

2020

세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 개발연구

KACES-2040-R010

2020

세대통합 문화예술교육
연수 프로그램 개발연구

2020

세대통합 문화예술교육
연수 프로그램 개발연구

발행인

이규석

발행일

2020.12.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기반본부장 김자현

교육연수센터 팀장 임선영

교육연수센터 주임 유현정

교육연수센터 주임 서온유

등록

KACES-2040-R010

ISBN

978-89-6748-372-2(93370)

문의

Tel. (02)6209-5900

Fax. (02)6209-5999

E-mail. contact@arte.or.kr

www.arte.or.kr

저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공누리에 따라
이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유롭게 이용할 수 있습니다.
다만, 공공저작물을 상업적 목적으로 이용하거나 2차적 저작물
작성 등 변형하여 이용하는 것은 금지합니다.



제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2020 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 개발연구」
보고서를 제출합니다.

연구진

연구책임자

김숙 (주)컬처미디어랩 대표

공동연구자

정애리 (주)컬처미디어랩 이사
이은진 서울신학대학교 사회복지학과 교수
최희선 중앙대학교 예술대학원 겸임교수

연구보조원

김현선 (주)컬처미디어랩 연구원
김명훈 (주)컬처미디어랩 PD
권영은 (주)컬처미디어랩 보조연구원

(주)컬처미디어랩

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

목차

I. 서론	3
1. 연구 배경 및 목적	3
2. 연구 내용 및 범위	5
3. 연구 방법 및 추진 경과	7
II. 문화예술교육 관점의 세대통합 개념 도출	15
1. 생애주기와 연령: 패러다임의 변화	15
2. 연령주의와 연령통합 개념과 특성	19
3. 국내·외 세대통합 적용 사례	26
4. 문화예술교육의 세대통합을 위한 시사점	31
III. 국내외 세대통합 문화예술교육 프로그램 사례연구	37
1. 세대통합 문화예술교육 활동의 사례 조사 범위	37
2. 세대통합 프로젝트 사례 조사	38
3. 소결	70
IV. 세대통합 문화예술교육 기획을 위한 역량 도출	77
1. 역량 도출 방법	77
2. 조사 목적	77
3. 조사 절차	78
4. 분석결과	80
5. 전문가 인터뷰 조사의 시사점	94
V. 세대통합 문화예술교육 시범연수 프로그램	99
1. 시범연수 개요	99

2. 시범연수 기획 의도	100
3. 세부 프로그램	101
4. 시범연수 운영을 통한 시사점	132
 Ⅵ. 세대통합 연수 프로그램 커리큘럼의 최종안	137
1. 연수 프로그램 제안 개요	137
2. 세부 프로그램 구성	137
 Ⅶ. 결론 및 제언	148
1. 요약 및 결론	148
2. 제언	151
 참고문헌	153
 부록	158

표 목차

〈표 I-1〉 연구방법 개요	7
〈표 I-2〉 연구 추진 일정	8
〈표 I-3〉 전체 세부 일정	9
〈표 III-1〉 세대통합 관련 문화예술 활동의 조사범위	37
〈표 III-2〉 기억의 은행, ‘메모로’(Memoro)	38
〈표 III-3〉 메모로(Memoro) 코리아	43
〈표 III-4〉 싱가포르 ‘조부모님의 날’ 국립박물관 활동들	46
〈표 III-5〉 한국문화원연합회 「어르신& 협력프로젝트」 프로젝트	48
〈표 III-6〉 영국 Magic Me - ARTS 프로젝트	52
〈표 III-7〉 희망제작소, ‘세대공감시리즈(Generations Together)’	56
〈표 III-8〉 캐나다 ‘The Meadows School Project(MSP)’	61
〈표 III-9〉 〈평택시 인성교육 프로젝트 희망 2080〉: 지방 정부, 복지기관, 주민자치기구, 청소년 시설, 교육기관들의 세대통합 협력 사례	63
〈표 III-10〉 스코틀랜드 GWT(Generations Working Together)	65
〈표 III-11〉 대학생 사회공헌, 2080 화해프로젝트 노잉(老人+knowing)	67
〈표 III-12〉 국내외 세대통합 문화예술교육 프로젝트 사례들의 연령구성 방식과 주요 쟁점들	70
〈표 III-13〉 한국의 평일 여가시간 중 연령대별 ‘문화예술 참여 활동’ 비율	71
〈표 IV-1〉 현장전문가 목록	78
〈표 IV-2〉 학계 전문가 자문단 구성	79
〈표 IV-3〉 질문 항목의 구성	79
〈표 IV-4〉 아르떼 아카데미의 대상별 역량	90
〈표 IV-5〉 심층인터뷰를 통한 문화예술 기획자 역량 도출	95
〈표 V-1〉 시범연수 개요	99
〈표 V-2〉 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 1단계	101

〈표 V-3〉	세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 2단계	112
〈표 V-4〉	세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 3단계-1	120
〈표 V-5〉	세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 3단계-2	127
〈표 V-6〉	강의평가에서 참여자가 직접 서술한 의견	134
〈표 VI-1〉	세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 제안	137
〈표 VI-2〉	3단계 1과정 연수 프로그램 ‘기획실습1: 문화다양성과 세대 통합’	142
〈표 VI-3〉	3단계 2과정 연수 프로그램 ‘기획실습2: 문화예술경험으로 세대 공감하기’	143

그림 목차

〈그림 I-1〉 본 연구의 배경 및 목적	4
〈그림 I-2〉 연구내용 요약	6
〈그림 II-1〉 연령통합의 구성요소	24
〈그림 II-2〉 독일 세대 통합의 집	26
〈그림 II-3〉 파리연대	27
〈그림 II-4〉 The Big Lunch 활동사진	28
〈그림 II-5〉 초원학교 프로젝트 활동사진	28
〈그림 II-6〉 제네바 홈케어 지원기관 로고(좌)와 테이블 주위에 활동사진(우)	29
〈그림 II-7〉 세대이음마당 활동사진	31
〈그림 III-1〉 나자르바예프 학교(Nazarbayev Intellectual School)의 ‘메모로’ 프로젝트 간담회	39
〈그림 III-2〉 2010년 12월 20일, 과거 엔지니어셨던 86세 어르신과 직업에 관한 인터뷰 장면(좌), 촬영된 기록물을 지역별로 검색할 수 있는 일본 메모로 사이트(우)	40
〈그림 III-3〉 메모로 활동이 높은 지역	41
〈그림 III-4〉 일본 메모로에 진행된 인터뷰 비디오들의 촬영 지역별 현황 (2020년 9월 기준)	41
〈그림 III-5〉 티베트 독립을 위한 TOHP(티베트 구술 역사 프로젝트)	42
〈그림 III-6〉 2014년 서울 송곡여고 메모로 활동 사진	44
〈그림 III-7〉 2015년 예일여고 교사와 인문다큐 동아리 학생들의 영상 토론 사진 (좌), 2016년 2학기 전남 나주 다시초등학교의 메모로 활동 사진(우)	44
〈그림 III-8〉 기업문화재단의 대학생 사회봉사단 + 메모로 활동 영상들	45
〈그림 III-9〉 ‘19년 싱가포르 국립박물관이 시니어 단체와 협력하여 진행했던 세대 통합 예술프로그램 사례들	47
〈그림 III-10〉 2018년 한국문화원연합회 시범사업 ‘문화로 청춘 쉼터 만들기’	49
〈그림 III-11〉 2019 어르신&청년협력사업 ‘영도 해녀들의 인어발자국’	50

〈그림 Ⅲ-12〉 2020년 ‘실버와 뜨거운 청년의 기억’(실뜨기) 프로젝트 활동 사진	51
〈그림 Ⅲ-13〉 2019년도 〈문화로청춘〉 사후 평가	51
〈그림 Ⅲ-14〉 Magic Me 연간보고서(2018-2019, 창립 30주년 기념 해)	52
〈그림 Ⅲ-15〉 Magic Me 연간보고서(2018-2019) 세대통합 활동 사진들	53
〈그림 Ⅲ-16〉 2019년 6월 초등학교와 함께한 거리 축제 모습(상)과 Quality Street 프로그램 중 하나로 진행된 축제 의상을 위한 ‘tapestry’염색 활동(상)과 축제 기획 활동들(하)	54
〈그림 Ⅲ-17〉 코로나 이후 배달형 〈The After Part〉 데코 세트와 요양원 행사 사진	55
〈그림 Ⅲ-18〉 2013년 희망제작소의 〈동네 한 바퀴 in 성남〉의 활동 자료	58
〈그림 Ⅲ-19〉 2014년 8월 23-24일 사과캠프 활동 사진(대전 유성구 종합문화공간)	59
〈그림 Ⅲ-20〉 희망제작소의 시니어드림페스티벌 운영 프로세스와 2017년 수상작들	59
〈그림 Ⅲ-21〉 2017년 제4회 시니어드림페스티벌 결과 공유회 사진들	60
〈그림 Ⅲ-22〉 캐나다 세대통합 정책 홍보 홈페이지(i2i) 로고와 "The Meadows School Project(MSP)"활동 사진들	62
〈그림 Ⅲ-23〉 미국 캔자스주 토피카의 실버타운에서 진행된 지역 공립초등학교 (QUINCY ELEMENTARY SCHOOL)의 STEAM 여름캠프 사진 (우), 실버타운에 소속된 시니어가 어린이 미술 프로그램 교사로 활동한 사진(좌)	63
〈그림 Ⅲ-24〉 〈평택시 인성교육 프로젝트 희망 2080〉(상), 통영시에서 2020년 8월 진행된 〈할머니와 콩나물〉 사진(하)	64
〈그림 Ⅲ-25〉 GWT(Generations Working Together) 행사 포스터와 회원 활동 사진(2018)	66
〈그림 Ⅲ-26〉 ‘17년 서울대학교 학생사회공헌단 노잉(老人+knowing) 프로젝트 중 아마추어 시니어 연극단 합동 공연 〈냄새풍기기〉 사진들과 ‘19년 함께 한 공동 장터 사진(우측 상단)	68
〈그림 Ⅲ-27〉 서울대학교 사회공헌단 대학생 〈오목볼록팀〉과 마포구노인복지센터 어르신들(좌) 노담노담 팀원들과 고려대학교 평생대학원 어르신들(우)	68
〈그림 Ⅲ-28〉 100세 시대 세대통합 문화예술교육 활동의 참여 구성자 다양성 전망	73
〈그림 VII-1〉 세대통합 문화예술교육 기획자 교육연수체계도	151

요약

□ 연구 목적 및 의의

1) 연구 목적과 내용

- 본 연구의 목적은 생애주기 및 세대구분, 세대갈등에 대한 기존 연구의 검토와 분석을 토대로 새로운 세대통합의 개념을 제시하며, 국내에서 진행되고 있는 세대통합 프로그램 사례분석을 통해 한계와 변화가능성을 파악하고자 하는 것임. 또한 해외 선진사회의 세대통합 프로그램의 모델을 분석하고 적용가능성을 탐색하고자 함
- 연구내용은 다음과 같음
 - 세대구분과 세대갈등의 재정의
 - 세대갈등의 원인 및 유형 파악
 - 세대통합 개념의 재정립
 - 국내외 세대통합 문화예술교육 프로그램 현황
 - 세대통합 관점의 문화예술교육 프로그램 기획자 역량도출
 - 연수 프로그램 시범 운영
 - 연수 프로그램 운영 후 결과분석 및 보완
 - 문화예술교육 연수 프로그램 기획 및 커리큘럼 제안

2) 연구의 의의

- 본 연구는 세대구분 및 세대갈등에 관한 학문적 담론이 전환될 필요성에 주목하고 기존의 생애주기 및 세대 구분 방식에 대한 점검을 통해 문화예술교육 관점의 세대통합 개념을 재정립
- 이러한 과정은 문화예술교육 기획자 및 운영자에게 세대통합을 추구하는 창의적인 교육 아이디어를 제공해 줄 것임
- 또한 향후 세대통합 문화예술교육 프로그램의 방향과 전략 수립에 유용할 것으로 기대

□ 연구 방법

○ 문헌연구

- 세대통합 개념을 재정립하기 위해 문헌연구 실시

○ 세대통합 문화예술교육 사례조사 범위와 연구 체계 설정

- 시간 및 공간 범위: 최근 10년 동안 국내외에서 진행한 문화예술을 동반한 세대통합 목적의 활동 조사
- 연구 체계: 세대통합 활동의 협력 구조를 5가지 모델로 유형화

○ 전문가 심층인터뷰

- 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획자가 갖추어야 할 역량을 현장전문가와 학계전문가를 대상으로 전문가 인터뷰를 통해 역량도출 및 교육커리큘럼 개발

○ 시범연수과정 운영

- 문화예술교육 실무자, 운영진을 대상으로 연수 프로그램 실시 후 교육커리큘럼 보완

연구내용		수행방법
<ul style="list-style-type: none"> • 세대구분과 세대갈등의 재정의 • 세대갈등의 원인 및 유형 파악 • 세대통합 개념의 재정립 	⇒	문헌연구 (literature Review) <ul style="list-style-type: none"> • 고령화 사회 등장에 따른 생애주기의 변화와 세대구분 방식에 대한 검토 • 세대갈등 현황 및 세대 간 공감대 형성이 어려워지는 이유 파악 • 문화예술교육 관점에서 세대통합 개념의 재정립
<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 세대통합 문화예술교육 지원 사업 및 프로그램 현황 		사례연구 (Case Study) <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 세대통합 문화예술교육 지원 사업 및 유사 프로그램에 대한 분석 • 성공사례 분석을 통한 본 연구에 적용가능성 탐색
<ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획자의 역량 도출 		전문가 인터뷰 (In-depth Interview) <ul style="list-style-type: none"> • 현재 아르떼 아카데미에 제시된 역량은 일반적인 문화예술 기획자 역량임. 본 연구에서는 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획자가 갖추어야 할 역량을 현장전문가와 학계전문가를 대상으로 전문가 인터뷰를 통해 역량도출
<ul style="list-style-type: none"> • 연수 프로그램 개발 및 시범 운영 		총 3개 과정 운영 <ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육 실무자, 운영진을 대상으로 연수 프로그램 실시 • 시범 운영 후 프로그램의 적합성 검증과 결과 분석 및 보완
<ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획 및 방향 제시 		커리큘럼 도출 <ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 이론 및 사례에 대한 지식제공과 이를 토대로 실제 문화예술 분야 프로그램에 적용 및 기획해 보는 교육 커리큘럼의 제안

□ 연구 결과 및 제언

1) 연구의 결과

○ 문화예술교육 관점의 세대통합 개념 도출

- 산업화, 도시화의 경제 성장과 더불어 급격한 고령 인구의 증가는 사회 구조적 변화를 야기시켜 계층 갈등, 사회적 양극화 등 사회문제가 표출됨과 동시에 대가족 중심에서 핵가족 중심 변화의 가족구조의 변화를 가져옴. 이로 인하여 세대 간 차이를 심화시켜 세대갈등이 촉진되었음
- 사회변화의 역동적 과정 속에서 생물학과 역사가 만나는 지점에서 형성되는 사회현상으로 세대를 정의하며, 세대와 관련된 연구들에서 ‘베이비붐 세대’, ‘एको 세대’, ‘밀레니엄(M) 세대’, ‘Y 세대’, ‘X 세대’, ‘Z 세대’ 등 다양한 단어로 제시되고 있음. 다양한 세대를 지칭하는 용어들은 연령을 기준으로 출생년도, 사회적 영역, 동일한 사건에 유사한 반응을 보이는 부분을 포함하여 제시됨
- 연령에 따라 생의 전반기에는 교육, 훈련, 노동에 참여하고, 생의 후반기에는 여가에 집중하는 등 연령분절적 접근으로 제도를 구축해 옴. 하지만 생애주기가 정해졌던 사회에 비해 현대 사회의 연령은 변화하고, 이에 따라 연령의 범주, 사회적 연령의 시계가 변화하고 있음
- 생애주기의 변화로 연령기준에 의한 생애주기모델의 유용성이 약화되면서 새로운 패러다임이 요구되고 있음
- 연령을 기준으로 사람들의 편견을 체계화하고 차별화하는 과정을 연령주의 개념으로 살펴볼 수 있음. 이로 인하여 가족, 복지, 경제, 정치 영역 등에서 세대 갈등이 발생하게 됨
- 사회통합의 저해 요인으로 연령에 따른 사회적 배제가 경고되면서 연령통합의 개념이 등장함. 연령에 따른 진입장벽이 사라지거나 아주 낮은 장애물로 기능하여 모든 연령대의 사람들이 어울려 사는 연령통합적 사회로 변화해야 할 필요성이 제기됨
- 연령의 장벽이 제거된 연령통합적 사회는 연령과 무관한 사회, 즉 사람들이 인생의 어느 시기에서든지 어떤 활동에 참여할 수 있는 이상적 사회를 말함
- 연령통합적 사회 구축 방안으로 지역사회 내 세대통합을 위하여 문화예술활동이 매개체가 되어 다양한 세대의 참여와 사회통합의 긍정적 영향을 예측할 수 있음
- 문화예술의 경험과 참여에서 세대별 차이가 나타나지만 모든 연령대가 경험하고 있는 공통요소이기 때문에 이를 활용하면 세대 간 교류 및 이해 증진의 기회가 될 수 있음
- 집단 간 접촉이 많을수록 다른 집단에 대한 편견이 감소하고, 공동체 의식에 긍정적인 효과가 나타날 것으로 집단 간 이론에서 설명하고 있음. 따라서 문화예술 영역에서 다

양한 세대 교류의 장을 펼쳐 사회 변화를 촉진하는 역할을 감당한다면 사회 다양한 영역에서 긍정적 파급효과를 가져오게 될 것임

- 문화예술 기획자로 활동하는 전문가들이 먼저 연령을 바라보는 시각 확장의 틀을 구축하고, 프로그램 기획시 반영할 수 있도록 사회변화에 따른 세대 간 이해, 패러다임의 변화 등 교육이 진행되어야 함

○ 10가지 국내외 세대통합 문화예술교육 사례들의 특성 조사

- 학교 협력 중심: 카자흐스탄, 일본과 한국의 <메모로(Memoro)>
- 공공/ 민간 문화시설 협력 중심: 싱가포르의 조부모님의 날(Grandparents' Day) 국립박물관 활동, 한국문화원연합회의 <어르신& 협력프로젝트>
- 공공/ 민간 문화예술단체 협력 중심: 영국의 <Magic me>, 희망제작소의 <세대공감 시리즈 (Generations Together)>
- 지역사회 협력 중심: 캐나다의 <The Meadows School Project(MSP)>, 한국의 지역별 세대통합 활동들
- 시민 단체/ 자율 모임 등: 스코틀랜드의 <GWT(Generations Working Together)>, 서울대학교 학생사회공헌단의 <노잉(老人+knowing)>

○ 국내외 세대통합 문화예술교육 프로젝트의 흐름과 현황 분석

- 세대통합의 노인 + 청소년 연령구성 빈번
 - 고령사회에 진입함에 따라 노인복지시설들(노인 여가, 의료, 주거시설)과 지역 학교, 문화시설, 문화예술 단체가 함께 세대통합 프로그램을 참여하는 경우가 증가
 - 세대통합 우수사례의 경우 사회의 세대 갈등과 육아 문제 해소를 위해 지역 공동체, 가족이 함께하는 활동들도 부각
 - 은퇴 연령이 점차 빨라짐에 따라 중장년들이 어린이, 청소년들과 지식과 경험을 공유하는 활동의 중요성도 사회가 인식하기 시작
- 세대통합 문화예술교육 활동의 주요 쟁점들
 - 건강한 가족, 사회 구성원 지원
 - 세대 간 교육, 지식 전수
 - 경제, 정치에 대한 세대 갈등의 폭 좁히기
 - 동등한 노동, 경제활동, 사회공헌의 기회 제공
- 한국 세대통합 문화예술교육의 개선 가능성
 - 참여자들의 다양한 연령 구성 시도
 - 장기적 문화예술 프로그램 운영을 위한 안정적인 협력 체계 구축과 민간 영역 참여 활성화 확대
 - 세대 간 갈등을 해소하기 위한 문화인의 자세(평등한 태도, 언어, 호칭 등) 교육

· 연령대별 참여도가 높은 이슈 발굴 및 흥미로운 문화예술 융합 활동 시도

○ 세대통합 문화예술교육 기획을 위한 역량 도출

- 연구결과 기획자 역량에 대한 시각 확대 차원으로 4가지 역량이 제안되었음
- 첫째, 기존의 예술역량은 ‘세대문화 지식역량’으로 제안됨. 이는 세대별 특성과 욕망에 대한 이해를 바탕으로 세대통합·세대공감 주제의 활용 방법 및 적용 분야에 대한 지식이 확대되는 것을 의미함
- 둘째, 관계·협력 역량은 ‘세대 간 소통 역량’으로 제안됨. 이는 언어, 문화, 연령, 지역 등 차이요소를 극복할 수 있는 역량으로, 지역사회 내에서 문화예술교육과 관련된 사업 및 기관과 연계능력, 시대적 상황과 변화를 이해하는 트렌드세터로서의 공감 능력을 의미함
- 셋째, 교육역량은 ‘통합교육 역량’으로 학문간·지역간·대상자간 연령통합모형을 응용하여 다양한 세대의 목소리를 표현하는 프로그램을 기획하고 교육콘텐츠를 개발할 수 있는 역량을 의미함
- 넷째, 정체성 역량은 ‘문화예술 기획 역량’으로 지속가능한 세대통합 프로그램 발굴과 협업 능력을 확대하는 역량으로 타인의 기획물에 참여 및 체험을 통해 발전된 기획을 창조하고 다양한 세대의 기획자와 네트워크를 강화하는 역량을 의미함

○ 세대통합 문화예술교육 시범연수 프로그램

- 시범연수는 2020년 11월 9일부터 11월 24일까지 총 3단계, 4차례로 이루어졌음. 강의 진행방식은 담당교수의 자율성과 창의성이 발휘될 수 있도록 하였고, 코로나 사태로 인해 줌(ZOOM)을 이용하여 3차례의 온라인 강의와 1차례의 오프라인 강의를 실시함. 1단계와 2단계의 수료인원은 각각 7명이며, 3단계의 두 강좌는 수료인원이 각각 5명이 연수에 참여하였음
- 본 시범연수의 기획 의도는 첫째, 세대 및 세대갈등에 대한 지식의 습득으로 세대통합 문화예술교육 기획의 필요성에 대한 이론과 지식을 함양하기 위한 목적으로 새로운 생애주기와 세대갈등의 유형에 대해 학습하는 기회를 제공함
- 둘째, 선진사회의 세대통합 문화예술교육 프로그램에 대한 이해와 활용방안을 습득하기 위해 기획자, 기관종사자, 운영자들에게 국내외 유용한 프로그램 운영 가이드라인을 제시해 주었음
- 셋째, 4차 산업시대를 대비하여 새로운 문화예술 융합 환경에 대해 이해하고 아르떼 기획자 연수 역량에서도 요구되는 통합역량(융합역량)을 증진시키고자 ‘융합 역량 키우기’라는 주제를 기획함. 또한 온라인으로 진행된 연수의 한계를 알고자 1차례 집체연수를 통해 실시하였는데 ‘세대 넘나들이’이라는 주제로 영화를 통해 자신이 속한 세대의 정체성을 찾아보고, 다른 세대가 추구하는 정체성도 엿볼 수 있는 탐험적 강좌를 시도함

- 이번 시범연수 진행을 통해 향후 세대통합 관련 교육 연수는 먼저 문화예술 분야에서 세대통합을 바라보는 시각과 타 분야에서 바라보는 세대통합 개념의 차이를 극복하는 시간이 필요할 것으로 사료됨. 세대별로 사용하는 용어의 혼선, 공감의 스펙트럼이 다양하므로 세대에 대한 이해와 지식이 우선되어야 하고, 문화예술교육 기획자들이 역량 강화를 위해 요구하는 교육 분야 등에 대한 면밀한 조사가 이루어질 필요가 있음

○ 최종 커리큘럼은 기초과정(1단계, 2단계)과 심화과정(3단계), 총 8과정 48차시로 구성

과정 구분	기초		심화
	1단계	2단계	3단계
연수 단계	이론	사례	기획 및 응용
교육과목	세대통합 이론	세대통합 프로그램 운영 사례	세대넘나들이 워크숍
	- 세대 이해 - 새로운 생애주기와 연령 통합 이해	- 해외 세대통합 문화 예술 활동 사례 - 국내 세대통합 문화 예술 활동 사례	- 기획실습1: 문화다양성과 세대 통합 - 기획실습2: 문화예술경험으로 세대 공감하기
운영 방법	온라인		집체연수(2박 3일×2회)
시수 및 과정 수	4차시×2과정=8차시	2차시×4과정=8차시	16차시×2과정=32차시
	1학기 기준: 8과정 48차시		

2) 연구의 제언

- 본 프로그램이 지역 사회에서 실질적으로 세대통합을 이루어내기 위해서는 지역 공통의 이슈를 적극 활용하여 기획자들이 해외의 다양한 사례들을 응용하여 지역의 세대통합 이슈를 확대 재생산하여 지역민과 공유하고 긴밀하게 소통하는 것이 필요
- 세대통합 문화예술교육 프로그램에 있어 기획자와 기획자 간 소통을 위한 프로그램 마련 필요

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 내용 및 범위
3. 연구 방법 및 추진 경과

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

1) 연구 배경

최근 회자되고 있는 호모 헨드레드(Homo Hundred)는 인류가 처음 맞이하고 있는 고령화 현상에 붙여진 이름으로 ‘100세를 사는 인류’라는 표현이다. 인류의 평균 수명이 전례 없이 길어졌으며, 동시에 평균수명을 근간으로 하는 표준적 생애주기 개념에도 근원적인 변화가 일어나고 있다. 고령화 시대 생애주기의 핵심은 인생 후반기가 이전과 비교할 수 없을 정도로 늘어난 것인데, 의학의 발달로 인생 후반기의 건강상태가 양호해지면서 노년기에 진입하는 연령은 갈수록 늦춰지고 있고 노동시장의 구조적 변화로 은퇴를 노년기 진입의 기점으로 삼는 것도 의미가 무의미해지고 있다.

한국은 고령화 사회가 된지 17년 만에 고령사회로 진입했고¹⁾ 출산율의 급격한 감소와 함께 노인과 어린이를 부양해야 할 생산연령 인구의 부담이 커지고 있으며, 이는 개인 뿐 아니라 사회 전반에 중대한 변동과 새로운 사회갈등²⁾의 원인으로 나타나고 있다. 무엇보다 고령화의 진행속도가 빠르게 진행된 탓에 다른 국가에 비해 고령화에 대한 준비나 대응책이 매우 미흡한 상태이며, 기존의 생애주기에 대한 관점으로는 해답을 찾기 어려운 상황이다.

따라서 고령화 사회에 적합한 사회문화시스템의 구축이 시급하며 이전과 다른 관점으로 생애주기와 세대에 대한 개념을 정의하고 그에 근거한 제도적·문화적 대응방식이 필요하다. 나아가 새로운 사회갈등으로 등장하는 세대갈등의 유형을 파악하고 그 원인과 대안을 모색하기 위한 노력이 필요하다. 즉 세대갈등을 특정 세대의 문제로 국한하기보다 사회구성원 모두가 공감할 수 있는 세대통합 차원에서 바라보고 사회자본(social capital)³⁾을 강화할 수 있는 방향으로 나아가야 한다.

2) 연구 목적

본 연구에서는 생애주기 및 세대구분, 세대갈등에 대한 기존 연구의 검토와 분석을 토대로

1) 고령화사회에서 고령사회로 진입하는데 소요된 시간을 보면 프랑스는 115년, 미국은 73년, 이탈리아는 61년, 독일은 40년, 일본은 24년인데 비해 한국은 17년 밖에 소요되지 않음(통계청, 2011).

2) 노인부양·노인빈곤·자살·고독사 등이 새로운 사회문제로 제기되는가 하면, 청년세대는 저성장 시대 속에 취업난, 과도한 복지비용 지출 등으로 시니어 세대들에 대한 불만이 고조되는 현상을 말함.

3) ‘서로의 신뢰를 바탕으로 사회적 규범 속에서 형성되는 사람들 간의 관계, 혹은 그러한 관계로 나타나는 긍정적인 결과물’을 말함(Putnam, 1993).

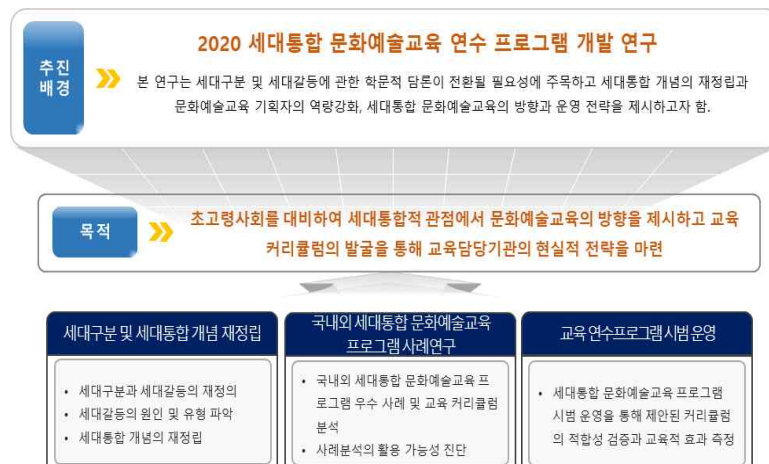
새로운 세대통합의 개념을 제시할 것이며, 국내에서 진행되고 있는 세대통합 프로그램 사례분석을 통해 한계와 변화가능성을 파악하고자 한다. 또한 해외 선진사회의 세대통합 프로그램의 모델을 분석하고 적용가능성을 탐색하고자 한다.

Peacock과 Talley(1984)의 정의에 따르면,⁴⁾ 세대통합 프로그램은 영·유아에서 노인에 이르는 다양한 세대를 대상으로 계획적이고 의도된 상호작용을 촉진하고, 다양한 상황에서 친밀한 의사소통을 경험하며, 감정과 아이디어 공유를 통해 의미 있는 과업을 달성하는 경험이다. 여기서 주목할 점은 ‘의미 있는 과업’과 ‘협력’인데, 세대통합 프로그램을 설계할 때 중점을 두어야 할 것은 각 세대별 욕구와 공익성, 두 가지 교집합에서 ‘의미 있는 목표’를 설정하는 것이다.

이러한 목표를 설정하고 도달하기 위해서는 협업의 가치를 확인할 수 있도록 기획하는 것이 중요한데, 이는 세대 간 차이를 극복할 수 있는 긍정적 경험의 누적과 서로를 존중하면서 공감하는 기회를 늘림으로써 껴할 수 있다. 이미 선진 사회에서는 이러한 ‘세대공감지수’를 높이기 위해 다양한 노력을 시도해 왔는데, 국내에서는 아직 대중화되어 있지 않았다.

본 연구는 세대통합 문화예술교육의 방향으로 ‘세대공감지수’를 향상시킬 수 있는 교육자의 역량을 도출하고 구체적인 연수 프로그램을 제시하고자 한다. 즉 세대통합 프로그램 교육자에게 새롭게 요구되는 역량의 유형을 세분화하고, 세대 간 갈등해소 방안으로 다각적인 세대결합방식과 문화경험의 장(field)을 제공하는 교육 커리큘럼을 설계하고자 한다. 나아가 본 과업에서는 이러한 교육 프로그램을 시범 운영해봄으로써 교육적 효과를 측정하고 향후 활용방안을 제안하고자 한다.

〈그림 1-1〉 본 연구의 배경 및 목적



4) Peacock, E. W. & Talley, W. M.(1984), "Intergenerational Contact: A way To Counteract Ageism", Educational Gerontology, Vol. 10①.

2. 연구 내용 및 범위

1) 연구 내용

본 연구는 고령사회 진입에 따른 노인인구의 디지털 사회 부적응, 세대갈등, 단절 등을 사회문화적 차원에서 바라보고, 세대 상호간 이해와 교류를 증진시킬 수 있는 방안으로 세대통합 관점의 문화예술교육의 필요성에 주목한다.

고령사회가 심해질수록 세대갈등은 사회갈등 중 점점 큰 비중을 차지하게 될 것으로 예측되고 있는데, 사회구성원간의 신뢰를 높이고 사회갈등을 예방하기 위해서는 세대통합 관점에서 문화예술교육 프로그램의 확대가 시급하다.

미래의 세대통합 문화예술교육 프로그램은 기존의 생애주기가 아닌 지금의 세대별 특성을 반영한 새로운 세대구분 연구에서 출발해야 할 것이다. 본 연구는 세대구분 및 세대갈등에 관한 학문적 담론이 전환될 필요성에 주목하고 기존의 생애주기 및 세대 구분 방식에 대한 점검을 통해 문화예술교육 관점의 세대통합 개념을 재정립하고자 한다.

이러한 과정은 문화예술교육 기획자 및 운영자에게 세대통합을 추구하는 창의적인 교육 아이디어를 제공해 줄 것이며, 향후 세대통합 문화예술교육 프로그램의 방향과 전략 수립에 유용할 것이다.

2) 연구 범위

① 시간적 범위

- 2020년을 기준으로 생애 주기 및 세대구분에 대한 논의를 통해 세대통합 개념의 도출과 세대통합 문화예술교육 프로그램의 제안

② 공간적 범위

- 세대통합을 지향하는 국내 문화예술교육 지원사업 및 해외 우수 사례 프로그램

③ 내용적 범위

- 2020년 아르떼 아카데미 연수 역량 체제도를 근거로 기획자 핵심역량에 제시된 키워드를 활용한 세대통합 문화예술교육 프로그램의 개발

▶ 해외 우수 사례 수집 및 교육 방안 분석

- 선진사회의 세대통합 운영 기관 현황과 우수 프로그램 사례, 특징, 적용가능성을 분석

▶ **전문가 회의**

- 문화예술교육 기관에 종사하는 기획자, 운영자, 문화예술교육사업 경영자, 학계 등 전문가 풀을 확보하여 전문가 자문회의를 개최하여 세대통합 문화예술교육 커리큘럼을 제안

▶ **연구결과보고서**

- 연수 프로그램 설계과정 및 세부내용
- 연수 시간표 및 강의계획서
- 시범 운영 결과 및 시사점
- 향후 활용방안 및 제언

〈그림 1-2〉 연구내용 요약

1 세대구분과 세대갈등의 재정의	2 세대갈등의 원인 및 유형 파악
3 세대통합 개념의 재정립	4 국내외 세대통합 문화예술교육 프로그램 현황
5 세대통합 관점의 문화예술교육프로그램 기획자 역량도출	6 문화예술교육 연수 프로그램 기획 및 커리큘럼 제안
7 연수 프로그램 시범 운영	8 연수 프로그램 운영 후 결과분석 및 보완

3. 연구 방법 및 추진 경과

1) 연구방법

〈표 1-1〉 연구방법 개요

연구내용		수행방법
<ul style="list-style-type: none"> • 세대구분과 세대갈등의 재정의 • 세대갈등의 원인 및 유형 파악 • 세대통합 개념의 재정립 		문헌연구 (literature Review) <ul style="list-style-type: none"> • 고령화 사회 등장에 따른 생애주기의 변화와 세대구분 방식에 대한 검토 • 세대갈등 현황 및 세대 간 공감대 형성이 어려워지는 이유 파악 • 문화예술교육 관점에서 세대통합 개념의 재정립
<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 세대통합 문화예술교육 지원 사업 및 프로그램 현황 		사례연구 (Case Study) <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 세대통합 문화예술교육 지원 사업 및 유사 프로그램에 대한 분석 • 성공사례 분석을 통한 본 연구에 적용 가능성 탐색
<ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획자의 역량 도출 	⇒	전문가 인터뷰 (In-depth Interview) <ul style="list-style-type: none"> • 현재 아르떼 아카데미에 제시된 역량은 일반적인 문화예술 기획자 역량임. 본 연구에서는 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획자가 갖추어야 할 역량을 현장전문가와 학계전문가를 대상으로 전문가 인터뷰를 통해 역량도출
<ul style="list-style-type: none"> • 연수 프로그램 개발 및 시범 운영 		총 3개 과정 운영 <ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육 실무자, 운영진을 대상으로 연수 프로그램 실시 • 시범 운영 후 프로그램의 적합성 검증과 결과 분석 및 보완
<ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획 및 방향 제시 		커리큘럼 도출 <ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 이론 및 사례에 대한 지식제공과 이를 토대로 실제 문화예술 분야 프로그램에 적용 및 기획해 보는 교육 커리큘럼의 제안

2) 추진경과

- 문헌연구와 국내외 사례 분석을 통해 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 개발의 방향성을 정립

〈표 1-2〉 연구 추진 일정

일정		7	8월				9월				10월				11월				12월			
		30	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주
계약		●																				
착수회의(8.7)			●																			
문헌 연구	생애주기 및 세대 구분과 세대갈등에 대한 기존 연구 분석			●	●	●																
	문화예술교육 관점에서 세대통합 개념 재정립						●	●	●	●												
국내외 세대통합 유사 교육 프로그램 현황 조사	국내 세대통합 프로그램 분석					●	●	●	●	●												
	국외 우수 프로그램 분석					●	●	●	●	●												
	기 노인중심의 프로그램의 한계와 변화 가능성 분석									●												
	사례조사를 통해 세대통합 문화예술교육 프로그램 방향 정립										●											
중간보고										●												
세대통합 문화예술 교육 프로그램 기획 및 시범 운영	세대통합 연수의 방향 설정							●	●													
	교육 프로그램 운영자 역량도출									●	●	●										
	교육운영 전략도출										●	●	●									
	교육 커리큘럼 개발										●	●	●	●	●	●	●	●	●			
	연수 프로그램 시범 운영												●	●	●	●						
	운영 결과 분석															●	●	●				
결과 정리 및 보고서 작성	전체 연구의 요약 및 결론 도출																		●	●		
	결과 보고서 준비																			●	●	
결과보고 및 최종 수정	결과보고회																				●	
	최종수정 및 보고서 제출																					●

○ 전체 세부 일정

〈표 1-3〉 전체 세부 일정

일시	회의 목적	주요 내용
8월 7일	착수회의	<p>〈참석자〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 임선영 팀장, 안유민 대리, 유현정 주임, 상종열 박사, 최희선 박사, 김숙 대표, 정애리 이사 <ol style="list-style-type: none"> 1. 연구 수행인력 전문성 보완 <ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 분야 이론 전문가 공동연구원 신규 투입 • 이론 연구부터 강의까지 가능한 전문가 섭외 2. 투입인력 인건비 조정 및 자문회의비 확대 <ul style="list-style-type: none"> • 전문가(현장전문가) 인력 대비 횟수 조정 및 구성 3. 연구내용 및 추진방법 보완 <ul style="list-style-type: none"> • 현장 전문가(기획자) 자문회의 계획 수립 • 연수 프로그램 개발 목적에 알맞은 명확한 개발 절차 제시
8월 13일	공동연구원 내부 회의	<p>〈참석자〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 상종열 박사, 최희선 박사, 김숙 대표, 정애리 이사 <ol style="list-style-type: none"> 1. 목차(가안) 작성 <ul style="list-style-type: none"> • 총 5개의 챕터로 목차 작성 2. 챕터별 역할 분담 <ul style="list-style-type: none"> • 공동 연구진 전공과 인적 네트워크 활용가능성에 따라 역할 분담 3. 주요 개념과 이론에 대한 브레인 스토밍 <ul style="list-style-type: none"> • 세대통합, 생애주기, 세대구분에 대한 연구진의 시각 재정리 4. 향후 전문가 FGI 회의 질문 도출
8월 25일	현장전문가 FGI 회의	<p>〈참석자〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유현정 주임, 홍영란 교수, 김현주 대표, 예정원 강사, 상종열 박사, 최희선 박사, 정애리 이사 <ol style="list-style-type: none"> 1. 현장 전문가가 바라보는 세대갈등 현황 파악 <ul style="list-style-type: none"> • 세대통합을 논의하기 이전에 현장에서 경험하는 세대갈등의 원인과 유형, 특징을 논의, 이론적으로 정의된 세대갈등 개념과의 차이점을 짚어보고 본 연구에서 주목해야 할 세대갈등의 현황을 파악 2. 세대통합 프로그램 기획자들을 대상으로 한 핵심교육 역량 논의 <ul style="list-style-type: none"> • 본 연구는 세대통합 프로그램 개발 연구가 아닌, 사회문화 분야의 세대통합 프로그램 기획자들을 대상으로 한 연수 프로그램인 만큼, 기획자들에게 요구되는 지식과 교육역량이 무엇인지 파악하고자 함. 3. 연수 프로그램 개발에 적합한 전문가 자문위원 추천 <ul style="list-style-type: none"> • 9월~10월 중에 ‘연수 프로그램 커리큘럼’ 개발 관련하여 전문가 자

		문회의를 개최할 예정임. 이를 위해 세대통합 분야 전문가 추천
8월 28일	역량개발(HRD) 전문가 미팅	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 정애리 이사 <p>* 홍영란 교수님의 소개로 HRD 전문가 신범석 대표 자문</p> <ul style="list-style-type: none"> • 역량개발과 커리큘럼 개발 절차에 대한 자문
9월 8일	이은진 교수 미팅	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 김숙 대표, 정애리 이사 <p>* 상종열 박사의 하차로 이은진 교수와 연구 협의</p>
9월 18일	연구진 회의	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 안유민 대리, 유현정 주임, 이은진 교수, 최희선 박사, 김숙 대표, 정애리 이사 <ol style="list-style-type: none"> 1. 세대통합 이론 분야 관련 내용 <ul style="list-style-type: none"> • 기존 생애주기에 대한 대안적 모델로 일과 여가가 연령과 관계없이 생애 전체를 통해 개인의 삶에 통합되는 연령통합모델(age integration model)을 제안 2. 사례분석 내용 <ul style="list-style-type: none"> • 당초 세대통합 관련 운영 프로그램의 사례를 성공사례와 실패사례로 살펴보고자 했으나 성공과 실패를 나누는 기준이 모호하고 실제 조사 결과 실패사례로 거론되는 내용은 없음. 따라서 성공사례 중심으로 정리할 예정 3. 핵심역량 도출을 위한 인터뷰 설문지 관련 <ul style="list-style-type: none"> • 설문지 대상은 사회문화 예술강사가 아니라 독립기획자, 기관 운영 및 행정 담당자, 예술강사, 극단, 문화재단의 관련 담당자 등 다양하게 대상을 고려해서 전문가 인터뷰를 실시하기로 함 • 설문지 내용 중 직무분석에 대한 내용은 제외. 기존 설문지에서 인적 요건 관련 질문과 아르떼의 기획자 핵심역량 부분에 대한 질문을 토대로 설문지 다시 작성
10월 19일	연구진 및 담당자 회의 <zoom 회의>	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 유현정 주임, 이은진 교수, 최희선 박사, 김숙 대표, 정애리 이사, 김현선 연구원 <ol style="list-style-type: none"> 1. 시범연수 진행 장소 섭외 <ul style="list-style-type: none"> • 진흥원 내의 시설을 요청하였으나 제공이 어려워 외부 스튜디오를 임차하여 진행하는 것으로 확인 2. 시범연수 진행 일시 확정 <ul style="list-style-type: none"> • 총 4단계의 시범 연수 운영 시간표 확정 3. 시범 연수 홍보 계획

		<ul style="list-style-type: none"> • 선수강 제도의 적응가능성, 이수자 피드백, 신청자 리스트업, 연수명 확정 <p>4. 전문가 인터뷰 진행 상황 점검</p> <ul style="list-style-type: none"> • 현장 및 학계 전문가 인터뷰 참여 인원 및 향후 정리 방향 논의
11월 5일	연구진 및 담당자 회의	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 유현정 주임, 이은진 교수, 최희선 박사, 김숙 대표, 정애리 이사, 김현선 연구원, 권영은 보조 연구원 <p>1. 강의 일정 및 장소 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> • 시범연수 각 단계별 시간과 강의 스튜디오 현장 확인 <p>2. 온라인 강의 진행 일정 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> • 시간별 강의 진행과 카메라 테스트, 강의 평가 독려 방식 <p>3. 강의시작 전 안내 페이지 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> • 강의자료 무단 배포 금지, 질문(손들기 기능) 및 강사와의 소통방식 확인 <p>4. 수강신청 및 강의 홍보 계획 점검</p> <ul style="list-style-type: none"> • 수강 신청 인원이 저조할 경우 주위에 홍보 독려
11월 9일	시범연수 1단계 운영	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 유현정 주임, 이은진 교수, 김숙 대표, 정애리 이사, 김현선 연구원, 김명훈 감독, 스태프 1명 <ul style="list-style-type: none"> • 이은진 교수의 “세대 어울림” 강의 진행
11월 12일	시범연수 2단계 운영	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 유현정 주임, 이은진 교수, 김숙 대표, 정애리 이사, 김현선 연구원, 김명훈 감독, 스태프 1명 <ul style="list-style-type: none"> • 최희선 교수의 “세대 징검다리” 강의 진행
11월 24일	시범연수 3단계 운영	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 김숙 대표, 정애리 이사, 권영은 보조연구원, 김명훈 감독, 카메라 스태프 2명 <ul style="list-style-type: none"> • 정애리 박사의 “융합 역량 키우기 (3단계-1)” 강의 진행 • 김숙 박사의 “세대 넘나들이 (3단계-2)” 집체연수 진행
12월 1일	연구진 및 담당자 회의	<p><참석자></p> <ul style="list-style-type: none"> • 임선영 팀장, 유현정 주임, 서온유 주임, 이은진 교수, 김숙 대표, 정애리 이사 <p>1. 최종보고일 협의 및 보고자료 구성에 관한 협의</p> <ul style="list-style-type: none"> • 보고서 양식과 구성 내용에 대한 점검 • 수정사항 및 보완 사항에 대한 논의 • 최종 납품 목록 확인

Ⅱ. 문화예술교육 관점의 세대통합 개념 도출

1. 생애주기와 연령: 패러다임의 변화
2. 연령주의와 연령통합 개념과 특성
3. 국내·외 세대통합 적용 사례
4. 문화예술교육의 세대통합을 위한 시사점

II. 문화예술교육 관점의 세대통합 개념 도출

1. 생애주기와 연령: 패러다임의 변화

1) 세대와 연령에 대한 논의

산업화 및 도시화의 경제성장과 함께 급격한 고령 인구의 증가는 사회 구조적 변화를 야기시켰다. 계층 갈등, 사회적 양극화 등 사회문제가 표출됨과 동시에 사회 구조적 변화는 가족구조의 움직임을 가져와 대가족 중심에서 핵가족 중심으로 변화하였다. 실제 노인실태조사(2018) 결과에 따르면 자녀와 동거하는 노인 가구는 23.7%로 1994년 54.7%인 것과 비교하면 상당히 낮아진 것을 알 수 있다. 또한 노인단독가구로 언급되는 노인 독거 혹은 노인부부가구 비율은 꾸준히 증가하였다. 이와 같은 가족구조의 변화는 세대 간 노인과의 지속적인 접촉을 어렵게 하는 요인으로 작용하고 있다.

