

---

2019

문화예술교육 유관학회 연계 ‘작은 연구’

– 서울어젠다 예술교육 목표 1.

예술교육의 보편적 접근성을 중심으로

---

---

2019

문화예술교육 유관학회 연계 ‘작은 연구’

— 서울어젠다 예술교육 목표 1.

예술교육의 보편적 접근성을 중심으로

---

발행인

이규석

발행일

2019.12.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기본본부장 김자현

교육R&D팀장 노준석

교육R&D팀 이상희

등록

KACES-1940-R027

ISBN

978-89-6748-328-9(93370)

문의

Tel. (02)6209-5900

Fax. (02)6209-5999

E-mail. [contact@arte.or.kr](mailto:contact@arte.or.kr)

[www.arte.or.kr](http://www.arte.or.kr)

©본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 출처를 명기하여 주시기 바랍니다.

본 보고서의 저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다.



---

## 제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2019 문화예술교육 유관학회 연계 ‘작은 연구’

– 서울어젠다 예술교육 목표 1. 예술교육의 보편적 접근성을 중심으로」  
결과보고서를 제출합니다.

---

### 연구진

#### 연구책임자

류승완 중앙대학교 대학원 문화예술경영학과

#### 공동연구자

장웅조 홍익대학교 문화예술경영학과 조교수

이민하 중앙대학교 창의ITC공과대학 융합교양학부 조교수

백 령 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 겸임교수

민정아 홍익대학교 대학원 문화예술경영학과 겸임교수

서영덕 추계예술대학 문화예술경영학과 교수

#### 연구보조원

김수환 중앙대학교 대학원 문화예술경영학과 석사과정

석혜미 중앙대학교 대학원 문화예술경영학과 석사과정

유가애 경희대학교 대학원 문화예술경영학과 석사과정

---

## (사)한국문화예술경영학회

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

---



---

## 목차

---

I. 서론	1
1. 연구의 배경 및 목적	3
2. 연구 추진 방향 및 방법	5
3. 연구 추진 결과	7
II. 문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 구도	9
1. 연구의 배경 및 목적	11
2. 포용적 문화정책의 구도	12
3. 문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 실천	18
4. 결론	25
III. 장애예술대상 포용적 문화예술교육의 구도	26
1. 문화예술교육과 신기술의 융합과 실천	28
2. 사회적 변화와 포용정책 속 장애문화예술교육	31
3. 장애인 문화예술교육의 전략과 방향	36
4. 문화예술교육의 정책	40
5. 장애인, 예술 경험, 매개인력	51
IV. 문화예술교육 접근성 강화를 위한 4차 산업혁명 신기술 융합과 실천	64
1. 문화예술교육	66
2. 4차 산업혁명 신기술	71
3. 4차 산업혁명, 지능 그리고 문화예술	80
4. 문화예술교육과 신기술의 융합과 실천	90

V. 결론	97
1. ‘문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 구도’ 결론 및 시사점	99
2. ‘장애예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도’ 결론 및 시사점	100
3. ‘문화예술교육 접근성 강화를 위한 4차 산업혁명 신기술 융합과 실천’ 결론 및 시사점	102
VI. 참고문헌	104

---

## 표 목차

---

<표 I-1> 연구팀 구성	6
<표 II-1> 문화예술의 사회에 대한 기여	23
<표 III-1> 예술가의 다양한 사회참여 방식	56
<표 III-2> 예술가로서의 입문 경로	56
<표 III-3> 장애예술 매개인력 개념	57
<표 IV-1> 문화예술교육 관련 주요 선행연구	67
<표 IV-2> 문화예술교육의 목적에 대한 주요 선행연구	69
<표 IV-3> 드론 적용 사례	78
<표 IV-4> 국외 블록체인 기반 서비스 사례	80
<표 IV-5> 지식의 체계 (Knowledge hierarchy)	81
<표 IV-6> 라디오 음악방송 vs 멜론 큐레이션 서비스	84
<표 IV-7> 문화예술교육 과정에서 신기술이 미치는 장점	91
<표 IV-8> 구글 반짝반짝 박물관의 사례	94
<표 IV-9> 한여름 예술가의 실험실 사례	95

---

## 그림 목차

---

<그림 I-1> 예술교육의 보편적 접근성을 위한 세 가지 소 연구 주제	6
<그림 I-2> 연구 추진 체계	6
<그림 II-1> 포용적 문화예술교육의 구도	18
<그림 II-2> 포용적 문화예술교육 개념 도출을 위한 과정	19
<그림 II-3> 포용적 문화예술교육의 범주 및 실천단위	20
<그림 III-1> 장애예술대상 포용적 문화예술구도 연구방법	30
<그림 III-2> 미래 사회의 핵심 가치와 문화적 요소들	31
<그림 III-3> 국민복지의 개념	33
<그림 III-4> 윈스턴피아니스트(Paul Wittgenstein)	37
<그림 III-5> 비트겐슈타인 기념 윈손 피아노 국제콩쿨	37
<그림 III-6> 한빛예술단 연주	38
<그림 III-7> Borunemouth Symphony Orchestra Resound	38
<그림 III-8> Spectrum Project site	39
<그림 III-9> John F. Kennedy Center Sitemap	39
<그림 III-10> 예술교육 과정의 구조도	41
<그림 III-11> 예술활동 참여의 사회적 영향 분류	42
<그림 III-12> 장애인의 예술경험	53
<그림 III-13> 유기적 체계마련을 위한 네트워크 협력	55
<그림 IV-1> 문화예술교육의 영역	66
<그림 IV-2> 문화예술 교육 과정과 광의의 문화예술교육 접근성	70
<그림 IV-3> 산업혁명의 역사	71
<그림 IV-4> 다보스 포럼의 연차별 의제와 2016년 4차산업혁명의 이해	72



<그림 IV-5> 가상증강현실과 혼합현실 (현실-가상 연속성)	74
<그림 IV-6> 프로젝션 기반 가상 증강현실 가시화	74
<그림 IV-7> 모션 시뮬레이터 기반 체감	74
<그림 IV-8> 인공지능의 역사	75
<그림 IV-9> 인공지능의 역사 구글 기계학습 기반 데이터센터 운영 사례	76
<그림 IV-10> 인공지능의 역사 민수 무인기 활용 분야	79
<그림 IV-11> 3차 산업혁명 (정보의 자동화) vs 4차 산업혁명 (지식의 자동화)	82
<그림 IV-12> Adobe Illustrator의 그라데이션(gradation)과 블렌드(blend) 기능	88
<그림 IV-13> 디지털 영화의 필름 영화 대체 과정	90
<그림 IV-14> 문화예술에서의 4차 산업혁명기술에 의한 변화	91
<그림 IV-15> 문화예술 각 장르에서의 4차 산업혁명 신기술 도입 예시	93
<그림 IV-16> 가상현실을 통한 미술작품 감상, 그리기 사례	94
<그림 IV-17> 신기술에 의한 클래식 음악공연 및 교육 접근성 개선 사례	96

### □ 연구 목적 및 의의

#### 1) 연구 목적과 내용

- 신정부는 ‘혁신적 포용 국가’를 국정과제로 추진하고 있으며, 문화체육관광부는 이를 실천하기 위해 문화비전2030을 제시하고 있으므로, 문화예술교육에서도 혁신과 포용적 관점의 미래 문화예술교육의 비전과 전략, 정책 개발, 실천 방안 마련 등이 요구되고 있음
- 또한 『서울어젠다: 예술교육발전목표』 선언 10주년이 되는 2020을 앞두고 서울어젠다에 대한 인식 제고와 미래 문화예술교육의 정책 개발과 역할 정립과 추진에 대한 구체적인 연구와 분석이 필요한 시점이며, 서울 어젠다에서 제시한 3대 목표인 예술교육의 보편적 접근성, 예술교육의 질적 향상성, 그리고 예술교육의 사회적 가치 확산성 관점에서 구체적인 방향성과 지향점을 살펴볼 필요가 있음
- 특히, 서울어젠다의 첫 번째 목표인 『예술교육의 보편적 접근성』의 관점에서 문화예술교육의 접근성에 대한 구체적 전략과 실행방안을 살펴볼 필요가 있음
- 현재까지의 문화예술교육정책은 학교예술교육과 사회예술교육의 사업 범위를 통해 광범위한 차원에서 문화예술의 접근성을 이루어왔다고 할 수 있으나, 이러한 확장에도 불구하고, 그동안 접근성의 주요 장애 요인을 경제적 요인을 중심으로 간주하면서 소외계층에 집중하는 경향을 보여 왔으나, 이제는 계층별로 진행한 것과 동시에 문화적 차이로 인한 사회적 배제 현상에 집중하면서 장애 요인을 복합적으로 바라볼 필요가 있음
- 이러한 관점에 따라 문화예술교육의 접근성을 일괄적인 혜택의 수준으로 바라보기 보다는 사회적 배제를 겪는 대상에 대한 인식과 이해를 바탕으로 진행함 따라서 대상의 확대에 따라 접근성 강화를 이루는 계기가 제공될 수 있음
- 사회적 배제로 인한 사회 갈등과 차별, 불평등, 그리고 통합을 저해하는 현상에 대해 문화예술교육이 대응함에 따라 프로그램 개발의 다층적 접근과 문화예술의 위계질서에 따른 주류 중심적 사고를 벗어나는 계기가 제공되고, 나아가 문화예술교육의 포용적 관점에 따라 문화예술교육 전문인력의 인식 및 실천 범위와 전문성 확대가 이루어지면서 새로운 역량과 리더십이 요구되는 바, 이에 대한 인력양성의 필요성도 제기됨
- 따라서, 혁신적 포용국가 달성과 서울어젠다에 의한 미래 문화예술교육 정책 개발과 역할 정립을 위해 **【포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델】**에 대한 연구 및 프로그램 개발이 필요한 시점이며, 특히, 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『**예술교육의 보편적 접근성**』 관점에서 문화예술교육에서의 ‘포용과 배제’에 대한 문제 정립과 포

용적 관점의 문화예술교육 구도 정립이 필요한 시점임

- 기본적으로 ‘포용’은 ‘사회적 배제’에 대한 상대적 개념으로서 기존의 사회 갈등에 대해 ‘빈곤’으로 접근하던 것과는 달리, ‘배제’ 개념을 적용한 것이라 할 수 있음
- 즉, 경제적 문제로 해석하던 사회 분열이나 차별, 불평등의 문제를 ‘생각과 문화의 차이’를 존중하지 않음으로써 발생하는 사회 분열과 차별로 쟁점이 진전된 것이라 하겠음
- 같은 맥락에서 문화예술교육에서 ‘포용’ 개념은 문화예술교육에 대한 배제를 인식하고 극복하는 것으로서, ▲좁은 의미로는 문화예술교육에 대한 접근성의 문제로, ▲넓은 의미로는 사회적 배제 현상에 대한 문화예술교육의 새로운 대응의 문제로 받아들여짐

## 2) 연구의 의의

- 본 연구에서는 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『**예술교육의 보편적 접근성**』 관점에서 문화예술교육에서의 ‘포용과 배제’에 대한 문제정립과 포용적 관점의 문화예술교육 구도 정립의 주요 연구의 방향으로 제시함
- 본 연구에서는 우선적으로 문화예술의 보편적 접근성을 사회적 배제를 해결한다는 포용적 관점에서 바라보고, 이를 실천하기 위한 구도와 역할 정립 방안을 제시한 후, 이의 구체적인 사례로서 장애 예술을 대상으로 한 문화예술교육의 포용적 개념과 접근성 강화 방안을 제시하였으며, 마지막으로 문화예술에서의 보편적 접근성 강화를 위해 문화예술교육 단계에서의 접근성 개념을 정립하고 4차산업혁명 신기술과 융합한 접근성 강화 방안을 모색하였음
- 따라서, **【포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델】** 달성을 위한 『**예술교육의 보편적 접근성**』을 연구하기 위해 다음과 같은 세 가지 연구 소주제를 제시하고 연구를 진행하였음
  - (소 연구 주제 1) ‘문화예술교육의 사회적 포용’의 개념 및 구도
  - (소 연구 주제 2) 장애예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도
  - (소 연구 주제 3) 문화예술교육 접근성 강화를 위한 기술 결합과 실천
- 본 연구의 결과는 향후 서울어젠다의 구체적 실천을 위한 기반적인 자료와 방향성의 근거로 활용할 수 있을 것이며, 특히 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『**예술교육의 보편적 접근성**』을 강화하고 발전시키는 기반으로 활용할 수 있을 것임
- 그러나, 이를 위해서는 본 연구에서 진행한 세 가지 연구주제의 결과를 기반으로 예술교육의 보편적 접근성 강화를 위한 구체적 연구를 지속적으로 수행할 필요가 있으며, 특히 ‘문화예술교육의 사회적 포용’의 개념 및 구도의 구체화와 실천 방안의 마련, 장애 예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도를 바탕으로 한 실질적인 실현 방안과 법제도화 등 본 연구의 결론에서 제시한 방향성에 대한 세부적이고 구체적인 후속 연구가 지속적으로 시행 되어야함

- 특히, 4차 산업혁명 신기술과 융합한 문화예술교육의 접근성 강화를 위해서는 문화예술교육과정, 장르, 다양한 접근성, 사회적 배제를 극복하는 다양한 포용과 접근성 구도의 관점에서 신기술 융합의 방안, 효과 등에 대한 면밀한 후속연구와 실천이 매우 중요할 것임

## □ 연구 결과 및 제언

- 문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 구도에서는 다양한 삶의 주체들을 대상으로 사회적 배제를 극복하는 포용적 문화예술교육의 개념과 범주를 제시하였고, 이의 실천을 위한 **【주요 연구주제와 연구 방향】**을 제시하였음
  - 첫 번째로는 『문화예술교육 향유정책과 접근성』 개념과 구도를 제시함
  - 두 번째로는 『포용적 예술의 영향에 대한 연구』임
  - 마지막으로 『문화예술교육 전문인력의 새로운 상』을 제시하였음
- 장애 예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도의 문제점과 해결과제는 다음과 같음
  - 장애 예술 매개인력에 대한 명확한 개념이 부재함
  - 기회 제공의 관점이 사회복지적 시각에 의함
  - 차별, 소외의 맥락은 비차별, 수용의 형태로 귀결됨
  - 주로 각 단체별 개별 방식으로의 접근하고 있음
  - 전문 매개인력의 부재
  - 장애 예술인이 매개를 겸하는 경우가 대부분인 것으로 나타남
- 장애 예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도의 문제점을 해결하기 위한 방향은 다음과 같이 정리될 수 있음
  - ‘다양성’의 관점에서 논의가 필요함
  - 특별한 존재보다 일상의 존재로 인식하는 것이 필요함
  - 장애 예술의 확장이 요구됨(기능, 사회적 의미 등)
  - 관계성(relationship) 형성에 주목할 필요가 있음
  - 전문 매개인력 양성(개인/단체)이 요구됨
  - 체계적, 전문성, 활동 지속성이 요구됨
- 문화예술교육 접근성 강화를 위한 기술 결합과 실천에서는 문화예술교육의 접근성을 [접근-학습-성과]의 각 교육 과정에서 발생할 수 있는 신기술에 의한 접근성을 각각 Access-Ease-Excellence로 정의하였음
  - 그러나 4차 산업 혁명에 따른 신기술의 발전은 문화예술교육의 접근성, 학습적 수월

- 성, 예술적 수월성에 긍정적인 그리고 부정적인 영향을 동시에 줄 수도 있음
- 사회적 배제를 극복하는 포용과 접근성이라면 과거의 [부유-빈곤]의 포용과 접근성에서 벗어나, 향유와 비향유, 장애와 비장애, 다문화, 성소수자, 서울과 지역 등의 배제와 다름의 환경과 개인적 상황을 고려한 접근성에 대한 요구사항을 세밀히 확인하는 작업이 선제적으로 필요함
  - 또한, 문화예술교육의 보편적 접근성 제공을 위해 ICT 신기술과의 결합과 실천이 필요하지만, 이는 포용에 의한 접근성이 세부적으로 분류되고 필요한 사항들이 체계적으로 정리된 후에 접근성 강화를 위한 ICT 신기술 융합의 실천 방안이 제시될 수 있을 것임

---

## Abstract

---

### **Study on the Concept and Structure of an Arts Education Model from the Perspective of Inclusiveness**

**Ryu, Seungwan**

Professor, Department of Arts and Cultural Management, Chung-Ang University, Korea

**Chang, Woong-Jo**

Assistant Professor, Department of Arts and Cultural Management, Hongik University, Korea

**Lee, Min-Ha**

Assistant Professor, Department of Convergence and Liberal Arts, Chung-Ang University, Korea

**Baik, Young**

Adjunct Professor, Department of Arts and Cultural Management, Kyung-Hee University, Korea

**Min, Jeong-Ah**

Adjunct Professor, Department of Arts and Cultural Management, Hongik University, Korea

**Seo, Young-Doc**

Professor, Department of Culture and Arts Management, Chugye University for the Arts, Korea

#### ☐ **The Purpose and Significance of the Study**

##### **1) The purpose & contents of the study**

○ Purpose of the study :

- The Korean Ministry of Culture, Sports and Tourism announced the “Culture Vision 2030” as part of the Moon Jae In administration’s policy initiative to build an inclusive and innovative nation. As the new initiative focuses on ensuring inclusiveness in every aspect of society, promoting a new vision and strategies to develop policies and operational procedures are needed to expand the issue of inclusion in arts education. Also, as “The Seoul Agenda: Goals for the Development of Arts Education” marks its 10th anniversary next year, it is necessary to conduct research to expand the awareness on the inclusive

approach to arts education, the main topic of the Seoul Agenda.

- This study aims to propose a new vision for future arts education policies and programs to implement the Seoul Agenda as well as to further achieve the administration's goal of an innovative, inclusive nation. Especially, it focuses on the issue definition of inclusion and exclusion, and the creation of an arts education model based on the perspective of the universal and sustainable access to arts education.
- While the issue of social discrimination or inequality has been primarily concerned with poverty or economic disadvantage, this study addresses the disrespect of the differences in culture and thoughts as the main reason for social exclusion. Therefore, 'inclusion' is basically the opposite concept of 'social exclusion', characterized by a situation in which individuals or communities are fully involved in society. In the same context, the meaning of inclusion in arts education refers to 1) access to arts education in a narrow sense, and 2) a new approach of arts education to address social exclusion in a broad sense.

○ Contents of the study :

- This study consists the following three sub-research topics:
  - 1) The concept and structure of social inclusion in art education
  - 2) The concept and structure of inclusive arts education for disabilities
  - 3) Technology conversion and implementation for expanding access to arts education.
- In "The concept and structure of social inclusion in arts education", we presented the concept and category of inclusive arts education to overcome social exclusion. In order to implement this research topic, we provided the following research agenda and strategies:
  - Policy support for engagement in arts education and access
  - The impact of inclusive arts education
  - The new vision for arts education professionals

## □ The Results of Study and Proposal

- In “The concept and structure of inclusive arts education for disabilities”, we identified the following problems and solutions:

### <problems>

- There is no clear concept or concern about intermediaries of disability arts
- The opportunities and programs are mainly based on the social welfare perspective
- There is no central authority to carry out the development and operation of a series of programs
- There is no professional intermediaries
- Most programs are managed and mediated by disabled artists

### <solutions>

- It is necessary to discuss disability arts from the perspective of diversity
  - The extension of the function and social meaning of disability arts is needed
  - Relationship development
  - Training for professional intermediaries
  - Systematic, professional, sustainable activities
- 
- In “Technology conversion and implementation for expanding access to arts education”, we expected that the integration of ICT into classroom settings can facilitate the teaching and learning process and can improve the quality of access. The teaching and learning process consists of three stages including access, learning and performance. At each stage, new technology can help improve access to arts education, ease of learning, and excellence in artistic expression. However, a new technological innovation in the 4th Industrial Revolution era may have both positive and negative effects on arts education.
  - In order for universal access to arts education, the creation and implementation of ICT convergence strategy must be completed after the definition and condition of inclusive arts education are established in detail, and all necessary elements at each procedural stage are identified. Since the purpose of inclusive arts education is to overcome social exclusion and to guarantee equal opportunities regardless of age, gender, disability, social status, economic circumstances, place of residence, it is important to deeply understand the specific needs of participants in a proactive manner.





---

# I. 서론

## 예술교육의 보편적 접근성

－ 포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델

---



---

## 예술교육의 보편적 접근성

### － 포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델

---

## 1. 연구의 배경 및 목적

### 1.1 연구의 배경

- 문재인 정부는 ‘혁신적 포용 국가’를 국정과제로 추진하고 있으며, 문화체육관광부는 이를 실천하기 위해 ‘문화비전2030’을 제시하고 있으므로, 문화예술교육에서도 혁신과 포용적 관점의 미래 문화예술교육의 비전과 전략, 정책 개발, 실천 방안 마련 등이 요구되고 있음
- 또한 『서울어젠다: 예술교육발전목표』 선언 10주년이 되는 2020을 앞두고 서울어젠다에 대한 인식 제공과 미래 문화예술교육의 정책 개발과 역할 정립과 추진에 대한 구체적인 연구와 분석이 필요한 시점임
  - － (목표 1) 예술교육의 보편적 접근성
  - － (목표 2) 예술교육의 질적 향상성
  - － (목표 3) 예술교육의 사회적 가치 확산성
- 따라서, 혁신적 포용 국가 달성과 서울어젠다에 의한 미래 문화예술교육 정책 개발과 역할 정립을 위해 **【포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델】**에 대한 연구 및 프로그램 개발이 필요한 시점임
- 특히, 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『예술교육의 보편적 접근성』 관점에서 문화예술교육에서의 ‘포용과 배제’에 대한 문제 정립과 포용적 관점의 문화예술교육 구도 정립이 필요한 시점임
  - － 기본적으로 ‘포용’은 ‘사회적 배제’에 대한 상대적 개념으로서 기존의 사회 갈등에 대해 ‘빈곤’으로 접근하던 것과는 달리, ‘배제’ 개념을 적용한 것이라 할 수 있음
  - － 즉, 경제적 문제로 해석하던 사회 분열이나 차별, 불평등의 문제를 ‘생각과 문화의 차이’를 존중하지 않음으로써 발생하는 사회 분열과 차별로 쟁점이 진전된 것이라 하겠음
  - － 같은 맥락에서 문화예술교육에서 ‘포용’ 개념은 문화예술교육에 대한 배제를 인식하고 극복하는 것으로서, ▲좁은 의미로는 문화예술교육에 대한 접근성의 문제로, ▲넓은 의미로는 사회적 배제 현상에 대한 문화예술교육의 새로운 대응의 문제로 받아들여짐
  - － 따라서 배제로 인해 발생하는 문화예술교육 접근성의 침해와 불평등, 차별 등의 현상에 주목하고, 동시에 장애인과 성소수자, 이민자, 탈북자, 여성과 어린이, 노약자 등에 대한 혐오와 차별, 왕따와 학교 폭력 등과 같은 사회적 배제 현상에 주목하면서 이에

- 대한 문화예술교육의 대응을 포용의 관점에서 모색하는 구도가 설정될 수 있음
- 문화예술교육의 정책적 목표가 문화예술교육을 통해 국민의 삶을 풍요롭게 하기 위한 것임을 감안할 때, 문화예술교육의 사회 문제 해결과 치유의 기능을 살려야 한다는 내적 요구가 있음
- 결국 배제 논리로 문화예술교육의 접근권이 제한받는 현상을 새롭게 파악하면서 ‘포용적 관점의 문화예술교육’의 구도를 수립하는 연구가 새로운 과제로 제기되고 있음

## 1.2 연구의 목적

- 현재까지의 문화예술교육정책은 학교문화예술교육과 사회문화예술교육의 두 가지 큰 축의 사업 범위를 통해 광범위한 차원에서 문화예술교육을 통해 문화예술에의 접근성을 이루어왔다고 할 수 있음
- 그러나, 경제적 계층별 문화예술 접근성 제공과 확장에 부가하여 문화적 차이로 인한 사회적 배제 현상을 포함하는 복합적 장애요인에 대한 연구가 필요함
  - 현재까지의 문화예술의 확장에도 불구하고, 그동안 경제적 요인을 문화예술에의 접근성에 대한 주요 장애요인으로 파악하여 소외계층의 문화예술 접근성 제고 및 확장에 집중하는 경향을 보여 왔음
  - 그러나, 이러한 경제적 계층별 문화예술 접근성 제공 진행과 동시에 문화적 차이로 인한 사회적 배제 현상 또한 집중하면서 장애요인을 복합적으로 바라볼 필요가 있음
  - 이에 따라 문화예술교육의 접근성을 일괄적인 혜택의 수준으로 바라보기 보다는 사회적 배제를 겪는 대상에 대한 인식과 이해를 바탕으로 진행하여, 대상의 확대에 따른 문화예술 접근성 강화를 이루는 계기가 제공되기 시작함
- 또한, 사회적 배제로 인한 사회 갈등과 차별, 불평등, 그리고 통합을 저해하는 현상에 대해 문화예술교육이 대응함에 따라 프로그램 개발의 다층적 접근과 문화예술의 위계질서에 따른 주류 중심적 사고를 벗어나는 계기가 제공되고 있음
- 나아가 문화예술교육의 포용적 관점에 따라 문화예술교육 전문인력의 인식 및 실천 범위와 전문성 확대가 이루어지면서 새로운 역량과 리더십이 요구되고 있으므로 이에 대한 전문인력 양성의 필요성도 제기됨
- 따라서 다양한 삶의 주체들을 대상으로 사회적 배제를 극복하는 문화예술교육의 포용적 실천에 대해 다음과 같은 연구를 진행할 필요가 있음
  - ‘포용적 관점의 문화예술교육’의 개념 및 구도 정립
  - 사회적 배제의 주요 요인을 문화의 차이로 접근함에 따라 소극적 수준에 머물던 기존 문화 다양성 이념을 실천적으로 확장
  - 포용적 관점의 문화예술교육의 사회적 영향 연구를 통한 효과성 측정
  - 포용적 관점의 문화예술교육 전문인력의 리더십 강화
  - 문화예술교육에서 포용적 관점을 실천하는 사례로서 ‘장애예술’에 대한 새로운 접근

- ‘장애예술’ 프로그램 개발 및 실행을 위한 매개인력의 구도 제안
- 문화예술교육에 따른 접근성 강화를 위한 IT 활용
- IT 활용 접근성 강화에 따른 실행체계 및 인력운영 방안 제시

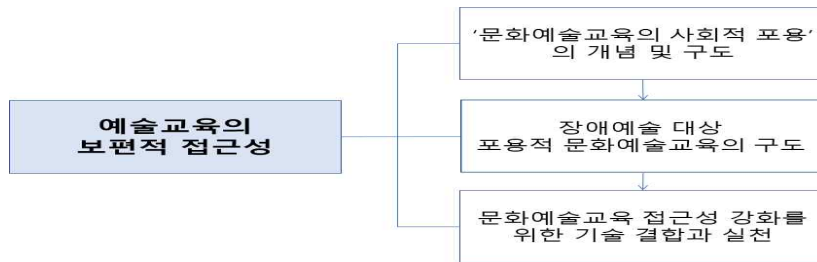
## 2. 연구 추진 방향 및 방법

### 2.1 연구 추진 방향

- 본 연구에서는 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『예술교육의 보편적 접근성』 관점에서 문화예술교육에서의 ‘포용과 배제’에 대한 문제 정립과 포용적 관점의 문화예술교육 구도 정립의 주요 연구의 방향으로 제시함
- 특히, 【포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델】 달성을 위한 세부적 연구 소주제로서 다음과 같은 세 가지 연구 소주제를 제시하고 연구를 진행하였음
  - (소 연구 주제 1) ‘문화예술교육의 사회적 포용’의 개념 및 구도
  - (소 연구 주제 2) 장애예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도
  - (소 연구 주제 3) 문화예술교육 접근성 강화를 위한 기술 결합과 실천
- 소 연구 주제 1: ‘문화예술교육의 사회적 포용’의 개념 및 구도
  - 전체 개념 정립을 위한 해외정책 연구 및 비교 분석
  - 문화예술의 사회적 포용과 연관된 실천적 사례연구 및 비교 분석  
(cf. 박물관의 사회적 포용, 예술의 사회적 포용 등)
  - 포용적 관점의 문화예술교육 접근성 강화 및 프로그램 개발
  - 포용적 관점의 문화예술교육 효과성 연구의 방향
  - 문화예술교육 전문인력의 새로운 상과 리더십
- 소 연구 주제 2: 장애예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도
  - 장애예술에 대한 포용적 관점 적용과 ‘포용적 예술’(Inclusive arts)
  - 국내외 ‘포용적 예술’의 새로운 구도와 전망
  - 문화다양성과 ‘포용적 예술’
  - 장애 관련 문화예술교육 프로그램 개발 및 실행
  - 장애 관련 문화예술교육 매개 인력의 상과 리더십
- 소 연구 주제 3: 문화예술교육 접근성 강화를 위한 4차 산업혁명 신기술 융합과 실천
  - 문화예술교육 접근성에 대한 인구통계학적 분석
  - 문화예술교육 접근성과 4차 산업혁명 신기술 융합의 의미와 방향
  - 문화예술교육 접근성 강화를 위한 신기술 융합을 통한 신규 문화예술교육 제공 전략과 방안 모색
  - 문화예술교육과 4차 산업혁명 신기술 융합의 방향과 전망, 미래 문화예술교육에의 파급효과

- 본 연구에서 제시하는 상기의 3가지 소 연구주제는 개별적 연구를 통해 각 연구 주제별 연구 결과를 달성하는 한편, 3개의 소 연구주제가 포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델 달성을 위한 실천적 연구과제들로서의 상호 유기적 연관성을 공유하는 주제들이므로 본 연구를 통해 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『예술교육의 보편적 접근성』 관점에서 문화예술교육에서의 ‘포용과 배제’에 대한 문제 정립과 포용적 관점의 문화예술교육 구도 정립에 중요한 결과를 제공할 수 있을 것임

<그림 I-1> 예술교육의 보편적 접근성을 위한 세 가지 소 연구 주제



## 2.2 연구 추진방법

### ○ 연구추진체계

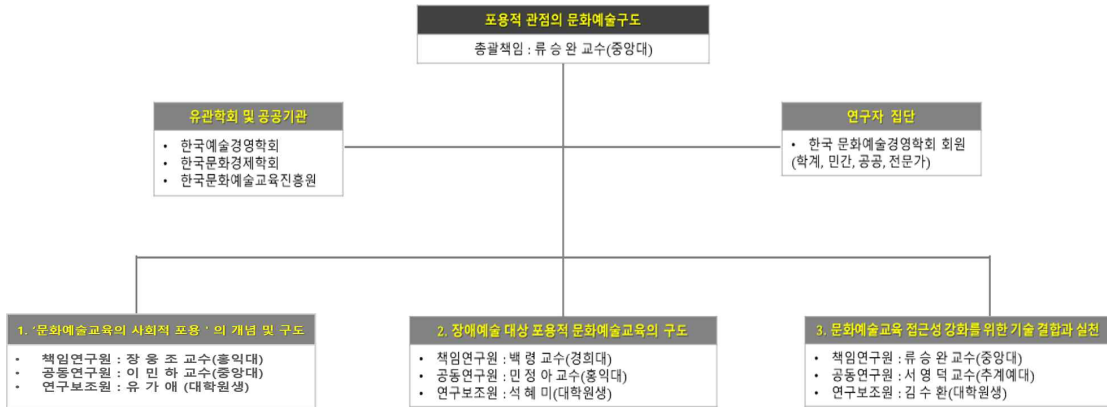
- 본 연구는 한국문화예술경영학회(회장: 류승완 교수(중앙대))를 총괄 책임자로 하고, 3개의 소 연구 주제 연구팀을 구성하여 연구를 진행하였음

<그림 I-2> 연구팀 구성

예술교육의 보편적 접근성			
【포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델】			
		소속	전문분야
1연구주제: 문화예술교육의 사회적 포용'의 개념 및 구도			
	장웅조(책임)	▪ 홍익대학교 대학원 문화예술경영학과 조교수	▪ 문화예술경영 ▪ 문화예술정책
	이민하(공동)	▪ 중앙대학교 창의IT공과대학 융합교양학부 조교수	▪ 문화예술교육 ▪ 문화예술경영
2연구주제: 장애예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도			
	백 령(책임)	▪ 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 겸임교수 ▪ 경희대학교 문화예술경영연구소 연구위원	▪ 문화예술교육 ▪ 장애예술정책
	민정아(공동)	▪ 홍익대학교 대학원 문화예술경영학과 겸임교수	▪ 문화예술경영
3연구주제: 문화예술교육 접근성 강화를 위한 4차산업혁명 신기술 융합과 실천			
	류승완(책임)	▪ 중앙대학교 대학원 문화예술경영학과 교수 ▪ 한국문화예술경영학회 회장	▪ 문화예술경영 ▪ 문화콘텐츠

서영덕(공동)	■ 추계예술대학 문화예술경영학과 교수	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문화예술경영</li> <li>■ 문화경제</li> </ul>
---------	----------------------	----------------------------------------------------------------------------

<그림 I-3> 연구추진 체계



## ○ 연구 추진 전략

- 총괄 주제에 부합하는 3개 세부 연구주제 연구모임 수행
- 각 세부 연구 주제별로 책임연구원과 공동연구원 그리고 대학원생 연구보조원 운영
- 각 세부 주제별 연구모임 진행 시 학회 내외의 학·연·관·민의 전문가 초빙, 토론, 분석, 협의를 통한 연구주제 논의와 협의 체계 운영
- 또한, 한정된 예산의 한계를 극복하고 소기의 연구 목적을 달성하기 위해 한국문화예술경영학회 소속의 학계, 민간 및 공공의 전문가를 자문그룹으로 운영하여 각 세부 연구주제에 참여하는 '열린 연구'를 추진함
- 또한 한국예술경영학회, 한국문화경제학회, 한국문화교육학회 및 한국지역문화학회 등에 소속된 전문가 그룹을 활용함
- 이와 더불어, 한국문화예술교육진흥원, 서울문화재단, 지역문화재단 등 문화예술교육 관련 공공기관의 전문가 그룹도 활용함

## 3. 연구 추진 결과(요약)

### 3.1 연구추진 일정

#### ○ 연구 추진 내용

- 각 세부 모임을 월 1~2회 개최를 통한 내실 있는 연구 진행과 결과 도출하고, 학회 주관의 문화예술경영 월례포럼과 학회의 비정기 연구모임에서의 소 연구주제별 발표 및 토의를 통해 연구 결과를 점검하고 공유함



- 본 학회가 공동 주관한 학술행사인 『2019 추계 문화예술복합학 공동학술대회(2019. 11. 22, 충무아트센터)』에서 3개의 소주제 연구 내용을 발표하고 관련 학계 및 민·관·학 전문가 의견 수렴과 분석하였음
- 한국문화예술교육진흥원 주관의 『12월 문화예술 교육 포럼』에서의 최종발표 후 연구결과에 대한 의견을 수렴하여 최종결과를 보완함
- 3개 소 연구 주제별 연구 진행 중간 자료, 발표자료 및 연구보고서를 내부적으로 작성하고, 이를 취합하여 최종 총괄연구보고서로 작성함
- 세부주제별 연구결과에 대한 관련 학회(문화예술경영학연구, 예술경영연구, 문화경제연구, 지역문화연구, 문화교육연구 등) 등재(후보)지에 논문투고(예정)

