

Arts & Culture Education

Young Researchers Report

2024 제3호

문화예술교육
영리서처 리포트

‘돌봄’과 ‘콘텐츠’

한국문화예술교육진흥원 연구조사팀



2024

제3호

문화예술교육 영리서처 리포트

‘돌봄’과 ‘콘텐츠’

리포트 #1
영리서처 박민혁

어포던스 디자인 원칙을 적용한
문화예술교육 콘텐츠 개발 연구

리포트 #2
영리서처 안지연

탈 성장시대와 돌봄(지역)문화예술교육:
장소, 그리고 Local Community

리포트 #3
영리서처 임종우

문화예술교육 전문인력으로서 예술교육가의
상호 돌봄 실천과 역량 제고: 네트워크 및
직업적 공동체 사례를 중심으로

Arts & Culture Education
Young Researchers Report



CONTENTS

문화예술교육 영리서처 리포트 제3호 ‘돌봄’과 ‘콘텐츠’

리포트 #1

어포던스 디자인 원칙을 적용한 문화예술교육 콘텐츠 개발 연구

p.05

박민혁 (성균관대학교 미디어커뮤니케이션학과 겸임교수)

– 영리서처 토론과 Q&A

리포트 #2

탈 성장시대와 돌봄(지역)문화예술교육:
장소, 그리고 Local Community

p.13

안지언 (숙명여자대학교 아동예술교육·문화예술교육학과 교수)

– 영리서처 토론과 Q&A

리포트 #3

문화예술교육 전문인력으로서 예술교육가의 상호 돌봄 실천과
역량 제고: 네트워크 및 직업적 공동체 사례를 중심으로

p.24

임종우 (한국예술종합학교 영상원 강사)

– 영리서처 토론과 Q&A

리포트 #1

A Study on Cultural and Artistic Education Content Using Affordance Design Principles

어포던스 디자인 원칙을 적용한 문화예술교육 콘텐츠 개발 연구

박민혁 성균관대학교 미디어커뮤니케이션학과 겸임교수

어포던스 디자인

어포던스 디자인(Affordance Design)이란 사용자가 특정 행동을 쉽게 할 수 있도록 유도하는 디자인 원칙으로 정의되는 디자인 방법으로써, 가장 쉬운 사례로 '당기기' 또는 '밀기'를 직관적으로 알 수 있도록 설계된 문 손잡이를 생각해 볼 수 있습니다. 또한, 어포던스 디자인에서 가장 많이 언급되는 어포던스는 미국의 생태 심리학자 제임스 깁슨이 그의 저서 'The Ecological Approach to Visual Perception'에서 최초로 제안한 개념으로써, '인간을 둘러싸고 있는 환경이 제공해 주고 자극하는 모든 것'이라고 정의할 수 있습니다(진고은&남경숙, 2019). 즉, 어떤 행위나 행동을 유도한다는 의미의 어포던스는 '행동유도성' 또는 '행위가능성'으로 번역되기도 하는데, '~ 할 여유가 있다, ~ 하여도 된다, ~ 을 공급하다'라는 뜻을 가진 'Afford'에서 유래하였으며 인간컴퓨터 상호작용, 인지 심리학, 인터랙션 디자인 등의 분야에서 '특정한 개념을 서로 연결하는 것'이란 뜻으로도 쓰이기도 합니다. 즉, 어포던스란 사물과 사람 간의 사이의 특정한 관계에 의해서 제시되는 사용이나 동작, 또는 기능의 연계 가능성을 의미한다고 볼 수 있습니다.

추가로, 어포던스 디자인은 사용자가 무엇인가를 느끼는 데 도움이 되는 디자인(사용자가 쉽게 육안으로 읽을 수 있는 글자의 크기)을 의미하는 감각적 어포던스(Sensory Affordance), 신체적 행동을 할 때 사용자를 돕는 디자인(버튼이나 메뉴 등이 이용자가 쉽게 클릭할 수 있도록 하는 크기, 색상)을 의미하는 물리적 어포던스(Physical Affordance), 무엇인가를 알고자 할 때 사용자를 돕는 디자인(환경 내의 사용자가 버튼을 보고 지각하여 그 기능을 예상 및 생각에 도움)을 인지적 어포던스(Cognitive Affordance), 사용자가 과제를 완수하는 데 도움이 되는 디자인(과제를 성취하도록 지원하는 기능)을 기능적 어포던스(Functional Affordance)와 같이 크게 네 가지의 요소로 구분되는 것을 확인할 수 있습니다(송승원&이정교, 2024).

• 어포던스 디자인의 중요성

어포던스 디자인의 궁극적인 목표 중 하나는 사용자 경험(User eXperience, UX)을 향상하는 동시에 사용자의 실수를 줄이고 접근성을 향상하는 것입니다. 이와 관련한 가장 좋은 예시로 장애인을 위한 휠체어 접근 가능한 경사로 설계를 생각해볼 수 있습니다.

• 문화예술교육의 필요성과 어포던스 디자인과의 연관성

문화예술교육은 많은 긍정적인 효과를 함축하고 있는 가운데, 창의력, 비판적 사고, 사회적 상호작용 촉진이라는 의미 있는 효과를 내포하고 있으며, 이는 많은 사람들이 감정을 표현하고 소통하는 데 도움을 주는 요소라고 생각해 볼 수 있습니다. 어포던스 디자인을 적용한 문화예술교육 콘텐츠는 학생들의 참여도와 이해도를 증진시키는 데 있어서 많은 긍정적인 요소를 내포하고 있는데, 특히, 직관적인 인터페이스를 가진 온라인 미술플랫폼은 학생들의 많은 참여를 유도한다고 할 수 있습니다.

• 어포던스 디자인 원칙 소개

어포던스 디자인의 원칙에는 사용자의 행동 유도, 직관적인 인터페이스, 접근성과 포용성 등이 존재하며 각 원칙은 사용자 경험을 개선하는 데 있어서 중요한 역할을 합니다.

1) 사용자의 행동 유도

버튼의 색상이나 위치는 사용자가 클릭하도록 유도하는 데 큰 영향성을 내포하며, ‘구매하기’ 버튼이 눈에 띄는 색상으로 디자인된 경우, 사용자가 클릭할 확률이 향상되는 사례를 생각해 볼 수 있습니다.

2) 직관적인 인터페이스

사용자가 처음 접하는 시스템에서도 쉽게 사용할 수 있도록 설계된 인터페이스가 필요하며, 스마트폰의 터치 인터페이스는 직관적으로 구성된 부분을 생각해 볼 수 있습니다.

3) 접근성과 포용성

장애인을 위한 접근성 고려 필수 요소이며, 웹사이트에 스크린 리더를 지원하는 텍스트 대체 설명이 필요한 모습을 생각해 볼 수 있습니다.

문화예술교육 콘텐츠의 현황

현재 많은 문화예술교육 콘텐츠가 있지만, 접근성이 떨어지거나 사용자 친화적이지 않은 경우가 다수인 것으로 나타나고 있습니다. 현재 존재하는 다양한 콘텐츠에서 보이는 복잡한 메뉴 구조는 사용자 참여의 저해로 연결되는 부분이 있습니다.

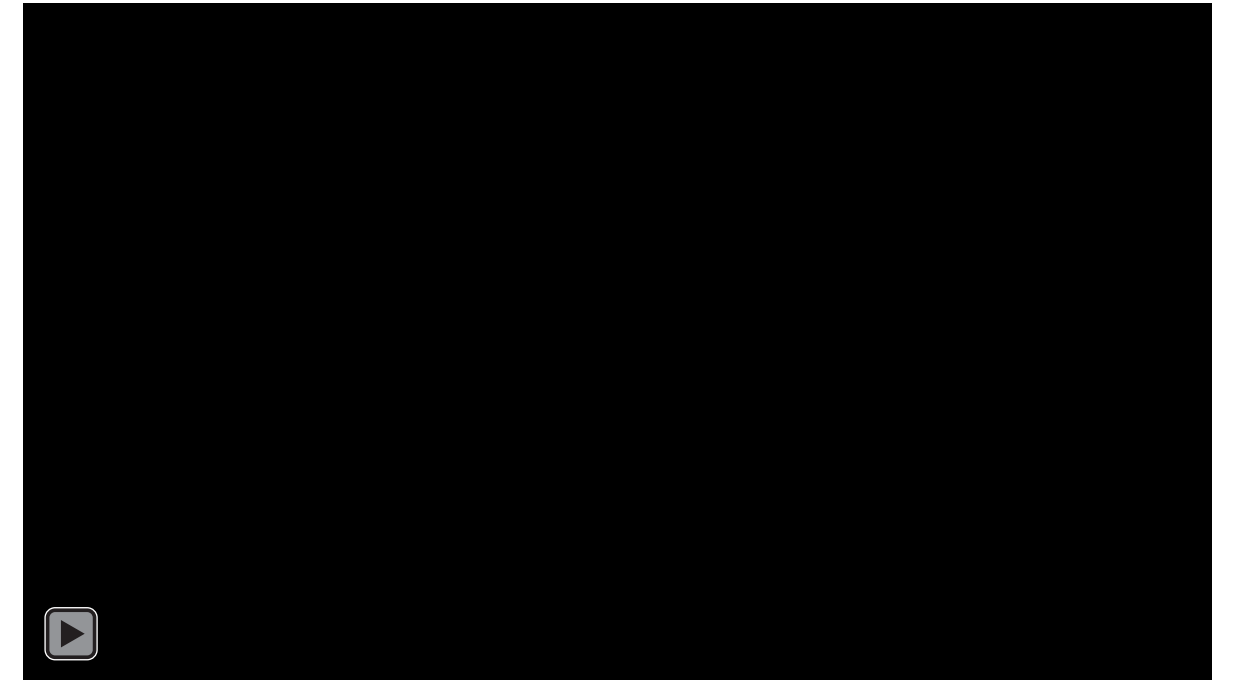
• 기존 콘텐츠의 문제점 분석

기존 콘텐츠는 종종 사용자 피드백을 반영하지 않거나, 다양한 사용자 요구를 충족하지 못하는 모습을 보여주고 있는데, 특정 연령대나 배경을 고려하지 않은 콘텐츠는 효과적이지 않기에 이에 대한 보완책 마련이 필요합니다.