뿐만 아니라 노인의 가족 지위 역시 변화하여 과거 유교 사상에 의한 공경의 대상에서 노인 에 대한 인식이 변화하기 시작하였다. 가족유대 약화, 개인주의 확산에 따른 노인에 대한 인식의 변화 시작은 노인에 대한 차별적 시각을 가져오게 하였다. 과학기술의 발전과 정보화의 진전은 지식 내용과 수준에서 세대 차이를 심화시켜 세대갈등을 촉진시키고 있다(박경숙 외, 2012).

사회통합 실태조사(한국행정연구원, 2018) 결과에 따르면 우리 사회에서 세대갈등이 심각하다는 데 동의한 응답자가 64.6%로 세대통합에 대하여 부정적 견해를 가지고 있는 것으로 나타났다. 연령별로는 10~40대가 50~60대에 비해 세대갈등이 심각한 편으로 나타났다. 또한 노인인권실태조사(원영희 외, 2017)에서는 세대 간 소통이 어렵다고 인식하고 있었는데 청장년층 90.0%가 노인층 40.4% 보다 세대 간 대화가 어렵다고 응답하였다. 또한 청장년층 80.4%가 노인층 45.5% 보다 세대 간 갈등을 더 심각한 문제로 인식하였으며, 노인층 45.5%와 청장년층 55.4%는 일자리에 대한 세대 갈등의 심각성에 동의하고 있었다.

이러한 사회적 문제는 연령주의와 연령분절사회와 관련이 있다. 가족 내의 역할과 지위가 상실되어 소외문제, 가족 내 세대 간 교류 단절됨으로 노인들의 지위, 지지기반은 저하되면서 스스로 부정적 자아상을 갖게 되고 이러한 부분들은 노인에 대한 부정적 편견과 사회적 차별로 대별되는 연령주의로 이어지게 되면서 논의되고 있다.

그동안 국내에서 세대와 관련한 연구들은 주로 코호트, 생애주기, 시대적 배경 등을 큰 틀에서 사용하며 다양한 해석을 제시해왔다. 예를 들어 기성세대, 청년세대 혹은 10대, 20대, 30대와 같이 연령 집단을 구분하면서 태어난 시점을 기준으로 세대를 나누어 각 세대의 특성을 살펴보는 방식을 취하고 있다. 이 외에도 시대적 배경을 기준으로 세대를 명명하고, 각각의 특징이나 이들 세대에 대한 사회적 평가를 반영하는 다양한 시도들이 있다. 이렇게 다양한 기준으로

해석함에 있어 명확한 세대 구분의 기준점과 이에 따라 도출된 세대의 특성들은 일관되지 않음을 알 수 있다.

세대별 인식과 세대 간의 갈등(최셋별, 2011)의 연구조사 결과에 따르면 각 세대는 ‘세대 명칭’을 낱설어 하는 경우가 대부분이며, 실제 자신의 세대와 다른 세대를 지칭할 때 사용되는 세대 명칭과 세대 구분에 동의하지 않는다고 하였다. 우리 사회에서 세대의 구분과 정의가 명확하지 않은 점을 확인할 수 있으며, 실제 자기가 속하여 있다고 생각하는 ‘자기 세대’와 ‘타 세대’가 중요한 구분점이 되고 있었는데 이는 각 세대가 특징에 의해 독립적으로 형성되는 것이 아니라 세대 간 상호관계 속에서 형성되는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

Mannheim(1952)은 사회변화의 역동적 과정 속에서 생물학과 역사가 만나는 지점에서 형성되는 사회현상으로 ‘세대’를 정의하였다(원영희·한정란, 2019; 재인용). 이러한 시각을 제시하면서 세 가지 개념을 도입하여 설명하였는데 첫째, 세대 위치는 인간의 생물학적 요인에 의해 결정되는 개념으로 세대 존재 그 자체로 볼 수 있다. 둘째, 실제 세대는 역사적·사회적 영역 안에서 동시대에 태어나는 것을 의미한다. 셋째, 세대 단위는 동일한 사건에 대한 유사한 반응을 가진다. 결과적으로 실제 세대가 특정한 시대적 상황에 대한 다양한 대응 방식, 다수의 세대 단위들로 분화될 수 있다.

이러한 세대를 지칭하는 단어들은 다양하다. 초고령 사회 진입을 앞둔 시점에서 많이 등장하는 단어는 베이비붐 세대와 에코 세대이다. 베이비붐 세대는 일시적으로 출생률이 급상승한 1955년부터 가족계획사업이 본격적으로 실시되기 이전인 1963년 사이에 태어난 연령층이다(정경희 외, 2011). 베이비붐 세대는 양적 규모뿐만 아니라 그들이 경험한 급격한 사회·경제·문화적 변화로 인하여 그 전 세대와는 다른 특징을 가지고 있음이 확인되고 있다. 이들은 교육 정도가 높은 편으로 급변하는 경제성장을 경험하였고, 부모 부양과 자녀의 교육에 집중하며, 개인의 여가생활을 중요시하고, 자신의 건강에 대한 관심과 투자를 집중하는 경향을 보이고 있다. 베이비붐 세대의 노년층 진입으로 관심이 높아짐에 따라 그들의 자녀에 해당하는 에코세대에 관한 관심도 함께 상승하고 있다. 에코세대는 ‘밀레니얼(엄) 세대(M 세대)’, ‘Y세대’ ‘디지털 세대’ 등으로 불리며 부모 세대의 소득 증가에 힘입어 보다 풍요로운 성장 환경을 지닌 세대로, 교육수준이 높고 소비를 생활화하며, 정보화 및 컴퓨터와 인터넷 보험의 혜택을 받고, 다양한 해외 경험을 통해 자기실현의 높은 욕구를 지니고 있다(최소은·박민정, 2017).

‘X 세대’는 1960년대~1970년대 베이비붐 세대 이후에 태어난 세대로 에코세대인 ‘Y 세대’의 앞 세대를 말한다. 주로 1990년대 초 신세대 특징을 지칭하는 단어로 사용되며, 오렌지족이라는 청소년들의 과소비 향락문화가 언론의 관심을 끌게 되고 독특한 대중문화에 대한 신세대의 취향으로 인해 사회 전체적으로 이들이 기존 세대와는 구별되는 독특한 특징을 지닌 것이 인식되면서부터 사용하게 되었다. 정치적으로 민주화된 시기에 성장하였고, 물질적·경제적 풍요 속에서 성장한 집단이라는 공통된 세대적 특성이 있다. 기존의 가치나 관습에서 자유롭고, 개인주의적

이며, 자신이 좋아하는 분야에만 집중하는 특징을 보인다. 또한 각종 다양한 대중매체 발달의 시대라는 영향을 강하게 받아 독특한 문화를 형성하고, 과소비와 향락을 추구하며, 대중문화에 열광한다.

‘X세대’, ‘Y세대’의 다음 세대를 지칭하는 ‘Z세대’는 20세기 마지막 세대를 의미한다. 1990년대 말에 13~18세 사이에 속하는 연령층이다. 가장 두드러진 특징은 인터넷 게임과 유행에 민감한 소비활동이라고 할 수 있다. 이메일과 실시간 채팅으로 친구들과 대화하며, 수시로 변하는 유행에 발맞추어 외모를 치장하는 데 자신의 용돈을 아낌없이 소비한다. 대중문화에도 관심이 많아 특히 랩 음악을 좋아하고, 힙합 의상을 즐겨 입는다.

베이비붐 세대부터 자녀 세대인 에코세대 그리고 ‘X세대’, ‘Y세대’, ‘Z세대’의 용어는 출생연도를 기준으로 역사적·사회적 영역 안에 동시대에 태어나 유사한 경험을 하였음을 알 수 있다. 이러한 세대를 지칭하는 단어들 외에 또 다른 기준으로 분류하여 ‘386 세대’라는 단어가 있다. 1960년대에 태어나, 1980년대에 대학 생활을 한 세대로 이들 세대가 정치적·사회적 전면에 등장하기 시작한 1990년대에 생긴 개념으로, ‘386’이란 용어는 1990년대 중반에 등장한 386 컴퓨터에서 따온 것이다. 1980년대 대학을 다니면서 학생운동과 민주화 투쟁을 이끈 학생운동 세대로 한정하기도 하며, ‘3’은 1990년대 당시 30대를, ‘8’은 1980년대 대학에 다닌 학번을, ‘6’은 1960년대에 태어난 사람을 뜻한다. 하지만 1960년대 태어난 사람은 대학을 다니지 않아도, 학생운동을 하지 않아도 모두 386세대로 보기도 한다. 다른 표현으로 ‘n86세대’라고 부르기도 한다. 뒤의 두 자리는 학번과 출생연도로 고정이지만 맨 앞자리가 n인 이유는 시간이 지남에 따라 나이대도 함께 바뀌기 때문이다.

사회적 배경 하에 등장한 ‘88만원 세대’라는 단어도 있다. 이 단어는 비정규직 평균 임금인 119만 원에서 20대가 벌어들이는 비율인 73%을 곱한 88만에서 나온 개념으로 2007년 경제학자 우석훈과 사회운동가인 박권일이 공동으로 집필한 책에서 사용된 것으로 세대 간 불평등을 가리키는 용어로 사용하였다. 즉 이 책이 발간된 2007년은 88년생이 성인으로 진입하는 시기로 대한민국 경제 성장률이 정점에 달했던 1988년 태생이 성인이 되어 맞이한 저성장 시대를 상징하기도 하며, 20대를 대변하는 하나의 대명사로 사용되었다.

이 외에도 아시아·아프리카·중남미 등 신흥 개발도상국가의 대도시에서 거주하는 30~40대 젊은 중산층을 지칭하는 ‘A 세대’가 있다. A는 Aspiration의 첫 글자에서 따온 것으로 2008년 6월 호주 투자은행 맥쿼리 그룹의 기업분석팀 맥쿼리 리서치에서 신흥시장의 대형 기간 산업 관련 기업들의 주가를 반영하는 보고서에서 처음 등장하였다. 이들은 급속한 경제성장과 함께 소득수준이 높아지면서 강한 소비욕구를 가진 새로운 계층을 말한다. 이들은 자기 과시와 개성 표출에 대한 욕구가 강하며, 글로벌 브랜드에 대한 선호도가 높은 특징이 있다.

이렇게 다양한 세대를 지칭하는 용어를 살펴본 결과 Mannheim(1952)이 제시한 세 가지 세대 개념인 출생연도, 사회적 영역, 동일한 사건에 유사한 반응을 보이는 부분을 모두 포함하여

관련 용어가 등장하고, 사용되고 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 세대는 연령을 중심으로 구분되는 집단이다. 물론 이 방식이 앞에서 언급한 코호트, 생애주기, 시대적 배경과 인구 중 무엇에 중점을 두는가에 따라 차이날 수 있으나 기본적으로 세대는 연령과 관계하는 개념이라는 데는 변화가 없다. 우리 사회에서 연령은 주요한 사회구조의 기준으로 작용하고 있다. 연령에 대하여 언급한 Settersten과 Mayer(1997)는 개인의 현재 건강상태에 대한 인간의 잠재적 수명을 생물학적 연령, 요구된 변화에 적응하는 개인의 행동특성을 심리적 연령, 인간이 속한 사회구성원들에 대한 역할과 관습을 사회적 연령으로 구분하였다.

이후 Settersten(2003)은 연령을 보다 사회적 기능과 연관된 내용으로 규범화하였다. 통계적 연령은 주요 삶의 사건을 경험하는 연령으로, 최적화된 연령은 삶의 사건들이 전환기에 대해 사회적으로 합의된 연령으로, 사회통제 기능으로서 연령은 사회통제를 위해 행동과 역할을 수행할 나이를 사회가 지정하는 것이다. Mayer와 Settersten의 연령의 공통적 특징은 개인에게 부여된 귀속적인 속성을 가지고 있으며, 개인은 생애주기 안에서 사회적으로 서로 다른 역할을 부여받게 되는 등의 사회적 특징을 지닌다는 것이다.

2) 연령과 생애주기

개인은 연령에 따라 생애주기적 삶을 전개하게 된다. Erickson은 생애주기를 영아기(0~2세)에서 노년기(60세 이후)까지 총 8단계로 구분하고 있으며, 생애주기에 따라 심리사회적 위기와 그에 따른 과업성취에 대해 강조하였다. Havighust는 인간발달의 단계를 6단계로 나누고, 주요 발달과업에 대해 제시하였다. 청소년기에는 학업과 직업선택, 이에 대한 준비를 하고, 성인기에는 가정을 형성하며, 중장년층에는 사회적 의무를 완수하고, 노년기에는 은퇴나 배우자 사망에 적응하는 시기로 구분하였다(권중돈, 2014). 이와 같이 생애주기는 연령과 관련이 있게 발전되었으며, 생애주기는 인간이 어떤 역할이나 활동을 하기에 적절한 시간들을 나타내는 과업들과 밀접한 관계를 가진 사회적 생애주기를 가지고 발전되어 왔다. 그리고 지금까지 노인문제를 해결하기 위한 관점으로 생애주기적 관점에서 접근하였다.

그동안 우리 사회는 생의 전반기에는 교육과 훈련에 집중하여 인적 자원을 형성하고, 노동시장에 참여하며 형성된 인적 자원을 생존 수단과 교환하며, 생의 후반기에는 노동시장에서 벗어나 여가에 집중하는 연령분절적 접근(age-segregated)으로 제도를 구축해 왔다. 특정 연령대에 진입하면 주어진 과업을 수행해야 하는 방식이 고착화되어 있었는데, 청소년기에는 교육, 청년기와 중년기에는 일, 노년기에는 여가와 같이 특정 제도로 진입과 퇴거가 연령기준에 의해 통제되어 왔다(Riley & Riley, 2000). 이로 인해 노인은 사회에서 참여할 수 있는 역할이 감소함에 따라 사회적으로 노인에 대한 부정적 인식이 증가하면서 연령주의의 문제가 나타나게 되었다.

연령주의와 세대 갈등을 양산한 연령분절사회는 고령화 현상이 가속화되면서 한계를 드러내

고 있다. 생애주기가 정해졌던 사회에 비해 현대 사회의 연령은 변화하고 있고, 이에 따라 연령의 범주와 사회적 연령의 시계(ageing clock) 또한 함께 변화하고 있다(주경희, 2016). 생애주기의 변화는 기대수명, 혼인연령, 출산연령, 노동연령 등의 변화를 통해 살펴볼 수 있다(정순돌 외, 2016). 기대수명이 증가하는 것은 기존의 성인, 중년, 노년 등의 연령이 통합되게 하거나, 혼인 및 출산의 변화는 가족 관련 정책의 변화와 연결될 수 있다. 근로와 관련하여 퇴직의 유연성이 높아지고 있고, 이로 인해 연금 상의 문제가 발생할 수 있으며, 교육에서는 노인의 평생교육 비중이 증가하는 등 기존 연령으로 인한 생애주기와 그에 따른 사회적 역할은 지속적으로 도전받게 된다(Uhlenberg & Gierveld, 2004).

이와 같이 생애주기의 변화로 연령기준에 의한 생애주기모델의 유용성이 약화되면서 더 이상 연령분절적 사회는 유지되기가 힘들고, 새로운 패러다임이 요구되고 있다. 노인인력을 활용하여 사회적 문제를 해결하고, 노인들의 활기찬 노후와 모든 사람들의 안녕을 위한 새로운 패러다임이 필요해지면서 우리 사회의 근간을 형성하고 있는 정치, 경제, 사회, 복지 등 분야에서 연령을 기준으로 노인의 사회참여를 가로막는 연령분절적 접근에서 벗어나 연령통합적(age-integrated) 접근으로의 전환이 필요하게 되었다. 고령화 사회의 새로운 사회구성의 원리로 사회구조적 측면에서 연령의 장벽이 존재하지 않고, 다양한 연령집단들이 상호 교류하는 역동적인 사회로 세대 간 교류의 증가와 함께 세대 간 의사소통의 방법도 증진되게 된다(Riley & Riley, 2000).

우리보다 일찍 고령화 사회를 경험한 서구사회에서는 1990년대 후반부터 사회조직에서 다양한 연령층이 상호작용하기 위한 노력을 기울이고, 연령장벽의 철폐를 통해 모든 연령대의 사람이 함께 어울리는 사회를 구성하기 위한 논의가 시작되었다. 이러한 논의는 세대 간 상호작용이 활발하게 이루어지면서 세대 간 갈등을 예방하는 중요한 사회통합의 한 개념으로도 이해되었다. 또한 기존의 생애주기에 대한 대안적 모델로 학습, 일과 여가가 연령과 관계없이 생애 전체를 통해 개인의 삶에 통합되는 연령통합모델(age integration model)이 언급되기도 하였다.

2. 연령주의와 연령통합 개념과 특성

1) 연령주의(Ageism)의 개념

고령사회가 되면서 점차 노인에 대한 관심이 증가함과 동시에 현대사회에서 노인은 신속한 변화, 높은 생산성 등에 부응하지 못한다는 이유로 차별의 대상이 되고 있다. 서구사회에서는 “연령주의(ageism)”가 성차별, 인종차별에 이어 사회적 문제를 야기시키는 대표적인 차별로 인식되고 있는데 이것은 연령을 기준으로 사람들의 편견을 체계화하고 차별하는 과정으로 볼 수 있다. 연령에 의한 차별은 특정 연령집단에만 일어나는 것이 아니라 시간의 흐름에 따라 누구든지 연령차별의 문제를 경험할 수 있다는 점에서 주목해야 한다(Nelson, 2002).

연령주의(ageism)라는 용어는 1969년 무렵 미국 국립노화연구소(NIA) 초대 소장이었던 Robert Butler에 의해 최초로 사용된 이후 여러 연구자들이 연령주의에 대해 논의하였다.

Butler는 나이 든 사람들에 대해서 체계적으로 정형화하고 차별하는 과정을 연령주의라 하였다(Butler, 1987). 또한 연령주의의 측정을 시도하였던 Palmore(1990)은 노인집단을 지지하거나 반하는 편견이나 차별을 의미하는 것으로 정의하였다. Bodily(1991)은 연령주의는 연대순(chronological)에 따른 연령 개념화에 따라, 시간의 흐름에 따라 나타나는 사건·특성·능력·한계를 가진 속성으로 정의하였다. Laws(1995)는 연령주의를 편견의 한 형태이며, 억압의 대상이 되는 사람들을 제한하고 연령차별적 의식을 형성하는 억압의 한 형태로 보았으며 그래서 연령주의가 정체성 형성의 중심에 있음을 주장하였다. 그런데 연령주의 억압은 생애주기에 따라 변하는 연령에 기초한다고 보았다. 즉, 억압자에서 억압받는 자로 변하는 것이다.

연령을 논의할 때 일반적으로 개인의 생년월일을 기준으로 보는 역연령(chronological age)에 의한 분류와 개인의 정신적 또는 신체적 능력 등을 고려하는 기능적 연령(functional age)에 의한 분류가 있는데 연령주의는 역연령에 의해 노인을 보는 관점에서 시작하여 정당화하는 과정에서 연령차별이 발생한다고 볼 수 있다.

이러한 연령주의가 서구사회에서는 사회적 문제로 인식되어 이와 관련한 연구들이 활발하게 진행되었다. 반면 우리나라는 급격한 산업발전으로 인한 전통적 이념이 와해되고, 국민연금, 건강보험 등의 재정문제 압박으로 인한 세대 간 갈등, 독거노인 관련 사회문제 이슈화 등으로 최근 연령주의 이슈가 부각되기 시작하였다. 노인들은 노동시장에서 임금과 노동지위에서 차별과 배제를 경험하게 되고, 노인에 대한 부양부담과 의존성, 학대 상황에 이를 수 있는 가족 관계, 노인에 대한 부정적 이미지 형성 등은 세대 갈등으로 나타나게 되었다(김주현, 2009).

2) 세대갈등의 개념

세대갈등은 세대 간 입장 차이로 나타나는 갈등을 의미한다. 세대갈등에 대하여 세대 간 의식과 생활양식의 차이에서 나타나는 것으로 본다. 즉, 세대차이가 너무 커져서 원만한 세대관계가 유지되기 힘들 때 갈등이 발생하게 된다는 것이다(박재홍, 2001). 세대갈등이 발생하는 이유는 인구고령화로 인하여 한국 사회 연령분포의 폭이 넓어지게 되었고, 이로 인하여 세대의 스펙트럼이 넓어졌지만 이에 비해 세대 간 접촉의 감소로 다른 세대에 대한 이해가 감소됨으로써 각 세대의 다양한 입장이 반영된 세대갈등이 나타나게 된 것이다. 세대 간 형평성 문제, 갈등, 한정된 일자리에 대한 차별과 역차별, 정치적 성향의 차이 등에서 세대차이 및 갈등이 주목받게 되었다.

Riley(1985)는 연령계층 간 갈등을 관념적, 권력적, 배분적 갈등으로 구분하여 논의하였는데 한국 사회는 이 모든 영역의 갈등이 발생되고 있다고 보여진다. 급격한 사회 변화로 세대 간 가치, 문화 및 경험의 이질성에 대한 격차가 발생하면서 세대 간 사고방식 및 사회에 대한 인식이

큰 차이를 나타내는 관념적 갈등이 나타나고 있다. 또한 특정 세대에게 부당하게 대우받는 연령 차별 형태의 권력적 갈등이 나타나고 있으며, 복지, 노동 등의 영역에서 세대 간 비형평성, 배분적 갈등이 표면화되며 심화되고 있다.

앞으로 초고령 사회로 진입을 하면 연령 스펙트럼이 확대되면서 세대 구분이 보다 세분화되거나 동시대에 공존하는 세대 수 또한 증가할 것으로 전망된다. 각 세대는 동일한 사회, 경제, 정치, 문화적 사건을 경험하면서 유사한 가치관을 형성하여, 다양한 세대 간 가치관 차이가 나타난다. 이는 세대 차이라는 단어로 표현되며, 다양한 세대 갈등으로 나타나고 있다.

한편, 이러한 세대들은 어떠한 생애주기를 거쳐 왔느냐에 따라 경험의 공유가 달라질 수 있다. 생애주기 단계로서의 세대란 생애주기 단계를 기준으로 같은 단계에 있는 사람들은 동시대에 특정한 역사적 사건을 공유하며, 가치관이나 생활방식에서 공통점을 지니는 등 특정한 집단적 정체성을 갖춘 동일 연령대 집단으로 볼 수 있다(주경희, 2016). 예를 들어 연령으로 구분하면 청년세대, 노년세대, 베이비붐 세대, 베이비붐 세대가 낳은 자녀들을 말하는 에코세대, 2030 세대 등으로 부르기도 한다. 각 세대가 겪은 정치, 경제, 사회, 문화 각 영역에서의 사건이 각 세대의 가치관 및 행위에 일정한 영향을 미치게 된다. 기본 가치나 목표에 있어서 부모 부양 등에 관한 가족관, 결혼제도 관련, 생의 목표, 성공관 등에 있어 관념적 가치의 차이를 들 수 있다. 부모와 동거를 해야 하는지, 경제적으로는 어느 정도 지원을 해야 하는지, 특히 치매나 중풍 등에 걸렸을 경우 어디서 모셔야 하는지 등의 문제, 인생에서 추구해야 할 가장 중요한 가치의 문제(예: 직업적 성공 혹은 가정의 화목), 그리고 결혼은 반드시 해야 하는지 등에 대해 구세대와 신세대, 혹은 중간세대와 신세대 사이에는 다른 의견을 가지고 있고 이것이 갈등으로 발현할 수 있는 것이다.

3) 세대갈등의 사례

세대 간 입장 차이로 발생하는 가족, 경제, 복지, 정치 영역에서 세대 갈등의 사례를 살펴보고 공존하는 사회 즉 연령통합사회로의 전환을 모색해 보고자 한다.

① 가족 영역

세대갈등 가운데 가족에서의 갈등은 가족관계와 가족가치관의 변화에서 살펴볼 수 있다. 유교문화가 강했던 사회에서 점차 약화되어 가면서 남성 중심적 가족관, 노부모 부양관, 확대가족 관계는 크게 약화되고 있고, 핵가족 관계가 강화되었다. 또한 비혼이나 독거현상이 강화되면서 1인가구의 증가로 나타나고 있다. 최근 가족변화로 두드러지게 나타나는 갈등현상은 세대 간 가치와 문화차이로 인한 소통단절에서 오는 관계 갈등과 가족부양 및 돌봄 등 가족기능 공백에서 오는 기능상의 갈등이 높은 비중을 차지한다.

가족관계 상의 갈등에는 ① 부부 두 사람 사이의 갈등인 ‘부부 갈등’, ② 부모와 자녀, 조부모와 손자녀 등 윗세대와 아랫세대 사이의 갈등인 ‘가족 내 세대 갈등’, ③ 형제와 자매, 배우자의 형제와 자매간의 갈등인 ‘형제자매 갈등’ 등으로 정리해볼 수 있다. 가족기능상의 갈등에는 ① 성인자녀가 노부모를 부양하거나, 반대로 부모가 성인자녀를 돌보는 기능과 관련된 갈등인 ‘부모-성인자녀 부양 갈등’, ② 가족에 대한 경제적 부양과 자녀 돌봄 등 가족 내 역할을 동시에 수행하면서 경험하는 ‘일-가족 갈등’ 등을 포함하여 정리해볼 수 있다(김유경, 2016).

이처럼 가족관계나 가족가치관의 변화는 세대 간 가족에 대한 태도와 관계에 차이와 갈등을 조성할 수 있다. 이로 인해 고부 갈등, 장서 갈등, 자녀와 부모 간의 갈등 등이 나타나며 노인 부양과 관련되어 나타나는 노인학대가 가장 심각한 이슈라고 볼 수 있다.

② 경제 영역

경제 영역에서 세대 갈등이 가장 빈번한 것으로 나타나고 있으며, 주요 갈등은 정년 연장 및 임금피크제 등 세대 간 일자리 논란이다. 고령화와 일자리 없는 저성장이라는 이중적 어려움에서 모든 세대가 제한된 일자리를 두고 경쟁하게 된다. 각 세대는 자신들이 원하는 일자리가 있고 그래서 모든 세대가 반드시 같은 일자리를 두고 경쟁하는 것이 아니라는 연구 결과가 있다(염미경, 2010; 지은정, 2012). 그러나 각 세대가 원하는 좋은 일자리 획득의 전망이 낮고 경제적 어려움이 가중되는 경우, 같은 일자리를 두고 세대 간 경쟁이 벌어진다. 특히, 세대 간 경쟁이 안타깝게 진행되는 영역은 바로 편의점, 주유소 아르바이트, 아파트 경비원과 같은 저임금의 질 낮은 일자리 부문이다.

경제영역에서 세대갈등은 미시적·일상적 차원에서 더욱 분명하게 포착되고 있다. 예를 들어, 편의점에서 일하면서 술 취한 아저씨(이른바, 개저씨)에게 봉변을 당하고 점주에게 채불과 성추행을 당하는 10대 알바, 자신의 자녀와 친척을 취업시키기 위해 점수를 조작하는 간부, 그리고 자녀의 특혜취업을 단체협약으로 요구하는 노동조합을 본 20대 취준생, 50대 직장상사의 무능과 일 떠넘기기, 성과 가로채기에 치를 떠는 30대 직장인 등 다양한 형태로 등장한다. 상황별 행위자는 다르지만 지위라는 권력을 활용해 자신들의 이익을 챙기는 기성세대에 대해 젊은 세대가 불공정하다고 인식하는 것은 공통적이다(이재경, 2018). 또한 여러 건의 관련 기사에서 정년연장제도가 청년 일자리를 감소시키고 세 간 일자리 전쟁을 일으킬 것이라는 점을 지적하고 있다. 그 이면에는 경제 불황 뿐 아니라 고령화로 인해 평균수명이 연장되면서 은퇴 이후에도 계속 일을 해야 하는 고령세대가 늘어난 현상도 원인으로 지적되고 있다. 또한 정년연장은 베이비부머의 은퇴로 인한 경제적 충격을 완화하고 경제활동인구를 늘릴 수 있다는 장점이 있는 반면 지속되는 경기침체와 낮은 고용률 하에서 청년실업률을 더 높이는 결과를 초래할 수 있다. 정년연장제도를 실시하면 청년실업에 영향을 미치지 않는다는 연구결과들도 있으나 청년실업이 높아질 수밖에 없다는 의견이 반복적으로 제시되는 이유도 이 때문이며, 대중매체에서도 이를

‘50세와 80세의 갈등’이라고 지적하고 있다(홍영란, 2015).

③ 복지 영역

복지 영역에서는 세대 간 복지혜택 불균형에서 갈등이 발생하고 있다. ‘노인복지 확대에 따른 세금 부담’, ‘반값 등록금과 이에 따른 세금부담’, ‘국민연금 보험료 부담의 세대 간 불균형’, ‘청년세대 결혼자금(전세값), 주거비 세대 간 불균형’ 등이 주요 쟁점으로 부각되었다. 원인으로 정부의 복지정책이 한정된 세금을 누구를 대상으로 복지 예산(예: 기초연금, 반값 등록금)에 배분할 것인가에 대한 의사결정의 문제가 세대갈등의 원인이 되는 것으로 해석할 수 있다(홍영란, 2015; 김기식·김은지, 2019).

노인부양비 부담에 대한 불만도 세대 갈등으로 나타나고 있는데 이는 5060세대를 2030세대가 부양하고 있다는 상황이 원인이 되고 있는 것이다. 평균 수명 증가로 국가가 복지 지원을 해야 할 고령층이 급속히 늘어나는데, 세금을 내는 계층은 노인이 아니라 청장년층이기 때문이다. LG경제연구원에 따르면, 30대는 세금과 국민연금 등으로 평생 국가에 12억 7000만 원을 내지만, 혜택은 10억 8000만 원밖에 못 받는다. 1인당 평균 1억 9000만 원을 손해 보는 것이다. 반면 60대는 9억 3000만 원을 부담하고, 혜택은 11억 5000만 원을 받는다. 국가에 낸 돈보다 2억 원 이상 더 돌려받는다. 이에 따라 2030세대는 어렵게 번 돈이 노인 부양에 들어간다는 불만을 갖고 있다. 반면 고령층은 산업화 시대의 중요한 역할을 한 대상층으로서 당연한 권리라 생각하는 측면이 강하다(주경희, 2016).

④ 정치 영역

우리나라에서의 세대 간 차이는 정치적인 인식과 행동의 차이까지 반영되면서 사회적 관심을 끄는 문제로 발전되었다. 이러한 차이가 19대 대선투표과정에서 신구세대 간 지지후보 선호와 투표율에서 더욱 극명하게 드러나 “갈등”적 관점이 더욱 부각되었다(정현숙, 2013). 이러한 정치 의식의 차이는 유독 우리 사회에서 눈에 띄게 벌어지고 있다. 나이가 들수록 보수적으로 변한다는 명제는 보통 상식으로 통용되긴 하지만, 반드시 그런 것은 아니며 세대의 역사적·사회적 경험 차이가 더 크게 작용한다고 볼 수 있다. 하지만 우리 사회는 정치 성향의 차이가 단순히 이념에 의한 차이로 인해 벌어지는 것만이 아니라 생존의 문제와 깊이 관련 있다는 점. 즉 한정된 자원(복지·일자리)을 둘러싸고 세대 별로 이해관계에 따라 지지 후보를 결정하는 것에 주목해야 할 것이다.

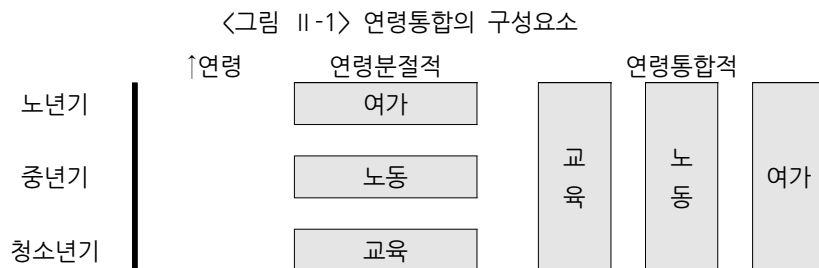
4) 연령통합의 개념

고령화 시대 도래와 함께 사회통합의 저해 요인으로 연령에 따른 사회적 배제가 경고되고 연령통합의 필요성이 제기되었다(Riley, 1994; Ulenberg, 2000). 연령통합의 논의를 이끌어 온 Riley(1994)는 연령에 따른 진입장벽이 사라지거나 아주 낮은 장애물로 기능하고 모든 연령대의 사람들이 함께 어울려 사는 사회를 연령통합(age integration)적 사회로 정의하였다. Ulenberg(2000)는 개인의 사회참여에 주목하여 연령통합적 사회는 개인이 연령에 구애받지 않고 인생의 어느 시기에서든지 어떤 활동이라도 할 수 있는 사회로 정의하였다.

이러한 연령통합의 개념은 크게 ‘연령유연성(age flexibility)’과 ‘연령다양성(age heterogeneity)’으로 구성된다. ‘연령유연성(age flexibility)’은 개인의 생애주기 발달에 있어서 사회구조와 제도에 진입하거나 퇴장하는 것이 모든 연령대의 사람들에게 열려있음을 의미한다. 이것은 연령이 사회장벽으로 작용하지 않으며, 연령에 제한 없이 누구나 사회제도의 혜택을 받을 수 있는 동등한 기회가 부여되는 것을 의미한다(Riley & Riley, 2000). ‘연령다양성(age heterogeneity)’은 동시대 사회에 다양한 연령대가 존재하고 상호작용하는 것이다. 즉 서로 다른 다양한 연령대가 어우러져 가족이나 지역사회 등에서 교류함으로써 연대감이 형성되고, 삶이 풍요로워지는 사회를 의미한다(Foner, 2000; Riley & Riley, 2000; Uhlenberg, 2000b). 결과적으로 연령통합의 사회는 연령이 기준이 되지 않기 때문에 연령과 무관한 사회가 되며, 이는 사람들이 인생의 어느 시기에서든지 어떤 활동에 참여 할 수 있는 이상적인 사회를 말한다(정경희, 2004; Belsky, 1999).

우리보다 먼저 연령통합에 대한 논의를 시작한 서구의 경우 ‘연령유연성’이 ‘연령다양성’보다 더 활발하게 제시되어왔다(Riley & Riley 2000). 연령통합에 대한 담론의 발전에 있어서 연령유연성의 논의가 연구자들의 더 많은 관심을 받았던 이유는 기존의 연령에 대한 이론적·실증적 논의가 연령주의, 연령차별, 연령갈등, 연령규범 등과 같이 연령장벽의 부작용에 대한 지적이 많았기 때문으로 보인다(정기원, 2001; 박경숙, 2004; 원영희, 2004; 김주현, 2012; Laws, 1995; Hagestad & Uhlenberg, 2006; Chung & Jung, 2014).

Riley(2000)은 연령통합적 사회 모습을 <그림 II-1>과 같이 사회구조에서 교육, 노동, 여가는 생애주기에서 크게 차지하는 세 가지의 영역이 연령통합적인 구조를 갖게 되는 것이라고 하였다.



출처: Riley & Riley(2000).

연령의 장벽이 제거된 연령유연적 사회에서 노인은 교육과 일 등의 활동 참여를 통해 보다 생산적인 노후가 가능해지는 이점이 발생된다. 교육과 관련하여 노인이 되어도 정규교육과정에 참여하여 교육을 받는 것이 가능해지는 것을 의미한다. 예를 들어, 대학 캠퍼스에 중년층이나 노년층이 대학생으로 수업을 받으러 다니는 것이 전혀 이상하게 받아들여지지 않은 사회를 의미한다. 연령의 다양성 측면에서는 가정 내에서 손자녀부터 할머니 할아버지 세대가 함께 교류하는 것을 나타낸다. 이러한 연령의 유연성은 중고령자의 직업과 사회참여를 증진시키고, 연령의 다양성은 다양한 연령 간의 경험의 공유뿐만 아니라 세대 간 상호작용을 증대시켜 사회적 통합으로 이어지게 된다.

이러한 연령통합이 이루어진 도시를 지칭하는 용어로 “고령친화도시(age-friendly cities)”가 있다. 세계보건기구(WHO)가 「Global Age-friendly Cities: A Guide」(2007) 가이드를 통해 정의한 “고령친화도시”란 정책, 서비스 및 도시구조를 통해 60세 이상 고령자를 가족, 지역사회 및 경제적 자원으로 인식하고 전 생애에 걸쳐 활기차게 나이 들어가는 과정(Active Ageing)을 지원하는 도시를 의미하며(고영호 외, 2018), 모든 연령의 사람들이 함께 잘 살아갈 수 있는 지역사회를 의미한다(정순돌·어윤경, 2012). 이를 위한 주요 요인으로 자율성(Autonomy), 독립성(Independence), 삶의 질(Quality of life), 그리고 건강 유지(Healthy life expectancy)가 중요하며(이동현 외, 2012; WHO, 2007), 또한 활기찬 노년을 위해 경제적 결정요인, 보건과 사회서비스 요인, 행동적 요인, 개인적 요인, 물리적 요인, 사회적 요인을 제시하였다(WHO, 2007).

결과적으로 고령친화도시는 나이가 드는 것이 불편하지 않으며 나이에 관계없이 누구나 살기 좋은 도시를 의미한다(정순돌·윤희수, 2014). 나아가 고령자 자신의 의사결정이 중요시되는 주체적 생활 보장, 지역사회에서의 안심 생활 보장, 사회적 자원의 접근성·활용성 보장, 활기찬 사회 참여를 할 수 있는 생활 보장, 위험으로부터 안전한 생활을 할 수 있는 도시를 지칭한다(고승환·임병우, 2011). 세계보건기구(WHO)에서는 고령친화도시 국제네트워크(Global Network of Age-Friendly Cities & Communities, GNAFCC)를 구성하여 세계적인 고령화와 도시화 추세에 효과적으로 대응해 나가기 위해 2006년부터 범세계적 프로젝트를 추진하고 있다. 고령친화도시의 모델은 세계 곳곳에서 찾아볼 수 있으며 서울과 같은 대도시로는 뉴욕, 아시아에서는 상하이, 도쿄 등이 해당된다. 서울시는 2013년 WHO로부터 고령친화도시 네트워크 가입인증을 받게 되었고, 부산, 과천, 제주 등이 고령친화도시에 대한 필요성을 인식하고 가입 인증을 받았다.

이와 같이 연령통합에 대한 논의들은 초고령 사회 진입을 앞둔 시점에서 노인에 대한 부정적 인식들을 없애고 사회통합적 시각으로 접근할 수 있는, 다양한 세대가 함께 어우러져 지낼 수 있는 삶의 장을 만들어 나가는 방향성을 제시해줄 수 있는 것이다.

한편 Riley(1998)은 생애주기에 대한 대안적 모델로 학습, 일과 여가가 생애전체를 통해 개인의 삶에 통합되는 모델인 연령통합모델(age integration model)을 제안하였다. 이것은 다양한 사회구조에 접근하는 것을 막는 연령장해를 제거하거나 완화하는 것에 초점을 두고 있다. 즉 연령

장벽의 철폐를 통해 모든 연령대의 사람들이 함께 어울려서 생활하는 것을 의미한다. 따라서 개인의 삶을 구성하는 다원적 역할이 생의 전 과정에서 통합적으로 수행되어야 함을 강조함으로써 개인의 역할과 과업을 생의 단계에 따라 본질적으로 조명하는 생애주기적 관점의 한계를 극복한 대안적 시각이라 할 수 있다.

3. 국내·외 세대통합 적용 사례⁵⁾

1) 독일

① 세대통합의 집(Mehrgenerationenhäuser)

독일에서는 연방 가족노인여성청소년부 주도 하에 세대통합 공동주거 사업인 ‘세대통합의 집’ 프로그램을 운영하고 있다. 이 프로그램은 2003년 니더작센(Niedersachsen)주에서 처음 시작되어, 2006년부터 독일 전국으로 확대되어 시행되었다. ‘세대통합의 집’은 지역사회로 확장된 집(Mein Erweitertes Zuhause)의 의미를 강조하고 있다. 구체적인 활동목표는 세 가지로, 첫 번째는 세대 간 지원과 교류, 두 번째는 지역사회 동화와 유대감 증진, 세 번째는 자원봉사활동이다. 이를 위해 지역주민이 함께하는 공간의 구성과 프로그램 제공을 무엇보다 중요하게 생각한다. ‘세대통합의 집’은 컴퓨터 혹은 인터넷 사용법 배우기, 아이의 보육, 외국인용 독일어 강좌, 어른 전용의 기초 교육(읽기, 쓰기, 계산) 등 주민이 원하는 서비스를 제공한다. 또한 누구나 봉사활동을 할 수 있어 봉사활동에 관심이 있는 사람이 각각의 사정, 능력, 희망에 따라 자발적으로 새로운 강좌와 서비스를 제안하고 자신의 생각과 능력에 따라 실시할 수 있다(박공식, 2019.07.16.). 연령다양성 측면에서 지역사회 내 다양한 세대 간의 세대 통합적 환경을 조성한다는 점에서 시사하는 점이 있다.

〈그림 II-2〉 독일 세대 통합의 집



출처: 세대통합의 집 홈페이지(<https://www.mehrgenerationenhaeuser.de/>)

5) 정순돌·김성원·이은진(2020). ‘서초형 고령친화도시 조성 연구’ 재구성

2) 프랑스

① 파리연대(Le Pari Solidaire)

파리연대(Le pari solidaire)는 2004년 4월 창설된 프랑스의 비영리기구로, 홀로 사는 고령자와 비싼 주거비로 인해 심한 주거난을 겪고 있는 청년층의 상생 프로그램을 진행하고 있다. 고령자의 경우 홀로 거주함으로써 발생하는 위험 상황으로부터 보호받을 수 있으며, 청년층의 경우 비싼 주거비의 부담을 덜 수 있다. 고령자는 자신이 거주하는 주택의 남은 방을 시세의 50% 이하의 저렴한 임대료로 청년에게 제공하고, 청년은 청소, 장보기, 스마트기기 학습 등의 생활 서비스(말벗 되어 드리기, 문단속 등 안전관리, 간단한 가사 돕기 등)를 제공한다(이선민, 2016). 연령다양성 측면에서 지역사회 내 다양한 세대 간 연대를 통해 통합적 환경을 조성한다는 점에서 본 연구에 시사하는 점이 있다.

〈그림 II-3〉 파리연대



출처: Le Pari Solidaire 페이스북 페이지(<https://www.facebook.com/leparisolidaire>)

3) 영국

① 거리 파티(Street Party)

영국 런던(London)시의 거리 파티(Street Party)는 노인뿐 아니라 이웃 간 융화와 교류를 목적으로 하여 진행된다. 거리 파티 행사의 활성화를 위해 “빅 런치(The Big Lunch)” 프로그램을 함께 진행하는데, 이는 매년 커뮤니티 주민들이 거리에서 함께 점심을 먹는 프로그램이다. 빅 런치 프로그램은 노인 세대에 대한 접근 활성화 및 지역사회 문제 해결에 대한 관심을 유도한다(이선민, 2016). 연령다양성과 연령유연성 측면에서 지역사회 내 주민 간 모임을 유도하고, 함께 고령자 문제를 해결하고자 논의하고 있다는 점에서 본 연구에 시사하는 점이 있다.

〈그림 II-4〉 The Big Lunch 활동사진



출처: eden project communities 홈페이지(<https://www.edenprojectcommunities.com/thebiglunchhomepage>)

4) 캐나다

① 초원 학교 프로젝트(The Meadows School Project; MSP)

초원 학교 프로젝트(MSP)는 2000년부터 캐나다 브리티시컬럼비아(British Columbia)주 중남부에 위치한 콜드스트림(Coldstream)에서 시작된 세대가 연계하는 공간 공유 프로그램이다. MSP는 지역공동체 기반 학습을 중요하게 생각하던 교사 샤린 맥켄지(Sharon MacKenzie)의 아이디어를 기반으로(이선민, 2016), 9-12세의 학생 30명을 위한 임시 교실을 노인 생활 주택에 설치하는 것부터 시작되었다. 이후 학생들은 가을학기 5주, 봄학기 3주의 기간 중 한 달에 2~3번, 매주 최소 90분간 고령자와 함께 활동하였다. 이 활동에 참여한 고령자들은 정신적 및 육체적으로 긍정적인 변화를 보였다(i2i Intergenerational Society 홈페이지, 2020.01.29. 검색). 세대통합을 위해 다양한 기관이 연계하고, 프로그램을 운영하고 있다는 점에서 본 연구에 시사하는 점이 있다.

