있는데 그렇지 않으면 그 각각의 전문분야의 사람들이 훨씬 더 이제 좀 힘들어 질 수 있는 거죠. 그걸 극복할 수 있는 기술들이 있으니까. 핸드폰도 그 중에 굉장히 중요한 역할을 했어요. 어쨌든 기술이라는 거가 그런 발달을 갖고 오면서 부터 이제 그 지구 바깥이라는 것에 대한 곳에 가기 위한 노력들은 계속 이제 하기 시작했어요. 아폴로 시리즈 같은 경우는 사실, 미국과 소련의 우주 경쟁에서부터 시작된 약간 표현이 좀 그렇지만 누가 더 가오를 더 잡느냐 약간 그런 가오 싸움 비슷한 걸로 시작했고, 1969년에 달 착륙이 처음 일어나고 난 이후로 아폴로 17호까지 있었죠. 그 뒤로 지금 50년 넘도록 우주개발은 안 하고 있지만 정체가되어 있는 건 아니에요. 안 하는 이유는 뭐였냐면, 이걸 사실 좀 복잡한 얘기지만, 단순하게는 달이 라는 곳에 대한 패권주의 같은 정의를 내리기가 좀 어려운 예민한 부분들이 있겠죠. 중국도 다시 이제 달에 사람을 보내겠다고 하고 미국도 이제 아르테미스 프로젝트. 맞죠? 아르테미스 프로젝트에서 지금 이제 다시 달에 사람을 보내기 위한 이런 노력들을 하려고 하는 것의 이면에는 사실은 누가 먼저 선점 하느냐에 대한 약간의 패권주의가 이미 좀 들어가 있어요. 우주개발에 대한 패권. 그러면 기술이 그렇게 전용 되는 것은 사실 좋은 방향은 아닌데 제가 뒤에도 써 봤지만 우주 개발이라는 거가 이렇게 경쟁의 장이 아니라 같은 지구가 서로 잘 살기 위한 코스모폴리타니즘 같은 좀 어떤 세계관을 가진 다른 개념으로 개발이 돼야 되는데, 실질적으로 지금 이미 강대국들 사이에서는 그런 패권주의로 가게 됐죠. 그럼에도 불구하고 우리가 기술이라는 거는 어쨌든 계속 새로운 항해시대를 위해서 발전을 하는데 이 발전되는 기술이 뭔지를 먼저 여러분들이 좀 찾아 봤으면 좋겠다. 이게 좀 되게 중요해요.

우리가 자율주행에 뭐라고 하지만은 우리가 근미래의 2030년 2050년에 달이나 화성에 사람을 보낸다 라고 했을 때, 일론 머스크는 2050년까지 화성 기지를 만들어서 거기에 백만을 이주시키겠다. 그랬나 뭐 그런 얘기 한번 들어 보신 적이 있을 거예요. 자 그러면 그게 50년 전에 이미 달에 사람을 보냈었는데 지금 안 보내는 이유는 여러 가지 정치 사회적인 이슈들이 있어요. 국가 간에 서로 예민한 부분들도 있고 또한 비용 이런 부분들이 있지만 이제는 어쩔 수 없이 가야 되는 상황이 된 거고 이제 강력한 드라이브가 걸리고 있는 거고, 근데 한번 여러분들 생각해 봤을 때 지구에서 화성까지 또는 지구에서 달까지 가는 그 과정이라는 거 한번 생각해 보면은 뭐가 있어야 될 거 같아요? 그냥 단순하게 사람을 실어서 거기까지 간다 하는 걸 떠나서 조금 더 자세히 들여다보면 화성 같은 경우는 몇 개월 동안 사람이 가야 되는 거죠. 살아있는 채로 사람이 가야 되는 건데 그러면 우리가 생각하는 의식주 라는 개념들이 그 안에 다 들어가 있잖아요. 아르테미스 프로젝트의 사실 가장 중요한 것은 사람을 화성에 보낸다. 라는 그 개념 자체 보다도 거기까지 가기 위한 여러 가지 기술의 어떤 그 기반시설들, 화성에 화성기지를 짓기 위해서 지구에서부터 철근 콘크리트 자재들을 다 싸 가지고 갈까요? 그렇지 않을 거 아니에요.

그러면 지금 그런 시나리오들 생각하면서 기술이 어떤 식으로 발전 되냐면 사실은 3D 프린터로 집짓자는 거는 여러분들이 다 너무 이미 잘 알고 있는 사실이지만 그거가 실제로 그걸로 집을 지어서 판다고 하는 사람들도 마켓에 등장은 했지만 아직은 요원하죠. 그리고 3D 프린팅으로 지어지는 집이 어떨까? 에 대한 의구심도 생기고 있잖아요. 근데 화성에 사람을 보낸다 라고 했을 때 3D 프린팅이라는 개념은 지구에서 우리가 생각하는 것보다 훨씬 더 적극적으로 생각을 해요 화성의 토양을 중심으로 거기서 3D 프린팅으로 해서. 왜냐면 시멘트 콘크리트 같은 걸 실고 갈수 없으니까. 이런 대항해시대 때도 그랬지만 이 장거리 우주여행 이라는 것에서 오는

피로감을 줄이기 위해서 제일 중요한 게 뭐냐면 경량화예요. 뭐든지 줄여야 돼요. 우리가 쌀 한 포대기를 가지고 가는 게 아니겠조. 몇 개월 또는 몇 년을 우주 여행 간다고 했을 때 쌀, 고기 이런 걸 다 창고에 가득 실어 가지고 가는 게 아니거든요. 옛날에 배 같은 경우도 대부분은 바다에서 실질적으로 건져 올리는 거 외에 중간중간 기착지를 통해서 이렇게 보급을 받으면서 갔지만 이걸 그럴 수 있는 게 아니기 때문에 지구에서 다 실어 가는 게 아니라 그걸 어떻게 가져갈까?

