

---

# 7장 개인의 4차 산업혁명 대응 전략

---

4차 산업혁명에서  
인간이 소외되는 것처럼 보이지만

**개인은 여전히 중요한 존재**

이다.



# 목차

1

능동적인 인간

2

4차 산업혁명 시대를 사는 개인

- » 프로슈머
- » 프로슈머의 특징
- » 플랫폼으로서의 개인



# 3

## 4차 산업혁명 시대의 변화하는 직업

- » 요구되는 직업 역량의 변화
- » 직업 환경의 변화
- » 직업 영역의 과제
- » 직업 선택의 역설
- » 직장과 여가
- » 개인의 둘

# 1. 능동적인 인간

## 개인의 대응

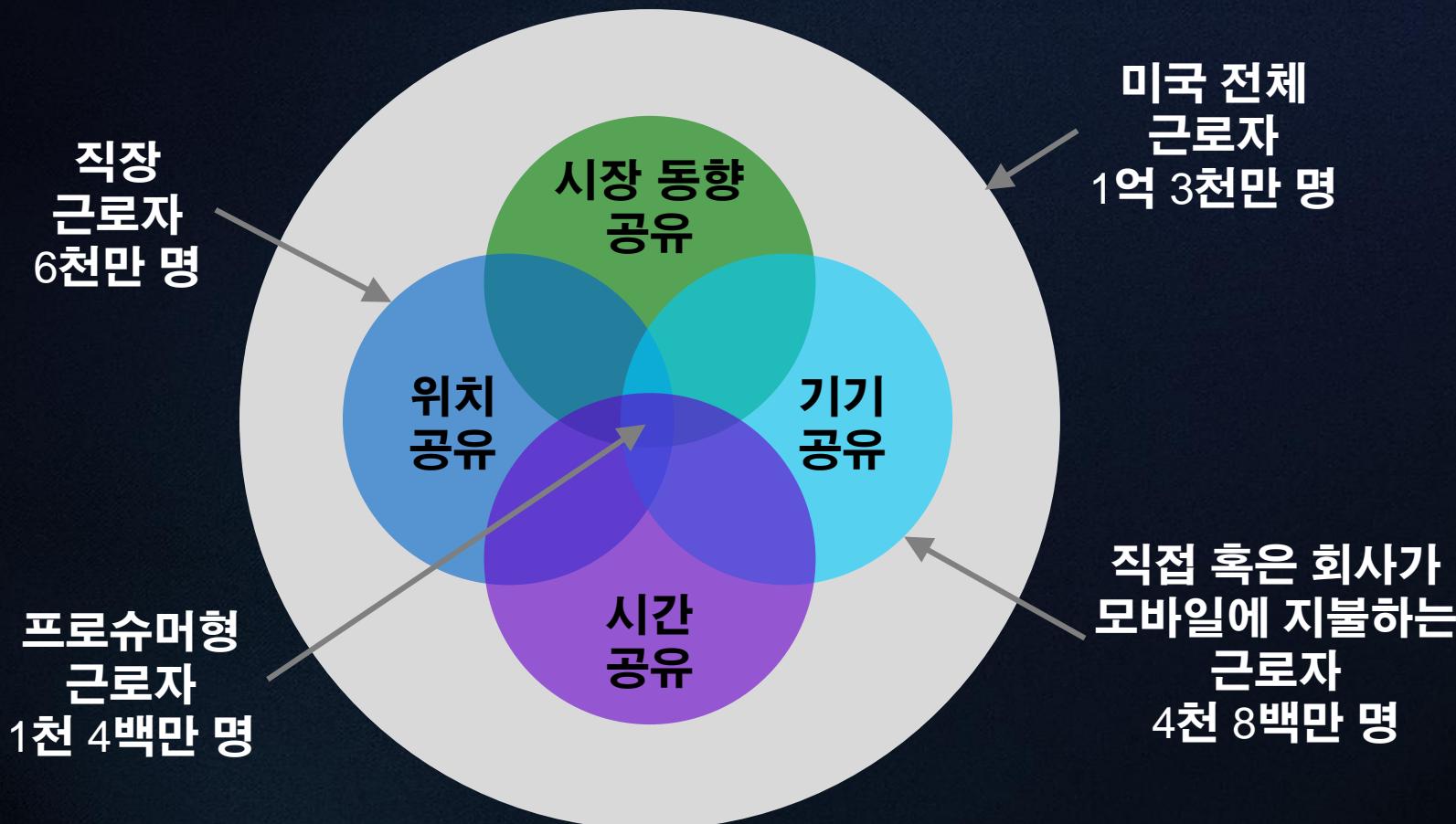
- 4차 산업혁명은 사람의 노력으로 창조해가는 것 → 개인 스스로 이제까지와는 다른 전략으로 4차 산업혁명에 대응해야 함
- 개인이 활용할 수 있는 신기술에 관심을 가져야 하며 사회가 제공하는 다양한 서비스에 능동적으로 접근해야 함
- 디지털 시대를 사는 개인으로서 스스로 정보를 관리하고 자신의 장점을 끊임없이 키우고 노출해야 함
- 4차 산업혁명 역시 사람에 의한, 사람을 위한 발전이고 자신을 위한 발전이라는 긍정적인 마인드를 가질 필요

