



# 문화예술교육의 생태계적 패러다임 연구

본 연구의 내용은  
문화관광부의 정책방향과 일치하지 않을 수 있습니다.

# 제 출 문

문화관광부장관 귀하

본 연구물을  
「문화예술교육의 생태계적 패러다임 연구」  
연구결과 최종보고서로 제출합니다.

2007 년 7 월

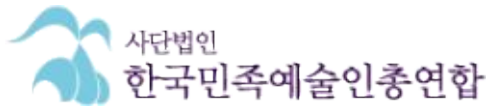


사단법인

한국민족예술인총연합 이사장 김 용 태

## 연구기관

---



110-320 서울시 종로구 낙원동 280-4 건국1호 빌딩 5층  
Tel. 02-739-6851~2 Fax. 02-739-6853  
E-mail. webmaster@kfaf.org  
Homepage. <http://www.kpaf.org>

## 연 구 진

---

### 책임 연구원

박 인 배 ◦ (사)한국민족예술인총연합 문화예술교육위원회 위원장

### 연 구 원

최 혜 자 ◦ (사)한국문화정책연구소 기획실장

나 도 은 ◦ 함께하는삶과예술 사무처장

신 재 결 ◦ 신나는문화학교 교육위원장

김 은 영 ◦ (사)한국민족예술인총연합 문화예술교육위원회 연구위원

### 연구보조원 (사례조사원)

김 영 현 ◦ 공공문화개발센터 유알아트 대표

박 정 열 ◦ 연극놀이터 해마루 대표

이 은 진 ◦ 신나는문화학교 중앙사업단

정 미 숙 ◦ 신나는문화학교 중앙사업단

# 요 약 본

## 1장 총론

# 1장 총론

## 1절 서론

본 연구는 지난 몇 년 사이에 문화정책의 주요 관심 영역으로 떠오른 문화예술교육을 보다 효율적으로 실행할 수 있는 방법론을 모색하기 위한 연구에서부터 출발하였다.

문화예술교육은 문화예술의 전승이 이루어질 때부터 존재하였을 것이므로 새삼스러울 것은 없다. 그럼에도 문화관광부(이하 문화부)에 문화예술교육과가 새로이 신설되고, 교육부와도 협력체계를 강화하고, 문화예술교육진흥법에 의해 문화예술교육진흥원이 설립되는 등 문화예술교육사업의 확장이 신속하게 이루어지고 있는 데에는 그만한 이유가 있다. 그것은 전문적인 문화예술인력을 양성하는 것과 더불어 일반 국민들의 문화감수성 증진이라는 과제가 시급하게 제기되었기 때문이다.

그러나 지난 몇 년간의 문화예술교육사업을 돌이켜 볼 때, 양적 확대는 확실하게 계량할 수 있으나 그 성과가 어떻게 다음 과정으로 이어지고 있는지에 대한 논의는 별로 없었던 것 같다. 우수한 교육프로그램에 대한 논의는 그 프로그램의 교안을 짜고 실행할 우수한 ‘문예교사’<sup>1)</sup>의 양성에 부딪히고, 문예교사들은 전문성을 획득한 이후에 취업할 수 있는 일자리의 부족을 호소하였다. 따라서 이러한 교안프로그램과 문예교사들을 실제 교육과정과 연결시켜 줄 때 개인력의 필요가 다시 제기되었다. 또한, 문예교사의 학교 지원 사업은 빠른 속도로 쉬이 양적 확대를 이루었으나 대학입시에 얽매어 있는 현 제도의 한계 때문에 지속적인 목표관리가 어려울 수밖에 없다.

---

1) 문화관광부에서는 이를 예술강사라고 한다. 본 연구에서는 프로그램의 통합성과 장르 가로지르기를 수행하는 강사의 역할을 강조하기 위해 문예교사라고 지칭하고자 한다.

이와 같이 문화예술교육의 많은 사업들이 분산적으로 진행됨에 따라 담당자들이 기울이는 노력과 헌신적 열정에 비해 그 성과는 종합되지 못하고, 문화예술교육의 확대에 대한 공감대마저 시들해질 우려를 낳게 되었다.

따라서 본 연구에서는 국민들의 수요에 의해서 이끌어지는 문화예술교육의 확대를 검토하기 위해 문화예술계 전반의 구조를 다시 한 번 확인하고자 하였으며, 각 영역별로 다양한 관계망을 형성하고 있는 문화예술계의 복잡성이 자연생태계의 구조와 유사함을 비교하였다.

이러한 생태계적 관점에서 가장 중요하게 생각하는 것은 자생적 순환구조이다. 본 연구에서는 공급형 문화예술정책에서는 간과할 수밖에 없었던 자생성을 바탕으로 문화예술생태계의 순환구조를 다시 그려보았다.

문화예술생태계의 자생성은 국민들의 일상의 삶을 순환의 동력으로 삼고 있으나 지난 시기의 문화이데올로기 왜곡은 이를 단순히 허용하고 있지 않다. 따라서 본 연구에서는 문화예술생태계의 훼손을 일으킬 수 있는 외부 환경요인의 영향을 분석하고, 나아가 미래사회에서의 변화양상에 대한 분석도 시도하였다.

연구의 말미에서는 ‘문화예술의 생태계적 관점’이라고 이름 붙일 수 있는 새로운 패러다임으로 문화예술교육을 바라보면서, 어떠한 정책과제들을 내어놓을 수 있는지, 문화예술교육 구조를 분석하여 교육의 방향을 재정립하고자 하였다.

아울러, 본 연구는 자생성에 기초한 문화예술생태계의 순환 원리에 대한 논의와 더불어 사회문화예술교육의 구체적 실천사례들에 대한 접근을 시도하였다. 그 결과 연역과 귀납의 양방향에서 ‘일상적 삶의 정서’, ‘공동체(커뮤니티)의 형성’, ‘사회문화예술교육의 장(場)’, ‘문화다양성의 관점’, ‘통합적 장르체계’ 등의 공통항목을 찾아낼 수 있었다.

## 2절 연구의 목적과 기대효과

본 연구는 일반 국민의 삶과의 관계 속에서 문화예술의 범주를 파악해야 하므로 문화예술의 개념을 넓은 의미로 보고자 한다. 따라서 문화예술교육의 전망에 대해서도 문화예술 그 자체의 교육보다는 ‘삶의 질’을 높이기 위한 ‘대안적 삶의 방식’과 그것을 표현하는 ‘문화적 가치’의 확산을 연구의 중심에 놓게 된다.

다음으로는 오늘날 새롭게 제기되고 있는 ‘문화적 가치의 확산’이나 ‘국민의 문화 감수성 증진’, ‘신성장 동력으로서의 창조산업’ 등의 필요를 통합적 관점에서 바라보는 틀을 만드는 일이다. 여러 영역에서 문화예술교육에 대한 필요는 증가하고 있으나 개별적 필요에 의해 진행됨으로써 공급형 정책의 한계를 벗어날 수가 없다. 따라서 이러한 제 영역들을 생태계적 관점에서 하나의 관계망 속에 구성하고, 이 생태계적 구조가 자생성에 근거하여 순환될 수 있도록 하는 원동력이 무엇인가를 찾아내어 그것의 활성화 방안을 수립하고자 한다.

마지막으로 문화예술생태계적 관점의 실행 과정에서 이전 시기 잔존문화의 영향이나 거대자본의 문화산업 독과점 등으로 말미암아 나타날 수 있는 문화기본권의 제한이나 문화다양성의 위축 등과 같은 문제점들을 실제 프로그램의 진행 속에서 어떻게 해결할 것인가에 대한 방안의 수립을 연구의 목적으로 삼고자 한다.

### 1. 미래적 삶의 방식 정립

앞서 간략하게 언급하였듯이 21세기로 들어서면서 삶의 패러다임 전환에 대한 논의가 늘어나고 있다. ‘경제적 가치에서 문화적 가치로’라는 구호로 축약할 수도 있겠지만 새로운 삶의 ‘문화적 가치’가 무엇인지에 대한 규명은 결코 쉽지 않다. 근대의 기계론적 합리성에 입각하여 교육을 받아왔던 일반 국민들의 몰이해와 무관심 속에서 생명 중시, 새로운 공동체 지향 등 여러 가지 대안적 삶의 형태가 실험되고 있을 뿐이다.



근대 기계론에 의한 비인간화의 극복을 위해 ‘탈근대’의 명제가 주어지기도 한다. 그러나 현대의 삶에서 근대정신의 전적인 폐기는 가능하지도 않고, 보완 차원에서의 접근조차 조심스러울 뿐이다. 물론 경제성장 중심의 개발논리에 의해 전국토가 난개발되어 있는 실정에서 경제성장 우선주의에 대한 경계는 반드시 필요하다. 하지만 자칫 지속가능한 성장동력이나 과학적 합리성 자체를 부정할 경우 오히려 신비주의나 복고주의의 맹신론으로 흐를 수도 있다.

근대산업화가 물질생활의 풍족함을 가져왔음을 부인할 수도 없는 일이고, 난개발과 같은 경우는 그 결과조차 되돌려 놓기가 쉽지 않다. 미래의 삶의 방식은 그러한 현실의 일상 위에서 정립되어야 한다.

본 연구의 목적은 그러한 미래적 삶의 방식을 정립해가는 과정에서 문화예술교육이 어떠한 역할을 할 것인가를 제안하는 것이다. 대안적 삶의 방식은 다양한 상상력에 의해서 미리 ‘놀이 보고’, ‘꿈꾸어 볼’ 수 있다. 새로운 세기에 국민 모두의 창의력이 필요한 이유는 바로 여기에서 찾아볼 수 있다.

이러한 창의성은 각 개개인이 자기 스스로의 표현욕구를 발산하는 활동이므로 당연히 자생성을 바탕으로 하여야 한다. 그러나 지난 시기의 역사에서 이러한 표현의 자유로움은 검열 등의 직접적 통제나 이데올로기와 관습 등의 간접적 통제에 의해 억제당해 왔으며, 현재에도 사회경제적 소외나 잔존 문화이데올로기의 영향으로부터 썩 자유롭지는 못하다.

물론 2002년의 붉은악마 현상과 같이 일정한 계기에 폭발적인 발현이 일어날 수도 있다. 하지만 거기에 참여하였던 ‘작은 단위’들이 나름대로의 자기 완결성을 갖추어 나가지 못함으로써, 당시의 폭발적 문화현상도 장롱 속으로 들어간 붉은악마 티셔츠와 함께 추억 속으로 사라지게 되었다.

이와 같이 자주적으로 자기 발현될 수 있는 ‘작은 단위’의 소모임(또는 동아리, 공동체) 활동이 활성화됨으로써 새로운 삶의 방식들이 정립되는 과정에 문화예술교육이 어떠한 역할을 하여야 하는지, 또한 그러한 역할에 적절한 프로그램은 어떤 것인지에 대한 규명이 본 연구의 주요 관심 항목이다.

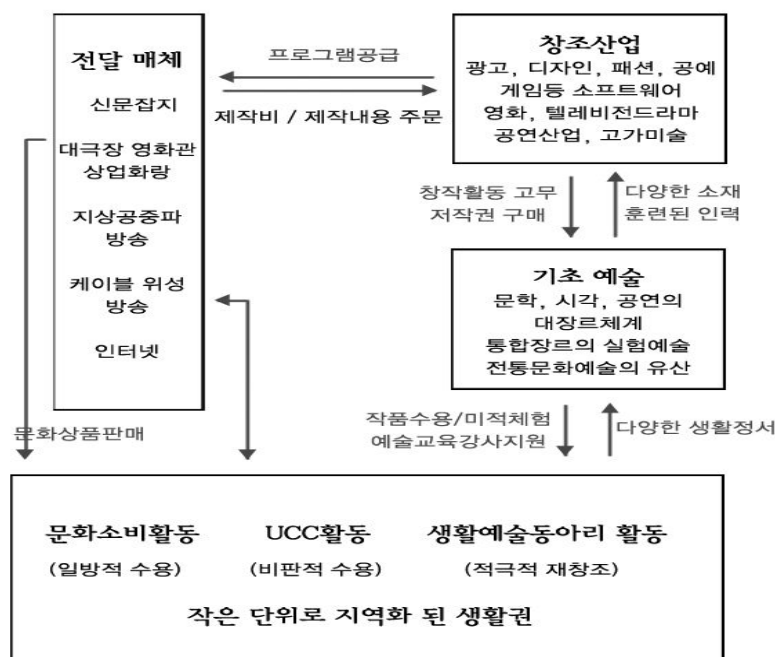
## 2. 문화예술의 생태계적 구조

앞서 언급한 바와 같이 미래적 삶의 방식을 정립하는 목표를 실행하는 관점

에서 본다면 문화예술계 구조에 대한 폭넓은 파악이 선행되어야 한다. 전통적으로 문화예술교육은 기초예술의 장르형식들을 중심으로 하는 좁은 의미의 문화예술을 범주로 삼아왔다. 그러나 삶의 방식을 재정립하는 논의를 하기 위해서는 이미 우리 일상에 깊숙히 영향을 미치고 있는 세계화된 문화산업구조를 외면할 수는 없다.

문화산업의 제작구조와 유통구조로서의 각종 매체들까지를 포괄하는 관계망 전체를 연구의 영역으로 삼아 문화예술계의 구조를 그려보아야 한다. 각각의 영역들은 구성 요소에서 서로 다른 기준을 가지고 있으면서도 그 각각의 구성 요소들 간에는 매우 복잡한 연결고리들이 존재한다. 이러한 관계망은 자연생태계에 비교될 수 있으며, 이러한 관점에서 ‘문화예술의 생태계적 구조’를 그려볼 수 있다.

<그림 1-1> 문화예술의 생태계적 구조



## 1) 생활권

자연생태계는 태양에너지에 의해 유기체가 형성되어 존재한다. 인간은 그 생태계 안에서 3차 내지 4차 소비자의 위상을 차지하고 있다. 특히 그 정신적 활동에 의해 자연생태계의 순환고리에서 벗어나려는 ‘기도(企圖)’를 하여 생태계 질서에 도전하기도 하는 집단이다.

자연생태계가 물질생태계라면 우리가 논의하려는 문화예술생태계는 정신적 생태계이다. 물질로서의 인간의 육체와 그와 다른 영역으로서의 정신을(서구의 근대철학에서와 같이) 굳이 이원론적으로 구분하지 않는다면 인간의 문화예술생태계도 자연생태계의 큰 순환구조 속에 어느 한 부분으로 포함되어 있다고 볼 수 있다.

자연생태계의 순환구조가 다양한 생명현상을 바탕으로 하고 있다면, 인간의 문화예술생태계 또한 인간의 다양한 삶의 모습을 바탕으로 하고 있다고 볼 수 있다. 물론 이러한 삶의 모습은 그 지역의 역사와 자연지리적 환경에 따라 다르게 나타난다. 그리고 요즘처럼 공간적 한계를 뛰어넘는 매체가 발전되면서 같은 지역공동체 내에서도 상이한 생활방식이 공존할 수도 있다. 그러므로 문화예술생태계의 그림을 그릴 때, 그 토대로서의 생활권은 ‘작은 단위로 지역화 된’ 모습을 드러낼 수 있어야 할 것이다.

## 2) 기초예술영역

현재의 공급형 문화예술정책에서 기초예술이라는 말은 이전의 ‘순수예술’이라는 의미와 거의 비슷하게 사용되고 있다. 예술의 상업적 활용이나 정치적 도구화를 비판하면서 예술의 독립적 순수성을 지켜야 한다는 측면이다. 그러나 한편으로는 “그러므로 시장에서의 경쟁력을 기대할 수 없으므로 공공재(公共財)로서 지원을 해달라”는 요구도 깔려있다. 이는 예술지원정책의 기본논리라 할 수 있지만 고급예술중심의 순수예술은 대중성의 확보에 대한 전략을 마련하지 못함으로써 지원정책을 지지해줄 최상위 의사결정단위라 할 수 있는 일반 국민들을 설득해내기가 쉽지 않다. 국민들의 일상 생활문화로 접근하는데 한계를 가짐으로써 애호가층이 형성되지 못하였고, 그나마 이 또한 나날이 줄어들고 있기 때문이다.

생태계적 관점에서 기초예술이라는 말은 위와 같은 소극적 태도에서 벗어나 문화산업이나 일상 생활권과 보다 적극적인 관계를 맺고자 하는 의지가 깔려 있다. 문화산업과의 관계에서는 다양한 창작의 소재나 기본기량이 숙련된 인력을 제공하고 있다는 점에서 응용기술과 기초과학과의 관계와 같이 ‘창조산업의 기초로서의 예술’이고, 일상생활권과의 관계에서는 ‘미적 감상이나 예술 창조체험의 기초를 제공하는 예술’이다.

또한 기초예술 내부의 분류체계에서도 기존의 순수예술 장르체계와는 다른 구분을 요구받고 있다. 미디어기술의 발달은 장르 융합을 가속화시키고, 일상 생활권에서도 단순감상보다는 공동창작에의 참여와 같은 장르 통합적 예술교육의 수요가 늘어나고 있다. 현재의 소장르 분류체계를 대장르 분류체계(문학, 시각, 공연)로 전환하면서 새로운 예술실험으로서의 다원예술에서 소장르 구분체계를 재구성하여야 한다.<sup>2)</sup>

전통예술의 경우에도 당연히 기초예술의 범주 속에 포함될 것이다. 유무형 문화재제도 등으로 다양한 장르들이 보존되고 있지만 대중의 관심에서 점점 멀어져가고 있는 것이 사실이고, 새롭게 각광을 받고 있는 종목들은 어떤 의미에서건 재창조의 과정을 거친 것들이다. 그러므로 기존의 순수예술이라는 소극적 관점에서 벗어나 다른 영역들과 적극적인 관계맺기가 필요하고, 그럴 경우 민족문화예술의 원천으로서의 중요성을 충분히 인정받을 수 있다고 본다.

### 3) 창조산업

초기의 문화산업은 복제가 가능한 음반이나 영화필름을 기반으로 확장되었다. 동일한 복제물을 대량판매하기 위해 소비자의 감성을 표준화하고 점점 더 자극적인 표현을 극대화하기 위해 막대한 제작비를 투여하는 이른바 ‘대박(Block-buster)’의 신화를 지속시켜왔다.

그러나 디지털 위성방송과 같은 매체기술의 발달은 채널의 다원화가 가능하게 하였고, 최근 10년 사이에는 인터넷이라는 쌍방향성을 갖춘 전달매체가 일

---

2) 현재 독립된 장르로 확고한 위치를 차지하고 있는 영화의 경우, 백 년 전에는 연속된 사진으로서의 실험에 불과하였다.

상화되고 있는 중이다.<sup>3)</sup> 이에 따라 문화산업에서도 내용으로서의 문화콘텐츠와 전달매체로서의 미디어를 분리시켜 생각하게 되었다.

창조산업은 이러한 문화콘텐츠의 생산을 담당하는 영역이다. 초기 문화산업의 논리와는 달리 ‘단일품종의 대량판매(대박)’를 추구하기 보다는 창조적 발상에 의한 ‘다품종 소량판매’로 수익을 올리는 제작방향을 가져야 한다. 문화소비 취향의 다원화 추세가 이를 이끌어 나가게 될 것이기 때문이다.

창조산업과 기초예술은 전문예술인력을 양성하는 대학교육기관 등에서 이미 긴밀한 관계망을 형성하고 있으며, ‘멀티소스 원유정(multi-source one-using)’<sup>4)</sup>의 성공사례가 많아질수록 관계맺기의 필요는 더욱 커질 것이다.

#### 4) 전달매체

초기의 문화산업에서 문화상품은 음반이나 영화관 입장권 등의 판매로 수익을 올렸으나 방송기술의 발달에 따라 지상파 방송으로 그 중심이 옮겨갔다. 우리나라에서는 여전히 프로그램 제작과 편성·송출을 함께하고 있는 KBS·MBC·SBS의 방송 3사가 독과점체제를 형성하고 있지만 케이블방송이나 위성방송의 출현으로 채널확장이 계속 진행되고 있으며, 인터넷방송의 증가도 이러한 채널 확장의 한 몫을 담당하고 있다.

한국의 민주화운동 과정에서는 정권의 통제 아래 놓여 있었던 방송의 공공성에 대한 문제제기가 끊이지 않았으며, 오늘날에는 대자본의 언론잡식에 대한 문제의식이 높아지고 있다. 시청률 경쟁에 의해 드라마의 편당제작비는 날로 늘어나고, 그에 따라 광고주의 간접광고에 대한 유혹 또한 커지고 있는 형편이다.

방송미디어산업에 대한 재벌들의 참여 지분은 일정 정도로 제한되어 있지만, 간접투자 등의 방식으로 그 영향력은 날로 커져가고 있는 실정이다. 시청자 참여프로그램 등의 편성 역시 법적으로 강제하고 있기는 하지만 아직 그

3) 우리나라 인터넷망 보급수준으로는 쌍방향매체의 정착이 완료되었다고 할 수도 있겠으나, 문화적 활용 측면에서 본다면 아직 초기 진행형이라고 보아야 할 것이다.

4) 영화 ‘왕의 남자’는 연극 ‘이(爾)’, 이조시대 왕궁에 대한 문화원형콘텐츠, 줄타기와 살판 등의 남사당놀이, 유랑광대패들의 삶 등 여러 원천(源泉, source)을 활용함으로써 소재의 다양성을 확보하였는데 위의 원천들은 기초예술의 틀 속에서 유지 발전시켜 온 소재들이다.

실효성이 미미하여 자본의 자기 증식논리에 의한 방송매체의 장악이 우려되는 수준이다. 때문에 이를 억제하고 공공성을 확인하여야 할 국민의 대의기구들은 방송언론의 위력 앞에 자기 역할을 수행하기조차 쉽지 않은 환경에 직면해 있다.

위와 같은 자본의 자기증식 논리와 환경은 문화소비시장의 단일화를 꾀하며, 문화의 종(種) 다양성을 심각하게 훼손할 우려를 안고 있다. 자연생태계에서도 하나의 종이 극성하게 되면 오히려 생태계의 교란이 일어나 교란의 원인 이던 극성한 종조차도 멸종하게 되듯이, 소수자본에 의한 전달매체의 독과점은 경계되어야 하며, 매체의 다원화가 보장되어야 할 것이다.

## 5) 문화상품의 소비와 비판적 수용

창조산업에 의해 생산되고 전달매체에 의해 공급되는 문화상품의 최종 소비자는 생활권의 국민들이다. 위에서 우려한 바와 같은 전달매체의 독점에 의한 문화 종 다양성 훼손의 문제도 소비자의 선택이 다양해질수록 그 위험성은 줄어든다.

그러나 우리나라 국민들의 문화소비에서 ‘쏟림 현상’은 매우 심각하다. 한편의 영화에 전체 인구의 1/4이 직접 관람을 하는 수준이다. 영화 ‘괴물’이 천만 관객을 훌쩍 넘어선 것을 축하하기에 앞서 “나머지 한국영화를 다 잡아먹는 괴물”이라는 우려의 목소리가 나오는 실정이다.

이러한 쏠림현상을 방지하기 위해서는 문화소비 취향의 다양화가 이루어져야 한다. 다양한 소비취향에 의해 단일 품종에 대한 비판적 수용이 이루어져야 할 필요가 있다. 이러한 비판적 수용은 문화적 소비자(生費者, Pro-sumer)에 의해서 촉진될 수 있다.

UCC(User Created Cotents)의 많은 부분들이 대중매체의 내용을 단순 패러디한 것에 불과하다며 그 창조성을 의심하는 주장들도 있지만, 그 자체가 비판적 수용의 시작이라고도 할 수 있으며, 보다 적극적인 창조행위를 촉발시킬 수 있는 계기가 되기도 한다. 이렇게 스스로 창조역량을 가진 소비자들에 의해서 UMC(User Made Culure)가 가능해진다. 그리고 창조활동의 경험이 풍부할수록 문화상품의 질적 수준을 올바로 평가하여 비판적으로 수용할 수

있게 된다.

이러한 소비경향이 자리잡을 때 단일품종의 대량판매에서 ‘다품종 소량판매’로 문화산업의 제작구조가 전환하고, 이를 통해 수익을 올리려는 건실한 제작 방향을 가질 것이며, 우리의 문화예술생태계가 종 다양성을 유지 발전시킬 수 있는 기반을 다질 수 있게 된다.

### 3. 자생적 순환구조를 위한 동력 - 문화민주주의와 문화 다양성

자연생태계는 영양물질이 먹이사슬에 의해서 차례로 소비되는 과정과 그 생명체의 배설물과 주검이 미생물에 의해 분해되어 다시 영양소로 재생되는 자생성을 기반으로 한 순환과정을 통해 일정한 균형을 유지하고 있다. 문화예술생태계의 균형잡힌 순환구조를 위한 자생적 동력은 어디에서 찾아야 할 것이며, 이를 활성화시킬 수 있는 방안은 무엇일까?

자연생태계에서 영양물질의 생성과 분해는 개별 생명체의 처지에서 본다면 각각의 생명활동에 다름 아니다. 마찬가지로 문화예술생태계에서도 개별 생명체로서 개인의 처지에서 본다면 삶의 기본적 욕구로서 문화예술 창조행위의 발현을 주목할 수 있다. 문화예술생태계 안에서 누구나 창조행위를 하게 함으로써 자생적 순환구조는 활성화된다.

물론 상품성의 관점에서 보자면 우수한 예술작품(또는 예술가)의 ‘적자생존’의 원칙이 적용된다고도 할 수 있다. 그러나 생태계의 관점에서 ‘적자생존’은 오랜 기간 동안 돌연변이가 누적된 진화의 결과이며, 훌륭한 예술작품이나 예술가들 또한 개인적 작업의 우수함이나 천재성보다 문화예술생태계의 전체 구조 속에서 생성된 것으로 보아야 한다는 점이다.

생활권에서의 삶의 정서를 문화예술생태계를 구성하는 기본요소로 파악할 때 문제는 생활권에서의 문화소비가 ‘문화적 편식’ 현상에 휩쓸리고 있다는 점이다. 무공해 비료를 사용함에 있어 마이신이나 중금속 등으로 오염된 가축의 배설물은 비록 발효를 시켰다고 하더라도 2차 오염에서 벗어날 수 없다. 이와 마찬가지로 문화적 취향의 독점을 지향하는 ‘대박’ 문화상품에 대한 편식현상은 삶의 정서에 부정적인 영향을 미친다. 그러므로 문화상품의 비판적 수용은 생활정서의 발현만큼이나 중요한 과제가 된다.

자기의 삶의 정서를 발현할 수 있도록 하는 구조로서 유유상종(類類相從)의 동아리활동은 생활권 창조활동의 가장 일반적인 모습이다. 문화예술교육의 역량이 집중되어야 할 곳이 바로 이러한 자생성을 바탕으로 하는 생활예술동아리들이다.

생활예술동아리의 자체 활동이 활성화되면 이를 토대로 한 기초예술 장르의 창조력이 확대될 수 있고, 창조산업의 질적 수준 향상을 뒷받침할 수 있다. 한편 문화상품의 경우에도, 생산의 측면에서는 생활정서를 바탕으로 둔 기초예술에 의해 풍부한 소재를 뒷받침 받고, 소비의 측면에서는 창조적 경험으로 비판적 문화소비 역량을 갖춘 생활권에 의해 질적 수준의 향상을 견인 받게 되는 것이다.

## 1) 민주주의문화의 일상화

‘문화적 쏠림 현상’과 같은 취향의 편식현상은 정치적 선택에서도 같은 경향을 드러낸다. 아직 우리나라 민주화의 진전은 절차상의 민주주의를 획득한 정도에 지나지 않는다. 이미지 중심의 정치행태는 유권자들의 차분한 선택을 방해하고 바람몰이식의 결정을 부추긴다. 그 결과는 대의민주주의에 대한 회의(懷疑)와 새로운 선동정치의 출현 가능성마저 던져주고 있다.

그런 점에서 생활권에서 ‘지역화된 작은 단위’의 생활예술동아리활동은 민주주의 문화를 일상화시키는 최전선에 위치하고 있다고 해도 과언이 아니다. 생활 속에서 관행으로 이어지고 있는 비민주적인 권위주의의 잔재나 대중조작을 위해 뿌려지는 이데올로기적 공세 등에 비판적으로 대응할 수 있는 창조성을 발현하는 근거지로서 생활예술동아리 활동이 역할을 해야 하는 것이다.

그러므로 내부의 운영에 있어서도 ‘합의제 민주주의’의 원칙에 따라 소수의 의견까지도 충분히 수렴할 수 있는 상부상조의 공동체 문화를 만들어내야 할 것이다.

## 2) 문화다양성의 상호 존중

세계적으로 문화다양성에 대한 논의의 기본정신은 경제적으로 뒤쳐진 소수



민족이라고 하더라도 나름대로의 문화를 가지고 있으며 그것은 보호할 충분한 가치가 있다는 것이다. 그리고 그 핵심은 미국중심의 문화가 세계화되어 문화 산업을 독점하는 것에 대한 여타 국가들의 집단적인 반발이라고 볼 수 있다.

이러한 구도는 우리나라 내에서도 적용된다. 이른바 문화소외계층에게 문화 복지차원에서 제공되는 ‘문화나눔’이 있다. 그렇다면 문화가 구호물품처럼 나누어주고 받을 수 있는 것인가. 우수한 문화나 예술의 형상이 어떤 고정된 실체로 존재한다고 생각하는가. 특히 우리의 경우에는 식민지 경험에 의한 신식민문화의 잔재가 그대로 유지되고 있는 측면이 많기 때문에 생활예술활동에서 자기 문화의 정체성에 대한 문제를 문화다양성의 관점에서 재점검해 보아야 한다.

삶과 함께하는 예술의 관점에서는 각자의 삶의 처지에 따라 다양한 문화가 존재한다고 본다. 그러므로 자신의 삶의 처지에 따라 자신의 문화를 발현할 수 있는 적절한 문화예술프로그램을 찾는 것이 중요하다. 생태계적 관점에서 종(種) 다양성은 생태계 활성화의 기본요건이다.

### 3절 연구방법과 결론

#### 1. 패러다임 전환의 문제

‘패러다임’이란 말은 “한 시대를 지배하는 과학적 인식·이론·관습·사고·관념·가치관 등이 결합된 총체적인 틀 또는 개념의 집합체”<sup>5)</sup>를 뜻한다.

이러한 패러다임이 바뀌는 ‘패러다임의 전환’이 세계사에서 가장 극명하게 대비되었던 사례로는 천동설(天動說)과 지동설(地動說)의 충돌을 들 수 있다.

---

5) 미국의 과학사학자이자 철학자인 쿤(Thomas Khun)이 그의 저서 「과학혁명의 구조 The Structure of Scientific Revolution」(1962)에서 처음 제시한 개념 정의이다. 쿤에 따르면, 과학사의 특정한 시기에는 언제나 개인이 아니라 전체 과학자 집단에 의해 공식적으로 인정된 모범적인 틀이 있는데, 이 모범적인 틀이 패러다임이다. 그러나 이 패러다임은 전혀 새롭게 구성되는 것이 아니라 기존의 자연과학 위에서 혁명적으로 생성되고 쇠퇴하며, 다시 새로운 패러다임으로 대체된다. 본래 패러다임은 자연과학에서 출발하였으나 자연과학뿐 아니라 각종 학문 분야로 파급되어 오늘날에는 거의 모든 사회현상을 정의하는 개념으로까지 확대되어 사용되고 있다. (네이버 백과사전에서 인용)

천동설은 지구에 서있는 사람의 관점에서, 하늘에 박혀 있는 해와 달과 별이 동쪽에서 떠서 서쪽으로 지는 것을 볼 때 하늘이 지구를 중심으로 돈다는 주장이었다. 서구에서 천동설은 중세시대의 고정관념으로 굳어졌고, 여기에 종교 철학 체계가 결합되었다. 그 후 망원경기술의 발달로 보다 정밀한 천체관측이 가능해졌고, 코페르니쿠스(1473-1543년)<sup>6)</sup>, 갈릴레이(1564-1642년) 등에 의해 지동설이 제기<sup>7)</sup>되었다. 그리고 케플러(1541-1630)는 오늘날 우리가 태양 계구조로 그리는 타원궤도에 대한 법칙들을 발견하여 지동설을 확정지었다. 이를 바탕으로 뉴턴(1642-1727)은 천체운행의 힘의 근원을 설명할 수 있는 ‘만유인력’과 ‘운동의 법칙’들을 수식화하여 근대물리학 체계를 확립하였다. 이 역학체계를 바탕으로 근대산업문명이 꽃피워졌다.

하지만 오늘날의 정보화를 이끌고 있는 디지털기술은 그러한 운동의 법칙을 벗어나 있는 또다른 패러다임에 근거하고 있다. 눈에 보이지 않는 원자 내 미립자의 세계를 설명하기 위한 패러다임으로서 ‘불확정성의 원리’<sup>8)</sup>가 지배하고, 물질과 에너지가 전환<sup>9)</sup>한다. 물론 이러한 현대물리학의 패러다임은 우리의 삶과 직접 관련을 맺기에는 너무 작은 단위여서 아직 일상적으로 쉽게 받아들여 지지는 않는다. 하지만 꼭 차게 보이던 천동설의 하늘이 텅 빈 우주공간으로 인식되었듯이 단단한 물체가 에너지의 관계망으로서 ‘공(空)’하게 파악될 수도 있다.

이렇듯 패러다임의 문제는 어느 것이 맞고 틀렸냐를 따지는 문제와는 다른 성질의 것이다. 지동설이 정설로 인정되었고, 학교에서 모형까지 만들어 행성의 궤도를 보여준다고 해도 우리 눈에 실제 관찰되는 현상은 동쪽에서 뜬 해와 달이 서쪽으로 지는 ‘천동(天動)’이다. 그러나 일식이나 월식을 정확하게 예

6) 코페르니쿠스는 인간의 눈으로 보기에는 천동설이 맞지만 일식이나 월식과 같은 천체현상의 오차, 나아가 이를 예측하기 위해서는 태양을 중심으로 지구가 돈다는 발상의 전환을 하여야 ‘비록 눈에는 차지 않더라도’ 과학적으로 완벽하게 설명이 가능하다는 것을 발견하였다. 그래서 흔히 ‘코페르니쿠스적 발상의 전환’이 이야기된다.

7) 이와 같이 지동설을 처음 주장한 사람들 중에는 기존 종교가치관의 질서를 어지럽혔다고 하여 처형당한 사람도 있다. 갈릴레오도 재판정에서는 천동설을 인정하고 밖에 나와서는 “그래도 지구는 도는데...”라고 중얼거렸다는 일화를 남기고 있다.

8) 하이젠베르크(1901-1976)가 1925년에 발표한 이론. 미립자의 세계에서 어떤 물질의 존재위치를 정확하게 파악하는 것은 불가능하다는 것으로 양자이론의 기초가 된다. 철학적으로는 객관적 실체를 정확하게 측정하는 것에는 한계가 있다는 의미를 지닌다.

9) 아이슈타인(1879-1955)의 상대성원리로서 원자핵분열에서 발생하는 어마어마한 에너지의 양을  $E=mc^2$  ( $m$ 은 에너지로 전환된 질량,  $c$ 는 빛의 속도)으로 계산한다.

측하고, 화성이나 금성에 탐사우주선을 보내려면 행성의 위치를 보다 정확하게 알아야 한다. 이러한 계산을 하기에는 지동설의 객관적 관점에서 밝혀진 근대물리학의 이론들을 활용하는 것이 천동설의 관찰기록에서 어떤 법칙성을 찾아내는 일보다 훨씬 간편하다. 그래서 ‘근대적 사고’를 하고 있는 대부분의 사람들은 과학적 합리성에 의해서 세상사 모든 일들이 계산되고 예측될 수 있다고 믿고 있다.

그러나 그렇지 않은 영역들이 발견되었다. 물체의 움직임이 광속도에 가까울 정도로 아주 빠르거나 그 물체의 질량이 거기에 비견할 정도로 가볍거나 하면 그 위치를 정확하게 가늠할 수 없다는 것이 앞서 인용한 불확정성원리이다. 교과서에서는 행성의 타원궤도와 유사한 모양의 원자 모양을 배웠겠지만 그 세계를 지배하는 패러다임은 전혀 다르다. 원자핵의 둘레에 존재하는 전자의 위치는 정확하게 알 수 없기 때문에 일단 베일에 싸여있는 모습으로 인식되어야 한다. 그래서 그러한 세계를 다루는 양자역학에서는 그 “미립자가 그 위치에 있을 확률은 얼마”라는 서술방식을 택하고 있다. 여기서 원자핵기술이 나왔고, 오늘날 컴퓨터를 뒷받침하는 반도체(半導體)기술이 나왔다. 과학기술이라는 점에서 근대 합리성의 연장선상에 있는 것처럼 보이기도 하지만 그 내부의 패러다임은 분명 다르다.

우리 사회에서 이러한 패러다임의 문제가 충돌하고 있는 또 다른 사례로는 양의학과 한의학의 관계라 할 수 있다. 이 관계는 인간의 몸을 세포 덩어리로서의 기관들로 보느냐, 그 기관들의 상호관련성으로 보느냐의 차이라고도 할 수 있다(물론 두 의학의 내부에도 병을 바라보는 다양한 패러다임들이 존재한다). 관점의 문제보다는 어느 쪽이 병을 더 잘 고치느냐가 중요하다 하겠지만 어떤 패러다임을 택하느냐에 따라 치료와 재활의 가능 영역이 달라지고, 또 실제 병이라는 것이 환자의 마음가짐에 따라 영향을 많이 받는 것이므로 환자가 어떤 사고방식을 지니고 있느냐도 매우 큰 영향을 미치게 된다.

이와 같이 다양한 패러다임이 상존하고 있는 것이 오늘날 우리 사회의 실상이다. 인류 역사에서 볼 때 하나의 주도적인 패러다임이 부각되어 일정한 단계로 과학기술과 문명을 진보시키고, 그에 따라 인식의 폭이 확대되면 당대의 패러다임으로는 설명할 수 없는 ‘예외적 현상’들이 발견된다. 따라서 이 모두를 포괄적으로 설명할 수 있는 새로운 패러다임이 요구되는 것이다.

근대과학의 패러다임은 지난 2, 3백 년 동안 유럽에서 전 세계로 확장되어 왔으며, 인류의 물질생활을 그 이전과는 비교할 수 없을 정도로 향상시켰고, 인간관계에서도 평등권의 실현을 그 이전 시대보다 훨씬 더 가능하게 하였다.

그러나 뒤늦게 근대화에 동참한 우리나라에서도 근대화가 아직 미진하다는 주장보다는 이제는 근대의 한계를 벗어날 수 있는 ‘탈근대’에 대한 주장이 더 설득력을 얻어가고 있다. 그럼에도 근대산업사회의 구성체가 지속될 것인지, 정보화가 인간의 삶을 더욱 풍요롭게 하여 ‘컴퓨터피아’를 실현할 것인지, 정보기술의 발달로 민주주의가 더욱 확산(또는 지배권력의 감시기능이 강화)될 것인지, 공동체가 해체(또는 강화)될 것인지, 문화는 더욱 다양화(혹은 획일화)될 것인지 등등의 여부에 대해서는 여전히 미지수라 하겠다.

어쨌든 ‘탈근대’는 기정사실화되고 있지만 그 말 자체로는 어떤 대안적 패러다임이라고 할 수가 없다. 새로운 대안적 패러다임에 대한 논의가 활발하게 이루어져야 할 전환의 시기이다. 앞서 이야기한 바와 같이 이러한 상황을 촉발하고 있는 정보화기술의 기반을 이루고 있는 패러다임은 근대과학의 패러다임과는 다르다. 근대의 패러다임은 세상의 모든 현상을 보편법칙에 의해 명확하게 설명할 수 있다는 결정론적인 철학을 바탕으로 깔고 있었음에 비해 양자역학은 시간과 공간 모두 수시로 변하는 확률적 대상이라는 패러다임을 기반으로 하고 있다.

이러한 자연과학의 패러다임을 철학적으로 확대해 보려는 시도로 ‘복잡계이론’이 있다. 자연이든 인간사회든 우리가 들여다 보려는 대상은 너무나 복잡하기 때문에 예측 불가능하다는 철학적 인식을 바탕으로 두고, 그 계(界) 전체의 창발적 자기조직화와 진화에 대한 어떤 ‘숨겨진 질서’를 찾고자 하는 노력이다. 이는 코페르니쿠스적 발상의 전환을 이루어놓고 그에 따른 천체운행의 질서를 찾으려고 했던 노력과 비교할 수 있다고 하겠다.

문화예술교육에 생태계적 패러다임을 적용시켜 보자는 것은 문화예술교육정책이 아직도 개발논리에 의한 교육의 양적 확대, 세분화된 교과과정의 주입, 교육대상의 도구화 등 근대교육의 패러다임에서 벗어나지 못한 채 공급중심의 프로그램 개발에 한정되어 있어 ‘탈근대’적 사고전환을 시도해보자는 것이다.

## 2. 대안적 사례에서 살펴 본 문화예술생태계의 개념들

생태계적 관점에서 문화예술교육을 들여다본 결과는 어디까지나 사고실험에 불과한 가설일 수 있다. 이를 보다 구체적인 이론으로 발전시키기 위해서는 대안적 사례들과 맞아떨어지는 지점들을 확인하여야 한다.

5장은 연구과정에서 사례연구로 접근하였던 문화예술교육의 대안적 시도들에 대한 보고서이다. 생태계적 관점에서 시도하려는 삶과 문화예술의 직접적인 관련성의 확대, 환경요인으로서의 사회경제적 요소에 대한 연계 등을 살펴볼 수 있는 사례들을 나열한 것이다.

‘신나는 문화학교’는 문예교사들의 조직이라는 점에서 문화예술교육에서 예술인이자 교사로서의 역할을 담당해야하는 문예교사들의 역할과 존재기반 등의 문제를 살펴볼 수 있다.

‘연극놀이터 해마루’는 전통놀이문화를 연극놀이 프로그램으로 개발하고 있다는 의의 뿐만 아니라 한 지역 단위에서 문화예술교육활동으로 경제적 자립 구조를 갖추어나갈 수 있는지에 대한 실험이기도 하다.

‘유알아트’는 창작활동의 가장 중요한 토대를 인간이 가진 예술적 본능이라고 보고, 그런 점에서 모든 사람들에게 ‘당신은 예술가(You are artist)’라는 표현을 사용한다. 미술가들을 중심으로 하는 그룹으로서 자신들의 정체성에 맞는 프로그램과 사업을 확장하고 있다.

‘밀머리 미술학교’는 여주 점동면 농촌마을의 옛 분교에서 미술을 중심으로 다양한 장르의 문화예술적 가로지르기와 사람과 사람, 사람과 자연, 사람과 사물 간의 단절된 관계와 소통을 열어주고자 하는 창작교육 공간이다. ‘재생’을 키워드로 삼아 새로운 가치를 꿈꾸고 실현하는 대안적 공간으로서 타 지역과의 네트워크를 기획하고 있다.

‘노리단’은 서울시 영등포구 청소년직업체험센터 ‘하자’의 ‘재활용 상상놀이단’에서부터 출발한 단체이다. 통합적인 문화체험교육을 통해 청소년 스스로가 자신이 직업으로 문화예술 창작활동을 하면서 국내를 넘어 아시아, 세계로 소통하는 대안적 커뮤니티를 구축하고 장기적으로는 사회적 기업으로서의 성장을 모색하고 있다.

‘성남문화재단의 사랑방 클럽 조사연구’는 동네 단위의 생활문화와 문화예술

동아리에 대한 실태조사 사례로서 중요한 의미를 가진다. 그러한 동아리들 간의 네트워크 구축이 다음 단계의 과제로 설정되어 있으며, 이를 통해 지역주민을 창조적 주체로 내세워 문화예술창조도시를 구현하고자 하고 있다.

‘성미산마을만들기’는 서울 마포구 성미산 자락에 위치한 지역공동체의 마을 축제에 대한 보고서이다. ‘성미산마을’은 십여 년 전 ‘성미산지키기 투쟁’에서 지역공동체를 형성하고, 공동육아, 대안학교, 생협, 지역FM방송 등을 운영하고 있다. 이러한 마을 공동체성의 유지를 위한 마을문화를 만들기 위해 축제를 기획하고 문화예술동아리를 구성하는 이야기가 ‘성미산마을만들기’의 내용이다.

‘창작영화인 모임 창시’는 ‘우리마을 영화만들기’라는 프로젝트로 일정한 지역의 주민들과 공동생산, 공동소비 형태의 창작을 진행해왔다. ‘놀이를 통한 통합 창작워크숍’이라는 과정을 거치며 서로 간에 역할 분담을 하여 누가 만드느냐 보다는 무엇을 만들 것이며 그것이 마을 공동체에 활력을 불어넣을 수 있는가를 염두에 두고 작업을 하였다고 한다.

‘광주 북구문화의집’의 ‘골목에서 보물찾기’는 골목이야기 프로젝트로 골목에서 살아가고 있는 사람들의 이야기를 영상, 시각, 이미지, 자료집, 전시, 체험 등을 여러 가지 매체를 통해서 구현하고 이를 총체화시키는 활동을 말한다.

이상의 사례들 속에서 어떤 일반론적인 원칙을 이끌어내는 것은 아직 시기상조로 보인다. 하지만 일상과 연계된 다양한 시도들을 살펴봄으로써 - 뉴턴이 나무에서 떨어지는 사과를 보고 만유인력의 법칙에 대한 영감을 얻었듯이 - 문화예술교육의 생태계적 패러다임의 전환에 대한 어떤 영감을 얻어낼 수 있으리라고 본다.

본 장의 결론에 대신하여 몇몇 사례들과 문화예술생태계 논의에서 공통적으로 드러나고 강조되었던 개념들을 정리하면 아래와 같다.

## 1) 일상적 삶의 정서

인간이 보다 나은 삶을 살아가기 위해 짜내는 지혜의 총체가 문화이고, 이

를 어떤 표상으로 형상화한 것이 예술이라고 할 수 있다. 이점에서 그러한 삶의 일상으로의 접근은 많은 예술가들에게 숙명과도 같은 행위로 느껴진다. 위 대부분의 사례들이 이 방향성을 가지고 있으며, 이를 가능케 할 다양한 프로그램들을 개발하고 있다.

그런 점에서 이는 문화예술생태계 순환구조의 동력으로서의 에너지를 생명 본능 그 자체로 삼은 것과 일맥상통한다. 그러므로 ‘일상적 삶의 정서’는 자연 생태계의 영양성분과 같이 문화예술생태계의 그물망을 통해 전달되며, 다시 새로운 삶의 정서를 만드는 구성요소로 재생된다.

## 2) 공동체(커뮤니티)의 형성

자연생태계에서도 동일한 종(種)들은 군집생활을 한다. 자연생태계의 가장 고등생물종인 인간 또한 유유상종(類類相從)의 공동체에 대한 본능적 귀속감을 가지고 있다. 자연부락단위의 마을공동체로의 회기를 꿈꾸거나 이와는 달리 새로운 문화공동체를 지향하는 사례들도 있고, 아직까지는 공동체들의 실태를 파악하는데 중점을 둔 사례들도 있다.

문화예술생태계에서 이러한 공동체들은 자연생태계에서의 분해자와 비유될 수도 있다. 외부에서 전해지는 문화상품을 소비하면서도 자신들 스스로 새로운 창작을 이루어낼 수 있기 때문이다. 이러한 생활예술공동체의 활성화는 문화예술생태계를 풍성하게 하는 가장 효율적인 방안이다.

## 3) 사회문화예술교육의 장(場)

위 사례들이 진행된 공간을 살펴보면 매우 다양하다. 그러면서도 일상적 삶으로의 접근을 시도하기 위해 생활공간 가까이 다가가려는 노력은 늘 절실하다. 노력이 절실하다 함은 그만큼 생활공간 가까이에 활용할 수 있는 문화공간이 절대적으로 부족하기 때문이다. 또한 문화공간이 있다고 하더라도 그 운영을 생활권 활동과 연계할 수 있는 매개자의 역할이 매우 미약하기 때문이기도 하다.

이런 점에서 문화예술교육 그 자체의 공급에 치중하고 있는 현재의 지원정

책은 새로운 관점에서 재구성되어야 하며, 생활권 공간이나 매개자와 같은 간접 인프라 지원으로 자생적 순환구조의 동력을 회복시켜야 한다.

#### 4) 문화다양성의 관점

소외계층은 원래 사회경제적 약자를 의미하는 말이다. 하지만 자기 스스로의 문화를 가지지 못하고 값싼 대중문화의 일방적 전달체계 속에서 문화향수의 욕구를 달래고 있는 계층에게 문화소외라는 말을 사용하기도 한다. ‘문화나눔’ 사업의 행사들은 이러한 소외 계층에게 ‘찾아가서’ 다른 계층의 잘 만들어진 창작품들을 일회성 보여주기로 전달하고 마치는 한계점을 지니고 있다.

문화다양성의 관점은 이러한 소외 계층의 경우에도 스스로의 문화예술을 창조할 역량을 가지고 있다는 것이며, 위에서 열거한 사례들은 이러한 창조역량을 계발하는데 일정한 성과를 보여주고 있다.

문화다양성 관점의 또 다른 방향은 형평성의 유지이다. 이미 지배문화로서 기득권을 가지고 있는 표준화된 문화상품과 소수자의 문화예술행위는 대등한 경쟁을 할 수가 없다. 그러므로 스스로의 자주성에 기반한 창작활동들은 특별히 보호·지원되어야 한다.

나머지 또 한 방향은 민족 전통문화예술의 현재화된 계승이다.

이 모두가 문화예술생태계의 문화 종(種) 다양성을 획득하기 위한 과제들이다.

#### 5) 통합적 장르체계

지나치게 세분화된 장르체계는 그 각각의 형식미가 복잡하게 발달되어 있어, 표현기량을 습득하기가 결코 쉽지 않다. 그래서 강제공급형 문화예술교육이 아니라 교육대상의 자발적 참여를 유도하기 위해 전술한 사례 대부분에서 ‘다양한 장르의 문화예술적 가로지르기’가 시도되고 있다.

이는 장르 융합을 실험하기 위한 형식 실험과는 다른 성질의 것으로 참여자들의 창조적 분위기를 유지하기 위해 고안된 교안체계들이다. 그러므로 문화예술교육의 생태계적 관점이 널리 확산될 즈음에 활용할 수 있는 유용한 인자



들을 보유하고 있다고 하겠다.