그래서 실질적으로도 이제 스타트업들 가운데서는 음식 또는 고기 육류나 채소나 이런 거를 정말 마이크로 하게 한다던지, 아니면 그 모종을 가지고 우주공간에서 키워서, 심지어 고기도 배양육이라는 걸 만들기 시작했거든요. 먹어 보면 정말 소고기랑 똑같다. 근데 이제 소를 데려가는 게 아니죠. 배양육에 모종 같은 그런 굉장히 작은 샘플들만 가지고 가서 실제로 그 배양육을 키우는 거예요. 그러면 이제 제가 하려고 하는 얘기는 우주에 가기 위해서 그런 기술을 개발했는데 실제로는 그 기술이 우주 개발이나 화성 기지를 만들어서 거기에서 이렇게 일어나기 전에 실질적으로 그게 지구상에서 다시 상품화가 된다는 거죠. 그래서 비건이라고 해서 채식주의자를 위해서 두유나 콩 같은 걸로 고기의 어떤 식감을 만드는 이런 건 여러분들 이미 잘 아시겠지만 그 배경에는 음식을 실질적으로 우리가 가공해서 제조할 수 있는 방식에 대한 거가 이런 시나리오의 근간에 다 깔려 있는 거예요.

그래서 배양육이라는 것도 이제 상품으로 곧 나올 건데. 이것의 시작이 바로 대항해시대에 대한 준비들, 그리고 연료 같은 것도 그렇고. 우리가 실질적으로 사람을 실어가기 때문에 보이저호 같이 그렇게 무인 위성이 쪽 가는 거하고는 얘기가 완전 다른 거 같아요. 살아 있는 사람을 거기까지 보내야 되는 거예요. 사실은 의식주 그 다음에 또 놀이 우리가 지구상에서 했던 모든 생활 행위의 다른 압축된 형태의 어떤 방식이 그 안에도 존재해야 되거든요. 우주개발이라고 하면은 기술적인 것만 하는 게 아니라 거기에 개입되는 연구원들과 인류학자, 심리학자, 이런 사람들이 다 투입이 돼요.

왜냐면은 몇 년에 우주항해 기간 동안에 일어날 수 있는 여러 가지 사회적 관계와 그 안에서 어떤 식으로 사람들이 정서적으로 이거를 풀 수 있을지를 미리 알아야 하거든요.

그래서 ISS 라는 국제 우주정거장을 만들 때 가장 공헌도가 높았던 게 누구냐면 산업디자이너였어요. 산업디자이너가 NASA 엔지니어들하고 얘기했을 때 전부 다 엔지니어들은 이런 식으로 만들어야 된다 라고 할 때, 산업디자이너가 주구장창 주장했던 게 뭐냐면은 앉아 있는 자리 옆쪽에 요만한 동그란 그 관측창 하나 내는 거에 대한 거를 그렇게 주장하는데, 그게 엔지니어들에 의해 계속 막혔어요. 필요 없다. 근데 그게 아니라 그 창이 하나 있음으로 해서 실제로 우주 유영을 했던 사람들은 그 창을 보는 시간이 가장 즐거운 시간이었다고 얘기를 할 정도로 동그란 창 하나가 너무 너무 중요했던 거죠.

그래서 지구 안에서 지금 우리의 산업구조 안에서 모든 거를 판단하지 말고 어떻게 보면 필드가 바뀌는 거 같아요, 우주라는 공간은,,, 여기서 얘기하는 거는 우주 공간에 뭘 지으라는 거를 얘기하는 게 아니라 우주공간에서 우리가 살기 위해서 필요한 것들이 무엇이 있을까? 라는 거를 먼저 한번 생각을 좀 깊게 해 보자. 그럼 거기 재미난 생각들이 많이 나올 수 있는데 그럼 그때 이런 기술이 그렇게 되면 좋겠다 라는 게 있었을 때 그 기술이 거기서 적용되기 전에 우리 지구상에서 전용이 되면 어떤 식으로 우리의 삶의 방식을 바꿀 수 있을까? 그렇게 되면 건축이 어떤 식으로 바뀔 수 있을까에 대한 시나리오를 한번 재밌게 잡아 보자. 라는 게 사실은 이

주제에서 가장 중요한 요소입니다. 우주기지를 짓는 게 아니에요. 하지만 우주에서 우리가 살아야 되는 어떤 상황이 됐다고 가정했을 때 우리에게 필요한 것들이 무엇이 있을 거고 익스트림한 어떤 지점들을 생각을 해 보면은 그것들에 연관된 기술이, 여러분들이 찾아 보면 없을 것 같지만, 지금 연구중인 것들이 굉장히 많이 있어요.