〈그림 II-5〉 초원학교 프로젝트 활동사진



출처 : i2i Intergenerational Society 홈페이지 (<http://intergenerational.ca/i2i/meadows-school-project>)

5) 기타 해외 국가(호주, 스위스)

① 노인과 소통하는 아이들(Kids Interacting with The Elderly; KITE)(호주)

노인과 소통하는 아이들(KITE) 프로그램은 호주 성 미카엘대학의 영·유아학습센터가 주관하고, 태즈메이니아(Tasmania)주 킹스턴(Kingston)시에 위치한 노인시설과의 연계 및 협력을 통해 운영되고 있다. 노인과 소통하는 아이들(KITE) 프로그램은 세대통합에 초점을 두고 고안된 것으로, 세대통합의 파트너십을 구축하여, 행복감과 인류애를 증진하고, 청년층과 노년층에 대한 상호 존중을 증진하는 것을 목적으로 한다. 5세 이하 유아의 놀이 활동에 고령자들이 함께 파트너로 참여하는 것이 주된 운영방법이며, 대표적으로는 독서, 블록 쌓기, 공 던지기, 비눗방울 놀이, 점토 만들기, 그림 그리기 등이 있다(이선민, 2016). 세대통합을 위해 다양한 기관이 연계하고, 프로그램을 운영하고 있다는 점에서 본 연구에 시사하는 점이 있다.

② 테이블 주위에(Autour d'une table)(스위스)

스위스의 제네바(Geneva)시의 ‘테이블 주위에’ 프로그램은 2004년부터 제네바 홈케어 지원기관(Institution Genevoise de Maintien à Domicile; IMAD)에 의해 시작되었으며, 지역의 노인에게 질 좋은 식사를 제공하는 것과 동시에 지역 주민과의 교류 기회를 부여하기 위해 진행되었다. 프로그램에 참여하는 자원봉사자는 식당까지 노인을 픽업하는 서비스도 책임지며 양질의 영양 공급은 물론, 소통의 즐거움까지 제공한다(이선민, 2016). 식사는 주중, 오후 12시 15분부터 2시 사이에 파트너십을 맺은 레스토랑에서 할 수 있다(제네바시 홈페이지, 2020.01.29. 검색). 고령자의 건강과 함께 지역사회 통합까지 고려하였다는 점에서 본 연구에 시사하는 점이 있다.

〈그림 II-6〉 제네바 홈케어 지원기관 로고(좌)와 테이블 주위에 활동 사진(우)



출처: 제네바시 홈페이지(<https://www.ville-geneve.ch/themes/social/politique-sociale-proximite/actions-sociales-proximite/autour-table>)

6) 국내(서울특별시)

① 한 지붕 세대공감

서울특별시의 경우 2012년부터 청년층과 노년층이 노년층의 여유 주거공간을 공유하고 청년은 생활 서비스를 어르신에게 제공함으로써 노후생활 지원 및 청년 주거문제를 동시에 해결하는 사업을 진행하고 있다. 사업에 참여하는 고령자의 경우 대학가 주변에 거주하며 자가 또는 전세 주택 가지고 있어야 하며, 건강상에 심각한 문제가 없어야 한다. 청년(대학생)의 경우 주거공간을 제공하는 노년층에 대해 주 5시간 내외로 생활 서비스를 제공할 수 있어야 한다. 청년이 제공하기로 한 생활 서비스에 대해서는 계약서에 명시하여 준수될 수 있도록 한다. 생활 서비스에는 전문성을 요구하는 서비스는 제외되고, 일반적으로 말벗 되어 드리기, 문단속과 가스 단속 등 안전관리, 장보기·청소·설거지 등 간단한 가사일 돕기, 시장·병원·모임·행사장 등에 모셔 드리기, 못질과 같은 수선 및 전자기기 작동 보조, 외국어·컴퓨터·스마트기기 사용법 설명 등이 포함된다. 주거환경은 청년의 사생활이 어느 정도 보호될 수 있는 독립된 방이 있어야 하는 조건이 있다. 단, 화장실, 거실, 주방 등은 상호 협의에 따라 공동 사용이 가능하다. 임대료는 주변 시세의 50% 이하로 저렴하게 운영해야 하며, 보증금 없이 월세로만 운영해서 청년에게 부담이 적도록 한다(문해정, 2018.01.26.). 지역사회 내 다양한 세대 간 세대 통합적 환경을 조성한다는 점에서 본 연구에 시사하는 점이 있다.

② 세대이음마당

서울특별시의 세대이음마당은 WHO 고령친화도시 국제네트워크 실행을 위한 계획의 일부로, 세대 상생과 공존에 대한 시민 합의를 바탕으로 정책 방향을 모색하고자 2019년 서울시복지재단과 이화여자대학교 연령통합고령사회연구소가 함께 참여하여 시범적으로 운영하였다. 2018년까지는 ‘어르신 정책 모니터링단’의 형태로 운영되었는데, 이는 노년층에만 주목하여 노인복지정책이 어떻게 바뀌어야 하는가에 중점을 두었다. 세대이음마당은 청년층과 노년층 각 세대가 갖는 고민과 세대 갈등에 대해 함께 논의하고 대안을 모색하는 과정에 초점을 두어 세대 간 이해의 폭을 넓힌 활동이다. 기존의 세대통합 프로그램이 노인에 대한 청년의 인식변화에만 초점을 맞추어 왔던 것과는 달리, 노인과 청년 간 연대감 및 공동체 의식에도 변화가 일어나도록 양방향에서 접근했다는 점에서 창의성이 있다. 조별로 구성된 청년층과 노년층이 각자의 주제를 잡고, 토론과 현장방문 등을 통해 세대 상생의 방안을 마련하는 것으로 구성되었다(김유정, 2019.08.22.). 다양한 세대가 함께, 정책에 대해 논의하였다는 점에서 본 연구에 시사하는 점이 있다.

〈그림 II-7〉 세대이음마당 활동사진



출처: 고령친화서울 홈페이지(<https://afc.welfare.seoul.kr>)

4. 문화예술교육의 세대통합을 위한 시사점

사회적 변화에 따른 다양한 양상들을 살펴보면서 세대 간 갈등을 줄여나가기 위하여 국내·외 분야별로 다방면의 활동을 실시하고 있음을 알 수 있었다. 연령통합에 대한 논의에서부터 국내외 사례들을 통하여 살펴보았을 때 지역사회 내 세대통합을 위한 노력들이 문화예술을 매개체로 적용되었을 때 참여도뿐만 아니라 효과성이 증대됨을 예측해볼 수 있다. 문화예술은 모든 세대가 공통의 관심사로 거부감 없이 접근할 수 있다는 큰 강점을 가진 영역으로 사회통합을 위한 중요한 촉진제의 역할을 하며, 다양한 세대가 함께 어우러질 수 있는 장을 구축해나갈 수 있을 것으로 기대할 수 있다.

앞서 논의한 세대는 연령을 기준으로 나누어지는 집단으로 세대에 대한 논의 시작부터 세대 구분을 고려한다는 점을 유념해야 한다. 이미 집단을 구분한다는 것은 생활양식, 가치관 등의 차이를 고려하게 되는 부분일 것이다. 문화예술과 관련한 연구들 가운데 세대 간 논의를 통하여 문화예술 경험 차이를 분석한 내용들을 살펴보면, 연령에 따른 집단을 구분하여 비교하고 있다. 백처라·허식(2020)의 연구에서는 문화예술의 참여가 활발한 세대로 평가되는 에코세대와 다른 세대 비교를 진행하였다. 앞서 살펴본 바와 같이 에코세대는 베이비붐 세대의 자녀들로 베이비붐 세대의 비교집단 중 가장 주목받고 있는 세대로 평가받는 집단이다. 이들은 높은 학력과 자본력을 기반으로 현재 가장 왕성하게 문화예술을 소비하는 집단으로 지목받는다. 문화향수실태조사(2018)에 따르면 베이비붐 세대가 포함된 50~60대의 문화 활동 경험률은 약 70.9%인 한편, 에코세대가 속한 20~30대의 문화 활동 경험률은 약 93.7%에 달하는 것으로 베이비붐 세대의 약 1.3배에 해당한다(문화체육관광부, 2018). 비록 두 세대 간 문화 활동 경험률의 차이가 발생하였으나 문화 활동의 경험률이 다른 기타 사회활동, 경제활동 등 보다 높은 것을 고려해볼 때 문화 활동이 세대 간 통합을 조정하는 촉진제의 역할에 대하여 고려해 볼 수 있는 부분이다.

문화예술 분야에서 베이비붐 세대가 보여주는 소비행태를 보면, 이들은 한국 대중문화를 이끈 1세대라는 점에서 문화 소비와는 거리가 멀었던 이전 세대와는 다르게 문화예술향유 가능성이 큰 세대라 할 수 있다. 문화예술행사 관람에 있어서 베이비붐 세대는 이전 세대인 70세 이상 세대보다 경험률이 다소 높은 것으로 나타났으나 연령대별 문화예술 경험률은 꾸준히 상승하고 있다(문화체육관광부, 2018). 특히 베이비붐 세대의 노년층 진입으로 관심이 높아짐에 따라 그들의 자녀에 해당하는 에코세대에 관한 관심도 함께 상승하면서 인구변화, 세대갈등과 같은 사회적 이슈와 맞물려 두 세대를 비교하는 연구들이 진행되고 있다. 에코세대는 ‘밀레니엄세대’, ‘Y세대’ 등으로 불리며 부모 세대의 소득 증가에 힘입어 보다 풍요로운 성장 환경을 지닌 세대로, 교육수준이 높고 소비를 생활화하며, 다양한 해외 경험을 통해 자기실현의 높은 욕구를 지니고 있다. 이 세대는 앞으로 국가를 이끌 집단으로 평가받으며 빠르게 변화하는 현 시대인 융복합 시대를 이끌어갈 집단으로 평가되고 있다(최소은·박민정, 2017). 이렇듯 문화예술 분야에서 두 세대에 대한 관심을 가지고 연구가 활발히 진행되고 있다는 것은 세대 간 격차에 초점을 두기보다 공통된 경험을 중심으로 연령다양성 측면에서 연령통합의 시도가 이루어질 수 있는 시기임을 고려해볼 수 있다. 모든 세대 간 문화예술 경험의 비율이 상승하고 있다는 것은 긍정적인 변화로 사회통합의 중추적 역할을 위해 본 분야에서 적극적으로 준비하고 실천적, 정책적 도입이 이루어져야 할 것이다.

세대에 대한 이해뿐만 아니라 세대 간 교류의 기회를 증대시키는 것은 대상 간 상호이해를 촉진시키고, 이러한 이해가 편견을 감소시키는데 중요한 역할을 한다. 그렇기 때문에 사회통합을 이루기 위해서는 구성원 간 신뢰와 서로 다름을 수용하는 관용적 태도, 문화적 다양성을 인정하는 태도가 필수적이다. 신뢰, 관용적 태도, 문화다양성 태도 등은 구성원 간 빈번한 접촉으로 상호작용의 빈도가 증가하고, 이에 따라 의사소통이 원활해지면서 형성된다고 한다(Putnam, 1993). 선행연구에 따르면 신뢰 형성이나 다양성 태도의 증진 모두 구성원 간 상호교류와 관련이 있다(인태정, 2009; 홍종열, 2014).

집단 간 접촉이론에 따르면 집단 간 접촉이 많아질수록 다른 집단에 대한 편견이 감소한다. 미국의 심리학자 Allport는 서로 다른 집단에 속해 있는 사람들 사이의 접촉경험은 대상 집단에 대한 상호이해를 촉진시키고, 이러한 이해가 편견을 감소시킨다는 집단 간 접촉이론을 제시하였다(Allport, 1954). 이 이론을 실험적으로 검증한 연구들에 따르면 외국인들과 접촉 및 교류가 많아질수록 이주민에 대한 편견이 감소하고 다문화 수용하는 정도가 향상된다(윤상우·김상돈, 2010; 김혜숙 외, 2011). 집단 간 접촉은 국적 뿐 아니라 인종, 민족, 성별, 세대, 계층 등 서로 다른 문화적 배경을 가진 사람들에 대한 관용적 태도를 증진시키고, 구성원 간 신뢰를 증진하는데 기여한다.

집단 간 접촉 경험은 공동체 의식에도 긍정적 효과를 발휘할 뿐만 아니라(김경근·심재휘, 2016). 재외동포(윤진인 외, 2015), 노인에 부정적 고정관념(이지연·한경혜, 2017) 등 이들과의

접촉경험이 긍정적으로 작용함을 보여주었다. 이는 집단 간 접촉이론이 다양한 집단에 대한 고정관념이나 편견 등 부정적 태도를 감소시키는데 영향을 줄 수 있다는 것을 의미한다. 초고령화 사회로 진입을 앞둔 시점, 서로 다른 문화를 가진 사람들을 이해하고 그들을 자신이 속한 사회의 구성원으로 받아들여 새로운 공동체의 범주를 만들어 가는 것이 필요할 것이다. 이에 문화예술 활동은 사회적 신뢰와 네트워킹을 활성화시킬 수 있는 다양한 플랫폼을 제공함으로써 사회통합에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

집단 간 접촉이론에서 교육은 유의미한 환경을 제공할 수 있기 때문에 효과적인 플랫폼이 될 수 있다. 다양한 세대가 협동 학습을 할 경우 편견 감소에 효과적이며, 이는 해당 세대에 대한 인식 개선뿐만 아니라 서로에 대해 긍정적이고 도울 수 있는 직접적 관계가 형성될 수 있다. 본 과정에 참여한 구성원들은 공동의 목적을 성취하기 위해 서로의 벽을 허물고 이해하게 되며, 이를 바탕으로 편견 감소에 효과적으로 작용하는 것이다(Paluck & Green, 2009). 협동 학습은 자연스럽게 상대방에 대해 이해할 수 있는 시간과 공간이 주어지기 때문에 편견에 대한 지식 학습, 규범 등을 배우지 않더라도 효과는 긍정적으로 나타나게 된다. 문화예술교육 프로그램을 참여자 간 협동 학습을 중심으로 구성한다면 참여자 간 이해를 증진시키는데 효과가 있을 것이며, 지속적인 교육과 다양한 세대 간 참여 확대가 중요할 것이다.

세대 통합을 위한 문화예술 프로그램 기획 시 다양한 세대 간 교류의 장을 구성해 나아가는 것은 집단 간 접촉이론이 개입의 필요성에 대한 근거를 제시한다고 할 수 있다. 또한 실제로 프로그램 기획자들이 어떠한 시각을 가지고 접근해야 하는가는 연령통합의 개념을 고려하여 다양한 프로그램을 기획하는 것이 필요할 것이다. 사회적 통합의 측면에서 긍정적 상호작용을 이끌어낼 수 있을 것으로 기대되기 때문에 그 역할이 더 중요하다고 평가되는 시점이다. 개인주의가 팽배해지면서 세대 갈등이 발생하고 있는 사회 가운데 공동체성을 통한 사회적 통합을 이끌어내기 위해서 문화예술 분야의 역할이 중요해지는 것이다. 먼저, 문화예술교육 프로그램 기획자들이 다양한 문화예술 활동을 통하여 세대 간 상호작용이 이루어져 긍정적 사회 변화를 야기시킬 수 있다는 점을 인식하는 것이 필요하기 때문에 이에 대한 교육이 선행되어야 할 것이다. 세대 간 활동에 대한 중요성과 더불어 세대에 대한 이해, 즉 연령통합에 대한 시각의 확장을 통하여 매개자로서 역할을 감당하며 다양한 세대가 어우러질 수 있는 방안을 고민하는 것이 필요하다. 세대별 공유하고 있는 사회문화적 배경을 이해하는 것을 기반으로 특정 세대에 특정 과업을 부여하여 활동하도록 하는 것이 아니라 연령 유연적 사고를 가지고 접근해야 할 것이다.

즉, 노년층의 역할과 청년들의 역할을 규정하는 것이 아니라 모든 연령층이 자유롭게 활동할 수 있는 역할을 서로에게 부여하고 참여하는 과정이 나타나야 할 것이다. 연령통합 사회는 대학 캠퍼스에 중년층이나 노년층이 대학생으로 수업을 받으러 다니는 것이 전혀 이상하게 받아들여지지 않은 사회를 의미한다. 연령의 다양성 측면에서 가정 내에서 손자녀부터 할머니 할아버지 세대가 함께 교류하는 것을 나타낸다. 이러한 연령의 유연성은 중고령자의 직업과 사회참여를

증진시키고, 연령의 다양성은 다양한 연령 간의 경험의 공유를 증가시키며, 세대 간 상호작용을 증가시켜 사회적 통합으로 이어지게 될 것이다.

문화예술의 영역에서 다양한 세대의 교류의 장을 펼쳐 사회 변화를 촉진하는 역할을 감당한다면 사회 다양한 영역에 긍정적 파급효과를 가져오게 될 것이며, 이에 대한 다양한 욕구와 역할이 발생하게 될 것이다. 문화예술 기획자로 활동하는 전문가들의 이해 확장의 틀을 구축하고, 프로그램 기획시 반영할 수 있도록 사회 변화에 따른 세대 간 이해, 패러다임의 변화 등의 교육이 진행되는 것이 필요한 시점이 되었다.

Ⅲ. 국내외 세대통합 문화예술교육 프로그램 사례연구

1. 세대통합 문화예술교육 활동의 사례 조사 범위
2. 세대통합 프로젝트 사례 조사
3. 소결

Ⅲ. 국내외 세대통합 문화예술교육 프로그램 사례연구

1. 세대통합 문화예술교육 활동의 사례 조사 범위

3장에서는 국내외 세대통합 문화예술교육 프로그램의 흐름과 현황을 분석하기 위해 최근 10년 동안 진행한 사례들을 중심으로 조사하였다. 세대통합 문화예술교육 활동은 전 연령대를 아우르는 다양한 조직들의 협력이 필요하므로, 이 보고서에는 세대통합 협력 모델을 5가지로 유형화하여 국내외 사례조사 범위를 설정하였다.

〈표 Ⅲ-1〉 세대통합 관련 문화예술 활동의 조사범위

1) 학교 협력 활동	세대통합 사회 분야 문화예술 활동			
	2) 공공/민간 문화시설 협력	3) 공공/민간 문화예술단체	4) 지역사회 협력	5) 시민 단체/ 자율 모임 등
초등학교 중학교 고등학교 대학교	박물관 미술관 도서관 공연장 영화관 전수회관 문화의 집 문예회관 지방문화원 문화예술센터	문화재단 문화예술 관련 협회 사회문화운동 단체 문화예술단체	노인복지기관 노인요양기관 지역 주민센터 청소년 단체 등 기타	커뮤니티 단체 시민 동호회 종교 단체 사회공헌 단체 기타
국내 사례				
1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
세계 〈메모로(Memoro) 프로젝트〉: 카자흐스탄 일본, 티베트	싱가포르 Grandparents' Day 국립박물관의 예술 활동들	영국 Magic me 〈Arts 프로젝트〉	캐나다 〈The Meadows School Project(MSP)〉	스코틀랜드 〈GWT (Generations Working Together)〉
해외 사례				
1-2	2-2	3-2	4-2	5-2
한국 〈메모로 (Memoro)〉 프로젝트〉	한국문화원연합회 〈어르신& 협력프로젝트〉	희망제작소 〈세대공감 시리즈 (Generations Together)〉	지방 정부, 복지기관, 주민자치기구, 청소년시설, 교육기관들의 세대통합 협력 활동들	대학생 학생사회공헌단 2080 화해 프로젝트 〈노잉 (老人+knowing)〉

2. 세대통합 프로젝트 사례조사

1) 학교 협력 활동

〈표 III-2〉 기억의 은행, ‘메모로’(Memoro)

	항목	내용
구분	기관·단체	‘메모로(Memoro)’
	유형	국제 비영리조직 프로젝트
특징	시 기	2007년 8월 - 현재
	지 역	유럽, 아메리카, 아시아, 아프리카에서 19개국 동참(‘15년 17개국)
	분 야	오디오, 동영상 ▶ 문학, 영화, 연극, 사진, 미술 작품으로도 활용
	특 징	60세 이상 어르신(Witness: 기억의 목격자)의 기억을 수집. 수집된 기억들을 온라인을 통해 게시하여 모든 이들과 공유. 유럽뿐만 아니라 한국, 일본 등 아시아까지 확산, 전 세계 어르신들의 다양한 삶의 이야기를 공유하는 글로벌 운동
	메모로 참여국	이탈리아(2008), 독일(2008), 프랑스(2009), 스페인(2008), 카탈루냐(2008), 오스트리아, 그리스, 폴란드, 핀란드(2013), 벨기에(2013), 잉글랜드, 미국, 아르헨티나, 칠레(2013), 베네수엘라, 푸에르토리코, 한국(18번째 참여국), 일본(2009), 카메룬 등
	시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 대륙별, 국가별로 정치·사회적 이슈가 인터뷰 주제로 부각 • 전쟁, 분쟁, 가난 등 과거 아픈 역사의 기억들을 통해 어르신들의 치유 + 젊은 세대와 의식 공감대 형성 • 메모로 캠페인을 학교에서 진행. 학생들 메모리 헌터(Memory Hunter)로 참여하여 역사 교육으로 활용 • 다분야에서 활동한 경험 많은 어르신들의 ‘나의 직장, 직업’ 이야기를 통해 청소년들의 직업 탐구 교육에도 활용 • 최근 유럽과 미주의 활동 주춤. 미 참여국들의 관심 확산

① 기억의 은행, ‘메모로’(Memoro)의 전개

- 2007년 8월 이탈리아에서 시작된 프로젝트. 어르신들의 기억을 ‘사회·문화 유산’으로 보고 후세대에 전달하려는 목표를 갖은 캠페인. 국가, 지역, 세대 간의 갈등이 심화되는 21C에 세대 소통 수단으로 해외에서 주목
- 2008년 6월 홈페이지 게시 이후 아카이브에서 138만 건의 온라인 동영상 재생. (총 11년 9개월의 분량). 현재 국제 비영리조직으로 전 세계에 확산되어 많은 위트니스(Witness)와

메모리 헌터(Memory Hunter)⁶⁾들이 참여하는 국제 캠페인으로 자리 잡음

- 현재 전 세계 19개국 참가, 한국은 18번째로 동참. 수집 비디오 분량 (2015년 보도 기준, 630시간), 동영상 총 페이지 뷰(2015년 보도 기준, 1,185만 9,246회)⁷⁾ 꾸준히 증가
- 최근 유럽, 미주에서 메모로 활동이 주춤해진 동안, 새로운 국가들의 관심 증가.
예)미국⁸⁾: 뉴욕주, 매사추세츠주, 매릴랜드주 등 북동쪽 대도시 중심으로 메모로 프로젝트 참여. 총 229건의 동영상들(2020년 9월 기준) 중 상당수가 2010년대 초반 영상들로 최근 5년 동안 미국 내 메모로 활동 미흡

② 카자흐스탄의 나자르바예프 학교(Nazarbayev Intellectual School)

〈그림 III-1〉 나자르바예프 학교(Nazarbayev Intellectual School)의 ‘메모로’ 프로젝트 간담회



출처: 나자르바예프 학교 홈페이지

- 2020년 누르술탄 나자르바예프 학교는 메모로 프로젝트 중 하나로 유명한 교사이자 「National Code」 책의 저자인 Ordaly Kosay를 직접 만나는 간담회를 개최⁹⁾
- 카자흐스탄의 ‘메모로(Memoro)’ 프로젝트는 노인들의 삶에 대한 연구를 통해 학생들의 인지 능력을 배양하는 목적으로 운영. 이 간담회를 통해 학생들과 교육계 원로들이 인생 경험을 공유하고, 민족 유산의 보존에 대한 의식 부흥을 강조함

6) 메모로 코리아에서는 기억 수집가(Memory Seeker)로 불림.

7) 이정우, ‘기억의 은행 '메모로'를 아십니까’, 세계일보(2015. 3. 20)
<http://www.segye.com/newsView/20150320002992?OutUrl=naver>

8) 미국 메모로 <http://www.memoro.org/us-en>

9) 나자르바예프 지식학교 홈페이지 <http://nisa.edu.kz/index.php/en>

③ 일본 메모로¹⁰⁾와 대학 연계 활동

- 일본의 메모로는 비영리 단체로 회원(정회원, 개인회원, 기업 회원) 모집을 통한 캠페인 운영. 일본에서 2009년에 언론을 통해 알려지며, 아시아에서 첫 프로젝트 동참
- 위트니스: 캠페인 초기 참여 어르신들의 연령 70세 이상-101세, 총 43명을 대상으로 영상 촬영. 인터뷰가 150명 이상 늘어나면서 연령 60세로 하향 조정
- 메모리 헌터: ‘메모로’ 캠페인 초창기인 2010년 당시 20여명의 자원봉사자들 중 대학생들도 참여. 이후 기억의 은행 수집 운동에 대학들 동참

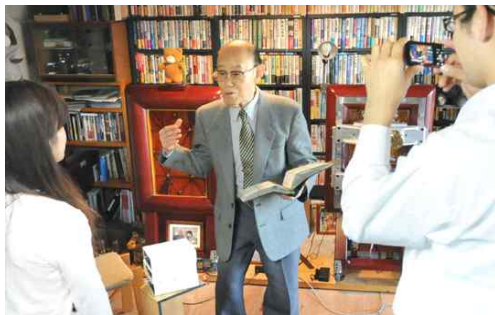
▶ 다이쇼 대학

- 2011년 강의 개설. 수강생 대학생들이 지역민부터 원로 교수, 학자까지 다양한 삶의 기억들을 기록. 야마다 준지 교수의 창의적인 글쓰기 강좌 세미나 등이 도움을 주어, 총 40편의 인터뷰 비디오를 제작

▶ 가나자와 예술공예대학(金沢美術工芸大学)

- 문화예술로 유명한 지역인 가나자와의 예술공예대학이 메모로에 참여. 학생들이 회화, 금속공예, 디자인학과 원로 교수님들과의 인터뷰를 통해 예술의 역사, 예술가로서의 직업에 대한 탐색 진행. 총 8편의 비디오 기록영상을 제작

<그림 III-2> 2010년 12월 20일. 과거 엔지니어셨던 86세 어르신과 직업에 관한 인터뷰 장면(좌), 촬영된 기록물을 지역별로 검색할 수 있는 일본 메모로 사이트(우)



출처 : Japan Times(2011. 1. 6) 'Seniors' wisdom recorded -Volunteers help international Internet project reach into Japan'

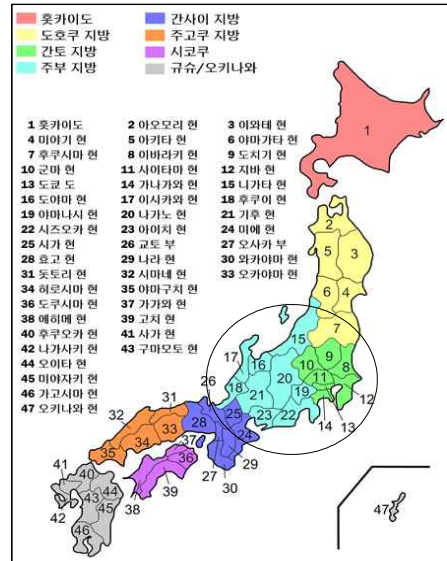
10) 일본 메모로 <http://memoro.memoro.org/jp-jp>

- 일본의 광역 행정단위인 도·도·부·현 중 18개 지역 참여(전체 38.3%),¹¹⁾ 60세 이상 위트니스(Witness)의 547편 영상 기록 보유(2020년 9월 기준)
- 지역별로 동경도(東京都)가 가장 참여율이 높았으며, 동경 주변 간토 지방과 주부 지방(호쿠리쿠, 고신에츠, 도카이 지방)의 참여가 높음

- 도시 고령자들 온라인을 통해 스스로 기록, 게시하는 활동 증가(우측 원형 지역)
 - ▶ 어르신들의 디지털 활용이 지방보다 좀 더 좋은 여건이며, 메모리 헌터 봉사자들의 접근성도 좋은 상황

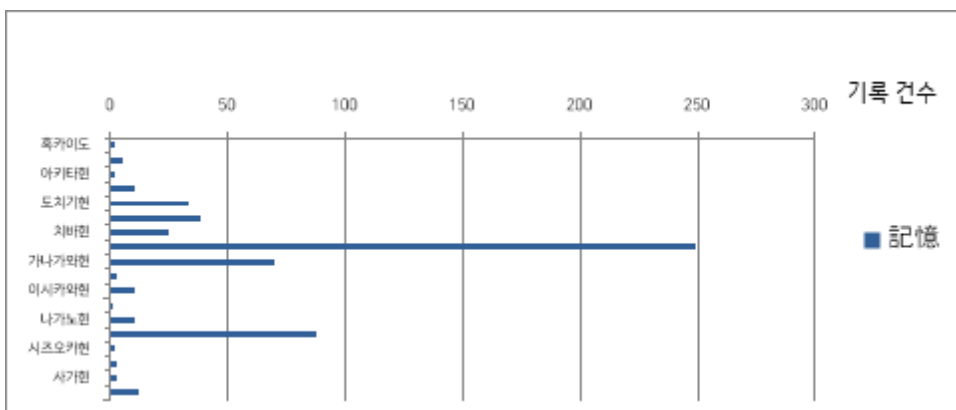
- 노인 인구 비중이 높은 일본은 초고령 노인: (100세 이상의)의 구술 기록도 수집. 2차대전 패망 이후 어려웠던 사회 모습들을 생생하게 증언한 영상들 보유¹²⁾. 젊은 청년들과의 인터뷰는 어르신들의 직업과 사회 활동에 대한 이야기들이 많은 부분을 차지

〈그림 III-3〉 메모로 활동이 높은 지역



출처 : 위키백과

〈그림 III-4〉 일본 메모로의 비디오 촬영 지역 현황(2020년 9월 기준)



출처 : 일본 메모로 홈페이지(<http://memoro.memoro.org/jp-jp>) 자료 재구성

11) 일본의 광역 행정단위 1도(都), 1도(道), 2부(府), 43현(縣) 중 총 18개 도·도·부·현 참여(38.3%)

12) 修梅崎(UMEZAKI Osamu), ‘世代間交流としてのオーラルヒストリー : MEMORO「記憶の銀行」の事例利(Oral History in Intergenerational Programs: The case of The Bank of Memories)’, Hosei University Repository, 「Lifelong Learning and Career Studies」 10(2013. 02), pp.129-144.

④ 티베트 'TOHP'(The TIBET ORAL HISTORY PROJECT)¹³⁾와 메모로

- TOHP(티베트 구술 역사 프로젝트)는 달라이 라마¹⁴⁾의 요청에 따라 2003년에 설립. TOHP는 중국의 티베트 침공, 점령에 대한 중요한 역사적 증언들과 티베트 문화, 관습, 역사 및 선대의 경험을 중심으로 한 인터뷰 비디오 아카이브 구축
- 현재 티베트의 문화, 종교 기록 보존은 중국에 의해 제한. 2006-2017년 동안 해외로 망명한 300여 명의 티베트인들의 인터뷰로 비디오 304편 제작. 중국과의 정치적 갈등 속에 독립국으로서 티베트의 고유한 문화를 보존하려는 목표로 활동
- TOHP는 촬영 구술 기록(티베트어)에 영어 자막을 넣어 MEMORO와 협력하여 국제 홍보, "구술자의 삶"을 전 세계인들과 공유. 원로들은 과거 자유 티베트의 진술을 통해 당시 삶을 실감나게 전달하며, 미래 세대들에게 조국에 대한 애국심 고취

〈그림 III-5〉 티베트 독립을 위한 TOHP(티베트 구술 역사 프로젝트)



출처 : TOHP 홈페이지 www.tibetoralhistory.org

- TOHP의 5가지 주제: 티베트 문화와 역사(Culture and History), 종교와 전통(Buddhist Traditions), 중국의 티베트 침공·점령의 영향(Chinese Invasion and Occupation), 억압·감금(Oppression and Imprisonment)과 망명 생활, 그리고 저항과 독립 혁명(Resistance and Revolution)

13) www.tibetoralhistory.org

14) 달라이 라마는 중국의 침략으로 조국을 탈출해야 했던 해외 망명자들의 기억이 사라지기 전에 가능한 한 빨리 그들을 인터뷰하고 그 내용을 남겨야 한다고 강조하며 TOHP를 시작. 일반적으로 메모로 운동은 익명의 군중들을 통한 "bottom up" 방식의 아카이빙을 지향하지만, 티베트는 "Top-down"으로 출발한 것이 특징.

〈표 III-3〉 메모로(Memoro) 코리아¹⁵⁾

	항목	내용
구분	기관·단체	메모로 코리아
	유형	비영리단체 프로젝트
특징	시 기	2013년 12월 모임 출범. 2014년 창립 후 하반기 학교에 도입
	지 역	서울 및 전국 학교에서 수행
	분 야	인터뷰 동영상 제작
	특 징	수행평가, 동아리, 공모전, 자유학기제를 통해 프로젝트 동참. 대학생들의 기업문화재단 지원 사회봉사 활동으로 수행.
	프로그램 동참 학교	2014년 9월 제1차 13개 시범학교(서울 송곡여고 등) 활동 개시 2015년 제2차 35개 학교(서울 예일여고 등) 활동 2016년 40여 개 학교(전남 나부 다시초등학교 등) 참여
	시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 메모로 활동이 학생들의 인성, 역사 교육의 역할 수행 • 학생들 주도로 인터뷰 대상자를 찾고, 영상을 기획·제작하여 동기간 협동심, 공동체 의식과 사회성 함양에 도움. • 학생들의 어르신 세대에 대한 이해심과 공경심 증진 기대 • 촬영할 어르신들을 찾는 과정에서 지역 사회단체, 지역 주민들과의 협력 구조 필요

가. 학교에서의 메모로 활동¹⁶⁾

▶〈송곡여고〉(2014)

- 2014년 송곡여고 교내도서관 주도로 메모로 교육 프로그램 지원. 사회문화 과목을 수강하는 인문계 9개 반, 학생들 270명이 ‘메모로’를 주제로 수행평가 실시. 모둠별로 기억의 수집에 대해 기획한 후 약 60여 편의 ‘메모로’ 동영상 제작. 교내 토론으로 내용 심화
- 메모로 프로젝트는 어르신들의 삶의 진술을 통해 그분들의 삶을 이해하고 공감함으로써 학생들에게 살아 있는 역사 교육과 타 세대를 이해하는 인성 교육의 역할을 하는 것으로 평가¹⁷⁾

15) 메모로 코리아 www.memoro.or.kr

16) ‘기억의 은행: 메모로’ <http://www.segye.com/newsView/20150320002992?OutUrl=naver>

17) 이덕주, ‘고령화사회를 대비한 인성교육프로그램 메모로 프로젝트 실천 사례 - 송곡여자고등학교 도서관과 사회문화 교과 협력수업을 중심으로’, 「한국디지털도서관포럼」 (2015), pp.36-50

〈그림 III-6〉 2014년 서울 송곡여고 메모로 활동 사진



출처 : 이정우, ‘기억의 은행 ‘메모로’를 아십니까’, 세계일보(2015. 3. 20)

▶〈서울 예일여고〉(2015)

- 예일여고는 교내 ‘인문다큐’ 동아리 활동으로 진행. 학생들 스스로 어르신들 촬영 대상자 섭외, 질문지 작성, 동영상 편집, 등록까지 수행

▶〈전남 나주 다시초등학교〉(2016)

- 나주교육지원청 지정 인성교육연구학교인 다시초등학교의 다양한 인성프로그램 중 하나로 2016년 처음으로 메모로 프로젝트 진행. 학교 선배이자 동네 어르신들의 옛 기억, 삶의 경험들을 수집하여 어르신에 대한 공경심을 배우고, 지역 이야기를 발굴
- 동영상 촬영을 수행하는 과정에서 동기간 협동심 증진

〈그림 III-7〉 2015년 예일여고 교사와 인문다큐 동아리 학생들의 영상 토론 사진(좌), 2016년 2학기 전남 나주 다시초등학교의 메모로 활동 사진(우)



출처 : 세계일보(2015. 3. 20), 교육연합신문(2016. 10. 14)

▶〈대구시 달성군 경서중학교〉(2017)

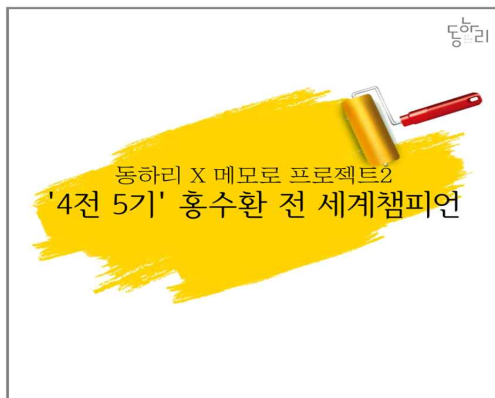
- 대구광역시 달성군 옥포읍 소재 경서중학교는 2017년 1학기 2학년 대상으로 메모로 활

- 동 참가. 경서중 교사들은 공동체 역량 함양을 위해서는 ‘공동의 경험’ 공유가 필요하다고 생각. 학생들이 직접 공동체의 기록문화 유산을 만들기 위해 참여
- 국어수업(설문지 작성), 영어수업(영어 자막 번역), 기술 시간(영상 편집)에 메모로 활동 수행. 학생들의 조부모님과 동네 경로당에서 인터뷰 대상 탐색. 학생들 스스로 질문들을 만들고 어르신과 자연스러운 대면 인터뷰를 진행하여 결과물을 ‘메모로 코리아’ 사이트에 올려 여름방학 과제로 제출
 - 2018년 타 공동체와 공존하는 역량 함양을 위해 수업 시간 교과 단원에 적용

나. 민간기업 문화재단 후원, 대학생 장학봉사단 ‘동하리’(2018) 활동

- 2016년 출범된 DB김준기문화재단 장학생 봉사단 동하리가 메모로 프로젝트 참여
- 1년 동안 선발된 대학교 장학생들의 <동하리>가 실행팀, 홍보팀으로 나뉘어 5편의 영상을 직접 기획하고 제작, 홍보, 온라인 공유

〈그림 III-8〉 기업문화재단의 대학생 사회봉사단 + 메모로 활동 영상들



출처 : DB김준기문화재단 facebook 홍보사진(좌), 메모로 코리아 웹 사이트 홍보사진(우)

2) 공공/민간 문화시설 협력

〈표 III-4〉 싱가포르 ‘조부모님의 날’ 국립박물관 활동들¹⁸⁾

	항목	내용
구분	기관·단체	싱가포르 국립박물관(National Museum of Singapore)
	유형	문화시설
특징	시 기	매해 11월 4번째 일요일, 조부모님의 날(1999년 국경일 지정)
	지 역	싱가포르 변화가인 마리나 베이, 시티홀 지역
	분 야	다양한 세대가 즐길 수 있는 10여 종의 문화예술 프로그램 마련(만들기, 연주, 영화 관람, 사진 촬영, 스토리텔링, 공연 등)
	목 표	가족 구성원으로 조부모님들의 자존감을 높이고, 문화예술 체험을 통해 가족 간 상호 유대 관계를 향상
	프로그램 구성 (2019년 기준)	<국립박물관의 조부모님의 날 문화예술 프로그램> • Artful Memories: A Craft Showcase by Seniors(시니어 단체 협력) • “What’s Your Toy Story?” Campaign Booth • Family Photobooth • National Museum Building Tour for Families • GosTan Back: A Time-Travelling Adventure on Wheels • Film Screenings • Drop-in Craft Activity - A Grandparents’ Day Card • Inter-generational Percussion Performance and Drumming Circle • Monthly Senior-friendly Guided Tour(11월의 특별 프로그램) • Storytelling Sessions: Orang Laut Tales by MoonShadow Stories • Character Tour: Mata (Policeman) • Inter-generational Art Jamming Workshop(시니어 단체 협력) • Teochew Dialect Tour • Music Performance by Ocarina House
	시사점	매해 국경일로 지정한 조부모님의 날, 가족 구성원들이 함께 할 수 있는 프로그램을 지속적으로 마련

- 싱가포르는 1979년 ‘조부모님의 날’을 시작하여 1999년부터 11월 4번째 일요일을 국경일로 지정. 매해 국경일 다양한 행사들을 국공립 문화시설에서 마련
- 국가적 차원의 건강한 가정 회복을 위해 2006년 5월 1일 국가가족협의회(The National Family Council)를 구성. 이후 2014년 2월 7일, 국가가족협의회는 지역사회 주도로 이를

18) 싱가포르 국립박물관 2019년 ‘조부모님의 날’ 프로그램 홍보 자료
https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-programmes/programmes-list/grandparents-day-2019?sc_lang=en

잘 운영하기 위해 'Families for Life'라는 민간 위원회로 조직 개편. 'Families for Life'는 어린이, 부부, 가족, 청소년들을 위한 다양한 활동들을 제안¹⁹⁾

① 세대통합 타악기 연주 및 드럼 서클 (Inter-generational Percussion Performance and Drumming Circle)

- 75분 동안 진행되는 무료 음악 서클 활동. 유치원생들과 NTUC Health 센터에서 오신 어르신들이 함께 연주하고, 공연 이후 관객이 모두 참여하는 음악 프로그램

② 세대통합 미술 워크숍(Inter-generational Art Jamming Workshop)

- 2시간 동안 12가족 대상으로 진행되는 유료 미술 창작 활동. 1819년 유럽인들이 도착하기 전 싱가포르와 그 주변 지역에 대한 이야기를 듣고, 과거 환경과 생활을 탐구하고 유화, 파스텔로 역사 속 시대 풍경과 사물들을 그림으로 표현

〈그림 III-9〉 '19년 싱가포르 국립박물관이 시니어 단체와 협력하여 진행했던 세대통합 예술프로그램 사례들



(윗줄부터 시계방향) 세대통합 타악기 연주 및 드럼 서클(좌), 세대통합 미술 워크숍(우), 3대가 같이 찍는 기념사진 부스(좌), “장난감 이야기” 캠페인 부스 (중), 할아버지·할머니께 드리는 손자들의 카드 만들기 활동(우)
출처: 싱가포르 국립박물관

19) 싱가포르의 Families for Life, <https://www.familiesforlife.sg>

▶ 조부모님의 날은 가족 구성원이 모두 모일 수 있는 일요일에 지정된 나라들이 많음

(미국: 9월 1번째 일요일, 싱가포르: 11월 4번째 일요일, 호주: 10월 마지막 일요일, 브라질: 7월 26일, 멕시코: 8월 28일)

〈표 III-5〉 한국문화원연합회 「어르신& 협력프로젝트」 프로젝트²⁰⁾

	항목	내용
구분	기관·단체	문화체육관광부 주최, 한국문화원연합회 주관
	유형	2005년 시작된 어르신문화프로그램 <문화로 청춘>의 일환: 4가지 사업 유형 ²¹⁾ 중 「어르신& 협력프로젝트」가 세대통합 문화예술 사례에 해당
특징	시 기	2020년 기준 3월 - 11월
	지 역	전국
	분 야	미술 등 20여 개 프로그램
	목 표	세대 간 교류 확대를 통한 의식 격차 및 사회적 불안감 해소
	프로그램 구성	어르신과 청년(20-49세)/ 어린이(6-13세)가 함께 만들어 가는 세대 교류형 생활 속 문화예술 지향. 연간 16회차 이상 프로그램 운영
	시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 어르신과 청년의 문화예술 능력을 결합하여 서로의 재능, 콘텐츠의 부족한 부분을 상호 보완·협력. 세대 간 교류·상생하는 문화 만들기 • 어르신과 어린이가 문화예술적 콘텐츠를 활용하여 지역(마을) 내 공공장소를 꾸미거나 혹은 공공 문제를 해결하는 과정 중심의 프로그램 진행 • 지역별 거주 어르신들의 특성과 주민의 요구에 맞는 프로그램 개발 필요 • 어르신들 문화예술 지원 단위 산업 중 가장 적은 규모(전체 사업 중 8%, 일반 교육 프로그램이 높은 비중) • 「어르신& 협력프로젝트」의 성과 제고와 실무자 교류를 위해 역량 강화 연수 2회(5-9월) 운영 • 2020년 코로나-19로 인한 어르신과 어린이, 청년의 만남의 기회 축소

20) 한국문화원 어르신문화프로그램 <문화로 청춘> <https://seniorculture.or.kr>

공식 블로그 <https://blog.naver.com/seniorculture>

<문화로 청춘> 자료집 참조

21) 2020년 기준 <문화로 청춘> 어르신문화프로그램의 4가지 유형과 단위 사업들 지원 건수(총 250개 사업)

1. 어르신문화예술교육 지원(120개 사업)
2. 어르신문화예술동아리 지원(80개 사업)
3. 찾아가는 문화로 청춘(30개 사업)
4. 어르신& 협력프로젝트(20개 사업)

③ 2018년 ‘문화로 청춘 십터 만들기’ 시범사업²²⁾

※ 프로젝트 특징: 2018년 한국문화원연합회 시범사업(2018. 6-11월)

- 장소: 안양시, 안양 8동 명학마을 십터(명학초등학교 앞)
- 협력 조직: 안양시청, 명학마을 도시재생현장지원센터, 이모저모 도모소
- 활동 목표: 마을 내 십터(정자)를 꾸밀 수 있는 창의적인 예술프로그램을 기획. 마을 어린이와 어르신이 참여, 새롭게 꾸민 정자에서 지역 주민과 함께 할 수 있는 문화예술 프로그램 운영
- 활동 내용: 참여자 관계 형성 워크숍, 참여자의 맞춤형 프로그램 추진(만들기, 그리기), 십터 꾸미기 및 십터를 활용한 문화 활동

<그림 III-10> 2018년 한국문화원연합회 시범사업 ‘문화로 청춘 십터 만들기’



출처 : 문화로 청춘 온라인 홍보 자료(<http://m.seniorculture.or.kr/page/page67>)

④ 2019년 ‘영도 해녀들의 인어발자국’ 어르신&청년협력사업²³⁾

- 기간: 2018년, 2019년
- 장소: 부산시 영도구
- 협력 구조: 문화기획사 ‘청년연구소’, 영도문화원
- 특징: 1차 년도(2018) 프로젝트를 수행하며 발견된 지역 문제(관광개발로 인한 해녀 어르신들의 어려움 발견)를 주제로 캠페인 수행. 2차 년도(2019) 해녀 어르신들의 문화를 토대로 청년이 ‘영도 하리만의 해녀축제 및 캠페인’ 기획
- 활동 목표: 어르신의 ‘해녀’ 문화콘텐츠를 발굴하여 젊은 세대가 계승