## 2. 4차 산업혁명 시대를 사는 개인

### 개인이 마주하게 될 환경

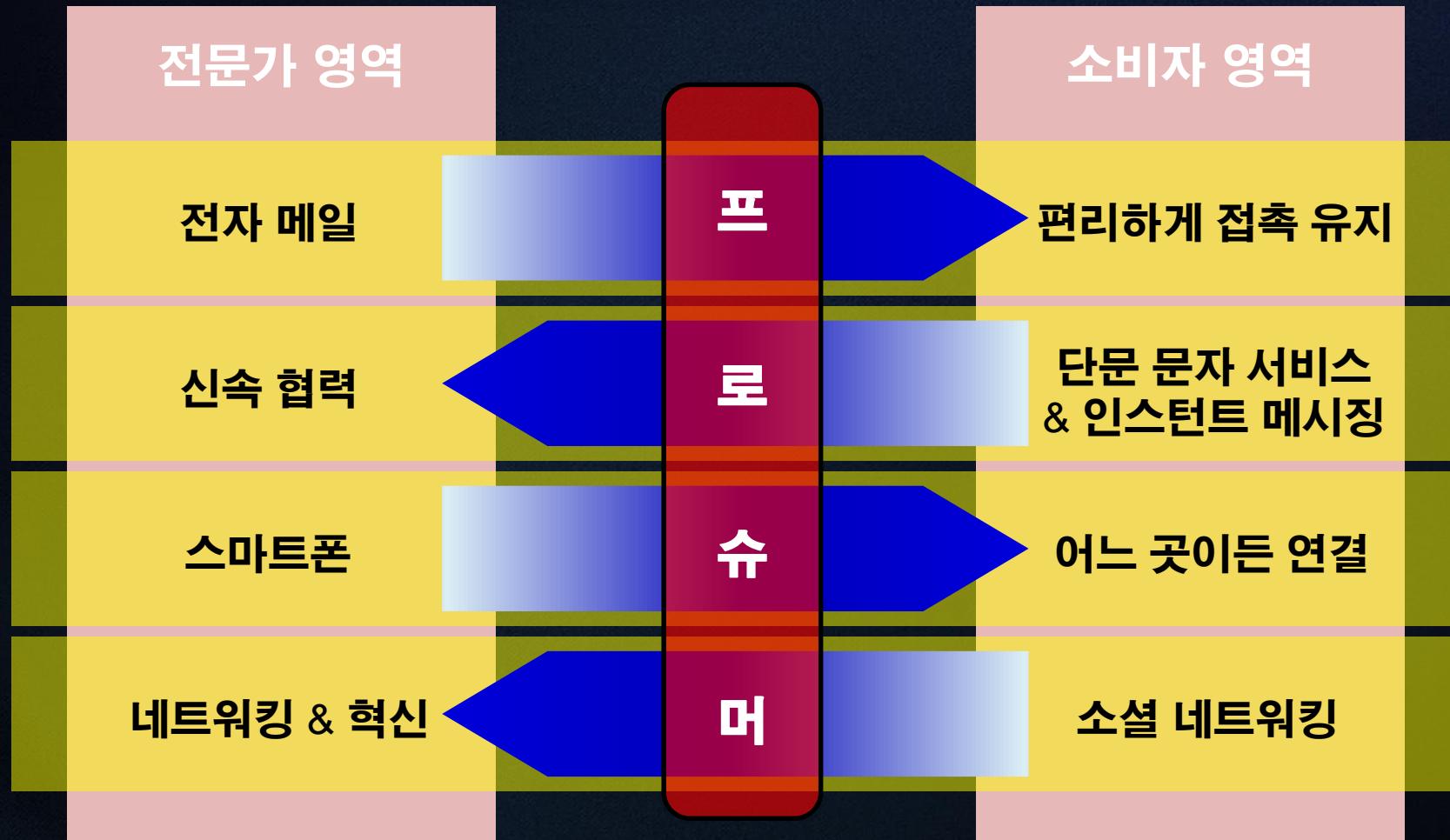
- 4차 산업혁명이라는 거대한 물결 앞에 개인은 한없이 작은 존재로 느껴질 수 있지만 그럴수록 능동적으로 대처하며 스스로 정체성을 확립해야 함
- 사회 조직을 구성하는 최소 단위 일원으로서 존재감을 잃지 않아야 함
- 급격한 변화에 뒤처지지 않도록 끊임없는 자기 혁신을 끌어내야 함
- 4차 산업혁명이 제공하는 환경을 활용하여 프로슈머로서의 위상을 갖거나 고유한 전문영역을 개척하는 플랫폼으로서의 개인의 지위를 확고히 할 수 있어야 함

