

[인터뷰]

시상과 행사로 끝나는 시민 참여는 이제 그만, 지속가능한 산단 정책을 위한 참여가 필요

완주산단 청년디자인리빙랩 대표단 곽상탄

전북의 산업 심장 완주 산단, ‘청년성’이라는 설렘으로 두근거린다

우리나라 수소 산업과 전략 제조의 미래를 논할 때 완주 산단을 빼놓을 수는 없다. 전북특별자치도 산업의 핵심축인 완주 산단은 그동안 지역 경제를 지탱해 온 든든한 버팀목이었다. 이제 완주는 단순한 제조 기지를 넘어, 새로운 시대의 변화를 맞이하며 기분 좋게 두근거리는 심박수를 기록하고 있다.

이러한 변화의 중심에는 산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동 주관하고 한국산업단지공단과 한국디자인진흥원이 수행하는 '문화선도산단 조성 사업'과 해당 산단의 수요자들로 구성된 ‘청년디자인리빙랩’이 있다. 문화선도산단 사업은 정부가 최근 국토 균형 발전을 위해 제시한 ‘5극 3특(5대 초광역권+3대 특별자치도)’ 국토 재편 구상과 맞물려 더욱 주목받고 있다. 산단을 단순한 산업 거점에서 노동자 및 거주자의 생활과 문화의 거점으로 재구축하는 이 사업이야말로, 각 권역의 자생력을 높이려는 정부의 미래 전략을 실질적으로 구현하는 선도 모델이기 때문이다. 이번 연재 기획의 첫 번째 순서로, 완주산단 청년디자인리빙랩 대표단 곽상탄 님의 인터뷰를 통해 완주 산단이 지향하는 변화의 지점을 짚어본다.

‘활력과 혁신’의 상징, 청년의 이름으로

문화선도산단 사업의 핵심 목표는 ‘청년이 일하고 싶은 산단’이다. 여기서 말하는 청년은 단순히 만 19세부터 39세라는 생물학적 나이에 갇히지 않는다. 청년은 곧 활기, 실험, 감각, 그리고 연대를 상징하는 ‘청년성(Youthfulness)’ 그 자체를 의미한다.

청년이 머물고 싶은 공간은 청년 당사자뿐만 아니라 그들과 연결된 동료, 관리자, 가족, 지역 주민 모두가 함께 머물고 싶어 할 때 비로소 완성된다. 특히 전북의 미래를 짚어준 완주 산단의 변화는 특정 세대를 위한 특혜가 아니라, 산단을 둘러싼 모든 이해관계자가 함께 호흡할 수 있는 건강한 생태계를 조성하겠다는 선언이다. 누구나 청년처럼 머무르고 싶은, 다시 청년이 되고 싶은 활력 넘치는 공간으로의 전환이 시작된 것이다.

정부가 발표한 ‘문화를 담은 산업단지 조성계획’은 산단을 일·삶·여가·배움이 얹힌 거점으로 재구성해 체류와 정착을 늘리는 데 목적이 있다. 부처 합동 패키지를 통해 경관·보행 환경 개선은 물론, 청년문화센터와 같은 하드웨어와 소프트웨어를 동시에 투입한다. 문화의 범위는 넓다. 단순히 퇴근 후 즐기는 공연을 넘어 메이킹, 동호회, 오픈 스튜디오, 사회 문제 해결 커뮤니티 등 학습과 취향이 얹힌 모든 삶의 양식을 포함한다. 완주 산단의 맥락에 맞춰 이동·주거·보행 등 생활 전반의 ‘병목’을 찾아 해소하고, 청년이 완주에 머물 이유를 만들어주는 것이 이 정책의 본질이다.

청년디자인리빙랩, 완주의 미래를 디자인하다

수도권 일극 체제를 극복하려는 정부의 5극 3특 구상 속에서, 완주는 3특(전북특별자치도)의 산업 경쟁력을 증명해야 하는 핵심 거점이다. 완주 산단이 매력적인 생활·학습·교류 공간으로 전환되는 것은 호남권 전체의 활력을 유지하기 위한 필수적인 전략이다. 행정 주도로 시설물만 남기고 떠나는 방식은 한계가 명확하다. 청년들이 직접 정보를 공유하고 정책을 검증하는 ‘청년디자인리빙랩’은 사업 종료 후에도 완주 산단이 스스로 혁신을 이어가게 하는 자립의 토대가 될 것이다.