22) ‘문화로 청춘 십터 만들기’ 홍보 사이트 <http://m.seniorculture.or.kr/page/page67>

23) 영도문화원 홍보 자료 <http://www.ydculture.com/business/senior-youth-cooperation-project/>

〈그림 III-11〉 2019 어르신&청년협력사업 ‘영도 해녀들의 인어발자국’



출처 : 영도문화원

- 활동 내용: 어르신들의 정서뿐만 아니라 경제적 활동에도 도움이 되는 ‘해녀문화축제’ 개최. 청년들이 영도 해녀 문화에 대한 구술 조사 및 해녀 체험 진행. 청년들이 조사하고 체험한 내용을 바탕으로 해녀 문화콘텐츠 및 해녀 캐릭터를 발굴하여 ‘인어발자국’ 캠페인과 축제 기획
- 결과: 문화기획사 ‘청년연구소’, 영도문화원은 2019년 11월 6일 개관한 부산 영도구 동삼동 중리 <해녀문화전시관>과 연계해 축제 기획²⁴⁾

⑤ 2020년 ‘실버와 뜨거운 청년의 기억’(실뜨기) 어르신&청년협력사업²⁵⁾

- 기간: 2018년, 2019년, 2020년(8월 5일부터 10월 28일까지, 매주 수요일 진행)
- 장소: 광주광역시 덕흥마을
- 특징: 2018년부터 미술 프로그램을 기초부터 시작해 꾸준히 어르신들의 창작 활동 지원
- 활동 목표: 덕흥마을 마을벽화 그리기를 목표로 활동
마을 변화와 예술을 통한 어르신들 성취감, 자존감 회복
청년들의 어르신 그림 교육 지원
- 활동 내용
 - 1년차: 그림 기초 교육, 자화상, 야외 작업 등을 거쳐 전시회 개최
 - 2년차: 마을 벽화 그리기 실습, 타일 프린팅 작업 등 벽화 구현을 위한 활동
 - 3년차: ‘덕흥상점’ 주제로 마을상품 개발과 마을 온라인 홍보 계획 중

24) 해녀와 폐활량 풍선 대결, 해녀 물질 구간과 수산물을 표시한 지도, 해녀 노래 전단 배부 등 축제 프로그램 운영. 또 영도 해녀를 형상화한 캐릭터를 이용한 각종 기념품도 제작(부산일보, 2019. 10. 2)

25) ‘실버와 뜨거운 청년의 기억’ 소개 <https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20200818010009142>

〈그림 III-12〉 2020년 ‘실버와 뜨거운 청년의 기억’(실뜨기) 프로젝트 활동 사진



출처 : 한국문화원연합회 제공, 아시아투데이(2020. 8. 18) 기사 사진

- 2019년도 한국문화원연합회 주관 〈문화로 청춘〉 사후평가 조사에 의하면, ‘세대 소통’관련 “나는 젊은층(청년)들과 소통하는 데 문제가 없다” 항목에서, 어르신문화프로그램 참여 어르신들(79.6%)은 일반인들(59.1%)보다 젊은 세대들과 소통이 잘 되는 것으로 조사됨. 또한 참여 어르신들(88.6%)은 삶에 대한 만족도가 일반인들(65.8%)보다 높은 것으로 응답하여 문화예술 활동이 정서적으로 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타남

〈그림 III-13〉 2019년도 〈문화로청춘〉 사후 평가



출처 : 2019년 한국문화원연합회 어르신문화프로그램의 사업평가 및 만족도 조사 보고서

3) 공공/민간 문화예술단체

〈표 III-6〉 영국 Magic Me - ARTS 프로젝트²⁶⁾

	항목	내용
구분	기관·단체	영국의 예술 사회공헌단체
	유형	지역 프리랜서 예술가들, 봉사자들, 평의원들, 스태프들의 자원 활동
세부	시 기	1989년 설립 - 현재
	지 역	영국 런던
	분 야	연극, 미술, 음악, 스토리텔링 등 다양한 장르
	특 징	<ul style="list-style-type: none"> • 8세 이상 어린이, 청소년, 성인들과 60세 이상 어르신들이 팀을 이뤄 전 세대가 참여하는 자율적인 예술 활동 진행 • 지역 학교, 예술가, 주민, 봉사자들과 함께 프로그램 운영
	시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 32년 동안 세대통합 예술 활동 지원을 통해 지역 결속력 강화. 전 세대가 함께하는 커뮤니티 예술 지원. 거리 축제(Quality Street), 지역 칵테일 파티 등 개최 • 매년 지역 50여 개 학교들과 협력(2018-2019년 학기 기준) schools and communities programme 운영 • 다양한 장르의 예술인들이 사회 공헌에 참여하도록 활동 장려 • 지역 복지기관 및 교육기관의 사업 파트너들과 사회 봉사자들, 프리랜서 예술가들과 긴밀한 민간 협력 구조 구축으로 세대통합을 위한 장기 프로젝트 가능 • 예술인들의 홈 케어 파견으로 지역 어르신들의 창작 활동 지원 • 코로나-19 상황에 대응하기 위한 프로그램의 신속한 개발

〈그림 III-14〉 Magic Me 연간보고서(2018-2019, 창립 30주년 기념 해)



출처 : Magic Me 연간보고서(2018-2019)

26) 매직미(Magic Me) 온라인 사이트 <https://magicme.co.uk/>

- Magic Me는 1989년 설립 이후 50여 학교들과 함께 세대통합 예술 지원사업을 펼침
- 2018년 한 해 동안 1천여 명의 참여자들과 400여 봉사자들이 함께하는 예술 활동을 기획

① <Action on Loneliness>

- 요양소에 계신 어르신 세대와 지역 주민인 젊은 세대가 정기적으로 만나는 ‘카테일 파티’를 개최. 함께 좋아하는 음악, 음식을 즐기고, 여행 등 세대 간 이해의 도움을 주는 주제별 활동 프로그램 기획(2018-2019년 1년 동안 150여 회 카테일 파티와 140여 건의 프로젝트들을 수행)
- 프로그램을 통해 자치구 주민의 행복 향상, 건강한 지역사회를 구축하는 데 도움

② <Frames of Brick Lane>

- 특정 지역(브릭레인)에 거주하는 노인과 학생 그룹이 역사를 탐방하고 그림, 스토리텔링, 예술가를 만나 작업하는 프로그램으로 세대 간 공동창작 활동을 통해 배우고 공유하고 함께 만드는 우호적이며 강력한 커뮤니티를 구축하는 프로그램

③ <St. Mary Magdalene Academy>

- 학생과 노인이 함께 사회 개념에 대해 생각하고 그들의 아이디어를 이미지와 사진 작업 등을 통해 보여주는 프로젝트로 젊은 사람과 노인 사이에 구축된 연민, 좌절, 도전, 상호 존중과 같은 감정을 공유하도록 기획

<그림 III-15> Magic Me 연간보고서(2018-2019) 세대통합 활동 사진들



출처 : Magic Me 연간보고서(2018-2019)

④ <Quality Street> (2018-2020)

- 2018년 조지 미셸 초등학교(George Mitchell Primary School)와 지역 노인복지기관들과 함께 한 거리 축제 프로젝트. 이 거리 축제는 2년 동안 레이튼 지역(Leyton)의 거주민들과 예술을 통해 3세대가 함께 새로운 관계를 맺을 수 있도록 하는데 목표를 두고 시작.
- 2018-2019년: 첫해는 3개의 그룹(Generations United, Wonderful Wednesdays, and Our Celebrations), 300여 명의 지역 주민들이 참여. 타악기 연구, 연 만들기, 의상 만들기, 거리 벽화 그리기 등 활동을 하고 2019년 6월 거리 축제를 통해 그간의 활동을 선보임.
- 2019-2020년: 어르신들과 미셸 초등학교 학생들이 지역의 여러 장소들을 탐험하고, 그 경험을 어르신들과 공유하여 '타피스트리(tapestry)'수업 진행

[그림 III-16] 2019년 6월 초등학교와 함께한 거리 축제 모습(상)과 Quality Street 프로그램 중 하나로 진행된 축제 의상을 위한 'tapestry'염색 활동(상)과 축제 기획 활동들(하)



출처 : Magic Me 온라인 홍보 자료(<https://magicme.co.uk/project/theafterparty/>)

⑤ <The After Part> (2020)²⁷⁾

- 매직미의 대표적 프로젝트 중 하나로 매월 요양원들에서 개최되었던 “칵테일 파티”<Cocktails in Care Homes>²⁸⁾가 코로나-19 확산으로 어려워지자, 비대면 행사로 프로젝트를 전환. 코로나-19로 인한 어르신들의 가족, 사회와 단절의 문제점을 극복하고 그룹 활동을 통해 사회적 거리감을 좁히는 목적으로 기획된 프로젝트
- 영국예술위원회와 런던의 각종 사회공헌 단체들 등의 후원을 받아 예술가들이 참여하여 매달 다른 춤과 노래, 게임을 할 수 있는 레크리에이션 프로그램을 만들고, 진행을 돕는 자원봉사자들을 파견하기 위한 워크숍을 열어 요양원 행사 준비

〈그림 III-17〉 코로나 이후 배달형 <The After Part> 데코 세트와 요양원 행사 사진



출처 : Magic Me 온라인 홍보 자료(<https://magicme.co.uk/project/theafterparty/>)

⑥ <Generation Rebellion> (2020)

- 코로나19가 영국에서 확산 중인 2020년 7월에 시작된 프로젝트. 모든 세대가 기후 변화에 대한 문제들을 고민해보고, 각 세대에서 응급 대책들을 제안해보는 프로젝트(An Intergenerational Climate Emergency Project)
- Generation Rebellion은 동영상으로 만들어져 온라인에서 일반인들과 성과물 공유
- 매직미는 즐거운 여가 활동 지원에 그치지 않고, 현실에서 일어나는 각종 사회 문제들에 대해 어르신을 비롯한 다양한 세대가 참여하여 세대별 생각을 경청하고 의견을 수렴하여 사회문제 해결에 모두 적극적으로 동참하도록 유도

27) <https://magicme.co.uk/project/theafterparty/>

28) <Cocktails in Care Homes>는 한해 영국 런던 전역에 위치한 18개 어르신 요양원들이 참여하고, 500여 명의 거주 어르신들과 400여 명의 자원봉사자들, 스태프, 가족들이 참여하는 Magic-Me의 대표적 문화행사 중 하나(2020년 1월 기준). 칵테일 파티는 파티 데코레이션, 음악, 춤, 게임, 마술 등 다양한 활동으로 구성.

〈표 III-7〉 희망제작소, ‘세대공감시리즈(Generations Together)’²⁹⁾

	항목	내용
구분	기관·단체	희망제작소
	유형	민간 독립단체 및 연구기관
세부	시 기	2006년 설립(2005년 활동 시작)
	지 역	서울 (지역, 글로벌 네트워크도 구축)
	분 야	비영리단체 설립 교육, 출판, 세미나/포럼, 시민 모임 등 제공
	특 징	희망제작소는 시민들과 함께 공익 목적으로 활동하는 민간단체. 현 사회의 문제들을 다룬 연구, 프로젝트, 캠페인, 시민교육 등 다양한 실험과 시민공유 활동을 지속
	기 타	<ul style="list-style-type: none"> • 2006년부터 고령화시대의 사회적 과제를 해결해 나갈 주체로 베이비붐 세대에 주목. 이들을 대상으로 생애 설계 교육 프로그램 및 다양한 시니어 관련 프로젝트들 운영 • 2015년 ‘새로운 생애주기 관점으로 파악한 베이비부머들의 욕구 및 지원 방안’ 연구를 통해 사무직 중장년층 대상으로 다양한 활동들 기획 • 시니어와 청년이 함께 참여하는 ‘세대공감(Generations Together)’ 프로젝트 운영. 시니어와 청년들의 더 나은 사회를 위한 아이디어를 발굴·실행 해보는 페스티벌 등 세대 공감 활동 지원
	시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 민간 연구기관으로서 청년, 중장년, 노년 등 세대별 다양한 사회적 이슈들을 발굴하고 강연과 교육을 통해 이들의 활동 지원 • 시민들의 자발적 참여를 유도하고, 사회에 기여할 수 있는 선순환 프로젝트를 진행

⑦ 희망제작소의 다양한 시민 참여형 활동들

- 민간 조직인 희망제작소는 균등한 지역 발전과 시민들의 아이디어 실현, 사회 혁신을 위해 활동. 독립연구소로서 연구, 프로젝트, 캠페인, 시민교육 등 다양한 실험과 시민들의 공유 활동을 지속해오고 있음
- 연구 활동으로는 「희망이슈(Hope Issue)」라는 월간 웹진을 60편 발행(2020년 12월 기준)하여 실업, 지역 불균형, 청소년과 노인 문제, 일자리, 다문화 등을 주제로 보고서들을 보급. 2015년 ‘새로운 생애주기’를 연구보고서로 제안하기도 함³⁰⁾
- 중장년, 직장인들, 퇴직자, 실업 청년들, 대학생, 청소년 등 다양한 연령과 사회 활동

29) 희망제작소 온라인 사이트 <https://www.makehope.org/>

30) 희망제작소의 온라인 보고서(2015) https://issuu.com/makehope/docs/hopereport_201502

배경이 있는 시민들이 공공분야에서 능력을 발휘하여 민주적이고 사회경제의 생태계가 풍성해질 수 있도록 교육과 모임 활동들을 지원

⑧ 행복설계아카데미와 시니어 NPO 학교

- ‘행복설계아카데미’는 2006년 11월 해피 시니어(Happy Senior) 프로젝트로 시작. 전문직 40~60대 퇴직자들이 그들의 경험과 전문성을 사회에 나눌 수 있도록 마련한 일종의 베이비부머들을 위한 시니어 예비학교. 2007년부터 2014년까지 8년간 총 42개 과정, 1,200여 명이 수료한 지속형 교육 사업
- ‘시니어 NPO(Non-Profit Organization) 학교’는 국내 최초의 시니어의 사회공헌을 위한 입문 프로그램으로, 사회 전 분야 전문직 은퇴자들에게 사회공헌과 인생 전환의 기회 제공. 1회 기수에 약 40여 명의 퇴직자들이 참여하여 1개월 동안 비영리단체의 정의, 전문성 활용법 등 교육을 이수받은 후 전문가 상담과 사회 NPO 현장에 배치하여 NPO 활동에 참여할 수 있도록 지원³¹⁾

⑨ 청년들을 위한 세대공감 해외 탐방 지원

- 2010년 희망제작소와 대학(연세대) 협력 프로그램의 일환으로 ‘대학생 현장 탐방 프로젝트 uGET’를 진행. 영국의 Magic-Me를 방문하여 세대통합의 목표와 주요 프로그램들의 특성을 배움. 대학생들에게 약 1달간 런던에서 각종 단체들이 수행하는 세대, 문화, 인종, 종교적인 차이에서 오는 갈등을 해소하기 위한 세대통합 활동들을 관찰하는 기회를 제공

⑩ 세대공감(Generations Together) 활동들

- 세대공감(Generations Together)은 희망제작소가 한국 사회의 인구학적, 사회학적 변화를 주시하며 2006년부터 진행된 시니어 사업들의 선행 경험을 바탕으로 2013년부터 시작된 세대통합 프로그램. 2013년³²⁾ 이후 제2회(2014), 제3회(2016), 제4회(2017) 총 4회 진행
- 세대공감 사업은 세대 간 대등한 관계를 만들고 지역 이슈들을 중심으로 활동하는 목표를 설정. 세대통합 사업은 세대 간 만남을 통해 타 세대에 대한 선입견과 고정관념 해소에 긍정적 효과를 보인 프로그램의 모델로 평가됨³³⁾

31) 경향신문(2007. 8. 23), ‘행복설계 아카데미’ 출범 “퇴직자 능력 썩히지 마세요”

32) 2013년 제1회 시니어드림페스티벌 관련 영상 <https://vimeo.com/92297882>

- 세대공감 사업은 사회공헌 아이디어 공모전인 ‘시니어드림페스티벌’과 지역 중심으로 청소년들 소통하며 주변 공간을 탐색하는 ‘동네한바퀴’, ‘사과(사랑에 빠진 과학) 캠프’ 등으로 구성

○ 〈동네한바퀴〉 : 커뮤니티 매핑(Community Mapping) 프로젝트

- 같은 지역에 사는 시니어와 중학생들이 팀을 이루어 지역 자원을 탐색하고 마을 지도 만들어보기. 스마트폰을 통한 지도 데이터 기록과 결과물 공유 활동도 추진

○ 〈동네 한 바퀴 in 성남〉

- 성남시 거주 40~60대 중장년·시니어들과 주니어(성남 거주 17~19세) 세대가 만나 활동한 주민 참여형 지도 만들기 프로젝트
- 2일간 커뮤니티 매핑을 통해 지역 탐색과 커뮤니티 구성원의 다양성을 발견하는 데에 목적이 있음
- 2주간 토요일에 프로그램 진행
 - ▶ 1번째 날: 오리엔테이션 및 세대통합 강의 - 미션 전달 - 팀 구성 및 주제(재래시장/교통/공간) 선정을 위한 워크숍 - 강의
 - ▶ 2번째 날: 세대 간 라포(rapport) 형성을 위한 몸 풀기 - 커뮤니티 매핑을 위한 강좌 및 현장 실습- 현장 실습 내용 정리 및 발표

〈그림 III-18〉 2013년 희망제작소의 〈동네 한 바퀴 in 성남〉 활동 자료³⁴⁾



출처 : 희망제작소 홍보 자료(<https://vimeo.com/92110500>)

○ 〈사과(사랑에 빠진 과학) 캠프〉

- 과학 분야 퇴직자 시니어와 고등학생이 함께 지역사회의 이슈를 탐색하고 대안을 모색
- 토요일, 일요일의 프로그램 과정
 - ▶ 1번째 날: 오리엔테이션 및 레크리에이션 - 실험 - 식사 - 주제(적정기술 등) 강

33) 희망제작소, 「희망이슈」 제13호(2016. 8), ‘다(多)세대 사회의 세대통합 : 세대공감은 어떻게 이루어지는가’

34) 2013년 〈동네 한 바퀴 in 성남〉의 홍보 영상 <https://vimeo.com/92110500>

- 의 - 팀 구성, 팀원 역할 선정 - 전문가 강의 - 팀별 이슈 찾기, 아이디어 발표
- ▶ 2번째 날: 아이스 브레이킹 - 세대통합을 위한 강의 - 식사 - 팀별 주제 심화를 위한 실험 및 토론 - 정리 및 발표 - 좋은 아이디어 시상

<그림 III-19> 2014년 8월 23-24일 사과캠프 활동 사진(대전 유성구 종합문화공간) 35)



출처: 희망제작소 홍보 자료(<https://www.makehope.org>)

- <시니어 드림페스티벌>: 희망제작소의 세대공감 시리즈 중 대표적인 프로젝트.
- 사회공헌 아이디어 공모전으로 출발된 프로젝트로서, 시니어들과 청년들이 함께 약 10주간(100일) 오리엔테이션과 교육, 워크숍, 경선 과정 수행
 - 시니어(40세 이상)와 청년(20-30대) 세대의 이해관계를 넘어 ‘장애인을 위한 동네 텃밭 가꾸기’, ‘마을 소개 홈페이지 만들기’ 등 공공의 목적 달성을 위해 협력. 어르신 세대의 전문성과 경험, 청소년들의 네트워크와 실행력이라는 강점을 활용하여 아이디어로 그치지 않고 실현 가능하도록 비즈니스 모델을 구축

<그림 III-20> 희망제작소의 시니어드림페스티벌 운영 프로세스와 2017년 수상작들

Step. 1 Propose_제안	시니어의 사회공헌 아이디어 제안
▼	
Step. 2 Cooperate_팀 결성	시니어 제안자와 청년 Doer의 팀 결성
▼	
Step. 3 Action_실행	10주간 아이디어 사업화 실행
▼	
Step. 4 Festival_축제	최종 결선

35) 2014년 <사과 캠프>의 홍보용 후기 <https://www.makehope.org>

- 한눈에 들어오는 전달력과 완성도를 선보인 프로젝트에 드리는 '한눈에 딱'상
 - 신조어와 구어 사전을 애플리케이션으로 구현한 <워해? 말해!> 팀
- 시니어와 청년이 긍정적인 시너지를 일으킨 프로젝트에 드리는 '세대 오작교'상
 - 시니어와 청년의 책 모임을 진행한 <북적북적 책수다>팀
- 자연산 활어회처럼 신선하고 참신한 아이디어에 드리는 '통영 활어회'상
 - 비록 팀에 청년이 없지만, 청년창업자를 찾아가는 것으로 발상의 전환을 이뤄 사회공헌 형태로 청년과 사회를 연결한 <청년탐사대>팀
- 널리널리 확장되어 바람을 일으킬 팀에 드리는 '바람개비'상
 - 구두장인 박광한 시니어의 구두기술로 청소년 진로교육 프로그램을 만들고 배포 가능한 동영상을 제작한 <세장깨>팀
- 10대-30대 심사위원의 마음을 사로잡은 프로젝트에 드리는 '청년의 마음'상
 - 마음을 전하는 캘리그래피와 손편지, 세대공감을 위한 팟캐스트 등 아날로그 감성을 담은 <귀여미>팀
- 40-70대 심사위원의 마음을 사로잡은 프로젝트에 드리는 '시니어의 마음'상
 - 은근히 어려운 가족 간의 소통을 위해 보드게임을 개발한 <4men123>팀

- 2013년~2017년 4회(총 312일) 동안 시니어드림페스티벌의 본선에 105명이 참가. 272개의 아이디어 지원과 24개 프로젝트가 추진, 상금 7천만 원이 수여
- 시니어드림페스티벌은 3-5개월 동안 시니어와 청년들에게 정기적 '만남의 시간'을 제공함으로써 타 세대에 대한 공감도를 높이고, 인식의 변화를 일으키며, 지역사회 공동체 형성, 올바른 시민의식 향상에 도움을 주는 것으로 평가됨

〈그림 III-21〉 2017년 제4회 시니어드림페스티벌 결과 공유회 사진들



출처 : 바라봄(상), 한겨레: 온(하)³⁶⁾

4) 지역 사회 협력

〈표 III-8〉 캐나다 “The Meadows School Project(MSP)”

	항목	내용
구분	기관·단체	Coldstream Meadows Retirement Community, Kidston Elementary School
	유형	지역 실버타운 중심의 학교 협력 프로젝트
세부	시 기	2001년 시작
	지 역	캐나다 중부 44,000명 인구의 작은 커뮤니티, 콜드스트림(Coldstream)
	분 야	운동, 레크리에이션, 티타임, 공예 및 노래 등 여가·문화 활동
	특 징	<ul style="list-style-type: none"> • MSP는 세대통합 프로그램 중 몰입형 세대통합 교육 프로그램으로 평가 • 노인시설에 학생들(만 10-14세)을 위한 간이교실 및 방문 수업을 개설, 시니어-어린이들의 지속적 만남과 합동 활동을 유도
	시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 시니어들과 어린이들이 물리적 시간을 공유하도록 지역이 협력한 사례 • 실버타운과 근거리에 위치한 학교가 주별 1시간 미만의 활동을 지속적으로 협력 운영 • 노년 세대의 어린이들 돌봄 활동을 통해 사회공헌과 사회구성원으로서의 자존감 회복에 긍정적 효과를 보임 (노인세대와 학생들이 프로그램에 95% 이상 적극적으로 참여) • 참여한 어린이들은 노년기의 신체 변화와 어르신들과의 의사 소통 방법을 경험을 통해 습득 • 참여 어르신들은 아이들을 돌보며 삶의 지식을 어린이들과 공유. 사회 봉사 참여 기회 제공

① “The Meadows School Project(MSP)”

- 캐나다의 세대통합 정책 사업³⁶⁾중 하나로 진행된 사업
- 콜드스트림이라는 캐나다의 작은 마을 시니어센터와 지역 초등학교(Kidston Elementary School)가 가을학기 5주, 봄학기 3주간 동안 요양기관 혹은 학교 안의 같은 공간에서 상호 교류하는 기회를 제공
- 시니어 세대의 장점인 생활의 지혜들을 어린 세대에게 자연스럽게 전수. 아이들과의 만남을 통해 건강한 신체·정신 활동의 계기를 제공. 가족 구성원이 단순해지는 현대

36) 바라봄 <http://baravom.co.kr/xe/blog/25887>

한겨레:온 <http://www.hanion.co.kr/news/articleView.html?idxno=5795>

37) 캐나다의 세대통합 정책 (i2i, Intergenerational Society)의 “The Meadows School Project(MSP)” 자료
<https://intergenerational.ca/i2i/meadows--schoolschoo--project/project/>

사회의 문제점 해결안을 제시한 모델로 평가.

- 시니어센터의 코디네이터들을 통해 주 1회 어르신들의 학교 방문 수업 운영. 어르신들의 고립감 해소와 사회성 회복에 긍정적 효과

〈그림 III-22〉 캐나다 세대통합 정책 홍보 홈페이지(i2i) 로고와 "The Meadows School Project(MSP)"활동 사진들



출처 : <https://intergenerational.ca/i2i/meadowsschool-project/>

② 유사 사례: 미국 캔자스주 토피카의 실버타운과 지역 학교 협력 사례

- 2019년 미국 캔자스주 토피카에서 공립초등학교(QUINCY ELEMENTARY SCHOOL)의 STEAM 여름 캠프 중 하나로 지역 실버타운 내에서 세대통합 프로그램 진행
- 50대 이상의 은퇴자들을 위한 토피카의 브르스터(Brewster) 실버타운에는 세대통합 기획자(intergenerational activities coordinator)가 근무. 지역사회의 시니어 협력사업 구축에 적극적으로 개입
- 2019년부터는 매달 1회 근처 초등학교에서 오후 특별활동(미술, 음악 등)에 시니어들이 재능을 기부하고 참여하도록 협력체계 마련

〈그림 III-23〉 미국 캔자스주 토피카의 실버타운에서 진행된 지역 공립초등학교(QUINCY ELEMENTARY SCHOOL)의 STEAM 여름캠프 사진(우), 실버타운 소속 시니어의 어린이 미술 프로그램 교사 활동 사진(좌)



출처 : <https://www.chhsm.org/news/young-and-old-alike-find-joy-in-intergenerational-art-program-with-ucc-related-brewster-place/>

〈표 III-9〉 〈평택시 인성교육 프로젝트 희망 2080〉: 지방 정부, 복지기관, 주민자치기구, 청소년 시설, 교육기관들의 세대통합 협력 사례

	항목	내용
구분	기관·단체	평택시 인성교육 프로젝트 희망 2080 ³⁸⁾
	유형	지방정부, 지역의 복지기관, 초·중고 교육기관, 주민자치기구 참여
특징	시 기	2017년 출범
	지 역	평택시
	분 야	세대통합 문화예술 동아리, 언어 캠페인, 연극공연, 홍보 활동
	특징	<p>평택시 65세 이상 노인과 청소년의 세대 간 통합 동아리 ‘1·3 날개 2080’ 활동의 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1·3 세대통합 동아리 회원 특강 및 워크숍 • 1·3 세대 바른 언어 사용 캠페인(평택시 거리, 등산로, 관공서에서 진행) • 인성프로그램으로 세대통합 연극공연 진행 및 발표 • 평택시 관내 24개 중학교, 21개 고등학교, 국회 전국 청소년 단체 참여 • 1·3 세대통합 인성 관련 사진 및 UCC 공모전 추진
	시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 구성원들의 특성을 살린, 한지붕 다세대(多世代) 참여 프로젝트 • 평택시에 거주하는 노인들(노인복지기관 양로원 소속)과 청소년 간 1·3 세대통합 인성교육 프로젝트

38) 서울일보 기사 <http://www.seoulilbo.com/news/userArticlePhoto.html>

〈그림 III-24〉 <평택시 인성교육 프로젝트 희망 2080>(상),
 통영시에서 2020년 8월 진행된 <할머니와 콩나물> 사진(하)



출처 : 서울일보(상), 한려투데이(하)

③ 유사 사례: <할머니와 콩나물: 통영시 지역 자원봉사 세대통합 프로그램>³⁹⁾

- 2020년 여름에 진행된 경상남도자원봉사센터 우수프로그램 공모사업 중 하나.
- 통영시 지역 자원봉사 중 세대통합 관련 프로그램. 통영시 자원봉사센터를 통해 청소년들이 산양읍 2개 마을(중화, 연명)을 방문하여 봉사 활동
- 활동 내용: 밴드제조, 사탕낚시 등 오락시간과 옹기 콩나물 재배 교육으로 구성
- 콩나물이라는 일상에서 쉽게 만나는 식재료를 매개로 청소년-어르신이 이야기를 풀 수 있는 활동으로 프로그램 구성. 청소년들이 콩나물의 재배방법을 사전에 교육받고, 어르신들께 옹기 콩나물을 재배방법 알려드리고 어르신들도 콩나물 재배 방법을 전수하여 서로 배우는 시간 마련
- 초중고 학생들의 봉사 활동과 연계하여 지역 노인복지관, 요양원, 데이케어센터들과 협력하는 사례들 증가. 생활소품 만들기, 요리 등 실생활과 관련된 내용으로 프로그램을 구성하여 어르신들이 쉽게 참여하도록 유도

39) 한려투데이 <https://www.hanryeotoday.com/news/articleView.html?idxno=51191>

5) 시민 단체·자율 모임 등

〈표 III-10〉 스코틀랜드 GWT(Generations Working Together)⁴⁰⁾

	항목	내용
구분	기관·단체	GWT(Generations Working Together)
	유형	민간 사회공헌단체 (후원을 통해 스코틀랜드 세대 정책에 협력 대응하는 민간단체)
특징	시 기	2007년 설립
	지 역	스코틀랜드 글래스고어(Glasgow)
	분 야	교육, 정보 제공, 자격증 운영, 사회 홍보 및 행사 활동
	특 징	모든 세대가 상생하고 동등한 일자리 기회를 제공할 수 있도록 세대 간 상호 공감대 형성을 위한 사회운동 전개
	활동 내용	전 세대가 함께 일하는 문화 확대를 위해 사회운동, 교육 전개 • 전 세대 일자리 활성화를 위한 온 오프라인 트레이닝 과정 마련 • 세대 일자리 강화를 위한 트레이닝 국제 자격증 교육 진행 • 세대통합 훈련 트레이너와 실습자(Intergenerational Training for Trainers and Practitioners) 양성 • 스코틀랜드의 여러 지역의 세대 일자리 제공 활동과 네트워크 구축 • 세대통합과 관련된 정책 컨퍼런스 세미나 마련 • 매해 우수 세대통합 활동가들을 위한 시상 제도 운영
	시사점	• 지역 세대 교류를 장려하고, 모든 구성원들이 함께 협력하는 공동체 구축을 목표 • 소외된 퇴직자, 노인 일자리 마련과 사회적 역할 강화를 위해 지속적으로 노력 • 세대통합과 관련된 교육 프로그램 개발, 연구, 학술 활동 장려. 정책에 반영되도록 정부와 협력

① GWT(Generations Working Together)의 주요 개념

- 스코틀랜드 GWT(Generations Working Together)는 전 세대가 동등한 일자리 기회를 제공받기 위해 세대 간 상호 공감과 상생을 위한 교육 활동들을 전개. GWT는 활동의 주축이 되는 3개의 주요 개념들을 마련
- ‘세대 간 실천 (Intergenerational Practice)’: 세대 간 이해와 존중을 증진하고, 응집력 있는 공동체를 건설하는 데 기여. 상호 유익한 활동으로 사람들을 한데 모으는 것을 목표. 세대 간 실천은 포괄적이며, 젊은이와 노년층이 서로 주변 사람들에게 제공해야

40) 스코틀랜드 GWT(Generations Working Together) 홈페이지 <https://generationsworkingtogether.org/>

하는 긍정적인 자원으로 인식. 하나의 사회 공동체의 중요성을 인정하되, 여러 세대로 구성되는 맥락에서 사회를 바라봄

- ‘세대 간 돌봄 (Intergenerational Care)’: 사회구성원의 돌봄 행위는 젊은이와 노인을 하나로 모으고 관계 맺는 기회를 제공
- ‘세대 간 학습 (Intergenerational Learning)’: 모든 연령대 시민들이 서로 배울 수 있는 방법 모색. 세대가 힘을 합쳐 기술과 가치, 지식을 얻는 평생학습의 중요성 강조. 단순한 노인세대의 지식 전수를 넘어 다양한 세대 간의 상호 학습 관계를 촉진하고, 고령화 사회에서 사회적 자본과 사회적 응집력 발전에 도움을 주도록 목표

② GWT(Generations Working Together) 회원의 활동

- 자격: 스코틀랜드 거주 모든 시민들(회원 가입 무료)
- 어르신들의 일자리 파견, 학생들의 학습 지원, 지역사회 봉사, 어린이 돌봄, 학교 및 지역사회 문화행사 참여 활동
- 청소년들 어르신들 돌봄 및 재능기부, 사회 재교육 참여

〈그림 III-25〉 GWT(Generations Working Together) 행사 포스터와 회원 활동 사진(2018)⁴¹⁾



41) 영국의 St. Monica Trust 온라인 신문

<https://www.stmonicastrust.org.uk/national-intergenerational-week/generations-working-together-case-study>

〈표 III-11〉 대학생 사회공헌, 2080 화해프로젝트 노잉(老人+knowing)⁴²⁾

	항목	내용
구분	기관·단체	서울대학교 학생사회공헌단
	유형	대학생 자율 사회공헌 프로젝트
특징	시 기	2017년 상반기(3-5월, 1학기)
	지 역	서울
	분 야	연극, 토론, 듣기 및 레크리에이션(사진, 노래, 춤, 나들이) 등
	특 징	노년층과 청년층의 세대 간 이해를 도모하기 위한 서울대학교 학생들의 '17년 사회공헌 프로젝트 중 하나
	프로그램 구성 (4개 팀)	가. 대학생 <봄:노을>팀, 액티브시니어협회 <카사드림연극단>의 합동 연극 공연 나. 대학생 <오목볼록>팀, 마포구노인복지센터 방문형 문화 나눔 다. 대학생 <노담노담>팀과 고려대학교 평생대학원 수강 어르신들의 토론 활동 라. <Seniors of Seoul>팀, 인생 선배 어르신들의 이야기 듣기
	시사점	• 학생 자율로 다양한 프로그램 기획·진행 • 대학 주변 외 타 지역 노인기관, 협회와 문화협력 노력 • 어르신들과도 대학생들의 정기적 만남을 통한 문화 교류

③ 대학생 <봄노을팀> + 시니어연극단 <카사드림 극단>의 연극 합동 공연

- 활동 목표: 노인 세대와 청년 세대가 함께 '하나의 예술매체를 통한 작품'을 만들어 가며 이해의 폭을 넓히기 위함
- 극 선정 <냄새풍기기: 염지영 작, 한국극작가협회 2012년 신인상 수상작> 선정 배경: 노인층을 비롯한 각종 사회문제(노인 빈곤, 고독사, 서민 등)에 대한 이야기를 다루는 사회극 장르. 학생+노년층의 균형 있는 역할 비중과 '종합'예술인 연극과 '후각'을 연상시키는 공감각적 연극으로 평가되는 작품으로 선정하게 됨
- 참여자 변화: 대학생과 노년층 아마추어 배우들이 '연극'의 예술 매체를 통해 1-2달 동안(3, 4월 연습, 5월 공연) 타 세대에 대한 선입견에서 벗어나고 상호 이해할 수 있는 긍정적 변화. 노인-청년의 역할, 영역 구분 없이 하나의 공동체 아래 '함께 살아가는 파트너'로 인식하는 계기 마련

42) 서울대학교 글로벌학생사회공헌단 <https://snusr.snu.ac.kr/about/greetings>

서울대학교 학생사회공헌단 블로그 <https://m.blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=igsr2990>

〈그림 III-26〉 ‘17년 서울대학교 학생사회공헌단 노잉(老人+knowing) 프로젝트 중 아마추어 시니어 연극단 합동 공연 <냄새풍기기> 사진들과 ‘19년 함께 한 공동 장터 사진(우측 상단)



출처 : 서울대학교 글로벌사회공헌단

④ 대학생 <오목볼록팀>⁴³⁾, 마포구노인복지센터 방문형 문화 교류

- 활동 목표: 문화 활동을 나누며 학생-어르신 간의 자연스러운 이해. 융화 도모
- 활동 방법: 오목볼록팀은 매주 토요일 마포 노인복지센터를 방문. 레크리에이션, 전자기기 활용법 강의, 요리 경연 대회, 나들이, 노래와 춤 등 다양한 실내외 문화예술 활동
- 활동 결과: 노잉(老人+knowing) 페스티벌 기간 팀 활동사진, 기록 영상들과 어르신들의 손편지 전시

〈그림 III-27〉 서울대학교 사회공헌단 대학생 <오목볼록팀>과 마포구노인복지센터 어르신들(좌) 노담노담 팀원들과 고려대학교 평생대학원 어르신들(우)



출처 : 서울대학교 글로벌사회공헌단

43) <오목볼록> 팀명: 젊은이들 안경(오목 렌즈)+ 어르신들 안경(볼록렌즈)을 합친 의미

⑤ 노담노담(老談老談)팀

- 활동 목표: 어르신-청년 생각의 차이를 이해하기 위한 논의의 장 마련
- 활동 내용: 고려대학교 평생대학원에서 수강 중이신 어르신 5분과 함께 4주에 걸쳐 다양한 주제로 토론, 의견 교류, 공감대 형성.
※ 주제: 직업선택, 이웃의 의미, 인간관계, 결혼과 가족, 젠더, 정치와 통일 등
- 활동 결과: 어르신들과의 대화 내용을 모아 엮은 세미나 소책자를 노잉(老人+knowing) 페스티벌 기간 부스에 전시

⑥ 시니어 오브 서울(Seniors of Seoul)팀, 우리들의 인생선배 그들의 이야기

- 활동 목표: 서울의 불특정 다수 어르신들을 찾아가 그분들의 이야기를 듣는 프로젝트. 서울시민의 평범한 이들의 특별한 이야기를 들어보겠다는 프로젝트인 ‘Humans of Seoul’ 프로젝트를 모티브로 시작
- 활동 내용: 서울에 사시는 어르신 대상 인터뷰
- 활동 결과: <Seniors of Seoul>팀이 기록한 인생 선배 이야기들 전시

▶ 서울대학교 학생사회공헌단의 최근 3년간 프로젝트 중 세대 이음 활동들

- 2019년 2학기(13기): 지역사회 어르신 정보화기술 교육(IT 기반 새로운 문화 및 기술 적응에 어려운 지역사회 노인 대상 무인화 기기, 스마트폰 등 전자기기 및 프로그램 사용법 교육)
- 2019년 1학기(12기): 공동 장터(We cycle) 개최 (어르신들과 함께 하는 상품을 생산하고, 물품 판매전 및 기부 활동 전개)

3. 소결

앞에서 살펴본 국내외 10가지 세대통합 문화예술교육 프로젝트(Intergenerational Arts Projects) 사례들의 특성을 살펴보면 몇 가지 공통점과 차이점을 발견할 수 있다.

〈표 III-12〉 국내외 세대통합 문화예술교육 프로젝트 사례들의 연령구성 방식과 주요 쟁점들

1) 학교 협력 활동	세대통합 사회 분야 문화예술 활동			
	2) 공공/민간 문화시설 협력	3) 공공/민간 문화예술단체	4) 지역사회 협력	5) 시민 단체/ 자율 모임 등
국내 사례				
1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
세계 〈메모로(Memoro) 프로젝트〉: 카자흐스탄 일본, 티베트	싱가포르 Grandparents' Day 국립박물관의 예술 활동들	영국 Magic me 〈Arts 프로젝트〉	캐나다 〈The Meadows School Project(MSP)〉	스코틀랜드 〈GWT (Generations Working Together)〉
▶ 청소년, 성년 + 노년 ▶ 교육, 사회 영역	▶ 가족 ▶ 가족, 여가 사회 영역	▶ 어린이, 청소년, 성년 + 노년 ▶ 여가, 사회 영역	▶ 청소년+노년 ▶ 교육, 복지, 사회 영역	▶ 청소년 + 노년 ▶ 교육, 노동, 경제, 사회 영역
해외 사례				
1-2	2-2	3-2	4-2	5-2
한국 〈메모로 (Memoro)〉 프로젝트〉	한국문화원연합회 〈어르신& 협력프로젝트〉	희망제작소 〈세대공감 시리즈 (Generations Together)〉	지방 정부, 복지기관, 주민자치기구, 청소년시설, 교육기관들의 세대통합 협력 활동들	대학생 학생사회공헌단 2080 화해 프로젝트 〈노잉 (老人+knowing)〉
▶ 청소년 + 노년 ▶ 교육, 사회 영역	▶ 어린이, 청소년 성년 + 노년 ▶ 여가, 사회 영역	▶ 청소년+ 중장년, 노년 ▶ 교육, 노동, 경제, 사회 영역	▶ 청소년 + 노년 ▶ 교육, 복지, 사회 영역	▶ 청년 + 노년 ▶ 여가, 노동, 사회 영역

우선 한국과 해외 사례 모두 세대통합의 참여자 구성 측면에서 65세 이상의 어르신들과 9세 이상의 청소년세대들이 중심이 된 프로젝트들을 자주 관찰할 수 있었다. 세대통합 문화예술교육 프로젝트에서 이 같은 구성이 빈번한 원인은 시니어 프로그램의 일부로써 세대통합 문화예술

‘노인 + 청소년’의 활동들이 포함된 경우들이 많기 때문이다. 10가지 사례 외에도 세대통합의 문화예술 활동들은 노년과 청소년들이 함께하는 연령구성이 가장 빈번하며, 8세 이하의 영유아, 어린이들과 중장년이 참여한 경우는 많지 않은 것으로 조사되었다.

세대통합 문화예술교육 활동에 참여한 대부분의 어르신들은 개별 신청보다 지역 노인복지시설들(노인 여가, 의료, 주거시설) 소속으로 참여가 이루어지고 있는 점도 눈여겨볼 점이다. 한국의 어르신들은 정기적으로 머무르는 노인시설에서 외부 기관들과의 기관-기관 협력 사업을 통해 세대통합 문화예술교육 활동에 참여하게 되는 경우가 많았다. 해외 사례의 경우도 노인요양 시설과 은퇴자들과 어르신들이 거주하는 실버타운의 세대통합 프로젝트 참여 빈도가 높았다.

한국의 경우 주거나 의료시설보다는 노인복지관, 경로당, 노인교실 등 ‘노인여가복지시설’과 협력해서 진행하는 사례들이 잦았으며, 해외와 마찬가지로 어르신들의 개별 신청보다는 소속 시설이 마련한 프로젝트로 활동에 참여하는 경우가 많았다.

문체부의 <2019 국민여가활동조사 보고서>에 따르면, 한국의 일반적인 60대 이상 어르신들은 평일 여가시간 중 문화예술 참여 활동이 다른 연령대에 비해 상대적으로 저조하며, 노인의 절반 이상이 혼자서 여가 활동을 하는 것으로 알려져 있다.⁴⁴⁾ 노인여가복지시설이 기획한 세대통합 문화예술교육 활동 중 개별 참여의 사례가 드문 것과도 관련 있을 것으로 여겨진다. 한국의 15-19세 청소년의 경우는 문화예술 참여 활동이 가장 활발한 연령대로서, 창의적 체험 활동 중 봉사과 동아리, 수행평가 활동의 일부로 세대통합 프로젝트에 참여하고 있는 경우가 많았다.

〈표 III-13〉 한국의 평일 여가시간 중 연령대별 ‘문화예술 참여 활동’ 비율

2019년 한국의 연령대별 평일 여가 활동 중 ‘문화예술 참여 활동’ 비율 ⁴⁵⁾							
연령대	15~19세	20대	30대	40대	50대	60대	70세 이상
문화 예술 참여 (%)	46.1	35.7	25.9	23.2	22.0	21.0	18.7

출처 : 문체부 <2019 국민여가활동조사 보고서>

세대통합 문화예술교육 프로젝트들은 노인세대에게 단순히 100세 시대 건강한 여가 보내기 목적으로 젊은 세대와 함께하는 활동의 참여를 독려하지 않는다. 이보다는 세대 간 소통의 기회

44) 김세진·강은나는 60대 이상 노인들의 절반 이상이 혼자서 여가 활동을 하며, 여가 활동 내용은 다양하지 못하고, 여가 활동을 통해 사회적 교류나 개인적 보람이나 성취감을 얻기에는 제한적이라고 설명한다.

김세진·강은나, ‘도시지역 거주 노인의 여가시설 이용 유형과 특성에 관한 연구: 여가시설 이용 노인을 중심으로’, 『보건사회연구』 37③(2017), p.113

45) 문화체육관광부, <2019 국민여가활동조사 보고서>(2019. 12), p.38

제공, 지역 결속력과 대인 교류 강화, 세대갈등 완화와 고령사회에서 노인차별주의(Ageism)의 극복, 노인세대 인식 개선 등 분명한 목표를 두고 기획되는 경우가 대부분이다.

해외에서 지속적으로 진행되고 있는 세대통합 프로그램들 중 노인-어린이, 청소년 사업들은 건강한 지역사회 만들기의 노력으로 시작된 것을 볼 수 있다. 이러한 사례들은 타 세대 간 ‘오랜 만남’을 기본으로 하고 있으며, 영국 Magic Me의 아트 프로젝트처럼 사회공헌을 위한 일반인들의 봉사 활동이 주축을 이루는 경우가 대부분이다. 장기적인 민간 중심의 세대통합 프로젝트들은 지역 자원봉사자들이 운영진들이 조직적으로 활동하도록 후원금과 봉사자 모집체계를 마련하고, 참여자들의 특성을 고려한 다양한 프로그램을 개발하는 데에 많은 노력을 기울인다.