# 프로슈머 (미국, 2006년 [Cisco])



\* 참고문헌: "Is the Consumer Ready? Consumer Connected Life Trends (U.S.)," Cisco IBSG, 2007

# 프로슈머의 특징



\* 참고문헌: Cisco IBSG Connected Life Market Watch Survey, 2009 (일부 재구성)

# 플랫폼으로서의 개인

---

- 개인이 주체가 되기 위해서는 좋은 나쁜 사회를 구성하는 기본 인자로서 존재 가치를 인정받을 수 있어야 함
- 정부나 기업이 제공하는 학습(교육)의 기회를 활용하여 자기의 역량을 키워야 함 → 자신을 사회 발전에 도움이 되는 플랫폼으로 만들어야 함(개인을 플랫폼화한다는 것은 개인이 환경 변화에 능동적으로 대응하여 자신만의 차별화된 역할을 할 수 있는 능력을 가져야 한다는 것을 의미)
- 교육이나 자기 계발을 통하여 자기 주체화 능력, 자기 학습 활동 능력, 네트워크 구축 능력, 자기 설계 능력을 키워야 함

# 3. 4차 산업혁명 시대의 변화하는 직업

## 직업의 성격 변화

- 평생 고용, 전일제와 시간제, 본업과 부업, 노동시간, 노사 관계, 직장과 가정 등 지금까지 사용해온 말들은 이미 의미를 상실하였거나 상실해가고 있음
- 동시에 또는 병행하여 여러 명의 고용주와 여러 개의 프로젝트를 수행하고 근무 시간이나 장소를 특별히 정하지 않고 일을 하는 환경이 조성되고 있음
- 직업 영역에서 개인은 기술의 발전으로 편해지기보다는 더욱 많은 노력을 해야 하는 부담을 안게 되었음
- 개인의 부담을 줄여주기 위한 국가의 역할이 더욱 중요해지고 있으며, 빠르게 변하는 직업환경에 어떻게 대응할 것인가가 향후 큰 과제

# 요구되는 직업 역량의 변화

세계경제포럼 보고서

순위	2015년	2020년	변화 (2015→2020)
1	복잡한 문제 해결	복잡한 문제 해결	순위 유지
2	타인과의 조정	결정적 사고	상승(2단계)
3	인사관리	창의성	상승(7단계)
4	결정적 사고	인사관리	하락(1단계)
5	협상력	타인과의 조정	하락(3단계)
6	품질 제어	정서적 지능	신규 진입
7	서비스 지향	판단 및 의사 결정	상승(1단계)
8	판단 및 의사 결정	서비스 지향	하락(1단계)
9	능동적 청취	협상력	하락(4단계)
10	창의성	인지적 유연성	신규 진입

# 직업 환경의 변화

---

- 지금까지 첨단기술은 주로 노동력을 대체하거나 사람이 하는 일을 보조하여 생산성을 높이는 데 기여 → 최근의 첨단기술은 지금까지와 달리 인지적인 판단이 필요한 작업을 대체하는 환경을 만들고 있음 ⇒ 비대칭적 양극화가 진행
- 개인 간 소통 방식이 직접 대면에서 간접 접촉으로, 일 대 일 접촉에서 일 대 다수 또는 다수 대 다수로 바뀌고 있으므로 일을 하는 패턴 역시 다수의 사람이 가상공간에서 동시에 공동으로 작업하거나 필요에 따라 작업에 참여자가 달라지는 시간 노동이 일반화되고 있음
- 하나의 직업 또는 주된 직업과 나머지 활동을 여가나 부업으로 구분하던 것에서 양자 간의 구별이 없어지고, 주어진 시간 동안 필요한 활동에 참여하는 임시직 경제가 자리 잡아 가고 있음