곽상탄 님이 경험한 디자인씽킹 과정은 아이디어가 단순한 민원을 넘어, 실현 가능한 정책으로 치열하게 검증되는 현장이었다. 범부처가 협력하여 지원하는 이번 사업은 산단별 특성에 맞춘 브랜딩과 서비스디자인을 통해 ‘청년이 찾고 머무르는 산단’을 구현한다.

이제 완주 산단은 제품만을 생산하는 거친 공간이 아니다. 청년들이 자신의 삶을 설계하고, 다양한 주체들이 연대하며 새로운 문화를 생산하는 다채로운 공간으로 탈바꿈하고 있다. 전북의 산업을 이끌어온 자부심 위에 ‘청년성’이라는 새로운 설렘이 더해진 지금, 완주 산단의 심장은 그 어느 때보다 기분 좋게 두근거리고 있다.

청년디자인리빙랩 대표단 인터뷰

완주산업단지 광상탄 현대자동차

광상탄

출생지 : 전북특별자치도

근무지 : 전북 완주군 완주산단

소속 : 현대차 전주공장 총무팀

완주산단 청년디자인리빙랩 대표단



본인을 소개해주세요.

안녕하세요? 전북 완주군에 소재한 현대차 전주공장 총무팀에서 근무하는 광상탄입니다.

완주군청, 완주문화재단이 주관하는 다양한 행사에서 기업의 입장에서, 근로자의 입장에서, 주민의 입장에서 다양한 의견을 내는 일을 회사 일로 또는 개인적인 일로 즐겁게 하고 있습니다.

청년디자인리빙랩, 왜 참여하기로 결심했나요?

완주군 문화재단과 함께 '문화선도산단' 공모사업 제안서 작성할 때 같이 참여했었습니다. 산업단지에 필요한 것들에 대하여 같이 아이디어를 내고, 제안서 내용을 발전 시켰습니다. 제안서에 그간 산단에서 근무해오면서 불편한 것들, 개선이 필요한 것들에 대해서 이야기를 했고 이 구상들이 현실화 되면 좋겠다는 생각을 했습니다. 그리고 완주산단이 문화선도산단으로 선정되면서 자연스럽게 합류하게 되었습니다.

시작 전 리빙랩에 대한 솔직한 기대는 무엇이었나요?

지역에서 지역 주민들의 아이디어를 얻기 위한 목적으로 진행되는 행사는 많습니다. 주민 참여예산, 시민 원탁회의 기타 등등 주로 행정이 주도하는 행사가 많습니다. 그런데 그런 행사들의 공통점이 있어요. 아이디어 발굴을 하고 시상을 하고 시상식까지만 진행되지 실제 정책으로까지 이어지지는 않는다는 점입니다. 또 주민이 낸 아이디어가 행정에 반영이 되었는지, 반영이 안되었다면 왜 안되었는지에 대한 피드백도 없습니다. 처음에는 청년디자인리빙랩도 이와 유사할 것이라고 생각을 했고, 별 다른 큰 기대 없이 참여를 했습니다. 지역 근로자와 주민들이 이런 저런 아이디어를 내면 그 결과물을 연말에 시상하거나, 행정에 보고하고 마무리 될 것으로 예상했습니다.

다른 산단의 사람들이 우리 산단을 볼 때 무엇이 가장 특징적이라고 할 것 같나요?

전주와 익산 사이에 있다 보니 완주에 거주하는 사람보다는 전주와 익산에서 출 퇴근하는 사람들이 더 많습니다. 실제로 출 퇴근 시간에 차량이 막힐 때는 퇴근까지 1시간, 1시간 이상이 소요되기도 합니다. 화학 회사와 자동차 부품 제조업이 많다 보니 특정 시간에 공기가 많이 안 좋은 편입니다. 이로 인해 주민들과 근로자들의 민원이 많이 발생합니다. 그리고 산업단지가 점점 커져가고 있습니다. 익산 IC와 바로 인접해 있다 보니 물류에 강점이 있어서 기업의 입주율이 높습니다.

본인의 역할을 자평한다면? 단순 참여자 / 토론 주도 / 현장 연결자 또는 무엇으로 정의하고 싶은가요?

청년디자인리빙랩에 참여하면서 경청을 하겠다고 마음 먹었습니다. 대기업과 대기업 남성 근로자를 위한 정책은 별로 제안하고 싶지 않았습니다. 중소기업, 산단내 여성, 아동, 노약자, 이주 노동자에 관련되는 정책을 더 지지하고 싶었습니다.