### 3.2 연구추진 주요 내용

- 본 연구에서는 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『예술교육의 보편적 접근성』 관점에서 문화예술교육에서의 ‘포용과 배제’에 대한 문제정립과 포용적 관점의 문화예술교육 구도 정립의 주요 연구의 방향으로 제시함
- 예술교육의 보편적 접근성에 대한 구체적 연구 주제를 【포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델】로 설정하고 이의 달성을 위한 세부 소 연구주제로서 위에 제시한 것과 같은 세 가지 연구 소주제를 제시하고 연구를 진행하였음
- 세부적인 소 연구 주제별 연구 추진 내용은 다음 장에서 자세히 제시함

---

## II. 포용적 문화예술교육

### － ‘문화예술교육의 사회적 포용’의 개념 및 구도

---



---

## 포용적 문화예술교육

### － ‘문화예술교육의 사회적 포용’의 개념 및 구도

---

## 1. 연구의 배경 및 목적

### 1.1 연구의 배경

- 이제까지 문화예술교육정책은 학교예술교육과 사회예술교육의 사업 범위를 통해 광범위한 차원에서 문화예술의 접근성을 이루어왔다고 할 수 있음
- 이러한 확장에도 불구하고, 그동안 접근성의 주요 장애 요인을 경제적 요인을 중심으로 간주하면서 소외계층에 집중하는 경향을 보여 왔으나, 이제는 계층별로 진행한 것과 동시에 문화적 차이로 인한 사회적 배제 현상에 집중하면서 장애 요인을 복합적으로 바라볼 필요가 있음
- 이에 따라 문화예술교육의 접근성을 일괄적인 혜택의 수준으로 바라보기보다는 사회적 배제를 겪는 대상에 대한 인식과 이해를 바탕으로 진행함 따라서 대상의 확대에 따라 접근성 강화를 이루는 계기가 제공됨
- 사회적 배제로 인한 사회 갈등과 차별, 불평등, 그리고 통합을 저해하는 현상에 대해 문화예술교육이 대응함에 따라 프로그램 개발의 다층적 접근과 문화예술의 위계질서에 따른 주류 중심적 사고를 벗어나는 계기가 제공됨
- 나아가 문화예술교육의 포용적 관점에 따라 문화예술교육 전문인력의 인식 및 실천 범위와 전문성 확대가 이루어지면서 새로운 역량과 리더십이 요구되는바, 이에 대한 인력양성의 필요성도 제기됨

### 1.2 연구의 목적

- 따라서 다양한 삶의 주체들을 대상으로 사회적 배제를 극복하는 문화예술교육의 포용적 실천은 다음과 같은 연구의 목적을 가짐
  - － 포용적 문화정책의 구도에 따른 ‘포용적 관점의 문화예술교육’의 개념 및 구도 정립
  - － 사회적 배제의 주요 요인을 문화의 차이로 접근함에 따라 소극적 수준에 머물던 기존 문화 다양성 이념을 실천적으로 확장
  - － 포용적 관점의 문화예술교육의 사회적 영향연구를 통한 효과성 측정
  - － 포용적 관점의 문화예술교육 전문인력의 리더십 강화

## 2. 포용적 문화정책의 구도

### 2.1 ‘포용국가’가 포용하는 포용의 의미

- ‘포용국가’를 표방하는 정부 방침에 의거하여 ‘포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델’에 대한 연구 및 프로그램 개발이 필요한 시점임
- 그러나 ‘혁신적 포용국가’를 내세워 ‘국민 삶의 질 개선과 지속 가능한 발전을 모색’한다면서 그 어떤 논의에서도 사회적 배제로 인한 현재의 사회적 분열과 갈등, 차별과 불평등의 현상은 언급되지 않고 있음
- 기본적으로 ‘포용’은 ‘사회적 배제’에 대한 상대적 개념으로서 기존의 사회 갈등에 대해 ‘빈곤’으로 접근하던 것과는 달리, ‘배제’ 개념을 적용한 것이라 할 수 있음. 다시 말하면 경제적 문제로 해석하던 사회 분열이나 차별, 불평등의 문제를 ‘생각과 문화의 차이’를 존중하지 않음으로써 발생하는 사회 분열과 차별로 쟁점이 진전된 것이라 하겠음
- 장애인, 성소수자에 대한 차별적 인식이나 여성, 어린이, 노인 등 약자 혐오와 각종 혐오 발언, 막말, 왕따, 갑질, 폭력적인 자기중심적 사고, 공감 능력 상실, 자살률 1위 등 사회 통합을 저해하는 여타의 현상이 논의 대상이 되어야 함

#### 사회적 배제(social exclusion) 개념

- 기존의 빈곤 개념이 ‘물질적으로 결핍된 상황’이라는 정태적인 현상에 초점을 맞추고 있는데 비해, 사회적 배제는 경제적 요소를 넘어서 사회적 차원에서 지속화하고 있는 점에 주목한 다차원적 동태적 개념으로 이해함
- 사회적 배제는 관계 문제(relational issues)에 초점을 맞추며, 부적절한 사회참여, 사회적 보호의 부족, 사회적 통합의 결여, 권력의 부족 등에 관심을 둠. 단지 소득이 부족한 것이 빈곤의 전부가 아니라 주거·고용·교육·건강·시민권 및 정치 참여의 기회 등 다양한 차원에서 결핍 상태에 있는 것으로 폭넓게 정의함
- 유럽 국가들이 빈곤(poverty)이라는 용어 대신 ‘사회적 배제’라는 용어를 사용하는 이유가 바로 이러한 현상에 천착한 데 있음
- 유럽에서 사회적 배제에 대한 천착은 1970년대 중반 프랑스에서 시작하여, 1990년대 유럽연합에서 본격 도입, 영국 노동당 정부는 1997년에 사회적 배제의 관점으로 사회 불평등과 차별, 갈등의 문제에 접근하고 해결하기 위한 목표로 사회적 배제 부서(Social Exclusion Unit)를 설립

## 2.2 포용적 문화정책의 구도

- 포용국가를 위한 문화정책의 핵심은 문화에 대한 포용적 관점의 해석이어야 함
  - 우리에게 ‘문화’란 ‘지고지순의 가치’로 합의하면서 그 자체가 가질 수 있는 사회적 배제에 대해 별다른 고민을 하지 않는다는 것임
  - 실제로 오페라하우스나 콘서트홀, 극장, 박물관과 미술관 등의 시설이 일정한 계층에게 배제의 의미를 던질 수 있다는 점이나, 피에르 부르디외에 따라 계급적 불평등을 강고하게 하는 요소가 곧 문화 자본이라는 맥락도 같은 논리라 할 수 있음. 그런 점에서 문화의 민주화를 실천하는 과정에서 이러한 간극을 최소화하기 위한 정책적 배려가 필요함
- 다른 한편 포용적 문화정책은 시민사회의 성숙과 더불어 실천될 수 있다는 전제가 필요함
  - 다시 말하면 사회적 배제로 인한 차별과 불평등에 대한 인식은 성숙된 시민 사회로부터 나오는 것이고, 일테면 장애인을 그들 나름의 다른 삶으로 받아들이고 존중하는 마음이란 정부나 기관에서 시켜서 할 수 있는 일이 아니기 때문임
  - 그런 점에서 정책기획 및 집행에서 이러한 목표를 염두에 두고 접근할 필요가 있겠음
- 문화정책에서 ‘포용’ 개념을 적용한다는 것은,
  - 기본적으로 배제의 현상이 어떻게 드러나는지를 밝히는 일에서 시작함
  - 동시에 ‘문화’라는 개념 자체에 대한 전면적 통찰이 요구되는 것임을 전제해야 함
- 포용적 문화정책의 범위는 아래와 같음
  - 향유정책에 대한 포용적 관점
  - 예술인 복지에 대한 해석으로서의 포용적 관점
  - 예술창작 지원에 대한 포용적 관점
  - 문화 다양성과 장애 예술에 대한 포용적 관점
  - 법·제도적 측면에서의 포용적 관점

### 포용적 문화정책 사례

- 프랑스 문화부는 모든 사람이 문화예술을 접하고 향유할 수 있도록 접근성(accessibility) 강화에 중점을 둔 ‘문화의 민주화’ 정책을 펼쳤지만, 그것이 오히려 사회적 불평등을 가중시키는 결과를 가져왔다는 인식을 1970년대부터 하게 되었다. 따라서 그 한계를 극복하기 위해 문화매개(Médiation culturelle) 개념의 도입과 문화매개자(Médiateur culturel)라는 인력 개발을 시도하였다. 기본적으로 이는 관객들의 다양한 양상에 눈을 돌려(일테면 글을 못 읽는 사람) 박물관 지식과 경험을 다양한 방식으로 전달하되, 궁극적으로는 관람객 스스로 향유할 수 있는 역량을 만들 수 있도록 촉진하는 역할을 담당하는 것이다.
- 영국에서는 노동당이 정권을 잡은 1997년 직후, 보수당 집권 이래 지속되어 온 경제난과 사회적 어려움을 극복하기 위한 방법으로 사회적 포용정책을 대대적으로 진행하게 되었다. 그 가운데 박물관의 접근성 문제를 사회적 참여와 배제, 포용의 맥락에서 거론하기 시작했으며, 1999년 레스터대학교(University of Leicester) 박물관연구소(The Research Centre for Museums and Galleries, RCMG)의 연구로 박물관의 사회적 포용 지표를 개발하기도 했다. 이에 따라 사회적 포용에 대한 박물관의 범위, 박물관의 사회적 영향 조사, 배제 관련 지표 제시, 사회적 포용의 우수 사례와 원리 제시, 포용과 관련한 섹터의 고유한 기여 제시 등이 이루어진 바 있다.

### 2.2.1 향유정책에서의 포용적 관점

- 문화 영역에서 사회적 배제에 대한 고민이나 연구는 꽤 있었음. 일테면 향유정책 가운데 향유층 확대를 위해 시행한 박물관 등 문화예술시설에 대한 무료관람이나 문화 바우처제도(문화누리카드), <문화가 있는 날> 등을 보자면, 이는 ‘빈곤’ 개념으로 접근한 결과로 이해할 수 있음
- 하지만 정작 관람객의 계층은 대체로 중산층에 고정되어 있고, 계층 다양성을 갖기 어려운 것이 현실이며, 또 무료관람의 경우도 사실상 관람료를 지불할 능력이 되는 계층에게 무료관람을 실시하는 격이 됨
- 향유정책은 대체로 관람객 수치에 집중하면서 실제로 관람의 동기나 관람의 효과, 관객의 인구통계학적 분석 등을 하고, 동시에 비관람객에 대한 조사와 연구를 기반하지 않는다는 점을 반성하게 됨
- 결국 ‘왜 박물관에 가지 않는가?’ ‘왜 오페라를 관람하지 않는가?’ 등의 비관람 동기 및

요인분석을 통해 관객의 계층 확산과 다양화를 이루려는 노력이 필요함

- 그나마 진행된 비관람 요인을 보면 단지 티켓 가격만이 요인이 아니었음이 밝혀진 바 있음. ‘일하느라 시간이 없어서’, ‘너무 어려워서’, ‘나의 삶과 상관없는 것이어서’ 등의 요인이 더 근본적이었다는 것임
- 다시 말하면 박물관과 극장, 오페라하우스, 콘서트홀 등의 시설이 기본적으로 관람에 대해 일정하게 배제 기능을 한다는 사실을 확인한 것임. 이 시설에는 배운 사람이나 경제적으로 여유로운 사람, 문화를 이해할 수 있는 사람들이 가는 곳이라는 선입견이 비관람 요인이라는 사실이고, 이는 단순히 보조금을 지급해서 해결될 수 없다는 데 포용적 접근의 필요성이 제기되는 것임
- 문화적 박탈감을 단순히 경제적 문제로 바라보는 것이 아니라, 문화에 대한 기존 이념이나 주류 가치체계에 따른 배제로 이해할 때 해결점이 찾아진다고 보는 것임

## 2.2.2 예술인 복지에 대한 해석으로서의 포용적 관점

- 우리나라의 예술인 복지 역시 ‘빈곤’ 개념으로 접근하는 수준에 머물러 있다고 분석되며, 일정하게 창작 준비라는 명목으로 지급되는 보조금은 실질적인 효과를 기대하기 어려운 수준이고, 결국은 예술가를 저소득층으로 분류하는 것으로 간주될 수 있기 때문임
  - ‘시나리오 작가 최고은 씨’의 죽음을 빈곤의 문제로 접근하는 것이 아니라 사회적 관계 혹은 보호망으로부터의 배제로 이해할 수 있고, 그것의 원인을 예술창작 활동 자체가 사회적 노동 개념이나 구조로 인식되지 않기 때문에 벌어진 일로 이해한다면 예술인 복지정책의 기조도 달라질 수 있다는 입
  - 즉 예술인 복지를 예술인이 감내해야 하는 물질적 결핍에 대한 대응의 문제가 아니라, 예술창작 활동과 예술인의 사회적 존재 자체에 대한 사회적 인식과 이해, 사회적 노동으로서의 창작 활동에 대한 사회적 인식과 합의를 목표로 함을 분명히 하는 것임

## 2.2.3 예술창작 지원에 대한 포용적 관점

- 앞서 제시한 맥락은 다시 창작지원 체계에 대해서도 적용할 수 있음. 즉 창작지원 자체를 궁극적으로 창작지원금의 문제로 집중하는 것이 아니라, 예술의 사회적 가치를 높이고 이를 통해 예술의 존재가치를 높이도록 환경을 조성하는 데 주력하는 것이라 할 수 있음
- 예술창작 분야에 다양성(diversity)과 평등(equality) 개념을 적용하여 모든 ‘배경’을 가진 이의 창의성을 끌어낸다는 관점에서 창조적 다양성(Creative diversity)을 지향하는 것이 필요함. 즉 인종과 민족, 신념, 장애, 연령, 성, 성적 정체성, 계층, 저소득층, 사회적 제도적 장애 등 문화예술 참여에 방해가 되는 모든 요인들을 넘어서려는 의지와 실천을 말함



## 2.2.4 문화 다양성과 장애 예술에 대한 포용적 관점

- 장애 예술과 성소수자, 문화 다양성의 차원에서라면 포용적 관점은 매우 분명한 역할이 부각되며, 특별히 ‘포용적 예술’(Inclusive arts)을 장애인 관련 예술 및 정책 전반을 지칭하는 용어로 사용하기 시작한 영국의 경우는 중요한 참조점이 됨
- 포용적 예술은 2006년 신노동당(New Labour)이 교육을 위한 ‘창의적 파트너십 정책’(Creative Partnerships Policy)을 제안한 것을 계기로 사용되었음. 창의적 파트너십은 문화 활동에서의 경제적 중요성과 ‘사회적 포용’(social inclusion) 의제에 기반한 결과(Hall and Thomson, 2007: 13)이기도 한데, 이에 따라 영국에서는 학교예술교육에서 사회적 포용을 옹호하고 모두를 위한 문화 향유를 강조하게 됨
- 결과적으로 사회적 포용의 관점에서 장애인 예술을 접근함으로써 장애 예술을 기존의 비장애 예술에 준하는 예술이 아니라, 장애 자체에 대한 고유함과 특성을 또 다른 문화 영역으로 인정하는 문화 다양성 원리와 결합을 하게 되면서 영국예술위원회(Arts Council England)가 중심이 되어 이론 연구 및 예술적 수월성을 갖는 예술가 및 단체를 발굴하고 있음
- 그리고 장애인 문화 향유를 위한 작품 감상 특별 프로그램 운영이나 ‘배리어 프리’(barrier-free) 역시 이에 준하는 사업이라 할 수 있음
- 다른 한편 포용적 예술은 ‘문화다양성’ 구도에서 이해할 수 있음
- 영국예술위원회는 다양성 실천이 영국 예술 발전의 원동력이라는 인식 아래 ‘모두를 위한 위대한 문화예술(Great arts and culture for everyone)’을 기관의 미션으로 설정한 바 있음
- 이를 위해 ‘창의성은 다양한 삶을 경험한 사람으로부터 나온다’는 원칙 속에서 다양성과 평등을 정책의 핵심으로 강조하면서 장애 예술을 그런 맥락에 재배치한 것임
- 그렇게 되면 장애 예술은 비장애의 상대적 개념이 아니라, 그 자체로 고유한 언어이자 다른 삶이며, 따라서 이제까지의 비장애 중심의 미학과 다른 미학으로 해석되고 수용되어야 한다는 논리가 가능하고, 이로써 이제까지 보호 집단으로서의 장애 예술에 대한 인식을 넘어서게 되는 변화가 가능해짐
- 나아가 영국예술위원회는 다양성 실천지표를 적용한 평가를 하고 있는데,<sup>1)</sup> 동시에 공공기관 조직에서 인종 및 성적 성향, 장애 등에 따른 다양한 삶을 지닌 인력을 고용하도록 권고함

1) 예술 프로그램 다양성(Artistic programme), 다양한 예술가 및 단체의 역량 개발 및 강화 지원(Talent development), 다양한 범주의 예술가 참여(Addressing barriers to artistic involvement), 다양한 작품의 보급 위한 자원 관리와 자체 점검(Resourcing and monitoring), 평가와 지식 공유, 변화 증진(Self-evaluation), 평등과 다양성 증진을 위한 리더십(Sector leadership) 등

### ○ 2.2.5 법·제도적 측면에서의 포용적 관점

- 포용적 관점은 실제로 문화 정의에 내재된 다양성 기준을 살피면서 새로운 국면을 가질 수 있고, 이런 관점에서 우리의 문화 다양성 논의를 살펴보도록 함
- 2014년 제정된 <문화 다양성 보호와 진흥에 관한 법률>에서 제시한 정의를 보면 "문화 다양성"이란 "집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간 그리고 집단과 사회 내에 전하여지는 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며, 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서의 다양성을 포함"하며, "문화적 표현"이란 "개인, 집단, 사회의 창의성에서 비롯된 표현으로서 문화적 정체성에서 유래하거나 문화적 정체성을 표현하는 상징적 의미, 예술적 영역 및 문화적 가치를 지니는 것을 말한다."에 그치고 있는데, 안타깝게도 문화를 통한 차별과 불평등의 문제의식이 내포되지 않고 지고한 가치로만 기술되어 있음
- 이런 관점에서 관련 법·제도를 다시 바라보는 것도 매우 중요한 사안이 될 것인데, 문화 기본법이나 지역문화진흥법, 문화예술교육지원법 등을 기본적으로 문화 그 자체가 배제 논리로 기능한다는 점을 고려하면서 모든 쟁점을 정리하면서 개선방안을 모색하는 것이 가능하다는 것임. 넓게는 차별금지법과 같은 포괄적 법안이 필요할 것이고, 관련한 다양한 평등 관련법도 논의의 대상이 되리라 봄

### 2.2.6 소결

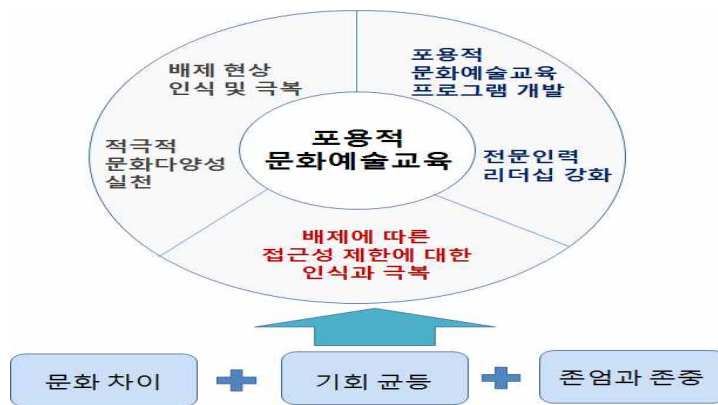
- 결론적으로 문화정책에서 '포용' 개념을 적용한다는 것은 기본적으로 배제의 현상이 어떻게 드러나는지를 밝히는 일에서 시작해야 하며, 동시에 '문화'라는 개념 자체에 대한 전면적 통찰이 요구되는 것임을 전제해야 할 것임
- 실제로 우리에게 가장 비인간적인 차별은 '문화적으로' 자행되는 것이기 때문이며, 성소수자에 대한 혐오나 장애인에 대한 차별, 우리 사회에 만연한 공감 능력 부족에 따른 이슈 등은 이미 문화적 차원의 문제가 되고 있음
- 그런 점에서 포용은 단순히 기존 질서와 가치체계를 고수한 채 관용이나 미덕을 베푸는 것이 아니라, 차이의 고유성을 인정하고 자기중심적 판단구조를 벗어나는 일이며, 그래서 가치체계와 사고의 패러다임을 완전히 뒤집는 일이어야 할 것임

### 3. 문화예술교육의 사회적 포용 개념 및 실천

#### 3.1 포용적 문화예술교육의 구도

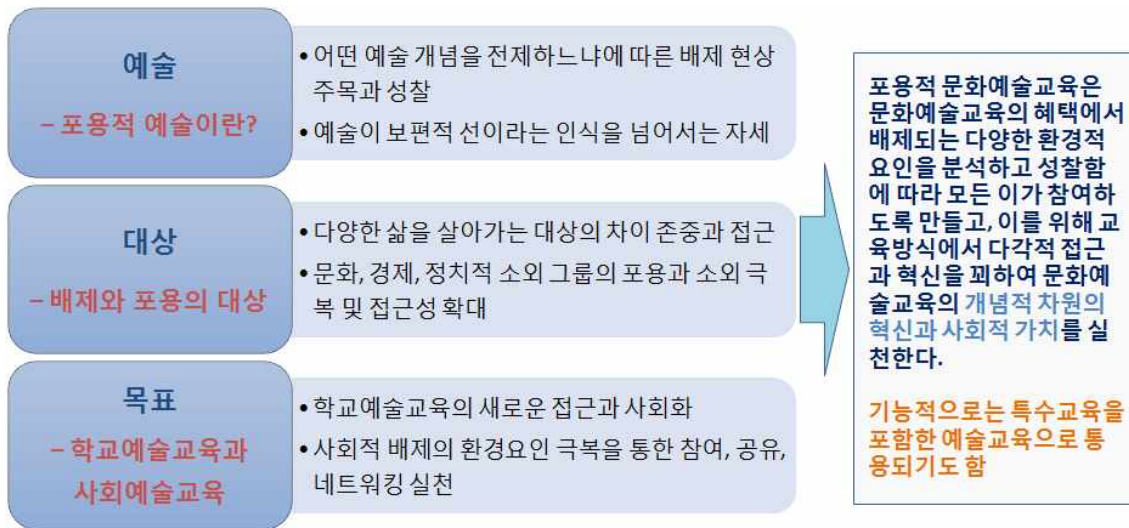
- 포용적 문화정책과 같은 맥락에서 문화예술교육에서 ‘포용’ 개념은 문화예술교육에 대한 배제를 인식하고 극복하는 것으로서, 좁은 의미로는 문화예술교육에 대한 접근성의 문제로, 넓은 의미로는 사회적 배제 현상에 대한 문화예술교육의 새로운 대응의 문제로 받아들여짐
  - 따라서 배제로 인해 발생하는 문화예술교육 접근성의 침해와 불평등, 차별 등의 현상에 주목하고, 동시에 장애인과 성소수자, 이민자, 탈북자, 여성과 어린이, 노약자 등에 대한 혐오와 차별, 왕따와 학교 폭력 등과 같은 사회적 배제 현상에 주목하면서 이에 대한 문화예술교육의 대응을 포용의 관점에서 모색하는 구도가 설정될 수 있음
  - 문화예술교육의 정책적 목표가 문화예술교육을 통해 누구에게나 잠재하는 창의적 능력을 일깨우고, 이를 통해 국민의 삶을 풍요롭게 하기 위한 것임을 감안할 때, 문화예술교육의 사회 문제 해결과 치유의 기능을 살려야 한다는 내적 요구가 있음
- 배제 논리로 문화예술교육의 접근권이 제한받는 현상을 새롭게 파악하면서 '포용적 관점의 문화예술교육'의 구도를 수립하는 연구가 새로운 과제로 제기됨

<그림 II-1> 포용적 문화예술교육의 구도



### 3.2 포용적 문화예술교육의 개념

<그림 II-2> 포용적 문화예술교육 개념 도출을 위한 과정



- 포용적 문화예술교육의 개념을 도출하기 위해 가장 먼저 예술과 대상, 목표 단위에서 포용적 관점을 적용하는 일이 요구됨
- 예술 개념에서는 고급문화로서의 예술로만 한정하여 볼 경우, 일정하게 교육이나 숙련의 정도를 요구한다는 점에서 사회적 배제가 가능할 수 있음을 고려할 필요가 있음
  - 물론 엘리트 예술 자체가 배제적이라는 말을 의미하는 것은 아니지만, 그것의 제도적 사회적 인식이 그럴 수 있음을 의미함
  - 동시에 예술 자체가 보편적 선이라는 인식도 벗어날 필요가 있음. 예술을 통해 모든 문제가 해결될 수 있다는 생각보다는 예술이 갖는 창의적 측면이나 자기 성찰력이 갖는 계기에 주목할 필요가 있음
  - 따라서 예술의 범위를 모더니즘 범주의 예술만이 아니라 사회적 예술, 커뮤니티 아트, 퍼블릭 아트 등의 사회적 관계를 갖는 예술을 포괄하는 것으로 정의할 수 있으며, ‘모든 예술은 삶으로부터 비롯한다.’라는 원칙을 적용할 수 있음
- 대상 차원에서는 예술 접근의 문제에서 배제와 포용의 관계를 성찰하는 것임
  - 기본적으로 예술 접근 대상에 대한 다양성을 고려하는 것으로, 다양한 삶의 양식을 배경으로 하는 대상 간의 차이를 존중하고 인정하는 자세가 필요함
  - 대상에 대해서는 접근성을 기반으로 하고 있어 소외되는 계층에 대한 접근을 ‘빈곤’ 개념이 아니라 ‘배제’ 논리에 따른 다양한 요인을 성찰함
  - 이에 따라 문화적 배제와 경제, 사회, 정치적 배제를 고려하면서 접근성에 장애가 무엇인지에 대한 조사와 연구가 병행되도록 함

○ 목표 차원에서는 문화예술교육의 두 가지 경로, 즉 학교예술교육과 사회예술교육의 목표를 엄두에 두고 접근할 수 있으며, 특히 각 영역에서의 대상에 대한 포용적 접근이 전제되는 것이라 하겠음

－ 학교예술교육에서는 학생들에게 창의성과 자기 존중감 외에 소통과 공감 능력, 관계에 대한 이해 등의 사회 자본 요소들을 얻어내는데 영향을 준다는 목표를 둘 경우, 가능하면 학생들이 갖는 각기 다른 성향과 가치관 등을 고려하면서 접근한다면 이전과는 다른 부분을 얻어갈 수 있음

－ 사회예술교육에서는 여러 계층의 다양한 삶을 토대로 한다는 전제를 놓고, 다양한 삶을 배경으로 대상에 대한 이해를 폭넓게 하면서 접근이 가능한 집단만이 아니라, 접근이 이루어지지 않는 집단에 대한 배제적 요인을 살피면서 접근하는 것이 필요함

－ 결국 문화예술교육이 학교와 사회를 통해 얻어내는 목표를 사회 자본 요소를 보유한다는 데 두면서 두 영역에서의 대상별 차이에 대한 이해를 강조하는 것이라 하겠음

－ 이러한 구도를 두고 포용적 문화예술교육은 아래와 같이 정의를 두고자 함. 단, 기능적으로는 포용적 문화예술교육은 특수교육을 포함한 예술교육으로 통용되기도 함

→ 포용적 문화예술교육은 문화예술교육의 혜택에서 배제되는 다양한 환경적 요인을 분석하고 성찰함에 따라 모든 이가 참여하도록 만들고, 이를 위해 교육방식에서 다각적 접근과 혁신을 꾀하여 문화예술교육의 개념적 차원의 혁신과 사회적 가치를 실천한다.

### 3.3 포용적 문화예술교육의 범주 및 실천단위

<그림Ⅱ-3> 포용적 문화예술교육의 범주 및 실천단위



#### 3.3.1 포용적 문화예술교육의 범주

○ 기본적으로 **사회적 배제**와 관련하여 배제를 이해함에 따라 실질적으로 배제가 발생하는 현장에 대한 이해를 기반으로 하는 단위

○ **대상별 접근**에 따른 범주로서 대상의 다양성을 고려한 프로그램 기획

- 사회적 이슈에 대응하기 위한 프로그램의 기획과 개발
- 학교예술교육에서의 포용적 예술 적용과 학생들의 차이와 특수성별로 접근함에 따라 대상의 다양성을 획득
- 포용적 문화예술교육에 대한 자체 평가 및 피드백을 통한 개선

### 3.3.2 포용적 문화예술교육의 실천단위

- 연구 및 개발: 포용적 문화예술교육의 개념과 사례, 프로그램 연구와 개발 등의 사업
- 영향 및 효과: 포용적 문화예술교육의 영향 및 효과 연구와 측정 사업
- 새로운 예술가: 문화예술교육 전문가의 전문성에 대한 새로운 차원의 부과와 이로 인한 새로운 예술가 상의 구현

## 3.4 포용적 문화예술교육의 실천

### 3.4.1 향유정책과 접근성 연구

- 우리나라 문화정책은 2000년대 이후 수용자 중심의 정책으로 선회함. 이에 따라 문화예술교육지원법 제정 이후 문화예술교육사업이 강화됨에 따라 예술의 접근권 향상을 이루어냄
- 2004년 문예진흥기금 모금 중단과 더불어 복권기금이 대체 자원으로 활용된 것도 향유 중심의 사업이 증대되는 계기로 작용함
- 문화기본법을 위시하여 2014년에 제정된 지역문화진흥법은 지역의 문화격차를 해소하기 위해 다양한 형태로 지역문화 진흥이 이루어지는 가운데, 생활문화와 생활예술 등의 사업이 강조됨
- 이러한 정책적 배경에도 불구하고, 그간의 향유정책은 복지적 관점의 향유가 중심이 되는 것으로, 즉 경제적 소외계층에 대한 이해로 일관되었다는 문제가 제기됨과 동시에 실질적인 효과성에 불확실성이 내재함
- 또한 향유정책이 강화되었음에도 이들이 예술생태계를 구성하는 관객으로 개발되는 데는 효과가 미흡하다는 문제점이 제기됨
- 따라서 향유정책에서 향유계층에 대한 일괄적 이해가 있었다는 반성과 함께 그들의 다양한 삶을 고려하여 바라볼 필요가 있음. 즉 향유층에 대한 인구통계학적, 사회학적 분석을 실행함
- 동시에 향유정책을 실행하는 데 있어, ‘왜 오는가? 왜 오지 않는가?’에 대한 분석 미흡하다는 전제 아래, 예술 향유층에 대한 분석만이 아니라 예술 비향유층에 대한 분석이 필요함

- 결과적으로 문화예술교육에서 이제까지 기준으로 삼던 문화권과 접근성에 대한 해석을 새롭게 할 수 있는 계기로 받아들일 수 있음

### 3.4.2 포용적 예술의 영향 연구

- 유럽 의회는 예술을 통한 유럽 통합을 이룬다는 목표를 두고 포용적 문화정책을 제기함 (Art and social inclusion: for a true inclusive cultural policy, 2017). 이를 위해 예술이 갖는 사회 통합적 요소를 다음과 같이 정의함<sup>2)</sup>

- 1) 예술을 사회적 결속력과 지역에 대한 자부심을 갖게 하는 데 매개 기능을 한다
- 2) 예술을 사회 비판적 사고를 촉진하여 사회 불의와 차별 등의 현상에 주목하고 표현한다
- 3) 예술은 문화 다양성 속에서 창의성을 증진한다

– 이는 곧 포용적 문화정책이 갖는 사회 자본 형성 및 예술의 사회적 영향에 대한 신뢰에 바탕을 둔 것으로 해석되며, 이에 따라 포용적 문화예술교육의 사회적 영향 연구의 필요성을 제기함

- ‘예술의 사회적 영향’(social impact of the arts) 연구는 1993년부터 1995년에 걸쳐 영국과 호주, 미국 등에서 시작된 것으로 기록되며, 초기 개념적 작업은 1993년 영국의 코미디아<sup>3)</sup>(Comedia)가 영국예술위원회의 지원을 받아 주도했으며, 당시 예술을 통한 도시 재생 사업이 활발히 전개되던 사회적 배경과 맞물려 촉발된 것으로 보고 있음
- 커뮤니티 관련 예술활동에 대한 참여와 이에 따른 사회적 영향을 다음의 6개의 주제로 접근했는데, 이는 다음과 같이 설명됨(Matarasso, 1997: 12-13)
  - 개인적 발전(personal development): 개인적 차원에서 주어지는 변화를 다룬 것으로 자기 확신, 교육, 기술, 사회적 네트워크 등을 포함한다.
  - 사회적 결속력(social cohesion): 사람과 그룹 사이의 연결고리에 관한 것으로서 범위에 대한 거부 의식과 상호문화적이고 세대 간 이해를 통한 공감대 및 연대 의식을 의미한다.
  - 공동체 의식의 강화와 자기 결정력(community empowerment and self-determination): 조직화에 대한 역량을 말하는 것으로 공동체를 이끌어갈 동기 유발을 지지하고 민주주의적 과정에 대한 참여와 협조를 의미한다.
  - 지역의 이미지와 정체성(local image and identity): 장소성에 대한 의식과 지역 소속

2) European Parliament, *Arts, culture, and cultural awareness in education*, 2017

LACINGA, Jérôme, *L'art au service de l'inclusion sociale*, 2015

3) 창조도시 이론가인 찰스 랜드리(Charles Landry)가 운영하는 연구 및 기획단체로서 국제적으로 창조도시 프로젝트 및 다양한 연구·기획사업을 실행한다.

- 감, 그리고 지역적 차이와 그룹 또는 공공기관의 이미지에 관한 것이다.
- 상상력과 비전(imagination and vision): 창의성과 전문적 실천력, 긍정적 도전 정신, 그리고 기대감과 상징성에 대한 공감 능력을 말한다.
  - 건강과 웰빙(health and well-being): 예술을 통한 건강 회복과 교육적 효과, 그리고 삶에 대한 기쁨을 의미한다.

