
2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서

- 한국영화교육학회, 한국문화예술교육학회
‘비대면 시대 온라인 문화 예술 교육의 방향성
: 영화교육을 중심으로’
-

2020 문화예술교육 유관학회

온라인 세미나 결과보고서

－ 한국영화교육학회, 한국문화예술교육학회
‘비대면 시대 온라인 문화 예술 교육
의 방향성: 영화교육을 중심으로’

발행인

이규석

발행일

2020. 12.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기반본부장 김자현

지식정보R&D센터 팀장 노준석

지식정보R&D센터 윤예솔

등록

KACES-2040-R018

ISBN

문의

Tel. (02)6209-5945

Fax. (02)6209-5999

E-mail. contact@arte.or.kr

www.arte.or.kr

저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공
누리에 따라 이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유
롭게 이용할 수 있습니다. 다만, 공공저작물을 상업
적 목적으로 이용하거나 2차적 저작물 작성 등 변형
하여 이용하는 것은 금지합니다.



제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서」를 제출합니다.

한국영화교육학회, 한국문화예술교육학회

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

연구진

기조발제 코로나 시대 문화예술교육의 미래

발제자 정재형 (한국문화예술교육학회 회장, 동국대학교 교수)

제1발표 영화의 실기교육과 비대면 교육의 방향

발표자 김진옥(중부대학교 교수)

토론자 류 훈 (성결대학교 교수)

제2발표 비대면 시대 초중등 ‘예술강사 영화교육’의 현황과 방향성

발표자 심운진 (예술강사)

토론자 이아람찬 (목원대학교 교수)

제3발표 비대면 시대 영화교육 정책의 방향성

발표자 이용선 (영화진흥위원회 영화교육 팀장)

토론자 정재형 (한국문화예술교육학회 회장, 동국대학교 교수)

제4발표 포스트 코로나 시대 문화 예술인 사회 안전망

발표자 김광중 (예술노동연구소장)

토론자 유지선 (성균관대학교 연구원)

제5발표 로컬 크리에이터의 경험을 통한 지역 문화예술교육의 대안 모색

발표자 이송하 (고려대학교 교육문제연구소)

토론자 오세준 (대학 강사)

제6발표 포스트코로나 시대: 평생교육관점에서 문화예술교육의 가치 - 사회재진출을 위한 경력단절여성을 중심으로

발표자 안지언 (숭실대학교 겸임교수)

토론자 김수빈 (플레이그룹잼잼 PM)

목차

기조발제	7
제1발표 영화의 실기교육과 비대면 교육의 방향	11
제 1발표-토론	25
제2발표 비대면 시대 초중등 ‘예술강사영화교육’의 현황과 방향성	31
제 2발표-토론	49
제3발표 비대면 시대 영화교육 정책의 방향성	55
제 3발표-토론	68
제4발표 포스트 코로나 시대 문화 예술인 사회 안전망	71
제 4발표-토론	87
제5발표 로컬 크리에이터의 경험을 통한 지역 문화예술교육의 대안 모색	91
제 5발표-토론	115
제6발표 포스트코로나 시대: 평생교육관점에서 문화예술교육의 가치 - 사회 재진출을 위한 경력단절여성을 중심으로	119
제 6발표-토론	138

기조발제

코로나 시대 문화예술교육의 미래

정재형 (한국문화예술교육학회 회장)

코로나 시대 문화예술교육의 미래

1. 모든 것이 하루아침에 무너지고 새로 생성됐다

코로나 19 덕분에 4차 산업혁명이 가속화되었다. 어차피 미래는 4차 산업혁명으로 가고 있었다. 코로나 19는 4차 산업혁명을 앞당겼다. 모든 질서가 하루 아침에 뒤 바뀌었다. 교실혁명이 도래했다. 모든 수업이 강제적으로 원격학습으로 전환되었다. 만일 코로나 19가 아니었다면 꿈꿀수 없었던 교실 혁명이다. 교육혁명이다. 코로나가 언제 끝날지 모르지만 코로나가 종식된다 해도 교육계에 밀어닥친 원격학습, 재택수업의 여운은 지속될 확률이 많다.

[탈학교의 사회(Deschooling Society)]의 이반 일리치(Ivan Illich)는 그 책에서 이미 새로운 교육방식의 미래를 예견한 바 있다. 미래의 교육은 제도권 학교의 교육이 아니라 친구나 선후배와 더불어 질문응답하는(요즘 떠오르는 하부르타 수업) 방식이거나 도서관, 박물관 등의 사회공공망을 통한 지식학습이다. 최근 원격학습이 각광을 받고 떠오르고 있다. 코로나가 종식되어도 이 방식은 계속 유지될 확률이 높다.

미래 교육은 주입식 지식위주의 교육이 아니라 삶의 체험현장과 자기 주도적 학습으로 전환되고 있다. 테일러의 공장 작업능률을 위한 50분 작업 10분 휴식을 그대로 학교에 적용한 근대 제도권 집체교육 교실학습은 이제 코로나를 통해 사라지려 하고 있다. 그걸 대체하는 새로운 교육방식이 적용되려고 하는 시점이다. 우리 문화예술의 중요성을 강조하는 연구자들은 이 중차대한 시기에 무엇을 할 것인가?

2. 코로나 19 이후 인간의 생존에 대한 가치가 더 소중해졌다.

존 듀이(John Dewey)는 [경험으로서의 예술 Art as Experience]에서 고대의 예술교육에 대해 의미심장한 말을 했다. 고대에는 예술이 일상의 삶과 유리되지 않았다는 것이다. 예를 들어 도자기를 굽는 사람은 먹을 걸 담는 식기의 용도로 제작했고 아름다운 건 보관하기도 했다. 이 두가지 용도가 하나의 제작동기에서 비롯된다. 도자기를 필요에 따라 아름답게 제작했을 뿐이다. 미술관 전시용 도자기, 가정에서 쓸 도자기, 이렇게 두 개를 따로 제작한 게 아니다. 예술가의 지위가 사회에서 독립적이고 초월적인 위치에 이른 것은 근대 이후라고 본다. 국가가 미술관이나 박물관을 만들면서 그 안에 들어갈 예술품을 소장하려니까 예술가의 지위가 필요했던 거다. 그 계기가 본격적으로 예술가와 일반인을 구분하게 된 구체적 시기란 것이다.

듀이는 일반 시민이 예술을 향유해야 하는 근거를 역사적으로 추적했다. 예술가와 일반 시민이 구별되지 않았던 고대의 시기를 중요하게 다시 소환한다. 실용과 예술적 가치를 동등하게 생각했던 기원론에 대해서도 방점을 찍는다. 또한 미적 경험에 대해 중요한 철학적 의미를 부여한다. 미를 경험하는 것은 인지적인 면에서 자신의 인격을 발전시키는 차원의 깨달음이라고 보았다. 모로나가 바깥놓은 세상에서 진정 중요하게 부각되는 가치는 생명의 소중함이며 삶의 경험을 공유하는 기쁨이다. 잘 살고 못 살과의 차이가 아니라 인간의 가치 중 중요한 건 살아있다는 생존성과 활동에 대한 보람을 나누는 것이다. 문화예술이 공동체의 삶과 지속가능한 미래에 어떤 방식으로 개개인의 삶속에서 정초할 것인지 자문해야 하는 시기이다.

3. 문화예술교육이 부상할 때

자끄 랑시에(Jacque Rancière)는 [무지한 스승(Le Maître ignorant)]이란 책에서 가르치지 않았어도 학생들 스스로 지식을 습득한 사례를 소개한다. 기초적인 지식만을 가르친 후 더 이상 가르치지 않았어도 꾸준한 반복을 통해 학생들 스스로 많은 지식을 정확히 습득했다는 사례다. 그 사례는 인간의 학습이 스승의 훈육에 의해 일어나는 게 아니라 전적으로 자신의 학습 동기와 노력에 의해 성취되는 것임을 알게 한다.

랑시에가 말하는 교육론은 학생이 자율적이며 창의적인 존재라는 것을 말하며 예술을 통해 그러한 교육을 가능하게 할 수 있다는 희망을 갖게 한다. 그가 말하는 무지한 스승은 학생들이 전통적으로 스승의 지식의 독점권과 우월권으로 인해 학생들에게 항상 열등감을 부여하고 자기 주도적 학습에서 후퇴하는 결론을 갖는 폐단에 대한 반어법적 표현이다. 선생은 학생에 비해 항상 많이 알아야 한다든가, 학생은 결코 선생을 따라갈 수 없으므로 끝없이 배울 수 밖에 없는 존재라는 절망감은 ‘유식한 스승’으로부터 발생한 생각이다.

하지만 무지한 스승이란 지금 시대에 요청되는 바람직한 교육자 상이다. 코로나 시대에 스승이란 과연 무엇인가? 4차 산업혁명 시대에 더 이상 스승은 무슨 역할을 하는 존재인가? 이 질문에 대해 지금처럼 진지하게 답을 찾아가는 시기도 없을 것이다. 지금 문화예술 교육은 미래의 입장에서 과도기임에 분명하다. 모든 개념들은 기원으로 돌아가 재정의되고 그 실천들이 재적용될 판이다. 지금 이 중요한 변혁기에 문화예술교육은 과연 어떤 역할을 해야 할 것인가?

제1발표

영화의 실기교육과 비대면 교육의 방향

김진욱 (중부대학교)

그림 목차

<그림 1> 영화 제작 과정	16
-----------------	----

표 목차

<표 1> 실시간 온라인 교육 플랫폼	20
<표 2> 실시간 온라인 수업의 어려움	21

영화의 실기교육과 비대면 교육의 방향

1. 들어가며 : 코로나-19 팬데믹과 혼돈의 교육

2019년 12월 중국 후베이성 우한시에서 시작된 것으로 알려진 코로나-19 바이러스는 전 세계적으로 확산되며 2020년 현재 사상 초유의 팬데믹이 발생하고 있다. 코로나-19 사태는 현재 전 인류의 안전과 생명을 위협하고, 세계 경제 침체와 붕괴, 인간사회적 관계망의 단절, 개개인의 일상생활을 파괴하고 있다. 이는 현재 진행형이며 21세기 전대미문의 사건이라 할 수 있다. 그중에 특히 교육은 심각한 혼돈에 처했다. 한국을 포함한 많은 국가에서 수차례 개학을 연기하고, 개학 이후에도 다양한 비대면 온라인 교육 방식을 모색하고 있다.

게다가 종합 예술인 영화의 실기 교육의 경우는 더욱 혼돈에 빠진다. 근본적으로 영화는 협동 작업이기 때문이다. 즉 연출 실기를 학습한 후, 연출할 대상들이 있어야 한다. 촬영 실기를 학습한 후, 촬영할 대상이 있어야 한다. 편집 실기를 학습할 때, 편집할 대상, 즉 많은 스텝, 배우가 함께 한 영상 소스 자체가 있어야 한다. 설령 비대면으로 애써 개별 영역들을 실기 학습하였다고 해도, 결국 대면하여 협동 작업을 이뤄 하나의 작품을 만들 수 없게 되어, 영화실기 교육의 본질이 위협받게 된다.

그럼에도 불구하고 지금 이 순간 도래한 코로나-19 사태에 있어, 영화실기 교육에 대한 비대면 교육의 방향을 논의하여, 미래를 대비하지 않을 수 없다.

2. 영화실기 교육과 비대면 교육의 방향

영화실기 교육은 크게 세 가지 분야로 나눌 수 있다. 첫째 프리프로덕션 단계인 기획, 시나리오 등이다. 둘째 프로덕션 단계인 연출, 촬영/조명, 동시녹음 등이다. 셋째 포스트프로덕션 단계인 사운드 믹싱, 편집 등이다.

<그림 1> 영화 제작 과정



영화의 비대면 실기 교육의 방향성은 줌으로 하느냐, MS 팀즈로 하느냐, 다른 플랫폼을 이용하느냐에 따라 그 성패가 좌지우지되지 않는다고 판단한다. 왜냐면 다른 분야의 실습수업에도 동일한 문제가 발생할 수가 있을 것처럼 비용과 장비, 매체의 특성상 팀작업 단계가 필수적일 수밖에 없는 한계점 때문이다.

이는 비대면 교육에서만이 아닌, 학교별로 장비와 교수자들의 역량이 천차만별인 지금 이 순간의 문제다. 예컨대, 편집 장비가 없는데, 편집 수업이 개설된 학교도 있고, 실제 현장에서 사용하지 않는 낡은 장비로서 교육하는 학교도 있다. 이에 기존의 대면 교육의 현재와 함께 비대면 교육의 방향성을 논하고자 한다.

2.1 프리프로덕션

1) 기획

기획 교육은 대면과 비대면 양쪽 모두 다소 원활하게 진행될 수 있다. 교수자가 일방적으로 주입하는 교육이 아닌, 학습자가 뭔가 아이디어를 생각해 내지 않으면, 진도를 나갈 수 없기 때문이다. 그러나 개별 학생들의 진도가 천차만별이다. 따라서 질의에 응답하여야만 한다. 이에 교수자와 학습자 모두가 참여하는 비대면 실시간 화상 수업은 필수적이다.

2) 시나리오

시나리오 작성 실기의 비대면 교육 방향성은 기획 교육과 유사하다. 학습자들 진행 속도가 천차만별이기에 1대1 피드백이 필수이고, 교수자에 따라 다양한 매체를 활용하면 된다. 물론, 교수자의 과부하가 우려되나, 비대면 교육의 방향으로선 첫째, 공통 이론에 대한 아카이브 구축, 둘째, 분반 및 전문 강사 확보를 통한 1대1 피드백 활성화, 셋째, 다수 참여 화상 강의 프로그램을 통한 프레젠테이션, 브레인스토밍 활성화를 통해 양질의 비대면 온라인 교육을 가능하게 할 수 있을 거라 판단한다.

2.2 프로덕션

1) 연출-영화제작실습

영화제작실습의 전 단계일 수 있는 연출 교육은 비대면 온라인 교육으로 충분히 효과를 거둘 수 있다. 물론, 시나리오가 없는 상태로 수강하는 학생들도 참여를 하게 되어, 시나리오 단계가 중간고사까지 진행되다가, 학기말 즈음에 가서야 부랴부랴 촬영을 하게 되는 경우가 다반사이지만 최소 제대로 된 트리트먼트가 있는, 준비된 학생들 위주로 수강하게끔 해야 한다. 이때, 스텝으로 참여할 학생들도 수강하게 되는데, 학기 초부터 팀을 최대한 정확하게 나누어, 교육을 진행해야 한다. 물론, 완벽한 비대면 교육은 영화제작 특성상 불가능하고, 학생들 또한 함께 모여 영화제작을 할 수밖에 없다. 그럼에도 불구하고, 팀별 케이스 바이 케이스 교육은 최소한의 인원과의 대면을 통해, 대면을 최소화 할 수 있게 된다.

물론, 코로나19 사태 이전 대면 교육에서도, 이러한 방식의 교육으로 진행되곤 있으나, 수강 신청 전부터, 학기 초부터 시나리오가 준비된 학생들 위주로서 수강하게끔 한 후, 확실한 팀을 구성하여 교육이 진행된다면, 최소한 대면을 통해 교수자와 학습자 모두 실질적이고 세세한 교육과 학습이 이뤄질 것으로 판단된다.

2) 촬영/조명

단도직입적으로, 촬영/조명은 비대면 교육이 거의 불가능하다. 영화 촬영 수업을 스마트폰 카메라로 대체할 수는 없는 것이기 때문이다. 조명 또한 학생들 개개인에게 고가의 장비들을 렌탈 하여 온라인으로 교수자를 따라하러 할 수 없다. 물론, 촬영의 기본은 사진이기에, 스마트폰으로 앵글과 샷을 학습하도록 할 수는 있다. 그러나 영화는 동영상이다. 또한 배우가 필요하다. 그렇다고, 배우가 아닌 일반인을 스마트폰 앞에 지나가게 한다고 한들, 의미가 없다. 조명 또한 동일하다. 그렇다고, 촬영/조명도 이론이 있기에, 온라인 기초 이론 교육이나 기존 영화텍스트 분

석을 활용할 수 있지 않느냐, 말할 수도 있으나, 무의미하다. 반드시 실습을 해야 한다.

이에 분반을 통해, 다수 인원의 대면을 최소화하는 방법이, 촬영/조명 교육에 있어서, 최선의 선택이라 판단한다.

3) 사운드-동시녹음

현재 영화에서의 사운드 교육, 즉, 장르별/상황별/공간별/인물별 등등 각종 사운드의 효과적인 활용에 대한 교육은 다수 학교에서 실시되고 있다. 이는 앞서 논한 다양한 비대면 온라인 교육 방식을 통해 충분히 가능하다. 기존 영화텍스트를 활용하여 사운드를 분석하는 방식과, 웹에서 쉽게 구할 수 있는 간단한 사운드 프로그램을 학습자 개개인이 실습해 볼 수 있기 때문이다. 왜냐하면, 사운드는 디자인의 문제인지, 단순히 잘 들리게 한다는 것만이 중요한 것이 아니기 때문이다. 이에 교수자는 다양한 방법론을 제시하고, 시연 후, 실시간 실습하게끔 할 수 있다.

그러나 동시녹음의 경우는 상황이 다르다. 비대면 교육이 쉽지 않다. 앞서 언급한 바와 같이 촬영을 진행하며 능력치를 함양할 수 있게 되기 때문이다. 즉, 실습이 반드시 필요하다. 교수자와 학습자가 학교에 보유된 동일한 장비를 보유한 상황에서 학습자의 실습과 함께 피드백을 할 수 있기 때문이다.

이때, 동일한 장비라는 것이 매우 중요하다. 장비에 따라 성능과 기능이 다르고 마이크 종류에 따라 음이 달라지기 때문이다. 교수자와 학습자가 다른 장비를 사용한다면, 녹음의 질이 달라지기에, 이러한 수업은 의미 없어진다.

결국 프로덕션 단계에서의 비대면 교육의 방향성은 첫째, 공통 이론에 대한 아카이브 구축을 통한 비대면 온라인 강의 실시. 둘째, 불가피한 대면 실습수업 시 최소한의 인원 구성을 위한 분반. 셋째, 구매 비용 대비 다수 학생들에게 제공할 수 있는 장비를 확보하여, 양질의 비대면 교육을 가능하게 할 수 있을 거라 판단한다.

2.3 포스트프로덕션

1) 사운드-믹싱

실습만을 우선시 하여 고사양, 고가의 장비 사용을 전제한다면, 비대면 교육의 방법은 없다. 그러나 사운드 디자인의 경우, 개별 영화텍스트 사례 분석이 그 능력을 함양하는데 큰 역할을 한다. 이에, 교수자는 현재 사용되는 다양한 온라인 강의 플랫폼 중 최대한 효과적인 것을 사용하여, 학습자들에게 텍스트 사례 분석을 우선 교육한 후, 웹에서 무료로 구할 수 있는 사운드 프로그램을 활용하여 실시간으로 비대면 실습할 수 있다. 물론 웹에서 또는 무료 프로그램 기능

의 한계가 분명 있기에 학교에서 유료 프로그램을 구매한 후, 해당 수강 학생들에게만 공유하는 방법도 효과적일 수 있을 것이다.

2) 편집

앞선 사운드 관련과 동일하게 고가, 고사양의 편집 장비 실습만을 염두한다면 비대면 수업은 불가능하다. 그러나 대개의 학생들은 짧은 단편영화를 제작하기에 비대면 교육의 방법론은 의외로 쉽게 해결될 수도 있다. 또한 영화에서의 편집은 단순히 자르고 붙이는 기능적인 측면이 중요한 것이 아닌 의미를 연결하여 새로운 의미를 재창조 하는 것이 핵심이기에 몽타주 이론과 기존 영화텍스트를 활용한 다양한 편집 방법론을 선행 학습해야만 한다. 이에 실습수업이 당연히 필수적이라고 판단하지만, 굳이 대학에서 심도 있게 학습할 필요가 없는 편집툴에 관한 기능적 교육보다는 이론 및 사례 분석이 최우선시 된 후, 실제 편집 실습이 순차적/동시적으로 이행되기를 바란다.

즉 현재의 영화실기 교육 방식은, 예컨대, 한글 타자를 분당 1천타 치기 연습만 하는 것과 같다. 물론, 동일 결과물을 낸다고 가정하면, 속도는 매우 중요하다. 그러나 우리가 한 편의 글을 쓰는데, 한글 프로그램의 모든 툴을 사용하지 않듯이, 결국 그 안에 담기는 내용과 완성도에 대한 교육이 중요한 것임을 망각하고 있다고 판단한다.

결국 포스트 프로덕션 단계에서의 비대면 교육의 방향성은 첫째, 기존 기능적 툴 교육에만 치중하던 방법론에서 탈피해야 한다. 둘째, 본질적인 의미론적 이론 및 사례 분석 교육 선행이 되어야 한다. 셋째, 실습시, 구매 비용 대비 다수 학생들에게 사용할 수 있는 프로그램을 확보하여 양질의 비대면 실기 교육을 가능하게 할 수 있을 거라 판단한다.

3. 나가며 : 포스트 코로나-19 시대에서의 영화실기 교육

코로나-19는 마치 SF영화에서 어느 날 갑자기 들이닥친 외계인의 지구 침공과도 같다. 차근 차근 4차 산업혁명을 준비하던 지구인들에게 혼돈을 안겨주었다. 특히 교육에 있어서 그 정도의 차이는 있지만, 휴교령, 개학 연기, 온라인 개학 등 유례없는 사태가 발생하였다. 비대면 온라인 수업 방식은 학습자들의 학습권과 방역이라는 선택의 기로에서 어느 한쪽이 맞다고 단정 지을 수 없는 아포리아다.

그럼에도 불구하고, 각국의 교육 당국과 교수자들은 학습자의 최대한의 학습권을 위해 다양한 온라인 교육 방식이 활용되고 있는데 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 실시간 온라인 교육 플랫폼

종류	사용 방법	특징	활용
시스코 웹엑스	- 앱 설치 후 이메일 링크를 누르거나, 프로그램 화면에서 미팅 참여를 누른 후 주어진 아홉 자리 숫자, 이름, 이메일 주소 등을 누름.	- 최대 100명까지 대화 개설 가능 - 투표, 녹화, 주식, 채팅, 콘텐츠 공유, 화이트보드, 권한 이동, 개인룸 잠금 가능	- 수업 - 화상 회의
줌	- 별도 회원가입이나 로그인 없이 사용 가능 - 회의 주최자가 ID와 Password 공지	- 최대 100명까지 대화 참여 - 화이트보드, 가상 배경 설정 및 내 모습 수정 필터 기능, 호스트 컨트롤 기능 - 소그룹 원할 - PC뿐만 아니라 스마트폰 전용 앱도 있음	- 수업 - 화상 회의
구글 미트	- 개설된 회의에 접속하기 위해 사용자로 등록할 필요가 없으며, 이름만 입력하면 쉽게 가입 - 구글 계정으로 로그인하면 누구나 이용가능	- 최대 100명까지 참여하는 대규모 화상회의 가능 - 과제 업로드, 회의 중 화면 레이아웃 변경, 회의 참여자 고정하기, 숨기기, 삭제하기, 화상 회의 자막 기능, 전화 오디오 사용 기	- 수업 - 화상 회의

		능, 채팅, 발표, 녹화, 실시간 스트리밍 기능	
마이크로소프트 팀즈	- 대화 개설자와 손님 모두 MS 계정이 필요함.	- 1:1 온라인 모임, 팀, 최대 10,000명까지 참여하는 라이브 이벤트 진행 가능. - Word 문서, Power Point 및 Excel 파일을 실시간으로 액세스, 공유 및 편집 가능 - 그룹 채팅이나 일대일 메시지에서 선물, 스티커 및 이미지를 보내는 기능, 단추를 눌러 그룹 채팅에서 비디오 회의로 곧바로 전환하는 기능	- 대규모 라이브 이벤트 - 화상 회의
라인웍스	- 휴대폰을 이용함. - 앱을 설치하고 휴대폰 번호로 로그인함.	- 스마트폰을 이용하면 동시에 최대 200명까지 무료 음성 영상 통화로 회의 진행 가능 - 영상 통화와 화면 공유, 발송 메시지를 24시간 이내에 회수할 수 있는 기능 - 메신저, 주소록, 게시판, 자동 번역 기능 - 회의 참석자간 업무 자료 PC 화면을 통해 공유 가능 - PC로 접속할 경우 참여 인원이 16명으로 제한	- 소규모 수업 - 소규모 회의 - 대규모 영상 통화 회의

자료: 최정선, 권미경, 최은경(2020) 실시간 온라인 수업에 대한 교수자의 인식 및 만족도 연구

위 <표 2>과 같은 다양한 온라인 교육 플랫폼을 활용함에도 불구하고, 아직 에듀테크가 완성 단계가 이르지 않는 상황에서 교수자와 학습자 모두 만족할 수 없는 상황에 놓여 있다. 이에 학생들이 등록금 환불을 요구하는 사태도 벌어졌다. 교수자들 또한 부랴부랴 화상 카메라 등 온라인 교육 프로그램을 구매하자 가격이 폭등하는 상황이 발생하기도 했다. 교수자들 나름의 노력에도 불구하고 그간 대면 교육에만 치중하던 교육 방식을 비대면 온라인으로 그대로 옮겨 놓았기에, 학생들의 불만은 당연한 결과이다. 물론, 이를 교수자들의 역량의 문제로만 탓할 수는 없다. 왜냐하면 그 누구도 현재의 코로나-19 팬데믹 사태를 예측할 수 없었기 때문이다.

게다가 대면을 통한 사회적 관계 형성과 공감의 단절이라는 교육의 본질에 대한 근본적 위기에 놓여 있다. 이에 코로나-19 사태 초기 강의 녹화 영상 강의를 녹음하고 강의 자료만을 제시한 후, 학습자들의 과제에 치중했던 방식을 벗어나 많은 강의를 실시간 화상 온라인 강의로 전환되어 최선의 방법을 찾고자 하고 있다. 그럼에도 불구하고 아래 <표 2>와 같은 학습자들의 고충은 해결해야만 하는 당면 과제이다.

<표 2> 실시간 온라인 수업의 어려움

순위	분류	세부 내용
1	말하기 위주 수업을 진행하기 어려움	- 소그룹 말하기 프로그램이 필요함
		- 온라인 수업은 말하기 위주 수업에 어울리지 않음 - 일방향 수업에 더 적합함 - 대면수업과 다르게 진행되어야 함 - 온라인수업에 맞는 분량과 과제가 따로 있음 - 온라인 수업에 적절하지 않은 내용은 과감히 포기해야 함
2	수업 규칙을 준수하지 않는 학습자	- 참여하지 않는 학생이 있음 - 카메라를 켜지 않은 학생이 있음 - 조용한 공간에서 수업을 들었으면 함
3	기자재	- 교수자를 위한 듀얼 모니터, 전자필기 시스템 필요함 - 학생도 충분한 기자재가 필요함 - 판서가 자유롭지 않음 - 기기의 성능이 좋아야 함
4	Webex 자체의 불편한 점	- 화면 전환 시 오류가 발생하는 경우가 있음 - 특정 소프트웨어를 선택해 공유했을 때 다른 프로그램 가려짐 - 학습자화면을 보는 것이 불편함 - 게스트 제어 기능이 충분하지 않음
5	교재 및 과제	- 교재가 없는 학생들에게 자료 전달이 불편했음 - 학습자가 과제를 업로드하고 교수자가 피드백하며, 학습자도 자신의 제출여부를 파악할 수 있는 매체 ¹⁶⁾ 가 필요함

자료: 최정선, 권미경, 최은경(2020) 실시간 온라인 수업에 대한 교수자의 인식 및 만족도 연구

위 <표 2>의 고충에 대해 몇몇 전문가들은 코로나-19 사태를 기점으로 교육하는 교육이 아닌 학습하는 교육으로 전환되는 과정이라며 학습자 스스로가 평생 교육하는 교육의 패러다임이 바뀌고 있다고 한다. 하지만 이는 이론 위주의 수업에만 해당된다. 반드시 대면 실기가 필요한 교육의 경우에는 해결할 방법이 쉽지 않다.

예컨대 의대 해부학 실습에서 학습자 스스로가 해부용 실습 사체를 구하여 실습을 한다는 것은 어불성설이며 공대의 경우 어떠한 프로그램을 위해 역대의 구매 비용이 필요하기도 하다. 만일 일정부분 국가가 이를 제공할 수 있다고 해도 다수의 인원이 모여 하나의 작품을 제작하는 영화실기 교육은 대면과 비대면을 오가며 나름의 방법론을 찾고는 있지만 고가의 프로그램, 다양한 장비, 다수의 스태프가 필요한 실기교육의 경우에는 비대면 수업 자체가 불가능한 현실이다. 왜냐하면, 영화는 종합예술로서 다양한 영역의 수많은 전문가들이 동시간대에 동일한 공간에 함께 모여 최상의 결과물을 내는 협동과정의 예술이기 때문이다.

그럼에도 불구하고 앞서 본문에서 논한 영화실기 교육의 비대면 교유의 방향성을 요약하자면 다음과 같다.

첫째, 해당 교수자들은 본인의 수업에 맞는 온라인 플랫폼을 선택하여 플랫폼 기능 활용에 있어 고도의 숙련자가 되어야 한다.

둘째, 학습자들은 단순히 교육받는 것이 아닌 스스로 학습하는 책임감과 성실성을 갖추어야만 한다.

셋째, 실습수업의 경우에도 당연히 이론 수업이 필수적으로 선행되기에 각각의 교수자들의 강의 역량과 방법론에 따른 파편적인 강의 자료보다는 공통될 수 있는 부분과 개별적인 부분을 선별하여 동영상 강의록을 제작, 아카이빙하여 학습자들이 선택할 수 있도록 해주어야 한다.

넷째, 선수과목 이수나 예컨대 앞선 영화제작 실습시, 시나리오가 있는 학생만 수강신청 할 수 있게 하는 등 자질을 선별하거나 분반을 통해 집중 교육해야 할 것이다. 현재와 같이 수십 명의 학습자가 동시에 교육받는 것은 대면 교육에서도 문제점이며, 비대면 교육시에는 학습자들의 집중도가 더욱 떨어지기 때문이다.

다섯째, 대면 수업이 반드시 필요한 경우, 분반과 이에 맞는 다수의 교수자 확보를 통한 최소한의 인원이 대면하게 해야만 한다. 이때, 선행되어야만 하는 것은 최대한 세부전공을 상세하게 나누는 것이다.

여섯째, 비대면 실습이 가능한 프로그램, 장비에 대해 구매 또는 렌탈할 수 있는 비용과 학생수에 맞는 수량을 학교측에서 확보하는 방안도 검토해야 한다.

끝으로, 실기뿐 아닌 이론 교육에 있어서도 비대면 교육에 대한 토론과 연구는 지속되어야만 한다. 왜냐하면, 영화에서의 이론은 학습자들 모두가 이론가를 목표하지 않는 이상 단순히 이론에 그치는 것이 아닌 실기를 위한 이론이기 때문이다.

지금까지 본 발제자가 영화실기의 비대면 교육에 대한 방향성들은 분리된 개별적인 방안인 듯 보이나 하나가 전체로 연결되고 전체가 하나로 연결되는 뫼비우스의 띠처럼 연결되어 있다. 즉, 어느 하나만 취사선택하여 그 결과를 내고자 한다면 다른 영역들 모두가 동시에 흔들릴 것이다. 각각의 영역들이 진행 속도가 다를 순 있으나 서로 유기적으로 연결되어야만 한다. 물론 위의 방향성들은 학교 측의 재정의 문제가 발생한다. 또한 단기간 내에 만족할 만한 결과를 낼 수 없을 것이다.

그럼에도 불구하고 현재 한국영화산업에서 영화전공자들보다 비전공자들이 더욱 많이 활동하고 있는 지금의 현실을 보면 지금까지의 이론 및 실기 대면 교육에 대한 성찰과 함께 도래할 포스트코로나-19 시대에 교육 방향성의 획기적인 논의가 함께 이루어져야만 최선의 방법론을 찾을 수 있을 것이라 판단한다.