예를 들면 통신 관련된 것도 그렇고. 왜냐하면 지금의 통신 기술로, 달하고 지구하고, 제가 알기로 약 7분 정도의 유격이 생기는 것이 있다고 하는데, 왜냐하면 거리가 있으므로 딜레이가 되는 시점이 있다고 하는데, 그 시점도 줄일 수 있는 방법이 있겠죠. 그럼 그 기술이 무엇인지 여러분들이 정확히 알 수는 없는데, 상상은 할 수 있겠죠. Real time으로 지구와 화성간의 통신이 정말 Realtime으로 된다고 했을 때, 만약 되지 않는다고 했을 때는 어떨까? 여러가지로 생각해 볼 수 있어요.

제가 사실 여기서 너무 여러가지 얘기를 하면, 그걸로 할까봐 그 예시를 들진 못하지만, 걸프전이라고 옛날의 전쟁이 있었을 때, 전투에서 군인들이 다쳤을 때, 의사들이 계속 거기 사막에 파견 나가서 수술을 할 수가 없잖아요. 그래서 그때 미국에서 어떤 시나리오를 가지고 있었냐면, 원거리 수술을 위해 외과유닛을 보내면, 장갑을 끼고 화면을 보면서 다친 사람을 수술을 하는 거예요. 의사가 이렇게 하면 전투 지역에서 로봇이 수술을 하는 거죠. 그 시나리오대로 굉장히 많이 준비를 했었는데, 결정적인 순간에 그것을 못하게 된 이유가 뭐였냐면, 몇 초의 딜레이 때문에...왜냐하면 보통은 우리가 수술을 할 때, 전 의사가 아니지만 얘기를 들어보면, 여기를 딱 자르고 이쪽을 묶잖아요. 자를 때 “아니야” “이걸 자르면 안돼”라는 판단이 자르는 순간 생각이 바뀔 때가 있는데요. 자르면 안 되는 거죠. 그런데 이미 여기와 저기 하고는 몇 초의 차이가 있을 때는 여기선 “자르지 말아야 되겠다” 마음을 먹었지만은 이미 액션이 들어갔으면 거기에서는 자르는 거예요. 그러면 몇초의 간극으로 인해서 그 수술은 실패한 수술이 된다는 굉장한 리스크를 감내하기가 쉽지 않았던 거죠. 그래서 여러분이 건축을 살짝 떠나서 기술이라는 것을 그냥 너무 어렵지 않게 조금만 생각을 해보면 그런 부분에서 굉장히 많은 인사이트를 얻을 수 있고 생각해요. 지금 현재는 그런 몇초의 딜레이를 없애기 위해서 방법이 뭐냐. 인공위성을 초 저고도에 띄우는 거예요. 높이 띄우면 거기까지 반사해서 여기까지 통신 거리가 길어지니까 이 위성을 지구에 굉장히 가깝게, 초저고도라고 하는데,,, 가깝게 놓으면 바로 통신해서 바로 바로 오겠죠. 딜레이가 없어. 이걸 누가 하고

있는지 알아요? 혹시? 이것을 일론 머스크가 하고 있는 거예요. 스페이스 x라는 프로그램에 한번 나갈때 마다 80개씩 위성을 싣고 가서 초 저고도에 위성을 레이어링 하려고 하는 게 이 사람이 하려고 하는 거죠. 인프라를 깔려고 하는 게 이런 거거든요. 그러면은 바로 바로 지체없이.

아프리카나 아마존에서 또 남극에서 누구나 리얼 타임으로 인터넷을 즐길 수 있다. 라는 약간의 포괄적인 얘기를 하고 있지만, 사실은 어느 한편으로 무서운 얘기죠. 그 인프라를 다 컨트롤 할 수 있는 그런 어떤 소유권을 그 사람이 가져가게 된다. 그렇지만 자율주행차를 다 뿌려 놓고 있는 상태에서는 선택지가 별로 없는 거죠. 자율주행도 리얼타임으로 송수신을 해서 잡는 부분이 있는데, 거기에서 1초 이상의 딜레이는 너무나 리스크가 큰 거죠. 그러니까 초 저고도 위성으로 레이어링 되는 것은 인류를 위해 필요하다는 논점이 생긴 거예요. 지금도. 실제로 그 시장에 투자를 하는 투자자들은 막대한 비용을 그 스페이스x에 투자하는 배경에는 이 주제와는 관계가 없을 수도 있지만, 그것은 뭐냐면 선물거래시장, 주식시장에서 1초의 배팅은 엄청난 큰 차이를 만들어요. 그렇기 때문에 제가 숫자는 정확히 기억은 안 나지만, 해저 광케이블로 다 연결되어

있는 주식시장의 서버나 그 어떤 터미널들이 광케이블로 하는 것보다 일론머스트의 초 저고도 위성을 이용하면은 0.4초를 줄일 수 있다. 거기에 투자를 한다고 해요.