• 어포던스 디자인 적용 사례

어포던스 디자인을 적용한 사례로, 사용자가 쉽게 탐색할 수 있도록 설계된 웹사이트인 네이버 포털 뉴스스탠드를 생각해 볼 수 있는데, [그림 1]과같이 입체감 있는 버튼은 ‘누를 수 있음’을 암시하고, 마우스를 올렸을 때 색상이 변하는

호버 효과는 ‘클릭 가능함’을 나타내는 부분에서 어포던스 디자인이 잘 적용되었음을 살펴볼 수 있습니다.



[그림 1] 네이버 포털 뉴스스탠드

출처: <https://ncondesign.com/ux-%EB%94%94%EC%9F%90%EC%9D%B8%EC%9D%98-%ED%95%B5%EC%8B%AC-%EC%96%B4%ED%8F%AC%EB%8D%98%EC%8A%A4affordance-%EC%95%8C%EC%95%84%EB%B3%B4%FA%B8%B0/>

• 콘텐츠 개발 프로세스 개요

콘텐츠 개발의 프로세스는 사용자 조사, 요구사항 정의, 디자인 아이디어 구상, 프로토타입 제작, 사용자 테스트, 피드백 반영의 총 여섯 단계로 이루어집니다.

1) 사용자 조사

사용자 조사는 대상 사용자의 요구와 행동을 이해하는 데 필수적이며, 설문조사, 인터뷰, 관찰 등의 방법을 사용할 수 있습니다.

2) 요구사항 정의

사용자의 요구를 명확히 정의하는 것은 성공적인 콘텐츠 개발의 기초이며, 특정 연령대의 사용자가 원하는 기능을 파악해야 합니다.

3) 디자인 아이디어 구상

브레인스토밍 세션을 통해 다양한 아이디어를 도출하고, 이를 바탕으로 초기 디자인을 구상하며, 다양한 색상과 레이아웃을 실험할 수 있습니다.

4) 프로토타입 제작

프로토타입은 초기 디자인을 실제로 구현하여 사용자 테스트를 위한 기초 자료를 제공하며, 클릭 가능한 와이어프레

임을 만들 수 있습니다.

5) 사용자 테스트

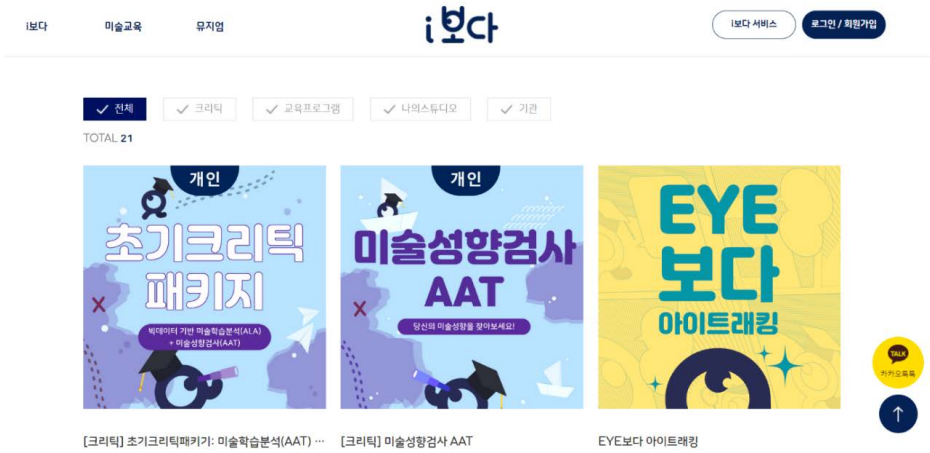
실제 사용자가 콘텐츠를 어떻게 사용하는지를 관찰하여 문제점을 발견하는 과정이며, A/B 테스트를 통해 두 가지 디자인을 비교할 수 있습니다.

6) 피드백 반영

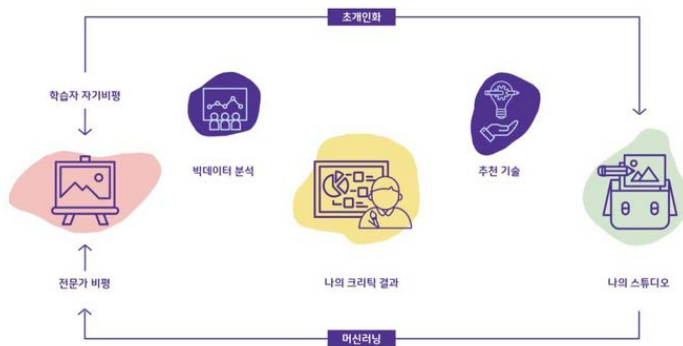
사용자 테스트 후 수집된 피드백을 바탕으로 디자인을 개선하는 과정이 필요하며, 사용자가 불편하다고 느낀 부분을 수정하는 과정이라고 할 수 있습니다.

• 성공적인 콘텐츠 개발 사례

어포던스디자인을 적용하여 성공적으로 개발된 교육 콘텐츠의 사례를 살펴볼 수 있으며, 그 중 대표적인 사례로 특정 연령대의 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 인공지능 기반의 온라인 미술 수업 콘텐츠 '보다'를 생각해 볼 수 있으며[그림 2 참고], [그림 3]를 통해 해당 콘텐츠의 시스템 구성도를 살펴볼 수 있습니다.

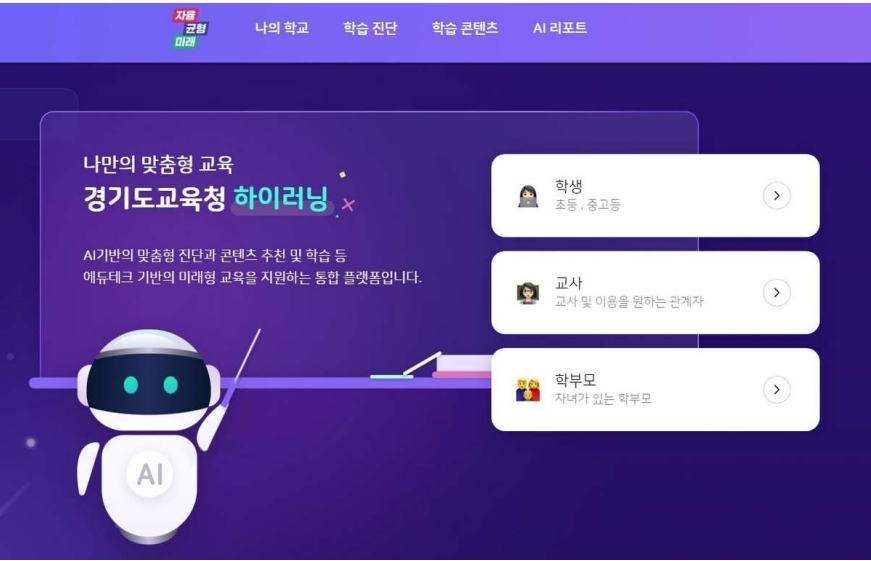


[그림 2] 온라인 미술 수업 플랫폼 '보다'
출처: <https://www.iboda.net/main/gate.php>



[그림 3] 온라인 미술 수업 플랫폼 '보다' 시스템 구성도
출처: https://www.hangyo.com/news/article.html?no=95666#google_vignette

관찰, 감상, 발상, 실험, 설계, 시각화를 포함하는 6개 미술 평가영역에 기반한 체계적 분석과 학생이 선호하는 주제, 표현 방식, 수준 등에 관한 정보를 상세히 제시하므로, 본격적인 수업에 들어가기 전 교사의 지도 방향을 설정하는 데 도움이 된다고 볼 수 있습니다. 이와 더불어 비대면 기반의 콘텐츠가 지속적으로 개발 및 확산하는 과정에서 AI 기반의 맞춤형 진단과 콘텐츠 추천 및 학습 등 에듀테크 기반의 미래형 교육을 지원하는 경기도교육청의 통합 플랫폼 '하이라닝'을 생각해 볼 수도 있습니다[그림 4 참고].



[그림 4] 경기도교육청 '하이라닝'
출처: <https://www.yna.co.kr/view/AKR20230913101100061>

• 어포던스 디자인 적용 결과 및 지속 가능성

사용자 참여율 및 긍정적인 피드백이 증가하는 동시에 사용자 경험 개선 및 만족도가 향상되는 모습을 살펴볼 수 있었으며, AI 및 메타버스 등 첨단 기술과의 융합을 통한 문화예술교육의 진화를 추구할 필요성이 더욱 커지는 시점이라고 할 수 있습니다. 또한, 지속 가능한 교육 콘텐츠 개발에 기여할 수 있을 것으로 기대되며, 다음과 같은 부분을 함께 고려해 보아야 할 필요성이 있습니다.

1) 교육자와의 협력 방안

교육자와의 협력을 통해 콘텐츠 개발 시 실제 교육 현장의 요구를 반영할 수 있을 것으로 예상됩니다.

2) 커뮤니티 참여의 중요성

커뮤니티의 참여는 콘텐츠 개발에 있어 중요한 요소가 될 수 있을 것입니다.

3) 정책적 지원의 필요성

문화예술교육에 있어서 정부의 정책적 지원이 확장된다면 문화예술교육의 긍정적 효과는 한층 더 향상될 수 있을 것입니다.

• 어포던스 디자인의 가치

어포던스 디자인은 사용자 경험을 개선하고, 문화예술교육의 접근성을 높이는 데 기여하고, 이는 교육의 질을 향상하는 데 중요한 역할을 하는 요소이기에 향후 다양한 방면으로 활용해야 할 필요성이 있다고 생각합니다.