제1발표-토론

코로나 19시대의 비대면 영화교육 방법에 대한 토론

류 훈 (성결대학교 연극영화학부)

토론-코로나 19시대의 비대면 영화교육 방법에 대한 토론

중부대학교 김진옥 교수의 <영화의 실기교육과 비대면 교육의 방향>에 대한 발제문을 읽고 논의를 조금 더 구체화시키기 위해서 토론문을 작성한다. 김진옥 교수의 발제문은 대체로 영화 제작과정을 단계별로 구분하고 전통적인 방식의 영화제작과정을 고수한다는 전제하에 발제문이 작성된 것으로 보인다. 프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션을 아우르는 과정에서 어떻게 효과적으로 비대면 교육을 할 수 있을지에 대한 전반적인 의견에는 무리 없이 동의가 가능하다. 다만 우리가 논의를 한발 더 깊게 들어가서 비대면 영화교육에 대해 논의할 필요가 있다. 왜냐하면 현재의 코로나19 상황은 쉽게 가라앉지 않을 것으로 예상하는 사람들이 많으며 또한 코로나19의 상황 뿐 아니라 그에 더해 매체환경의 변화 역시 비대면 교육의 필요성과 깊이 연관이 되어있기 때문에 보다 멀리 내다보고 영화교육의 근본적인 고민을 하지 않으면 안 된다는 절박함이 있기 때문이다. 코로나19는 단지 영화교육의 변화를 앞당기고 그 모멘텀을 제공하는 역할을 하고 있을 뿐 이 시대는 전 학문 분야에 걸쳐 점차 비대면 교육을 요구할 것이고 한동안 이것이 교육계의 화두가 될 것임에 분명하다. 영화교육 역시 예외가 아니기 때문에 비대면 교육의 폐해를 불평만 하고 있을 수는 없는 노릇이다.

김진옥 교수의 의견에서 한 발 더 들어가 다음의 논점에 대해 토론 해볼 것을 제안한다.

1. 영화교육에 있어서 시대적 문제를 활용한 새로운 패러다임 제시

1.1 비대면 영화제작의 새로운 돌파구

코로나19로 인해 전국의, 아니 어쩌면 전 세계적으로 영화교육은 위기에 봉착하였다. 김진옥 교수도 언급했던 바와 같이 영화라는 매체는 본질적으로 협동 작업에 그 뿌리가 있고 서로 만나지 않고서는 제작이 불가능한 한계를 가지고 있기 때문에 코로나19의 확산은 영화교육에 직격탄을 날렸다. 전통적인 영화제작과정을 가르치고 있는 교수자들은 패닉에 빠졌고 줌(zoom) 등 소프트웨어를 활용한 전통적인 영화제작교육 방법을 찾기 위해 고군분투하는데 많은 시간을 할애하였다. 물론 이 방법은 이 방법대로 의미가 있으며 앞으로도 의미 있게 진행해야할 부분이다. 김진옥 교수의 발제는 주로 이 부분에 포커스가 맞춰져있다. 그러나 토론자인 필자는 그에 더해 또 다른 방식의 비대면 영화교육의 가능성, 다시 말 해 보다 전향적으로 도발적인 교육방식의 변화가 필요하다고 생각한다. 필자는 어쩌면 이러한 새로운 접근이 전통적인 영화교육 방식에도 활력소가 될 수 있으며 학생들의 창의적 사고와 진보적인 발상을 가능하게 해줄 수 있는 여지가 충분히 존재한다는 입장이다.

1) 새로운 단편영화제작 방식의 모색

우선 모든 프로덕션은 기획부터 포스트프로덕션까지 비대면을 전제로 한다. 만약 어쩔 수 없이 만나야하는 경우 인원을 최소화하고 시간을 최대한 단축한다. 사실 기획부터 시나리오 개발과 디벨롭먼트 과정까지 비대면으로 진행하는 것에는 큰 문제가 없다. 다만 프로덕션에 들어갔을 때 모이지 않고 촬영이 가능한가에 대한 문제가 남는다. 바로 이 부분에서 교수자와 학습자 모두에서 새로운 아이디어와 창의적이고 도발적인 접근이 필요하다. 교수자는 먼저 사전에 촬영환경에 제약을 두고 학습자에게 제한된 환경에서 촬영할 것을 제안한다. 그 제약은 ① 촬영은 배우들이 직접 할 것. ② 만나지 않아도 되는 시나리오를 작성할 것. ③ 시나리오에 따라 각 배우가 자기의 분량을 촬영하고 그 촬영본을 지정된 클라우드에 업로드 할 것. ④ 감독과 편집자는 클라우드를 통해 각 배우가 촬영한 촬영본을 다운로드 받아 편집할 것.

위와 같은 조건으로 영화만들기를 시도할 때 지금까지 경험해보지 못한 새로운 아이디어와 편집방법 등을 개발하고 교수자와 학습자 모두 한 번도 고민하거나 생각해보지 못했던 신선한 촬영방법, 연기술, 편집기술 등을 얻을 수 있다. 또한 새로운 미학적 접근을 통해 그동안 연성화되었던 단편영화의 문제들을 상당부분 해결할 수 있다.

2) 원맨 프로덕션(one man production) 운영

근래에 학생단편영화의 제작형태는 단편영화라는 특수분야의 고유한 미학에서 상당부분 벗어나있다. 이는 제작 도구가 필름에서 디지털로 바뀌면서 나타난 현상이기도 하지만 어느 순간 단편영화가 장편상업영화로 가는 중간다리의 역할로 전략한 연유에 기인한다는 말이 더 설득력 있을 것이다. 10분 내외의 단편영화들이 점차 사라지고 20분은 물론 30분이 넘는 단편영화들이 셀 수 없이 많이 만들어지면서 스태프의 형태도 상업영화 스태프 구성의 축소판처럼 면질되었다. 감독, 조감독, 스크립터, 연출부, 촬영감독, 촬영보조, 조명감독, 조명보조, 미술감독, 미술보조, 붐맨, 레코디스트, 사운드디자이너, 프로듀서, 제작실장, 제작부원 등 적게 잡아도 15명 규모의 스태프들이 운영되고 있는 것이 현재 학생 단편영화제작의 현실이다. 그러다보니 연출은 졸업할 때까지 촬영, 편집, 사운드디자이너를 할 수 없게 되고 촬영감독은 연출에 대해 무지하며, 프로듀서는 졸업하기 위한 손쉬운 방법으로 활용되기도 한다. 이것은 영화 교수자들 대부분이 느끼는 문제로서 단편영화가 가지는 매력이 사라진 것은 매우 개탄할 일이 되었다. 때문에 코로나19 시대를 이유삼아 다시 단편영화의 매력을 살리고 교육적 효과를 높이는 방법이 필요하며 이에 대한 방법으로 원맨 프로덕션을 저학년에 적극적으로 도입하는 것을 통해 새로운 단편영화의 활로를 찾을 수 있을 것이다. 한 명의 학생이 직접 연출과 촬영, 사운드디자이너, 편집 등을 함으로써 영화전공 학생으로서의 역량을 높이고 코로나19 감염의 위험을 줄일 수 있는 효과적인 대안으로서 적극 활용할 필요가 있다.

1.2 매체환경의 변화와 비대면 교육

현재 영화산업과 영상 미디어 환경은 매우 빠른 속도로 급변하고 있다. 최근 CGV는 극장의 30%를 줄이겠다고 공언하며 극장시대의 대변환을 알렸다. 그와 동시에 넷플릭스 등 OTT 시장의 확대, 유튜브 등 모바일 콘텐츠의 확산, 웹드라마의 보편화 등 이제 더 이상 전통적인 영화만 고집할 수 없는 시대로 다가가고 있다. 게다가 VR 기술의 발전으로 인한 시네마VR 시대가 도래한다면 관객과 스크린으로 대변되는 전통적인 영화관과 영화매체의 딜레마는 가속화 될 것이다. 따라서 과거에 비해 짧은 콘텐츠의 필요성은 날로 증가함에도 불구하고 유독 학생 단편영화는 나날이 러닝타임이 길어지고 있는 역행을 보이고 있다. 이에 따라 영화제작교육도 진지한 고민을 해보아야할 시점에 이르렀다. 교수자는 현대 영상문화에 맞는 콘텐츠를 제작하는 방법과 초단편 러닝타임의 콘텐츠를 생산하여 최대한 대면시간을 줄이고 컴팩트하게 콘텐츠를 생산함으로써 시대에도 부응하고 감염의 위험을 줄이는 방식으로 변화할 필요가 있다.

2. 대학교 영화교육 시설과 장비의 혁신

스튜디오, 편집실, 사운드실 등으로 대변되는 대학의 영화교육시설에 대한 전환이 필요하다. 이미 오래 전부터 영화제작환경이 변하고 위에서도 언급했듯이 최근 미디어 시장이 급변하는 것이 비해 대학의 교육시설은 여전히 매우 보수적이다. 필자가 경험한 바로는 최근 몇 년 사이에 편집실 이용 학생수가 급격히 줄어들고 있다. 저마다 노트북이나 맥북을 구입하고 자기의 공간에서 편집하며 사운드디자인 작업을 수행하는 시대에 실습실의 변화는 필연적이다. 또한 장비 면에서도 과거의 필름 카메라는 구입 후 수십 년을 사용할 수 있는 것에 반해 최근 디지털 카메라들은 가격 면에서도 개인이 구매할 수 있는 수준이며 가용 주기도 매우 짧아지고 있어 최신 기종을 들여온다고 해도 3-4년 지나면 아무도 사용하지 않는 구형 카메라가 되기 일쑤다. 조명 역시 과거의 텅스텐, 데이라이트, 조커 등의 조명 장비는 이제 더 이상 큰 의미가 없다. LED 조명은 한 대를 이용해 텅스텐, 데이라이트 등의 효과를 줄 수 있으며 조명장비의 변화속도 역시 눈부시게 빠르다. 이제 현장에서는 유선 장비들이 점차 모습을 감추고 있으며 이는 더욱 가속될 것으로 보인다. 필자가 근무하는 학교는 더 이상 카메라 장비를 구입하지 않고 제작 지원비를 학습자에게 제공하여 원하는 최신 기종을 외부에서 대여하도록 하고 있다. 이 시스템의 장점은 장비를 더 이상 관리 및 수리하는 비용을 절약하는 효과까지 가져와 매우 유용하다. 비대면 영화교육에 있어서 더욱 중요한 점은 실습실 공간이다. 이제 현장은 더 이상 후반작업자가 감독 등을 직접 만나 소통하며 작업을 완성하는 형태가 아니다. 편집자와 VFX 아티스트, DI 아티스트, 사운드디자이너가 각각 자신의 공간에서 거대한 클라우드에 접속하여 소스를 다운로드 받아 작업한 후 다시 업로드하여 감독 등 관계자와 공유하는 시스템으로 변모하고 있다. 이를 참고하여 학교에서도 더 이상 물리적이 공간을 차지하는 편집실, 사운드실을 고집할 것이

아니라 클라우드 시스템을 도입하고 학생들이 자신의 공간에서 후반 작업을 이어가고 교수자는 연구실에서 클라우드에 접속하여 결과물을 검사하고 수정사항이나 기타 교육적인 메시지를 전달하는 방식에 대해 깊게 고민해야할 시점이다. 텅 빈 편집실을 보며 학생들이 열심히 후반작업에 임하지 않는다고 한탄할 것이 아니라 현대적 시스템을 과감하게 도입하고 비대면으로 학습자와 소통할 수 있는 방법을 모색하여 비대면 교육을 적극적으로 활용하는 것이 미래를 향한 영화교육의 방향이 되지 않을까 조심스럽게 예측해본다.

비대면 시대 초중등 ‘예술강사 영화교육’의 현황과 방향성

심윤진 (순천향대학교 공연영상미디어학과 박사과정,
순천향대학교 영화애니메이션학과 강사,
한국문화예술교육진흥원 학교/사회 영화예술강사)

표 목차

<표 1>	콘텐츠 제작에 필요한 장비 목록	37
<표 2>	초등학교 수업계획서 (6학년)	43

비대면 시대 초중등 ‘예술강사 영화교육’의 현황과 방향성

1. 들어가는 말: 팬데믹 상황 속 학교현황

팬데믹 상황인 현재 코로나19로 인하여 영화분야 뿐만 아닌 모든 예술강사들은 비대면 수업 진행에 있어 어려움을 겪고 있다. 온라인 콘텐츠에 맞는 소재 선택부터 촬영 편집까지 모든 과정들에 대한 것들을 도움 받을 수 없기 때문이다. 이 사례발표는 필자인 심윤진 영화예술강사의 입장에서 작성되었다. 코로나19는 2019년 12월 1일 중국 우한시에서 발견되었다. 심각성을 느끼게 된 것은 2020년 1월 4일이며, 대한민국에서는 1월 8일 처음 환자가 신고 되었다. 교육부에서는 2월 23일 전국적으로 확산되기 시작함에 따라 3월 2일이었던 학교 개학을 3월 9일로 1차 연기 하였고, 대구시에서 환자가 급증하자 3월 23일로 2차 연기, 그리고 4월 6일까지 3차 연기를 발표하였다. 그러나 학부모 대상 여론조사를 실시하였을 때 70%이상의 학부모가 등교 개학을 반대하여 순차적으로 4월 9일부터 학년별로 나누어 온라인 개학을 하기로 교육부가 결정하였다. 급하게 온라인 수업으로 전환되었으나 바뀌어버린 상황에 학교현장에서는 혼란스러워하였다. 이러한 상황 속에 학교 예술강사 지원사업은 학교 내 수업 속으로 들어가지 못한 채 계속 미루어지고 말았다.

수업을 진행할 수 없었던 영화를 비롯한 모든 예술 강사들은 한국문화예술교육진흥원(이하 진흥원)의 지침이 내려오기를 기다릴 뿐이었다. 대면 수업이 불가능한 상태로 정규 교과수업은 온라인 수업으로 계속 진행되었으며, 4월 13일 진흥원은 예술강사들에게 콘텐츠를 활용한 수업과 실시간 쌍방향 수업이 가능하다는 대안의 공지를 하였다.

다음은 2020년 4월 13일 진흥원이 공지한 안내사항이다.

□ 안내사항

○ 예술강사 원격수업 유형 및 시수인정 기준 등 안내

1) 온-오프라인 교육 결합 유형 ※ 기존 대면 방식 + 온라인 방식

※ (수요-공급 합의 원칙) 학교의 수요와 예술강사의 수용이 상호 합의될 경우 추진 가능

- 학교가 기존 대면방식의 예술강사 지원을 원하거나 원격수업 여건 등이 부족할 경우 해당 유형을 선택하지 아니할 수 있음
- 학교가 원격수업을 원하더라도 배정된 예술강사의 여건 등에 따라 추진하지 아니할 수 있음

- 유형설명 : 온라인 방식의 실시간 쌍방향 수업, 예술강사 제작 교육 콘텐츠

활용 수업 형태를 기존 예술강사 수업형태와 결합

- 유형방식 : ※ 하단 내용의 ①+③, ②+③ 또는 ①+②+③의 결합 가능

방식	구분	내용	인정시수	비고
온라인	①실시간 쌍방향	실시간 수업이 가능한 학교에 예술강사가 출강, 교육활동 추진	1시수	학교는 실시간 수업이 가능한 시스템 및 기자재 준비 필요
	②콘텐츠 제작·활용	학교의 수요에 맞춰 예술강사가 교육 콘텐츠를 제작 학교에 공급 (콘텐츠 1차시 분당 4시수 치감)	4시수 (1차시 분 기준)	- 학교 수요 반영한 해당 학교 전용 콘텐츠 제작이 원칙 (다수 학교에 동일 콘텐츠 중복 공급 제한) - 학교가 여러 학교에 중복 활용할 수 있음 (예 : 1학년 전체 학급 활용 등)
오프라인	③대면방식 (기존)	통교 개학 실시 이후, 대면 방식의 기존 예술강사 교육활동 추진	1시수	전여시수가 발생하지 않도록 학급수 및 교육과정 확대 등 추진 필요

○ 유의사항

☞ 학교는 각 방식의 비중을 적절히 혼용하여 선정 시수에서 전여시수가 발생하지 않도록 함

☞ ②번 유형의 경우 콘텐츠의 제작부터 공급까지를 4시수로 인정

*1차시 상당 분량의 확정은 학교와 강사 간 협의에 따르며 콘텐츠의 종류는 동영상, ppt, 기타

수업자료 등 학교의 필요에 따라 적절히 선택 가능

**예술강사와 학교는 콘텐츠 제공-수령 후 '저작물 이용 등에 대한 동의서'(가칭) 작성하여 문명 기판에 사본 제출 필요

기존의 오프라인 대면방식에서 온라인 방식인 실시간 쌍방향을 이용한 수업과 강사가 콘텐츠를 제작해서 학교 선생님께 보내면 학교에서 사용 중인 사이트에 콘텐츠를 올리는 방식이다. 실시간인 경우 고학년이나 가능 하였고, 대부분 콘텐츠제작 형식을 추구하였다. 진흥원의 온라인 수업 안내는 이렇게 공식적으로 있었지만 사실상 학교 선생님들도 수업 콘텐츠를 매일 제작하고, 학생들이 수업에 참여하도록 한 명 한 명 돌봐야 하는 상황이었기에 5월초까지는 사실상 학교도 이러한 상황에 적응하기 바빴던 시기이다. 그러나 어떻게 보면 예술강사지원사업이 콘텐츠 혹은 실시간 수업으로 진행하였을 때 학교 선생님들의 양을 조금은 나눌 수 있는 것이기에 학교에서도 예술강사들의 수업을 온라인 안으로 편성하기 시작하였다. 물론 수업의 양적 부담감도 없지 않아 있었겠지만 예술강사지원사업에 신청한 시수를 모두 소진해야 내년 신청 시 타격이 없기에 서둘러야 함도 있었다.

필자의 경우 팬데믹 상황이 끝날 조짐이 보이지 않기에 학교에서 온라인 수업에 관하여 언젠가는 연락이 올 것으로 예상되어 콘텐츠를 제작하기 위한 장비들을 구비하기 시작하였다.

<표 1> 콘텐츠 제작에 필요한 장비 목록

목록	새로 구입	기존 장비	가격
마이크		v	₩190,000
PC 캠		v	₩ 39,000
DSLR		v	₩1,400,000
DSLR 삼각대		v	₩300,000
타블렛	v		₩110,000
크로마키 천	v		₩ 30,000
크로마키 삼각대	v		₩ 70,000

제일 먼저 온라인상 판서는 불가하기 때문에 사비로 10만원대 타블렛을 구매하였으며, 촬영 시 뒷 배경을 깔끔하게 처리하기 위해 크로마키 천과 삼각대를 합 10만원대로 구입하게 되었다. 그나마 다행인 것은 필자가 학생들과 유튜브 혹은 팟캐스트 수업을 진행하며, 웹캠과 고사양 마이크를 가지고 있었기에 추가로 장비구입을 해야 하는 부담은 줄어들었다. 물론 이동문제로 웹캠으로만 촬영하기 어렵기에 보유중인 DSLR카메라 동영상 모드를 함께 이용해야 하는 상황이었다. 그나마 영화분야 강사였기에 어느 정도 장비를 구축해 놓았던 상황이었지만 타 분야 예술강사들의 경우 스마트폰으로 촬영하고 편집까지 하는 것에 대해 버거워하는 모습들이 보였다. 물론 그에 대한 대책으로 5월 21일 늦게나마 진흥원이 영화강사를 섭외하여 수업촬영 및 편집하는 방법들을 4차례 정도 콘텐츠로 만들어 강사들에게 배포하기도 하였으나 그래도 기계에 대한 어려움을 겪는 예술강사들이 있기에 충남예총은 7월 21일 대면집체교육을 통하여 콘텐츠교육을 실시하기도 하였다.

코로나19가 장기화 되며, 4월 말 필자가 배치 받은 중학교에서 연락이 왔다. 시수를 많이 받기도 하였지만 대면수업이 언제쯤 가능할지 모르는 상황이기에 5월초부터 콘텐츠로 진도가 나갔으면 하는 바램이었다. 필자역시 시간이 지날수록 수업을 다 끝내지 못할까 걱정하던 차였고, 콘텐츠 촬영에 대한 장비구입도 마친 상황이었기에 학교 담당선생님의 요청에 따라 5월 1일부터 온라인 콘텐츠를 촬영 후 중학교로 전송하였다. 5월 중순쯤 배치 받은 초등학교 역시 대면수업이 계속 늦어져 콘텐츠로 수업을 진행해 줄 것을 요청받았다. 두 학교 모두 신청한 시수가 초등학교 190, 중학교 150시수라 여기서 더 늦어지면 시수 소진이 어려운 상황이기도하였기 때

문이다. 그나마도 영화분야가 나은 점은 제작수업이 있기는 하지만 영상으로써 콘텐츠가 어느 정도 가능한 분야라고 학교에서 생각했기 때문에 타 분야보다는 좀 더 빠르게 학교 수업으로 들어갈 수 있었다. 실제로 필자보다 먼저 온라인수업을 진행한 수도권 A영화예술강사의 경우 사립 고등학교를 맡았으며, 학교에서 실시간 줌을 통하여 수업을 진행하기를 권하였고, 기존 수업시간 그대로 매주 실시간 온라인으로 수업이 진행되고 있었다. 이론중심으로 진행을 한다면 어느 분야가 되었던 온라인 수업은 가능하다 생각하지만 실제로 경기도 B초등학교 교사로 있는 지인의 학교는 예술강사 지원사업으로 연극분야를 신청하였지만 콘텐츠 수업이 어려울 듯싶어 수업을 포기신청 하였다고 전해오기도 하였다.

2. 비대면 수업 콘텐츠 제작과정

학생들과 첫 만남도 없었던 상황 속에서 비대면 온라인 수업은 말 그대로 난감함 이었다. 중학교 수업은 사실 학교에서 시수를 너무 많이 신청하여 2월에 중학교 담당교사와 사전방문보고서 작성문제로 통화하였을 때 여름 방학쯤으로 하여 수업을 추가 진행하던지 아직 많이 남았으니 추후 고민을 해보자고 했던 상황이었다.

사전방문보고서 작성 시기 당시 담당자선생님께서 중학교 수업은 학교에서 교과연계로 수업을 진행해 주길 원하였기에 계획은 이러하였다. 1학기 기술교과를 연계하여 기·주(기술주제 선택)수업 진행이었고, 2학기는 국어교과와 연계한 수업으로 국·주(국어주제 선택)가 들어가도록 계획서도 다 짜놓은 상황이었다. 참고자료로 아래의 수업계획서는 학교양식에 따라 작성되었다.

2.1 1학기

1) 수업 운영 계획

제목	단편영화제작	담당 강사	심윤진	관련 교과	기술
차 시	활 동 명				
1	시나리오란 무엇인가? - 시나리오 작성법 알기				
2	시나리오 작성1 (소재찾기) - 기술교과 78p 청소년의 생활 문제와 예방 중 스트레스, 분노조절장애, 우울증과 자살, 중독에 대한 예방과 해결 부분을 읽어보고 활용하여 시나리오 대본 작성				
3	시나리오 작성 2				
4	시나리오 작성 3				
5	시나리오 작성 4				
6	스텝의 역할				
7	샷의 이해				

8	역할 나누기 및 스텝별 촬영사전 준비
9	촬영1
10	촬영2
11	촬영3
12	촬영4
13	촬영5
14	편집 1
15	편집 2
16	상영 및 이야기 나누기

보통 차시가 짧은 학교 수업은 첫 주차 수업으로 시나리오를 다룬다. 이유는 시나리오가 무엇이고, 어떻게 써야하는지 첫 시간에 알려주었기 때문에 아이들이 스토리를 어떻게 구상할까에 대한 생각을 할 수 있는 시간이 넉넉히 되기 때문이다. 강사초기에는 스텝의 역할과 샷이 먼저 들어갔고 그 다음 시나리오 작성으로 들어간 후 촬영(제작)으로 넘어갔더니 시나리오 작성하는 시간이 오래걸려 아이들이 먼저 배운 스텝의 역할과 샷을 다 잊어버리기도 하였기 때문에 순서를 바꾸게 되었다. 이렇게 수업을 짜 놓았기 때문에 우선 1, 2차시는 온라인 콘텐츠 수업이 가능하였다.

수업의 첫 시간은 강사와 학생이 처음 만나는 제일 중요한 시간이다. 전반적인 영화수업에 대한 설명도 필요하고, 강사의 목소리만 들려주는 것은 아이들에게 집중하기 어려운 부분일지도 모른다는 생각에 크로마키를 활용하여 직접 등장하는 것을 택하였다. 물론 강사의 입장에서 얼굴이 등장하는 것은 부담감이 크다. 혹시라도 모를 굴욕 샷이 캡처 된다던지 인터넷에 떠돌 수 있을 위험도 있기에 선택을 해야 하는 상황이었다.

강사들 사이에서도 모든 콘텐츠에 얼굴이 나올 것인가 아님 목소리만 들려줄 것인가에 대해 이야기도 나누었다. 대부분의 강사선생님들은 얼굴이 나오지 않는 방향으로 이야기를 하였고, 필자 역시 다른 수업 콘텐츠 촬영으로 처음부터 끝까지 얼굴이 화면에 등장한 채 수업을 녹화해 본적이 있는데 표정이나 제스처들이 신경이 쓰여 수업에 대해 입은 설명 하고 있지만 눈은 화면 모니터 속에 나오는 얼굴에 자꾸 시선이 가고 있었다. 그리하여 고민 끝에 최종적 결정은 아이들과는 첫 시간만 모습을 드러내어 촬영하게 되었고, 그 뒤로는 콘텐츠는 수업 영상에 따른 목소리 위주로만 촬영하게 되었다.



위의 이미지는 온라인 콘텐츠 제작 당시 첫 수업 오프닝 부분이다. 크로마키를 사용하여 영화 분야 예술 강사로써 학생들에게 좀 더 전문적으로 보이기 위함도 있어 신경 썼던 영상이다. 하지만 이 배경을 씌우기 까지 저작권 문제¹⁾가 없는 적당한 배경을 찾기가 너무나 어려워 시간소요가 상당히 필요한 일이었다. 아래의 이미지는 시나리오 콘텐츠 수업당시 영상의 캡처 본이다.

시나리오란?

시나리오(scenario)는 '영화의 각본으로 장면의 순서, 등장인물의 대사와 동작, 장소, 배경 등을 적은 대본'을 말합니다.

시나리오에서 사용되는 기호

기본기호

- ① 이펙트 (E. effect): 노크소리, 전화 소리 등
- ② 필터 (F. filter): 전화 받는 상대방 목소리, 마이크를 통해 들리는 목소리 등
- ③ 오프 (off): 화면 밖에서 들리는 소리, (V/O, voice over)를 사용하기도 한다.
- ④ 나레이션(N, narration): 해설 목소리

시나리오 작성 예시 (학교용)

1. 교실(오후) - INT — 해드라인 └ 대지문

· 동교시간 아이들은 교실에서 즐겁게 수다를 떨고 있다. 그때 갑자기 지환이가 문을 차며 교실로 들어 온다.

└ 등장인물 └ 소리문

지환 : (문을 발로 차며 짜증나는 목소리로) 아...친파 짜증나 죽겠네~ — 대사

불쌍아아아! 왜 그래?

지환: 담생이 내가 장난친거 얼마한테 다 말했어 아나 진짜(인상을 쓰며)

불쌍아아아! 그래? 대박이다 몇 달 동안 누구는 고생 하겠네

이 영상은 화면 캡처 및 유포를 금지합니다.

온라인 콘텐츠 수업의 진행은 PPT를 활용하였으며, 학교 현장에서도 사용되는 PPT자료였지만 학교에서 25분이라는 콘텐츠 제작시간을 정해주셨기 때문에 많은 자료들을 좀 더 첨부하여 수업을 구성해야 했다. 대면 수업은 학생들과 소통을 하며 수업이 진행되기 때문에 기존 자료가

1) 공식적으로 온라인 수업 사이트에 올라가는 것이기 때문에 저작권에 침해되지 않는 선에서 콘텐츠를 제작해야 한다.

충분한 자료였지만 소통이 없는 일방적인 비대면 콘텐츠 제작 수업은 25분 분량조차 채우기 힘들었다. 진흥원의 안내공지에 보면 콘텐츠 한 개 당 4시수 인정 부분이 있다. 하지만 기존 자료에서 좀 더 세밀하게

준비해야 시간을 맞출 수 있었으며, 첫 콘텐츠이기에 신경이 많이 쓰였다. 때문에 인정되는 시간보다 몇 배로 시간이 소요되기도 하였다. 특히 첫 콘텐츠는 앞부분 강사의 등장 부분만 필자의 목소리를 사용하였고, 수업의 설명은 기계목소리가 좀 더 깔끔하고, 전문적으로 보일 것 같아 사용하게 되었는데 그 때문에 더 많은 시간이 걸릴 수밖에 없었다.



위의 이미지는 글씨를 입력하면 깔끔한 기계 목소리로 변환시켜주는 사이트이다.²⁾ 600자를 권장하고 있지만 400자를 넘기면 오류가 잦아 400자 이 전으로 입력 후 녹음 프로그램을 이용하여 녹음하였다. 한 문장씩 녹음하여 편집 프로그램으로 PPT내용에 맞춰 연결하다보니 꼬박 이틀이라는 시간이 걸렸고, 다시는 녹음 프로그램을 이용하지 않고 강사의 목소리를 쓰는 것으로 결론을 지었다. 시간 소요가 몇 배로 걸렸고 기계음의 단점이 목소리의 높낮음이 강하지 않아 25분이라는 수업을 들었을 시 이론수업으로만 이루어지면 집중력이 떨어 질 수 있겠다는 판단이 섰기 때문이다. 실제로 중학교 담당선생님께서도 콘텐츠에 대하여 만족하셨지만 이것을 15분으로 줄여 초등학교로 보냈더니 6학년 담당선생님은 필자가 생각했던 것처럼 목소리 톤의 높낮음이 거의 없는 편이라 강사의 목소리를 쓰는 것이 좋을 것 같다고 코멘트를 주시기도 하였다. 각각의 출강중인 학교에 온라인 콘텐츠 수업이 진행되었을 때, 교육부에서는 5월 19일 최종적으로 등교수업이 가능하다고 발표하였다.

2) 기계목소리 ODDCASR - <https://ttsdemo.com/>

3. 비대면 영화 수업의 문제점

3.1 콘텐츠 시청률

6월 8일 월요일 학교의 첫 대면수업이 시작되었고, 그 주 필자는 초등학교 8반과 중학교 2반 총 10반의 수업을 들어가게 되었다. 원래 초등학교의 경우 4반씩 나누어 격주 수업으로 진행 예정이었지만 6학년 학생들이 매주 학교 등교하는 것이 아니라 학년별로 2주씩 돌아가며 등교하는 것이기 때문에 서로 진도가 맞지 않아 필자의 스케줄을 쪼개고 쪼개 등교 주에는 8반을 2시간씩 수업하기 위해 4일을 출강하게 되었다. 출강한 첫 주 학생들이 온라인 콘텐츠를 얼마나 시청 하였는지 조사하였는데 그 결과가 충격적이었다. 초등 8반, 중등 2반에서 평균 5명 정도만 온라인 콘텐츠를 제대로 보았던 것이다. 시청하지 않은 학생들에게 그럼 수업을 듣지 않고 무엇을 했냐고 질문을 하니 “컴퓨터를 켜 놓고 게임을 했다.”, “식사를 했다.”가 대부분 이었다. 그런데 놀랍게도 딱 한 반만 콘텐츠 시청률 100%를 기록하였는데 그 반은 다름 아닌 초등학교 6학년 학년부장 선생님의 반이었다. 학교예술강사지원사업 담당교사이기도 하였던 선생님은 평상시 아이들에게 관심을 많이 가지고 소소한 것조차 놓치지 않는 성격이신 탓에 담임선생님의 영향에 따라 온라인수업 참여도 차이가 클 수밖에 없다는 것을 알 수 있었다. 이러한 결과 때문에 온라인에서 했던 이론 수업을 대면수업 진행시 다시 반복 교육해야했다. 다음 수업을 진행하려면 전체가 연결된 이전 수업에 대해 알아야 하기 때문이다. 이런 까닭에 공들여 콘텐츠를 만들어도 막상 시청하는 학생들이 많지 않거나 대면 수업시 다시 반복수업을 하는 것이 현실이기에 콘텐츠를 제작하는 강사 입장에서는 비대면수업이 콘텐츠의 제작으로 충분하지 않다는 것을 알게 되었다. 소수라도 제대로 본다면 교육자로서 콘텐츠에 신경을 써야 함이 맞지만 대면시 다시 같은 내용을 반복해서 진행해야한다면 효율성으로 보나 교육적 의미로 보나 그 효과에 대해서 심각한 고민이 필요하다고 본다. 물론 필자뿐만 아니라 다른 강사선생님들과 이야기를 나누어 본 결과 타 지역 학생들도 마찬가지였음을 알게 되었다. 이러한 상황에서 온라인상 수업은 학생 본인의 적극적 참여가 가장 중요하지만 수업을 들을 수 있는 공간과 상황 그리고 학교에서 학생들의 온라인 수업 참여를 적극적으로 챙겨주지 않는 한 비대면 수업의 효과는 떨어질 수밖에 없을 것이다. 아마도 이러한 여건 때문에 온라인 수업으로 인한 학생들 간의 수업 격차가 커졌다고 교육부에서 공식발표하지 않았을까 한다.