워크숍에서 충격 받은 순간이 있었다면?

이주 노동자에 대한 이야기를 듣는 재미가 있었습니다. 공장 기숙사에서 나오지 않고 가족들에게 돈만 송금하는 노동자 이야기, 한국에 정착하려 주말에 한국어를 공부하는 노동자 이야기, 동남아시아 나라 별로 서로 경쟁하는 노동자 이야기 등. 예전에 한국 사람들이 외화를 벌려고 해외로 갔던 시절이 생각나면서 흥미롭게 들었습니다. 실제로 지역에서 막노동이라고 하는 영역에서 외국인들이 많은 역할을 하고 계십니다. 몽골, 우즈베크에서 온 남성들 같은 경우 워낙 힘이 좋아서 건설 현장에서 인기가 많습니다. 또한 자동차 부품 업체에도 외국인 노동자분들이 많이 근무하고 계십니다. 인구 감소와 맞물려서 외국인 노동자는 분명 필요한 존재입니다. 그러나 일정 부분에서는 한국인 노동자와 경쟁을 하기도 하게 되죠. 한국인과 경쟁하는 부문에서 향후 갈등이 있을 것이 예상되기에 그런 점에서 좀 걱정스러운 부분도 있습니다.

다른 참가자, 인터뷰 대상 등으로 부터 들게 되었던 말 중 내 기억에 강렬하게 남은 말이 있다면 무엇이었나요?

"대출이나 늘려 달라고 해줘라!" 청년디자인리빙랩에 참여한다고 하니, 어떤 참여자의 직장 동료가 위와 같은 말을 했다고 들었습니다.

처음에는 웃었지만 그것이 어쩌면 가장 피부와 와 닿는 정책일 수도 있겠다는 생각을 했습니다. 산업단지 문화 개선도 중요한데, 산업단지에 근무하는 근로자에게 어떤 혜택을 줄 수 있는지도 중요하다고 생각이 듭니다. 산업단지에 장기 근속을 하는 근로자에게 어떤 혜택을 주면 청년의 유입이 가능할지 궁금해졌습니다. 지금은 산업단지에 근무한다는 것이 자랑이 아닌 아쉬움이 되어가고 있습니다. 산업단지에 근무하는 것이 자랑이 될 수 있다면 수도권의 청년 집중화를 막을 수도 있지 않을까 생각해봅니다.

“산단을 이렇게 볼 수도 있구나”라는 인식 전환이 있었던 부분이 있었다면 무엇이었나요?

저에게는 외국인 노동자에 대한 이야기가 가장 신선했습니다. 중소기업에서는 외국인 노동자가 없으면 사업을 영위할 수 없다고 합니다. 산업단지를 위해서는 한국인 뿐만 아니라 외국인도 필요한 상황이죠. 산단이 잘되기 위해서는 한국인 만을 위한 정책 뿐 아니라 외국인 근로자를 위한 정책도 필요합니다. 한국인 만을 위한 산단이 아니라 인류 시민을 위한 산단으로의 발전이 필요한 것 같습니다.

과정에서 가장 다시 겪어보고 싶은 순간이 있었다면 무엇인가요? 왜 그렇게 느꼈나요?

아이디어를 구체화하는 디자인씽킹 방식이 매우 재미있고 신선했습니다. 매트릭스 위에 정책들을 올려놓고 디자인씽킹 방식으로 배열을 하는 것이 무척 흥미로웠습니다. 그런 방식으로 아이디어의 필요성, 실현가능성, 시급성 등을 따져 정책을 만드는 과정은 앞으로도 다시 경험해보고 싶습니다.

과정 중 불편했던, 부족했던 점, 답답했던 것을 느꼈던 순간은 무엇이었나요? 그렇게 느꼈던 이유는 무엇인가요?

문화선도산단에 필요한 아이디어를 발굴하는데 한계가 있었습니다. 대부분이 자신의 삶에서 필요한 것들, 불편한 것들로부터 시작을 하다 보니 그것을 정책으로까지 개발하는 데에는 한계가 있었습니다. 선진국의 사례든지 다른 산단의 좋은 사례들을 먼저 공부했다라면 더 좋은 아이디어가 나올 수 있었을텐데, 그런 과정 없이 바로 아이디어 도출을 해야 해서 그게 어려웠습니다.

이 결과가 실제 사업·정책으로 이어지려면 무엇이 필요할까요?