○ 특별히 1997년에 유럽문화발전태스크포스(The European Task Force on Culture and Development)에서는 다음과 같이 직접적 영향과 간접적 영향을 분류함에 따라 영향에 대한 이해와 접근을 용이하게 함

<표Ⅱ-1> 문화예술의 사회에 대한 기여

<b>직접적 사회 영향</b>	· 문화예술은 ‘사회적으로 가치 있는’ 활동으로서 사람들의 사고를 ‘고양’ 시키고 그들의 심리 및 사회 복지에 긍정적으로 기여하며 감수성을 발달시킴
<b>간접적 사회 영향</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 예술은 공공 편의시설을 만족스럽게 하거나 활기 넘치게 만듦으로써 사회적 환경을 풍요롭게 함</li> <li>· 예술은 ‘문화화’ 효과와 사회적 조직(아마추어 예술 등)의 자원이 된다.</li> <li>· 예술활동은 창의성을 고무함으로써 기존의 사유 방식을 넘어서게 하고 혁신을 가능케 함</li> <li>· 예술작품과 문화 산물은 커뮤니티의 집단적 ‘기억’이며, 미래 세대를 위한 창의적이고 지적인 아이디어를 보존하는 데 기여함</li> <li>· 문화예술 제도는 삶의 질을 개선하고, 도시 영역에서 개인적 안전을 강화하며 길거리 폭력과 범죄를 감소시킴</li> </ul>

자료: The European Task Force on Culture and Development, 1997

- 이러한 연구를 기반으로 포용적 문화예술교육에서 요구되는 작업은 일차적으로 예술의 사회적 영향에 따른 개념 연구와 이론적 성과를 축적하는 것이고, 이차적으로는 사회적 영향을 측정하기 위한 질적 연구방법론의 개발과 실행이라 할 것임
- 사실 서구에서의 논의도 이러한 단계를 거쳤다고 하겠고, 그중 방법론 개발은 꾸준히 진행되고 있다고 할 수 있음. 하지만 프로젝트별로 영향과 효과의 지점이 다르다는 점에서 일률적인 지표를 적용하기 어렵고, 그렇다고 해서 정량화 작업을 그대로 실행할 수 있는 것도 아니어서 프로젝트 성격에 따라 유연하게 적용 가능함



### 3.4.3 문화예술교육 전문인력의 새로운 상

- 포용적 문화예술교육의 구도를 놓게 되면 다른 역량과 전문성이 요구됨
- 가장 먼저 포용적 문화예술교육 매개자라는 명칭으로 앞서 제시한 사업의 이해도를 높이면서 다양한 삶을 보유한 계층에 대한 접근을 달리하는 역량을 말함. 일례로 ‘포용적 예술’(inclusive arts) 활동에서 장애를 가진 사람들의 예술 및 창의적 활동과 미학적 전략의 범주를 포괄하는 다차원적 영역을 이해하고 매개하는 경우를 지칭함
- 포용적 예술은 영국에서 2006년 신노동당(New Labour)이 교육을 위한 ‘창의적 파트너십 정책’(Creative Partnerships Policy)을 제안한 것이 중요한 계기로 작용함. 이 정책은 문화 활동의 경제적 중요성과 사회적 포용 의제에 기반한 것으로서 사회적 맥락보다는 모두를 위한 향유를 중심으로 사용함 (Thomson and Hall, 2007: 13)
- 이에 따라 한국에서도 포용적 예술 개념이 진행되는 과정에서 이를 수행하는 매개 인력이 문화예술교육 분야에 요망됨
- 이외에 다음과 같은 분야에 새로운 역량과 전문성이 강화될 필요가 있음
  - 기존 예술 강사, 문화예술교육사에 대한 포용적 예술교육 역량 강화
  - 사회적 결속력, 자부심 강화를 위한 커뮤니티 아티스트, 소셜아티스트 등과의 협업 및 기획력 보유
  - 사회적 배제에 대한 이해, 인구 통계적 정보 해석에 따른 비관람객 혹은 비 문화향유층 연구 역량 겸비
  - 다양한 사회 이슈와 다양한 문화와 차이에 대한 높은 이해력을 통한 포용적 맥락의 실천력 강화
  - 메이커무브먼트 등 기술과 새로운 생산자의 이해에 따른 퍼실리테이터 역할
  - 문화예술교육의 접근성 향상과 보급의 용이함을 위한 다양한 ICT 활용을 목표로 한 기술에 대한 개념적 이해와 활용에 대한 역량

#### 4. 결론

- 이상으로 포용적 문화예술교육의 구도를 설정하기 위해 포용적 문화정책이라는 큰 구도를 먼저 살펴보면서 진행하였으며, 포용적 문화예술교육이 문화정책의 구도 속에서 일련의 연속성과 개별성이 있음을 확인하였음
- 포용적 문화예술교육은 기존 문화예술교육에 대해 포용적 관점을 적용하는 것이고, 이를 계기로 사회적 배제를 고려하여 문화예술교육에서 벌어질 수 있는 차별과 불평등을 의식하게 된다는 의미가 있으며, 그런 점에서 예술 - 교육 - 문화예술교육에 대한 정의를 다시 하는 일에서 시작될 수 있음
- ‘어떤 예술인가?’라는 질문에 대해 ‘모든 예술은 모든 이의 다양한 삶으로부터 시작한다’는 명제 속에서 ‘모두를 위한 예술(예술접근성 목표)과 모두에 의한 예술(창작주체화 목표)’이라는 답을 제시할 수 있음
- ‘교육(티칭이나 학습)이란 무엇인가?’라는 질문에 대해 ‘가르치기, DIY, 공동작업하기, 격려하기, 동기 부여하기’로 답을 할 수 있으며, ‘무엇을 위한 예술교육인가?’라는 질문에 대해서는 ‘모든 이의 창의성, 어디에나 있는 창의성을 일깨우는 것’이라고 답을 할 수 있겠음
- 이에 따라 포용적 문화예술교육에서 가장 우선되는 사업으로 1) 향유정책과 접근성 연구, 2) 포용적 예술의 영향연구, 3) 문화예술교육 전문인력의 새로운 상으로 제시하였음
- 결론적으로 문화정책에서 ‘포용’ 개념을 적용한다는 것은 기본적으로 배제의 현상이 어떻게 드러나는지를 밝히는 일에서 시작해야 하며, 동시에 ‘문화’라는 개념 자체에 대한 전면적 통찰이 요구되는 것임을 전제해야 할 것임
- 실제로 우리에게 가장 비인간적인 차별은 ‘문화적으로’ 자행되는 것이기 때문인데, 성 소수자에 대한 혐오나 장애인에 대한 차별, 우리 사회에 만연한 공감 능력 부족에 따른 이슈 등은 이미 문화적 차원의 문제가 되고 있음
- 그런 점에서 포용은 단순히 기존 질서와 가치체계를 고수한 채 관용이나 미덕을 베푸는 것이 아니라, 차이의 고유성을 인정하고 자기중심적 판단구조를 벗어나는 일이며, 가치체계와 사고의 패러다임을 완전히 뒤집는 일이어야 할 것임. 그래서 포용은 우리 사회에서 더욱 정교해진 차별에 대한 실천적이고 정치적 대응이어야 한다는 인식이 필요한 이유라 하겠음



---

### Ⅲ. 포용적 문화예술교육

#### － 장애예술대상 포용적 문화예술교육의 구도

---

백령(경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 겸임교수)

민정아(홍익대학교 대학원 문화예술경영학과 조교수)



## 포용적 문화예술교육

### － 장애예술대상 포용적 문화예술교육의 구도

#### 1. 연구의 배경과 목적

##### 1.1 연구의 배경 및 목적

문화예술교육의 출발지점 부터 이슈가 된 문화예술교육의 “접근성”과 “고유성” 도출

- － 접근성: 물리적, 경제적, 사회적, 인지적 접근 이상의 심리적, 정서적 접근성
- － 고유성: 작가 고유의 언어로 스스로를 드러내는 과정과 결과

- 1990년대 이후 장애인의 문화 접근권 향상을 위한 정책적·사회적 노력이 경주되어 왔으나 아직 장애인의 문화예술향유 환경은 열악함
- 이 연구는 장애인의 문화예술 활동의 기회와 물리적인 접근권 뿐만 아니라 선택과 참여, 그리고 교육의 기회에 대해 연구하고자 함

문화예술 경험으로부터의 배제, 갈등, 차별, 불평등에 이어 장애인이기에 그 표현과 경험이 비주류 되거나 메인스트림 문화, 예술에서 배제되고 있음

- 장애인들도 비장애인들과 마찬가지로 문화기본권과 교육권이 보장되고 사회의 일원으로 문화예술 활동과 교육에 참여하여야 함
- 문화 복지란 기본 이념은 기본적 문화권의 보장, 사회구성원으로서 문화/여가 생활에 대한 욕구 충족, 문화/여가에 대한 균등 기회보장, 문화/여가의 필요성을 포함함
- 장애인을 위한 문화예술교육은 문화 복지의 개념을 기반으로 장애인들에게 문화예술 활동을 스스로 선택하고 적극적인 참여자가 될 수 있는 교육 기회를 보장하는 교육권을 의미함
- 이 연구는 장애인의 문화예술교육 활성화를 위한 정책 마련의 기초 작업임

장애인 예술활동, 특히 교육의 관점에 대한 검토를 통해 포용적 시대의 장애예술교육의 방향과 추진전략을 모색

- 현장사례분석을 통해 장애인문화예술교육의 개념, 철학, 접근방법, 평가를 포함한 현황을 파악하고 개선되어야 할 쟁점과 시사점을 찾으며 이를 반영한 해결책과 효과적인 장애인 문화예술교육을 위한 교육의 패러다임, 방향성, 유형을 개발·제시하고자 함
- 이 연구는 위의 현황 사례 조사와 분석을 통해 장애인문화예술교육의 유형과 개념을 파악하여 우리 현실과 장애인 문화에 부합하는 지원체계 마련에 기반이 되고자 함
- 이는 장애인에게 기본권을 보장하고 그들 삶의 질을 향상시키기 위해 제도적으로 마련된 사회적 차원의 서비스를 말함
- 최근 급속도로 확산, 진행되고 있는 문화예술교육의 새로운 방향 중 하나는 창작자/공급자 중심의 지원에서 향유자/수요자 중심으로의 전환임
- 이러한 전환은 향유자 층의 확대, 공급자와 수요자 연결 활동의 역할과 의미를 새롭게 강조하고 있음
- 이러한 맥락에서 장애인문화예술교육의 현실에 대한 조사와 분석, 그리고 장애인의 특수성에 대한 이해를 기반으로 하는 새로운 교육의 개념과 방향이 모색되어야 하며, 단기적은 물론 장기적으로 이를 지원하는 정책적 방안을 마련하고자 함

## 1.2 연구의 내용과 주제

- 장애예술에 대한 포용적 관점 적용과 ‘포용적 예술(Inclusive Arts)’
- 국내외 ‘포용적 예술’의 새로운 구도와 전망
- 문화다양성과 ‘포용적 예술’
- 장애 관련 문화예술교육 프로그램 개발 및 실행
- 장애 관련 문화예술교육 매개 인력의 상과 리더쉽

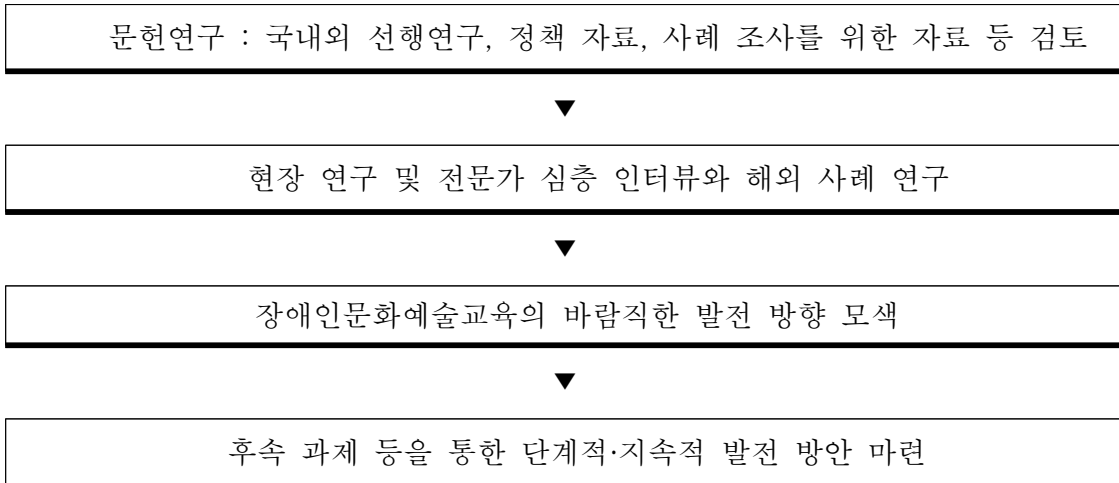
## 1.3 연구방법

- 1단계: 문헌연구를 통한 ‘장애’ 개념 정립
  - 장애인 관련 법령 및 제도 분석
  - 문화예술교육(문화교육, 예술교육, 예술치유 등) 관련 자료를 통한 장애인 문화예술교육 지원 제도 분석
- 2단계: 국내외 사례 분석을 통한 현황 파악과 방향 제시
  - 해외사례 연구
  - 선정 국가별 현지 코디네이터를 통한 국가별 정책 및 관련 사례 조사
  - 장애인문화예술원을 중심으로 진행된 “2019 포용적 예술작가 워크숍“, “포용

적 접근의 장애 예술창작 개발과 관객 개발 리서치 및 워크숍” 잠실 창작 스튜디오 레지던시와 지원사업을 중심으로 변화하는 포용적 장애문화예술교육 구도 모색

- 3단계: 장애인문화예술교육 매개자 개념의 공론화와 활성화 방안 제시
  - 국내 장애인 문화의 이해와 현황을 조사하고 이를 기반으로 장애인들의 문화 활동에 대한 욕구와 성향을 파악하고 장애인 문화예술교육의 개념 확립
  - 이론적 고찰과 현황 파악은 장애인문화예술교육이 지향해야 하는 방향성 제시

<그림 III-1> 장애예술대상 포용적 문화예술구도 연구방법





## 2. 사회적 변화와 포용정책 속 장애문화예술교육

### 2.1 사회 환경과 여건의 변화

- 모든 사회는 경제, 사회, 문화, 과학기술 등 다양한 영역이 서로 연계되어 변화와 대응하며 새로운 패러다임으로 진화 발전하고 있음
- 미래 학자들은 21세기를 정보 시대, 서비스 시대로 정의하고 사회, 경제, 기술, 산업 등 많은 영역에서 삶의 방식과 패러다임의 전환 예측. 보다 창의적이고 기술과 매체를 활용하는 사회, 삶과 사회 전반의 질이 향상되며 문화적으로 미적 가치와 감성적 가치가 존중되는 사회로 발전하는 모습 기대함
- 이러한 맥락에서 미래자본을 창의자본, 지식자본, 사회자본, 생명자본으로 정리하고, 창의력과 상상력이 미래 경제, 사회, 문화, 과학기술을 주도하는 핵심 가치로 등장이 전망됨
  - 미래 학자들의 논의를 종합하면 미래 사회 상상력이 중시되고 개인과 공동체의 가치, 소통(communication), 협업(collaboration), 창조성(creativity), 사고력(critical thinking)에 이어 콘텐츠(contents), 자신감(confidence) 등의 역량이 중요하게 논의
  - 구성원들에게 놀이(역할, 약속과 질서), 디자인(선택과 조직), 스토리(서사), 공감(공유와 감성), 조화(자연, 기계, 가상현실과 인간의 관계), 의미(가치) 등의 문화적 요소로 강조. 세계적 문화정책의 추세 속에서 미래 사회를 주도하는 핵심 역량과 개념으로 부각되고 있는 것은 '창의성'과 '감성'이다. 예술적, 감성적, 감각적 역량을 기반으로 하는 창조 산업과 공감 산업 사회의 핵심으로 예술이 조명받게 됨

<그림 III-2> 미래 사회의 핵심 가치와 문화적 요소들



### 2.2 문화 다양성 사회로의 진입

- 문화 다양성, 포용적 세계관, 세계시민주의의 이념과 철학. 학습자 스스로가 생각하고 판단하는 인간이자 사회구성원으로 성장하는 것이 세계시민주의 가치임
- 세계시민주의는 실제 경험하거나 확인하지 못한 것에 대해 세습된 관습과 가치관, 고정관념과 선입견 등에 의해 단정적이고 폐쇄된 태도를 갖는 것을 지양함
- 나만의 또는 우리만의 좁은 세계에 갇히는 편협한 시각, 새로운 것을 접하고 수용하는 것을 두려워하는 행동과 태도에서 벗어나는 것이 중요함

- 편견과 선입견을 버리고 스스로 경험하고 판단하겠다는 세계시민주의적 입장은 기존의 세계관에 대해 성찰하고 열린 태도로 다른 문화와 가치관의 의미 발견, 다양성으로의 성장, 사고와 인식의 확장을 지향한다. 예술은 표현 속에 담겨진 타인의 삶의 모습을 해석과 경험을 통해 이해할 수 있다는 측면에서 세계시민주의 교육의 매체로서 활용도가 높음

## 2.3 장애인 예술 개념과 범위

- 장애가 있는 예술가들 대부분이 장애 예술이라는 용어로 불리는 것에 대한 거부감을 가지고 있는 등 장애 예술이라는 용어는 그 자체로 논란이 되고 있음
- 그러나 최근 문화 복지 신장과 문화예술의 사회적 통합의 역할이 강조되어 장애인 예술 활동에 대한 사회적 관심이 높아짐에 따라 장애인과 관련된 예술 및 예술활동의 정의와 범주에 대한 논의가 활발히 전개되고 있음
- 현재까지 논의된 장애인 예술을 ‘신체적·정신적 장애를 가지고 있는 사람이 예술작품을 창작하거나 표현하는 행위’로 한시적으로 정의함 (전병태 2014)
  - “장애 예술인”은 비장애 예술인의 특성과 기준에 준하여 전문적인 전업 작가적 맥락을 취하는 것으로 봄
  - “장애 예술인”은 비장애 예술인의 특성과 기준에 준하여 전문적인 전업 작가적 맥락을 취하는 것으로 봄
  - 장애 예술인은 ‘예술창작을 생활의 본질적인 부분으로 생각하며, 고용되었거나 어떤 협회에 관여하고 있는지의 여부와 관계없이 예술인으로 인정받고 있거나 인정받을 수 있는 경우로서, 신체적·정신적 장애를 가지고 예술활동을 하고 있는 사람’으로 규정할 수 있음(전병태2014)

① 장애 예술인 기준(한국장애예술인총람, 2010)

- 법적 장애인으로 예술활동을 3년 이상한 장애 예술인. 문학 부문은 문학상을 수상했거나 책을 출간한 경력이 있으며, 『숯대문학』을 통해 추천받은 사람. 미술 부문은 미술상 수상 경력과 전시회 경력이 있으며 한국 장애인 미술 협회를 통해 추천받은 사람

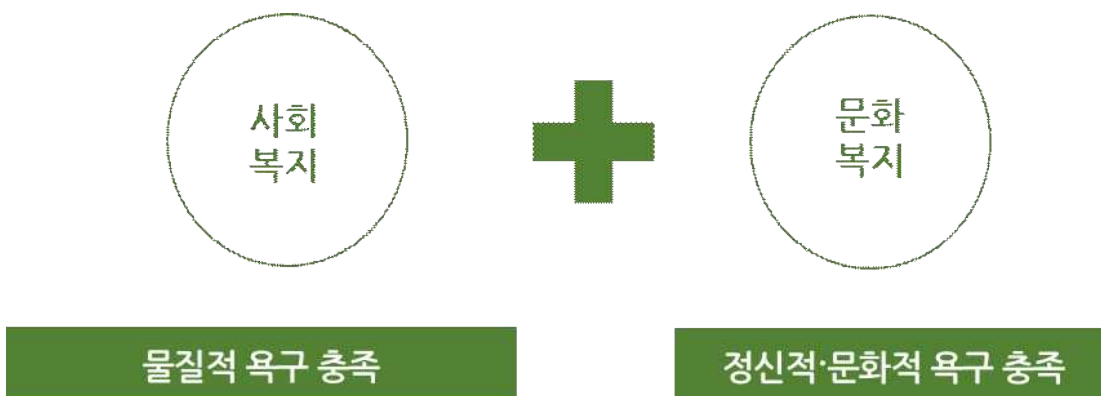
② 장애예술인수첩 제작 (한국장애예술인협회, 방귀희 대표 2018년)

- 2017년 11월 23일 개최된 ‘장애예술인지원에 관한 법률’ 국회 교육문화체육관광위원회 공청회에서 장애예술인의 정의와 인구를 놓고 논란이 컸음을 감안, 법률 제정에 필요한 지원 대상자 근거 자료로 ‘장애예술인수첩’ 제작
- 장애예술인수첩은 개인 300명, 단체 100곳을 수록할 예정. 게재 조건은 개인의 경우 장애인 복지카드를 소지한 예술인, 경력 3년 이상, 수상 1회 이상 또는 작품 발표 10회 이상. 단체는 장애 예술인 단원의 50% 이상, 경력 2년 이상, 작품 발표 10회 이상으로 등록신청을 받아 심의를 거쳐 수첩 게재 대상자가 결정됨

## 2.4 문화복지의 의의

- 인간으로서의 존엄성과 인간성의 실현을 가능하게 하는 인간 존재의 전체적인 욕구 충족을 위한 것이며, 이를 통해 총체적인 미의 국민복지를 실현
- ‘삶의 질’ 향상, 복지사회의 개념은 물질적 욕구의 충족뿐만 아니라 정신적 삶의 풍요로움까지 포괄하는 ‘국민복지’의 개념 출현

<그림 III-3> 국민복지의 개념



## 2.5 문화 복지의 필요성

- 문화예술을 이렇게 하나의 권리로 인정한다면 개인의 문화권을 보장하는 것은 국가의 의무일 수 있으며, 사회와 국가는 이러한 권리가 실현될 수 있도록 해주어야 한다는 것

## 2.6 문화복지 정책

- 정책을 통해 치유한다는 생각이 오늘날 문예 정책의 기본관점으로 정착되고 있음
- 이를 위해 정책의 주요 대상을 창조 계층인 문화예술인으로부터 향수 계층인 국민 전체로 확대시키는 '문화 민주화'가 중요한 개념으로 강조
  - 문화복지정책의 특징: 접근권(accessibility)과 고유성(excellence)
- 문화복지 정책의 실현
  - 2000년대 초반까지 추진된 문화복지관련 주요 사업
  - 법과 제도 재정 (문화체육관광부, 한국예술위원회, 지원문화재단, 보건복지부)
  - 지원사업 확대 (함께 누리 사업-문체부, 장애인 향수지원사업-위원회, 장애예술관련 국고지원사업)
  - 장애인 전용 극장 건립 제안 (도종환 전 장관)
  - 서울문화재단 잠실스튜디오 등 지자체 주도 지원정책 시작
  - 예술인 복지재단: 창작 준비지원사업(2018), 한국문화예술교육진흥원(복지관 지원사업) 관련 조례 재정
  - (재)한국장애인문화예술원 설립
- 정책적 접근의 측면에서 “문화예술교육”은 교육 내용과 교육 과정에 문화예술을 활용하는 모든 형태의 교육으로서, 그 범위는 교육 목적에 따라 일반 시민의 창의성과 문화적 해득력을 개발하기 위한 문화예술교육과 전문가 양성 등을 포함함
- 문화와 예술, 교육이라는 추상적이고 광범위한 개념. 장애인문화예술교육을 정의하기 위해서는 좀 더 심층적인 관련 개념과 흐름을 살펴볼 필요가 있음 그러므로 여기서는 기존 문화예술 관련 연구물에서 지적하고 있는 공통점과 문화예술교육을 이해하기 위한 관련 주요 개념을 살펴보고자 함
- 문화예술교육에 대해 기존 연구물에서의 주된 정의는 “장르 중심의 통칭 개념인 예술교육과 다양한 삶의 양식을 소통하는 문화해득력을 길러주는 문화교육을 아우르는 교육”을 의미하며, 즉 문화예술교육은 예술교육을 기본으로 하나, “기존의 예술교육이 갖는 장르 중심적 또는 장르 이기주의적 사고를 뛰어넘는 통합적 교육방법을 수용하는 것”으로 확대 해석이 가능함
- 문화예술교육 역시 그 범위를 확대하여 미적(학)교육, 문화다양성교육, 여가교육, 매체

교육, 문화적 문예교육이 지향하는 개인적 심미체험, 창의적·성찰적·소통적 역량을 복돋워 줌으로써 개인의 발전과 성숙은 물론, 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어 낼 수 있도록 하는 유기적 연계 교육으로 규정됨

- 예술은 모든 표현물과 참여의 활동. 이는 생각의 표현이고 경험의 재현이고 감각적이고 감성적이며 지극히 주관적이면서 객관적으로 소통할 수 있고 창조자에게는 창조의 만족을, 향유자에게는 향유를 통한 감동과 시공을 초월한 공감대와 상상의 기회 제공함 교육계와 교육 관계자들은 이제 지향하는 문화예술교육을 정의하고 그 범주를 정하여 어떠한 활동을 전체 교과 과정과 연계시키고 확장하며 포함하느냐를 선택해야 함
- 문화예술교육은 감정, 생각과 경험의 표현인 예술 활동의 창작과 감상에 참여자의 자발적인 참여를 유도하여 문화예술향유의 삶을 지향하는 배움, 학습과 관련된 일체의 활동으로 해석될 수 있음
- 장기적이고 연속적이며 체계적으로 개발된 이러한 활동은 창의적인 생각, 이해중심의 사고력, 개발, 감성적 성장, 자아의식 개발과 문화와 생활을 통해 다른 이들과 함께하는 삶의 기반 등이 기대할 수 있음
- 이러한 맥락에서 “장애인문화예술교육”은 장애인이 주체자가 되어 스스로의 삶, 생각과 감정을 표현하고 소통하는 기회를 갖도록 하는 일체의 활동으로, 스스로에 대한 이해, 자아 정체성의 확립과 타자와의 소통을 통한 문화 공동체의 형성을 기대할 수 있음

### 3. 장애인 문화예술교육의 전략과 방향

#### 3.1 문화예술교육 출현으로 변화하는 장애 문화예술교육 개념

- 장애에 대한 사회적 모델은 장애인 인권 운동에 의해 촉발되었으며, 이는 미국과 영국에서 장애인 예술운동으로 이어지면서 치료적 맥락 이상의 예술적 방식으로 자리 잡음
- 장애 예술운동(disability arts movement)은 ‘장애인 예술이 개인적이고 사회적인 차원에서 갖는 진보적이고 해방적인 힘으로서의 잠재력’(Barnes and Mercer, 2001: 529)을 강조한 것임. 장애인 예술가를 단지 ‘서비스가 필요한 사람’(service-users)이라는 틀에서 보는 것이 아니라, 개인의 예술적 역량과 열망을 가진 사람으로 보는 관점으로 변화하는 것을 의미함
- 장애 예술운동 내에서 ‘장애인 예술가’(장애를 가진 사람이 예술활동을 하는, disabled people doing art)와 ‘장애 예술가’(disability artists)를 분명하게 구분하고 있는데(Barnes and Mercer, 2001), 이는 단순히 장애 예술인들이 작품을 만들 수 있는 점에 감탄하거나 비장애인 예술가들처럼 작품이 좋다거나 하는 점이라기보다는, 장애에 대한 표현에서 비장애인이 갖는 인식의 한계와 왜곡에 대한 사회정치적 담론에 저항하고 이에 따른 태도를 갖는 예술적 형식임
- 바로 이것이 장애를 가진 예술가(artist with a disability) 내에서 장애 예술가(disability artist)를 구분하게 만드는 점이며, 우리는 비장애 문화계 안에서 우리의 길을 만들어가기 위해 넘어서야 할 장애물로서 장애를 바라보는 것이 아님. 우리의 정치는 우리가 열등한 것이 아니라 억압되어 있음(Sutherland, 1997: 159)
- 장애인문화예술교육에서 주요 개념은 창의력, 통합교육, 자아 정체성 확립, 다문화 이해, 삶의 질, 다양한 예술치료와 치유 등으로 정리될 수 있음. 이 중 중요한 하나는 창의적인 생각이며 이는 “기존의 요소들로부터 적어도 자기 자신에게 새롭고 유용한 결합(또는 재구성) 즉, 아이디어를 이룩해 내는 능력”으로 정의된다. 창의력은 무에서 유를 만들어 내는 것이 아니라 재구성력이며 사고력임
- 문화예술교육의 목적이 단순한 정보 제공과 기술적 교육의 한계에서 벗어나 새롭고 열린 생각을 통해 이전에는 생각하지도 경험하지도 않았던 세계를 받아들이는 개인적 성취감과 사회·문화에 대한 새로운 이해의 기회를 제공하는 것이라면, 창의적 생각은 문화예술교육 프로그램 개발에서 중요한 요소가 될 수 있음
- 이러한 맥락에서 문화예술교육의 또 다른 중요한 개념 중 하나는 “통합교육”이다. ‘통합’이라는 단어 역시 학자마다 다양하게 정의하고 있지만, 일반적으로 ‘다른 것 혹은 개별적인 것을 묶는 행위’로 포괄적으로 설명할 수 있음. 이는 과거의 경험과 현재의 경험을 통합하고 재구성하며 이를 다시 미래의 경험까지로 확대하는 과정과 교사와 학습자의 경험을 연결시키고 통합하는 것, 교육 내용 간의 연계 및 통합, 학교와 지역사회 생활과의 통

합, 학생 개개인이 갖고 있는 지식이나 개념을 통합하여 재구성하는 일, 학생 발달 영역 간의 통합, 영역별 활동 간의 통합을 통한 전인 교육까지 의미함4)

### 3.2 단체 및 개인 예술활동의 사례

#### ○ 왼손피아노-새로운 예술형식 확장

<그림 III-4>

왼손피아니스트(Paul Wittgenstein)



- 왼손 피아니스트(Paul Wittgenstein)
- 왼손만을 위한 새로운 형식의 작품 창작, 의뢰, 개발
- 공연

<그림 III-5>

비트겐슈타인 기념 왼손 피아노 국제콩쿨



- 비트겐슈타인 기념 왼손 피아노 국제콩쿨  
(ウイトゲンシュタイン記念 左手のピアノ国際コンクール)
- 장애인예술인 → 비장애인예술인

#### ○ 한빛 예술단-실연 중심

- 세계 유일의 시각장애인 전문연주단
- 한빛 맹학교 기반(기획, 매개)- 행정 중심
- 음악 감독 중심
- 교육의 한계 → 점자악보, 악기 레슨의 제한
- 장애인 예술인에 대한 이해 선행
- 교육 형식, 접근방법

4) 유광찬, 1998

<그림 III-6> 한빛예술단 연주



사진출처: <http://www.hanbitarts.co.kr/>

- 장애 예술인 리더십- Bournemouth Symphony Orchestra Resound
  - Social Model of Disability: BSO Change Makers and Resound
  - Professional orchestra ensemble
  - 리더로서의 장애 예술인 → 장애예술을 통한 지변확대
  - Senior leader와 임원의 혁신 → 조직 변화

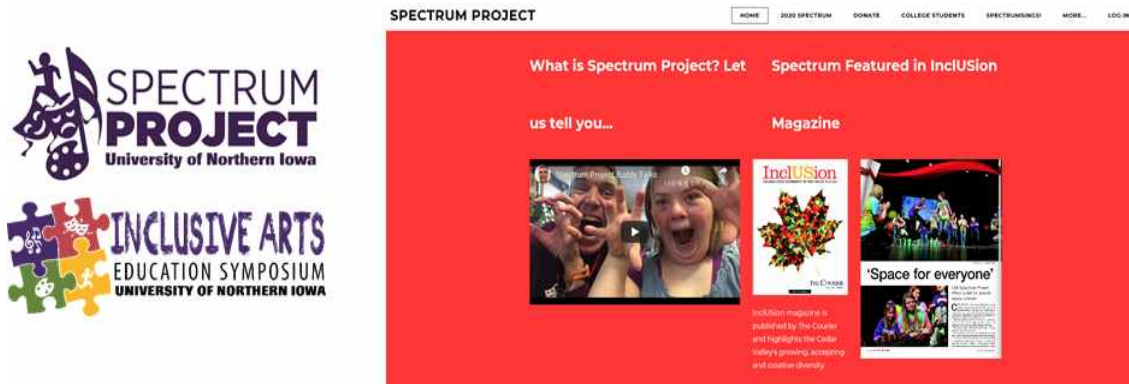
<그림 III-7> Bournemouth Symphony Orchestra Resound



- 교육과 아티스트 연계\_ SPECTRUM PROJECT
  - 음악, 움직임, 연극, 미술 등을 장애인들과 공유
  - 대학교의 프로그램으로 교육과 장애인을 대상으로 하는 예술활동을 통해 새로운 접점 형성
  - 대학생들을 프로그램에 적극적으로 개입 → 매개인력으로 성장 가능
  - 예술적 수월성보다 다양한 시도를 개발하는 것에 초점



<그림 III-8> Spectrum Project site



사진출처: <https://www.spectrumproject.org/>

○ VSA-John F. Kennedy Center for the Performing Arts

- 예술에 대한 접근성 확대
- 장애인 대상 예술교육 명칭변경
- Arts for the handicapped → Very Special Arts
- 장애 신진 아티스트에 대한 플랫폼 제공 → 시각, 공연, 문학 등 다양
- LEAD(Leadership Exchange in Arts and Disability)
- 6개월 ~20년 경력의 전문가들이 참여

<그림 III-9> John F. Kennedy Center Site



## 4. 문화예술교육의 정책

### 4.1 문화예술교육의 개념과 정의

- 문화예술교육<sup>5)</sup>의 정의와 개념 정립의 확장으로 새로운 개념, 접근에 대한 공감대 형성 필요
  - 문화, 예술, 교육의 결합 혹은 연계(물리적 혹은 화학적 결합), 문화교육, 예술교육, 여가 교육, 생애주기 교육의 총체적 개념 등 말하는 이에 따라 개인과 상황에 따라 다양하게 정의될 수밖에 없는 한계에 대한 이해가 필요함
  - 문화예술교육과 다른 교육과의 변별력은 출현 초기과정에서 설정한 가치와 의미에 대한 생각과 이를 구현하는 의지에 따라 다양함. 무엇을 혹은 어떤 방법을 문화예술교육으로 정의하거나 규정 판단은 지역, 사업, 인력의 맥락에서 형성됨
- 과정과 결과, 내용과 방법, 사람, 철학 등에 따라 다양한 구조와 실행
  - 문화예술교육은 삶에 대한 새로운 접근으로 자신의 환경과 여건에 대한 스스로의 생각과 감정을 드러내고 공유하는 과정
  - 사진을 찍고 그림을 그리고 뮤지컬을 만드는 과정에서 경험하게 되는 예술적 체험을 통해 자기 관찰과 사고의 기록이 가능해지며, 과정 자체가 곧 결과일 수 있다는 예술에 대한 신념에서 문화예술교육의 출발지점

---

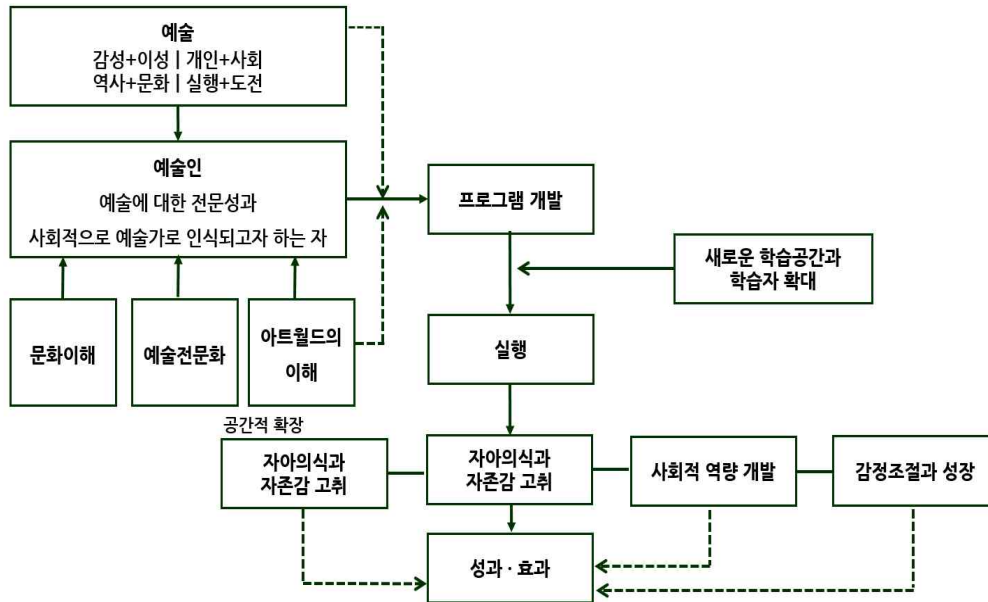
5) 문화예술교육은 문화체육관광부와 교육인적자원부가 2003년 문화예술교육 활성화 추진계획을 수립하면서 시작되었다. 이 계획은 2004년 문화예술교육활성화 종합계획으로 구체화되었고, 2005년 2월 문화예술교육진흥원 설립, 2005년 12월 문화예술교육지원법 제정으로 뒷받침되었다. 특히 2009년부터 문화예술교육지원센터 설립 방향을 기초 단위에서 광역 단위로 전환하고 지속적으로 관련 노력을 기울여 온 결과 2017년 말 현재 전국에 17개소의 광역을 포함한 지역문화예술교육지원센터가 지정, 운영되고 있다.