박민혁

인공지능(AI)과 사용자 경험(UX), 인간공학 분야를 접목한 연구를 진행하고 있으며, AI, 사물인터넷(IoT) 등 스마트 기술을 활용해 비즈니스 모델을 구축하고 있는 기업 중심의 사례연구 및 웹/애플리케이션 사용성 평가 등 다양한 성격의 연구를 진행했다. AI, UX 요소 기반의 어포던스 디자인을 주요 연구 주제로 설계했고, 지속해서 변화하는 트렌드에 대한 적응을 위한 여러 기업 및 기관에서의 실무경험과 함께 다수의 대학, 기관에서 예술과 기술을 접목한 새로운 장르의 융합학문을 기반으로 한 강의로 많은 이들과 공감대를 형성하며 성장하는 시간을 갖고 있다. 현재 성균관대학교 미디어커뮤니케이션학과 겸임교수로 재직 중이다.

[참고문헌]

- 황윤자, & 안미리. (2014). 박물관 교육 모바일 애플리케이션 개선을 위한 어포던스 이론 적용 인터페이스 연구. 컴퓨터교육학회 논문지, 17(5), 25-34.
- 루한이, & 서한석. (2018). 어포던스 이론이 적용된 GUI 디자인 제언에 관한 연구: SNS 앱을 중심으로: SNS 앱을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 18(11), 113-122.
- 진고은, & 남경숙. (2019). 유니버설 (Universal) 과 어포던스 (Affordance) 관점에서 지하철 진입시설 디자인 연구-노인 행동 지원성 중심으로. 한국공간디자인학회 논문집, 14(7), 183-194.
- 이소영, & 김형준. (2019). 이러닝 환경에서 몰입에 영향을 미치는 요인 연구-상호작용 요인과 어포던스 요인을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 19(10), 522-534.
- 송지성, & 강송희. (2020). 어포던스 이론에 따른 체험기반 모바일 실감콘텐츠 UX 디자인 연구. 브랜드디자인학연구, 18(3), 277-288.
- 조희경. (2021). 메타버스 환경에서 어포던스 디자인 요소 분석에 대한 연구. 한국디자인문화학회지, 27(3), 441-453.
- 광민지, 최수지, 박수빈, 황민욱, & 이상원. (2021). 소셜 라이브 스트리밍 서비스의 어포던스와 디자인요소 간 관계에 대한 다학제적 연구-20 대와 30 대 시청자를 중심으로. 한국과학예술융합학회, 39(4), 33-51.
- 원종욱. (2021). 인지적 어포던스 향상을 위한 메타버스 기반 러닝 콘텐츠 유형 연구. 커뮤니케이션 디자인학연구, 77, 112-123.
- 이하나, & 강소영. (2021). XR 환경에서의 어포던스 요소가 사용자경험과 만족도에 미치는 영향. 한국디자인문화학회지, 27(3), 395-404.
- 문정원, 김단비, 권대희, & 구유리. (2022). 고령자를 위한 데이터 기반의 참여적 건강관리 구독 서비스 플랫폼 디자인 연구. 한국디자인문화학회지, 28(1), 119-136.
- 이한진, & 구현희. (2022). 메타버스 플랫폼 사용성 평가체계 구축에 관한 델파이연구-로블록스, 제페토, 게더타운 사례를 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 22(9), 179-193.

- 김주영, 임선희, & 김주연. (2023). 관광 메타버스의 어포던스 디자인 요소에 관한 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 18(5), 399-409.
- 김명미, & 유성하. (2023). 어포던스기반 만보기앱 UI 어플리케이션 마케팅 디자인 연구. 문화와융합, 45(8), 691-699.
- 송승원, & 이정교. (2024). 사용자 경험 극대화를 위한 메타버스 플랫폼 연구-어포던스 디자인을 중심으로. 한국공간디자인학회 논문집, 19(1), 39-50.
- 박민혁, & 구자준. (2024). 생성형 AI 기반 플랫폼 서비스에서의 UX 어포던스 및 지속사용의도간 관계연구. ICT 플랫폼학회 하계학술발표대회논문집, 11(1), 64-67.
- 문영순. (2024). 메타버스 웹 플랫폼 기반 교육 콘퍼런스 스페이스 디자인 가이드에 관한 연구: '초보'와 '단기' 사용 교육자를 중심으로. 에듀테인먼트연구, 6(1), 89-107.

영리서처 토론과 Q&A

김은진

‘유니버설 디자인’(universal design for learning, UDL)에서 강조하는 것도 장애 학생 혹은 다양한 학생을 위한 접근성 향상에 초점을 맞춰 연구를 진행하고 있는데 어포던스 디자인도 UDL이 시작된 방향과 비슷한 방향으로 향하고 있는 것인지 궁금함

박민혁

처음 유니버설 디자인이라는 용어가 나왔을 때만 해도 어포던스 디자인과 접점을 가지고 연구가 되는 모습을 보지 못했는데, 최근 들어 두 가지 키워드를 묶어서 연구하는 모습을 볼 수 있었음

임종우

발표를 들으며 두 가지 질문이 떠올랐는데, 첫 번째는 한국의 사례 외에 참고할 만한 해외 사례도 있는지 궁금하고, 두 번째는 디지털 문화예술교육이 일방적일 수밖에 없는 구조적 문제, 자신이 만든 문화예술교육 콘텐츠의 복제·확산에 대한 교육자들의 저항감 등 디지털 문화예술교육의 보편화를 위해 선행되어야 할 해결 과제는 무엇인지 궁금함

박민혁

첫 번째 질문의 경우, 어포던스 디자인의 가장 좋은 해외 사례로 ‘마이크로소프트’와 ‘구글’의 직관적인 검색창 디자인을 예로 들 수 있음

두 번째 질문에 대한 답변은 인공지능과 첨단 기술 발전에 따른 디지털 문화예술 교육 콘텐츠의 빠른 보급, 확산으로 인한 저작권 문제를 꼽을 수 있음. 이에 대한 문제 해결을 위해 단체나 정부 차원의 조율이 필요하다고 생각함

리포트 #2

탈 성장시대와 돌봄(지역)문화예술교육: 장소, 그리고 Local Community

안지연 숙명여자대학교 아동예술교육·문화예술교육학과 교수

나에게 영감을 주는 심미적 장소는?

예술체험(미적체험)의 힘: 진지하고 심오한 감동을 주는 어떤 대상에 대해, 특별한 방식으로 주목함으로써 감응하고 동시에 이것에 대해 자신만의 방식으로 응답할 수 있게 되는 상태(2011, 서울문화재단)를 미적체험이라 부른다.

이 미적체험을 극대화하는 장소가 있는가?

모든 인간은 몸성(性)을 지니고 있다. 유한한 존재로 지역과 장소를 중심으로 살아가게 된다.

지역과 예술의 융합은 지역과 그 지역의 맥락에 주목한다. 통합 목적은 나, 타인, 사물, 세계와 새롭게 관계 맺기 위함이며 체험과 감각적 에너지를 중요시한다. 사물의 질성과 직접 만나는 몸감각적 예술 경험 구현에 초점을 맞춘다(곽덕주·박혜연, 2021). 지역 연계 창의융합예술교육은 지역의 유무형 자원과 지역의 역사 등 지역 콘텐츠를 융합한 예술교육으로 정의할 수 있다. 또는 해당 지역의 정주민, 예술(교육)가, 해당 지역에서 활동하는 직장인, 학생 등 다양한 인적 자원을 연계한 예술교육을 지역문화예술교육으로 볼 수 있다(안지연, 2024).

우리는 왜 지역과 장소를 알아야 하는가?

특히나 아동·청소년들은 이동의 자유권에서 한계를 지니고 있다. 그러나 우리나라 아동들은 놀이 시간 및 장소의 권리가 현저히 침해받고 보장받지 못하고 있다(김영미 외, 2022). 이러한 가운데, 본인이 살아가는 곳의 역사, 장소, 사람들의 이해는 아동기 발달에 주요한 ‘세계관 및 자아관 형성’에 지대한 영향을 미친다.

성인의 경우 자신을 침투하는 외부자극과 내부세계에서 앎과 배움이 창출되는데 우리는 문화적 가치를 창출하는 ‘작용 주체’로 ‘시민’으로 권리와 기여를 할 수 있다. 자신의 문화를 소통할 권리, 사회적 시민으로 참여할 권리, 문화생태계 안에서 삶의 경험을 존중받을 권리, 미래가치를 창출할 권리를 가지고 있다.

인간 행위가 일어나는 유무형의 시공간 변화는 도시 속에서 유형의 몸을 지니고 활동하는 시민들 삶의 변화로 이어질 수 있다. 즉, 문화예술교육을 통해 시민을 도시라는 무대의 적극적 참여자로 만들어 관객이 무대를 올려다보는 형태가 아니라 일상의 거리를 무대로 삼는 상상력을 촉발할 수 있다. 듀이(J. Dewey)의 경우, 학습자가 외부 자연환경이나 사회와 부딪치며 겪는 직접경험의 결과와 상호작용을 하며 순환성장하는 과정을 거쳐 학습자 스스로 배움의 주인이 되는 사회가 진정한 민주주의 사회이다. 듀이의 입장은 ‘예술을 통한 일상의 확장’과 예술의 목적성을 옹호한다.

이처럼 우리는 오늘도 지역 안에서 살아가고, 학습하며 지역문화를 읽어가고, 창출하고, 익힌다. 학교에서 익힌 것을 삶으로 연계해 살아가는 장(場), 지역에서 익힌 것을 학교에서 실현해 볼 수 있는 아동기 실험의 장으로 학교와 지역사회 연계계를 적극적으로 지역문화예술교육으로 매개할 수 있을 것이다.

특별히, 제3의 공간/SOC 개념으로도 근래에 주목받는 지역문화공간이란 최근의 현상만은 아니다. 지역 내 예술 활동과 체험을 하고자 하는 예술가, 시민, 공동체(동호회) 등을 위한 공간으로 지역성(local)을 중심으로 지역문화와 함께 공간적 의미를 갖춘 시설이다.