약간 얘기가 멀리 온 것 같지만, 제가 하고자 하는 얘기는 뭐냐면, 그렇다면 과연 이런 얘기들이 건축과 전혀 관련이 없는 것일까? 우리나라가 인터넷 강국이 된 것에 가장 중요한 이유 중의 하나가 어떤 박사님이 얘기하시는 걸 들었는데, 아파트 단지라고 합니다. 우리나라는 고밀도로 아파트들이 모여 있기 때문에 광케이블로 한군데 찢러주면 거기에서 다 선 뽑아서 그 단지를 다 연결하는데 너무 쉽다는 겁니다. 초고속 망을 까는데 우리나라처럼 효율적으로 깔 수 있는 데가 없다. 그래서 옛날에는 부동산 시장에서 이런 얘기도 있었어요. 전신 전화국 근처에 있을수록 집이 비싸지는 시점이 올거다. 왜냐하면 거기가 통신이 훨씬 빠르고, 멀어질수록 느려질거라고 보는 그런 맥락도 있었는데, 그건 약간 too much 였구요.

지금 보면은 베니스 같은 곳은 같은 시대를 살아감에도 거기는 광케이블을 매립해서 도시 내로 깔 수가 없거든요. 물론 지금은 통신 개념이 케이블 위주보다는 와이어리스로 바뀌고 있으니까 이제 상관없이 없지만, 광케이블이 깔리고 있을 때, 제 기억에 그때 베니스는 아직도 전화기 모뎀으로 접속을 하는 가게가 있었던 것으로 기억을 해요. 그때 너무 쇼킹 했었는데, 지금은 안 그럴겠지만,

어쨌든 이 도시 구조나 이런 것도 지금 보면은 아파트라는 컨피규레이션이 우리가 맨날 욕하는 상자갑의 고밀도 주거의 퀄리티를 얘기하는 이면에는, 반면에 그런 인프라가 퍼지는 데는 굉장히 또 효율적인 어떤 속성이 있었다 라는 거는 매우 흥미 있는 지점이기도 해요. 뭐가 좋냐 나쁘다를 떠나서 그렇기 때문에 결국 기술과 건축간의 관계는 뿔레야 뿔 수 없는 관계가 분명히 있다는 거지요.

자, 우리가 우주시대를 향해서 기술의 발전이 일어나고 있는 분야 중에 특정 기술을 한번 잡아서 이것이 어느 정도 디벨롭 됐다고 가정을 하고, 그 기술을 가지고 지금 우리의 근미래를 상상해 보면 어떤 부분이 변화될 수 있을까? 이게 너무 무궁무진하게 많아서 사실 굉장히 막막하다고 할 수도 있을지 모르지만, 흥미로운 기술을 하나 잡아서 그걸로 생각을 좁혀보면 훨씬 narrow down 할 수 있지 않을까. 그런 생각이 들거든요

일단 그 정도 얘기를 먼저 드릴 수 있을 것 같아요. 그래서 어떻게 보면 르네상스 시대처럼, 예술이 일종의 문화가 아니라 거의 산업의 수준으로 이르렀을 때 보면은 천장화라든지 벽화라든지 이런 거가 건축과 거의 일체화되어서 나타난 형식들이 굉장히 많잖아요. 그 시대에 가장 부흥하는 산업들이 결국에는 건축에 임베디드 된다. 이렇게 서로 안착이 돼서 일체화되는 지점들이 있는데, 지금 그 지점을 우리가 찾아보자.

그래서 지금 현재 일어나고 있는 어떤 건축 자체만의 현상을 좀 떠나서, 인류가 우주로 나아가기 위한 어떤 방향성을 찾는데 있어, 적용될 기술에 어떤 목표 지점들이 이미 다 있기 때문에, 방금 말씀드렸던 통신이라든지, 무게를 줄이기 위한 어떤 방식, 여러가지들, 먹는 거 입는 것도 한번 고민해 보자는 거지요. 실제로 우주정거장은 놀이방 같은 개념도 있어요. 왜냐하면 인간이니까 자기가 어떻게든 스트레스를 풀어야 될 거 아니에요. 우리가 기계적으로 우주공간에서 24시간 일만 하다 오는 게 아니기 때문에 이 모든 환경 자체는 지구랑 다르지만 인간의 어떤 속성이 유지되게 하기 위해서 기술들이 계속 맞춰 가고 있는 거죠. 그런 과정에서 생기는 기술들 가운데는 지금보다 훨씬 더 우리의 생활을 변화시킬 수 있는 가능성이 높은 것들이 매우 많다. 그런 부분들을 우리 한번 찾아 보자는 취지입니다.

이건 정답이 있을 수는 없지만 어떤 맞고 틀리고의 문제보다는 그 이야기의 전개나 그 시나리오에 어느 정도의 새로움, 그 다음에 어느 정도 자기 나름의 논리적인 구축은 좀 필요할 거라고 봐요.

제가 지금까지 예를 들었던 것들은, (일론 머스크 예도 들고) 이게 다 어떻게 보면 만화적인 상상에서 시작된 일이었어요. 사실 뛰어난 촉을 가진 것은 분명하지만, 젊은 시절의 약간의 망상과 같은 어떤 부분을 구체화하는 과정에서 여러가지가 나오는 거죠

그러다 보니까 유튜브로 여러분들 많이 보셨겠지만, 로켓 발사 해서 다시 거꾸로 역추진 해서 다시 내려와야 되는 것도, 옛날 공상과학소설이 다 그랬거든요. 이게 총알처럼 생긴 로켓이 날라갔다가 정말 다리 피고 역추진 으로 내려오는...

전 그걸 보고, 어렸을 때 내가 본 만화와 너무 똑같아서 놀랐는데, 그걸 지금 하고 있잖아요.