## 2장 생태계적 관점에서 바라본 문화예술계

## 2장 생태계적 관점에서 바라본 문화예술계

### 1절 문화예술생태계의 제기

#### 1. 문화예술교육으로부터 문화예술계 들여다보기

서론에서 제기한 패러다임의 변화는 이미 오늘을 살아가는 사람들의 생활 속에서 나타나고 있다. 세계는 기존의 지식이나 상식과는 다르게 변화하기 시작하였다. 오늘날 대부분 사람들의 삶이 그 부모 세대와는 다른 틀을 가지게 된 것은 새삼스러운 일이 아니다. 이러한 패러다임의 변화는 새로운 삶의 방식과 예기치 못한 변화에 대응할 수 있는 능력을 요구하고 있다. 바로 이러한 요구 지점 위에 문화예술교육은 새롭게 부상되었다.

문화예술교육은 국민 모두에 대한 “문화감수성교육”을 의미<sup>10)</sup>하고 있으며, 문화예술교육정책은 ‘국민의 문화적 감수성 증진이야말로 새로운 시대 국가경쟁력과 사회발전의 핵심 동력’이라는 미래 인식을 토대로 수립된 정책이다. 그러나 이와 같은 목적과 취지는 정형화된 방법이나 형식, 또는 제도적 기반 조성만으로 실현하기는 어렵다. 문화감수성이야말로 문화예술이 갖는 핵심적인 성질인 창의성, 수용성, 다양성, 심미성 등을 계발하고 확장하는 것이며, 이는 고도의 인간 활동이기 때문이다. 더구나 사회발전과 국가발전 동력으로서의 문화예술교육이라고 한다면 문화예술교육이 가능한 환경 조성<sup>11)</sup>과 그것의 활성화 시스템, 사회적 인식 확대 및 민간의 자발적인 참여 등 다양한 조건이 요구되는 것이다.

문화예술에 대한 교육 행위는 정책 수립 이전부터 존재하였다. 사회구성원

---

10) 문화관광부, 교육인적자원부 (2004). 「문화예술교육활성화 종합계획」에서는 문화예술교육의 비전을 “개개인의 문화적 삶의 질 향상”과 “사회의 문화역량 강화”로 두고 있다.

의 재생산을 위한 근대교육과정의 하나로 문화예술교육이 시행되기 이전부터 사람들은 자신의 삶의 현장과 공동체 속에서 문화예술교육을 받았으며, 이는 자연스러운 전승과정을 통해 이루어졌다. 또한, 외세 침략과 독재의 역사적 경험을 가진 우리나라에서는 존재의 정체성을 분명히 해나가는 과정 가운데 문화예술교육이 반외세, 반민주의 중요한 수단으로 인식되어 왔다. 이는 문화예술교육이 별도의 명명된 행위로 존재하기 이전에 인간의 정체성이나 삶의 토대와 깊은 연관 관계를 가지고 있으며, 개인 삶의 순환구조 뿐 아니라 공동체의 순환구조 안에 위치하고 있기 때문이다.

이러한 문제의식은 의외로 쉽게 문제의 본질에 접목된다. 문화예술교육의 활성화 등 문화정책 이슈는 실상 국민의 문화적 향수권의 확대와 자기 정체성 확립, 그리고 창의적이고 다양한 사회환경 조성 등을 위한 방침이다. 이러한 방침은 “다양성이 존중되고 창의적 에너지가 흐르는 문화사회, 개인의 감수성과 상상력이 삶의 힘이며 사회 기반이 되는 사회”를 위한 것과 일치한다.

그러나 본질이 그러하다고 해결방안이 쉽게 접근되는 것은 아니다. 우리가 사는 사회는 매우 복잡하며 단일한 관점만이 존재하는 곳은 아니다. 심지어 단일한 현상으로 보일지라도 다양한 요소들이 서로 얽히고설키 본질에 다가가기 어려운 현실이 만들어지기 십상이다. 이러한 복잡성으로 인해 최근 문화예술계 일부에서는 다양한 관점의 유기적 연관관계와 변화과정 전체를 보다 통합적으로 살펴보고자 하는 문제제기가 일고 있다. 현재 문화예술분야에서의 논의 정도는 지극히 초보적이지만 이러한 문제제기는 이미 다른 분야에서는 상당한 설득력을 얻어가고 있다.

최근 분절된 학문의 체계를 넘어 학문 또는 지식간의 통섭(通涉)<sup>11)</sup>에 대한 주장이 제기되고 있는가 하면, 기업경영에 있어서도 기업생태론이라는 주장이 나오고 있는 것이 이와 다르지 않은 흐름이다. 이러한 주장은 네팅(Netting)의 문화생태학(cultural ecology), 크럼리(Crumley)의 역사생태학(historical ecology), 홀리(Hawley)의 인간생태학(human ecology) 등 다양한 형태의 생태학적 모형과 유사한 문제의식을 가지고 있으며 사회과학 전반에 다양하게

---

11) 서로 넘나들어 소통하는 의미의 단어로 최재천(이화여대 에코과학부 교수)은 인간의 지식이 본질적으로 통일성을 가지고 있다는 전망을 바탕으로, 자연과학과 인문·사회과학의 연구자들이 서로 협력해서 21세기 지식혁명을 이루어 현대의 다양한 문제를 해결할 수 있다고 주장하고 있다.

적용되어 왔다. 또한, 북친(Bookchin)의 사회생태학(social ecology)이나 데이비(Davey) 등에 의해 시도된 학습심리 영역에서의 생태계적 접근시도 등은 다양한 분야에서 유사한 고민과 연구가 이루어지고 있다는 반증이 될 것이다.

본 연구는 문화예술교육을 생태계적 관점에서 살펴보고, 문화예술교육정책의 방향을 제시하고자 한다. 다만 생태계적 관점에서 문화예술교육을 살펴봄에 있어 상위 생태계에 해당되는 문화예술계와의 연관관계를 간과할 수는 없을 것이다. 따라서 현재 문화예술계의 순환구조를 살펴봄으로써 생태계적 관점을 보다 분명하게 제기하는 것으로 논의를 시작하고자 한다.

## 2. 문화예술계의 순환구조 문제

문화부와 한국문화관광연구원에서 조사하는 문화향수실태조사는 조사 방법과 기준에 대한 이의제기<sup>12)</sup>에도 불구하고 매우 중요한 의미가 있다. 1988년부터 3년에 한 번씩 정기적으로 조사함으로써 문화예술계 전반의 변화를 읽을 수가 있으며, 특히 국민 전반의 문화향수 실태를 지속적으로 확인함으로써 정책 수립의 기초 자료로 널리 활용되고 있다. 2006년 조사는 1년(2005. 6. 1 - 2006. 5. 31)동안, 제주도를 제외한 전국에서 다단계층화작위표집법에 의해 추출된 3,000명을 대상으로 문화향수실태를 조사한 것으로 국민의 문화향수 정도와 그 변화 추세를 확인할 수 있다.

이 조사에서 2006년 한 해 동안 ‘예술행사 전체’ 관람률을 살펴보면 2003년 대비 3.4% 정도 성장한 것으로 나타났다. 그러나 각 세부 장르별로 비교해보면 ‘문학행사’와 ‘영화상영’을 제외한 나머지 장르에서의 관람률이 줄어들고 있는 것으로 조사되었다.

---

12) 현재 문화관광부와 한국문화관광연구원에서 3년에 한 번씩 조사하는 문화향수실태조사는 9개 고전 장르에 대한 문화향수 실태 조사이며, 기존의 공연장이나 전시장 등 형식적 문화공간에서의 향수 실태를 조사하는 것이다. 따라서 이러한 조사방법이 다양한 형태의 문화 활동을 하는 일반 국민의 문화향수실태 전반을 조사하였다고 보기 어렵다는 비판이 존재한다.

<표 2-1> 연간 예술행사 관람률

예술행사	연간 예술행사 관람률			
	2006년 조사	2003년 조사	2000년 조사	1997년 조사
예술행사 전체	65.8%	62.4%	54.8%	66.8%
문학행사	4.4%	4.0%	5.1%	13.5%
미술전시회	6.8%	10.4%	11.6%	27.3%
클래식음악오페라공연	3.6%	6.3%	6.7%	13.3%
전통예술공연	4.4%	5.2%	7.7%	15.4%
연극(뮤지컬)공연	8.1%	11.1%	10.9%	20.2%
무용공연	0.7%	1.1%	2.0%	4.1%
영화상영	58.9%	53.3%	40.0%	53.1%
대중가요콘서트/연예	10.0%	10.3%	8.6%	15.3%

세부 장르별 관람률 저하 현상은 2000년과 2003년 조사에서도 나타났는데, 전반적으로 1997년 이후 영화 등 일부 장르를 제외하고 거의 모든 분야에서 국민들의 문화향수 정도는 하락을 거듭하고 있는 것으로 보인다. 특히, 참여정부 들어 대규모 정책 지원이 진행된 문화예술교육 부분에서도 학교교육 이외의 문화예술교육의 경험률 역시 감소하고 있는 것으로 나타나고 있다. 뿐만 아니라 문화관련 동호회 참여정도도 낮아지고 있어, 조사 결과에 대한 심층적이고 다면적인 해석이 요구되고 있다.

<표 2-2> 학교교육이외의 문화예술교육 경험률

교육분야	학교교육 이외의 문화예술교육 경험률		
	2006년 조사	2003년 조사	2000년 조사
문학	1.5%	1.5%	2.0%
미술	2.8%	4.5%	5.4%
서양음악	1.2%	1.9%	2.0%
전통예술	0.8%	2.2%	2.9%
무용	0.6%	1.4%	0.9%
연극	0.3%	0.7%	0.7%
영화(비디오)	0.6%	0.7%	0.9%
가요/연예	1.5%	1.7%	2.2%
역사문화유산	1.0%	1.0%	2.1%

<표 2-3> 문화관련 동호회 참여률

참여 동호회	2006년 조사	2003년 조사
문학	0.6%	1.5%
미술	0.9%	1.5%
서양음악	0.3%	0.8%
전통예술	0.4%	0.5%
무용	0.1%	0.3%
연극	0.2%	0.4%
영화	0.6%	2.8%
가요/연예	0.5%	1.4%
역사문화유산	0.2%	0.7%

이러한 현상을 어떻게 바라봐야 할 것인가? 일단, 국민들이 향유하는 문화 예술의 내용과 방식의 변화, 즉 문화적 취향의 변화에 주목하지 않을 수 없다. 우리 사회에서 과학 기술의 발달과 디지털 환경의 확장, 인터넷 등을 통한 다양한 소통과 유희가 활발하게 전개되고 있다. 이는 기존 전통 문화예술과 다른, 새로운 문화적 표현 방식을 보이고 있다.

또한, 현재의 문화예술지원방식의 적절성에 관한 문제에 대해서도 같은 혐의를 부여할 필요가 있다. 정책의 필요와 효율에 의해 부양하는 지원인 공급자 중심의 지원정책은 일시적인 효과와 정책수립의 의미를 부여하는 듯하지만 국민들의 문화향수 정도를 높이거나, 문화예술 발전에 기여하기에는 한계를 지니기 마련이다.

본장에서 주목하는 것은 2006년 문화향수실태조사에 비추어 문화예술계의 순환구조 문제를 제기하고자 한다. 국가인적자원부의 통계에 의하면 해마다 전문 문화예술인을 꿈꾸는 예체능계 재학생은 증가를 거듭하고 있다. 국민 일반의 문화향수 실태의 저하에도 불구하고 문화예술전문인을 배출하는 전문교육기관의 재학생이 지속적으로 확대되고 있는 것은 매우 당황스러운 현상이다. 시장구조의 개념으로도 이는 공급의 과잉을 의미하며, 자연생태계적 관점에서는 불필요한 개체의 증식을 의미한다. 아울러 정책적으로 보면, 이는 인력정책의 오류 혹은 인력정책 결정과정의 문제를 드러내고 있는 것이다.

<표 2-4> 전국대학 예체능계 재학정원현황

구 분	2006년	2005년	2004년	2003년	2002년	2001년	2000년	1999년
일반대학	194,479	187,464	180,209	171,229	161,255	150,496	139,282	126,108
산업대학	18,646	19,466	18,733	17,342	16,372	15,405	13,685	12,647
전문대학	138,254	144,127	147,459	145,525	146,534	136,261	124,450	107,984
합 계	351,379	351,057	346,401	334,096	324,161	302,162	277,417	246,739

\* 교육인적자원 통계서비스 <http://std.kedi.re.kr/index.jsp> 인용

\* 교육대학, 기술대학, 방송통신대학, 기타대학 제외

\* 예체능계열 기준

이러한 현상은 문화예술 전문인력의 수요와 공급의 불균형을 가져올 수밖에 없으며, 본 연구에서 제기하는 생태계적 관점에서는 순환구조 상의 불필요한 요소로 파악할 수 있다. 현재 예술대학 졸업생들은 현장에서의 활동 기회를 제공받지 못하고 있다. 특히 무용관련 전문인력의 취업률은 극히 낮은 수준으로 조사<sup>13)</sup>되어 문화예술전문인 양성 문제가 심하게 왜곡된 구조 속에 놓여있다는 것을 알 수 있다. 문화예술가 또는 기획자 등 다양한 전문인력을 꿈꾸며 예체능 대학에 입학함에도 불구하고 졸업생들의 배출구조가 정체되어 있다는 것은 <그림 2-1>로 설명될 수 있다.

현재 국민들은 신체를 활용한 다양한 문화예술 활동을 즐기고 있다. 예컨대, 성인들을 대상으로 한 스포츠댄스, 살사댄스, 발리댄스, 재즈댄스 교육이 활성화되어 있을 뿐 아니라, 청소년들에게는 힙합댄스, 방송댄스, 비보이, 브레이크 댄스 등 다양한 교습 활동이 이루어지고 있다. 뿐만 아니라, 전국적인 경연대회는 많은 댄서들의 참여 욕구를 자극하고 있으며, 일부 동호회는 클럽을 운영하는 등의 활발한 활동을 진행하고 있다.

반면, 전문적인 무용교육 기관은 입시교육에 의존하여 매우 협소한 순환구조를 지니고 있으며, 무용대학 졸업생의 대부분은 졸업과 동시에 취업을 위해서 다른 기능을 습득해야 하는 실정이다.<sup>14)</sup> 이러한 협소한 순환구조 및 수요

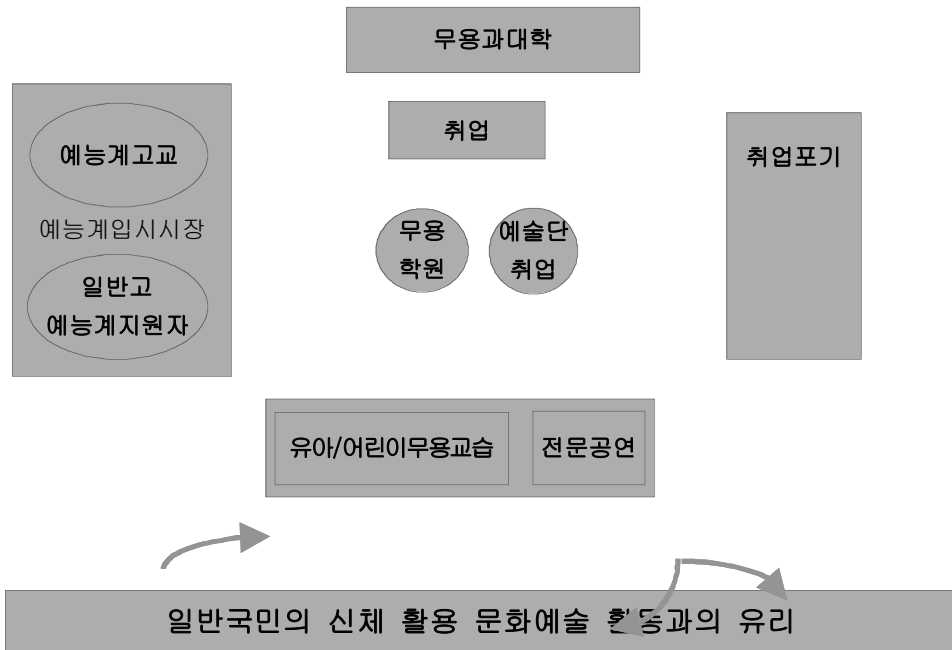
13) 안주엽 외 (2005). 「무용 전문인력 형성구조분석과 지원방안 연구」, 문화관광부.

14) 국회문화예술연구회 (2004). 「문화예술계 현장의목소리-문화예술분야 정책간담회 자료」, 2004문광위 국정감사 참고자료집.



와는 다른 공급의 내용과 불균형은 매우 불안정하고 소모적인 구조로서 문화 예술 선순환구조의 왜곡과 사회적 기형을 낳을 수밖에 없다.

<그림 2-1> 무용과 대학 졸업생의 배출구조



흔히 자연생태계에서 생태계의 왜곡과 일정 개체의 증가는 생태계의 균형을 회복하려는 자기조절 능력에 의해 평형을 유지하곤 한다. 그러나 현재의 문화 예술계는 무용계의 예를 들었듯이, 현재의 구조가 개선되기 보다는 해마다 그러한 악순환의 구조를 강화시키고 있다. 이러한 구조적 문제를 해결하기 위해서는 부분적 관점에서의 접근을 넘어 현상과 각 현상의 연관관계, 현상에 영향을 미치는 요소들 사이의 총체적이고 유기적인 접근이 요구된다. 이러한 접근을 위해 본 2절에서는 자연생태계의 원<sup>1</sup>로부터 생태계적 관점을 구체화하여 살펴보고자 한다.

## 2절 자연생태계의 개념과 선순환구조

생태계(ecosystem)란 ‘일정한 지역의 생물 공동체와 이들의 생명 유지의 근원이 되는 무기적(無機的) 환경이 서로 복잡한 상호의존관계를 유지하면서 균형과 조화를 이루는 자연의 체계’<sup>15)</sup>이다. 이는 ‘특정한 단위 공간 내에 있는 모든 생물체와 그들의 물리적 환경, 그리고 그들 간의 모든 상호관계를 포함하는 총체적인 개념’<sup>16)</sup>이다. 다시 말해서 생태계는 균형과 조화의 체계이며, 총체적인 개념이라고 볼 수 있다. 자연생태계의 원리와 법칙을 문화예술계에 일대 일로 대응하는 것은 매우 무리한 일이다. 그러한 접근은 유기체와 사회조직의 관계를 지나치게 무기적 환경에 대한 유기체의 적응 양식으로 환원시켜버림으로써 인간의 의지와 태도로부터 형성되는 적극적 추동력이 무시될 염려가 있기 때문이다. 실제 인간 공동체에서는 인간의 의지와 기술의 발전, 또는 공동체의 집단적인 활동, 예컨대 사회운동이나 정책에 의해 새로운 장을 창조해 나가는 예를 무수히 찾아볼 수 있기 때문이다.

---

15) 동아새국어사전5판 (2007). 두산동아.

16) 브리태니커 제공 Daum 백과사전.

## 1. 자연생태계의 법칙<sup>17)</sup>

### 1) 작용, 반작용, 상호작용

생태계는 크게 생물적 환경(Biotic Factors)과 비생물적 환경(무기환경, Abiotic Factors)으로 구성된다. 생물적 환경에는 여러 개체군들의 집단인 군집(群集, community)이 있으며, 비생물적 환경에는 기후 요인과 토양 요인 등이 있다. 생태계 내에서 비생물적 환경이 생물에게 영향을 주는 것을 “작용”이라고 하는데, 여러 가지 비생물적 환경 요소가 동시에 생물에 작용을 가하는 경우가 많다. 예를 들면, 식물의 광합성 과정은 빛의 세기, 빛의 파장, 온도, 이산화탄소의 농도 등에 의해서 영향을 받는다. 반면에, 생물이 비생물적 환경에 영향을 주기도 하는데, 이를 “반작용”이라고 한다. 예를 들면 한낮에는 식물의 광합성 작용으로 숲속 공기 중 이산화탄소의 양이 감소하고, 미생물에 의한 낙엽 분해로 인하여 숲속 토양 중 무기염류가 풍부해지는 등의 현상이 나타난다. 한편, 생물과 생물이 서로 영향을 주고받기도 하는데, 이를 “상호작용”이라고 한다. 자연생태계에는 이렇게 생물적 환경과 비생물적 환경이 작용, 반작용 그리고 상호작용을 일으키며 유지된다.

### 2) 에너지 흐름과 먹이연쇄

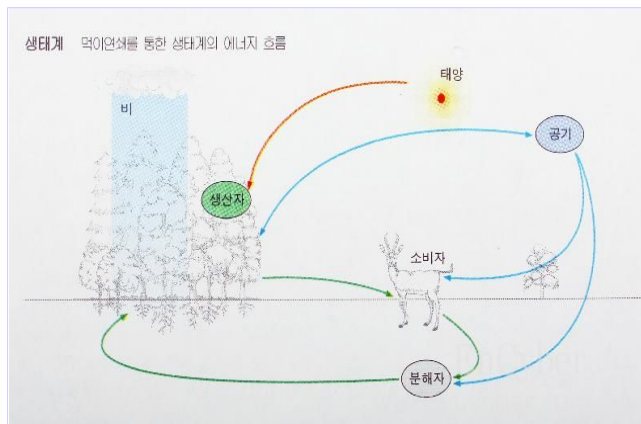
생태계를 구성하는 생물들은 생산자(Producers)와 소비자(Consumers), 그리고 분해자(Decomposers)로 나뉜다. 이들은 단독으로 생활하지 못하고 집단(개체군)을 이루어 생활하며, 에너지의 흐름(Energy Flow) 속에 위치한다. 거의 모든 생태계에서 에너지의 근원은 태양열에서 나오는 복사 에너지다. 태양 에너지는 생태계의 독립영양생물들이 사용한다. 대부분이 녹색식물들로 이루어진 이들은 광합성을 할 수 있다. 독립영양생물들은 단순한 탄수화물 내에 저장된 에너지를 사용해 생물의 생명활동에 필요한 단백질이나 지질, 녹말과 같은 보다 복잡한 유기화합물을 생산한다. 생태계에서 독립영양체들은 보통

17) 한승희 (2005). 「평생학습과 학습생태계」, 학지사. 오덤(Odum)은 물질생태계의 생명과정으로  
① 에너지 순환 ② 먹이사슬 ③ 다양한 시간적 공간적 생명패턴 ④ 영양소 순환 ⑤ 발전과 진화  
⑥ 전체과정에 대한 통제라고 제시하고 있다.

생산자 단계에 해당한다.

종속영양생물들은 독립영양생물이 직접적·간접적으로 생산해낸 유기물을 섭취하여 개체를 유지한다. 종속영양생물은 생태계에서는 소비자로서 자신의 먹이를 직접 만들 수 없고, 독립영양생물들이 만든 복잡한 유기화합물들을 이용하고 재배열하며 최종적으로는 이들을 분해한다. 대부분의 세균이나 여타 미생물들처럼 모든 동물과 균류들은 종속영양생물이다. 독립영양생물과 종속영양생물은 함께 생태계에서 다양한 영양단계(feeding level)를 형성한다. 생산자 단계는 자신의 먹이를 스스로 만들 수 있는 생물들로 구성되어 있고, 1차 소비자 단계는 생산자를 먹고 사는 생물들로 이루어지며, 2차 소비자 단계는 1차 소비자를 먹고 사는 생물들로 이루어진다. 이렇게 생산자 단계에서부터 여러 소비자 단계를 거쳐가는 유기물과 에너지가 이동해 먹이연쇄가 나타난다. 예를 들면 초원에서의 전형적인 먹이연쇄는 풀(생산자)→쥐(1차 소비자)→뱀(2차 소비자)→매(3차 소비자)의 순이다. 실제로 생태계에서는 먹이연쇄가 서로 겹치고 복잡하게 연결되어 있어 생태학자들이 말하는 먹이그물(Food Web)을 형성하고 있다.

<그림 2-2> 에너지 이동 및 먹이사슬<sup>18)</sup>



18) 네이버백과사전, 두산세계대사전 encyber.com 제공.

### 3) 자기조절 능력

장시간 넓은 지역에서 형성된 생태계는 생물 군집의 구성 비율이나 개체 수 등에서 안정된 상태를 유지한다. 또한, 군집 내의 먹이사슬을 이루고 있는 생물 사이에서 이동하는 에너지나 물질의 양도 갑자기 변동하는 일 없이 일정하게 유지된다. 이와 같이 생물과 환경이 큰 변화 없이 일정한 상태를 유지하는 것을 “생태계의 평형”이라고 한다. 생태계의 평형은 먹이 그물이 기초가 되어 유지되며, 복잡한 먹이 그물을 형성할 수록 평형이 잘 유지된다. 생태계의 평형에는 먹이관계 이외에 빛, 물, 공기, 온도, 기후, 토양, 공간 등의 무기계 환경 요인이 영향을 미치기도 한다. 이와 같이 생태계는 생물 상호 간의 작용이나 비생물적 환경 요인의 작용에 의해 생물의 종류 및 개체 수, 에너지나 물질의 양 등을 평형상태로 유지하는 자기조절 능력을 지니고 있다.

### 4) 천이

한 생태계가 다른 생태계에 의해 순차적으로 대체되는 과정을 생태계 발생, 즉 “생태학적 천이(遷移)”라고 한다. 천이는 암석이나 용암과 같은 불모지에 생물들이 처음으로 정착할 때나 화재로 인해 숲이 파괴될 때와 같이 이미 존재하고 있던 생태계가 파괴될 때 일어난다. 생태계의 천이는 보통 2단계로 일어난다. 초기 또는 성장단계(Primary Succession)는 생태계 내에 종(種)이 얼마 없고 먹이연쇄가 짧은 것이 특징이다. 이러한 생태계는 비교적 불안정하지만 분해하는 속도보다 더 빨리 유기물을 만들어낸다는 의미에서 대단히 생산적이다. 그 다음, 후기 또는 성숙단계(Secondary Succession)에서는 생태계가 보다 복잡하고 다양해지며 더욱 안정된다. 마지막의 극상단계(Climax Ecosystem)에서는 생태계 내의 종이 아주 다양하고 먹이그물이 복잡하며 생태계 자체가 매우 안정하다는 특징이 있다. 주요한 에너지 흐름도 생산에서 유지 쪽으로 이동한다.

이렇듯 생태계의 기초가 되는 원리는 생명을 유지시키는 환경을 구성하는 모든 요소가 전체 조직망의 부분으로서 존재하며, 전체 조직망 내에서 각 요

소들이 다른 모든 요소들과 직접적·간접적으로 상호작용하면서 전체적인 기능에 영향을 미친다는 관점을 바탕으로 한다. 생태계는 상호작용을 하며, 에너지의 흐름 속에 각 군집이 위치하고 있다. 이러한 흐름 속에 생태계의 자기 조절 능력은 스스로의 균형과 선순환 구조를 유지해 나간다. 또한, 생태계의 변화와 파괴 시에 생태계는 천이를 통해 새롭게 형성되는데 낮은 단계에서 높은 단계로의 이동을 통해 생태계는 다시 안정적이고 복잡하며, 다양화된다.

## 2. 인공적인 생태계에서의 적용 사례

이미 언급하였듯이 자연생태계의 원리는 인공적인 생태계에 일대일로 대응될 수는 없다. 보다 면밀한 분석을 위해서는 각 요소들의 운동방향 상호간의 연관관계 등에 대한 파악은 물론, 인간의 노력과 정책의 위치에 대한 정밀한 분석이 요구된다. 따라서 인공생태계는 자연생태계로부터 현상과 관계를 유기적으로 이해하고 분석하며, 에너지의 흐름을 중심으로 공동체의 선순환구조를 확보해 나가는 관점을 적극적으로 수용할 필요가 있을 것이다.

이미 다양한 분야에서 생태계적 관점의 수용과 분석이 활발하게 진행되고 있다. 평생교육분야에서도 생태계적 상상력에 기초한 다양한 논의가 진행되고 있다.<sup>19)</sup> 한승희가 『평생학습과 학습생태계』에서 제시하는 학습생태계는 ‘자연친화적이고 지속가능한 발전모형을 교육체계의 이해에 적용시키고자 하는 것’으로 ‘근대주의 교육의 개발논리로 인한 무모한 교육주의적 개입 및 도구화가 야기한 부작용을 최소화하고 생활세계의 자율적 학습의 기반을 복원하고자 하는 노력’의 일환이다. 이 저술에서 한승희는 학습을 ‘정신에너지를 만들기 위해 지식과 정보를 흡수하며 소화하는 생태학적 구성과정’이라고 가정하고, 식물이 광합성 작용을 하면서 물과 공기와 양분을 자신의 에너지로 질적 변환시키듯이, 인간이 행하는 정신적 에너지 창출 과정이라고 설명하고 있다. 또한 이 변환과정이 대단히 주체적이고 자기주도적이며, 변환적이고 경험적이라 설명한다.

한승희는 지금까지 교과로 좁게 규정해온 교육이나 학습의 내용을 ‘사회전반에 있어서의 문화 담론 혹은 메세지라는 개념’으로 바꿀 필요가 있으며, 교

---

19) 한승희, 앞의 책.

육은 ‘이러한 내용을 학습자가 자신의 지식 구조 안에 용해하기를 기대하는 일종의 설득과정’이라고 설명하고 있다. 이어서 학습생태계 개념 아래에서 학교는 ‘생태계에 인위적인 변형을 가하려고 하는 개발과정’이라고 비유하고 그로 인한 ‘생태계의 변형과 균형 파괴는 물론이고 개발로 인한 부작용 및 폐기물’로 입시문제, 존지문제, 가정교육문제, 집단 따돌림 등이 발생한다고 설명하고 있다. 이러한 환경 속에서는 인간의 학습 생명성이 지속되기 어려우며, 학습생태계도 자연생태계와 마찬가지로 자기생산기제가 작용하여 자정작용(自淨作用)을 통해 생태계의 복원을 꾀한다고 보고 있다. 그러나 왜곡의 정도가 심하다면 복원의 노력과 시간은 그만큼 오래 걸리는 것이 당연할 것이다.

평생학습생태계는 이렇듯 ‘개체의 성장과 조직공동체의 발전 관계를 학습이라는 독특한 과정을 매개로 이해하고자 하는 도구’이다. 즉, 학생과 학교, 학습자와 교육기관, 그리고 학습공동체와 사회의 관계가 별개로 이루어지지 않는다는 것은 매우 중요한 틀임에 분명하다. 인간의 개별학습 과정은 정보와 지식의 흡수 및 폐기를 반복하며, 그 경험의 재구조화를 끊임없이 수행해 간다. 이러한 경험의 재구조화는 조직공동체의 경험을 재구조화하는 보다 큰 순환체계를 추동하는 힘으로 작용하는 것이다.

결론적으로 저술에서는 평생학습생태계 담론을 다음의 내용으로 정리하고 있다. 첫째, 가르침과 배움은 평생의 걸친 생명과정이며, 학습은 지식과 정보의 신진대사라는 것이다. 둘째, 학습생태계는 학습하는 인간이 그의 학습을 지속적으로 수행할 수 있도록 만드는 환경적 요소에 관한 기술이며, 학습 환경과 유기체가 가지는 상호작용을 학습생명작용이라는 관계를 통해 형성하는 기본시스템이다. 셋째, 학습생태계는 일종의 자율적, 자생적, 자정적 시스템이다. 넷째, 학습생태계는 2차생태계, 즉 문화생태계<sup>20)</sup>를 배경으로 발생, 성장, 쇠퇴하는 유기체적 조직구조와 같으며, 문화생태계가 자연생태계 자체의 ‘내용성’을 담보한다면 학습생태계는 문화생태계가 구성되고 유지되고 폐기되는 ‘과정’을 설명한다. 마지막으로, 학습생태계는 그 자체의 불확실성을 생명성의 원천으로 삼고 ‘학습’을 함으로써 미래사회에 대한 새로운 구조를 적극적으로 탐색하고 구축할 수 있다는 긍정적 맥락으로 작용한다.

---

20) 이 저술에서는 문화생태계라는 개념을 사용하고 있는데 이는 본 연구의 문화예술생태계와의 다소간의 차이가 있다.

### 3절 생태계적 관점에서 본 문화예술생태계

#### 1. 생태계적 관점에서의 문화예술계

자연생태계의 기본 원리와 관점에서 볼 때 우리나라의 문화예술계는 어떠한가? 전술하였듯이 자연생태계에는 다양한 원리와 법칙이 존재한다. 상호작용의 원리, 에너지이동과 먹이사슬의 원리, 자기 조절의 원리, 천이의 원리 등이다. 각 원리에는 다양한 내용이 존재한다. 예컨대 에너지 이동과 먹이사슬의 원리에는 포식이나 기생 혹은 공생, 경쟁 등의 과정이 있으며, 이는 에너지의 이동을 설명하는 다양한 현상으로 이해할 수 있다. 결국 생태계는 매우 복잡하고 통합적인 과정 속에서 선순환구조가 유지되고, 이를 통해 생태계의 평형을 유지하는 매우 중요한 내용이다.

문화예술계를 이러한 생태계의 원리를 통해 살펴보고자 하는 이유는 무엇인가? 이는 문화예술영역이 사회 전분야로 확대되고 분야를 가로지르는 이슈(cross-cutting issues)들이 생산<sup>21)</sup>됨으로써 문화예술계가 보다 복잡하고 다층화 되었기 때문이다. 따라서 문화예술계의 구조와 그 작동원리 및 법칙을 연구하고, 사회와의 상호작용 및 문화예술계의 흐름을 보다 통합적이고 총체적으로 접근할 필요<sup>22)</sup>가 있다. 통합적인 정책을 수립하기 위해서는 문화예술의 각 분야별 연관관계를 생태계의 원리와 같은 관점에서 그려보는 것이 유용하기 때문이다.

그러나 생태계적 관점으로 문화예술계를 들여다보며 이를 분석하여 상호작용을 도출하고, 법칙과 원리를 분석한다는 것은 기존의 연구 조사 방식으로는 매우 어려운 문제이다. 새로운 조사연구방법의 개발을 위해서는 현장을 근거로 철학(미학), 인류학, 경제학, 예술경영 등 복합적이고 중층적인 접근방법과 통합적인 해석을 필요로 하는<sup>23)</sup> 새로운 접근방법이 요구된다. 다만 본장에서는 새로운 접근방법의 개발을 기대하면서 현재까지의 자료와 논의를 바탕으로 문화예술계를 생태계적 관점에서 살펴보기로 한다.

21) 박인배, 앞의 글.

22) 「예술생태계 연구를 위한 선언문」(2006). (사)다움문화예술기획연구회 문화정책포럼 ‘건강한 예술생태계 정립을 위한 모색’.

23) 앞의 글.



## 1) 문화예술생태계 에너지의 근원인 인간의 본성

현대사회 문화예술생태계의 주요한 동력은 무엇보다도 사회구성원의 문화향수-소비-생산적 활동 등 사회전반의 문화역량이며, 이는 문화예술생태계의 순환결과이기도 하다. 흔히 사회구성원의 문화역량은 사회 전반의 문화수준을 높이며, 높은 문화적 삶을 가능하게 하는 중요한 기반이다. 문화역량이라는 것은 단순성질의 근원적인 요소는 아니다. 즉, 사회구성원이 사회적 환경과 교육 등을 만나 다양한 요소의 유기적인 결합과 화학적 반응을 통해 만들어진 유기물이다.

그렇다면 사회구성원이 갖는 문화역량의 원천은 무엇인가? 즉, 자연생태계에서 태양의 복사에너지를 활용하여 독립영양생물들이 광합성 작용을 통해 유기물질을 만들어 내는 것과 같은 문화예술생태계의 원천적 에너지는 무엇인가? 학습생태계에서는 학습이라는 인간 활동을 학습생태계의 근원으로 보았지만, 문화예술생태계에서는 자기를 확인하고, 타인과 관계 맺으며 사는 인간의 특성, 또는 새롭고 아름다우며 행복함을 추구하는 인간의 기본적인 본성으로 보아야 할 것이다. 이러한 본성은 인간이라면 누구나 가지고 있으며, 무궁무진한 에너지의 소산일 뿐 아니라, 다양한 환경이나 조건 등과 결합하여 창조와 생산의 에너지로 전환하는 것이다. 사회전반이 이러한 에너지를 발휘하고 소통될 때, 그 사회공동체는 높은 문화적 수준을 유지하며 이는 건강한 자연생태계에 비유될 수 있을 것이다.

## 2) 에너지 및 자연환경과 괴리된 생산자

문화예술계의 순환의 문제도 매우 중요한 이슈이다. 자연생태계는 에너지의 흐름에 따라 먹이 연쇄가 일어나고, 이는 먹이 그물을 형성한다. 생태계의 생산자가 다양할수록 소비자가 다양하며, 이럴 때 생태계가 건강해진다. 문화예술생태계는 일반대중의 자유로운 본성과 욕구가 생산의 근간이며, 이에 따라 다양한 생산 활동이 일어난다. 물론 부분적으로는 문화적 정체성을 지키고자 하는 노력의 일환으로 문화유산을 계승하고, 복원하며, 현대화시키하고자 하는 정책적 접근이 이루어지고 있지만, 문화예술생태계의 순환시스템에 있어서 인

간의 자유로운 표현과 욕구는 매우 중요한 동력이다. 그러나 위의 무용대학 사례에서 확인하였듯이, 실제 국민대중의 자유로운 표현 행위 및 이를 위한 매개인력의 필요와 문화예술 전문인력의 배출 사이에는 일정한 거리가 존재한다. 과연, 문화예술 전문인력의 배출 규모는 어떠한 집단에서 결정하며, 이것은 어떠한 근거나 필요에 기초하는가? 이는 한국사회의 전문가 집단 혹은 대학사회가 결정하고 있으며, 이러한 일련의 과정은 문화예술생태계의 순환구조 밖에서 이루어지고 있다고 볼 수 있다. 이는 마치 자연생태계에서 주변 요소와의 유기적 연관관계 없이 인위적인 배양으로 인해 늘어난 요소가 유기적 연관활동으로 순환되지 않을 뿐 아니라, 분해활동조차 일어나지 않음으로써 다름 생산 활동과 괴리되거나 위축되어 버리는 것과 같은 이치이다.

### 3) 의도된 소비활동에의 동원과 장르중심의 지원정책

에너지의 흐름(인간의 자연본능)과 유리된 문화예술 활동은 일반국민을 광범위하게 불러들이지 못하고 협소한 참여자를 낳거나 국민들에게 외면받기 마련이다. 이 지점에 대부분의 기존 문화예술지원정책이 존재하고 있다. 많은 지원금에도 불구하고 관객이 들지 않는 공연과 전시가 존재하며, 자신의 정서와 유리된 예술행사를 위한 시간과 비용이 부담스러운 일반 국민은 문화공간보다는 일상공간에서의 TV시청이나 휴식을 취하고 있는 형편이다.<sup>24)</sup>

비단 이러한 유리현상에는 지원내용의 문제만이 존재하는 것이 아니다. 서구의 전통적인 장르 방식에 의한 지원은 국민의 문화적 감수성과 괴리를 낳고, 문화공간은 일상과 유리된 공간으로 존재하고 있는 것이다.

### 4) 문화예술계의 자생적 구조의 미비

자생이란 ‘자기 자신의 힘으로 살아감<sup>25)</sup>’을 뜻하는 말로 생태계에서의 자생(spontaneous)은 ‘식물이 어떤 지역에서 인공적인 보호를 받지 않고 자연 상태 그대로 생활하고 있는 것<sup>26)</sup>’을 의미한다. 어떠한 인공적 작용 없이 스스로 살

24) 문화관광정책연구원, 문화관광부 (2006). 「문화향수실태조사」

25) 네이버국어사전 국립국어원제공.

26) 네이버백과사전. 두산세계대사전 encyber.com 제공.

아가는 힘을 자생력이라고 하는 것처럼 자생력은 예기치 않은 변화에 대해 스스로의 자기 복원능력을 가지고 있음을 뜻한다. 자연생태계는 자기조절능력이 있어 생산과 분해가 조절되고, 붕괴된 생태계가 신속하게 복원되는 등의 자기 복원능력을 지니고 있다.

문화예술생태계는 현재 자생적 구조가 매우 취약하다. 열악한 재정 환경 속에서 공공지원금이 없으면 지탱하지 못하는 문화예술 활동이 이를 증명하고 있다. 자생이란 스스로 살아가는 것이라고 할 때, 문화예술계의 자생구조가 약하다는 것은 인간의 본능을 표현하고 소통하는 활동이 위축되거나 왜곡되어 있다는 것이다. 시장실패(market failures)<sup>27)</sup> 요소를 논의 내에 포함시키더라도 이와는 무관하게 인간의 본성 자체는 문화적 자생력을 갖기 마련이다. 따라서 미미한 자생력이라는 의미는 자생구조를 방해 혹은 교란하는 다양한 요소가 존재한다는 것을 의미하며, 최소한 다양한 정책이 이러한 자생 본질 회복에 도움이 되지 못하고 있다는 것이다.

## 5) 새로운 환경과 프로슈머(Pro-sumer)의 탄생

하나의 생태계가 다른 생태계로 순차적으로 바뀌는 것을 생태계적 천이라고 한다. 천이는 매우 자연스러운 현상으로 새로운 환경과 생물이 조용하면서 발생한다. 천이가 이루어지면 대개 성장단계(Primary Succession)와 성숙단계(Secondary Succession)를 거쳐 극상단계(Climax Ecosystem)로 돌입하는데, 이때 생태계 내의 종은 매우 다양하고 먹이그물도 복잡하며 생태계 자체가 안정화 된다.

문화예술생태계도 기존의 환경과 전혀 다른 환경, 예컨대 과학기술의 발달은 물론 예술생산의 다원화와 소통의 다원화가 이루어지는 등의 대변화를 맞이하면 전혀 다른 생태계를 생성하기 마련이다. 이렇게 생성된 새로운 문화예술생태계는 자연생태계와 마찬가지로 매우 빠른 순환구조를 가지고 빠르게 변화하고 있고, 이는 다시 새로운 생태계를 형성하는 기초가 된다. 현재 문화예술생태계는 새로운 생태계로의 전환까지는 아니더라도 강력한 종의 출현으로

---

27) 시장경제에서 모든 문제를 전적으로 가격 기능에만 의존할 수 없는 경우가 발생하게 되는데 이를 시장실패라고 한다.

급격하게 재편되고 있다.

## 2. 문화예술교육의 새로운 관점 - 생태계적 순환성

문화예술생태계는 편협한 구조이든, 왜곡된 구조이든 현재에도 일정한 순환 구조를 가지고 있다. 그러나 이 구조 속에서는 국민 대중의 인간으로서의 본성과 욕구가 배제되어 있거나 협소하게 취급되고 있고, 문화전문인력의 양성은 현실과 유리된 채 진행되고 있다. 또한 문화예술지원정책도 아직 공급자 중심의 시각에서 벗어나지 못하고 있고, 문화예술공간 역시 생태계적 순환구조의 밖에 존재하고 있는 경우가 허다하다.

이러한 현실에서 생태계적 관점에서 문화예술계를 조망한다는 것은 다양한 요소와 현상이 서로 유기적으로 연관관계를 맺고 있는 복잡한 현실에서 문화예술계 에너지의 근원을 분명히 하고, 이것의 순환구조를 파악한다는 의미를 갖는다. 자연생태계에서는 에너지의 흐름이 매우 중요하고, 순환구조가 복잡하고 다양할수록 건강한 생태계를 이루고 있음에 주목할 필요가 있다. 따라서 본 연구의 주제인 문화예술교육이 생태계적 관점에서 문화예술계의 선순환구조에 부응하는 방향으로 전개되어야 함을 강조할 필요가 있다. 우리는 현재 존재하는 다양한 이슈들, 복잡한 측면이 중첩된 문화예술적 정책지점 등을 생태계적 측면에서 검토하고, 문화예술생태계가 순기능하도록 만들어야 한다.

### 3장 생태계적 관점에서 바라보는 문예교육의 현황과 전망

### 3장 생태계적 관점에서 바라보는 문화예술교육의 현황과 전망

#### 1절 문화예술교육의 제기와 현황

##### 1. 문화예술교육에 대한 이해와 생태계적 관점의 제기<sup>28)</sup>

###### 1) 문화예술교육에 대한 이해

‘예술교육’과 ‘문화교육’ 그리고 ‘문화예술교육’이라는 개념은 상호 간 매우 혼동스러운 면이 있으며, 사용자의 학문 또는 실천적 배경에 따라 다양한 결의 차이를 보여주고 있다. 또한 문화예술교육은 그 내용과 방법에 대해서 아직도 많은 논의가 진행되고 있어, 향후 보다 풍부한 담론이 생산될 것으로 기대된다.

문화예술교육에 대한 관심이 고조되기 전에는 예술교육을 중심으로 한 기존 논의와 예술교육을 문화적 문해(cultural literacy)의 영역으로 확장한 문화교육의 논의가 진행되어 왔다. 또한 이와는 다르게 문화교육은 ‘이미 만들어진 엘리트적 문화를 민주적으로 보급하는 교육이 아니라, 학생들과 시민들의 문화적 향유와 표현 능력의 신장을 헌법이 보장하는 인권의 한 유형으로 인정한 문화적 권리장전을 전제로 하는 문화민주주의의 구현을 목표로 하는 교육’이라는 주장도 존재했다.<sup>29)</sup> 이 연구에서는 문화예술교육의 개념은 매우 중요하

28) 최혜자 외 (2006), 「이주노동자 문화예술교육 프로그램 개발 및 운영에 관한 연구」, 문화관광부. 부분 인용.

29) 심광현 (2003), 「이제, 문화교육이다」, 문화과학사.

다. 이 연구가 문화예술생태계에서 문화예술교육을 주목하고 있기 때문이다.

<표 4-1> 예술교육, 문화교육, 문화예술교육

첫째, 예술교육과 관련하여서는 예술의 본질 및 “미”에 대한 관심이 크게 강조되면서 “미적 교육”이 예술교육의 핵심이 되어야 한다는 주장을 보이고 있다. 따라서 예술교육의 내용으로는 미적체험, 예술적 표현 및 감상, 창의적 역량, 감수성 혹은 감성 등과 같은 내용들이 크게 강조된다.

둘째, 문화교육과 관련하여서는 예술의 본질에 대한 이해보다는 인간 및 사회에 대한 비판적·성찰적 이해, 주체로서의 개인, 사회적 의사소통 등에 대한 관심과 함께 문화적 가치 및 다양성, 정체성 및 소통의 문제, 개인과 사회의 연계 등에 대한 내용들이 강조되고 있다.

셋째, 문화예술교육에 대해서는 분명한 규정이 내려지지 않은 채, 한편에서는 사회적·인문학적 맥락에서 그 내용이 보다 확장되고 풍부해진 형태로 이루어지는 예술교육을 의미하는 것으로 인식하는 경향이 존재하는가 하면, 다른 한편에서는 예술교육의 범위를 넘어서서 한 사회의 문화적 가치나 지향과 연계되는 것으로 광의의 문화교육의 한 영역으로 인식하는 경향을 보이고 있다. 그러나 어떠한 부분에 강조점을 두고 있는 간에 미적 체험을 중시하는 예술교육과 가치, 성찰, 다양성, 소통 등을 중시하는 문화 교육이 서로 유기적으로 연계된 것으로 문화예술교육을 이해한다는 점에 있어서는 공통적인 특징을 보여준다.

2005년 제정된 「문화예술교육지원법」에는 문화예술교육에 대한 정의가 예둘러 기술되고 있다. 문화예술교육지원법 제2조에서는 문화예술교육을 ‘문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육’이라고 규정하고 있다. 이 규정은 문화예술교육정책 초기인 2004년 연구에 기초하여 작성되었다.<sup>30)</sup> 이러한 정의는 매우 포괄적이라 그 구체적인 개념을 파악하기가 쉽지 않다. 이에 대해 2004년에 발표된 또 다른 연구<sup>31)</sup>는 기존에 제출된 ‘예술교육’과 ‘문화교육’ 그리고 ‘문화예술교육’에 대해 그 특징을 다음 <표4-1>과 같이 정리하고 있다. 이는 각 개념들의 차이를 설명하는 매우 유의미한 내용이다.

30) 양현미 외 (2004), 「문화예술교육 활성화를 위한 정책기반 조성방안 연구」, 한국문화관광정책연구원.

31) 김세훈 외 (2004), 「문화예술교육 중장기 발전 방안」, 한국문화관광정책연구원.

서구에서는 우리가 말하는 문화예술교육을 예술교육(art education)으로 칭하고 있다. 서양의 예술교육의 역사는 고대 그리스에서 시작되는데 ‘이상적인 인간으로서의 조화로운 성장을 위해 필수적인 교육’<sup>32)</sup>으로 여겨졌던 예술교육은 중세로 들어서면서 일정한 전문집단의 도제교육에 의해 계승·생산되어 귀족들의 전유물로 여겨져 왔다. 오랜 암흑기를 밝힌 르네상스는 인간의 자유와 개성을 강조하였지만, 예술의 발전이 대중을 위한 예술교육으로 제기되고, 학교 교육의 개혁으로 이어진 것은 19세기 말에서 20세기 초 사이의 일이다.<sup>33)</sup> 이때 예술교육은 영국의 뛰어난 예술이론가인 H·리드(Read, Sir Herbert)의 저서 「예술을 통한 교육(Education through Art)」에 의해 종합되었으며, 유럽사회와 유네스코에서는 여전히 이러한 정의에 기초하여 예술교육을 규정하고 있다. 최근 우리나라에서도 2003년 이후 제기된 문화예술교육에 대해 다양한 연구가 이루어졌다. 각 연구에서 나타난 문화예술교육에 대한 개념 혹은 규정을 살펴보면 <표4-1>의 포괄적인 규정에서 벗어나지 않았음을 알 수 있다.

<표 4-2> 최근 연구물에서 나타난 문화예술교육에 대한 규정

『초등생 문화예술교육 프로그램개발』 정갑영 외, 한국문화정책개발원, 2000
“예술적 표현기법만을 가르치는 교육이 아니라 예술적 이해를 통해 자신을 표현하고 사회를 이해하는 보다 넓은 개인적, 사회적 맥락 속에 위치한 교육” (5-8쪽)
『문화예술교육 중장기 발전 방안』 김세훈 외, 한국문화관광정책연구원, 2004
“문화예술교육은 미적교육, 문화다양성교육, 여가교육, 매체교육, 문화적 문해교육 등을 병렬적으로 나열하는 교육이라기보다는 이러한 교육영역들이 특정한 지향, 곧 개인의 미적, 창의적, 성찰적, 소통적 역량들을 복돋워 줌으로써 개인 자신의 발전과 성숙은 물론, 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어낼 수 있도록 하는 지향 속에 유기적으로 연계된 교육”이라고 규정(26쪽)

32) 플라톤은 ‘국가론’ 제2부에서 개성의 조화로운 발달을 실현하기위해 음악교육의 중요성을 강조하였다.