3.2 제작수업에 대한 고민

학생들의 온라인 콘텐츠 시청 문제도 있었지만 제작수업에 대한 고민도 있었다. 2월 달 사전 점검보고서 작성시 학교 담당교사와 수업 계획하였을 때 초등학교에서는 제작수업에 대해 구체적으로 이야기를 해주셨다. 6학년들이 촬영한 영화를 졸업식 날 매년 상영하였다고, 단편영화제작과 메이킹 필름이 나왔으면 좋겠다고 말하였다. 중학교의 경우 수업을 통하여 영상물을 만들

어 보고 싶은 생각을 가지고 계셨지만 교과 연계 수업이다 보니 담당교사는 크게 의의를 두지는 않으셨다. 하지만 영화강사이다 보니 교과 연계 수업을 최종적으로는 영상물로 이끌어내는 수업으로 계획하였는데 코로나가 더욱 심각해진 상황으로 먼저 전체 다 수정을 해야 했다.

하지만 대면 첫 주 해당 중학교 교감선생님은 영화촬영에 기대를 가지고 계셨지만 코로나19로 팀 작업이 불가능 하지 않느냐고 말씀드려서 제작에 대한 기대감을 낮췄다. 괜히 가능하다고 말하였다가 나중에 기대에 못 미쳐서 불만이 나올 수 있기 때문이다. 하지만 현재 중학교 수업을 나가 보면 팀 작업만 안될 뿐 코로나 이전 상태와는 별 다를 것이 없는 모습이다. 아래의 표는 올해 2월 초에 계획한 초등학교 수업 계획서이다.

<표 2> 초등학교 수업계획서 (6학년)

주차	단원	학습주제	학습목표	준비물
1	이해	시나리오란 무엇인가?	시나리오를 쓰는 방법에 대하여 알아 볼 수 있다.	필기도구
		영화감상	또래 어린이들이 만든 영화를 감상하며, 어떻게 영화가 만들어 지는지 이해해 볼 수 있다.	
2		시나리오 쓰기	우리가 배워본 시나리오 작성법으로 나만의 창의적인 시나리오 써볼 수 있다.	
3				
4				
5	선택된 시나리오 각색	선택된 시나리오를 확인 후 나만의 이야기로 바꾸어 볼 수 있다.		
6	이해	영화 스텝의 역할 알기.	영화 스텝의 종류를 알아보고, 역할별 어떠한 일을 하는지 이해해 볼 수 있다.	필기도구
		샷의 이해	샷이란 무엇인지 이해하며, 촬영에 필요한 것을 생각하며 나뉘 볼 수 있다.	필기도구
7	제작	단편영화촬영	우리가 작성한 시나리오를 토대로 팀별 역할에 맞추어 단편영화를 제작해보고, 만들어 볼 수 있다.	카메라(혹은 스마트폰), 트라이포드, 슬레이트
8				
9				
10				
11	편집	영상편집	나뉘어진 컷을 하나의 영상으로 완성해 볼 수 있다. (편집을 하지 않는 친구는 영상 포스터 제작)	핸드폰
12	상영 및 평가	상영 및 자가 평가	상영 및 평가를 통해 미흡한 점과 좋았던 점을 서로 이야기 해 볼 수 있다.	필기도구

주수로는 12주이며, 차시로는 24차시 진행이다. 이 학교의 경우 대면수업을 진행하였을 때 방역활동이 굉장히 철저하게 지켜지고 있었다. 교실 내 투명 칸막이 사용이 전체 진행되었으며, 수업은 블록수업으로 진행 후 쉬는 시간은 5분씩 있었다. 대신 쉬는 시간에는 화장실보다는 자리에서 쉬는 것으로 권하였으며, 화장실은 붐비지 않는 수업시간에 한명씩 다녀오게 하여 아이 한명 당 최대 접촉자 수를 줄이려고 노력하였다. 또한 복도에는 아이들 간의 접촉에 대한 감시를 하고 계신 선생님이 상주해 계셨으며, 수업 중 아이들에게 프린트 물을 나누어주었을 때 위생장갑 혹은 의료용 장갑을 사용 후 나누어 주게 되어있다. 학생들간 학용품 빌리는 것도 금지되어 있었으며, 어린이용 위생장갑과 비말휴지통을 따로 준비했을 정도로 코로나 감염에 굉장히 신경 쓴 모습이었다.

이러한 환경에서 제작활동은 절대 불가능해 보였으며, 학교에서도 팀 작업은 어렵다고 이야기한 상황이었다. 필자는 매년 졸업식 날 이제는 전통이 된 아이들의 영화상영이 코로나 때문에 불가능하게 되어 굉장히 안타깝게 느껴졌다. 물론 졸업식도 어떻게 될지 모르는 상황이기도하지만 제작에 대하여 끊임없이 고민하였고, 고민 끝에 ‘자기기록영화’를 제작하는 것으로 방향을 잡았다. 참고 자료로는 세종대 대학원 논문 중 「자기기록영화 제작을 통한 정체성 찾기 프로그램 연구-입양아의 사례를 중심으로」라는 석사학위논문을 참고하였다.(각주) 이 안에는 자기기록을 위한 질문들이 들어있었고, 그 질문들을 응용하여 사용하였다.

본래의 질문들은 다음과 같다.

1. 영상일기: 굳나잇! 인터뷰 (잠자기 전 나에게)
2. 장면연출 (내가 태어나서 입양되기까지 모습)
3. 자기정보획득 취재 (입양기관방문)
4. 상영회 및 관객과의 대화

이 과정들을 학교 학생들에게 맞추어 이렇게 변경하였다.

주제 - 자기기록영화 제작 “나”

1. 잠자기 전 나에게 하고 싶은 말 (즉흥)
2. 태어나서 지금까지의 나 중 기억에 남는 스토리 5가지 (시나리오 작성)
3. 가족들이 생각하는 나 (인터뷰)
4. 친구들이 생각하는 나 (인터뷰)
5. 미래의 나에게 (시나리오 작성)

1번의 경우 ‘잠자기 전 나’는 아무도 없는 조용하고 어두운 공간 속에서 하루에 대해 진지하

게 생각해 볼 수 있는 시간이다. 2번 ‘태어나서 지금까지의 나’는 만으로 12년을 살아온 초등학교 6학년이다. 기뻐던 일, 슬펐던 일, 아팠던 일, 즐거웠던 일 등등 기억에 남는 사건들을 시나리오로 작성하라고 하였다. 3번과 4번은 “xx이가 생각하는 나는 어떤 사람이에요?”가 최종적인 질문이다. 하지만 이 질문을 하기 전 가족들 혹은 친구들에게 진지하게 답변을 들을 수 있도록 이 인터뷰의 목적을 미리 설명하여 생각할 시간을 줄 수 있도록 강조 및 설명을 작성하게 하였다. 즉흥적으로 “엄마 엄마~ 엄마가 생각하는 xx은 어떤 사람인거 같아?”의 짧은 질문은 진지하지 못한 대답과 생각할 기회를 주지 않는 것이기 때문에 이 점을 유의하도록 하였고, 5번 미래의 나는 원래는 없었지만 아이들이 써보고 싶다고 이야기하여 추가적으로 넣도록 하였다.

자기 기록영화제작에 맞추어 온라인 콘텐츠 수업으로는 영상의 원리, 스톱모션 기법, 샷의 이해, 개별 촬영이지만 실제 학교 팀 촬영시 어떠한 스태프들이 있는지 스태프소개 및 역할, 마지막으로 자기 기록영화는 필자도 처음이기에 조금 유사한 영상인 어르신들이 만든 회고록영상과 아이들이 현재까지의 나의 스토리를 5개 꼽는 것을 무척 어려워하여 필자의 태어나서부터 13살까지의 스토리 중 기억에 남는 5가지를 예시로 작성하여 콘텐츠를 만들었다. 수업을 진행하면서 놀라웠던 것은 자신의 12년 동안의 삶인 4,380일 중에 5개를 꼽는 것이 아이들에게 이렇게 어려운 일인지 미처 몰랐다. 시나리오를 창작하는 것보다 자신의 이야기를 쓰는 것을 더 어려워했기에 시나리오를 작성하는 시간이 오래 걸렸다. 기억이 나지 않더라도 들었던 이야기, 옛날 사진을 보며 떠오르는 이야기, 정 기억에 나지 않는다면 태어났을 때 몇 Kg으로 태어났고 언제 태어났는지를 가족에게 들었을 때 현재 느끼는 감정들과 그것에 대한 생각들 혹은 현재 6학년인 지금 코로나 사태로 겪고 있는 이야기나 초등학교 졸업과 동시에 중학교 입학 앞둔다는 현재의 나를 좀 더 생각해 볼 것을 제시하였다. 그렇다면 나머지 3가지만 생각하면 되는 상황이므로 어렵다고 생각하지 않았기 때문이다. 하지만 이마저도 자신의 스토리를 못 쓰는 아이들이 있긴 하였다. 아마도 이러한 문제들은 의욕과 관련된 부분이기도 하겠지만 비대면 수업에 이어 잊어버릴 만 할 때 쫓 만나게 되는 대면수업으로 수업에 탄력이 붙지 않음도 있을 것으로 보인다.

초등학교는 7월 마지막 1학기 수업 이후 10월 중순부터 2학기 대면수업이 진행됐다. 대면으로 만나기 전까지 자기기록영화제작 5가지 중 3, 4, 5번을 집에서 진행하도록 하였다. 초등학생들이라 네이버 카페 가입이 수월하지 않으며, 6학년이 30명씩 8반 총 240명가량 되는 인원이라 강사 한 명이 이 긴 공백동안 촬영 과제를 제대로 실행 하고 있는지 체크 할 수가 없다. 또 다른 걱정인 것은 제작과정에 있어 개별 스마트기기가 있어야 하는데 한 반에 한두 명은 기기가 없었으며, 비대면 일 때는 집에 있는 태블릿이나 카메라 다 없다면 부모님 핸드폰을 사용하도록 하였다. 저장방법은 가격이 저렴한 휴대폰용 USB메모리인 OTG를 구매하여 가져오라 하였던 상황이었다. 학교에서 제작진행 할 때는 6학년 전용 학습용 태블릿 30대가 있기 때문에 그것으로 촬영하면 된다 생각했기 때문이다. 2월 사전점검보고서 작성 당시 학교에서 사용이 가능하

다고 했던 부분이기도 했지만 지난 10월 15일 6학년 부장선생님과 이야기 하다가 그 태블릿이 코로나로 인하여 집에서 수업을 할 수 없는 다른 학년 학생들에게 대여가 나가 버렸다고 한다. 예상치 못한 상황이라 아직 이 문제를 어떻게 해결해야 할지 고민이기도 하다. 정 안되면 마지막 방법은 강사 개인 태블릿을 수업 때 가져와 보충하는 방법이긴 하지만 학교 규칙상 물건에 대한 공유가 코로나 감염으로 금지되어 있기 때문에 고민해봐야 할 문제이다.

중학교 수업은 1학기 때 기술주제선택으로 마무리 되었는데 자신의 책상에서 촬영을 해보고자 하였지만 코로나19로 단계가 상향 조절되고 온라인 콘텐츠 수업이 늘어남에 따라 시나리오 완성도 늦어질 뿐만 아니라 촬영을 진행할 수 가 없었다. 따라서 현실적인 방안으로 촬영을 하지 못하더라도 2학기 국어주제선택 수업이 남아 있으므로, 1학기 수업에서는 청소년의 생활 문제와 예방에 대해 생각해 보고, 시나리오를 쓰는 방법과 창작 그리고 이야기를 완성하는 것에 대해 의의를 두기로 하고 마무리 지었다.

4. 마무리: 앞으로의 방향

팬데믹 시대 사실 아직도 수업계획에 대한 방향을 잡기가 힘들다. 되도록 비대면과 대면을 상황에 따라 연결하여 하나의 수업으로 진행하고 싶지만 현실은 대면과 비대면 수업이 따로 가는 것이 강사의 피로도를 최소화할 수 있을 것이라고 본다. 물론 실시간이라면 다룰 수 있겠지만 콘텐츠제작으로 대부분 진행되기 때문에 문제가 발생한다. 대면수업이 한창인 주에 학교에서는 다음주 비대면 영상 콘텐츠를 빨리 달라고 요청 한다. 이렇게 되면 대면 수업 시 일어날 진행 변수에 대처하면서 동시에 미리 녹화하는 것이 문제가 될 수 있기에 연결이 항상 여의치 않는 점이다. 이 점은 학교 선생님들도 마찬가지였다. 학기 초 전부 콘텐츠를 만들어 놓지 않는 한 매주 대면 수업이 끝나자마자 콘텐츠를 만들어야 해서 수업의 질 보다는 제 시간에 차질 없이 콘텐츠를 마무리해야 한다는 강박관념과 번잡스러움만 지속될 것이다. 필자는 석사 논문 당시 학교예술강사지원사업에 관련한 논문을 썼으며³⁾, 논문에도 예술강사 연차와 실력에 따라 수업의 질이 많이 달라진다고 이야기 하였다. 그러하기에 질적 개선을 위하여 교육교재를 개발하여 사용할 수 있는 체계가 만들어졌으면 하는 바람이 있었다. 학교마다 상황이 전부 다르기 때문에 그것에 맞추어 대면수업과 비대면 온라인 콘텐츠를 제작하다보면 일주일 내내 컴퓨터 앞에 있다가 한 주가 끝난다.

그러나 유감스럽게도 팬데믹 상황에서 진흥원은 강사 개인이 해결하길 기대했고, 대안으로는 콘텐츠 제작물을 만들어 시수를 보장할 수 있게 해주는 것이 전부였던 것으로 보인다. 따라서 현재와 같은 팬데믹 상황이 지속된다면 대면과 비대면수업의 진행하는 강사입장에서 수업이 매

3) 심윤진. (2018). 「학교 예술강사 지원사업의 현황과 활성화를 위한 개선방안 연구 - 영화분야를 중심으로」, 순천향대학교.

끄럽게 진행될 수 있도록 온라인 콘텐츠 제작과 관련된 녹화, 편집 기법은 물론 저작권교육과 가능한 관련 소스 제공 등 윈스톱으로 대면과 비대면 수업이 원활하게 이루어질 수 있도록 실 제적이고도 현실적인 방안이 모색되어야 한다고 본다.

10월 20일 화요일 필자는 초등학교 수업을 약 2달 반 만에 들어갔다. 이번 시간에도 어김없 이 아이들에게 온라인콘텐츠를 보았는지 확인을 해보았다. 놀랍게도 시청률이 높아졌다. 무려 학년부장 선생님 반이 아닌데도 불구하고 95%넘는 인원이었다. 아이들에게 왜 이렇게 차이가 나는지 물어보았다. 그 결과 초반에 사이트 폭주 문제도 있었으며, 아무도 자신들을 챙겨주지 않기에 그다지 신경 쓰지 않았다고 한다. 그러면 지금은 왜 보게 되었냐고 확인해 보았더니 지금은 아침마다 담임 선생님이 줌으로 실시간 확인하시며, 시청률 100%를 꼭 체크하신다고 한 다. 그리고 초반에는 게을렀다면 지금은 알람을 맞추어 온라인 수업을 듣는 것에 리듬이 맞추어 져 어느 정도 온라인으로 콘텐츠 시청이 무리 없다 하였다. 그래도 보지 않은 학생들에게 왜 보 지 못했냐고 물었더니 한명은 아직도 온라인 콘텐츠를 시청하는 것이 잘 안되어 볼 수 가 없다 하였고 나머지 친구들은 틀어놓고 딴 짓을 하였다고 하였다. 담임 선생님의 관심도에 따라 학생 들의 콘텐츠 시청률이 달라졌음을 확인 할 수 있었으며, 아직도 콘텐츠를 시청하는 것이 어려워 하는 학생들이 있는 것으로 보아 온라인 수업에 대한 매뉴얼을 학생용뿐만 아니라 학교마다 사 이트 사양이 다르기에 강사용도 배포해야 할 것이다.

마지막으로 현재 우리는 코로나19로 팬데믹 상태를 겪고 있지만 이 사태가 언제 끝날지 모르 는 일이고, 앞으로 다른 바이러스로 또 다시 이러한 상황을 겪게 될 수도 있다. 그러하기에 지 금은 급하게 일시적으로 비대면 수업이 진행되고 있지만 돌아갈 수 없는 현실이 된다면 정보차 원에서 진흥원은 어떠한 전략과 방안 혹은 중장기 기획이 있어야 한다. 올해는 예측하지 못한 상황에 급급했다면 내년에는 이와 유사한 상황이 벌질 수 있는 가정아래 중장기적 전략이 필요 한 때이며 준비를 해놔야 한다고 필자는 생각한다.

제2발표 - 토론

비대면 시대 초중등 ‘예술강사영화교육’의 현황과 방향성

이아람찬 (목원대학교)

비대면 시대 초중등 ‘예술강사 영화교육’의 현황과 방향성

비대면 시대 영화교육은 어떻게 진행할 것인가에 대한 논의는 매우 시의적절한 주제이며 현장에서 영화교육을 진행하고 있는 교수자에게는 매우 현실적인 문제일 것이다. 이 논문은 초·중등학교에서 영화교육을 담당하고 있는 예술강사의 경험적인 내용을 구체적으로 다루고 있다. 이를 통해 일선 현장에서 겪고 있는 영화교육의 다양한 문제를 파악할 수 있으며, 추후 개선을 통한 방향성을 제시하고 있다.

‘영화에 대한 교육(Teaching about film)’ vs ‘영화를 통한 교육(Teaching with film)’

영화교육은 크게 두 층위(영화를 위한 교육과 영화를 통한 교육)로 구분할 수 있다. 먼저 영화를 위한 교육은 영화를 중심으로 수업을 진행하는 것(독립교과로서의 영화교육)이고, 영화를 통한 교육은 다른 교과와 통합 또는 연계로 이루어지는 수업 방식(통합교과로서의 영화교육)으로 구분된다. 이 논문에서는 기본적으로 영화에 대한 교육이 학교 관계자에 의해 영화를 통한 교육을 수정되는 경우가 발생하여 나타나는 문제점을 지적하고 있다.

1. 교육용 콘텐츠의 제작

비대면 교육을 위한 콘텐츠의 제작은 비교적 장기간의 기획과 제작의 과정을 거치게 마련인데 현재의 비대면 교육 콘텐츠는 짧은 시간의 투자로 이루어진 경우가 많다. 본 연구에서도 이러한 문제점을 지적하며 교육용 콘텐츠의 제작에 대한 여러 문제점을 언급하고 있다.

2. 제한적 영화 제작 수업

비록 대면 수업이 이루어졌지만, 학생들이 사용할 수 있는 기자재의 사용이나 환경에서의 문제, 직접 제작한 콘텐츠의 소비율, 감염 예방을 위한 방역 환경에서의 수업 등으로 코로나 이전 시기와는 전혀 다른 수업 환경에서 영화교육이 진행되고 있다.

<그림 1> 비대면 영화교육 수업 사례⁴⁾



Korean Film Archives
한국영상자료원

시네마테크KOFA 14:00 ~ 19:00

[온라인] KOFA 어린이 집콕놀이3- 플립북

교육마감



교육 일정	기간 중 온라인 교육 참여
대상	어린이
인원	초등 1~6학년/ 200명
교육비	무료
수업기간	2020.07.24.(금) ~ 08.24.(월)
신청 기간	우선접수-7.22/ 일반접수-7.24

* 프로그램에 관심을 가지고 신청해주신 모든 분들께 감사합니다.

현재 체험카드 신청이 선착순으로 마감되었으며, 신청하신 분들께는 카드 수령 가능 여부를 문자로 안내해 드리겠습니다.

KOFA 어린이 집콕놀이1,2,3은 9월경 체험카드 신청을 재진행 할 예정입니다.

한국영상자료원 인스타그램(@koreanfilmarchive)을 팔로우하시면 박물관 교육 소식을 미리 받아보실 수 있습니다, 감사합니다.

4) 한국영상자료원 [<https://www.koreafilm.or.kr/museum/education>]

교육 내용

무료로 배송해드린 플립북 만들기 체험키트를 가지고 한국영상자료원 유튜브(<https://www.youtube.com/watch?v=GpjfMzPByiU>)에 업로드 되는 교육용 영상을 보며 잔상효과 놀이기구를 만들어 보세요.

신청 기간

○ 우선접수 - 7.22(수) 10시부터/ 선착순 마감

(*대상자: 'KOFA 어린이 집콕놀이1 or 2' 체험키트 수령자 중 인증사진&설문조사 발신자)

○ 일반접수 - 7.24(금) 10시부터/ 선착순 마감

참여 방법

- ① 본 게시글 하단에 "교육프로그램 신청하기"를 클릭하신 후 신청서를 작성해주세요
- ② 신청서 도착 순서에 따라, 정원 내 체험키트 수령 가능하신 분께 최종 확정 문자를 보내드립니다
- ③ 체험키트는 7.28(화) 일괄 발송 예정이며, 발송 후 (영업일 기준) 3~4일 후 받으실 수 있습니다.
프로그램 참여 후에 인증사진(만들기 참여 모습 or 완성된 작품 사진)과 설문조사 답변지를 꼭 보내주세요

신청 시 유의사항

- 교육 종료 기간인 8/24(월)까지 교육 인증사진과 설문조사 답변지 미발신 시 차후 박물관 교육 참여에 불이익을 받을 수 있습니다(보내주신 자료는 향후 박물관 홍보 및 연구자료 등에 활용될 수 있습니다)
- 개인을 위한 프로그램으로, 단체 기관의 경우 신청이 불가합니다

어린이 대상 온라인 체험프로그램 KOFA 어린이 집콕놀이 <시각적 놀이기구3- 플립북> 참가자 모집

한국영상자료원 유튜브의 교육 영상을 보며 아이들과 함께 영화의 원리인 잔상효과를 느껴보세요.

선착순 200명에게 플립북 만들기 체험 키트(구성: 한국 고전영화 플립북<홍부와 놀부>(1961), <마부>(1961), <사랑방 손님과 어머니>(1961), <맨발의 청춘>(1964), <죽음의 다섯 손가락>(1972) 중 1개 랜덤 증정)/ 플립북 만들기용 무지 수첩/ 한국의 무성영화관 원각사 만들기 3D 퍼즐)를 무료로 배송해드리니, 많은 신청 바랍니다.

교육 기간

7.24(금)~8.24(월)/ 기간 중 자유롭게 참여

(*교육 영상은 7.28(화) 10시에 공개, 참여 후 인증사진/설문조사 응답 완료 바람)

대상

초등학생 1~6학년 어린이/ 200명

(ID 1개당 자녀 1회 신청 제한)

제3발표

영화진흥위원회 청소년 영화교육 활성화 사업 현황과 향후 계획

이용선 (영화진흥위원회 정책사업본부 영화문화팀)

표 목차

<표 1>	영화교육 워크북 구성	62
<표 2>	2020년 영화교육 중점학교 운영 현황	62
<표 3>	2020년 영화교육 교·강사연구회 진행 현황	63

그림 목차

<그림 1>	청소년 영화교육 중장기 계획도	60
<그림 2>	초등학교 영화교육 표준안 연구 도출 과제	61

영화진흥위원회 청소년 영화교육 활성화 사업 현황과 향후 계획

1. 영화진흥위원회 청소년 영화교육 활성화 사업 추진 경과

- (2004.) 영화교과서(고등학교) 발간
 - 영화교과서 발간이 위원회의 청소년 영화교육 사업의 시초라고 볼 수 있으나, 문화예술 교육지원법에 따라서 2004년부터 한국예술교육진흥원(이하 아르떼)이 영화교육을 수행
 - ☞ 국악, 연극, 무용, 만화·애니메이션 등과 함께 12개 예술과목 중 하나로 영화교육 추진
 - 2004년 이전까지는 영화 공교육이 특성화고 등 전문가 육성에 치중한 영화교육이었다면, 아르떼에서 추진하는 영화교육은 보편교육으로서 확장성을 가져가게 됨
- (2018. 1.) 신임 위원장 취임(오석근)
 - 영화진흥위원회 5대 중점과제 중 하나로 영화 공교육 추진 선포
- (2018. 4.) 위원회 조직개편으로 ‘영화문화교육팀’ 출범 (*올해 초 ‘영화문화팀’으로 개편)
 - 2018년 영화문화교육팀 출범과 함께 ‘청소년 영화교육 활성화’ 사업 신규 추진
 - 2018.7월~11월까지 ‘청소년 영화교육 기본 계획’ 연구를 통해 교육목표, 교육표준, 교급별 성취목표 등을 연구하였으며, 이와 더불어 2019년부터 운영될 영화교육 시범학교 교재(워크북)를 개발
- (2019. 3.~) UNESCO 영화창의도시인 부산시를 시작으로 ‘영화교육 중점학교’ 운영 시작
 - 지역 사회와 연계한 영화교육 모델 구축을 위해 첫 번째 운영지역으로 부산시를 지정하였으며 2020년부터는 전라북도 전주시까지 지역을 확장하여 현재 총 2개의 지역에서 ‘영화교육 중점학교’를 운영 중
 - 지역 교육청과 협업을 통해 모집공고, 수업 모니터링 등 시행
 - 지역 사회 및 인프라와 연계한 영화교육 모델 구축 기대
- (2019.11.~) 청소년 영화교육 교육과정기준 연구 추진
 - 지금까지 시행되어온 영화교육은 강사의 역량에 따라 교육 만족도의 편차가 컸던 바, 이를 개선할 수 있는 ‘영화교육 표준안’ 개발 연구를 추진
 - 지금까지 개발된 영화교육 표준은 교수학습지도안 위주 → 국가수준의 교육과정과 연계될 수 있는 성취기준을 수립하고 미래 인재상 육성에 기여하는 방향으로 영화교육의

표준을 마련하고자 추진 중

○ (2020. 7.~) 영화교육 교·강사연구회 신규 추진

- 영화 공교육 활성화를 위해서는 교육자의 역할이 매우 중요하다고 판단, 교·강사들의 자발적인 연구 활동을 도모하고, 우수한 교육사례를 발굴하고자 ‘영화교육 교·강사연구회’를 신규 편성

2. 청소년 영화교육 활성화 사업 목표 및 추진 방향

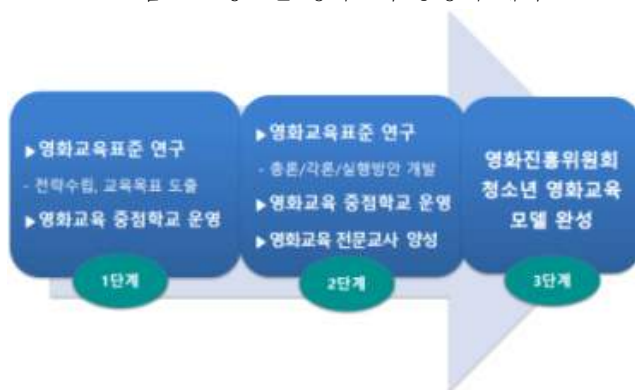
2.1 사업 목표

- 동 사업은 ‘영상세대’, ‘디지털 원주민’으로 불리는 현 청소년 세대가 영화의 언어적 요소⁵⁾를 통해 자기표현 및 소통 능력 함양을 목표로 하고 있음
- 미래 영화인 육성이 아닌, 보편 교육으로서의 영화교육 활성화를 통해 국가가 추구하는 미래 인재상 육성에 기여하고, 건강한 영화 관객 및 시민으로 성장을 도모하고자 함
- 영화의 언어적 요소를 활용한 영화교육의 확산을 통해 기존 학교 내 창·제작 중심 및 체험위주의 영화교육에 대한 인식을 개선하고, 영화교육의 지속성을 강화하고자 함

2.2 추진 방향

- 현재 위원회의 청소년 영화교육 활성화 사업은 교육목표, 교육프로그램, 인력양성 세 분야에서 목표지점을 가지고 영화진흥위원회의 영화모델 구축을 추진하고 있음

<그림 1> 청소년 영화교육 중장기 계획도



- (1단계) 영화교육 중점학교 시범운영을 통해 영화 공교육의 기본 모델 연구
- (2단계) 강사 중심에서 교사 중심의 영화 공교육의 토대 마련

5) 영화의 언어적 요소 : 카메라(Camera), 인물(Character), 색상(Color), 이야기(Story), 소리(Sound), 배경(Setting) 등

- 국가수준 교육과정에 부합하는 영화교육 표준안 개발 연구 본격 시행 및 영화교육 선도 교사 발굴 및 육성
- (3단계) 교육 가치 및 성취목표에 따라 교육자가 자체적으로 프로그램을 개발하고, 우수사례 공유 및 확산을 통해 영화교육이 활성화 될 수 있는 청소년 영화교육 모델 구축

3. 사업 현황

3.1 영화교육표준 개발 ('20년 12월 완료 예정)

- 영화리터러시의 개념 정의와 이를 바탕으로 한 초등학교 영화교육 표준안을 개발 중
 - 영화교육의 가치, 목표, 주제 등을 포괄하는 영화교육의 표준안을 마련하여 교사 및 강사들의 활용 도모 목적

<그림 2> 초등학교 영화교육 표준안 연구 도출 과제

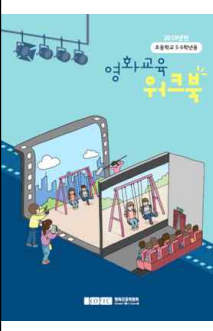


3.2 영화 리터러시 교육

- 영화교육 중점학교 운영
 - 지역 교육청과 협업하여 공모를 통해 ‘영화교육 중점학교’ 선정 및 운영
 - 영화교육 교재, 강사파견, 강사료를 포함한 운영비 및 교육 장비(스마트패드 기반 필름메이킹 키트)를 지원을 통해 학사 일정 1년간 영화교육 편성 및 체험활동(*5~6학

년 대상) 지원

<표 1> 영화교육 워크북 구성

단원	차시	제 목
 I. 세상과 만나는 다양한 영화 II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? III. 함께 즐기며 만드는 영화!	1	1. 우리 주변에는 어떤 영상들이 있을까요?
	2	2. 앞으로는 어떤 영화들이 나오게 될까요?
	3-5	3. 영화는 이미지로 이루어져 있어요!
	6-7	4. 영화에는 다양한 소리가 있네요!
	8-9	5. 영화에는 이야기가 숨어있지요!
	10-14	6. 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?
	15	7. 영화를 보고 만들 때에도 지켜야 할 약속이 있어요!