문화예술교육 사업이 구체화된 것은 2003년부터라고 할 수 있지만, 그 이전부터 문화예술교육을 활성화하기 위한 사업 단위의 활동들은 지속적으로 이루어져 왔다. 대표적인 것은 학교예술강사 지원사업인데 이 사업은 2000년 국악 분야를 중심으로 시작돼 2002년 연극, 2004년 영화, 2005년 만화, 애니메이션 등으로 분야가 확장, 추진되었다. 예술강사 지원사업을 통하여 안정적인 전문적인 문화예술교육 인력에 대한 필요성이 확대되면서 2013년 문화예술교육지원법을 개정하여 ‘문화예술교육사’ 제도를 도입하게 되었으며 전국 내 교육기관을 지정하여 문화예술교육사 양성사업을 실시하게 되었다.

○ 예술의 사회적 역할의 중요성 두각

- 도구나 방법으로서의 예술이 아닌 성찰과 자기표현의 21세기적 새로운 패러다임으로 작동하는 예술의 위상 정립
- (문화)예술교육을 통해 새로운 문화예술의 공공성과 실천적 영역의 제도와 기반이 마련. 시민교육으로서의 문화예술교육의 출현은 새로운 예술교육과 문화교육의 패러다임을 수용할 수 있는 사회적, 교육적 합의 기반 조성

<그림 III-10> 예술교육 과정의 구조도



## 4.2 예술의 사회적 효과와 영향

<그림 III-11> 예술활동 참여의 사회적 영향 분류

예술의 사회적 효과와 영향	
예술 활동 참여의 사회적 영향 분류(Matarasso, 1997)	
개인적 발전 (personal development)	개인적 차원에서 주어지는 변화를 다룬 것으로 자기확신, 교육, 기술, 사회적 네트워크 등을 포함
사회적 결속력 (social cohesion)	사람과 그룹 사이의 연결고리에 관한 것으로서 범죄에 대한 거부 의식과 상호문화적이고 세대 간 이해를 통한 공감대 및 연대 의식을 의미
공동체 의식의 강화와 자기결정력 (community empowerment and self-determination)	조직화에 대한 역량을 말하는 것으로 공동체를 이끌어 갈 동기 유발을 지지하고 민주주의적 과정에 대한 참여와 협조를 의미
지역의 이미지와 정체성 (local image and identity)	장소성에 대한 의식과 지역 소속감, 그리고 지역적 차이와 그룹 또는 공공기관의 이미지에 관한 것을 의미
상상력과 비전 (imagination and vision)	창의성과 전문적 실천력, 긍정적 도전 정신, 그리고 기대감과 상징성에 대한 공감 능력
건강과 웰빙 (health and well-being)	예술을 통한 건강 회복과 교육적 효과, 그리고 삶에 대한 기쁨

## 4.3 장애인문화예술교육의 전략과 방향

### 4.3.1 국가별 해외 문화예술정책 현황

- 국가별 사례정리는 교육 지향성과 장애인의 문화 향유권 및 교육권을 표방하는 단체 또는 개인이, 구조화된 교육커리큘럼을 가지고 장애인과 문화예술교육을 매개하고 있는 현장을 확인하는 작업에 가까움
- 하나의 사례를 통해 집중 분석하는 연구방법론으로서의 사례연구가 아니라 현재진행형인 사례의 발견과 장애인문화예술교육으로 해석 가능한 프로그램을 연구하는 것임

### 4.3.2 영국

- 평등법 제정에 따라 범사회적 차별금지를 실천하는 노력의 일환으로 문화예술의 영역에서 차별금지를 위한 잉글랜드예술위원회의 대표적 사업으로 다양성 실천이 영국 예술 발전의 원동력이라는 인식이 전제됨
- 잉글랜드 문화예술위원회의 미션은 ‘모두를 위한 위대한 문화예술(Great arts and culture for everyone)’로써 이는 문화 다양성을 촉진하고 내재하는 예술 지원을 통해 실현하고자 함
  - ‘모두를 위한 예술’에는 다양성(diversity)과 평등(equality)을 핵심개념으로 모든 ‘배경’을 가진 이의 창의성을 끌어낸다는 관점에서 다양성은 창조적 다양성(Creative diversity), 노동현장에서의 다양성(Workforce diversity), 관객 또는 시장 다양성(Audience or market diversity)의 세 가지 개념으로 나눌 수 있음
  - 다양성은 인종, 민족, 신념, 장애, 연령, 성, 성적 정체성, 계층, 저소득층, 사회적 제도적 장애 등 문화예술 참여에 방해가 되는 모든 요인들을 포괄함

### 4.3.3 미국

- 미국의 장애인 교육 정책의 변화
  - 20세기 초부터 공립학교에 다니는 감각장애 아동 (시각장애, 청각장애)과 자체부자유 아동 프로그램에 소요되는 재정을 한정된 규모로 지원함
  - 몇몇 주 정부는 정신지체아동과 행동장애 아동을 위한 학급을 구성하고 지원하는 것을 도왔으며 2차 대전 이후 많은 주 정부가 모든 장애아동을 위한 지역 학교의 특수학급과 서비스를 위한 재정지원을 제공함
  - 1963년 국회를 통과한 공법 88-164는 특수교육을 위한 전문가 양성과 연구 및 시범 지원을 위한 재정지원의 근거를 마련하였고, 1975년 전 장애교육법(공법 94-142) 마다 다른 프로그램과 지원에 대한 일관성과 특수교육의 의무적 수행을 위한 법정 프로그램의 관리를 주정부가 맡게 되었음
  - 1977년에 발효된 이 법은“모든 장애아동이 그들의 독특한 요구에 맞는 특수교육과 특수교육 관련 서비스를 받을 수 있도록 보장하기 위해 장애아동과 그 부모, 후견인의 권리가 보호받을 것을 보장하고 주 정부와 지역 행정기관이 모든 장애아동에게 교육을 제공하는 것을 지원하며, 장애아동 교육을 위한 노력의 효율성을 평가하고 보장하기 위해서이다.” (미하원, 1975) 가 목적임

- 전 장애교육법(공법 94-142)의 핵심인 6가지 주요 원칙이 20년간 미국 일반교육뿐만 아니라 특수교육을 주도함
  - 완전수용: 모든 장애아동은 무상의 적절한 공교육을 받아야 한다. 지역 학교들은 서비스를 제공할 것인가 여부에 대하여 결정할 선택권이 없음
  - 정당한 평가: 각각의 학생은 특수교육 프로그램에 배치되기 전에 종합적인 개별 검사를 받아야 한다. 평가는 아동의 문화적·언어적 배경에 적절한 것이어야 하고, 3년마다 재평가가 이루어져야 함
  - 개별화 교육프로그램: IEP ( Individual Education Plan)는 특수교육을 받고 있는 모든 학생을 위하여 작성되어야 한다. IEP는 학생의 현재 성취와 해당학년의 목표, 학생이 받는 특정 서비스, 교육성공을 평가하는 절차를 제시해야 함
  - 최소 제한환경 :가능한 한 장애아동은 비장애아동과 같이 교육받아야 한다. 개별 아동은 최대한 정상적인 환경 (일반교실) 가까이에서 교육 받아야 함
  - 공정한 절차: 교육적 결정의 공정함을 보장하고 전문가와 부모 양측의 책임을 확인하는 일련의 절차이다. 부모가 자녀에 대한 학교의 결정에 동의하지 않을 때 발언의 기회를 요청할 수 있으며, 학교 외부에서 자격을 갖춘 검사자에게 개별검사를 받을 수 있고 부모와 자녀가 그들의 문제를 전달할 수 있는 통로를 확보할 수 있도록 보장함
  - 부모 참여: 부모는 IEP 개발과정에 참여하여 아동의 교육 기록을 확인할 수 있는 권리를 가짐
- 이전 장애아동교육법은 모든 나이의 모든 장애아동을 위한 것이 아니었기 때문에 특수아동과 그 부모를 위한 조기교육의 중요성이 점점 명확해짐에 따라 어린 아동을 법에 포함시켜야 한다는 압력이 증가함
- 이에 P.L.99-457 (전 장애아 교육법 개정법안)이 1986년 통과되어 주 정부가 출생부터 아동과 부모를 위한 계획과 프로그램을 개발하면 연방정부가 재정지원을 제공하게 됨
- 1997년 P.L. 105-17 개정 법률은 전 장애아동교육법을 “장애인교육법(IDEA (individual with Disabilities Education Act))으로 명칭을 바꾸었고 장애의 범주를 자폐증과 뇌 손상을 가진 이들까지 확대함
- 최근 수년 동안 미국교육부에서 교육 전반으로 추진 중인 “어떤 어린이도 남겨지지 않는다/ NO Child Left Behind(NCLB)”를 실현하는 과정에서 예술교육이 다른 교육의 주제들과 함께 장애인교육과 연계되어 이야기되고 있으며 2000년 미국은 예술교육의 사회연계를 하나의 목표로 결정함
- 교육 참여자의 적극적인 활동을 위해 다양한 기관과 단체들의 네트워크식 다각적 파트너쉽 프로그램이 미국 교육부의 주도로 개발되어 운영되고 있음
- 파트너쉽은 모든 학생들에게 있어 학교생활과 다양한 여가 활동의 효과가 향상되는 것을 가능하게 하고, 학교와 이러한 다각적 파트너쉽을 위한 네트워크를 구성하게 된 예술단체의 활동이 좋은 평가를 받고 있음
- 이들은 예술교육의 본질인 창조적인 사고와 역동적인 참여를 성공적으로 학교 현장으

로 옮겨오는 역할을 하고 있으며 예술교육 기관과의 파트너십은 일반학생은 물론 장애 학생들의 삶을 변화시키고 있음

○ VSA<sup>6)</sup> Arts의 프로그램을 통한 미국의 장애인예술교육 현황

- "장애를 가진 미국인을 위한 조례"(Americans with Disabilities Act)는 미국의 장애인 권리를 보장하는 것으로 법무부의 시민 권리부가 관할하고 있음
- 이는 동등한 채용의 기회를 위한 위원회, 주정부의 토신 위원회, 접근권과 이동의 불편해소를 위한 위원회, 국세청, 교육권, 공평한 주택 취득권 등의 세분화된 위원회와 이에 해당하는 법령은 장애인이 미국 사회의 일부로 비장애인과 마찬가지로 통합된 삶을 영위하도록 보장하고 있음
- 미국 대부분의 장애인문화예술교육을 포함한 치료와 교육은 각 주, 시별의 지자체가 주도하고 있으며 많은 재단, 교육 단체의 활동이 활발함
- 주 정부 단위의 장애인을 위한 문화예술교육의 지원은 예술을 위한 기부금 (National Endowment for the Arts)에서 다양하게 운영하고 있음. 이러한 단체 중 장애인을 위한 창작문학, 무용, 드라마, 문학, 음악과 시각적 예술활동과 교육을 활발하게 진행하고 있음

○ VSA arts 개요

- 연간 50,000명을 위해 운영되고 있는 VSA arts는 국제적 비영리의 조직으로 Jean Kennedy Smith 대사에 의해 1974년에 설립되었으며, 미국 50개 주와 약 100개국들과 연계를 이루고 있으며 현재는 워싱턴의 예술활동을 위한 John F. Kennedy 센터와 제휴기관으로 있음
- VSA arts는 최초로 예술가, 예술교육자, 장애인들과 함께 활동하는 단체로서, 모든 신체와 정신장애자가 예술을 배우고 참가하고 즐기는 사회를 만들기 위하여 창립됨
- 예술이 만국공통어로서 학습과 의사소통을 가능하게 한다는 신념을 가지고 학교들과 지역사회의 교육자들, 부모들, 예술가들에게 예술교육 프로그램을 위하여 문화적 자원과 도구를 제공하고 장애를 가진 예술가들의 활동과 성과들을 나누며 장애인들의 사회적 통로를 열어 주고 있고, 매해 수백만의 사람들은 관계 단체들의 전국적인 네트워크를 통하여 맺으며 그들의 공간에 지역 사회단체들과 협력하여 선구적인 장애인 예술 프로그램들을 제공하고 있음
- 현재 전 세계의 60개국 이상의 나라들이 VSA arts의 프로그램들에 참가하고 있음
- 과거에는 VSA란 장애인 교육을 포함하는 "Very Special Art"의 의미였으나, 현재는 "지역 사회의 시각, 공유되는 자원들의 강함, 그리고 모두를 하나로 만드는 예술적인 표현(Vision of an inclusive community, Strength in shared resources, and Artistic expression that unite us all)"을 의미함

---

6) 지역 사회의 시각, 공유되는 자원들의 강함, 그리고 모두를 하나로 만드는 예술적인 표현(Vision of an inclusive community, Strength in shared resources, and Artistic expression that unite us all)을 의미

- 프로그램 명칭의 변화와 같이 단체의 활동과 성과는 더욱 활발해졌으며 매해 다양한 예술 축제와 강좌의 운영을 통해 장애인들의 예술체험과 교육의 기회를 넓혀 가고, 적극적으로 사회적 통합을 열어가고 있음
- 특히 VSA arts를 이끄는 신념은 미국에서 장애를 가지고 있는 자들에게 예술 활동 참여의 기회를 제공하고, 지역 사회의 문화적이고 교육적인 주류에 통합을 이끌어 협력적이고 미래지향적인 체계적 접근을 통하여 장애를 가지고 있는 사람이나 장애가 없는 사람을 도와 문화·교육의 구조적 변화를 추구하고 있음

#### ○ VSA arts의 운영 및 원칙

- 미국 안에서 VSA arts의 프로그램은 조직들의 네트워크에 의해 또는 동시에 가맹되는 조직들과의 협력 안에서 운영되고 자금 제공, 회의 참가, 네트워킹, 자원의 사용, 기술 협력과 프로그래밍을 공유하는 관계에서 VSA arts 예술 네트워크 내의 조직들은 워싱턴의 내무부를 통해 강한 접촉을 유지함
- 국내의 조직들은 그들의 정확한 예산확정을 위하여 계획하는 과정에서 모든 지역들을 측정하고 성장을 조장하는 길로써 매년 합병과 자금 제공을 신청함
- 반면, 국제 관계 단체들은 VSA arts로부터 재정적 지원을 받지 않고 미국 국회로부터 매해 공인 후 국내 관계 단체들에게 주게 되는 VSA arts의 예술 자금 제공은 내무부에 의하여 봉사하는 100만 사람들과 연결을 가능하게 하고, 그들의 지역사회에서 신체장애인들이 고품질의 프로그램을 일관되게 이용할 수 있도록 함
- 특히 관계 단체 네트워크의 노력들은 더 큰 인식을 불러일으켜 일반 사람들에게 신체장애인을 위한 예술의 힘을 이해시킴
- 자연스럽게 이해하는 것을 용이하게 하기 위해 4개의 우선 프로그램들로 정의되는 VSA arts의 목적을 진술하는 순간부터 많은 프로그램을 가맹시키며, 이 프로그램들은 VSA arts가 이 원리들을 이끄는 것에 대응하여 개발되고, 가맹되는 조직들은 지역의 장애인 예술교육의 현실과 지역사회의 공간적 필요성들이 만나는 혁신적인 계획들의 범위를 제공함

#### ○ VSA arts가 운영되는 4가지 기본 원칙

- 신체장애를 가지고 있는 모든 장애인들도 양질의 예술을 경험하고 배워야 함
- 학교프로그램 내 프로그램 예술가들과 예술교과목 교사들이 수업에서 장애인 학생들을 위해 준비되어야 함
- 장애를 가진 모든 아이들, 젊은이들, 어른들 또한 완벽하게 문화시설들과 활동에 참여 가능해야 함
- 예술적 재능이 있는 장애인은 전문적 교육의 기회를 가져야 함

#### ○ VSA arts는 이러한 원칙을 바탕으로 6가지의 다양한 활동을 전개하고 있음

- 교육적인 프로그램들은 예술과 VSA arts의 빠르게 변화하는 다양한 예술교육 자원들



- 을 통하여 학습을 지지하고 전문 예술가들을 프로그램으로 들임. 그러므로 교육프로그램들은 자주 가족과 지역사회 협력들을 포함
- 교사와 예술가들 프로그램 지원을 통한 강한 전문직의 발전으로 다양한 신체장애에 걸린 학생들을 포함하고, 예술을 수업 전체로 통합
- 신체장애인들이 물리적으로 프로그램에 보다 쉽게 접근할 수 있도록 문화적 제도들과의 기술 협력을 꾀함
- 문화적인 접근으로, 신체장애인이 청중 또는 예술가로서 예술을 경험하는 기회를 갖도록 장려<sup>7)</sup>
- 문화 조직들의 접근 가능성을 확대하기 위하여 사이트 조사와 같은 프로그램을 실행함
- 갤러리, 축제, 전시들과 더불어 지역사회를 위한 예술 강연, 회보, 지역사회 강연, 웹 등의 자료들을 통하여 장애인 예술활동에 대한 공공의 인식 범위를 확장함

#### 4.3.4 일본

- 일본의 장애인문화예술 정책은 정부 주도 보다는 민간주도의 활동이며, 최근 들어 정부가 관심을 보이고 있는 수준임
- 일본의 장애인문화예술의 흐름
  - 일본의 장애인문화예술활동이 전개되기 시작한 것은 1970년대부터이다. 재단법인 차리티의 '협력활동'의 일환으로 전개된 '전국예술기능대회'와 '문화교실'이 대표적인
  - 차리티 재단은 장애인들이 시설이나 집 밖을 나서기조차 힘들었던 1970년, 장애인들의 자기표현능력을 향상시키기 위한 기획의 일환으로써 '전국예술기능대회'를 개최하여 연극과 춤, 작사, 작곡 등의 분야 등에 창작 공모활동을 전개함
  - 이와 더불어 재단법인 차리티는 1975년 후반부터는 '문화교실' 사업을 기획, 전국에 설립되기 시작한 문화센터에 문화교실을 설치하고 장애인들을 위한 미술전시회를 개최하였고 미술전시회는 장애인들에게 미술전시회에 참가할 수 있는 기회를 제공함과 동시에 장애인들이 각종 미술작품들을 관람할 수 있도록 극장이나 전시회장에 장애인들을 위한 편의시설들을 설치하기 시작함
  - 한편, 1975년에는 한국에도 널리 알려져 있는 중증장애인 자립시설 '민들레의 집' 건립을 위해 실시된 캠페인 '와타보우시 활동'도 장애인문화예술활동을 촉진하는 계기가 됨
  - '와타보우시 활동'은 음악을 좋아하는 젊은이들과 함께 중증장애인들이 쓴 시에 멜로디를 붙여 음악콘서트를 개최한 활동으로 콘서트에서 발표된 일부 작품들은 음반으로 제작되기도 했었고 특히 '와타보우시 활동'은 '사회 안에서 더불어 살고 싶다, 인간으로서 풍요롭게 살고 싶다'라는 장애인들의 염원이 세계에 폭넓게 전개되기 바라는 젊은이들의 바람과 어우러져 1975년 나라(지역명임)에서 성황리에 개최되었음

7) 예)음성의 기술, 예술들 실행들을 위한 American Sign Language (ASL) 해석과 전시 등

- 특히 1976년에는 1975년의 콘서트에서 감명을 받은 사람들로 부터 지원기금이 모아져 '전국 와타보우시 음악제'가 개최되었음 '와타보우시 음악제'는 청각장애인을 위한 수화통역과 더불어 점자안내서 등이 배치되는 한편, 와타보우시 활동을 통해 장애인 부모들 간의 네트워크가 구성됨
- 와타보우시 활동은 그 후 1981년 국제장애인의 해에 일본 최초의 장애인을 위한 문화콩쿠르 '와타보우시 문화상'이 제정되었으며 '세계 와타보우시 음악제'가 개최되었음
- 이 음악제는 전국 각지에서 개최되는 한편, 1990년대부터는 빈곤과 장애의 이중고에 시달리는 아시아 장애인을 원조하기 위한 '아시아 와타보우시 음악제'가 싱가포르, 방콕, 상해 등의 도시에서 개최되기 시작함
- 1989년에는 장애인들이 민화(民話)를 이야기하는 '와타보우시 이야기학교'가 설립되고, 배우 쇼우다요우이찌씨가 교장이며 교육대상자는 전 장애인을 대상으로 하는 통신교육으로 일 년에 3회 수강생이 나라 지역에 모여 서로 이야기를 나누거나 프로연기자들로부터 연기와 이야기를 듣고 훈련을 받음
- 와타보우시 학교에는 연기자들이나 아나운서들이 자원봉사자로서 참여해 커리큘럼을 작성하고 놀면서 이야기를 배우는 방법들을 가르쳐왔으며 학생들이 보내온 녹음테이프를 듣고 조언을 해주거나 집에서 연습할 수 있도록 도와주고 있음
- 학교 설립 3년 뒤, 약 40명의 장애인들이 졸업했으며 지역에서 현재 활동중에 있음 1992년에는 일본 최초의 장애인예술제인 '소중한 예술제'가 오사카에서 개최되었으며, 이후 각 지역에서 장애인문화예술축진을 위한 지역행사를 개최하고 있음

#### ○ 일본의 장애인문화예술 정책 현황

- 일본의 장애인문화예술진흥 정책은 대부분이 후생노동성에서 담당하고 있으며 문화청에서 문화예술정책의 일환으로 장애인문화예술부분에 극히 일부를 담당하고 있는 상태임
- 후생성은 각 지방자치단체에 장애인예술문화예술사업 추진을 의뢰, 매년 장애인문화예술사업을 진행하고 있는 자치단체가 증가하고 있는 추세임
- 후생노동성이 예산을 지원하고 있는 부분으로는 장애인예술문화제가 있으나 그에 대한 구체적인 예산지원에 대해서는 발표되어지고 있지 않으며 후생노동성과 문화예술제를 진행하는 지방자치단체가 각기 분담하고 있는 것으로 알려지고 있음
- 문화청에서는 '문화예술진흥기본법'을 통해 장애인문화예술진흥에 대해 '국가는 고령자, 장애인 등이 행하는 문화예술활동의 충실을 기하기 위해 이들의 문화예술활동이 활발히 이루어질 수 있도록 환경을 정비하고 그 외의 필요한 시책을 강구해야 한다'고 규정하고 장애인문화예술정책에 대한 규정을 명시해 놓고 있음
- 문화예술진흥에 관한 기본적 방침으로써 '문화시설에 있어서 고령자, 장애인 등의 문화예술 감상 참가, 창조하기 쉬운 환경정비를 촉진하고, 문화예술 활동의 공연, 전시회 등에 있어서 자막이나 음성안내서비스 및 이용료와 입장료의 경감 등의 배려를 촉진할 것, 고령자 장애인 등의 문화 활동을 배려한 활동을 행하는 단체 등을 촉진할

- 것'을 규정해 놓고 있음
- 그러나 실제 이러한 규정에도 불구하고 구체적인 예산지원이나 계획은 아직 마련되어 있지 않은 상태이며, 문화청 소관의 극장과 전시관 등에 대한 장애인 입장료 할인 혜택은 이루어지고 있음
- 일본의 장애문화예술정책에 대해서는 안정적으로 문화예술활동을 즐길 장소가 없고 정부의 재정적 지원이 없으며, 장애인의 문화예술지원을 위한 전문가가 없는 것이 문제로 제기됨

#### 4.3.5 독일

- 독일은 연방 국가이기 때문에 장애인을 위한 행정지원 및 정책은 모든 주가 각양각색의 모습을 가지고 발전되고 있음
- 모든 주에 동일한 장애인 정책이나 시설을 거의 찾아보기 어려우며 큰 테두리를 지어주는 각 관련 법규들 안에서 각자의 주마다 특색 있는 장애인 정책을 펼치고 있고 장애인을 위한 문화예술교육 정책도 마찬가지로 다양한 시도들에 의하여 이루어지고 있음
- 독일의 장애인에 대한 문화예술교육사례는 자유시간(Freizeit)이라는 개념 안에서 수행됨
- 이는 장애학생들을 위한 교육과 직업교육 외의 시간에 초점을 맞추고 있고 직업을 갖고 있는 장애인들의 여가 시간도 이 개념 안에 포함되어 있음<sup>8)</sup>
- 독일의 장애인을 위한 문화예술교육의 궁극적 목표는 사회적 통합에 있으며 문화예술교육은 지역을 중심으로 각 구성원과의 관계성 속에서 이루어지고 교육되어짐
- 한정된 기회의 확대와 문화예술을 통해 삶의 질을 높이는 일은 사회적 통합 안에서 구현되는 문화 복지의 한 형태임
- 일률적인 목표와 프로그램의 개발 수행 이전에 이를 구체적으로 수행할 기관을 필요로 하고 역할을 담당할 사람들을 훈련시키는 것이 우선이 되어야 하고 독일의 장애인문화예술교육의 사례가 시사하는 가장 중요한 점은 바로 사회적 인식임

#### 4.3.6 스웨덴

- 스웨덴은 인권 보호의 중요한 일환으로서 장애인들의 사회 통합은 기본적으로 누려야 할 당연한 것으로 받아들이며 이를 위한 기본조건을 구축하기 위해 제도적으로 뒷받침하고 있음
- 장애인과 비장애인이 보다 나은 삶의 질 향상을 위해 끊임없이 정책의 보완, 수정, 대책 마련과 실천을 병행하고 있고, 최근 가까운 몇 년 동안에는 "모든 이들을 위한 디자인과 건축"이라는 이슈 아래 문화 활동의 행동구역들인 공공건물의 수정, 그리고

8) 독일사례연구의 연구방법은 : 독일의 문화예술교육을 수행하는 기관자료 분석, 장애인을 위한 자유시간에 관한 이론 분석 등의 문헌연구와 이를 수행하고 있는 마부르크의 자유시간협회에 실제 종사한 경험을 바탕으로 한 사례분석으로 이루어짐

- 문화생활과 관련된 기구와 소모품을 장애인들의 편리에 맞게 디자인하는 것에 관한 프로젝트를 세워 더욱 완벽한 환경 조성에 노력하고 있음
- 연극관람도 청각장애인이나 시각장애인 등이 비장애인과 같은 공간에서 가능할 수 있도록 방안을 마련하고, 국영 텔레비전에서는 2002-2005년 동안 장애인을 배려한 방송을 내보내고 있음
  - 전국 각 지역 자치구에서는 여러 유형의 장애인들을 위한 프로젝트가 실행되고 있는데, 정부 차원에서의 역할은 이러한 활동이 추진될 수 있도록 기본적 조건을 구축하는 것임
  - 해마다 늘어가고 있는 재정적인 뒷받침(인구 9백만에 10,000,000 크로노르 = 1,400,000,000원) 장기간에 걸친 연구, 조사프로젝트를 통해 현 조건을 보완하고 대책 방안을 제시함으로써 실현 가능케 하고 있음
  - 일반적인 문화 부문과 아울러 초점이 되고 있는 분야로서 스포츠가 인기가 있고 이 중 어린이 대상의 유도, 태권도 등의 스포츠가 관심의 대상이 되고 있음
  - 휠체어에 의존해 있던 아이가 이런 스포츠를 통해 걸을 수 있게 되는 예도 나오고 장애인, 비장애인 구별 없이 모두 같은 조건에서 연습하고 있기 때문에 직접적인 신체적 접촉이 장애인들에게 사회구성원이라는 자각을 갖게 되는 데에 무엇보다 효과적임<sup>9)</sup>
  - 스웨덴의 경우 기본적으로 차별에 반대하는 관점에서 장애와 관련한 모든 정책을 펼치고 있으며, 차별대우를 받는 사람들을 돕고 문제를 해결하는 기관에서 장애인의 경우도 함께 다루어지고 있음

#### 4.3.7 사례연구의 시사점

- 대부분의 사례에서 장애인에 의한 장애인문화예술교육 프로그램이 발생하는 경우가 증가하고 있음
- 문화예술교육 프로그램을 진행하는 곳에서 사회적 약자 또는 소수자의 권익증진을 위해 비장애인과 그 단체 등을 중심으로 활동하고 있음
- 현재 문화예술교육에 대한 요구를 가진 장애인의 경우 사이버 커뮤니케이션 수단을 통한 정보습득과 활용능력이 뛰어나다는 점을 고려해 볼 수 있음
- 이동이 불편한 장애인의 경우 다채널 열린 정보습득이 가능한 사이버 커뮤니케이션과 뉴미디어를 상대적으로 자연스럽게 접하게 되고, 정보가 늘어나는 만큼 소통의 장구를 더 확장시키는 것을 기대하게 됨
- 영국의 사회학자 기든스(Anthony Giddens)의 구조화이론과 입장을 고려해본다면, 문화예술교육의 요구를 가진 장애인은 구조화와 재구조화되는 사회적 조건들에 스스로 편입하고 있는 적극적 행위자임

---

9) 장애인은 다른 사람들과의 자연적인 신체적 접촉이 별로 없으며 이로 인하여 소외의식이 형성된다.

- 문화예술교육이 지향하는 것이 단순소비가 아니라 일정한 개인의 문화적 생산을 통하여 삶과 문화의 풍성함을 추구하는 것을 가정한다면, 장애인의 문화적 접근통로를 마련하는 정책적 대안과 함께 문화적 실천능력을 배양하는 근거를 가진 범주설정이 필요함

## 5. 장애인, 예술경험, 매개인력

### 5.1 장애인 예술경험

- 우리나라 헌법 제11조 1항은 ‘모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별, 종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적, 경제적, 사회적, 문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다’라고 하여 평등의 원칙을 분명히 밝히고 있음
- 문화적 권리에 대한 중요성은 이미 1948년 「세계인권선언」에서부터 언급되어왔다. 세계인권선언은 제27조에서 “모든 사람은 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 감상하며, 과학의 진보와 그 혜택을 향유 할 권리를 가짐. 모든 사람은 자신이 창조한 모든 과학적, 문학적, 예술적 창작물에서 생기는 정신적, 물질적 이익을 보호받을 권리를 가진다”고 명시하고 있다. 그리고 「경제적·사회적 및 문화적 권리에 관한 국제조약」<sup>10)</sup>은 A규약 15조 1항 ab, 2, 3, 4항에서 “문화생활에 참가할 권리와 과학의 진보와 응용의 이익을 향수 할 권리”를 규정하고 있음
  - 우리나라의 경우 1998년 10월 정부에 의해 제정 선포된 ‘한국장애인인권헌장’ 제 1조에서 “장애인은 장애를 이유로 정치·경제·사회·교육 및 문화생활의 모든 영역에서 차별을 받지 아니할 권리를 가진다”, 제7조에서 “장애인은 문화, 예술, 체육 및 여가 활동에 참여할 권리를 가진다”고 명시하여 문화생활에서의 차별금지와 향유 할 권리를 선언하고 있음
  - 또한 『문화권 NAP 수립을 위한 기초현황 실태조사와 정책연계방안』<sup>11)</sup>에서는 문화권의 범주를 문화자유권, 문화평등권, 문화참여권, 문화환경권으로 구분하였는데 그 중에서 장애를 가진 사람에게는 문화평등권을 강조하고 있음
  - 문화평등권은 “모든 사람은 법 앞에 평등하고, 어떠한 차별도 없이 법의 평등한 보호를 받을 권리를 가진다<sup>12)</sup>”, “모든 사람들은 하나의 문화 공동체와 동일시를 하든, 하나 이상의 문화 공동체와 동시에 동일시를 하든, 장애 없이 자유롭게 선택하고 선택을 수정할 수 있다<sup>13)</sup>.”에서 규정되고 있음
- 문화평등권 관련해서는 ‘장애인·노인·임산부 등의 편의 증진 보장에 관한 법률’, ‘장애인 고용 촉진 및 직업 재활 등에 관한 법률’, ‘장애인복지법’, ‘특수교육진흥법’ 등에서 보호

10) 우리나라가 비준한 국제권리조약중 하나로 일명 1990. 7. 10 국내 적용됨

11) 국가인권위원회 연구용역보고서, 문화사회연구소

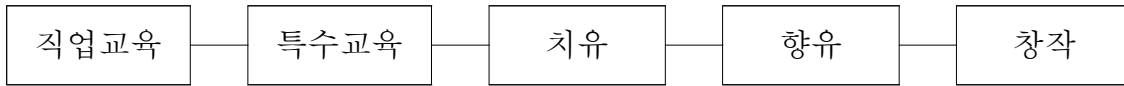
12) 세계인권선언 제 7조

13) 유네스코 문화적 권리선언 초안

조치를 강구하고 있음

- ‘장애인복지법’은 장애인의 완전한 사회참여와 평등을 통한 사회 통합을 이루는데 있음을 기본 원칙으로 선언하고(제3조), 장애인의 권리로 ① 장애인은 인간으로서의 존엄과 가치를 존중받으며 이에 상응하는 처우를 받는다. ② 장애인은 국가·사회의 구성원으로서 정치·경제·사회·문화 기타 모든 분야의 활동에 참여할 권리가 있다고 규정함 (제4조)
- 장애인 복지법은 제 8조에서 “누구든지 장애를 이유로 정치·경제·사회·문화생활의 모든 영역에 있어 차별을 받지 아니하고, 누구든지 장애를 이유로 정치·경제·사회·문화생활의 모든 영역에서 장애인을 차별하여서는 아니 된다.”고 문화생활에서의 장애 차별금지를 규정하고 있으며 제25조 (문화환경의 정비 등)에서 “국가와 지방자치단체는 장애인의 문화생활과 재활 체육활동의 증진을 위하여 관련 시설 및 설비 기타 환경을 정비하고 문화생활, 재활 체육활동 등을 지원하도록 노력하여야 한다. <개정 2005.7.29>”고 규정하고 있음
- 장애인은 우리 사회 안에서 소위계층을 차지하고 있으며 이러한 사회적인 비중으로 인해 그들을 위한 사회적인 노력은 이에 활발해 지고 있음. 즉 이러한 변화는 장애라는 장벽을 넘어 개개인의 잠재된 능력과 힘을 일깨워 그들의 삶을 보다 질 높게 영위할 수 있도록 돕는 역할을 함
- 정여주(1997)는 미술을 통한 창조적인 행위가 정화능력뿐만 아니라 자아발견의 과정을 거쳐 사회적 재활의 가능성을 제시한다는 사례들이 정신과 병원, 장애인 시설, 양로원, 중독자, 재활시설 학교 등을 통해 발표되어지고 있다고 제시함
- 그러므로 예술치료가 카타르시스적인 자기 경험이나 예술적인 측면의 경험을 넘어서, 장애인들의 전반적인 삶의 질을 재인식하고, 보다 질 높은 삶을 영위해 가도록 도울 수 있는 통합적인 치료결과를 갖는다는 것을 확신할 수 있음
- 장애인의 삶의 질이란 노인이나 만성질환자들의 삶과 마찬가지로 정상상태로의 회복보다는 제한된 상태 하에서도 행복한 삶이 가능하다는 인식의 확대에 의해 좌우된다고 할 수 있음. 예술 안에서 장애인들은 그들의 신체, 움직임, 목소리 등을 직접적으로 이용하여 춤을 추거나 그림을 그리거나 무엇인가를 만들고 이야기할 수 있는 기회를 갖게 되고 이러한 과정 속에서 사실 그들은 자신의 장애를 직면하게도 되고 그것을 극복하면서 스스로에 대한 인식의 변화를 가질 수 있음
- 대부분의 장애인들의 장애 인식은 그들이 가진 실제 장애보다 훨씬 심각하게 인식되어 진다. 이러한 왜곡된 장애로 인한 자기인식은 자신의 능력에 대해 부정적인 평가를 하거나 위축되고 고립된 태도를 갖게 함
- 손상이나 불능은 개인적, 의학적인 것으로써 시간과 공간을 초월하여 개인에게 존재하지만 장애는 사회적인 것으로서 시간과 장소와 문화에 따라 장애를 받을 수도 있고 아닐 수도 있음