33) 이러한 배경에는 심리학의 발달로 게슈탈트 학파와 프로이트 학파의 이론이 인간발달에 정서적인 영역에 주목하게 되었고, 민주주의 교육철학이 인간의 전형적인 발달을 강조했던 것이 중요한 배경이 되었다.



『장애인문화예술교육 종합계획수립을 위한 기초연구』 백령 외, 문화예술교육진흥원, 2005

“기존 연구물에서 문화예술교육의 주된 정의는 장르 중심의 통칭 개념인 예술교육과 다양한 삶의 양식을 소통하는 문화해독력을 길러주는 문화교육을 아우르는 교육”이라고 종합하고 “장애인문화예술교육은 장애인인 주체자가 되어 스스로의 삶에 대한 생각과 감정을 표현하고 소통하는 기회를 갖도록 하는 일체의 활동으로 자아 정체성의 확립과 타자와의 소통을 통한 문화공동체의 형성을 기대할 수 있다”고 서술(56-57쪽)

『여성결혼이민자 문화예술교육 프로그램 기초연구』 이영세 외, 충남여성정책개발원, 2005

“문화예술교육은 ....예술창조에 관한 사고력을 확대시킬 뿐 아니라, 개인의 주변을 둘러싸고 있는 환경과의 소통능력 향상과 성찰적 능력을 향상시키며..... 한 사회 구성원들의 상호 유대와 창조성을 증진시키고 사회구성원들의 삶의 조건을 보다 향상시킨다”고 규정. 아울러, 결혼이민자에게 문화예술교육은 생존적 수단이며, 문화적 권리이고, 사회통합의 매개일뿐 아니라, 사회적 힘의 강화의 촉매자라고 설명하고, 이는 다문화사회를 이해하는데 필수적이라고 설명.(35-43쪽)

『장애·비장애 통합 문화예술교육연구』 양원모 외, 문화예술교육진흥원, 2005

“... 예술을 통한 문화교육으로 나아가는 문화예술교육의 의미와 활동영역이 모색될 수 있다.... 우선, 문화예술교육은 예술적 차원에서 인간이 예술을 매개로 .... 내면의 상상력과 창조력을 충분히 발달시키며... 문화적 차원에서 ..... 문화적 특성을 담은 사회발전에 기여하는 과정이기도 하다..... 문화예술교육에서 모색될 또 다른 의미는 사회통합을 위한 작용이다....” (17쪽)

『군장병을 위한 문화예술교육프로그램 운영방안연구』 하계훈 외, 문화예술교육진흥원, 2005

“문화예술교육은 문화예술을 통해 개인이나 집단이 다양한 경험을 체험함으로써 자아의 가치를 향상시키고 사회를 살아가는데 필요한 시민적 의사소통 등에 대한 능력을 높여주는.... 이러한 능력향상은 개개인이 소속된 집단의 창조적이고 문화적인 능력을 배양시키며 판단력을 향상시키고...문화와 예술을 통해 풍요로운 개개인의 삶을 영위하게 한다.”고 설명하고 군장병을 위한 문화예술교육은 개인의 정서적 만족, 정서순화 뿐 아니라 자아실현의 기회를 마련과 문화의식 향상을 통해 장병들의 단체생활의 적응력을 기르고 군의 전투력 향상에 기여해야 한다고 설명.(9-10쪽)

『교정시설 문화예술교육 프로그램 개발연구』 정희섭 외, 한국문화정책연구소, 2005

교정시설에서의 문화예술교육은 자존감을 고양과 자아정체성을 재발견하고, 공동체의식을 함양함과 동시에 삶과 생활의 기획력과 실행력을 확보하는 것을 중요하게 다루어야 한다고 설명.(6-28쪽)

## 2) 생태계적 관점에서의 문화예술교육 제기

2000년 이후 규정된 문화예술교육에 대한 다양한 논의는 “문화예술교육이 개인의 감수성을 증진하여 창의성과 다양성에 대한 수용능력을 키워주고, 사회적 소통능력을 신장시켜줄 뿐 아니라, 공동체적 커뮤니티를 통해 사회적 역할을 확대하는 교육”으로 그 개념과 역할을 규정하고 있다.

서구와는 달리 외세에 의해 근대적 교육이 시작된 우리나라에서는 예술교육에 있어서도 서양식 감수성과 전통을 담은 예술교육의 이식 및 정형화된 교육방법의 답습이 진행되었다. 이러한 예술교육의 질곡은 생활과 삶의 현장에서 외면되어 왔으며, 문화예술에 대한 부담감과 소외감을 증폭시켜 왔다. 따라서 최근 우리나라의 문화예술교육은 기존의 문제점에 대한 비판과 문화적 문해(cultural literacy)에서 제기된 내용을 수용하고 문화교육론에서 제기하는 문화민주주의의 내용이 서로 유기적으로 결합된 형태의 통일성을 지니게 되었다.

본 연구에서는 앞선 연구의 문화예술교육의 개념과 역할에 대해 대체로 동의하고, 이러한 문화예술교육이 문화예술생태계의 선순환 고리와 유기적 그물망(web) 상에 어떻게 위치할 것인가에 대한 관심을 기울이고 있다. 외세에 의

해 근대적인 교육제도가 도입되고 서양식 예술교육이 수행된 우리나라의 경우, 생태계의 순환구조에 순기능하는 문화예술교육 활동과 정책 방향은 매우 중요하고 필수적인 작업이다.

## 2. 문화예술교육의 현황

### 1) 국민의 문화예술교육의 참여 내용

2장에서 언급한 「2006 문화향수 실태조사」 보고서와 2005년 인천문화재단이 <신나는문화학교 교사협회>와 <문화연구 시월>에 의뢰하여 조사한 「인천 지역 문화예술교육 현황조사 및 문화예술교육 욕구조사」 보고서 내용을 비교 분석해 보면서 현 시기 문화예술교육의 전반적인 현황을 살펴보자.

#### (1) 2006년 문화향수실태

「2006 문화향수 실태조사」 보고서 중 문화예술교육 부분<sup>34)</sup> 결과에 따르면 2003년 조사와 비교하여 문학교육과 역사문화유산교육 경험이 같은 것을 제외하고는 모든 분야에서 교육 경험이 줄었다. 그러나 이는 2003년 이후 공공분야 문화예술서비스의 주된 분야가 문화예술교육이었던 점에 비추어 보면 매우 의아스러운 결과이다. 2003년에 비해서 표본 수가 1000명 늘었다는 (2000명 → 3000명) 차이가 있지만 교육 경험자의 수는 엇비슷한 수준이고 (228명 → 232명), 따라서 교육 경험자의 비율이 11.4%에서 7.7%로 낮아지는 결과를 보이고 있다. 2006년 조사가 2003년 조사의 방식과 같은 방식을 따랐다면, 이는 사회적 영향을 미칠 수 있는 절대량의 부족과 깊은 관계가 있을 것으로 보인다. 실제 2003년 이래 문화예술교육의 예산 투입은 주로 학교를 중심으로 이루어졌으며, 그나마 학교가 아닌 영역으로의 예산 투입도 특수한 소외조건에 있는 계층을 대상으로 이루어져 사회적인 영향력을 높이거나 반향을 만드는데 큰 성과를 보였다고 판단하기 어렵다. 이러한 조사결과는 학교사회 및 소외계층에게 영향을 미치는 사회전반에 대한 정책적 공백이 문화예술교육이 문화예술생태계의 순환구조에 결정적인 영향을 미치며, 자연스러

34) 「2006년 문화향수실태조사」 (2006). 문화관광부·한국문화정책관연구원.

은 순환성에서 단절되고 있음을 의미하는 것으로 판단된다.

이와는 별도로 「2006 문화향수 실태조사」 보고서의 경험자의 응답 내용을 두고 다음과 같은 유의미한 지점들을 끌어낼 수 있다.

문화예술교육 경험자 232명의 응답내용 중 ‘만족한다’는 비율은 64.2%(매우만족 21.1%, 약간만족 52.5%)로 높은 수준이고, 이들이 앞으로 문화예술교육을 받을 의향은 69.8%로 비경험자의 의향 비율인 15.4%(2003년 33.6%)보다 월등히 높다. 이는 문화예술교육이 교육 참가자의 문화예술에 대한 욕구와 요구를 상당부분 충족시켜주고 있는 것으로 판단할 수 있다. 그러나 비경험자 중 문화예술교육 참여 의향 비율은 2003년의 33.6%에서 2006년 15.4%로 줄어 들었다. 이는 전사회적으로 비정규직이 확대되고 경쟁이 심화된 사회경제적 배경과 연관이 있을 것으로 추정된다. 문화예술교육 참여의 걸림돌로 ‘시간’과 ‘비용’이 1순위와 3순위를 차지하고 있는 것은 문화예술교육을 확대하는데 전사회적인 조건과 경제적 조건이 뒷받침되어야 한다는 점을 보여주고 있다.

참여하고 있는 교육기관으로는 공공단체 부설기관 41.4%, 사설학원/강습소 20.7%, 사설단체부설 문화센터 15.9%, 대학부설 사회문화교실 9.1%, 인터넷 사이트 8.6%, 개인레슨 8.2%, 동호인 모임 5.6%, 교육방송 3.9%, 기타 0.4%의 순이었다. 공공단체의 부설기관에서 운영하는 문화예술교육 프로그램에의 참여도가 매우 높은 수준으로 공공기관의 공공사업으로서의 문화예술교육의 중요성이 높아지고 있는 것을 알 수 있다. 문화예술교육의 보완사항으로는 내용보완이 31.9%, 비용에 대한 부담감이 24.6%, 강사의 전문성 보완 응답이 18.5%, 프로그램이 다양해야 한다는 응답이 9.1%로 내용성과 비용 측면에 대한 응답자의 문제의식이 잘 드러나고 있다. 또한 교육의 걸림돌로는 ‘시간이 나지 않는다’ 31.6%, ‘관심있는 강좌가 없다’ 23.6%, ‘비용이 많이 들어간다’ 19.7%, ‘관련 정보가 부족하다’ 16.4% 순으로 나타났다.

## (2) 인천지역 문화예술교육 현황조사 및 문화예술교육 욕구조사

지역 차원의 구체적인 예로 2005년 인천문화재단이 <신나는문화학교 교사 협회>와 <문화연구 시월>에 의뢰하여 조사한 인천지역 문화예술교육 현황조사 및 문화예술교육 욕구조사<sup>35)</sup> 결과를 살펴보자. 우선 문화예술교육에 대한

35) 조사대상기관은 문예회관, 박물관, 도서관, 향토사료관, 시군구민회관, 복지회관, 청소년수련(회)

인식을 살펴보자. 문화예술교육하면 떠오르는 것에 대한 응답은 참여하는 수강생의 경우 ①음악, 미술 등 순수장르 기능전수 34.9% ②창의적 사고를 위한 예술적 표현과 사고를 배우는 것 24.6% ③전통 민족예술에 대한 내용교육과 전수 21.3%의 순으로 나타나고 있다. 반면 문화예술교육자는 ①창의적 사고를 위한 예술적 표현과 사고를 배우는 것 38.1% ②음악, 미술 등 순수장르 기능전수 25.0% ③삶의 방식에 대한 총체적 이해 15.6% ④전통 민족예술에 대한 내용교육과 전수 10.6%의 순으로 응답하고 있으며, 기관담당자들은 ①창의적 사고를 위한 예술적 표현과 사고를 배우는 것 47.1% ②삶의 방식에 대한 총체적 이해 20.0% ③음악, 미술 등 순수장르 기능전수 15.7% ④전통 민족예술에 대한 내용교육과 전수 11.4%의 순으로 응답하고 있다. 교육수강생의 경우 예술적 기량을 배우는데 좀 더 비중을 두고 있다고 한다면, 문예교육자와 기관담당자들의 경우에는 창의적 사고와 삶의 방식에 대한 총체적 이해를 위한 문화예술교육에 좀 더 비중을 두고 있는 것으로 해석할 수 있다.

인천지역 문화예술교육 참여자들의 경우 관심 장르는 노래, 미술, 문학, 풍물 등 전통악기, 만화, 무용/발레/댄스, 연극 등이었고, 문화교육을 통해서 문화예술에 대한 관심 변화의 질문에는 ‘보통이다’ 32.9%, ‘조금 높아졌다’ 32.3%, ‘매우 높아졌다’ 26.5%로, 높아졌다는 응답이 전체의 59% 정도를 차지하고 있다. 문화예술교육을 통한 지역에 대한 관심은 ‘보통이다’ 35.1%, ‘조금 높아졌다’ 25.0%, ‘매우 높아졌다’ 16.6%로 40% 정도의 응답자가 지역에 대한 관심이 높아졌음을 이야기하고 있다. 이는 문화예술교육의 내용에 지역성을 담아냄으로써 지역에 대한 관심이 높아짐을 나타내는 결과라고 할 수 있다. 또, 나와 주변을 돌아보는 계기가 되었다는 항목에는 ‘보통이다’ 33.2%, ‘조금 높아졌다’ 28.1%, ‘매우 높아졌다’ 21.1%로 응답하여 50%에 이르는 참석자들이 문화예술교육을 통해 자신을 성찰하고 되돌아보는 계기를 만듦으로써 자신의 삶에 대한 반성과 앞으로의 방향을 고민하는 계기가 되었음을 알 수 있다. 이후 문화예술교육에 대한 참여 의향에 대해서는 ‘보통이다’ 21.6%, ‘조금 높아졌다’ 24.4%, ‘매우 높아졌다’ 47.8%로 70%가 넘는 참여자들이 앞

---

관, 공연장, 복합문화공간, 문화원, 극단, 전문문화예술단체, 민간청소년시설, 기타 민간복지관, 주민자치센터 등이 망라되었고 인천시 전 기초단체에서 고루 조사 함. 조사대상기관 및 단체 69개에 대한 1:1 면접 조사 실시. 참여자 조사의 경우 연령별, 성별, 학력별, 소득별 추출하여 조사 총인원 338명 1:1 면접조사 실시.

으로의 문화예술교육에 대한 참가 의지를 밝히고 있다. 문화예술교육의 보완 점으로는 ‘내용의 재미있음’ 29.7%, ‘장소와 시설개선’ 26.9%, ‘강사의 전문성 향상’ 11.6%, ‘수강료 낮춤’ 10.3%의 순으로 응답하고 있다. 이는 프로그램의 내용성이 더욱 좋아져야 한다는 문제의식으로 해석할 수 있다.<sup>36)</sup>

현 시기 문화예술교육은 우리의 삶의 곁에서 이루어지고 있다. 그러나 현재의 문화예술교육은 그 양이나 질에 있어 만족할 수 없는 것이 현실이다. 대부분의 국민들은 문화예술교육에 접근하지 못하고 있으며, 삶의 내용과 질을 만들어가는 문화예술적 자기 인식과 소통에는 익숙하지 못한 게 현실이다. 우리 사회가 문화적 에너지가 넘치고, 다양한 에너지를 적극적으로 표현하며, 창조적 활동이 격려되는 환경이 되기에는 많은 노력이 필요하다. 또한 개개인이 자신이 삶의 주인이자 타인과 적극적으로 소통하는 주체로 서서 창조적 에너지의 유기적 망(web) 속에서 존재하기에는 어려움이 많이 있다. 이러한 사회 및 개인이 존재하기 위해서는 문화예술계 자체가 생태계적 생명력을 가지고 사회의 건강성과 개인의 창조성을 독려할 필요가 있으며, 현재 이에 대한 적극적인 관점의 정립이 요구된다.

## 2) 정부 차원의 문화예술교육정책 현황

### (1) 문화예술교육의 필요성 인식과 배경

문화예술교육은 인류의 역사 속에 다양한 형태로 존재하여 왔으며, 최근 국가 정책으로 그 중요성이 부각되기 전에도 우리 삶의 내용 속에 존재하여왔다. 그러나 지식기반사회의 고도화와 세계화의 거센 경쟁 속에서 세계의 여러 국가에서는 국가 경쟁력과 사회발전의 핵심으로 창의적인 인력양성에 집중하고 있다.<sup>37)</sup> 이러한 인력 양성과 창의적인 사회 조성을 목적으로 문화관광부는 2004년 「창의한국」에서 변화하는 21세기 문화의 비전으로 창의성을 제시하며, 문화예술교육을 통한 감수성 증진과 사회적 소통능력 배양 및 국가 발전의 성장 동력의 확보를 주요한 내용으로 설정하여 문화예술교육을 문화예술정책의 중요 부분으로 설정하고 있다.

36) 「인천지역 문화예술교육 현황조사 및 문화예술교육 욕구조사」(2005). 인천문화재단.

37) 영국은 1998년 창의적인 영국(Creative Britain) 발표했고 미국도 2000년에 창의적인 미국(Creative America)을 발표함.

이러한 문화예술교육정책의 제기와 확산에는 몇 가지 배경을 가지고 있다.<sup>38)</sup> 첫째, 국제적인 흐름이다. 1990년대부터 선진국에서는 문화예술이 고도의 지식기반사회 국가 경쟁력의 원천인 창의력과 소통능력을 증진한다는 신념 하에 새로운 국가인력정책을 수립하였다. 영국의 ‘창의적인 영국(Creative Britain)’, 미국의 ‘창의적인 미국(Creative America)’, 프랑스의 ‘문화예술교육 종합계획’에 이은 ‘문화예술교육재활성화계획’ 등이 그것이다. 선진 각국의 이러한 흐름 속에서, 결국 우리나라도 창의성이야말로 지식기반사회가 요청하는 국가 성장의 엔진으로 인식하게 되었다.<sup>39)</sup>

둘째, 현대 문화정책이 국민의 문화 향수권을 증진하고, 국민을 문화소비자에서 문화생산자로 인식하는 전환의 토대 위에 문화민주주의적 가치의 창출을 매우 중시한다는 데에 있다. 2004년 문화관광부는 문화정책의 방향이자 문화비전으로 「창의한국」, 「새로운 예술의 힘」 등을 발표하고, 조직과 예산을 대대적으로 정비하였다.

셋째<sup>40)</sup>, 문화예술교육 정책이 학교교육과의 협력의 여지가 넓어졌다는 것으로, 교육의 문제가 ‘인적자원’의 개발과 협력이라는 틀 속에 ‘인적자원개발 회의’라는 범정부적 논의 틀을 갖추고 있으며, 7차 교육과정은 그 자체가 대통령자문기구인 교육개혁위원회가 제출한 ‘정보화·세계화 시대를 주도하는 신 교육 체제 수립을 위한 교육 개혁 방안’에 의해 구성되었다는 데 있다. 이러한 교육 영역에서의 환경 변화는 문화예술교육이 학교교육을 만나는 중요한 배경을 제공한다.

넷째, 학교현장과 지역현장에서 삶과 일치되는 문화예술의 실현을 위해 노력해온 많은 문화예술인, 문화단체 및 시민사회단체의 노력을 들 수 있다. 오랫동안 공동체적이며 사회적 소통이 이루어지는 문화예술교육 프로그램을 실현해 왔던 이들의 활동과 경험은 초기 문화예술교육의 인력을 확보하고, 방법과 내용을 구성해 가는데 결정적인 역할을 하였다.

---

38) 최혜자 외, 앞의 책.

39) 「창의한국」(2004). 문화관광부.

40) 정은희(2004). 문화예술교육정책 문제설정과 문화교육운동과제에 대한 검토, 문화사회 제103호.

<표 4-3> 2004~2006년 연도별 문화예술교육 예산현황

(단위 : 천원, ▲ 증 △감)

구분	연도	2004	2005		2006	
			예산	전년 대비	예산	전년 대비
국고		8,746,000	15,756,000	7,010,000 ▲	13,690,033	2,065,967 △
복권기금		10,019,000	7,578,942	2,440,058 △	10,189,000	2,610,058 ▲
체육진흥투표적립금		0	0	0	3,400,000	3,400,000 ▲
지방비		3,760,000	8,110,000	4,350,000 ▲	6,182,545	1,927,455 △
교육부 특별교부금		0	960,000	960,000 ▲	960,000	0
자부담 및 기타		50,000	1,545,000	1,495,000 ▲	2,587,645	1,042,645 ▲
총계		22,575,000	33,949,942	11,374,942 ▲	37,009,223	3,059,281 ▲

<표 4-4> 2004~2006년 사업별 문화예술교육 예산현황<sup>41)</sup>

(단위 : 천원, ▲ 증 △감)

구분	연도	총계	2004	2005		2006		비고
				예산	전년 대비	예산	전년 대비	
학교 문화예술교육		43,522,310	10,823,000	16,358,000	5,535,000 ▲	16,341,310	16,690 △	04년 예술강사에 객원문화 교사제사업포함
사회 문화예술교육		36,473,880	10,010,000	13,900,000	3,890,000 ▲	12,563,880	1,336,120 △	
문화예술 매개 전문인력 양성		4,600,000	0	200,000	200,000 ▲	4,400,000	4,200,000 ▲	
기반 조성		5,210,033	697,000	2,663,000	1,966,000 ▲	1,850,033	812,967 △	
지역 활성화 / 인프라 구축		3,927,942	826,942	2,054,000	1,225,058 ▲	1,045,000	1,009,000 △	•04년의 경우, 한국전통문화 학교 및 문화학교 운영지원 비 총 1,026,000천 원 포함 •복권기금 문화예술인턴사업 지원액 포함

- ▶ 학교문화예술교육 : 예술강사 지원사업, 학교 지역사회 연계 시범사업, 교원 전문성 강화, 박물관미술관 연구학교, 방과후교실
- ▶ 사회문화예술교육 : 아동복지시설·문예회관·문화의집 연계 교육사업 운영 지원, 노인·장애인 및 사회 취약계층 특수시설(군부대, 교정시설 등)별 교육지원
- ▶ 문화예술 매개 전문인력 양성 : 문화예술 기획·경영인력 양성, 교육 전문인력 연수 및 시설 배치, 문화예술교육 전문인력 아카데미 운영, 문화행정 연수, 창의적 영재교육
- ▶ 문화예술교육 기반조성 : 정보화(사이트 구축운영, 온라인 아카데미), 연구사업 및 우수사례 모델 개발, 정책홍보(행사개최, 도서출판물 발간, 언론홍보, 영상물 제작방영), 국제교류
- ▶ 지역 활성화/인프라 구축 : 한국문화예술교육진흥원 운영, 어린이복합문화공간 조성, 지역문화예술교육지원센터 시범운영, 지역문화예술교육 모델 발굴 및 지역워크숍 지원

## (2) 정부 차원의 문화예술교육정책의 구축 및 사업의 확대

‘개개인의 문화적 삶의 질 향상’과 ‘사회의 문화 역량 강화’라는 비전을 가지고 2004년 11월 문화관광부와 교육인적자원부가 공동으로 「문화예술교육

41) 앞의 책, (247쪽).



활성화종합계획」을 발표한 이래, 정부주도의 문화예술교육 사업이 확대되어 왔다. 상기 계획 하에서 2005년 2월 설립된 문화예술교육진흥원의 문화예술교육 사업 현황<sup>42)</sup>을 보면 학교문화예술교육(예술강사 지원사업, 학교-지역사회 연계 문화예술교육사업, 교원전문성 강화사업 등)과 사회문화예술교육(문예회관 문화예술교육 지원, 문화의집 문화예술교육 지원, 박물관·미술관 문화예술교육 지원), 대상별 사회문화예술교육(아동복지시설, 노인, 장애인, 교정시설, 소년원학교, 군인, 여성결혼이민자 문화예술교육), 문화예술교육 전문인력 양성(문화예술교육 전문인력 양성 및 아카데미, 예술영재 육성, 문화예술 전문인력 양성 등), 문화예술교육 기반 형성(문화예술교육 제도적 기반 형성, 국민인식 제고, 연구사업, 국제교류, 문화예술교육 재정확보 등) 등의 사업이 진행되고 있다. 또한 사회 양극화 해소와 소외계층 지원을 목적으로 하는 복권기금지원사업은 특히 문화소외지역에 대한 지원을 강조하고 있는데, 그 중 문화예술교육 지원이 상당한 비중을 차지하고 있다.

### (3) 문화예술교육정책의 성과와 의미

문화예술교육정책은 향유자 중심의 문화예술정책의 핵심영역이다. 즉, 문화예술교육은 개인과 공동체의 문화적 감수성과 수용성을 높이는 것은 물론 공동체 내 소통과 타 문화 교류의 토대가 되는 삶의 방식을 제시하고 있다. 아울러 문화가 국가 경제력을 강화하고 국가 발전의 동력으로 작용한다는 인식을 확대하는 기반이 되는 것이다. 그런 의미에서 지난 3~4년간 추진하여 온 문화예술교육정책은 논의 수준에 머물러 있던 문화예술교육을 현장과 생활에서 구체화하였다고 볼 수 있으며, 문화예술교육에 대한 국가의 노력은 세계적인 모델로 평가받고 있다.<sup>43)</sup> 문화관광부에서 발표한 2006년 문화정책백서에서는 문화예술교육정책의 성과 및 과제를 첫째, 공교육에서의 문화예술교육 가치 실현. 둘째, 다양한 사회구성원의 문화예술교육 참여기회 확대. 셋째, 문화예술교육 전문인력 양성과 현장활동 지원. 넷째, 문화예술교육 정책공감 환경 조성 등 4가지로 정리하고 있다.

42) 「2006 문화예술교육 정책백서」(2006). 참조.

43) 2010 유네스코 세계문화예술교육대회가 우리나라에서 열릴 예정이다.

## 2절 문화예술교육의 구조 분석

### 1. 문화예술교육의 여러 형태

#### 1) 전문예술인 양성체계로서의 문화예술교육

현재 전문예술인 양성체계는 예술중학교, 예술고등학교, 대학과 전문대학의 예능계열학과와 중요무형문화재 전승자와 전수관을 통한 전통예술교육 등으로 나누어 볼 수 있다.

2006학년도 전국 대학 예능계열 입학정원은 30,000여 명이며 전문대학의 예능계열 입학정원은 41,000여 명, 산업대학의 예능계열 입학정원은 1,600여 명<sup>44)</sup>으로 총 72,600여 명에 이른다. 졸업학위 수여에 관한 통계를 보면 2005년 전기 학위수여 통계<sup>45)</sup> 중 무용학 771명, 미술학 9,452명, 음악학 5,398명 등 총 15,621명이었고, 후기 학위수여자까지 합친다면 1년에 대략 20,000여 명 내외의 예능 전공자들이 배출되며, 전문대학의 예능계열 졸업생 수는 대략 32,000여 명, 산업대학 예능계열 졸업생 수는 1,500여 명 정도 된다.

교육인적자원부에서 발표한 특수목적 고등학교 현황(2007년 3월 현재)을 보면 예술계 고등학교는 전국에 총 24개교가 있고 학생수는 15,804명이다. 한해에 대략 5,000여 명이 예술고등학교를 졸업한다고 볼 수 있다.

<표 4-5> 2007년 전국 특수목적고등학교 현황 (2007년 3월 현재)

	공업	농업	수산	해양	과학	외국어	예술	체육	국제	계
학교수	22	10	5	3	19	29	24	15	2	129
학생수	24,329	2,498	1,382	1,357	3,724	23,776	15,804	3,601	650	77,121

44) 교육인적자원부에서 2006년 8월 발표한 2006학년도 전국 대학, 전문대학, 산업대학 계열별 입학정원 현황 중 예체능계열 입학정원에서 체육계열을 뺀 예능계열 입학정원 합계(교육인적자원 통계서비스 <http://std.kedi.re.kr/index.jsp> 인용).

45) 2006년 11월 교육인적자원부에서 발표한 2005 전기 학사학위 등록현황 참조.

<표 4-6> 전국 국악과 설치 대학 및 졸업생 수

구 분	계	4년제 대학	2년제 대학
대학수	24	22	2
졸업생수	932	812	120

※ 전통예술활성화방안 -비전 2010-, 2006년 9월 문화관광부

<표 4-7> 전국 예술계 중·고등학교 국악과 현황

구 분		계	국립국악 전문학교	사립국악 전문학교	일반 예술학교
고등학교	학교수	12	1	1	10
	정원수	710	150	300	260
중 학 교	학교수	5	1	1	3
	정원수	220	100	80	40

또한, 2006년 문화재연감(문화재청 발간)의 중요무형문화재 전승현황에 따르면 2005년 12월 31일 현재, 중요무형문화재 전승자(보유자, 전수교육조교, 이수자, 전수장학생)는 총 3,361명에 이르고, 전수관을 통해서 또는 개별적인 기능전수 등 예술교육을 받고 있는 이들은 전승자의 몇 배에서 수십 배에 이를 것으로 예측된다. 그리고 중요무형문화재에 등록되어 있지는 않지만 전통예술의 기능을 갖고 있는 명인과 사설 교육기관에서 전통예술에 대한 문예교육을 받고 있는 교육생을 포함하면 한해에 수만 명의 사람들이 전통예술 교육을 받고 있다고 추측된다.

<표 4-8> 중요무형문화재 종목별 전승현황

(2005.12.31.현재)

구 분		예 능 종 목			기능종목 (개 인)	계
		개 인	단 체	소 계		
지 정 종 목		16	47 (56개 단체)	63	47	110
전승자	보 유 자	33	103	136	63	199
	전수교육조교	56	189	245	58	303
	이 수 자	977	1,453	2,430	330	2,760
	전수장학생	22	-	22	77	99
	계	1,088	1,745	2,833	528	3,361

<표 4-9> 중요무형문화재 분야별 전승현황

(2005.12.31.현재)

구 분 \ 분 야		예 능 종 목					기능종목		계
		음 악	무 용	연 극	놀이와의식	무 예	공예기술	음 식	
지 정 종 목		17	7	14	24	1	45	2	110
보 유 단 체		13	4	13	26				56
전 승 자	보 유 자	45(1)	12(1)	35	43	1	61	2	199(2)
	전수교육조교	92	20(1)	71	61	1	54	4	303(1)
	이 수 자	1,159	453	370	424	24	313	17	2,760
	전수장학생	16		4	2		77		99
	계	1,312	485	480	530	26	505	23	3,361

※ ( )2종목 보유자 수

종합해 본다면 전문예술인 양성체계를 통해서 한해 배출되는 전문예술인은 대략 60,000~70,000명에 이른다. 이들은 전문예술인 양성체계를 수료한 이후 예술단체, 전수관, 문화예술산업체, 예능학원, 개인교습, 개인활동, 해외유학 등의 활동을 하는 것으로 추산된다. 이들 중 일부가 예능학원, 개인교습, 문화예술교육기관, 초·중·고등학교에서 활동하면서 문화예술교육의 담당자가 된다.

전문예술인 양성체계는 전문예술인을 양성하는 것을 목표로 하기 때문에 일정정도 폐쇄적인 교육구조를 갖고 있다. 특히 기량 중심의 도제적 수업을 바탕으로 하기 때문에 사제 간의 기량 전수과정이 중요한 교육방법이 된다. 따라서 예술관에 있어서도 기량을 중심으로 사고를 하게 된다. 대중과 함께 호흡하고 대중 속에서 예술창작의 밑바탕을 찾는 것은 기량을 습득한 이후의 개인적인 과정으로 미루어지게 되는 것이다. 전문예술인 양성체계의 폐쇄성과 비대중성은 이러한 과정에서 형성되는 것으로 볼 수 있다.

## 2) 일상 생활 속에서의 문화예술교육

일반 대중들은 일상생활 속에서 다양한 기회에 다양한 방법으로 문화예술을 접하고 있다. 2006년 문화향수실태조사 결과에서 보면, 1년 동안 예술행사를 관람한 비율은 65.8%이다. 예술분야별 연간관람률과 예술행사에 대한 만족도는 아래의 표와 같다.

<표 4-10> 예술행사관람률

예술행사	2006년 조사	2003년 조사	2000년 조사
문학행사	4.4%	4.0%	5.1%
미술전시회	6.8%	10.4%	11.6%
클래식음악회/오페라	3.6%	6.3%	6.7%
전통예술공연	4.4%	5.2%	7.7%
연극	8.1%	11.1%	10.9%
무용	0.7%	1.1%	2.0%
영화	58.9%	53.3%	40.0%
대중가요콘서트/연예	10.0%	10.3%	8.6%

<표 4-11> 예술행사만족도 : 관람자 대상

예술분야	만족한다	보통이다	불만이다	계	평균
문학행사	71.4%	23.3%	5.3%	100.0%	3.79
미술전시회	74.0%	23.0%	2.9%	100.0%	3.88
클래식음악회/오페라	82.2%	15.9%	1.9%	100.0%	4.10
전통예술공연	84.0%	14.5%	1.5%	100.0%	4.02
연극	86.5%	12.7%	0.8%	100.0%	4.03
무용	90.9%	9.1%	-	100.0%	4.18
영화	83.8%	13.8%	2.4%	100.0%	3.96
대중가요콘서트/연예	86.7%	11.6%	1.7%	100.0%	4.08

2006년 문화향수실태조사의 결과에서 연간예술행사 관람률을 응답자 특성에 따라 살펴보면 다음과 같다. 남성 65.0%, 여성 66.5%로 성별에 따른 예술행사 관람률 차이는 거의 없었고, 나이가 어릴수록 예술행사 관람률이 높았다(10대 93.6%, 20대 91.4%, 30대 77.7%, 40대 64.7%, 50대 43.8%, 60세 이상 24.7%). 또한, 도시규모가 클수록 예술행사 관람률이 높았고(대도시 69.6%, 중소도시 63.2%, 군지역 57.0%), 학력이 높을수록 예술행사 관람률이 높았다(대학재학 이상 86.0%, 고졸 63.4%, 중졸이하 40.1%). 직업별로는 학생(93.9%), 전문/관리직(87.2%), 사무직(83.8%), 서비스/판매직(63.7%), 주부(57.0%), 자영업(50.9%), 생산직(42.8%)의 순서로 나타났다. 가구소득이 많을수록 예술행사 관람률이 높았는데, 월평균 가구소득 300만원 이상(81.5%),

200~299만원(66.3%), 100~199만원(54.7%), 100만원 미만(23.9%)의 순서로 나타났다.<sup>46)</sup>

2006년 문화향수실태조사의 결과를 보면 응답자의 70%에 이르는 사람들이 대중문화예술, 즉 영화, 대중가요콘서트/연예를 보고 있는 것으로 나타났다. 문학과 전통예술공연 관람률이 각 4.4%로 5%에 못 미치고 있고, 대중장르화된 연극 관람률은 8.1%로 문학과 전통예술보다 높은 수준이나, 소위 고급예술 장르로 불리우는 미술전시회 6.8%, 클래식음악회/오페라 3.6%, 무용 0.7%로 합쳐서 11.1% 정도이다. 기초예술관람률 전체를 종합한다면 23.64% 정도이다. 대중문화예술 관람률이 전체 예술행사 관람률의 1/3 정도인 것이다.

즉, 한국 사회구성원들은 2/3가 넘는 70%의 사람들이 대중문화를 적극적으로 접하고 있는 것이 현실이며, 나이가 어리고 대도시에서 살고 있을수록 그리고 학력이 높고 가구소득이 많을수록 예술행사 관람률이 높은 것을 알 수 있다.

이러한 결과로 미루어 볼 때 한국 사회구성원들은 문화예술을 접할 때 볼거리 위주로(대중문화예술 특히 영화를 중심으로) 취사선택하고 있으며, 대중문화예술은 일상생활에 매우 밀접하게 결합되어 있다는 점을 알 수 있다.

대중문화예술의 일상화는 단순히 일상생활에 밀접해 있다는 점만을 뜻하는 것으로 해석되어서는 안된다. 대중문화예술이 담고 있는 내용과 이데올로기가 대중에게 일상적으로 침투하고 있으며, 대중의 의식과 일상생활에 큰 영향을 미치고 있고, 대중은 대중문화예술과의 일상적인 접촉 속에서 대중문화예술이 담고 있는 내용을 지속적으로 학습하고 있다고 생각되어야 한다. 대중문화예술은 이미 문화산업구조로 체계화되어 경제적 이익을 실현하도록(부가가치를 생산하도록) 구조화되어 있다. 대중은 이러한 문화산업구조로 체계화되어 있는 대중문화예술을 접하면서 그 속에 담겨 있는 경제적 부가가치 생산을 위한 다양한 내용을 접하게 된다. 이에 따라 대중은 대중문화예술이 담고 있는 내용과 주장, 가치관으로부터 큰 영향을 받게 되고 이러한 과정이 일상적으로 지속될 때 구조적 지속성은 학습효과를 낳게 되는 것이다.

즉, 문화예술을 접촉하는 과정은 문화예술을 즐기고 향유하는 과정이기도 하지만 다른 측면에서는 문화예술이 담고 있는 내용과 가치관에 의해서 학습

---

46) 「2006년 문화향수실태조사」(2006). 문화관광부·한국문화정책관연구원.

되는 학습효과가 발생하는 것이다. 그런 점에서 대중은 문화예술의 접촉에 의해서 자극 받고 학습 받는 학습효과의 과정이 생활 속에서 일어나게 되는 것이다.

2006년 문화향수실태조사의 결과를 놓고 볼 때, 한국 사회의 구성원들은 대중문화예술에 의한 일상적인 학습효과가 가장 크다고 볼 수 있다. 대중문화예술이 어떤 내용과 가치관을 담아내느냐에 따라 그 학습효과는 다양하게 나타난다고 볼 수 있다. 대중문화예술이 어떤 내용과 가치관을 담아내고 있는지, 그리고 그 영향에 대해서는 좀 더 구체적인 연구 작업이 필요할 것이다.

### 3) 문화예술<sup>47)</sup>을 활용한 문화예술교육

현대사회에서 과학과 IT 기술이 발전하고 멀티미디어가 확대될수록 예술적 방법론을 활용한 문화예술교육은 더욱 다양한 형태로 이루어지게 된다. 여기에는 문화예술이 갖고 있는 교육적 효과의 지대함이 예술적 방법을 활용한 교육이 발전하고 다양화되게 하는 중요한 근거가 된다.

학교의 정규 교과과정에서의 예술교육(음악, 미술, 무용 등), 방과 후 학교에서의 예술교육(악기-바이올린, 하모니카, 오카리나 등, 공예, 풍물 등), 특기적성교육과 특별활동에서의 예술교육, 강사풀제에 의한 예술교사의 파견 등 제도교육과정 속에서는 다양한 문화예술교육이 이루어지고 있다. 그러나 문화예술교육에서 매우 큰 비중을 차지하고 있는 학교에서의 다양한 문화예술교육이 단순히 예술적 기량을 전수하는데 머문다거나, 재미와 시간 때우기 방편으로 활용된다면 큰 문제가 아닐 수 없다. 그리고 학교에서의 문화예술교육이 21세기를 지향하는 문화시민을 육성하고 문화예술적 체험과 학습을 바탕으로 예술적 창조력을 향상시키는 것으로 나아가지 못한다면 어마어마한 인적, 물적 자원을 투자한 학교교육 과정 속에서의 문화예술교육은 단순한 예술적 기량전수 또는 예술에의 단순접촉 이상의 의미를 갖기 힘들 것이다. 물론 70~80년대 개발독재 시대처럼 모든 인적·물적 자원의 동원이 경제개발의 중심에 두어지는 시기보다는 예술적 접촉과 향수가 상대적으로 늘어나면서 문화생활의 질은 상대적으로 향상되었겠지만, 문화예술교육의 철학과 교육의 가치관, 내용, 그

---

47) (좁은 의미의) 예술적, 인문학적, 철학적 내용을 포함한 의미로서 사용하였다.

리고 교육방법론이 새로운 문화예술교육의 단계에 맞추어 재정립되지 않고서는 기존의 가치관과 방법론, 내용이 그대로 잔존할 수밖에 없다. 특히 중고등학교 교과과정에서 예술교과의 내신 제외 움직임<sup>48)</sup>이 언급되고 있는 작금의 상황에서 학교교육 내에서의 문화예술교육은 문화예술교육정책의 의지와 다르게 현실적으로 왜소화되는 결과가 초래될 수도 있다.

학교에서의 예술교육과 더불어 큰 비중을 차지하고 있는 것이 사설학원에서의 예능교육이다. 한국교육개발원 교육인적자원통계서비스 교육통계연보의 사설학원 현황을 보면 예능계 학원의 수는 2006년 현재 24,867개에 이르고 수강자 수는 1,034,416명에 이르고 있다.<sup>49)</sup>

<표 4-12> 전국 예능학원 현황

(2006년 12월 현재)

예능 학원수	수강자수	이수자수	강사수
24,867	1,034,416	1,618,594	43,246

예능계 사설학원들은 중고등학교 내신 성적을 유지하기 위한 예술적 기량 교육을 중심으로 하면서 입시를 위한 예술교육도 담당하고 있다. 이러한 기능 중심의 교육은 예술적 기량향상에 일정정도 기여를 하겠지만 성적향상과 입시에 교육의 초점이 맞추어지면서 문화시민으로서의 예술적 감성을 향상시킨다든지 예술적 창의력을 키워내는 측면은 매우 빈곤하다고 봐야 할 것이다. 한 해 100만여 명의 초·중·고등학생들이 예능계 사설학원에서 적지 않은 교육비를 내면서 이러한 교육을 받고 있는 것이다.

이외에도 백화점과 대형할인점 문화센터에서의 문화예술교육이 백화점과 대

48) 6월 13일 교육인적자원부는 2009학년 중·고등학교 신입생부터 음악·미술·체육 교과의 평가방식을 전면적으로 바꾸겠다는 방침을 발표하였다. 즉 예술·체육 교과 평가기록 방식을 3단계 절대평가로 바꿀 예정이라고 밝힌 것이다. 교육부 방침이 관철될 경우 중학교의 ‘석차 및 5등급(수·우·미·양·가)’, 고등학교의 ‘원점수/평균 및 9등급’ 방식의 학교생활기록부 기록 방식은 폐지된다. 3등급은 ‘우수·보통·미흡’ 등 3가지 단계로 표시되며 상대평가가 아니라 절대평가 방식이다. 필요할 경우 등급을 보완할 수 있는 ‘서술식’(교과적성·성취수준·학습태도) 기록을 병행하는 방식이 된다는 게 교육부의 설명이다. “예체능 ‘3단계 절대평가’ 둘러싼 논란” - 한겨레신문 6월24일

49) 한국교육개발원 교육인적자원통계서비스(<http://cesi.kedi.re.kr/>) 교육통계연보.



형 할인점의 마케팅 차원에서 이루어지고 있으며, 신문사와 방송사(예를 들면 ‘MBC 방송아카데미’ 등)에서도 산하 기관을 통해서 문화예술교육을 진행하고 있지만 신문사나 방송사의 인적자원 수급구조 또는 홍보나 수익사업 차원에서 이루어지는 문화예술교육이 주를 이룬다.

학교에서의 예술교육이나 학원에서의 예술교육과는 다르게 그 영역을 확장하고 있는 것이 사회문화예술교육 부분일 것이다. 문화단체의 주요사업의 일환으로 이루어지는 문화예술교육, 사회단체의 중심사업 중 하나로 이루어지는 문화예술교육 체계는 일정한 가치관(문화생활의 질 향상, 예술적 창의성 향상, 민주적 의식 향상 등)을 바탕으로 단순한 기량 전수 중심에서 벗어나 예술적 체험과 예술적 창조력 중심의 교육내용과 방법론을 접목하여 의식향상과 사회구성원으로서의 민주적 훈련과정, 그리고 문화시민으로서의 창의성 향상에 초점을 두으로써 기존의 문화예술교육 체계와는 다른 새로운 가능성을 열어가고 있다. 그러나 아직 전문적인 교사 층이 미약하고 재정적 구조가 매우 열악하다는 어려움 때문에 사회문화예술교육이 빠르게 확산되지 못하는 한계를 보여주고 있다. 따라서 사회문화예술교육의 체계와 내용에 대해서도 좀 더 심층적인 연구가 필요하다.

#### 4) 예술창작물에 의한 문화예술교육

<표 4-13> 문화관련 동호회 참여율

참여 동호회	2006년 조사	2003년 조사
전체	3.3%	7.9%
문학	0.6%	1.5%
미술	0.9%	1.5%
서양음악	0.3%	0.8%
전통예술	0.4%	0.5%
무용	0.1%	0.3%
연극	0.2%	0.4%
영화	0.6%	2.8%
가요/연예	0.5%	1.4%
역사문화유산	0.2%	0.7%

「2006년 문화향수실태조사」의 문화관련 동호회 활동 항목을 보면 동호회 참여율이 전체적으로 3.3%로 집계되고 있으며, 이는 2003년의 7.9%에서 1/2 이상이 줄어든 수치이다.

문화예술동아리 활동은 대중 스스로 체험과 창작을 통해서 미의식을 형성하고 본격적인 예술활동의 단초가 된다는 측면에서 매우 중요하다. 문화예술동아리가 자체 프로그램과 활동내용이 중요한 문화예술교육의 장이라는 측면에서 볼 때, 이를 조직하고 육성하는 것은 문화예술교육 측면에서 매우 중요한 부분이다. 이러한 문화예술동아리를 생활화하고 사회구성원들이 문화예술동아리를 자신의 일상생활의 한 부분으로 받아들이게 될 때 문화예술교육은 한 단계 업그레이드 될 수 있는 기반을 튼튼히 다질 수 있을 것이며, 지역사회 발전의 튼튼한 밑거름으로 기능하게 될 것이다.

그런데 이러한 문화예술동아리를 어떠한 성격으로 바라보아야 할까? 당연히 문화예술동아리 구성원들이 자신의 삶의 질을 향상하기 위해, 또는 구성원들의 지향성이 유사함으로써 형성될 수 있는 공동체적 모임의 성격으로 이해해야 할 것이다. 노동조합 단위의 문화패 활동이나 시민사회단체 구성원의 소모임 프로그램으로서의 문화예술활동, 직장에서의 문화예술동호인회, 또는 사회소외계층의 문화적 공동체들이 이러한 범주일 것이다. 이러한 문화예술동아리들은 그 구성원들이 소속되어 있는 모(母)조직의 활성화 정도에 따라 동아리 활동 또한 부침을 겪게 되거나, 모(母)조직을 벗어나 문화예술동아리로서의 독자성을 강화해 나가고자 할 경우에 구성원의 정체성에 혼란이 초래되기도 하는 한계를 드러내기도 한다. 하지만 문화예술동아리는 문화예술교육의 측면에서는 효과적이고 훌륭한 조직적 틀이 된다.

문화예술동아리의 예술적 기량 습득과정, 문화예술에 대한 고민과 학습, 자신의 생활과 의식을 담아내는 창작의 과정, 자신이 속해있는 조직 내에서 또는 지역차원에서 창작물을 나누는 과정 등은 그대로 문화예술교육의 과정과 다를 것이 없다. 문화예술교육의 측면에서 생활문화예술 동아리가 갖고 있는 한계 극복을 위한 지원과 배려, 그리고 열악할 수밖에 없는 재정적·공간적 지원이 뒷받침된다면 문화예술동아리는 무궁무진하게 성장해 나갈 수 있을 것이다. 그러나 앞서 살펴봤듯이 「2006 문화향수실태조사」의 결과에서 보듯 문화예술동아리 활동이 2003년에 비해서 줄어든 원인이 무엇인지, 문화예술동

아리로 성장하기 위해서 어떤 지원 내용이 어떤 경로를 거쳐 어느 시기에 제공되어야 하는지 등에 대해서는 더욱 구체적인 연구가 필요할 것이다.

## 2. 문화예술교육 구조의 문제점과 재정립의 과제

### 1) 정부주도 문화예술교육 사업의 재정립

정부의 문화예술교육정책은 짧은 시간에 활성화되고 있지만 그 반면에 여러 가지 문제점들이 표출되고 있다.

첫째, 문화예술교육의 가치나 철학, 문화예술교육 방법론이 충분히 논의되지 못한 채 추진되고 있다는 점이다. 이는 문화예술교육이 아직도 음악, 미술, 무용 등 전통적 장르 중심의 예술교육으로 협소하게 이해되거나, 기량 전수 중심으로 문화예술교육 방법론을 이해하는 등 과거의 예술교육 중심의 관점에서 벗어나지 못하고 있는 한계라고 볼 수 있다. 동시에 새로운 문화예술관에 대한 사회적 공론 형성이 미약한 상황에서 정책과의 소통 미비에 따라 정책이 요구하는 방향으로 끌려간 것이 중요한 요인으로 작용하고 있다. 물론 모든 정책이 논의가 마쳐진 후 시행으로 이어지는 것은 아니지만, 문화예술교육이 무엇인지조차 확인되지 못한 채 관련 정책을 시행하는 것은 일정한 문제를 지니고 있다. 이는 향후 사업의 추진과정에서 끊임없이 논의되고 재확인되어야 할 과제가 되어 있다.

둘째, 문화예술교육정책의 정당성과 타당성에 대한 사회적 공감을 충분히 얻지 못한 채 엄청난 예산이 지원됨으로써 예산 투입의 효과와 성과가 의심되고 있다는 점이다. 특히, 문화예술교육의 영역이나 방법이 예산을 지원하는 정부의 정책 방향에 따라 주도되면서 다양한 논의와 실험을 통해 문화예술교육에 대한 올바른 방향을 찾아가기에는 일정한 한계가 있다. 문화예술교육 예산이 학교와 사회적 취약계층에 주로 투입되고 있다. 학교와 사회적 취약계층에 대한 문화예술교육 예산의 투입은 매우 중요하나 문화예술교육의 취지를 살펴볼 때 전 국민의 창의성 증진과 문화적 역량강화 및 사회적 소통 능력의 고양은 균형 있는 사업 추진과 예산투입이 전제가 되어야 할 것이다. 특히 자생적인 문화예술활동이 문화예술생태계의 회복에 기여하고 그에 기반하여 문화예

술교육의 파급력이 확대된다고 볼 때 전 국민을 대상으로 한 균형있는 문화예술교육 사업의 추진과 예산 투입이 중요하다고 할 수 있다. 국민 스스로가 ‘문화 참여를 통한 창의성 제고’를 이루어내어 ‘창의적인 문화시민’이 되도록 하기 위해서는 일상생활 속에서 그러한 수요가 생겨나도록 사회문화예술교육의 다양한 프로그램에 대한 통합적인 계획이 수립되어야 할 것이다.

셋째, 문화예술교육정책에 있어 민관의 균형이 맞지 않고 정부 주도성이 강함으로 인해서 사회의 다양한 계층에 접목하는 민간차원의 문화예술교육이 활성화되지 못하고 있다는 점이다. 즉 정부 주도의 문화예술교육이 프로젝트화되어 문화예술교육의 지속성·일상성을 담보하지 못하고 있으며, 민간의 자생성이 급격히 하락하고 있고, 소단위지만 자생적으로 이루어지던 문화예술교육의 수요와 공급이 공공지원 구조에 유입되거나 소멸되고 있다는 점이다.