# 직업 영역의 과제

---

- 미래에 크게 변할 직업환경에서 개인이 겪게 될 어려움(세 가지 역설)
- (지능화의 역설) 지능화가 진행될수록 개인이 가지고 있는 전문성은 점점 더 빛을 잃게 되고, 전문성을 갖추는 것 자체가 어려워짐 → 지능화는 여러 영역에서 인간이 설 땅을 잃게 만듦
- (네트워크화의 역설) 네트워크화가 진행될수록 대화는 줄어들고 사회로부터 유리되는 개인이 늘고 있음
- (자율화의 역설) 자율화가 사회 전반으로 확산될수록 의사 결정 과정에서 주체가 되지 못하고 소외되거나 역할이 축소될 가능성이 높아짐

# 직업 선택의 역설

---

- 국가는 개인이 직업을 구하는 데 도움이 될 수 있도록 재교육을 포함한 직업교육, 현장이나 온라인에서의 학습 프로그램, 온라인 강좌, 온라인 모임 등 다양한 수단을 공공 부문에 구축하고 온라인 또는 디지털 경력 관리 시스템과 같은 데이터베이스를 운용하게 될 것
- 디지털화된 세상에서 개인은 새로운 직업을 구하는 과정에서 두 가지 상반된 환경에 놓이게 됨
- 개인은 구직을 위해 매우 다양하고 전문화된 자원들을 활용하게 될 것이므로 디지털화된 정보의 도움을 받을 수 있음
- 반면에 이전 직업(직장)에서의 업무 수행 결과, 전문 지식이나 전문 역량, 대인 관계, 습관 등 개인 정보 역시 상당 부분이 공개될 것이므로 불리한 요소가 있는 개인은 직장을 구하는데 어려움이 커질 수 있음 → 개인의 습관이나 태도, 개인의 온라인 평판에 관한 정보가 직업을 구하는 데 영향을 미치는 상황은 개인의 행동을 제약하는 요인이 될 수 있음

# 직장과 여가 (Work vs. Nonwork)

---

- 전통적인 시각에서는 직장 내에서의 활동과 직장 외에서의 활동은 확연히 구분되며 여가 활동은 직장과 무관하거나 큰 관련성이 없었음
- 스마트폰이나 태블릿 PC, 웨어러블 인터넷 등 모바일 기기 사용이 일반화됨에 따라 개인이나 소규모 사업장이 늘어나고, 직장과 여가의 구분이 점점 더 모호해지고 있음
- 직장 외에서의 활동이 직장 내에서의 활동과 점점 더 밀접하게 연결되고 있으므로 직장 내에서의 활동보다 직장 외에서의 활동이 개인의 성장에 더욱 큰 영향을 미치게 될 것임
- 여가 활동과 자신이 가진 전문성을 어떻게 연결할 것인가가 중요해지고, 여가 활동을 경력 관리에 어떻게 활용할 것인가가 중요해질 것임

# 개인의 봇

---

- 4차 산업혁명 시대에 직업환경이 아무리 변하고 직업 영역에서 공공 부문의 역할이 강화되더라도 직업의 문제를 푸는 것의 개인의 봇
- 디지털 시대에 빠르게 변하는 직업환경은 개인을 불안하게 하기도 하지만 개인이 선택할 수 있는 폭을 넓히는 역할도 하고 있음
- 사회적 지원이 체계적이고 전폭적으로 이루어진다고 하더라도 강한 자기 옹호나 결과에 대한 긍정적인 기대가 있어야 네트워킹이나 학습과 같은 경력 관리 활동이 효과를 낼 수 있음
- 개인은 정규교육 과정이나 평생교육을 통하여 여러 전문 영역과 조직에 걸쳐 네트워크를 구축해야 하며 새로운 기술에 대응하여 자신의 전문 역량을 지속적으로 키워나가야 함
- 자신을 경쟁력 있는 상품으로 만들기 위하여 자기관리를 철저히 해야 하며 자기 고용의 의식을 가져야 함