문화선도산단에 4년 간 지원이 이뤄질 예정입니다. 그런데 그 4년이 지난 이후에도 과연 정책이 계속 이어질지는 모르겠습니다. 그러니 지원 없이도 자립하여 계속 운영되는 사업과 정책이 필요합니다. 청년디자인리빙랩 2년차에서는 아마도 자립을 할 수 있는 정책을 우선해서 발전시키는 것이 필요할 것 같습니다.

작년 리빙랩 활동을 돌아봤을 때 “이건 끝까지 해보지 못해서 아쉽다”는 느낌이 남는 지점이 있다면, 그것은 무엇인가요?

시간에 쫓겨서 아이디어의 검증은 못한 점이 아쉽습니다. 행정, 유관기관 등과 모여서 정책의 실현 가능성을 점검하고, 구체화했으면 좋았을 것 같습니다. 아이디어 수준으로 정책을 제안한 것 같아서 그게 좀 아쉽습니다. 정책이 만들어지기 위해서는 다양한 관점에서 검토가 필요합니다. 정책을 중간에 뒤엎더라도 끝까지 검토해봤던 시간이 없었던 것 같아서 아쉽습니다.

이 경험을 한 번 더 할 수 있다면, “이번에는 꼭 해보고 싶다”고 생각하는 것이 있다면 무엇인가요?

청년디자인리빙랩 참여자들의 이야기를 들어보고 싶습니다. 살아온 과정이 서로 다르기에 산업단지의 문제를 바라보는 관점도 다른 것 같습니다. 참여자들의 살아온 이야기, 가치, 철학을 이해하면 그 참여자가 제안한 아이디어가 더 공감 될 것 같고, 그 과정에서 더 발전된 아이디어도 나올 거 같습니다. 1년차 청년디자인리빙랩에서 정책은 있었는데 사람이 없어서 아쉽다는 생각입니다.

나왔던 아이디어 중 다른 산단에도 적용할 수 있을 것이라 생각하는 아이디어가 있다면 무엇인가요?

산업단지 생활문화 가이드북 제작*입니다. 지역은 수도권에 비해 교통, 문화 인프라가 부족합니다. 이에 스스로 정보를 찾아서 해결해야 하는 것들이 많습니다. 그런데 어디서 정보를 찾아야 할지도 잘 모릅니다. 각자가 가지고 있는 산업단지 삶의 노하우를 가이드북으로 만들어서 공유하면 좋을 것 같습니다.

*** 원주 산업단지 생활문화 가이드, 산단포켓** : 원주산단은 주거, 산업, 문화 거점이 인접해 있음에도 불구하고 생활, 문화, 복지 정보에 대한 접근성이 낮아 정보 격차가 발생하고 있다. 이로 인해 행사 참여율이 저조하고 행정 및 생활 비용이 증가하는 문제를 해결하기 위해 통합 생활문화 안내 플랫폼을 구축한다는 아이디어이다. 교통, 문화, 복지 등 산단 생활에 필요한 모든 정보를 한곳에서 볼 수 있는 생활문화 안내 플랫폼을 개발한다. QR코드와 AI 챗봇을 활용하여 정보 접근성을 높이고 행사 예약과 알림 서비스를 일원화하여 사용자 편의를 제공한다. 또한 XR 기술과 디지털 전광판을 활용해 개인화 된 추천 정보를 송출한다. 흩어져 있던 정보를 통합 플랫폼으로 제공하며 다국어 지원을 통해 외국인 노동자의 이용 장벽을 낮춘다. 정보 접근성 개선에 따라 문화 행사 및 복지 프로그램 참여가 확대되고 노동자들의 정착 부담이 완화될 수 있다.

좋은 아이디어였는데 과제화 되지 못했던 것을 하나만 꼽는다면 무엇인가요?

총 12개의 아이디어가 나왔고 그 중 2개가 핵심 아이디어로 선정되었습니다. 참여자들이 이야기한 아이디어는 모두 과제로 일단 등록이 되었습니다.

*** 원주산업단지 서비스디자인 과제 아이디어 모음**

다만, 2년차에서는 그 순위가 바뀔 수도 있을 것 같습니다. 실현 가능성과 자립성 위주로 사업을 다시 평가할 필요가 있을 것 같습니다. 그리고 외국 사례, 국내의 다른 사례들을 접하면 다른 아이디어도 나올 수 있을 것 같습니다. 일단 구미산단, 창원산단과 교류를 해서 서로의 아이디어를 발전시키는 기회가 있으면 좋을 것이라고 생각합니다.

2026.1.26. 광상탄.