현재 문화예술교육의 활성화를 위해서는 정부의 역할과 정부 산하기관의 역할에 대한 사회적 공감과 각자의 정확한 위치에 따른 역할 수행이 필요하다. 문화예술생태계의 활성화와 문화예술교육의 선순환적 자기 운동이라는 측면에서 정책이 위치할 때 가장 안전한 자리에 놓이게 되는 것이다.

## 2) 문화예술교육 개념과 가치의 재정립

문화예술교육은 이제 단순한 예술기량의 전수나 고급예술 지향의 전문예술인을 양성하는 것을 목표로 해서는 안 된다. 문화예술교육이 한국 사회구성원 모두의 문화적 감수성을 증진시키는 “문화감수성교육”이 되려면 문화예술교육의 개념과 가치가 더욱 깊이 있게 논의되고 재정립되어야 할 것이다.

우선, 문화예술교육은 사회구성원의 문화적 감수성을 증진시키고, 사회적 소통능력을 배양하며, 사회구성원 간의 관계맺음과 관계 확대, 그리고 개인의 창의성을 높이기 위해 문화예술의 핵심적 성질인 창의성·수용성·다양성·심미성 등을 계발하기 위한 교육이어야 한다. 사회구성원 스스로 만드는 문화예술은 사회구성원의 일상생활과 삶에 천착하고 조응하며, 따라서 문화예술의 창작과 수용이 통일된 과정이어야 한다. 즉, 문화생태계의 튼튼한 기반이 되는 문화감수성을 배양하는 교육이 되어야 하는 것이다.

또한, 문화예술교육은 과거의 잔존 이데올로기를 극복하는 교육이어야 한다.

권위주의적 문화풍토, 군사문화와 식민주의적 잔재를 의식적으로 극복하고, 민주적이며 자유롭고 창의적인 문화의식을 형성하는 것을 지향해야 할 것이다.

그리고 대중문화예술이 내재하고 있는 산업적·이윤지향적 가치와 대중예술이 사회구성원에게 미치는 부정적 학습효과와 영향을 극복하는 다양성과 미래지향적 가치를 담아내야 할 것이다. 즉, 문화예술교육의 내용에는 대중문화예술이 갖고 있는 부정적 학습효과에 대한 비판적 수용의 가치와 관점이 녹아들어 있어야 할 것이다.

### 3) 문화예술교육 구조의 재정립

정부의 문화예술교육정책이 본격적으로 시행된 지 3~4년 밖에 안 된 시점에서 나타나는 문제점을 극복하기 위해서는 문화예술교육 구조의 재정립에 대한 깊이 있는 연구가 필요할 것이다. 문화예술교육 관련 사업이 급속히 확대되기는 하였으나 교육시행의 양적 확대에 대한 통계만 있을 뿐, 문화감수성의 증진에 대한 성과가 어느 정도였는지를 찾아보기가 쉽지 않다.

그 이유로는 첫째, 문화예술교육의 중심인 학교에서의 문화예술교육이 여전히 근대적 교육의 산물인 입시위주의 틀에 갇혀 있고, 둘째, 문화예술교육의 양적 확대 수준이 전체 국민을 포함할 정도의 공급량을 절대로 가질 수 없으며, 마지막으로 문화예술교육의 성과가 그리 쉽사리 드러나지 않는다는 본질적인 측면도 있음을 주지하여야 한다. 그러나 공급형 문화예술교육정책의 급속한 확대는 공급과 수요의 불일치(특히 질적인 측면에서)를 가져올 수 있고, 이는 자생적 문화예술 활동구조 내에서 수요의 양적 확대를 선도할 촉매로서의 공공정책이 오히려 자생적 문화예술 활동과 교육구조를 지체·약화시키는 역할을 할 수도 있다는 점을 주의해야 한다.

정부주도의 문화예술 교육구조의 확대가 민간부문/자생적인 문화예술교육 체계와의 불균등이 심화되고, 그로 인해서 문화예술교육의 편중과 불안정성이 심화된다면 ‘창의적인 문화시민 육성’이라는 문화예술교육의 중요한 목표는 또 다시 멀어질 수도 있을 것이다. 공교육 체계에서의 문화예술교육과 다양한 계층에 접목하는 민간차원의 문화예술교육이 균등하게 활성화되어 한국 사회의 사회구성원 속에 문화예술교육의 지속성·일상성을 담보하는 것은 매우 중요하

다. 이는 문화예술생태계의 건강성과도 결합하며, 현재의 협소하고 왜곡되어 있는 문화예술계의 생명력 회복에도 결정적인 역할을 하게 될 것이다. 공급 중심, 관(官) 중심, 학교 예능교육 중심의 문화예술교육 구조의 불안정성이 극복된다면, 자생적으로 이루어지던 문화예술교육이 현재 보다 더욱 활성화되고 문화예술생태계의 구축과 더불어 문화예술구조의 다양성과 안정성이 담보될 수 있을 것이다.

#### 4) 문화예술교육의 내용 재정립

현재 문화예술교육은 안정적인 기반 조성과 교육커리큘럼 개발을 향하여 다양한 시도와 실험, 그리고 연구가 진행 중이다. 문화예술교육의 방향을 좀 더 구체적으로 설정하기 위해서는 이러한 교육커리큘럼의 내용적 분석 과정이 동시에 진행되어야 한다. 문화예술교육의 교육내용에는 어떠한 교육철학이 담겨져야 할 것인지, 기존의 문화예술교육 속에 담겨있는 구시대의 가치관과 이데올로기를 어떻게 극복해낼 것인지, 현재의 문화적 요구와 시대적·사회적 지향을 어떻게 담아낼 것인지, 문화산업구조가 초래하는 한계와 왜곡을 문화예술교육에서는 어떻게 극복할 것인지, 교육방법론은 어떻게 설정해야 할 것인지, 문화예술동아리의 상황과 단계에 맞는 교육내용은 어떻게 설정할 것인지 등과 같은 수많은 분석과제가 앞에 놓여있다.

문화예술교육은 궁극적으로 한국사회 사회구성원 전체를 대상으로 하지만 결코 전체 사회구성원을 교육할 수 있는 체계를 갖추지는 못하고 있다. 2006년 문화향수 실태조사에서 보았듯이 문화예술교육 경험률이 7.7%이고, 2007년 6월 문화관광부에서 발표한 「문화예술교육활성화 중장기전략(‘07~‘11)」에서는 2011년 20%이상으로 문화예술교육 경험률을 확대하겠다는 정책목표를 제시하고 있다. 다른 측면에서 보자면 문화예술교육 체계에 포함되는 사회적 정책목표가 온전히 달성되더라도 그 참여 비율이 전체 사회구성원의 20% 범주에 머문다는 것이고, 나머지 80%의 사회구성원은 문화예술교육 체계 밖에 존재하게 된다는 것이다. 이들 80%의 사회구성원들에게는 대중문화예술이 큰 영향력을 미치게 되는 것이 현실이다. 때문에 대중문화예술의 획일적이고 상업적인 영향력과 학습효과를 극복하고 올바른 문화적 관점과 창의적 예술관을

형성하기 위해서 대중문화예술의 비판적 수용은 문화예술교육이 담아야 할 중심 내용 중 하나일 것이다. 이러한 관점에서 현재 진행되고 있는 문화예술교육 내용 분석의 한축이 형성되어야 할 것이다.

## 5) 문화예술교육 활동 이후의 환경조성

문화예술교육 참가자와 경험률을 확대하는 것은 매우 바람직하지만, 교육 이후의 방안에 대해서는 아직 그 내용이 형성되어 있지 못하다. 문화예술교육은 일정한 시기를 설정하여 이루어지고(3개월, 6개월, 1년 단위), 한 기수(차수)의 교육이 끝나면 다음 교육생을 받아 교육이 이루어지는 방식으로 진행되는 것이 일반적인 형태이다. 한 기수(차수)의 교육을 받은 교육생들은 교육의 성과가 개인의 노력으로 연결되어 스스로 문화예술 생활의 폭과 질을 높여나가거나, 다른 교육과정에 참여하여 자신의 문화적 요구와 관심을 계속 지속시켜나가거나, 그것도 아니면 문화예술교육 이전의 상태로 다시 돌아간다. 문화예술교육 과정 중에서는 교육 참여자로서 관심을 받게 되지만 교육 이후 교육 참여자들이 어떠한 실천을 하는가는 문화예술교육 정책의 범위에서 빠져있는 것이다. 그런 점에서 문화예술교육 정책은 교육 이후의 과정에 대한 대안도 설계해야 할 것이다.

문화예술교육 이후의 과정에서 주목해 보아야 할 지점은 그들이 지속적으로 자신의 역량과 생활의 질을 높여나갈 수 있는 근거지를 만들어 주어야 한다는 점이다. 즉 활동의 기반이 되고 활동의 지속성을 담보하는 조직적 근거가 형성되어야 한다는 것이다. 이런 점에서 문화예술동아리는 문화예술교육 이후 자기활동의 근거지로서 매우 중요한 의미를 갖는다. 따라서 문화예술교육 과정에 참여한 참가자들이 교육 이후 문화예술동아리로 연결될 수 있도록 문화예술교육 과정 설계 시부터 고민하고 스스로의 문화예술동아리 활동을 만들어 나갈 수 있는 교육내용이 설정되어야 할 것이다. 또한 문화예술동아리 활동에 대한 공간과 내용을 지원할 수 있는 지원체계가 구축되어야 할 것이다.

### 3절 문화예술교육의 전망과 방향

#### 1. 문화예술교육의 전망

문화관광부에서는 2007년 6월 「문화예술교육활성화 중장기전략('07~'11)」을 발표하였다. 「문화예술교육활성화 중장기전략('07~'11)」에서 제시하고 있는 비전과 목표는 다음의 <표 4-14>와 같다.

「문화예술교육활성화 중장기전략(07~11)」의 목표를 요약한다면 문화예술교육 참여자 수를 현 30만명 수준을 2011년에는 70만명으로 끌어올리고, 문화예술교육 경험률을 20%(현 7.7%) 이상으로, 기초예술관람율을 40%(현 23.64%) 이상으로 확대한다는 것이다. 이러한 「문화예술교육활성화 중장기전략(07~11)」은 현재의 문화예술교육 현실을 대폭 확대한다는 정책의지의 표현이라 볼 수 있다.

위의 정책방향에 비추어볼 때 향후 문화예술교육에 대해 다음과 같이 전망할 수 있다. 우선, 현재까지의 관 주도성 공급형 문화예술교육 정책과 사업은 향후에도 지속된다는 것이다. 기존 문화예술교육 정책의 수립과 진행과정에서 제기된 문제에 대해 일정한 보완이 진행되겠지만 이에 대한 정부의 기본 관점은 도리어 양적, 질적 확대를 위한 정부의 역할 강화에 맞추어져 있다. 둘째, 현재의 학교문화예술교육 중심의 문화예술교육 정책이 유지되면 여전히 문화예술교육의 사회적 확대는 쉽지 않을 것이다. 이는 문화예술교육에 대한 정부의 인식이 일자리 창출(예술강사제)과 양극화해소(취약계층 문화예술교육)라는 기본 틀에 놓여있는 것과 깊은 관계가 있어 예산 확보가 용이하지 않다는 의미이다. 셋째, 이러한 제약 때문에 문화예술교육의 내용과 방법 등이 일정한 국민 계도 형태를 나타낼 수밖에 없다. 생활 속에 천착한 문화예술교육이라기 보다는 내용의 적시성, 방법의 과학성 등 개량화, 성과화하기 쉬운 지표 중심의 교육활동이 전면에 배치될 것이다. 넷째, 전문인력 양성을 둘러싼 다양한 활동이 전개될 것이다. 현재 문화예술교육을 위한 전문가 및 교강사의 양과 질은 높지 않은 편이다. 따라서 이들에 대한 체계적인 지원과 발굴 및 양성은 문화예술교육 사업을 유지하는데 있어 매우 중요한 문제가 되고 있다. 이를



해결하기 위해 대학이나 대학원에서 관련 학과의 설립이나 사설 아카데미의 강화 등 다양한 활동이 전개될 것이다.

<표 4-14> 문화예술교육 활성화 중장기 전략의 비전과 목표<sup>50)</sup>



50) 문화관광부, 「문화예술교육활성화 중장기전략(07~11)」, 2007

## 2. 생태계적 순환고리 안의 문화예술교육의 방향

### 1) 생태계적 관점의 문화예술교육

생태계적 관점에서 문화예술교육은 모든 인간이 가지고 있는 인간의 본성을 독려하고, 사회 속에서 창조적 에너지의 흐름과 그 흐름의 유기적인 연관관계를 강화하는 중요한 활동이다. 문화예술교육은 이미 개인의 창조성을 강화하고 사회적 소통능력을 향상하는 활동으로 규정되고 있으며, 이것이 인력양성 정책, 사회통합정책 혹은 실업정책으로 현실화되는 것도 이러한 문화예술교육이 가지고 있는 인간 본성애의 충실성과 깊은 관계가 있다. 이러한 문화예술교육의 기능에 따라 문화관광부가 아닌 타 정부부처에서도 문화예술교육 사업을 다양한 각도에서 해석하고 이를 부처 사업에 적극 반영하고 있다.<sup>51)</sup> 물론, 다양한 사업에서 문화예술활동에 대한 중요성이 부각되고, 재해석된다는 것은 매우 중요한 일이며, 우리사회가 보다 풍요로워 진다는 반증일 것이다. 그러나 안타까운 것은 이러한 활동에 문화예술이 단순한 감기약과 같은 종류의 처방으로 존재한다는 것이다. 문화예술이 인간 생존의 문제가 해결되는 순간 중요하게 부각되는 이유는 인간이 가지고 있는 본성이 인간을 사회 속에 존재하게 하기 때문이라는 것은 긴 설명이 필요하지 않은 문제이다. 때문에 문화예술이 박물관이나 교과서, 혹은 정책 처방에만 존재하지 않고 생활과 삶 속에 이미 어떠한 형태로든 존재한다는 인식부터 수용하는 것이 생태계적 접근의 가장 중요한 포인트가 될 것이다.

본 연구는 문화예술계 역시 다른 일반 인간 활동과 마찬가지로 인간에너지의 흐름을 유지하고자 하며, 이러한 흐름이 연결되고 망을 이루는 등 유기적인 결합과 순환이 이루어지고 있다는 대전제를 바탕으로 문화예술교육에 접근하였다. 때문에 이를 생태계적 관점이라는 표현으로 정리하였고, 문화예술교육은 문화예술계의 순환구조에 순기능을 하는 방향으로 그 위치와 역할을 정립할 필요가 있음을 확인하였다. 문화예술교육과 관련된 기본적인 순환 고리(chain)는 국민의 문화예술교육(체험) 활동에서 발표로, 다시 창작 및 심화교

51) 예를 들어 2007년 보건복지부에서는 전국 지역아동센터에 아동복지교사 파견 사업을 시행하고 있는데, 여기에 예능 부문 교사도 포함되어 있다.

육(동아리)으로 이어져 차후 전문적인 문화예술의 감상과 소비, 전문예술창작 활동 활성화, 전문 문화예술인 양성, 문화예술 창작 활동, 문화예술교육 활동, 국민의 문화예술교육 활동 및 문화예술 소비 활동으로 이어지는 흐름으로 볼 수 있다. 각 활동은 다른 활동으로 연계되고 확장되는 등의 망(web)을 형성하고 있어, 문화예술교육의 순환 고리는 이내 문화산업, 문화예술창조, 문화예술 공간 등 문화예술생태계의 유기적 망으로 확장된다.

## 2) 생태계적 관점에서의 문화예술교육의 방향

문화예술교육 활동과 사업은 생태계적 순환고리에 위치하고 있으며, 문화예술교육정책이 그러한 순환구조에 순기능하도록 배치하는 것이 매우 중요하다. 이러한 지점에서 생태계적 관점에서의 문화예술교육의 중요성이 존재한다. 생태계적 관점에서의 문화예술교육의 방향은 다음의 몇 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 문화예술교육이 일상의 삶의 관점에서 출발해야 한다는 점이다. 문화예술이 가지는 일상과의 거리는 삶의 휴식과 생활의 이완을 가져오지만, 이는 일상과 거리를 둔 활동을 의미하는 것이 아니다. 특히 문화예술교육은 일상과 긴밀히 결합되어, 삶과 생활 속에 존재해야 한다. 예컨대, 직장이나 생활상의 지역, 사이버상의 지역 등 친밀한 장(場)에서 주된 관심의 영역을 공유하고, 희망과 필요에 따라 교육지원을 받을 수 있어야 한다. 문화예술교육이 일정한 목적(인력양성, 양극화해소, 실업정책 등)을 달성하기 위해서는 그러한 필요성이 제기된 사회 여건의 변화 없이는 어떠한 활동이나 사업도 성공할 수 없다. 물론, 목적을 달성하기 보다는 목적을 보여주는 정도의 강도를 가진 사업이라면 경우가 다를 것이다. 문화예술교육은 일상의 삶 속에서 의식과 습관의 변화 및 관심의 증대 등 보다 근본적인 접근을 전제하지 않으면 어떠한 영향도 미칠 수 없다. 바로 생태계적 접근의 가장 중요한 의미는 일상성의 획득이 될 것이다.

둘째, 문화예술동아리의 수와 내용의 활성화는 문화예술생태계에서 매우 중요하다. 생활 속의 문화예술동아리의 수가 확대되고 내용이 풍부해진다는 것은 곧 문화예술생태계가 건강하다는 반증이 될 것이다. 문화예술동아리는 문화예술교육의 결과로 만들어졌거나 기존에 일정한 내용을 공유하고 있는 사람

들의 공동체로서, 일상 속에서의 문화예술의 향유 뿐 아니라 구성원 스스로의 창작 활동을 진행할 수 있다. 문화예술동아리는 주거지, 직장, 학교, 지역문화 기반시설, 박물관, 미술관, 상업단체, 미술단체, 도서관, 체육관, 의료 등 공공 서비스 기관과 노동자, 실직자, 은퇴자 그룹 등 이해를 공유하는 모든 곳에서 만들어 질 수 있다. 이러한 활동은 개개인의 정체성을 찾는 것은 물론 사회적 소통과 문화예술의 수요확대 및 전문예술인의 창작활동의 밑바탕이 되는 것이다.

셋째, 문화다양성의 관점에서 내용의 변화가 이루어져야 한다. 이미 서술하였듯이 문화예술교육이라는 틀에는 전 국민의 일부밖에 수용할 수 없다. 더 많은 사람들이 마스크 등 미디어에 의한 문화예술교육 참여자이며, 이것의 전 파자이다. 뉴미디어로 대표되는 새로운 디지털 환경에서의 변화가 존재한다 하더라도 전통적 의미의 구미디어는 여전히 사회 전 분야에 막강한 영향력을 행사하고 있고, 사람의 의지와 판단, 감각의 표출 방식 등 미시적인 생활의 부분까지 그 영역을 확장하고 있다. 때때로 헐리우드식 블록버스터 영화 한 편이 영상을 통한 국민들의 문화향유 전반을 장악하기도 하는 문화적 쏠림의 블랙홀로서 작용하기도 한다. 따라서 문화예술교육은 문화다양성의 관점에서 다양한 문화예술적 실험이 가능해야 하며, 이것을 독려하는 방향으로 전개되어야 한다.

이러한 측면에서 문화예술교육의 정책 방향은 좀 더 생태계 선순환구조에 조응하는 방식으로 전환될 필요가 있다. 우선, 문화예술지원정책에 있어 공급형 지원정책을 지양해야 한다. 공급형 정책은 계도성을 띤다. 정책에 참여하고자하는 모든 문화예술 활동인력은 정책이 요구하는 바를 파악하고 이에 부응하는 활동을 하여 정책적 혜택을 확대하고자 한다. 실제 문화예술계는 경제적 자립구조가 매우 취약하여 이러한 지원정책에 관심이 쏠릴 수밖에 없다. 이러한 방식의 지원정책은 정부의 문화정책이 원하지 않더라도 정부가 가지고 있는 일정한 사업의 모델이나 프로그램의 내용을 확장하는 것을 의미한다. 이는 지원을 하면 현장이 사라지고 지원이 거둬들수록 다양성이 축소되는 결정적인 이유이다. 따라서 지원방식에서 일단 전환이 이루어져야 한다. 관리와 평가의 관점이 아닌 생태계적 순환구조에 순응하는 구조를 구성하기 위해서는 지원정책의 대부분이 수정되어야 할 것이다.

둘째, 문화예술교육의 주된 활동을 전 사회적인 활동으로 전환해야 한다. 현재 학교교육과 사회취약계층 중심의 문화예술교육은 일정한 한계를 가지고 있다. 실제 우리사회의 구조를 기초로 생태계적 측면에서 문화예술교육을 바라보면, 사회전반의 의식과 습관의 변화 등과 같은 기본적인 여건의 확보가 가장 중요하다. 학교를 중심으로 한 청소년 문화예술교육은 그 중요성이 명확하지만 사회인식의 변화 없이는 입시제도의 한계와 부모들의 이해 부족 등으로 효과적인 정책 수행이 쉽지 않다. 또한 사회취약계층에 대한 문화예술교육 역시 사회경제적 원인을 가지고 있는 소외계층의 문제에 대해 매우 무기력할 수밖에 없다. 사회 전반의 인식변화, 다양성에 대한 존중과 공동체적 소통능력의 함양 등 전사회적인 문화적 접근의 학습과 훈련이 전제되지 않으면 이러한 사업의 정책적 의미는 실제 높지 않을 것이다.

셋째, 매개자 양성과 문화예술교육 방식의 다양성을 확보해야 한다. 문화예술 전문인력은 일상적으로 문화예술교육을 실행하고 있다. 문화예술교육정책이 공공의 영역에서 중심을 잡기 전부터 문화예술교육은 공공문화예술기관, 유통센터, 복지관 등에서 수행되어왔고, 예술경영 측면에서도 관객개발이라는 개념으로 수행되어 왔다. 그러나 전문인력을 양성하는 대학에서는 비단 문화예술교육 분야 뿐 아니라, 구체적인 현장의 요구와 필요에 대한 수용력이 높지 않았다. 문화예술 전문인력이 현장에서 수용되지 못하고<sup>52)</sup> 현장의 요구가 전문인력 양성에 반영되지 못하는 순환의 단절은 새로운 전문인력 양성시스템을 만들었다. 이것이 1990년대 초반부터 활성화된 문화기획아카데미<sup>53)</sup>다. 전문인력 혹은 문화예술매개자의 확보는 매우 중요하며 이들의 소양과 능력은 문화예술생태계의 순환을 원활히 하는데 기여할 것이다. 그러나 이들에 대한 양성과 이들이 만들어가는 문화예술교육은 매우 다양하고 끊임없이 변화를 수용하는 방식이어야 한다. 문화예술전문인력이 문화관리사처럼 양성되든지, 문화예술교육이 마치 교육과정 개발처럼 공학적으로 접근된다면 이는 매우 위험하며, 하지 않는 것이 더 나쁘지 않은 결과를 가져올 수 있다는 점에 주의해야 할 것이다.

---

52) 2장 참조.

53) 다움아카데미, 민예총아카데미, 한계레문화센터 등이 현장의 요구에 부응하여 새로운 전문인력 양성기관으로 부상한 것은 우연이 아니다.

## 4장 생태계적 관점에서 본 문화예술교육 사례

- \_ 예술교사들이 스스로 운영하는 ‘신나는문화학교’
  - \_ 전통놀이문화의 재창조, ‘연극놀이터 해마루’
  - \_ 모두가 예술가, 공공문화개발센터 유알아트
    - \_ 지역의 작은 학교, ‘밀머리미술학교’
    - \_ 사회적 기업 꿈꾸는 ‘노리단’
  - \_ 사랑방클럽 조사연구, ‘성남문화재단’
- \_ 투쟁의 공동체를 문화공동체로, ‘성미산 마을만들기’
  - \_ 노인들의 영화만들기, ‘창작영화인모임 창시’
  - \_ 작은 단위 지역문화센터, ‘광주 북구 문화의 집’

## 4장 문화예술교육의 대안적 시도들

앞서 3장에서 서술한 문화예술생태계적 관점은 문화예술교육을 바라보는 새로운 시각과 정책방향을 제시하고 있다. 오늘날 대한민국 문화예술계의 화두는 ‘문화예술교육’이라고 해도 과언이 아닐 만큼 다양한 정책과 사업이 추진되고 있다. 입시위주의 교육 현실에서 정부의 정책적 지원을 바탕으로 문화예술교육의 물꼬를 튼 것은 그 자체만으로도 의미 있고 반가운 일이다. 이러한 시도 뒤에는 오랫동안 문화예술교육에 종사했던 민간의 역량과 정책적 요구가 반영되었다고도 볼 수 있다. 그러나 최근의 경향을 살펴보면 정책 입안자들과 집행자들에 비해 직접 문화예술교육에 종사하는 예술 교사들의 의견은 소수 반영하는 데 그치고 있다. 이들 예술 교사들이 최근 문화예술교육단체협의회를 만들고 스스로 제 목소리를 내려는 움직임이 있다. 이들의 목소리는 교육을 담당하는 한 주체로서 소통과 지원방식 중심의 문제를 제기하는 것으로 보인다.

5장은 직접 문화예술교육을 담당하고 있는 단체 혹은 기관 중에서 생태계적 관점에서 활동 자체가 결과가 유의미하게 해석될 수 있는 대안적 사례들을 간추려 보았다. 총 9가지 사례 중에는 직접 인터뷰를 통해 정리한 사례도 있으며, 일부 사례는 프로그램을 직접 진행한 단체의 발표문을 정리한 것이다.

### 1. 예술교사들이 스스로 운영하는 ‘신나는 문화학교’

‘신나는 문화학교’는 문화예술교사들의 주체적 조직이 만들어진 사업이라는 점에서 문화예술교육에서 예술인이자 교사의 역할을 담당해야 하는 문화예술교사들의 역할과 존재기반 등의 문제를 보다 명확하게 살펴보는 사례이다. 문화예술교사가 문화예술교육 과정에 보다 창조적인 매개자로서 자리 잡고, 이것이 문화예술생태계 순환과정에 원활하게 촉매작용을 할 수 있어야 할 것이다.

## 1) 신나는 문화학교

<신나는 문화학교>는 2004년 실업극복국민재단이 주최하고 ‘문화예술일자리만들기사업단 자바르떼’가 주관한 사업으로 시작하였다. 사업단이 신나는문화학교교사협의회와의 협력을 통해 신나는 문화학교 사업을 추진하였다. 이는 예술교사의 주체적 참여가 보장되었다는 점과 경제적으로 어려운 예술가들의 일자리를 지원한다는 점, 그리고 지역의 저소득아동, 청소년, 성인들을 위한 문화예술교육을 시행한다는 의미를 동시에 지니고 있다. 즉, 예술가들의 사회적 일자리 개념을 적용하는 일종의 시범사업과 같은 성격을 지니며 시작했다고 볼 수 있다.

그러나 1기가 끝날 즈음 실업극복국민재단의 예산지원이 불투명해지고 사업 자체의 지속이 어려운 상황 속에서 신나는문화학교교사협의회는 문을 닫아야 하는 위기를 맞이했다. 그러나 예술 교사들의 열의와 참여 기관의 일부 예산 부담으로 2기 문화학교를 진행할 수 있었다. 재정적 어려움을 극복하는 과정에서, 2005년 교사들 스스로 운영의 주체가 되어 신나는문화학교교사협회를 구성하고 현재까지 <신나는 문화학교>를 운영하고 있다.

“해당 단체들은 문화학교의 지속을 바랐다. 자바르떼 회원들도 마찬가지였다. 문화교육 활동 자체가 좋아 예산이 확보되지 않아도 좋으니 계속하겠다는 이들이 대부분이었다. ‘신나는 문화학교’ 2기는 그렇게 시작됐다. 급여를 받지 못하지만 교사들은 50명에서 71명으로 오히려 늘었다.” (《한겨레신문》 2005년 6월 28일)

신나는 문화학교의 위기를 극복한 동력은 교사 스스로에게서 나왔으나 그들은 문화예술일자리만들기사업을 통해 지원받고 교육받은 교사였다. 그렇다면



선발, 교육, 재교육의 어떤 과정에서 이러한 동력과 소통이 일어났는지 살펴보자.

## 2) 신나는 문화학교를 주목하는 이유

문화예술교육을 논하며 점차 중요한 문제로 떠오르고 있는 것이 ‘예술 교사’이다. “교육의 질은 교사의 질을 넘지 못한다”는 잘 알려진 문구처럼 문화예술교육의 매개자이며, 문화생태계에서 중요한 영역을 담당하는 예술 교사들의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다. 그러나 그러한 중요성에도 불구하고 ‘예술 교사’인지 혹은 ‘예술 강사’인지조차 애매한 이들은 그 명칭만 큼이나 불안정한 위치를 차지하고 있다. 이들은 스스로 문화예술교육을 담당하는 주체인 동시에, 국가의 지원을 받는 강사풀제에 지원하는 객체이며, 스스로 문화예술교육을 기획하고 집행한다. 아울러 문화예술교육진흥원 주최의 각종 평가와 교육, 연수의 대상자이기도 하다.

생태계적 관점에서 보았을 때 교사는 매개자이다. 자연생태계에서 에너지의 근원이 태양에너지이듯, 문화예술생태계에서는 인간의 본성이야말로 억제할 수 없는 본원적 에너지이다. 이러한 에너지를 통해 문화적 향수능력, 문화감수성, 문화생산능력과 같은 다양한 문화적 유기물이 생성되는데, 예술 교사는 이러한 과정을 촉매하는 매개자이다. 다양한 문화적 유기물은 문화예술생태계 선순환 구조의 동력이 된다. 따라서 예술 교사는 이러한 문화적 유기물을 생성시키는 데 없어서는 안 될 문화예술생태계의 중요한 고리이다.

신나는문화학교교사협회의 사례를 통해 문화예술생태계의 중요한 매개자이며 주요 고리인 예술 교사들이 스스로의 자발성을 키워내며 문화예술교육의 주체로 설 수 있도록 하기 위해서는 어떠한 과정과 체계가 필요한지 살펴볼 수 있다.

정책 집행단위 맨 위로부터의 일방적 전달과 지원 속에서는 문화예술교육의 본래 의미는 제대로 전달될 수 없다. 문화예술교육은 “사물에 대한 본성적 인식이나 대상에 대한 상상적 사고의 확대, 이러한 인식과 사고에 기반한 창의적 활동의 강화, 문화적 활동이 유도하는 소통적 상호관계, 반성적 사고 등을 더욱 강화함으로써 개인과 사회의 성숙과 발전을 이끌어내려는”<sup>54)</sup> 노력이기

때문이다. 상호 소통, 창의적 활동, 본성적 인식 등의 본질을 내포한 문화예술 교육이 지원 체계와 예술교사 참여방식이 일방적이고 중앙집중적이라면 과연 문화예술교육의 본질을 잘 담아낼 수 있을지 의문이다. 일방적이고 중앙집중적 방식, 즉 공급자 주도의 지원정책은 과거 예술가 지원, 무형문화재 지원 등에서 이미 경험했으며, 그 결과는 향상되지 않는 문화향수실태조사를 통해 짐작할 수 있다.

문화예술교육의 지원이 어떠해야 하는지, 또한 예술교사들이 어떻게 참여해야 하는지 단언하기 어렵다. 그러나 문화예술교육의 가장 중요한 매개자인 예술교사들이 자발적으로 소통하거나 결정하지 않고, 정책의 수혜자가 되어 위에서 요구하는 틀에 맞추어 그저 ‘참여’하는 정도에 그친다면 문화예술교육의 미래는 결코 밝지 않다고 단언할 수 있다.

신나는문화학교교사협회는 직접 문화예술교육사업을 진행하고 있는 단체이다. 즉, 교사를 선발하여 일정 기간의 교육 및 연수를 진행한 후 이를 마친 교사를 필요로 하는 기관에 파견해주는 역할을 담당하고 있다. 이러한 역할은 비록 그 규모의 차이에도 불구하고 한국문화예술교육진흥원과 유사하다고 볼 수 있다. 그러나 문제해결에 대한 인식, 인력운영, 운영 및 관리 시스템, 조직구조 등에서 중요한 차이점을 발견할 수 있다. 이러한 차이가 바로 신나는 문화학교를 주목하는 이유이다.

### 3) 신나는 문화학교의 교육이념과 목표

“신나는 문화학교는 사회의 소외계층에게 창작체험 문화예술교육 프로그램을 통하여 문화를 수동적으로 접촉하는 수혜자가 아니라 문화를 창조하고 향유하는 주체로서 자신의 문화적 욕구를 충족하고, 사회생활 속에서 자신을 문화적으로 표현 할 수 있도록 예술적 취향을 발굴하며, 건강한 문화생활을 영위할 수 있는 기반 내용을 제공하여 소외 계층의 문화생활의 질을 높여내는데 그 목적을 둔다”

교육 목표는 다섯 가지로 첫째, 문화예술인의 사회적 일자리 모델 창출. 둘

---

54) 김세훈 외 (2004), 「문화예술교육 중장기 발전방안 연구」, 한국문화관광정책연구원. (28쪽)

째, “찾아가는” 문화예술교육을 통한 삶의 질 향상. 셋째, 지역 내 전문 인력 발굴과 네트워크 구축. 넷째, 문화예술교육 전문인력 양성. 마지막으로 예술치유를 통한 사회 통합적 기능이다.<sup>55)</sup>

신나는 문화학교 사업 내용 중 가장 중요한 교육사업을 살펴보면 저소득층 아동, 청



안산 출놀이 교실  
으랏차차 방과후  
신나는문화학교 안산 도자기교실 수업모습



서울하루کم프, 인천발표회 사진

소년, 성인 대상의 문화예술교육으로 문학, 다큐멘터리 제작, 사진, 연극, 풍물, 만화, 미술, 춤, 노래, 도자기, 악기 교실(피아노, 바이올린, 오카리나, 하모니카, 기타, 드럼, 단소) 등의 장르를 다루고 있다.

55) 「신나는 문화학교 1기 사업백서」, (21쪽)

#### 4) 신나는 문화학교 교사 선발과정 및 교육, 재교육

##### (1) 선발 자격

신나는 문화학교의 교사 선발 조건은 한국문화예술교육진흥원의 콘텐츠 모집과는 차이를 보이고 있다. 즉, 대학 관련학과 졸업자의 지원 대상 제한이 없으며, 장르를 나눠서 선발하지 않는다. 또한 정교사와 신규교사(보조교사)를 나눠서 선발하는데 사전 경험자만을 정교사로 선발하고 신규교사는 일정 기간의 모니터링과 교육을 거쳐 정교사로 교육을 담당할 수 있게 된다. 또한 장르 활동경력자는 5년 이상의 경력이 필요한데 반해 문예교육경력자는 2년의 경험이 필요하다. 예술적 전문성을 대학이외의 장소에서 쌓을 가능성을 인정하며, 개별 장르 경력보다 교육 분야의 경력에 가중치를 둔다는 사실은 매우 유의미하게 해석될 수 있다. 또한 대학 이외의 장소에서 전문성을 연마할 수 있다는 사실에 대하여 폭 넓게 해석하고 있다.

<표 5-1> 신나는 문화학교 교사의 자격 조건 및 역할

	정교사	신규교사	비고
자격	장르활동 경력 5년 이상, 문예교육경력 2년 이상인 자	신규교사(보조교사)의 경우 문예교육에 전망을 가진 장르 활동(기획 포함) 종사자.	교육이념에 동의하고 일정참여 의무, 문화예술교육을 성실히 참여할 사람
역할	1주일에 3개 교실 교육을 담당하고 정기적인 교사회의 및 교사워크숍에 참여하고 교안과 교육일지 작성을 한다.	해당 주 5~6개의 장르 교실에 우선 배치되어 보조교사로써의 역할을 수행하고 모니터링	

<표 5-2> 한국문화예술교육진흥원의 콘텐츠 모집

분야	교육과정	지원자격 기준
국악	교과 재량활동	○국악 관련학과 4년제 대학 이상 졸업자
	특별활동 동아리	○국악 관련학과 2년제 대학 졸업자 혹은 국악 관련학과 4년제 대학 졸업(예정)자 이상 ○국악분야 무형문화재 전승자 및 이수자 중 학교교육에 적합한 자 ○국악 관련 10년 이상 활동자 중 학교교육에 적합한 자

연극	교과 선택교과 재량활동 특별활동 동아리	○연극 관련학과 2년제 대학 졸업자 혹은 연극관련학과 4년제 대학 졸업(예정)자 이상 ○연극분야 10년 이상 경력자(최근 3년 이내 활동한 자)
영화	선택교과 재량활동 특별활동 동아리	○영화 관련학과 4년제 대학 이상 졸업(예정)자 ○현장 영화인 3년 이상 경력자
무용	교과 재량활동	○무용학과 4년제 대학 이상 졸업자(중등교원 2급 자격증 소지자)
	특별활동	○ 무용학과 4년제 대학 이상 졸업(예정)자
만화 애니 메이 션	선택교과 재량활동	○만화애니메이션 관련학과 4년제 대학 이상 졸업(예정)자 ○만화애니메이션 관련학과 2년제 대학 졸업자 중 2년 이상 현장(교육, 산업) 경력자 ※미술, 디자인, 영상, 미디어 전공 등 포함
	특별활동 동아리	○ 10년이상 만화애니메이션 현장(교육, 산업) 경력자 ○ 만화애니메이션 관련학과 2년제 대학 이상 졸업(예정)자

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

## (2) 교육 시작 전 교사 워크숍

교육 시작 전, 선발된 정교사들은 4차에 걸친 워크숍에 참가하여 교육론 및 세부사항을 교육받는다. 여기에서는 교안 작성과 같은 실제적인 교육 뿐 아니라 문예운동론, 대중교육론과 같은 이론교육이 포함되어 있으며, 교사 교육과 프로그램 구성에 있어 문화교육적 관점을 발견할 수 있다. 또한 신규교사들만을 대상으로 3차에 걸친 워크숍 외에 또 다른 4회의 워크숍을 진행하였는데, 이는 신규교사들을 꾸준히 교육하여 정교사를 배출해내겠다는 의미로 파악된다.

전체교사 워크숍 프로그램을 살펴보면 실제 교사들이 수업을 준비함에 있어 필요한 실용 교육 내용이 보조교사 워크숍에 비해 월등히 많은 것을 알 수 있다. 이는 정교사들로부터 당장 교육에 투입되어야 하는 상황의 실제적인 필요가 제기되고, 또한 교사 모집 시 신나는 문화학교의 이념에 공감하는 교사들이 다수 지원, 선발되었기 때문에 문화예술교육에 대한 기초적인 이해의 필요

도가 높지 않기 때문이라고 해석할 수 있다. 이러한 워크숍이 끝나고 교육이 시작되면 교사들은 월 1회 정도의 교안개발 워크숍에 참가하게 된다. 이러한 과정을 통해 통합 교안이 개발되고, 그 성과를 모아 교사 대상 핸드북을 만드는 등의 활동이 이어진다. 이러한 워크숍 이외 지역의 교사들이 요구하면 언제든지 그 지역의 교사들을 대상으로 교육이나 워크숍이 실시된다. 또한 예술 교사들을 대상으로 한 각종 설문, 지역 네트워크를 통한 교사의 요구 파악 등을 통해 교사들이 필요로 하는 부분에 대한 워크숍이 자주 열린다. 2006년에는 예술치료기법 교육에 대한 요구가 큰 비중을 차지하는데, 이는 수업 진행 시 수강생들이 자신의 고민과 상처를 드러내는 데, 이에 대해 마땅한 해결책이 없는 예술교사들이 예술치료방법론에 관심을 가지게 된 것으로 파악된다. 이런 요구에 따라 2006년 워크숍에는 예술치료방법론에 대한 교육이 많이 시행되었다. 또한 지역 내 교사회의를 통해 각종 요구를 취합하여 교사 워크숍과 재교육 등을 실시하기도 한다. 이러한 각종 교육들은 교사들의 현실적인 고민을 해결할 수 있는 교육적 방법론이나 예술치료 기법 강의 등으로, 주로 학생들의 자발성과 창의성을 끌어내는 방식에 초점을 맞추고 있다. 무엇이 필요하고 어떤 내용의 교육을 받고 싶은지, 아래로부터 조직되고 준비되는 교육이며, 의무사항이 아니라 교사의 권리인 셈이다. 이것이야말로 신나는 문화학교의 가장 큰 장점이자 특징이라 할 수 있다.

<표 5-3> 신나는 문화학교 전체교사 워크숍 교육 주요 내용

내용	강사	시간
대중문예교육론	신재걸 노동자교육센터 부대표	90분
교안 작성법	박양희 노동자 교육센터 운영위원	2시간
대중강좌 운영방법론	박정열 교육연극집단 해마루 대표	4시간
장르별 교육프로그램 구성 토론	참가자(교사)	5시간
장르별 교안 토론	참가자(교사)	15시간
강의실습	참가자(교사)	6간

<표 5-4> 신나는 문화학교 신규교사 워크숍 교육 주요 내용

내용	강사	시간
문예운동사	박인배 한국민족예술인총연합 이사	2시간
문예운동론	신재걸 노동자교육센터 부대표	3시간
한국 사회 문화지형	이영미 한국예술종합학교 한국예술연구소 연구원	2시간
장르에 대한 이해	참가자(신규교사)	7시간
사례교육	참가자(신규교사)	2시간
문예운동에 대한 나의 생각	참가자(신규교사)	2시간

### (3) 재교육 및 교안 연구

<표 5-5> 2006년 신나는 문화학교 워크숍 일정 및 내용

2006. 4 - 전체교사 워크숍(교안마련 및 교사 재교육)
2006. 6 - 교안개발 워크숍 1차 미술교육
2006. 7 - 교안개발 워크숍 2차 연극교육/교안개발 워크숍 3차 음악교육
2006. 8 - 전체교사 여름 워크숍-중간평가 및 교사 연수 프로그램 진행
2006. 9 - 교안개발 워크숍 4차 풍물교육
2006.10 - 교안개발 워크숍-통합교안개발프로그램 기획
2006.11 - 통합교안개발 워크숍
2006.12 - 통합교안개발 워크숍 교재발간 (교사용 핸드북-신나는문화학교 만들기)
2007.1 -3기 평가 워크숍

신나는 문화학교에서 가장 주목할 점 중 하나는 강사교육 및 재교육 시스템이다. <신나는 문화학교>는 교사 선발, 재교육 및 양성과정에 상당한 시간을 투자하는 데 역점을 두고 있으며, 한 달에 1회의 지역 교사모임을 통해 교안 지도, 모범사례 공유 등의 과정을 거친다. 이러한 워크숍은 “지속적으로 교사의 자질을 향상시키고, 대상에 대한 연구와 교안개발을 통해 전문성 강화 및 여러 장르에 대한 이해와 주제별 통합교안 개발을 목적으로 하고 있다.”<sup>56)</sup> 또

한 워크숍을 통한 결과물은 교사용 핸드북으로 제작되어 내부 자료로 사용된다.

<표 5-6> 교사용 핸드북 목차 및 내용

첫째 마당	<p>□ 놀이 매뉴얼</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 수업초반에 응용할 수 있는 놀이</li> <li>2. 수업중반 분위기 전환을 위한 간단한 놀이</li> <li>3. 상대방과 의사소통하며 이해하기</li> <li>4. 공동체 의식과 협동심 기르기</li> <li>5. 표현력과 창의력 기르기</li> </ol>
둘째 마당	<p>□ 교사-학생 간 의사소통방법에 관한 설문내용종합</p>
셋째 마당	<p>□ 우리동네 마을굿 만들기를 위한 미술과 풍물 통합교안 ‘동네야, 놀자!!!’</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 통합과정의 배경</li> <li>2. 교실개요</li> <li>3. 주간별 교육주제와 내용</li> </ol>
넷째 마당	<p>□ 교안개발워크샵 자료 및 과정기록</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 미술</li> <li>2. 연극</li> <li>3. 음악</li> <li>4. 풍물</li> </ol>

#### (4) 교육 과정 종결 후 평가 작업

신나는 문화학교는 매 기, 수업이 모두 종결된 후 전체 평가과정을 가진다. 예술교사, 학생, 기관 참가자들이 모두 참여하는 작업으로, 평가를 거쳐 나온 보고서는 차기 준비를 위한 기초자료로 활용되며, 평가과정을 거치는 동안 기관과 예술교사들 상호간의 소통, 차기 준비 등에 큰 도움이 된다. 모든 문화예술교육기관 및 단체가 이와 유사한 평가를 거치거나 평가의 주체들이 다음 사업의 주체라는 점에서 문화학교의 평가작업은 효율적으로 보인다.<sup>57)</sup>

56) 신나는 문화학교 통합 교안 개발 워크샵 기획서.

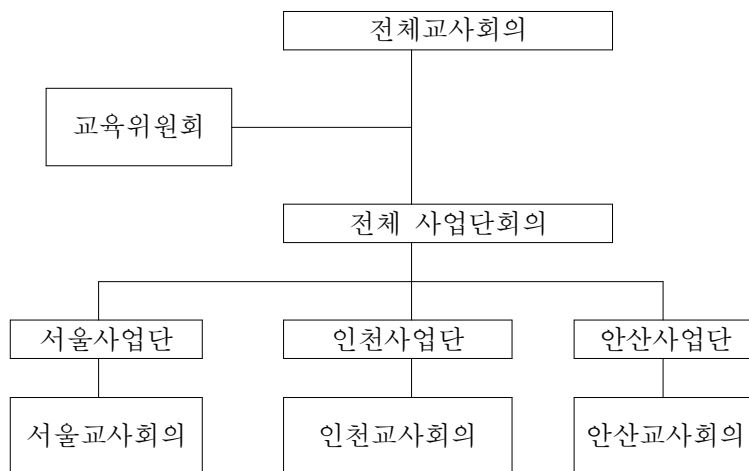
57) 「2006년 신나는 문화학교 참가자 평가 설문 결과 분석」(2007). 신나는문화학교.



## 5) 신나는 문화학교의 구성 및 조직체계

신나는 문화학교의 주요 조직을 살펴보면 교육에 기획이라는 개념을 더한 기능을 수행하는 중앙사업단, 교사 워크숍 등을 운영하며 교육프로그램을 완성하고 수정하는 교육(전문)위원회, 지역에서 실제 수업이 진행될 수 있도록 장소를 섭외하고 교재를 준비하며 지역의 다른 주체들과 네트워크를 조직하는 지역사업단, 교사들이 경험을 나누는 교사회와의 문화소외계층을 찾아다니면 공연하는 공연단이 있다.

<그림 5-1> 신나는 문화학교의 구성 및 조직체계



주요 조직 중 중앙사업단은 중장기적인 계획을 수립하고 신나는 문화학교를 직접적으로 운영하는 조직으로 운영 초기 단계에서 사업을 빠르게 추진시키고 지역사업단을 만드는 등의 핵심적인 역할을 수행한다. 신나는 문화학교가 이러한 조직적 특징을 가지게 된 것은 문화학교가 직접 사업을 조직하고 준비하는 주체란 사실에 기인한다. 즉, 지역에서 스스로 문화예술교육을 하고 있던 예술단체가 정부나 기업에서 예산을 지원받는 형태가 아니라 지역에서 실업상태로 흩어져 있던 젊은 예술인과 마땅한 프로그램이나 교사가 없던 공부방이나 기관을 연결하며, 예술가들이 예술교사로서의 역량과 준비를 갖출 수 있도록

록 교육을 담당하는 업무를 추진하는 중앙사업단, 지역사업단, 교육위원회, 교사회의 등과 같은 조직구조를 가진다.

이렇듯 새로운 조직 운영의 모델을 제시하고 시스템을 구축한 점은 신나는 문화학교의 큰 성과로 볼 수 있다.

## 6) 신나는 문화학교의 한계

신나는 문화학교는 그 성과만큼이나 한계와 불안정성을 지니고 있다.

첫째, 재정적 불안으로 인한 사업 자체의 불안정성이다. 실업극복국민재단과 신나는 문화학교는 깊은 관계가 있는 동시에 문제의 원인을 제공하고 있는, 일종의 딜레마와 같은 관계이다. 2004년 8월 실업극복국민재단의 직접사업으로 시작된 신나는 문화학교는 실업극복국민재단의 노력의 결실이며 큰 성과이다. 문화예술교육사업을 직접 영역으로 포함하지 않은 재단에서 문화예술부분의 실업과 문화예술교육을 연결시켜 대규모적인 사업단을 꾸린 적극적 태도와 사업운영 방식은 새로운 사업영역을 개척하고 재단의 위상을 높이는 긍정적 결과를 가져왔다. 또한 소외지역 주민들을 직접 대상으로 하여 각종 문화예술 교육 프로그램을 개발하여 사회문화예술교육의 새로운 전형과 모범을 창출하는 등 문화예술교육에도 긍정적인 영향을 미쳤다. 그러나 2005년 5월, 2기 사업시작을 앞두고 실업극복국민재단이 직접사업 방식을 포기하고 예산지원을 중단함으로써 신나는 문화학교는 재정적 위기에 봉착하게 된다. 결국 신나는 문화학교 교사들이 자신들의 인건비를 포기하는 노력으로 문화학교가 중단되는 최악의 사태를 막아야 했다. 현재 4기 사업을 살펴보면 재단이 운영비를 지원하고 신나는 문화학교 교사협회가 운영을 담당하고 있다. 그러나 재단의 직접사업이 아니기 때문에 재정지원은 언제라도 중단될 수 있는 상황이다. 언제 지원이 끊길지 알 수 없는 상황에서 사업은 불안정하게 지속되고 있다. 재정이 튼튼하지 못하고 특정 기관에만 의존하고 있는 것은 신나는 문화학교가 시급히 해결해야 할 과제이다. 이러한 사업자체의 불안정성은 고용의 불안정성 및 열악한 처우문제를 야기한다. 문화학교가 중단되면 교사를 비롯한 약 40명 가량의 인력들은 언제라도 실업으로 돌아가게 된다. 또한 처우문제도 향후 해결해나가야 할 과제이다. 현재 35명의 교사는 한 달 평균 330,000원의

급여를 받고 있다. 이는 재단이 직접 사업을 했던 1기의 800,000원과 비교하면 약 41% 정도의 수준이다. 또한 교사들의 대부분이 사업을 시작한 2004년 8월부터 참여하여 2년 이상 지속된 고용임에도 불구하고 정규직이 아닌 관계로 보험 및 기타 기본적인 혜택을 받지 못하고 있다. 현재 대부분의 문화예술 교육 종사자들이 1년 미만의 계약 관계로 이루어진 비정규직 형태로 이루어져 있는 현실을 감안할 때 이는 향후 보완되어야 할 과제이다.