<그림 III-12> 장애인의 예술경험



○ 현장에서 해결해야 하는 문제점

- 검증된 단체나 모임이 정책 주체인 시스템과 만날 수 있도록 발굴하는 것임
- 장애인문화예술교육의 특성상 소집단 중심의 교육프로그램이 가능할 수 있도록 하는 제도적 지원책임
- 교육커리큘럼과 콘텐츠 개발, 그리고 그에 따른 매개자 교육임

○ 검증된 단체나 모임이 정책 주체인 시스템과 만날 수 있도록 발굴

- 장애인문화예술교육의 노하우를 가진 단체와 정책의 긴밀한 협조 관계와 네트워크 구성 필요하며 발굴을 통해 가능해짐
- 이는 장애인단체이거나 문화예술교육단체이거나 자주 모임이 모두 포함되는 개념이고 현재 장애인문화예술교육 프로그램을 운영하고 있는 집단이나 개인은 전체 문화예술교육프로그램에서 볼 때 소수임
- 현장에서 공통적으로 나오는 쟁점을 보면 장애인의 이동권과 프로그램 접근성의 문제가 함께 대두되고 이것이 하드웨어로 보완되어야 한다는 것임
- 조사를 통해서 드러난 것은 준비되어 있거나 준비를 하고 있는 단체를 발굴해야하며, 장애인문화예술교육 센터를 마련하는 것이 비전이 될 수 있겠고 기초 단계로 현재 자체적인 경험과 축적된 노하우를 가진 단체나 모임을 찾아내고 장기적인 지원체계를 마련하는 것이 필요함
- 각 지역에서 문제 의식을 가진 개인과 단체들이 재정난에 허덕이면서 프로그램을 세팅하고 연속성이 담보되지 않은 상태에서 “장애인문화예술교육 요구”는 여전히 남아 있으나, 진행되지 못할 경우를 사전에 예방하는 차원이기도 함

○ 소집단 중심의 프로그램에 대한 전폭적인 지원책이 필요

- 장애인의 특성상 대집단이 프로그램에서 운영되는 곳이 부재한 상황. 문화예술향유를 위한 공연 관람이나 전시회 참여 등이 대집단으로 가능하겠지만, 사례연구에서 실질적인 욕구는 단순 향유권에 대한 내용이 아님
- 대부분은 직접 작업하고 사회참여를 하기 위한 교육프로그램에 들어가하고자 하는 것이 장애인의 욕구이며 현재 지원하고 있는 내용에서는 공공성을 지닌 프로젝트로 재가 장애인을 위한 지원이 거의 힘들다는 것이 한계임

○ 매개 인력에 대한 양성 프로그램 개발 요구

- 장애인 복지 정책은 장애인이 대등한 시민사회의 일원으로서 활동할 수 있게 보장, 장애를 가지고 있는 개개인이 인간으로서 존엄과 가치를 존중받고 이에 상응하는 처우를 받으며 사회 및 문화 등 모든 분야에 참여하여 활동할 수 있는 동등한 기회를 제공, 교육에 있어서 장애와 비장애의 구분이 없는 통합된 서비스 체계구현, 복지와 성장의 조화를 통한 안정적인 장애인 고용의 실현 등을 장애인 복지의 기본 방향으로 설정하고 추진. 장애인문화예술교육의 콘텐츠 개발과 매개자 교육이 필요함

## 5.2 포용적 예술에 따른 정책적 기본 방향 및 실행 전략

### 5.2.1 방향과 전략

- 장애 예술인에 대한 사회적 인식이나 예술계에서의 인식 변화를 주도할 만한 정책적 접근
- 장애인 문화예술정책 구도를 전체 문화예술정책 구도 속에서 전망
- 정책 주도를 위한 제도적 기반으로 한국장애인문화예술원의 역할 정립
- 해외사례 연구를 통해 민간 단위의 활동이 정책 수립에 영향을 미칠 수 있도록 장애 예술인 및 단체의 역량을 강화하는 일과 예술적 수월성을 목표로 지원정책 체계 참조
- 기업을 비롯한 민간 차원에서의 다양한 협업과 파트너십 실천을 강구, 특히 장애 예술인의 작품 유통체계 확립을 위한 방안 강구에 대한 사례 연구도 유용



- 장애 예술을 문화 다양성 구도에 놓아야 하며, 기존의 문화 다양성 정책에 대한 반성이 필요함
- 포용적 예술이 기본적으로 사회적 배제와 연관하여 취해지는 비판적 성찰인 만큼, 예술계에서의 배제 논리가 무엇인지를 헤아리는 자세가 필요함
- 장애 예술을 예술 자체의 구도로 설정함에 따라, 장애 예술을 세상 밖으로 나오게 하는 계기가 되며 동시에 장애 예술만이 아니라, 예술 자체에 대한 인식을 바꾸는 데도 큰 효과를 가져 올 것이라 판단됨
- 포용적 예술의 미학적 관점을 확산해야 하고 장애인의 삶과 일상을 관통한다는 점에서 장애 정체성 혹은 자기 인식이 중요하며, 협력적 과정을 통해 비장애 예술인과 관객과의 관계 형성이 중요함
- 특별히 장애를 주제로만 다루지 않지만 장애적 요소가 미학적으로 다양하게 구현되는 유형의 ‘장애를 가진 예술가’(artists with disability)와 장애 정체성에 따른 표현으로 비장애인이 갖는 편견과 인식에 사회정치적 담론으로 저항하는 ‘장애 예술인’(disability artists)를 개념적으로 구분하면서 장애 예술의 다양한 스펙트럼을 구성함



### 5.2.2 목적, 지향점과 현장을 잇는 담론의 존재

- 목적이 설정되어 있는가?
- 무엇보다는 왜?
- 행위에서 행위를 연결하는 일관성/ 연계성/ 흐름 속 변화를 기록하고 다음 단계를 설계하는 과정



- 위의 세 질문은 장애 예술은 누가 어디에서 무엇을 왜 하고 있는가의 현장을 파악을 가능하게 함
- 현장 속에서 개별 영역들과 네트워크하고 상황을 파악하고 방향과 전략을 만드는 주체가 있어야 함.
- 주체는 장애 예술인과 사회를 설득하는 리더십이 절실함

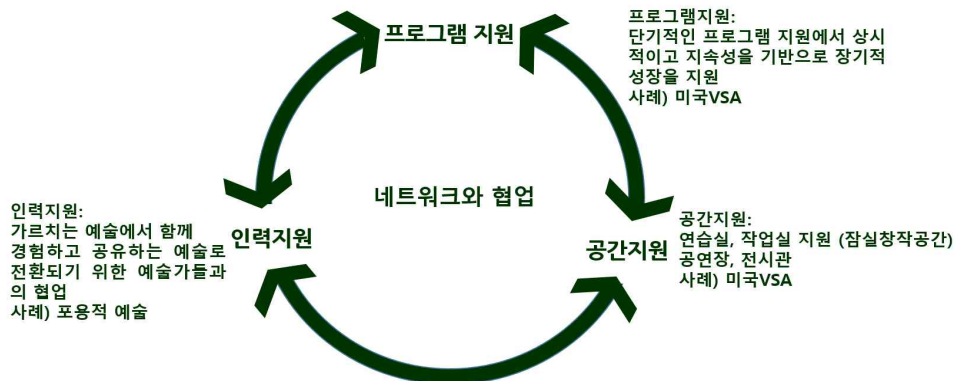
– 장애 예술의 변화만큼 필요한 장애 예술을 수용하는 사회의 문해력이 필요

#### ○ 장애 예술을 이해하는 언어가 있는 사회

- 향유, 취미, 그 이상의 아트 월드로 진입: 창작, 비평, 역사, 미학의 언어로 장애 예술을 바라보기
- 예술의 저변이 확장되는 과정 : 작가의 작업이면서 사회적 수용

### 5.2.3 프로그램 지원 - 인력지원 - 공간지원의 유기적 체계마련 필요

<그림 III-13> 유기적 체계마련을 위한 네트워크 협력



- 프로그램 지원
  - 양적 급증에서 질적 변화 필요
- 인력지원

<표 III-1> 예술가의 다양한 사회참여 방식

예술가의 다양한 사회참여 방식	사회구성원의 삶의 질 향상을 위해 참여하는 자발적으로 참여하는 개인
	문화예술전문가(기관, 시설)와 지역 주민간의 매개자간의 매개자
	문화인력으로서 문화운동자이자 문화 매개자
	지역 문화활성화를 위한 문화 촉매자
	지역문화시설 보존 및 행사, 프로그램의 원활한 전개를 위한 문화관리자
	예술가, 문화공간, 지역민을 연계하는 문화 코디네이터
	지역주민 서비스를 위한 문화 복지가

- 인력양성 체계 필요

<표 III-2> 예술가로서의 입문 경로

기본교육	고등교육	교육자	사회 입문	구성원
초등-예술중고등	예술대학교	교수 기획자 에이전시	전시 공연 전송자	비평가 미학자 갤러리스트 교육자
특수교육		특수교육	기획자	
대안적 교육 현장		예술가	교육가 등의 매개 인력	

- 장애예술 매개인력
  - 현재 장애인의 사회 통합이 화두임은 부인할 수 없다. 따라서 장애인문화예술교육의 콘텐츠 개발과 전문가 양성이 필요함
  - 사회 통합이 장애인과 비장애인이 같은 공간 안에 머물고 있음을 의미하는 것이 아니라면, 장애인의 특성에 맞는 교육커리큘럼이 생산되고 있어야 함
  - 사회적 제도가 장애인 우선이 되어 있지 않은 상황에서 장애인이 비장애인과 함께 문화 예술교육의 장으로 진입하는 것은 매우 어려운 문제를 안고 있음
  - 이런 교육커리큘럼을 개발하기 위해서 고려되어야 하는 것이 바로 장애인인식 개선을 위한 교육 콘텐츠와 장애에 대한 이해를 가지고 있는 전문교육자의 매개자 교육임

## ○ 개념

<표 III-3> 장애 예술 매개인력 개념

과거 ~ 현재	<p>명확하고 구체적인 장애예술 매개인력 개념 부재</p> <p>문화예술 매개 개념의 연장선상에 있지만, 장애인 예술, 협업 예술의 관점 집중</p> <p>→ 장애인을 위한 활동, 사회를 위한 활동</p> <p>여전히 사회적응, 치유, 치료에 한정된 개념이 지배적</p> <p>→ “ 장애인의 삶의 질 개선을 위한 예술 ”</p>
지향점	<p>새로운 예술의 수용</p> <p>주체(대상)에 선택과 컨트롤 권한 부여</p> <p>단순한 연결고리의 의미 대신 창작/기획/매개의 관점 적용 필요</p> <p>← 인식 전환, 체계적 전문성, 인력양성 프로그램</p>

## ○ 사례를 통해 본 장애 예술 매개인력의 현재

- 장애 예술인이 매개역할을 동시에 수행하는 경우가 많음
- ← 장애 예술인/비장애 예술인의 장애 예술 매개활동은 절대적으로 개인적 역량에 의존
- 매개인력을 위한 전문 프로그램 부재
- 현재 한국의 대학에서는 전문 예술가를 양성하는 데에만 집중
- 실질적으로 장애 예술에 대한 인식, 접근은 대학과정 등에서 거의 다뤄지고 있지 않음
- 현장에서의 활동을 통해 매개활동 인식, 접근이 대부분

## 5.2.3 전문가 심층 인터뷰

### ○ 참여 전문가

- 장애 예술단체 대표 : 안애영 (아트엘 대표)/ 노경애(안단테 아츠 대표)
- 장애 예술 관련 기관종사자 : 이해정(에이블 아트) 정여진(한국장애문화예술원)
- 장애 예술가 : 이상재(한마음 오케스트라 총감독) 김종현(서예가) 강은지(연극인)
- 교육전문가 : 박상우(상명대) 김은미(건국대)

○ 질문

Q1) 예술가는 어떻게 탄생하는가? 하는 질문에 대해 예술가 스스로의 인식만큼이나 이는 사회가 부여하는 것이라 생각합니다. 선생님의 경험 속에서 “장애 예술가”의 정의와 개념은 무엇일까요?

-장애인으로서 자신 스스로를 예술가라고 생각하며 자신의 주업이 예술가라고 생각하는 사람은 물론 비장애인이자 할지라도 자신 스스로를 예술가라고 생각하며 동시에 장애 예술과 관련된 활동을 주요 업으로 삼는 사람을 장애 예술가라고 생각합니다.

-개인적으로 “장애 예술가”라는 단어 자체가 구분을 하고자 하는 사회 속에서 분류를 위한 규정이 아닌가 생각합니다. 장애인, 비장애인으로 사회 구성원을 구분하는 것과 같이 예술가 또한 장애 예술가와 비장애 예술가를 구분하는 것은 아닐까요? 장애를 갖고 있다고 예술적 표현에 한계가 있다고 판단할 수 있을까요? 삶, 사회, 사람에 대한 관심과 질문을 갖고 삶 속에서 느끼는 의문을 다양한 예술 장르로 표현을 하고자 하는 이를 예술가라고 한다면 굳이 장애 예술가와 비장애 예술가의 구분이 필요할까요?

우리가 베토벤을 장애 예술가라 하지 않는 것과 같이, 작곡가, 안무가, 배우, 무용수, 피아니스트 그냥 이렇게 예술의 영역의 한 예술가로 존중하여 주는 것이 중요하지 않을까 생각합니다.

Q2) 우리 사회에 장애 예술을 이해할 수 있는 충분한 미학과 언어의 체계가 마련되어 있다고 생각하지는 지요? 그렇지 않다면 무엇이 가장 큰 문제일까요?

-사회 전반적으로 장애 예술이 무엇인지에 대한 인식과 개념이 아직 까지는 막연하고 확고하게 자리 잡고 있는 상황이 아니기 때문에 그를 이해할 수 있는 미학 혹은 언어의 체계의 마련이 어려운 실정이라고 생각합니다.

-저희 단체(안단테 아트)가 시작되고 작품을 준비하면서 있었던 일화를 잠시 말씀드리고 답변을 하면 좋을 것 같아, 저희의 이야기를 먼저 해드리고자 합니다.

우연한 기회로 발달 장애 아이들을 위한 공연을 보러 갔었습니다. 깜깜한 극장에 한발도 들어놓지 못하고 극장 문 밖에서 고개만 빼꼼히 극장 안을 쳐다보는 아이들이 있었습니다. 또한 발달 장애 아이들을 위한 공연으로 일반 관객들에게 이해를 구하는 안내도 함께 있었지만, 공연 중 자유롭게 움직이고자 하는 아이들을 제지하고, 무대 위로 올라가는 아이들을 막고, 울고 소리 지르는 아이들을 공연장 밖으로 안내하는 것은 그 아이들을 위한 공연을 만든 공연 단체였습니다.

그 계기로 장애가 있는 아이들을 이해하기 위해 장애 아이를 둔 부모님과 아이들을 가르치거나 치료하는 선생님들과의 인터뷰를 진행하였습니다. 그러면서 느낀 건 생각보다 장애가 있는 아이들이 편하게 경험할 수 있는 예술이 없다는 것을 알게 되었습니다. 신체의 불편으로

인한 어려움뿐만 아니라, 감각에 예민하거나 낮은 것에 두려움을 느끼는 아이들을 위한 환경 전반의 편의 그리고 일반인들의 시선 등 아이들을 예술 향유를 위해선 시설뿐 아니라 작품, 사회의 분위기 등 고려할 사항이 많았기 때문입니다.

다시 질문으로 돌아가서, 장애 예술을 이해할 수 있는 충분한 미학과 언어체계라는 것은 장애 예술을 관객들과 공유할 수 있는 미학과 체계를 예술가 스스로가 만들고 있는가를 묻는 질문 같습니다. 많이 난해하고 축소되고 왜곡되어 이해하기 어려운 현대 음악과 미술, 실험 예술, 실험 영화와 같은 예술을 이해하기 위해 충분한 미학과 언어체계가 마련되어 있는 것인가? 라는 질문을 하지 않는 것과 같이, 장애를 갖고 있는 예술가들이 어떻게 본인의 예술 세계를 표현하고자 하는 것인가에 대한 미학적 해석과 판단은 평론가와 기획자, 이론가들의 몫은 아닐까 생각합니다.

일반인과 다른 신체적 불편으로 표현되는 부분을 이해하기 위함이라면, 예술적 미학과는 별개로 사회 전반에서 장애인들을 더 포용할 수 있는 방법은 무엇일까? 장애인이 사회의 일원으로 좀 더 편히 일상을 공유할 수 있는 방법은 무엇일까? 장애인이 사회의 약자가 아니라 동등한 위치에서 생활할 수 있는 길은 없는 것인가? 등의 문제가 해결된다면, 장애 예술(가)을 이해하는 폭이 더 넓어질 수 있을 것이라 생각합니다. 또한 장애 예술(가)에 대한 논의가 수면 위에서 많이 진행되는 지금 시점에서 이러한 사회 전반의 문제가 함께 논의될 수 있다면 더 좋을 것 같습니다.

제 생각에 아직도 많은 사람들에게 장애는 비장애에 비해 부족하거나 잘못된 것이라는 생각이 자리잡고 있기 때문이라고 생각합니다. 장애 예술의 고유한 미학적 언어를 찾고자 한다면, 장애가 가진 특수성을 이해하고 그것에서 예술적 언어를 찾아나가야 한다고 생각합니다. 장애는 분명 어려움이고, 불편함입니다. 하지만 장애로 인해 생겨나는 ‘제한’을 새로운 가능성의 톨로 바라본다면 그것에서 새로운 예술적 언어를 찾아낼 수 있다고 봅니다.

최근 한국장애인문화예술원(이음센터)에서 제안하는 많은 움직임들은 장애를 기존의 방식이 아닌 새로운 방식으로 바라보고 접근하고 있습니다. 그리고 일부 예술가와 단체들이 장애의 새로운 미학적 언어를 찾아가고 있습니다. 이러한 움직임들은 ‘장애’와 ‘비장애’에 대한 새로운 질문이 되고 있고, 사회 속에서 살아가는 우리의 고정된 생각에도 질문하고 있다고 생각합니다.

Q3) 최근의 변화에서 예술가 육성의 방법은 비장애 예술가와의 협업이라 생각하는 분들도 계신 것 같습니다만 장애 예술가는 어떻게 육성되고 사회에 진입해야 할까요?

-단지 예술적 수월성에 초점을 맞추어 교육되고 육성되기 보다는, 예술가로서의 스스로 주체성을 가지고 자신만의 예술활동을 할 수 있도록 육성되어야 한다고 생각합니다. 물론 예술적 수월성도 중요하지만 수월성은 ‘비장애인만큼’의 예술을 구사하는 것이 아닌, 장애 특수성을

살려 예술가만의 개성을 나타낼 수 있는 방향으로 육성되는 것이 바람직하다고 생각합니다. 따라서 비장애 예술가와 장애 예술가와 협업을 하였을 경우, 단순히 비장애 예술가가 장애 예술가에게 도움을 주는 수준이 아닌, 둘이 동등한 입장에서 작업했을 때 나타날 수 있는 결실에 대해 초점이 맞춰져야 한다고 생각합니다.

-현 우리나라의 예술가 육성은 전문예술교육기관(대학)이 가장 중요한 역할을 하고 있지 않나 생각합니다. 이는 모든 장르에서 공통된 지점이라 생각합니다. 그래서 장애 예술가의 육성을 위해선 모든 예술 대학에서 장애인 또한 비장애인과 함께 동등하게 예술 교육을 받을 수 있는 기회를 줄 수 있는 방안이 마련되어야 한다고 생각합니다. 체계적 예술 교육을 받지 않고, 어떠한 계기로 장애 예술의 한 영역에서 활동하는 장애 예술가가 된다면 아마추어와 프로의 경계에서 각 장르 영역의 예술가로 평가되지 못하고, 지금과 같이 비장애 예술인과 다른 몸짓, 다른 발음 등 그들이 갖고 있는 신체적 특성에 초점을 두고 있는 현 시점에서 달라지지 못할 것입니다.

그들이 갖고 있는 장애가 아니라 그들이 발현하고자 하는 예술에 초점을 두고 동등한 예술가로 인정하고자 할 때, 그리고 그렇게 될 수 있는 사회 구조가 조성될 때, 장애 예술가들이 사회에 예술가로서 진입이 가능해지지 않을까 생각합니다.

-창작 작업에서든, 예술교육에서든 작업의 접근 방식이 바뀌어야 한다고 봅니다. 기준이 비장애에 맞추어져 있어서, 장애를 비장애인처럼 할 수 있도록 하는 예술 교육과 예술 창작은, 장애예술을 비장애 예술보다 부족하다는 전제에서 벗어나지 못하게 한다고 봅니다.

장애예술가 육성의 방법에서 비장애 예술가와의 협업은 하나의 방법입니다. 그것이 가장 좋거나 또는 유일한 방법이라고는 생각하지 않습니다. 장애든 비장애든 상관 없이, 장애의 특성을 이해하고 그 예술적 언어를 찾아 낼 수 있는 창작자 혹은 예술교육가와의 협업이 중요하다고 생각합니다.

장애 예술가 육성도 그러한 관점에서 형식(시스템)이 만들어지고, 그 형식 안에서 육성되어야 한다고 생각합니다. 장애의 유형이 다르듯 그 특성이 다 다르기에 예술교육과 창작 작업의 접근방법도 각 장애의 유형에 따라 다르게 연구되어야 한다고 생각합니다.

Q4) 매개자가 중요한 시대입니다. 장애 예술을 위한 매개자의 역할과 이들의 역량은 세부적으로 어떻게 정리될 수 있을까요?

—장애 예술에서의 매개자란 장애인 예술가가 예술활동을 하면서 부딪힐 수 있는 제약과 불편함 어려움 등을 최소화 할 수 있는 역할을 해야 한다고 생각합니다. 따라서 매개자는 장애 예술가가 지닌 장애에 대해 잘 인지하고 있어야 하며, 장애 유형 별 특성을 잘 파악하고 이해하여 장애인 예술가와 잘 소통할 수 있는 역량을 지녀야 한다고 생각합니다.

—보통 예술에서의 매개자는 예술가와 예술작품, 시장, 관객을 이해하고 관통할 수 있는 지점을 찾아 연결하는 역할을 하는 사람이라고 생각합니다.

장애 예술에 있어서도 매개자의 역할은 크게 다르지 않다고 생각합니다.

다만, 장애를 갖고 있는 사람에 대한 이해, 그들이 사회에서 겪고 있는 불편과 어려움, 그들 주변의 상황에 대한 이해, 그 이해에서 시작되는 사회와 연결 가능한 해결 지점에 대한 고민 등이 좀 더 필요한 역량이지 않을까 생각합니다.

Q5) 생각하고 계신 매개자의 필요한 역량을 기를 수 있는 교육 기관의 설치와 기관 교육 과정에서 생각해야 하는 것에 대한 의견을 부탁드립니다.

—장애 예술의 발전을 위해서 매개자 교육 기관은 꼭 필요하다고 생각하며 단지 매개자로서의 기술적인 만을 교육할 뿐만 아니라, 자신이 장애 예술 매개자로서의 역할이 무엇인지 상기하면서 직업적 윤리의식 등에 대해서도 생각할 수 있는 교육 기관이 되어야 한다고 생각합니다.

—또 다른 교육 기관의 설치와 교육 과정이 꼭 필요할까 생각합니다.

우리 사회는 이미 비장애인과 장애인을 구분하여 많은 사회의 편의를 나누고 있습니다. 하나의 사회라는 틀에서 함께 할 수 있는 방안 모색이 필요할 것 같습니다.

교육이 필요하다면 비장애인과 장애인이 함께 교육을 받을 수 있는 기회로 서로 이해할 수 있는 시간을 갖게 하는 것, 서로 크게 다르지 않다는 것을 알아가는 것, 구분이 아니라 우리라는 것을 인지하게 하는 것이 더 필요한 교육이지 않을까 생각합니다.

—장애를 바라보는 관점이 변화되어야 합니다. 이것이 가장 중요하다고 생각합니다.

매개자들이 장애를 어떻게 생각하는가에 따라 그들이 앞으로 구상하고 계획할 모든 것들에 영향을 미치게 될 것입니다. 그러면서 동시대 예술의 흐름에 대한 교육도 중요합니다. 장애 예술의 독특함이 예술적이며 미학적 언어가 되기 위해서는, 이것이 일부 사람들의 개인적 예술 취향이 아니라, 동시대 예술의 흐름 속에서 제안되는 새로움으로 나아가야 합니다.

○ 심층 인터뷰 시사점

- 장애 예술 매개인력에 대한 명확한 개념 부재
- 기회 제공의 관점 ← 사회 복지적 시각
- 차별, 소외의 맥락 → 비차별, 수용의 형태로 귀결
- 주로 각 단체별 개별 방식으로의 접근
- 전문 매개인력의 부재
- 장애 예술인이 매개를 겸하는 경우가 대부분



- '다양성'의 관점에서 논의
- 특별한 존재보다 일상의 존재로 인식
- 장애 예술의 확장(기능, 사회적 의미 등)
- 관계성(relationship) 형성에 주목
- 전문 매개인력 양성(개인/단체)
- 체계적, 전문성, 활동 지속성 필요

- 장애인 문화 활동 증진을 위해서는 하드웨어 측면의 시설 확충도 중요하지만, 이를 직접 운영할 인력 역시 매우 중요함. 각종 장애인 문화 관련 시설의 기능을 효율적으로 수행하기 위해서는 전문 및 전담 인력의 확보가 우선되어야 함. 이를 위하여 전문인력을 꾸준히 충원하고 기존 인력의 교육 훈련, 연수를 통한 자질 향상을 기하여야 하며, 또한 장애를 가진 전문인력에 대한 지원이 강화되어야 할 것. 이는 장애인을 교육대상으로만 바라보는 기존 관점의 한계를 극복하고 인식개선과 장애인의 직업 확대에도 기여하는 등 중요한 의미를 가짐
- 장애인과 관련된 인력은 문화예술매개자, 특수교육, 다양한 치유, 치료의 전문인력과 장애인들을 지원하는 자원봉사인력으로 구분될 수 있음. 중증 장애인의 문화 활동 및 일상 생활을 지원하는 활동 보조 인력은 자원봉사 측면에서 이루어지기보다 국가 정책으로 마련되어야 한다. 즉, 장애인을 도와주는 활동 보조 인력의 양성, 파견, 관리 등의 사업을 국가가 책임지고 조직적으로 수행할 수 있음. 아울러 국가 및 지방자치단체 공무원 및 장애인 문화서비스 담당자에 대한 정기적인 보수 교육도 제도적으로 이루어져야 함
- 이들은 장애인을 위한 교사, 치료사, 예술가, 장애인과 함께 활동하는 주관 단체의 인력으로 이들의 전문성을 강화하는 연수와 예비 인력을 위한 양성을 통해 장애인문화예술교육의 공감대를 형성하고 이들의 교육활동을 지원하는 활동임. 이를 위해 특수교사의 전문성 강화 지원, 문화예술 전문강사를 위한 대상 중심(장애 유형별) 교육 강화, 장애인문화예술교육 전문강사 양성의 체계화, 문화예술코디네이터의 정착으로 구분하여 구체화할 수 있음



※위에서 제안하는 지원을 제도적 지원과 재정적 지원으로 구분하여 정리하면 다음과 같다.

#### ① 특수교사, 일반교사의 전문성 강화

##### ○ 제도적 지원:

- 장애인을 위한 교육의 질적 제고를 위한 교육 콘텐츠 조사와 개발 방안
- 장애·비장애 어린이의 통합을 위한 교육 과정 및 교사 연수 개선방안 연구
- 순회/지원교사와의 협력 체계 구성
- 치료/치유와 교육의 통합적 교과 과정 개발을 위한 연구
- 교사 네트워크와 사이버 커뮤니티 개설과 운영

##### ○ 재정적 지원:

- 장애별 교육 내용의 다양성을 가져올 수 있는 콘텐츠 개발
- 연구 활동과 워크숍, 교사 동호회 지원
- 문화기반 시설에서의 교육 활동을 위한 지원

#### ② 문화예술 전문강사를 위한 대상 중심(장애 유형별) 교육 강화

##### ○ 제도적 지원:

- 장애 유형, 생애주기와 장애 문화 이해를 위한 장애인 현황 연구

#### ③ 장애인문화예술교육 전문강사 양성의 체계화

##### ○ 제도적 지원:

- 장애인문화예술교육 전문강사의 체계적 양성을 통한 문화예술교육의 질적 수준 제고 방안
- 주관 단체와 협력하여 인턴제 실시와 경력 인정

##### ○ 재정적 지원:

- 관련 학과가 있는 대학과 연계하여 장애인문화예술교육 전문과정 운영

#### ④ 문화예술코디네이터의 정착

##### ○ 제도적 지원:

- 지역 센터에 필요한 인력을 배치하고 이들과 연계하여 지원사업 추진

##### ○ 재정적 지원:

- 지역문화예술교육센터에서 장애인 부분을 담당할 전문인력 양성

---

## IV. 포용적 문화예술교육

### － 문화예술교육 접근성 강화를 위한 4차 산업혁명 신기술 융합과 실천

---

류승완 (중앙대학교 대학원 문화예술경영학과 교수)

서영덕 (추계예술대학 문화예술경영학과 교수)



---

## 예술교육의 보편적 접근성

### － ‘문화예술교육 접근성 강화’를 위한 4차 산업혁명 신기술 융합과 실천

---

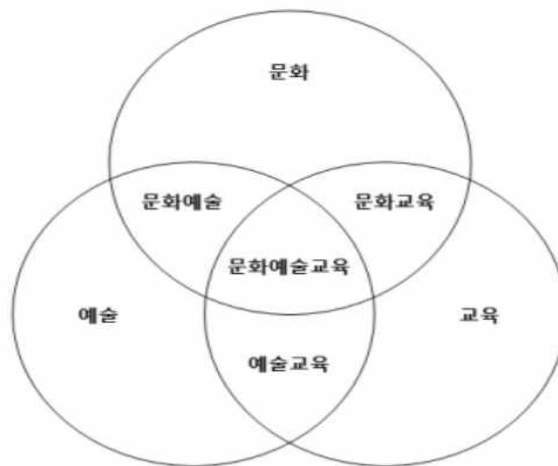
#### 1. 문화예술교육

##### 1.1 문화예술교육 일반

###### 1.1.1 문화예술교육의 정의

- 문화예술교육은 문화와 예술, 그리고 교육 세 가지 단어가 복잡한 관련성을 가지고 만들어진 개념으로, 시대적, 사회적 관점에 따라 세 가지 단어에 대한 강조점이 다르겠으나, 국내에서의 문화예술교육은 정책 사업을 통해 하나의 용어로 자리 잡게 됨(류기혁, 2018)
- 문화예술교육은 ‘Arts and Culture Education’으로 표기되며, 문화와 예술교육 또는 문화와 예술교육으로 직역되며, 이는 예술교육과 문화 교육을 더하는 의미로 문화와 예술 그리고 교육의 모든 영역을 포함함(황정현, 2009)

<그림 IV-1> 문화예술교육의 영역



- － 문화예술교육은 음악, 미술, 문학 등 예술가를 양성하기 위한 ‘문화예술을 위한 교육 (education of arts)’과 교육방법으로서의 예술교육에 주목하여 문화예술의 내적원리를

활용하는 도구적 관점의 교육인 ‘문화예술을 통한 교육(education through art)’으로 구분됨 (한국문화예술교육진흥원, 2007)

- 2004년 11월 “문화예술교육 활성화 종합계획”을 정부에서 발표하면서 국내에서 문화예술교육이라는 단어가 공식적으로 사용되기 시작했으며, 문화예술교육에 대한 논의는 문화예술교육 지원법이 시행되는 2000년대 중반부터 활성화됨

- 문화예술교육은 감정, 생각과 경험의 표현인 예술활동의 창작과 감상에 참여자의 자발적인 참여를 유도하여 문화예술향유의 삶을 지향하는 배움, 학습과 관련된 일체의 활동임 (백령 외, 2005)

<표 IV-1> 문화예술교육 관련 주요 선행연구

연구자	선행연구
윤종현 외 (2018)	문화예술교육은 국민 개개인의 발전과 성숙은 물론 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어낼 수 있는 교육이며, 기존의 예술교육이 지향하는 미적 감수성이나 정서 함양, 창의성 육성을 넘어 궁극적으로는 개개인의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화에 이바지하는 것을 목적으로 하는 교육
이대영 (2009)	교육부는 2005년 ‘초중등학교 문화예술교육 활성화 방안 연구’에서 문화예술교육은 문화교육과 예술교육을 상호 연계적이고 보완적인 관계 속에서 설정한 개념으로 예술교육을 근간으로 하여 현행 예술교육이 지향하는 미적 감수성 함양이나 창의성 육성, 정서 함양을 통해 궁극적으로 예술교육을 통한 교육적 가치들이 사회, 문화적 맥락에서 모든 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화를 지향하는 교육
정연희 (2008)	문화예술교육은 문화 복지를 지향하는 교육을 미적·예술적 교육으로 시행함을 의미
박은영 (2007)	학교와 사회에서의 예술교육을 통해 국민의 문화예술 향유 능력을 높이는 교육
신승환 (2006)	문화예술교육은 궁극적으로 문화와 예술이 내적으로 통합되어, 이로써 인간의 존재성을 현재화하고 이를 형성해가는 과정의 것으로 교육의 본래적 특성이 구현되는 과정
김세훈 (2004)	문화예술교육은 미적 교육, 문화 다양성 교육, 여가 교육, 매체 교육, 문화적 문해 교육 등을 병렬적으로 나열하는 교육이라기보다는 이러한 교육 영역들이 특정한 지향, 곧 개인의 미적, 창의적, 성찰적, 소통적 역량들을 북돋아줌으로써 개인 자신의 발전과 성숙은 물론, 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어 낼 수 있도록 하는 지향 속에 유기적으로 연계된 교육
정갑영 (2001)	문화예술교육은 문화교육과 예술교육을 모두 포함하는 개념으로써, ‘예술적 표현 기법만을 가르치는 교육이 아닌, 이해를 바탕으로 자신을 표현하고 사회를 이해하고 개인적, 사회적 맥락 속에 위치하는 교육