그걸 해야되는 이유가 뭐겠어요. 한번 올라갈 때 80개씩 로켓을 계속 뛰어야 되니까.

옛날 아폴로 때처럼 엄청난 연료를 써서 나중에 요만한 것만 돌아오는 개념으로 봤을 때 나머지가 다 버려지는 거잖아요. 이제 그런 식으로 할 수 없으니까. 그게 다 필요에

의해서 치열하게 찾아 보면 그런 부분들을 우리도 찾을 수 있다고 생각해요.

여러분들에게 약간 힌트를 주자면, 기술은 이걸 제 개인적인 생각이긴 하지만, 저는 항상 기술이 발전하는 지향점의 근간이 어디에 있을까라고 생각했을 때는 굉장히 본질적인 데 있다. 사람의 본질적인 본성. 그래서 저는 기술이 구현하는 방향은 신화의 세계를 실현하는 방향이라는 생각을 많이 했어요

로봇도 그리스 신화에서 부터 나오잖아요. 크레타 섬을 하루에 두 바퀴 도는 탈로스, 그때 청동인간이라는 말로 표현을 하지만 반복적으로 크레타섬을 두 번씩 순찰하는 거를 사람이 하기 너무 귀찮으니까 청동 인간을 만들어서 그 인간이 하루에 두 번씩 계속 돌면서 감시를 하는,, 옛날의 신화였지만,, 사람은 이제 귀찮은 걸 못 하는 거죠. 그러니까 본질적으로 아 좀 이런 건 안 했으면, 편했으면 좋겠어. 그런 부분이 다 신화적인 이야기안에 많아요. 그리고 열려라 참깨 같은 뭐 자동문 이런 것도 시작해서, 아라비아의 양탄자 같은 것도 있고. 이카루스 같은 거 너무나 잘 아시는 거잖아요. 날고 싶은 거 이런 거 다 굉장히 인간의 욕망, 본질 이런데 기인한 것들이 신화적으로 탄생된 것들이 그 본질을 대표한다고 생각을 했고, 기술은 그것을 점점 더 현실화해서 만들어 나가는데 아닌가. 그런 생각 좀 많이 했었는데,

이런 우주에 관련된 것이 지금 기술이 있어 생겨난 게 아니라 사실은 훨씬 이전부터 우주에 대한 스토리텔링은 너무나 많이 있었던 거죠. 그리고 그걸 점점 구현해 나가는 방향으로 나오는 과정에서 이제 기술들이 굉장히 많이 발달된 것이고, 그 중에 어떤 것들이 근미래에 우리의 생활을 어떤식으로 영향을 줄 건가 라는 거에 대한 상상을 한번 해 보고, 꼭 건축적으로 표현하라는 말은 하지 않겠어요. 왜냐면 그게 어떤 삽화가 될 수도 있지만 자기가 자기의 생각을 전달하기 가장 좋은 매체가 되면 된다고 생각을 해요.

여기서 여러분들이 만약에 기회가 된다면, (이거를 자기가 혼자서 생각해서 하는 것도 중요하겠지만은) 사회 또는 심리 또는 뭐 여러 분야,, 인문학쪽의 어떤 친구들이나 아니면 그런 단체 하고의 어떤 태핑 또는 의견교환 등등,, 어떤 그런 부분들이 접목되는 것도 매우 중요하다고 생각합니다.

자율주행자동차 시나리오도 1952년에 나왔거든요. 그때 뉴욕타임스에 운전자가 운전 안 하고, 핸들놓고 이렇게 그냥 자율주행 할 수 있는 기술이 MIT에서 개발한, 아 스탠퍼드 였나?(사실

프린스턴에서 개발) MIT에서 개발했는데, 뉴욕타임스에 그 기사가 나와요. 제가 그걸 보고 너무너무 놀랐었는데, 앞으로 5년 뒤에는 이제 자율주행이 이루어 진다는 게 1950 몇년도에 뉴스에 나와요. 뉴욕타임즈에,,, 근데 지금 자율주행이 3단계니 몇 단계니 이제 모드가 계속 디벨롭이 되고는 있지만, 그 뉴욕 타임즈에 나왔던 것 만큼의 실용성이 담보 되기에는 아직도 시간이 많이 필요하다. 근데 그건 기술적인 시간이 많이 필요하다기보다는 여러 가지죠. 예를들면 사회 인식도 사고가 났어, 그러면 보험에서는 사고의 책임이 자동차 회사에 있냐? 아니면 그 안에 앉아 있던 사람에 있냐. 여러가지 어떤 변수들이 있잖아요. 굉장히 쉽지 않은 문제겠죠 지금도 급발진이나 아니냐 이거 가지고도 시시비비가 일어나는 지금, 명확하지 않은 상황에서 자율주행으로 정말 사람이 손 놓고 운전하는 것에 대한 개념은 굉장히 복합적인 사회적인 문제들이 개입되어 있어요. 그래서 그런 부분들이 지금 완전히 한 번에 바뀌기는 쉽지 않은... 그런 식으로 사회 문화적인 배경에 기술관이 어떻게 반응할지에 대한 것으로 인해서 상당히 달라지기 때문에, 아마 여러분들이 그걸 예측하는데 있어서도 다른 사회적인 부분들도 같이 고려를 하면 훨씬 재미있고, 깊이 있는 얘기가 되지 않을까? 그런 생각을 해 봐요.