둘째, 장기적 전망 및 발전방안이 미비하다. 재정적 불안에 기인한 사업의 불안정성은 장기적 전망의 부재 및 발전방안의 미비라는 문제를 야기시켰다. 즉, 당장의 사업 수행에 충력을 기울이는 동안 장기적인 관점을 세우고 발전방안을 세우는 데에는 인력 및 시간을 투자하기 어려운 상황에 봉착하게 된 것이다. 이러한 상황은 문화예술교육진흥원 설립 및 문화예술교육진흥법 제정 이후 급변하는 문화예술교육계의 흐름을 놓치는 결과를 초래한다.

셋째, 교육의 지속성의 문제이다. 전 생애에 걸쳐 문화예술을 즐기고 교육받을 수 있는 권리는 기본권이며 문화예술교육은 문화예술의 속성상 장기간에 걸친 지속적인 활동이어야 한다. 신나는 문화학교의 6개월 과정이 끝나면 같은 장소, 같은 강사에 의한 지속적인 교육이 필요하며, 이것은 어느 정도 지역에 성과와 경험이 축적될 때까지는 반드시 연결되어 운영되어야 한다. 강좌의 지속적인 운영과 발전을 위해서 문제점으로 제기된 사항에 대해서 지역 주체들이 모여 논의를 전개할 필요가 있다. 이러한 지속성을 담보하기 위해서는 예산의 안정적 확보가 필수적이며, 또한 교육 과정이 끝나기 전 차기 강좌에 대한 배치와 논의가 시작되어 각 지역이나 기관, 교육 대상자의 의견을 수렴하여 차기 강좌의 내용과 주요사항에 대해 미리 결정할 수 있어야 할 것이다.

넷째, 재정 부분 정책 부재의 문제이다. 현재 신나는 문화학교 조직이나 인력 중에 재정, 예산, 기업과의 매칭 업무를 담당할 전문인력이 부재하며 예산을 확보하려는 적극적 계획이나 의지가 부족하다. 실업극복국민재단의 기금지원이 중단되었던 2005년, 교사들이 월급을 받지 않는 등 내부인건비를 축소하고 삼성생명의 부분적 예산 지원으로 재정적 위기를 극복한 경험이 있으나 이후 재정에 대한 대비책이나 관련 전문가를 확보하려는 노력과 움직임은 부족하다.

## 7) 맺음말

신나는 문화학교는 2004년 실업극복국민재단의 직접사업으로 시작하였다. 1기 사업 이후에는 스스로 운영의 주체가 되는 교사협회를 구성하고, 중앙사업단, 지역사업단(네트워커) 등의 새로운 조직 및 운영 체계를 개발하였다. 예술교사들이 교사 협회를 구성하고 스스로 운영의 주체가 된 점은 문화학교를 지속적으로 이끌어나가는 동력이 바로 교사들 스스로에게 있다는 점을 분명히 한 획기적인 변화이다. 교사들이 자발적으로 운영과 교육에 참여하고 문화예술교사로서의 자기 정체성을 지니도록 만든 자발성에 기초한 수평적인 조직 운영 모델은 문화학교를 성공하게 만든 근본적 동인이라 할 수 있다.

신나는 문화학교는 지역과 조직별 독자성을 인정하고 지역의 특성을 반영한 지역 네트워크를 구축하였다. 이는 중앙에서 일방적으로 내려가는 구조가 아니라 지역에서 스스로 조직하고 다시 그것이 중앙으로 전달되는 과정을 거치며 논의와 고민들이 변화, 발전하는 기회가 되고 있다. 지역의 네트워커(사업단)가 지역을 관리하고 문제 발생 시 최일선에서 위기를 해결하며 장소 섭외, 강사 관리, 지역 교사회의의 관장, 지역 내 예술인력 및 기관에 대한 정보를 수집하고 관계를 형성하는 등 신나는 문화학교는 지역 네트워커를 통해 지역과 수평적인 관계를 맺고 상호 소통하여 새로운 문화예술교육 조직의 운영모델을 제시하고 있다. 비록 규모가 작고 시작한 지 불과 4년여에 불과한 조직이나, 교사들이 스스로 조직을 운영하고 내용을 규정하며 여타의 어려움을 이겨내는 등의 새로운 조직운동을 시작하고 있는 것은 시사점이 크다고 할 수 있다.

신나는 문화학교의 작은 성공은 중앙 집중적이고 공급자 주도적인 현재의 지원구조와 체계를 다시 한 번 성찰해 볼 필요성을 제기하고 있다.

## 2. 전통놀이문화의 재창조, ‘연극놀이터 해마루’

‘연극놀이터 해마루’는 전통놀이문화를 연극놀이 프로그램으로 개발하는 의미를 가지고 있을 뿐만 아니라, 하나의 지역사회에서 문화예술교육단체가 경제적 자립구조를 갖추어나갈 수 있는지에 대한 실험 사례가 될 것이다.

### 1) 연극놀이터 해마루 소개

연극놀이터 해마루는 극단 ‘현장’ 안에 존재했던 대중문예사업국이 1999년도에 분리되어 나와 교육연극 활동을 지향하는 단체이다. 해마루의 초기 형성 과정을 살펴보면 ‘과천 마당극제’와 밀접한 연관을 맺고 있으며, 현재에도 과천 지역에 거점을 두고 운영되고 있다.

<그림 5-2> 2007년 해마루 연극놀이학교 모집 전단

### 07년 해마루 연극놀이학교

올해로 6년째를 맞이하는 해마루 연극놀이학교는 3월부터 11월까지 9개월 과정의 연극놀이를 중심으로 진행되는 문화예술교육프로그램입니다. 특히, 장단, 춤, 전래놀이, 노래를 바탕으로 진행되는 연극놀이수업은 우리 문화를 바탕으로 한 해마루의 독창적인 교육과정입니다.

강좌제목 교육기간	2007년 해마루 연극놀이학교	
	2007년 3월 - 11월 (9개월 과정)	
강좌시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>유치반 : 수요일 3시-4시30분</li> <li>초등1,2학년 1반 : 월요일 3시-4시30분 2반 : 월요일 5시-6시30분</li> <li>초등3-6학년 1반 : 수요일 3시-4시30분 2반 : 목요일 6시-7시30분</li> <li>동아리 반 : 화요일 5시-6시30분 (1년 과정 수료자에 한함)</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>모집인원 : 반별 선착순18명(각반 교사 2인) · 월 7만원</li> </ul>	
모집인원 /수강료	과천시민회관 소연습실 · 대연습실	
수업장소	전화신청(02-502-1137)후 입금	
접수방법		

위의 짧은 전단글에서 “장단, 춤, 전래놀이, 노래를 바탕으로 진행되는 연극 놀이수업은 우리 문화를 바탕으로 한 해마루의 독창적인 교육과정입니다”라는 해마루의 중요한 교육철학과 방법론을 엿볼 수 있다. 우리의 문화적 전통에 대한 관심과 애정, 전래놀이를 통한 연극놀이 방법 개발에 대한 확고한 의지는 해마루의 여러 자료를 통해서도 확인된다.

## 2) 연극놀이터 해마루의 교육 철학과 방법론

해마루는 「우리 문화로 만나는 연극놀이」를 통해 자신들의 철학과 방법에 대해 스스로 이렇게 표현하고 있다

학교에서는 아이들의 시선을 교과서와 칠판에 묶어 두기 위해 안간힘을 쓰고 점점 더 지루해지는 교실과 마음껏 뛰어 놀지 못하는 놀이 문화 속에서 아이들의 감수성은 제한되고 정서적 불균형 또한 심화되고 있습니다. 우리의 아이들은 놀 권리를 빼앗기어, 건강하고 튼튼하게 자라날 수 없는 현실인 것입니다.

### 1) 아이들은 잘 놀아야 잘 큼니다.

놀이 속에서 아이들은 정신적 육체적 성장을 거듭하며 미래사회의 주인으로 자라나게 됩니다. ‘해마루 연극놀이학교’는 놀이를 통하여 연극을 배우게 됩니다. 이는 신체표현과 창조적 역할놀이로 제한된 감수성을 계발하고 창의력과 협동력을 증진시키며 나아가 새로운 사회인으로 자라나게 되는 것입니다. 이들이 곧 한국의 미래인 것입니다

### 2) 해마루 연극놀이학교는 놀면서 자기를 표현합니다.

아이들의 놀이는 가장 자연스러운 학습방법이며, 무의식에 대한 자기 표현인 동시에 자기 앞에 놓인 문제를 해결하려는 상징적 시도입니다.

### 3) 해마루 연극놀이학교 주체적인 우리문화를 바탕으로 합니다.

해마루의 연극놀이 과정은 전래동요와 민요, 탈놀이 등 전통연희를 활용한 교안으로 구성되어 있어 날로 개인화, 파편화되고 있는 아이들의 본성을 민족적 정서와 공동체적 신명을 통해 풍요롭게 만들고자 합니다. 이런 과정을 통하여 아이들은 우리민족 고유의 나눔과 소통의 정서를 체득하게 되며, 세계 속의 한국인으로 자라나게 됩니다.

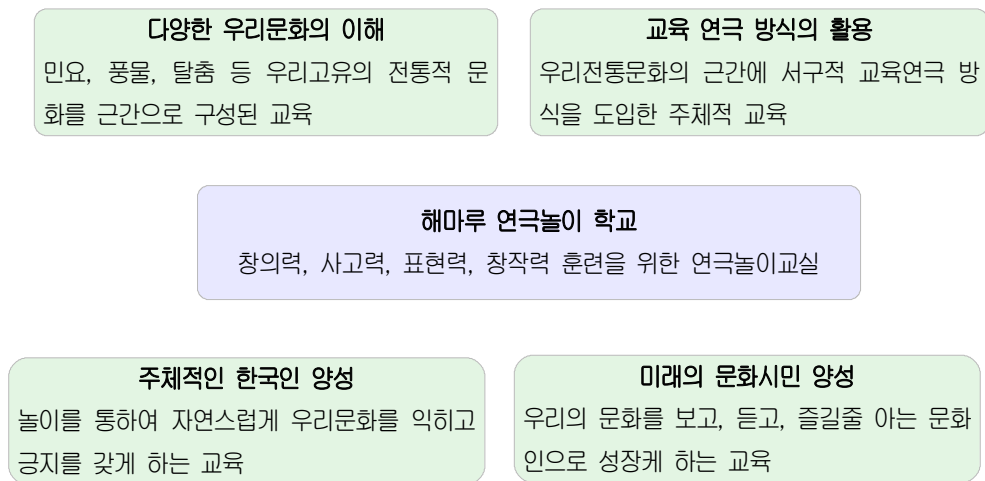
4) 해마루 연극놀이학교는 삶과 인간관계에 대한 적절한 연습방법입니다.

역할놀이는 어떤 인물이 일정한 역할 속으로 들어가 다른 사람의 입장이 되어 봄으로써 자기 자신을 새롭게 발견하고 다른 사람과의 관계에 대해서도 다시 한번 생각해 볼 수 있는 기회를 갖게 합니다. 이는 인물에 대한 이해는 물론이고 그 인물을 둘러싼 문제에 대해서도 객관적으로 이해하게 하는 “과정중심의 교육방법”입니다.

위에서 살펴보았듯이 해마루는 전통, 놀이, 연극, 소통, 창조, 감수성, 공동체 등을 주요한 테마로 이야기하고 있다. 현재 연극놀이 이론이나 방법론 중 상당수가 영미권에서 수입된 현실에 반한다면 우리 것에서 시작한다는 해마루의 문제의식은 반갑고 귀중한 노력으로 보인다. 해마루는 자국의 축적된 문화적 자원과 정서를 벗어난 연극놀이는 그 한계가 있을 수밖에 없다고 주장하고 있다.

이들은 절기별로 마을공동체에서 행해졌던 전래놀이, 옛날이야기, 노래, 춤, 풍물 등을 연극놀이 방법론으로 활용하려는 노력을 꾸준히 지속하고 있으며, 상당한 가능성과 성과를 보여주고 있다.

<그림 5-3> 해마루의 교육 개념도



### 3) 해마루의 교육과정

해마루의 교육과정은 살펴보면, 9개월 간의 과정을 거쳐 공연을 통해 마무

리한다.

<표 5-7> 해마루 교육과정

3월	<b>얼~쭉! 신나는 연극놀이</b>	처음 만나는 친구들과 마음의 벽을 허물고 가까워지는 시간입니다. 놀이 속에서 인사하고, 소개하고, 모듬을 짓고, 기쁨을 나누고, 서로에 대한 고마움을 전달합니다
4월	<b>놀면서 부르는 전래노래</b>	아이들의 생활과 정서가 고스란히 담겨있는 전래노래를 통해 ‘어울려 노는’ 노래놀이의 재미를 느끼고, 나와 너, 자연과 인간이 함께 살아가는 공동체 대한 꿈을 키웁니다
5월	<b>장단에 실어보는 몸짓놀이</b>	장구 장단을 타는 놀이를 통해 자연스럽게 함께 호흡하고, 나를 드러내는 방법을 찾습니다. 소리와 말, 노래가 장단과 함께 엮이고, 몸의 울림이 펼쳐져 신명으로 하나가 되는 것을 배웁니다
6월	<b>움직임으로 엮여가는 춤 이야기</b>	일상생활의 경험을 장단과 선율 속에 담아보고, 자신만의 개성 있는 동작으로 춤을 추어봅니다. 춤과 춤이 만나서 이야기가 되어가는 과정을 경험합니다
7월	<b>즉흥상황놀이</b>	물건, 소리, 연상되는 사건이 있는 놀이를 하면서 생각과 말을 만들고, 다른 사람과 소통하는 과정입니다. 상황과 역할, 대화를 통해 재미난 역할놀이의 세계에 빠져듭니다
8월	<b>이야기가 있는 놀이마당</b>	옛이야기, 노래, 악기, 탈, 소품 등 다양한 재료를 활용하여 이야기도 꾸며보고 짧은 극도 만들어 봅니다. 이야기가 만들어지고 표현되는 새로운 가능성을 발견합니다
9월	<b>함께 만드는 이야기1 - 이야기 엮기</b>	서로의 관심사를 모아 작품의 소재와 중심생각을 찾습니다. 즉흥적인 역할놀이를 통해 장면을 만들어 가는 공동창작과정에 익숙해져 갑니다
10월	<b>함께 만드는 이야기2 - 이야기 다지기</b>	놀이와 이야기가 통합되고, 주제가 심화되는 과정입니다. 갈등과 문제해결, 민주적인 의사결정을 통해, 자신과 타인의 역할을 창조합니다
11월	<b>즐거운 큰잔치 만들기</b>	모든 반이 함께 큰잔치 준비하면서, 스스로 삶의 주인공이 되는 경험을 합니다. 또한 공연을 통해, 예술적 성취감을 느끼며, 표현과 소통, 나눔의 기쁨을 만끽합니다

#### 4) 해마루의 지역 교육 사업

해마루가 다른 문화예술교육단체와 구별되는 점은 우리 전래놀이와 문화적 전통에 기반하는 연극놀이를 표방하고 있다는 것 이외에도 지역에 대한 관심과 지역화에 대한 남다른 노력이라 할 수 있다. 즉 과천이라는 지역을 기반으



로, 연극놀이 학교 졸업생들로 동아리를 꾸리고, 주부극단을 만들고, 가족교실을 여는 등 일반적인 문화예술교육단체들이 하지 않는 활동을 지속적으로 시도하고 있다. 해마루는 이러한 노력에 대해 ‘공동체 문화와의 만남을 위한 시도’라 부르는데, 이는 동아리 활동, 공동체 문화 체험 등을 통해 장기적으로 문화를 바로 세우고 왜곡된 부분을 바로잡는 것, 즉 ‘지역의 문화생태계 활성화’의 다른 표현으로 읽을 수 있다. 거창한 이론이 아니라 경험을 통해 축적된 이들의 소박한 깨달음은 “이런 시도들을 할수록 공동체문화가 절실히 필요하고, 또한 많은 사람들이 즐거워한다는 것이다. 사람들이 즐거워하는 문화는 다양한 문화의 홍수 속에서도 살아남을 수 있는 자생력을 갖게 되고, 그야말로 현재에도 계승되고 미래에도 유지될 문화가 될 수 있는 것이다”란 이야기에 녹아있다. 이는 문화의 자생성, 문화생태계에 대한 가장 소박한 깨달음이며 주장인 것이다.

해마루의 ‘공동체문화와의 만남을 위한 시도’를 구체적으로 살펴보자. 해마루는 이러한 일련의 과정에 대해 「우리 문화로 만나는 연극놀이」에서 이렇게 밝히고 있다.

#### 1) 과천 지역 품앗이와 함께하는 전래놀이

과천지역 ‘품앗이’라는 자원봉사 단체와의 연계로 2004년부터 2년째 진행되고 있는 전래놀이는 매월 첫째주 토요일 과천의 중앙공원에서 불특정 다수의 아이들을 대상으로 하고 있다. 엄마, 아빠와 함께 산책을 나온 아이들은 처음 만나는 아이들과 전래놀이를 통해 쉽게 만나고 논다. 몇몇의 품앗이의 진행자들이 있기는 하지만, 함께 나온 엄마, 아빠들도 참가하여 자연스러운 진행자가 되기도 하고 참가자가 되기도 한다. 2007년에는 재정적 어려움으로 진행하지 못하고 있다.

#### 2) 가족 연극놀이

2002년부터 시작된 해마루의 연극놀이학교는 매년 3월에 개강하여 11월까지 진행되는 9개월에 걸친 장기간의 수업이다. 해마루 연극놀이학교가 해마다 어린이들을 위한 수업을 진행하면서, 조직속에서 많은 토론을 통해서, 수업이 아이들에게만 필요한 것이 아니라, 아이들과 많은 시간을 함께 하는 학부모들과도 이루어져야함을 통감하고, 가족 연극놀이를 통해 해마루가 펼치고자 하는 공동체문화를 학부모 세대에게도 전달하고자 하였다. 하지만 2003년에는 신청자가 없어 수업을 진행할 수 없었다. 따라서 2004년에는 ‘학부모를 위한 연극놀이’라는 이름으로 학부모를 대상으

로 진행하였다. 허나, 대부분의 어머님들이 자신들만을 위한 시간을 내기가 쉽지 않아 참가인원은 미비하였다. 2005년에는 방향을 바꿔 ‘가족연극놀이’로 전환하였다. 매달 한번씩 아이들과 함께 참가하는 구조로 바꾸자, 참가자는 날이 갈수록 늘어가고 있는 상황이다. 시간도 저녁시간으로 바뀌어 아빠들도 함께 참여할 기회를 주었고 참가자들은 만3세부터 40대까지로 다양하다. 기존의 교육연극 방식으로는 이렇게 다양하고도 많은 대상들과의 놀이를 진행하기에 많은 어려움이 따른다. 하지만 전래놀이, 전래동요를 통한 연극놀이 속에서는 함께 할 수 있는 공통의 분모가 존재함을 발견하게 된다. 엄마, 아빠가 했던 전래놀이를 아이와 함께 하면서 세대를 뛰어넘는 놀이의 감동을 맛볼수도 있고 놀이를 통해 가족들간의 소통의 시간을 가질 수 있는 소중한 시간으로 변화하고 있다.

### 3) 지역에서 한 정월 대보름 축제

세 번째로 시도한 것은, 지역과 결합한 캠프였다. 단순한 여러 가지 문화체험을 목적으로 둔 것이 아니라, 도시와 지역의 사람들이 문화를 통한 소통을 하고자 기획된 프로그램이었다. 원주에서 활동하고 있는 ‘모두골’이라는 문화패가 살고 있는 ‘손곡리마을 정월대보름축제’에 어린이들과 함께 참가하는 방식이었다. 모두골은 4년째 마을 주민들과 함께 하면서 지역에서의 공동체문화 실현을 위해 노력하고 있고 이제 어느정도 인정도 받고 역할도 하고 있는 단체이다.

아이들은 며칠간 손곡리에 머물면서, 지신밟기에도 참가하고, 어르신들과 함께 식사도 하고, 자신들의 발표회를 위한 각종 홍보물을 마을회관 근처에 전시하기도 하면서 여러 가지 방식으로 소통할 기회를 가졌다. 아이들의 소리가 사라진 마을에서, 아이들이 만들어내는 소란스러움과 북적거림은 축제의 분위기를 한껏 고조시켰다. 공동의 행사를 위한 공동의 노력은 그 축제의 결과에만 존재하는 것이 아니라, 그 과정 과정 하나 하나에 녹아들어 있음을 절감할 수 있는 기회였다.

### 4) 과천 주부극단 너울네와의 연극만들기

2001년 과천 마당극제 강좌의 하나로 시작된 만남이 지금까지도 지속되고 있다. 물론 중간에 구성원이 바뀌기도 했지만 매년 한작품씩 창작극을 올리고 있다. 여기에는 과천시와 경기도의 도움이 크다. 연극 한편 제작하려면 그 예산이 만만치 않은데 그 예산을 모두 지원해주고 있다. 그럼에도 주부극단의 어려움은 크다. 매년 공연 때마다 주부들을 새롭게 구성하는 것도 어렵고 연습과정, 작품 생산, 이후의 연계활동 등 문제가 되는 것들이 한둘이 아니지만 자신의 이야기를 펼치고 그것이 자신의 문제뿐만 아니라 우리 모두의 문제이고 함께 해결해나가야 할 과제로 정리해내는 것을 보면서 희망이 생긴다. 그들의 공연을 본 주부들은 감동하고 충분히 공감한다. 앞으로 그들이 바라보는 일상의 많은 일들을 작품으로 풀어낼 수 있는 방법도 더

찾아져야 할 것이며 홀로서기 과정도 필요하고 자생력이 생길 수 있는 것도 어느정도 시간이 필요하리라 생각한다. 그들과 함께 풀어갈 해마루의 과제중의 하나이다.

#### 5) 엄마들이 지도하는 전래놀이반 운영

이제 꼭 1년이 된 전래놀이반. 작년부터 시작된 전래놀이반은 처음에는 아이들만을 대상으로 좀 더 많은 아이들과의 만남속에서 전래놀이의 보급하고자 하는 순수한 의도에서 출발하였다. 그러던 것이 소문이 나고, 지금은 4-5세부터 시작해 초등 2학년까지 함께 놀이를 진행하고 있다. 이런 모임체는 사실 어디에도 없다. 동년배들끼리 놀거나 1,2학년이 어울리는 정도이지 매 수업마다 4-5세 된 동생들과 함께 하는 것은 어쩌면 큰 아이들한테는 짜증나는 일일수도 있다. 모두에게 좋은 경험임을 인정하고 배려하면서 뛰고 동생들도 낄 때 안낄 때 구분해 나가는 것을 보면서 대견스럽기도 하다. 그런데 어떨때 너무 인원이 많아 서로 난감한 적도 있었다. 정리가 필요했고 그러다가 엄마들 중에서 반장엄마를 뽑기도하고 엄마들이 놀이 진행때 지원도 하면서 점점 엄마들도 함께 할 수 있는 방법을 찾기 시작했다. 이제는 어느정도 성숙해서 지도 교사가 없어도 엄마들이 준비를 하거나 기존 놀이들을 진행할 수 있게 되었다. 엄마들 놀이지도도 따로 이루어져야하고 엄마들을 지속적으로 꾸려야하고 힘든 과정이 많이 남아 있는데 좋은 성공 사례로 남을 수 있도록 서로 노력해야 할 부분이 많다.

#### 5) 해마루의 고민을 통해 본 문화교육단체들의 어려움

해마루는 확고한 교육철학, 전통놀이에 근간을 둔 방법론 개발, 지역적 특성 고려, 교사 재교육 체계 등에 있어서 모범이 될 만하며 과천이라는 지역에서 충분히 기반을 닦은 연극놀이 단체이다. 그럼에도 그들의 고민과 어려움은 산재해 있다. 특히 재정적 어려움으로 교사 훈련, 콘텐츠 생산 및 확대 등에 어려움을 겪고 있다. 이들의 문제점을 살펴보면서 사회문화예술교육의 지원체계에 대한 의문을 가지게 된다.

해마루의 현재 고민에 대해 박정열 전 해마루 대표의 인터뷰를 통해 정리된 내용은 다음과 같다.

첫째, 장기 프로그램 운영의 어려움이다. 해마루 연극놀이학교 자체의 완결성과 성과를 위해서는 프로그램을 장기적으로 운영해야 하나, 1년 이상 장기적으로 연극놀이학교에 다닐 수 있는 학생이 많지 않다. 과천에서 외부로 이

사를 나가는 비율도 약 30% 정도이고, 학교수업의 부담으로 1년 이상 수업과 관련없는 연극놀이학교를 다니기도 쉽지 않다. 해마루는 연극교실의 학생 모집에 늘 신경을 쓰게 된다. 현재 해마루는 9개월 과정으로 운영되고 있으며, 1년 이상의 수강생들을 동아리반으로 구성하여 운영하고 있다. 또한 과천 자체의 재개발 사업으로 인해 젊은 부부와 초등학교 고학년 자녀가 점점 줄어들고 있어 연극놀이에 참여하는 학생 연령이 점점 어려워지고, 모집 또한 힘들게 되는 원인으로 작용하고 있다. 초기에는 교사 10명에 150여 명 정도의 학생들이 교육을 받았으나 현재의 학생수는 40~50명 정도이다.

둘째, 취약한 재정 및 사업의 불안정성이다. 해마루 연극놀이학교는 100% 참가자들의 참가비로 운영된다. 2007년 예산안을 살펴보면 55명의 수강생이 월 7만원씩 1인당 총 630,000원씩을 수강료로 지불하여, 해마루 연극놀이학교의 1년 총수입은 34,650,000원이다. 이 금액으로 10명 강사의 9달 강사료, 대관료, 홍보비, 수업 준비물, 냉난방비, 프로그램 평가, 교안연구 워크숍비 등을 충당하고 나면 사실상 적자를 보지 않으면 다행인 상황이다. 강사 월 평균 급여가 1인당 150,000원에서 300,000원이라는 사실은 전문 강사로서의 프로그램 개발이나 교안연구를 위한 최소한의 급여도 되지 못하는 금액이며, 최저생계비에도 모자란다. 이러한 재정적 취약함을 해소하고자 해마루 강사들도 지역재단의 기금사업이나 학교 강사풀제의 강사로 지원하기도 한다. 그러나 기금사업은 거의 대부분 사업진행을 위한 인건비를 받는 방식이며, 해마루 자체의 재정을 튼튼히 하기에는 기금사업의 규모나 방식은 맞지 않다.

셋째, 과천의 문화적 기반과의 괴리이다. 마당극제를 기반으로 태어난 단체인 해마루가 ‘과천 마당극제’가 ‘과천 한마당축제’로 바뀌면서 지역축제 자체의 성격과 괴리가 되고 있다는 점이다. 이는 필연적으로 과천시와의 관계설정 은 물론, 문화적 기반과의 괴리라는 어려움으로 나타난다.

마지막으로 강사풀제를 통해 학교 정규교과로 참여해보지만 관심이 없는 30~40명 정도의 인원을 강사 1명이 지도해야 하는 현실적인 어려움과 평가와 주입식 교육에 익숙한 아이들의 자발적인 참여를 유도해야 한다는 어려움을 동시에 안고 있다. 해마루의 교육방식은 30~40명의 학생을 대상으로 지식 위주의 주입식 교육이 아니라 전인적 참여와 체험, 공동의 문제해결 방식을 지향하기 때문에 학교 수업이나 강사풀제와도 잘 맞지 않는다는 게 참여하고

있는 교사들의 솔직한 이야기다. 또한 교사들은 학교 교육의 중요한 정책을 담당하는 교육행정가와 교육공무원들의 문화예술교육에 대한 생각과 인식이 바뀌지 않는 한 이러한 현실에 근본적인 변화를 기대하기는 어려울 것이라고 판단하고 있다.

사회문화예술교육단체들은 해마루와 유사한 어려움에 부딪치고 있다. 이에 문화예술교육진흥원으로 대변되는 문화부의 정책과 방향은 사회문화예술교육에 대한 인식의 한계, 더 나아가 사회문화예술교육에 대한 무지와 무관심으로 일관하고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 강사풀제의 확대를 통한 학교문화교육활성화에 매진하고 있다. 학교문화교육이 활성화되어야 한다는 대전제에 이견을 다는 사람은 없을 것이다. 그러나 학교문화교육의 정당성이 사회문화교육을 외면하는 이유가 되지는 못한다. 또한 학교문화교육을 확대하면 사회문화교육 분야를 포괄하게 되어 별도의 사회문화교육 지원이 필요가 없다는 것도 지나치게 낙관적인 전망으로 보인다. 또한 현재 사회문화예술교육의 대상이 지나치게 사회소외계층에 집중되고 있다. 소외계층이 정책 수혜 대상의 우선 순위를 차지하는 것은 정당하나 사회문화교육의 대상 전체를 소외계층만으로 한정짓기는 어렵다.

## 6) 해마루의 문제점

### (1) 주체들의 소극적인 자세

해마루의 문제점으로는 여타 사회문화예술교육단체에 결코 뒤지지 않는 경험과 역량을 갖춘 반면 그들의 교육이념과 교육 방법론을 확대하고 재생산해내는 데 소극적이라는 점을 들 수 있다. 1999명 6명으로 시작한 해마루는 현재 총 11명을 정교사로 두고 있다. 7년 동안 5명의 교사가 더 배출되었다는 것인데, 교육에 대한 경험과 전통에 대한 관심을 고루 갖춘 교사를 찾기 힘들다는 점을 감안하더라도 교사 양성이나 신규인력 창출에 적극적이었다고 보기는 어렵다.

해마루 교사는 공개적 방식이 아니라 평소 문예교육에 관심이 있는 인력을 소개받아 약 1~2년 정도의 자체 교육 및 참관수업 과정을 거쳐 보조교사, 정교사의 순서로 충원한다. 이렇게 직접적 과정이 아니라 비교적 단기간에 교사

를 양성할 수 있는 체계, 또는 기존의 교사들에게 단기간의 연수를 통해 해마루의 철학과 방법론에 대해 전수할 수 있는 체계에 대한 관심과 노력이 필요하다.

## (2) 기획능력과 변화노력의 부족

해마루는 강사집단이 아니라 스스로 콘텐츠를 기획하고 개발하는 역량 있는 단체라는 점을 인식하고 이에 대한 스스로의 정당성을 확보해야 한다. 해마루는 1999년도에 설립되어, 문화예술교육단체 중 비교적 오래된 단체이다. 이제 참여자들의 본성도 달라졌고, 교육 환경이나 사회도 많이 변했다. 이러한 변화에 해마루가 어떻게 대처했는지 의문이다. 지역에서 시도하는 프로그램을 좀 더 다양하게 시도하고, 잘 진행되지 않는 부분에 대해서 그 이유를 찾아 개선하려는 노력을 시도하고 있는지, 혹시 외부의 변화에도 불구하고 이전의 방식과 기획을 답습하지 않았는지 해마루 스스로 답을 찾아야 할 문제이다.

이와 같은 문제를 해결하기 위해서는 해마루와 같은 지역문화 자생성 증진을 통해 문화생태계를 활성화할 수 있는 문화예술교육단체들의 공공적 역할을 인정하고, 이들이 스스로 역량을 키울 수 있는 방향으로 정책적 지원이 이루어져야 한다. 해마루와 같은 사회문화예술교육 단체들의 활동은 문화예술생태계의 막힌 구조를 뚫고 이를 원활하게 순환시킬 수 있는 단초가 된다. 이는 문화적 소외계층의 문화소외를 극복하는 방식이 아니라 문화생태계를 순환시켜 건강한 문화적 토양을 마련함으로써 왜곡되어 있는 현실을 극복할 수 있는 방법이다. 또한 장기적으로는 수요자들의 요구에 의해 시작되는 문화예술교육, 스스로의 필요에 의해 지속되는 문화예술교육이 될 수 있도록 정책적 관심이 필요하다. 문화예술교육의 양적 확대에 치중할 것이 아니라 수요자들의 요구와 관심을 반영할 수 있는 보다 질적인 문제에 대한 고민이 필요한 것이다. 하향식의 일방적인 공급 방식으로 문화예술교육을 시작할 수는 있다. 그러나 그런 방식이 지속된다면 문화예술교육의 양적 확대로도 문화 자체의 다양성을 살리며 막혀있는 문화생태계를 활성화하기는 어려울 것이다. 그러므로 작은 단위의 자생적 문화예술 순환구조를 활성화시킴으로써 창의력을 중심에 둔 문화적 가치의 생산을 왕성하게 일으킬 수 있는 문화예술교육 방법론이 개발되어야 한다.

### 3. 누구나 예술가, ‘공공문화개발센터 유알아트’

‘유알아트’는 그 창작활동의 가장 중요한 토대를 인간이 가진 예술적 본능이라고 보고, 그런 점에서 모든 사람들에게 ‘당신은 예술가(You are artist)’라는 표현을 사용한다. 유알아트는 그 자체가 조그만한 생태계와 같다. 스스로 에너지를 생산하고 이를 유기적으로 결합하여 유알아트의 다양한 유기적 관계망을 형성하고 있다.

#### 1) 유알아트는 어떤 곳인가

##### (1) 설립과 역사

유알아트는 1998년 임옥상연구소에서 ‘대중들의 예술 창조 영역에의 직접 참여와 소통을 촉진’하는 프로젝트에서 출발하였다. 당시 이 프로젝트 명칭이 “당신도 예술가 You are artist”였으며, 이는 현재도 유알아트의 중요한 활동 근거이다. 유알아트가 활동의 기본 철학에 대한 고민을 하던 2002년, ‘예술가 중심일 것인가? 참여자 중심일 것인가?’라는 선택의 갈등에서 참여자 중심의 문화사업의 상을 가지고 설립자이며 현 대표인 김영현을 중심으로 ‘공공예술 개발센터 유알아트’로 독립하였다. 이후 2004년, 프로그램 기획자 김지나의 합류로 단체의 운영과 프로그램의 내용이 보다 강화되었고, 현재 5명의 상근자를 포함해 수많은 자원봉사자 및 사업 협력자와 공공예술 및 문화예술교육 프로그램을 진행하고 있다.

##### (2) 인력

유알아트는 대표, 사무국장, 팀장 등 5인의 상근인력을 보유하고 있으나, 광범위한 네트워크를 통해 다양한 인력과 연계하고 있다. 유알아트의 대표인 김영현은 미술을 전공하고, 무대미술과 축제기획 등을 진행하면서 대중과 예술의 관계, 예술적 성취를 넘는 문화적 커뮤니티에 대한 고민을 해왔다. 이러한 배경은 그를 임옥상연구소 시절부터 공공예술과 문화운동에 대한 담론을 익히게 하였으며, 2002년 이후 생활 속의 문화커뮤니티에 대한 본격적인 실천 활동을 시작하도록 하였다. 현재 유알아트의 상근인력은 교육학, 복지학, 심리학 등의 전공자로 구성되어 단순한 시각이나 미술프로그램이 아닌 다양한 장르에

걸친 가로지르기를 시도하도록 하고 있다. 유알아트의 협력자는 자원활동가 그룹, 지역네트워크 그룹, 다양한 분야의 전문가 그룹 등으로 구분할 수 있으며, 유알아트는 사람과의 협력과 공유에 많은 노력을 기울이고 있다. 이는 이들이 가진 공동체성에 기인한 관계맺음의 결과이기도 하지만, 척박한 민간 문화예술교육단체로서의 생존을 위한 진화과정의 결과이기도 하다. 유알아트는 이들과의 소통을 위해 일 년에 1-2회 유알아트 파티를 열어 상호 존재확인과 활동결과 공유를 시도하고 있다.

## 2) 유알아트의 활동방향<sup>58)</sup>

### (1) 비전 및 목표

유알아트의 비전은 다음과 같이 정리할 수 있다.

시민 참여 예술을 근간으로 예술의 사회적 기능을 회복하고 소통과 통합을 지향하면서 진정한 공공문화의 체계를 구축하여 건강한 문화적 소통이 막힘없는 사회를 구축

유알아트가 추구하는 활동의 목표를 정리하면 예술의 사회적 역할에 대한 철학을 엿볼 수 있다.

사회공동체 속에서 관계와 환경을 공유하는 일원들이 개인 고유의 문화적 감수성을 통제받지 않고 창작 과정에 직접 참여하여 결과물을 생성하고 이를 공유하는 활동을 촉진하고, 이를 통해 대중의 문화적 권리를 되살려 문화 에너지가 충만한 시민사회의 형성

### (2) 활동 원칙

유알아트는 활동에 있어 ‘참여자의 본성적 에너지를 깨움으로서 참여자 개인의 활동을 예술적으로 표현하고 이것의 소통적 활동(공동작업, 나눔작업)으로 확대’한다. 이러한 과정은 콘텐츠 중심이 아닌 방법론 중심의 접근이며, 예술활동의 가치를 확인하고 이를 ‘소통하는 사회공동체’로 확대하는 것에 무

---

58) 유알아트 제공.



게 중심을 두고 있다.

### 3) 주요 활동 프로젝트

#### (1) 시민문화예술 프로젝트 “당신도 예술가”

1998년도에 시작하여 지금까지 지속되고 있는 유알아트<sup>59)</sup>의 대표적인 프로젝트로서 일종의 시민참여 예술운동이다. 이 프로젝트는 장소나 인원에게 구애를 받지 않고 다양한 활동을 창의적으로 참여할 수 있다는 장점이 있으며, 활동의 결과가 개인 뿐 아니라 참여자



유알아트 초기 작업(2000 인사동 하늘에 핀 봄 꽃)

전체의 희열로 다가오는 프로젝트이다. 즉, 일반인의 예술생산에 대한 권리회복과 예술의 사회적 역할의 회복을 위한 프로젝트로서, 미술관 밖의 미술을



2005 보라매공원 가을예술가

주창하며 거리와 공원 등에서 일반인들이 예술 행위를 할 수 있는 창작의 장을 펼친다는 의미가 있다. 보통 1회에 500여 명의 일반인들이 연령 구분 없이 참여하여 소재와 창작방법 및 약간의 도움을 제공받아 각자의 창작 작품을 만들어 내거나, 500여 명이 공동으로 작품을 3~4시간 동안에 완성하여 전시하는 것으로 개별과 전체가 잘 어우러진다. 특히, 사회적인 이슈<sup>59)</sup>에 대한 느낌을 현장에서 일반인들이 직접 예술행위를 통해 표현하는 장이 되기도 한다.

2002년 이후 사회적, 정치적 표현보다는

59) 2002년 미군에 의한 여중생 장갑차 살인 사건때 거리에서 시민들의 분노와 항의를 예술로 표현하였다.

일반 대중들의 일상적 삶과 그들의 환경과의 관계에 프로젝트의 의미를 두기 시작했으며, 이에 따라 활동영역을 생활기반 중심으로 이동하기 시작하였다. 또한 2004년부터 전국을 찾아다니는 프로젝트로 확장하여 지역의 문화기반 시설이나 축제를 통해 다양한 사람들과 소통하는 장을 마련하기도 하였다. 유알아트는 이러한 경험과 오랜 시간 동안 검증된 콘텐츠를 바탕으로 2005년부터 지역민들이 프로젝트의 대상이 아니라 스스로가 주체인 진행자가 되어 프로젝트와 결합하는 형태의 활동을 시도하고 있다.

그중 하나가 강사양성 사업으로 2006년부터 일반인을 대상으로 하는 강사 양성 교육 프로그램을 마련하였다. 교육과 컨설팅 업무를 시작으로 하여 지역 단위로 유알아트와 이념, 목표, 활동 방향을 같이하는 2개의 단체를 구성하였다. 그중 강원도 속초의 풀니움은 1회 강사양성 교육 이후 지역축제 참여 등을 통해 결합하고 소통하는 네트워크를 형성하고 있다. 반면, 전남 장흥의 나눔누리는 유알아트의 당신도 예술가 사업을 통해 감동 받은 사람들 중에서 지역활동을 희망하는 사람들이 참여하고 있다. 특히, 지자체가 지속적으로 교육과정의 사업비 및 공간을 지원하고 있어 다양하고 새로운 실험을 시도하고 있다.



유알아트 최근 작업(2007 현대미술관 그림콘서트)

#### 장흥 나눔누리 사례

전남 장흥의 나눔누리 사례는 유알아트가 2006년 가장 심혈을 기울인 사업 중의 하나이다. 유알아트의 문화적 관점을 토대로 지역 주체를 만들고 이들과 네트워크를 구축하는 것을 주요한 골격으로 하는 유알아트의 새로운 실험이기 때문이다.

유알아트는 2005년 복권기금지원사업으로 문화예술회관 문화예술교육사업에 참여하였다. 이때 전라남도 장흥의 문화예술회관은 유알아트의 ‘당신도 예

술가' 프로그램을 신청하여 예상인원인 200여 명을 훌쩍 넘는 470명의 참여와 호응으로 조용했던 장흥군에 흥미로운 충격을 주었다. 이에 고무된 장흥군청에서는 지속적인 프로그램 유치를 요구하였고, 유알아트는 장흥의 문화적 역량 강화를 위해 지역예술가의 양성을 제안하고 이에 대한 교육과 콘텐츠 제공을 약속하였다. 이러한 제안에 감동한 장흥군수는 군 차원에서는 보기 드문 예산지원을 약속하고 인력양성프로그램에 협조하였다. 이렇게 탄생한 단체가 나눔누리이다. 나눔누리는 30여 명으로 구성되어 유알아트의 강사양성 교육을 이수한 사람들을 주축으로 구성되었다. 이들은 장흥문화예술회관에 사무실을 마련하고 2006년 5월, 당신도 예술가 프로그램을 직접 운영하였다. 유알아트는 이들과 유기적 관계를 지속적으로 유지하며, 2006년에는 심화교육과 심급 강사교육을 실시하고, 새로운 지역활동의 모델을 만들어가고 있다.

그러나 예술의 사회적 역할을 확대하고, 지역 단위 문화일꾼을 양성, 지원하고자 하는 의도가 지자체의 요구로 인해 축제 중심의 활동으로 국한된 측면과 지역정치의 유연한 자생적 조직으로 자리잡는 문제는 과제로 남겨져 있다. 현재 나눔누리가 정체성 있는 문화예술단체 혹은 커뮤니티 아트그룹으로 자리하기 위한 고민이 진행 중이라 볼 수 있다.

## (2) 지역문화예술교육 프로젝트 “작은 예술가”

‘작은 예술가’ 프로젝트는 당신도 예술가 프로젝트와 별도로 2003년부터 추진된 프로젝트이다. 지역의 공부방을 중심으로 아동들이 자신의 욕구를 직접 느끼고, 그들에게 예술적 에너지를 북돋아주기 위한 프로젝트로서 지역 공부방이라는 여건을 활용하여 아동들과 함께하는 프로그램이다.

대개의 프로그램은 4-5명의 아이들과 함께, 아동들이 처한 환경을 스스로 바꿔내며, 스스로를 표현하고 치유하는 창작활동과 지역민과 소통하는 창작활동 프로그램으로 구성된다. 그러나 2005년에는 공부방 교사들을 위한 문화예술교육 지원 프로그램으로 전환하고 공부방 교사 스스로 문화예술적 감수성을 증진하고 매개자의 역할을 수행하는 것으로 전환하였다. 또한 이러한 일상적 문화예술활동을 토대로 2006년에는 공부방 연합 캠프를 진행하기도 하였다. 최근 작은 예술가 프로그램은 마을 도서관 등 지역의 작은 단위를 중심으로 그 활동을 지속하고 있다.

(3) 시각장애인과 비시각장애인의 통합을 위한 점자촉각그림책 연구 프로젝트  
“빛을 만지는 예술가”

이 프로젝트는 사회적, 문화적으로 소외받아왔던 시각장애인들을 위한 프로젝트로서 시각이 아니면 촉각으로라도 예술을 느끼고, 인지하고, 이해하고, 매개할 수 있어야 한다는 생각에서 시작되었다. 이에 따라 유알아트는 2004년부터 ‘시각장애인을 위한 예술’을 중심으로 비시각장애인들과 시각장애인이 상호 소통하며, 교육의 필요성을 공감할 수 있는 점자촉각그림책 도서개발을 연구하였다.

2007년 초, 교양개론서 “빛을 만지다”가 제출되었다. 점자촉각그림책에 대한 관심은 예상을 뛰어 넘었다. 많은 사람들이 이에 대한 관심을 나타내고, 또 다양한 적용을 제안하고 있다. 유알아트는 수요와 요구가 높아지고 있는 점자촉각그림책 제작시스템을 구축하는 일에 관심을 집중하고 있다. 또한 시각 중심의 예술을 넘어 촉각예술의 중요성을 인식하고, 시각장애인 뿐 아니라 일반인들에게도 온전한 소통방법의 하나로써 촉각예술의 중요성을 인식하는 활동으로 활성화하려는 계획을 가지고 있다.

(4) 문화예술교육 인력양성교육 프로젝트 “배움과 나눔”

<표 5-8> 유알아트 인력양성 교육 과정

기관인력풀 생성교육	단기교육	문화예술에 눈뜨는 교육
	기초교육	문화 연결을 위한 기관 인력풀 생성 기초교육
	심화교육	문화 생산을 위한 기관 인력풀 생성 심화교육
	조직교육	문화 나눔을 위한 기관 인력풀 생성 심화교육
사회문화시설 매개자교육	사회·문화시설에서 접근 가능한 문화예술 매개자 교육	
학교 및 공부방 교사교육	학교와 공부방에서 문화적 교사 양성 교육	
국제 교육	다양한 문화를 만나고 함께 소통하는 방법을 배우는 교육	

유알아트의 인력양성 프로그램은 각 프로젝트의 성과에 기초하여 확대된 영역이다. 초기 유알아트의 교육사업은 자체 인력 재생산과 자원봉사자 교육에

서 시작하였으나, 각 프로젝트의 관계자들에 대해 매개자 교육의 필요성과 유알아트가 가지고 있는 관점에 충실한 문화예술교육의 확산 필요성 등에 따라 더욱 강화되고 있다. 현재 이 프로그램은 당신도 예술가의 강사그룹, 작은 예술가의 교사그룹, 학교 교사, 문화기반시설이나 지역기반시설의 매개자(프로젝트 담당자) 등을 위한 교육 프로그램으로 활용되고 있다.

#### 4) 유알아트 사례의 가치와 의미

##### (1) 문화예술생태계의 순환성에 기초한 명확한 관점

문화예술계를 생태계적 관점에서 분석하고 문화예술교육의 방향과 내용을 주되게 고민하는 본 연구의 기본관점으로 볼 때 유알아트는 본 연구가 주목하는 지점에 정확히 위치하고 있다. 자연생태계에서 에너지의 근원이 태양 에너지이듯, 문화예술생태계에서 인간의 감성이야말로 억제할 수 없으며 해체할 수 없는 본원적 에너지이다. 이 에너지를 통해 문화적 향수능력, 문화생산능력, 문화비판능력 등 다양한 문화적 유기물이 생성되며 이러한 유기물이 문화예술생태계 선순환구조의 동력이 되는 것이다.

유알아트의 활동에서 가장 중요한 지점은 인간이 가진 예술가적 본능, 즉 감수성으로, 이를 유알아트는 당신도 예술가(You are artist)라 표현하고 있는 것이다. 유알아트는 이를 끌어내고 촉매하는 역할에 매우 충실하며, 설립 이래 지금까지 그 의도에 어긋나지 않으려는 노력은 물론 이에 반하는 정책이나 제도에 대항하는 적극성도 보이고 있다.

##### (2) 소외계층에 대한 접근 방법

유알아트가 시행하고 있는 저소득층 아동, 시각장애인 등 소외계층과 함께하는 프로젝트의 내용을 보면 시선과 접근의 차이를 볼 수 있다. 공부방을 찾아가 아이들과 작업을 하고 공부방 교사의 지속적인 활동을 유지하기 위해 예술교사 교육을 실시하는 등의 활동은 사회경제적 소외나 결핍에 대한 예술의 태도를 보여주는 대목이다. 또한 시각장애아동의 경우에도 점자촉각그림책 제작과 현장 활동을 통해 구체적 장애로부터 현실인 과제를 도출하고 접근하고 있다.

이러한 두 사례가 지난 3-4년의 작업과 활동, 그리고 지속적인 콘텐츠 개선 활동으로 유알아트의 문화예술적 실천과제로 재인식된 것이다. 지속성과 현실성을 토대로 장기적인 대안이나 일반화 과정(교사 시스템, 점자촉각그림책)으로 끌어낸 좋은 접근방식이다.

### (3) 강력한 네트워크 조직력

유알아트 사례를 보면 자원활동가, 협력자, 지원자 등을 조직하는 능력이 매우 뛰어나다. 당신도 예술가 프로젝트는 자원활동가의 조직과 배치 등의 사전 준비가 없으면 자력으로 해결하기 어려운 프로젝트이다. 또한 점자촉각그림책 역시 다양한 분야의 전문가의 협력이 불가피하며 이를 조직하는 힘이 요구되는 일이다. 유알아트는 지난 10년 간의 활동을 통해 민간 자원활동가 및 다양한 전문영역으로의 네트워크를 구축하는 노력을 기울여왔다. 아울러 이를 잘 엮어내는 조직력을 보여준다. 이러한 조직력은 자연스럽게 유알아트 주변 일꾼에 대한 매개자 교육의 필요성을 증폭시켰으며, 수많은 교육경험은 다시 유알아트의 지역 네트워크 발생과 성장으로 이어지는 자체적인 순환구조로 이어지고 있다.

## 5) 유알아트의 고민과 과제

유알아트는 공공시설도 공공단체도 아닌 비영리민간단체로서 공공성을 표방하고 있다. 이것이 유알아트가 갖는 가장 큰 장점이며 딜레마이다. 유알아트는 영리 혹은 상업적 영역의 활동을 지양하고 예술의 사회적 역할을 담보하는 문화실천 활동으로 문화예술교육을 실천하고 있다. 이는 80년대식의 문화운동과는 다른 일상영역에서의 문화운동으로 자리매김 하면서 주체 스스로의 높은 도덕성과 소통능력, 다양한 방식의 현장 활동을 요구하고 있다.