### 1.1.2 문화예술교육의 목적

- 문화예술교육은 인간을 중심으로 하는 교육으로 삶을 살아가는데 방향감을 제시하며 궁극적으로는 인간다운 삶을 실현하는 것을 목적으로 하며, 문화예술교육의 본질은 전인적인 인격의 성장과 문화예술을 토대로 삶의 질을 향상시키는데 있음
- 기존 교육이 인간 행동의 바람직한 변화로 규정되어 외적 목표 달성을 위해 노력하였다면, 문화예술교육은 세계 안에서 자발적 자기 형성 과정의 의미를 강조하며 이것은 기존 교육과는 다른 방향의 교육을 지향한다는 의미임(신승환 외, 2007)
- 우리는 예술을 통해 지각과 상상작용을 발전시키고, 환경의 현실을 파악하고, 지각된 현실을 분석할 수 있는 비판적 능력을 발전시키고, 분석한 현실을 변화시키기 위한 창조성을 발전시키는 것이 가능해짐(황정현 외, 2009)
- 우수한 예술가와 예술작품을 직접 접하게 하고 다른 한편으로는 예술의 역사와 개념에 대한 이해를 제공함으로써 모든 시민의 경험과 인식력, 창의력, 의사소통 능력을 개발하는 것임(양현미, 2004)
- 문화예술교육은 일상에서 문화 예술적인 요소를 체험하고, 자신의 생각과 시각을 재구성할 수 있도록 도와주는 과정이며 미래 사회의 경쟁력 있는 문화시민을 육성하는데 목적이 있음(김종백, 2007)
- 한 개인의 심미적이고 예술적이며 창의적인 역량을 강화시키는 것은 물론 인간과 사회에 대한 이해와 관심을 확장시켜 줄 수 있다는 교육적 의의를 가짐(한지혜, 2007)
- 문화예술교육은 문화예술을 통한 다양한 경험은 건강한 사회인으로서 필요한 역량을 강화시켜 주는 역할을 함(정영진, 2009)
- 문화예술교육은 문화적 감성을 함양하고 이를 바탕으로 개인과 사회가 요구하는 창의성을 북돋우며 삶을 풍부하게 하려는 목적을 실현하고자 하는 교육임(김정선 외, 2008)

<표 IV-2> 문화예술교육의 목적에 대한 주요 선행연구

연구자	선행연구
신연숙 (2014)	문화예술교육이 지향하는 궁극적인 목표인 전인 교육을 실현하기 위해서는 문화의 다양성 이해와 창의성을 발현을 위한 감수성을 가진 인력양성의 필요성에 대한 인식을 강조하며, 사회구성원의 문화적 역량을 강화하기 위해서 개인의 강화된 역량을 공동체적 사회관계 형성에 활용하고, 문화국가로의 발전에 핵심자원으로 활용하는 것에 초점을 두어야 함
한국문화예술 교육진흥원 (2011)	문화예술교육의 목표를 창의성에서 더 나아가 인간이 함께 살아가는 인간다운 곳으로 만들 수 있는 공동체성을 함양하는 데 목적을 둠
박정애 (2001)	문화와 다른 문화권의 가치와 태도 그리고 제도 등을 분석하며 그 변화의 잠재력에 대한 이해를 높여나갈 수 있도록 돕는 것을 문화예술교육의 목표임
한국문화정책개발원 (2000)	문화예술교육의 목적은 개개인의 특성을 고려하여 잠재능력을 개발시키고 창조적 통찰력을 표현하게 함으로써 통합적 인격을 형성하고자 하며 나아가 일정한 훈련과정을 통해 사회와 개인 간의 유기적인 통일과 조화를 이루는 것임
Kotler & Scheff (1997)	예술교육은 예술경험을 통해 삶의 질을 향상시키고, 예술에 대한 관점을 통해 의사 교환의 명확성과 협동성 등을 배우게 되어 생산적인 삶을 준비하는 것을 도움
Wilson (1997)	예술교육의 주된 목표는 예술작품 안에 들어 있는 자아에 대해, 과거의 실체와 현재의 세계에 대해, 상상한 그리고 미래의 실체에 대해, 그리고 개인이 그들의 삶을 지배하는 규범에 대해 특별한 지식과 통찰력, 그리고 이해를 높이는 것임

## 1.2 교육과정과 접근성

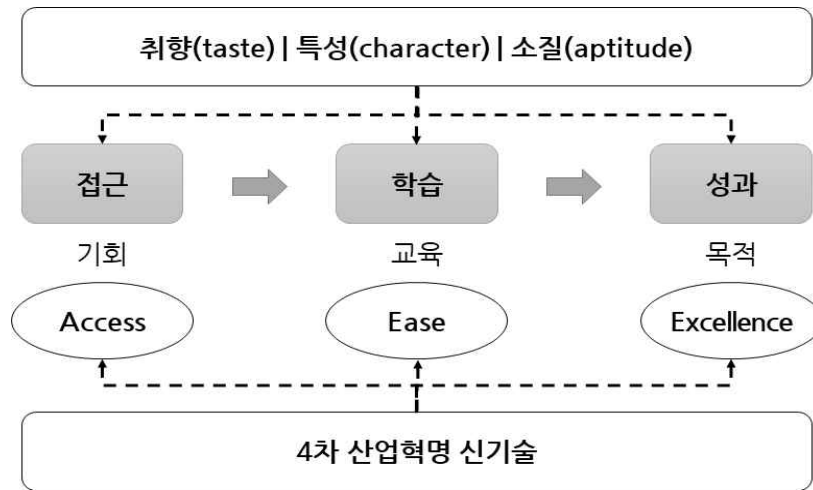
- 문화예술교육은 문화예술을 교육하는 것이므로,<sup>14)</sup> <그림IV-2>에서처럼 교육 과정에 따라 교육에 대한 (광의의) 접근성을 세부적으로는 1) (협의의) 접근성(access), 2) 학습적 수월성(ease), 3) 예술적 수월성(excellence)으로 구분할 수 있음
- － (협의의) 접근성(access)은 교육을 받을 수 있는 기회 혹은 권리를 나타냄

14) “문화예술교육은 문화적인 관점에서 문화적인 역량의 제고, 예술적인 관점에서 예술에 대한 이해, 감수성, 창작 능력 등의 함양, 교육의 관점에서 교육의 수월성 및 창의성 제고를 위한 문화예술 교육과정의 활용 등 다양한 관점에서 이해될 수 있다.”

\*김종백(2010). 2010 문화예술교육 콜로кви엄: 미래사회와 문화예술교육 - 문화예술교육의 포괄성과 접근성, 35-54. 한국문화예술교육진흥원.

- 학습적 수월성(ease)은 교육을 주고받는 과정이 얼마나 용이하고 정확한지를 나타냄
- 예술적 수월성(excellence)은 교육의 성과로서 예술적 표현/실현의 뛰어남을 나타냄

<그림Ⅳ-2> 문화예술 교육 과정과 광의의 문화예술교육 접근성



- 2014년 2월 문화체육관광부는 「문화예술교육 중장기 발전계획」을 발표하여 행복, 상생, 발전을 목표로 문화예술교육의 일상화, 지역화, 내실화를 3대 추진전략으로 설정하였음
  - 그간의 문화예술교육이 소외계층 등의 특정 대상을 중심으로 한 복지적 성격을 강조하며 수혜대상의 확대에 초점을 두었다면, 앞으로는 개인, 일상을 키워드로 누구나 생활 속에서 접근 가능하도록 하여 일상의 삶에 녹아들어 간 문화예술교육을 표방하고 있음
- 접근성은 ‘다수의 일반인’이 직접 탁월한 예술(수월성)을 접하고, 경험하고, 향유하여 일상의 삶을 보다 풍요롭게 하는 것에 정책적 목적이 있음(최정남, 2018)
- 접근성이 높아지면 교육 격차가 감소 될 수 있음(모홍철, 2017)
  - 기술이 발달함에 따라 교육과 문화적 기회에 대한 접근성이 증가하면서 소외되었던 아이들이 각종 학습 콘텐츠를 이전보다 많이 접할 수 있게 될 것임
  - 물론 접근성이 증가한다고 해서 곧바로 격차가 줄어들진 않지만 적어도 배움의 기회라는 측면에서 조금이나마 비슷한 선상에 설 수 있게 되는 효과는 있을 것임
- 장애인의 교육권과 접근성 확보는 장애를 이유로 교육상 차별을 받지 않는다는 자유권적 측면과 장애인의 생존을 위해 교육권을 국가가 확보해야 하는 적극적인 배려에 있어 사회적 측면을 가짐(배상봉, 2000)
- 중학교의 음악수업에서 컴퓨터 기반 작곡 프로그램을 사용하여 음악창작과 창의성에 관한 연구를 실시하였는데, 전통적인 연주 수업과 음악창작 수업을 비교하여 창의적인 창



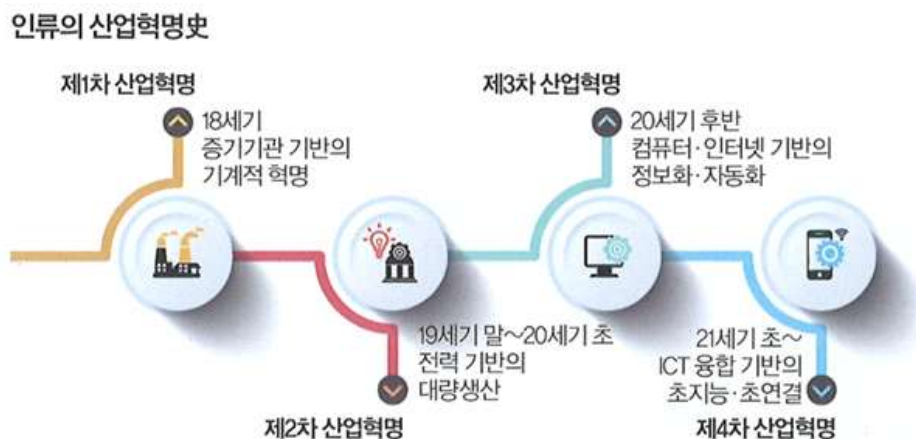
작 활동을 통해 나타나는 다른 점은 연구 결과 실험에 참여한 학습자들은 테크놀로지를 활용한 음악창작 과정에서 창의력, 독창성, 음악적 정체성에 대해 유의미한 변화를 확인할 수 있었으며, 음악을 이해하는 영역에서도 변화가 있었음을 확인함(Mellor, 2008)

## 2. 4차 산업혁명 신기술

### 2.1 경영 환경변화와 4차 산업혁명 기술의 대두

- 산업혁명은 18세기 중반부터 19세기 초반까지 영국에서 시작된 기술의 혁신과 이로 인해 일어난 사회, 경제 등의 큰 변혁을 의미함. 4차 산업혁명은 디지털 혁명인 제3차 산업혁명을 기반으로 디지털과 바이오산업, 물리학 등의 경계를 융합하는 기술 혁명에 의해 사이버와 물리적 시스템이 지능화되고 세사의 모든 것이 연결되는 ‘초연결(Hyper-Connected), 초지능(Hyper-Intelligent)시대를 말함
- 4차 산업혁명은 디지털 혁명인 제3차 산업혁명을 기반으로 디지털과 바이오산업, 물리학 등의 경계를 융합하는 사이버-피지컬(Cyber-Physical) 시스템으로 진화라는 것을 의미함
  - 속도(velocity): 기술적 약진은 선형적이 아닌 기하급수적(exponential)으로 진행됨
  - 범위(scope): 기술적 약진은 모든 나라, 모든 산업에 걸쳐 전 방위적으로 기존의 틀을 파괴
  - 파급효과(impact): 변화의 폭과 깊이는 생산시스템, 관리시스템, 지배구조 시스템 전반의 변화에 파급

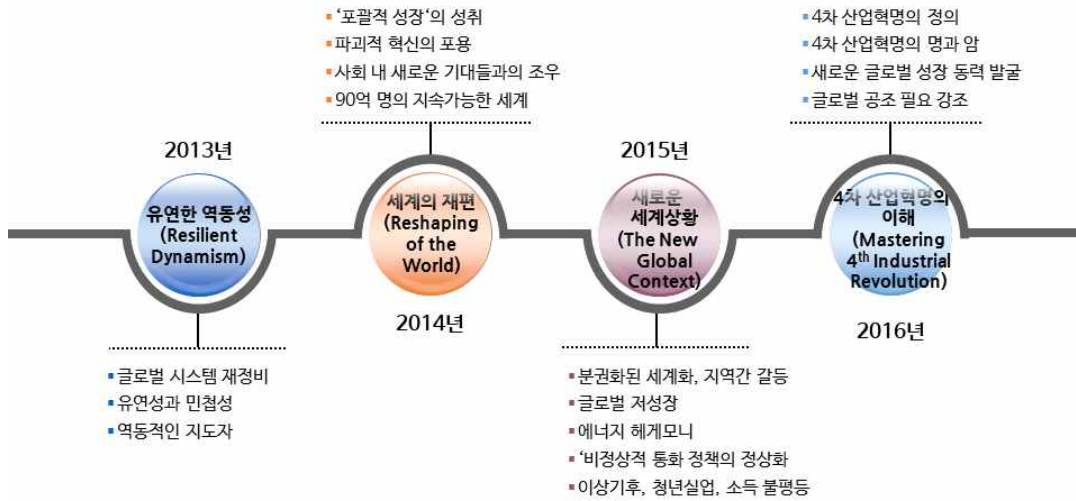
<그림 IV-3> 산업혁명의 역사



- 2016년 45회 다보스 포럼 (Davos Forum, 세계경제포럼(WEF: World Economic Forum))에서 4차 산업혁명의 이해(Mastering the Fourth Industrial Revolution)로부터

## 본격적 논의가 시작됨

<그림 IV-4> 다보스 포럼의 연차별 의제와 2016년 4차 산업혁명의 이해



- 빅데이터, 사물인터넷, 인공지능, 로봇, 3D 프린팅, 클라우드 등의 기술이 산업계의 다양한 분야에 적용되고 있으며, 적용 속도 및 발전 속도가 가속화되고 있음
- 미래 사회는 4차 산업혁명의 기술요소들로 인해 기술/산업 구조의 변화, 고용 구조의 변화 및 직무 역량의 변화 등 문화예술교육의 변화에도 큰 영향을 미치고 있음.
  - 기술/산업 구조의 변화: 기술과 산업간 융합을 통한 산업 구조의 변화가 가속화되고 있으며, 핵심 기술을 이용한 공유경제, on-demand 경제 등의 새로운 스마트 비즈니스 모델이 급부상했고, reshoring<sup>15)</sup>이나 smart factory 등의 스마트 산업 생태계도 나타남
  - 고용 구조에서는 단순/반복/저숙련 일자리가 감소하고, 감성/창의력 기반 일자리가 생성 및 확대될 것으로 기대됨
  - 직무 역량 측면에서는 단순 문제해결이나 단일 직능에 대한 숙련도 필요에서 복합 문제해결 능력이나 인지능력, 감성 능력의 필요성이 대두됨

15) 제조업의 본국 회귀를 의미하는 용어로 인건비 등 각종 비용 절감을 이유로 해외에 나간 자국 기업이 다시 국내에 돌아오는 현상을 말함.

## 2.2. 산업혁명 ICT 신기술 동향

- 4차 산업혁명이라는 거대한 물결의 밑바탕에는 초연결이라는 핵심동인이 자리하고 있음
  - 모든 사물이 연결되어 사물에 관한 데이터 수집, 저장됨으로써 빅데이터가 형성되고 이를 인공지능이 가공하여 새로운 부가가치를 창출하게 될 것임
  - 빅데이터와 인공지능을 포함한 사물들의 네트워크를 통해 사물의 변화를 실시간으로 조정, 관리할 수 있게 될 것이며, 즉, 모든 관련되는 사물을 관리·운영하는 초연결 플랫폼이 형성될 것임
  - 4차 산업혁명은 사람, 사물, 조직의 연결(Connection), 데이터 수집(Collection), 소통(Communication), AI 연산(Computation), 시스템과 프로세스 제어(Control), 가치 창출(Value)로 구분할 수 있음<sup>16)</sup>
- 가상현실/증강현실/혼합현실(VR/AR/MR)
  - 가상현실과 증강현실은 컴퓨터 그래픽스와 컴퓨터 비전(Computer Vision) 기술의 발전으로 탄생한 차세대 융합기술임
  - 가상현실은 컴퓨터로 가상의 공간을 생성하여 사용자가 가상의 공간에서 보고 듣고 느끼면서 상호작용할 수 있도록 해주는 인간-컴퓨터 인터페이스 기술이며 가상현실용 HMD(Head-Mounted Display), 동작 인식 장치 등의 별도 장비를 필요로 하며, 항공기/자동차 조종 등의 모의 훈련, 가구의 배치, 바다/우주 체험, 게임 등 다양한 애플리케이션 개발에 이용될 수 있음
  - 증강현실은 현실 세계에 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 가상의 이미지를 겹쳐서 하나의 영상으로 정합하여 사용자에게 보여주는 기술임
  - 모바일 증강현실 분야는 애플(ARKit), 구글(ARCore), 페이스북(Camera Effects) 등 SW 플랫폼 기술에 의해 발생하는 다양한 서비스로 인해 시장규모 및 산업이 확대될 것으로 예상됨

---

16) 울산과학기술원(UNIST)의 임치현교수 팀이 빅데이터 분석과 AI 알고리즘으로 4차 산업혁명의 개념과 범위를 밝힌 연구를 진행함.

<그림 IV-5> 가상 증강현실과 혼합현실 (현실-가상 연속성)



<그림 IV-6> 프로젝션 기반 가상 증강현실 가시화



〈자료〉 UCSC(<https://www.ucsc.edu>) ValoMotion(<https://www.valomotion.com>) ㈜비주얼아트(<http://www.vizuaste.com>)

<그림 IV-7> 모션 시뮬레이터 기반 체감



[운전 시뮬레이터]

〈자료〉 ㈜모션디바이스(<http://www.motion-device.com>)



[플라잉 시뮬레이터]

〈자료〉 Icaros(<https://www.icaros.com>)

## ○ 5G 기술

- 5G는 기존 무선통신 (4G) 대비 20배 빠른 초고속, 10배 짧은 지연, 10배 많은 초연결 무선통신 기술이며, 정식명칭은 'IMT-2020'임
- 5G의 기술적 특징으로는 네트워크 슬라이싱, Massive MIMO, 엣지 컴퓨팅이 있으

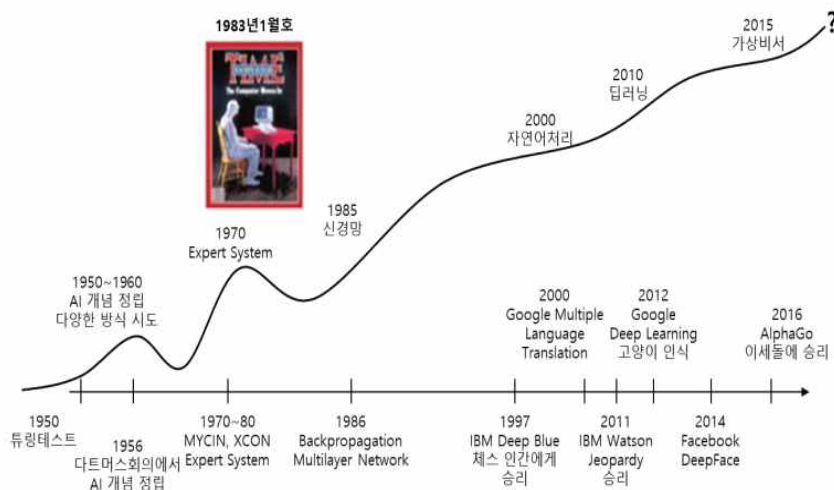
며, 수십 개 이상의 안테나를 사용하는 다중입출력 기술(MIMO, Multi Input Multi Output)을 사용하여 기지국 용량을 향상시킴으로써 대용량 데이터를 고속으로 전송

- 이동통신 산업은 그 자체로 비약적인 성장을 하였을 뿐만 아니라 타 산업의 발전에도 큰 영향을 주었으며, 특히 5G는 완전히 새로운 비즈니스 환경을 만들며 광범위한 영역에서 혁신적인 변화를 이끌 것으로 기대됨

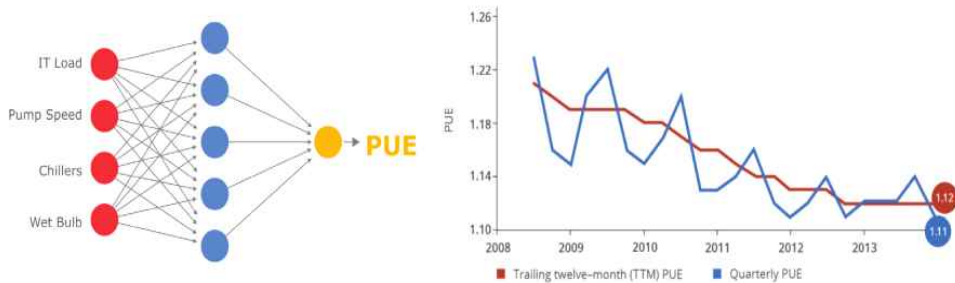
## ○ 인공지능 기술

- 1956년 인공지능이란 용어가 처음 등장하고, 2000년대 중반 이후 딥러닝 등의 학습 알고리즘 개선과 하드웨어 인프라 환경 개선 등에 힘입어 비약적인 발전을 이루었으며, 2016년 알파고의 등장으로 이제는 인간을 능가하는 인공지능의 출현을 우려할 정도의 수준에 이름
- 인공지능을 구성하는 주요 기술의 분류는 연구자별로 다양하지만 보고(시각지능), 듣고(음성인식/이해지능), 생각하며 표현하고(추론/표현지능), 배우는(학습지능)의 4가지를 주요 기술로 보기도 함
- 지식표현 분야에서는 규칙, 프레임, 의미망 등의 기존 개념들을 모두 통합한 온톨로지(Ontology)라는 체계가 대표적으로 활용되고 있음. 추론은 인공지능과 일반 소프트웨어를 구분하는 핵심으로 딥러닝의 등장과 함께 최근 가장 빠르게 발전하고 있음
- 생물학적 기능 모방 기술, brain imaging 기술 등의 최근 예에서 보는 바와 같이 인간의 뇌와 같은 컴퓨팅 시스템을 개발하는 연구가 가속화될 것으로 보임. 특히 인지 컴퓨팅이라는 심리학, 생물학, 수학, 통계, 정보이론 등 인문학으로부터 공학에 걸친 다양한 학제가 아우러져 연구가 진행되고 있으며, 멀지 않은 장래에 사람처럼 생각하고 행동하는 인공지능을 구현할 것으로 보임

<그림 IV-8> 인공지능의 역사



<그림 IV-9> 인공지능의 역사 구글 기계학습 기반 데이터센터 운영 사례



<자료> Google, 2014. 10.

## ○ 빅데이터 기술

- Apache Hadoop, 스파크 등과 같은 오픈 소스 애플리케이션은 빅데이터를 구현하는 핵심 소프트웨어로 평가받고 있으며 빅데이터 영역에서 가장 중요한 위치에 있는 것으로 나타남
- 오픈 소스 기반의 툴의 이용은 빅데이터를 활용하고 있거나 고려하는 기업 중 60% 내외가 하둡 클러스터를 운영하겠다고 응답하고 있으며 포레스터 리서치사에 따르면 Hadoop의 활용은 매년 32.9%씩 증가하는 것으로 조사되기도 함
- 빅데이터 전문가들은 많은 기업들이 빅데이터 처리 속도를 높일 수 있는 방법을 모색할 때 Hadoop과 MySQL기술의 사용을 확대할 것으로 예측하고 있으며 실시간으로 데이터에 액세스하고 응답할 수 있는 기술을 오픈 소스에서 찾고 있으며 이러한 추세는 지속적으로 증가할 것이라고 예상
- 기업들이 빅데이터 처리 속도를 높이기 위해 가장 먼저 도입하고 활용하는 기술로는 In-memory 기술이며 관련 기술은 끊임없이 개선되고 있으며 이를 지원하는 솔루션이 각광받고 있음
- 기존 데이터베이스에서는 데이터는 하드 드라이브 또는 SSD(SolidStateDrive)가 장착된 스토리지 시스템에 저장되는 것이 일반적이지만, in-memory 기술은 데이터를 RAM에 저장하며 속도는 디스크보다 수십 배 빠르게 처리되고 있으며 Forrester Research의 보고서에 따르면 메모리 내 데이터 패브릭은 매년 29.2%씩 성장할 것으로 예상됨
- 전 세계 in-Memory 분석 시장 규모는 2014년부터 2025년까지 연평균 23.8%가 성장할 것으로 전망. 이러한 성장은 셀프 서비스 비즈니스 인텔리전스에 대한 수요가 증가하고, 관련 기술의 동반 성장이 in-memory 분석 시장이 성장을 이끄는 핵심 요인으로 평가되고 있으며 in-memory 분석에 필요한 하드웨어 비용의 감소 또한 시스템 도입을 확대하는 중요한 요인으로 등장함
- 최근 급변하는 빅데이터 시장 환경에서 기업의 의사결정 속도는 매우 빨라졌으나 현업 직원들에게는 다소 어렵고 난해한 방법론을 이용할 수밖에 없는 한계가 나타남.

이를 해결하기 위한 전문 툴들이 등장하면서 IT나 통계 분석 기술에 능숙하지 않은 이들이 사용자 인터페이스나 대시보드, 내비게이션은 기존보다 편리해지는 경향이 강하게 나타남

- 물론 셀프서비스 기반의 빅데이터 툴이 대두됐다고 하여 전문적인 분석 작업이 사라지는 것은 아니며 전문적인 분석 기술과 기업 전체나 부서를 아우르는 대규모 분석 역량은 앞으로 더 중요해질 것으로 전망됨

## ○ 클라우드 기술

- 미국 IT 시장조사업체 가트너에 의하면 전 세계 퍼블릭 클라우드 서비스 시장은 '16년 2,092억 달러에서 연평균 16.3% 성장하여, '20년에는 3,833억 달러에 이를 것으로 예상하며, 성장이 가장 높은 부문은 클라우드 시스템 인프라 서비스(IaaS) 분야로 '17년 346억 달러를 기록한 것으로 조사됨
- 한국은 '15년 클라우드 컴퓨팅법 제정 이후, '16년 제1차 클라우드 발전 기본계획 및 클라우드 컴퓨팅 산업 육성 추진계획 등 공공부문을 중심으로 클라우드 산업 육성 및 관련 생태계 구축을 위한 제도적 기반 조성에 주력함
- 세계 최초로 클라우드 컴퓨팅법 제정 등 제도적·정책적 기반을 구축하고 있으나, 실질적으로 브랜드 인지도 있는 클라우드 전문기업, 인력 부족 및 민간 클라우드를 이용·활성화를 위한 법적 근거는 미비하며, '클라우드 서비스 인증제', '클라우드 서비스 정보 보호 안내서' 등을 제언·추진하였으나, 상대적으로 미국, 일본 등에 비해 보안정책에 대한 신뢰성이 부족한 것으로 평가됨
- 클라우드 기술은 이미 아마존의 AWS나 구글 클라우드 및 MS의 애저가 시장을 장악한 것으로 판단됨. 그러나, 국내에서도 단기적 및 중장기적 R&D 전략을 수립하여 핵심 기술을 확보하는 것이 매우 중요할 것으로 사료 됨
- 단기적으로는 SaaS 계층의 플랫폼, 컨테이너 서비스 플랫폼 등 기반 기술을 고도화하면서 클라우드 버스팅, 브로커리지, 클라우드 간 동적 분할 실행 등 단일 클라우드가 갖는 한계성을 극복하는 기술에 대한 개발이 필요함
- 중장기적으로는 IoT, 빅데이터, 인공지능 등의 대규모 데이터 처리를 지원하는 고신뢰, 고가용, 고성능의 클라우드 인프라 기술과 머신러닝, 인공지능 등 기술을 활용한 클라우드 플랫폼 운영과 서비스 기술에 대한 개발과 인력 육성이 필요함

## ○ 드론 기술

- 무인기 시장은 집계기관에 따라 다소 그 규모와 범위가 다르나 향후 10년간 매년 10%씩 빠르게 성장하여 '23년에는 125억 달러 규모에 이를 것으로 전망되고 있음
- 민간 무인기 시장은 연평균 35% 이상의 급속한 성장세를 이룰 것으로 전망되며, 국내시장의 경우 군수요 중심으로 '14년 100억 원 수준에서 '22년까지 연간 5억 불, 연평균 22% 성장이 전망됨
- 민수시장에서는 향후 10년간 공공분야 수요를 중심으로 발전될 것으로 전망되며 활용도 여하에 따라 시장이 확대될 전망이다



- 미국 정부는 2012년 이래 무인기의 운항을 위한 기존 공역체계와의 통합을 지속적으로 준비 중에 있으며 이 경우 2025년까지 10만 명의 일자리와 800억 불의 경제효과 창출이 예상된다고 분석함
- 무인기 핵심 기술은 항법, 제어 및 하드웨어 설계/제작 기술을 기반으로 하며, 항법 시스템은 무인기의 위치, 속도 및 자세를 내장된 관성 센서 및 GPS등을 통해 알아내며 다양한 센서 융합 기술이 사용되는 부분임
- 소비자 시장의 확장 속에서 소형 드론 급에 대한 개발과 안전성 인증, 보험, 프라이버시 침해 방지 등 종합적인 논의와 제도정비가 필요함

<표 IV-3> 드론 적용 사례

분야/기업/제품	주요내용
물류	UPS DHL 아마존 프라임에어 서비스
통신망	페이스북·구글 등은 전 세계 인터넷망 연결 사업에 드론 이용 계획을 발표
BP	알래스카 북 Slope 송유관 파손 여부 점검에 드론 이용 계획
Urban Aeronautics	응급환자 수송용 구급차 드론 AirMule 개발 중
Matternet	신흥국 오지에 의약품, 구호 물품을 전달하는 드론 개발 중
Aerosonde(제품)	기상관측 무인기, 허리케인 중심부의 데이터 수집 등
일렉트로룩스	미래청소 시스템으로 다수의 드론이 협력해 청소하는 맵 개념 제시
세계자연보호기금	멸종위기에 있는 동물을 드론으로 파악해 보호 및 구조 활동 진행
국제무인기협회(AUVSI)	드론을 이용해 씨를 뿌리고 농약을 살포하는 등 농업 기계화 진행
INSITU(보잉의 자회사)	‘Scan EyE’ 드론을 통해 알래스카에서 빙하와 고래의 이동연구



<그림 IV-10> 인공지능의 역사 민수 무인기 활용분야



### ○ 블록체인 기술

- 블록체인의 기술 수준·시장은 아직은 초기 단계로, 국가 간 기술 격차가 크지 않고, 아직 주목할 만한 성공사례가 없는 기술 분야이며, 블록체인의 기술적 한계 및 문제점, 잠재적 위험요소, 검증 미흡 등으로 인한 우려로 일반 산업 분야로의 적용은 시작 단계임
- 해외 각국 정부는 산업별 활용, 국가 차원의 신뢰 확보 기반으로 블록체인을 공공분야에 선도적 도입 중
- 정부의 기본 방침은 암호 화폐 관련 ICO 등은 규제하는 반면, 블록체인 연구는 활성화하고자 함. 정부 차원에서 블록체인에 대한 연구에 100억 원에 달하는 예산의 투입을 계획하고 있음. 특히 과학기술정보통신부는 국내 블록체인 초기시장 형성과 글로벌 기술경쟁력 확보를 위한 ‘블록체인 기술 발전전략’을 발표하면서, 4차 산업 핵심 기술인 블록체인의 활용 가능성을 검증할 수 있는 여러 시범 사업을 추진을 공표함
- 선거관리위원회의 전자투표 시스템, 외교부의 전자문서 발급 인증 시스템, 농식품부의 축산물 이력관리 등 블록체인 기술이 다양한 분야에서 적용 사용되고 있음
- 1세대와 2세대 블록체인 기술들은 시장 점유율은 높지만 아직까지 블록체인 기술 자체의 우수한 장점들이 다양한 산업 분야에까지 적용되기에는 한계가 있으며, 합의 알고리즘의 개선, 서버넌스 기능 강화, 트랜잭션 처리 성능 개선과 확장성 강화가 필요함
- 3세대 블록체인 기술은 블록체인 인프라의 전송 최적화 및 안정성 확보를 위한 기반 기술, IoT 등 다종 데이터 연동 처리가 가능한 확장 기술, 산업 실적용을 염두에 둔 실증 문제해결을 위한 서비스 기술이 조화를 이루며 발전되어야 함

<표 IV-4> 국외 블록체인 기반 서비스 사례

회사명	서비스 개요	시기	국가
 Microsoft	MS-엑센츄어, 블록체인 기술 활용한 디지털 ID 인증 서비스 개발	'17.6	 미국
 IBM Watson	환자정보 공유를 위해 블록체인 기술 적용, FDA와 공동연구	'17.1	
 JPMorganChase	금융 관련 IT기술에 90억 달러 투자, EEA 주축 멤버로 참여	'17.2	
 Google	환자정보 추적에 블록체인 적용 추진	'17.3	
 Walmart	드론 배송 시스템에 블록체인 적용 특허 신청	'17.5	
 Risk Cooperative	68조원의 보험중개 시장에서 블록체인 적용 결정	'17.6	 유럽
 EUROPEAN CENTRAL BANK EUROSYSTEM	일본은행(BOJ)과 함께 결제시스템 적용에 대한 연구 착수	'16.12	
 Deutsche Bank	유럽 7개 은행과 함께 Hyperledger 기반의 무역금융 플랫폼 구축 진행	'17.6	
 fidor bank	출금계좌이체 서비스를 제공하는 리플 연구소와 제휴	'15.4	
 MAERSK	해운화물 추적에 블록체인 기술 적용 추진	'17.3	
 中国人民银行 PEOPLE'S BANK OF CHINA	블록체인 기반 자체암호통화 발행준비	'16.1	 아시아
 阿里巴巴集团 Alibaba.com	블록체인 기반 푸드 트러스트 프레임워크 개발	'17.3	
 SoftBank	스프린트와 함께 통신사업자를 위한 블록체인 기술 공동 개발 착수	'17.2	
 DBS BANK	스탠다드 차타드 은행과 파트너십 블록체인 기반 전자송장 플랫폼 개발	'15.12	 아시아

### 3. 4차 산업혁명, 지능 그리고 문화예술

- 4차 산업혁명은 사회, 경제 및 문화예술 전반 등 인간의 모든 활동영역에 매우 중대한 영향을 미칠 것으로 예견되고 있음
- 이러한 영향을 요약하면 다음과 같이 정리할 수 있음
  - 4차 산업혁명은 지식의 자동화
  - 지식의 자동화는 의사결정의 자동화(기계화)
  - 지능은 계산능력의 한계에 따른 어림짐작일 뿐이다
  - 계산능력에 한계가 없다면 지능은 쓸모없고 계산만 하면 된다
  - 지능은 계산을 위한 과정으로서는 필요하다
  - 예술도 계산이며, 계산할 수 있으면 모방할 수 있고 모방할 수 있으면 창조할 수 있다
  - 예술 창작은 기계가 하고 사람은 선별(파괴)한다

#### 3.1 4차 산업혁명은 지식의 자동화

- 3차 산업혁명은 정보(information)의 자동화(정보기술에 따른 정보화 혁명)이고, 4차 산업혁명은 지식(knowledge)의 자동화(지식기술에 따른 지식화 혁명)임