대개 공연장, 박물관, 미술관으로 개념화하지만 생활문화가 진흥되고 일상 속 예술활동이 진흥되면서 (작은)도서관, 평생학습관, 복지시설, 폐·유헤공간 등 여러 형태의 지역문화공간이 창작, 소통, 교육, 보존, 레지던시, 국제교류 등의 역할을 감당하고 있다. 이러한 지역문화공간의 특성은 먼저, 창작으로서 역할을 하며 예술가 및 시민들의 예술창작 기능과 창작 진흥을 위한 교류 프로그램 운영으로 지역 내 문화예술 창작에 이바지한다. 두 번째로, 예술을 통한 소통의 공간으로 예술을 기반으로 만남을 가질 수 있는 모든 공간이 해당하여, 예술가들간의 교류와 네트워크 형성, 예술시장과의 결합, 지역사회와의 소통, 장르를 넘어서 예술 개념의 고찰, 예술가와 시민의 만남, 시민 간의 연대를 이루기도 한다. 세 번째로는 예술교육 공간으로 지역문화에 밀착하여 교육적 기능을 수행함으로 지역민이 요구하는 교육적 수요와 이를 전문적으로 수행할 수 있는 지역 내 인력이 함께 프로그램화하는 사례들이 늘어가고 있다. 네 번째로 보존공간으로 지역 문화 향유와 유산 체험을 할 수 있는 소중한 기회로도 활용되기도 한다. 다섯 번째로 예술가의 거주공간으로도 활용되기도 하는데 레지던시 형태로서 예술가들이 창작과 더불어 거주공간으로 이용하며 지역주민과의 소통 문제로 부딪히게 되는 종전의 형태와 달리, 지역민과 밀착하여 창작, 소통, 교육의 기능, 즉 지역문화매개자 역할을 담당하며 조화를 이루기도 한다. 마지막으로 국제교류 공간으로 지역 세계화와 같은 지역화(localization)현상으로, 나라와 나라 간 교류를 넘어 도시와 도시 간, 지역과 지역 간의 문화교류가 최근 활발해지면서 국제교류, 문화ODA 역할들을 감당하기도 한다(안지연, 2013).

Q. 내가 경제적 여건에 상관없이 거주하고 싶은 공간, 활동하고 싶은 공간(지역), 그 이유는?

탈성장시대, 우리는 무엇을 놓치고 있는가? - 성장시대, 우리는 무엇을 얻었는가?

더 빨리, 더 많이가 더 나은(Better) 사회를 가져왔을까?

한강의 기적 서울. 서울은 한국의 수도이자 인구 면에서도 세계 10~15권을 웃도는 국제 주요 도시로 알려지고 있다. 한국이 열강의 무대에 등장하게 된 것은 단연 1988년 올림픽 유치 이후로 보고 있는바, 2002년 월드컵 개최로 또 한 번 경이로운 부상에 전 세계가 주목하고 있으며, 반도체 및 첨단 IT기술로 기술 및 인재집약적 나라로 국위선양을 이룬 2000년대를 지나 현재는 한류를 통한 문화산업(Soft-power Industry)으로 전 세계적 주목을 받고 있다. 사실상 지

구상에서 가장 불안하면서도 철통같은 국경을 마주하고 있는 분단의 상황에서 전례 없는 경제성장의 중심 기능을 갖췄다는 것에는 이견이 없을 것이다(서울대사회발전연구소, 2015; 안지연, 2023).

한국적 도시화가 세계적 도시화 현상과 다른 독특성은 ‘압축성’과 ‘불균형’인데, 이처럼 한국의 발전주의 도시화에 관해 한국의 ‘생산성’ 집중 문화와 역사가 주를 이룬 가운데 연구자들 역시 한국의 발전주의 도시화에 공감하고 있다(김준수, 2018). 김준수는 1960~1980년을 <국가-자연형성기로서 축적전략>의 대상으로 자연을 바라보며 이를 ‘콘크리트 비인간의 배치: 홍수 통제와 강남개발’이라는 내용으로 도시화를 해석하고 있다. 이 당시 ‘한강종합개발계획’이라는 국가 프로젝트를 통해 본격화된 한강개발 과정 속 냉전과 발전의 측면에 집중해서 한강을 영역화 해나간 한국의 발전국가 전략을 검토한다.

발레리 줄레조(2014)는 외국인 학자의 시선으로 본 한국 사회의 발전주의와 아파트를 다음과같이 인식하였다. 매년 홍수에 대한 통제와 안정적인 급수가 이슈였던 서울은 70년대 들어 본격화된 여의도 개발을 근대화의 상징으로 바라봤다. 서울의 인구가 집중된 1960년부터 중앙집중화 전략으로 80년에 들어서는 국가영역이 88 올림픽 준비 및 발족과 더불어 근대화로서 아파트 건축양식을 적극 도입하며 한강 물줄기에 따른 마포, 용산, 잠실, 강남을 중심으로 대기업 중심의 아파트 개발권을 중앙집권적 국가관과 더불어 국가가 영토 시장에 개입하였다. 아파트가 소위 돈이 된다는 인식이 차차 생겨나며 많은 중산층 중심의 시민과 기업들은 부동산 사업영역에 뛰어들었다. 이어서 김준수는 1990~2000년은 <축적의 전유: 수변 공원화 전략>으로 도시화를 해석하며 한강을 축적과 냉전의 맥락 속에 ‘국가의 자연’으로 만들어갔고 이와 같은 과정은 대규모 국가 프로젝트를 통해 진행되어 왔다. 이때부터 신발전주의와 생태학적 위기는 공존하였고 생존과 투기 사이에서 ‘내 집에 갇힌 사회’의 정점을 이루며(김명수, 2020) 한국에서 도시, 특히 서울 중심의 도시화는 생존과 투기 사이에서 기본권인 주거지를 선택하거나 박탈당하게 되었다. 수많은 도시화의 문제인 젠트리피케이션(동지내몰림)에 관해서 서울 역시 지나친 인구과밀로 현재까지도 반복되는 문제로서 예술가, 정주민의 동지내몰림은 지역문화예술 생태계에도 주요한 요소이다.

이러한 가운데 우리 사회는 탈성장, 저성장 고성속의 방향이 주목된다. 탈성장 시대로 성장이 아닌 성숙의 시대를 기원하는 인문/ 예술 등의 영역에서의 목소리는 문화예술교육이 나아갈 방향에 단초이자 해답이 되기도 한다. 노동과 일 중심의 사고에서 놀이와 쉼이 격상되며 정서/관계적 교류의 중요성, 다시 커뮤니티, 작지만 일상의 소중한 것들에 주목하기 시작하였다.

‘워라벨’, ‘자기 돌봄’, ‘내면치유’ 등과 같은 가치를 유행이나 상업시장으로 채울 것이 아닌 일상에서 내면화하고 외연화하기 위해서는 문화예술교육이 동시대적 피로사회의 고민을 적극 끌어안아야겠다.

한편, 고성장 압축성장으로 인한 양적 성장에서 삶의 질 추구로의 가치 변화, 디지털 자본주의의 심화, 세계화와 지방화의 동시진행 등과 같은 다층적·복합적 변화가 동시에 진행되고 있으며 이는 창의성 발현의 토대가 되고 있다. (박은실, 2010)

개인 삶의 전반적인 변화와 행복을 추구하는 탈물질주의 가치관의 확산은 문화예술이 더 이상 소수의 전유물이 아니라 누구나 즐길 수 있고 삶의 질 향상을 위해 필요한 여러 방법 중 하나라는 인식을 불러온 것이다. 문화예술교육은 모든 생애주기에서 필수 불가결한 삶의 한 요소로 자리 잡고 있으며, 공간적 범주도 학교와 시설 중심에서 사회문화예술교육, 지역문화예술교육, 마을(도시 문화예술교육) 등과 같이 확장되고 있다(안지연·이병준, 2020).

! . 모두의 예술교육을 위한 탈성장에 이해, 계속 삶으로, 시선으로 익혀가야 할 길

다시 커뮤니티 그리고 지역장소

공동체(커뮤니티)에 대한 사람들의 관심이 높아지면서, 자연스럽게 공동체 구성도 현실화되고 있다. 대개의(도시) 커뮤니티는 ‘목적과 방향 그리고 사람들의 지속적 열정’이 모여 이루어지고 발전하게 되는데, 이때 ‘놀이(예술)’적 요소가 가미되면 공동체의 의미와 효과는 더 강해진다. 이 때문에 놀이를 근간으로 하는 예술커뮤니티가 오늘날 주목을 받고 있다. 인류의 문화적 자산으로서 예술 계승을 이해하고 예술가에 의한 창작 과정과 감상자에 의한 향수 과정이 예술의 중요한 역할이라고 정의할 때, 실제로 문화예술을 매개로 한 다양한 활동들은 지역구성원들의 참여를 높이는 계기가 되고 있다. (안지연, 2012)

이때 지역의 장소는 중요한 매개의 장이 된다. Oldenburg(2019)는 제3의 공간의 특성으로 접근성, 상호작용성, 유희성, 편의성, 다양성 등을 들었다. 첫째, 접근성은 사람들이 모일 만한 중립지대에 존재해야 한다는 것을 의미한다. 둘째, 상호작용성은 주로 중립적이고 수평화 작용이 일어나는 대화를 가리킨다. 셋째, 유희성은 단골손님에 의해 부여된 장난스러운 분위기에 의해 형성된다. 편의성은 아무 때나 거리낌 없이 혼자 갈 수 있는 곳으로 하루 중 언제고 이용할 수 있음을 뜻한다. 즉, 시간적인 요인만큼 공간적 요인(위치)도 중요하다. 다섯째, 다양성은 다양한 사람들이 모인다는 점과 아울러 그곳에서 이루어지는 대화 주제 또한 다양하다는 것을 뜻한다. 2차 세계대전 이후 지어진 미국의 주거공간은 커뮤니티를 연결하기보다는 단절되게 설계되어 있기에(올덴버그, 1999) ‘머무르는 사람’에 초점을 맞추고 ‘인간적 공간’을 지향하는데, 이는 공간(Space)이 콘텐츠(Contents)와 컨텍스트(Context)와 연결됨을 시사한다(백지연, 2024).