이러한 방식이 추구하는 것은 모든 사람들이 사회적 존재감과 관계를 맺는 데 있어 문화예술이 다양한 역할을 한다는 것으로, 이는 문화적 기본권의 관점에 매우 충실한 활동이라 할 수 있다. 그러나 이러한 활동은 스스로의 자기발견, 자생성, 다양한 네트워크를 구축하는 등의 다양한 활동이 요구되는데 실제 문화예술교육정책의 수립 이후 이러한 기반은 급격히 변화하고 있다. 지원

정책의 결과로 문화예술교육의 일정한 양적 확대가 이루어졌지만, 현장의 자생성이 약화되었다는 게 유알아트의 고민이며 민간 문화예술교육단체의 딜레마인 것이다. 따라서 유알아트는 단체가 추구하는 활동 이전에 문화예술생태계의 순환구조(환경)를 개선하는 운동, 혹은 정책생산에 뛰어 들지 않으면 안 되는 상황에 놓여 있다.

#### 4. 지역 속의 작은 학교, ‘밀머리 미술학교’<sup>60)</sup>

‘밀머리 미술학교’는 여주 농촌마을의 옛 분교에서 미술을 중심으로 다양한 장르의 문화예술적 가로지르기와 사람과 자연 그리고 사물 간의 관계에 소통을 열어주고자 하는 창작·교육 공간이다. ‘재생’을 키워드로 새로운 가치를 꿈꾸는 밀머리 미술학교는 우리가 접하는 모든 것을 즐겁게 수용하고 즐기는 것에서 시작한다. 그리고 새로운 의미와 해석을 붙여 관계 속에 살아나는 작업을 하고 있다.

##### 1) 밀머리 미술학교 소개

밀머리 미술학교(여주군 점동면 당진리 옛 당현분교)는 미술을 중심으로 다양한 장르의 문화예술적 가로지르기를 꿈꾸는 창작·교육 공간이다. 예술과 생활, 도시와 농촌, 창작과 교육을 매개하는 경계에 서고자 하며, 물질·정신면에서 ‘재생’을 키워드로 삼아 새로운 가치를 꿈꾸고 실현하는 대안적 공간이다. 밀머리 미술학교는 현대 사회의 다양한 문제들이 복잡한 원인으로 중첩되어 있어 외과적 처방이 아닌, 정신적·문화적 진단과 치유 과정이 필요함을 인식하고 예술을 통한 매개와 자기발현 과정을 모색하고 있다. 밀머리 미술학교는 예술이 심미적 기능에 머무르지 않고 사람과 사람, 사람과 자연, 사람과 사물 간의 단절된 관계와 소통을 열어주는 데까지 나아가고 있다. 밀머리 미술학교

60) 밀머리 미술학교 대표 박찬국의 글을 부분적으로 편집하여 소개한다.

는 아픔을 쓰다듬고, 상처를 위로하며, 분노와 연민의 감정을 기쁨, 감동, 즐거움과 똑같이 소중히 여기는 예술을 지향하고 있다.

## 2) 밀머리 미술학교 활동 영역

### (1) 소리놀이터(Sound Play Ground) 프로젝트

- 소리 워크숍 : 장르 중심으로 나누어져 있던 교육에 통합적으로 접근하면서 몸으로 표현하고, 소리를 찾아 악기를 연주하면서 음악이나 예술로 우리 안에 잠들어 있던 본성을 되살리는 경험을 통해 소통하는 즐거움을 참여자들과 함께 한다. 놀이를 통해 일상에서 예술이 발견되고, 직접 참여해서 즐기는 욕구가 충족되면서 자연스럽게 몸이 체득하는 워크숍이며 참여자들이 활발하게 상상하고, 표현하는 활동으로 내용이 구성된다.

- 공연(Sound Play Performance) : 소리놀이터의 공연은 놀라움과 즐거움으로 가득하다. 세대와 국적, 문화적 차이를 뛰어넘어 공연을 통해 참여와 교류를 만들어내고자 한다.

- 소리놀이터 : ‘모든 것이 악기가 된다’와 ‘Homo Ludens(유희적 인간)’를 지향하는 소리놀이터는 예술, 과학, 놀이, 환경, 학습을 통합적으로 구현하는 미래형 공간이다. 소리놀이터는 어느 날 갑자기 짠!, 하고 등장하는 물리적 구조물이 아니라 사용자 스스로 소리를 찾는 워크숍, 즐겁고 신나는 공연, 함께 만드는 과정에 참여하는 문화교육적 산물이다.

### (2) 공공미술 프로젝트

장소, 공간, 지역의 기억과 역사가 놀이터가 되어 쾌적한 쉼터, 신선하고 아름다운 충격이 있는 특별한 공간을 만들고자 한다. 작업 과정은 사람들의 참여에 의해 새로운 상상력의 원천이 된다.

### (3) 문화예술교육 매개자 양성 워크숍

교사, 문화기획자, 문화행정, 사회문화교육에 종사하는 촉매자, 매개자 그룹을 위한 교육 프로그램이다. 문화예술교육의 개념 이해에 치중하지 않고 전략의 실천과 태도를 익히는 데 초점을 맞춘 밀머리식 맞춤형 교육이다. 교육의 진



짜 내용은 워크숍이 아니라 파트너십의 생성 과정이라고 할 수 있다.

#### (4) 문화적 리더십 워크숍

기업, 기관, 단체의 리더십을 문화교육적 관점으로 해석하여 문제 해결 과정에서 창의적 발현에 의한 자신감, 자존감의 확장을 중시한다.

#### (5) 커뮤니티 아트 컨설팅

아파트 단지의 문화교육을 통한 공동체 프로그램, 농촌 마을 주민 프로그램, 기업, 기관, 단체의 동아리 프로그램을 공간과 장소의 특성을 살려 지속적으로 진행하는 것을 돕는다. 즐겁고 신나는 문화예술 프로그램을 제공하고 스스로 조직하는 공연과 퍼포먼스, 환경설치, 미술제작, 놀이터와 휴식공간, 유흥지를 활용하는 의미 있는 문화프로그램을 지원한다.

밀머리 미술학교의 문화예술교육사업 중 강원도 주문진에서 시행되었던 “신나는 예술여행”과 “시각미술 워크숍 고구마 프로젝트”, 문화예술교육 시범사업 “하하 호호 강으로 가는 길”을 살펴보자. 각 프로젝트에 대한 설명은 밀머리 미술학교 스스로 작성한 기획서 및 평가서에서 발췌하였다.

### 3) 활동의 사례

#### (1) 2006 신나는 예술여행 - 쉼터, 사랑에 빠지다2 이정표와 마을 쉼터 만들기

문화적 환경으로부터 소외된 계층(노인, 농촌 지역, 저소득층 등)에게 문화적 체험활동을 통해 자아의 발견과 세대 간의 관계 속에서 소통의 기회를 제공하고 문화적 향유의 경험을 누릴 수 있도록 하는 프로그램이다. 자신들이 새롭게 발견한 사물로 만든 새로운 이정표를 매개로 세대 간에 함께 참여할 수 있도록 동기를 유발하고, 제작 과정 속에서 지역사회를 돌아보며 이를 계기로 지역사회 구성원간의 소통의 시발점을 제공하게 될 것이다. 문화를 매개로 문화적 체험뿐만 아니라 내가 살아가고 있는 장소에 대한 성찰적 계기를 마련하여 그 속에서 다시금 문화를 생각할 수 있게 된다.

#### ① 프로그램의 방법

해당 지역 구성원들과 함께 본인이 거주하고 있는 지역에 대한 삶의 동선들을 다시금 돌아보고, 지역현장에 맞는 이정표, 담장, 쉼터, 대문, 마을회관, 공공공간관 등 지역적 산출물들을 만드는 것이다.

- 지역(마을) 구조를 이해하고 세대간 장소 인식을 드러낼 수 있는 마을 보물찾기를 3주체(어린이, 외지 예술가, 지역 어른들)로 구성하여 탐사한다(사진촬영 형식). 각기 찾은 장소와 물건에서 어떤 의미를 보았는지 토론해보고 지역의 어르신들을 초빙하여 마을 이야기와 물건에 대한 쓰임새 등의 이야기를 듣고 세대 간의 대화의 장을 마련한다.

- 지역민을 포함하여 지역사회를 위해서 일하고 있는 문화 및 사회단체들과 함께 지역 현실에 대한 상황을 인식하고, 모든 주체가 참여하는 토론을 거쳐 현장에 적합한 산출물들을 논의한다.

- 논의를 토대로 그동안 밀머리 미술학교가 축적해온 조형적 능력과 경험들을 집적하여 이정표(sign), 쉼터(street furniture) 등 지역현장에 맞는 문화적 환경 만들기를 체험적 통합 교육 형식으로 함께 진행한다.

- 단순한 시각적 산출물만을 만드는 것이 아닌, 지역 구성원들과 재발견 장소를 공유하는 마을축제를 열어 다양한 공유와 소통의 장을 마련한다.

## ② 세부 프로그램 (주문진 - 복사꽃마을)

<표 5-9> 신나는 예술여행 - 주문진 (1회) 계획

일 시	2006. 8. 28 (월)	참가대상	
내 용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 협력단체인 주문진민족문화학교와 미팅</li> <li>· 복사꽃 마을 마을운영단과 미팅</li> <li>· 프로그램 설명 및 세부프로그램 협의</li> <li>· 참여대상 선정/ 삼덕분교와 협의</li> <li>· 사전 답사 및 마을 지도 그리기 및 장소 선정</li> <li>· 마을 답사시 이야기 해주실 마을주민 섭외</li> <li>· 마을 이정표 및 쉼터 스케치</li> </ul>		
장 소	강릉시 주문진 복사꽃 마을회관/ 삼덕초교		

<표 5-10> 신나는 예술여행 - 주문진 (2회) 계획

일 시	2006. 8. 29 (화) 13:00~17:00 (4H)	참가대상	삼덕분교 9명
시간계획	13:00~14:00 아이들과 첫인사/ 프로그램 설명 14:00~15:30 마을답사 및 체험 15:30~16:30 마을이야기 듣기 16:30~17:00 재활용 악기 체험		
내 용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 삼덕분교에서 아이들과 첫 만남 프로그램 설명</li> <li>· 학교에서 시작하여 복사꽃 마을로 도보로 이동</li> <li>· 마을의 풍경 및 특색을 자연스럽게 체험</li> <li>· 추억의 다리에서 체험 및 물놀이</li> <li>· 마을 이야기를 바탕으로 마을 현장을 돌아다니면서 마을 답사</li> <li>· 마을회관에서 농기구 체험관까지 신리천을 따라 이동</li> <li>· 태풍 “루사”에 의한 마을의 피해와 복구 과정 이야기</li> <li>· 마을까지 경운기로 이동.</li> <li>· 농기구 보관창고에서 재활용 악기 체험</li> </ul>		
준 비 물	필기구, 소감문		
장 소	주문진 복사꽃 마을일대		

<표 5-11> 신나는 예술여행 - 주문진 (3회) 계획

일 시	2006. 8. 30 (수) 13:00~17:00 (4H)	참가대상	삼덕분교 9명
시간계획	13:00~13:30 은행나무로 이동 13:30~14:00 1차 답사 이야기 상기하기 14:00~15:00 이야기를 바탕으로 그림 그리기 15:00~16:00 마을 2차 답사 16:00~17:00 재활용악기 체험		
내 용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학교 옆 천연기념물인 은행나무로 장소 이동</li> <li>· 1차 답사에서 들었던 내용 상기하기</li> <li>· 나무 조각에 마을이야기, 특산물, 체험내용 표현하기</li> <li>· 마을 2차 답사 실시</li> <li>· 재활용악기 체험 및 공연준비</li> </ul>		
준 비 물	나무조각, 아크릴 물감, 크레파스, 재활용 악기		
장 소	주문진 복사꽃 마을		

<표 5-12> 신나는 예술여행 - 주문진 (4회) 계획

일 시	2006, 8. 30 (수) 17:00~21:00 (4H)	참가대상	복사꽃 마을 주민
시간계획	17:00~18:00 컴퓨터 및 이정표 디자인 설명 18:00~19:00 협력 내용 회의 19:00~21:00 재료 이동 및 제작 준비 21:00 디자인 수정하기		
내 용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 마을 이정표 및 컴퓨터 기초 디자인 프리젠테이션</li> <li>· 디자인 내용을 바탕으로 공간선정 협의</li> <li>· 컴퓨터 및 악기제작에 필요한 재료준비 및 이동 방안 협의</li> <li>· size 1000*6000 pe하수도관 이동</li> <li>· 공간상황에 맞는 디자인 수정</li> </ul>		
준 비 물	pe관, 이중벽관, 각종 공구		
장 소	주문진 복사꽃 마을회관		

<표 5-13> 신나는 예술여행 - 주문진 (5, 6회) 계획

일 시	2006, 8. 31 (목) 13:00~21:00 (8H)	참가대상	복사꽃 마을주민
시간계획	13:00~18:00 나무조각에 그림 그리기/ 소리 놀이터 제작 18:00~19:00 마을 이정표 제작 19:00~19:30 프로그램 설명 19:30~21:00 재활용 악기 공연 및 화합의 장		
내 용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· pe관 이동 및 악기 현장 제작</li> <li>· 이중벽관 및 알루미늄, 방부목 부착 소리놀이터 제작</li> <li>· 아이들이 그린 그림으로 마을 이정표 제작</li> <li>· 마을주민, 인근주민들을 대상으로 프로그램 취지와 진행과정 설명 (사진)</li> <li>· 동네북+ 상상놀이단의 축하공연</li> <li>· 재활용 악기 워크숍</li> </ul>		
준 비 물	노트북, 빔 프로젝트, 소리 놀이터, 재활용 악기		
장 소	복사꽃 마을 농기구 보관센터, 마을일대		

### ③ 회차별 현장 사진

1회- 마을 조사하기



2회- 마을 답사하기



3회 이정표 디자인하기/ 2차 답사



4회 쉼터 디자인 및 재료준비



5회 설치 및 교류



6회 설치 및 교류



신나는 예술여행에서 지역의 폐품을 활용하여 재활용 악기를 만들고 이를 연주하는 상상놀이단의 존재는 매우 독특하다고 보여진다. 호주 ‘허벌’이 주창하는 여러 가지 다양한 실험들이 이 프로젝트 안에서 이루어진다고 볼 수 있으며, 더욱이 서울이 아닌 지역을 기반으로 이루어지고 있다는 사실은 밀머리 미술학교를 주목하게 되는 이유이다.

## (2) 고구마 프로젝트

지역의 어느 지점을 선정하여 땅과 얽혀있는 역사, 생태환경, 인문지리, 생활문화, 산업, 문화예술, 사회, 정치적 제반 문제를 고구마 줄기를 들춰내듯 연결시켜 조사하고 학습하며 표현하는 활동이다(여주의 특산물인 고구마와 이미지 연결).

우리나라의 특성상 강, 하천, 호수를 중심으로 시작하면 종합적인 접근이 가능할 것이다. 이 프로젝트는 조사, 기록, 보고의 전 과정을 시각미술의 입장에서 표현 활동과 연결시켜 나가는 것이 목표이며, 다양한 매체제작과 출판, 공공미술의 성과물들을 생산하기 위한 활동이다.

‘고구마 프로젝트’는 여주군에 소재한 ‘남한강’을 테마로 하여 지역 내의 10~15세 아이들을 대상으로 한 사례 연구(case study)이다. 프로젝트를 진행하면서 참여 연구자들에 의해 일반화 모델연구를 수행하게 된다.

### ① 프로그램 개요

- 사회교육과 공교육을 통합적으로 사고하고 ‘지역’의 구체적 현실을 자치단체, 사회단체, 개별 문화인자들과 함께 구하고 전망하여 대안(비전)을 만들어보는 과정이다.

- 지역사회의 자치단체, 사회단체, 교육, 문화 관련 인자들, 외부의 전문가들과 ‘고구마프로젝트’의 취지를 공유하고 협력관계를 구축한다.

- 여주구교를 중심으로 남한강 문화벨트 계획을 전문가, 지역 문화인자들의 도움을 받으며 진행한다(기획 및 진행/ 밀머리 미술학교, 대상/ 어린이, 청소년 16명).

- 10회의 프로그램(1박 2일 2회 포함) 중 마지막회는 발표의 장으로서 자치단체(장), 의회(장), 지역신문을 포함한 사회, 문화단체, 관련전문가들에게 교육 참가자들이 직접 브리핑하고 질의, 응답을 받는다.

- 작품 발표 자체가 지역사회에 ‘제안’하는 것으로서 관련 전문가들이 이를 보완해가면서 실현가능하도록 네트워크를 구축한다.

### ② 진행 후 성과

- 어린이, 청소년들이 정착한 지역사회에 대한 ‘고향의식’을 심어주고 지역

사회에서도 이를 자연스럽게 인정하고 관심을 가질 수 있는 계기를 마련했다.

- 예술을 매개로 한 통합 교육을 통하여 스스로 새로운 능력과 자신감을 확인하고 문제 해결력, 지도력 등을 길러 주체적 자아발달을 도왔다.

- 공교육과 사회교육의 통합적 관점을 제공하고 ‘문화교육’에 의한 시민주체의 ‘참여사회’ 모델을 시도하는 계기가 되었다.

### (3) 2006 학교-지역사회 연계 문화예술교육 시범사업 하하호호 강으로 가는 길

**하하호호 열공 즐! \_ 박찬국**

**하하 호호! ‘강으로 가는 길’**

‘하하하 호호호’는 2006년 학교-지역사회 연계 문화예술교육 시범사업에 참여하고 있는 여주의 작은 학교인 하호분교의 이름과 조어 상 연상되는 말이지만 실제로 그 학교와 너무나 잘 어울린다. 모든 어린이들은 어른보다 상대적으로 맑고 밝고 예쁘지만 전교생 40여 명, 교사 4명의 이 작은 학교 아이들은 특히 더 웃음과 장난끼가 넘치는 것 같다. 1차 프로그램이 끝난 지금도 ‘하하하 호호호’ 이렇게 적어 놓고 보면 하호분교 아이들의 해맑게 웃는 얼굴 하나 하나가 금방이라도 품으로 달려들듯 선명해진다.

프로젝트 ‘강으로 가는 길’은 같은 사업으로 2005년 2학기에 6회에 걸쳐 만났던 경험을 토대로 기획되었다. 밀머리 프로그램에 대해 좋은 인상을 갖고 있던 교사들과 일부 학부모들의 지지에 힘입어 올해는 좀 더 적극적인 프로그램 기획을 해보자는 쪽으로 자연스럽게 의기투합하였으나 현실적인 여러 가지 제약을 고려하여 단계를 설정하여 실행하였다.

프로그램 모티브는 교사로부터 나왔다. 높은 산 깊은 계곡이 만들어준 수려한 경치와 하천의 맑은 물이 있는데 아이들이 이를 충분히 즐길 수 없는 상황에 대한 문제의식이었다. 농촌 근대화와 도시화의 여파로 달라지는 주변 환경 때문에 충분히 놀 수 있는 자리를 잃고 있으니 이 상황을 대신할 새로운 놀이터를 학교 안에 만들었으면 좋겠다는 의견이었다.

밀머리팀은 기초적인 답사를 통해 지금은 보잘 것 없이 직선화 작업이 이뤄진 개울을 따라 걷다보면 큰 강(남한강)이 나오고 큰 강을 중심으로 주변 지

역이 훼손되고 있음을 알게 되었다. 그런데도 차량은 많고 길은 좁으니 도로 확장의 필요성은 계속 제기되고 있었다.

모두들 깊이 생각하고 있지 않고 어렴풋이 문제를 느끼고 있더라고 어떻게 해 볼 도리가 없는 상황으로 간주하여 아무런 노력도 없이 포기하고 있다는 생각도 들었다. 예전 같으면 길 때문에 마을이 갈라지고 공동체가 위협받으면서 큰 문제의식이 일었겠지만 지금은 마을 공동체가 약화되어 있거나 마을 발전을 위해 오히려 적극적으로 받아들여야 한다는 생각이 앞서 있는 부분도 감지되었다.

어른들은 자연 하천에서 자신들의 즐겼던 많은 것들을 자랑삼아 이야기하지만 아이들이 즐기지 못하고 있다는 것, 그것이 인간 형성에 너무나 중요한 역할을 한다는 것에 대해서는 충분히 인지하지 못하고 있는 것처럼 느껴졌다. 지금 아이들에게는 입시를 위한 지식 습득이 최고의 가치이고 도시보다 교육 환경이 열악한 농촌이기 때문에 더 많이 공부할 수 있는 환경을 만드는 게 가장 우선적인 일이라는 생각이 지배적이기 때문이다.

#### ① 밀머리의 문제의식

하호분교가 있는 마을에서 조금 거슬러 올라가면 산자락에 커다란 저수지가 있고 아직 훼손이 적은 계곡의 맑은 물들이 굽이치며 개울로 흘러들고 있다. 조금 넓은 개울을 따라 약 4-5킬로미터를 걸어가면 유장하게 흐르는 크고 아름다운 남한강과 만난다. 그것은 감동이었다. 조그만 하천에서 시작하여 강둑을 따라 걷다가 마침내 바다를 만난 감동과 다를 바가 없었다. 현재는 하수종말처리장 공사로 많이 훼손되어 있는 상태였지만 그 마을에서 만난 남한강은 그만큼 넓고 아름다웠다. 좋다. 이 길을 아이들과 선생님, 학부모가 함께 걸으면서 마을 사람들과 만나자. 그리고 그 체험과 이야기를 학교 공간에 작품으로 재구성하고 옛날과 지금의 상황을 비교해서 생각해보자. 아이들뿐만 아니라 학부모와 선생님 그리고 마을 사람들이 함께 생각해보는 기회를 갖자. 여기까지를 1차 프로그램으로 만들고 가능하다면 함께 생각했던 내용을 구체적인 어떤 제안이나 행위로까지 드러내 보이자. 이것을 2차 프로그램으로 기획하자.

학교와의 협의는 순조로웠고 학부모 참여를 위한 설명회도 상당한 호응 속



에 진행되었다. 프로그램은 먼저 답사와 체험과 교류를 통해 즐기고 거기서 보고 느낀 것을 이제 막 신축되어 아이들에게 낯선 학교 식당 공간에 마음껏 표현하게 하여 진짜로 아이들이 학교 식당 공간을 소유하게 만드는 과정부터 시작하였다. 그 과정에서 인식한 내용을 가지고 토론도 하고 발표도 해보는 순서도 진행되었다. 식당이 꾸며지는 과정에서 간판이 만들어졌고 아이들은 이 식당 이름을 ‘하하 호호 열공 즐’로 명명하였다.

밀머리 미술학교가 학교-지역사회 연계 문화예술교육 프로그램을 맡으면서 가장 중요하게 생각한 것은 학교와 지역사회가 강고하게 지키고 있는 서로의 기능적 경계를 넘어 상호 한계를 극복하는 새로운 공공적 대안을 만드는데 일조하는 것이다. 예술의 속성에 속하는 탁월한 매개 기능을 활용하여 예술 자체의 확장과 더불어 사회적 이슈들을 공론화하고 다양한 각도에서 눈에 보이지 않는 지점들을 인식하는 계기를 만드는 것이다. 학교와 지역사회는 문화예술교육을 매개로 단지 수업에서 부족한 어떤 부분을 보충하는 정도의 생각에서 벗어나 각기 그리고 함께 새로운 역할 모델을 모색해야 한다고 생각하고 있다.

기본적으로 교육이 학교로 한정된다는 생각으로 구성된 현재의 틀은 전면적으로 다시 설정되어야 할 필요성이 있다. 또 문제를 입력하면 정확한 하나의 대답을 요구하는 주지교과 위주의 교육 내용도 재검토 되어야 한다. 프로젝트 수업에서 필요한 다양한 해법이 학교와 지역사회를 가로지르며 함께 모색되어야 한다. 일종의 로컬 리터러시(local literacy)의 관점에서 내용과 형식을 재구성할 필요가 있다.

프로젝트 ‘강으로 가는 길’은 그러한 문제의식 속에서 구성되었으며 지금까지 밀머리 프로젝트의 연장선에서 시도되었다.

## ② 먼저 즐기자!

밀머리의 프로젝트에서는 프로그램 목표가 무엇이든 참여자 모두가 주체가 되어 스스로의 역할을 만끽하는 것보다 중요한 것은 없다. 그 과정에서 서로 몸과 마음으로 느끼고 배우는 것이 첫째다. 그런데 어떻게 짧은 시간에 서로 즐길 수가 있단 말인가. 밀머리도 역시 뚜렷한 정답을 준비하고 있는 것은 아니다. 단지 스스로의 역할이 즐거울 수 있는 설정이 제일 중요하다고 말할 수

있다. 당연한 얘기지만 각자가 어떤 문제의식이 있고 그것을 풀어가는 과정이 일방적이지 않으며 서로를 존중하는 것이다. 그리고 가능하다면 좀 대책 없이 노는 것이다. 일반적인 고정관념을 살짝 넘을 만큼은 나아가야 한다. 이번 프로젝트 예를 든다면 새 건물의 깨끗한 벽에 스스럼없이 낙서하듯 그림 그리게 만든 것이라든지, 비오는 날 답사를 포기하지 않고 오히려 비옷 입고 즐기자는 쪽으로 가는 것, 빔 프로젝트를 똑바로 앉아서 보지 않고 바닥에 누워 천장에 쏘고 보는 것 등, 사소하지만 수도 없이 많다.

③ 작지만 실천 가능한 것들을 최대한 즐기는 것이다.

즐기는 것은 개인적, 집단적 체험을 통해 스스로의 감수성을 기르고 총체적이고 직관적인 인식능력을 얻는 가장 중요한 과정이다. 예술성, 영감, 디자인 능력의 배양과 발현, 차원 높은 소통을 위해 이는 꼭 필요하다. 문제 해결 과정에 집착하면 많은 가능성을 잃어버릴 수 있다.

④ 그 다음으로 사회적 관계 설정이다.

즐긴다는 것은 사실 모든 과정을 관통하기 때문에 굳이 떼어서 생각할 수 없으나 프로그램 설계에서 각 단계의 목표와 비중을 설정할 때 우선적으로 고려되고 있다. 지역사람들과 만나고 세대 간 대화, 제도적 프로세스와 공간적 인식, 다양한 힘 관계의 이해를 통해 다양한 타자들과 상호 소통의 맥락을 찾아 나간다.

⑤ 더 나아가서는 비평적 인식을 확장하고 구체적 행동으로 문제를 해결하는 과정이다.

예술이 교육이라는 틀을 가지고 문제를 해결하는 과정은 매우 논쟁적일 수 있다. 그럼에도 불구하고 나는 밀머리 프로그램의 구성에서 ‘Art In Solution’의 개념을 강조하고 있다. 더 많은 연구가 필요하지만 예술이 구체적인 현실과 만날 때 많은 접점이 형성되고, 이것은 단순히 논리적 해석에 기대는 해법들보다 생태적 관계망에 따른 다양한 소통을 가능하게 한다. 어쩌면 모호성과 복잡성 속에서 자발적 치유와 단순한 해결의 실마리를 찾는 과정이라고 표현할 수도 있을 것이다.

하호분교와의 프로젝트 ‘강으로 가는 길’은 아이들 전 학년과 교사 전부, 그리고 학부모가 평균 7-8명 지속적으로 참여하였다. 참여하지는 못했지만 많은 학부모와 주민들의 관심이 모아졌고 여러 가지 상황에서 자발적인 협조가 이뤄졌다. 학교는 이 프로젝트가 진행되는 동안 뉴스레터를 온·오프라인으로 동시에 발행하여 학부모들과 소통하였다.

## 5. 사회적 기업 꿈꾸는 노리단

‘노리단’은 계속 진화하고 있다. 서울시 영등포구 청소년직업체험센터 ‘하자’의 ‘재활용 상상놀이단’에서부터 출발한 노리단은 통합적인 문화체험교육을 통해 청소년 스스로가 직업으로의 문화예술창작활동을 하는데 중심을 주었다. 최근 노리단은 한국의 벤포스터를 꿈꾸며 전문예술인의 사회적 기업으로의 가능성을 열어가고 있다.

### 1) 하자센터와 노리단

노리단은 1999년 12월 IMF 경제위기 상황에서 문화작업자를 길러내어 청년 실업문제를 해결하는 하나의 모델을 만들기 위해 설립된 하자센터(haja center)의 세 가지 중심축 중의 하나로 2004년 ‘재활용 상상놀이단 - 어제 생긴 예술’이라는 이름으로 시작되었다. 하자의 세 가지 중심축은 작업장, 하자작업장학교, 대형 프로젝트인데 이 셋은 서로 ‘상호 작용을 하면서 계속 진화하고 있다’<sup>61)</sup>고 한다.

2003년부터 하자센터의 졸업생이 나오면서 청소년의 ‘새로운 성장 모델’을 만들어가기 시작했다. 2004년에 출범한 재활용 상상놀이단은 청소년 단원들이 워크숍 강사나 악기 제작자로 성장하여 ‘하고 싶은 일 하면서 먹고 살자’는

61) 하자의 설립배경과 역사, haja 홈페이지 소개글 중 인용. 이 글은 하자 홈페이지 자료실에서 제공한 소개글과 역사, 운영자료 등을 인용하여 작성하였다.

하자의 모토를 구체화하는 모델이 되고 있다.

하자의 초기 설립 목적과 운영원리에서도 밝히고 있듯이 노리단은 통합적인 문화체험교육을 통해 청소년 스스로가 자신의 직업으로 문화활동을 하면서 이를 뛰어넘어 아시아, 세계와 소통하는 대안적인 커뮤니티를 구축하고 사회적 기업으로서의 장기전망을 모색하고자 한다.

노리단의 활동과 자료들을 토대로 살펴보면 놀이, 교육, 예술의 통합 모델로서의 프로그램과 문화교육, 관계 학습, 공동체 체험을 통한 민주주의 교육과 공동체적 지향을 드러내고 있는 것으로 보아 허벌의 생태주의 철학을 기본 바탕으로 삼고 있음을 알 수 있다. 또한 생태계적 순환구조에서 기초적 동력이 되는 작은 동아리 활동으로부터 전문가 양성, 문화산업으로 세계무대를 겨냥한 공연 제작까지 다양한 모습을 갖추고 있다.

이는 청소년 직업체험센터인 하자가 만들어진 취지를 가장 잘 담아내고 있는 모델인 셈인데 그렇다면 우선 하자센터의 설립부터 살펴보아야 할 것이다.

## 2) 청소년직업체험센터 ‘하자’의 설립 목적과 운영원리

### (1) 하자의 설립 목적<sup>62)</sup>

- 문화생산과 직업교육이 결합된 대안적 청소년 문화활동 - 단순한 기술(Skill)을 전수하는 직업교육을 넘어서, 자신을 능숙하게 표현하고 개발할 수 있는 다양한 방법들을 제공하는 청소년 직업센터의 구축.

- 파편화된 개인성을 초월하여 상생과 소통이 가능한 청소년 육성을 통하여 건강한 사회의 기초단위를 확보.

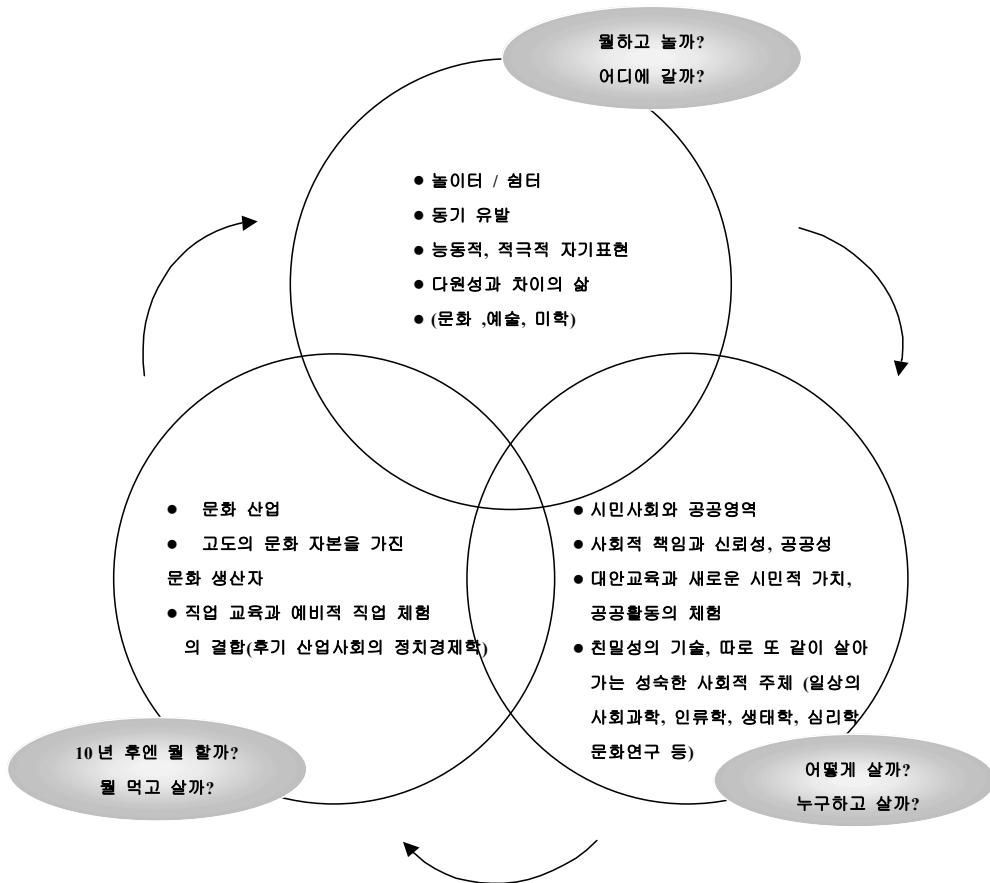
- 전국 및 아시아권 전역의 대안적인 청소년 커뮤니티 창출과 아시아 청소년관련 전문 연구자들간의 연구 및 교류 증진.

### (2) 하자의 운영원리

---

62) 하자 홈페이지 자료실.

<그림 5-4> 청소년직업체험센터 ‘하자’의 운영원리



### 3) 노리단<sup>63)</sup>

#### (1) 노리단의 시작

하자센터는 2003년 하반기부터 스튜디오별로 이루어지던 작업 방식을 뛰어넘어 기존의 성과물을 상호 결합하고 문화예술 장르와 미디어 간의 경계를 넘나드는 통합적 방식의 빅 프로젝트를 추진하기 시작했다. 장르나 미디어의 경계 내부에 중심을 두는 작업은 정보화 시대와 창의적 지식 기반 사회의 문화예술교육으로는 부적합하고, 청소년 문화 활동의 사회 진출 모델이라는 사회적 기대에도 부합하기 어렵다는 판단을 경험한 하자센터는 다양한 문화 작업

63) 하자홈페이지 자료실 자료 인용.

자들과 청소년들의 아이디어를 모아 기존의 프로젝트를 넘어서는 빅 프로젝트를 추진하기 시작했다.

그러한 빅 프로젝트의 대표적인 사례의 하나가 노리단이다. 처음에는 작곡가, 연극배우, 사운드 엔지니어, 래퍼, 재즈 댄서 등 20-30대 문화 작업자들과, 각 예술 장르와 미디어 작업 또는 인문학적 학습을 진행하던 10대들이 모여 빅 프로젝트 팀을 구성했다. 총 15명으로 구성된 팀은 나이도 서로 달랐지만 직업적 프로페셔널부터 아마추어적 관심사 또는 체험 학습 차원의 청소년까지 수준도 다양했다. 이들은 토론과 조사 끝에 벤치마킹 모델을 선택했다. 바로 생태주의 철학에 기초해서 운영되는 호주의 독창적인 언버벌(non-verbal) 퍼포먼스 그룹 허벌이다.

허벌([www.hubbubmusic.com](http://www.hubbubmusic.com))은 문화예술 교육과 장르 통합적인 공연 예술을 유기적으로 동시에 진행하는 호주의 독창적인 퍼포먼스 그룹이다. 1995년 3명으로 출발한 허벌은 상업적인 성공이나 고난도의 기예를 발전시키기 보다는 소외계층과 주변부 지역 혹은 학교를 찾아다니는 워크숍 활동에 주력했고 재정은 정부나 기업 등 공공 기금이나 지원금으로 조달했다.

허벌과 처음 인연을 맺은 것은 노리단의 단원 중 4명이 2000년 경남 산청의 간디학교에 있을 때이다. 당시 한국을 처음 찾아온 허벌의 멤버 4명은 간디학교 재학생들과 워크숍을 진행하고 있었다. 바로 이들은 하자센터에서 허벌의 4일짜리 즉흥 워크숍과 공연을 열게 되고, 이 후에도 허벌의 핵심 인물인 스티브와 이메일 교류를 시작했다. 하자센터는 곧장 빅 프로젝트 팀을 구성하여 6개월 여의 내부 논의와 사전 기획을 통해 2004년 3월 스티브와 허벌의 또 다른 멤버인 페티가 하자센터에 와서 3개월 동안 강도 높은 허벌-하자 프로젝트를 진행하였다.

## (2) 허벌-하자 프로젝트

허벌-하자 프로젝트의 핵심 목적은 허벌의 스티브와 페티로부터 퍼포먼스와 워크숍에 관한 기술을 제대로 전수받는 데에 있었고, 빅 프로젝트 팀은 허벌의 원천 기술을 배워나갔다. 주당 평균 30시간, 월 최소 240시간, 3개월간 최소 720시간(한달 30일간 중일)을 투자하여 허벌의 핵심 철학과 기술을 익힌 셈이다.

허법-하자 프로젝트에는 서울시 대안교육센터가 모집한 청소년 대안학교 학생 50여 명이 수강생으로 포함되어 있었다. 허법-하자 프로젝트는 이들과 함께 3개월 동안 자기 몸을 이용하는 퍼포먼스, 악기 디자인과 제작, 제작된 악기를 함께 연주하는 퍼포먼스 등 3개의 과정을 반복하는 놀이로 진행되었다.

허법-하자 프로젝트는 2004년 6월 12일 하자센터의 실내 강당에서 진행된 포럼(150명 참여)과 야외무대 공연(1,000명 참여)으로 일단락되었다. 같은 날, 빅 프로젝트 팀은 노리단 ‘어제 생긴 예술’이라는 이름을 걸고 출범식을 겸한 첫 단독 공연을 선보였다. 노리단은 하자센터의 빅 프로젝트 팀이 허법을 벤치마킹하면서 예술 장르와 미디어 간의 상호 교류 그리고 문화예술교육과 문화작업자의 진로 모색이 통합적으로 이루어지는 모델을 구체적으로 실현하고자 출범한 단체라고 할 수 있다.

#### 4) 프로그램 소개 - 노리단의 개념<sup>64)</sup>

##### (1) 보디 퍼커션 Body Percussion - “무엇이든 두드리면 음악이 된다”

노리단의 퍼포먼스와 워크숍은 언제나 보디 퍼커션으로 시작한다. 보디 퍼커션은 자신의 몸이 갖고 있는 예술 능력을 발견하면서 신체 곳곳의 두드리기를 통해 몸의 다양한 비트와 리듬, 그리고 퍼포먼스를 즐기는 활동이다. 각자 또는 여럿이 함께 몸을 두드리서 박자의 조화를 만들어가며 즉흥 공동체의 호흡을 형성하는 놀이다. 노리단에서는 이를 ‘몸벌레’라고 부르는데, 마치 세상의 다양한 벌레들이 온갖 소리와 표정을 통해 표현하고 소통하듯이, 내 몸 안의 갖가지 벌레와 같은 풍부한 예술 재료와 욕구를 찾아내서 발현하자는 뜻을 담고 있다. 보디 퍼커션은 모든 문화예술의 근원이 내 몸에서 비롯된다는 것을 직접 깨닫는 과정이다. 내 몸만 가지고도 디자인과 음악과 연극과 무용이 통합적으로 표현될 수 있다는 것을 체험하는 데 목적이 있다.

##### (2) 악기 디자인 Instrument Design - “무엇이든 상상하면 악기가 된다”

PE 파이프, 플라스틱, 나무, 쇠, 자동차 휠, 타이어, 알루미늄, 코카콜라병, 고무호스, 장화, 책, 그릇 등 자연과 문명에서 얻을 수 있는 모든 것이 두드리

---

64) 하자 홈페이지 노리단 자료 인용, 노리단의 프로그램은 노리단의 개념이라고 소개되어 있다.

면 소리가 난다. 두드려서 소리가 나는 것이라면 무엇이든지 창의적인 악기로 디자인할 수 있다. 온갖 물건이 지니고 있는 소리의 크기와 높낮이를 익히면서 가급적 그 물건이 갖고 있는 본래의 이미지와 쓰임새를 살리는 디자인 작업을 하게 된다. 모든 물건이 내는 소리의 색깔이 다르기 때문에 이렇게 디자인된 악기들이 모여서 함께 만들어내는 소리 색깔들의 차이만으로도 합주가 가능하다. 물건을 두드려서 나는 소리가 관이나 튜브 공간을 통해 공명을 일으키도록 디자인하고, 같은 재질의 악기 사이즈를 다르게 여러 개를 만들어 결합하는 튜닝을 통해서, 어떤 음계라도 표현할 수 있게 한다. 새소리나 개구리 울음 등 자연의 소리도 음계로 표현할 수 있다. 이 작업은 초기에는 전문적 지식과 노하우를 가진 사람이 결합해서 도움을 준다.

### (3) 콧보틀 퍼커션 Coke Bottle Percussion - “몸과 물건이 만나면 종합 예술이다”

콧보틀 퍼커션은 플라스틱 빈병을 두 손으로 든 채 여기저기에 두드려서 만드는 다양한 퍼포먼스다. 플라스틱 빈병의 병마개 가운데에 페타이어로 만든 공기 밸브를 끼우고 공기를 주입한다. 공기 주입량을 다르게 해서 플라스틱 빈병마다 두드려서 나는 공명을 통해 여러 음을 만든다. 사람마다 음이 다른 플라스틱 병을 들고 몸 곳곳에 두드린다. 양손에 쥔 빈병과 빈병끼리 서로를 부딪힌다. 또한 콧보틀 퍼커션은 소리와 화음 외에도 사람의 표정과 목소리와 연극을 결합함으로써 무언극, 마임, 무용, 춤 등 더욱 풍부한 신체 표현 예술을 만든다. 콧보틀 퍼커션 외에도 고무호스 퍼커션, 장화 퍼커션 등 물건이 달라질 때마다 새로운 예술이 태어난다.

### (4) 사운드 플레이 Sound Play - “박자는 틀려도 음은 안 틀린다”

상상력으로 디자인해서 재빨리 악기들은 현재 개발된 것이 10여종을 넘는다. 악기들은 오케스트라처럼 서로 구색과 궁합을 맞추면서 하나의 세트로 구성되어 있다. 이 작업에는 전문가가 필요하다. 초보자는 이렇게 구성된 악기 세트의 어느 악기를 맡더라도 일단 자기 몸이 원하는 대로 두드리면 된다. 각자 두드리면 즉각적으로 하모니를 만들어내고, 이 간단한 과정이 참여자로 하여금 화음의 세계로 빠져들게 만든다.



#### (5) 플레이그라운드 Playground - “놀이마당으로 예술을 재창조한다”

플레이그라운드는 세상에 존재하는 어떤 음악이든 참여자들의 소리와 몸짓을 통해 새롭게 재창조되는 놀이마당을 뜻한다. 허범이 선보인 20여개의 플레이그라운드는 아프리카 원주민의 전통 리듬과 호주에서 교류되는 세계의 다양한 음악이 뒤섞인 인류 보편적인 감수성의 소리와 몸짓으로 이루어져 있다. 관객들도 이렇듯 수많은 음악이 뒤섞이며 재창조되는 놀이마당에 곧장 몸으로 반응하며 즐거움을 향유한다. 이것은 독창적인 소리와 자연스러운 몸짓을 통해 세계의 모든 음악을 겹겹이 쌓아가며 변형하는 놀이마당의 특성 때문이다. 이러한 놀이마당의 특성은 그 자체로 고차원의 음악 학습이자 훈련이 되며 종합적인 예술 공연의 형식이자 공동체 놀이로 발전한다.

#### (6) 즉흥 공동체 Community Event - “순간 통하면 예술이 된다”

플레이그라운드가 언제 어디에서나 펼칠 수 있는 새로운 놀이마당이라면, 그 악기 세트는 특정한 공간과 지역에 고스란히 설치되어 환경의 특성과 친화하는 조형 예술품이 되고 행인과 주민이 항시 이용할 수 있는 아트 커뮤니티 놀이터가 된다. 학교 운동장, 건물과 건물 사이, 아파트 단지의 전형적인 어린이 놀이터, 빌딩 옥상 공간, 노인대학 건물 뒤편의 작은 공터, 숲 속 캠핑장, 해수욕장, 정부나 단체 또는 기업의 연수원 등 어디에나 특성에 맞게 설치할 수 있다.

### 5) 노리단의 활동<sup>65)</sup>

#### (1) 워크숍 (교육)

노리단의 교육은 워크숍으로 이루어진다. 보통은 10여 명을 한 팀으로 구성해서 진행한다. 악기 디자인에 가장 많은 에너지와 시간을 쓰기 때문에, 회당 2시간 주 2회씩 6개월간 워크숍을 진행해야 보디 퍼커션부터 플레이그라운드까지 전 과정을 소화할 수 있다. 중단기 워크숍은 평균 3개월 정도가 소요되는데, 이때는 악기 디자인을 하지 않고 나머지 과정을 소화한다. 짧게는 즉석에서 공연을 관람하고 1시간 안팎의 시간 동안에 간략한 즉흥 워크숍을 진행

---

65) 하자 홈페이지 노리단 자료실

할 수도 있고, 때로는 워크숍 없이 처음부터 곧장 즉흥 합주를 통해 체험 학습을 진행하기도 한다.

노리단의 워크숍은 크게 어린이 대상과 청(소)년 대상 그리고 다세대의 일반인 대상으로 나누어 진행된다. 이중 어린이 워크숍은 문화예술 감수성과 창의력이 가장 열려있는 시기라서 자유로운 실험을 시도하게 된다. 어린이 워크숍은 어린이의 신체와 활동량에 맞는 어린이 악기 세트를 따로 준비해야 한다. 청소년 대상은 현재 대안학교 청소년들로 국한되어 진행되지만, 앞으로는 전국 중,고등학교의 교사들을 대상으로 학교 현장에서 활용할 수 있는 단기 워크숍을 진행하려고 한다. 다세대 워크숍은 10대부터 30대까지 개인별 참여자들로 구성된 워크숍이다.

## (2) 퍼포먼스 (공연)

노리단은 매주 한두 차례의 초청 공연을 하고 있지만, 앞으로도 활발하고 다양한 공연을 지속하여 난타와 스톱프 또는 블루맨 등 기존의 타악 중심 년버벌 퍼포먼스를 넘어서고 확장하는 새로운 차원의 하이브리드 년버벌 뮤직 퍼포먼스를 기획하고자 한다. 이를 통해 최고의 공연예술 작품을 만드는 것이 목표다. 공연은 국제, 예술, 시민의 3가지 방향에서 이루어진다. 이러한 공연을 통해 사회적으로 다양한 분야의 반응을 체험하고 피드백 시스템으로 만들 것이며 문화예술 교류 차원의 폭넓은 네트워크로 운영할 계획을 가지고 있다.

## 6) 문화예술생태계 내의 자리매김

이들이 벤치마킹한 허법은 생태주의 철학과 방법론을 바탕으로 하고 있다. 산업자재나 생활용품 쓰레기를 활용해서 소리와 화음을 빚어내는 예술품으로 바꾸는 과정, 굳어버린 자기 몸을 두드려서 다양한 리듬과 퍼포먼스를 만드는 과정은 내재적인 충족과 활력을 통해 지속적인 문화예술활동으로 발전하게 된다. 이러한 과정에서 자연과 문명을 대하는 삶의 태도에서 생태에 대한 깨달음과 자연스러운 계기를 마련하고자 하는 것이다.

- “노리단은 학교이면서 벤처기업” - 사회적기업으로서의 전망

“한국의 ‘벤포스타’를 꿈꾸는 생태주의 뮤직 퍼포먼스 그룹 ‘노리단’. 벤포스타는 그리스도 정신에 투철한 실바 멘데스 신부와 열다섯 명의 소년들이 만든 독특한 공동체로 교육과 노동, 예술이 삶으로 통합된 스페인의 마을이다. 대안문화센터 하자에서 태어난 노리단 역시 몸과 자연, 문명의 재활용을 바탕으로 사회적 활력과 지속 가능한 즐거움을 디자인하며 지역에 뿌리를 내리려고 한다. 최근 노리단이 한국의 ‘빌리 엘리어트’들을 내세운 작품은 판타지 퍼포먼스 <위트 앤 비트>(wit & beat)이다. 노리단에 속한 퍼포머와 전문배우 등 7명이 산업폐자재를 이용한 악기를 연주하고 연기를 하면서 상상을 초월하는 아이디어를 쏟아낸다.”<sup>66)</sup>

하자의 프로젝트로 시작해서 각종 워크숍과 악기 개발, 초청공연으로 활발한 활동을 벌이면서 전문공연단으로 자신의 위상을 찾아가고 있는 노리단은 새로운 시도이다. 초기 노리단은 워크숍을 중심으로 하는 통합교육프로그램으로만 보였다. 그러나 이제는 공연도 하면서 한국의 벤포스타를 꿈꾸고 있다고 밝힌다. 즉, 사회적 기업으로의 전망을 세우고 있는 것이다.

노리단은 공동체적 틀에서 출발하여 시장구조 안에서 자기 위치 찾기를 하는 중이라고 보여진다. 그랬을 경우 거대 자본의 틀 속에 들어가는 것이 아니라 공동체 단위 구조 안에서 생존하고 운영할 수 있는 틈새시장을 만들어 내거나 틈새시장에서 자리를 잡는 것이 더 중요한 측면일 수 있다. 사회적 기업의 필요가 인정되면 초기 공동체적 틀을 만들기 위한 지원의 필요성을 주장할 수 있을 것이고, 또한 안정적으로 자리잡을 때까지의 공공지원도 요구할 수 있다. 즉, 공공적 틀에 대한 지원을 받아야 하는 것이다.

혹시나 노리단이 “점프”의 방식을 추구하고 있는 것이라면 전혀 다른 길을 가야 할 수도 있다. 이미 상업적 시스템으로 굳어진 문화산업 제작 방식에서는 끊임없이 배우들을 전문적으로 훈련시켜 재생산하는 과정이 필요하다. 이렇게 1진, 2진, 3진의 배우들을 순환하면서 공연을 하다 보면 쉬는 배우들의 재충전 기간까지의 비용이 공연 비용에 포함되어야 한다. 그러다보면 당연히 공연의 게런티는 엄청나게 비싸질 수 밖에 없는 한계가 발생한다. 세계무대로의 진출을 고민하고 있는 유사한 프로그램은 매우 많은데 이와 같은 방식을 선택할 것인가의 고민에 봉착해 있는 듯하다.