<질문>

제가 생각하기에는 약간 뭔가를 성형하고 구현하기 위해서는 복합적인 기술이 필요한 거 같은데 예를 들어서 AI도 필요할 거 같고 3D프린팅도 필요하다고 하면은 두가지를 동시에 제시해도 되는건지?

<대답>

그렇죠. 결국은 굉장히 복합적으로, 기술도 복합적으로 사용해도 되냐? 예를 들면 두 가지 기술 세 가지 기술, 복합적인, 그거는 굉장히 좋은 질문인데요. 그렇게 하셔도 당연히 됩니다. 왜냐하면 단독적인 어떤 하나의 방식으로만 작동하지 않을 거예요. 좀 간단하게 말씀드리면 A라는 기술이 있고, B라는 기술이 있는데, 예를 들어 AI가 있고 로보틱스가 있고 그 다음에 통신이 각각이 다 혼자씩이 아닌게 되겠죠. 서로 간에 개연성이 있어야지만 작동이 제대로 되는 시나리오가 나올 수도 있겠죠. 그런 쪽도 있고, 그 다음에 아까 말씀 드렸듯이, 인간의 약간 본질적인 부분을 놓고 생각을 하셔도 되고. 이것은 어떻게 보면은 제가 이 과제를 던진 가장 중요한 이유는 너무 건축에 함몰된 사고를 하고있는 우리 자신에 대해서 좀 탈피하자 라는 게 사실 제일 커요. 왜냐하면 우리가 너무 (저 스스로도 사실) 그 건축적 이라는 단어를 중요하게 여기는 사람 중에 하나고, 학생들을 그렇게 가르쳐 왔고,,, 그렇지만은 조금 다른 방향으로 우리가 약간 좀 벗어나고 싶은 거죠. 아까도 말씀드린 반복되는 얘기이지만, 매몰되어 있다 보면 다른 산업들이 가지고 있는 그 유연함 보다 건축이 갖고 있는 유연함이 너무 떨어진다는 생각을어느 순간부터 하게 됐고 실제로 필드 나와서 사람들하고 만나고 일 하면서부터는 그 격차가 점점 커진다.라는 것을 굉장히 많이 느꼈어요. 그래서 이 건축 자체는, 제가 가장 중요하게 생각하는 건, 종합적인 사고를 할 수 있는 능력을 여러분들은 학부 때부터 계속 배워왔거든요. 흰색 종이 하나 놓고 조건을 주겠죠. 집을 한번 해 봐.그러면 한 학기 내내 흰색 종이 위에 설계란 걸 해 가지고 결과적으로는 학기말에 3차원 모형까지 제출해서 내잖아요. 그리고 거기에는 이 방의 동선이 어떻게 되고, 여러분들은

종합적인, 복합적으로 사고 할 수 있는 것에 대한 훈련을 매우 많이 받은 사람들이예요.

그래서 사실 저는 건축학과 교육의 메카니즘 자체는 사실 굉장히 좋다고 생각을 해요. 무에서 여러가지 리소스를 가져와 리서치도 하고 뭐도 하고 뭐도 하고, 사이트 들어가서 사진도 찍어서 등고도 만들어 보고 많이 하잖아요. 그래서 그 복합적인 걸로 학기말에 잘했던 못했던 뭔가를 딱 만들어 낸다. 사실 대단하다고 생각합니다.

근데 이제 그 리소스를 건축이라는 바운더리 안에서만 자꾸 찾다 보니까 세상은 너무나 빨리 변하는데, 이제 한계가 온 거죠. 그래서 건축을 공부하는 우리가 정말 새로운 향해를 해야 되는 게 아닌가 실은 이것이 이번 공모전에 담겨있는 메시지에요.

그래서 너무 건축에만 매몰되지 말고, 주변에서 벌어지고 있는 상황들을 우리가 조합해서, 기술이 지금 거의 문화와 동일시되고 있기 때문에, 이 기술이라는 부분들을 놓고 봤을 때 아 이걸 가지고 우리가 우주시대로 가기 위한 기술 가운데는 이런 것들이 있을 수 있겠구나. 이걸 가지고 우리가 한번 이렇게 해 보자. 저렇게 해보자. 그래서 여러분들이 제시하는 게 공간이 될 수도 있지만, 어떤 장치가 될 수도 있어요. 그래서 여러분들에게 가장 중요한 것은 여러 가지 리소스에 자기가 선택한 몇 개 리소스를 중심으로 해서 새로운 어떤 시나리오를 한번 만들어 보는 거죠. 복합적으로 다 이용을 해 가지고.

여러분들이 그 훈련이 이미 많이 되어 있어요. 우리가 집을 만드는 것으로만 귀착되다 보면 많이 좁아질 수 있기 때문에 그걸 한번 깨 보고 싶은 의도에서 공모전을 기획한 거라고 보시면 될 것 같습니다. 전 되게 재밌게 했으면 좋겠어요. 너무 심각하게 하지 마시고, 되게 재밌는 기술들이 많거든요.

<질문>

우주에 진출을 하려는 시대가 아니라 우주에 진출을 준비하는 시대를 상상하는 공모전이고, 우주에 진출함에 있어서 우주와 직접적으로 관련된 산업이 아니라 이것 때문에도 영향을 받을 다른 간접적인 것들 까지도 포함해서 상상하고 그런 시나리오를 상상하는 것인가?