- 현재 부산시와 전주시에서 초등학교 1개교씩 선정하여 운영 중

<표 2> 2020년 영화교육 중점학교 운영 현황

	(부산) 영도초등학교	(전주) 송원초등학교
교육대상	5학년 (3학급, 55명)	5학년 (3학급, 81명)
교육기간	2020.6. ~ 2020.7.	2020.6. ~ 2020.9.
교육차시(학급당)	15차시	20차시
운영지원금	1천만원	1천만원
기타사항	2019년도 운영교	2020년 신규 운영교

- 2019년~2020년은 영화교육 워크북(5~6학년용)을 중심으로 강사 주도의 교육이 진행되었으나, 2021년부터는 올 12월에 개발되는 ‘초등학교 영화교육 표준안’을 제공하여 교과 재구성을 통한 교사 주도의 영화교육의 비중을 확장시킬 계획
- 영화교육 교·강사연구회 운영 (‘20년 신규 사업)
 - 현직 초등학교 교사 및 영화 강사로 구성된 연구회의 영화교육 프로그램 개발을 위한 연구 활동을 지원하여 영화교육 우수 사례 발굴 및 확산을 목적으로 한 사업임
 - 전국 단위로 학교 교사 및 영화강사가 자발적으로 연구회를 구성하여 영화 리터러시⁶⁾ 중심의 영화교육 프로그램을 개발하고 현장 적용까지 하는 과업을 수행

6) 영화리터러시: 영화를 이해하는 능력, 다양한 영화를 선택하는 능력, 영화의 내용과 촬영기법 등을 분석하고 비판적으로 감상하는 능력, 영화의 언어요소 및 기술을 활용하여 창의적인 영상을 만드는 능력

<교·강사연구회 영화교육 프로그램 분야>

- 영화의 이해·제작·감상을 토대로 영화의 언어요소 및 영상, 이미지를 활용한 영화교육 프로그램
- 학교 교과과정과 연계한 영화의 언어요소 및 영상, 이미지를 활용한 영화교육 프로그램
- 독립·예술·고전영화를 활용한 영화감상 교육 프로그램
- 기타 영화리터러시 함양을 도모하는 교육 프로그램(지역 자원 연계형 등)

- 동 사업을 통해 학교에서 영화교육을 주도하는 선도 교사를 발굴하고, 영화 강사의 전문성 및 노하우를 공유하여 교육자의 역량 제고 및 다양한 형태의 영화교육 프로그램 개발이 가능할 것으로 기대

<표 3> 2020년 영화교육 교·강사연구회 진행 현황

구분	연구회명	연구명
교사 연구회 (6팀)	금박지 교육 영상 연구회	미래교육과 함께 바른 인성을 찾아가는 영화 놀이터 Mo.Vi.E
	별천지 아이세움	영화로 배우는 협력적 말글놀이터
	사각형프리즘	영화읽기를 활용한 영화 언어 이해 및 장애인식개선 프로그램 개발
	에듀라마	“영화 놀이야 안녕” 놀이 교육과 함께 하는 영화의 언어 요소 및 영상, 이미지를 활용한 영화교육 온라인 프로그램 연구 - 초등 저학년 환경 분야 학교 교육과정을 중심으로
	영상으로 만들어 나갈 교육의 미래	영화로 만나는 역사영화여행
	용골찬 영화 리터러시 교육 연구회	SDG(지속 가능한 발전 목표) 기반의 거꾸로 배우는 영화 리터러시 수업 내용 개발
강사 연구회 (4팀)	모두를위한극장 강사연구회	전환기 청소년 대상 영화 리터러시 교육 및 통섭적 진로교육 연계 방향 연구
	씨네 어벤저스	초등학교 영화 리터러시 교안 연구: 스마트 클래스 놀이교수법
	응답하라 1919	초등학교 영화 문해력 향상을 위한 통합적 리터러시 접근 방식에 따른 프로그램 개발 연구
	틴톡	영화제작과정을 통해 체험하는 자전영화 만들기

3.3. 청소년 추천영화 선정 및 교육 프로그램 개발(안)

- 영화전문기관의 공신력 있는 청소년 추천 영화 선정 및 가이드 역할 필요성 대두
 - 학교 및 교육기관, 도서관 등 외부로부터 청소년 추천영화 리스트 제공에 대한 요구 증가
 - 특히 코로나19로 학교에서 영화 콘텐츠의 교육적 활용에 대한 수요가 급증하고 있는

추세

- 선정위원회 운영을 통해 청소년 추천 영화를 선정하여 학교 안팎으로 다양하게 활용할 수 있는 추천영화 리스트 개발 추진
- 영화 향유자 육성을 위한 영화감상 교육 프로그램 개발
 - 청소년 추천영화 선정을 통해 주제별, 연령별 교육 프로그램 개발
 - 숏폼 콘텐츠에 익숙한 요즘 청소년들에게 영화관람 문화를 체험하고, 그 가치를 공유할 수 있는 영화감상 교육 프로그램을 개발하여, 성장기부터 영화의 취향을 다양화하고, 인문학적 소양을 넓힐 수 있도록 장려
 - 지역 사회(영화 관련 단체 및 강사, 작은영화관, 멀티플렉스 등)와 연계하여 지역 영화 문화 활성화에도 기여 가능할 것으로 기대

4. 향후 과제

4.1 청소년 영화교육 웹 플랫폼 개발

- 국내 영화교육 웹 서비스 자체가 전무하여 교육자들로부터 필요성에 대한 요구가 증대되는 상황
 - 교육자 및 학습자가 활용 가능한 영화교육을 위한 홈페이지 개설 필요성 절감
 - 특히 코로나19로 원격 수업이 이루어짐에 따라 학습자도 이용 가능한 웹 플랫폼의 개발 필요성 증대

4.2. 교육 콘텐츠 제공 등 교육 현장에서 발생 가능한 저작권 문제 해소

- 영화 활용 시 저작권 문제에 대한 우려가 영화교육 활성화의 걸림돌로 작용
 - 영화 콘텐츠 교육 활용에 대한 가이드 및 콘텐츠 지원 방안 등 마련
- 교육청과 협의를 통해 영화 콘텐츠 라이선스 해결 방안 모색 필요

4.3 청소년 영화교육 사업의 홍보 및 성과 확산

- 올해로 청소년 영화교육 활성화 사업 3년차로 본격적인 홍보 추진
 - 성과공유회, 교원 연수, 워크숍을 강화하여 청소년 영화교육의 효과와 필요성을 확산
 - 웹진 운영 등을 통해 국내외 사례 소개 및 위원회 사업 홍보

5. 코로나19 시대 이후 고려사항

- 교육 커리큘럼의 모듈화

- 블렌디드 러닝(Blended-learning)의 확산으로 커리큘럼을 모듈화하여 개발하는 사례 증가
- 갑작스러운 온라인 수업 실시로 교·강사의 업무 피로도 호소
 - 온라인 교육 콘텐츠 개발, 원격 수업에 따른 평가 방식 개발 등 표준 및 가이드가 없는 상황
 - 비대면 교육을 위한 연수 지원 등 지원책 마련 필요
- 4차 산업혁명의 이른 도래에 따른 영화교육 정책개발 필요
 - 전국 초·중·고등학교에 단초점 빔프로젝터 및 무선AP 구축 실시('21년 상반기까지)
 - 급작스런 원격 수업의 시작으로, 원활한 수업 진행을 위한 온라인 교육 인프라 구축 중 (교육부 예산 3700억 투입)
 - 인프라는 구축 되고 있으나 교육 콘텐츠가 부족한 상황으로, 영화 콘텐츠의 활용도가 높아질 것으로 예상
- 위원회에서 전사적 추진 중인 '포스트코로나 정책추진단' 영화가치 분야에 '영화교육' 포함

< '위원회 포스트코로나 정책추진단' 운영개요 >

- 목적 : 코로나19 확산에 따른 기존 영화정책 점검 및 새로운 영화정책 도출을 통한 2022년 영화발전기금 예산편성 방향에 적용
- 추진체계 : 기획위원회(영화업계 협단체 등), 영화정책패널(전업영화인, 영화대중, 위원회 직원 등), 영화정책 추진 TF(위원회 내부조직 및 외부 위촉연구원)
- 운영시기 : '20년 9월~'21년 2월
- 운영방식 : 온·오프라인 설문, 문제인식포럼, 정책과제별 포럼 등 30회 이상 행사

‘영화진흥위원회 청소년 영화교육 활성화 사업 현황과 향후계획’에 관한 토론

정재형 (동국대학교)

‘영화진흥위원회 청소년 영화교육 활성화 사업 현황과 향후계획’ 에 관한 토론

위의 발제문은 현재 영화진흥위원회(약칭 ‘영진위’)은 현재 진행중인 영화교육에 관한 프로젝트를 일목요연하게 잘 정리한 글이라 생각합니다. 연혁을 보면 2004년 아르테의 출범과 더불어 영화교과서를 발간했다는 사실에서부터 최근 2020. 7 영화교육 교·강사연구회 신규 추진까지 이어온 것을 보여줍니다. 그 연혁을 보면 2004년 영화교과서 이후 아무 활동이 없다가 2018년에 이르러 영화문화교육팀을 출범, 청소년 영화교육 활성화 사업을 추진하는 것으로 되어 있습니다. 그 영화교과서는 실제 일선 현장에서 어느 정도 활용도를 갖고 사용되었는지가 궁금하며 이후 왜 지속 사업이 되지 않았는지 궁금합니다.

이 사실은 영진위가 청소년 영화교육에 관심이 없고 그때마다 정부 정책이나 트렌드에 따라 부침이 심하다는 것을 반증한다 하겠습니다. 혹시 앞으로는 그렇지 않고 지속적인 정책이 될 수도 있다면 어떤 근거로 그렇다고 보시는지 답변을 주시면 좋겠습니다.

청소년 영화교육 중장기 계획을 보면 영화교육 표준연구와 영화교육중점 학교 육성으로 되어 있습니다. 영화교육 표준은 이미 아르테에서 발간된 것이 있는데 이번 교육표준연구는 어떤 관점에서 연구되는 것인지, 올해 12월 발간에 정으로 되어 있는데 그 내용의 차별점과 재발간 이유에 대해 설명해 주시면 좋겠습니다. 얼핏 보기에는 리터러시에 초점이 맞춰져 있는데 그렇다면 영화교육 표준이라 하면 이미 리터러시를 포함한 개념인데 영화교육 표준연구라 함은 어떤 이유인가요?

청소년 영화교육이 영진위 전체 예산에서 어느 정도 차지하는지 모르겠으나 계획을 보면 대단히 협소한 것으로 파악되는데 큰 비중도 없이 청소년 영화교육을 영진위가 하고자 하는 의도는 무엇이며 예산이나 인력의 규모가 증가될 계획이 혹시 있는지 궁금합니다.

제4발표

포스트코로나 시대의 예술인
사회안전망
: 사회보장제도와 스마트협동조합

김광중 (예술노동연구소 소장)

표 목차

<표 1>	2018 예술인 실태조사 모집단 분포(문화체육관광부, 2018)	76
<표 2>	분야별 예술인의 예술활동 개인수입(문화체육관광부, 2018)	77
<표 3>	분야별 예술 활동 증명 누적 완료자 현황	77
<표 4>	한국예술인복지재단 사업 수혜인원	78
<표 5>	한국예술인복지재단 예술인생활안정자금 월별 지급 현황	78
<표 6>	독일 예술인사회보험 가입대상 예술인 목록(한국고용노사관계학회, 2019)	80
<표 7>	코로나시기 한국의 예술인 지원정책	83

포스트코로나 시대의 예술인 사회안전망

: 사회보장제도와 스마트협동조합

1. 서론

문화체육관광부 2018년 실태조사에 따르면, 예술인의 1인 연소득은 최저생계비에도 못 미치는 것으로 나타났다. 건축 등 일부 고소득 직종을 제외하면 더 열악하며, 특히 2020년은 전 세계적인 코로나 재난으로 소득이 급감했다. 자영업자 등 대부분의 국민들이 어려움에 처해있지만, 예술인에게 그 충격은 매우 컸다. 예술노동연구소 조사에 따르면 1분기 소득이 0원인 예술인이 50%를 넘었다.

이 와중에 지지부진하던 예술인고용보험 적용은 예술인들의 생계에 숨통을 트이게 할만한 일이다. 예술인에게 고용보험을 적용하는 법안이 국회 본회의를 통과해, 12월 10일 시행을 앞두고 있다. 근로자와 마찬가지로 당연가입 방식이고, 요건을 충족하면 실업급여와 출산전후휴가급여를 받을 수 있다. 10여년의 예술인 고용보험 논의가 이제야 첫삽을 뜨게 됐다. 고용보험의 모든 혜택을 적용받지 못해 아쉽지만, 사회보험 사각지대에 있던 예술인들이 사회안전망에 들어서기 시작했다는 데 의미가 있다. 또한 수많은 직업이 없어지고 생겨나는 현실에 발맞춰 우리 사회가 보편적인 사회보험제도를 마련해야 한다는 논의의 시발점이 되고 있다.

예술인에게 아직 산재보험은 임의가입이고 보험료를 예술인이 전적으로 부담해야 한다. 예술인 고용보험이 당연가입으로 통과된 만큼 산재보험도 근로자와 마찬가지로 사업주 전액부담으로 변화되어야 한다. 또한 국민연금과 건강보험제도도 동일한 수준으로 적용되어야 한다.

마침 예술인들의 자조조직 스마트협동조합 건설에 대한 논의도 시작되고 있다. 스마트(Société Mutuelle pour artists) 협동조합은 벨기에를 시작으로 예술인들의 행정업무를 대행하고, 사회보장과 일자리플랫폼으로써의 역할을 하고 있다. 이런 움직임을 계기로 예술인이 단결해 조직을 만들어 스스로 문제를 해결해나가고, 더 나아가서는 정책반영에 더 큰 목소리를 낼 수 있어야겠다.

2. 한국의 예술인현황과 사회보장

2.1 한국의 예술인현황

정부통계 기준으로 한국의 예술인은 약 18만 명으로 추정되고 있다. 추정치의 근거가 되는 문화체육관광부의 2018년 예술인 실태조사에서 모집단을 178,540으로 한정했는데, 이는 한국예술인복지재단 예술활동증명 완료자 그리고 한국문화예술위원회 사업 수혜 예술인과 협회·단체

회원까지 포함한 인원이다.

<표 1> 2018 예술인 실태조사 모집단 분포(문화체육관광부, 2018)

구분	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원
문학	3,845	1,053	430	398	480	344	208	15	2,282	462
미술	13,404	2,344	2,252	1,365	1,955	1,519	535	76	8,952	937
공예	670	174	47	37	51	59	29	3	362	64
사진	2,382	441	578	324	707	417	243	44	2,339	344
건축	2,109	213	251	37	76	105	39	8	330	27
음악	4,340	751	552	316	351	333	152	25	1,911	368
국악	2,550	536	403	375	440	114	103	136	1,436	156
대중음악	13,974	514	320	1,333	184	310	94	18	6,882	242
방송연예	5,523	157	88	477	35	76	40	15	2,862	70
무용	3,411	336	174	188	123	144	83	9	1,157	76
연극	9,326	671	375	675	305	259	108	12	3,593	388
영화	3,381	131	32	258	61	39	10	6	1,391	42
만화	666	39	26	95	16	21	4	3	755	25
기타	5,148	1,092	635	216	438	380	166	24	1,585	595
합계	70,729	8,452	6,163	6,094	5,222	4,120	1,814	394	35,837	3,796
구분	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	미상	합계	
문학	373	300	641	406	366	672	239	783	13,297	
미술	771	1,110	1,845	1,125	1,653	2,365	508	3,502	46,218	
공예	32	57	144	46	46	81	32	40	1,974	
사진	42	445	706	493	726	582	190	84	11,087	
건축	130	40	56	16	33	64	84	281	3,899	
음악	192	233	369	196	287	387	215	430	11,408	
국악	113	192	361	218	159	392	99	190	7,973	
대중음악	163	251	201	120	216	266	82	377	25,547	
방송연예	38	90	59	28	38	58	53	621	10,328	
무용	30	69	163	83	86	320	37	125	6,614	
연극	237	257	432	272	260	368	106	855	18,499	
영화	12	31	29	25	15	39	21	283	5,806	
만화	12	52	14	32	52	50	20	52	1,934	
기타	253	414	752	658	379	506	294	421	13,956	
합계	2,398	3,541	5,772	3,718	4,316	6,150	1,980	8,044	178,540	

문화체육관광부 2018년 실태조사에 따르면, 예술인의 1인 연소득은 1,281만원에 불과해 최저생계비에도 못 미치는 것으로 나타났고 건축 등 일부 고소득 직종을 제외하면 더 열악하다. 올해 2020년 예술인의 소득은 코로나로 급감했으며, 예술노동연구소가 예술인 447명을 대상으로 진행한 조사에 따르면 1~3월 소득 0원인 예술인이 51.8%(209명)에 달했다(예술노동연구소, 2020). 또한 예술인은 낮은 공적연금 가입률(53%) 및 고용보험 가입률(24.1%)로 사회보장 사각지대에 있음을 알 수 있다(노성준, 2020)

<표 2> 분야별 예술인의 예술활동 개인수입(문화체육관광부, 2018)

분야	문학	미술	공예	사진	건축	음악	국악
평균	549.9	868.8	948.8	329.0	5,808.1	1,127.9	1,749.8
중앙값	50.0	300.0	300.0	0.0	4,500.0	150.0	500.0
표준편차	1,575.3	1,639.1	1,845.5	1,281.1	8,021.1	2,957.4	5,681.2
분야	대중음악	방송연예	무용	연극	영화	만화	기타
평균	1,297.7	2,065.2	1,209.8	1,891.2	1,510.3	2,177.0	1,331.1
중앙값	300.0	1,000.0	400.0	500.0	700.0	1,200.0	500.0
표준편차	2,559.9	3,038.4	1,576.4	10,506.4	3,520.1	3,824.7	2,051.2

2.2 한국의 예술인 사회보장제도⁷⁾

한국에서는 2011년 11월 「예술인복지법」이 제정되고, 2012년 11월 시행령이 공포되고, 2013년부터 예술인사회보장정책이 시작되었다고 볼 수 있다. 공적보험 및 지원금과 관련된 창작준비금, 예술인산재보험, 사회보험료 지원, 의료비 지원, 자녀돌봄지원 현황을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 예술인복지재단 사업참여의 전제로 예술활동증명을 완료해야 하는데, 2019년까지 예술인 68,564명이 이를 완료했으며, 2020년에는 7개월만에 88,911명으로 2만 명 이상이 증가했다. 창작준비금은 경제적인 이유로 창작활동 중단되는 일이 없도록 하기 위해 중위소득 120% 이하의 저소득 예술인에게 2013년부터 시행되었으며, 2019년에 예술인 5,500명이 수혜를 받았다.

<표 3> 분야별 예술 활동 증명 누적 완료자 현황

구분	문학	미술	사진	건축	음악	국악	무용	연극	영화	연예	만화	복수	합계
2019	6082	14188	1278	27	13254	3289	2802	11824	6566	3806	1658	3790	68,564
2020.7	7672	17734	1602	35	19712	4652	3452	13960	7373	5002	2097	5620	88,911

예술인 산재보험은 2011년 예술인복지법과 2012년 시행령이 통과됨에 따라 시행이 되었는데,

7) 한국예술인복지재단 연차보고서 참고

당연적용이 되는 근로기준법상의 근로자와 달리 임의가입만 가능해 2019년 기준으로 162명이 예술인산재보험을 유지하고 있다(한국고용노사관계학회, 2019)

사회보험료 지원은 표준계약서로 계약을 체결하고 활동하는 예술인 및 문화예술단체 사업주가 부담하는 국민연금과 고용보험료의 50%를 지원하는 사업으로, 2019년에 1,092명이 지원을 받았다. 자녀돌봄지원은 예술인의 육아부담 완화를 통해 예술활동에 전념할 수 있도록 하는 시간제돌봄사업으로 2019년 5,638명의 예술인자녀가 수혜를 받았으며, 수혜인원으로는 창작준비금과 함께 수혜인원 규모가 큰 사업으로 꼽힌다.

까다로운 대출요건 때문에 일반 금융서비스를 이용하기 어려운 예술인을 위해 도입된 예술인 생활안정자금 용자는 2019년 하반기에 처음으로 시작돼 1,497명에게 지원되었다.

의료비는 과도한 의료비로 경제적부담을 겪는 예술인을 위해 시행되는 사업으로 2017년부터 2019년까지 3년간 누적 225명이 수혜를 받았고, 성폭력예방 및 피해지원 건수는 71건, 성폭력 예방교육은 1,750명이 수강했다.

<표 4> 한국예술인복지재단 사업 수혜인원⁸⁾

(단위 : 명)

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
예술활동증명	6,654	13,489	20,526	34,737	46,659	57,417	68,564
창작준비금			3,523	4,000	4,014	4,501	5,500
사회보험료지원			577	984	1,306	1,138	1,092
예술인산재보험	429	409	85	238	166	223	—
자녀돌봄지원		1,563	2,418	1,554	3,185	4,104	5,638
생활안정자금용자							1,497
예술인파견지원		337	509	1,014	1,000	1,000	1,001
신문고		91	95	150	165	241	201
심리상담		121	359	691	1,066	844	827

<표 5> 한국예술인복지재단 예술인생활안정자금 월별 지급 현황 (단위 : 명, 원)

시기	생활안정자금						전세자금	
	(소액)생활자금		코로나19		소계			
	인원	금액	인원	금액	인원	금액	인원	금액
‘19.07	203	783,932,224			203	783,932,224	—	—
‘19.08	279	724,011,837			279	724,011,837	—	—
‘19.09	143	386,855,011			143	386,855,011	—	—

8) 예술인산재보험의 경우 한국예술인복지재단 연차보고서와 한국고용노사관계학회 보고서 상 수치가 달라, 연도 구분이 되어 있는 한국고용노사관계학회 자료의 수치를 기입함.

'19.10	217	548,986,491			217	548,986,491	-	-
'19.11	132	337,813,000			132	337,813,000	13	776,420,000
'19.12	202	519,444,320			202	519,444,320	-	-
'20.02	264	675,747,300			264	675,747,300	44	2,871,100,000
19년도 지급계	1,440	3,976,790,183			1,440	3,976,747,300	57	3,647,520,000
'20.03	191	498,274,370	355	2,991,150,000	546	3,489,424,370		
'20.04 (4월 1차)	325	831,222,423	532	3,003,000,000	857	3,834,222,423		
'20.05 (4월 2차)	-	-	203	1,131,500,000	203	1,131,500,000		
'20.06	330	848,553,340	-	-	330	848,553,340		
'20.07	211	541,105,500	-	-	211	541,105,500		
20년도 지급계 (①)	1,057	2,719,155,633	1,090	7,125,650,000	2,147	9,844,805,633		
예산안 (②)	12,000,000,000						6,000,000,000	
잔액 (②-①)	2,155,194,367						6,000,000,000	

3. 해외의 예술인사회보장제도

해외의 예술인사회보장제도는 예술인 산재보험 중장기 운영방안연구와 예술인 복지지원제도 관련 해외사례 검토와 시사점을 참고하였다.

3.1 독일

독일은 취업자 뿐만 아니라 공익활동자, 학생 그리고 예술인을 포괄하는 재해보험법을 운영하고 있다. 보통 예술인은 당연적용대상자이고 자영예술인은 직업재해보험조합 정관에 따라 보험 적용을 받거나 임의가입을 할 수 있다. 국민연금, 건강보험, 장기요양보험은 1981년부터 예술인 사회보험으로 보호하고 있다. 우리나라와는 다르게 발레교사, 음악교사, 무용교육자, 연극교사 등 예술교육을 예술활동으로 인정하고 있다는 점이 특징이다.⁹⁾ 재해보험 당연가입 예술인의 보험료는 사업주가 100% 부담하고, 연금 및 건강보험료는 노사정 3자 부담원칙을 적용한다(김문길, 2008)

9) 한국고용노사관계학회(2019) 참고

<표 6> 독일 예술인사회보험 가입대상 예술인 목록(한국고용노사관계학회, 2019)

(A)	Akrobat(곡예사), Aktionskünstler(행위예술가), Alleinunterhalter(원맨쇼를 하는 연예인), Arrangeur(Musikbearbeiter)(편곡자), Artdirektor(무대감독), Artist, Audio-Designer(오디오 디자이너), Ausbilder für Künstl./publiz. Tätigkeiten(예술 및 언론출판 직업훈련생), Autor(작가)
(B)	Ballettlehrer(발레교사), Ballettmeister(발레단의 주역 무용수), Ballett-Tänzer(발레무용수), Bildberichterstatte(r)(보도 전문 카메라맨), Bildhauer(조각가), Bildjournalist(사진기자), Bildregisseur(사진감독), Bühnenbildner(무대 장치가), Bühneneurythmist(무대율동법교사), Bühnenmaler(무대 배경 화가), Büttенredner(카니발에서 우스꽝스러운 연설을 하는 사람)
(C)	Choreograph(안무가), Chorleiter(성가대지휘자), Clown(광대), Colorist(Trickfilm)(색채관련전문가), Comiczeichner(만화가), Comedian(코메디언), Conférencier(진행자), Cutter(영화필름 편집자)
(D)	Designer(디자이너), Dichter(시인), Dirigent(지휘자), Discjockey(디스크자키), Dompst(eur)(맹수조련사), Dramaturg(희곡작가), Drehbuchautor(시나리오작가)
(E)	Editor(Film)(영화편집자), Eiskunstläufer(Showbereich)(피겨스케이터(쇼 분야), Entertainer(엔터테이너), Experimenteller Künstler(실험예술가)
(F)	Fachmann f. Öffentlichkeitsarbeit oder Werbung(대민홍보활동 또는 광고 전문가), Figurenspieler(Puppen-, Marionetten- etc.)(인형극연기자), Filmemacher(영화제작자), Film- und Videoeditor(영화 및 비디오편집자), Foto-Designer(사진디자이너), Fotograf(künstlerischer)(예술사진가)
(G)	Game-Designer(게임디자이너), Geräuschemacher(소리제작자), Geschichtenerzähler(역사설명가), Grafik-Designer(einschl. Multimedia-Designer)(그래픽 디자이너(멀티미디어 디자이너 포함), Grafiker(그래픽예술가)
(H)	Herausgeber(편집인)
(I)	Illustrator(삽화가), Industrie-Designer(산업디자이너), Influencer(Werbefotos, Werbevideos, Werbetexte o.ä.)(인플루언서(광고사진, 광고영상, 광고문구 등), Instrumentalsolist(악기독주자), Interface-Designer(인터페이스 디자이너)
(J)	Journalist
(K)	Kabarettist(카바레에 나오는 연예인), Kameramann(촬영기사), Kapellmeister(음악지휘자), Karikaturist(캐리커처만화가), Komiker(희극작가), Kommunikations-Designer(의사소통 디자이너), Komponist(작곡가), Konzeptkünstler(구상예술가), Korrespondent(통신원, 특파원), Kostümbildner(영화·연극 무대 의상 디자이너), Kritiker(비평가), Künstlerischer Fotograf(예술사진가)
(L)	Layouter(레이아웃 전문가), Lehrer für künstl./publiz. Tätigkeiten(예술 및 출판 업무 교사), Lektor(출판사 편집인), Librettist(오페라 대본작가), Liedermacher(싱어송라

이터), Liedtexter(작사가), Light-Designer(조명디자이너)

(M)

Maler(화가), Marionettenspieler(인형극에서 인형을 조종하는 연기자), Maskenbildner(분장사), Medien-Designer(미디어 디자이너), Medienkünstler(미디어 예술가), Mode-Designer(의상디자이너), Moderator(사회자), Multimedia-Designer(Grafik-Designer)(멀티미디어 디자이너), Musikalischer Berater(음악 상담자), Musikalischer Leiter(음악 지휘자), Musikbearbeiter(음악편집자), Musiker(음악가), Musiklehrer(음악교사)

(O)

Objektmacher(피사체제작자)

(P)

Pantomime(판토마임배우), Performancekünstler(퍼포먼스예술가), Plastiker(조각가), Pressefotograf(언론사진사), PR-Fachmann(홍보전문가), Publizist(언론출판인), Puppenspieler(인형극연기자), Publizistischer Übersetzer(언론출판 번역가)

(Q)

Quizmaster(퀴즈 방송 진행자)

(R)

Redakteur(편집자), Regieassistent(조감독), Regisseur(감독), Reporter(리포터), Rezitator(문학작품 낭독자)

(S)

Sänger(가수), Sängerdarsteller(오페라가수), Schauspieler(연극배우), Schriftsteller(작가), Showmaster(쇼 프로의 기획자), Songwriter(작사가), Spieleautor(극작가), Spielleiter(연극감독), Sprecher(Hörbuch, Film, Werbung)(오디오북, 영화, 광고의 연사), Sprecherzieher (von Schauspielern, Sängern etc.)(연극배우, 가수 등의 발성 교육자), Standfotograf(z. B. im Bereich Film- und Fernsehen)(영화, 텔레비전 분야의 사진사), Stuntman(im Bereich Film und Fernsehen)(영화, 텔레비전 분야의 스타트맨), Stylist(스타일리스트), Synchronautor, Synchronsprecher(성우), Szenenbildner(연극장면제작자)

(T)

Tänzer(Ballett, Musical, Show, Bühne)(무용수), Tanzmeister(무용감독), Tanzpädagoge(무용교육자), Technischer Redakteur(기술상의 편집자), Textdichter(오페라대본작가), Texter(광고문 작성자, 대본작가), Textil-Designer(의류디자이너), Theaterpädagoge(연극교육자), Tonmeister(음향 효과 담당자), Travestiedarsteller(Showbereich)(쇼 분야에서의 트라베스티, 희화화한 작품의 연기자), Trickzeichner(트릭화가)

(U)

Übersetzer/Bearbeiter(번역가), Unterhaltungskünstler(엔터테이너), Urheber von Bearbeitungen(z. B. Übersetzer, Synchronautor)(작품의 저작자)

(V)

Videokünstler(영상예술가), Visagist(화장술 전문가)

(W)

Web-Designer(웹디자이너), Werbe-Designer(광고디자이너), Werbefotograf(광고사진사), Werbesprecher(광고연사), Wissenschaftspublizist(학술출판인)

(Z)

Zuberer(마술사), Zeichner(화가)

3.2 프랑스

프랑스에서는 예술인도 공적연금과 건강보험을 적용받고 있으며, 보험료는 노사부담 원칙을 적용한다. 근로계약을 맺지 않은 예술인도 실업급여를 받을 수 있으며, 2012년 기준 약 10만여 명이 실업보험수당을 받고 있다(목수정, 2017). 프랑스는 예술 종사자 특히 공연영상예술 분야 종사자들에 대한 특수한 보험체계가 필요하다는 인식을 공유하고 있다(황준욱, 2020).

3.3 오스트리아

오스트리아는 취업자, 학생, 자영업자, 예술인까지 사회보험을 당연적용하고 있는데, 오스트리아 전체인구의 약 73%(640만명)가 재해보험에 가입되어 있다. 예술인은 일정 소득수준을 충족해야 하고, 예술인사회보험기금법에 따라 지원금을 신청·수급할 수 있다.

3.4 이탈리아

이탈리아는 노동자, 준종속노동자, 농민, 장인, 상인까지도 연금, 산재, 실업, 가족수당을 지급하는 사회보험에 의무적으로 가입해야 한다. 특히 산업재해보험제도는 1898년 이탈리아에서 최초로 창설된 사회보험제도이다. 애초에는 산재적용대상이 제한적이었으나, 2000년 법률 개정을 통해 가입대상을 근로자가 아닌 자까지, 사고범위를 통근재해까지 확대했다.

예술인사회보험제도는 별도로 운영되고 있는데, 그 대상에 예술교육 관계자도 포함된다. 예술인을 사용하는 회사, 협회, 기관은 법률에 따라 예술인에 대한 질병, 노령, 장애, 유족 연금 등 사회보험 가입을 의무적으로 해야 한다. 사업주는 보험료의 72%를, 예술인은 보험료의 27%를 부담한다.

우리나라는 고용보험을 하나의 직장에만 가입해야 하는 것에 비해 이탈리아는 복수의 고용주 또는 2개 이상의 계약을 체결한 경우에는 보수액에 비례해 고용주보험료를 산정해 부과하고 있다.

4. 코로나시대 예술인고용보험 시행과 스마트협동조합

4.1 예술인에게 닥친 코로나 재난

코로나19의 세계적 확산은 우리 사회 전체에 큰 변화를 초래하고 있는데, 문화예술분야에서는 공연장 폐쇄(백선훈, 2020) 및 운영중단, 행사 및 공연 취소에 따른 소득 급감으로 어느 직종보다 위기에 처해 있다. 공연장, 영화관, 전시관 등 대부분이 밀폐된 실내공간에서 이뤄지기 때문에 감염병에 더 취약했다. 정부는 추경예산을 투입해 예술계에 지원하고 있지만, 근본적인 해결책이 되지 못하고 있다. 1인 150만원을 지급하는 특수고용노동자·프리랜서 지원금의 경우, 생계

유지를 위해 고용보험가입 단기알바를 한 예술인은 배제되어 정부지원정책의 허점이 드러나기도 했다.

해외사례를 보면 한국과 확연히 비교되는데 민주노총이 조사한 자료에 따르면 한국 정부의 고용유지지원금은 소득대체율 63% 수준이지만, 네덜란드와 오스트리아, 스웨덴 등 유럽국가들은 강도 높은 정책으로 90%까지 소득을 보전하고 있다. 독일은 노동시간단축사업장의 임금을 67%까지 지원하고 개인 예술인 및 단체에 1200만원, 10인이하 단체에는 2000만원까지 지급했으며, 6개월간 주거비 보조를 하고 있다(한국문화예술교육진흥원, 2020). 오스트리아는 1인사업자 등 사회안전망에 배제된 사람에게 일정수당을 지급하고 있으며, 월소득의 90%까지 지원했다. 영국의 경우 소득이 없는 예술인들에게 휴직수당 및 생존자금 정책을 시행하고 있다(이효상, 2020). 중요한 점은 한국이 4월 들어서야 고용유지지원금을 시행한 것에 비해, 유럽의 조치는 코로나가 크게 확산되기 이전인 3월에 취해졌다는 점이다.