〈문화예술교육 지원법〉에 따르면 모든 국민이 자신의 관심과 적성에 따라 거주지역 등에 관계없이 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 기회를 균등하게 보장하는 것을 기본 원칙으로 제시하고 있다. 국가와 지방자치 단체의 지원 책무와 함께 지역문화예술교육센터 지증이 시작되었다. 제10조에 따라 지역문화예술교육센터는 ‘지역문화예술교육 지원의 효율적인 실시 및 이에 필요한 참여 주체 간의 협의조정, 그밖에 협력증진을 위하여’ 시·도지사 및 기초자치단체장과 협의를 거쳐 문화체육관광부 장관이 지정한다. 2009년부터 순차적으로 17개 광역지자체별 지역문화예술교육지원센터가 지정되었으며, 문화예술교육이 지역 여건에 맞게 더욱 효과적이고 효율적으로 추진 될 수 있도록 지역별 정책을 수립하고 지역 내 허브로 다양한 지원사업을 시행하고 있다.

생활 밀착형 사회기반시설(SOC)이란 사람이 먹고 자고 자녀를 키우고 노인을 부양하고 일하고 쉬는 등 일상생활에 필요한 인프라와 삶의 기본 전제가 되는 안전시설을 뜻한다. 오늘날에는 이러한 지역문화예술교육센터의 기능이 부각되고 있다.

Q. SOC공간이 지역 내 떠오르는가? 프로그램, 인력, 네트워킹, 공간, 연구중심 유형 중 SOC기능 강화를 위해 지역문화예술교육 생태계에 보완되어야 할 것은?

다시 연구: 지역문화예술교육생태계- 예술교육의 접근성과 친숙성을 높이며

1) 접근성과 친숙성

2021년 〈국민여가활동조사〉 국가통계에 의하면 문화예술교육에 관한 의미 있는 통계결과가 있다. 학교 교육 외 문화예술교육에서 보완되어야 할 부분에 대해 ‘강사들의 전문성을 높여야 한다’를 응답한 비율이 26.6%로 가장 높고, 다

음으로 ‘내용이 알차져야 한다(24.5%)’, ‘수강비용이 저렴해져야 한다(21.5%)’ 등의 순으로 나타남. 교교육 외 문화예술교육 시 겪는 애로사항 중 ‘관심 있는 강좌가 없다’가 31.4%로 가장 높게 나타난다.

그다음으로 ‘시간이 좀처럼 나지 않는다(28.5%)’, ‘비용이 많이 든다(18.2%)’, ‘관련 정보가 부족하다(9.7%)’ 등의 순으로 나타난다. 지역공간활용으로는 공간별 이용률은 ‘주민자치센터’가 21.5%로 가장 높고, 다음으로 ‘도서관(9.7%)’, ‘박물관(미술관 포함)(4.5%)’, ‘민간공연장(4.1%)’ 등의 순으로 나타난다. 문화예술활동 공간 위치로 이용한 문화예술활동 공간 위치 중 ‘박물관(미술관 포함)(37.0%)’, ‘대학교 부설 사회문화교실(26.5%)’, ‘문학관(22.6%)’은 거주하지 않는 광역시도 내에서 이용한 경우가 비교적 많으며 ‘주민자치센터(99.7%)’나 ‘도서관(97.4%)’ 등은 이용자 대부분이 거주하고 있는 광역시도 내에 위치한 공간을 이용하는 것으로 나타난다.

더불어 문화체육관광부는 한국문화예술교육진흥원과 함께 ‘2020 문화예술교육조사’ 결과를 발표한바, 조사는 교육 참여율과 만족도 등 우리 국민의 문화예술교육 현황을 담은 최초 국가승인통계이다. 통계결과 문화예술교육을 경험한 국민이 27.3%, 지속 참여 의향이 81%로 매우 높았지만, 문화예술교육의 관한 정의와 개념에 대한 이해 부족으로 첫 참여기회가 주어지는 것이 문화예술교육 저변확대에 주요한 요소로 꼽힌다. 이를 위해서는 경험을 높이는 용어이해의 친숙성, 경험의 접근성을 높이는 홍보, 장소 및 생애주기의 다각화된 프로그램이 중요하다.

한편, 2021 통계와 2020통계자료에 공통적 통계결과는 초·중·고교 교육 과정을 마친 만 19세 이후부터 문화예술교육 참여율이 급격히 낮아진다. 2020년 조사 결과에 따르면, 연령이 높고 가구 소득이 낮을수록 문화예술교육 참여율은 낮아졌다. 특히 영유아(45.1%), 아동·청소년(49.1%)이 50%에 가까운 문화예술교육 참여율을 보이는 반면, 19세 이후(29.5%)부터 문화예술교육 참여율이 급격히 낮아져 성인 후기(50~64세)에 이르면 19.4%까지 감소했다. 가구소득별로 살펴보면, 최고 소득(월 600만 원 이상, 32.7%), 최저 소득(월 100만 원 미만, 25.4%) 간 문화예술교육 참여율은 7.3%포인트 차이를 보였다. 지역규모별로는 중소도시(32.3%)와 대도시(22.9%) 간 참여율은 9.4%포인트 차이를 보였다. 우리에게 남아있는 과제는 ‘모두의 예술교육’을 위해서, 문화예술교육의 접근성을 높이는 것이 용어/개념적 친숙성을 높이며 친숙성을 높이는 것이 접근성을 높이는 것이라 사료된다.

2) 관계의 미학 – 돌봄 (동시대적 요구)

• [공릉청소년 문화센터]사례

노원구가 설립하고, 성공회 대학교의 운영법인으로 세워진 서울 노원구 공릉청소년문화센터는 아동·청소년들이 들고 나는 공간이다. 특별히 필자는 본 기관에 축제 기획에 참여와 2022아동정책영향평가-놀이·여가·문화에 연구원으로 참여함으로 본 기관 사례를 좀 더 자세히 들여다볼 수 있었다.

더불어 살아가는 지혜와 휴식, 다정한 모임과 놀이를 할 수 있는 공간, 정보와 책이 있다.

2011년 2월에 개관한 이래 다양한 아동·청소년의 자치 활동, 문화예술 자체 동아리가 활성화 되도록 하였다. 이곳에 오는 아이들은 지역 안 안전한 공간과 어른들께 돌봄을 받기도 하고 본인들이 노인이나 어르신들을 돌보기도 한다. 예방적 회복 활동에 주력하는 이 공간은 교육복지공동체를 만들기 위해 노력한다. 주요한 공간으로 청소년창작놀이터 ‘이상한작업장’, ‘이렇게 상상하는 대로’ 창작하는 공간이 있다. 이상한작업장에서는 재료바에 비치되어 있는 재료를 필요에 따라 자유롭게 사용하여, 원하는 만들기 작업을 할 수 있다.

누하프 같은 누구나 도전할 수 있지만 혼자서는 도전하기 어려운 예술적 프로젝트를 서로 함으로 서로를 알게 되고,

자기 도전과 진로, 상호돌봄을 이곳에서 실현한다.

노원, 특히나 공릉동은 꿈마을 공동체로 유명하다. 마을 속 어른들이 어린이·청소년의 꿈을 응원하는 마을교육공동체 어린이·청소년의 꿈을 응원하는 마을교육공동체 공릉동꿈마을공동체는 '모두를 위한 공릉동'을 꿈꾸는 마을교육공동체이다. 마을을 생각하는 사람들이 청소년축제를 계기로 모여 2012년 9월 '꿈마을 선언문'을 공동 선포하고 청소년 친화적 마을교육공동체 운동을 시작하며 마을 속 어린이, 청소년들을 들여다보고 응원하는 어른 지지자들 모임이다.

공릉청소년문화정보센터를 중심으로 50여 개 기관 및 단체가 모여 마을교육력을 활성화하며, 그중 공연창작극단이자 꿈의극단으로도 참여하는 '극단 즐거운사람들'은 공릉동에 위치하여 지역 아동·청소년 문화예술 활동에 적극 참여한다.



[그림 5] 공릉청소년문화정보센터 누하프 기록
출처: 공릉청소년문화정보센터 홈페이지

〈사회참여 예술 socially engaged art〉는 예술에서 개념주의와 다소 맥을 같이 하고 있다. 개념주의적 예술은 사고 과정 자체를 예술 작품으로 승화시켰고(행위 과정의 기록, 창작 행위에 대한 주된 목적이 아닌), 그 결과 예술 작품의 물질성은 필연적인 것이지 선택의 문제가 아니라는 것이다. 사회참여적 예술은 이러한 개념주의적 예술의 사고관과 맥을 같이하며 행위의 과정과 사고의 확장에 기본 근거를 둔다.

지난 수십 년간, 전 세계적으로 사회적 상호작용을 바탕으로 하는 예술의 용어를 관계 미학 (relational aesthetics)이나 공동체 예술(community art) 또는 협업예술(collaborative art), 참여예술(participatory art), 대화예술(dialogic art), 공공예술(public art) 등으로 불러왔다(파블로엘게라, 2013). 이런 가족의 해체, 핵개인의 시대에서 관계 안에서의 미적 경험, 관계를 만들어가는 의사소통요소로서 문화예술교육은 주요한 가치, 영향, 효과이자 동시대적 요구가 되었다. 인간은 태어날 때부터 누군가의 돌봄 없이 생존부터 불가능할뿐더러 지구상 동물 중 가장 긴 돌봄을 필요로 한다.