한국의 경우 오랜 기간 지속된 민간 중심의 세대통합 문화예술교육 프로그램은 찾아보기 어렵다. 대신 한국문화원연합회의 「어르신& 협력프로젝트」처럼 기관 중심의 노인세대 지원인 사례들을 더 찾아보기 쉽다. 관 지원의 세대통합 문화예술교육 프로젝트들은 비교적 안정적인 운영지원금을 보장받을 수 있지만, 대부분 1-3년 동안의 단기형 사업들인 경우가 많았다. 한국에서 세대통합 문화예술교육 프로그램을 기획할 때 초·중·등 교육기관, 노인복지시설, 지역주민들의 만남과 활동을 제공하는 사례가 빈번하지만 대부분 프로그램 지원 종료 이후 자율적으로 만남과 교류, 예술 창작 활동을 지속하는 데 어려움이 있는 것을 관찰할 수 있다. 국내 희망제작소의 세대공감(Generations Together) 활동은 40대 후반의 은퇴를 앞둔 중장년까지 아우르는 프로그램으로 자발적인 참여, 민간 기획력이 돋보이는 사례로 꼽을 수 있다.

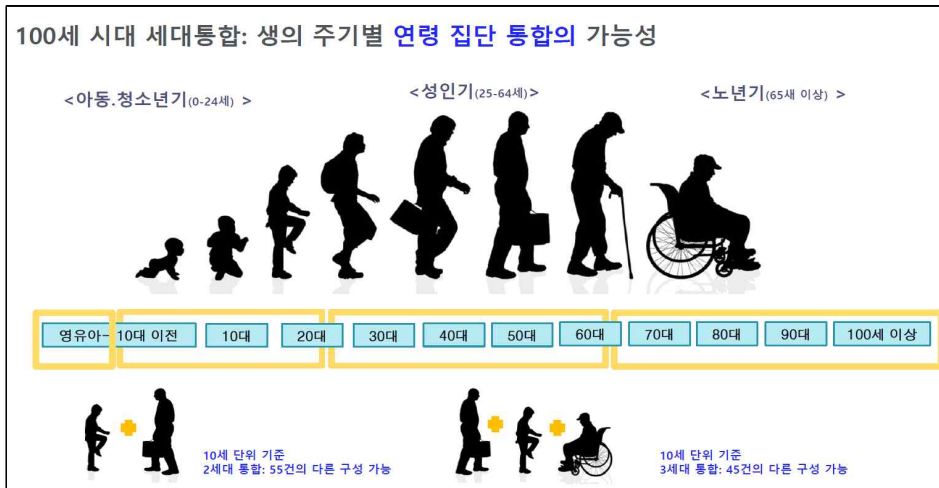
국내외 세대통합 문화예술교육 활동 사례들의 주요 쟁점들은 순수 문화예술 창작에 초점을 맞추기보다, 특별한 목적의식을 갖고 활동하는 경우들이 많았다. 프로젝트들은 세대 간 갈등을 최소화하거나, 세대 간 소통과 이해를 증진하고, 건강한 가정과 지역사회를 만들기 위한 목적으로 기획된 경우들이 대부분이다.

메모로는 어르신들의 과거 기억을 통해 역사를 공유하여 세대 간 이해의 폭을 넓히는 문화운동으로 전 세계에 확산된 사례이다. 싱가포르의 조부모님의 날 활동은 건강한 가정을 통해 튼튼한 사회를 만들려는 세대이음 활동에 문화예술의 초점을 맞춘다. 영국의 Magic Me는 세대 화합과 지역의 특성을 살린 대표적 다세대(多世代) 문화예술 프로젝트 사례로 꼽힌다. 이 외에도 스코틀랜드의 GWT(Generations Working Together)는 세대 간 상생과 동등한 일자리 마련, 노년기 노동과 경제활동을 장려하기 위한 사회운동으로써 세대통합 의식을 확산하기 위한 교육을 주요 활동으로 펼치고 있다.

초고령사회인 100세 시대의 세대통합 문화예술교육 프로젝트의 방향은 앞서 설명한 ‘노인 + 청소년’ 참여자 구성보다 좀 더 다양성을 모색할 필요성이 있다. 일본 후지사와(Fujisawa) 지역의 아오이 케어 센터(Aoi)에서 0-8세 아이들과 노년층을 연결하여 지역의 유아 공동 돌봄과 고령사회 노인의 고립된 생활을 해결하는 사례는 좋은 모델이 될 수 있다. 이 프로젝트는 유럽의 공동육아 운동인 TOY 'Together Old & Young' 프로그램을 일본의 사회적 상황을 고려하여

도입한 사례이다. 마을 아이들의 육아 문제를 주민들과 함께 나누며, 고령 어르신들의 사회참여와 봉사기회를 제공함으로써 지역 구성원으로서 소속감과 타 세대와 유대감을 갖게 하는 일본의 아오이 센터 사례는 고령사회에 진입하는 한국에 시사하는 바가 크다.

〈그림 III-28〉 100세 시대 세대통합 문화예술교육 활동의 참여 구성자 다양성 전망



미래 초고령 사회를 가정해 문화예술 활동의 참여 다양성을 생각해 보면, 10세 단위로 2세대 구성의 경우의 수는 55건, 3세대 구성은 45건이 될 수 있다. 연령 분절적 구성이 아니더라도, 다문화 시대 다양한 인종적, 문화적 배경을 조합해보면 세대통합 문화예술교육 활동에 더 많은 참여자 구성의 방법을 찾아볼 수 있을 것이다.

한국의 세대통합 문화예술교육 활동에서 주목해야 할 점은 뿌리 깊은 사회의 유교관에 의해 세대 간 ‘존비어 체계’⁴⁶⁾와 연령 상하관계를 받아들이고 활동할 것인가 하는 문제에 직면할 수 있다는 점이다. 기업이나 일부 모임에서 시작된 존비어 체계와 호칭의 평등 실험은 문화예술 분야에서는 오히려 자연스럽게 시도될 수 있으리라 예상된다.

이 외에도 아동·청소년들에게 미래의 직업을 탐색하고, 어른 세대의 지식과 전문성을 나눌 수 있는 희망제작소의 과학기술과 문화예술의 만남도 새로운 세대 간 활동의 장을 연 사례로 평가된다. 앞으로의 세대통합 문화예술교육은 전 세대의 일자리 제공, 은퇴 세대의 사회 재진입 마련과 성숙된 지식과 경험 전달의 교육에 실질적인 도움을 줄 수 있는 콘텐츠 개발이 요구되기 때문이다.

46) 최봉영(2005). 『한국 사회의 차별과 억압』, 지식산업사. 최봉영은 한국 사회에 차별과 억압의 원인 중 하나로 존댓말과 반말의 상하 위계를 의미하는 ‘존비어 체계’에 근거를 두고 있다. 그는 제5장 ‘존비어 체계와 사회 갈등’에서 세대갈등은 언어에 의해 연령별 상하 차등을 두는 현상에 있다고 설명한다. 그는 존댓말, 반말이 없는 평등한 언어의 실험은 어르신들에 대한 “무례와 불경”을 넘어 동등한 인격으로 만나는 기회를 제공한다고 설명한다.

IV. 세대통합 문화예술교육 기획을 위한 역량 도출

1. 역량 도출 방법
2. 조사 목적
3. 조사 절차
4. 분석결과
5. 전문가 인터뷰 조사의 시사점

IV. 세대통합 문화예술교육 기획을 위한 역량 도출

1. 역량 도출 방법

본 과업에서는 문화예술교육 기획 역량을 도출하기 위해 전문가 심층 인터뷰(In-depth interview)를 사용하였는데, 이는 면접자가 질문에 대한 전체적인 틀은 가지고 있지만 구체적인 질문 내용이나 순서는 사전에 정한 바가 없는 면접자와 응답자 간의 상호작용적인 대화다.

심층 인터뷰는 패튼(Patton, 1990)의 분류를 토대로 다음과 같이 세 가지 유형으로 구분할 수 있다. 첫째, 비공식 대화 인터뷰다. 면접자와 응답자 간에 사전에 계획하거나 예측할 필요 없이 자연스럽게 이루어지는 상호작용적인 대화다. 참여 관찰과 같은 현장 연구 시 사용되는 방법과 유사하다. 응답자는 면접인 줄 알아차리지 못할 수도 있다. 이는 면접자가 응답자의 생각하는 바를 심층적으로 이해하고자 할 때 자연스럽게 이루어지는 대화 그 자체다.

둘째, 인터뷰 지침(interview guide)을 활용하는 경우다. 면접의 대본이라 할 수 있는데, 심층 인터뷰가 일반적으로 비구조화된 인터뷰로 진행되기는 하지만 사전에 구성된 인터뷰 지침을 활용해 다소 구조화된 유형으로 사용되기도 한다. 인터뷰가 구조화될수록 여러 명의 진행자가 인터뷰를 수행할지라도 개개인의 편견이나 주관성을 차단할 가능성이 높아지며, 연구자가 수집된 자료를 조직하고 분석하는 일도 쉬워지는 장점이 있다. 즉 어느 정도 구조화되어 있으면서도 상대적으로 고도의 유연성을 발휘할 수 있는(Patton, 1990) 인터뷰 지침 활용이 이상적일 수 있다.

셋째, 표준화 개방형(standardized open-ended) 인터뷰다. 이 유형은 사전에 개방형 질문의 내용과 순서를 정확하게 구성한 인터뷰 스케줄(interview schedule)을 바탕으로 수행된다.

본 연구에서는 표준화 개방형(standardized open-ended) 인터뷰 기법을 활용하여 사전에 개방형 질문의 방식을 취하되 코로나로 인해 직접 인터뷰 스케줄을 활용하지 않고 온라인 이메일 조사로 실시하였다.

2. 조사 목적

예술강사나 기획자와 같은 현장 실무자를 대상으로 현장에서 요구하는 세대통합을 위한 역량이 무엇인지 살펴보고 이를 시범 연수 프로그램 개발에 반영하고자 실시하였다. 아르떼의 연수 프로그램이 현장 기획실무자들을 위한 것이니만큼 이들과의 소통이 무엇보다 중요하므로 현장 실무자의 경험 사례와 의견을 심층인터뷰를 통해 수렴하고, 이를 기반으로 심층적으로 접근하여 이들과의 긴밀한 스킨십을 통해 핵심역량을 도출하고 이를 프로그램에 반영하고자 하였다. 본 연구에서는 이와 같은 기획자 역량을 기반으로 세대통합을 위한 문화예술 프로그램 기획자 역

량을 개발하는 것을 목적으로 하였다.

3. 조사 절차

1) 조사 과정

2020년 10월 15일~10월 30일에 걸쳐 전문가들에게 우선으로 본 과업에 대해 설명 후 이메일을 발송하고 수집하는 방식으로 인터뷰를 실시하였다.

2) 현장전문가 및 학계 전문가 리스트

본 연구에 참여하는 전문가들의 선정은 사전에 한국문화예술교육진흥원 및 공동연구진과 협의를 통해 추천방식으로 선정되었다. 학계의 경우 세대통합 관련 연구실적이 있거나, 관련 교육 프로그램을 운영해 본 경험자를 우선으로 추천하였다. 현장 전문가의 경우, 문화예술기획 경험자, 기관 종사자, 운영자 중심으로 추천하여 선정하였다. 현장전문가 14명, 학계 6명으로 총 20명의 전문가들이 참여하였다.

〈표 IV-1〉 현장전문가 목록

이름	성별	연령	분야 (전공)	경력	주요 교육 대상	소속
김○연	여	30대	무용/연극/ 뮤지컬	교육 8년/ 공연 7년	초등, 장년, 노년, 일반인	독립 예술강사
오○연	여	30대	연극	8년	청소년	독립 기획자/ 예술강사
양○희	여	40대	한국무용	교육 15년	초중고	예술강사
고○경	여	40대	사진	교육 10년/ 창작 약 15년	초중고, 대학생, 노년	상명대학교 산학협력단/ 독립 강사
최○유	여	40대	음악	교육 10년	학교, 사회	예술강사
배○희	여	60대	응용미술 /아동미술	교육 24년/ 창작 15년	유아, 초중, 노년	노인대학 미술강사(종교단체) / 독립 창작가
황○현	여	60대 후반	미술회화	교육·창작 약 40년	유아, 초중고	송도홍익미술교습소/ 미술가
박○정	여	30대	연극/연기	교육 5년/ 창작 16년	유아, 초중고, 노년, 일반, 직장인 등	독립 강사/ 연극 배우/ 극단박선정 대표

이름	성별	연령	분야 (전공)	경력	주요 교육 대상	소속
장○아	여	30대	연극 뮤지컬	교육 3년, 창작 8년	초중고, 일반, 직장인	더원
이○규	남	50대	연극 (무대)	교육 3년/ 창작 20년	초중고, 일반, 직장인 등	극단 박선정
정○희	남	30대	문화기획 (대학원 전공)	문화기획 8년(교육 프로그램 포함)	초중고, 청년, 대학생 등	주식회사 타래유니버스/ 문화기획사 대표
김○주	여	40대	미술	교육/기획	청년, 노인	예술강사 클리나멘 대표
예○원	여	40대	미술	교육/창작	청소년	예술강사 독립기획자
정○룡	남	50대	문화기획	기관 운영	초등, 장년, 노년, 일반인	광주 북구 문화의집 관장

〈표 IV-2〉 학계 전문가 자문단 구성

이름	성별	분야(전공)	소속
현○연	여	사진	사진영상학과 교수
임○선	여	미술치료	응용미술학과 겸임교수
김○원	여	사회복지	사회복지학과 교수
임○진	여	사회복지	사회복지학과 교수
문○주	여	사회복지	사회복지학과 교수
정○미	여	사회복지	사회복지상담과 교수

3) 설문항목의 구성

〈표 IV-3〉 질문 항목의 구성

구분	주요 내용
Part A. 기획자 역량에 대한 인식	• 현재 아르떼의 아카데미 연수체계도에서 ‘기획자’ 역량에 대한 우선 순위
	• 기획자 연수역량에 필요한 것이 무엇인지 개별적인 사례
Part B.	• 세대갈등의 경험 유무

세대갈등과 문화예술교육	• 세대갈등의 유형
	• 세대갈등의 원인
Part C. 세대통합을 위한 문화예술 기획역량	• 세대갈등 해소를 위해 문화예술 기획에서 우선적으로 해결해야 할 사항
	• 세대통합 관련 문화예술 기획자에게 중요한 역량
	• 기획자 연수역량에 필요한 학습내용
	• 기획자에게 가장 필요한 역량(교육적 니즈)
	• 세대통합을 위한 기획자 연수 역량이 기존 연수역량과 차별화되어야 할 사항
	• 기획자 연수 프로그램 교육 지침에서 소개 혹은 강조하고 싶은 사례
	• 세대통합을 위한 문화예술교육 차원에서 필요한 노력

cf. 이 표는 현장과 학계 공통 질문에 해당함(현장 전문가들에게는 경력을 묻는 질문이 추가되었음)

4. 분석결과

1) 학계 전문가 분석 결과

① 기획자 역량에 대한 의견

1. 문화예술 기획자로서 가장 필요한 역량	
계획 능력	1. 문화예술 기획전략수립 2. 문화예술 작품선정 3. 문화예술 홍보관리 4. 문화예술 실행계획 수립 및 평가 5. 문화예술 예산계획
사업 및 소통 능력	1. 사업기획 역량 2. 협업능력 및 통합역량 3. 원활한 소통능력의 리더십과 올바른 판단능력 4. 체계적 기획능력과 진취력 5. 지역 이해 6. 지역 자원과의 네트워킹 강화
개인의 인성	1. 바른 인성 2. 창의성과 열린 마음 3. 유연성과 상상력 4. 성실한 책임감과 인내

2. 기획자 연수에 가장 필요한 내용			
예술 역량	관계·협력 역량 (네트워킹역량)	교육기획 역량 (교육 프로젝트 기획역량)	정체성 (확산자)
<ul style="list-style-type: none"> • 국내·외 예술트렌드에 대한 지식 	<ul style="list-style-type: none"> • 내·외부 이해관계자들과의 의사소통능력 • 유관기관과의 협력체계 구축능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 4차 산업혁명 기술기반 문화예술 콘텐츠 개발 • 문화사업 콘텐츠에 대한 지식교육과정 설계 능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 홍보 전략에 관한 지식 • 문화예술 홍보전략 • 홍보안 작성과 활용
<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술분야의 다양한 정보를 알고 일반인에게 전달 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회 내에서 문화예술교육과 관련한 사업을 하는 기관을 찾고 그러한 기관과 연계 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역에 적용할 수 있도록 문화예술교육 프로그램을 기획 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획 프로그램을 다양한 사람들이 관심을 갖고 참여할 수 있도록 홍보
<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 중 (기획하고자하는) 세부영역이 가지는 철학적 의미, 가치 등에 대한 기초적 이해 • (연령별, 연령 간/문화예술 세부영역별 기획에 적용할 수 있는)문화예술 분야 및 적용방법의 다양성 발견 및 발굴 역량 	<ul style="list-style-type: none"> • 피교육자의 적극적 참여를 이끌어 낼 수 있는 역량 • 지역사회 다양한 공적, 사적 자원을 동원하고 관리할 수 있는 역량 • 사업 참여 대상자간의 원활한 의사소통을 가 능케 하는 능력(일방향, 쌍방향) 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술사업 기획의 최종목적, 목표 달성방법 등을 교육에서 구체적으로 제시하는 능력 • 다양한 대안 중 적절한 대안을 결정할 수 있는 의사결정능력 • 발굴된 영역에 대한 다양한 교육방법, 커리큘럼 기획역량 • 교육콘텐츠 제작 및 기획 역량 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술에 대한 사회적 가치에 대한 이해 • 문화예술교육에 대한 가치 확산에 대한 의지와 구체적 방법 고안 능력 • (확산의 근거가 되는)문화예술 사업에 대한 단기, 중장기 평가 역량
<ul style="list-style-type: none"> • 창의적 예술 사례 발표(반고흐의 삶과 예술, 프리다칼로의 고통과 예술, 예술인의 우울증과 자살 등)와 연구 및 주도 학습으로 자기역량 발전도모 	<ul style="list-style-type: none"> • 세대 간 관계 및 소통 중심(예: 짝공소통, 카톡친구, sns소통하기, 사진모임, 등산 취미모임갓기 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술가들과 세계문화의 협력 사례분석(덴마크나 스웨덴 예술교육)을 통한 사전교육 및 전시와 홍보·기획 사례를 통한 창의성 도모 	<ul style="list-style-type: none"> • 통합 돌봄(커뮤니티케어)시스템 활용 및 구축을 위한 세대갈등과 세대 간 문제 사례 연구와 현장실습위주의 교육을 통해 알기
<ul style="list-style-type: none"> • 많은 지역주민, 다양한 연령에 걸쳐 예술에 대해서 쉽게 느끼게 할 수 있는 대중적 예술, 접근방식을 알아내는 능력이 중요 	<ul style="list-style-type: none"> • 실제 복지관, 다양한 시설에서는 많은 소외계층이 혹은 지역주민들이 예술프로그램(미술, 음악) 운영 • 예술분야 자원 list와 자원을 연결 지을 수 있는 플랫폼이나 네트워크 	<ul style="list-style-type: none"> • 소수에게 필요한 방법과 다수가 함께 참여할 수 있는 부분이 적절히 혼합하는 기획 	<ul style="list-style-type: none"> • 대중적 코드와 참여방법을 유도하는 아이디어 공유

	<p>워크 구축</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술인들이 해당 예술 활동을 협업할 수 있기 위해서는 사회복지 및 지역 내의 다양한 자원 및 정책에 대해 이해 		
<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 본질과 핵심을 잃지 않고 예술가로서의 정체성에서 시작하기: 단순 체험 중심이 아닌 예술이 가진 깊은 생각과 태도, 새로운 결과를 만드는 과정 포함 • 예술작품의 적극적 활용 필요 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육의 지속가능성과 사회적 실천을 생각할 때 지역에서 사람들을 발굴하고 협업하고 네트워킹의 구조를 만드는 방법에 대한 연수가 필요함 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 분야 교육 기획이 그동안 체험과 프로그램 중심으로 이루어졌는데, 이제 달라지는 교육방법과 기획 방법에 대해 교육해야 함 • 통합, 융합, 삶과의 연결, 총체적 접근, 예술에서 시작하기 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역분권화와 맞물려 실제 어떻게 시작해야 할지, 또 사회적 위치에 대한 부담되는 부분에 대한 해소방안도 필요함 • 예술가가 지역에서 어떤 역할을 해야 할지 함께 고민하는 연수가 필요

② 세대갈등과 문화예술교육에 대한 의견

3. 문화예술교육 프로그램 운영에 있어 나타나는 세대갈등의 유형
<ul style="list-style-type: none"> • 특정한 이미지를 특정한 세대와 연결시키는 경향인 세대고정관념 • 타문화에 대한 비관용적인 태도 • 세대별로 원하는 프로그램이 다르고 라이프 스타일이 다름 • 상호 무시 • 지나친 보호와 배려 • 문화적 차이(관습, 행동양식 차이): 자기방식의 강요 • 시대적 배경 및 교육의 차이 즉, 환경의 차이 • 호칭: 호칭자체가 연령을 구분짓고, 그룹화를 시켜 세대 간에 융합하는데 방해 • 서로에 대한 이해 부족과 프로그램 참여 목적의 합의 부족 • 참여자들이 서로 상대방에게 도움이 될 거라 생각하는 착각

4. 문화예술교육 현장에서 주로 나타나는 세대 갈등의 원인
<ul style="list-style-type: none"> • 타문화에 대한 비관용적인 태도는 문화예술교육을 통해 새로운 경험의 확장과 다른 세대에 대한 이해의 기회를 차단함. • 문화예술교육에서 원하는 부분이 다르고 할 수 있는 정도가 다름. 세대 간 함께 참여하는 프로그램의 경우 쉽게 할 수 있는 것과 그렇지 않은 것이 세대 간에 차이가 날 때 참여를 하지 않으려 할 수 있음. • 다른 세대에 대한 고정관념(노인세대는 이러하다, 젊은 세대는 이러하다는 편견 등)

- 문화예술 접근 방식의 차이(트렌드 인식의 차이/ 삶의 배경에 대한 이해가 불충분)
- 평소 세대 간 이해할 수 있는 기회가 없기 때문에(소통의 부재)
- 시대적 흐름에 따른 삶의 환경 차이
- 문화예술 기획 및 진행자의 경우도 세대별 특성에 대해서 잘 모르는 경우도 있으며, 세대가 통합되어 예술을 진행하는 것에 대해 필요성, 인식이 없는 경우
- 참여자들 간의 연령대별의 문화적 격차, 그룹화
- 현재 우리 사회는 갈등을 조장하고 물이해를 부추기는 상황이 큰 상태로, 서로에 대해 이해할 준비가 안 되어 있음. 그러한 상태에서 세대를 통합하면 표피적이고 피상적으로 좋았다고 할지 모르겠으나, 실제 지속성이 없는 경험이 될 가능성이 큼

③ 세대통합을 위한 문화예술 기획역량에 대한 의견

5. 세대갈등 해소를 위한 문화예술교육의 우선 과제	
<ul style="list-style-type: none"> • 서로 세대 간의 이해를 높일 수 있는 사전교육이 필요 ex) 젊은 세대는 노인세대가 가지고 있는 노년기의 공통 현상(신체적 노화현상), 의사소통의 방법 등을 이해하여 상대방을 존중하며 교류할 수 있는 능력을 함양하도록 함. ex) 노인 세대 또한 현재 젊은 세대의 공통적인 문화현상, 놀이문화, 언어습관(언어유희, B급 정서) 등을 이해할 수 있는 사전교육 • 수요자에 대한 정확한 사전 욕구파악이 가장 중요. 각 세대별로 원하는 프로그램과 기준에 가지고 있던 정보, 능력 등을 파악하여 이를 반영한 문화예술 기획이 필요 • 다른 세대에 대해 가지고 있는 고정관념/오해 불식 (다른 세대를 이해할 수 있는 문화예술 프로그램/교육, 활동 필요) • 소통의 해결(서로 다름을 인정하고 이해하도록 접근해야 할 것) • 세대 간에 만날 수 있는 경험의 확산이 필요합니다. • 실제 사회복지 및 예술 프로그램에서도 연령을 구분하는 프로그램. 기획단계에서 세대를 융합할 수 있는 다양한 방안에 대한 고려 • 소통과 이해, 유연성 구축의 방안 • 세대통합이라는 주제에 대한 니즈 개발 	

6. 세대통합 관련 문화예술 기획자에게 필요한 역량(과목)			
예술 역량	관계·협력 역량 (네트워킹역량)	교육기획 역량 (교육 프로젝트기획역량)	정체성 (확산자)
<ul style="list-style-type: none"> • (음악, 문화, 드라마, 연극, 춤, 미술, 기타 매체 등) 장르에서 직접 예술 활동을 할 	<ul style="list-style-type: none"> • 타인과의 효과적인 상호작용 • 팀워크/협력능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 교육과정 설계 능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육에 참여하는 사람이 교육자로 역할을 전환할 수 있도록 지원

수 있는 역량			
<ul style="list-style-type: none"> 문화예술기획의 이해 : 기본적으로 문화예술 기획에 대한 이론적인 지식을 함양하는 교육	<ul style="list-style-type: none"> 지역사회자원연계 : 지역사회 자원들을 찾고 연계할 수 있는 방안에 대한 교육	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램개발과 평가 : 기획과정 전반에 대한 교육, 나아가 직접 기획 실습도 해보도록 함	<ul style="list-style-type: none"> 홍보(마케팅)
<ul style="list-style-type: none"> 연령별, 연령 간, 예술분야에 걸친 세부 영역별 기획에 적용할 수 있는 다양한 장르(분야) 발견 및 발굴방법 	<ul style="list-style-type: none"> 지역사회 다양한 공적, 사적 자원 동원 방법 지역네트워크 발굴 및 활용 방안 세대갈등관리 및 해소 방법(팀워크 형성법) 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술을 활용한 세대통합 교육 기획 교육 콘텐츠 제작 방법 다양한 대안 중 적절한 대안을 결정할 수 있는 의사결정능력 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술에 대한 사회적 가치에 대한 이해 문화예술 사업에 대한 단기, 중장기 평가 방법 교육 세대통합 프로그램 홍보 방법
<ul style="list-style-type: none"> 창의인성교육 예술가 사례연구 예술치료 	<ul style="list-style-type: none"> 소통심리교육 대상관계학 한국사와 한국인의 심리이해 	<ul style="list-style-type: none"> 융합적 통합 교육 지역문화의 특색 및 보완 연구 교육기획연구 	<ul style="list-style-type: none"> 마인드 컨트롤 정신건강 인성교육
<ul style="list-style-type: none"> 세대가 함께 즐길 수 있는 다양한 예술영역과 방법에 대한 기획력 	<ul style="list-style-type: none"> 세대별 효과적 의사소통방법 지역 내 다양한 자원(복지, 의료, 기관 및 대학)에 대한 이해, 연결방법 예술가 외에도 다양한 체계와 함께 협력할 수 있는 방안들 	<ul style="list-style-type: none"> 세대가 함께 혹은 부분적으로 함께 할 수 있는 예술영역과 그 방식에 대한 기획력이 필요함. 세대별 신체, 정서, 인지적 특성에 대한 이해 세대가 쉽게 다가갈 수 있다는 점 활용: 거리, 비용, 참여의 형태 등에 있어서 어떻게 문턱을 낮추는 기획력 	응답 없음
<ul style="list-style-type: none"> 다양한 세대별 예술에 대한 이해와 욕구 이해 	<ul style="list-style-type: none"> 세대 간 의사소통의 차이 이해 지역 차원에서 가지는 세대통합 프로그램의 의미 	<ul style="list-style-type: none"> 삶과 연결된 교육기획 프로그램 운영이 아닌 프로젝트형 기획 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 네트워크 활용 방법

7. 세대갈등을 해소를 위한 문화예술 기획자들의 교육적 니즈
<ul style="list-style-type: none"> 세대별 특성을 알 수 있는 교육(문화예술 전반에 대한 이해는 있지만 각 세대별 특성을 파악하지 못하여 실패할 수 있음)

- 세대 간 소통 방법 교육
- 세대통합을 문화예술에 접목, 통합하는 방법/활용 예시 및 해외 사례 등에 대한 교육
- 세대통합 프로그램 기획 운영 시 경험하는 어려움 극복방법
- 교육시행 후 효과성 검증 방법에 대한 교육(단순 만족도 조사 이외)
- 갈등의 해결뿐만 아니라 갈등의 피해를 최소화하기 위한 갈등관리시스템 중심으로 갈등의 단계별 매뉴얼을 분류하여 다루며 예방적 차원에서 사전사후 갈등을 진단하면 좋겠음
- 갈등관리 방법으로 현안회의, 자문위원회, 갈등영향분석, 갈등조정협의체 구성, 공론조사, 자문회의 등 참여적 의사결정이 있으며 갈등에 따른 맞춤형 교육 방안이 필요
- 세대통합적 프로그램의 사례 및 관련 기획, 진행방법에 대한 교육
- 전체 세대 참여를 위한 이용료, 거리, 참여의 형태 등에 대한 교육
- 세대 갈등적 상황과 이에 대한 극복방법에 대한 워크샵 : 기존의 예술 분야에서의 세대갈등에 대해서 함께 모여 토론하고, 해결방법을 찾는 것
- 지역에서 세대통합 프로그램의 한계 극복 방법

8. 세대통합을 위한 문화예술기획 역량으로 기존 기획역량과 차별화되어야 할 부분

- 교육이 참여자가 단순한 학습참여자가 아니라 주체적인 역할을 할 수 있도록 전환의 과정까지 고려한 기획
- 문화예술교육을 참여함으로 사회참여의 기회가 확대되는 효과를 기대
- 4차 산업 기술과 문화예술을 융합한 문화예술교육 환경조성
- 기존 기획자 역량 대비 관계, 협력 역량이 강조될 필요가 있음
- 실질적인 현장에서의 적용과 한계점 보완. 학력과 이력위주가 아닌 오랜 경험자 채용이 중심이 되어야 할 것임
- 내가 기획하는 것의 문화예술 프로그램이 어떤 대상을 소외시킬 수 있는지 고민해야 함
- 세대통합은 이해와 소통, 유연성이 매우 중요함
- 프로젝트형 프로그램으로 참여자가 스스로 주체적으로 참여하고 이끌어 갈 수 있는 프로그램 기획이 필요

9. '세대통합을 위한 문화예술교육 프로그램'에 대한 커리큘럼 제안

- 문화예술 프로그램에 앞서 각 세대의 특성 학습(예로 청년-노인간 프로그램이라고 할 때 노인세대의 신체적, 정서적, 심리적 특성 학습/ 청년의 의사소통방식 등).
- 체험형 학습이나 영상 콘텐츠를 활용 학습
- 학교-지역사회 연계형 커리큘럼 개발 필요(커뮤니티 맵핑).
- 어린이집, 초,중,고, 대학과 연계를 통해 각 지역 및 학교 특성을 반영한 문화예술교육 커리큘럼 개발 필요
- 감정표현으로의 놀이
- 부정정서완화를 위한 예술활동 / 긍정정서 도모를 위한 문화교육
- 문화예술교육의 지향점과 세대통합의 의미 이해
- 다양한 참여자의 소통과 유연한 프로그램 기획과 운영 방법
- 참여자 주도형 프로그램 기획 방법과 교수방법

- 지역사회 연계 프로젝트형 프로그램 기획: 하나의 목표를 향해 참여자 주도적이면서 협력하여 해결해가는 교육 방법

10. 세대통합을 위해 문화예술교육 차원에서 필요한 노력들이 있다면?

- 문화예술을 통해 소통이 이루어질 수 있는 세대 간 접점의 공간과 시간을 마련해주는 것
- 1회성 문화예술 프로그램이 아닌 정기적인 프로그램을 통해 문화예술 세대통합 프로그램의 브랜드화 필요
- 전통문화적 차원으로의 충효사상 놀이교육 필수권장
- 세대 통합을 위한 과거 조손교육 활용의 필요성
- 예술은 굳이 말이 없어도, 글이 없어도 누구나 참여할 수 있다는 장점이 있음. 예술이라는 분야 자체가 연령 통합적 특성이 있으며, 연령차별적인 부분을 완화시켜주는 특성을 지니고 있음. 따라서 다양한 세대가 예술을 즐기는 기회가 확대되어야 함
- 문화예술 활동은 세대별 능력과 역량 차이가 적고 문제가 되지 않는 활동영역임. 따라서 세대 통합의 사회적 인식 개선과 함께 문화예술 활동을 통해 유대감을 만들고, 소통의 장을 확장하며, 단순히 하나의 문제가 아닌 지역의 함께 살아가는 것에 대한 문제로 확장시키는 프로그램 기획과 내용, 교수법, 운영관리 방법 등이 강구되길 바람

2) 현장 전문가 분석 결과

① 기획자 역량에 대한 의견

1. 문화예술 기획자로서 가장 필요한 역량	
문화예술교육 능력	1. 문화예술에 대한 이해와 정의 2. 교육자로서 사명감을 가지고 정보 공유 3. 미디어를 통한 효과적인 교육 방법을 알아보고 활용할 수 있는 역량 4. 세대별 문화유산 전달 능력 5. 본인의 예술적 능력과 정보를 시각화·문서화하는 역량
기획 능력	1. 비대면 시대에 미디어와 문화예술교육을 융합하여 프로그램을 기획할 수 있는 역량 2. 시대적 상황과 변화에 맞춘 트렌드세터로서의 역량 3. 기획자로서 편향적이지 않은 지식의 습득 4. 지역사회의 장점이거나 특징을 이용하여 문화예술교육 프로그램을 기획할 수 있는 역량
소통 능력	1. 시대의 흐름과 니즈를 파악하는 공감능력 2. 문화예술을 이용한 치유나 상담 프로그램을 통하여 교육대상과 소통하고 공감할 수 있는 역량 3. 지역사회의 예술가, 연구자, 기획자, 다양한 세대 구성원들과 연결되어 협력 네트워킹

개인의 인성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기획자로서 기본적으로 가져야 하는 윤리적인 태도 2. 프로젝트를 적극적으로 실행할 결단력 3. 자기 관점의 형성을 공유하고 주체적으로 고민하며 나아가고자 하는 진취적 태도 4. 정보의 공유와 전파에 대한 책임감 5. 자부심을 가지고 봉사하겠다는 마음가짐 6. 끊임없는 자기성찰과 연구와 시간을 투자하려는 태도
--------	--

2. 기획자 연수에 가장 필요한 내용			
예술 역량	관계·협력 역량 (네트워킹역량)	교육기획 역량 (교육 프로젝트기획역량)	정체성 (확산자)
<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 분야와 다른 분야를 연계하여 통합된 예술 방법을 찾을 수 있는 기회 과정(예, 과학, 기술 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크로 연결된 다양한 예술영역에 걸친 소통 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역과 교육 대상에 대한 이해와 문화예술교육이 현대 사회의 요구를 반영할 수 있도록 사회적 문제의식의 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획자로서만이 아닌 예술가로서의 정체성 존립을 위한 예술 활동 학습
<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술을 교육적으로 프로그램화 시킬 수 있는 능력 • 현장 예술 활동에 대한 교육 경험과 실습 프로그램에 대한 자신감 	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 분야의 사람들과 소통을 원하는 우월주의적인 예술성을 지양해야 함 • 비대면이 일상화 되고 있는 오늘날 온라인으로 문화예술 프로그램을 연구하고 기획하는 능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획은 대상과, 지역, 교육목적에 따라 달라짐. 연령이 같아도 지역에 따라 달라질 수 있고, 참여자들의 참여의도에 따라 달라지므로 현장에서 시뮬레이션 해보는 현장 중심의 기획역량 	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 무엇을 기획하고 그것을 누구와 함께 만들어가는 것인지 끊임없는 스스로의 질문이 필요. 상상속의 기획이 아닌 자신이 피교육자입장이 되어본 상태에서 기획이 이루어져야함
<ul style="list-style-type: none"> • 관찰력과 응용력 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 분야를 열린 마음으로 수용하여 자신의 분야에 접목시키는 능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 피교육자 입장에서 이해도가 높게 기획 	<ul style="list-style-type: none"> • 피교육자의 눈높이를 조절하며 전달
<ul style="list-style-type: none"> • 예술적 개입의 영역확대: 기획자들이 참여자들의 예술적 개입의 한계를 정하고 수행하는 능력 • 새로운 예술 콘텐츠개발과 영감을 원하였으나 예술현장을 이해하지 못하는 기획으로 인하여 연수의 만족도 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회에 미칠 수 있는 사회적 역량을 파악하고 공통의 네트워킹을 강화하는 능력 • 교육이 어떤 방식으로 협업을 해야 지역문화 예술과의 원활한 협업이 이루어지는지에 대한 안내 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 제작에 따른 위험부담, 예산 집행 등 바로 기획서에 적용할 수 있는 콘텐츠 	<p>응답 없음</p>

가 현저히 낮아짐			
• 예술수업과 문화예술교육의 차이 그리고 활동가로서 참여자를 만나는 다양한 방법과 사례	• 지역의 다양한 자원을 활용하는 문화예술교육(콘텐츠 중심이 아닌 방법론적 접근)	• 참여자 중심의 문화예술교육활동	• 교육적 철학과 예술적 접근을 통해 문화예술교육을 바라보는 시각의 성장
• 다양한 분야 예술을 융합하여 하나의 콘텐츠로 개발할 수 있는 역량	• 문화예술을 이용한 치유나 상담 프로그램을 통하여 교육대상과 소통하고 공감할 수 있는 역량	• 지역사회 특징을 이용한 문화예술교육 프로그램을 기획할 수 있는 역량 • 지역사회의 성공사례 공유 및 소통	• 예술가/교육자/기획자도 아닌 '문화예술교육기획자'라는 인식을 가지고 그 특성을 이해
• 이론과 실기가 치우침이 없는 교육	• 문화예술에 대한 접근이 부족한 사람들과 소외계층을 배려	• 다양한 타인의 기획물을 접근 체험하여 더욱 발전된 기획을 창조	• 어느 곳에서건 장소에 구애됨이 없는 창조성을 가진 기획
• 문화와 예술의 의미에 대한 충분한 이해와 지식	• 서로 다른 관점의 사람들 속에서 그들의 문화예술에 대한 공통 관심사를 끌어내 주어야 함	• 여러 분야 콘텐츠 경험을 통해 다양한 프로그램을 기획	• 예술에 대한 인식을 쉽게 접근할 수 있도록 해야 함
• 매체 특성의 이해 • 예술비평 • 인문학적 글쓰기 • 디자인 역량	• 문화자원분석 및 평가 • 소통을 위한 공간활동 기획	• 교육철학의 이해 • 문제의식의 설정과 해결방안 제안에 대한 사례 연구 및 비평	• 타 교육영역 및 다른 분야와 차별성 확보를 위한 논리 개발
• 다양한 영역에서 활동하는 예술가들과 워크숍	• 다양한 영역에서 활동하는 예술가 및 기획자들과 소규모 협력프로젝트	• 자신이 살고 있는 지역이나 특정 지역을 대상으로 문화예술교육 또는 행사 브랜딩 기획 교육	• 각 상황에 따라 달라지는 나의 역할과 나의 능력에 대한 스스로의 이해증가를 위한 교육
• '문화예술교육의 이해와 감상': 음악회, 전시회, 연극, 무용, 뮤지컬 공연 등을 보고 느낀점을 글로 표현하며 소통하기 • '세계 문화예술교육 정책'(ex. 시대별/나라별로 문화예술교육 정책 연수)	• '나이별 설문지 만들기: 시민의 관심과 참여를 높이려면 10대~70대 시민의 의견을 수렴한 설문조사기법 교육' • 지역 유적지 탐방, 지역의 국회의원 및 시장과의 만남 등 지역의 환경을 이해하는	• 예술기획의 원리와 방법을 이해 • 4시간~8시간 연수 후 '나만의 기획안 만들기'를 완성하여 시연 • 문화예술교육사업을 관리, 평가, 환류할 수 있는 능력(ex. '문화예술교육 기관 실습' 연수)	• 기획자들과 문화예술모임을 통해 서로의 기획 경험담을 나누고 격려하여 자신의 가치 향상 • 창의적 소재와 프로그램에 필요한 것들은 2명 이상의 기획자와 협업할 수 있는 가능성 모색

• 해외 학교문화예술교육 / 사회문화예술교육의 정책, 지원 사례에 대한 리뷰	연수		
--	----	--	--

② 세대갈등과 문화예술교육에 대한 의견

3. 문화예술교육 프로그램 운영에 있어 나타나는 세대갈등의 유형
<ul style="list-style-type: none"> • 언어적 표현, 감수성, 성인지, 문제해결 능력 • 소통의 부재: 다른 세대의 말을 귀담아 듣지 않는다거나 서로의 태도를 문제점으로 지적 • 가장 심각한 갈등은 세대차이가 있는 기획자들끼리 문화예술을 기획하고 운영할 때 발생. 청년세대 기획자들은 운영경험이 부족한 반면 최신 트렌드와 새로운 문화적 흐름에 밝고, 시니어 세대들은 경험은 많은 대신 새로운 기술을 이해하고 적용하는 데 어려움이 있음 • 가정환경이나 지역 환경으로 인해 피교육생들 사이에서도 갈등이 존재. 즉 동일한 사항을 전달하는 경우에도 문화와 경제적인 차이로 소외가 발생

4. 문화예술교육 현장에서 주로 나타나는 세대 갈등의 원인
<ul style="list-style-type: none"> • 세대별 의사결정의 방식의 차이 및 소통방식, 매체 활용 접근성에 있어서 서로 다른 스타일 • 세대에 따른 아날로그적 접근 방식과 소셜 미디어 활용 방법의 차이 • 문화 경험에 따른 문제해결 방식의 차이 • 세대별 문화적 고정관념 및 타인에 대한 의식 • 세대에 따라 문화적 트렌드나 변화를 받아들이는 속도와 양의 차이(신조어, 줄임말 등) • 세대 간 모두 공감할 수 있는 소재의 빈곤 • 세대가 함께 어울릴 수 있는 공간 혹은 시간의 부족

③ 세대통합을 위한 문화예술 기획역량에 대한 의견

5. 세대갈등 해소를 위한 문화예술교육의 우선 과제
<ul style="list-style-type: none"> • 기획자들 사이의 세대갈등을 해소하기 위해서는 만남과 소통이 중요. 만남의 목적과 이유를 제안하고 지속적인 교제가 필요 • 참여자 중심의 문화예술교육이 필요. 예를 들면 10대와 신중년 간의 문화예술교육 활동 또는 10대가 제안하는 문화예술교육, 지역사회 내에서 노인과 아이들이 하나의 시민으로서 함께 만들어가는 문화예술교육이 우선되어야 함 • 세대별 문화를 이해하는 시간, 대화로 공감대를 형성하는 시간이 필요 • 디지털 콘텐츠가 발전을 고려한 시니어를 위한 프로그램의 다양화 필요 • 어떤 주제에 대해 세대별 인식과 공감의 차이를 공론화하면서 문화적 격차를 해소하기 위한 소통 창구 마련

〈표 IV-4〉 아르떼 아카데미의 대상별 역량

	A(Arts) 예술	R(Relationship) 관계·협력	T(Teaching) 교육	S(Self) 정체성
예술강사	예술역량	소통협력역량	교육(기획)역량	문화예술교육가
교원	예술과 공감역량	교육협력역량	예술교육역량	촉진자
기획자	예술역량	네트워킹역량	교육 프로젝트 기획역량	확산자
행정인력	예술과 공감역량	소통협력역량	교육행정역량	지원자

한국문화예술교육진흥원의 아르떼 아카데미는 교육대상별 역량을 〈표 4-4〉과 같이 제시하고 있는데, 이를 세대통합 관련 문화예술 기획자에게 필요한 역량에 대입하면 아래와 같다.