<표 7> 코로나시기 한국의 예술인 지원정책

구분	날짜	주요내용
상담 전담창구운영	-	경영/피해상담, 컨설팅
대관료지원	4/17~5/6, 5/7~5/19	대관료 90% 이내
프리랜서예술인 지원	-	월50만원*최대3개월 (단, 고용보험 미가입)
긴급복지지원	-	생계비, 의료비, 주거비 등 (단, 고용보험 미가입)
공연업 지원	3/16~9/15	고용유지지원금, 생활안정자금융자 (단, 고용보험 가입)
소규모 공연장 방역물품 지원	-	손세정제, 소독약 등
추가공모(제작비 지원)	-	

4.2 예술인고용보험 시행

그동안 10여 년간 논의가 지지부진하던 예술인고용보험 관련 법안이, 재난시기 와중인 지난 5월 20일 국회 본회의에서 통과되었다. 특수고용노동자를 제외한 점, 고용보험 혜택 중 실업급여와 출산전후휴가급여만 적용되는 등 아쉬운 대목이 있지만 예술인들이 최소한의 사회안전망의 보호를 받으며 지속적으로 예술활동하도록 예술인고용보험의 도입 필요성이 꾸준히 제기(차민경, 2020)된 만큼 당연가입으로 시행되었다는 점에서 의미가 있다.

여전히 협회·단체들 다수가 행정적, 재정적 부담문제로 반대의사를 표명하고 있다. 을의 입장에 있는 예술인에게 보험가입을 포기하도록 하는 위법적 상황도 벌어질 수 있어, 실제 예술인들이 얼마나 혜택을 받을 수 있을지는 미지수다.

4.3 예술인 SMart 협동조합

1998년 예술인을 위한 공제회사로 창립한 벨기에 SMart(Société Mutuelle pour artists) 협동조합은 2016년 모든 직종의 프리랜서를 대상으로 하는 협동조합을 설립하고 2016년 12,600명의 조합원이 가입되어 활동하고 있다. 조합원들의 계약 및 사업관리, 창작활동을 위한 인프라서비스, 지불보증기금 및 사회보험 혜택 제공, 그 외 비즈니스 관련 서비스를 제공하고 있다. 프랑스, 스웨덴, 스페인, 헝가리 등 유럽 9개국으로 확산되어 유럽각국에서 예술인의 노동조건을 개선하고 유럽 내 예술인들의 창작활동을 용이하게 하는데 구심점 역할을 하고 있다.

우리나라에는 2018년 국제 컨퍼런스 등을 통해 벨기에 SMart(Société Mutuelle pour artists) 협동조합의 사례가 알려지기 시작했다. 국회토론회도 열리고 일부 지자체장들이 관심을 보이며 한국에서도 이와 유사한 협동조합들-한국스마트협동조합, 프리랜서협동조합 등-이 태동하고 있다.

5. 시사점 및 결론

코로나로 자영업자 등 대부분의 국민들이 어려움에 처해있지만, 예술인에게 닥친 경제충격에는 비할 바가 되지 않는다. 한국정부가 코로나 방역에는 성공했지만, 취약계층의 고용과 생계문제는 제대로 책임지지 못했다. 정부의 지원정책이 미치지 않는 사각지대에 대한 점검(정홍준, 2020)을 통해 체계적인 제도가 마련되어야 한다.

예술인고용보험의 도입은 일하는 모든 사람의 4대보험, 전국민 4대보험으로 완성되어야 한다. 예술인고용보험이 곧 시행예정이지만, 실업급여와 출산전후휴가만 적용된다. 이 뿐만 아니라 육아휴직급여, 휴업수당, 재직·실업자 수강지원금 지원, 임금채불 채당금, 근로복지공단 저리용자 등 노동자 고용보험의 혜택을 동일하게 받을 수 있도록 개선해야 한다. 노동자 산재보험은 사업주가 보험료를 전액부담하는 것에 반해, 예술인산재보험은 여전히 임의가입으로 예술인이 50% 예술인복지재단이 50% 부담하고 있다. 산재보험도 예술인고용보험과 같이 당연가입으로, 근로자와 차별없이 사업주부담으로 변화되어야 산업재해 예방과 대책으로 실효성을 발휘할 수 있을 것이다. 아울러 국민연금과 건강보험 또한 일반노동자와 차별없이 예술인도 50%를 부담하고, 의료와 노후를 보장받을 수 있어야 한다.

다음은 예술인 자조조직에 대한 정책적 지원이다. 지금 논의되는 가칭)예술인스마트협동조합에 관한 법령과 조례를 제정해 지원할 필요가 있다. 경남과학기술대학교이 조사한 해외사례와 같이 조세감면, 공공조달 방식으로 협동조합을 초기에 지원해 지속가능성 제고와 역량강화를 견인할 필요도 있다(경남과학기술대 산학협력단, 2019). 물론 정부의 일방적 지원이 아니라 예술인의 자발적인 참여가 전제되어야 하고, 자립적 재정구조를 마련해야 할 것이다.

문화예술인공제회에 대한 논의가 무성하였으나 논의가 거의 진전되지 못한 예술인공제회(박영정, 2008) 그리고 현재 예술인생활안정자금을 넘어 예술인들의 경제적 불안정성을 보완하기 위

한 예술인복지금고도 다시 논의 수면위로 부상시켜야 한다.

참고문헌

- 경남과학기술대학교 산학협력단(2019), 사회적기업 해외사례 연구 - 주요국의 지원정책 중심으로
- 김문길(2008), “예술인 복지지원제도 관련 해외사례 검토와 시사점”, 한국보건사회연구원. 국제사회보장동향, 3권 3호. 27~36.
- 이효상(2020.03.24.), ‘코로나19’ 확산 비상]유럽 일부 국가, 특수고용직·프리랜서·예술인도 생계지원금, 경향신문, <http://news.khan.co.kr>
- 이은서(2020), 이웃에 귀 기울이며 동네에 스며들기 ‘코로나 이후 독일의 생활중심 문화예술교육’, 한국문화예술교육진흥원
- 노성준(2020), “예술인 고용보험 도입의 현황과 과제”, NARS 현안분석 제137호. 1~12.
- 문화체육관광부(2018), 2018 예술인 실태조사
- 목수정(2017), “정부 예술인 고용보험의 한계와 대안 : 프랑스 앙테르미탕 제도와의 비교를 바탕으로”, 노동당 문화예술위원회 1차 정책포럼 자료집
- 박영정(2008), 문화예술인공제회 설립을 위한 기초연구
- 백선훈(2020), “포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제”, 서울연구원 정책리포트 307. p3
- 예술노동연구소(2020), 예술인을 위한 코로나 정부대책 무엇이 필요한가요
- 정홍준(2020), “코로나19 사회적 보호 사각지대와 규모와 대안적 정책방향”, 고용·노동브리프 제97호. p1~7.
- 차민경(2020), “예술인 고용보험 제도 시행의 의미와 과제”, 예술의 가치와 미래 : 코로나19이후 예술인의 복지와 사회보장 토론회 자료집
- 한국고용노사관계학회(2019), 예술인산재보험 중장기 운영방안 연구
- 한국예술인복지재단(2015~2019), 한국예술인복지재단 연차보고서
- 황준욱(2020), “프랑스 공연영상예술 분야의 비정규직(एं테르미탕) 현황과 논의”, 국제고용브리프. p41~51.

제4발표 - 토론

포스트코로나 시대의 예술인 사회안전망

유지선 (고려대학교 교육문제연구소)

토론: 포스트코로나 시대의 예술인 사회안전망

예술인 복지에 대한 김광중 선생님의 원고를 읽고 새롭게 많은 점을 알 수 있었다. 특히 코로나 시대에 예술인들의 어려운 생계에 대해서 다시 한번 고민할 수 있는 시간이었다.

본 원고에 대한 토론자의 궁금증은 다음과 같다. 첫째, 본 글에서 ‘예술인’이라고 명명하고 있는데, 예술인의 개념과 범주가 어디까지인지가 궁금하다. 필자는 오랫동안 학교의 예술강사로 활동하여 왔다.

예술인의 범주에 예술강사도 포함되어 기억하기로는 2017년 정도까지 ‘예술인 복지’카드의 혜택을 누릴 수 있었다. 그러나 다음 해부터 예술강사는 예술인에서 제외되어 혜택을 누릴 수 없었다. 이렇듯 ‘예술인’이라고 본 글에서 명명하고 있는데 그 개념과 범주를 어떻게 설정하고 있는지 궁금하다. 둘째, 예술인의 개념과 범주에 따라 복지에 관련된 혜택도 달라질 것이라 생각한다. 이에 의문이 드는 것은 예술인들의 창작활동의 근거를 어떻게 제시해야 하는가에 대한 의문이 든다. 특히 요즘과 같이 예술활동이 어려운 코로나 시대에 공연이나 전시 등이 어렵고, 단체 관람도 어렵기 때문에 언택트 예술 창작이 활발히 이루어지고 있다. 이에 예술인들이 창작을 했다고 할 수 있는 근거를 어떻게 마련해야 할 것인가에 대한 논의가 필요할 것 같다. 셋째, 현재 학교에서는 스포츠강사 제도가 있다. 예술강사의 제도 정착을 위해 벤치마킹해야 할 필요가 있다고 본다. 다음은 스포츠 강사의 계약 조건이다. 예술강사의 복지를 위해 이와 비슷한 방향으로 예술강사 제도가 변한다면 어떻게 생각하는지 의견을 듣고 싶다.

	스포츠강사
선발 조건	1. 교사 자격증 소지자: 초등학교 정교사(2급 이상) 자격증/ 중등학교 체육 과목 정교사(2급 이상) 자격증/ 체육 과목 실기교사 자격증 2. 생활체육지도자 자격증을 가진 사람 3. 경기단체에서 운영하는 지도자 양성과정을 마치고 자격증을 발급받은 사람으로서 5년 이상의 지도 경력이 있는 사람 4. 선수 경력이 5년 이상인 사람
예산집행	교육부가 주가 되고, 문체부에서 20%로 지원하였으나, 문체부에서는 향후 예산을 삭감할 예정임.
소속	학교, 학교장과 계약
수업 시수	- 정규 체육시간 21시간이며, 해당시간 미확보 시 정규체육시간 18시간이상 + 주중 방과후 3시간(보수미지급)이하 까지 허용

	- 학교장 고용형태의 경우, 의무 강의시간: 21시간
계약기간	12개월
인건비	<p>1인당 인건비(1,766,000원/월)</p> <p>1,503,310원(세전)</p> <p>* 국민연금, 건강보험, 장기요양보험, 고용보험 포함</p> <p>※ 학교 채용 강사의 경우 강의로 25,000~30,000원인 경우와 비교하였을 때 적은 금액임. 물론 이 경우 일시적으로 채용하는 강사이기 때문에 4대보험이 안됨.</p>
고용안정 대책 방안	무기계약직 전환 요구 중
고용대책 반대의견	스포츠강사 무기계약직으로 전환에 대해 교사 및 기간제 교원들의 반발이 예상됨.

제5발표

로컬 크리에이터의 경험을 통한 지역 문화예술교육의 대안 모색

이송하 (성균관대학교 일반대학원 예술학협동과정 박사수료)

표 목차

<표 1>	인터뷰 및 참여관찰일자	103
<표 2>	현존재에 관한 의미	105
<표 3>	관계맺음에 관한 의미	106
<표 4>	존재론적 시간에 관한 의미	108
<표 5>	존재론적 공간에 관한 의미	109

그림 목차

<그림 1>	로컬 크리에이터의 존재론적 의미	110
--------	-------------------	-----

로컬 크리에이터의 경험을 통한 지역 문화예술교육의 대안 모색

1. 서론

1.1 연구목적 및 필요성

공간은 다중적인 의미가 결합하는 지점이자 ‘함께 내던져 있음’이다. 불연속적인 다중성을 지닌 공간은 역동적인 동시성이라는 측면에서 출발한다. 공간은 열려있으며 관계적인 미완성의 상태에서 언제나 생성되는 과정에 있다는 것을 전제해야 한다. 즉 공간은 완결된 전체가 아닌, 지속적으로 만들어지는 상호연결성으로써, 상호가 얽힘과 다중적 연결이 공존하는 공간은 ‘우리가 함께 내던져 있음’이라는 총체적 문제를 환기시킨다. 이러한 의미에서 로컬(Local)은 현 공간에서 살아가는 인간에게 특정한 장소성을 지닌, 실존하는 인간의 문화, 환경, 역사 등이 교차하는 장소이다.

로컬이라는 장소 안에는 제각기 다른 속도와 다른 시기에 서로 관계없는 여러 구성요소가 함께 모이게 된다. 이러한 장소는 상호관계적으로 구성되어 있는 열린 공간으로써 하나의 세계이다. 그러나 국내의 로컬은 지역 일자리 위축에 따른 지역경제 악화, 고령화와 저출산에 의한 인구 감소 등 복합적인 사회적 문제로 지역이 소멸될 위기에 있다. 한국고용정보원에 따르면, 2018년 6월 기준으로 78곳이 소멸 위험진입지역이며 11곳은 소멸 고위험지역이다. 총 89개 지역이 인구가 감소하면서 소멸 위기에 놓여있다. 또한, 한국경제연구원에서 2019년 12월에 ‘지역경제 현황 및 전망’에 관한 인식조사를 실시한 결과, 수도권 외 지역에 거주하는 시민들(부산, 대구, 광주, 대전, 울산, 세종, 강원, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남, 제주)은 지역소멸의 위험을 피부로 느끼고 있는 것으로 나타났다. 특히, 60.6%의 사람들은 본인이 거주하고 있는 지역이 10년 이내에 소멸될 것이라고 전망할 정도로 우려의 목소리가 크다.

지역이 소멸될 위험은 곧 지역 문화예술교육에도 영향을 미치게 된다. 그러나 문화예술교육에서는 지역의 현실을 반영하지 못한 채 지역 문화예술교육에 대한 논의가 이루어지는 경향이 있다. 문화예술교육의 운영기관은 전국 17개 광역지자체 단위의 지역 문화예술교육센터가 설치되어있으며, 지역 문화예술교육센터는 지역특성화 문화예술교육 지원사업에 주력하고 있다. 특히, 문화예술교육의 주력사업인 지역특성화 문화예술교육 지원사업은 2018년 기준으로 약 58억 9천만 원의 예산으로 326개의 문화예술교육단체가 수행하고 있으며, 8,478명의 수혜자가 참여하고 있다(arte365, 2019). 문화예술교육 정책은 ‘지역 기반 생태계 구축’을 추진전략으로 내세우면서 지역중심의 문화예술교육에 집중하고 있다. 그러나 문화예술교육에 참여하는 국민은 약 10%에 머물고 있어, 국민의 대다수가 문화예술교육을 체감하지 못한 채 이루어지고 있다. 문화예술교육정책이 현실적 상황에 유리된 채 양적인 성장만 하였다는 비판에서 벗어나지 못하고 있다(한국문화예술교육진흥원, 2017:125). 또한, 대학교와 지역사회가 연계하는 사업들이 증가하고 있는데, 이를 취업과 창업과 같은 진로를 위한 목적으로 문

화예술교육의 가치가 희석될 수 있다는 평가를 받는 경향이 있다(김민화, 2019:110). 실존과 맞닿아 있는 경제활동과 관련된 목적이 문화예술교육의 본질을 흐리는지 고민해야 할 지점이다. 문화예술교육은 지원사업에 의존도가 높아 문화예술교육단체와 예술강사의 자생력을 갖기 어려운 한계가 있다. 문화예술교육이 지역사회에서 지속되기 위해서는 현실적 상황을 반영한 경제력이 뒷받침되어야 할 것이다. 이러한 한계를 해결하기 위해서는 지역 즉, 로컬을 중심으로 어떤 현상이 벌어지고 있는지 고려해야 한다. 실제적 삶과 연계된 문화예술교육을 위해서는 로컬에서 대두되고 있는 현상에 주목하여 지역 문화예술교육의 대안을 찾아야 할 필요가 있다.

국내에서는 로컬의 현실적 문제를 극복하기 위해 지역의 청년과 연계하여 방안을 마련하고 있다. 2014년에 정부에서는 광역별로 18곳에 ‘창조경제혁신센터’를 설립하여 지역의 청년창업을 지원하고 있다. 2018년 행정안전부에서 청년공동체 활성화 사업으로 23개 지역에서 107명의 청년을 지원하여 지역정착을 위한 정책방안을 마련하였다. 이는 공동체의 가치와 목표를 공유하고 네트워크를 형성할 수 있는 지역정착활동계획을 지원하는 마중물이 되어, 청년들이 지역과 연계해 일자리 창출을 함으로써 지역경제 활성화를 촉진시키고자 하였다(권영성·이민정, 2018). 서울에서는 2019년부터 서울의 청년을 8개의 지역으로 보내는 <NEXT 로컬> 지원사업을 하고 있다. 2020년에는 정부에서 44억 원의 예산을 책정하여 로컬 크리에이터 바우처 지원사업을 신규 개설하였으며, 중소벤처기업부에서 <지역 기반 로컬크리에이터 활성화 지원사업>을 공모하여 22:1의 경쟁률로 140개의 단체를 선정하였으며, 20~30대가 63.2%(1,955명)가 지원할 정도로 청년들의 관심이 높았다. 정부는 로컬 크리에이터를 중심으로 생태계를 만드는 것을 목표로 지원하고 있으며, 이와 더불어 사기업의 임팩트 투자 펀드를 조성하고 있다. 이처럼 다방면으로 청년의 실업률과 지역의 소멸위기를 해결하기 위한 방안으로 로컬 크리에이터의 지원이 활성화되고 있다.

지원정책과 더불어 학계에서는 청년의 높은 실업률을 해결하기 위한 대안을 지역과 연계한 청년 창업의 발전방안으로 접근하고 있다. 지역기반 스타트업의 지역재생 연계활동의 사례는 청년창업이 지역사회의 문제를 해결하면서 지역을 활성화시키고 있다는 점을 가시화시킴으로써 지역기반 청년창업에 대한 긍정적인 효과를 드러내고 있다(홍예진, 2019). 이와 같이, 지역의 위기를 벗어나기 위한 대안으로 청년의 창업에 주목하면서, 청년창업의 ‘불안감’을 해소하기 위해 창업실패를 최소화할 수 있는 지역창업에 관한 방안과 창업안정망 구축, 멘토와의 연계 등에 대한 실천적 방안을 제시하고 있다(김향덕·이철규, 2018). 또 다른 연구에서는 기존의 청년창업 정책의 한계점을 보완하기 위해 개방된 사회진출과 적은 자본으로 할 수 있는 지역기반형 협동적 창업에 주목하고 있다(김기태, 2014).

2014년부터 지역기반 청년창업을 실현하기 위하여, ‘로컬 크리에이터(Local Creator)’라는 명칭으로 현장에서 사용되기 시작하여 점차 학계나 지원정책에서 대두되고 있다. 로컬 크리에이터는 청년창업과 로컬 활성화를 목적으로 정부와 사기업의 지원을 받아 이루어지고 있다. 그러나 로컬 크리에이터에 관한 연구는 수치적인 데이터에 치중되어 있어, 그들이 왜 지역과 연계하여 창업하였으며 어떤 경험을 하고 있는지에 대한 질적인 연구가 미흡한 편이다. 지역을 터전으로 삼아 실존하는 청년들의

내재된 경험의 의미를 드러내지 못한다면 일시적인 현상에 그칠 수 있는 위험이 있다.

본 연구에서는 다중적인 의미의 공간인 ‘로컬’에서 이루어지는 로컬 크리에이터의 경험을 현상학적 연구를 통해 밝힘으로써, 지역 문화예술교육의 대안을 모색하고자 한다. 이를 위해, 밴 매넨(van Manen)의 현상학적 연구방법으로, 로컬 크리에이터의 체험구조를 ‘자아-타자-시간-공간’로 분석하고자 한다. 연구의 목적을 위해, 로컬 크리에이터에 관한 개념을 파악한 후, 그들의 경험을 통해 존재의 의미를 도출하여 지역 문화예술교육의 대안을 제시하고자 한다. 아울러 로컬 크리에이터의 존재의 의미를 드러냄으로써, 지역 문화예술교육에 현실적 상황을 반영한 기초자료를 마련할 수 있는 단초를 찾고자 한다.

1.2 연구문제

연구의 목적에 적합한 현상학적 물음을 제기하기 위해, 하이데거의 현상학을 연구방법으로 변형시킨 밴 매넨(Van Manen)의 체험의 구조를 활용하고자 한다. 밴 매넨이 주장한 생활 속 체험에는 몸, 타자, 공간, 시간이라는 네 가지 실존체(Life-world Existential)가 기본적인 구조를 이루고 있다. 인간은 몸에 의해 공간과 시간 속에 놓이게 되고, 체험하는 공간이나 시간과 타자에 따라 몸의 지각이 달라진다. 또한 ‘몸-시간-공간-타자’의 상호관계에 의해 새롭게 체험되며 세계를 구성한다(Van Manen, 1990). 현상의 의미는 다층적이기 때문에 실존체를 분리해서 보는 건 한계가 있다. 그럼에도 불구하고, 인간의 경험을 실존체로 구분하여 탐구하는 것은 복잡한 체험의 구조를 드러내는 기반이 될 수 있다.

‘로컬 크리에이터가 경험하는 실존의 의미는 무엇인가’라는 중심문제를 두고 크게 4가지 하위문제를 설정하여 접근하였다.

첫째, 현존재는 자신의 존재를 어떻게 지각하고 있는가?

둘째, 타자들과 관계맺는 방식의 본질적인 의미는 무엇인가?

셋째, 자신의 시간을 어떻게 체험하고 있는가?

넷째, 거주하는 공간에 내재된 의미는 무엇인가?

2. 이론적 배경

2.1 로컬 크리에이터(Local Creator)에 대한 개념적 논의

1) 로컬의 의미

로컬 크리에이터의 개념을 논의하기 위해, 먼저 로컬이 무엇인지 정의를 해야할 필요가 있다. 로컬은 국내에서 ‘지역’이라는 단어로 사용하는 것이 통상적이며, 지역은 삶의 공간으로 변화하는 사회적 공간이라는 의미를 내포하고 있다. 지역에 살아가는 개인들은 ‘나는 누구이며 어디에 속하는가’라

는 존재론적 해답을 찾기 위해 지역의 정체성을 구성한다. 개인의 정체성은 공간의 정체성과 밀접하게 연계됨으로써 물리적·사회적·문화적·역사적 경계들의 관계 속에서 고유성을 확인받게 된다. 이러한 관계들이 쌓이는 지역문화는 지역의 고유한 정체성을 승인하는 출발점이며, 다양한 사람들의 실제 삶의 공간으로써 다양성과 이질성이 현존하는 공간이다. 그러나 현실 속에서 지역은 오히려 중앙(서울)이 아닌 지방, 중심이 아닌 변두리로 간주하는 것이 일반적이다. 지역을 중앙과의 관계 속에서만 사고하는 것은 지역의 특성을 정의할 수 없는 한계이다(박해광·김기곤, 2012:29). 최근, 학계에서는 지역에 대한 언어가 지닌 선입견에서 벗어나기 위해 ‘로컬(Local)’이라는 용어를 사용하고 있다.

로컬은 지역과 비슷한 맥락으로 사용되지만, 철학적 담론이 생산되고 소비되는 ‘내부’이자 ‘외부’로써 로컬에 근간하지 않은 철학적 활동은 상상할 수 없다는 점을 전제로 한다. 인간에게 있어 자아 인식 및 세계인식은 존재의 근간인 로컬 단위에서 진행된다. 즉, 로컬이란 일차적 세계는 한 인간을 해당하는 로컬 문화, 전통 및 역사 안에 위치시키며, 장소 종속성 때문에 고유성을 담보하기도 하지만 상호작용하며 생명력처럼 끊임없이 변화한다(박치완, 2018:153-154). 로컬의 성격은 공간·신체·욕망으로 분리하여 생각할 수 있다. 공간은 주로 경제적 근대성과 밀접하게 연계되어 있으며, 신체는 인간의 활동성과 관련되어 생활체계영역에서의 주체로 볼 수 있다. 로컬의 문화와 역사는 공간과 신체의 욕망을 통해 생산된다(홍성민, 2011:276-277).

로컬의 문화는 지역민들의 삶의 질을 개선하고 다른 로컬과의 차별성을 확보하여 삶의 가치를 높여준다. 일반적으로 로컬 문화는 크게 세 가지 의미로 볼 수 있다. 첫째, 로컬만의 라이프스타일(Lifestyle)이나 삶의 양식이며 둘째, 그 로컬의 전통, 관습, 역사, 문화이며 셋째, 해당 로컬에서 일어나는 예술활동과 작품 등이다. 로컬 공동체 안에서 어떤 문화가 존재하는지에 따라 로컬 정체성을 표현하게 된다(김영수 외, 2018:119). 로컬은 실존하는 세계가 교차하는 삶의 공간이기 때문에 그에 따른 라이프스타일이 생성되며, 삶을 구성하는 일종의 밑거름이 된다. 따라서 로컬이란, 생태, 전통, 산업 등 각 로컬문화에 따른 정체성이 공존하며, 그것에 맞춰 개인 삶의 패턴인 라이프스타일이 형성된다.

2) 로컬 크리에이터의 의미

로컬 크리에이터는 2014년에 설립된 광역별 지역창조경제혁신센터에서 지원하고 있는 정부의 정책에서 대두된 용어이다. 창조경제혁신센터의 지원시스템은 만 19~39세로 규정하여 지원대상을 선정하고 있으며, 지역기반으로 한 청년들의 창업을 지원하고 있다. 지원정책에서는 청년을 규정하는 용어로 밀레니얼 세대(Millennial Generation)라고 한다. 밀레니얼 세대는 2018년 미국의 퓨 리서치(Pew Research Center)에서 10여 년간 연구한 결과에서 파생된 언어로, 1981~1996년에 태어난 인구를 지칭한다. 밀레니얼 세대의 특징은 혼자이기를 원하면서도 소통을 통한 취향 및 가치에 따른 공동체를 중시하며, 타인의 의견보다 자기중심적인 선택을 한다(조윤설·조택연, 2019:416-417).

탈물질사회와 탈산업화 등에 따른 시대의 변화에 맞춰 개인의 라이프스타일과 가치관 자체도 크

게 변화하면서, 지역을 찾아가는 ‘로컬 지향’은 밀레니얼 세대라고 불리는 청년들의 특징이다. 밀레니얼 세대의 청년들은 로컬과의 연대와 경험을 구축해가는 과정에 초점을 맞추며 물질보다는 ‘연결’, ‘경험’ 등 보이지 않는 것을 중시한다(마쓰나가 게이코, 2015; 이혁재 역, 2017:29). 밀레니얼 세대는 로컬을 기반으로 자기를 표현하고 실천하면서, 콘텐츠를 통해 사회적 흐름과 연결하는 로컬 크리에이터로 변모하였다.

크리에이터는 공간, 영상, 음식, 책 등과 같은 유형의 물질을 통해 자신만의 콘텐츠로 가치를 창출하는 사람을 일컫는다. 이러한 의미가 내재된 로컬 크리에이터는 식음료, 숙박, 카페 등 전통적인 골목산업뿐만 아니라, 디자인, 미디어, 엔터테인먼트, 소셜벤처, 문화기획, 도시재생 스타트업 등 혁신적인 비즈니스 모델로 삶의 질을 높이고 지역경제를 활성화하는 사업에 참여하는 사람을 말한다(모종린, 2018). 중소벤처기업부에서 명명한 로컬 크리에이터란 “지역특성(문화, 관광 등) 및 자원(공간, 생산품 등)을 기반으로 ICT 또는 혁신적인 비즈니스모델을 접목하여 지역 문제를 해결하고 새로운 가치를 창출하는 창업가로 7대 유형으로 분류된다.” 7대 유형은 지역가치, 로컬푸드, 지역기반제조, 스마트관광, 거점브랜드, 디지털 문화체험, 자연친화활동으로 구분한다.

로컬 크리에이터의 영역은 공유기업, 로컬기업, 독립기업, 메이커 등 도시의 사회적이고 생태적인 환경과 자원에서 사업의 기회를 찾고 커뮤니티와 협업하여 혁신하는 분야로 계속 성장하고 있다. 이들은 지역성과 연결된 고유의 콘텐츠로 새로운 가치를 창출하는 소상공인으로서, 일반 크리에이터와 마찬가지로 자신만의 콘텐츠로 가치를 창출한다. 그러나 일반적인 크리에이터와 달리 로컬 문화와 특성을 소재로 활용하거나 로컬의 커뮤니티를 구축하는 사업방식을 추구한다는 점에서 차별점이 있다(모종린·박민아·강예나, 2019:16).

로컬 크리에이터를 정의하는데 크게 5가지로 나누어 설명할 수 있다. 첫째, 지역자원과 문화, 커뮤니티를 연결하여 새로운 가치를 창조해내는 창의적인 지역혁신가이다. 둘째, 오래된 것을 전통있는 헤리티지로 변화시키며 외면한 것을 감각있는 리브랜딩으로 새로운 라이프스타일을 창출하는 사람이다. 셋째, 로컬에서 자신의 꿈을 찾고, 로컬의 숨은 가치를 찾아내며 새로운 가능성을 만들어가는 사람이다. 넷째, 로컬 커뮤니티에서 관계를 만들고 남들과 생각을 공유하는 사람이다. 다섯째, 남들이 가지 않는 길을 개척하며 자신만의 일과 삶을 디자인하는 사람이다(KBC광주방송, 2019.11.3.). 궁극적으로 로컬 크리에이터는 로컬의 특성을 살리면서 지역민, 지역공간과 더불어 새로운 생업시설이 유기적으로 연결하는 ‘로컬 생태계’를 형성하는 데 목적을 둔다.

따라서 본 연구에서는 로컬 크리에이터란 지역자원과 문화를 기반으로 가치를 창조하여 느슨한 연대의 로컬 커뮤니티를 연결하는 촉진자이자 매개자로서 새로운 가능성을 창출하는 사람으로 조작적 정의를 내릴 수 있다. 즉, 이들의 활동은 사회적 기업, 소상공인, 소셜벤처, 스타트업 등이 속할 수 있으며, 로컬을 중심으로 자신의 삶을 디자인하여 새로운 라이프스타일을 구축하고 경제적·사회적·문화적으로 가치를 생산해낸다.

2.2. 하이데거의 존재론

하이데거(M. Heidegger)는 후설(E. Husserl)의 제자이지만, 후설이 주장한 의식의 지향성을 부정하며 ‘의식은 어떻게 존재하는가?’에 대한 의문에서 시작하였다. 존재가 무엇인지에 대한 물음이 바로 ‘존재론’이며, 하이데거의 존재론에서 강조되는 것 중 하나는 ‘관계맺음’이다. 자신이 어떻게 살아야 하는지에 대한 존재의 문제는 항상 우리에게 다가와 있으며, 이는 인간 삶 자체가 자기 자신의 존재라는 것을 의미한다. 그는 인간을 다른 것과 구별되는 독특한 존재방식으로 탐구하고자 하였다. 인간의 독특한 존재방식은 ‘죽음’이라는 미래가 현재를 자꾸 일깨우는 것이다. 인간의 실존은 아직 다가오지 않고 결코 완성되지 않은 미래(죽음)가 현실에 들어오면서 어떤 방식이든 행위를 하게 된다. 정신분석학자인 프로이드는 무의식인 과거에 의해 행위한다면, 하이데거는 미래에 의해 인간이 행위한다고 한다. 하이데거에게 인간은 ‘문제’의 상황에 ‘처해있음’으로 끊임없이 결단을 내리며 실존하는 존재이다. 따라서 인간만이 존재가 열린 상태이며 인간은 존재하기 위해 열려있는 상태를 ‘해석’함으로써 관계를 맺는다.

하이데거는 인간을 현존재라고 지칭하면서, 인간은 ‘세계-내-존재(in-der-Welt-sein)’에 위치해있다는 것을 주장한다. 인간은 세계 안에서 관계를 맺기 때문에 ‘개시성’이 있으며, 일종의 사회적 상황이라 할 수 있는 열려있는 세계 안에서 인간은 ‘던져져 있음’이다. 현존재인 인간은 의미를 밝혀내는 방식으로 염려하면서 이 상황을 결단하는데, 이를 ‘마음씀’이라 한다. 죽음이라는 미래에 대한 불안의 분위기(mood)는 인간의 주관적 상황이 아닌 실존의 상황으로, 인간은 분위기에서 벗어날 수 없다. 따라서 현존재는 각기 그때마다 마음씀을 할 때 실존하는 것이다. 즉 현존재는 세계-내-존재에 있으며, 개시성이 있는 상황에서 염려하는 방법으로 관계를 맺는다.