<답변>

네 맞습니다. 그 화성의 달 기지를 디자인하고 이런 게 전혀 아니고요. 물론 그거를 한다고 뭐라고 할수는 없지만 의도 자체는 그런 거 보다도 그 시대를 가기 위해서 그 시대가 거의 오래 했다고 가정을 하고, 예를 들면은, 그걸 위해서 지금의 기술들이 더 뭐가 발전 되지, 미래에 갑자기 특 튀어 나오는 건 없어요.

지금의 기술이 어떤 식으로 디벨롭 되어서 그 때는 어떤 역할을 할 거고, 우주시대를 가기 위해서 디벨롭 되는 그 기술이 아까 말씀드린 것처럼 배양육 같은 경우도 좋은 예인데, 우주 개발을 위해서 개발됐지만, 그게 실제 이제 우리 시장에 이제 풀릴 거라는 거죠.

아까도 말씀드렸지만 식량문제 같은 것에 있어서 이게 중요한 이슈들이 있거든요. 그래서 리사이클링 하는 것도 지구상에서만 리사이클링이 중요한 게 아니라 우주선을 타고, 예를 들면 향해를 하는 기간 동안, 몇 개월, 8개월, 6개월, 가는 기간 안에 나오는 인간이 배출하는 여러 가지 것들이 있잖아요. 그거를 다시 재활용은 아니고 뭐라고 해야 될까? 순환적인 어떤 개념으로 바꿀 수 있는 장치에 대한 연구도 굉장히 많이 이루어 주고 있어요. 왜냐하면 그야말로 우주로 방출하거나 버리고 이런 개념과는 좀 다르거든요. 그것도 또 다시 에너지원으로 쓰려고 하고,

예를 들면 '뭔가 리제너레이트 해야 되는 상황이 필요하겠구나. 그렇게 긴 항해를 하기 위해서는 그럼 그런 기술이 뭐가 있는지 한번 찾아 보자' 찾아봤더니 '아 이런 것들이 있구나'. 그러면 그게 지구상에서 근미래의 활용이 어떤 식으로 되면 좋을까? 그럼 그게 우리 삶을 어떻게 바꿀까? 이런 식의 사고도 가능하겠죠.

너무 그동안 평면도, 입면도, 단면도만 그렸잖아요. 다른 거를 해 보자는 거고, 어떻게 보면은 저는 여러분들이 되게 재미난 상상을 많이 하실 거라고 봐요. 근데 제가 그 재미난 상상에 근거는 있었으면 좋겠다. 최소한의 과학적 근거는 있었으면 좋겠다. 너무 전문적인 것은 그것을 하시는 분들이 있기 때문에 우리는 너무 깊이 들어가서 거기서 허우적대는 것은 곤란하겠죠. 아티클을 많이 읽으시는 것도 중요할 거 같고요. 그 상상의 시간이 팀원들하고도 굉장히 프리하게 브레인스토밍 같은 것도 많이 해 보면서 얘기를 풀어나가는 것도 되게 중요할 것 같아요. 예를 들면 "화성이다" "달이다" 달하고 가장 유사한 환경을 지구에 만들어 놓고 실제로 그 안에서 6개월이든 1년이든 사람들을 생활하게 하기 위한 그런 베이스캠프 같은 걸 만들려고 하는 프로젝트들도 있어요. 그 환경을 거기랑 똑같이 맞춰 놓고,,, 근데 아실지 모르겠는데, 그 환경과 굉장히 유사한 (중력이나 이런 거 빼고), 지구상의 자연환경이 중유동굴 이래요. 중유동굴이 달에서의 환경과 상당히 유사한, 화성하고 굉장히 유사한 개념에 어떤 지점들이 있다고 그러더라고요. 그게 온도 라든지, 온도 이런 거는 전혀 다르지만 그나마 그래도 가장 유사하게 매칭시킬 수 있는 그런 부분들에 대한 그 준비들도 있고, 그 전에는 고비사막이라는데서 주로 그런 실험들을 많이 했거든요. 미국의 고비사막 같은 데서... 그런 거였지만 그런 어떤 환경 내에서 어떻게 될까? 왜냐하면 그게 다 시뮬레이션 함으로써 예측을 해 보려는 거죠. 사람들이 그 밀폐된 공간 안에서 실험에 의해서 데이터가 나오는 거잖아요. 그러한 실험을 했을 때 어떤 증상을 보이고, 어떻게 되고, 우리가 뭘 어떻게 해야 될지? 왜냐하면은 한두 명이 갈 게 아니라 앞으로 이주 라는 것을 생각하고 있기 때문에 그런 데이터들이 필요한 거겠죠. 아직 감이 오지는 않으실 수도 있겠지만, 모든 하면 되겠다 하는 생각도 들지 않으세요?

<질문> 아무런 관련이 없는 기술 이어도 상관이 없는지?