게다가 문명의 발달에 따라 수명은 늘어났지만 그만큼 돌봄을 받아야 할 기간도 늘어났다. 다른 한편으로 돌봄은 인간의 행복에 있어서도 간간을 이룬다. 인간이 궁극적으로 행복을 지향한다고 할 때 행복감은 언제나 관계 속에서 얻어진다. 개인적 성취조차 타인과 사회에 의한 인정을 전제로 한다. 그런데 그 관계의 가장 질적으로 높은 형태는 누군가를 생각하고, 걱정하고, 보살피는, 즉 '돌보는 관계'이다. 그런데 돌봄은 그동안 주류적 체제나 사고에서 주변에 머물러 왔다. 우리가 경제를 말하던, 정치를 말하던, 사회를 말하던 그 기본적인 전제 중 하나는 완벽한 건강을 유지하는 독립된 개인이다. 소비자도, 시민도, 노동자도 기본 전제가 그렇다. 누군가의 돌봄을 필요로 하거나 누군가를 돌봐야 하는 사람은 예외적이다. 그런데 실상은 그 반대다. 완벽한 건강과 독립을 유지하는 기간은 일생에 매우 제한되어 있다. 아무에게도 돌봄이나 보살핌을 받지 않거나 누구도 돌보거나 보살피지 않는 고립된 삶이 오히려 예외적이다. 그런데 우리는 대부분 마치 그렇지 않은 척 생각하고, 이야기한다. 지금까지 사회정치적 담론들도 그러하였다. 베버리지 복지국가도, 사회민주주의도, 신자유주의도, 제3의 길도 언제나 완벽하게 건강하고 독립적인 개인을 전제로 한 이야기들이다. 그러한 사람들의 생산과 소비, 노동, 또는 이에 참여를 저해하는 '예외적 위험'에서 어떻게 개인들의 건강과 독립을 회복하거나 유지할 것인가를 다룬다. 특히 모두 이러한 개인들에 의한 경제적 생산과 성장을 기본으로 한다. 그러면서 안정적 소비와 어떻게 조화를 시킬 것인가에 대한 해법들이다. 하지만 점차 심화되는 기후위기와 반복되는 감염병의 위협이 인류의 생존을 위협하는 지금, 생산과 성장 중심이었던 경제와 사회는 그 근원적 원인으로 지목되고 있다.

어찌 보면 이러한 결과는 그동안 현실세계를 반영하지 않은 강자 위주 사고의 대가이다. 정말 인간에게 일생에서 가장 중요하고 소중한 가치를 철저히 배제해 온 결과이다. 돌봄에 대한 이야기는 비현실적인 사고를 극복하고, 배제되어 온 가치를 회복시키는 것이다. 우리는 결코 완벽하게 건강할 수도, 독립일 수도 없는 취약한 존재일 뿐이며 서로가 서로에게 의존적으로 살아가야 함을 철저히 인정하고 인식할 때 제대로 된 대안을 모색할 수 있을지 모른다. 그래서 우리는 생산과 소비, 노동과 여가뿐만 이루어진 가상의 세계가 아니라, 모든 시간과 공간에 돌봄이 존재하는 실제의 세계에서부터 비현실적이고 비합리적인 논의를 극복할 수도 있을 것이다. 이러한 돌봄노동, 돌봄경제에서 관계관점의 돌봄담론은 주요한 지역문화예술에 요소이자 예술교육자의 역량으로까지 언급된다(안지언, 2024). 보살핌의 윤리를 주창한 '넬 나딩스(Nel Noddings)의 「행복과 교육」에서 다음과 같이 언급한다. "행복을 위한 교육은 행복하지 못함을 위한 교육도 필요하다. 주관적 잘 삶은 행복의 전부일 수 없다"

우리는 아동기가 행복하기를 원하지만, 미래의 행복을 희생시킬 정도로 아동기 행복을 보장하자는 것이 아니다. 아이들의 생활에서 중요한 영역은 가정, 학교, 길거리(혹은 놀이터) 이 세 가지 영역이다. 집, 일상적 물건, 활동을 넘어서면 '지역' 혹은 '장소'가 있다. 장소(지역)에 대한 사랑은 예술에서 아주 예찬되고 있으며 아이들과 어른의 행복에서 주요한 요소임에도 이것이 소홀해지고 있다. 미국에서 강조되는 것은 지구 경제를 위한 교육이다. 하지만 학교교과과정에서 거의 나타나지 않는 것 중에 하나로, 놀라운 주제가 가정형성(homemaking)이다. 국가형성, 전쟁발생, 산업형성 관련된 교육과정은 많지만, 가정 형성과 아동돌봄에 관한 내용, 그래서 자신의 역할을 어릴 적부터 남녀 구분 없이 또는 구분 있게 생각하는 것이 중요하다(2008: 53-62).

지역문화예술교육을 이루는 생태계는 지역의 개별 상황 안에서 진지하게 문화예술의 창작-유통-향유를 분배/매개하고, 지역사회와 시민을 연결하고, 서로 영향을 주고받도록 구성되어야겠다. 이때 지역성과 지역의 인프라는 우리에게 학습의 놀이터·돌봄의 사이공간이 되길 기대한다.



안지언

영리 기업, 비영리 기관, 지자체 공공 재단까지 다양한 예술 산업체에서 십여 년간 근무했다. praxis 이론과 현장을 통합하는 실천에 관심이 많고 웰빙과 문화예술, 문화예술교육, 창의성, 예술기반 논문 작성법 등을 연구한다. 2020~22년 아르떼 문화예술교육사 교수자 세미나 책임연구원이었으며 예술교육 현장에서 아동부터 노인까지 전 연령대와 만나고 있다. 특히 이주배경청소년, 장애인, 느린학습자, 북한이탈청소년과 함께 포용적 예술 활동을 실천한다. 창의예술교육 교강사 양성과 중앙 및 지방 정부 정책 개발에도 참여하고 있다.

[참고문헌]

- 공릉청소년문화정보센터 홈페이지. <http://gycenter.or.kr/page/s3/s2.php>
- 김영미 외(2022), 2022년 아동정책영향평가: 여가·놀이·문화정책 전문영향평가, 서울: 아동권리보장원.
- 김명수(2020), 내집에 갇힌 사회, 서울: 창비.
- 김준수(2019). 한강의 생산: 한국의 발전주의 도시화와 인간 너머의 물 경관. 공간과 사회, 29(1), 93~155.
- 문화체육관광부(2021), 2021국민문화예술 활동조사, 세종: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2020), 2020문화예술교육조사, 세종: 문화체육관광부
- 박은실(2010). 문화예술지원행정의 중앙과 지역의 역할분담 및 협력방안. 예술정책의 현안과 대안 모색 정책으로 답하다. 전남: 한국문화예술위원회.
- 발레리 줄레조(2014), 한국의 아파트연구, 서울: 아연.
- 백지연(2024), 갤러리카페 이용 경험에 관한 현상학적 연구: '제3의 공간'의 관점에서, 한국문화경제학회 춘계학술대회 자료집. 서울: 한국문화경제학회.
- 서울대사회발전연구소 기획·이재열 외 지음(2015), 한국사회의 질, 서울: 한울아카데미.
- 안지언(2024), 창의융합예술교육, 서울: 학이시습.
- 안지언(2023). 도시융합예술교육 매개활동을 통한 도시 고령화 인구의 회복탄력성에 관한 탐색적 사례연구 -문화적 평생학습도시로의 지향성(指向性). 한국과학예술융합학회, 41(3), 163~178.
- 안지언(2024), 제주특별자치도의 가정·학교·지역사회 연계로 늘봄교실: 보살핌의 윤리 '넬 나딩스(Nel Noddings)의 「행복과 교육」 중심으로 한 지역문화예술교육, 예술교육연구, 22(4). 1~25.
- 안지언·이송하. (2021). 지역문화예술교육 생태계 활성화를 위한 질 관리 연구. 문화예술교육연구, 16(4), 1~23.
- 안지언·이병준. (2020). '진지한 여가' 담론의 관점에서 바라본 노인여가교육의 미래방향 탐구. 문화예술교육연구, 15(4), 277~295.
- 안지언(2013). 지역문화예술공간으로서 예술촌에 관한 탐색적 연구 - '커뮤니티 비즈니스'적 관점을 중심으로. 예술경영연구, 26, 137~177.
- 한국문화예술교육진흥원(2021), 2021한눈에 보는 문화예술교육 인포그래픽, 서울: 한국문화예술교육진흥원

- Noddings, N.(2003). Happiness and Education. England: Cambridge University Press. 이지현 외 (역), 행복과 교육(2008), 서울: 학이당.
- Noddings, N. (2003). Caring: A feminine approach to ethics and moral education, 2nd. ed. Berkeley: University of California Press.
- Helguera, P. (2011). Education for socially engaged art. 고기탁(역), 사회참여예술이란 무엇인가(2013), 서울: 열린책들

영리서처 토론과 Q&A

김선경 발표를 들으며 돌봄이라는 것이 개인에 국한한 돌봄뿐만 아니라 지역의 커뮤니티에 대한 돌봄이라는 화두도 포함이 된 것 같아 인상 깊었음

안지연 현 시대에 자기 돌봄은 문화예술교육자에게도 중요하다고 생각함. 하지만 사람은 태어난 지역과 장소 안에서 문화적 학습을 하고, 그 안에 있는 존재들과 영향을 주고 받음. 따라서 지역은 외적 자원으로만 보지 않아야 함. 본인 역시 예술 교육가로서 내가 사는 지역으로부터 돌봄 수혜를 받았기 때문에 '내가 사는 지역을 호의적으로 들여다봐야 겠다'라는 생각으로 이번 연구를 정리하게 됨

박진희 문화예술계에 있으며 시민들의 문화 접근성이 많이 좋아졌다고 생각했는데 발표를 통해 의외로 접근성이 떨어지는 분들이 많다는 걸 느꼈고, 앞으로 우리가 해 나가야 할 과제가 많다고 느낌. 또, 안지연 선생님의 말씀처럼 '새로운 공간, 프로그램보다는 기존의 것들에 대한 재해석'이 어느 때보다 요구된다는 걸 느낌. 그리고 예술교육자들에게도 서로를 위한 유대와 돌봄이 필요하다고 생각이 듦

서선영 앞으로 우리나라의 지역별 SOC 개발은 어떻게 이루어져야 한다고 생각하시는지 궁금함

안지연 SOC의 규모는 굉장히 상이함. 지역 소멸 시대에 앞으로는 새로운 공간을 만드는 것보다 각 지역의 문화적 유산을 살펴보는 가운데 탈성장이나 새로운 SOC 연구들이 필요함. 이를 통해 지역에서 지속가능한 문화 향유가 일어나게 하는 것이 중요하며, 기획이나 문화예술교육의 클러스터 연결도 SOC 안에서 이루어지면 좋겠다고 생각함

장수혜 'SOC'라는 개념을 처음 들어 봤는데, '사회 기반시설', '사회간접자본' 정도로 이해하면 되는지, 그렇다면 문화센터나 기존의 시설관리공단과 차이가 있는지, 혹은 이들도 포함이 되는지 궁금함