일단 하자는 서울시로부터 지원을 받으며 시작했고, 해마다 지원 예산이 줄

---

66) 《한겨레21》 제621호, 20060802.

어든다고는 하지만 여전히 적지 않은 액수를 지원받고 있다. 하자는 노리단을 하자의 목적과 운영원리에 가장 적합한 모델로 삼아 지속적으로 지원할 수 있는 구조를 만들어 줄 수 있는가? 프로그램과 운영원리를 생태적 관점에서 분석해 보면 생태계의 순환구조의 기본 동력이 되는 자생적 동아리들의 활성화에 큰 역할을 할 수 있을 것으로 보여진다. 그러나 공연 수입구조로의 전환은 그리 쉽지 않을 듯 보여진다.

노리단 출신들은 다양한 전문가가 되어 생태계 순환구조의 곳곳에서 동력을 활성화시키는 역할을 할 수 있을 것이다. 그러기에 노리단에서 교육을 받은 전문가, 비전문가들은 일정시기가 되면 배출 후 벤포스타처럼 자신의 영역을 다양하게 개척해야 할 것이다. 물론 배출 후의 문제까지를 고민하는 것은 책임성 있는 자세이긴 하지만 고질적인 문제가 될 소지가 농후하다.

노리단은 교육적 관점을 강화하여 지역에서 재구성될 때 활동과 방식들이 어떤 구조를 만들어 갈 것인가, 어떤 내용을 통해 지속성과 자생성을 만들어 갈 것인가의 과제에 봉착해 있다. 자체 재생산 구조를 갖추어 가는 일은 앞으로도 노리단 뿐만 아니라 지역에 자리잡은 사회적 기업으로서의 문화예술교육 단체의 과제이기도 하다.

## 6. 사랑방 클럽 조사연구, ‘성남문화재단’<sup>67)</sup>

‘성남문화재단의 사랑방 클럽 조사연구’는 동네단위의 생활문화와 문화예술동아리에 대한 실태조사 사례로서 중요한 의미를 가진다. 이 조사는 지역주민 스스로가 만들고 소통하는 생활 속의 문화를 중심에 두고 문화예술창조도시를 구현하는 큰 그림을 그리는데 중요한 의미가 있다.

### 1) 성남의 고민

성남시와 성남문화재단은 문화예술창조도시를 만들기 위해서는 지역 주민을 끌어안으면서 지역 문화의 정체성을 확립해야 한다고 강조한다. 이것은 현재 각 지자체에서 문화도시를 만들기 위해 추진하고 있는 일련의 사업들에 대한 객관적이고 진지한 고민에서 시작되었다. 대부분의 지자체들이 문화도시를 지향하며 마련한 것이 지역축제인데, 지방자치제 도입 이후 우후죽순 늘어난 수많은 지역축제는 차별화를 이루지 못하고 ‘그 나물에 그 밥’이라는 비난을 받고 있는 상황이다.

성남은 타 지역의 실패 사례를 통해 단기간의 가시적 효과를 얻을 수 있는 ‘썰매기’를 과감히 버리고 ‘알맹이’를 채우는 작업을 선택했다. ‘알맹이’는 바로 시민이다. 지역 주민을 창조적 주체로 양성하는 것이 성남 문화도시 만들기의 핵심인 것이다. 문화도시를 설명할 때 매번 등장했던 시민, 전혀 새롭지 않지만 성남은 다시 이 시민 개념을 중심에 둔 문화도시 만들기의 출발과 현재를 살펴보고 미래를 전망해본다.

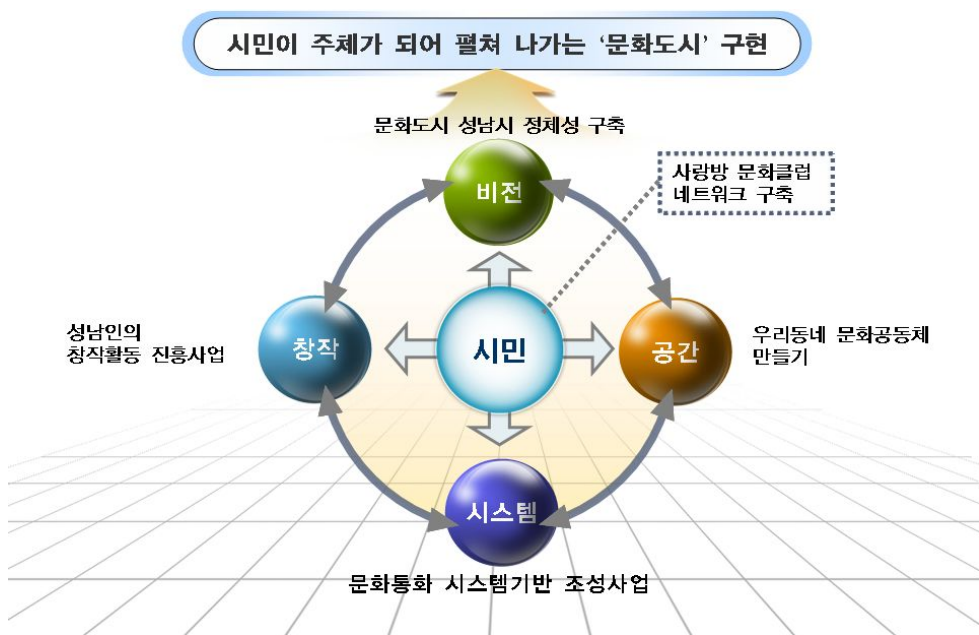
성남시는 두 가지 모습을 가진 도시다. 1968년 서울시 철거민의 집단정착지로 개발되면서 대규모 주거도시로 성장했으며, 1971년 서울시가 시행하던 주택단지 경영사업을 경기도가 인수하면서 인구가 급증했다. 그리고 인구가 급증한 또 한 번의 계기는 1989년 정부의 ‘분당 신도시 계획’ 발표다.

성남은 서울시가 인구 분산을 위해 실시한 철거민 강제 이주와 분당 신도시 개발을 계기로 이원적 구조를 가진 도시로 탄생한 만큼, 생활문화도 구시가지

67) 류설아 (2007). 문화와 정이 소통하는 사랑방 클럽 함께 만들어요, 「기전문화예술」 2007년 봄호. 성남문화재단 류설아의 글을 토대로 구성함.

와 신시가지의 이원화된 모습을 보이고 있다. 도시의 외양만으로도 이 구분은 뚜렷하다. 높은 언덕과 그 사이사이 골목골목마다 삶터를 꾸린 구시가지와 넓은 도로와 네모반듯한 건물들로 가득 찬 신시가지의 대비되는 모습 때문이다. 신시가지인 분당이 아파트 밀집지역으로 주거지 중심의 공간이라면, 구시가지는 공장이 밀집해 있는 공단지대이다.

<그림 5-5> 성남문화재단 5대 문화정책사업 개념도<sup>68)</sup>



## 2) 문화도시 성남 만들기의 시작

성남문화재단은 문화예술창조도시 성남 만들기 기본계획 수립에 앞서 성남의 특성과 현황 파악에 주력했다. 태생부터 이원적인 성남시를 어떻게 하나의 문화도시로 묶을 것인가에 초점을 맞춘 것이다. 성남문화재단 박승현 문화기획부장은 “성남은 태생에서 비롯된 정서벽이 뿌리 깊다. 이러한 상황에서 경

68) 박승현 (2007). 생활문화예술 동아리 활성화의 지역적 설계, 「삶과 예술 콜로키움 자료집」.

제적 접근보다는 문화다양성의 관점에서 각 동네의 생활문화를 존중하고 발현하는 것이 중요하다”고 설명했다.

동네의 생활문화를 발현시키기 위해 구성원인 지역 주민을 창조적 주체로 내세우고, 이들의 활동을 활성화하는 것이 우선 목표이자 ‘시민이 주체가 되어 펼쳐나가는 문화예술창조도시’를 구현하는 주춧돌인 셈이다.

이를 바탕으로 성남문화재단이 중·장기적으로 수립한 것이 5대 문화정책사업이다. 이 사업은 1단계(2006~2008년 3개년 계획)와 2단계(2009~2013년 5개년 계획), 3단계(2014~2020년 7개년 계획)로 구성되어 있다. 지역축제 등 가시적 효과를 단기간에 보여줄 수 있는 문화정책이 아닌, 느리고 넓게 집중한 방식으로 사업을 추진한다는 점에서 다른 지역과 대비된다.

사업은 크게 가로축과 세로축으로 구분할 수 있다. 이 십자가 축의 한가운데에 시민이 자리 잡고 있다. 가로축은 공간, 즉 동네를 중심으로 그곳의 지역 주민들이 창조적 인프라가 되어 직접 문화예술도시를 만들어갈 수 있도록 돕는 실천적 방안이다. 세로축 역시 시민을 중심으로 최종적인 ‘문화통화 시스템 기반’이 이뤄지기 전까지 동네 곳곳의 문화 교류와 전체적인 틀을 잡기 위한 사업이 주를 이루고 있다.

현재 1단계가 진행 중인데, 이 시기는 가장 중요한 주체 형성의 기반 조성기다. 향후 성남문화도시 구현을 이끌 인프라를 생성하고 구축하는 가장 중요한 단계로, 이것의 확보 없이는 성남이 제시한 비전인 ‘시민이 주체가 되는 문화도시’를 실현할 수 없다고 해도 과언이 아니다. 지역 주민을 창조적 주체로 양성함으로써 각각의 동네가 품고 있는 생활문화가 자연스럽게 표출되고, 이를 통해 성남의 비전인 ‘시민이 주체가 되어 펼쳐나가는’ 문화예술도시가 가능해지기 때문이다.

여기서 거듭 강조하는 지역 주민의 창조적 주체화를 위한 사업이 탄생한다. 1단계의 역점 사업이기도 한 ‘사랑방 문화클럽 네트워크’와 ‘우리 동네 문화공동체 만들기’가 바로 그것이다.

### 3) 사랑방 문화클럽 네트워크 - 시민 중심의 새로운 문화도시 만들기의 시작

이 프로젝트는 성남문화재단이 문화도시 만들기를 완성하기 위한 토양을 마

련하는 작업이라 할 수 있다. 시민 한 사람 한 사람의 자발적 문화예술 활동을 파악하여 이를 지원하고, 성남시 곳곳에서 교류가 이뤄질 수 있도록 하는 단계이기 때문이다. 즉, 주민을 창의적 주체로 전면에 끌어올리기 위한 프로젝트다.

이를 위해 성남문화재단은 지난해 성남지역 문화클럽 실태 및 욕구 조사를 실시해 1천 103개의 문화클럽이 있음을 확인했다. 또 이들을 설문조사한 결과 33.66%에 달하는 동아리들은 단순히 친목과 취미생활을 뛰어넘어 사회에 문화예술로 봉사활동을 하는 ‘사회공헌’형으로 나타났다. 이는 각 소규모 동아리들이 동네 곳곳의 문화예술교류에 적극적으로 나설 수 있는 가능성을 보여주는 청신호인 셈이다.

이를 토대로 성남문화재단은 온라인에 사랑방 문화클럽을 위한 웹사이트를 오픈하고 30개의 동아리를 시범 선정했다. 그리고 지난 1월 26일 사랑방 문화클럽 리더협의회를 구성해 첫 모임격인 ‘사랑방 문화클럽 파티’를 열었다.

파티에 참석한 동아리들의 성격이나 세대는 다양했다. 2002년 송림중학교 가요제 찬조출연을 계기로 결성한 ‘교사밴드 자율학습’은 송림중학교와 인연을 맺은 교사들의 모임으로 학교축제를 비롯해 성남 록페스티벌과 모금행사 등 총 20여 회의 공연을 펼친 그룹이다. ‘성남 6mm’는 영상편집반으로 30대부터 80대까지 다양한 연령층으로 구성되어 있다.

정신지체 등의 장애를 가진 10명의 회원이 활동하는 ‘성남장애인복지관 민화반’은 2001년부터 지속적으로 전시를 벌이고 있다. 이 밖에도 노래와 율동을 선보이는 어린이합창단 ‘꿈초롱 아이들’, 미술 전공자들이 모여 동네 벽화 그리기 등의 활동을 벌이는 ‘다솜벽화’ 등 세대와 장르를 뛰어넘어 성남 문화예술의 매개자들이 한 자리에 모였다.

이 ‘낮선’ 모임에 참가한 단체들의 소감을 들어보면 그네들의 생각은 하나로 모아진다. ‘분당동화읽는어른모임’의 김주희 대표는 “시(市)의 의지를 읽을 수 있어 성남시민으로서 자부심을 느꼈고 모든 단체의 분위기가 좋았다”며 “소규모의 경제적 여건이 열악한 동아리에 대한 실질적 도움과 각 단체의 회원이 모두 참여할 수 있는 시민행사를 마련하면 더욱 긍정적일 것”이라고 평가했다. 각 동아리는 지역에 대한 강한 소속감과 자부심을 느끼며, 분야가 다른 동아리 간의 교류에 대해 긍정적인 효과를 기대하고 있다.



정월대보름에 열린 ‘탄천 페스티벌’에서도 사랑방 문화클럽 네트워크의 효과를 확인할 수 있었다. 풍물굿패 ‘우리마당’ 소원영 회원은 “풍물단체와는 자주 교류했지만 서양 악기라든지 영상 등의 다른 장르와는 첫 만남이어서 느낌이 너무 좋았다”며 “3월 4일 탄천에서 열린正月대보름 굿 행사에서 알게 된 서양 악기 클럽을 다시 만나 더욱 기분이 좋았고, 문화교류란 바로 이런 것이구나 하는 생각을 했다”고 설명했다. 그는 또 “시에서 집행하는 여러 가지 문화 정책이 있지만 한계가 분명히 드러나고 있다”며 “하지만 주민들은 물론 각 동아리와 밀접한 관계를 맺음으로써 한계를 뛰어넘을 수 있을 것으로 기대한다”고 덧붙였다.

성남문화재단은 향후 이 네트워크를 활용한 축제를 계획하고 있다. 탄천 페스티벌 등 지역축제와 발표의 장을 마련해 문화클럽 소속 동아리들이 역량을 발휘할 수 있도록 돕고, 2008년에는 ‘사랑방 문화클럽 페스티벌’을 개최해 세계의 문화예술 동아리들이 한 자리에 모이는 축제로 키워간다는 것이다.

이처럼 인프라를 먼저 구축하고 그들을 토대로 문화행사를 마련하는 것은 그동안 다른 지역에서 먼저 축제를 만들고 프로그램에 맞춰 몇몇 가수와 예술인들을 끌어들이던 것과 확연히 다른 접근 방식이다. 이처럼 순서를 뒤엎은 지역축제 만들기는 각 지자체의 천편일률적인 문화행사들의 새로운 모델이 될 수 있을 것이다.

## 7. 투쟁의 공동체를 문화공동체로, ‘성미산 마을만들기’<sup>69)</sup>

‘성미산마을만들기’는 서울 마포구 성미산 자락에 있는 지역공동체의 마을축제에 대한 보고서이다. ‘성미산마을’은 십여 년 전 성미산지킴이 투쟁에서 지역공동체가 형성되었고, 공동육아, 대안학교, 생협, 지역FM방송 등을 운영하고 있다. 이러한 공동체성의 유지하기 위해 삶과 생활이 일치되는 문화로서의 축제 및 동아리 활동이 모색되고 있다.

### 1) 성미산마을 지역공동체에 대한 개괄

도시 속에서 생태, 공동체, 마을문화, 이웃, 고향, 살림을 실현하면서 살기 위한 10여 년 간의 모색과 활동의 결과, 현재 마포구 성산동 일대는 ‘성미산 마을’이라는 이름으로 불리게 되었다. 주민들의 자발적인 노력으로 ‘도시속의 마을 만들기’가 자리를 잡아가게 된 것이다. ‘성미산 마을’은 서울시 마포구 성산동에 위치한 작은 산인 성미산 자락에 터를 잡고 있는 마을을 일컫는다. 1994년 한국에서 최초의 공동육아협동조합 어린이집이 이곳에 만들어진 이후, 생각을 같이 하는 사람들이 함께 모여 살며 2003년 성미산 지키기 운동을 성공시키고 난 후 자연스레 붙여진 이름이다.

### 2) 성미산마을 지역공동체의 역사

#### (1) 공동육아협동조합 중심의 태동기(1994년-2000년)

1994년에 한국 최초의 공동육아협동조합 ‘우리어린이집’을 시작으로 이듬해인 1995년에 ‘날으는 어린이집’이 인근에 설립됨으로써 공동육아운동이 시작되었다. 이후 3-4세의 아이들이 점차 성장하고 학령기가 됨에 따라서 각 어린이집 내부에 방과후교실이 만들어졌다. 공동육아의 교육이념과 교육내용을 만들어가는 시기였으며, 어린이집을 중심으로 여러 차례에 걸친 부모 모임을 통해 함께 아이를 키우는 공동체적 생활방식에 대한 관심이 높아진 시기였다. 어린이집은 보통 20여 가족으로 이루어지는데 가족 간 매우 높은 수준의 소

69) 성미산 마을만들기 문화팀 자료를 중심으로 재편집하였음.

통과 친밀감이 유지되었다. 이후 공동육아운동은 교육관 갈등이나 재정난 등 여러 어려움을 겪으면서도 부모와 교사의 노력으로 꾸준히 확산되어 왔으며, 2002년 ‘참나무어린이집’, 2005년 ‘성미산 어린이집’이 추가로 설립되었다.

## (2) 공동육아협동조합에서 지역으로(2000년-2003년)

이 무렵 각 어린이집으로부터 독립하여 별도의 협동조합형 방과후어린이집이 설립되었다. 방과후어린이집의 활동이 본격화되면서 학교와의 관계, 학교친구들과의 관계, 방과후어린이집의 교육내용과 지역사회와의 연계성에 대한 고민들이 시작되었다. 2001년에는 공동육아협동조합의 구성원들이 주축이 되어 지역에 뿌리를 내리고 살자는 취지에서 ‘마포두레생활협동조합’을 설립하였다. ‘마포두레’는 지역 내 협동조합 간 협력을 위해 마포지역협동조합협의회를 구성했다. 한편 서울시의 성미산 개발정책을 알게 된 주민들은 그에 대한 저항운동을 전개했다. 자연친화적 육아를 교육내용으로 하는 공동육아협동조합이나 자연과의 공생을 내건 생협으로서는 자연스러운 결합이었다, 협동조합들 외에도 지역의 제 단체와 주민들이 함께했던 성미산 지키기 운동은 2003년 공청회와 주민투표를 거쳐 주민들이 원하던 대로 마무리되었다. 이 지역주민운동으로 지금까지 소수의 ‘섬’과 같던 협동조합들의 활동이 지역 주민들과 협동하는 계기가 되었고, 이 지역은 ‘성미산마을’이라는 상징성을 얻게 되었다.

## (3) 성미산 마을공동체로(2003년-2006년 현재)

성미산 지키기 운동을 성공시키기까지 진행된 여러 활동과 조직과정은 거의 모든 성원의 동의와 참여로 진행되어 왔다. 그렇지만 그 이후에는 활동 영역에 따라 관심과 뜻을 함께 하는 주민들이 추진하고 지역사회는 일정하게 후원하는 방식으로 사업이 진행되고 있다. 마포연대(시민단체), 성미산 학교(대안학교), 마포공동체라디오(소출력) 방송국 설립 등 다양한 영역에서 새로운 모색이 진전되어 왔다고 볼 수 있다. 현재도 2004년 시작한 소모임 ‘멋진 지렁이’를 중심으로 생태마을 만들기 활동이 진행 중이다.

### 3) 지역공동체의 단위별 활동

#### (1) 육아 : 공동육아협동조합

- 조합원구성 : 전국에 56개의 공동육아어린이집이 있고, 그 중 6개의 어린이집이 마포 성산동 주변지역에 있으며, 이 지역 총가구는 130여 가구다.
- 설립 취지 : 자연친화적 교육, 평등한 인간관계, 창의력과 탐구심, 통합교육을 큰 교육방향으로 하고 있다.
- 주요 활동 : 나들이(동네 인근과 먼 지역 나들이), 세시와 절기에 맞는 생활리듬(대보름, 입춘, 단오, 추석, 동지 등 계절에 맞는 행사와 계절 먹거리 나누기, 가족과 함께 하기), 유기농 먹거리 이용과 장 담그기, 과일차 만들기 등 음식 만들기, 식생활 교육, 노래와 놀이(나무, 돌, 천 등의 자연재료를 이용한 놀이, 전래놀이와 음악, 손공예), 공동체적 생활문화(모둠과 회의) 등이 주목할 만한 교육내용이다.
- 활동 성과 : 부모와 교사들이 함께 운영하면서 육아와 교육, 함께 살기에 필요한 일을 구체화하고 협동해서 풀어갈 기반이 마련되었다.

#### (2) 교육

##### ① 성미산학교(대안학교)

- 인원 구성 : 2006년 현재 학생이 130여 명이고 상근교사 10여 명에 50여 명의 다양한 영역의 강사, 멘토가 아이들과 함께 하고 있다.
- 설립 취지 : “스스로 서서 서로를 살린다”를 학교이념으로 하고, 학생 개인의 자기주도적인 학습능력을 키우는데 중점을 두면서, 함께 배려하고 소통하며 서로 성장하는 돌봄 학습공동체를 지향한다.
- 교육 특성 : 초중고 12년제 대안학교이다(2004년 9월 개교). 마을학교로서 지역주민과 함께하는 프로젝트를 주요 교육과정으로 편성하고 네트워크 학교로서 국내외 유수의 학교들과도 교환수업을 실시하고 있다.

##### ② 우리마을꿈터

- 인원 구성 : 10여 명의 다양한 영역의 강사/멘토가 있으며, 사용인원은 월 70명 정도이다
- 교육 특성 : 2002년에 설립된 마을 내 주민들/어린이/청소년들의 공동학습공간이다. 택견교실, 치유와 상담교실, 표현예술교실, 역사사회교실 등을 중심으로 하여 강좌와 학습프로그램, 동아리활동, 학부모들이 운영하는 수학기부방 등을 운영하고 있다.

### ③ 각급 학교운영위원회

2002년부터 공교육의 변화를 위해서 방과후어린이집을 중심으로 각급 학교 운영위원으로 참여, 학교급식 개선사업, 예결산 감시활동, 학교도서관 만들기 활동 등을 진행하였다.

### ④ 마을공동 조합원교육과 소모임

신입조합원교육, 생산지 방문, 어머니 지원 강좌, 인형, 천연화장품, 비누, 아크릴수세미 만들기 등을 마을이나 소모임에서 진행함으로써 조합원들 간의 친목과 생태적 생활교육과 도농협력관계 인식의 확산을 꾀하고 있다. 어린이들이 참여하는 주1회의 '성미산숲속학교', 월2회 토요일의 농사체험과 먹거리 강의, 방학중 생태캠프 등을 진행하고 있다.

### ⑤ 교육네트워크만들기 1 : 마포교사모임

2004년 구성되어 지역내 공동육아어린이집, 방과후어린이집, 성미산학교, 우리마을꿈터, 생협교육담당자로 구성되어 있다. 지역 내 교육, 아이들의 성장발달에 맞는 교육의 연계성에 대한 의사교환과 교사교육을 실시하고 있다. 2005년 어린이심리발달과정, 동작치료과정 등 교육과정 개설, 매년 5월과 10월에 단오축제와 골목길 축제를 주관하고 있다.

### ⑥ 교육네트워크만들기 2 : 성미산마을배움터

2005년 겨울방학부터 2006년 여름방학까지 2회 개최되었다. 지역 내 네트워크형 평생교육프로그램으로 우리마을꿈터, 성미산학교, 미디어연대, 사이언스카페, 마포청년회, 성미산차병원, 성산사회복지관 등과 공동으로

교육활동을 해왔고, 새로운 교육과정을 개발할 수 있는 단체에서 어린이/청소년/성인 교육프로그램을 주최하며, 본격적인 마을교육프로그램으로 자리잡아가고 있다.

### (3) 생활

#### ① 마포두레생활협동조합

- 조합원구성 : 2006년말 조합원 가구 수는 1,400여 세대이며, 연간 매출액 17억 원 정도이다.
- 설립 취지 : “자연과 함께, 이웃과 함께”라는 모토 하에 2001년 설립되었고, 친환경 생활재의 공동구입과 판매, 마을모임을 기초로 한 지역주민의 협동화, 우리마을꿈터 지원과 교육사업 등을 실시하고 있다.
- 주요 활동 : 2005년 어머니 지원사업으로서 먹거리와 생활 속에서의 건강한 육아에 대한 내용으로 교육을 진행 하였으며, 천연비누 만들기, 인형 만들기, 떡 만들기, 등 다양한 소모임 단위의 교육활동도 운영하고 있다.
- 활동 성과 : 2005년부터 마포두레비전만들기모임에서 협동조합, 마을역사, 의료, 교육, 축제, 지역화폐 등의 공동체적 생활문화와 관련 지역전망을 모색하는 단계에 이르고 있다.

#### ② 동네부엌(유기농 반찬가게)

- 인원 구성 : 매월 50여 가구가 400회 정도를 이용하고 있다.
- 설립취지 및 활동 : 맛벌이 부부를 비롯한 조리형 음식을 필요로 하는 사람들의 생활지원과 학교급식사업으로서, 2001년 6월 마포두레생활 조합원 60여 가구가 유기농재료를 이용한 반찬나눠먹기를 회원제로 운영하다가, 2003년 11월 독자적 경영을 시작하였다.

#### ③ 성미산차병원협동조합(자동차 정비소)

- 인원 구성 : 현재 2명의 상근자와 300여 가구의 조합원이 공동출자하여 운영하고 있다.
- 설립 취지 : 2003년 11월 녹색 자동차 문화 확산과 믿고 맡길 수 있는

서비스를 실시할 목적으로 협동조합형 자동차정비소를 설립하였다.

(4) NGO : 참여와 자치를 위한 마포연대 (복지마포)

- 인원 구성 : 현재 2명의 상근자와 십 수 명의 활동가, 200여 회원으로 구성되어있다.
- 설립 취지 : 조합원성미산지키기운동의 성과로서, 풀뿌리 생활정치를 담당한 시민단체의 필요성에 동의하는 사람들 중심으로 2004년 1월 발족하였다.
- 주요 활동 : 성미산지키기, 의정감시, 저소득층 건강지원사업, 자원봉사활동, 소각장 반대운동, 청소년들이 참여하는 마포공동체학교 운영 등 다양한 활동을 펴고 있다.

(5) 문화

① 마을축제

2001년부터 마포지역협동조합협의회가 마을축제를 열어 단체 간, 주민 간 소통하는 자리를 마련하였다. 2004년부터는 협력단체가 마포구 전역의 시민단체와 사회복지기관, 문화단체로 확대되어 마포지역의 축제로서 ‘마포야 놀자’라는 이름으로 열리고 있다.

② 숲속음악회

성미산지키기 활동의 일환으로 4회에 걸쳐 성미산에서 음악회를 진행하였다. 지역 내 문화역량이 확대되어, 주민밴드인 마포스와 성미산풍물패가 만들어졌다.

③ 가을운동회

2002년부터 마포지역협동조합협의회 주관으로 학교와 협동조합을 아우르는 가을운동회가 열리고 있다.

(6) 방송국 : 마포FM (소출력 라디오방송국)

- 인원 구성 : 2006년 말 현재 60여 명의 회원과 300여 명의 자원활동가들로 운영되고 있다.
- 주요 활동 : 국내 최초로 방송위원회가 주관하는 ‘소출력 라디오방송 시범사업자’로 선정되어 2005년 8월 개국하였다. 지역 주민의 손으로 주민들의 이야기와 목소리를 전달하는 주민자치적 방송매체를 열어가고 있다. (주파수 100.7Mhz)

#### (7) 생태마을만들기 (마을환경위원회)

- 인적 구성 : 10여 명의 주요 활동가들과 도시환경 전문가그룹과의 결합, 사안별 마을구성원들의 참여로 사업이 진행되고 있다.
- 설립 과정 : 2004년 녹색연합 녹색사회연구소의 도움으로 ‘생태마을워크숍’을 진행하였고, 그 성과로서 생태마을에 관심이 있던 생협 조합원들이 모여 소모임 ‘멋진 지렁이’를 결성하여 관심이 있고 현재 시점에서 가능한 일로부터 시작, 차츰 그 활동 범위를 넓혀가고 있다.
- 주요 활동 : 2005년부터 지렁이 화분을 이용한 음식물 퇴비화사업(집안과 공동텃밭, 동네 화분 내놓기, 동네 꽃길 조성), 자전거도로 만들기(모니터링, 자전거타기, 자전거여행, 자전거도로 청원), 안전하고 돌봄과 소통의 문화가 있는 골목길 만들기(골목축제, 평상 만들기, 문패 만들기 등)가 진행되었고, 2006년에는 이와 더불어 생태마을공부모임, 지자체선거의 마을만들기 공약화를 위한 포럼, 국내외의 생태도시 답사 및 보고회 등을 진행하고 있다.

### 4) 마을문화 만들기과 문화예술동아리 그리고 마을축제<sup>70)</sup>

#### (1) 마을축제의 시작

성미산 마을에서 ‘마을축제’라는 이름을 걸고 형식을 갖추어 축제를 치른 것은 성미산 지키기 운동을 전후한 2001년이 그 시초인 듯하다. 2001년 성미산 숲속 음악회를 시작으로, 2002년 1박 2일로 진행한 “동네야 놀자”를 지나, 성미산 승리 이후 2003년 마포지역 차원으로 확대된 마포축제가 올해까지 이

70) 2007 성미산마을축제 집행위원장 글 인용 및 재구성.



어졌으니, 6년 동안 마을축제를 벌여온 셈이다. 물론 그 이전에, 공동육아어린이집이 매년 어린이날 성서초등학교 운동장에서 마을의 아이들과 어른들을 대상으로 진행한 ‘전래놀이마당’이 마을축제의 시초라 해도 틀린 말이 아니다. 이때에는 공동육아 조합원 부모와 아이들뿐만 아니라, 지역의 아이들도 제법 참여하여 한나절을 신나게 놀았으니, 이 신명이 성미산 지키기 운동에 닿으면서 축제로 발전되었다고 보는 것이 맞겠다. 초기 축제(전래놀이마당)는 공동육아 조합원들이 1년에 한 번 모두 모여 신나게 노는 행사이자, 지역주민들에게 다가서기 위한 말 걸기의 방편, 즉 지역주민과 공감을 나누기 위한 작은 시도라 할 수 있겠다. 공동육아 교사들이 주로 준비를 하고 진행하였으며, 공동육아의 존재를, 따라서 공동육아의 공동체적 정신과 생활상을 마을에 알리는 데 긍정적인 효과가 있었던 것이 사실이다.

성미산 지키기 운동은 공동육아조합원, 소위 소수의 젊은 ‘이주민집단’을 지역 ‘원주민’들과 전격적으로 만나게 했으며, 이들에게 공동의 과제를 위해 함께하는 협동의 경험을 일깨워 주었을 뿐 아니라, 그 협동의 위력을 실감토록 해준 그야말로 역사적인 계기가 되었다. 2년 여에 걸친 성미산 지키기 운동은 성(性)과 세대(아이들과 그 부모들, 그리고 노인들)와 출신(마포지역 출신 여부) 모두를 뛰어 넘어, ‘한 마을주민’으로 거듭나게 한 사건이었다.

또한 성미산 지키기 운동의 일환(주민 대중활동)으로 주민 스스로에 의해 기획된 축제는 주민 누구에게나 분명하게 공감되는 그 무엇이 있었다. 즉, 이때의 축제는 성미산 자락을 둘러싸듯 살고 있는 주민들이 특별한 설명 없이도 모두 한동네 주민임을 단번에 확인하는 자리였다. 프로그램의 내용도 매우 다양하고 그 문화예술적 수준도 높았다. 문화예술적 재능이 있는 주민들은 물론 홍대거리의 문화인들, 민중가요를 부르는 노래패, 동요작가 백창우, 심지어는 김창환 같은 기성가수들도 성미산 지키기 운동에 공감하여 같이 참여하였다. 주민들 역시 지켜보는 관객에 머물지 않고, 편안하고 그리고 신나게 참여하는 축제를 즐겼다.

## (2) 성미산 싸움의 승리와 마을의 새로운 변화

성미산 정상에서 분출했던 그 공동체적 ‘주민에너지’는 성미산 승리 이후 마을 곳곳으로 스며들어 ‘일상적인 공동체 욕구’로 분출되었다. 차병원과 동네부

역이 설립되고, 성미산 지키기 운동의 조직적 구심역할을 담당했던 생협이 상설매장을 내고, 그간 마을에서 논의만 되어오던 대안학교가 결국은 성미산학교의 설립으로 결실을 맺게 되었고, 구 행정에 대한 주민참여를 증진시켜야 한다는 깨달음은 지역의 시민단체인 마포연대의 결성으로 이어졌다. 이렇게 새롭게 설립된 마을기관들은 이후 멋진 지렁이, 마포 희망나눔단, 마포FM방송국, 보건의료네트워크, 대동계 등등 여러 가지 실천그룹들을 연이어 만들어냈다. 이렇듯 마을은 성미산 운동 이전과는 비교도 할 수 없을 정도로 확대되고 다양해졌다. 마을 관련 사업도 교육중심에서 생활, 경제, 문화, 보건/복지로 확장되고, 참여의 층도 공동육아 조합원에서 지역주민들로 넓혀지고 있다.

한편, 이러한 갑작스런(성미산 운동 이전의 속도와 비교할 때 상대적으로) 변화는 예기치 않은 여러 문제와 어려움을 던져 주고 있다. 예전에는 무슨 일을 하더라도 모두가 나서서 조금씩 힘을 나누어 함께 일을 거들며 성취하곤 했으나, 이제는 동네일이라 해도 너무 다양하고 많아서 어디서 무슨 일이 이루어지는지조차 모르는 경우가 많아지게 되었다. 따라서 이곳저곳에서 진행되는 일들을 채 거들지 못해 서운함을 주기도 한다. 더욱이 마을의 공동체적 환경에 잔뜩 기대를 걸고 찾아온 새내기들을 제대로 챙기지 못해, 당황감과 실망감, 심지어는 분노를 안겨주기까지 한다. 결국 새로운 차원의 ‘소통과 함께하기’의 문화, 그리고 그것에 걸맞는 감수성이 요구되고 있는 것이다. 또한 성미산 승리 이후 물밀듯 생겨난 여러 기관들이 각각 나름대로 혼신의 노력을 기울여 운영되어 왔음에도 불구하고, 자세히 살펴보면 여러 형태의 어려움을 겪고, 각기의 담당자(실무자)들이 스스로 버텨내기 버거운 고통을 참아내고 있음을 알 수 있다. 언제부턴가 마을의 곳곳에서는 “이게 아닌데”, “전(前) 같지 않다”는 걱정과 우려가 나오고, 다른 한편으로는 새로워진 마을의 환경 속에서 각 단위마다 나름의 정체성과 활로를 찾기 위한 분주한 노력들이 눈에 띄고 있다.

### (3) 새로운 변화와 진통

성미산 승리 이후 가장 큰 변화는 참가단체의 확대이다. 이는 축제가 몇몇 그룹들의 ‘그들만의 잔치’에 한정되지 말고, 성미산 운동을 통해 확인된 지역 차원의 폭넓은 주민들이 참여하도록 확대해야 한다는 것이었다. 그 방법은 지

역의 여러 사회문화 단체들이 축제에 조직적으로 결합하는 것이었다. 축제 장소도 예전의 성미산이나 성서초등학교를 고집하지 않고, 한강고수부지, 상암공원 등, 참여단체를 포괄하는 성격을 유지하려고 노력하였다. 하지만 마을축제의 이러한 확대 경향은 나름의 성과 못지않게, 여러 문제를 낳았다. 참가단체의 홍보성격의 프로그램이 중요한 비중을 차지하고 있다는 점이다. 성미산운동 당시의 축제가 “특별한 설명 없이도 모두 한동네 주민임을 단번에 확인하는 자리”였던 것에 비하면, 이 점이 최근 축제의 두드러진 문제라고 해도 어색한 지적은 아니라 여겨진다.

축제의 성격(컨셉) 측면을 살펴보면, 마을축제 고유의 ‘상징성’이 부재하거나 약화되어 왔다고 볼 수 있다. 이는 마을축제의 공동성(共同性)을 강조하고, 이 공동성이 지역 내 참여단체의 확대, 즉 형식적 외연을 확대하는 방식에 의존할 때 불가피한 현상이다. (마을)축제는 주민의 일상적인 생활문화가 자연스레 표출되고, 이를 여럿이 함께 공감할 때, 공동체적 유대가 강화된다. 그리고 이렇게 강화된 유대가 일상으로 돌아와서 공동체적인 생활을 보다 윤택하게 지원하는 것이다. 그런데 이처럼 축제의 컨셉(상징성)을 중심에 세우지 않고 공동성을 확대하면, 참여단체의 평균적인 공통분모를 중시하게 되어 그만큼 축제의 상징성은 약화되기 마련이기 때문이다. 또한 외연적 공동성(연대성)의 강조는 자연스레 공유할 수 있는 ‘특정한 집단성’을 배려하지 못하게 되어, 결국 ‘일상성’을 위축시키게 된다. 즉, 연대(공동성)가 강조되면 참여 그룹의 특수성은 유보되고, 따라서 그들끼리의 독특한 일상적 문화를 교감하는 분위기는 자연 축소될 것이 뻔한 것이다.

#### (4) 일상성의 확보와 상징성의 회복

문제해결의 키워드는 일상성의 확보와 상징성의 회복이다. (마을)축제가 일상성을 확보한다 함은, 축제에 참여하는 주체들이 일상에서 영위하는 생활의 이야기를 다양하게 드러내고, 이를 여럿이 함께 공감하면서 개인이 공동체의 일원으로 거듭나는 것이다. 따라서 일상성은 (마을)축제의 핵심적인 성격이자 중요한 역할을 의미한다고 여겨진다. 상징성이라 함은 개인의 일상표출이 개인적인 분출로 끝나지 않고, 공동체성의 확인, 나아가 공동체성의 강화로 연결되게 하는 매개이다. 상징성의 내용은 과거부터 일상을 함께해 오면서 공동으

로 확인해온 공동체 고유의 문화적인 코드일 것이다. 성미산마을을 예로 들면, 초기에는 공동육아의 공동체성과 생태적 정신이 깃든 전래놀이가 중요한 상징이었을 것이고, 성미산운동의 시기에는 성미산 그 자체가 당시 주민들의 공동체성을 확인케 하는 강력한 상징이었을 것이다. 성미산운동으로 확장된 마을의 외연과 다양한 주민참여의 형태를 포괄하는 지금의 문화적 코드는 무엇일까? 이는 마을 공동체 구성원 모두가 함께 생각해볼 문제이며 축제를 통해 함께 모색하며 해결해야 하겠다.

#### (5) 마을문화 만들기와 문화예술 동아리

마을축제가 일상성을 확보하고 상징성을 회복하는, 그리하여 우리마을 문화만들기의 중심으로 자리 잡기 위해서는 주체인 주민의 문화예술역량, 즉 일상을 문화적으로 표출해내고, 또한 동시에 다른 주민의 표출을 공감하고 향유할 줄 아는 문화예술적 역량이 관건이다. 일반적으로 요즘 사회에서 주민대중의 문화예술 역량이 형성되고 향상되는 방식이라면 ‘동아리’라고 볼 수 있을 것이다. 특정 문화예술 장르(행위)를 선호하는 그룹이 정기적인 동호활동을 유지시키는 단위로서, 동아리는 문화예술역량의 중요한 존재방식일 것이다. 문화예술 동아리는 보통 회사, 가족, 친구, 동네 등 일상의 관계 속에서 동호(同好)를 확인한 사람들끼리 자발적으로 모임을 구성하여 정기적인 문화예술활동을 진행하는 경우가 일반적이다. 그러나 이러한 자발적이고 자연스런 동호모임을 구성하거나 유지해내기란 결코 쉽지 않기 때문에 기성의 문화예술강좌 등의 교육프로그램에 가입함으로써 일상의 관계에 구애받지 않고서도 동호모임을 구성하고 유지할 수 있게 되는 경우가 더욱 일반적일지도 모른다. 전자는 일상의 관계를 토대로 그 발전적 연장에서 동호모임이 구성되고 운영되기 때문에 기존의 관계를 더욱 윤택하게 지원하게 되고, 관계의 결속도가 더욱 강화되어 지속가능성이 높은 장점이 있다. 반면에 동호모임을 처음 구성하기가 쉽지 않다는 단점도 있다. 반면 문화예술교육을 통한 동아리의 형성은 각 개인이 특정 문화예술 분야에 관심을 갖기만 하면 쉽게 모임에 진입할 수 있고, 강사의 지도를 통하여 안정적으로 기예를 연마하면서 모임유지를 위한 책임 있는 노력을 하지 않아도 되니 편리하다. 하지만 구성원 간에 전제된 일상적 관계가 없으므로 모임의 유지를 위해서는 강좌교사의 역할이 대단히 중요하다. 모임

의 성원들 역시 관계유지의 주체적인 노력없이 수동적으로 수강에만 집중할 수도 있다. 동아리 형성의 방법은 이처럼 각각 장단점이 있으며, 어떤 것이 항상 옳은 것이라고 할 수 없다. 경우와 상황에 따라 적합한 방법을 택하면 될 것이다. 우리 마을의 경우에는 양자의 장점만을 취하는 방법을 쉽게 찾을 수 있을 것 같다. 지역주민들의 일상적인 커뮤니티 네트워크가 다양할 뿐만 아니라 튼튼하기 때문에 자발적인 동호모임의 형성이 비교적 쉽고, 여기에 프로그램을 지도해주는 전문적인 강좌운영자(교강사)의 지원이 있다면 자연스럽게 편안한 관계의 토대 위에서 안정적인 문화예술활동을 진행할 수 있다. 따라서 그 심화단계로의 진입도 비교적 용이하다고 할 수 있다.

#### (6) 문화예술 동아리의 성장과 마을축제

어떠한 경로이든 성립된 동아리가 중도에 깨지지 않고 오래 유지될 때, 그래서 문화예술적 수준을 심화시켜갈 때, 마을문화(마을축제)의 주체로서 성장해 갈 수 있다. 동아리가 지속성을 가지고 심화단계로 진입하기 위해서는, 일상적 관계의 토대와 지도자의 지원이 전제되어야 하는 것은 물론이고, 여기에 중요한 요소 하나가 더 충족되어야 한다. 즉, 동아리의 활동이 동아리 성원들만의 경험으로 끝나지 않고 해당 커뮤니티 성원과 교감하며 공감을 나눌 때, 비로소 동아리의 지속적 동력이 획득되는 것이다. 그 ‘교류와 공감’이 이루어지는 방식은 쉬운 예로 ‘공연’을 들 수 있다. 물론 공감하는 방법에는 문화예술 장르의 성격에 따라, 또는 기획에 따라 공연 외에도 다양한 형식이 있음은 당연하다. 이렇듯 공연을 통해 주민들과 나누는 공감은 동아리활동의 가장 큰 보람이며, 동아리 활동에서 얻어지는 문화예술적 수준의 성장 그 자체를 넘어서는 어떤 가치에 대한 감동이다. 이것이 바로 공동체성이 아닐까? 지금까지의 동아리활동의 동력이 편안한 성원들과 동호(同好)를 즐기는 기쁨, 문화예술적 수준의 심화였다면, 이제는 커뮤니티 주민들과의 공감으로 그 수준과 내용이 격상-확장되는 것이다. 물론 문화예술적 수준의 향상과 심화는 동아리활동이 활성화되면서 당연히 따르는 효과이다. 사실 문화예술적 심화는 동아리활동의 동력 중 중요한 요소이며, 반대로 동아리활동의 결과이기도 한 것이다. 이는 공연수준을 높이고, 공연을 통한 주민들과의 공감 및 그 감동의 수준을 높여준다. 진한 감동과 공감의 경험은 동아리활동의 동력이 되어 자족적

인 문화예술 활동이 주민들과의 ‘공감’(주민들의 환호)이라는 공동체적 목표를 갖는 활동으로 전환되기 때문이다.

## 5) 마을문화 만들기 전략

### (1) 2007축제의 목표

계획의 핵심목표는 다양한 문화예술동아리의 형성이다. 그 방법으로 전문적인 문화예술인들을 마을축제에 참여토록 해서, 이를 계기로 주민 문화예술동아리의 결성을 추진해보자는 것이다. 그동안 마을축제가 주민주체성이라는 가치에 충실하여 문화예술적 수준보다는 주민들 참여의 폭과 참여의 의지를 강조해온 경향이 있다. 물론 이는 중요한 가치이다. 하지만 지금까지의 마을축제는 그 문화예술적 수준이 너무 초보적이라 대동놀이 수준을 크게 벗어나지 못하고 있는 것 또한 사실이다. 문화예술적 수준이 높으면 그만큼 공감과 감동의 수준과 깊이를 더할 것이고, 이 감동과 공감이 공동체성을 강화하여 종국에는 축제에의 참여를 높이게 되고, 또한 높아진 참여의 열기가 다시 문화예술적 수준을 고양시키는 ‘선순환’의 필수적 매개는 앞서 살핀 대로 주민들의 문화예술동아리이다.

전문인들의 초대는 그야말로 주민들의 문화예술혼을 자극하여, 그동안 여러 가지 경제적 또는 생활적인 이유로 유보하거나 억압해온 욕망을 마을의 일상에서 맺고 있는 편안한 관계 속으로 꺼내놓게 하자는 것이다. 그리하여 마을 안에서 뜻이 맞고 문화적 선호가 통하는(同好) 이들끼리 동아리를 결성하고 전문인들의 지원을 강화한다면 문화예술동아리의 활성화가 가능하지 않을까. 전문인들은 마을 안팎에서 초대될 것이다. 마을주민들 중에도 상당한 수준의 전문인들이 있으며, 그 장르 또한 다양하다. 덧붙이건데, 축제에서 보여줄 문화예술 전문인들의 역할은 우리의 일상을 새롭게 성찰하고, 성찰된 이 일상의 이야기를 다른 주민들과 문화예술적 양식으로 소통하고 공감할 수 있다는 점, 그리고 그 소통의 색다른 즐거움을 체험하고 확인할 수 있도록 도와준다는 것에 그 초점이 있다.

### (2) 문화예술네트워크 형성

우리의 마을축제에 초대되어 우리마을 주민들과 신나게 놀아본 전문인들은 이후에도 우리마을과 긴밀하고도 실천적인 관계를 맺도록 해야 한다. 즉 초대에 응해 우의의 축제에 참여한 전문인들을 ‘문화예술 네트워크’로 전환하는 것이다. 이 네트워크의 주된 과제는 축제의 후속 활동으로서 축제를 통하여 자극된(확인된) 주민의 문화예술적 욕구를 섬세하게 확인하고 격려하면서 동아리로 이어지도록 안내하는 역할이다. 관심을 보이는 주민들이 동아리를 결성하도록 유도하고, 교육모임이 적합한 경우에는 필요한 강좌를 맞춤형으로 설계하여 참여를 격려하고, 기타 공간이나 악기 및 필요한 도구 등의 지원이 뒤따라야 한다. 지자체와 관련 중앙부처, 그리고 다양한 문화예술 펀드를 잘 살펴서, 주민의 문화예술교육을 지원하는 재정을 적극 활용하는 것이 필요하다. 아울러 강좌와 연습 등 동아리활동에 필요한 공간의 확보가 절실한 문제이다. 우선은 지역 내 민간 및 공공 공간을 시간별로 공유하는 방법을 연구해야겠다. 이렇게 형성된 동아리는 2008년 축제의 주역이 될 것이다. 아울러 문화예술 네트워크의 능동적인 주체로 진입할 것이다. 이로써 문화예술 네트워크는 전문인 중심에서 주민과 전문인이 적절히 섞여 활력있게 움직이면서, 마을의 ‘문화자본’을 축척해 가는 거점으로 틀림없이 성장해 갈 것이다.

### (3) 소극장 설립 통한 일상적인 공연활동 기획

문화예술 동아리는 마을축제를 통한 공동체성의 공감을 그 정점으로 진화해 가겠지만, 좀 더 일상적인 공연활동이 필요하다. 개별 동아리 차원의 독자적인 교류와 공감을 시도하는 작은 공연이 그것이다. 마을에 소극장을 설립하고, 이 극장에서는 연중 계속되는 공연일정을 기획하여, 다양한 장르의 공연과 다양한 문화예술인들의 참여를 유도함으로써, 주민들은 마을 안에서 높은 수준의 문화예술을 향유할 수 있게 된다. 주중 평일 퇴근 후 가족단위로 이웃과 함께 걸어서 도착하는 작은 극장에서 때론 전문적 수준의 공연을, 때론 주민 동아리의 심화된 공연을 감상할 수 있어 축제를 통한 감동과는 다른, 그야말로 색다른 공동체성과 일상성을 공감하게 될 것이다.

문화예술 네트워크는 강좌 등의 방식으로 주민들의 문화예술동아리의 활동을 지원함과 동시에 이러한 소극장이라는 좀 더 밀착되고 친숙한 공간 분위기에서 직접 공연을 통하여 주민들과 만나 감동과 공감을 선사함으로써 새로운

동아리의 탄생을 촉진시키는 효과를 발휘할 것이다. 물론 문화예술 네트워크가 일차적인 공연자가 되겠지만, 그 외에도 다양한 문화예술인들의 공연을 기획 초대하여 문화예술 네트워크의 폭을 넓히는 계기로 활용할 필요가 있다. 이제 비로소 주민의 문화예술 동아리는 축제라는 마을 차원의 집중적인 공감의 계기와, 극장이라는 일상적인 공감의 광장을 동시에 확보함으로써 마을문화 만들기의 주체로서 지속적인 진화의 조건을 갖추게 되는 것이다.

#### (4) 2007 성미산마을축제 집행위원회 평가

집행위원들이 자유스럽게 전체적인 총평을 이야기하는 방식으로 진행하였다. 역시 축제의 일상성의 문제가 집중적인 평가 초점이 되었으며, 지역 주민들의 자연스런 참여를 위한 ‘조직과 장치’에 관한 의견이 많이 제기되었다. 우선 ‘차 없는 거리광장’은 이번 축제에서 주민참여를 이끌어낸 가장 중요한 기획요인이었음을 확인하였으며, 그 외 ‘주민 100인 사진전’과 ‘주민동아리 공연’, 그리고 다양한 ‘부스 운영’에서 성미산마을축제가 일반주민들이 주체가 되는 축제임을 증명하는 축제의 핵심이었다는 점을 공감했다. 그러나 그 내용을 들여다보면, 사진의 주인공이나 공연을 한 동아리, 참여부스들이 거의 커뮤니티에 속한 주민들로 구성되어 있었다는 점이 아쉬운 점으로 지적되다.