<답변> 사실 완전히 관련 없는 기술이기는 쉽지 않을 거예요. 저는 관련이 사실은 어느 정도 있을거라고 생각이 드는데, 직접적으로 관련이 있어 보이는 것도 있고, 관련이 없어 보이는 것도 있을 수가 있죠. 예를 들면 뭐가 있을까? 검색 기술이라고 하면 정말 뽕뽕 맞죠. 검색 기술이라는 게 우주로 가기위한 기술에 뭐가 필요해? 라고 할 수도 있지만, 아까 우주선 창문 같은 거를 판단 했을 때 사실 그엔지니어들이 다 반대했던 이유는 '형태는 기능을 따른다' 라는 어떤 모더니즘적 사고방식이 굉장히 강하기 때문에 그 사람의 심리라는 것은 거기서는 중요하지 않았던 거죠. 그래서 그냥 '필요 없다.'라고하는 거지만, 나중에 그 창이 정말 중요한 것 이었어요. 정말 제일 잘한 것 중에 하나가 여러분들이 그아티클을 쉽게 찾으실 수 있을 텐데,,, 디자이너 이름이 기억이 안 나는데,,, 되게 유명한 사람이었거든요.

그런 것처럼, 그 기술이 전혀 상관이 없을 것 같은데, 생각해 보면 역으로 그것도 가능할 것 같아요. 이 기술을 어떻게 하면은 가기 위한 기술로서 더 좋게 활용할 수 있을까? 라고도 생각할 수도 있을 것 같거든요. 검색 기술이란 것도(검색기술 하지 마세요) 정말 이렇게 하면 더 좋겠구나. 라는 거가 역으로... 왜냐하면 말씀드렸다시피 우주라는 거는 전혀 다른 세상이지만,

인간이 변하면서까지 거기 가려는 건 아니거든요. 여기서의 우리가 누리고 있는 삶을 거길 옮기려고 하는 과정에서 생기는 굉장히 어려운 문제를 기술로서 풀려고 하는 거잖아요.

지구상에서 연색 기술이 필요한데, 화성에서 필요 없어. 그렇지 않아. 지구에서 필요한 연색기술을 어떻게 어떻게 해서 저기서 어떻게 하면은 더 나아질 수도 있겠지. 역으로 생각해 보는 것도 가능할 것 같다는 생각은 들어요.

결국 기술이, 두 가지의 기술이 있겠죠. 원본이 있는데 거기서 약간 변형해 가지고 계속 소비를 촉진시키는 위한 기술이 있을 수가 있고, 그 다음에 본질을 탭핑하는 기술들이 있잖아요. 인류를 한발짝 앞으로 가게하기 위한 기술이고, 물론 그 기술의 이면에는 역시 어떤 자본하고 연결이 다 돼있겠죠. 그걸 떠나서 어쨌든 바로 이렇게 약간만 이렇게 그렇게 하면 알파한 기술도 있을 수 있지만, 그거가 아니라 여기서 다뤄야 되는 것은 하나씩 스텝을 어느 정도 밟아 나갈 수 있는 정도의 기술을 가지고 우리가 얘기를 하는 걸 거예요.

지금 전지만 하더라도 수소 자동차, 전기 자동차, 이것도 되게 많이 싸우지만, 작은 차는 전기고, 큰 차는 수소가 맞아. 이런 식으로 좀 정리가 돼 가고 있거든요. 왜냐면 수소는 무게가 훨씬 가벼워요. 부피가 좀 커. 작은 소형 차에는 수소에너지를 쓰기에는 그 장치 자체가 부피가 좀 크니까. 그런데 무게가 되게 가벼워요. 전기자동차의 그 아래 깔려 있는 그 건전지의 무게와 비교할 수 없을 정도로 훨씬 가벼운 동력원을 수소는 그걸 쓸 수 있기 때문에, 우리가 UAM이라고 URBAN AIR MOBILITY라고 하나? 드론 같은 것 있잖아요. 공중택시 그것도 수소 전지 쪽으로 갈 거라고 보고 있어요. 왜냐하면 전지를 쓰면 너무 무거우니까. 대신에 수소 에너지를 쓰면 훨씬 무게가 가벼워 지니까. 교통기관에 인프라가 수소 베이스와 전기 cell 베이스로 나눠질지, 아니면 또 수소 에너지를 쓰는 장치 개념이 굉장히 또 작은 장치로 발전이 되게 되면 건전지cell 같은 개념은 사라질지 이런 것도 사실 모르거든요. 그런 것도 우리가 지금 예측 해보는 것도 되게 필요하죠. 그런 예측은 맞고 틀리고 할 수 없어요. 왜냐하면 일어나지 않은 일이니까. 근데 나는 이런 점에서 수소로 갈 거라고 생각해 라고 하는 자기의 어떤 정보의 분석능력과 자기의 어떤 그 생각이 중요한거지요. 사실은 그렇지 않으면 우리는 그냥 정보를, 지금은 정보가 너무나 많고, 또 fake도 되게 많기때문에 결국은 뉴스도 자기가 판단을 해야 되는 거지, 그거 보고 그대로 믿을 수도 없잖아요. 그래서 여러분들이 그런 채집을 해 가지고 분석을 해서 자기화 해 가지고 '나는 이렇게 생각합니다' 라고 내놓을 수 있는 그런 관계성이나 훈련도 되게 중요한데, 이번 competition는 정답이 없지만, 여러분이 그런 자기 주장을 해 보는 거죠. 문제는 심사를 어떻게 해야 할지도 참 걱정이죠. 재밌을 것 같아요.

그럼 주제설명회 내용이 많은 도움이 되셨기를 바랍니다

이상으로 주제설명회를 마치겠습니다. 감사합니다.---