안지연 그들을 포함하는 의미라고 생각함. 하지만 SOC는 아직 의미의 구체성이나 건축물의 구체적인 유형을 정의한 연구가 없음. SOC는 원래 사회복지학에서 많이 언급됐던 개념으로 주로 제3의 공간과 같이 언급됨. 지역문화공간처럼 우리가 접근하기 쉬운 지역 내 공간으로 생각해보면 좋지 않을까라고 생각함

장수혜 접근성의 관점으로 보면 해당 지역의 많은 이들이 모여 교육과 노래를 배우는 교회나 종교시설 등도 SOC의 범주에 해당이 될 수 있겠다는 생각이 듦

안지연 실제로 예전에는 우리나라 교회에서 예술을 많이 배웠음. 특히 '경동교회'는 우리 나라 첫 교육 연극의 시발점임. 이처럼, 다양한 공간이 SOC가 될 수 있다고 생각하며 '제 3의 공간'을 발견하는 눈과 만들어 가는 능력이 예술교육자에게 필요하다고 생각함

리포트 #3

문화예술교육 전문인력으로서 예술교육가의 상호 돌봄 실천과 역량 제고: 네트워크 및 직업적 공동체 사례를 중심으로

임종우 한국예술종합학교 영상원 강사

시작하며

• 유네스코 문화예술교육 프레임워크에서 예술교육가

문화예술교육이 추구하는 가치는 언제 창출되고 또 실현되는가? 그리고 그 가치가 어떤 시점에 어느 정도 규모로 실현되었는지는 어떻게 측정할 수 있고 증명 가능한가? 일련의 질문은 현장을 바라보는 관점과 위치, 즉 주체의 문제를 상기시킨다. 예를 들어 문화예술교육 프로그램 운영 중 참여자에게 정서적인 변화가 일어났을 때 그것을 파악할 수 있는 사람은 누구일까? 그리고 그 변화를 자료로 구성하여 후속 문화예술교육 프로그램 개발과 운영으로 환류할 수 있는 기획 주체로 누가 있을까? 현실 문화예술교육에서 여러 시선과 가치관을 매개하는 사람으로, 고유한 위치성을 기반으로 문화예술교육 현장의 미시적인 효과를 길어 올리는 사람으로, 예술교육가는 생태계에서 총체적인 역할을 요구받으며 스스로 그 업무를 부과하기도 한다.

2024년 2월 15일에 발표된 유네스코 문화예술교육 프레임워크(UNESCO Framework for Culture and Arts Education)에서도 예술교육가의 지위와 역할 그리고 지원에 관한 논의를 확인할 수 있다. 문화예술교육 전문인력이 가진 고유한 사회적 가치와 사회 변화에 대한 그들의 기여를 존중해야 하며(23번), 다양한 학습 환경이 요청하는 공동 돌봄과 지식의 교환 등을 촉진하는 방향으로 교육 전문성을 다양화해야 한다고 말한다(30번)(UNESCO, 2024). 그리고 “고용 및 보수를 포함하여 적절한 조치, 자원 및 기반 시설, 유연한 작업 방식, 전문적 성장 및 복지를 아울러” 문화예술교육 실무자의 지위와 근로 조건을 개선하자고 제안한다(33번)(UNESCO, 2024).

• 한국 문화예술교육 노동 환경: 불안정성과 불완전성

그럼, 오늘날 한국 문화예술교육 현장은 유네스코 문화예술교육 프레임워크가 제시하는 상에 얼마나 가까울까? 문화예술교육 전문인력으로서 예술교육가는 개별 상황에 따라 조금 차이는 있겠지만, 노동 환경은 점점 열악해지는 상황이라고 응답할 것이다. 이러한 집단적인 감정은 어디에서 기인하는 것일까? 짧지 않은 시간 한국 문화예술교육 현장을 참여 관찰한 나의 경험에 비추어 보면 크게 1) 불안정성과 2) 불완전성에 있다고 본다. 전자에서는 낮은 임금, 높은

공적 지원 의존성, (초)단기 근로 계약의 반복, 프리랜서 노동 환경, 노동의 구조적 파편화, 고용·복지 사각지대에서 표류하는 상황(Menger, 2017), 후자에서는 확립되지 않는 예술교육가 정체성, 모호한 직업적 지위, 문화예술(교육) 생태계 내외부의 인정과 존중 부족 등을 언급할 수 있겠다. 물론 두 개의 항을 명확하게 나눌 수 있는 것은 아니다.

• 예술교육가 네트워크 및 직업적 공동체

이에 예술교육가는 자체적으로 대응한 측면이 있다. 특히 예술교육가는 민간 영역에서 다양한 규모로 자치적인 네트워크를 조직해 운영해 왔다. 작게는 소셜 미디어 채팅(예: 카카오톡 단체 채팅방, 오픈 채팅방)에서 조금 더 큰 온라인 커뮤니티(예: 네이버 밴드, 카페 등)로, 더욱 크게는 조합(예: 전국예술강사노동조합 등)의 모습으로 목격 가능하다. 이중 소셜 미디어 채팅이나 온라인 커뮤니티는 비공식 지대에 머물며 가시화되지 않았다. 이것들은 예술교육가 채용 정보를 공유하거나, 어떤 사람이 교육하지 못하게 되었을 때 누군가 그 빈 자리를 채워 주거나, 종합소득세 문제를 어떻게 해결하면 좋을지, 혹은 강의가 없어 소득이 없을 때 어떻게 해야 하는지 생계유지를 위한 지식을 공유하는 비밀 기지였던 셈이다. 창의 노동 패러다임 아래 문화 노동이 재편되고 노동자와 그 관계가 파편화되는 상황에서 노동자가 자율적으로 사회적 관계를 구축해 왔다고 비평 가능하다(Schwartz, 2018). 그리고 국가 간 시차가 있으나, 예술교육가 네트워크는 그 몸집을 키우고 행정적, 절차적 정당성을 획득하는 방법으로 공식화되고 있다. 이들은 문화예술교육 거버넌스에 적극적으로 참여하여 목소리를 내거나 협상의 테이블을 구성하기도 한다.

예술교육가 네트워크 상황: 무엇을 참조할 것인가?

이한나와 김율리아는 2021년 한국문화예술교육진흥원 ‘글로벌 문화예술교육 탐방 프로젝트 A-round’ 사업에서 ‘문화예술교육의 사회적 가치 확산에 따른 해외 예술인 네트워크 사례 및 국내 적용방안에 관한 연구’ 프로젝트를 수행하고 그 결과를 학술논문으로 정리해 발표한 바 있다. 연구자는 해외 예술인 네트워크(특히 예술교육가 네트워크) 사례를 1) 설립목적 2) 구성과 운영방식 3) 기관과의 관계 4) 성과 5) 특징으로 나누어 분석하였다(이한나, 김율리아, 2021). 이들이 분석한 해외 단체는 1) 타마(티칭 아티스트 미드 아틀란틱, Teaching Artist Mid Atlantic, TAMA) 2) 태그(티칭 아티스트 길드, Teaching Artist Guild, TAG) 3) 스탠(시애틀 티칭 아티스트 네트워크, Seattle Teaching Artist Network, STAN) 세 곳인데, 설립 목적과 운영 방식 등은 보편적이고 유사하였다. 하지만 ‘기관과의 관계’ 항목에서는 운영의 자율성 설정과 독립성 지향에 조금씩 차이가 있었는데, 이는 거버넌스 내외부에서 조직의 정치성을 어떻게 구성할 것인지 문제와 관련 있어 응시할 만하다.

타마(TAMA)는 지역 문화재단의 제안으로 초기에 “직접적인 예산 지원 수혜”를 받았다(이한나, 김율리아, 2021). 시간이 지나 규모 확장이 이루어진 후에 기관을 견제하는 주체로 변모하였다. 이러한 역사성을 가져서 그런지 기관과 단체의 공동 성장을 추구한다. 반면 태그(TAG)는 지역 예술교육가의 소모임으로 출발하여 공식화의 과정을 거쳤다는 점에서 시작점이 다르다. 대형 컨퍼런스 개최로 거시적인 문화예술교육 담론을 생산하는 등 정치적 힘을 집결하고 폭넓게 영향력을 발휘하고자 하는 조직이라고 볼 수 있다. 한편 스탠(STAN)은 기관에 재정적, 시스템적 의존은 하지 않으면서도 “예술강사를 네트워크 내의 협의를 통해 기관의 행정자로 파견”한다는 점에서 공공에의 적극적인 개입을 시도한다. 그렇다면 한국 문화예술교육 상황에서 예술교육가 네트워크는 어떻게 설계할 수 있을까?

무엇에서 구체적으로 어떤 지점을 참조해야 할까?

한국의 경우: 성남예술교육가네트워크 사례

경기도 성남시 지역에서 활동하는 단체 ‘성남예술교육가네트워크’는 국내 사례로 소개할 만하다. 성남예술교육가네트워크는 미국 타마(TAMA)와 유사한 방법과 과정으로 시작하였다. 성남문화재단 성남문화예술교육센터가 전임 예술교육가를 연 단위로 채용하고 예술교육가 네트워크 구축을 과업으로 지시한다. 2021년에는 모든 전임 예술교육가에게 해당 업무를 공통으로 요청하였고, 2022년에는 예술교육가 네트워크 구축 담당 인력을 고용하게 된다. 여러 차례의 포럼, 라운드 테이블, 네트워크 파티를 기관의 예산 지원과 행정 협력으로 개최하였고 그 결과 2022년 가을 단체 설립하여 독립하게 되었다.

성남예술교육가네트워크(이하 ‘네트워크’) 운영위원회(이하 ‘위원회’)는 성남문화재단 성남문화예술교육센터(이하 ‘센터’) 주요 인력과 월례 회의를 진행하기로 협의하였다. 센터는 시설 내 교육 프로그램 운영부터 성남문화재단 문화예술교육 관련 내부 정책 수립까지 지역 문화예술교육 전개 전반에서 운영위원회의 의견을 수렴, 사업 운영에 반영한다. 그리고 운영위원회 구성원은 센터 관련 소식을 네트워크 모든 구성원에게 확산하기도 한다. 더불어 네트워크가 공식 출범(단체 등록)하기 전부터 센터와 ‘성남문화예술교육주간’ 사업을 공동 기획, 운영하고 있다. 함께 의제를 설정하고 프로그램을 구성한다.