##### ① 차 없는 거리 광장

주민의 해방감, 주민 모두가 일체가 되는 경험, 남녀노소가 함께 어우러진 공감의 장, 그야말로 ‘광장’ 그 자체였다. 매년 ‘차 없는 거리 광장’을 이어갔으면 하는 희망을 확인하였다. “이번 축제에서 길 막으면, 그것으로 성공이다” 이번 축제의 기획에서 가장 역점을 둔 포인트였다. 성공적이었던 것은 기획차원의 확고한 의지가 있었지만, 성미산 커뮤니티의 지역 내 역량을 실감케 했다. 주민의 민원이 제기되기도 했으나, 미미한 수준으로 ‘이 정도면 민원 없는 행사’였다는 경찰서 담당의 평가를 고려하면 주민의 호응은 좋았다고 보여진다. 다만 골목길 차량통제에서 차량의 통제에 주력하다 보니 현장 상황에 맞는 유연한 우회 유도가 이루어지지 않아 일부 골목길은 체증이 매우 심했다는 지적이 있었다.

##### ② 동아리 공연과 주민 100인 사진전

전문예술인보다 주민동아리의 공연에 더 열광하는 희한한 광경, 이러한 장면이 더욱 자연스럽고 당연하게 느껴지는 것이 이번 축제임을 확인하였다. 아



빠, 엄마, 교사가 무대에 서고, 가족들과 아이들이 환호하는 무대가 마을축제의 본 모습이라는 평가를 하였다. 두 달간의 열정의 드라마가 무대에서 그대로 전해졌다. 주민동아리의 힘과 가능성을 확인한 것은 우리축제의 기획의 성공이었다. 이후 동아리의 지속과 신규동아리의 결성을 어떻게 지원하고 유도할 것인가에 노력을 경주해야 한다는 의견이 제시되었다. 내년에는 커뮤니티 성원만이 아니라, 지역의 일반주민이 동아리로 참여할 수 있도록 하자는 제기가 아주 많았다. 주민사진전은 축제의 성격과 분위기를 금방 알아차리게 하며, 주민의 참여를 끌어내는 훌륭한 장치로서 인상적이었으나 커뮤니티 성원들 중심이어서 아쉬웠다. 내년에는 지역의 일반주민이 등장했으면 좋겠고, 일상의 자연스런 모습이 표현되었으면 좋겠다는 평가도 덧붙여졌다.

### ③ 장관 등의 초대

장관, 구청장 등의 축사에 대하여 마을축제에 정치인들의 축사가 어울리지 않는다는 지적이 있었다. 집행위장의 답변으로, 축제의 컨셉으로 그 분들이 초대된 것이라기보다는 마을 일의 흐름에서 결정한 것이며, 축제는 ‘마을 만들기’의 일환으로 연결되어야 한다는 차원에서 결정된 것임을 설명하였다. 아울러 이번 교통통제에 구청과 국회의원, 구의원의 지원이 사실상 큰 도움이 되었음을 공유했다. 차후에는 ‘연단 축사’의 틀을 벗어나 좀 더 세련된 방식을 기획차원에서 연구하자, 또한 이런 문제를 결정하는데 있어서 소통의 절차에 신경 쓰자는 주문이 있었다.

## 8. 우리마을 영화만들기-창작영화인 모임 창시의 두 가지 사례<sup>71)</sup>

‘우리마을 영화만들기’는 일정한 지역의 주민들과 공동 생산, 공동소비 형태의 창작을 진행하는 프로젝트이다. 마을 주민들이 ‘놀이를 통한 통합 창작워크숍’ 과정을 통해 서로 간에 역할 분담을 하여 함께 만드는 과정에서 개인의 삶과 마을 공동체 생활의 활력을 불어넣는 공동작업 사례이다.

### 1) 사례하나. 농촌마을에서의 영화만들기

#### (1) 노인에 대한 새로운 시선

창시에서는 세대, 연령적 기준이 아니라 창작적 자원과 미디어의 주인으로서의 농어산촌 세대 노인 계층을 봐야하고 그렇기 위해서는 마을을 단위로 하는 주민 주로 장·노년층을 중심으로 ‘우리 마을 영화 만들기’라는 공동생산·공동소비 형태의 창작을 진행해 왔다. 마을이라는 단위는 다양한 연령, 성별, 지식, 경험, 인지, 관계력의 편차들의 집합체이기에 오히려 취약성을 보완 할 수 있는 단위가 될 수 있었다. 이러한 파악에서부터 놀이를 통한 “통합 창작워크숍”이라는 과정을 거치며 욕구에 따른 역할 분담이 가능해졌다. 누가 만드는가 보다 무엇을 만드는 가는, 기술적 퀄리티의 문제는 차치하고, 마을 공동체의 활력에 기여할 수 있는 작품인가에 달려 있다고 본다.

#### (2) 동반 창작, 공동 창작적 자세로 접근

공동체영화는 지역과 계층에 의한 영화의 생산과 소비를 시도하고 있다. 주류 상업 영화는 직업적 투기 생산 - 제한적 계층, 세대의 소비로 이분화 되어 있는 구조이다. 즉 소수 투자, 제작사들이 분명한 목적인 수익 창출 욕구가 영화를 생산하고, 대도시 20-30대의 소구대상을 타겟으로 기획되고 생산되고 배포되면서 지역, 계층, 세대에 따른 영화 소외현상이 극심하다. 즉, 이야기로부터의 소외, 제작으로부터의 소외, 소비로부터의 소외, 문화로부터의 소외 등이 나타나고 있는 것이다. 우리 시대 주류영화는 스타, 대자본 극장이라는 절대 요소에 의해 은연중 자본과 힘의 논리, 스타와 배급의 위대함을 주입시킨

71) 신지승 창시 대표의 글 전문 인용.

다. 그에 대한 좌절감, 무력감, 위화감은 현실 속에서는 작지 않은 문화적 소외를 발생 시킨다. 이런 현실 속에서 진정한 예술문화의 힘과 즐거움, 공동체적 이상향에 대한 메시지를 영화 만들기가 가져야할 내용이라 생각한다.

창시 활동의 원칙은 다음과 같다.

첫째, 참여자 개인의 잠재된 내면을 표현할 수 있도록 참여자 각자의 개성, 경험과 관련하여 작품의 시작과 과정이 존재해야 한다.

둘째, 기술적 정보는 한글화하여 전달하여야 하며 참여자는 놀이적 쾌감, 소속감, 자신에 대한 존중을 보장받아야 한다.

셋째, 흩어진 각 개성들의 통합적 구상이 가능해야 하며, 이를 또 다른 창작적 쾌감으로 업그레이드 시켜야 한다.

넷째, 가르치기 보다는 보이지 않는 자극과 즐거운 토론을 유도하는 것을 목표로 해야 한다. 참여자의 관심과 흥미를 유발시키기 위한 과학적 방법을 모색해야 한다(쉬운 것부터 어려운 것으로, 단순한 것부터 복잡한 것으로).

다섯째, 창작적 맥락을 짚어주고 지엽적인 문제에 대해서는 최대한 자율성을 보장해주어야 한다.

여섯째, 외형적 기준 보다는 참여자의 열정과 투자시간에 비례하여 기회가 보장되어야 한다(연기를 잘한다든가 외모, 지위, 기질이 우위에 있다든가 하는 조건을 제약할 수 있는 권한이 주어져야 한다).

일곱째, 영상의 지배적 과정과 가치(오디션, 캐스팅, 콘티 획일적인 제작 방식, 수직적 권력구조의 생산방식, 영화제나 영화의 시장적 전제, 과정이나 관계보다 결과 중심) 대신 개방과 참여 공동체적 가치 협동, 새로운 시선에 대한 존중, 원투톱 방식에 대해 극복하고 다극적인 극구조를 지향해야 한다.

### (3) 농촌 노인 미디어 교육의 방향

한국 영화에서는 농촌을 소재로 한 영화가 많이 만들어진다. 즉, 투기적 관심의 영화들은 농촌의 소재를 끌어다가 흥행을 위한 목적으로 지역과 공간을 활용하고 있는 것이다. 어쩌면 예상 소비관객들의 기호와 선입관을 배반하지 못한 채 농촌 사람들을 비하하거나 재미있게 희화화할 수밖에 없다는 것이다.

우리나라의 50년대부터 오늘날 2006년까지 영화 속에서 농촌을 배경으로 나오는 인물은 거의 대동소이하다. 가난, 적절한 옷 헤어짐, 무지성과 더러움,

거기다 순수하고 소박함의 과정들이 흔히 엿보인다. 이런 상황에서 농촌의 미디어 창작방향은 그들 스스로 그들의 일상과 생활 속에서 창작의 즐거움을 가지게 하고 생의 자신감, 농어산촌의 문화적 잠재성에 대한 자긍적 자각으로 유도해야 할 것 같다.

(4) 한 농촌마을 노인들의 4년에 걸친 우리마을 영화만들기 과정에 대한 사례  
일신2리 구둔 영화마을은 양평 내에서도 오지이며 빈농지역에 해당한다. 도서관이나 복지센터를 찾기 위해서는 양평군으로 1시간 정도 버스를 타고 이동해야 하는데, 마을에 버스가 하루 4번 정도 정차하는 관계로 가정에 승용차가 없는 학생들, 노인, 주민의 경우 이러한 문화시설을 자유로이 이용할 수 없다.

마을의 아이들은 대부분 부모가 이혼하거나 경제적 사정으로 할머니, 할아버지와 함께 사는 아이들이다. 마을에 기차역이 있긴 하지만 이도 간이역이어서 대중교통이라 부르기에는 한계가 있다. 이러한 마을에 지난 3-4년 동안 총 50-60회에 걸쳐 진행된 창시의 찾아가는 영화만들기는 지역의 초등학교 및 중·고등학생들, 그리고 지역주민들이 기본적인 미디어활용교육 및 영화창작을 체험하는 중요한 계기가 되었다. 횡수를 거듭할수록 지역 어린이 및 청소년들이 더욱 안정적이고 지속적인 미디어교육과 영화창작에 대한 의지가 높아지고, 장비를 마을에 확보하고자 하는 의지도 생겨났다. 또한 마을에서는 2번의 영화 만들기 체험을 통해 스스로도 영화를 만들 수 있다는 자신감이 생겨 앞으로는 마을 어린이 뿐 아니라 다른 지역 및 도시의 어린이나 청소년들을 지역으로 찾아오게 하여 미디어(영화)창작교육 및 영화 만들기 체험 프로그램을 진행하고자 하는 의지를 보이고 있다.

#### ① 일신2리 우리마을 영화만들기 활동일지

- 2004년 마을 주민 영화 만들기 교육
- 2005년 우리마을 영화 만들기 진행
- 2005년 구둔 노인 문화사랑방- 전통춤강좌, 마을영화관, 촬영, 편집교육, 우리마을 사진전(디카)
- 2006년 3월 영화체험 마을 달력 만들기
- 2006년 4월 8일 도시 아이와 가족을 초청하는 농촌+미디어 체험프로그램

## 램 운영

- 일시 : 2006년 4월 8일 9일 1박2일
- 참가자 : 연수리(초등학생팀), 인천(초등학생팀), 서울(중학생팀), 서울(일반팀), 일신리 (초등학생팀). 마을 제작팀,

## ② 2006년 일신2리 우리마을 영화 만들기 과정

### -첫째날-

가. 환영식 & 개막식 / 구둔역 : 마을회관 앞 마을주민 분들은 경운기를 타고 역으로 출발, 현수막을 들고 참가자들을 환영하고 대형스크린을 설치하며 개막을 알린다.



나. 기초 영화교육 / 마을회관 1층 : 시나리오의 개념과 이야기 만들기의 흥미 유발. 직접 카메라를 만지고, 소리를 듣고, 딱따이를 사용해 보면서 아이들은 친숙하게 영화와 만난다.

다. 마을 노래자랑 (촬영 실습) &떡 만들기/ 마을 곳곳 : 노래자랑과 함께 떡 만들기 체험이 한창이다. 아이들은 직접 만든 떡을 먹으며 즐거워 하고, 촬영장에서 촬영세트로 만들어야만 하는 떡 만들기 장면을 아이들은 구둔 영화체험 마을이기에 특별한 준비 없이 찍을 수 있었다.



학교 운동장에서는 단 네 개의 상황만으로 이야기의 처음과 끝을 만든다. 주어진 상황에서 아이들에게 대사를 만들어 보게 하고 카메라로 직접 촬영하게 한다. 아이들은 장면에 따라 역할이 달라진다.

라. 아역배우 이문수와 대화 / 마을 회관 2층 : 연기자를 꿈꾸는 아이들에게 7살 때 연기를 처음 시작하여 9년째 연기 생활을 하고 있는 문수(KBS 올라불라블루짱, EBS점프 등 출연)는 아이들에게 이야기한다. 감정조절의 문제와 밤을 새며 촬영을 계속했을 때는 어려움을 느꼈고 연기를 하며 NG를 여러 번 냈을 때는 죄책감에 시달리기도 했었다고 한다. 아이들은 문수의 죄책감을 이해하지 못하는 듯했다. 생활 속에서 즐거운 영화를 만드는 것과 직업적인 영화 만들기의 차이는 분명히 존재 한다.

스타, 자본, 극장이라는 3가지요소가 중심인 기존영화와는 다른 우리생활, 놀이와 함께 하는 즐거움, 생활 공동체의 광장에서 벌어지는 우리영화와의 차이를 이해시키기 위한 자리로 계획한 주최측의 의도는 어느 정도 성과를 가졌다고 평가되었다



마. 농촌 체험 두부만들기(촬영 실습) / 마을 회관 앞 : 마을 어른들의 자연스러운 연기. 아이들은 연기를 하며 영화를 배우고, 두부 만들기를 카메라에 담아 보며 두부 만드는 방법을 배운다. 농촌 체험과 영화 만들기가 멋지게 어우러지는 순간이다.

바. 시사회 / 마을회관 앞 : 참가후기를 보면 “시사회 때 마을 할머니 할아버지들이 자신들이 찍은 영화를 보며 왜 그렇게 웃으시는지 몰랐지만 자신이 직접 찍고, 연기한 작품을 보고나자 이해가 되었다”고 말한 학생이 있다. 아이들은 할아버지 할머니가 만든 영화를 보며 놀라워하고, 자신들도 영화를 완성하겠다는 의지를 가져본다. 극장 크기의 대형 스크린에 자신들이 출연하고 촬영한 작품을 보고 무대인사까지 끝마친 아이들은 기분이 어땠을까?

사. 캠프파이어 & 불꽃놀이 / 일신분교 운동장 : 마을 주민과 참여자들의 즐거운 불꽃놀이시간을 보냈다.

아. 새끼꼬기 / 마을회관 1층 : 두부 만들기  
기와 마찬가지로 농촌체험과정으로 마을  
을 나누는 감동의 순간.



자. 편집 교육 / 마을회관 2층 : 자신들이  
직접 만든 영상이 편집되어 영화 만들기  
가 어우러지는 과정을 배운다.

차. 취침 / 마을회관 1층 : 구둔 마을에서의 밤은 깊어만 갑니다.

-둘째날-



가. 기상 & 이동차놀이/ 마을회관 앞  
: 실제 단편영화를 찍는 대학생들  
도 경험해 보기 힘든 이동차. 아이  
들은 이동차를 스케이트 보드 같다  
며 놀이기구처럼 친숙하게 생각한  
다. 이동차 이용시 주의사항들을  
배우고 마을 감독님이신 할아버지  
께서 직접 연기를 하시고 아이들은 할아버지를 촬영한다.

나. 못자리 농촌체험 &촬영실습 / 마을회관 근처 : 상황은 자신이 못자리  
만들기를 하고 있으면서도 무엇을 하는지 모르는 서울아이, 농촌의 생활  
속에서 이야기와 대사 만들기, 농촌의 일상을 연기해 봄으로써 살아 있는  
영화 및 연기체험의 시간이었다. 농촌  
의 생활이 묻어나는 자연스러운 연기  
를 하는 할아버지의 모습을 보며 아  
이들은 살아있는 연기가 무엇인지 깨  
닫지 않았을까? 책상에만 앉아 있다  
고 글이 써지고 시나리오가 만들어지



는 건 아니다. 창작은 우리의 생활 속에 농촌의 할머니 할아버지 삶 속에 존재한다.

다. 모듬별 대화 / 마을회관 1층 : 좋았던 점, 아쉬웠던 점을 이야기하고 설문지를 작성한다.

라. 마을주민 촬영 견학 & NG 찾기 놀이  
/ 마을 정자 : 2년 전부터 영화를 만들어 오셨다는 할머니, 할아버지의 실력은 어떨까? 아이들은 할머니 할아버지들의 촬영 현장에서 모니터로 숨어있는 NG 찾아내기 놀이를 한다.



마. 일정 종료 - 구둔역

## 2) 사례 들. 도시에서의 우리마을 영화만들기

### ◦ 두류공원의 재발견 “세대공감 영화만들기”

영화를 통한 지역, 공간의(두류공원) 재발견이라는 취지로 영화창작을 통해 생활인들의 일상 속에서의 에피소드를 엮어 하나의 주제를 가진 극영화를 제작하는 방식이었다.

창시의 영화창작프로그램은 놀이성, 체험성, 전문성의 범위까지 참여자의 참여의지에 따른 집중과 참여세대별의 수평적 커뮤니티를 담보하는 것을 목적으로 진행되었다. 하지만 기존 스타-자본-극장을 중심으로 한 상업적 영화와는 차별된 생활인들이 중심이 되어 드라마적인 캐릭터, 선악대립, 갈등의 극 구성이 아닌 일상적 캐릭터를 중심으로 보다 새롭고 창의적인 극의 생산을 목적으로 그 기초가 제시되었다.

특히, 단순히 참여자들이 스스로 혹은 자체적으로 완성시키는 방식이기 보다는 전문영화인과 참여자들의 공동제작이라는 방식을 통해서 과정으로서의 의미뿐 아니라 이후 야외시사회, 전시회를 목적으로 보다 완성도 높은 작품생



산을 통해서 참여자들의 창작적 자긍심과 관객들의 두류공원의 재발견이라는 취지에 따른 공간에 대한 재인식과 감동을 제시해야 하는 목적도 가지고 있었다.

이러한 작업의 목적은 프로그램 자체가 단순히 아마추어의 체험이나 일종의 “스스로”의 이념으로 만들어진 함량미달의 결과물에 자족해 두류공원의 재발견이라는 취지보다는 참여자들의 자기만족이나 체험에 머무르며 참여자들만의 축제에 머무를 수 있었기 때문이 적절하였다고 본다.

초등학생 5명, 중학생 1명, 20대 대학생 1명, 30-40대 직장인 4명, 주부 5명, 60대 1명 정도로 시작해서 과정 중에 열려져 있는 참여방식(신청마감 이후에도 언제든지 자신의 관심에 따라 참여할 수 있는 방식, 촬영현장에서의 즉흥적인 연기참여)으로 인해서 초등학생, 중학생, 고등학생에서 60대에 이르는 다양한 계층의 활발한 참여가 이루어질 수 있었다.

초반에는 창시의 극영화(드라마 중심) 중심 대중영화창작방식의 사례가 일반인들에게 전달되기에는 어려움이 존재했다. 기존의 영화제작에 대한 부담감과 어렵다는 인식, 쉽게 다가서기 힘든 영화매체의 자본과 기계에의 의존성, 스타와 자본, 재능이 있어야만 접근할 수 있다는 영화에 대한 인식의 오해가 컸다.

하나의 작품을 만든다는 것이 대중들에게는 일상적으로 쉽게 다가가기 힘든 상업영화제작방식에 대한 오해에서 기인한 두려움으로 다가온다. 현재는 UCC를 비롯해 시민참여라는 개념이 널리 유포되어 있으나 개인적 재능이나 끼를 갖춘 매니아층과 관심층의 개별적인 기승전결이 부재한 자기표현에 그치고 있어 어느 정도 고도의 통합적 글쓰기, 소통-관계 맺기, 미디어 고기능 익히기, 실제적인 창작력 고양에는 접근하지 못하고 있다.

이 작업은 UCC나 시민 액세스프로그램, 소수 매니아의 목적적 다큐멘터리가 아닌 일상성과 소박성을 담보한 기승전결이 있는 극영화이기 때문에 대구 문화예술회관에서도 첫 체험이었다. 참여자들은 처음에는 프로그램의 전체적인 운영에 대한 이해가 부족하였고, 과정 속에서도 몇몇은 브레인스토밍을 통해 아이디어를 추가하기 보다는 운영과 과정에 대한 부정적 견해를 제시하기도 하였으며, 작품의 질에 대해서도 별 기대를 하지 않았다. 과정의 즐거움 보다는 목적적 결과주의에 집착하는 몇몇 참여자들이 다른 지역에 비해서 특징

적으로 드러나기도 하였다.

하지만 초반에는 신청자가 기대에 훨씬 못 미치는 10여 명 정도였으나 과정 중에 쉽고 즐겁고 의미 있는 작업에 대한 이해로 인해 참여자들이 25명까지 증가하였다.

참여자들은 대중들도 시나리오를 쓰고 연기하고 촬영하는 것이 놀이와 체험을 거쳐 치열한 전문창작까지도 쉽게 접근할 수 있음을 놀라워하며 자긍심을 갖게 되고, 이는 생산적인 논쟁으로 발전되게 되었다.

주로 상대적으로 글쓰기에 능력이 있는 참여자들이 제시한 이야기가 나왔지만 너무나 자극적이고 상업적일 수도 있는 이야기(두류공원 폭파사건) 등 기존 매체에서 다루어왔던 이야기의 재탕(기존 장애인에 대한 동정적인 시선)에 머물렀기 때문에 좀 더 창의적이고 통합적인 이야기를 도출해 낼 필요가 있었다.

작품의 제작과정에서 시민들의 자율적 참여, 즉 개개인이 만들고자 하는 이야기를 받았다. 자신이 하고 싶은 연기, 찍고자 하는 개인에게 연출권을 부여해서 자유롭게 촬영하고 연기하게 하였다. 이렇게 촬영한 개개의 A, B, C, D를 가편집을 통해서 시사를 한 후, 브레인스토밍을 통해 각각의 극적 연관성을 찾아 이야기를 구성하여 D와 E를 촬영하고, 다시 A, B, C, D, E를 통합한 주제 찾기를 통해 그 이후의 F와 G를 촬영하는 과정이었다.

이 방법은 글쓰기에 있어 개인적 역량이 있거나 끼나 재능이 있는 사람들 중심으로만 운영되지 않게 하고, 모든 사람들이 열정과 의지에 따라 누구나 참여할 수 있도록 하기 위한 효과적인 방법으로서 이후 참여자들에게도 긍정적인 평가를 받게 되었다.

결과적으로 두류공원이라는 요소와 요소를 촬영장소화 하는 것과 두류공원을 매개로 존재하는 다양한 인물들이 존재들이 얹히고설키며, 즉 공간과 관계들이 하나의 긍정적 주제로 귀결되는 극구성으로 인해 공간과 관계에 대해서 재인식할 수 있는 기회를 제공했다고 생각된다.

총감독과 시민감독을 통해 적절한 역할분담과 책임성을 부여함으로써 그들이 꽤 높은 수준의 성취감(단순히 참여적 만족이 아니라)을 이루었다는 참여자들의 평가가 있었다.

특히 가장 전문적인 창의력을 요구하는 시나리오 부분에서의 치열하고 적극

적인 토론을 통해서 전문적인 영역에서의 자기개발에도 많은 도움을 받은 것으로 파악이 되었다. 또한 결과주의적 집착뿐만 아니라 그들이 가지고 있던, 기존 상업영화로 인한 영화라는 매체에 대한 고정적인 이해(단일 주인공이 극을 이끌어가는 원탑, 투탑 시스템, 주인공주의, 상업영화적 이슈이즘, 갈등적 캐릭터, 선악적 대결구도 자극적인 사건중심적 상상력, 관객을 지나치게 먼저 의식하는 등)의 극복에도 많은 도움이 되었다는 참여자의 평가가 있었다.

작품은 한 지체장애인을 둘러싸고 평범한 한 가족, 30대 여자, 그리고 문학 소녀의 꿈을 접지 못하고 있는 50대 여자를 중심으로 ‘관계’와 ‘행복’ 그리고 ‘예술’에 대한 동화같은 생각을 담은 이야기이다.

두류공원에서 초상화를 이상하게 그리는 지체장애인 성민이 두류공원을 찾는 사람들에게 “이쁘시네요!”, “행복하시네요!”, “대단하시네요!”를 외치고 다닌다. 처음에는 그런 성민을 성가시거나 부담스럽게 생각하던 사람들이 자신의 아픔과 상처를 통해 오히려 그 말의 의미를 생각하기 시작한다.

매번 글을 써도 용기와 자신감을 불어넣어주기 보다는 은근한 무시와 폄하, 경쟁과 시기 속에 살아가던 50대 여자는 어느 시간 뒤에 자신을 바라보게 되는 계기를 갖게 되고, 결국 성민을 찾아 공원을 헤매고 다닌다. 그러다가 성민을 찾는 것을 도와주겠다던 어느 가족의 아빠는 곧 이어 자기 아들을 공원에서 잃어버렸다는 엄마의 전화를 받게 된다.

한편 그 아빠의 아들과 지체장애인 성민은 우연히 함께 공원의 이곳저곳을 다니다가 나무가 많은 야외공연장의 숲속에서 함께 놀게 된다. 사람들에게 그 러준 성민의 그림초상화(못 그려다며 놓고 간) 뭉치를 발견하게 되는 아들. 아들은 그 그림 한 장 한 장을 나무에 붙여주려 하지만 뒤늦게 찾아온 아빠에 의해서 좌절된다. 아빠는 성민의 선택에 대한 거절로 이해할 수 없는 눈물을 보인 50대 여자, 그리고 자신에게 건넨 “행복하시네요”라는 말을 떠올리면서 공원을 중심으로 함께 살아가는 이들의 관계와 행복에 대해서 다시 생각하게 된다. 결국 성민이 그리고, 사람들이 남겨놓고 간 초상화를 공원에서 만난 사람들과 함께 소박한 숲속의 전시회를 열어주게 된다. 자신이 가진 작은 재능도 남들의 즐거움과 행복을 위해 의미 있는 역할을 할 수 있다는 것을 확인하는 자리이기도 했다.

우리 예술이 구체적인 관계를 소통시키는 역할이 아니라 허무한 익명의 추

상적 반응에 민감해지고 있는 시점에서 글과 노래, 그림, 풍물의 재능을 가진 두류공원의 다양한 사람들이 벌이는 멋지고 낭만적인 나눔과 소통의 무대가 오히려 현대인에게 행복을 안겨주는 것임을 이야기하는 영화이다.

## 9. 작은 단위 지역문화센터, ‘광주 북구 문화의 집’<sup>72)</sup>

‘광주 북구 문화의 집’의 ‘골목에서 보물찾기’는 골목이야기 프로젝트로 골목에서 살아가고 있는 사람들의 이야기를 영상, 시각, 이미지, 자료집, 전시, 체험 등 여러 가지 매체를 통해서 구현하고 이를 총체화시키는 활동이다. 마을자체가 창조적 활동의 주요한 자원이며, 이를 새롭게 바라보는 일상의 말 걸기는 중요한 과정이다.

### 1) 일상에게 말 걸기

#### (1) 골목이야기프로젝트? - 골목에서 보물찾기

골목이야기프로젝트는 골목의 사회 문화적인 의미를 바탕으로 골목에서 살아가고 있는 사람들의 삶의 이야기와 역사를 그려내고, 골목공간에 대한 문화적인 의미를 영상, 시각이미지, 자료집, 전시, 체험 등 여러 가지 매체를 통해서 구현하고 이를 총체화 시키는 활동을 말한다.

골목이야기프로젝트가 진행된 중흥3동의 골목은 여느 마을이 그랬던 것처럼 재개발이라는 거대한 포크레인 아래에서 어제와 오늘이 다르게 변화하고 있는 도심 한복판에 위치해 있는 주택밀집지역이다.

와우산(臥牛山)이라는 아주 낮은 산 아래에는 다닥다닥 붙어있는 집들이 골목으로 꼬불꼬불 연결되어 있고 마을의 들어가는 입구에는 마을의 화를 막아내고 복을 가져온다는 옛이야기가 있는 병문(屏門)이라는 터가 남아있어 오랜

72) 전민룡 글 전문인용 / 전민룡(33 북구문화의집 문화코디네이터/다큐멘터리 사진작가) 현재 북구문화의집에서 여러가지 퍼블릭프로그램 및 전시, 공연 등을 기획하고 있다.

마을의 역사를 뽑내고 있다. 오래 전부터 이 마을에 터를 내리고 살아가는 사람들이 많고 힘겨운 생활에도 마당 넓은 집에 텃밭을 만들고, 골목 곳곳에 평상이 있어 항상 사람들 이야기 소리가 나는, 신흥도심지에서 볼 수 없는 사람 냄새가 나는 마을이다.

예로부터 큰샘거리는 소위 광장문화로 일컬을 수 있는 마을의 아낙네들이 모이는 장소로서의 역할을 하였고, 산 아래로 형성된 골목 사이사이에는 아이들이 뛰어놀던 추억이 켜켜이 녹아있는 마을이다.

이렇게 평범하기 그지없는 마을 골목에서 어른들의 시선만으로 보물을 찾기란 그리 쉽지만은 않았다.

뭔가 특별하고 새로운 것, 이슈가 있는 것, 의미 있는 것에만 몰들여진 우리들의 시선에는 골목길은 번지수를 매기기 위한 기준에 불과하고 사람들이 이동하는 경로로만 보여질 것이고, 오래된 주택이 다닥다닥 붙어있는 그런 좁디좁은 골목에서 어떤 보물을 찾아 낼 수 있을까? 라는 의문이 앞섰다.

사람 살아가는 모습이 뭐 특별할 게 있나?

이러한 삶의 공간은 과거에도 있었고 지금도 여전히 존재하고 있는 특정한 과거공간이 아닌 동시대를 살아가는 현재의 현실공간이다. 낯선 것, 새로운 것에서만 보물이 찾아지는 것은 아니다. 너무나 일상적이고 평범한 것 자체가 우리의 삶을 보여주고 거기에 새로운 가치를 부여하는 보물이 아닐까, 하는 생각에서 골목이야기프로젝트는 출발한다.

보물을 찾는 주체는 시민 스스로가 문화자원봉사라는 형태의 참여를 통해서 이루어진다. 시민들이 이미지를 통해서 골목 이야기에 귀 기울이고 때론 어린이들의 시선에서 골목공간을 읽어낸다. 마을의 소외된 이웃에 대한 관심의 형태를 독거노인 생애사를 듣는 형태로 기록하고 알려내기도 했다. 결국 골목이야기프로젝트는 사람과 사람이 관계하고 소통하는 ‘문화소통길’을 내는 과정이며, 마을스토리를 보여주는 과정이고, 골목에서 ‘문화돋보기’로 소중한 보물들을 찾아내는 ‘골목문화 발굴’의 현장이다.

## (2) 일상에서 찾는 ‘보물진열장’ <우리집살림살이전>

공동체에서 찾는 보물은 아주 사소한 것이고 그 사소한 것에는 사람 사는 냄새가 베어있으며 현실을 살아가는 우리모습이 투영되어 있다. 골목에서 찾



지난 7월24일에 열린 기획전  
 <우리집살림살이전>

아넌 첫 번째 보물의 진열장은 바로 우리들이 살아가면서 사용하고 보관하고 있는 땀 냄새나고, 세월의 사연이 있고, 가족사의 희노애락이 녹아있는 그런 일상적인 물건들이었다. 이를 이웃들에게 보여주었던 것이 <우리집살림살이전>이다.

우리 어머니들의 살림살이들 모든 것들이 보물이었다. 결혼기념일에 아내에게 준 <선물>, 신혼 때부터 써내

려갔던 살림경제의 스크랩 <나의 가게부>, 시어머니로부터 물려받아서 지금도 쓰고 있는 냄비 등의 <세간살이>, 어머니가 모아온 딸의 성장박물관 <딸 아령이의 방>, 온 자녀들이 부모 결혼기념일에 쓰려고 모아온 저금통 <돼지 저금통 깨던 날>, <연애편지>, 가족의 안녕을 위한 기도 <성상>, 처음으로 찍었던 우리 가족사진 <사진 찍는 날>, 할머니의 바느질을 밝힌 <호롱불> 등 어머니들의 사연이 담긴 갖가지 일상생활소품들이 보물이다.

우리의 골목박물관은 어느 집에서나 항상 봐왔었고 지금도 있는 그런 살림살이와도 같이 손때 묻은 것이고 가치를 따질 수 없는 소중한 물건들의 보물창고이다.

이런 물건들은 일상의 결을 담고 있다. 그 일상이라는 것도 늘 반복적이고 진부하며 더 이상 새로울 것이 없다. 하지만 우리에게 사회를 살아가는 의미와 사회 발전적인 요소들을 보여주는 아주 훌륭한 보물들이다. 일상의 것들 안에는 내가 있으며, 나를 둘러싼 나의 가족들과 이웃들의 삶의 궤적을 말해주고 있는 것이다.

### (3) 아이들이 그린 골목지도

골목지리탐험대, 이 아이들이 2개월 동안 매일같이 골목을 누비며 골목길을 조사했다. 아이들이 바라본 골목의 모습은 어떤 것일까? 그리고 그들이 그려낸 지도에는 무엇이 담겨 있을까?

골목지리탐험대원들은 북구문화의집 근처의 아파트에서 살고 있는 아이들이

다. 아파트가 가지는 폐쇄성, 수직성의 문화 안에서 아이들이 경험하는 공동체는 무척이나 제한되어 있었다. 이 제한된 공동체를 수평의 골목에서 느껴보게 하고자 하는 것이 이 프로그램의 첫 번째 의도였다.

어린이골목지리탐험대는 골목에 대한 지리적인 이해, 인문학적인 이해, 예술 표현이 적절히 결합되어 나중에 마을공동지도로 표현되었다.



<북구문화의집 어린이골목지리탐험대원들이 두달간 골목을 누비며 조사한 것을 토대로 그린 마을공동그림지도>

아이들에게 골목은 모든 것이 놀이의 대상이었다. 골목길에서 어르신을 만나 인사드리고, 마을의 역사에 대해 이야기를 듣고, 골목 곳곳을 누비며 골목에 피어있는 작은 들꽃들을 만지며, 강아지와 친구하며 놀이로 즐기면서 발견했던 아이들의 보물은 아이들만의 시선이 담긴 공동마을지도로 집적되었다.

면적을 구획 짓는 길이 아닌 서로 관계하고 문화가 흐르는 강물과도 같은 ‘소통길’을 아이들이 지도의 형식으로 표현한 것이다.

우리가 알고 있는 지도는 인공위성이 만들어내고 나침반이 위치를 알려주는 객관적이고 평면적인 지도이지만, 이번에 시도한 아이들이 직접 골목을 누비

며 경험하고 느낀 것을 표현한 이 골목지도는 다분히 주관적이고 아이들의 시선에서 원근감이 녹아있는 마음의 지도(심상지도)이다.

그 지도에는 여러 가지 아이들의 보물이 담겨있다.

할아버지들의 놀이터 <남성경로당>, 오래된 의자가 있는 <청송이발관>, 골목에 널려있는 <옥상의 빨래>, 그르렁거리는 <무서운개>, 마을사람들의 정겨운 이야기가 있는 <정다운슈퍼 평상>, 아기를 업고 있는 할아버지, 타이어로 만들어진 계단, 주차금지 낙서, 빨간 소화전, 부서진 담, 흙집, 펌프 있는 집, 도둑금지 담벼락 등 아이들은 골목에서 여러 가지 보물들을 찾아낸다.

이렇게 아이들의 시선이 담긴 새로운 골목의 지명과 이정표가 만들어졌고

사람 사는 이야기가 담긴 골목지도가 그려졌다.

#### (4) 이미지보물들-아줌마들이 그려낸 골목 잔영

아줌마들이 골목을 탐험하며 이미지를 발견해내는 골목의 풍경은 꼬불꼬불 언덕길의 골목에서 아련한 옛 추억과 훗날 우리를 규정해주는 모양새의 기록으로 다가섰다.

골목의 여러 가지 풍경들을 보면서 우리는 옛 골목에서 노닐었던 기억들을 떠올리게 되었고, 현재 살아가는 사람들의 모습들이 이미지 잔영으로 남아 시간을 기록하고 있었다.



골목이미지탐험 중 골목 사람들의 기념사진을 담벼락에 전시한 모습

골목길 산책에 나선 아줌마들이 보았던 골목은 따뜻함과 넉넉함이 묻어 있는 골목이었다. 프로그램에 참여한 김명화(36세, 광주일곡동)씨의 글을 보면 “골목길을 가는데 손자를 등 뒤에 업은 할아버지가 엇그제 비에 젖은 감나무 잎을 나뭇가지로 뒤척이신다. 할아버지의 등 뒤에서 손자가 새근새근 낮잠을 잔다. 할아버지와 등 뒤의 손자에게도 따뜻한 가을햇살의 넉넉함이 베여 들었으면 한다”처럼 골목길 곳곳에서 만나는 사람의 포토에세이가 만들어진다. 지팡이에 묻힌 할머니의 세월, 흠집만큼이나 포근한 곱할머니, 아들자랑 대추할머니, 나이롱 짚신을 만들어 신으시는 짚신할아버지, 봉사하는 즐거움을 지닌 정다운슈퍼아줌마, 이들의 모든 이야기가 포토에세이로 담겨 골목사람들의 삶과 희노애락을 말해준다.

우리가 살아가면서 무관심하게 지나쳤던 의미들은 이미지로 고정시키는 작업을 통해 아주 세세하고 작은 손길을 거쳐 가치 있는 것으로 만들어져 세상 사람들에게 관심을 불러일으키게 한다. “골목이 살아있음을 느끼게 해주는 숨은 작은 들꽃들”, “골목을 그리는 이미지그림들”, “골목에서 만나는 사람들의 포토에세이”, 이 모든 것들이 골목에서 만들어지는 세상풍경의 축소판이다.



#### (5) 아무도 기억해주지 않는 그녀의 역사만들기

문화자원봉사 아줌마들이 골목에서 만난 또 하나의 보물찾기는 다름 아닌 독거노인들의 인생과 회노애락을 담은 생애사 기록이다.

회갑을 앞둔 주부에서 갓 서른을 넘긴 아가씨까지 다양한 연령으로 이루어진 독거노인생애사 기록팀은 자원봉사의 개념 중의 하나인 ‘말벗봉사’의 내용을 기록의 형식으로 전환하여 독거노인에게 말을 걸고 그들의 삶을 기록하는 방식으로 진행되었다.

항간에 떠도는 회고록이나 생애사는 자수성가해서 높은 지위를 얻은 사람들만의 전유물처럼 여겨졌지만 골목에서 살아가는 소외된 독거노인들의 인생사의 회노애락을 찾아 기록하고 그들과 이야기하고 이웃에게 그들의 삶을 기억하게 하는 일련의 작업들은 골목이야기프로젝트의 새로운 문화자원봉사 영역 찾기의 일환이 되었다.

“자식을 가슴에 묻고도 누구에게도 말하지 않고 밝게 살아가시는 모습, 어느 누구에게도 짐이 되지 않으시려 대나무처럼 용기 있게 사시는 모습, 할머니 존경합니다. 사랑합니다”라고 했던 한 자원봉사자의 감상글처럼 일곱 분의 독거노인의 인생사를 듣는 과정에서 자원봉사자들은 독거노인들의 삶이 감추고 싶은 초라한 것이 아닌 당당하게 할머니들이 자신의 삶을 정리하고 말할 수 있는 우리 옆집 할머니의 평범한 이야기임을 느꼈다.



<아줌마 자원봉사자들이 몇 개월 동안 독거노인들의 삶을 기록하여 동영상으로 만들었다. 처마 밑에 설치된 모니터로 독거노인들의 진솔한 삶의 이야기가 흘러나온다>

#### (6) 골목놀이의 재발견-우리동네 놀이 문화쓰기

골목에서 아이들이 함께 뛰어놀 수 있는 놀이문화를 발견하고 아이들에게 놀이를 생활문화로 만들어간다는 것은 의미 있는 일이지만, 아이들이 접하는 사회 문화적 환경은 그렇게 뛰어놀기가 그리 녹녹치 않다. 그렇지만 부모들이 놀았던 놀이를 자녀들에게 알려주고 아이들이 공동체놀이 속에서 재미를 느끼고 이를 체화시키는 실험적인

모색의 과정인 <우리동네놀이문화쓰기> 프로그램은 그 자체로도 새로운 가능성을 제시하였다.

부모세대들은 그동안 잊고 지냈던 놀이를 통해서 옛 동네놀이의 기억을 다시금 떠올리는 과정이 되었고 자녀들은 부모들의 가르침에 따라 그들에게는 새로운 놀이를 처음 접하고 익숙해지는 과정에서 골목문화를 하나하나 느껴가는 과정이 되었다.

부모들과 아이들이 함께 공동체놀이를 하면서 부모들이 발견하는 새로운 가능성은 아이들이 처한 문화환경적 요인이 공동체놀이 문화를 저해하는 중요한 요소가 아니라 그러한 놀이를 알려내고 함께 놀아볼 수 있는 터를 만들어 가는 다양한 시도와 노력이 있어야 된다는 사실이었다.

골목에서 놀 수 있는 놀이들을 발견하고, 놀이의 과정을 기록하며, 이를 이웃들에게 알려내고 종합적인 ‘골목놀이체험 가이드북’을 만들어내는 일련의 과정을 통해서 골목의 공동체문화가 아이들의 놀이를 통해서 학습되고 체화될 수 있다는 사실을 알려주어 공동체 체험 프로그램의 좋은 방법이 될 수 있음을 말해주고 있다.

## 2) 맺음말

2004년에 진행된 골목이야기프로젝트의 궁극적인 목적은 ‘문화를 통한 지역사회와의 만남’이었다.



2004년11월10일 중흥3동 골목에서 열린 골목이야기프로젝트를 총정리한 <아홉골, 따뜻한 담벼락전> 오픈식에 참여한 마을사람들

주민들이 지역 속에서 자신의 삶 이야기와 이웃이 살아가는 이야기를 꼬집어내는 문화마당을 만들 필요가 있었다. ‘동네’라는 것과 ‘주민’이라는 것, 이 두 가지와의 ‘관계 맺기’ 시도가 골목이라는 공간 매개를 통해서 이루어진 프로젝트

였다.

또한 이 프로젝트는 골목이라는 공간에 문화자원봉사 형태의 주민참여가 함께 하면서 이루어진 것이다. 골목을 매개체로 해서 골목을 사이로 살아가는 이웃들이 소통하고 관계할 수 있는 ‘문화소통길’을 내는 것이 큰 목적이었다.

골목이야기프로젝트가 ‘마을스토리보여주기’의 일환으로 기획되고 진행되었던 성과를 바탕으로 앞으로는 다양한 형태의 ‘마을스토리보여주기’가 있을 것이다.

지역사회의 ‘삶의 정체성’ 찾기를 골목이야기프로젝트 사례에서와 같이 어떤 공간이나 삶의 유형을 매개로 풀어나가는 시도를 계속 진행할 것이다.

우리가 살아가는 모습은 골목뿐만이 아니라 다양한 공간에 자리를 내리고 있다. 아파트라는 공간에서도, 아줌마들에게서도, 할머니의 옛 동네 추억에서도 이러한 꿈틀거리는 모든 것들에게서 우리는 마을 이야기를 보여줄 수 있다. 누가 주체가 되어 어떤 입장에서 무엇을 볼 것인지를 결정하는 문제가 남았다. 대상은 우리와 이웃의 삶의 모습이다. 결국 우리들이 만들어내야 할 것은 “문화공동체”가 살아 숨쉬는 생명력을 갖고 있는 보물찾기가 될 것이다.

## ■ 참고문헌

### - 단행본 -

- 「창의한국」, 문화관광부, 2004.
- 「위험사회」, 올리히 벡 저, 홍성태 역, 2006.
- 「신자유주의 시대의 한국정치」, 손호철, 푸른숲, 1999.
- 「문화사회와 문화정치」, 심광현, 문화과학사, 2003.
- 「예술교육의 역사와 이론」, 고경화, 학지사, 2003.
- 「평생학습과 학습생태계」, 한승희, 학지사, 2001.
- 「문화연구와 문화정책」, 전철현, 서울경제경영, 2005.
- 「이제, 문화교육이다」, 심광현, 문화과학사, 2003.
- 「미래의 문화, 문화의 미래」, 정책자문위원회, 문화관광부, 2007.
- 「우리문화로 만나는 연극놀이」, 연극놀이터해마루, 해오름.
- 「일하며 논다, 배운다 - 노리단 이야기」, 김종휘 외, 민들레, 2007.

### - 정책 및 연구보고서 -

- 「Vision 2030 : 함께가는 희망한국」, 정부·민간 합동작업단, 2006.8.
- 「문화예술교육활성화 종합계획」, 문화관광부, 교육인적자원부, 2004.
- 「문화예술교육활성화 중장기전략(07~11)」, 문화관광부, 2007.
- 「복잡계 이론 개요」, 운영수, 삼성경제연구소, 2005.
- 「문화향수실태조사」, 문화관광부·문화관광연구원, 2006.
- 「무용 전문인력 형성구조분석과 지원방안 연구」, 안주엽 외, 문화관광부, 2005.
- 동아새국어사전5판, 두산동아, 2007.
- 「문화권 NAP 수립을 위한 기초현황 실태조사와 정책연계방안」, 강내희, 문화사회연구소, 2004.
- 「문화현장」, 2006.
- 「문화현장 제정의 의의」, 이영옥 외, 한국문화관광정책연구원, 2005.
- 「문화예술교육 중장기 발전방안」, 김세훈 외, 한국문화관광정책연구원, 2004.

「문화다양성 국제협약 대응방안 연구」, 한국문화관광정책연구원, 2004.

「웹2.0이 주도하는 사회와 기업의 변화」, 권기덕, 삼성경제연구소, 2007.

「이주노동자 문화예술교육 프로그램 개발 및 운영에 관한 연구」, 최혜자 외, 문화관광부, 2006.

「문화예술교육 활성화를 위한 정책기반 조성방안 연구」, 양현미 외, 한국 문화관광정책연구원, 2004.

「인천지역 문화예술교육 현황조사 및 문화예술교육 욕구조사」, 인천문화재단, 2005.

「2006 문화예술교육 정책백서」, 문화관광부, 2006.

「한국 정책지식 활성화 전략」, 삼성경제연구소, 2004.9.25.

- 자료집 -

「삶과 함께하는 예술 백가쟁명식 대토론회」, 민예총 여름수련회 토론 자료집, 2006.

「지역의 생활문화예술 활성화를 위한 콜로키움」, 함께하는 삶과예술, 2006.

「문화예술 생태계의 변화와 새로운 문화예술 모형의 구상」, 이병훈, 삶과 예술 콜로키움 자료집. 2006.

「문화예술계 현장의목소리-문화예술분야 정책간담회 자료」, 2004문화위 국정감사참고자료집, 국회문화예술연구회, 2004.

「문화예술교육정책 문제설정과 문화교육운동과제에 대한 검토」, 정은희, 문화사회 제103호, 2004.

「2006년 신나는 문화학교 참가자 평가 설문 결과 분석」, 신나는문화학교, 2007.

「문화와 정이 소통하는 사랑방 클럽 함께 만들어요」, 류설아, 기전문화예술, 2007년 봄호.

「건강한 예술생태계 정립을 위한 모색」, (사)다움문화예술기획연구회 문화 정책포럼, 2006.

「이민정책세미나 자료집」, 강명득, 2006.

「신나는문화학교 1기 백서」, 자바르떼, 실업극복국민재단, 2005.

「신나는문화학교 2기 백서」, 신나는문화학교교사협회, 실업극복국민재단, 2006.

「신나는문화학교 3기 백서」, 신나는문화학교교사협회, 실업극복국민재단, 2007.

「신나는문화학교 만들기」, 교안개발연구자료집, 신나는문화학교교사협회, 2007.

「컨버전스의 성공조건」, CEO Information, 삼성경제연구소, 2007.3.28 제597호.

「모바일 컨버전스의 확산과 대응」, CEO Information, 삼성경제연구소, 2005.4.20. 제497호.

「인터넷TV융합의 최근추세와 성공조건」, SERI경제포커스, 삼성경제연구소, 2007.4.2. 제137호.

- 주요사이트 -

<http://std.kedi.re.kr/index.jsp>

<http://www.arte.or.kr>

<http://www.arteplay.net/>

<http://www.urart.org/>

<http://cafe.daum.net/eduplay>

<http://www.milmi.com>

<http://cafe.daum.net/CINARIO/>

<http://noridan.haja.net/>

<http://www.sncf.or.kr/>

<http://www.maponet.org/>

<http://www.munhwahouse.or.kr/>

- 신문 -

“예체능 ‘3단계 절대평가’ 둘러싼 논란” - 한겨레신문 2006년 6월24일

“지구화 시대의 탈근대담론과 (탈)민족주의에 대하여”- 인터넷중앙일보 신영복, 1999년3월1일

## 연구에 도움을 주신 분들

---

정희섭	((사)한국문화정책연구소)
추미경	(다움문화예술기획연구회)
박찬국	(여주 밀머리 미술학교)
이선옥	(한국문화예술교육진흥원)
김지나	(공공문화개발센터 유알아트)
전안수	(연극놀이터 ‘해마루’)
조민제	(신나는문화학교 중앙사업단)
박승현	(성남문화재단)
신지승	(창작영화인모임 창시)
전고필, 전민룡	(광주 북구 문화의 집)
성미산	마을만들기 문화팀

## 문화예술교육의 생태계적 패러다임 연구

---

발행일        2007. 7  
발행처        문화관광부 문화예술교육과 <http://www.mct.go.kr>  
                  서울시 종로구 세종로 82-1  
                  Tel:02-3704-9114 Fax:02-3704-9119  
연구기관     (사)한국민족예술인총연합 <http://www.kpaf.org>  
                  서울시 종로구 낙원동 280-4 건국1호 빌딩 5층  
                  Tel:739-6851~2 Fax:739-6853  
인쇄  
                  ISBN 978-89-7820-195-7 93600

---

© 문화관광부

※ 본 연구내용의 무단전재 및 복제를 금합니다.