6. 세대통합 관련 문화예술 기획자에게 필요한 역량(과목)			
예술 역량	관계·협력 역량 (네트워킹역량)	교육 역량 (교육 프로젝트 기획역량)	정체성 (확산자)
• 기획자와 교육자가 서로 협업할 수 있는 지속 가능한 예술 활동 프로그램	• 각 세대별 이해와 그들의 문화접근법 연구 • 지역과 세대에 대한 연구 사례 공유	• 세대별 문화를 이해하고 생활 속에 자리잡을 수 있는 문화예술 프로그램 기획	• 세대와 지역에 대한 연구와 예술 활동 지원
• 예술 활동에 대한 평가를 배제한다면 예술 자체가 세대통합	• 잘하고 못하고의 문제가 아닌 열린 마음으로 프로그램에 참여할 수 있도록 독려	• 세대 간 교육기획은 세대가 달라서 갈등이 생기는 것이 아니라, 받아들이고자하는 마음을 열고, 표현하는 것에 대한 인식 차이	• 자신이 추구하고자 하는 예술프로그램에 대한 명확한 목표와 방향 그리고 사람들과 나누고자 하는 예술을 통한 즐거움 찾기
• 각 세대의 관심분야 연구	• 흩어져있는 낱알을 비슷한 묶음으로 만들고 다듬기	• 동일한 프로그램을 세대별로 세분화해 역할을 맡아 협력하는 활동	• 눈높이에 맞는 전달 방법 모색
• 상호작용의 극대화를 위한 콘텐츠 개발	• 지역사회에 산재해 있는 공공기관과 개인기관과 협업을 통하여 소수에만 머무르지 않고 다수가 즐길 수 있고 지속적으로 향유할 수 있는 장을 기획	• 지역인재개발을 목적으로 인력의 다양성, 타분야의 융합을 이끌어 내기 위해 기획참여의 장을 넓히고 실생활과 밀접한 관계를 이룰 수 있는 프로그램의 개발	• 프로그램 수행 후 참여자가 멘토가 되고 그 멘토가 멘티를 맺어 파트너십을 연계하여 프로그램 장점과 교육 기회를 확산 • 일회성에 그치지 않는 교육의 연결고리를 만드는데 중점을 둔 연수

<ul style="list-style-type: none"> • 주입하는 형식이 아닌 함께 더불어 가는 방향성에 대한 고민 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육으로 결과물을 만들어내는 방식이 아닌 각자의 목소리를 예술을 통해 구현하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 각 세대가 가지는 이슈와 니즈를 바탕으로 만들어가는 기획 	<ul style="list-style-type: none"> • 수직적 구조에서 수평적인 관계로서 함께 만들어가는 매개형 문화예술교육
<ul style="list-style-type: none"> • 세대별 문화를 이용한 예술 교육 프로그램을 접할 수 있는 연수 프로그램(ex. 2018년도 아르떼의 전통문화와 예술교육 프로그램) 	<ul style="list-style-type: none"> • 4차 산업을 이용한 문화예술교육을 낱설어하는 세대에게 자연스럽게 효과적으로 접근할 수 있게 하는 연수 프로그램이 필요 	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 세대통합을 위한 문화예술 프로그램을 운영하고 있는 기관이나 기획자의 사례를 들어보고 세대 간의 효과적이고 원활한 문화예술교육 프로그램을 기획할 수 있는 방법 공유 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술가, 교육자, 기획자가 아닌 ‘문화예술교육기획자’라는 인식을 가지고 그 특성을 이해
<ul style="list-style-type: none"> • 세대를 떠나서 즐길 수 있는 콘텐츠 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> • 연령을 떠나 인간으로서의 가치관을 인정하고 어울릴 수 있는 기회 창출 	<ul style="list-style-type: none"> • 대화하고 어울릴 수 있는 문화 조성 	<ul style="list-style-type: none"> • 세대별 차이에 따른 갈등 해소는 서로에 대한 배려가 중요
<ul style="list-style-type: none"> • 예술로 공통적인 공감대를 형성할 수 있는 기획 마련 	<ul style="list-style-type: none"> • 시대의 흐름을 이해하고 서로의 향수를 연대하여 상호 문화를 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 고정관념을 버리고 새로운 관점에서 서로 협업할 수 있는 프로그램 기획 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 격차 없이 예술로 융합될 수 있도록 서로 다른 관점을 배려
<ul style="list-style-type: none"> • 예술을 매개로 공감각적 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 2080 라이프스타일 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> • 팀 빌딩 방식, 문화다양성 원칙의 교육적 적용 방법 및 사례 학습 	<p>응답 없음</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 영역에서 활동하는 예술가들과 워크숍 개최 	<ul style="list-style-type: none"> • 청년층 기획자와 시니어 예술가, 혹은 시니어 기획자와 청년 예술가의 세대 간 만남을 통해 공동 프로젝트를 진행하는 네트워킹 강화 프로그램 	<p>응답 없음</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 동일 프로젝트 내에서 기획자끼리 혹은 예술가끼리 묶을 경우 서로 역할이 겹치기 때문에 자신의 정체성을 찾기가 힘들어 짐. 기획자-예술가 간의 프로젝트 진행이 유효할 거로 예상
<ul style="list-style-type: none"> • 1070 노래 목록, 노랫말 바꾸기 연수 • 세대 통합 문화예술정책 이해하기 • ‘전통놀이로 친해지기’, 미술조각(나무 깎아 윷 만들기), 문학소년/소녀 되어보기 (타임캡슐) 	<ul style="list-style-type: none"> • 교육기관, 시청 등 지역공동체와 협력하여 만남의 장을 마련하기 • 지역 어르신 시인 낭송 ‘책 만들기’ 연수 필요 • 의사소통능력과 협업능력을 강화 	<ul style="list-style-type: none"> • ‘세대 통합 문화예술교육기획의 이해’ 연수 • 아동, 어르신, 장애인이 함께 참여하는 연수 프로그램(ex. 컵탄타 배우기) • 나이에 따른 기획의 원리와 방법 알기 • ‘문화예술교육 기획 방 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획한 것을 홍보하여 기획자의 책, 유튜브, 페이스북, 블로그, 카카오톡 등 SNS에 홍보하여 가치 확산

이용)	• 어르신 문화예술인과 의 학생간의 교류, 기 획자의 만남	법' 연수가 필요(ex. 동 아리, 밴드 만들기)	
-----	--	--------------------------------	--

7. 세대갈등 해소를 위한 문화예술 기획자들의 교육적 니즈
<ul style="list-style-type: none"> • 인성교육 • 강사나 수강자 모두에게 성인지 교육 • 협업을 위한 기본 매너, 세대 간 교육을 위한 강사와 수강생이 갖춰야할 기본 매너 • 교육 대상에 대한 이해와 포용심 • 문화예술교육에 수용자들의 문화와 요구를 담아내고 그것이 긍정적 방향으로 성장할 수 있도록 이끌 수 있는 역량 • 남녀노소 누구나 재미있고 즐거워할 수 있는 '놀이'에 대한 교육 • 교육자가 권위의식을 버리고 그 세대 속으로 들어가 함께 어울릴 수 있는 능력 • 세대 간 일어나는 이슈와 니즈 그리고 문화적 범위와 차이를 지속적으로 고민하고 예술활동으로 이끌어내는 역량 • 교육대상 전반적인 면을 이해하고 소통할 수 있는 역량 • 현장에서 세대별로 나누는 것보다 관심 분야에 따라 구별하여 함께 소통하게 하는 능력 • 문화다양성에 대한 이해, 프로그램을 통한 문화 공감대 형성 과정, 세대에 따른 특화 프로그램 기획역량

8. 세대통합을 위한 문화예술기획 역량으로 기존 기획역량과 차별화되어야 할 부분
<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술에서 안에서 공통 관심 분야에 대한 탐색과 논의의 장이 마련 • 아이스 브레이킹(Ice breaking) 역량 (ex. 상호이해, 친밀감을 키우기 위해 마음의 벽을 없애는 역량) • 타인을 이해하고 소통할 수 있는 역량이 강조되어야 함 • 문화예술교육을 받을 각 세대와 그 문화의 이해 • 일상이나 취미 등 생활예술로서 지속 가능한 문화예술교육의 접근법 연구 및 기획 • 세대를 아우를 수 있는 큰 집합을 만들어 그 중에서도 공통의 관심사가 될 수 있는 교집합을 추려내 남녀노소 모두 공감할 수 있는 주제를 발굴해내는 것 • 세대 간 갈등의 주체를 이해하는 것. 이는 곧 각 세대에서 일어날 수 있는 갈등해결의 핵심이 될 것이고 이를 정확히 파악하는 부분이 기획자로서의 강조해야 할 부분 • 교육자가 아닌 '협력자'로서의 문화예술교육을 진행해 나가는 방향성이 필요. 더불어 '교육'이 아닌 문화예술교육 '활동'으로 넘어가야 할 시기라고 봄

9. '세대통합을 위한 문화예술교육 프로그램'에 대한 커리큘럼 제안
<ul style="list-style-type: none"> • 교육을 위한 교육이 아니라, 공통된 목적을 가진 세대 간의 카테고리라이징이 필요 • 세대를 초월하여 공감할 수 있는 매체 및 예술경험을 줄 수 있는 통합적 교육 프로그램 기획이 필요 • 예술 분야와 생활 속에 들어와 있는 테크놀로지를 활용한 문화예술교육과의 접목이 필요 • 문화예술은 어려운 무엇이 아닌 즐거움과 재미, '놀이' 와 함께 구현되어야 함

- 바른말, 표준어 사용하기. 호칭 동일하게 하기
- 세대통합을 위한 예술교육이란 소통과 공감. 예술이라는 매개체를 통해 세대 간의 인생을 공유하고 들여다보고 공감하고 그것을 함께할 수 있는 프로그램을 기획하는 것이 중요

10. 세대통합을 위해 문화예술교육 차원에서 필요한 노력들이 있다면?

- 옛것과 지금의 것 또는 미래의 그 무엇을 융합할 수 있는, 단순한 유행이 아닌 모두를 아우르는 프로그램 만드는 것이 중요
- 서로 다른 세대의 입장에서 이야기를 꾸민 예술 작품들을 통한 이해의 과정이 필요
- 각 시대 문화, 경제, 정치적 배경이 모두 다르므로 이를 역사관련 스토리텔링으로 구성하여 이해할 수 있는 기회 제공
- 세대별 다양한 소통 방법을 공유하고 공감하도록 이끄는 노력
- 각 세대별 문화가 갖는 차이를 사회연결망 분석으로 시도해본다면, 다양한 세대들이 자연스럽게 상호 작용 되는 즐거움도 있고, 참여자가 스스로 자신의 니즈와 이슈를 예술적 활동으로 풀어갈 수 있음. 즉 노인, 아동, 청소년, 중년층이 문화예술교육활동을 통해 또 다른 매개역할을 해 볼 필요가 있음
- 문화예술교육에서는 세대갈등을 보는 사회적인 관점보다 더 중요한 것은 개별적인 존재로서 개인을 보는 관점이 더 중요
- 세대 갈등을 치유하는 기능으로써 문화예술교육의 적용은 일반적이지 않으며 매우 특수한 상황임. 이러한 특수한 상황과 문화적인 해결 사례를 찾는 것이 필요
- 세대 통합의 관점보다는 각기 다른 세대의 특성을 이해하면서 서로의 공감대를 찾아가는 방향으로 문화예술교육이 순기능을 해야 함
- 문화예술 강사와 수강생 사이의 세대 차이는 큰 문제가 아님. 갈등이 있더라도 갈등을 통해 더 성숙해질 수도 있음. 단, 공공의 역할은 그 세대 간에서 서로 간 지켜야 할 '기본적인 상식과 예의의 기준'을 제시해 주는 것이라고 생각함. 거창한 교육보다 실제 상황에 적용할 수 있는 갈등예방교육이 보다 중요함
- 지속적인 세대 통합 관련 문화예술교육 기획자 양성 연수가 필요
- 세대 통합과 갈등에 대한 이야기를 나눌 수 있는 정기 기획 마련(ex. 예술인, 기획자, 학생, 시니어간 세대 교류)

5. 전문가 인터뷰 조사의 시사점

본 연구에서는 세대통합을 위한 기획자 및 교육자의 역량강화를 위해 현장과 학계의 의견을 들어보는 전문가 인터뷰를 실시하였다. 온라인 이메일 조사를 통해 총 20명의 심층인터뷰 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 세대갈등을 바라보는 시각의 전환이 필요하다. 세대갈등은 해결되어야 하거나 축소시켜야 할 무엇이 아니라 자연스러운 차이로 수용하고 갈등을 관리하는 메뉴얼 혹은 가이드라인이 필요하다. 즉 갈등영향분석, 갈등조정협의체, 공론조사, 갈등치유센터 등 객관적이고 구체적인 갈등관리체계가 정착될 필요가 있다.

둘째, 그동안 강조되어왔던 소통 역량이 세대통합 영역에서는 보다 구체화될 필요가 있다. 기획자들 사이의 소통, 교육자와 피교육자와의 소통, 피교육자들 사이의 소통 등 그 스펙트럼이 넓어졌으며, 이러한 영역에서의 소통의 부재가 세대를 이해하는데 걸림돌이 된 것으로 나타났다.

셋째, 세대통합을 위한 교육 기획자 혹은 운영자들은 이를 프로그램이 아닌 프로젝트로 기획하는 능력이 요구된다. 프로그램으로 접근할 경우, 이는 교육시기와 장소, 대상자들을 일방적으로 설정하는 오류를 범할 수 있다. 프로젝트로 접근한다면 주입식 교육이 아닌 참여기회의 확대, 지속가능한 교육 연결고리 발굴, 세대가 아닌 관심과 니즈 중심의 교육 콘텐츠 기획 등이 창출될 수 있으므로 ‘교육’이 아닌 ‘활동’으로 바라보고 기획할 필요가 있다.

넷째, 통합예술교육 프로그램에 대한 역량 강화가 필요하다. 기존의 융합역량이 보다 다차원적으로 확대될 필요가 있다. 학문간, 지역간, 대상자간 경계를 넘어서는 기획능력이 요구되며 새로운 생애주기에 대한 이해를 통해 삶과 연결하는 접근이 필요하다. 또한 4차 산업 시대에 등장하는 새로운 기술을 문화예술 분야와 접목시켜 다양한 세대의 교육참여 기회를 증진시키는 능력도 요구된다.

다섯째, 기획자 정체성에 대한 부분에서 소외에 대한 개념의 확대가 필요하다. 동일 세대 내에서도 경제적·지역적·신체적 등 다양한 요인으로 문화적 격차가 발생할 수 있다. 세대통합 관련 기획자(운영자)에게 요구되는 윤리적 지침도 마련될 필요가 있다. 이러한 정체성 확립이 장기적으로 세대통합 문화예술교육 프로그램이 우리 사회에 정착될 수 있는 토대가 될 것으로 기대한다.

이상으로 전문가 인터뷰 조사 결과를 근거로 아래 <표 IV-5>와 같이 세대통합 분야 문화예술교육 기획자 역량을 4가지로 제안해 보았다.

〈표 IV-5〉 심층인터뷰를 통한 문화예술 기획자 역량 도출

기존의 역량 체계		제안된 역량 체계	세부 내용
예술 역량		세대문화 지식 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 세대별 특성과 욕망에 대한 이해 • 세대갈등의 유형과 원인에 대한 지식 • 세대통합/세대공감 주제의 활용 방법 및 적용 분야에 대한 지식
관계•협력 역량 (네트워킹역량)		세대 간 소통 역량 (언어, 문화, 연령, 지역 등 차이요소 극복하기)	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회 내에서 문화예술교육과 관련된 사업 및 기관과의 연계. 즉 지역 인프라 및 자원(ex. 복지, 의료, 대학) 활용 능력 • 피교육자의 적극적 참여를 이끌어낼 수 있는 역량 • 대중적 코드와 참여방법에 대한 아이디어 공유. 참여자 주도형 프로그램 기획 • 시대적 상황과 변화를 이해하는 트렌드세터로서의 공감 능력
교육 역량 (교육 프로젝트 기획역량)	⇒	통합(융합) 교육 역량 (학문간, 지역간, 대상자간 연령통합모델의 응용)	<ul style="list-style-type: none"> • 4차 산업시대 기술기반 문화예술 콘텐츠 기획능력 • 자신의 분야와 연계 가능한 통합예술교육 분야에 대한 지식(ex. 과학, 기술) • 새로운 생애주기에 대한 이해를 통해 결과 지향적이 아닌 각 세대의 목소리를 표현하는 프로그램을 기획 • 다양한 세대가 함께 어울릴 수 있는 감성놀이 콘텐츠 개발
정체성 (확산자)		문화 기획 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 기획하는 프로그램이 어떤 세대(대상)을 소외시킬 수 있는지도 고려 • 문화예술 자체에 연령통합적 성격이 내재되어 있으므로 삶과 예술을 연계하는 기회의 확대가 필요 • 1회성이 아닌, 지속가능한 프로그램 발굴과 협업의 네트워킹 구조를 마련 • 세대통합 프로그램의 브랜드화 정착 • 타인의 기획물에 참여 및 체험을 통해 발전된 기획을 창조. 세대가 다른 기획자와의 만남이 필요

V. 세대통합 문화예술교육 시범연수 프로그램

1. 시범연수 개요
2. 시범연수 기획 의도
3. 세부 프로그램
4. 시범연수 운영을 통한 시사점

V. 세대통합 문화예술교육 시범연수 프로그램

1. 시범연수 개요

본 연구의 시범연수는 2020년 11월 9일 1단계 연수를 시작으로 11월 24일까지 총 3단계, 4차례로 이루어졌다. 강의진행방식은 담당교수의 자율성과 창의성이 발휘될 수 있도록 하였고, 코로나 사태로 인해 줌(ZOOM)을 이용하여 3차례의 온라인 강의와 1차례의 오프라인 강의를 실시하였다. 1단계와 2단계의 수료인원은 각각 7명이며, 3단계의 두 강좌는 수료인원이 각각 5명이 연수에 참여하였다. 각 강좌는 총2시간 분량으로 진행되었으며, 강의종료 후 온라인 설문 및 현장에서 강의평가를 진행하였다. 아래 표 <V-1>은 시범연수 개요를 요약한 표이다.

<표 V-1> 시범연수 개요

구분		1단계	2단계	3단계	
강의담당		이은진	최희선	정애리	김숙
운영 방법	운영수단	줌(Zoom) 활용	줌(Zoom) 활용	줌(Zoom) 활용	집체연수
	강의구성	강의형 & 토론형			
	기타 보조자료	강사 자율			
강의평가		온라인 설문 및 현장 강의 평가			
시수 및 과정 수		2차시(2H) x 1과정	2차시(2H) x 1과정	2차시(2H) x 2과정	
연수 정원		80명	40명	40명	10명
수료 인원		7명	7명	5명	5명
연수 일자		11월 9일(월) (10:00~12:00)	11월 12일(목) (14:00~16:00)	11월 24일(화) (10:00~12:00)	11월 24일(화) (14:00~16:00)
연수 과목		<ul style="list-style-type: none"> • 변화하는 생애주기에 대한 이해 및 연령통합 모델 • 세대통합 및 연령통합의 필요성과 적용 	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 및 해외 세대통합 사례 공유 • 사회와 학교의 연계, 세대와 세대 간 협력을 도모하는 프로그램 기획 	<ul style="list-style-type: none"> • 융합 역량 키우기 • 문화다양성 개념의 적용가능성 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> • 세대 넘나들이 (강의/토론, 인터뷰의 구성으로 시간 구분을 두지 않음)

2. 시범연수 기획 의도

본 시범연수 교육프로그램은 세대통합 문화예술교육 프로그램의 운영 방향을 제시하기 전에 연구진이 직접 교육프로그램을 기획 및 강의를 진행해보는 차원에서 기획되었다.

본 연구를 진행하는 공동연구진은 향후 ‘세대통합 문화예술교육 연수 프로그램’의 지향점을 단계별로 첫째, 세대 및 세대갈등에 대한 지식의 습득, 새로운 생애주기에 대한 접근방법, 둘째, 우수사례를 통한 세대통합 문화예술교육 프로그램에 대한 이해와 활용방안, 셋째, 융합 역량 키우기와 세대 넘나들이로 압축하고 이에 대한 시범연수를 기획해 보았다.

첫째, 세대에 대한 이해와 세대통합 문화예술교육 기획의 필요성에 대한 이론과 지식은 본 연수의 피교육자에게 시급히 요구되는 지식으로 확인되었다. 본 연구의 전문가 회의에서 프로그램 기획자, 예술강사들이 세대통합에 대한 지식을 습득하고 싶어도 기회와 방법이 쉽지 않다는 의견이 논의되었고 여러 연구논문에서도 세대통합에 사회적 담론이 형성되지 않고 있다는 지적이 제기되어왔다. 따라서 본 시범연수에서 이론적 지식에 대한 강의가 우선되어야 한다고 판단하여 1단계 강좌로 본 과목을 선정하였다. 강의를 맡은 이은진 교수는 사회복지학과 교수로 세대통합에 대한 이론과 이해를 돕기 위한 세대에 관한 주요 이론과 접근방법의 변화를 중심으로 다루었다.

둘째, 선진사회의 세대통합 문화예술교육 프로그램에 대한 이해와 활용방안은 앞서 1단계 세대통합에 대한 지식을 습득한 후, 국내외 사례를 살펴보는 강의로 본 연수의 피교육자인 문화예술교육 기획자, 기관종사자, 운영자들에게 유용한 기획력과 프로그램 운영 가이드라인을 제시해줄 것으로 기대하였다. 실제 세대통합 문화예술교육 프로그램을 기획하고자 하여도 롤 모델이나 운영전략, 벤치마킹할 내용 등에 대해 학습하고 싶어도 이를 종합적으로 살펴보고 주요 사례들의 장단점, 적용방안, 평가 및 토의를 할 수 있는 기회가 부족하였으므로 이에 대한 교육기회의 제공이 필요하다고 판단하여 2단계 과목으로 선정하였다. 2단계 강좌를 맡은 최희선 교수는 프랑스 예술가협회 회원이자 중앙대학교 예술대학원 겸임교수로 해외사례에 대한 비판과 평가가 가능하며, 본 과목에서는 ‘세대 간 예술 프로젝트(Inter-generational Arts Projects)’를 집중적으로 소개하였다.

셋째, 4차 산업과 새로운 문화예술 융합 환경에 대한 이해에 대한 강좌는 융합 학문 시대에 요구되는 프로그램 기획자들의 역량을 함양하는데 강의 목적이 있다. 현재 학문간 경계영역이 사라지고, 아르떼 기획자 연수 역량에서도 요구되는 통합역량(융합역량), 세대 간 소통 역량을 증진시키기 위해 두 과목을 선정하였다. 먼저 3단계의 제1강좌는 문화예술 전공자들이 쉽게 접할 수 있는 인접학문을 중심으로 향후 프로그램 기획 시 접목할 수 있는 방안들이 무엇인지 제시하고자 본 과목을 선정하였다. 실제 4차 산업시대의 예술은 미디어가 구현하는 공간으로 포용되어 가고 있는데 이에 대한 사례를 소개하고 새로운 교육적 경험이 어떻게 확장될 수 있는지, 문화다양성을 통한 융합적 시각 등을 소개하였다. 다음 3단계의 제2강좌는 집체연수로 ‘세대 넘

나들이'라는 주제로 영화를 통해 자신이 속한 세대의 정체성을 찾아보고, 다른 세대가 추구하는 정체성도 엿볼 수 있는 탐험적 강좌이다. 3단계 강좌는 1단계와 2단계 교육을 습득한 후 참여한다면 교육적 이해도와 활용도가 높을 것으로 기대하였다. 강의를 담당한 정애리 박사와 김숙 박사는 언론학 박사로서 미디어 환경 변화와 융합학문적 접근의 교육이 가능한 강사이며, 위에서 언급한 기획자 역량 향상에 집중하고자 하였다.

3. 세부 프로그램

1) 1단계: 세대 어울림-패러다임의 변화

○ 강의 개요

- 일시: 2020년 11월 9일 월요일 10시~12시
- 장소: 스페이스 나인, (온라인) ZOOM
- 강의자: 이은진 교수
- 수료자: 총 7명

○ 세대통합에 앞서 세대와 연령 개념에 대한 이해를 밑받침으로 연령통합의 필요성에 대해 이해하는 단계

○ 생애주기에 대한 변화된 관점으로 새로운 연령통합모델을 제시하고 이를 문화예술교육자들이 현대 사회에 적용할 수 있도록 함

〈표 V-2〉 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 1단계

교육형태	원격(집체)	교육단계	1단계	교육 시간	2H	교육 대상	기획자, 예술강사
기획의도	○ 세대통합 문화예술교육 기획 및 운영자에게 필요한 역량 도출 - 네트워킹, 협력 관계 리더십 ○ 세대통합 문화예술교육 기획 및 구성에 필요한 전략 도출 - 지역자원, 사업 기획 관리						
학습목표	○ 생애주기와 연령의 새로운 패러다임 및 연령통합의 개념을 이해하여 문화예술교육의 적용 방안을 모색한다.						

과정	시간 (분)	주요 내용	교수자료 및 활용도구
----	-----------	-------	----------------

사전준비	-	• 인터넷 및 기자재 환경 체크	
도입	10	• 인사 및 수업 도입, 강사소개 • 프로그램 OT • 본 연수 프로그램 전체 개요 소개	강의자료 PPT
전개	20	• 1차시 활동 안내 • 세대와 연령 개념 이해 • 생애주기에 대한 새로운 관점	
	20	• 새로운 패러다임: 연령통합에 대한 이해	
휴식			
전개	10	• 인구 고령화 현상으로 인한 국제적 대응 전략 • 연령통합 적용 개념(ex: Global Network of Age Friendly Cities & Communities, Active ageing etc)	강의자료 PPT
	20	• 국내외 세대통합 적용 사례 공유 (한국, 독일, 파리, 영국, 캐나다, 스위스 등)	
	10	• 문화예술교육자로서 가져야 할 관점의 변화 • - 세대통합 문화예술교육 프로그램 필요성	
마무리	10	• 전체 강의 내용 요약 및 질의 응답	

① 1차시: 들어가면서

〈강의 내용〉	〈강의 모습〉
<p>I. 들어가면서</p> <p>• 우리는 왜 고령화에 대해 주목해야 하는가?</p> <p>변화 예상 가능한 영역</p> <ul style="list-style-type: none"> 인구구조 경제성장 & 노동시장 신입구조 지역 및 세대 갈등 금융시장 부동산시장 	<p>세대 어울림 : 패러다임의 변화</p> <p>I. 들어가면서</p> <p>• 우리는 왜 고령화에 대해 주목해야 하는가?</p> <p>이은진 서울대학교 사회복지학과 교수</p>
<p>I. 들어가면서</p> <p>• 우리는 왜 고령화에 대해 주목해야 하는가?</p> <p>변화 예상 가능한 영역</p> <ul style="list-style-type: none"> 인구구조 경제성장 & 노동시장 신입구조 지역 및 세대 갈등 금융시장 부동산시장 	<p>세대 어울림 : 패러다임의 변화</p> <p>I. 들어가면서</p> <p>• 우리는 왜 고령화에 대해 주목해야 하는가?</p> <p>이은진 서울대학교 사회복지학과 교수</p>

○ 고령화에 주목해야 하는 이유

- 생산 연령 인구가 50% 미만으로 감소하고 고령 인구가 46.5%로 인구 절반을 차지하게 되면서 향후 인구구조 및 노동시장에 큰 변화가 일어날 것으로 예측
- 특히 한국은 세계적으로 비교했을 때도 매우 빠른 속도로 고령 인구가 증가하고 있으며, 생산연령 인구는 빠르게 감소하고 있음
- 우리나라의 경우 50대 초중반 회사에서 퇴직하는 문화가 전반적인 조직 내에 형성되어 있어 경제 성장에도 부정적인 영향을 미칠 수 있음

○ 산업 구조의 변화

- 고령인구 대상의 산업인 ‘고령친화 산업’이 성장할 것
- 현재의 노년층과 앞으로 노년 세대에 진입하게 될 현재의 중장년층 세대는 매우 다른 특징을 가짐
 - 이전의 노년층은 본인들의 노후 준비가 비교적 부족했던 세대라면, 베이비붐으로 대변되는 현재의 중장년층은 고학력자 및 경제활동에 참여 중인 사람이 매우 많고 노후 준비에도 많은 관심을 가지고 있음
- 따라서 건강이나 의료, 저축(금융), 식품 등을 비롯한 관련 상품에 대한 구매력이 증가할 것으로 예측

○ 금융 시장의 변화

- 인구 구조의 변화와 맞물려 경제 활동에 참여하는 인구수가 감소하면서 가용 자금 및 투자 시장이 축소되고 경제성장이 둔화될 가능성이 높음
- 또한 노인부양 부담 증가로 인해 저축율도 감소할 것으로 보임

○ 지역 및 세대 갈등

- 지역 불균형: 농어촌 사회는 이미 초고령화 사회로 진입해 농어업 생산성이 저하되는 중이며, 도시와의 격차가 점차 심해지는 중
 - 지방자치단체 재정 자립도 낮기 때문에 농어촌지원대책의 실효성이 낮음
- 세대 갈등: 생산 연령 인구나 연금 보험료 갈등 심화 가능성이 높으며, 노인 인구나 유소년 인구 비율이 역전됨에 따라 재정 투자 세대에 대한 정책적 가치갈등이 표출될 우려가 있음

② 세대와 연령개념 이해

〈강의 내용〉

II. 세대와 연령 개념 이해

- 연령이란 무엇일까요?
: 세대는 연령을 중심으로 구분되는 집단. 우리 사회에서 연령은 주요한 사회구조 기준으로 작용
: Settersten & Mayer(1997) 정의

생물학적 연령	개인의 현재 건강상태에 대한 인간의 물리적 수명 ex: 50세이지만 신체적(혈액)은 40대 정도로, 언제 80세 될 수 있는 경우
심리적 연령	외국인 언어에 적응하는 개인의 행동 특 80% 학습능력, 정보, 감정, 휴가제 대한 통제와 자기 관리 ex: 직업을 자신의 재능과 자를 능력이나 00대에는 아저씨와 같은 것과, 와 같은 내용
사회적 연령	인간의 사회적 구성행동에 대한 발달과 관련 ex: 결혼이나 다른 활동(아파트나 자동차)에 가입하는 것, 어머니와 아버지에 적합한 어머니 혼자할 때는 개인의 변화하는 것

1.1

II. 세대와 연령 개념 이해

- 세대 갈등의 영역

가족역역 가족역역, 가족기능 변화 • 남정통성적 가족역역, 역로, 너무 무관심 변화, 핵가족 관계 강화, 1인 가구 증가 → 고부 갈등, 형제 갈등, 자녀와 부모 간의 갈등, 노인학대	경제역역 청년 연령의 임금격차 문제 → 세대 간 임금격차 논란 → 정규직과 비정규직, 청년세금과 중장년층 사이의 '일자리 양극화' 현상	복지역역 노인복지 확대에 따른 세금 부담, 은퇴자 문제 청년 세대의 세무조각, 반값 등록금과 이에 따른 세금 부담	정치역역 정치 신장의 자각과 정당 지지(박지, 양자라)를 둘러싸고 세대 불 이해관계에 따라 지지 불호
---	---	--	--

자료출처: 2014년, 한국노동연구원, 한국노동연구원, 한국노동연구원, 한국노동연구원


1.2

〈강의 모습〉

<시범연수> 세대통합 문화예술교육 연수

세대 어울림 : 패러다임의 변화

II. 세대와 연령 개념 이해



이은진
서울신학대학교 사회복자학과 교수

세대란 무엇일까?

시범연수의 역동적 과정 속에서 생물학적 역사가 만나는 지점에서 융성되는 사회 현상(MacIntyre, 1992)

- 세대 유지, 인간 발달에 중요한 영향을 미치는 것은, 유전, 학습, 역사적, 사회적 맥락 안에서 통시적으로 태어나는 것이다
- 동일한 시간적 대상을 공유하면서 태어나는 것은, 실제 세대가 동일한 사회적 상황에 대한 다양한 태도, 가치, 신념, 세대 내 반목을 포함할 수 있음
- 코호트, 생애주기, 사회적 역할, 인간 등 무엇인가 중심을 두는 데 따라 세대에 대해 이해할 수 있음

세대의 개념에 대해서 이해하고, 특히, 공통된 경험과 이해를 통해 세대 통합을 이루는 방법

<시범연수> 세대통합 문화예술교육 연수

세대 어울림 : 패러다임의 변화

II. 세대와 연령 개념 이해

- 연령에 따른 생애주기에 따라 삶 전개
: Erikson 생애주기: 영아기(0-1세)에서 노년기(60세 이후)까지 총 8단계 구분
- 생애주기에 따른 심리 사회적 위기와 그에 따른 과업 성취에 대하여 강조

신생애 대 출생감 (영아기, 0-1세)	자율성 대 수치심 (영아기, 2-3세)
주도성 대 의존감 (유치기, 3-6세)	근면성 대 율동감 (아동기, 6-11세)
탐색성 대 정체감 (청소년기, 약 12-20세)	친밀성 대 고립감 (청년기, 대학 20-40대)
생산성 대 위태로움 (중년기, 대략 40-65세)	자아통합성 대 절망 (노년기 65세 이상)

이은진
서울신학대학교 사회복자학과 교수

1.3

○ 세대의 개념 이해

- 사회변화의 역동적 과정 속에서 생물학과 역사가 만나는 지점에서 형성되는 사회 현상 (Mannheim, 1952)
- 세대 위치란 인간 생물학적 요인에 의해 결정되는 개념이며 역사적, 사회적 영역 안에서 동시대에 태어나는 것을 의미함
- 동일한 사건에 대한 유사한 반응을 가지는 것은 특정한 시대적 상황에 대한 다양한 대응 방식에 의해 다수의 세대 단위들로 분화될 수 있다는 것을 의미

○ 연령의 개념 이해

- 세대는 연령을 중심으로 구분되는 집단이며, 우리 사회에서 연령은 주요한 사회구조 기준으로 작용(Settersten & Mayer, 1997)
 - ① 생물학적 연령: 개인의 현재 건강상태에 대한 인간의 잠재적 수명
 - ② 심리적 연령: 요구된 변화에 적응하는 개인의 행동 특성(학습능력, 정보, 감정, 동기에 대한 통제와 자기 규제 등)
 - ③ 사회적 연령: 인간이 속한 구성원들에 대한 역할과 관습
- 연령분절적 접근(age-segregated): 생의 전기에는 교육과 훈련에 집중하여 인적 자원을 형성

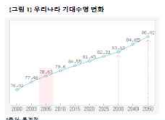


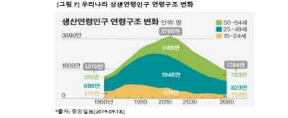
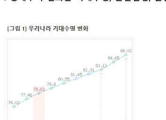



한 후 노동시장 참여와 동시에 형성된 인적 자원을 생존 수단과 교환, 생의 후기에는 노동시장에서 벗어나 여가에 집중하게 됨

→ 연령분절사회는 연령주의와 세대갈등을 양산하여 고령화 현상이 가속화될수록 그 한계점이 드러나고 있음.

○ 세대 갈등의 영역

- (가족영역) 가족관계, 가족가치관의 변화: 남성중심적 가치관 약화, 노부모 부양관 변화, 핵가족 관계 강화, 1인 가구 증가
 - 고부 갈등, 장서 갈등, 자녀와 부모 간의 갈등, 노인학대
- (경제영역) 정년 연장 및 임금피크제 등 세대 간 일자리 논란
 - 정규직과 비정규직, 청년층과 중장년층 사이의 '일자리 양극화 현상'
- (복지영역) 노인복지 확대에 따른 세금 부담, 은퇴 자금, 청년 세대의 결혼자금, 반값 등록금과 이에 따른 세금 부담
- (정치영역) 정치 성향의 차이가 한정된 자원(복지, 일자리 등)을 둘러싸고 세대별 이해관계에 따라 지지 후보 결정

③ 생애주기에 대한 새로운 관점

<강의 내용>	<강의 모습>
<div data-bbox="168 1060 699 1332"> <h4>III. 생애주기에 대한 새로운 관점</h4> <ul style="list-style-type: none"> • 생애주기와 연령기준 변화 <ul style="list-style-type: none"> : 현대사회의 연령은 변화, 연령 범주와 사회적 연령의 시계(aging clock) 함께 변화하고 있음. : 생애주기 변화는 기대수명, 혼인연령, 출산연령, 생산연령인구 등 변화를 통해 살펴볼 수 있음.   </div> <div data-bbox="168 1342 699 1597"> <h4>III. 생애주기에 대한 새로운 관점</h4> <ul style="list-style-type: none"> • 생애주기와 연령기준 변화 <ul style="list-style-type: none"> : 현대사회의 연령은 변화, 연령 범주와 사회적 연령의 시계(aging clock) 함께 변화하고 있음. : 생애주기 변화는 기대수명, 혼인연령, 출산연령, 생산연령인구 등 변화를 통해 살펴볼 수 있음.   </div>	<div data-bbox="725 1050 1256 1348"> <p>세대 어울림 : 패러다임의 변화</p> <h4>III. 생애주기에 대한 새로운 관점</h4> <ul style="list-style-type: none"> • 생애주기와 연령기준 변화 <ul style="list-style-type: none"> : 현대사회의 연령은 변화, 연령 범주와 사회적 연령의 시계(aging clock) 함께 변화하고 있음. : 생애주기 변화는 기대수명, 혼인연령, 출산연령, 생산연령인구 등 변화를 통해 살펴볼 수 있음.   </div> <div data-bbox="725 1358 1256 1613"> <p>세대 어울림 : 패러다임의 변화</p> <h4>III. 생애주기에 대한 새로운 관점</h4> <ul style="list-style-type: none"> • 생애주기와 연령기준 변화 <ul style="list-style-type: none"> : 현대사회의 연령은 변화, 연령 범주와 사회적 연령의 시계(aging clock) 함께 변화하고 있음. : 생애주기 변화는 기대수명, 혼인연령, 출산연령, 생산연령인구 등 변화를 통해 살펴볼 수 있음.   </div>

○ 생애주기와 연령기준 변화

- 현대사회의 연령은 연령 범주와 사회적 연령의 시계와 함께 변화하고 있음.

- 생애주기의 변화는 기대수명, 혼인연령, 출산연령, 생산연령인구 등의 변화를 통해 살펴볼 수 있음.

④ 새로운 패러다임: 연령통합의 이해

<강의 내용>	<강의 모습>						
<p>IV. 새로운 패러다임: 연령통합이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 연령통합 구성요소 • 연령유연성(age flexibility): 사회 구조에 의해 나이와 연령 장벽이 존재하지 않는다는 것, 연령에 의해 특정 역할로의 진입과 퇴장, 수행 여부가 결정되지 않는다는 것 의미 • 연령다양성(age heterogeneity): 다양한 연령층간 상호작용이 얼마나 활발하게 이루어지고 있는가로 판단, 연령, 코호트 등이 다른 사람들이 상호작용 할 수 있는 구조적 조건의 충족을 의미, 개인적인 차원에서는 다양한 연령층의 사람들과 접촉할 기회를 많이 갖게 된다는 것 의미 	<p><시민연수> 세대통합 문화예술교육 연수 세대 어울림 : 패러다임의 변화</p> <p>IV. 새로운 패러다임: 연령통합이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 연령통합 구성요소 • 연령유연성(age flexibility): 사회 구조에 의해 나이와 연령 장벽이 존재하지 않는다는 것, 연령에 의해 특정 역할로의 진입과 퇴장, 수행 여부가 결정되지 않는다는 것 의미 • 연령다양성(age heterogeneity): 다양한 연령층간 상호작용이 얼마나 활발하게 이루어지고 있는가로 판단, 연령, 코호트 등이 다른 사람들이 상호작용 할 수 있는 구조적 조건의 충족을 의미, 개인적인 차원에서는 다양한 연령층의 사람들과 접촉할 기회를 많이 갖게 된다는 것 의미 						
<p>IV. 새로운 패러다임: 연령통합이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 연령통합적 사회의 긍정적인 측면 <table border="1"> <thead> <tr> <th>차원</th> <th>세부 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>개인 및 사회적 차원</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 개인의 생애발달 과정의 균형적인 설계 • 노화와 발달 • 각 연령층에게 선택의 기회와 자유 증대 • 일 가정 갈등 완화 </td> </tr> <tr> <td>제도적 차원</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 고등과 급어에 있어서 연령통합 • 사회보장에 있어서 불평등 감소 • 사회 통합 • 세대 간 이해 • 사회 연대 • 세대 간 지식과 기술의 공유 (일터, 교육환경) • 사회참여의 연령장벽 완화 </td> </tr> </tbody> </table>	차원	세부 내용	개인 및 사회적 차원	<ul style="list-style-type: none"> • 개인의 생애발달 과정의 균형적인 설계 • 노화와 발달 • 각 연령층에게 선택의 기회와 자유 증대 • 일 가정 갈등 완화 	제도적 차원	<ul style="list-style-type: none"> • 고등과 급어에 있어서 연령통합 • 사회보장에 있어서 불평등 감소 • 사회 통합 • 세대 간 이해 • 사회 연대 • 세대 간 지식과 기술의 공유 (일터, 교육환경) • 사회참여의 연령장벽 완화 	
차원	세부 내용						
개인 및 사회적 차원	<ul style="list-style-type: none"> • 개인의 생애발달 과정의 균형적인 설계 • 노화와 발달 • 각 연령층에게 선택의 기회와 자유 증대 • 일 가정 갈등 완화 						
제도적 차원	<ul style="list-style-type: none"> • 고등과 급어에 있어서 연령통합 • 사회보장에 있어서 불평등 감소 • 사회 통합 • 세대 간 이해 • 사회 연대 • 세대 간 지식과 기술의 공유 (일터, 교육환경) • 사회참여의 연령장벽 완화 						

○ 연령통합이란?