하이데거는 시간성에 의해 현존재를 분석해야만 완성할 수 있다고 한다. 시간성에 대한 개념은 탄력적이며 일반적인 시간과 삶의 시간은 다르다. 하이데거는 사회적으로 정한 공공시간을 세속적인 시간이라고 한다. 인간은 현재를 넘어서 미래로 던지는 ‘기투(企投)’를 하는데, 이러한 시간은 인간이 유한한 존재이기 때문에 생기는 현상이다. 현존재의 삶은 시간 속에 있는 것이 아니라 시간화하며 살아가는 것으로서 끊임없이 미래로 기투한다. 따라서 인간 삶 자체가 시간이며, 삶의 과정이 시간이다. 현존재는 독일어로 ‘De-sein’인데, 이는 자기 존재를 묻는 자체가 시간이 진행되는 것이며, 미래로부터 펼쳐짐에 따라 ‘현재 여기’에 있다는 것을 의미한다. 시간이 중요한 것은 인간이 어떤 상황에서 ‘염려’라는 방식으로 빠져나오는 ‘탈존’을 하는데, 여기서 인간은 미래라는 염려 때문에 탈존을 하는 것이다. 즉, 세계-내-존재인 현존재는 죽음의 존재를 받아들임으로써 세계와 관계를 맺는다. 죽는다는 것은 객관적이고 필연적으로 처할 수밖에 없는 미래이다.

이와 더불어 하이데거는 ‘본래성’을 강조한다. 이는 휴머니스트(Humanist)처럼 내면의 진짜 자신을 의미화하는 것이 아니다. 그는 인간이 자기 자신의 본래성을 ‘자기 책임화’로 이루어지는 것이며, 인간은 내던져져 있는 상황에서 삶의 조건을 그대로 인수하는 것이라 한다. 여기서 하이데거는宿命론자로 오해할 수 있으나, ‘자유’를 강조하기 때문에宿命론자는 아니다. 자유는 실존에 있음을 자유

롭게 받아드릴 수 있는 것으로, 그 상황을 어떻게 선택하고 어떻게 취하느냐에 대한 자기 책임이 중요하다라는 것을 강조한다. 하이데거에 의하면, 인간의 자유의지는 삶이 직면해왔을 때 처해있는 상황을 드러내려고 하는 ‘행위’를 취하는 것이다. 이러한 자유를 통해 남들이 만들어 놓은 세상에서 살아가는 현존재가 빠져나와 자신의 불안을 마주하고 본래성(Authenticity, 本來性)]을 되찾는 것이 중요하다. 본래성은 세계-내-존재를 깨닫는 것으로 도구적으로 관계를 맺는 것이 아닌 본래의 자기 자신의 처해있는 상황으로 들어가는 것이다. 이는 욕망에 사로잡히고 물리적으로 지배받는 것을 제한적으로 벗어날 수 있는 본래성을 의미한다. 현존재의 본래성을 찾기 위해서는 미래를 기투하여, 처해있는 상황을 열어 밝히는 행위(action)을 하여 자기 책임감을 갖는 것을 의미한다.

본 연구에서는 하이데거의 존재론적인 관점에서 로컬 크리에이터의 경험의 의미를 드러내고자 한다. 무엇보다 그들이 세계-내-존재에서 무엇과 관계맺으며 어떻게 현 상황을 드러내고 있는지를 탐구하고자 한다.

3. 연구방법 및 절차

3.1 연구문제에 따른 연구방법

현상학에 대한 접근은 벤 매닌(van Manen, M., 1990)이 해석학적 현상학에 기초를 두고 일상세계의 체험에 대한 반성을 통해 그 의미를 해석하는 절차를 제시하였다. 현상학은 일상생활의 자연적 태도에 기반을 둔 생활세계에서 시작하며, 무엇임(being)과 무엇이 됨(becoming)의 과정으로서 해석학적 현상학은 개인에 관한 철학이라 할 수 있다. 이것은 이미 사회에 규정되어진 공동체적 규칙, 법칙 혹은 사회적인 것에 포착되지 않는 것을 기반으로 추구하는 것이다(van Manen, M., 1990; 신경림·안규남, 역 1994:22-24).

벤 매닌은 연구과정에서 반성의 길잡이로 도움이 될 수 있는 생활세계 주체들의 네 가지의 ‘실존체(existentials)’를 제시하였다. 네 가지 실존체에는 체험적 신체(신체성), 체험적 공간(공간성), 체험적 시간(시간성), 체험적 인간관계(관계성)이 인간 존재가 세계를 경험하는 실존적 근거에 속한다고 보았다. ‘몸-공간-시간-관계’는 인간의 존재론적 구조의 실존범주로 볼 수 있다.

우리는 어떤 사람을 세계 속에서 만날 때 무엇보다도 먼저 몸을 통해 그 사람을 만난다. 우리는 언제나 세계 속에서 신체적으로 존재한다는 현상학적 사실을 가리킨다. 이는 의미가 형성되기 이전에 몸으로 느껴지는 즉각적인 감각적 체험이다. 즉, 맥락이 형성되기 이전의 근원적이고 근본적인 것이 신체를 통해 얻어지는 ‘감각’이다. 신체적 현존 속에서 우리는 무의식적으로 자신과 관련된 어떤 것을 드러내는 동시에 어떤 것을 숨기는 행위를 한다. 이를테면 로컬 크리에이터의 신체는 창업을 통해 어떤 타인과 관계를 맺게 될 때 그 신체는 적극적으로 활동하거나 소극적으로 회피할 수 있다. 이러한 사실을 통해 ‘신체(몸)’는 세계와 직접적인 소통을 하는 것으로 현상학적 분석을 위한 실존범주에 속할 수 있다.

두 번째 실존범주는 체험적 타자(관계성)로서 이것은 타자와 공유하는 공간에서 타자들과 유지하는 체험적 관계이다. 타인을 만날 때 우리는 자신을 뛰어넘을 수 있는 것으로 발전시킬 수 있다. 넓은 실존적 의미에서 인간은 절대적 타자, 공동체적인 것, 사회적인 것 속에서 삶의 목적의식을 추구해왔다. 따라서 체험적 타자(관계성)는 로컬 크리에이터가 경험하는 타자와의 관계성에서 관계의 본질이 무엇인지를 파악하는 분석 범주로 다룰 수 있다.

세 번째 실존범주는 체험적 시간으로 시계가 나타내는 객관적 시간과는 정반대되는 주관적 시간이다. 과거, 현재, 미래의 시간적 차원은 개인의 시간적 지평을 구성한다. 내가 과거에 만난 것이 무엇이든 간에 기억 혹은 잊혀진 경험들로서 나의 존재에 남겨져 있다. 그것은 우리가 행동하는 방식과 몸에 밴 몸짓, 사용하는 언어일 수 있다. 우리는 미래를 향해 살고 있기때문에 과거는 재해석하며 변화할 수 있다. 체험된 시간 즉, 실존의 시간은 세계 속에 처해있는 자신의 현실에 따라 매 순간 변화할 수 있다.

마지막으로 네 번째 실존범주는 우리가 느끼는 공간이다. 체험적 공간은 수학적으로 측정가능한 공간이 아니라 언어 이전의 것으로서 현재 있는 그대로의 우리일 수 있는 곳이다. 사람마다 문화적·사회적 관습에 의해 다른 방식으로 공간을 경험하는 것과 같다. 따라서 체험적 공간은 우리가 일상적으로 실존의 사건들을 경험하는 공간을 탐구하기 위한 범주이다. 로컬 크리에이터에게 공간은 실존의 근원적인 의미를 발견하는데 또 다른 원천을 제공해 줄 수 있다.

인간은 여러 사건과 마주하는 체험을 하면서 직접적인 몸으로 대면하며 그것이 주관적인 시간과 공간, 타자와의 관계 속에서 몸의 지각이 달라지며 실존체를 구성한다. 현상의 의미는 다층적이고 다원적이기 때문에 네 가지 실존체는 구분될 수도 분리될 수도 없다. 생활체계 혹은 체험적 세계라고 부르는 복잡한 통일체를 형성하는 것이다. 따라서 본 연구에서는 실존범주들이 상호작용하며 통합을 이루고 있는 점을 주의하면서 “로컬크리에이터가 경험하는 존재론적 의미는 무엇인가?”라는 현상학적 질문을 기반으로 하였다.

3.2 연구대상자 표집방법 및 자료수집 절차

본 연구에서는 로컬 크리에이터의 경험자료를 수집하기 위해 로컬에서 창업경험이 있는 만 19세~39세인 청년 크리에이터를 중심으로 심층면접 및 참여관찰을 통해 데이터를 수집하였다. 특히, 로컬 크리에이터는 그들이 거주하는 로컬의 특색이 드러나는 삶을 살아가는 대상자들로 제한하였다. 심층면접을 기반으로 참여자들의 체험이 각각의 다양한 맥락에서 어떤 의미로 해석될 수 있는지를 분석하기 위해, 여러 로컬의 크리에이터들이 모일 수 있는 컨퍼런스에 참석하여 참여관찰하였다.

심층면담은 워크숍의 형태로 사전에 질문지를 구성하여 제공하였으며 지역 정착과정과 활동계획, 지역주민과의 연계방안, 로컬 커뮤니티와 네트워킹 형성과정이라는 카테고리를 나눠 진행하였다. 사전에 전달한 질문지에 포함되지 않은 내용도 충분히 의견을 표현할 수 있도록 진행하였다. 2일 동안 3시간씩 총 6시간동안 심층면담하였으며, 1박 2일간 워크숍의 형식으로 진행하면서 충분히 라포형성

이 된 이후에 이루어질 수 있었다.

면담에서 수집된 자료들은 1차 코딩으로 인터뷰를 전산화하여 여러 차례 읽으면서 2차코딩으로 의미를 찾고 code를 생성하고자 하였다. 1차 코딩에서는 로컬 크리에이터들의 경험을 어떻게 생각하고 표현하는지를 중점적으로 파악하였고, 2차 코딩에서는 로컬 크리에이터의 경험을 존재론적 관점에서 이해하는 데 초점을 두면서 함축적인 내용들은 개방코딩하였다. 마지막으로 패턴코딩으로 코드를 범주화하여 유사한 코드를 묶어 상위 코드를 부여한 이후, 핵심주제를 식별하고 도출하였다. 도출된 내용들의 설득력을 높이기 위해 순환적인 과정으로 여러번 반복하여 검토하였다.

면담의 내용을 보완하기 위한 방법으로 참여관찰을 실시하였다. 중소벤처기업부와 창조경제혁신센터의 주최로 열린 <안녕 로컬 크리에이터 페스타>에 참석하였다. 전국단위의 로컬 크리에이터가 모인 컨퍼런스로 서울, 부산, 제주, 전주, 강원, 제주 등에서 활동하는 로컬 크리에이터의 경험을 공유하는 자리였다. 강원창조경제혁신센터의 주최로 열린 <Local Creator Conference 2019>에서는 강원도의 원주, 양양, 강릉, 속초, 태백 등의 로컬 크리에이터가 모여 인터뷰 형식으로 진행된 컨퍼런스에 참석하였다. 참여관찰에서는 주관적인 판단을 ‘판단중지’하여 경험의 본질을 이해하고자 하였다.

<표 1> 인터뷰 및 참여관찰일자

구분	참여대상	명수	조사방법	시행일	소요시간
1	전국 로컬크리에이터 페스타	50	참여관찰	2019.10.11-12	10시간
2	로컬크리에이터	2	FGI 및 참여관찰	2019.11.10-11	6시간
3	강릉 로컬크리에이터 컨퍼런스	30	참여관찰	2019.12.6	9시간

3.3 타당성 제고를 위한 방법들

질적 연구의 타당성은 대표적으로 연구자의 편향에 따라 주관적일 수 있다는 비판이 있다. 이를 최소화하기 위해 질적연구에서 주로 활용하는 연구의 타당성을 높이기 위한 방안을 활용하였다. 첫째, 인터뷰과정에서 참여자들과의 신뢰를 형성하고 이들로부터 배우고자 하는 자세를 취했으며, 연구 참여자의 왜곡된 정보를 받아들이지 않기 위해 정보의 유무를 확인하였다. 둘째, 연구방법의 자료수집의 타당성을 위해 삼각검증(triangulation)을 사용하였다. 심층면접의 자료를 보완할 수 있도록 참여관찰, FGI(Focus Group Interview), 문헌고찰 등으로 자료원의 다각검증을 하였다. 셋째, 개념적 정의와 조작적 정의의 일치 정도를 높이기 위한 타당도의 신빙성을 위해 지속적인 현장 참여와 관찰을 통한 비구조화된 접근방식으로 진행하였다. 이를 통해 내부적인 현장과 상호작용, 행위 등의 측면을 체계적으로 관찰하여 자료를 창출함으로써 신뢰성을 높였다. 넷째, 연구를 진행하는 과정 중에 평가자간 신뢰도를 높이기 위한 방안으로 동료 연구자로부터 비판적 검토를 통해 연구의 의존가능성을

제고하였다.

4. 연구결과

4.1 문제를 결단하는 현존재

로컬 크리에이터는 현존재가 존재하던 세계에서 자신이 처한 상황을 직면함으로써 다른 공간이나 직업을 통해 문제를 결단하는 행위를 하였다. 그들은 남들과 똑같이 살아야 된다는 압박감과 회사라는 구조 속에서 일에 몰두하면서 오는 회의감이 동시에 작용하면서 삶의 형식을 바꾸고자 하는 욕구가 있었다. 유한성을 지닌 인간은 죽음을 향해 기투하게 되는데, 로컬 크리에이터는 ‘죽을때까지’ 이렇게 살아야 된다는 것에 대한 불안감이 새로운 것을 도전하는 행위의 계기가 되었다. 이러한 죽음이라는 미래에 대한 기투없이, 그들은 비본래적으로 세속적인 세계 안에 갇혀 남들이 하는 행위를 따라함으로써 자아를 잃은 채 살아갔다. 그들이 처한 불안을 마주함에 따라 그것을 열어 밝히는 행위로 자신이 좋아하는 것이 무엇인지, 무엇을 추구하는 삶을 살아갈 것인지에 대한 깊은 성찰을 하게 되었다.

이러한 성찰은 새롭게 터전을 옮기거나 관계를 재형성하면서 자신만의 가치관을 찾아가는 행위를 하게 되었다. 모든 것이 새로운 곳에서 정착하여 창업이라는 행위를 통해 자신이 하고자 하는 일을 하게 되었지만, 경제적인 비용과 사회적인 잣대로 인해 어려움을 겪었다. 그럼에도 불구하고 창업은 자신이 한 만큼 책임을 지는 행위로 인식하였다. 무엇보다 지금 하는 일이 실패를 하더라도 그에 따른 결과를 받아드릴 수 있는 것에 대한 책임감을 갖고 있었다. 이는 자신이 처한 상황의 문제를 드러내 결단을 함으로써 자기 책임화를 갖는 행위로 이어졌다. 하이데거에 의하면, 현존재는 본래성과 비본래성이 공존하며 이런 긴장 속에서 삶을 창조적일 수 있게 만든다고 한다. 이런 관점으로 로컬 크리에이터는 현존재가 겪는 상황을 마주하고 드러냄으로써 비본래성에서 본래성을 찾는 것이라 할 수 있다. 궁극적으로 자신의 고통을 인정하고 수용함으로써 고통에서 벗어나는 행위를 하게 되었다.

로컬 크리에이터는 무엇보다 생존에 대한 지속가능성에 대한 고민이 크다. 죽음에 대한 불안을 극복하기 위한 방안으로 자신이 좋아하는 것을 콘텐츠로 만들었다. 이것은 자신만의 언어를 드러냄으로써 표현하는 매체의 수단으로 활용하고 있다. 여행과 요리를 좋아하고 영어를 잘해서 ‘외국인 미식 투어’를 한다든지, 서핑과 목공을 선호하여 ‘서핑우드 공방’을 만드는 행위를 한다든지 현존재가 하고자 하는 것을 인지하여 그것을 도구와 관계맺어 세계에 드러내고 있다. 이는 다른 것들과 관계 맺음을 할 수 있는 수단으로 활용됨으로써 자신만의 언어를 구축했다는 것으로 판단할 수 있다. 이러한 것들을 이용해 끊임없이 지속가능할 수 있도록 오리지널 콘텐츠를 창조해내고 있다.

무엇보다 일과 삶이 하나인 라이프스타일을 지향하고 있다. 평소 일과 삶이 분리가 되지 않아 괴로웠으나, 로컬을 기반으로 한 크리에이터가 되면서 자신의 삶과 일이 하나가 되는 것이 자연스러웠다고 한다. 이는 현존재와 시간이 일치되면서 자신의 염려를 밝혀내는 것으로 해석될 수 있다. 현존

재의 삶 자체가 시간화 되면서 본래적인 자신으로 돌아오게 된 것이다. 따라서 로컬 크리에이터의 자아는 본래성과 비본래성의 긴장 사이에서 ‘불안’을 느끼는 상황의 처해있음을 염려를 통해 열어밝힘으로써 삶과 일이 하나가 되는 일치를 느꼈다. 즉 이분법적으로 삶과 일이 분리되는 것이 아닌, 자신을 드러내는 표현의 수단인 ‘일’이 삶에서는 언어로 작용하며 세계와 연관 짓는 역할을 하게 되었다. 던져진 상황에서 현존재인 로컬 크리에이터는 자신의 상황에 책임을 질 수 있는 행위를 함으로써 본래성을 드러낸다.

<표 2> 현존재에 관한 의미

개념	하위범주	상위범주
<ul style="list-style-type: none"> - 회사를 다니며 회의감이 들었음 - 상사를 보며 똑같이 살아야 된다는 불안감 - 남을 위해 일한다는 생각으로 괴로웠음 	일에 대한 회의	미래에 대한 불안
<ul style="list-style-type: none"> - 창업을 무모하게 시작하여 힘든과정이 많았음 - 철저한 계획을 해도 지역민과의 마찰이 생기는 경우있음 - 지원사업으로 이익창출을 하면 주위의 불만이 많음 	창업의 힘든 과정	문제를 결단하며 실존
<ul style="list-style-type: none"> - 경쟁자는 타인이 아닌 자기자신이라는 걸 알게됨 - 좋아하는 일을 하기때문에 일이 힘들어도 받아들임 - 스트레스를 받아들이는 것에 대한 높은 책임감 	좋아하는 일에 대한 책임감	
<ul style="list-style-type: none"> - 지속가능성(매출)에 대한 고민 - 생존과 직결되는 문제 - 로컬을 기반한 자신만의 original contents에 관한 고민 	생존에 대한 지속가능성	미래를 기투하는 행위
<ul style="list-style-type: none"> - 자신이 좋아하는 것으로 창업(목공, 미식투어, 책방 등) - 자신의 취향을 인지하여 콘텐츠 개발 	자신이 좋아하는 것을 콘텐츠로 만들	자신의 언어를 구축해 연관관계를 만들
<ul style="list-style-type: none"> - 자기를 표현하고 사람들의 공감을 얻고 쾌감을 얻음 - 창업 콘텐츠는 나를 표현하는 수단임 	자신을 표현하는 매체	
<ul style="list-style-type: none"> - 일과 삶이 나뉘지지 않고 연결되는 것이 자연스러움 - 일이 곧 삶이고, 삶이 곧 일이 되는 것이 행복함 	연결되어 있는 일과 자신의 삶	자신의 염려를 열어 밝힘

4.2 세계-내-존재에서 관계맺음

현존재는 세계-내-존재로서 세계 안에 처해있는 상황에서 관계맺음으로 존재를 구축한다. 로컬 크리에이터는 타인과의 관계를 맺어 커뮤니티를 결성하여 창업을 한다든지, 타인의 도움으로 자신의 부족한 역량을 채우면서 일을 하는 경향이 있었다. 그들은 커뮤니티의 구성원 간의 네트워크 방법을 중요시하였는데, 어떤 특정한 규칙과 틀에 끼어맞추는 방식을 지양하였다. 서로가 무엇을 좋아하고 싫어하는지 문서로 정리하여 그들의 취향을 존중하고자 하였다. 무엇보다 팀원간의 신뢰를 중시하면

서도 그만큼 책임감을 갖고자 하였다. 이는 팀원의 개성을 존중하여 네트워크를 형성하는 방식으로 나타남으로써 인간관계를 통해 존재방식을 구축하였다는 것을 알 수 있다. 자신과 타인의 존재론적으로 다름을 인정하고 관계맺음을 하면서 커뮤니티가 형성되었다.

커뮤니티는 끈끈하기보다는 그들의 언어로 ‘느슨한 연대’를 맺게 된다. 느슨한 연대는 ‘너와 나는 하나’라는 것보다는, 같은 일을 하지 않으나 서로에게 ‘공감’을 받음으로써 심적으로 극복하는 커뮤니티를 형성하였다. 이는 타자의 잣대에 맞춰 의존하는 관계가 아닌 현존재로서 서로를 존중하는 느슨한 커뮤니티를 추구하는 것이다. 그렇기 때문에 무엇을 하더라도 혼자 성공하고 돈을 많이 버는 것이 우선 순위가 아니다. 자신이 하는 것이 지역에 어떤 의미가 있는지 먼저 생각하고 함께 달리기를 하는 것처럼 모든 팀이 리더가 되어 공생하는 것을 중요시한다.

어느 로컬이든 그곳에는 원주민들이 형성한 그들만의 문화가 있다. 로컬 크리에이터는 지역의 원주민과의 교류를 이루어낼 수 있도록 로컬의 문화와 역사가 있는 생태계의 일원으로써 생산활동을 한다. 그들은 주로 코워킹스페이스(co-working space), 게스트하우스(guest-house), 책방, 목공방, 잡지 발간, 로컬 상품 판매 등 로컬과 연관된 문화와 인적자원을 활용하여 생산활동을 한다. 즉, 로컬 크리에이터는 공공의 지원과 시장의 경쟁구도, 로컬 기반의 자원을 통해 유무형의 물질을 생산한다. 이는 유기체적인 세계의 구성원으로서 이루어지는 것이다.

특히, 대부분의 로컬 크리에이터는 밀레니얼 세대로 구성되어 있어 소셜 네트워크(social network)와 같은 온라인으로 타인과의 관계를 맺는다. 오프라인의 로컬에서 문화, 환경, 사람과 직접적으로 연결이 된다면, 온라인에서는 현존재의 사실을 알리고 물리적 거리에 있는 사람들과 교류를 한다. 여기서 그들은 조직적인 소속감보다는 개인적인 취향을 추구하지만, 세계와의 관계를 맺기 위해 끊임없이 행위를 한다. 직접적으로 드러나는 행위를 통해, 그들은 세계-내-존재로서 타인과 관계를 맺고 세계 안의 있는 역사, 문화, 환경 등을 드러내 관계맺음으로 ‘본래성’을 회복하게 된다.

<표 3> 관계맺음에 관한 의미

개념	하위범주	상위범주
<ul style="list-style-type: none"> - 팀원간의 끈끈한 힘으로 창업의 지속성 가짐 - 혼자 일하지만, 부족한 역량은 타인과 협업 	커뮤니티의 중요성	타인과의 관계로 존재방식 구축
<ul style="list-style-type: none"> - 팀원간의 중요한 네트워크 - 서로의 취향을 존중하는 협업 - 신뢰와 책임감이 동반하는 커뮤니티 	팀원의 개성을 존중하며 네트워크 형성	
<ul style="list-style-type: none"> - 네트워크를 통한 공감으로 위안받음 - 수익에 관한 부분을 연결의 힘으로 극복 - 정기적 만남을 통한 연대의 필요성 	느슨한 네트워크 형성	세계 안에서 관계맺음
<ul style="list-style-type: none"> - 지역과 함께 성장하는 것에 대한 고민 - 각자 자기 일을 하지만 함께 연대해서 성장함 - 함께 달리기처럼 모두가 리더가 되어 일함 	개인적 성공보다는 공생을 중요시	

<ul style="list-style-type: none"> - 개인적으로 돈을 많이 버는 것보다 공생이 중요 		
<ul style="list-style-type: none"> - 지역에서 일하며 관계형성이 큰 자산 - 하는 일의 의미를 지역과 연결 - 지역민과의 경험을 통한 로컬 콘텐츠 중요 	로컬 커뮤니티 형성	나-타인과의 공생
<ul style="list-style-type: none"> - 단순한 플레이어가 아닌 생태계 일원으로 고민 - 지역사람과 문화와 공존하는 존재 - 지역의 언어를 이해하는게 중요 - 로컬 크리에이터는 연결자이자 촉진자의 역할 	로컬 생태계 일원으로 생각	유기체적인 세계의 구성원
<ul style="list-style-type: none"> - 다른 사람이 할 수 있는 시스템 구축 - 과거부터 존재했던 전통문화를 이어가는 존재 - 어려울 때 지역민과의 협업을 통한 극복 - 지역민과의 소통이 중요 	로컬의 전통문화의 연결	
<ul style="list-style-type: none"> - SNS로 느슨한 연대를 추구함 - 조직소속감보다는 개인적인 취향을 추구 - 사회와의 관계에 대해 관심이 많음 	취향과 관계가 확고한 밀레니얼 세대	본래성 회복

4.3 시간화 된 현존재

하이데거는 현존재를 시간성에 의해 분석해야 완성된다고 하였다. 현존재는 ‘죽음’이라는 미래로 던져져 기투하는 행위를 한다. 즉 시간은 인간이 유한하기 때문에 생기는 현상으로, 현존재는 기투하며 살아가는 것이다. 현존재의 삶은 시간 속에 있는 것이 아닌 시간화하면서 살아가는 것이다. 로컬 크리에이터는 자신의 시간이 곧 생존이라는 것을 깨닫게 됐다. 단순히, 회사와 같은 공적 시간에 맞춰 쉼의 삶이 아닌 지속가능성에 대한 생존을 끊임없이 고민하고 해결하고자 노력한다. 이는 현존재가 자기 자신의 존재를 묻는 것 자체가 시간이 진행됨을 의미한다.

미래에서부터 펼쳐진 ‘현재 여기’에 대해 현존재는 자신에 대해 묻고, 그 도구화된 시간에서 벗어나기 위해 행위를 하게 된다. 로컬 크리에이터는 존재에 대해 ‘묻고 행위하는’ 것으로부터 존재의 시간이 시작되었다고 볼 수 있다. 즉 현존재가 지닌 인간의 유한성을 받아들임으로써 은폐되어 있던 시간이라는 것이 열어 밝혀졌음을 의미한다.

그들은 이미 사회에서 구축하고 도구화해놓은 시간 속에서 현존재의 본래성을 잊은 채 살아가다가 계속 똑같이 살아야된다는 ‘불안’을 느끼고 처해있는 상황에서 벗어나고자 하였다. 로컬 크리에이터로 일을 하기 이전에는 일과 삶이 분리되지 않아 힘들었다고 했지만, 결국 일과 삶이 하나가 되는 아이러니한 경험을 한다. 하지만 이것은 전혀 다른 경험이다. 공공시간에서는 현존재에 의해 시간화되지 않았다면, 로컬 크리에이터가 된 후에는 현존재 스스로 시간을 구축함으로써 삶의 과정 자체가 시간이 되었다.

언제나 미래적인 존재인 현존재는 과거에 매몰되거나 현재에 머물러 있으면 병적인 현상이 나타난다. 로컬 크리에이터는 자신의 미래에 대한 염려라는 방법으로 처해있는 상황에서 빠져나오는 탈존

을 경험하였다. 따라서 그들은 각기 그때마다 여기 있음으로써 존재하는 것을 시간과 존재가 일치하는 현상으로 나타나게 된다.

<표 4> 존재론적 시간에 관한 의미

개념	하위범주	상위범주
<ul style="list-style-type: none"> - 회사 다닐 때 짜여진 시간에 활동하는 불편함 - 주말마다 회사에서 벗어나 다른 곳으로 갔음 - 남들이 정해진 시간에 기계적으로 움직이는 듯한 느낌 	타인에 의해 정해진 시간에 대한 괴로움	열어 밝혀져 있음
<ul style="list-style-type: none"> - 로컬 크리에이터를 예쁜 말로 지칭하는 것에 대한 거부감 - 미래에 대한 불안감 	불안한 미래	
<ul style="list-style-type: none"> - 삶과 일이 구분이 없지만, 살아가는 과정이 연결됨 - 내가 일이 일치되는 느낌 - 삶 자체가 일이며, 그 일이 자신의 라이프스타일임 	삶과 일이 하나가 됨	삶의 과정 자체가 시간임 (존재=시간)
<ul style="list-style-type: none"> - 자신이 1부터 10까지 모두 만들어가는 시스템이라 어려움 - 똑같은 24시간이지만 로컬에 와서 시간이 더 천천히 감 	공공 시간이 아닌, 자신이 시간을 만들어 감	

4.4 현존재를 드러내는 공간

인간 삶의 공간성은 자신을 둘러싼 공간에 대한 관계를 통해 규정될 수밖에 없다. 하이데거가 말하는 세계-내-존재를 통해서 이를 유추할 수 있다. 인간의 삶은 근원적으로 인간과 공간의 관계 속에서 존재하는 것으로, 체험하는 공간과 긴밀한 상관관계를 맺으며 서로 대응한다. 로컬 크리에이터의 공간은 현존재가 선호하는 것들로 구성하면서 자신을 드러내는 도구로 사용된다. 하지만 이것은 단순한 도구가 아니며, 세계와 관계를 맺는 매개의 공간이다. 타인과 협업을 하거나 로컬에서 사랑방과 같은 교류의 역할을 하는 구심점이 되기도 한다. 다중성을 지닌 공간에서 로컬 크리에이터는 상호작용을 통해 관계적으로 참여하고 있다.

불안이라는 분위기(mood)를 열어밝히는 로컬 크리에이터는 물리적 공간을 임대하기 때문에 비용을 줄이는 방안으로 공간을 구성한다. 무엇보다 자신이 살고 싶은 곳에서 정착하여 창업하는 것을 중시한다. 이는 공간과 분위기가 분리되지 않고 관계를 맺게 됨을 의미한다. 현존재를 드러내는 공간이자 세계와 상호관계적으로 구성되어 있음을 인정하는 것 자체가 로컬 크리에이터의 공간성을 함축하고 있다. 지속적으로 상호연결되는 다중적 궤적에 대한 것은 ‘우리가 함께 내던져 있음’을 환기시키며 현존재인 로컬 크리에이터가 본래성을 되찾게 되는 계기를 마련하였다.

공간은 단편적으로 물리적인 공간에서 벗어나 공간-시간적 측면에서 관계적으로 얹혀 있다. 현존재가 시간화하며 살아가기 때문에 로컬 크리에이터는 미래를 기투하는 시간성을 통해 열린 공간성을 갖게 된다. 따라서 그들에게 공간은 현존재의 불안을 드러내 자신의 취향으로 표현하는 수단이자 세

계와 관계를 맺는 매개의 역할을 한다.