- 일상생활에서는 정보와 지식을 엄밀한 구분 없이 사용하고 있지만, 일반적으로 우리가 광의의 의미로 사용하는 정보 혹은 지식은 학문적으로는 <표 IV-5> 과같이 체계화하여 정보와 지식을 구분함

<표 IV-5> 지식의 체계 (knowledge hierarchy)

개념	정의	예
사실 (fact)	[객관적 실재] 있는 그대로의 객관적 실재	소비자의 선호(preference)
자료 (data)	[사실의 기호화] 사실을 파악하여 이해할 수 있는 형태로 기호화한 것	소비자의 선호를 수치화한 효용(utility) 혹은 지불용의(willingness to pay)
정보 (information)	[자료의 정리/해석] 자료를 특정한 목적에 도움이 되도록 정리하고 해석한 것	(가격을 산정하기 위해 계산한) 소비자의 효용으로부터 나온 가격별 수요량(demand function)
지식 (knowledge)	[정보의 집적/체계화] 특정 정보가 보편성을 갖도록 집적하고 체계화한 것	이윤 혹은 시장점유율을 최대화하는 가격을 산정하는 과정과 구조(mechanism)
지혜 (wisdom)	[지식의 (창의적) 응용] 지식을 바탕으로 한 통찰력으로 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 지적 능력	외부환경의 변화를 고려/예측하여 가격을 결정하는 능력 (what-if analysis)

- 예를 들어, 어떤 상품을 생산하여 판매하는 기업은 이윤을 최대화하는 목표를 달성하기 위하여 그 상품의 최적 가격을 결정해야 함
- 그러기 위해서는 우선 현실에 객관적인 실재로 존재하는 ‘사실(fact)’인 소비자 혹은 목표 고객의 선호(preference)를 (설문조사 혹은 실험 등을 통해) 파악하여, 이를 수치화한 효용(utility) 혹은 지불용의(willingness to pay)라는 ‘자료(data)’를 만들어야 함
- 다음으로 자료(지불용의 분포)를 정리하여 가격별 수요량 즉 수요함수(demand function)인  $Q=f(P)$  ( $Q$ : 수요량,  $P$ : 가격)라는 ‘정보(information)’를 도출하여, 이윤을 최대화하는 최적 가격을 계산( $\max_P \Pi = PQ - C(Q) = Pf(P) - C[f(P)]$ ,  $C(Q)$ : 비용함수)해 내는 것 즉 가격에 대하여 의사결정을 하는 것은 ‘지식(knowledge)’임
- 이윤에 영향을 미치는 법, 문화, 경쟁 관계 등 외부환경의 변화를 고려하고 (장기적으로는) 이를 예측하여 최적의 가격을 결정하는 즉 외부환경 변화에 따른 민감도 분석 혹은 시나리오 분석(what-if analysis)을 하는 것은 ‘지혜(wisdom)’라고 할 수 있음

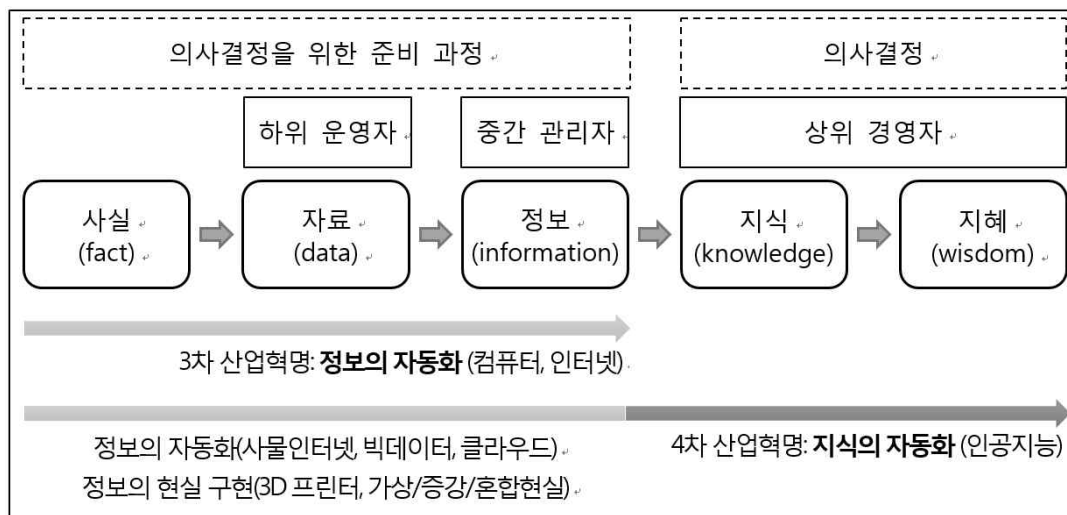
○ 기업이라는 조직은 단순하게는 하위 운영자(팀원), 중간 관리자(팀장), 상위 경영자(CEO)로 구성되어 있음

- 하위 운영자는 중간 관리자의 관리 아래에서 전술을 운영하기 위해 구체적인 업무를 실행하는 자로서, 주로 현실에 있는 사실(fact)로부터 조직에 필요한 자료(data)를 생

- 성함(예를 들어, 소비자 혹은 목표 고객에게 설문조사를 하여 지불용의를 파악)
- 중간 관리자는 상위 경영자가 설정한 전략에 합당한 구체적·개별적인 전술을 설정하고 이를 달성하기 위해 하위 운영자를 관리하는 자로서, 주로 하위 운영자가 생성한 자료(data)로부터 조직에 유용한 정보(information)를 생성함(예를 들어, 목표 고객의 지불용의를 바탕으로 상품의 수요함수를 도출)
  - 상위 경영자는 조직의 비전·목표를 설정하고 이를 달성하기 위해 외부환경을 고려하여 전략적 의사결정을 내리는 자로서, 주로 중간 관리자가 생성한 정보(information)를 활용하여 지식(knowledge)과 지혜(wisdom)를 발휘하여 의사결정을 함(예를 들어, 수요함수를 바탕으로 외부환경을 고려하여 이윤을 최대화하는 최적 가격을 결정)

- 지금까지 설명한 예에 적용해보면 <그림 II-10>에 표현하였듯이, 3차 산업혁명 즉 정보의 자동화(기계화)는 하위 운영자와 중간 관리자의 업무(의사결정을 위한 준비 과정)를 사람이 아니라 기계(컴퓨터, 인터넷)가 대체하는 (정보기술에 따른 정보화) 혁명이라고 볼 수 있고, 4차 산업혁명 즉 지식의 자동화는 상위 경영자의 업무(의사결정)를 사람이 아니라 기계(인공지능)가 대체하는 (지식기술에 따른 지식화) 혁명이라고 할 수 있음
- 실제로 과거 하위 운영자(사람)가 담당하던 설문조사·코딩(사실의 자료화)과 중간 관리자(사람)가 담당하던 통계 분석·시각화(자료의 정보화)는 현재 컴퓨터와 인터넷을 이용하여 자동으로 이루어지고 있음
  - 예를 들어 Google Forms를 이용하면 인터넷을 통해 온라인 설문조사를 할 수 있고 (자동으로) 설문조사 분석 결과가 그래프로 표현됨
  - 앞으로는 인공지능을 중심으로 시작되는 4차 산업혁명을 통해 상위 경영자가 담당하고 있는 의사결정(정보 및 외부환경을 고려한 이윤 최대화를 위한 가격 결정)도 기계가 대체하여 자동화될 것임

<그림 IV-11> 3차 산업혁명 (정보의 자동화) vs 4차 산업혁명 (지식의 자동화)



- 참고로 현재 4차 산업혁명을 언급할 때 인공지능 외에도 사물인터넷(IoT: internet of things), 빅데이터(BigData), 클라우드(Cloud), 3D 프린터, 가상현실(VR: virtual reality), 증강현실(AR: augmented reality), 혼합현실(MR: mixed reality) 등의 새로운 기술들이 나열되고 있음
  - 하지만 사물인터넷, 빅데이터, 클라우드 기술은 지식 자동화를 지원(backup)하기 위한 (사실은 3차 산업혁명에 해당하는) 정보 자동화의 진보(초연결성, hyperconnectivity)라고 볼 수 있으며, 3D 프린터, 가상/증강/혼합현실 기술은 (역시 3차 산업혁명의 응용인) 정보의 현실 구현이라고 볼 수 있음
  - 지식 자동화를 위해서는 정보 자동화가 필수불가결한 조건이므로 기술 그 자체가 아니라 그 기술을 바탕으로 궁극적으로 하고자 하는 것이 무엇인지에 초점을 둔다면 결국 4차 산업혁명은 (정보의 자동화를 바탕으로 한) 지식의 자동화라고 할 수 있음

### 3.2 지식의 자동화는 의사결정의 자동화(기계화)

- <표 II-6>에서 언급하였듯이 정보와 지식을 구분 짓는 기준은 의사결정임
  - 정보는 의사결정을 위한 준비 과정이고 지식은 정보(수요함수)를 바탕으로 의사결정(가격 결정)을 하는 것임
  - 그러므로 지식의 자동화는 의사결정을 사람이 하는 것이 아니라 기계가 자동으로 하는 것을 말함
- 예를 들어, <표 II-6>에서처럼 라디오 음악방송은 음악 전문가(사람)인 DJ(disk jockey)가 불특정 다수에 해당하는 라디오 청취자에게 그들이 좋아할 만한 음악을 선곡하여 그들에게 동일한 음악을 수동으로 틀어주는 구조임
  - 이때 “선곡”하는 것이 바로 의사결정이며 이는 전문가인 DJ의 지식(음악 특성, 청취자 특성, 날씨·이슈 등 방송 당시의 환경·사회적 특성)에 의해 이루어짐
- 한편 멜론, 지니, 벅스 등 온라인 음원 전송업체의 “큐레이션” 서비스는 기계(아직은 단순한 형태이긴 하지만 인공지능이라고 부를 수 있는 기술)가 소비자 개인 각자의 취향에 따라 음악을 선곡하여 그들 각자에게 맞춤형 음악을 자동으로 틀어주는 구조임
  - 이 경우 의사결정에 해당하는 선곡은 사람이 아니라 기계(기술, 알고리즘)가 하므로 온라인 음원 전송업체의 “큐레이션” 서비스가 4차 산업혁명의 대표적인 예라고 볼 수 있음

<표 IV-6> 라디오 음악방송 vs 멜론 큐레이션 서비스

구분	라디오 음악방송	멜론 큐레이션 서비스
선곡자 (의사결정자)	전문가(사람) DJ가 수동으로	기계(기술, 알고리즘)가 자동으로
청취자	불특정 다수인 청취자	개별 음원 청취자
음악	청취자 모두에게 동일한 음악	개인 각자의 취향에 따른 맞춤형 음악

- 4차 산업혁명에서 대표적인 예로 언급되는 자율 주행 자동차, 의료용 인공지능 왓슨(Watson) 역시 의사결정(지식)의 자동화 기술임
  - 운전을 한다는 것은 속도를 높일 것인지(엑셀레이터) 줄일 것인지(브레이크), 직진할 것인지 좌/우회전할 것인지에 등에 대한 의사결정으로서 운전자(사람)가 해왔다면 자율 주행 자동차는 운전이라는 의사결정을 기계가 대체(자동화)한 것임.
  - 병원에서 아픈 사람을 진단한다는 것은 어디가 아프며 어떤 문제로 아픈 것인지 그래서 어떻게 치료하면 되는 것 인지에 대한 의사결정으로서 의사(사람)가 해왔다면 IBM이 개발한 프로그램인 의료용 인공지능 왓슨은 진단이라는 의사결정을 기계가 대체(자동화)한 것임

### 3.3 지능은 계산능력의 한계에 따른 어림짐작일 뿐이다

- 우리는 우리의 지능을 위대한 것으로 생각함
  - 인간이 다른 생물에 비해 지능이 높기 때문에 그들과 우리 인간을 구별 짓기 위해 혹은 우리 인간이 다른 생물에 비해 뛰어난 존재임을 드러내기 위해서임
- 하지만 지능(intelligence)은 계산능력의 한계에 따른 어림짐작(heuristics)일 뿐임.
  - 물론 지능을 계산능력에 국한하지 않고 인지능력까지 포괄하는 개념으로 이해해야 할 수도 있음
  - 하지만 인지능력은 계산을 위한 정보습득 능력이라고 볼 수 있기 때문에 결국 인지 능력 역시 계산능력을 위한 수단 즉 계산능력의 한 부분임
- 앞에서 언급하였듯이, 지식은 의사결정이고 의사결정은 계산에 의해 이루어지므로, 결국 지식은 계산임
  - 흔히 삶은 의사결정의 연속이라고 함. 이는 곧 삶은 계산의 연속이라고 할 수 있음
  - 하지만 우리 인간은 계산능력에 한계가 있음. 그래서 우리는 완벽하지 못한 계산능력의 한계 때문에 의사결정을 어림짐작으로 함
  - 그 어림짐작을 우리는 지능이라고 부르며 어림짐작이 올바른 의사결정에 가까울수록

지능이 높다고 말함

- 우리는 삶을 살아가면서 의사결정(계산)에 대한 경험 혹은 학습을 쌓아가게 되고 그 결과 지식이 늘어나면서 그만큼 계산을 더 잘 하게 되어 보다 올바른 의사결정을 내릴 수 있게 됨. 즉, 지능이 높아지게 됨
  - 예를 들어, 우리가 신호등이 빨간색인 상황에서 횡단보도를 건널지 말지에 대한 의사결정을 할 때 횡단보도를 건너는 행위에 따른 혜택(기다리는 귀찮음의 해소, 더 빠른 시간에 목적지에 도착하는 것 등)과 그에 따른 불이익(교통사고에 따른 신체적 손상, 무단횡단에 따른 범칙금 납부, 하면 안되는 것을 하는 심리적 불편함 등)을 계산하여 혜택이 불이익보다 더 크면 빨간 신호등임에도 횡단보도를 건널 것임
  - 어린아이일 때에는 불이익에 대한 정보가 부족하여 계산을 정확히 할 수 없을 것이고 그에 따른 의사결정(어림짐작)은 횡단보도를 건널 가능성이 클 것이고, 초등학생은 교육에 의해 무단횡단에 대한 심리적 불편함이 커 횡단보도를 건너지 않을 가능성이 크며, 성인은 다가오는 차가 있는지, 경찰이 존재하는지, 다른 사람이 있는지를 고려하여 혜택이 더 크면 횡단보도를 건널 것이고 불이익이 더 크면 건너지 않을 것임
  - 이처럼 어린 아이에서 성인이 될수록 계산능력의 향상에 의해 지능은 높아짐
  - 하지만 성인 역시 무단횡단 사고라는 비극이 발생하는 것을 볼 때 지능은 완벽한 의사결정이 아니라 어림짐작일 뿐임을 알 수 있음
- 학문 역시 높은 지능을 요구할 뿐 완벽한 계산이 아니라 어림짐작에 머물러 있음
  - 왜냐하면 현실은 매우 복잡하여 인간의 계산능력(혹은 인지능력) 밖에 있기에 어느 정도의 가정(assumption)을 통해 현실을 단순화한 모형(model)에 의존하고 있기 때문임
  - 예를 들어, 회귀분석(regression analysis)은 원인(독립변수, x축)과 결과(종속변수, y축) 간의 인과관계를 파악하는 통계적 분석기법으로서 인과관계를 완벽하게 파악하는 것이 아니라 (선형성을 가정하여) 어림짐작하는 것임
  - 그 어림짐작의 정확성이 설명력(R<sup>2</sup>값)인데 일반적으로 사회과학에서는 설명력이 1(100%, 완벽함)보다 작음

### 3.4 계산능력에 한계가 없다면 지능은 쓸모없고 계산만 하면 된다

- 만약 계산능력의 한계가 없다면 어쩌면 지능은 쓸모없고 계산만 하면 될 것임
- 예를 들어, 현재 우리가 열광하고 있는 알파고(AlphaGO: Google DeepMind가 개발한 인공지능 바둑 프로그램)의 (인공)지능은 과도기일 뿐임. 알파고의 계산능력이 향상되면 (인공)지능은 더 이상 필요 없고 계산만이 존재함
  - 게임이 단순한 오목의 경우 컴퓨터(알고리즘)가 먼저 시작해서 사람을 이기는 것을 우리는 (인공)지능이라고 하지 않음. 계산에 의한 당연한 결과로 받아들임
  - 마찬가지로 현재 컴퓨터의 계산(연산)능력으로는 바둑이라는 게임을 완전히 계산할 수 없기 때문에 머신러닝(machine learning, 학습 알고리즘)이라는 어림짐작 즉 (인

- 공)지능을 도입하였으며 그 (인공)지능이 바둑전문가(사람)를 이겨 우리는 열광하고 있음
- 하지만 컴퓨터의 계산(연산)능력이 발전하여 바둑게임의 모든 경우의 수를 (“초읽기”라는 게임 시간에 대한 규칙을 지킬 수 있을 정도로) 신속하게 계산할 수 있다면 알파고의 머신러닝은 더 이상 쓸모없게 될 것임
  - 즉 인공지능 역시 컴퓨터의 계산능력 한계에 따른 (인간이 개발한) 어림짐작의 기술일 뿐이며 컴퓨터의 계산능력이 발전하면 인공지능은 더 이상 쓸모없고 (완벽한) 계산만 남게 됨

○ 다른 예로 당구와 볼링 스포츠를 생각해 보면

- 당구와 볼링은 기본적으로 정교한 물리법칙(힘의 법칙, 관성의 법칙, 원심력의 법칙, 공과 지면의 마찰력, 충돌에 의한 방향 전환 각도 등)에 의해 이루어짐
- 사람은 프로선수라 하더라도 이 모든 것을 계산할 수 없기 때문에 경험에 따른 어림짐작(지능)으로 행함
- 하지만 정교한 물리법칙을 계산할 수 있는 그리고 그 계산에 따라 정확한 물리력(큐대로 당구알을 치는 행위, 볼링공을 던지는 행위)을 행사할 수 있는 기계가 개발된다면 그 기계에는 (인공)지능이 필요 없고 계산으로 (프로선수를 이기고) 최고 점수를 얻게 될 것임

### 3.5 지능은 계산을 위한 과정으로서는 필요하다

○ 지능(어림짐작)은 계산(완벽함)을 위한 과정으로서는 필요함

- 예를 들어, 삼각형의 넓이를 도출하는 것은 “ $0.5 \times \text{밑변의 길이} \times \text{높이}$ ”로 계산하면 되지만, 그 공식을 발견하는 과정(적분 등)은 지능임
- 수학에서 소수(prime number, 양의 약수가 1과 자신뿐인 1보다 큰 자연수) 혹은 완전수(perfect number, 자기 자신을 제외한 양의 약수를 더했을 때 자기 자신이 되는 자연수)에 해당하는 실제 자연수를 찾는 과정은 계산일뿐이지만, 소수와 완전수의 개념을 정의하는 것은 지능임
- 세상에서 가장 아름다운 식이라 불리는 오일러 항등식(Euler's identity)  $e^{\pi i} + 1 = 0$  역시 단순한 계산으로 확인이 가능하지만, 그 공식의 발견은 지능에 의해 이루어졌음

○ 그럼에도 우리 사람의 지능이 가진 역할 및 중요성은 약화될 것임

- 4차 산업혁명이 지식의 자동화라고 표현하였듯이, 기계가 아직 완벽한 계산능력까지 발전한 것은 아니지만 지능(의사결정을 위한 알고리즘)의 영역까지 다룰 수 있을 정도로 계속 발전할 것이기 때문임
- 예를 들어, 기계가 수많은 삼각형의 밑변의 길이( $a$ ), 높이( $b$ ), 넓이( $s$ )의 정보를 수많은 함수에 대입해보면서 결국  $s = 0.5ab$ 라는 삼각형 넓이 공식을 도출할 수



있을 것이고(삼각형 넓이를 계산하는 공식을 사람은 연역적으로 유도한 것이지만, 기계는 귀납적으로 도출한 것임), 유사한 과정을 통해 오일러 항등식만큼이나 아름다운 (사람이 아직 발견하지 못한) “인공지능 항등식 #1(AI’s Identity #1)”이 발견될 수도 있음

### 3.6 예술도 계산이다

- 예술은 예술가의 미적 표현이고, 표현은 예술가의 의사결정임. 2장에서 언급하였듯이 의사결정은 계산이므로 결국 예술도 계산임
  - 예를 들어, 그리스 아테네의 파르테논 신전과 밀로의 비너스상에서 확인할 수 있듯이 시각적인 아름다움은 황금비율(1:1.618)을 따르는 경향이 있음(즉 황금비율을 계산하여 만들었을 것임)
  - 음악에서 가장 자연스럽게 들리는 음에 해당하는 완전4도와 완전5도는 기준이 되는 음과의 주파수 비율이 (수학자 피타고라스에 의하면) 각각 2:3과 3:4임(이를 협화음에 해당하는 순정률이라고 함)
  - 시조(時調)는 3장, 6구, 45자 내외로 초장(3, 4, 3, 4), 중장(3, 4, 3, 4), 종장(3, 5, 4, 3)의 규칙을 가급적 지켰음
  - 물론 현대의 예술은 이러한 비율 혹은 계산을 엄밀하게 따르는 것은 아니지만 현대의 예술가도 작품을 창작할 때 (인지 여부를 떠나) 자신만의 계산을 할 것임
- 최근 미술이든 음악이든 예술의 표현이 디지털화되면서 예술의 구현은 더욱 계산의 영역으로 들어오게 되었음
  - 예를 들어 색(color)은 컴퓨터에서 디지털로 수치화를 통해 구현됨.
  - 헥스값(HEX value)으로 할 경우 총 6자리의 16진법으로 색을 구현하는데 앞에서부터 2자리씩 빛의 3원색인 빨강, 초록, 파랑을 나타냄
  - 즉, #FF0000은 빨간색, #00FF00은 초록색, #0000FF은 파란색이 되고, 3원색이 모두 없는 #000000은 검은색이 되며, 3원색이 모두 채워진 #FFFFFF는 흰색이 됨
  - 맨 위를 #FFFFFF(흰색)로 하고 세로 한 픽셀(pixel, 화소) 마다 3원색의 값을 FF, FE, ..., 99, 98, ..., 01, 00으로 줄여나가면 흰색에서 시작하여 아래쪽으로 회색, 검은색으로 변하는 그라데이션(gradation, 농담, 濃淡)이 <그림 II-11>의 (가)처럼 만들어짐
  - 즉, 색의 변화에 대한 표현은 다양한 물감을 이용한 화가의 붓질에 의해서도 구현되지만 컴퓨터의 계산에 의해서도 구현됨
  - 또한 Adobe Illustrator(소프트웨어)의 블렌드(blend) 기능을 사용하면 <그림 II-11>의 (나)처럼 도형 형태의 변화까지도 계산에 의해 구현됨
  - <그림 II-11>은 매우 단순한 계산에 의해 구현된 예일 뿐이고, 다양하고 복잡한 계산(함수)을 통해 우리가 예술이라고 부를 만한 미술 작품이 창작되고 있음(물론 계산 자체는 소프트웨어가 하고 계산에 의해 작품이 나오도록 하는 설정 및 배치는 아직은 사람이 하고 있지만, 그것조차 소프트웨어가 하게 될 것임)

<그림 IV-11> Adobe Illustrator의 그라데이션(gradation)과 블렌드(blend) 기능



### 3.7 계산할 수 있으면 모방할 수 있고 모방할 수 있으면 창조할 수 있다

- 우리가 어떤 것(현상, 물체, 원리 등)을 계산할 수 있으면 그것을 모방할 수 있고, 모방할 수 있으면 모방을 응용하여 창조할 수도 있음
  - 예를 들어, 독수리가 하늘을 나는 원리(독수리의 날개 형태, 독수리가 바람을 이용하는 구조 등)를 이해하여 계산함으로써 독수리를 모방한 행글라이더를 만들었고, 모방으로부터 쌓은 지식을 응용하여 비행기를 만들었음
  - 또 다른 예로, 소고기 육수의 감칠맛을 만들어 내는 것이 글루타민산임을 이해(계산)해냄으로써 글루타민산이 포함된 다시마 육수로 소고기 육수의 감칠맛을 모방하였고, 모방에서 더 나아가 글루타민산과 소듐염을 결합하여 MSG(글루타민산소듐)를 만들었음
- 계산에서 모방으로 그리고 모방에서 창조로 발전하는 것은 사람만의 영역이 아니고, 기계역시 (사람보다 더 뛰어나게) 계산할 수 있으므로 (더 잘) 모방할 수 있고 모방으로부터 (어쩌면 더 훌륭하게) 창조할 수도 있을 것임
  - 소리는 파동이고 음악은 그 파동의 미적 조합임을 계산해내어 기계(인공지능)가 바흐의 음악을 모방하고, 새로운 음악을 창작하고 있음(인공지능 작곡 프로그램 Kulitta)
  - 또한 고흐의 화풍을 계산해내어 사진을 고흐의 화풍으로 변환(모방)하고, 새로운 그림을 창작하고 있음(Google Deep Dream, Magenta Project)
  - 즉 인공지능이 발전하면서 예술의 (계산을 통해 모방을 넘어) 창작 영역까지 기계가 담당하게 될 것임

### 3.8 예술창작은 기계가 하고 사람은 선별(파괴)한다

- 지능이 계산능력의 한계에 따른 어림짐작일 뿐인 것처럼, 예술창작의 창의성(creativity) 역시 창작(생산)능력의 한계에 따른 시도(try)일 뿐임
  - 예를 들어, 예술을 표현하고 구현하는 방법이 1에서 100까지 있는데 예술가의 실력과 창작(표현과 구현)에 소요되는 시간에 한계가 있어 1에서 100까지 모두 적용해볼

수 없고 그 중에서 하나만을 시도할 수 있다고 가정할 때, 기존 예술가들이 이미 2, 3, 5, 7의 방법을 사용하고 있어 이들과 차별화된 자신만의 고유성을 위해 어떤 예술가가 11의 방법을 “시도”하였는데 (예술가의 실력 혹은 통찰력에 의해서든 아니면 단순히 운이 좋아서든) 향유자(소비자)들이 그 방법을 좋아하면 우리는 이를 창의성이라고 부르게 됨

- 창작의 자동화(지식의 자동화)에 의해 기계는 (사람에 비해) 학습에 의한 실력 향상도 빠르고 창작에 소요되는 시간도 매우 짧아 1에서 100까지 모두 적용할 수 있게 됨
- 그 100가지 중에 우리(사람)가 좋아하는 것이 반드시 있을 것이기 때문에 우리는 기계가 창의적이라고 혹은 기계도 예술을 창작한다고 인정할 것임
- 이처럼 예술을 창작하는 것은 이제 사람보다 기계가 더 효율적이고 효과적이므로 예술창작은 기계가 담당하게 될 것임

○ 그렇다면 예술과 관련하여 우리(사람)의 역할은 무엇일까?

- 기계가 창작한 100가지의 방법(작품) 중에서 우리가 좋아하는 것을 선별하고 나머지는 파괴하는 역할을 할 것임
- 그러면 기계는 우리가 좋아하는 것을 학습해 나갈 것이고, 1에서 100까지를 무작위(random)로 적용(창작)하던 방식을 (앞에서 예로든 음악 큐레이션 서비스처럼 나의 취향을 이해하는) 맞춤형 적용(창작)으로 진화할 것임
- 기존 예술가들은 창작보다는 전문 선별가가 되거나 기계가 창작한 작품을 해석하고 사후적으로 의미를 부여하는 자가 될 것임

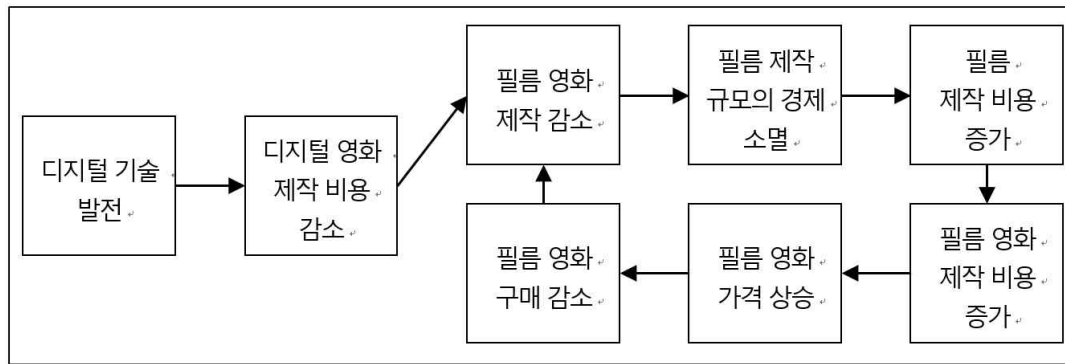
○ 물론 “그래도 사람이 창작한 예술작품이 좋아. 기계가 찍어낸 것은 싫어.”라는 사람이 있을 것이지만, 우리는 어떤 예술작품이 사람에 의해 창작된 것인지 기계에 의해 창작된 것인지 (구분하여 표기해야 하는 법적 장치가 없다면) 분별할 수 없을지도 모름

- 그리고 예술작품의 공급이 한정되어 있는 (그래서 예를 들어 미술 작품의 경우 향유 가치뿐만 아니라 투자가치도 중요한) 현재는 “누가 어떤 의도로 창작하였는지”가 더 중요할 수 있지만, 기계의 창작자동화에 의한 공급 증가(양과 다양성 모두)는 “내가 작품으로부터 어떤 느낌을 받게 되는지(향유 가치)”만 중시하도록 수요를 변화시킬 것임
- 그러면 창작자가 사람인지 기계인지의 구분은 의미가 약해질 것임

○ 또한 “기계보다 사람이 창작한 예술작품을 더 좋아하는 것”과 “사람이 창작한 예술 작품을 소비(소유, 향유)할 수 있는 것”은 별개임

- 그래서 기계보다 사람이 창작한 예술작품을 더 좋아하는 사람조차도 사람이 창작한 예술작품을 더 이상 소유할 수 없을지도 모름
- 예를 들어, <그림 II-12>의 과정에 의해, 필름 영화를 좋아하는 사람은 계속 존재할 것이지만 일반 대중은 필름 영화를 더 이상 볼 수 없고 디지털 영화만 볼 수 있을 것임

<그림 IV-13> 디지털 영화의 필름 영화 대체 과정



– 동일한 논리로 사람이 창작한 예술을 좋아하는 사람은 계속 존재할 것이지만 일반 대중은 사람이 창작한 예술은 소비(소유에서 향유까지도)할 수 없고 기계가 창작한 예술만 소비할 수 있을 것임

○ 사람은 계속 예술을 창작할 것이지만, 예술창작은 창조가 목적이 아니라 교육 혹은 여가의 수단으로만 남을 것임

– 계산기가 있지만 우리는 여전히 산술을 공부하고 있고, 공장에서 완제품이 생산되어 나오지만 우리가 직접 제작(DIY: do it yourself)하고 있듯

## 4. 문화예술교육과 신기술의 융합과 실천

### 4.1 문화예술에서의 4차 산업혁명 신기술 도입 동향

#### 4.1.1 문화예술에서의 4차 산업혁명 도입 준비

○ 4차 산업혁명의 5가지 관점

- 지능화/자동화: AI & Big Data
- 초연결성: IoT와 융복합
- 초개인화: 소비자선택, 취향 고도화
- 협업 창작: 개방형 혁신 플랫폼
- 혼합현실: 가상, 증강현실, 혼합현실(VR/AR/MR)

○ 문화예술의 변화/발전/진화할 것인가?

- 5가지 관점에 의한 변화는 어떠한 것인가?
- 어떻게 대비해야 하는가?
- 예술가, 예술업의 변화는?
- 대중의 예술 소비는?
- 정부와 단체의 대응 준비는?

## － 문화예술산업의 변화는?

<그림 IV-14> 문화예술에서의 4차산업혁명기술에 의한 변화



## 4.2 탐색적 가설

○ 4차 산업혁명 신기술은 앞에서 살펴본 3가지 세부적 접근성에 어떤 영향을 미치게 될까?

가설 수준에서 장점을 정리해보면 <표 II-7>과 같음

<표 IV-7> 문화예술교육 과정에서 신기술이 미치는 장점

구분	장 점
(협회의) 접근성 (access)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육/향유 가격(+거래비용)이 저렴해져 교육받을 기회/권리가 더 높아질 것임</li> <li>- 개인 취향에 맞는 분야를 추천해줄 것이므로 자발적 접근을 더 높여줄 것임</li> <li>- 불가능했던 접근을 가능하게 해줌</li> </ul>
학습적 수월성 (ease)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 더욱 정확한 안내/설명/지도를 통해 학습이 더 쉬워짐</li> <li>- 개인 특성에 맞는 학습을 추천해줄 것이므로 교육의 주고받음이 쉬워짐</li> <li>- 힘겨운 부분을 보조해줘 더 나아갈 수 있음</li> </ul>
예술적 수월성 (excellence)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 저렴한 비용으로 개별 맞춤 교육이 가능해져 실력을 향상시킬 수 있음</li> <li>- 개인 소질에 맞는 분야를 추천해줄 것이므로 높은 실력을 추구할 수 있음</li> <li>- 귀찮은 부분을 대신해줘 중요한 것에 더 몰두할 수 있음</li> </ul>

－ 예를 들어, 빅데이터와 인공지능의 결합으로 발전할 높은 수준의 큐레이션 기능은 개인의 취향/특성/소질에 맞는 분야를 추천해줄 것이며, XR(VR/AR/MR)에 의한 3D 교습 및 가상인간(virtual human) 시범 등은 저렴한 가격으로 개별 맞춤으로 보다 정확한 지도를 가능하게 해줄 것임<sup>17)</sup>

－ 또한 기술의 발전은 신체적 어려움에 의해 시도조차 할 수 없었던 불가능한 표현을

가능하게 해줄 것이고, 일부 힘겨운 부분을 보조해주거나 귀찮은 부분을 대신해줌으로써 학습자의 학습 장벽을 제거해줄 것임

○ 물론 위 표에서 제시한 장점만 있는 것은 아님

- 예를 들어, 개인 취향에 맞는 분야를 추천해주는 큐레이션 시스템은 이미 형성된 취향에만 맞추어 추천함으로써 다양한 분야의 “탐색적” 접촉에 따른 취향 개발의 가능성을 줄임으로써 취향의 다양성을 줄이게 할 수 있음
- 학습적 수월성은 “고난/인내”의 결과로 형성될 수 있는 예술적 수월성 혹은 창의성으로 연결되지 못할 수도 있음
- 또한 예술적 수월성은 절대적이라기보다는 상대적일 수 있으며 표현된 기술(skill) 그 자체 보다는 고난도 달성에 대한 경이일 수 있다는 점에서, 신기술의 도움에 의해 향상된/성취된 예술적 수월성은 예술적 수월성으로 인정받지 못하는 “역설(paradox)”에 빠질 수도 있을 것임

### 4.3 사례 분석

○ 문화예술 분야에서의 4차 산업혁명 신기술 도입 사례는 미술 분야, 공연 분야, 음악 분야, 기타 분야에서 실험적으로 시도되고 있음

- 미술 분야에서는 인공지능에 의한 미술품 창작 시도, MS/Delft U, 램브란트 미술관의 “넥스트 램브란트 프로젝트”, 그리고 Google 인공지능 Deep Dream이 창작한 미술품 전시회의 사례가 있음
- 공연 분야에서는 인공지능/로봇의 공연, 로봇 ‘미온’이 출연한 공연인 ‘마이 스퀘어 레이디’, 로봇 ‘제미 노이드’에서의 사요나라 출연 등이 있음
- 음악 분야에서는 AI/로봇의 음악 창작과 연주, Google 인공지능 마젠타에 의한 창작, 조지아텍 기술팀에 의한 연주 로봇 사이먼 제작, 예일대 음악창작 인공지능인 Kulitta 등이 있음
- 기타 분야에서는 인공지능/로봇의 요리, 인공지능에 의한 영화 시나리오 제작, IBM 인공지능 왓슨에 의한 다양한 요리 메뉴 개발, Moley Robotics에 의한 ‘로봇 키친’, 그리고 앤디 허드에 의한 시트콤 ‘프렌즈’의 새로운 에피소드 창작 등이 있음

---

17) 이는 일종의 “mass-customized (education) service”라고 할 수 있다. 과거 전통적인 제품 생산시스템에서는 대량생산(mass production)이 이루어졌다가 컴퓨터 기술의 도움과 JIT(just-in-time) 시스템에 의한 생산 비용 절감으로 대량생산의 장점을 유지한 채 고객화(customization)가 가능해졌다. 하지만 사람에 의해 생산되는 교육 서비스의 경우는 일률적으로 이루어지는 대량 서비스이거나 개별 교습이라는 고객화가 분리되어 이루어져 왔다. 4차 산업혁명 신기술은 교육서비스에서의 “mass customization(대량맞춤 혹은 대량고객화)”이 가능하게 할 것이라고 예상된다.