- 개인과 사회구조의 상호작용을 면밀히 이해하려는 이론적 시도 기반
- 인구고령화가 진행됨에 따라 연령이라는 요소가 개인의 기회를 제한하는 요인으로 작동, 이는 개별 구성원과 개개인을 둘러싸고 있는 사회구조, 제도, 규범 간의 부조화 현상을 부각시키게 됨
- 연령에 따른 사회적 배제 및 통합에 대한 세대통합(세대 간 상호이해 능력의 함양을 통해 다양한 세대가 서로 협력하고 공동체 의식을 공유하는 상태)이라는 주제로 발전
- 연령통합론은 노년층 삶의 질뿐만 아니라 다양한 연령 간 상호작용의 증가를 기반으로 모든 사회 구성원의 생산성을 제고할 수 있음을 강조함으로써 기존 생산적 노화론을 좀 더 확장하고 있음

○ 연령통합 구성요소

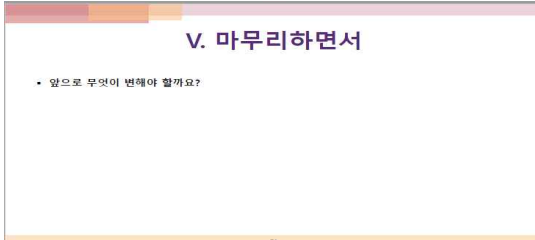

- **연령유연성(age flexibility):** 사회 구조에 의해 나이와 연령 장벽이 존재하지 않는다는 것, 연령에 의해 특정 역할로의 진입과 퇴장, 수행 여부가 결정되지 않는다는 것을 의미

- 연령다양성(age heterogeneity): 다양한 연령층간 상호작용이 얼마나 활발하게 이루어지고 있는가로 판단되며, 타인과의 상호작용 할 수 있는 구조적 조건이 충족되었다는 의미로 개인적 차원에서는 다양한 연령층의 사람들과 접촉할 기회를 많이 갖게 된다는 것을 의미

○ 연령통합적 사회의 모습과 특징

- 연령분절적 사회와는 달리 교육, 일, 가족시간, 여가 등 다양한 활동을 개인의 생애 동안 적절히 조정하여 배분할 수 있는 사회체계
- 특히 제도적 차원에서도 고용 및 급여 문제, 사회 보장에 있어 불평등이 감소하는 긍정적 측면을 이끌어낼 수 있음



⑤ 마무리하며

<강의 내용>	<강의 모습>
	

- 앞으로 변화해야 하는 생애주기의 정의를 위해 연령 통합이라는 개념이 등장하였고 그 개념들이 향후 어떻게 적용되어야 하는지 살펴봄

- 가장 먼저 무엇이 변화해야 하는지 자유롭게 논의

⑥ 2차시: 들어가면서

<강의 내용>	<강의 모습>
	

○ 인구고령화의 영향

- 개인적 차원: 건강, 노후의 경제적 문제, 여가 선용, 소외 등
- 가족 차원: 가족 수발자와의 갈등, 의료비 부담 증가, 주거 및 가족제도 변화
- 사회적 차원: 노동자의 고령화로 인한 노동 인력 부족, 노인에 대한 사회적 비용 부담 증가
- 교육적 차원: 노인교육의 필요성 증대
- 문화적 차원: 노인 여가문화의 발전
- 정치적 차원: 노년층의 정치 참여 증가, 사회체제 변화에 대한 사회적 갈등 유발
- 복지적 차원: 사회적 비용 증가

⑦ 인구 고령화 현상에 대한 국제적 관점

<강의 내용>	<강의 모습>
<p>II. 인구고령화 현상에 대한 국제적 관점</p> <p>1982년 세계 노인회의 (1982) 개최</p> <ul style="list-style-type: none"> 제1차 고령화 회의 개최 및 국제행동계획(Vienna Plan) 채택 <p>세계노인인구 해(1982) 지경</p> <ul style="list-style-type: none"> 제1차 고령화 회의 개최 및 국제행동계획(Vienna Plan) 채택 <p>노인을 위한 UN 원칙 (1991)</p> <ul style="list-style-type: none"> 5개 영역(독립, 참여, 보호, 자아실현, 존엄), 18개 원칙 <p>세계노인인구 평균 7% 넘어서는 고령화 사회 위기상황에 대한 경각심 불러 일으키기 위해 세계 노인의 해를 재지정</p> <p>노인을 위한 UN 원칙(1991): 5개 영역(독립, 참여, 보호, 자아실현, 존엄), 18개 원칙으로 구성</p>	<p>세대 어울림 : 패러다임의 변화</p> <p>II. 인구고령화 현상에 대한 국제적 관점</p> <p>2002. 지역사회계속거주(Aging in Place) 도입 논의</p> <p>2006. 세계고령친화도시(Global Age-Friendly Cities) 프로젝트 시작</p> <p>2018. 2018년 17개국 541개 도시 가입 (서울, 제주도, 부산, 세종 등 포함)</p> <p>이은진 서울신학대학교 사회복지학과 교수</p>
<p>II. 인구고령화 현상에 대한 국제적 관점</p> <ul style="list-style-type: none"> 연령통합과 함께 생각할 수 있는 개념들 <p>1) Global Network of Age-Friendly Cities & Communities</p> <p>전 세계적 고령화와 도시와 주택에 더욱 효과적으로 대응해나가기 위해 세계보건기구(WHO)에 의해 2006년부터 추진되어온 프로젝트</p> <p>1. 활기찬 노년(Active Aging)과 장년층에서 나이 들어감(Aging in Place) 등을 주요한 가치로 삼고, 도시 내 노인의 삶의 질 향상을 주요 목적으로 제시하고 있음.</p> <p>2. 공공적으로 노년을 비롯한 전세대의 모든 시민이 함께 살기 좋은 도시환경 조성을 지향하고 있음.</p> <p>3. 여를 위하여 도시 환경을 전반적으로 바라보는 거시적인 안목의 형성</p> <p>4. 노인 당사자의 의견 수렴을 중요시 하고 있음</p>	<p>세대 어울림 : 패러다임의 변화</p> <p>II. 인구고령화 현상에 대한 국제적 관점</p> <ul style="list-style-type: none"> 연령통합과 함께 생각할 수 있는 개념들 <p>1) Global Network of Age-Friendly Cities & Communities</p> <p>외부환경 및 시설(Outdoor spaces and buildings)</p> <ul style="list-style-type: none"> 도시자연환경의 안전성, 편리성, 접근성 제고 이동 환경과 공공교통을 통한 사회적, 경제적, 문화적 참여 기회 확대 <p>2. 여를 위하여 도시 환경을 전반적으로 바라보는 거시적인 안목의 형성</p> <p>3. 노인 당사자의 의견 수렴을 중요시 하고 있음</p> <p>4. 공공적으로 노년을 비롯한 전세대의 모든 시민이 함께 살기 좋은 도시환경 조성을 지향하고 있음</p>

○ 세계 노인의 해(1982) 지정

- 제1차 고령화 회의 개최 및 국제행동계획(Vienna Plan) 채택
- 1992년 세계 노인인구가 평균 7%를 넘어서는 고령화 사회 위기상황에 대한 경각심 불러 일으키기 위해 세계 노인의 해를 재지정
- 노인을 위한 UN 원칙(1991): 5개 영역(독립, 참여, 보호, 자아실현, 존엄), 18개 원칙으로 구성

○ Global Network of Age Friendly Cities & Communities

- 전 세계적인 고령화와 도시화 주제에 더욱 효과적으로 대응해나가기 위해 세계보건기구(WHO)에 의해 2006년부터 추진되어온 프로젝트
- 활기찬 노년(Active Ageing)과 정든 곳에서 나이 들어감(Aging in Place) 등을 주요한 가치로 삼고, 도시 내 노인의 삶의 질 향상을 주요 목적으로 제시하고 있음
- 궁극적으로 노인을 비롯한 전세대의 모든 시민이 함께 살기 좋은 도시환경 조성을 지향

⑧ 국내·외 세대통합 적용 사례

<강의 내용>	<강의 모습>
<p>III. 국내·외 세대통합 적용 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> 독일 <ul style="list-style-type: none"> 연방 가족노인여성청소년부 주도 하에 세대통합 공동주거 사업인 '세대통합의 집' 프로그램을 운영 이 프로그램은 2003년 니더작센(Nieddersassen)주에서 처음 시작되어, 2006년부터 독일 전국으로 확대 시행 '세대통합의 집'은 지역사회로 확장된 집(Main Erweitertes Zuhause)의 의미를 강조 구체적인 활동 목표: ① 세대 간 지원과 교류, ② 지역사회 동화와 유대감 증진, ③ 자원봉사활동 이를 위해 지역주민이 함께하는 공간의 구성과 프로그램 제공을 무엇보다 중요하게 생각함 세대통합의 집은 컴퓨터 혹은 인터넷 사용법 배우기, 어머의 보육, 외국인용 독일어 강좌, 어른 전용의 기초 교육(읽기, 쓰기, 계산) 등 주민이 원하는 서비스를 제공 누구나 봉사활동을 할 수 있어 봉사활동에 관심이 있는 사람이 각각의 사정, 능력, 희망에 따라 자발적으로 새로운 강좌와 서비스를 제안하고 자신의 생각과 능력에 따라 실시할 수 있다 지역사회 내 다양한 세대 간 세대 통합적 환경을 조성한다는 점에서 시사점 	
<p>III. 국내·외 세대통합 적용 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> 한국 <ul style="list-style-type: none"> 서울특별시에서는 2012년부터 청년층과 노년층이 노년층의 여가 주거공간을 공유하고 청년은 생활 서비스를 이들에게 제공함으로써 노후생활 지원 및 청년 주거문제를 동시에 해결하는 사업 진행 사업에 참여하는 고령자의 경우 대학가 주변에 거주하며 자가 또는 전세 주택 가지고 있어야 하며, 건강상에 심각한 문제가 없어야 함 청년(대학생)의 경우 주거공간을 제공받는 노년층에 대해 주 5시간 내외로 생활 서비스를 제공 청년이 제공하기로 한 생활 서비스에 대해서는 계약직으로 명시하여 근무할 수 있도록 함 생활 서비스에는 전문성을 요구하는 서비스는 제외, 일반적으로 말벗 되어 드리기, 문단속과 가스 단속 등 안전 관리, 장보기 장소 찾기 등 간단한 가사일 등기, 시장 병행 모임 행사장 등에 오서 드리기, 꽃길과 같은 수선 및 전 자기 작품 보조, 외국어 컴퓨터 스마트폰기가 사용법 설명 등이 포함 주거환경 조건: 청년의 생활이 어느 정도 보충될 수 있는 독립된 방, 단, 화장실, 가설, 주방 등은 상호 협의에 따라 공동 사용이 가능 임대료는 주변 시세의 50% 이하로 저렴하게 운영, 보증금 없이 월세로만 운영해서 청년에게 부담이 적도록 함 지역사회 내 다양한 세대 간 세대 통합적 환경을 조성한다는 점에서 시사점 	

○ 독일 세대통합의 집

- 연방 가족노인여성청소년부 주도 하에 세대통합 공동주거 사업인 '세대통합의 집' 프로그램을 운영
- 2003년 니더작센(Nieddersassen)주에서 처음 시작돼 2006년부터 독일 전국으로 확대 시행 중이며, 지역사회로 확장된 집(Main Erweitertes Zuhause)의 의미를 강조
- 구체적인 활동 목표
 - ① 세대 간 지원과 교류 ② 지역사회 동화와 유대감 증진 ③ 자원봉사활동
- 지역사회 내 다양한 세대 간 세대 통합적 환경을 조성한다는 점에서 시사점을 가짐

○ 프랑스 파리 연대(Le Pari Solidaire)

- 2004년 4월 창설된 프랑스의 비영리기구로, 홀로 사는 고령자와 비싼 주거비로 인해 심한 거주난을 겪고 있는 청년층의 상생 프로그램을 진행
- 지역사회 내 다양한 세대 간 연대를 통해 통합적 환경을 조성한다는 점에서 시사점을 가짐

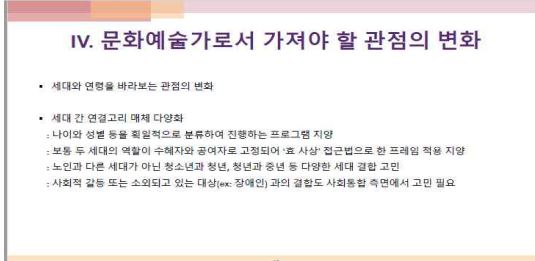
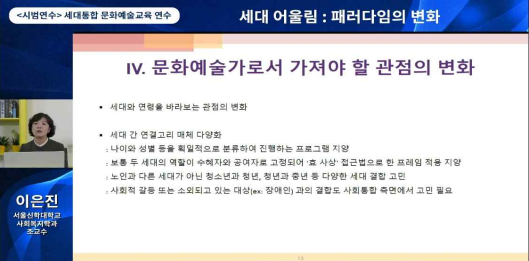
○ 영국 거리파티(Street Party)

- 이웃 간 융화와 교류를 목적으로 매년 커뮤니티 주민들이 거리에서 함께 점심을 먹는 “빅 런치(The Big Lunch)”프로그램 등을 진행하며 거리파티 활성화를 추진 중
- 지역사회 내 주민 간 모임을 유도하고, 함께 고령자 문제를 해결하고자 논의하고 있다는 점에서 시사점을 가짐

○ 국내 사례

- 세대이음마당: 서울특별시가 세대 상생과 공존에 대한 시민합의를 바탕으로 정책 방향을 모색하고자 2019년 시행했으며, 2018년도까지는 ‘어르신 정책 모니터링단’의 형태로 운영되었음
- 기존의 세대통합 프로그램이 노인에 대한 청년의 인식변화에만 초점을 맞추어 왔던 것과는 달리, 노인과 청년 간 연대감 및 공동체 의식에도 변화가 일어나도록 양방향에서 접근했다는 점에서 창의적이었던 프로젝트
- 한지붕 세대공감: 서울특별시가 2012년부터 청년층과 노년층이 노년층의 여유 주거공간을 공유하고 청년은 생활 서비스를 어르신에게 제공함으로써 노후생활 지원 및 청년 주거문제를 동시에 해결할 수 있도록 하는 사업을 진행
- 지역사회 내 다양한 세대 간 세대 통합적 환경을 조성한다는 점에서 시사점을 가짐

⑨ 문화예술교육자로서 가져야 할 관점의 변화

<강의 내용>	<강의 모습>
	

○ 세대 간 연결고리 매체 다양화

- 나이와 성별 등을 획일적으로 분류하여 진행하는 프로그램 지양
- 두 세대의 역할이 수혜자와 공여자로 고정되어 '효 사상'을 접근 방식으로 하는 프레임 적용 지양
- 노인과 다른 세대가 아닌 청소년과 청년, 청년과 중년 등 전 연령을 아우르는 다양한 세대 결합 고민

⑩ 세대통합 문화예술교육 프로그램 필요성

<강의 내용>	<강의 모습>
 <p>V. 세대통합 문화예술 프로그램의 필요성</p> <ul style="list-style-type: none"> 문화예술은 어느 세대나 즐겁게 참여할 수 있는 활동. 편견 없이 함께 어울릴 수 있는 활동. 공공한 영역으로 기대를 가지고 참여할 수 있는 활동. 연령차별적 부분을 완화시키고 연령통합적 특성을 강조할 수 있다고 보여집니다. 앞으로 선생님들의 역할이 정말 중요합니다 ㉠ 	

- 향후 세대 중 노년층이 인구의 절반을 차지할 것으로 예상되기 때문에 그 부분에서 나타날 수 있는 사회적 갈등이 세대 갈등으로 표출될 수 있음
- 이러한 부분의 세대 갈등을 완화하기 위해 다양한 변화를 시도하고 있고, 그 안에서 문화예술이 중점적인 역할을 할 수 있음
- 문화예술은 어느 세대나 편견 없이 공감하면서 어울릴 수 있기 때문에 사회 통합에 영향을 미칠 수 있는 주된 활동 영향자로서 문화예술교육자의 역할이 중요

2) 2단계: 세대 징검다리

○ 강의 개요

- 일시: 2020년 11월 12일 목요일 오후 14시~16시
- 장소: 스페이스 나인, (온라인) ZOOM
- 강의자: 최희선 교수
- 수료자: 총 7명

- 1단계를 통해 세대통합에 대한 이론적 지식을 습득한 후, 국내외 세대통합 관련 프로그램의 운영 방식, 주요 특징 등을 구체적으로 이해함으로써 기획자 및 교육자에게 국내 적용

가능성과 활용방안을 모색해 볼 수 있음

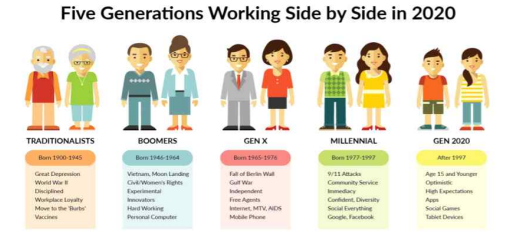
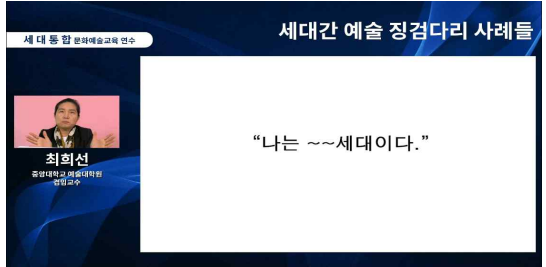
〈표 V-3〉 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 2단계

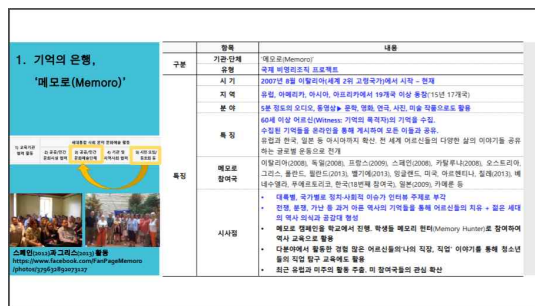
교육형태	원격(집체)	교육단계	2단계	교육시간	2H	교육 대상	기획자, 운영자, 교육자
기획의도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 100세 시대, 국내외 세대 간 통합을 위한 문화예술(Intergenerational Arts Projects) 프로젝트들의 현황 파악 ○ 세대갈등과 차이를 극복하기 위한 문화예술 기획 방향과 세대통합의 방법들 이해 ○ 소년-중장년-노년 세대의 온오프라인 커뮤니티 구성을 활용한 프로그램의 가능성 모색 						
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 내용(지식) <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 세대통합 문화예술교육 활동의 가치와 다양한 유형을 이해한다. - 국가, 민족, 지역별 인구 특성과 문화적 자원을 파악하고 세대통합 활동으로 연계한다. ○ 기술 <ul style="list-style-type: none"> - 한국에서 세대통합의 문화예술 활동의 가치를 높일 수 있는 기획력을 함양한다. - 세대 간 예술 징검다리가 될 수 있는 콘텐츠를 개발할 수 있다. ○ 태도 <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 세대통합을 위한 문화예술교육의 중요성을 인식할 수 있다. - 문화예술 기획자, 교육자로서 타 세대에 대한 이해를 도모하고, 참여자 간의 갈등을 최소화 할 수 있는 주제들, 적절한 대응 방법을 준비할 수 있다. 						

과정	시간 (분)	주요 내용	교수자료
사전준비	-	<ul style="list-style-type: none"> - 참여자들 특성 파악(연수 참여의 동기, 기대 효과 예측) - 인터넷 환경 체크 	<ul style="list-style-type: none"> - PPT - 동영상
도입	10	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교수자, 참여자 인사 및 수업 도입 - 강사 소개 - 참여자, 교수자 간의 라포 형성 ○ 프로그램 OT - 본 연수 프로그램의 전체 개요 소개 - 프로그램 목적, 전체 과정 스케줄 제시 	<ul style="list-style-type: none"> - PPT - 동영상
전개	20	<ul style="list-style-type: none"> ○ 세대를 잇는 예술 징검다리 사업들의 유형 및 특성 이해 - Intergenerational co-creating arts 활동 개념 	

		<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술 프로젝트의 주관 기관별 특성 - 학교 및 사회 분야 세대 이음 문화예술 사례들의 특징 	
	20	<ul style="list-style-type: none"> ○ 세대통합의 국제적 이슈를 불러일으킨 프로그램 소개 - 기억의 은행, '메모로'(Memoro)의 해외 및 국내 활동 - 메모로(Memoro)의 국내외 학교 연계 활동들 특성 	
휴식			
전개	20	<ul style="list-style-type: none"> ○ 건강한 가정과 커뮤니티를 위한 세대이음 사례들 - '효(孝)' 그 이상의 의미를 지닌 싱가포르 '조부모님의 날'과 국립박물관의 관련 활동들 - 한국문화원연합회의 「어르신 & 협력 프로젝트」 ○ 세대 화합을 이끌어 낸 문화예술 활동들 소개 - 영국 Magic Me - ARTS 프로젝트 - 서울문화재단 지원 희망 제작소, '세대공감 시리즈 (Generations Together)' 	<ul style="list-style-type: none"> - PPT - 동영상
	20	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지역의 특성을 살린, 한지붕 다세대(多世代) 참여 프로젝트들 - 캐나다 "The Meadows School Project(MSP) - 지역민들이 참여하는 주민자치센터의 세대 이음 활동들 ○ 세대 간 상호 공감, 상생과 동등한 기회 제공을 향해! - 스코틀랜드의 GWT(Generations Working Together) - 대학생 사회공헌단 2080 화해 프로젝트 <노잉(老人+knowing)> 	
마무리	10	<ul style="list-style-type: none"> ○ 세대통합 사례들의 장단점 분석과 한국에서 현장 적용 가능성 탐색 - 세대이음, 세대공감을 위한 문화예술 활동의 참여자 구성, 주제 선정, 교수 방향에 대한 논의 ○ 강의 후 참여자 의견 발표 - 문화예술 현장의 세대통합 실패, 세대 갈등에 대한 참여자들의 간단한 경험 나눔 ○ 강의 평가를 위한 설문 안내 	<ul style="list-style-type: none"> - 채팅방 및 온라인 설문 활용

① 국내외 세대통합 문화예술교육 프로젝트들(Intergenerational Arts Projects)의 유형과 특성

〈강의 내용〉	〈강의 모습〉
 <p>Five Generations Working Side by Side in 2020</p> <p>TRADITIONALISTS Born 1928-1945 Great Depression World War II Disciplined Workaholic Loyalty Move to the 'Suburbs' Vocaries</p> <p>BOOMERS Born 1946-1964 Vietnam, Moon Landing Civil Rights Rights Experimental Innovators Hard Working Personal Computers</p> <p>GEN X Born 1965-1979 Fall of Berlin Wall Cold War Independent First Agents Internet, MTV, AIDS Mobile Phone</p> <p>MILLENNIALS Born 1980-1995 9/11 Attacks Community Service Immediately Confident Diversity Social Networking Google, Facebook</p> <p>GEN 2020 After 1997 Age 15 and Younger Globalists High Expectations Apps Social Causes Talent Directors</p> <p>사진 출처: https://tapa.com.my/wp-content/uploads/2017/02/Multiple-Generations-AI-Work-01.jpg</p>	 <p>세대 통합 문화예술교육 연구</p> <p>세대간 예술 징검다리 사례들</p> <p>최희선 중앙대학교 예술대학원 조임교수</p> <p>“나는 ~~세대이다.”</p>



세대 통합 문화예술교육 연구

세대간 예술 징검다리 사례들

임교) '역사의 맥' 프로젝트

최희신
중앙대학교 예술대학원
임교수

이승훈의 사회적 책임 프로젝트
역사의 맥을 잇는 유네스코 세계유산
학교 교육, 평생교육의 길에 걸친다.
학교를 역사로 만들었다
"역사"를 잇는 프로젝트(2016, 2017년)

이승훈의 '한글 자화상'과
현대미술을 통해 역사를 그린다
공공미술 프로젝트

이승훈, 정영호, 이현진(2017년) 교육문화
시설을 다룬다

- 현재 유럽과 한국, 일본 등 아시아까지 확산되었으며 전 세계 어르신들의 다양한 삶의 이

야기들을 공유하고 있음

- 대륙별, 국가별로 정치·사회적 이슈가 인터뷰 주제로 부각되며 전쟁, 분쟁, 가난 등 과거 아픈 역사의 기억들을 통해 어르신들의 심리를 치유하고 젊은 세대의 역사 의식과 공감대를 형성하는 글로벌 운동으로 전개

○ 메모로(Memoro) 코리아

- 2013년 12월 출범하여 2014년 창립 후 당해 하반기부터 학교에 도입되어 전국 교육기관에서 수행 중인 비영리단체 프로젝트
- 수행평가, 동아리, 공모전, 자유학기제 등을 통해 인터뷰 동영상을 제작하는 방식으로 프로젝트에 동참 가능하며 대학생들의 기업문화재단 지원 사회봉사 활동으로도 수행 중
- 학생들 주도로 인터뷰 대상자들을 찾고 영상을 기획·제작하여 동기간 협동심, 공동체 의식과 사회성을 함양하고 더불어 인성 및 역사 교육의 역할도 함께 갖고 있음

② 사회와 학교의 연계, 세대와 세대 간 협력을 도모하는 프로그램 기획 방향

<강의 내용>

2. 건강한 가정과 지역 커뮤니티를 위한 세대이음 사례들

박제문화예술 네트워킹, 중추서 만포현 동계2회 동계(아르헨티나)문화프로젝트-아르헨티나 동계(2020. 8)
사진 출처: 아르헨티나문화프로젝트 문화로 통용

- ▶ '효(孝)' 그 이상의 의미를 지닌 싱가포르의 '조부모님의 날'과 국립박물관의 관련 문화예술 활동들
- ▶ 한국문화원연합회 지원 「어르신&협력프로젝트」 프로젝트

1) 학교 창의 활동	세대통합 사회 문화예술 활동	2) 유류/민간 문화사업 협력	3) 유류/민간 문화예술단체	4) 기관 및 지역사회 협력	5) 시민 모임/ 동호회 등
----------------	-----------------	---------------------	--------------------	--------------------	--------------------

싱가포르 조부모님의 날(11월 4일 월요일) 참여인사들 활동 사진
사진 출처: 싱가포르 세이아 센터 홈페이지 <http://www.chinesehome.org.sg>

<강의 모습>

3. 세대 화합을 이끌어 낸 문화예술 사례

▶ 영국 Magic Me - ARTS 프로젝트

구분	영역	내용
기관/단체	영국	영국의 예술·사회공헌단체
	유형	지역 르네상스 예술가들, 자원봉사, 영의활동, 스포츠 활동
	시 기	1989년 설립, 상반기(3, 4월 공통장학 후 5월 공연)
지역	영국 런던	
	분야	연극, 미술, 음악, 스포츠활동 등 다양한 장르
특징	대상	8세 이상 어린이, 청소년, 성인들과 60세 이상 어르신들이 함께 이뤄진 세대 화합을 위한 예술 활동 진행
	지역	지역 학교, 예술가, 주민, 자원 봉사자들과 함께 프로그램 운영
	내용	32년 동안 세대통합 예술활동 지원, 지역 예술가들의 기회
	효과	34대가 함께하는 커뮤니티 예술 지원, 거리 축제(Street Fest), 지역 학제 및 지역 예술 지원
기 타	효과	30년 동안(2018-2019년 학기까지) 지역 50개 학교들과 협력 (schools and communities programme 운영)
	효과	세대통합, 활동 지원, 자원봉사, 지역 예술가, 자원봉사, 예술가, 사 입 퍼포먼스의 협력, 구조, 구축
	효과	다양한 장르의 예술 활동

사진 출처: Magic Me 연간보고서(2018-2019, 발행 30주년 기념 해)
<https://magimee.co.uk/>

세대 통합 문화예술교육 연구

세대간 예술 징검다리 사례들

3. 세대 화합을 이끌어 낸 문화예술 사례

최희선
중앙대학교 예술대학원
임원교수

- ▶ 영국 Magic Me - ARTS 프로젝트
- 〈The After Parts〉 (2020)
- 영국인의 대규모 프로젝트 중 하나로 예술·문화·요양원의 '컨테이너 파티' <Cocktails in Care Homes>는 코로나-19 확산으로 어려워지자, 비대면 행사로 프로젝트 전환, 코로나-19로 인한 어르신들의 가족, 사회와의 단절의 문제점을 극복하고 그들 활동을 통해 사회적 거리감을 줄이는 목적의 프로젝트.
- 영국 예술위원회, 런던의 각종 후원단체들 등의 후원을 받아 예술가들이 참여하여 매일 다른 춤과 노래, 게임을 할 수 있는 레크리에이션 프로그램을 만들고, 진행을 돕는 자원봉사자들을 파견하기 위한 워크숍을 열어 다양한 행사 준비.
- 〈Generation Rebellion〉 (2020)
- 2020년 7월 시작된 프로젝트로, 7월 세대통합 기동 변화 공급 대역 프로젝트 (An Inter-generational Climate Emergency Project)

4. 지역의 특성을 살린, 한지붕 다세대(多世代) 참여 프로젝트들

▶ 캐나다 "The Meadows School Project(MSP)"



사진 출처: 캐나다 세대통합 문화교육
<https://intergenerational.ca/2015/meadows-school-project/>

세대 통합 문화예술교육 연구

세대간 예술 징검다리 사례들

4. 지역의 특성을 살린, 한지붕 다세대(多世代) 참여 프로젝트들

▶ 캐나다 "The Meadows School Project(MSP)"

구분	제목
기관명	Caldstream Meadows Retirement Community, Kildonan Elementary School
시 기	지역 실버타운 & 학교 연계
시 기	2001년부터 시작
지 역	캐나다 중서부, 48,000 인구의 작은 커뮤니티 록스토프(Caldstream)
문 야	문화, 레크리에이션, 치매, 치매 예방, 공적 및 노년 등 문화예술 활동 공유
특 징	<ul style="list-style-type: none"> 노년자실내 박물관(19-144)을 위한 간접교실로 설치, 기증하기 5%, 볼 10% 3 주간 전시하고 50% 이상 노인에게가 많은 공간에서 지역적에서 상호 교육하는 기 회를 제공 기증하기 5%, 볼 10% 3 주간 전시하고 50% 이상 노인에게가 많은 공간에서 지역적에서 상호 교육하는 기 회를 제공 노년자실내 박물관(19-144)을 위한 간접교실로 설치, 기증하기 5%, 볼 10% 3 주간 전시하고 50% 이상 노인에게가 많은 공간에서 지역적에서 상호 교육하는 기 회를 제공 노년자실내 박물관(19-144)을 위한 간접교실로 설치, 기증하기 5%, 볼 10% 3 주간 전시하고 50% 이상 노인에게가 많은 공간에서 지역적에서 상호 교육하는 기 회를 제공

사진 출처: 세대통합 문화교육
<https://intergenerational.ca/2015/meadows-school-project/>

5. 세대 간 상호 공감, 상생과 동등한 기회 제공을 함께!

▶ 스코틀랜드 GWT(Generations Working Together)의 주요 개념



사진 출처: 스코틀랜드 GWT(Generations Working Together)
<https://generationsworkingtogether.org/>

- 세대간 실천(Intergenerational practice):** 세대간 이해와 존중을 증진하고 보다 응집력 있는 공동체를 건설하는 데 기여하는 목적 있고 상호 유익한 활동으로 사람들을 한데 모으는 것을 목표. 세대간 실천은 포괄적이며, 젊은이와 노년층이 서로, 그리고 주변 사람들에게 제공해야 하는 긍정적인 자원을 바탕. (메스 존슨 재단, 2009) 젊은이와 노년층의 하나됨의 중요성을 인정하지만, 이것을 여러 세대로 구성된 공동체의 더 넓은 맥락에서 바라본다.
- 세대간 돌봄(Intergenerational care):** 돌봄, 젊은이와 노인을 하나로 오고 관계 맺는 기회.
- 세대간 학습(Intergenerational learning):** 모든 연령대의 사람들이 함께 서로 배울 수 있는 방법. 세대가 힘을 합쳐 기술과 가치, 지식을 얻는 평생학습이 중요. 지식의 연속성을 넘어 다양한 세대 간의 상호 학습 관계를 촉진하고, 고령화 사회에서 사회적 자본과 사회적 응집력 발전에 도움



○ 건강한 가정과 지역 커뮤니티를 위한 세대이음 사례

▶ 싱가포르의 ‘조부모님의 날’

- 문화시설인 싱가포르 국립박물관에서 진행
- 매해 11월 4째 일요일, 조부모님의 날에 진행되며 다양한 세대가 즐길 수 있는 10여 종의 문화예술 프로그램을 마련해 조부모의 가족 구성원으로서의 자존감을 높이고, 문화 체험을 통해 가족 간 유대 관계를 향상

▶ 한국문화원연합회 「어르신& 협력 프로젝트」

- 문화체육관광부 주최하고 한국문화원연합회 주관하는 2005년 시작된 어르신문화프로그램 <문화로 청춘>의 일환
- 전국적으로 미술 등 문화예술 관련 20여 개 프로그램 진행
- 어르신과 청년(20-49세)/ 어린이(6-13세)가 함께 만들어가는 세대 교류형 생활 속 문화 예술을 지향하여 연간 16회차 이상의 프로그램을 운영 중
- 어르신과 청년의 문화예술 재능을 결합하여 서로의 재능이나 콘텐츠 등의 부족한 부분을 상호 보완하고 협력해 세대 간 교류·상생하는 문화를 만들어 나가는 데 의미가 있음

○ 세대 화합을 이끌어 낸 문화예술 사례

▶ 영국 Magic Me - ARTS 프로젝트

- 영국의 예술 사회공헌단체에서 진행하는 8세 이상 어린이, 청소년, 성인들과 60세 이상 어르신들이 팀을 이뤄 전 세대가 참여하는 예술 활동
- 32년 동안 세대통합 예술 활동 지원을 통해 지역 결속력 강화
- 3세대가 함께하는 커뮤니티 예술 지원. 거리 축제(Quality Street), 지역 칵테일 파티 등을 개최

▶ 희망제작소 세대공감 시리즈

- 2006년 설립된 독립 민간단체인 <희망 제작소>에서 시민들의 후원과 참여를 통해 연구, 프로젝트 기획 및 운영 등을 지속
- 2006년부터 고령화시대의 사회적 과제를 해결해 나갈 주체로 베이비붐 세대에 주목하여 이들을 대상으로 생애설계 교육프로그램 및 다양한 시니어 관련 프로젝트를 기획·운영 중
- 행복설계아카데미, 시니어 드림 페스티벌, '세대공감 시리즈' 등 활동
- 새로운 생애주기 관점으로 파악한 베이비부머들의 욕구 및 지원방안 또한 연구하고 있음

○ 지역의 특성을 살린 한지붕 다세대(多世代) 참여 프로젝트

▶ 캐나다 "The Meadows School Project(MSP)"

- 2001년부터 지역 커뮤니티인 Coldstream Meadows Retirement Community와 Kidston Elementary School가 협력해 운동, 레크리에이션, 티타임, 어린이 방문, 공예 및 노래 등 문화예술 활동 공유
- 노인시설에 학생들(만 10-14세)을 위한 간이교실을 설치해 가을학기 5주, 봄 학기 3주간 청소년과 50대 이상 노인세대가 같은 공간에서 지속적으로 상호 교류하는 기회를 제공
- MSP는 세대통합 프로그램 중 '몰입(Immersion)' 형 세대통합 교육 프로그램으로, 노인세대, 학생들이 프로그램에 95% 이상 함께 참여해 지속성을 확보함
- 노년기의 신체 변화, 의사소통을 학생들이 경험을 통해 이해하는 프로젝트

▶ 평택시 인성교육 프로젝트 '희망 2080'

- 2017년부터 평택 지역의 국제대학교와 지역 초·중등 교육기관이 협력해 평택시에 거주하는 65세 이상 노인들과 청소년 간 1~3세대 통합 인성교육을 진행하는 프로젝트
- 세대 통합 문화예술 동아리, 언어 캠페인, 연극공연, 홍보 활동 등을 진행



- 세대통합의 문화예술은 평등한 관계에서 오랫동안 만남을 지속할 수 있는 방법이 가장 긍정적인 방향
 - 지금까지 다른 세대를 만나기 어려웠던 세대들에게 지속적인 만남을 유지시켜주는 문화예술교육을 개발하는 것도 좋은 방법
 - 세대통합의 경우 나이의 장벽 없이 유연하게 되어 있는 사회로 통합이 될 수 있도록 하는 것이 가장 적합한 문화예술의 목표
- 세대 구성 방식에 대한 보다 섬세한 접근이 필요하며, 특히 노년 세대에 대한 세분화된 연구와 참여자들에 대한 인식을 통해 다른 세대와 교류할 수 있도록 문화예술교육을 기획하는 것이 중요
 - 문화예술교육자는 꾸준히 만남을 기획하는 사람들의 역할
 - 밀레니엄 세대 및 제트 세대는 미디어 활동이 굉장히 활발하므로 미디어 관련 활동을 통해 노년 세대와 교류할 수 있도록 하는 편이 좋음
 - 특히 음악은 문화예술 중에서도 쉽게 즐길 수 있고 접근성이 높기 때문에 같이 즐길 수 있는 좋은 콘텐츠가 될 것

3) 3단계-1 : 융합역량 키우기


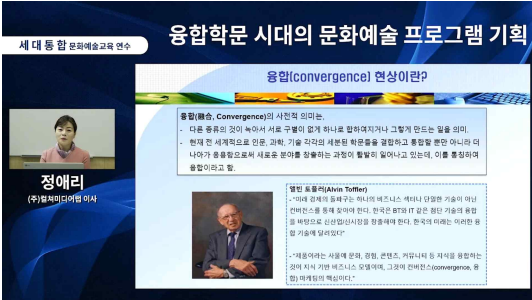


- 강의 개요
 - 일시: 2020년 11월 24일 화요일 오전 10시~12시
 - 장소: 한빛미디어, (온라인) ZOOM
 - 강의자: 정애리 이사
 - 수료자: 총 5명
- 아르떼 아카데미의 '기획자 연수 역량'에서 요구되는 '통합역량(융합역량)', '정체성 역량'을 증진시키기 위해 필요한 분야 탐색

〈표 V-4〉 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 3단계-1

교육형태	강의	교육 단계	3단계	교육 시간	2H	교육대상	기획자, 현장전문가
기획의도	<p>○ 제 1 세션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 융합(convergence)은 섞기(mix)가 아님. 두 개가 만나 시너지 효과를 누리고, 새로운 가치가 창출되는 것을 의미함. 예를 들면, 그림 작품 전시의 경우 과거에는 미술관에 가서 진열된 작품을 감상하는 것에 그쳤다면, 오늘날에는 전시공간을 온라인 공간으로 옮겨 새로운 스토리텔링을 가미하고 큐레이터의 해설을 녹음파일과 함께 들으며 감상하는 방안이 기획되고 있음. 음악의 경우도 클래식 음악이라면 전문 공연장에 가서 고가의 입장료를 지불하고 감상하였다면 지금은 네이버 클래식(ex. 오디오 클립: 아티스츠크카드)을 통해 클래식 매니저의 추천으로 감상할 수 있음. - 이와 같이 문화예술을 향유하는 경험이 다양한 방식으로 확대되고 있는데, 이를 가장 쉽게 이해할 수 있는 사례로 ‘온라인 공간에서 문화경험 이해하기’를 설정함. 그 이유는 세대갈등을 야기하는 요인으로 문화예술을 향유하는 공간에 대한 인식 차이가 주요 요인으로 확인됨. 20-30세 연령의 문화예술 경험은 온라인 공간으로 확대되고 있는 반면, 50~60세 기성세대는 만남을 중시하는 오프라인 공간을 선호함. 온라인 공간이 익숙하지 않은 이유와 이용하지 않는 이유, 온/오프라인 공간에 대한 인식 차이가 세대갈등을 야기하는 이유는 무엇인지 살펴보고, 기획자들이 알고 있어야 할 관련 지식을 학습하고자 함. <p>○ 제 2 세션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 융합에 대한 이해가 조금 되었다면, 이제 세대 간 문화적 다양성을 구현하는 기획이란 어떤 방향으로 나아가야 할지 학습해 보고자 함. 기획자들 입장에서 세대통합 문화예술교육 프로그램은 다양한 세대의 문화적 경험을 어떻게, 어떤 방식으로 공유했을 때 그 프로그램의 가치가 극대화 되는지 살펴봐야 함. 특히 세대통합 문화예술교육 프로그램은 세대마다 다른 문화적 특성에 대한 이해가 필수적인데, 여러 세대의 취향과 관심, 라이프스타일, 나와 다른 세대를 이해하는 과정에서 의아했던 부분들, 이슈들을 살펴보고, ‘문화적 갈등’이 ‘세대갈등’으로 이어지지 않기 위해 학습해야 할 부분을 살펴보고자 함. 						
학습목표	<p>○ 제 1 세션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 융합(convergence)의 개념을 이해한다. - 세대갈등을 야기하는 ‘온라인 vs. 오프라인 공간의 문화예술 경험’의 차이를 이해한다. - 세대통합을 위해 온라인 공간에 대한 이해가 필요하다고 논의되어 왔지만 왜 그러한지에 대한 이유를 학습한다. <p>○ 제 2 세션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문화다양성의 개념을 이해한다. - 세대통합 문화예술교육 프로그램이 어떻게 문화적 다양성을 구현할 수 있는지 생각해 본다. - 세대갈등 해소와 세대 간 공감 확대를 위한 기획 전략은 무엇일까? 세대통합 문화에 						

		술교육 프로그램의 지향점을 고민해본다.	
과정	시간 (분)	주요 내용	교수자료
사전 준비	-	연수생 줌 화면 및 음향 확인	- 강의자료 - PPT
도입	10	강사소개, 강의 주제 및 학습 목표 안내	
전개	10	융합(convergence) 개념에 대한 이해	
	20	• 문화예술을 향유하는 공간으로서 온라인 공간에 대한 이해 • 세대 간 온라인 공간에 대한 인식의 차이	
	10	온라인 문화예술 경험자와 비이용자의 문화적·심리적 차이	
휴식			
전개	-	연수생 줌 화면 및 음향 확인	- 강의자료 - PPT
	10	세대를 이해하는 통로, 문화다양성	
	20	세대통합 문화예술교육 프로그램은 어떻게 문화다양성을 구현할 수 있는가? - 세대를 이해하는 포인트 찾기(ex. 취향, 흥미, 라이프스타일, 가치관 등)	
	10	기존의 문화예술교육 프로그램과 차별화되는 기획 전략은?	
마무리	10	전체 강의 요약 및 질의응답(강의 평가 안내)	

① 융합 현상 이해하기

<강의 내용>		<강의 모습>	
			
			

○ 융합(Convergence)현상

- 사전적 의미는 다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지거나 그렇게 만드는 일을 의미하나, 현재는 전 세계적으로 인문, 과학, 기술 각각의 세분된 학문들을 결합하고 통합할 뿐만 아니라 더 나아가 응용함으로써 새로운 분야를 창출하는 과정을 의미함
- 오늘날 융합현상은 학문간 경계 영역을 넘어 가속화 되고 있으며, 창조경제 시대에 새로운 부가가치와 성장 동력을 창출하고 있음
- 예술 분야에서는 기업과 국가에서 ‘컬처노믹스(Culturenomics)’ 전략에 주목하고 있는데, 이는 다양한 문화요소를 통해 인지도를 제고하고 경쟁력을 향상시키는 방안을 말함

② 문화예술 경험의 확장

<강의 내용>	<강의 모습>
<p>미디어를 통한 문화예술 경험</p> <p>• 디지털 미디어 기술 발전에 따라 온라인 공간에서 문화예술 경험이 가능 • 다양한 세대의 가치관과 취향, 선호도를 고려한 문화예술 기획이 요구됨</p> <p>자기아 전시가자</p> <p>기획전 『근대도자, 산업과 예술의 길에 서다』 온라인 전시관</p> <p>한국도자재단의 온라인 전시관(2020년 5월 22일) https://mymuseum.com/show/?m=14654/Detail&M=18m-1&page=1&m=9000</p> <p>시차: 랜선 공연(SBS 트롯신이 떴다)</p>	<p>융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획</p> <p>세대 통합 문화예술교육 연수</p> <p>미디어를 통한 문화예술 경험</p> <p>• 디지털 미디어 기술 발전에 따라 온라인 공간에서 문화예술 경험이 가능 • 다양한 세대의 가치관과 취향, 선호도를 고려한 문화예술 기획이 요구됨</p> <p>자기아 전시가자</p> <p>기획전 『근대도자, 산업과 예술의 길에 서다』 온라인 전시관</p> <p>한국도자재단의 온라인 전시관(2020년 5월 22일) https://mymuseum.com/show/?m=14654/Detail&M=18m-1&page=1&m=9000</p> <p>시차: 랜선 공연(SBS 트롯신이 떴다)</p>
<p>4차 산업 시대의 문화예술 경험의 확장</p> <p>• 5G 상용화와 4차 산업 시대가 본격화됨에 따라 문화예술의 장르 및 범위 확장 • 실감형 콘텐츠 등장으로 인간의 감각과 인지능력의 확대, 크리에이티브 산업에 대한 사회적 수요 증가, ARVR 등 첨단 기술과의 융합가능성 확대 등이 예상됨</p> <p>사자 홀로그램(hologram) 기술을 활용한 서비스 공연 (https://youtu.be/RH_Pjy20E0w)</p> <p>시차: 인공지능을 활용한 IPTV의 키즈 콘텐츠</p>	<p>융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획</p> <p>세대 통합 문화예술교육 연수</p> <p>4차 산업 시대의 문화예술 경험의 확장</p> <p>• 5G 상용화와 4차 산업 시대가 본격화됨에 따라 문화예술의 장르 및 범위 확장 • 실감형 콘텐츠 등장으로 인간의 감각과 인지능력의 확대, 크리에이티브 산업에 대한 사회적 수요 증가, ARVR 등 첨단 기술과의 융합가능성 확대 등이 예상됨</p> <p>사자 홀로그램(hologram) 기술을 활용한 서비스 공연 (https://youtu.be/RH_Pjy20E0w)</p> <p>시차: 인공지능을 활용한 IPTV의 키즈 콘텐츠</p>

○ 미디어를 통한 문화예술 경험

- 디지털 미디어 기술 발전에 따라 온라인 공간에서 전시, 공연 등의 문화예술 경험이 가능함
- 한국도자재단의 근대도자 온라인 전시관과 SBS ‘트롯신이 떴다’의 랜선 공연이 그 예시가 될 수 있음. 과거에는 전시관이나 공연장에 직접 방문하여서만 문화예술 경험 가능
- 문화예술을 경험하는 것에 있어서 세대가 추구하는 취향이 달라졌고, 선호하는 방식이 달라졌다는 것을 의미함

○ 4차 산업 시대의 문화예술 경험의 확장

- 5G 상용화와 4차 산업 시대가 본격화됨에 따라 문화예술의 장르 및 범위가 확장됨
- 단순히 네트워크 기술이나 온라인 기술이 확장된 것도 있지만, 우리가 가지고 있는 문제점이나 사회적 한계를 넘어설 수 있게 되었음
- 실감형 콘텐츠의 등장으로 인간의 감각과 인지능력의 확대, 크리에이티브 산업에 대한 사회적 수요 증가, AR/VR 등 첨단 기술과의 협업가능성 확대 등이 예상되며, 더 많은 문화예술을 경험할 수 있을 것으로 기대됨

③ 소셜 미디어와 온택트 시대를 살아가는 우리

<강의 내용>	<강의 모습>
<p>일상화된 소셜 미디어(social media) 이용</p> <p>* 사회적 공간으로 소셜미디어 이용 증가 - 다양한 SNS(social network service) 앱을 통해 '연결', '공유', '참여'가 가능한 사회적 공간이 확대 - 직업, 소셜, 교육, 취미 등 라이프스타일 전반에 걸쳐 SNS를 활용</p>  <p>디지털 격차와 디지털 소외 심화</p> 	<p>융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획</p> <p>세 대 통합 문화예술교육 연수</p> <p>일상화된 소셜 미디어(social media) 이용</p> <p>* 사회적 공간으로 소셜미디어 이용 증가 - 다양한 SNS(social network service) 앱을 통해 '연결', '공유', '참여'가 가능한 사회적 공간이 확대 - 직업, 소셜, 교육, 취미 등 라이프스타일 전반에 걸쳐 SNS를 활용</p>  <p>융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획</p> <p>세 대 통합 문화예술교육 연수</p> <p>디지털 격차와 디지털 소외 심화</p> 

○ 온택트(On-tact) 시대의 도래

- 다양한 SNS 앱을 통해 온라인상에서 '연결', '공유', '참여'가 가능한 사회적 공간이 확대됨
- 최근에는 화상 회의, 비대면 학습 등으로 온라인 소통이 일상화 되었으며, 스마트 기기의 사용이 증가함에 따라 '연결'의 중요성이 더욱 대두되고 있음

○ 디지털 격차와 디지털 소외 심화

- 그러나 온택트가 문화가 강화될수록, 디지털정보화 수준의 취약계층과 일반 국민들 사이에 정보격차가 증대되는 문제가 있음
- 특히, 고령층의 경우 급속한 고령화로 고령자의 경제활동이 증가하고 있지만 빠르게 변화

- 하고 있는 디지털 시대와의 격차를 해소하지 못해 어려움을 겪고 있음
- 디지털 미디어 소통역량 강화를 위한 교육과 정보격차 해소를 위한 대책 마련이 시급함

④ 융합역량과 문화다양성

<강의 내용>	<강의 모습>
<p>연령 통합 시대의 융합역량</p> <p>* 세대통합의 문제를 수직적 연령중심의 시각으로 바라보았다면, 이제는 수평적 중심 모델로 접근해야 함</p> <p>* 다양한 연령과 다양한 세대가 함께 공존한다는 것은 나누고 구분짓는 시각에서 벗어날 필요를 시사함</p> <p>* 융합은 대상을 바라보는 시각의 확장과 문제해결을 모색하는 방법의 다양화를 의미함. 이것이 문화예술 기획자들의 융합역량 향상의 출발점일 것으로 제안함</p> <p>* 이러한 시각에서 문화다양성 개념은 융합역량을 증진시키는 통로가 될 것으로 기대</p> <p>문화 다양성 개념</p> <p>• 문화 다양성(Cultural Diversity)이란, - 집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간, 그리고 집단과 사회 내에서 전해지는 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서의 다양성을 포함한다.</p> <p>법률 제12691호(2014.5.28. 제정, 2014.11.29. 시행) 제2조</p> <p>「자이툰 물고기」 참여인(한국문화예술위원회, 2018년)</p>	<p>세대 통합 문화예술교육 연수</p> <p>융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획</p> <p>연령 통합 시대의 융합역량</p> <p>* 세대통합의 문제를 수직적 연령중심의 시각으로 바라보았다면, 이제는 수평적 중심 모델로 접근해야 함</p> <p>* 다양한 연령과 다양한 세대가 함께 공존한다는 것은 나누고 구분짓는 시각에서 벗어날 필요를 시사함</p> <p>* 융합은 대상을 바라보는 시각의 확장과 문제해결을 모색하는 방법의 다양화를 의미함. 이것이 문화예술 기획자들의 융합역량 향상의 출발점일 것으로 제안함</p> <p>* 이러한 시각에서 문화다양성 개념은 융합역량을 증진시키는 통로가 될 것으로 기대</p> <p>문화 다양성 개념</p> <p>• 문화 다양성(Cultural Diversity)이란, - 집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간, 그리고 집단과 사회 내에서 전해지는 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서의 다양성을 포함한다.</p> <p>법률 제12691호(2014.5.28. 제정, 2014.11.29. 시행) 제2조</p> <p>「자이툰 물고기」 참여인(한국문화예술위원회, 2018년)</p>

○ 연령 통합 시대의 융합역량

- 지금까지 세대통합의 문제를 수직적 연령중심의 시각으로 바라보았다면, 이제는 ‘공존’의 차원에서 나이의 장벽 없이 수평적 중심 모델로 접근해야 할 필요가 있음
- 융합은 대상을 바라보는 시각의 확장과 문제해결을 모색하는 다양화를 의미하며, 그런 의미에서 ‘융합’은 문화예술 기획자들의 역량을 향상하는 출발점일 것으로 제안함

○ 문화다양성

- 문화다양성은 법률 제 12691호 제 2조에 의거하여 집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간, 또는 그 내에서 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며, 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서 다양성을 포함함
- 문화다양성의 개념은 연령 통합 시대에서 융합역량을 증진시키는 통로가 될 것으로 기대됨

⑤ ‘문화다양성’ 시각으로 융합 역량 키우기

〈강의 내용〉

문화 다양성 구현 전략

문화다양성은 사회의 특정 영역에서만 나타나는 특수한 현상이 아니라 삶의 전반에서 발견할 수 있는 문화의 보편적 성질

한국사회에서 문화적 차이를 만들어내는 주요인으로 세대, 지역, 젠더, 계층, 소수자 등을 꼽을 수 있으며, 그로 인해 문화적 차이가 두드러지게 발생하는 사회문화적 영역으로 언어, 예술, 미디어와 문화 콘텐츠, 유행과 라이프스타일, 교육, 종교 등을 들 수 있음

문화 다양성 구현 전략

문화적 차이를 발생시키는 세로축의 '요인'과 가로축의 사회문화적 '영역'을 교차시키면 다양한 교육주제가 생성될 수 있음.