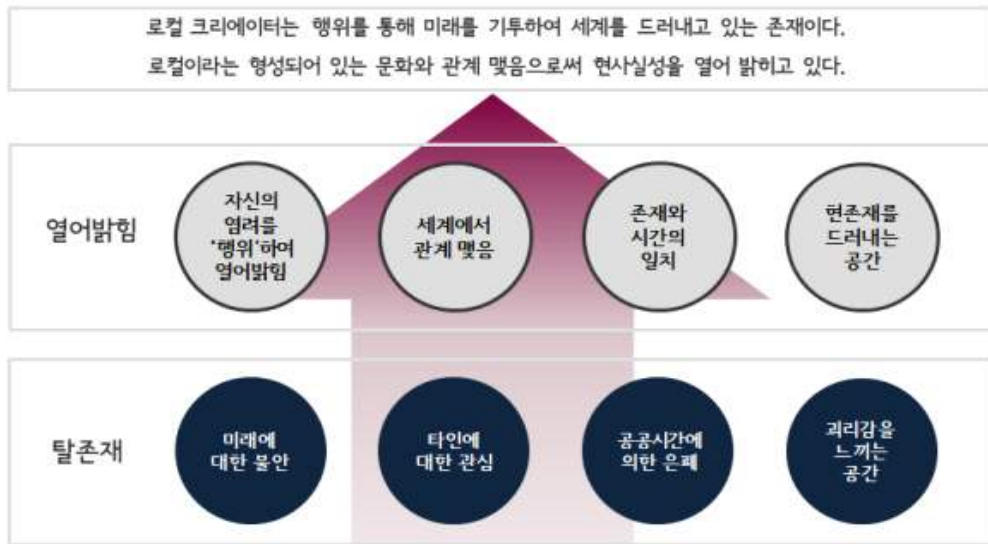
<표 5> 존재론적 공간에 관한 의미

개념	하위범주	상위범주
<ul style="list-style-type: none"> - 상징적 의미가 있는 공간 - 사람들과 협업하는 앵커공간 - 지역민들의 일상적 문제를 해결해주는 공간 	소속감을 느끼는 공간	관계를 맺는 매개의 공간
<ul style="list-style-type: none"> - 임대이기 때문에 이동하기 쉬운 물품으로 공간 구성 - 로컬의 공간은 성장이 더디지만 망하는 리스크가 적음 	자신이 만드는 로컬 공간의 중요성	공간과 분위기 (mood)가 분리되지 않음
<ul style="list-style-type: none"> - 무엇을 하려고 하기 보다는 살고 싶어서 온 것임 - 좋아하는 곳에 가서 좋아하는 일을 하기 위해 정착 	살고 싶은 로컬을 선택	
<ul style="list-style-type: none"> - 자신이 좋아하는 것으로 공간을 구성 - 공간운영자의 사람의 개성이나 매력이 담기는게 중요 - 취향과 라이프스타일을 동시에 만족시킬 수 있는 공간 - 자신의 경험과 공간이 연결됨 	좋아하는 것을 담는 공간	현존재를 드러내는 공간
<ul style="list-style-type: none"> - 온라인 매체가 매개가 되어 오프라인공간으로 확장됨 - 공간과 일상의 일치를 느낌 - 타인들은 일상에서 벗어나 자신을 되찾는 공간이 됨 	공간의 확장	

4.5 결론 및 제언

국내에서는 사회적 문제로 청년의 실업률 증가, 지역소멸 위기가 맞물리면서, 실존하는 인간의 문화·환경·역사 등이 교차하는 로컬을 기반으로 한 ‘로컬 크리에이터’를 통해 대안을 마련하고자 하였다. 이에 반해, 로컬을 중심으로 한 지역 문화예술교육은 양적인 성장을 하고 있으나 국민의 실제적 삶을 반영하지 못한 채 이루어지면서 약 10%의 소수의 국민만 참여하고 있으며, 이것도 학교 문화예술교육을 제외하면 극소수에 이르게 된다. 국민의 대다수가 체감을 느끼지 못하는 주요 원인에 대해 현실적 상황을 반영하지 못한다는 점을 지적하고 있다. 본 연구에서는 이러한 문제의식에서 출발하여, 로컬에서 부상하고 있는 로컬 크리에이터의 경험 연구를 통해 현실적 대안을 모색하고자 하였다. 이를 위해 밴 매년의 네가지 실존체인 ‘몸-타자-시간-공간’을 중심으로 연구문제를 구성하여 로컬 크리에이터의 존재론적 의미를 밝혔다. 본 연구의 결과에 따라 아래와 같이 그림으로 제시할 수 있다.

<그림 1> 로컬 크리에이터의 존재론적 의미



로컬 크리에이터의 경험연구를 통해 지역 문화예술교육의 대안은 다음과 같이 제시할 수 있다. 첫째, 현존재인 로컬 크리에이터는 미래에 대한 불안을 자신의 염려를 행위하여 열어 밝혔다. 그들은 공통적으로 기존에 다니던 회사와 같은 도구적인 시스템에서 미래에 대한 불안을 경험하였으며, 그곳에서 벗어나 특정 로컬에서 자신을 드러낼 수 있는 콘텐츠로 언어를 구축하였다. 그들은 염려하는 문제를 결단하는 행위를 하여 처한 상황을 열어 밝혔다. 이러한 점은 지역 문화예술교육에 반영될 수 있는데, 문화예술교육에 참여하는 모든 주체들은 일상적 경험사태에서 불안을 느끼고 있음을 받아들여야 한다. 문화예술교육의 참여주체인 예술교육단체(예술강사)와 지역의 공공기관, 지역주민 등 각자가 무엇에 불안을 느끼고 있는지를 분석할 필요가 있다. 문화예술교육에서는 수요자들이 무엇을 원하는지에 대한 수요조사뿐만 아니라 문화예술교육 종사자들 스스로가 자신이 무엇에 불안을 느끼는 것인지 알아야 한다. 문화예술교육을 행하는 주체가 '가르치는' 행위가 아닌 '함께하는' 것으로 인식하여 로컬을 중심으로 한 문화예술교육을 전개할 필요가 있다.

둘째, 로컬 크리에이터는 타인에 대한 관심이 있었으며, 이것은 세계에서 관계 맺음으로 자신의 존재를 드러냈다. 그들은 타인에 의존하기보다는 타인과 느슨한 연대를 지향하며, 자신이 원하는 것을 하되 서로 공감과 위안을 받는 연대를 형성하였다. 타인의 취향을 존중하기 때문에 나와 타인의 공생을 중요시하였다. 특히, 로컬 크리에이터는 로컬의 문화와 사람들과 관계를 맺어 로컬 콘텐츠를 유형물과 무형물로 만들어냈으며, 자신을 로컬의 역사적 존재로서 인식하기 때문에 로컬 문화의 매개자로 행위하여 지역민들과 관계 맺고 있다. 이와 마찬가지로 문화예술교육 또한 타인에 대한 관심에서부터 출발하게 된다. 지역 문화예술교육은 다른 유형의 교육방식과 달리, 로컬을 중심으로 지역문화에 집중되어 있기 때문에 지역의 특성에 반영한 인적자원과 물적자원을 파악할 필요가 있다. 현재 코로나19로 인해 비대면 교육으로 이루어지면서 온라인 콘텐츠가 양상되고 있는데, 이는 곧 지역 문화예술교육의 기회이다. 온라인 수업은 획일화된 콘텐츠가 아닌 지역민이 무엇을 경험하고 있는지 타인의 관심에서 생겨난다. 또한, 지역 문화예술교육 단체나 예술강사들은 로컬 크리에이터처럼 느슨한

연대를 맺어 네트워크를 형성할 필요가 있다. 지역문화예술교육 단체 중 지역문화예술교육 지원사업을 단 한번 수행하는 비율이 55.8%로 절반 이상의 운영단체가 단발성 참여에 그치고 있으며(한국문화예술교육진흥원, 2017:viii), 고용불안정과 미흡한 처우로 중도에 탈락하거나 해체되는 경우가 많다(이현혜, 2016:214). 느슨한 연대는 지원사업 선정을 위한 경쟁관계가 아닌 타인과의 공생을 위한 관계형성을 맺는 기반이 되며, 무엇보다 위로와 공감을 받음으로써 지속성을 갖게 한다.

셋째, 로컬 크리에이터는 기존의 공공시간에 의해 은폐된 자신의 존재를 시간과 일치함으로써 본래성을 회복하였다. 그들은 타인이 만들어놓은 시간에서 틀에 박혀 있는 삶에 불안과 같은 분위기를 인식하였다. 삶과 일이 구분되지 않는 것에 대한 불안을 받아들이고 로컬 크리에이터가 되었으나, 여전히 삶과 일이 일치되는 아이러니한 경험을 하게 되었다. 하지만 자신의 일이 곧 라이프스타일이 되는 것을 추구함으로써, 존재와 시간이 일치가 되는 본래성을 되찾았다고 볼 수 있다. 즉, 로컬 크리에이터는 인간이 지닌 삶의 조건을 그대로 인수하여 시간화되는 존재를 받아들인다. 이들의 경험처럼 문화예술교육에서도 삶과 하나되는 방식이 반영될 필요가 한다. 문화예술교육은 일정한 수업시간에만 이루어지는 것으로 인식하는 경우가 있으나, 수업시간 외에도 할 수 있는 ‘자발적 학습’이 필요하다. 문화예술교육은 정해진 수업시간에만 행해지는 교육이 아닌, 문화예술교육의 모든 참여주체가 스스로 삶에서 발현해야 한다. 따라서 자발적인 학습을 통해 자신의 삶에 녹여들 수 있는 시간화 작업이 필요하다. 이를 위해서는 단시간이 아니라 장기적인 시간이 담보되어야 할 것이다. 또한, 예술단체와 강사는 지역사회가 당면한 사회적 의제에 관심을 갖고 행동하고 실천하는 예술가로서, 가르치는 예술가가 아닌 지역사회기반 활동 예술가의 의식이 전제되어야 할 것이다(남영희 외, 2020:412-413).

넷째, 로컬 크리에이터는 괴리감을 느끼는 공간에서 벗어나 현존재를 드러내는 공간으로 자신의 존재를 열어 밝혔다. 다중적인 공간성은 현존재를 표현하는 도구가 되었으며, 이는 세계와 관계를 맺는 매개의 공간이 되었다. 로컬 문화와 사람들을 연결하는 공간이면서, 현존재의 상황을 드러내는 곳이 되었다. 지역 문화예술교육에서도 공간은 중요한 의미를 내포하고 있는데, 지역문화생태계를 구성하는 네트워크의 허브이다. 이러한 매개의 공간은 문화예술교육 정책을 담당하는 공공기관의 지원을 통해 문화예술교육 단체나 예술강사와 최종 수혜자인 지역민을 연결하는 곳이 된다. 이러한 공간은 실질적으로 지역의 박물관, 미술관, 도서관, 문화의 집, 행정복지센터, 청소년수련관 등에서 다양한 주체들이 표현하는 곳이 된다. 즉, 지역의 문화시설은 물리적으로 지역민이 교류하는 공간이 되며, 이는 지역민들의 심리적 매개를 통해 문화를 형성할 수 있는 계기가 될 수 있다.

로컬 크리에이터는 로컬에 형성되어 있는 문화, 역사, 인간들과 관계 맺음으로써 현사실성을 열어 밝히고 있다. 지역 문화예술교육 또한, 로컬의 현실적 상황을 있는 그대로 받아들임으로써 실제와 맞닿아있는 것을 실현해야 한다. 지속가능한 지역 문화예술교육이 되기 위해서는 문화예술교육에 참여하는 주체들이 경제활동을 보장받을 수 있어야 한다. 이러한 연구결과를 통해, 로컬 크리에이터의 경험은 지역 문화예술교육의 또 다른 양상으로써 발전가능성을 모색할 수 있다.

본 연구는 로컬 크리에이터의 경험 안에서 몸-타인-시간-공간의 의미를 살펴보고 그들의 존재론

적 의미를 논증하여 지역 문화예술교육의 대안을 모색하는 데 의의가 있다. 과연 이 시대의 로컬의 청년은 어떻게 실존하고 있는가? 이에 대한 보다 깊은 논의가 없다면 무수히 많은 정책과 지원을 해도 근본적인 것을 놓치기 쉽다. 필자는 무엇보다 실존하는 청년들이 어떻게 로컬과 연계되어, 그들이 세계-내-존재로서 처한 상황을 드러내고 있는지 논의하였다. 따라서 본 연구는 향후 문화예술교육과 로컬 크리에이터간의 관련한 연구 방향성을 모색해 볼 수 있는 이론적 기반을 마련했다고 볼 수 있다.

참고문헌

- 국세청(2017). **국세통계로 보는 청년 창업활동**.
- 권영성·이민정(2018). **청년공동체의 성공적 지역정착방안**. 한국지역진흥재단. 정책리포트, 16.
- 김기태(2014). 청년창업, 협동적 창업이라는 새로운 패러다임. **협동조합네트워크**, (67). 67-78.
- 김민화(2019). 학교-지역사회 연계 문화예술교육 사례연구. **문화예술교육연구**, 14(4). 89-113.
- 김영수·정의홍·김우현·이성일(2018). **로컬 브랜딩**. 서울: 클라우드나인.
- 김향덕·이철규(2018). 청년창업자 특성과 창업불안과의 관계연구. **한국창업학회지**, 13(2). 53-75.
- 남영희·정민경·이순옥(2020). 지역문화예술교육의 사회적 역할: 부산 꿈다락 토요문화학교 사업을 중심으로. **한국 민족문화** 74. 379-418.
- 마쓰나가 게이코(2015). *Local Shikou No Jidai*. 이혁재 역(2017). **로컬 지향의 시대**. 서울: (주)알에이치코리아.
- 모종린·박민아·강예나(2019). **The Local Creator 로컬 크리에이터**. 서울: 로우프레스.
- 박해광·김기곤(2012). **지역문화와 문화정치**. 광주: 전남대학교출판부.
- 윤학로·윤보현(2018). 문화예술을 활용한 공간 활성화 사례연구. **글로벌문화콘텐츠**, (32). 201-217.
- 이현혜(2016). 지역문화예술교육단체의 지속성장을 위한 방안 연구. **음악과 문화**, 34, 205-225.
- 조윤설·조택연(2019). 밀레니얼 세대의 공간 소비에서 나타난 특징 분석. **한국디자인문화학회지**, 25(1). 413-429.
- 한국 문화예술교육진흥원(2018). **2017 지역문화예술교육 현황조사 연구**.
- 홍성민 (2011). 문화, 로컬리티, 주체형성. **로컬리티 인문학**, (6). 275-307
- 홍예진(2019). 스타트업의 지역재생 연계활동에 대한 연구. **서울시립대학교 대학원 도시공학과 석사학위논문**.
- M. Heidegger(1927). *Sein und Zeit*. 이기상 역(2006). **존재와 시간**. 서울: 까치.
- 모종린(2018), **공간, 가치 그리고 도시를 디자인하는 로컬크리에이터**,
<https://brunch.co.kr/@riglobalization/96> 접속일: 2020.9.15.
- Arte[365] 홈페이지 (2019.3.19.), **지역 문화예술교육 현황을 한눈에**,
<http://arte365.kr/?p=71709> 접속일: 2020.9.23.
- KBC광주방송(2019.11.3.), **나는 지역에서 살기로 했다 <1부 로컬 크리에이터를 찾아서>**
http://www.ikbc.co.kr/kor/news?mode=view&nwCd=sp_view&menuId=59_473&nwid=352215
접속일 2020.9.2.

우리에게 하이데거는 왜 필요한가?

오세준 (대학강사)

토론－ 우리에게 하이데거는 왜 필요한가?

매우 흥미로운 발표 내용 감사합니다. 언뜻 보아 규모가 상당히 커질 수 있는 계속적 연구의 초기 단계로서 이해될 수 있을 법한 이 발표의 목적의식은 발표문의 가장 마지막 구절에서 명확히 드러나고 있습니다. 즉, 이송하 선생의 연구는 ‘로컬 크리에이터’들에 대하여 우리가 느끼는 긍정적 의미들에 대하여 설명할 수 있는 이론적 기반을 마련하고자 합니다. 그리고 흥미롭게도 마르틴 하이데거(1889-1976)라는 독일 철학자의 개념들을 활용하여 그러한 시도를 하고 있습니다. 저는 이러한 시도 자체가 매우 흥미로우며 긍정적인 지적, 그리고 실천적 의미를 가지고 있다고 생각합니다.

제 생각에 저는 평소 발표자의 지와 행, 두 측면에 깃들여 있는 진지함과 진정성을 알고 있으므로, 계속 진행될 것으로 보이는 이 연구의 현 단계에서 상대적으로 지엽적인 듯 저에게는 느껴지는 사항들에 대하여 그것들의 정확성이나 정밀성을 검증하려 하지는 않겠습니다. 현재 이 자리에서 우리에게 주어진 시간의 한계 안에서, 저는 “왜 하필이면 하이데거인가?”라는 질문에 대한 답변을 요구하는 것이 이 연구 자체와 연구자의 현재, 미래에 대하여 우리에게 더 의미 있는 것들과 많은 것들을 알도록 해 줄 것이라고 생각합니다.

그래서 저는 “우리에게 하이데거가 왜 필요한가?”를 환기시킴으로써 우리를 보다 나아간 문제의식으로 안내해 달라고 발표자에게 부탁하고 싶습니다. 자기 내면의 필연에 의하여 그렇게 되었건, 우리 지성계의 현학에 자극을 받아 그렇게 되었건 간에, 이송하 선생이 하이데거 읽기를 시작하게 된 데에는 그럴만한 이유가 있을 수밖에 없습니다. 그 이유와 관련하여 다음의 세 가지의 질문에 답변하여 주시기 바랍니다.

첫째, 하이데거와 그의 철학에 대하여 관심을 가지게 된 계기는 무엇입니까?

둘째, 이 발표에서는 하이데거를 주로 언급하고 있지만, 혹시 하이데거 외에 ‘로컬 크리에이터’의 활동과 정체성에 대하여 긍정적 의미를 부여해 줄 수 있는 개념적 수단이나 틀로서 유용할 수 있다고 생각해 본 다른 이론적 사항들이 있습니까?

셋째, 이 연구를 앞으로 어떻게 개선, 보완할 것입니까?

감사합니다.

포스트코로나 시대: 평생교육
관점에서 문화예술교육의 가치
-사회 재진출을 위한 경력단절여성을
중심으로

안지언 (숭실대 겸임교수)

표 목차

<표 1>	참여대상 분류체계	128
<표 2>	반구조화된 인터뷰지	129

포스트코로나 시대: 평생교육 관점에서 문화예술교육의 가치 -사회 재진출을 위한 경력단절여성을 중심으로

1. 들어가는 말

여성의 일자리에 관한 논의는 중요성을 인지하면서도 경력단절여성을 ‘차상위 계층’으로 분류하여 정책화 되어져왔다. 결혼, 출산, 육아라는 여성의 삶의 연속성(life-cycle)과 특수성에서 여성은 일자리뿐 아니라 자기정체성에 관한 혼란 역시 야기되었다. 특별히 올 해(2020년)는 지난 1월 시작된 전 세계적 팬데믹, 코로나19로 우리의 삶은 대 변화를 이루는 가운데, 코로나 이후에도 삶은 지속 되었고, ‘포스트 코로나’ 시대를 맞아 우린 어떻게 살아갈 것인지를 집중하고 있다. 특별히 가정 안에서의 삶의 루틴(Routine)은 지속적 변화를 맞이하고 있다. 여성은 가정 안에 자녀들이나 돌봄의 대상들의 학습권 까지도 케어(Care)하게 된 것이다. 코로나블루(blue) 현상 경력단절여성이 점차 증가됨에 따라 사회문제로 인식하여 해마다 여러 지원정책이 나오고 있다. 그렇지만 우리가 흔히 ‘경력단절여성’을 말할 때 그들을 의미하는 바는 무엇인가? 국내에서는 고학력 여성들의 수가 해마다 증가되고 있는 것에 비해 경제활동에 참가하는 여성들의 수는 낮은 수준에 머무르고 있다. 통계를 보면, 20대 여성의 경제활동참가율은 62.8%로 남성의 61.6%보다 높지만, 30대가 되면 남성은 91.5%로 급격히 상승하는 반면에 여성은 64%에 그치고 있다(통계청, 2020). 그렇다면, 남성보다 여성이 경제활동에 진출하지 못하는 원인은 무엇인가? 여성들은 일과 가정생활을 병행하는데 있어 어려움을 겪기 때문에 경제활동을 포기하는 경우가 대부분이다(문지연·이상오, 2015). 2019년 상반기에 실시한 <지역별고용조사> 자료를 보더라도 여성들이 경력단절을 하게 된 구체적인 원인을 알 수 있다. 조사한 바에 의하면, 15~54세 기혼 여성 중 경력단절여성은 19.2%를 차지할 정도로 높은 수준이며, 이들이 경력을 단절하게 된 주된 사유는 육아, 결혼, 임신 및 출산, 가족돌봄 순이다. 결국 여성들의 경제활동 경력 단절되는 주된 원인은 결혼, 출산, 육아 등으로 인해 생기는 현상임을 알 수 있다.

이러한 현상을 극복하기 위하여 국내에서는 2008년에 「경력단절여성 등의 경제활동 촉진법」 제정을 통해 법적인 정책지원을 마련하고 있다. 법령에서는 구체적으로 지원 대상을 규정하기 위해, 경력단절여성을 “혼인, 임신, 출산, 육아와 가족구성원의 돌봄 등을 이유로 경제활동을 중단하였거나 경제활동을 한 적이 없는 여성 중에서 취업을 희망하는 여성”이라고 정의하고 있다. 이처럼 경력단절 여성이란, 결혼과 육아 등으로 인한 생애주기의 변화에 의해 경제활동이 단절되는 경험을 한 여성을 지칭한다.

그러나 결혼과 출산, 육아로만 경력단절여성을 정의하기에는 한계가 있다. 여성들이 경력을 중단할 수밖에 없는 것은 여성의 개인적인 선택만이 아니라, 사회제도적이며 환경적인 요인들과 개인적인 여러 상황이 복합적으로 작용되어 이루어진 것이다(임다희, 2017; 주성희·주용국, 2017; 정은영,

2020). 궁극적으로 여성들은 2009년 이후에 대학진학률이 남성보다 높을 정도로 고학력인 여성이 많지만, 그에 비해 여성들이 경제활동을 하는 데 여러 제약이 많다. 무엇보다 고학력 여성들에게 경제활동이 단절된 경험은 수치화된 통계 이면에 갖고 있는 심리적인 요인이 크게 작용할 것이다. 그들은 노동시장에서 소속이 없고 육아와 가사활동으로 인해 사회적인 박탈감을 크게 느끼게 된다. 무엇보다 여성들은 경력단절로 인해서 사회관계적 자아와 자기정체성에까지 영향을 미쳐 정체성을 상실하고 낮은 자존감을 갖게 되면서, 불안감과 우울증과 같은 부정적인 감정에 휩싸이게 된다(김수리 외, 2014:93).

이에 본 연구에서 먼저 경력단절여성의 개념화를 결혼과 출산, 육아로 인한 경제활동 단절뿐만 아니라, 생애주기 전환의 측면에서 개인적·사회적·환경적인 요인들을 포함한 삶 전반이 변화된 여성에 중점을 맞추고자 한다. 이는 경력단절 여성에게 노동시장 재 진입에 대한 차원을 넘어, 여성이 겪는 생애전환의 관점에서 삶의 변화 과정을 바라보고자 함이다. 또한 상기한 문제의식으로 최근 경력단절여성을 대상으로 한 ‘다시 배움(재교육)’기관과 프로그램들이 다수 형성되면서, 문화교육과 직무교육 등 다양한 형태로 여성의 재사회화와 사회 진출을 돕는 교육의 공급이 늘어가고 있다. 이에 본 연구는 경력단절여성의 교육적 방향을 탐색하는 것을 목적으로, 교육지원기관인 자치구 차원의 여성인력개발센터 중심으로 평생교육차원의 가능성과 의미를 고찰하고자 한다.

2. 여성의 재배움기관으로 여성인력개발센터 정의 및 현황

2.1 여성인력개발센터 현황

‘도전하는 여성이 아름답다’라는 기조아래 전국의 53개 여성인력개발센터는 경력단절여성, 즉 기존 노동시장에서 사각지대에 속한 전업주부, 중·고령 여성, 여성가장, 차상위계층 여성 등을 포함하여 성인여성일반이 처음 가정의 울타리에서 나와 경제활동 가능성을 타진으로 한 최초의 직업훈련 기관 및 일반 전문직업훈련으로 가는 중간 브리지 기관의 성격을 가진 여성인력개발센터의 전신은 1993년 고용노동부에서 설립한 ‘일하는 여성의 집’이며, 2000년 여성가족부로 이관되면서 ‘여성인력개발센터’로 이름이 변경되었다(김인선, 2005:95). 여성인력개발센터에서는 결혼, 출산, 육아 등으로 인한 경력단절 여성, 직장초년병, 창업을 희망하는 여성 등 다양한 특성을 가진 여성을 위한 직업상담과 직업설계 등에 관해 지원하고 있다.

비영리법인인 여성인력개발센터는 주로 국가의 보조금을 지원받아 운영하며, 유료수업료로 일정 부분을 충당한다. 하지만 전체 53개 여성인력개발센터의 운영보조금은 2014년~2017년까지 매년 111억~117억원의 낮은 수준에 머무르고 있다. 국가보조금의 안정적인 재원을 확보하는 것에 대한 어려움을 겪고 있다. 그럼에도 불구하고 여성인력개발센터의 프로그램은 무료나 소액의 유료로 진행하면서, 경제적인 소득과 상관없이 보편적으로 모든 여성들이 참여할 수 있도록 한다. 여성인력개발센터에서는 여성들의 삶의 질을 향상시키기 위한 목적으로, 직업상담과 취업알선, 사회문화교육, 복지사업, 기타 지자체 사업들을 운영하고 있다. 주력사업인 직업훈련 교육사업의 종류는 고용

노동부지원의 내일배움카드제(실업자, 재직자), 취업성공패키지, 지역맞춤형일자리 창출지원사업이 있다. 또한 지자체지원의 서울시맞춤형 사업과 기타 타 단체 및 재단연계사업이 진행되고 있다. 특히, 여성가족부지원의 새일센터사업 중에서 경단여성특화사업을 운영하고 있다.

여성인력개발센터에서는 경력단절여성의 특수성을 반영하기 위해, 여성가족부에서 수립한 <경력단절여성 등의 경제활동촉진 기본계획>에 맞춰 경력단절여성을 위한 사업을 추진하고 있다. 1차 기본계획(2010~2014)의 취지는 취업지원 및 고용서비스를 강화시켰던 반면에 2차 기본계획(2015~2019)은 경력단절을 예방하고 생애주기 맞춤 서비스를 제공하는 것에 중점을 두었다. 센터에서는 기본계획에 맞춰, 초기상담을 통한 취업목표를 설정하여 ‘맞춤 취업 process’를 운영함으로써 장기적으로 경력개발을 위한 취업지원 시스템을 구축하고 있다. 취업 후 경력개발을 위한 사후관리를 지원하기 위하여 상담과 경력개발, 취업자간 학습동아리 형성을 통한 네트워크를 형성하는데 주력하고 있다(김영남, 2015:42). 또한, 경력단절여성들은 다른 여성들의 특성과 비교하여, 일과 가정을 양립하길 원하기 때문에 시간제 일자리 수요를 지향하는 경향이 있다. 경력단절여성들이 원하는 맞춤형 일자리는 일과 가정생활을 병행하기 때문에, 진로교육과 더불어 역할관계를 위한 자아성찰과 삶의 질 향상 차원에서 문화예술교육을 활성화하고 있다.

여성인력개발센터에서는 경력단절 여성을 위한 직업훈련에 역점을 두고 있지만, 타 진로교육기관과 다르게 여성들을 위한 평생교육의 일환으로 운영되고 있다. 여성들을 대상으로 한 평생교육에서는 여성의 생애주기의 변화를 반영하여 자아를 실현하고 사회에 참여할 수 있는 기회를 줄 수 있게 한다. 이처럼 여성인력개발센터의 특이점은 여성들의 다양한 특성을 고려하여 직업훈련기관을 수행하는 것과 동시에, 여성의 생애주기에서 일어나는 삶의 변화를 인식하여 자아실현을 통한 사회참여를 할 수 있는 평생교육기관으로서 역할을 담당하고 있다.

2.2 (본 사례로써) 노원구 및 노원여성인력개발센터 현황 및 특성

전술하였듯이 대개 여성인력개발센터 프로그램은 직무교육과 사회문화교육으로 나뉜다. 직무교육은 재취업 및 창업을 위한 기능 및 직무탐색 교육으로 사회진출을 위한 업무 스킬(skill)을 익히는 것에 방점이 있다.

사회문화교육은 직업교육 외에 다양한 인문, 사회, 예술, 컴퓨터 프로그램 등의 영역에서 문화적 소양을 다지며, 본인의 정체성 탐색에 주안점이 있다.

노원여성인력개발센터 프로그램은 한 해에 총 20여개 이며, 주로 직무교육은 고용노동부 지원 프로그램을 사회문화교육은 여성가족부 지원 프로그램을 운영하여 국비운영체제로 돌아간다. 고용노동부와 여성가족부 지원 사업 비율은 2:8에서 3:7로 여성가족부 지원사업이 많은 것으로 나타난다.

특별히 본 연구는 노원여성인력개발센터를 연구의 대상으로 하는 바, 노원구는 베드타운이자 ‘교육특구’로서 자녀가 있는 가정이 밀집해있으며, 고학력 젊은 여성들이 타구에 비해 비교적 비율이

높다. 따라서 교육적 열의도와 교육적 정책진행 비율이 타 구에 비해 높다. 이러한 가운데 노원여성인력개발센터는 교육을 직무로 한 일자리로 여성들이 진출하기 위한 지도사양성과정, 코디네이터 양성과정 등의 프로그램이 타 여성인력개발센터보다 안착되어있으며, 지역사회에서도 초중등연구회, 방과후연구회와 연계하여 사업을 선순환구조로 가져가고 있다. 이러한 지역적 배경과 지역 내 예술기관인 <극단 즐거운사람들>의 교육기획 및 지역 내 예술시장성을 중심으로 노원여성인력개발센터와 협치로 교육프로그램을 개발·운영하게 되었다.

특별히 현재 평생교육법에서 규정한 평생교육 영역에는 ‘문화예술’이 포함되어 문화예술교육이 평생교육의 일환임을 밝히고 있다. 2017년에는 평생교육에서 문화예술교육의 비중이 50%이상을 차지할(국가평생교육진흥원, 2017) 정도로 문화예술교육은 평생교육과 밀접하게 연관되어 있다. 이를 반영하여, 노원여성인력개발센터에서도 평생교육으로서 문화예술교육을 활용하여 직업교육으로 연계하고자 하였다. 그 중 전국의 유일무이한 <연극놀이지도사 양성과정>이라는 다소 생소한 프로그램이 눈에 띄는데, 2020년 현재 4기까지 진행 된 상태로 문화예술을 근간으로 한 교육적 공급망으로 진출할 수 있는 프로그램이자 지속력이 있는 프로그램을 진행하고 있기에 노원여성인력개발센터를 주목 할 필요가 있다. 올 해로 4기를 맞은 <연극놀이지도사 양성과정>은 연극이라는 장르로 미술·무용·문학·미디어와 융합해서 진로교육, 방과후 교사, 연극놀이강사 등으로 진출한 사례들이 적지 않기 때문이다.

2020년 교육기간은 5월 11일부터 7월 10일로, 월요일부터 금요일까지 총 45일로 하루 4시간, 180시간을 훈련하였다. 교육내용은 연극이론으로 연극의 이해, 희곡의 이해, 연극의 역사로 총24시간을 연극지도심화로 현장예술교육, 인형극, 그림자극, 연극놀이로 총128시간을 현장견학으로 공연관람 총 12시간을 직무소양 및 취업준비교육으로 총 16시간을 할애하여 코로나19상황에서 위생과 발열체크 및 마스크 사용을 통해 대면수업을 진행 하였다.

3. 평생교육으로 바라본 경력단절여성

국내에서는 사회적으로 저출산과 고령화에 따른 인구구조 변화에서 생산가능 인구를 증가시키기 위한 차원에서 기혼여성의 인력에 주목하고 있다. 연령별 여성 고용률의 M자형 구조에서 볼 수 있듯이, 출산과 결혼으로 인해 경력단절여성의 경력개발과 재취업을 지원하기 위한 정책들을 마련하고 있다. 정부에서는 2008년 「경력단절여성 등의 경제활동 촉진법」을 제정하여 경력단절의 사전 예방이나 노동시장 복귀지원 정책을 추진하고 있다. 2009년부터 설치된 여성인력개발센터와 여성새로일하기센터 등의 지원기관에서 행해지는 직업교육, 직업상담 등을 통해 새로운 도전을 할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

경력단절여성을 위한 진로교육은 경제활동과 단절되어왔던 여성들의 장벽을 없애기 위한 목적으로 이뤄지고 있다. 교육 프로그램이 외연의 확장을 넘어 질적인 제고를 위한 목적으로 경력단절여성의 심리적인 요인에 따른 진로교육의 근거를 제시하는 연구가 주를 이룬다. 학계에서는 경력단절

여성에 관한 대다수의 연구가 정량적 연구방법으로 심리적 특성과 진로의 영향관계를 밝히고 있다. 진로교육은 사전·사후를 포함하여 경력단절여성의 삶의 질을 향상시키는 차원에서 이뤄짐으로써 평생교육으로 논의되고 있다.

경력단절여성들은 재취업을 하더라도 저임금과 비정규직과 같은 불완전한 고용형태로 인해 쉽게 그만두는 경향이 있다. 경력단절여성들이 노동시장에 재진입을 하기에는 심리적이고 사회적인 요인이 작용하여 어려움이 많다. 경력단절여성들의 안정적인 사회 참여를 하기 위한 방안으로 ‘평생교육’을 통해서 자아를 성찰하고 취업을 위한 직무개발 및 전문지식의 학습이 요구되고 있다. 그들의 평생교육에 대한 참여욕구는 나날이 증가하고 있는 추세이다(남기영·윤준상, 2018:3). 경력단절여성이 평생교육에 참여하는 궁극적인 목적은 자신의 정체성을 재구성함으로써 진로 전환을 성공적으로 이루는 것이다.