2024년 기준 내부적으로는 크게 두 개의 프로그램을 운영하고 있다. 1) 역량나눔 프로그램은 네트워크 구성원이 돌아가며 호스트가 되어 월마다 교육을 진행하는 것이다. 교육 프로그램은 호스트가 주어진 조건(비용, 시간, 장소) 하에 자유롭게 구성할 수 있고, 참여 자격은 열려 있으나 네트워크 안팎 지역 예술교육가 당사자가 방문하는 경우가 많다. 여기서 예술교육가는 자신의 교육 철학을 자기 예술 장르로 표현하고 공유하는 시간을 가진다. 참여자로 자리한 예술교육가는 지역사회 구성원이자 또 다른 예술교육가로서 교육 프로그램을 비평하고 호스트를 격려한다. 무엇보다 역량나눔에서 예술교육가는 놀고, 수다를 떨고, 쓴다. 이렇게 역량나눔이 구축하는 일시적이면서 지속적인 공동체는 직업 활동과 여가를 횡단하는 직업적 공동체(occupational community)로서 성남예술교육가네트워크를 인식하게 만든다.

다른 하나로는 2) 정책 참여 활동이 있다. 성남예술교육가네트워크에는 정책팀이 있다. 정책팀은 정책 포럼 현장을 모니터링하고 자체적인 정책 포럼 프로그램을 개발, 집행하는 조직이다. 월마다 사전 모집한 정책팀 구성원끼리 회의, 워크숍, 소모임 활동을 한다. 지역 문화예술교육 정책 참여에서 예술교육가 당사자의 목소리를 대변하기 위해 현장 리서치와 연구 세미나를 준비 중인 걸로 알려져 있다. 궁극적으로는 지역 문화예술교육 거버넌스에 참여하기를 기대한다. 이 외에 크고 작은 비공식 소모임이 네트워크 안에 있거나 안과 밖 경계에 걸쳐 있으리라 추정한다.

정리하며

• 예술교육가 네트워크의 제도화 비판

하지만 성남예술교육가네트워크 뿐만 아니라 여러 예술교육가 네트워크는 다음과 같은 비판을 받기도 한다. 어쩌면 한국 상황에서는 비판보다는 우려에 가깝겠다. 하나는 예술교육가 네트워크가 기관에 의해 배양되고 길러져 기관이 허용하는 선에서 활동하게 된다는 점이다. 예술교육가 네트워크가 대안적이거나 문화적인 대응, 즉 소극적인 저항에서 제도적인

개선까지 나아가는 적극적인 저항으로 변모할 수 있는지 의문스럽다는 의견이 있다. 예술교육가 네트워크가 기관이 변화하기를 기대하기보다는 기관이 때로 방치, 방관하는 문제를 노동자 단위에서 대응하는 상황으로 읽히는데, 직업적 공동체로서 예술교육가 네트워크가 집단적으로, 적극적으로, 더 나아가서는 급진적으로 문제 개선을 요구하고 협상할 수 있을지 중간 점검이 필요한 시기다.

그리고 예술교육가 네트워크가 대체로 개방성과 수평성을 표방하면서도 미시적인 차원에서 폐쇄적이고 위계적인 관계가 만들어질 거라는 지적도 있다. 예술교육가 네트워크 안에서 소위 ‘일거리 정보’가 유통되고 있는데, 정보 제공자와 가까운 예술교육가와 먼 예술교육가가 있을 테다. 예술교육가 네트워크 구성원과 개별적인 관계 간 차이에서 직업적 정보가 계층화되지 않을지, 불안함이 공동체 귀퉁이에 자리 잡고 있다. 네트워크 내부와 경계에서 고급 정보와 그것에 도달할 수 있는 사람이 구분되지 않을까? 이 연장선에서 간부 구성원과 일반 구성원 사이에 있는 권력 차이 혹은 긴장 관계도 문제가 있다고 언급할 수 있겠다.

• 후속 실천과제 제언

위와 같은 문제를 다루기 위해서는 예술교육가 네트워크의 내밀한 쟁점을 탐색하는 연구가 필요하다고 생각한다. 예술교육가 네트워크가 공개하는 정보(설립 취지, 미션, 주요 사업 성과 혹은 언론 기사와 핵심 활동가 인터뷰 등)만으로 그것이 어떤 딜레마에 봉착했는지, 어떤 균열이 일어나고 있는지 포착하기 어렵다. 예술교육가 당사자가 연구자가 되어 예술교육가 네트워크를 참여 관찰하는 작업이 요구된다. 그리고 최근 한국에서 기관이 예술인(예술교육가)의 네트워킹을 직접 지원하는 사례가 생기고 있다. 직업적 공동체가 사업화되는 경향이 만들어 지리라 전망한다. 문화예술 분야에서 커뮤니티 비즈니스 사례가 없었던 것은 아니지만 본래 가치와 원칙이 훼손되는 경우도 있었기에 공공예의 포섭은 일정 부분 견제해야 할 것이다. 그러나 기관과 협력하여 예술교육가 네트워크 활동을 거시적으로 조망하고, 예술교육가의 집단성 변화를 읽고, 어떤 협력과 상호 호혜 관계 형성이 좋을지 함께 고민하는 일 또한 중요하다고 본다. 이 글이 유네스코 문화예술교육 프레임워크가 요청하는 바와 같이 여러 문화예술교육 행위자가 모여 “공동 돌봄과 지식의 교환 등을 촉진하는” 토론의 계기 중 하나가 되기를 희망한다.

영리서처 토론과 Q&A



임종우

시각예술(영화, 뉴미디어)과 문학예술(미디어 문화비평)을 기반으로 교육, 창작, 매개 프로젝트를 진행하는 문화기획자이자 문화연구자이다. 문화예술교육 분야 관련해서는 지역 소외계층 청소년과 청년을 대상으로 디지털 문화예술교육(영상 미디어 리더러시 교육) 프로그램을 오랜 시간 기획했다. 최근에는 지역 문화예술교육 거버넌스 환경 조성 과 정책 개발에 관심을 기울이며 현장 참여와 그것의 이론화 작업을 진행하는 중이다.

[참고문헌]

학술문헌

- 이한나, 김율리아. (2021). 국내외 예술강사 네트워크 사례 연구: 심층 인터뷰를 바탕으로. 문화예술경영학연구, 14(2), pp. 99-122.
- Menger, P. M. (2017). Contingent High-Skilled Work and Flexible Labor Markets: Creative Workers and Independent Contractors Cycling Between Employment and Unemployment. Swiss Journal of Sociology, 43(2), 253-284.
- Schwartz, D. (2018). Embedded in the Crowd: Creative Freelancers, Crowdsourced Work, and Occupational Community. Work and Occupations, 45(3), 247-282.

기타 간행물

- UNESCO. (2024). UNESCO Framework for Culture and Arts Education. n.p.: UNESCO.

장수혜

문화예술교육가이자 매개자로서 예술교육가들을 고용하는 과정에서 인력을 찾는 것에 어려움을 느껴 네트워킹 행사에 의존할 때가 많음. 현재 예술교육은 산업이라고 부를 수 있을 만큼 규모가 커졌으나, 중간 역할을 하는 단체는 많이 없다는 생각이 듦. 기존에는 예술 협회들이 예술가 보호와 네트워킹을 지원해 왔으나, 그들 또한 권력 구조 속에 있어 우려가 드는 동시에 반대로 그들이 없다면 예술가들이 공공기관과 안전하게 관계를 형성할 수 없다는 생각이 들어 걱정과 희망이 교차함

임종우

문화예술 산업의 공적 자원 의존도는 높은 반면, 지원·공모 사업의 규모는 제한적이라 수많은 예술가, 문화예술 단체가 실제 수혜를 받기는 어려움. 이로 인해 커뮤니티나 네트워크가 만들어지지만, 그 안에서 “너희들만 해 먹는다”라는 식의 비판이나 대표성에 대한 논란이 존재해 이상적인 공동체를 추구하는 게 맞는지 고민됨. 그래서 다양한 네트워크와 직업적 공동체를 계속 실험하는 것이 필요한지, 반대로 너무 많은 커뮤니티의 양산으로 인해 혼란과 거버넌스 체계 정리가 복잡해지는 것은 아닌지에 대한 우려가 있어 혼란스러움

안지연

우리나라 문화예술교육이 산업화에 비해 공론의 장이 부족하다는 생각이 듦. 예술교육가라는 하나의 네트워크로 묶여있지만, 그 안에서도 예술 작업과 교육을 동시에 하는 사람, 예술 교육만 하는 사람, 둘을 넘나드는 사람 등으로 나뉨. 따라서 예술교육가마다 자기 정체성이 나 산업군을 생각하는 지점이 분명 다르다고 생각하며, 이제는 직업적, 성별적 논의를 포함한 공론의 장이 필요하다고 생각함

임종우

지금까지 행정가, 문화예술교육가, 연구자 등 다양한 위치에서 활동하며 역할에 따라 상황을 바라보는 관점과 해석이 달라지는 걸 느낌. 그래서 예술교육가는 한 지역의 시민이자 주민이고, 예술교육 참여자라는 것을 계속 환기하며 문화예술교육정책, 거버넌스에 있어 다양한 이해관계자들의 상황과 조건을 서로 이해해주는 태도가 필요하지 않을까라고 생각함

2024 제3호 문화예술교육 영리서처 리포트

‘돌봄’과 ‘콘텐츠’

발행인 박은실
발행일 2024. 12.
발행처 한국문화예술교육진흥원
기획 한국문화예술교육진흥원 연구조사팀
운영 시소랩

홈페이지 www.arte.or.kr
문의 02-6209-5900

등록번호 KACES-2440-R003

본 저작물은 공공누리 제4유형(출처표시+상업적 이용금지+변경금지)조건에 따라
출처를 표시하면 비상업적·비영리 목적으로만 이용 가능하고
2차적 저작물 작성 등 변형이 금지됩니다.