<그림 IV-15> 문화예술 각 장르에서의 4차산업혁명 신기술 도입 예시



#### ○ 구글과 함께하는 반짝 박물관

- 2017 구글 아트 앤 컬처가 아시아 지역에 최초로 선보이는 오프라인 체험공간으로 국립중앙박물관에서 진행됨
- 구글의 첨단 정보기술과 전 세계 문화유산이 만난 문화예술 체험공간으로, 구글의 인공지능(AI), 가상현실(VR)과 360도 영상, 기가픽셀 기술 등을 활용한 세계의 문화유산과 예술작품 체험을 제공함
- 로랑가보(구글아트 앤 컬처 랩 총괄)은 “가상현실, 인공지능의 기술적 발전으로 문화를 체험하는 방식이 바뀌고 있다”라며 “이번 박물관을 통해 어린이들이 전 세계 문화유산을 체험하고 문화, 예술, 과학에 대한 호기심을 더 키워나갈 수 있기를 바란다”라고 전함

<그림 IV-16> 가상현실을 통한 미술작품 감상, 그리기 사례



가상현실을 통한 작품 감상

기가픽셀을 이용한 미술작품

틸트 브러시를 통한 그림그리기

(출처: CH49.9)

<표 IV-8> 구글 반짝반짝 박물관의 사례

반짝 박물관 공간 구성		
1	과거, 현재 그리고 미래의 그림	가상현실(VR) 기술을 활용해 가상의 공간에 그림을 그릴 수 있는 기술과 결합된 그림 그리기
2	작은 것은 크게, 먼 것은 가깝게	육안으로 식별할 수 없는 디테일한 부분까지 초고해상도 기가픽셀 이미지로 실감나는 감상
3	가보지 않아도 가볼 수 있는 세상'	360도 영상을 감상할 수 있는 VR 뷰어인 카드보드를 활용해 세계의 유적지나 곳곳의 박물관을 관람
4	'이어주고 묶어주고'	인공지능(AI)을 직접 체험해보고, 내가 원하는 대로 예술에 접목해볼 수 있는 디지털 실험실

(출처: 구글 한국 블로그)

○ 한여름 예술가의 실험실

- 서울 창의 예술교육센터에서 진행하였으며 미디어, 코딩, 전기회로 등 예술과 기술의 융복합을 새롭게 경험하며 창의적 역량을 키울 수 있는 메이커 중심 프로그램임
- 다양한 미디어 장비와 전기회로 및 아두이노를 이용한 심화 체험 활동을 통해 창의적 사고와 주체적 해결능력을 향상시킬 수 있는 미디어랩 프로그램과 예술과 기술이 결합된 융복합 프로그램으로 소리, 시각, 움직임 등의 장르를 기술과 결합시켜 나만의 예술작품을 만드는 테크노아트랩 프로그램이 진행됨
- 심화 또는 1일 체험 프로그램으로 구성되며, 연령별로 난이도 선택이 가능함



<표 IV-9> 한여름 예술가의 실험실 사례

미디어랩 프로그램	인공지능 멜로디	구글 인공지능과 함께 멜로디를 작곡하며 나만의 창의적인 노래를 만들어 합주하는 프로그램
	LED스트링 아트	아두이노를 활용해 LED의 색과 밝기 조절할 수 있는 스트링 아트 작품을 만들어 보는 프로그램
	미디어 캔버스	스마트폰이나 디지털카메라로 수집한 사진과 영상을 기반으로 미디어 작품을 제작하여 벽에 다양한 영상을 투입하는 프로그램
	아두이노 애니메이션	아두이노를 활용해 모터와 컨트롤러를 만들고 센서를 기반으로 한 코딩을 통해 자동으로 움직이는 애니메이션을 만드는 프로그램
테크노아트랩 프로그램	슈퍼히어로 LED 글로브	LED 방렬 회로로 다양한 색의 빛을 만들고 스위치를 응용해 손가락이 맞닿으면 빛을 내는 LED장갑 만들기 프로그램
	비주얼 드로잉로봇	모터의 원리를 이용해 움직이는 드로잉 로봇을 만들고 로봇이 그린 그림과 연상되는 이미지를 드로잉 작품으로 완성해보는 프로그램
	우주인의 전자악기	도체와 부도체의 원리를 바탕으로 무엇이든 소리로 만들 수 있는 장치를 이용해 나만의 전자악기를 만들고 이를 활용하여 구글 인공지능과 같이 합주해보는 프로그램

#### ○ 신기술에 의한 클래식 음악의 접근성 개선 사례

- 클래식 음악은 과거 귀족과 부유층의 전유물이었으나, 제1차, 2차, 3차 산업혁명을 거치면서 대중의 향유가 가능해지고, 공연 관람과 교육, 참여에의 접근성이 크게 개선되어 왔음
- 따라서, 4차 산업혁명 신기술과 융합한 문화예술교육의 경우에도 일반 대중의 보편적 접근성 개선에 크게 기여할 것으로 예측되고 있음
- 특히, 포용적 관점의 접근성은 이러한 4차 산업혁명 신기술에 의해 크게 개선될 것으로 전망됨

<그림 IV-17> 신기술에 의한 클래식 음악공연 및 교육 접근성 개선 사례



#### 4.4 논의

- 기술은 도구였고 그 도구의 발전은 사람의 생활을 변화시켜왔듯이, 4차 산업 혁명에 따른 신기술의 발전도 문화예술교육의 과정을 변화시킬 것임
- 앞에서 살펴보았듯이, 그 신기술의 발전은 문화예술교육의 접근성, 학습적 수월성, 예술적 수월성에 긍정적인 그리고 부정적인 영향을 미치게 될 것임
- 결국, 긍정적인 영향을 강화하기 위해 신기술을 어떻게 활용할 수 있는지에 대해서는 문화예술교육의 목적이 무엇이냐에 따라 달라질 것임
- 문화예술교육의 목적은 1) 예술적 수월성 추구(전문예술), 2) 교육의 수단으로서 예술의 활용(예를 들어, 창의성 형성을 위한 예술교육), 3) 여가의 수단으로서의 예술의 활용(생활 예술)로 구분해 볼 수 있을 것임
- 만약 교육 혹은 여가 수단으로서의 예술의 활용이 문화예술교육의 목적이라면 4차 산업 혁명 신기술에 따른 접근성 및 학습적 수월성 향상이 매우 긍정적인 역할을 할 것임
- 하지만 예술적 수월성을 추구하는 것이 문화예술교육의 목적이라면 표현의 정교함과 창의성을 높일 수 있을 때에만 유효할 것임
- 결국 다음 물음에 대한 해답을 찾아가는 과정을 통해 곧 “4차 산업혁명 신기술을 문화예술교육에 어떻게 융합하고 실천할 것인지”에 대한 전략을 도출해야 할 것임
  - “가상(virtual) 엘시스테마(El Sistema)도 실제(real) 엘시스테마와 동일한 성과를 달성할 수 있을까?”



---

## V. 결론 및 시사점

---

1. ‘문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 구도’ 결론 및 시사점
2. ‘장애 예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도’ 결론 및 시사점
3. ‘문화예술교육 접근성 강화를 위한 4차 산업혁명 신기술 결합과 실천’  
결론 및 시사점



---

## 결론 및 시사점

---

- 본 연구에서는 혁신적 포용 국가 달성과 서울어젠다에 의한 미래 문화예술교육 정책 개발과 역할 정립을 위해 **【포용적 관점의 문화예술교육의 구도와 실천모델】**에 대한 연구를 진행하였음
- 특히, 서울어젠다의 3대 목표 중 하나인 『예술교육의 보편적 접근성』 관점에서 문화예술교육에서의 ‘포용과 배제’에 대한 문제 정립과 포용적 관점의 문화예술교육 구도 정립에 대한 연구를 진행하였으며, ▲문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 구도, ▲장애 예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도, 그리고 ▲문화예술교육 접근성 강화를 위한 기술 결합과 실천의 세 가지 소주제에 대한 연구를 진행하였음

### 1. 문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 구도

- 문화예술교육의 사회적 포용의 개념 및 구도에서는 다양한 삶의 주체들을 대상으로 사회적 배제를 극복하는 포용적 문화예술교육의 개념과 범주를 제시하였고, 이의 실천을 위한 **【주요 연구주제와 연구 방향】**을 제시하였음

- 첫 번째로는 **『문화예술교육 향유정책과 접근성』 개념과 구도를 제시함**

- 이는 문화예술교육에서 이제까지 기준으로 삼던 문화권과 접근성에 대한 해석을 새롭게 할 수 있는 계기로서 향유층에 대한 근본적인 정의와 분류, 비향유층에 대한 심층적인 분석을 통해 문화예술 향유에서의 보편적 접근성을 구체적으로 정의하고 실현방안을 모색하는 것이 필요하다는 것임

- 두 번째로는 **『포용적 예술의 영향에 대한 연구』 임**

- 이는 예술이 갖는 근본적인 사회 통합적 요소를 고려하면서 포용적 문화정책이 갖는 사회 자본 형성 및 예술의 사회적 영향에 대한 신뢰를 바탕으로 포용적 문화예술교육의 사회적 영향 연구에 대한 진지한 고민과 심도 깊은 연구가 필요하다는 것임
- 영국, 미국, 호주 등에서 1993년부터 실시된 ‘예술의 사회적 영향’(social impact of the arts) 연구에서는 개인적 발전(personal development), 사회적 결속력(social cohesion), 공동체 의식의 강화와 자기 결정력(community empowerment and self-determination), 지역의 이미지와 정체성(local image and identity), 상상력과 비전(imagination and vision), 건강과 웰빙(health and well-being)의 여섯 가지 주제에 대한 연구를 통해 접근했음
- 따라서, 우리나라에서의 포용적 예술에 대한 연구는 우리나라 문화예술 분야 및 사회, 정치, 경제 환경을 고려한 문화예술교육의 사회적 영향의 세부 주제를 정립

- 하고, 이에 대한 세부적인 추가 연구를 진행할 필요성을 제기하였음
- 마지막으로 『문화예술교육 전문인력의 새로운 상』을 제시하였음
    - 포용적 예술 개념이 진행되는 과정에서 이를 수행하는 매개 인력인 문화예술교육 전문인력이 갖추어야 할 역량과 전문성을 제시하였음

## 2. 장애 예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도

### 2.1 연구 진행 과정과 주요 발견점

- 장애예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도에 대한 연구에서는 문화예술교육의 출발지점부터 이슈가 된 문화예술교육의 “접근성”과 “고유성”의 개념을 명확히 하는 것에서 시작함
  - 접근성: 물리적, 경제적, 사회적, 인지적 접근 이상의 심리적, 정서적 접근성
  - 고유성: 작가 고유의 언어로 스스로를 드러내는 과정과 결과
- 문화예술 경험으로부터의 배제, 갈등, 차별, 불평등에 이어 장애인이기 그 표현과 경험 이 비주류 되거나 메인스트림 문화, 예술에서 배제되고 있으며,
- 따라서, 지난 60 이후의 장애인 예술활동, 특히 교육의 관점에 대한 검토를 통해 포용적 시대의 장애 예술교육의 방향과 추진전략을 모색하였음
- 따라서, 본 연구에서는 다음과 같은 연구주제를 설정하고 연구를 진행하였음
  - 장애 예술에 대한 포용적 관점 적용과 ‘포용적 예술(Inclusive Arts)’
  - 국내외 ‘포용적 예술’의 새로운 구도와 전망
  - 문화 다양성과 ‘포용적 예술’
  - 장애 관련 문화예술교육 프로그램 개발 및 실행
  - 장애 관련 문화예술교육 매개 인력의 상과 리더십
- 본 연구에서는 이러한 주제들에 대한 심층적인 연구를 진행하기 위해, 문헌 조사와 심층 인터뷰 기반의 기반적인 조사 연구를 진행하였음
  - 심층 인터뷰 대상자는 참여작가, 매개자, 교육자, 페실리테이터 등 총 9명임
  - 선진사례 검토를 통해 예술교육 효과와 장애 문화예술교육 방향 도출하였음
  - 국내 장애 문화예술교육 환경조사(공간, 인력, 콘텐츠, 발표와 공유)에 대한 조사도 진행하였음
  - 아울러, 장문원을 중심으로 진행된 “2019 포용적 예술작가 워크숍”, “포용적 접근의 장애 예술 창작 개발과 관객 개발 리서치 및 워크숍”, 잠실 창작 스튜디오 레지던시와 지원사업을 중심으로 변화하는 포용적 장애 문화예술교육 구도를 모색하였음
  - 심층 인터뷰를 위한 질문은 다음의 5개 핵심 질문을 기반으로 수행하였음
    - Q1) 예술가는 어떻게 탄생하는가? 하는 질문에 대해 예술가 스스로의 인식만큼이나 이는 사회가 부여하는 것이라 생각합니다. 선생님의 경험 속에서 “장애 예술

가”의 정의와 개념은 무엇일까요?

- Q2) 우리 사회에 장애 예술을 이해할 수 있는 충분한 미학과 언어의 체계가 마련되어 있다고 생각하지는지요? 그렇지 않다면 무엇이 가장 큰 문제일까요?
- Q3) 최근의 변화에서 예술가 육성의 방법은 비장애 예술가와의 협업이라 생각하는 분들도 계신 것 같습니다만 장애 예술가는 어떻게 육성되고 사회에 진입해야 할까요?
- Q4) 매개자가 중요한 시대입니다. 장애 예술을 위한 매개자의 역할과 이들의 역량은 세부적으로 어떻게 정리될 수 있을까요?
- Q5) 생각하고 계신 매개자의 필요한 역량을 기를 수 있는 교육 기관의 설치와 기관 교육 과정에서 생각해야 하는 것에 대한 의견을 부탁드립니다.

## 2.2 연구의 시사점

- 본 연구를 통해 부각된 장애 예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도의 문제점 혹은 해결과제는 다음과 같음
  - 장애 예술 매개인력에 대한 명확한 개념이 부재함
  - 기회 제공의 관점이 사회 복지적 시각에 의함
  - 차별, 소외의 맥락은 비차별, 수용의 형태로 귀결됨
  - 주로 각 단체별 개별 방식으로의 접근하고 있음
  - 전문 매개인력의 부재
  - 장애 예술인이 매개를 겸하는 경우가 대부분인 것으로 나타남
- 따라서, 이러한 문제를 해결하기 위한 방향은 다음과 같이 정리될 수 있음
  - ‘다양성’의 관점에서 논의가 필요함
  - 특별한 존재보다 일상의 존재로 인식하는 것이 필요함
  - 장애 예술의 확장이 요구됨(기능, 사회적 의미 등)
  - 관계성(relationship) 형성에 주목할 필요가 있음
  - 전문 매개인력 양성(개인/단체)이 요구됨
  - 체계적, 전문성, 활동 지속성이 요구됨

## 2.3 장애 예술 대상 포용적 문화예술교육을 위한 제언

- 본 연구의 결과를 이용하여 장애예술 대상 포용적 문화예술교육의 구도 형성과 발전을 위해 ‘제도적 지원 방안’과 ‘재정적 지원 방안’의 두 가지를 제언함
- **특수교사, 일반교사의 전문성 강화**
  - 제도적 지원:



- 장애인을 위한 교육의 질적 제고를 위한 교육 콘텐츠 조사와 개발 방안
- 장애·비장애 어린이의 통합을 위한 교육 과정 및 교사연수 개선방안 연구
- 순회/지원교사와의 협력 체계 구성
- 치료/치유와 교육의 통합적 교과 과정 개발을 위한 연구
- 교사 네트워크와 사이버 커뮤니티 개설과 운영

– 재정적 지원:

- 장애별 교육 내용의 다양성을 가져올 수 있는 콘텐츠 개발
- 연구 활동과 워크숍, 교사 동호회 지원
- 문화기반 시설에서의 교육 활동을 위한 지원

#### ○ 문화예술 전문강사를 위한 대상 중심(장애 유형별) 교육 강화

– 제도적 지원:

- 장애 유형, 생애주기와 장애 문화 이해를 위한 장애인 현황 연구

#### ○ 장애인문화예술교육 전문강사 양성의 체계화

– 제도적 지원:

- 장애인문화예술교육 전문강사의 체계적 양성을 통한 문화예술교육의 질적 수준 제고 방안
- 주관 단체와 협력하여 인턴제 실시와 경력 인정

– 재정적 지원:

- 관련학과가 있는 대학과 연계하여 장애인문화예술교육 전문과정 운영

#### ○ 문화예술코디네이터의 정착

– 제도적 지원:

- 지역 센터에 필요한 인력을 배치하고 이들과 연계하여 지원 사업 추진

– 재정적 지원:

- 지역문화예술교육센터에서 장애인 부분을 담당할 전문인력 양성

### 3. 문화예술교육 접근성 강화를 위한 기술 결합과 실천

○ 문화예술교육 접근성 강화를 위한 기술 결합과 실천에서는 문화예술교육의 접근성을 [접근-학습-성과]의 각 교육 과정에서 발생할 수 있는 신기술에 의한 접근성을 각각 Access-Ease-Excellence로 정의하였음

○ 또한, 문화예술교육 각 단계에서 신기술이 미치는 영향과 장점을 세분화하여 제시하였음

○ 그러나 4차 산업혁명에 따른 신기술의 발전은 문화예술교육의 접근성, 학습적 수월성, 예술적 수월성에 긍정적인 그리고 부정적인 영향을 동시에 줄 수도 있으며, 문화예술교육의 포용성과 이에 따른 접근성은 포용의 개념이 세분화되고 구체화할 경우 신기술을 이용한 포용의 실현과 접근성 확보가 나타날 수 있음

- 예를 들어 사회적 배제를 극복하는 포용과 접근성이라면 과거의 [부유-빈곤]의 포용과 접근성에서 벗어나, 향유와 비향유, 장애와 비장애, 다문화, 성소수자, 서울과 지역 등의 배제와 다름의 환경과 개인적 상황을 고려한 접근성에 대한 요구사항을 세밀히 확인하는 작업이 선제적으로 필요함
- 이후 ICT 신기술 등 4차 산업혁명 신기술을 어떻게, 어디에, 누구에게 적용할 것인지, 그리고 적용에 의한 효과는 무엇이고, 비용은 어떠한지 등에 대한 후속적 연구와 분석이 필요함
- 결론적으로 문화예술의 보편적 접근성을 제공하기 위해서는 우선적으로 사회적 포용의 개념 및 구도에서는 다양한 삶의 주체들을 대상으로 사회적 배제를 극복하는 포용적 문화예술교육의 개념과 범주를 정립하고, 이의 실천을 위한 실천적, 기반적 연구가 필요하다는 것을 의미함
- 또한 문화예술교육의 보편적 접근성 제공을 위해 ICT 신기술과의 결합과 실천이 필요하지만, 이는 포용에 의한 접근성이 세부적으로 분류되고 필요한 사항들이 체계적으로 정리된 후에 접근성 강화를 위한 ICT 신기술 융합의 실천 방안이 제시될 수 있을 것임



---

## VI. 참고문헌

---



---

## 참고문헌

---

### ○ 국내문헌

- K-ICT 빅데이터센터(2018). Bigdata Monthly. K-ICT 빅데이터센터.
- 권희원 & 변정은(2018). 문화예술교육을 통한 일상의 변화와 교육적 의미 탐구. 문화예술교육연구, 13(3), 21-48.
- 김미림(2010). 일본의 장애인 문화정책과 민간의 활동, 해외동향분석: 장애인 문화정책, 한국문화관광연구원.
- 김세훈 외(2004). 문화예술교육 증장기 발전 방안, 서울: 한국문화관광정책연구원.
- 김정선, 박정유, 연혜경(2008). 초·중등학교 교과 통합형 문화예술교육 모형개발 연구. 조형교육, 32, 1-36.
- 김종백(2007). 문화예술분야 교수학습방법론 개발연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 김종백(2010). 2010 문화예술교육 콜로кви엄: 미래사회와 문화예술교육 - 문화예술교육의 포괄성과 접근성, 35-54. 한국문화예술교육진흥원.
- 김태완 외(2012). 예술인복지법 통과 의미와 과제, 보건복지포럼.
- 대통령문화특별보좌관실(2012). 한국장애인예술백서.
- 류기혁 & 김선경(2018). 학교 주도형 문화예술교육 운영 효과 연구: 문화예술역량 증진을 중심으로. 문화예술교육연구, 13, 67-95.
- 문화체육관광부(2007). 장애인 문화 활동 실태 및 욕구 조사.
- 문화체육관광부(2007). 장애인 문화복지 증진 기본계획을 위한 기초연구.
- 문화체육관광부(2012). 장애인 문화예술 실태 및 센터 건립 타당성 조사.
- 문화체육관광부(2014). 장애인 문화예술 향유 확대 사업 추진(안).
- 박강순(2018). 5G 통신 서비스 및 산업기술 동향. 정보통신기획평가원.
- 박승규. 인공지능 기술 동향. 정보통신기획평가원.
- 박신의 외(2018). 장애인 문화예술활동 실태조사 기초연구. 서울: 한국장애인문화예술원.
- 박신의(2013). 예술의 사회적 영향 연구 분석과 정책적 함의. 문화정책논총, 제27집 1호, 한국문화관광연구원, 57-75.

박신의(2014). 소장품 경영, 새로운 지평과 접근: 박물관의 사회적 포용(social inclusion)에 따른 관점에서. 한국박물관대회 자료집, '박물관 컬렉션 커넥션', 2014. 9. 12, 국립중앙박물관, 1-14.

박신의(2015). 박물관의 사회적 포용에 따른 지역사회 발전. 박물관국제학술대회 자료집, '지속가능한 사회를 위한 박물관', 2015. 5. 15, 국립중앙박물관, 121-140.

박신의(2015). 예술치유 프로그램 평가 연구 - 우리가 만드는 라디오 드라마를 대상으로. 문화예술교육연구, 83-105.

박신의(2018). 포용적 예술'(inclusive arts)을 통한 장애 예술의 개념적 연구. 문화예술경영학연구, 제11권 2호, 통권 21호, 39-61.

박신의(2019). 포용적 문화정책의 구도. 2019 혁신적 포용국가를 위한 문화정책 토론회 자료집.

박영정 외(2010). 문화예술인 실태조사 개선 방안 연구, 한국문화관광연구원.

박윤옥(2010). 박물관과 사회적 역할: 사회 포용(Social inclusion). 박물관학보, 18·19권, 한국박물관학회, 67-86. 문화예술교육, 창조적 잠재력을 깨우는 힘. 한국무용교육학회 학술지, 제 21권 2호.

박은영(2007). 문화예술교육 교재분석 및 개발방안 연구, 25-27.

박정애(2001). 포스트모던 미술, 미술교육론. 서울: 시공사. 이현주, 김화숙, "가상·증강현실 기술 및 산업동향", 정보통신기획평가원. 2018.

박지은(2010). 프랑스의 장애인 문화정책, 해외동향분석: 장애인 문화정책, 한국문화관광연구원.

방귀희(2013). 장애예술인의 창작 활동 경험에 관한 연구, 숭실대학교 박사학위논문.

방귀희(2014). 장애인문화예술의 이해, 도서출판 솟대.

방귀희(2017). 장애인문학의 특성과 과제, 국제한인문학 21집, 5-40.

방지윤(2016). 장애인 접근 가능성 재고를 위한 미술관 정책 비교: 국내외 사례 비교를 중심으로, 서울대학교 석사학위논문.

배상봉(2000). 장애인복지증진을 위한 원격교육활성화방안에 관한 연구. 연세대학교 행정대학원 석사학위논문.

백령·권영옥·김태황·박숙경·윤상용(2005). 장애인 문화예술교육 종합계획 수립을 위한 기초 연구. 한국문화예술교육진흥원.

손운석(2015). 예술인 복지법에 대한 평가와 개선방안, 법제논단.

신승환(2006). 「문화예술교육론 연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2006), 39.

신승환, 연혜경, 김정선(2007). 문화예술교육론 연구. 한국문화예술교육진흥원.

신연숙(2014). 문화예술교육에 참여하는 성인학습자의 학습성과 관련 변인들의 구조적 분석. 충남대학교 대

학원 박사학위논문

양현미(2004). 문화예술교육 활성화를 위한 정책기반 조성방안 연구. 한국문화관광정책연구원.

엄정순(2018). 세상이 어떻게 보이세요?, 쌤터.

오양열 외(2008). 사회적 배제 개념을 활용한 문화예술정책의 새로운 방향성 모색. 서울: 한국문화예술위원회.

용환성(2018). 4차 산업혁명 신기술 동향 및 기술분석. ㈜리얼리티랩.

윤자혜(2010). 미국의 장애인 문화정책, 해외동향분석: 장애인 문화정책, 한국문화관광연구원.

윤종현, 홍성준, 조은주, & 박주만(2016). 문화예술교육 현황조사 체계 구축 연구. 서울: 한국문화예술교육진흥원.

이대영(2019). 문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초 연구, 한국문화예술교육진흥원

이문화(2014). “장애인의 문화적 권리 보장에 대한 소고”, 한국콘텐츠학회논문지 14(9): 267-274.

이민경(2015). “장애인의 사회 및 문화·여가 활동 실태와 정책과제”. 보건복지포럼 226: 61-73.

이승민(2018). 블록체인 관련 동향 및 시사점. NIPA.

이아름(2018). 클라우드컴퓨팅 시장 및 정책동향. 융합연구정책센터.

이영규 외(2012). 한국장애인예술정책연구, (사)장애인문화진흥회.

이혜경(2010). 영국의 장애인 문화정책, 해외동향분석: 장애인 문화정책, 한국문화관광연구원.

전병태 외(2014). 장애인 예술 장르별 지원 방안 연구, 한국문화관광연구원.

전병태(2017). 장애인문화예술 실태 및 진흥 정책 방안, 장애인의 문화적 권리 보장을 위한 입법과제, 국회입법조사처.

정갑영(2001). 초등생 문화 예술 교육 프로그램 개발. 한국 문화 정책 개발원.

정성교(2018). 블록체인 기술 및 연구 동향 분석. KERC.

정연백 외(2014). “문화예술복지정책에서의 장애인의 역할과 체감효용에 관한 연구: 장애인 문화예술향수 지원사업을 중심으로”, 한국사회와 행정연구 25(3): 91-116.

정연희(2008). 문화예술교육학 정립의 필요성. 모드니 예술, 145-155.

정영진(2009). 예술교육의 필요성과 교육법 고찰: 플루트교육 중심으로. 동국대학교 문화예술대학원 석사학위논문.

천정웅 외(2015). 현대사회와 문화 다양성 이해, 양서원.



최계영(2016). 4차 산업혁명 시대의 변화상과 정책 시사점. KISDI.

최정남(2018). 노년문화예술교육에 대한 예술기반 실행연구 - 수월성과 접근성의 정책적 담론을 중심으로. 전남대학교 대학원 박사학위논문.

한국무역보험공사(2018). 5G 및 이동통신산업 동향분석. KSURE 산업동향보고서.

한국문화관광연구원(2007). 장애인 예술활동 지원방안.

한국문화관광연구원(2010). 장애 예술인 창작 활동 현황 및 활성화 방안

한국문화예술진흥원(1998). 예술 교육. 한국문화예술진흥원.

한국시각장애인협회(2007). 에이블아트; 차이와 소통의 예술, 사회평론.

한국장애인문화진흥회(2011). 한국장애인예술인총람.

한국장애인복지진흥회(2007). 장애문화예술인 실태조사.

한국정보통신기술협(2018). SW컴퓨팅-클라우드 컴퓨팅. 한국정보통신기술협회.

한상철, 장종찬, 이성일(2018). 무인항공기(Drone) 기술동향과 산업전망. 한국산업기술평가관리원.

한지혜(2007). 유치원의 문화예술교육 및 교사연수에 대한 실태 및 요구도. 열린유아교육연구, 12(3), 363-386.

현대경제연구원(2016). 4차 산업혁명의 등장과 시사점.

황정현, 강현주, 민경원, 박유신, 박정애, 오레지나(2009). 문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구. 한국문화예술교육진흥원.

## ○ 해외문헌

[online] MoMA.org. Available at: [http://www.moma.org/collection/details.php?theme\\_id=10053](http://www.moma.org/collection/details.php?theme_id=10053)

Albright, A. C.(1998). "Strategic abilities: Negotiating the disabled body in dance." Michigan Quarterly Review 37(3): 475-501.

Arts Council England.(1999). Addressing Social Exclusion: A Framework for Action.

Arts Council England.(2018). Equality, Diversity, and the Creative Case, A Data Report, 2016-2017.

Arts Council England.(2010). Disability Equality Scheme 2010-2013.

Austin, S., Brophy, C. Temle A., MacDowall, L., Paterson, E. and Roberts, W.(2015). Beyond Access: The Creative Case for Inclusive Arts Practice Literature Review. Melbourne: Arts Access Victoria.

- Barnes, C., and Mercer, G.(2001). "The politics of disability and the struggle for change." *Disability, Politics and the Struggle for Change*: 10–33.
- Belfiore, E. and Bennett, O.(2008). *The Social Impacts of the Arts: An Intellectual History*. New York: Palgrave Macmillan.
- Belfiore, E. and Bennett, O.(2010). Beyond Toolkit Approach: Art Impact Evaluation Research and the Realities of Cultural Policy–Making. *Journal for Cultural Research*, 14(2), 121–142.
- Belfiore, E.(2002). Art as a Means of Alleviating Social Exclusion: does it Really Work–A Critique of Instrumental Cultural Policies and Social Impact Studies in the UK. *International Journal of Cultural Policy*, 8(1), 91–106.
- Benjamin, A.(2002). *Making an entrance*. London: Routledge.
- Brett, J.(2011), *The Appendix of Everything*, London: The Museum of Everything.
- Cardinal,R.(2009). *Art brut*.
- Consilium Research and Consultancy.(2013), *Equity and diversity within the arts and cultural sector in England: Evidence and literature review*.
- Davis, L.(1995). *Enforcing normalcy: Disability, Deafness, and the Body*. London: Verso.
- Donohue, E.(2013). *Hancher celebrates physically integrated dance with AXIS Dance Company*, Iowa Now.
- European Commission.(2013). *Cultural Access and Participation*. Report Special Eurobarometer 399.
- Fox, A. & Macpherson, H.(2015). *Inclusive Arts Practice and Research: A Critical Manifesto*, London and New York: Routledge.
- Gartner.(2018). *Top 10 Strategic Technology Trends for 2019*.
- Hall, C. and Thomson, P.(2007). "Creative partnerships? Cultural poicy and inclusive arts practive in one primary school." *British Educational Research Journal* 33(3): 315–329.
- Hambrook, C.(2009). "Art of Difference." *Disability Arts Online*, available: <https://www.disabilityartsonline.org.uk/editorial-blog?item=403>.
- Harris, S.(2014). *Able–Bodied Actors and Disability Drag: Why Disabled Roles are Only for Disabled*.
- Hickey–Moody, A.(2009). *Unimaginable bodies*. Rotterdam: Sense Publishers.
- <http://www.suttongallery.com.au/artists/artistprofile.php?id=31>.
- Jermyn, H.(2004). *The art of inclusion*. Arts Council England.

Kotler, P. & Scheff, Joanne.(1997), *Standing Room Only : Strategies for Marketing the Performing Arts*, Boston, MA : Harvard Business School Press.

Kuppers, P.(2003). *Disability and contemporary performance*. New York: Routledge.

*Magazine*, (6), pp.29–32.

Male, J.(2005). *Wheels Welcome: Axis Dance Company*. *Dance Magazine*. [online] Available

Matarasso, F.(1997). *Use or Ornament? The Social Impact of Participation in the Arts*. Stroud: Comedia.

Mellor, L.(2008). Creativity, originality, identity: Investigating computer-based composition in the secondary school, *Music Education Research*, 10(4), 451 –72.

Mullan, K.(2008). An artist with a lot of bottle. *Disability Now*, [online](14), 66–67, [http://www.yinkashonibaremba.com/resources/content/articles/26/47/DISABILITYNOW\\_2008.pdf](http://www.yinkashonibaremba.com/resources/content/articles/26/47/DISABILITYNOW_2008.pdf)

Murrell, K.(2005). *History of SELF-TAUGHT & OUTSIDER ART*. [Petulloartcollection.org](http://Petulloartcollection.org).

Obuljen, N.(2008). Principles of Cultural Pluralism, Multiculturalism, and Multicultural Society, with Reference to UNESCO's International Standard Setting Instruments such as "UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity" and "UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions", *Multicultural Policy Forum*.

Perring, G.(2005). The Facilitation of Learning Disabled Arts: A Cultural Perspective. in Sandahl, C & Auslander, P. (eds) *Bodies in Commotion: Disability and Performance*. Ann Arbor: University of Michigan Press. 175–189.

Powell, M.(2010). "The inclusive aesthetic: inclusion is not just good for our health, it is good for our art.", *Local-Global: Identity, Security, Community*, 7, pp.198–208.

Rhodes, C.(2008). "An Other academy: creative workshops for artists with intellectual disabilities." *The International Journal of the Arts in Society*, 3(1), pp.129–134.

Rodenhurst, K.(2013). London 2012 Cultural Olympiad and Tourism Development, *Culture @ the Olympics*, 15(6): 145–154.

Sandell, R.(1998). Museum as Agents of Social Inclusion. *Museum Management and Curatorship*, 17(4), 401–418.

Sandell, R.(2003). Social Inclusion, the museum and the dynamic of sectoral change, *Museum and Society*, 1(1), 45–62.

Sandell, R.(ed.).(2002). Museum and the combating of social inequality: roles, responsibilities, resistance, in *Museums, Society, Inequality*, 3–23, Routledge, London.

Sierra, W. G.(2013). Museum and social inclusion, from theory to practice. Proceeding of International conference of Arts & Cultural Management, 111-118.

Sutherland, A.(1997). "Disability arts, disability politics." Framed: Interrogating Disability in the Media : 182-183.

Tate Britain.(2005). Outsider Art. [online] Tate.org.uk. Available at: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/outsider-art..>

Walker. A. C.(Eds).(1997). Britain Divided: The Growth of Social Exclusion in the 1980s and 1990, London: Child Poverty Action Group.