다른 여성들의 경험과 달리, 경력단절여성은 양육과 가사노동을 하면서 점차 상실감이나 우울증 등과 같은 부정적인 정서적 요인을 갖고 있다. 그들은 교육이 자신의 삶을 되돌아보고 자아실현과 사회참여가 이뤄질 수 있는 것으로 판단한다. 특히 생애전환에서 새로운 인식을 얻을 수 있는 ‘배움과 학습’을 중요한 요소로 여긴다(김한지영, 2014:130). 평생교육에 참여하는 기혼여성은 다른 대상보다 긍정적으로 변화하는 비율이 높다(주성희·주용국, 2017:51). 즉 경력단절여성은 평생교육을 발판 삼아, 가정생활로 하기 어려웠던 자기개발 시간을 갖고 이를 통해 사회에 재진출하고자 한다.

생애전반에서 결혼과 육아를 겪은 여성의 경험은 특수하고 사적인 영역으로 간주되어 왔으나, 이것은 지속적인 사회의 문제로서 공적인 영역으로 다루어져야 한다. 그러기 위해서 여성이라는 성별이 지닌 독특한 생애주기를 이해해야 할 필요가 있다. 생애주기에 따라 결혼과 육아 등을 경험한 여성은 삶의 큰 변화를 겪게 되었다. 특히, 정체성이 변화된 경력단절여성들은 자신의 삶을 인식함으로써 변화된 정체성을 받아드릴 수 있는 교육이 필요하다. 이러한 교육은 단순히 지식을 쌓는 것이 아닌 삶의 맥락에서 자아성찰을 할 수 있어야 한다. 경력단절여성들은 변화된 삶을 받아드릴 수 있도록 교육을 통해 깨닫게 되는데, 이때 중요한 것이 평생교육의 관점이다. 평생교육은 인간이 성장하는 과정에서 새로운 경험을 얻어 삶을 성찰함으로써 개인이 주체가 되어가는 과정이다. 이러한 특성을 지닌 평생교육은 경력단절여성의 상실되었던 정체성을 재구성할 수 있는 출발점이 된다(김한지영, 2014: 159-160). 이는 새로운 지식을 배우는 것을 넘어 개인적인 내면의 성찰과 사회의 변화를 받아드릴 수 있게 된다.

경력단절 여성이 진로를 찾는 과정을 연구한 주성희·주용국(2017)은 ‘나는 어떤 존재인가’라는 생애사적 측면에서 경력단절여성의 의미를 드러내고자 하였다. 그들의 의하면, 평생교육의 일환으로 진행된 진로경험을 통해 자신의 삶을 바꾸는 노력을 하였고 결국 자신감을 되찾으며 자아실현을 할 수 있게 되었다고 한다. 즉, 경력단절여성에게 교육을 하는 것은 재취업을 위한 목적을 넘어 자아실현의 차원에서 삶을 되돌아 볼 수 있는 학습과 배움의 과정이 이뤄져야 한다.

하지만 경력단절여성에 관한 연구는 재취업과 연관지어 심리적인 분석을 한 경우가 대부분이다. 이들을 위한 정책제언은 보다 면밀하게 이뤄지고 있지만 실질적으로 경력단절 여성을 평생교육 차원에서 어떤 의미로 받아드려야 할지에 대한 연구가 미흡한 편이다. 이들을 단순히 재취업의 관점에서 평생교육을 하는 것을 넘어 결혼과 출산이라는 생애주기별 변화에서 겪는 점을 주요하게 인식해야 할 것이다.

경력단절여성에게 우선시 되어야 할 평생교육의 전략은 ‘존재를 위한’ 것이어야 한다. 이를 위해서는 경력단절여성들이 둘러싼 환경의 문제를 발견하고 탐구함으로써 스스로 해결할 수 있는 능력을 쌓아야 한다. 무엇보다 인간으로서 ‘배움권’을 누릴 수 있는 인식이 확산되어야 한다(김성길, 2004:65-66). 여성인력개발센터가 배움의 공간이 됨에 따라, 사회의 변화 속에서 개인의 삶을 성찰하고 공동체를 구성할 수 있는 연결망이 된다. 평생교육을 배우는 경력단절여성은 자기 삶의 가치를 새롭게 인식하고 경험할 수 있는 존재가 될 수 있다.

4. 연구결과: 문화예술교육을 통한 경력단절여성의 재배움 가능성과 가치

4.1 연구개요

본 연구는 노원여성인력개발센터 관계자 2인을 중심으로 구성하였다. 질적연구방법으로 2020년 6월 23일 관계자 2인을 포커스그룹인터뷰(FGI)로 진행하였다.

질문은 반 구조화된 것으로 참여자들이 자신의 경험을 자유롭게 진술 할 수 있도록 현장의 목소리를 수집하고 연구 참여자의 동의하에 모든 인터뷰를 녹음하였으며, 녹음된 인터뷰 파일은 모두 녹취록으로 작성하여 질적연구 분석에 활용하였다. 다음은 연구참여 대상 분류체계와 반 구조화된 인터뷰 설문지이다.

<표 1> 참여대상 분류체계

대상	코드화	특성	조사방법	시행일/ 소요시간
관계자	A	팀장, 근속 12년차(경력단절경험-워킹맘)	FGI	6월 23일(총 150분)
	B	프로그램팀원(사업담당자), 근속3년차(경력단절경험-워킹맘)		

<표 2> 반구조화된 인터뷰지

대상	범주화	질문내용
관계자	일반	자기소개 (근속년수, 맡으신 포지션,)
	설립 취지 및 의미	기관의 설립취지 및 의미를 무엇으로 보시나요?
	운영구조	사업의(프로그램) 운영구조는 어떻게 됩니까?
	기관의 강점	여성의 사회 재진출(역할 레퍼토리 확장) 여성의 자기 정체성 국비무료과정으로 교육 기회 제공(교육 격차 해소 등) 취업(경제적 기반 제공)
	문화예술교육 프로그램의 의미화	연극놀이 지도자과정을 프로그램을 기관에서 시작하시게 된 계기
		연극놀이 지도자과정이 여성의 사회 재 진출에 어떻게 기여하는가
		문화예술교육 프로그램- 연극놀이 지도자 과정이 타 프로그램과 차별되는 점(관리자로 보람있던 지점 등)
	제언	여성의 더 나은 삶을 위해 본 기관이 ()도움을 주니 () 도움과 정책 제언이 필요하다.

4.2 연구분석

1) 여성의 일자리와 일의 의미

A: 여성의 일자리와 일의 의미는 단순히 생산활동을 넘어 자신의 이름을 다시 찾고 다시 자신에 가치에 대해 되 찾는 것이 크죠. 그 일자리는 그런데 천편일률적일 필요는 없는 것 같아요. 양질의 좋은 일자리가 꼭 정규직에 4대보험, 9 To 6로 이어지는 일자리가 아니라, 좀 더 다양한 일자리의 공급망이 형성되어서 워킹맘, 사회초년생, 노년기 여성의 일자리가 마련되었으면 좋겠어요.

더불어 자기 스스로 경제적인 것을 책임진다는 것은 여성의 삶에 의미가 큰 것 같아요. 독립적인 주체로 살아간다는 것이 일에 큰 의미인 것 같아요.

B: 저도 여성센터를 통해 경력단절에서 입직을 하게 되어 여성센터를 알게 되었는데요. 여성의 일자리를 다시 사회와 연결해주고, 일의 의미를 통해 자신을 발견하게 해주는 것이 가장 큰 의미인 것 같아요. 또한 나와 비슷한 워킹맘, 여성인력을 통해서 서로 연대·보완하는 것 같구요.

실제로 여성의 일자리는 단순히 생산활동을 넘어 자신의 이름을 되찾는 다는 의미가 크다. 출산과 육

아, 일 경험의 차별로 인한 여성의 일자리를 현실감 있게 매칭하고, 사회에 재진출 할 수 있도록 돕는 기관이 여성인력개발센터의 역할이다. 여성에게 일자리와 일 경험을 통해 경제력을 보존받고, 자기 정체성 강화와 사회 속 진출을 통해 타아와의 연대가 가능하게 된다.

2) 여성의 사회 재진출에서 여성인력개발센터의 의미와 고충

A: 여성인력개발센터의 역할은 여성들의 자아존중감과 경력단절여성의 스스로 경제활동에 대한 자신감을 불러일으키는 것이 가장 중요한데, '소속감'에 대한 갈망과 사회 재진출에 관한 갈망을 센터에 와서 보편적 고민을 풀어가며 같은 관심거리를 찾아가는 것이 중요하다고 생각해요. 그런데, 서울시, 고용노동부, 여성가족부, 그 외 구청이나 단기적 프로젝트 사업을 하게 되는데 많은 프로젝트 대비 인력이 너무 없죠. 또 고학력 경력단절여성 또는 초기경력단절여성(결혼 후 바로 경력단절, 첫 취업에서 적응 못하는 경우)이 노원구에는 많이 있는데 같은 경력단절여성으로 묶어버려서 실제 사업실행에 어려움이 있죠. 그래서 이들을 세밀하게 관리 할 수 있는 인력지원이 있었으면 좋겠고 새일센터가 전국에 150-160개 정도인데 이 곳에 종사하는 여성들도 고학력경력단절 여성들이 많아요. 저 역시 첫째를 낳고 센터를 통해 재입직 한 사례라 그래서 경력단절여성들의 사회재진출의 의지를 공감하면서 어떤 역량을 배양시켜드려야 하나 고민합니다.

B: 저도 센터를 통해 출산 후 재입직 한 사례인데요, 가장 힘든 건 단기성과예요. 국비교육이라는 것을 국가에서 네트워크를 만들었으면 좋겠어요 3개월 교육을 받고 모든 일자리를 6개월 안에 성과를 내게 설계가 되어있어서, 국가에서 충분히 수료를 이후에 일경험을 주고 난 이후에 취업을 보게끔 네트워크를 짜 주면 좋겠고, 국가에서 일자리 플랫폼이 꼭 필요하다고 생각이들구요.

실제로 수강생들 중에 사회경력의 역량차이가 커서 경력에 따른 단·중기 호흡으로 차별된 프로그램을 만들 수 있도록 기관에 자율권과 기금지원이 절실해요.

아무래도 기획과 아이디어를 내기에 증빙서류가 너무 많아서, 감시체계와 제재로 인해서 수요자들 중심으로 교육프로그램을 내기가 어렵다. 업무가 늘면 인력이 느는 것이 아니라 기존 업무가 있고 새 업무가 투입되고, 트렌드에 맞는 교육 프로그램을 만드는게 중요한데, 국비를 가지고 실패를 할 수 있다는 것이 다 담당자 책임이 되기에 새로운 도전을 하기가 쉽지 않다.

대부분의 여성인력개발센터를 찾는 경력단절 여성들은 사회 재진출이 절실한 상황으로 기관을 통해 재배움과 역량강화, 사회 재진출을 도모한다.

실제로 기관 관계자들은 기관 학습 이후 컨설팅과 지역 내 일경험(실습차원)을 제공하여 매칭시켜주는 역할까지 한다. 이러한 사후관리를 통해 한 여성의 지속적 일경험을 추적하기 위해서는 시간과 이에 맞는 프로그램 설계가 필요한 것이다.

실제로 기관에서 일하는 재직자는 99%가 여성이며, 그 중 기혼여성의 비율이 높으며, 출산으로 인해 경력단절을 겪다가 센터에 재입직한 사례들이 많다.

따라서 자신의 이러한 정체성으로 기관을 찾는 경력단절여성들의 수요도와 역량강화를 위한 프로그램 고민을 펼쳐가고 있었다. 그러나 여성 교육의 직접지원기관으로서 여성인력개발센터 운영에 있어서 관계자들은 단기성으로 인한 3개월 프로그램시행, 6개월 내 취업으로 인한 정량평가는 평생교육차원에서 여성인력개발센터를 중심으로 한 경력단절여성의 교육 선순환의 한계를 야기한다고 했다. 민·관 협치의 교육 플랫폼으로 기관 수료 이후 일 경험을 매칭하고, 단기적 성과보다 장기적 일자리 창출을 통해 다양한 교육 프로그램이 인정되도록 해야 한다. 또한 지나친 서류화 작업과 지원기관의 일자리 열악함은 국가적 차원의 제도개선이 시급해 보인다.

3) 경력단절여성의 특성과 교육프로그램 고려요인

A: 터닝포인트 시점에 센터를 찾는 것이 많아 배움을 통해 긍정적인 인생의 선순환구조를 만드는 교육 프로그램이 중요하다고 생각해요. 재취업부터 사업관리사업까지 감각을 익힐 수 있는 중장기 프로그램부터, 아까 얘기 드렸듯이 고학력 경력단절여성 또는 초기경력단절여성(결혼 후 바로 경력단절, 첫 취업에서 적응 못하는 경우)이 노원구에는 많이 있는데 같은 경력단절여성으로 묶어버려서 교육의 어려움이 있기에 이들을 세분화 하는 생애주기에 따른 교육 프로그램을 많이 개발해주시고, 공급해주셨으면 좋겠어요.

국가 차원에서 홍보는 도움을 주면 좋겠다. 몇 년 전 ‘주부인턴제’라는 프로그램을 4대 일간지에 게재를 해줬는데 너무 반응이 좋아서 100여명의 좋은 대상자가 금방 왔어요. 그런데 다음해에 바로 홍보를 안해주니 바로 안오더라구요.

기관에서 교육 프로그램 홍보 예산에 적어 구와 국가단위에서 프로그램 홍보를 적극 도와주신다면 좋은 교육프로그램이 좋은 대상자를 또 만날 수 있을 거라 생각해요.

B: 사실 경력단절은 나의 누나, 엄마, 동생 등 주변인이 다 일어 날 수 있는 것인데 경력단절에 대한 이해에 대한 교육 프로그램도 중요하다고 생각해요. 경력단절은 왜 일어나고, 경력단절이 일어나면 어떻게 극복하고 도움을 어디서 받는지에 대해 이해 된다면 경력단절기간이 짧아지고 다시 일자리에 나갔을 때 사회적인 역할을 할 수 있을 거라 생각해요.

그간 경력단절여성은 기능위주의 취업위주의 교육으로 진로를 위한 재교육이 대부분이었다면 다양한 생애주기와 필요로 여성들의 경력의 차이와 재취업 필요의 차이가 커지고 있다. 또한 경력단절여성의 인식개선과 어휘가 주는 의미에 대해서도 정돈 할 필요가 있어보인다. 따라서 재배움의 과정을 평생교육담론으로서 여성의 생애주기에 따른 경력단절에 대한 이해와 여성의 생애주기에 따른 경력단절 지원 교육프로그램으로 재조직화 될 필요성이 있다. 또한 교육의 기금 주체가 되는 여성가족부와 고용노동부 차원의 여성교육프로그램의 정돈이 필요해 보인다.

4) 여성인력센터에서 문화예술교육 프로그램의 의미와 제언

A: 무엇보다 노원이라는 지역적 특색이 있고, 지역 특색에 맞는 프로그램을 많이 만들어줘야 하는데 종로 같은 경우에 문화예술이 발달되어 많은 공연과 관련된 프로그램이 있어요. 노원 같은 경우에 교육 특구라서 '강사, 교사, 상담사'와도 같은 직업군을 타구에 비해 많이 요해요. 노원구는 고학력이면서 어느 정도 경제가 안정된 사람들이 많고 신생이면서 경제적 능력이 많이 떨어지지 않는 사람들이 꽤 있는데요. 청소년, 상담, 인성, 진로와도 같은 키워드로 프로그램들이 원하는데요. 학교에서 위센터나 위클레스 상담센터 많이 필요해서, 선생님들과 관련된 많은 수요망을 저희가 공급해드렸는데요. 학교에 '자율학기제'가 생겨나면서 아이들이 다양한 진로체험과 문화예술가치가 떠오르면서 학교특화 강사로, 진로지도로 특화 된 '연극놀이 지도사과정'을 만들자고 생각들었어요. 그래서 여성인력개발센터의 취지는 '좋은 일자리'라고 한다면, 4대보험이 되는 안정적 직종이 아니지만 여성들의 일 경험, 실습, 단기일자리로 상당히 좋은 일자리죠. 개인의 역량강화에도 좋구요. 모든 여성들이 바로 상용직 일 자리를 가야만하고, 갈 수 있는 것은 아니기에 본인에 대한 의구심을 갖고 있는 것을 펼칠 수 있는 장을 노원구에 있는 예술단체 '극단즐거운사람들'과 지역 거버넌스를 통해 함께 아이디어화 하고 개발한 프로그램이죠. 무엇보다 연극놀이지도사의 장점은 여성, 청소년, 아동, 유아 등 전세대가 아우를 수 있는 감정을 통한 인지와 나눔이라는 상당히 좋은 교육매체이고, 실제로 1~3기까지 다양한 곳에 진출해서 활동을 하고 있고, 세대공감의 장을 마련해서 좋아요. 마을 속으로 찾아가는 연극놀이지도사, 마을 축제 기획까지 함께 하며 지역 내 선순환이 일어나고 마을에 즐거운 웃음거리를 주셔서 참 좋죠.

B: 연극놀이지도사는 단연 가장 재미있는 프로그램예요. 이유는 가장 진정성이 있어요. 타 프로그램은 '이거할까, 저거할까' 고민을 하시지만 이걸 정말 연극과 교육에 관심있으신 분들이 멀리서도 와주시거든요. 그래서 저도 사업 담당자로서 에너지를 많이 받고 참 좋은 것 같아요. 실제로 과정을 겪으신 분들이 지역에서 역할을 하는 것을 피드백 받아서 참 좋구요. 그리고 저희가 4기까지 진행 할 수 있었던 이유는 수강생 만족도와 수강생들이 기존의 프로그램과 다르게 자기정체성, 수업 이후 학습자 내 커뮤니티 지속력, 역량강화에 탁월성이 있었어요. 모두가 타 교육과 다르게 소통하는 방식의 교육, 자기를 돌아볼 수 있는 교육, 학습자간의 경쟁이 아닌 연대가 가능한 교육이라는 것을 강조했어요.

문화예술교육의 가장 큰 가치는 '내가 ~이 되어보는 것(Being as-if)'라고 할 수 있다. 이것이 타 교육법과 다른 차별된 가치인데, 학습자들 문화예술교육 특유의 소통하는 교육방식, 자신을 되돌아보게 하는 교육방식, 타아와의 연대를 통해 시선의 확장과 자기정체성에 대해 고민하게 된다. 그러며 학습이 무르익어감에 따라 역량이 강화되고, 수업 이후 학습자간의 경쟁이 아닌 연대로서 지속 가능한 커뮤니티(자조 스터디모임 cop형태의 학습동아리)가 생겨나기도 한다.

5. 나가는 말

본 연구를 통해 평생교육 차원에서 여성인력개발센터를 중심으로 한 경력단절여성의 교육에 있어 교육적 이론, 실천 그리고 정책에 있어 던져주는 몇 가지 시사점은 주목해야 할 필요가 있다.

첫째, 제도적 맥락에서 경력단절여성에 관한 교육은 평생교육담론을 고려하여 다양한 관점에서 재조직화 될 필요가 있다. 그간 경력단절여성은 기능 위주의 취업 위주의 교육으로 진로를 위한 재교육이 대부분이었다면 다양한 생애주기와 필요로 여성들의 경력의 차이와 재취업 필요의 차이가 커지고 있다. 따라서 재배움의 과정을 평생교육담론으로서 여성의 생애주기에 따른 경력단절에 대한 이해와 여성의 생애주기에 따른 경력단절 지원 교육프로그램으로 재조직화 될 필요성이 있다. 둘째, 교육의 직접지원기관으로서 여성인력개발센터 운영에 있어서 본 연구의 관계자 및 학습자인 터뷰 내용을 적극적으로 검토하고 고려해야 할 몇 가지 지점들이 있다.

단기성으로 인한 3개월 프로그램시행, 6개월 내 취업으로 인한 정량평가는 평생교육차원에서 여성인력개발센터를 중심으로 한 경력단절여성의 교육 선순환의 한계를 야기한다. 민·관협치의 교육 플랫폼으로 기관 수수료 이후 일 경험을 매칭하고, 단기적 성과보다 장기적 일자리 창출을 통해 다양한 교육프로그램이 인정되도록 해야한다. 또한, 지나친 서류화 작업과 지원기관의 일자리 열악함은 국가적 차원의 제도개선이 시급해 보인다.

셋째, 경력단절 여성 교육프로그램의 구성에 있어서 현재는 사회문화교육은 대부분 여성가족부(이하 여가부)사업으로, 직무교육은 고용노동부(이하 노동부)차원으로 이뤄지고 있는데 그 비율이 8:2로서, 사회문화교육이 대부분을 차지하고 있다. 그럼에도 불구하고 결과론적으로 사업의 성공여부를 취업률로 고정하고 있어서 교육의 맥락적 차원과 여성의 '일자리'의 다양성을 놓치게 된다. 여성가족부와 고용노동부의 협치로 여성교육프로그램의 정돈이 필요해 보인다.

마지막으로, 평생교육으로서 경력단절 여성을 위한 문화예술교육 등 다양한 교육 프로그램 공급망 개선과 평가적도 개선이다. 앞서 관계자 및 참여자 인터뷰내용에서도 오롯이 드러났듯이, 문화예술교육은 여성의 자존감과 자기정체성 및 관계자들간의 사회적자본 형성, 타 프로그램과 차별되는 수요자중심의 교육으로 자신의 성찰이 가능하다는 강점이 있다. 또한 문화예술교육은 지역 내 교육관련 일자리가 많이 필요한 상황에서 적합한 재배움 소스가 된다. 지역 내 양질의 문화매개자 양성은 문화예술 생태계에 늘 중요한 요소로 꼽는데, 이러한 여성기관의 문화예술프로그램은 양질의 문화매개자를 양성시키기도 한다. 실제로 연극놀이지도사과정을 이수 한 학습자가 지역 내 재단의 문화PD로의 활동, 복지관 예술강사, 축제 활동가 등으로 명명백백 활동을 하고 있다. 그러나 여성인력개발센터의 지원 기구는 사회문화교육에서 마저 문화예술교육은 사업성과 및 4대 보험 취업을 결과로 판정받고 지원여부를 결정한다. 대부분 여성인력개발센터는 지원사업에 의존 할 수 밖에 없는 상황에서 4대 보험 위주의 취업률로 사업 지속성을 연장하는 일률적 평가적도는 다양한 교육공급망을 저해하게 된다. 사실 포스트 코로나 상황에서 가정의 학습권까지 돌보는 여성들이야 말로, 일 경험과 사회 재진출을 원하지만, 가정의 상황 안에서 일을 선택하는 경우가 많다. 따라서

‘여성의 좋은 일’자리는 상용직 뿐 아닌 일의 의미와 다양한 형태의 일자리 확대이다. 무엇보다 본질적 차원으로 엄마 근로자, 여성 근로자의 다양한 형태의 일자리와 ‘질’ 높은 일자리의 공급이다. 그간 우리나라의 경우 정규직(4대보험) 기준과 9 to 6의 행정적 차원의 관리가 쉬운 일자리 형태만 발전되어왔다. 그러나 OECD국가 중심으로 해외 같은 경우 오전근무, 오후근무, 자택근무 등 다양한 형태의 일자리가 존재하며 그것에 따른 차별이 덜 존재한다. 그렇기에 다양한 형태의 일자리의 ‘질’적 제고가 이뤄지게 된다. 또한 ‘경력단절여성’이라는 어휘에서 주는 차별과 소외감을 재구성할 필요가 있다.

더불어 현재 여성인력개발센터는 지역을 거점으로 하며, 각 기관의 프로필과 정체성에 맞춰 특화되고 있는 경향을 보인다. 사회문화교육을 포함한 직무교육 프로그램시장의 세분화가 이루어지고 있는 셈이다. 현재의 기관시장만으로는 새로이 등장하는 여성의 경력과 다양한 가정의 모습 등 세분화되는 요구를 충족시키기 어렵다. 따라서 지역과의 연대를 통한 지역거버넌스 차원의 시장 수요와 공급의 매칭, 확대가 필요하다.

이처럼 본 연구는 노원여성인력개발센터를 사례로 사회재진출을 위한 경력단절 여성을 중심으로, 포스트코로나시대에 평생교육관점에서 문화예술교육 가치를 살펴보았다. 다양한 차원의 유의미한 결과를 정리하였지만, 그럼에도 본 연구의 한계는 (직업훈련장에서 문화예술교육프로그램이 사례가 적긴 하지만) 단일사례로서 추후 비교사례로서 문화예술교육이 가지고 있는 의미와 지역별 특색을 비교할 필요가 있다. 본 연구를 통해 포스트 코로나시대의 가정의 학습지도 및 관리까지 담당하고 있는 경력단절여성의 학습권과 재배움에 관해 다각적인 측면에서 고려해야 될 요소와 경력단절 여성 뿐 아닌 평생교육 차원에서 다양한 생애주기의 여성들의 학습권과 양질의 문화예술교육 프로그램들이 신장되길 바란다.

참고문헌

- 김성길 (2004). UNESCO와 OECD의 평생교육전략 비교를 통한 우리나라 평생여가교육의 가능성. **연세교육연구** 17(1). 55-71.
- 김영남 (2015). 여성인력개발센터를 통해서 본 경력단절 여성의 경력개발 전략. **한국여성정책연구원 세미나자료** 2015. 9. 39-46.
- 김인선 (2005). 경력단절 여성 경력지원프로그램의 효과연구: 서울지역 14개 여성인력개발센터를 중심으로. **산업과 경영** 12(1). 89-112.
- 김수리·이수림·유정이 (2014). 직업 경력단절 기혼 여성에 대한 질적 연구 : 30대 여성의 경력단절 이후의 삶을 중심으로. **한국가족자원경영학회지** 19(2) 75-99.
- 김한지영 (2014). 생애사를 통해 본 ‘여성주의’ 인식전환 경험 연구. **평생교육학연구** 20(1). 129-165.
- 남기영·윤준상 (2018). 경력단절 기혼여성의 평생교육 참여동기가 진로적응에 미치는 영향. **지역발전연구** 27(3). 1-34.
- 노경란·하선주 (2012). 고학력 경력단절여성 주도적 학습동아리 성장과정 연구. **평생학습사회** 8(2). 187-214.
- 문지연·이상오 (2015). 경력단절 기혼여성의 대학부설 평생교육원 학습경험에 관한 현상학적 연구. **평생학습사회** 11(2). 161-188.
- 유희정 (2015). 경력단절 여성의 진로장벽 지각이 고용가능성에 미치는 영향: 사회연결망의 매개효과 중심으로. **사고개발** 11(1). 155-178.
- 윤혜경 (2008). 고학력 경력단절 여성의 직업진로 탐색 경험 분석. **평생교육학회지** 14(1). 83-112.
- 이수분 (2017). 경력단절 여성의 경력개발행동지표 개발 및 가중치 분석. **평생교육·HRD연구** 13(3). 1-28.
- 이수분·이정희 (2017). 경력단절 여성의 진로결정 자기효능감과 경력계획의 관계에서 결과기대의 매개효과. **직업교육연구** 36(2). 1-17.
- 임다희 (2017). 경력단절여성 재취업 정책의 효과분석: 직접교육훈련과 집단유형의 차이분석을 중심으로, 성균관대학교 국정전문대학원 박사학위 논문.
- 정영태 (2014). 경력단절여성의 경력단절 요인과 재취업 연계 방안. **한국미래행정학회보** 3(1). 105-118.
- 정은영 (2020). 경력단절 여성의 평생학습을 통한 인식전환에 관한 연구. **평생교육학연구** 26(2). 135-160.
- 최경화·탁진국 (2017). 경력단절여성 대상 강점 중심 그룹코칭 프로그램이 자존감, 조직효능감, 회복탄력성에 미치는 영향. **한국심리학회지: 코칭** 1(1). 73-97.
- 최유진·손은정 (2016). 경력단절여성의 배우자 지지와 진로탄력성이 진로준비행동에 미치는 영향: 자기효능감의 매개효과. **한국심리학회지: 여성** 21(4). 749-768.
- 주성희·주용국 (2017). 경력단절 여성의 진로인식전환 과정분석: 근거이론적 접근. **평생학습사회** 13(3). 33-56.
- 통계청 (2020.7.15.). 성/연령별 경제활동인구.
http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1DA7012S

포스트 코로나 시대 : 평생교육 관점에서 문화예술교육의 가치

김수빈 (현대차 정몽구재단 온드림스쿨 연극교실 담당,
플레이그룹 잼잼 창작자)

토론 - 포스트 코로나 시대 : 평생교육 관점에서 문화예술교육의 가치

먼저, 시의적이고 의미 있는 연구에 관한 발표의 토론을 맡게 되어서 감사드립니다.

본 연구에서 언급해주신 것처럼 포스트 코로나 시대로 인해 많은 것이 변화하고 전환되는 시대를 모두가 함께 관통해 가고 있음을 부인할 수 없다고 생각합니다. 지금 현시점에서, 특별히 기존 사회의 기준과 프레임의 변화들을 통찰하며 일상의 삶의 변화와 함께 그에 상응할 수 있는 문화예술교육의 가치와 의미를 상고해보는 것이 앞으로 우리가 마주하게 될 뉴노멀 세상에 대한 더 나은 한걸음이 될 것으로 기대하게 됩니다.

본 연구를 통해 교수님께서 언급하셨던 것처럼, 포스트 코로나 시대에 가정 내 여성의 역할에 대한 무게의 가중과 지속적인 변화가 두드러짐을 봅니다. 사회와 가정에서 안팎의 변화를 체감하고 있는 여성들, 특히 본 연구의 초점에서 ‘사회 재진출을 위한 경력단절 여성’을 중심으로 하여 문화예술교육의 가치를 재고해보고 이러한 흐름 가운데 더 나은 지원과 재조정을 이뤄갈 수 있을지를 모색하게 되는 것 같습니다.

본 연구 조사의 대상이 된 여성인력개발센터가 가진 경력단절 여성을 바라보는 관점의 변화와 그로 인한 기관 내부 변화의 노력들은 과도기적이지만 상당히 긍정적이라는 생각이 듭니다. 국가 지원 차원에서 고용노동부만이 아닌 여성가족부의 재원확대(2:8)로 인해 기존의 여성을 사회생산 인력으로만 보는 관점만이 아닌, 여성의 결혼, 출산 등의 인생 주기를 고려한 정체성 및 역량 개발의 평생교육 관점으로 볼 수 있게 된 상황에서 보다 더 문화예술교육에 대한 필요가 요구될 것으로 봅니다. 그러한 맥락에서 연구의 사례로 제시하신 노원여성인력개발센터의 ‘연극놀이 지도사과정’ 개발과 그 결과들은 사회 속 문화예술교육의 역할과 가치를 논의해볼 수 있는 좋은 지표가 될 수 있는 사례라고 생각합니다.

본 연구는 방법론으로 노원여성인력개발센터 관계자 2인을 중심으로 한 질적 연구 방법으로 써 포커스그룹인터뷰(FGI)의 진행을 통해 기관 내부자의 보다 상세하고 신뢰할만한 목소리를 통해 실질적인 현장 반영적 의견을 개진할 수 있었다고 생각합니다. 직업훈련장에서 문화예술교육의 사례가 희소함에도 불구하고, 개인의 정체성 및 주체성 개발 역량 향상을 제고할 수 있다는 점에서 문화예술교육의 가치를 확인할 수 있었습니다. 또한 ‘연극놀이 지도자 양성’ 프로그램의 지속성과 그 후 참여자 관계 연대 및 확장의 결과를 통해 문화예술교육만이 가지고 사회통합 및 소통의 가치를 다른 사회영역에서도 드러낼 수 있음을 엿볼 수 있었습니다.

본 연구를 통해서 포스트 코로나 시대에 경력단절 여성의 사회 재진출에 있어서 평생교육의 관점으로 본 문화예술교육의 가치를 제시해 주셨습니다. 본 연구가 추후 지역별 특색을 통한 비교 사례 연구를 통해 보다 구체적이고 의미 있는 대안이 제시될 것을 기대합니다. 좋은 연구 발

표에 감사드리며 질문을 드리고 싶습니다.

본 연구로 제시하신 평생교육으로서 경력단절 여성을 위한 문화예술교육 프로그램에 대한 평가척도 개선에 대해서 연구자님의 의견을 듣고 싶습니다.