본 연구의 주제인 세대를 교차시켰을 경우, 불간섭 네모 상자에 해당하는 주제가 기록될 수 있음

영역 \ 요인	언어	예술	미디어와 문화콘텐츠	유행과 라이프스타일	교육	종교
세대	주제 1a	주제 2a	주제 3a	주제 4a
지역	주제 1b	주제 2b	주제 3b	주제 4b
젠더	주제 1c	주제 2c	주제 3c	주제 4c
계층	주제 1d
소수자	주제 1e	주제 5e

출처: 문화다양성 교육 주제발달을 위한 연구(이혜, 2015. 12, 문화예술교육연구회)

〈강의 모습〉

융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획

세대 통합 문화예술교육 연수

정애리
(주)올레미디어팀 이사

문화 다양성 구현 전략

문화다양성은 사회의 특정 영역에서만 나타나는 특수한 현상이 아니라 삶의 전반에서 발견할 수 있는 문화의 보편적 성질

한국사회에서 문화적 차이를 만들어내는 주요인으로 세대, 지역, 젠더, 계층, 소수자 등을 꼽을 수 있으며, 그로 인해 문화적 차이가 두드러지게 발생하는 사회문화적 영역으로 언어, 예술, 미디어와 문화 콘텐츠, 유행과 라이프스타일, 교육, 종교 등을 들 수 있음

융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획

세대 통합 문화예술교육 연수

정애리
(주)올레미디어팀 이사

문화 다양성 구현 전략

문화적 차이를 발생시키는 세로축의 '요인'과 가로축의 사회문화적 '영역'을 교차시키면 다양한 교육주제가 생성될 수 있음.

본 연구의 주제인 세대를 교차시켰을 경우, 불간섭 네모 상자에 해당하는 주제가 기록될 수 있음

영역 \ 요인	언어	예술	미디어와 문화콘텐츠	유행과 라이프스타일	교육	종교
세대	주제 1a	주제 2a	주제 3a	주제 4a
지역	주제 1b	주제 2b	주제 3b	주제 4b
젠더	주제 1c	주제 2c	주제 3c	주제 4c
계층	주제 1d
소수자	주제 1e	주제 5e

출처: 문화다양성 교육 주제발달을 위한 연구(이혜, 2015. 12, 문화예술교육연구회)

○ 문화다양성 구현 전략

- 문화다양성은 사회적 특정 영역에서만 나타나는 특수한 현상이 아니라 삶의 전반에서 발견할 수 있는 문화적 보편적 성질
- 사회 문화적 영역과 문화적 차이를 발생시키는 요인을 결합하면 다양한 교육주제가 생성될 수 있는데, ‘예술’과 ‘세대’ 또한 각각 사회문화적 영역, 문화적 차이를 발생시키는 요인 중 하나임
- 따라서 문화적 차이를 발생시키는 요인인 ‘세대’를 고려하여 사회문화적 영역인 ‘예술’ 분야를 교차시키면 다양한 문화다양성 교육 주제를 생성할 수 있음

V. 세대통합 문화예술교육 시범연수 프로그램 | 125

⑥ 관계의 다양성, 소통의 다양성, 기획의 다양성

<강의 내용>	<강의 모습>
<p>문화 다양성을 고려한 기획(안)</p> <p>2) 소통의 다양성(안)</p> <p>소통(communication)이란? - "둘 또는 그 이상의 상대방 사이에 감정·생각·의견·신념·지식·정보 등이 교환되고, 공동의 이해를 통해 의식·태도·행동 등의 변화가 이루어지는 과정"</p> <p>문화 다양성을 고려한 기획(안)</p>	<p>세대 통합 문화예술교육 연구</p> <p>융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획</p> <p>문화 다양성을 고려한 기획(안)</p> <p>2) 소통의 다양성(안)</p> <p>소통(communication)이란? - "둘 또는 그 이상의 상대방 사이에 감정·생각·의견·신념·지식·정보 등이 교환되고, 공동의 이해를 통해 의식·태도·행동 등의 변화가 이루어지는 과정"</p> <p>세대 통합 문화예술교육 연구</p> <p>융합학문 시대의 문화예술 프로그램 기획</p> <p>문화 다양성을 고려한 기획(안)</p>

○ 문화다양성을 고려한 기획(안)

- 문화다양성 중 크게 관계의 다양성과 소통의 다양성, 기획의 다양성을 예로 들 수 있음
- 관계는 기획자와 기획자 간 관계일 수도 있고, 기획자와 수강생 간 관계일 수도 있고 수강생과 수강생 간의 관계일 수도 있으므로 다양한 선택지를 둘 수 있음
- 소통은 '둘 또는 그 이상의 상대방 사이에 감정, 생각, 의견, 신념, 지식, 정보 등이 교환되고, 공동의 이해를 통해 의식, 태도, 행동 등의 변화가 이루어지는 과정'으로 세대 간의 협업에 따라 다양한 이해방식이 나타날 수 있음
- 기획의 다양성은 기획자에 따라 다양하게 나타날 수 있는데, 이 강의에서는 <문화다양성 교육주체의 개념지도> 틀을 통해 세대와 사회문화적 영역을 교차하여 제안하고자 함
- 따라서 이 세 가지를 고려한다면, 세대 갈등이 완화되어 다른 세대와의 관계가 확장되고, 소통을 통해 공감이 구현되어 다양한 협업 기회를 증진할 수 있으며, 이를 통해 융합역량이 향상되어 교육 기획 범위가 확대될 수 있을 것으로 기대됨

4) 3단계-2 : 세대 넘나들이

○ 강의 개요

- 일시: 2020년 11월 24일 화요일 14시~16시

- 장소: (오프라인) 한빛미디어
- 강의자: 김숙 대표
- 수료자: 총 5명

○ 3-2단계 “세대 넘나들이”는 앞서 1단계, 2단계 그리고 3-1단계에서 이야기했던 세대통합에 대한 이론적 접근과 다양한 사례들을 기획자들이 현장에서 실제로 어떻게 적용할 수 있을지를 전제로 기획한 실습 프로그램임

〈표 V-5〉 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 시범연수 3단계-2

교육형태	오프라인 (강의+영상+ 실습)	교육 단계	3단계	교육시간	2H	교육대상	문화예술 기획자
기획의도	급변하는 현대 사회에서 지역사회의 일원으로 모든 세대가 생각을 공유하고 이해하며 살아간다는 것은 쉽지 않다. 본 프로그램 “세대 넘나들이”에서는 세대갈등의 원인을 ‘소통의 부재’와 세대 간 ‘표현양식의 차이’라는 관점에서 보고 ‘영화’와 ‘글쓰기’를 매개로 세대와 세대가 넘나들며 지역사회 화합에 기여할 수 있는 문화예술교육 프로그램을 기획하고자 한다. 본 시범연수 프로그램에서는 대한민국의 수도이자 다양한 곳에서 모여든 사람들이 살아가는 ‘서울’이라는 지역 사회를 대상으로 하고 있으며, 서울하면 떠오르는 대표적인 장소를 영화 속에서 만나보고 세대 간에 같은 장소를 어떻게 다르게 기억하고 있는지, 혹은 공감하고 있는지에 대해 소통해보고자 한다. 이번 프로그램을 통해 기획자들이 문화예술 프로그램을 통해 현장에서 어떻게 세대통합을 이루어낼 수 있을지 아이디어를 얻을 수 있을 것으로 기대한다.						
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 기획자가 현장에서 문화예술 프로그램을 통해 세대와 세대가 소통할 수 있도록 프로그램을 기획할 수 있도록 한다. • 기획자가 현장에서 문화예술 프로그램을 통해 지역사회 일원으로서의 세대의 중요성을 인식하도록 도울 수 있는 기획 아이디어를 제공한다. • ‘영화’와 ‘글쓰기’를 통해 세대를 넘나드는 다양한 표현양식을 공유함으로써 세대 공감대를 형성할 수 있음을 시범적 사례로 제공한다. 						

과정	시간 (분)	주요 내용	교수자료 및 활용도구
사전준비	-	• 강의 준비 및 영상 자료, 수업 자료 확인	
도입	10	• 강의 및 강사 소개 • 영화에 나타난 서울 전경	동영상, PPT
전개	10	• 프로그램 기획 취지 및 과정	

	20	• 프로그램 운영 방법	
	10	• 프로그램 운영 사례/세대별로 품고 있는 서울이미지 공유	
휴식			
전개		[후반부 시간은 실습으로 구성]	
	10	• 서울을 소개해 주세요① • 세대별 [서울 이미지와 상징어 고르기]	영화 스틸컷 이미지, 사진, 메모지 등
	10	• ‘라떼는’ : 상징어 간 연결 스토리 찾기	
	10	• 새로운 서울 스토리 완성	메모지, 스케치북
	10	• 서울을 소개해 주세요②	
마무리	10	• 프로그램 기획이 세대통합에 갖는 의미	PPT

① 강의 소개

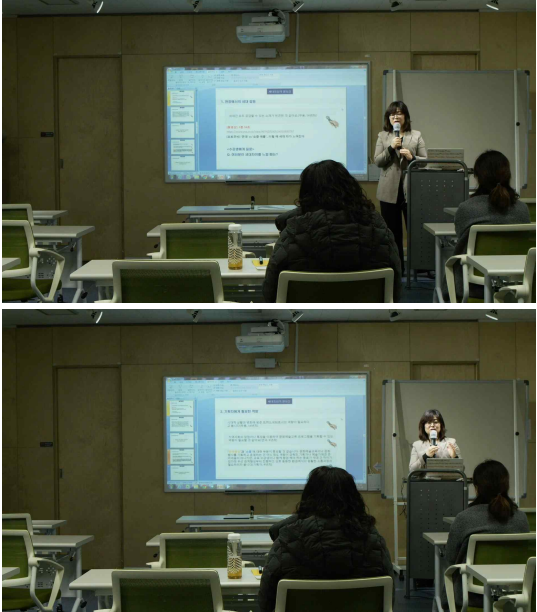
〈강의 내용〉	〈강의 모습〉
<p>강의소개</p> <p>1. 기획의도</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 본 시범연수 3-2단계 ‘세대 넘나들기’는 앞서 1단계, 2단계 그리고 3-1단계에서 이야기 했던 세대통합에 대한 이론적 접근과 다양한 사례들을 기획자들이 현장에서 실제로 어떻게 적용할 수 있을지를 전제로 기획한 실습 프로그램이다. ● 급변하는 현대 사회에서 지역사회의 일원으로 모든 세대가 생각을 공유하고 이해하며 살아간다는 것은 쉽지 않다. ● 본 프로그램 ‘세대 넘나들기’에서는 세대갈등의 원인을 ‘소통의 부재’와 ‘세대 간’ 표현 양식의 차이’라는 관점에서 보고 ‘영화’와 ‘글쓰기’를 매개로 세대와 세대가 넘나들며 지역사회 화합에 기여할 수 있는 문화예술 교육 프로그램을 기획하고자 한다. <p>강의소개</p> <p>3. 1단계-3단계의 연결성</p> <p>[3단계-2] 세대 넘나들기</p> <p>[1단계] 세대 어울림: 페러다임의 변화 문화예술가로서 가져야 할 관점의 변화 세대가 연립을 내리는 공간의 변화 세대 간 연립으로 인해 파생되는</p> <p>[2단계] 세대간 예술 정경다리 사례들 영국 MagicMe-ARTS 프로젝트 문화예술기획자의 역할 세대융합공동체 창조하며 인식한 참여자들 상호작용을 주도하는 것이 필요</p> <p>[3단계] 1세대 융합 역량 키우기, 문화적 다양성 고취된 기획이력 온택트 시대, 문화적 융합 역량을 키우는 것이 필요 문화적 진입점 나타내는 공간 중 하나가 세대, 문화적 진입점, 구조체에게 발생하는 사회문화적 문제 중 하나가 문화예술 영역</p> <p>다양한 세대 및 사회구성원교류 (비정규직, 다문화가족, 장애인, 이주민, 새터민, 육아노년, 1인가구 등)</p>	

○ 기획의도

- 다양한 이론적 접근과 사례들을 기획자들이 현장에서 실제로 어떻게 적용할 수 있을지를 전제로 기획한 실습 프로그램
- 그러나, 급변하는 현대 사회에서 모든 세대가 생각을 공유하고 이해하며 살아간다는 것은 쉽지 않음

- 따라서, 본 프로그램에서는 세대 간의 원인을 ‘소통의 부재’와 세대 간 ‘표현 양식의 차이’ 관점에서 보고 ‘영화’와 ‘글쓰기’를 매개로 세대와 세대가 넘나들며 지역사회 화합에 기여할 수 있는 문화예술교육 프로그램을 기획하고자 함

② 세대 통합의 필요성

<강의 내용>	<강의 모습>
<p style="text-align: center;">세대통합의 필요성</p> <p>1. 현장에서의 세대 갈등</p> <p>[동영상] 3분 58초 https://www.youtube.com/watch?v=MYH20200526013800797 [포토무비] '꼰대' vs '요즘 애들'..이럴 때 세대 차가 느껴진다</p> <p><수강생에게 질문> Q: 여러분이 세대차이를 느낄 때는?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 세대간 모두 공감할 수 있는 소재가 빈곤한 것 같아요(무용, 16년차) </div> <p style="text-align: center;">세대통합의 필요성</p> <p>2. 기획자에게 필요한 역량</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 시대적 상황과 변화에 맞춘 트렌드센터로서의 역할이 필요하다고 봅니다(무용, 16년차) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 지역사회의 장점이나 특징을 이용하여 문화예술교육 프로그램을 기획할 수 있는 역량이 필요할 것 같아요(연극, 9년차) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> '관계형성'과 '소통'에 대한 부분이 중요할 것 같습니다. 문화예술교육이나 문화 행사를 기획하고 운영하는 건 어느 정도 역량이 갖춰진 기획자나 예술가에겐 큰 어려움이 아니지만, 교육수강생이나 함께 할 연해야 하는 동료나 세대 간 차이가 있다면 우선 관계형성부터 진행하고 상호 통용한 환경에서의 원활한 소통과정이 필요하리라 봅니다(기획자, 9년차) </div>	

○ 현장에서의 세대 갈등

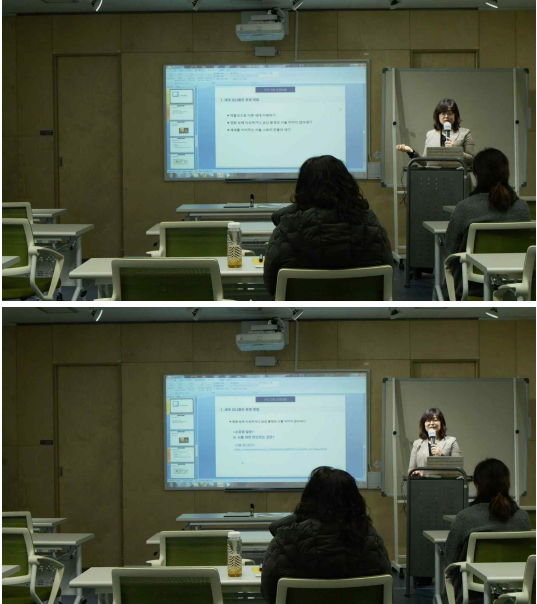
- 강의 현장에서 ‘세대 차이’에 관한 동영상 시청 후, 다양한 의견을 공유한 결과 50대와 20대의 사이에는 소위 말하는 ‘꼰대’와 ‘요즘 애들’을 보는 관점의 차이가 있었음
- 예를 들어, 50대의 경우에는 ‘꼰대’세대의 경우 옆 사람의 ‘눈치’를 보면서 성향을 파악하려는 경향이 있다면 ‘요즘 애들’은 본인을 우선으로 두기 때문에 ‘그렇지 않다’라는 의견이었고, 20대의 경우에는 의견을 정확히 피력하지 않고 ‘눈치’를 보아야 하는 상황을 ‘꼰대’세대가 만들고 있다는 의견에 있어서 차이를 보임
- 이와 같은 현상은 현장에서도 똑같이 일어나고 있으며, 기획자와 기획자 간에도 나타나기도 함

○ 기획자에게 필요한 역량

- 빠르게 변화하는 시대적 상황에 맞춘 기획이 필요하지만, 연령에 따라서 받아들이는 것에 있어서 차이가 있을 수 있음

- 문화예술 기획자들은 지역사회에 대한 공헌과 관련한 역량 또한 중요하게 생각하는 부분인데, 문화예술 기획자들은 30-40대 층이 많은 반면, 수도권이 아닌 지역사회에서는 그 이상의 고령층들이 많이 때문에 이와 관련해서 세대 차이에 대한 갈등을 겪음

③ 프로그램 운영 방법

<강의 내용>	<강의 모습>
<p style="text-align: center;">프로그램 운영방법</p> <p>1. 세대 넘나들이 운영 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 다른 세대 이해하기 : 역할극에서 세대 간 이야기 들어주는 방식으로 전환 [강사 코멘트] 현장 참여 연령대가 20대, 40대, 50대로 구성 역할극을 하는 것보다 자신의 이야기를 하는 것을 더 선호 당초의 계획을 수정하여 서로의 세대차이 경험 이야기를 들어주는 것으로 세대 소통 시도 ● 영화 속에 익숙하거나 낯선 풍경의 서울 이미지 잡아내기 ● 세대를 이어주는 서울 스토리 만들어 내기 <p style="text-align: center;">프로그램 운영방법</p> <p>1. 세대 넘나들이 운영 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 영화 속에 익숙하거나 낯선 풍경의 서울 이미지 잡아내기 <p><수강생 질문> Q: 서울 하면 떠오르는 곳은? <서울 랜드마크> https://www.tripadvisor.co.kr/Attractions-g294197-Activities-c47-Seoul.html</p>	

○ ‘서울’을 매개로 세대와 세대의 소통

- 우선, ‘서울’에 대해서 생각하는 것들이 세대 별로 차이가 있는데, 50대와 그 이상의 경우에는 전형적인 서울의 모습으로 떠올리는 ‘남산’, ‘63빌딩’, ‘남대문’과 같은 것들이었고, 50대 미만의 경우에는 ‘익선동’, ‘롯데타워’ 등 최근 개발된 서울의 모습들과 관련이 있었음
- 따라서, 각 세대에 따라 ‘서울’에 대해서 생각하는 바가 다르므로, 영화 속에서 나타는 ‘서울’의 모습에 대해서는 어떤 의견을 갖고 있는지 알아보고자 함

④ 현장 실습

〈강의 내용〉	〈강의 모습〉
<p style="text-align: center;">현장실습</p> <p>2. 세부 진행 사항</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 영화 스틸 컷 보여주고, 세대별 영화 고르기  <p style="text-align: center;">현장실습</p> <p>2. 세부 진행 사항</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 상징어 고르기: 칠판에 공유 ● '라떼는..': 상징어 간 연결 스토리 찾기 ● 본인이 선택한 세대가 되어 '영화-상징어'를 통한 서울에 대해 이야기하기 	 

○ 영화 속 '서울'의 모습은 유튜브에 등록된 채널 'Kojer'의 '영화 속 서울(Seoul in Film)' 이라는 영상을 통해 소통해 보고자 함

- 이 영상을 통해 참여자들에게 가장 익숙한 '서울'의 모습이 잘 나타나 있는 영화를 선택했을 때, 각 세대별로 선택한 영화가 서로 다르게 나타남
 - 20대의 경우에는 '서울'하면 가장 먼저 떠오르는 것이 '명동' 으로 영화 '해안선(2002)'을 선택했는데, 이유는 명동의 '고층빌딩'과 '복잡이하는 인파'임
 - 40대의 경우에는 영화 '접속'을 선택했으며, 그 이유는 영화 '접속'에 등장하는 90년대 인터넷 서비스 망인 '하이텔'을 떠올리는 것으로 나타남
 - 50대의 경우에는 영화 '고교알개(1976)'의 '종로 혜화 로터리'를 선택했는데, 이는 그 때 당시에 가장 대표적인 건물을 떠올리며 선택한 것

⑤ 마무리

〈강의 내용〉	〈강의 모습〉
<div data-bbox="332 284 519 303" style="background-color: black; color: white; text-align: center; padding: 2px;">마무리</div> <div data-bbox="257 378 609 460"> <ul style="list-style-type: none"> ● 서울을 소개해 주세요 2 ● 세대별로 선택한 이미지와 상징어 비교 ● 프로그램 기획이 세대통합에 갖는 의미 발표 </div>	

○ 프로그램 기획이 세대통합에서 갖는 의미 발표

- 50대 ‘국악’ 전공 문화예술 기획자의 경우, 영화 속 ‘서울’이라는 프로그램에 대해 의미 있는 세대 통합 매개체로 보고, ‘국악’의 분야에서도 유의미하게 생각해 볼만한 교육 주제라고 의견을 피력함

4. 시범연수 운영을 통한 시사점

본 절에서는 총 4차례의 시범연수를 운영해본 후 공동 연구진들의 의견을 취합하고자 한다. 먼저 시범연수 운영을 위한 사전 준비단계에서 온라인 강의를 위한 스튜디오 현장 확인과 기술적 활용기법 등에 대해 리허설을 가졌지만, 실제 연수 운영과정에서 촬영팀 및 수강생들과 원활한 의사소통이 부족하였던 것이 전반적인 아쉬움으로 남았다. 예를 들면, 강의안과 영상, 관련 홈페이지 탐색 과정에서 화면 전환, 영상 공유에 있어 문제가 발생하기도 하고 강의내용을 전달하는 시간 배분을 적절하게 하지 못하여 전반적으로 수강생과의 소통하는 시간(Q&A)이 상대적으로 부족하였다. 오프라인 강의(집체연수)의 경우도 강의진행 전에 강사와 수강생, 수강생들 간의 인사하는 시간이 부족하여 아쉬운 부분이 있었다.

전반적인 강의평가 결과에 있어 4차례의 강의에 대한 수강생들의 만족도는 대체로 보통, 대체로 만족 이상이었으나, 진행을 한 강사들 입장에서는 본 강의 주제를 이해하는데 강의시간(2시간 분량)이 적절하였는지에 대한 의문이 남는다. 향후에는 강의 분량의 적절한 설정과 수강생들의 참여와 의견을 듣고 논의하는 시간의 확보가 마련되어야 할 것으로 보인다.

이번 시범연수 진행을 통해 향후 세대통합 관련 교육연수는 먼저 문화예술 분야에서 세대통합을 바라보는 시각과 타 분야에서 바라보는 세대통합 개념의 차이를 극복하는 시간이 필요할 것으로 사료된다. 세대별로 사용하는 용어의 혼선, 공감의 스펙트럼이 다양하므로 세대에 대한 이해와 지식이 우선되어야 하고, 문화예술교육 기획자들이 역량 강화를 위해 요구하는 교육 분야 등에 대한 면밀한 조사가 이루어질 필요가 있다. 또한 세대통합을 위한 문화예술교육 연수는

연수대상자들 본인의 시각 변화에 대한 논의 및 공유를 통하여 학습자 본인뿐만 아니라, 연수 참여자들 간 시각 확대에 영향을 미칠 수 있도록 프로그램이 구성될 필요가 있다. 즉 교육을 통해 세대변화의 트렌드를 파악하고 관련 지식을 습득하는 시간과 기획자(운영자) 스스로 다른 세대에 대한 공감의 통로를 찾아가는 기회를 제공하는 시간도 필요할 것으로 보인다.

특히 세대통합 문화예술교육 사례는 기획의 목표가 다양하다. 이러한 특성을 반영하여 교수 중심의 강의식 교육에서 좋은 사례들에 참여한 기획자들, 예술가들과의 인터뷰가 필요하다고 생각한다. 이를 통해 현장 경험을 공유하고, 연수 참여자들과 실시간 토론을 통해 아이디어를 얻는 시간이 될 것이다. 따라서 향후 기획자 연수에서는 한국문화원연합회의 ‘어르신 & 협력프로젝트’ 혹은 희망제작소의 세대통합 기획자들과 실제 인터뷰를 연수 내용에 포함하여 프로젝트의 노하우와 생생한 프로그램 개발 이야기들을 들을 수 있도록 계획하고 있다.

이러한 다양한 지식 습득의 기회와 기획자들 간 상호작용이 세대에 대한 이해를 넓히는 계기로 작용할 것으로 기대한다. 참고로 본 시범연수에 활용된 4과목의 전체 강의자료(PPT)는 부록으로 첨부하였다.

〈표 V-6〉 강의평가에서 참여자가 직접 서술한 의견

연수명	주요 의견
세대 어울림 (1단계)	“베이비부머의 은퇴 시기와 맞춰 주 대상이 노령 인구에 맞추는 건 이해가 가지만 세대 통합이라는 관점에서는 다양한 계층별 특징을 다 다루어야 한다고 생각한다. 지금 밀레니엄 세대와 Z세대가 가진 특징이나 사회문화적 문제고 많이 도출되고 있는 상황에서 노인에만 초점을 맞추는 것은 문제라고 본다. 그리고 한 계층 안에서도 경험치에 따라 가치관이나 정서, 정치적 차이도 큰 만큼 큰 틀에서의 구분을 넘어 좀 더 세분화된 분류 및 접근도 필요하다고 본다”
세대 징검다리 (2단계)	<p>“이 강의 뿐 아니라 온라인 강의 방식에 문제가 많다고 봅니다. 그냥 사례 소개하고 이미지를 보여주고 그동안의 일방향 강의와 별 차이가 없는 듯. 책을 읽거나 관련 글 링크해서 읽는 것과 온라인 강의의 차이가 있어야 하지 않을까 합니다”</p> <p>“대상에 대한 세그먼트된 분석을 바탕으로 이 세대들이 만나 화학작용을 일으키는 현장을 보여주고 어떤 기획 하에 어떤 결과가 도출됐는지 등 디테일한 사례 소개가 되었다면 더 좋았을 것 같네요”</p>
융합 역량 키우기 (3단계-1)	<p>“오래전부터 시도되어지고 있지만, 이제는 더 이상 피할 수 없는 문화다양성 주제를 아르떼에서 꼭 연수로 들어보고 싶었는데, 주최해주셔서 감사드립니다! 향후에도 아르떼 강의와 함께 더 나은 문화예술프로그램을 기획할 수 있는 역량을 키워나갈 것입니다”</p> <p>“화면 중 PPT 자료는 너무 작고 화질도 안 보여서 강사의 설명을 말로만 듣는 듯한 느낌이 들었다.(중간에 몇 번 확대는 해주었지만 그렇지 않은 것도 있었다) 강의 자료가 있으면 내려 받기하고 싶다. 향후 좀 더 많은 디테일한 협의와 사례 분석을 하면 좋겠다. 직접 간략한 기획의 과정도 함께!”</p>
세대 넘나들이 (3단계-2)	<p>“영화라는 아이템을 가지고 세대에 대해 논의하였는데, 세대라는 민감한 주제를 세대 공통적인 아이템을 가지고 이야기하고 있어 소통하기에 훨씬 편안하다”</p> <p>“세대통합을 위한 사전 기획으로 각 세대별 맞춤형 기획 과정을 두어 그 안에서 다른 세대를 소개하고 알리는 기획과 병행한다면 더 체계적일 것 같습니다”</p> <p>“문화예술 분야에서 세대 간 소통과 융합을 위한 프로그램을 더욱 활발히 개발하여 현장에서 세대융합이 구체화 되었으면 좋겠습니다”</p>

VI. 세대통합 연수 프로그램 커리큘럼의 최종안

1. 연수 프로그램 제안 개요
2. 세부 프로그램 구성

Ⅵ. 세대통합 연수 프로그램 커리큘럼의 최종안

1. 연수 프로그램 제안 개요

본 장에서는 지금까지 논의된 연구 결과를 토대로 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램을 제안하고자 한다. 세대통합에 대한 이론과 사례, 전문가 인터뷰와 시범연수 운영을 통해 향후 세대통합 연수 프로그램 운영방안은 다음과 같은 방향으로 제안하고자 한다. 총 3단계로 연 2회씩 운영되며 기초과정으로 마련된 1단계와 2단계 수강을 마치고 심화과정인 3단계 수강을 권장한다. 1단계는 이론, 2단계는 사례를 다루며, 각각 4차시 2과정, 2차시 4과정으로 구성된다. 3단계는 기획 및 응용 단계로 16차시 2과정으로 구성되어 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램은 1학기 기준으로 총 8과정 48차시로 구성된다.

〈표 VI-1〉 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 제안

과정 구분	기초		심화
	1단계	2단계	3단계
연수 단계	이론	사례	기획 및 응용
교육과목	세대통합 이론	세대통합 프로그램 운영 사례	세대님나들이 워크숍
	<ul style="list-style-type: none"> • 세대 이해 • 새로운 생애주기와 연령통합 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 세대통합 문화 예술 활동 사례 • 국내 세대통합 문화 예술 활동 사례 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획실습1: 문화다양성과 세대 통합 • 기획실습2: 문화예술경험으로 세대 공감하기
운영 방법	온라인		집체연수(2박 3일×2회)
시수 및 과정 수	4차시×2과정=8차시	2차시×4과정=8차시	16차시×2과정=32차시
	1학기 기준: 8과정 48차시		

2. 세부 프로그램 구성

1) 제1단계 - 세대통합 이론

본 연구의 시범연수 운영결과 세대통합 이론에 대한 지식의 이해과정은 최소 8시간 정도 필요할 것으로 예상되었다. 다양한 학자들의 논의와 세대관련 이론을 습득하기 위해 총 2과정으로

제1과정은 세대이해, 제2과정은 새로운 생애주기와 연령통합 이해로 설정해 보았다.

① 기획의도

- 초고령 사회로 인한 사회적 변화와 세대와 연령에 대한 이해, 세대갈등, 연령통합에 대한 지식을 학습한다.
 - 네트워킹, 협력 관계 리더십
- 세대통합 문화예술교육 기획 및 운영자에게 필요한 역량을 도출한다.
 - 네트워킹, 협력 관계 리더십
- 세대통합 문화예술교육 기획 및 구성에 필요한 전략을 도출한다.
 - 지역자원, 사업 기획 관리

② 학습목표

- 내용(지식)
 - 세대와 연령에 대한 개념, 사회변화에 따른 다양한 세대의 특성을 이해한다.
 - 생애주기에 대한 새로운 패러다임으로 연령통합의 개념을 이해한다.
- 기술
 - 개인이 가진 세대에 대한 부정적·긍정적 인식을 인지하고 문화예술 활동에 적용을 위한 관점을 함양한다.
- 태도
 - 생애주기와 연령의 새로운 패러다임 및 연령통합의 개념을 이해하여 문화예술교육의 적용 방안을 모색한다.

③ 학습내용(총 8시간)

과정	교육과목(제목)	주요내용
제1과정(총 4시간) 세대 이해	세대 이해(2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 세대와 연령 개념 이해 • 사회변화에 따른 연령별 특성의 변화 이해 • 사회변화에 따라 등장한 다양한 세대 특성 이해 • 국민여가활동조사, 문화향수실태조사 등을 통한 세대 간 여가, 문화예술 참여 현황 이해 • 개인의 관점 및 경험을 통한 세대의 이해 공유 및 논의

		• 관점의 변화가 필요한 부분 공유 및 논의
	세대 갈등(2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 영역별 세대 간 인식 이해 • 세대 갈등의 양상 • 영역별 세대 갈등 개선 방안 • 개인의 경험을 통한 세대의 긍정적·부정적 태도에 대한 공유 및 개선 방안 논의
제2과정(총 4시간) 새로운 생애주기와 연령통합 이해	새로운 생애주기와 연령통합모델(2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 생애주기에 대한 새로운 관점 • 새로운 패러다임: 연령통합에 대한 이해 • 국내외 정책 및 제도적 적용 내용 이해 • 각자 경험한 내용에 대한 공유 및 논의
	세대통합 및 연령통합의 필요성과 적용(2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 세대통합의 적용 사례 및 분석 • 적용 가능점 도출 • 문화예술교육자의 관점 변화/문화예술교육 프로그램 필요성 • 문화예술 영역별 적용할 수 있는 부분 공유 및 논의

2) 제2단계- 세대통합 프로그램 운영 사례

① 기획의도

- 100세 시대, 국내외 세대 간 통합을 위한 문화예술(Intergenerational Arts Projects) 프로젝트들의 현황 파악(2021년 기준)
- 세대갈등과 차이를 극복하기 위한 문화예술 기획 방향과 세대통합의 방법들 이해
- 소년-중장년-노년 세대의 온오프라인 커뮤니티 구성을 활용한 프로그램의 가능성 모색

② 학습목표

- 내용(지식)
 - 국내외 세대통합 문화예술교육 활동의 가치와 다양한 유형을 이해한다.
 - 국가, 민족, 지역별 인구 특성과 문화적 자원을 파악하고 세대통합 활동으로 연계한다.
- 기술
 - 한국에서 세대통합의 문화예술 활동의 가치를 높일 수 있는 기획력을 함양한다.
 - 세대 간 예술 징검다리가 될 수 있는 콘텐츠의 아이디어를 개발할 수 있다.
- 태도
 - 국내외 세대통합을 위한 문화예술교육의 중요성 인식할 수 있다.

- 문화예술 기획자, 교육자로서 타 세대에 대한 이해를 도모하고, 참여자 간의 갈등을 최소화할 수 있는 주제들, 적절한 대응방법을 준비할 수 있다.

③ 학습내용(총 8시간)

과정	과목명(시간)	주요내용
제1과정(총 4시간) 해외 세대통합 문화예술교육 활동 사례 ① 국내 세대통합 문화예술교육 활동 사례 ②	세대통합의 비법 찾기!(2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 30년 넘게 지역 사회 세대 화합을 이끌어 낸, 영국 런던 중심의 Magic Me ARTS 프로젝트 살펴보기 • 민간 사회공헌단체로서의 목표, 문화예술 참여 방법 노하우 학습 • Magic Me의 다양한 Intergenerational co-creating arts 활동 내용들 • 코로나 시대 새롭게 시도된 프로젝트들의 특성
	기관(한국문화원연합회) 지원 세대통합 문화예술교육 활동(2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 한국문화원연합회 어르신 지원 「어르신&협력 프로젝트」 사업의 특성 • 세대통합 프로젝트의 연도별 변화 • 세대통합의 지속적 성과 발생을 위한 사전 준비사항들 고찰 • 국내 세대통합 문화예술교육의 특성 파악
제2과정(총 4시간) 해외 세대통합 문화예술교육 활동 사례 ③ 국내 세대통합 예술활동 사례 ④	‘나이 둘’ 건너뛰기! (2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 스코틀랜드 사회의 세대 화합 노력들: GWT (Generations Working Together) • 전 세대를 위한 일자리 마련을 위한 활동들 소개 • 문화 활동을 통한 사회 참여-일자리 마련 정책 이해 • 유럽 국가들의 세대통합 정책들 고찰, 아시아 국가들의 사례와의 차이점 발굴 • 국내 세대통합 문화예술교육 프로그램 개발 관련 시사점 도출
	자발적 시민 참여를 통한 세대통합 사례: 희망제작소의 세대공감 프로젝트 (2시간)	<ul style="list-style-type: none"> • 세대공감(Generations Together) 프로젝트의 특성 • 제1-4회의 시니어드림페스티벌의 내용들 분석: 한국 중장년과 청년들의 생각, 의식, 문화적 니즈(Needs) 읽기 • 장기 프로젝트를 위한 지역 사회의 협력 구조 토론

3) 제3단계 - 세대 넘나들이 워크숍

① 기획의도

- 문화예술을 향유하는 경험이 다양한 방식으로 확대되고 있으며, 이에 따라 세대마다 추구하는 문화적다양성도 각각 다름
- 특히 융합 환경으로 변화하면서 20~30세 연령의 문화예술 경험은 온라인 공간으로 확대되고 있는 반면, 50~60세는 만남을 중시하는 오프라인 공간을 선호하는 경향이 있음
- 본 교육 프로그램을 통해 서로 다른 세대가 온/오프라인 공간을 다르게 인식하는 이유와 이로 인해 촉발되는 세대 갈등의 이유를 찾아보고, 이를 토대로 세대통합을 위한 문화적 다양성을 구현하는 기획 방향을 찾고자 함
- 또한 급변하는 현대 사회에서 지역사회의 일원으로 모든 세대가 생각을 공유하고 이해하며 살아가기 위해 문화예술 경험의 공유를 통해 세대갈등의 원인이 되는 ‘소통의 부재’와 세대 간 ‘표현양식의 차이’를 극복함으로써 세대와 세대가 넘나들며 지역사회 화합에 기여할 수 있는 문화예술교육 프로그램을 기획하고자 함
- 3단계 연수는 가급적 1~2단계 연수를 마친 대상자 중에서 세대통합 관련 문화예술 기관 종사자, 운영자, 기획자, 강사를 대상으로 하며, 이 분야의 기획 경험과 현장의 목소리를 나눌 수 있도록 연수대상자를 선정함

② 학습목표

- 문화다양성과 세대 통합을 위해
 - 문화다양성과 융합(convergence)의 개념을 이해한다.
 - 세대통합 문화예술교육 프로그램은 어떻게 문화적 다양성을 구현할 수 있는지 기획안을 실제로 만들어 본다.
- 문화예술경험으로 세대 공감하기 위해
 - 기획자가 현장에서 문화예술 프로그램을 매개로 세대와 세대가 소통할 수 있도록 프로그램을 기획할 수 있도록 한다.

③ 학습내용(총 32시간)

〈표 VI-2〉 3단계 1과정 연수 프로그램 ‘기획실습1: 문화다양성과 세대 통합’

날짜	시간	시수	주제	주요내용
1일차 5H	12:50-13:00		입소식	<ul style="list-style-type: none"> • 아르떼 아카데미 소개 • 교육과정 세부내용안내
	13:00-14:30	1.5	세대통합과 문화예술 기획	[강의] <ul style="list-style-type: none"> • 세대통합을 위한 문화예술기획의 필요성 • 기획워크숍 소개
	14:30-16:00	1.5	융합 개념 이해하기	[강의] <ul style="list-style-type: none"> • 융합(convergence) 개념에 대한 이해 • 문화예술기획자가 알아두면 좋을 미디어 융합 개념
	16:00-18:00	2	문화예술분야의 융합사례	[강의] <ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 분야의 다양한 융합 사례 소개 • 특히 온라인 미디어 공간에서의 문화예술 융합 사례 다루기
	18:00-19:00		저녁시간	
2일차 8H	09:00-11:00	2	문화다양성 이해하기	[강의] <ul style="list-style-type: none"> • 세대를 이해하는 통로로서의 문화다양성 개념 이해하기 • 문화다양성을 위한 문화예술기획 전략 방향 소개
	11:00-12:00	1	모듬 만들기	[실습] <ul style="list-style-type: none"> • 세대 구성원으로 자기 소개하기 (기획자 자신이 속한 세대 소개, 분야, 활동지역 등) • 융합과 문화다양성 기획에 대한 모듬 만들기
	12:00-13:00		점심시간	
	13:00-15:00	2	브레인스토밍	[워크숍] <ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획을 위한 브레인스토밍 • 세대통합 관련 키워드 도출, 자료 탐색
	15:00-17:00	2	기획서 작성실습	[실습] <ul style="list-style-type: none"> • 도출된 키워드와 자료를 바탕으로 문화예술교육 소재를 정하여 제시된 양식에 따라 모듬(개인)별 1차 기획서 작성실습 • 전체구성 및 제목, 목차에 따른 내용 채우기
	17:00~18:00	1	교육강사 멘토링	[워크숍] <ul style="list-style-type: none"> • 교육강사 모듬별 멘토링 • 기획서 수정 및 보완
3일차 3H	09:00-11:00	2	세대통합 올림픽	[실습, 발표] <ul style="list-style-type: none"> • 기획서 최종 수정 및 발표 준비 • 모듬별 기획서 발표

날짜	시간	시수	주제	주요내용
	11:00-12:00	1	합동 품평회	[피드백 및 토론] • 본 연수를 통해 얻은 점을 중심으로 마무리 및 요약 • 세대통합 문화예술 프로그램이 지속성을 갖기 위한 방안 논의
	12:00-13:00		점심시간	
	13:00-13:30		퇴소식	• 설문지 작성 및 퇴소안내
합계		16		

〈표 VI-3〉 3단계 2과정 연수 프로그램 ‘기획실습2: 문화예술경험으로 세대 공감하기’

날짜	시간	시수	주제	주요내용
1일차 5H	12:50-13:00		입소식	• 아르떼 아카데미 소개 • 교육과정 세부내용안내
	13:00-14:00	1	세대문화 이해하기	[강의] • 생애주기의 변화와 세대문화의 특징 주요 이론 (개념) 정리
	14:00-16:00	2	세대공감 100분 토론	[워크숍] • 관심 있는 주요 세대별로 모둠 나누기 • 모둠별 내가 속한 세대의 키워드 선정 • 세대 갈등 요소 토론
	16:00-18:00	2		[워크숍] • 모둠별 토론 내용 정리 및 발표 • 세대갈등에 대한 시각의 전환
	18:00-19:00		저녁시간	
2일차 8H	09:00-10:30	1.5	[사례소개] 영화와 세대공감	[강의+실습] • 세대 공감을 위한 문화예술교육 프로그램 기획에 참고할 수 있는 사례 소개 : 영화와 글쓰기 • 1960년대부터 현재까지 대한민국의 수도인 서울을 배경으로 하는 영화 소개(동영상 5분 내외) • 세대별로 생각하는 서울 랜드마크에 대한 상징어 소개: • 참석자들이 개별 세대 구성원으로서 떠오르는 상징어는 무엇인지에 대한 토론 • 이후 사전에 준비한 일반인 인터뷰 동영상을 통해 각자가 속한 세대에서 떠오르는 상징어를 소개 (동영상 5분 내외) • 다른 세대와 공감하기에 대한 이야기 나누기
	10:30-12:00	1.5	기획서 작성을 위한	[워크숍]

날짜	시간	시수	주제	주요내용
			브레인스토밍	<ul style="list-style-type: none"> • 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획을 위한 브레인스토밍 • 세대통합 관련 문화예술분야 탐색
	12:00-13:00		점심시간	
	13:00-15:00	2	기획서 작성실습	[실습] <ul style="list-style-type: none"> • 탐색 결과를 바탕으로 모둠(개인)별로 1차 기획서 작성실습 • 전체구성 및 제목, 목차에 따른 내용 채우기
	15:00-17:00	2	일대일 짝궁 기획서 검토	[실습] <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별(개인)로 짝을 지어 일대일 기획서 돌려보고 상호 조언하기
	17:00~18:00	1	교육강사 멘토링	[워크숍] <ul style="list-style-type: none"> • 교육강사 모둠별 멘토링 • 기획서 수정 및 보완
3일차 3H	09:00-11:00	2	세대통합 올림픽	[실습, 발표] <ul style="list-style-type: none"> • 기획서 최종 수정 및 발표 준비 • 모둠별 기획서 발표
	11:00-12:00	1	합동 품평회	[피드백 및 토론] <ul style="list-style-type: none"> • 본 연수를 통해 얻은 점을 중심으로 마무리 및 요약 • 세대통합 문화예술 프로그램이 지속성을 갖기 위한 방안 논의
	12:00-13:00		점심시간	
	13:00-13:30		퇴소식	<ul style="list-style-type: none"> • 설문지 작성 및 퇴소안내
	합계	16		

VII. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론
2. 제언

Ⅶ. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론

인구 고령화 현상으로 다양한 세대가 한 시대를 구성하면서 더욱 본격적으로 세대 간 갈등 문제가 나타나고 있다. 본 연구는 세대 상호간 이해와 교류를 증진시킬 수 있는 방안으로 세대 통합 관점의 문화예술교육의 필요성에 주목한다.

이를 위해 먼저 세대통합 개념의 재정립을 시도하였다. 산업화, 도시화의 경제 성장과 더불어 급격한 고령 인구의 증가는 사회 구조적 변화를 야기시켜 계층 갈등, 사회적 양극화 등 사회문제가 표출됨과 동시에 대가족 중심에서 핵가족 중심 변화의 가족구조의 변화를 가져왔다. 그리고 이로 인하여 세대 간 차이를 심화시켜 세대갈등이 촉진되었다고 할 수 있다. 세대에 대한 정의는 이러한 사회변화의 역동적 과정 속에서 생물학과 역사가 만나는 지점에서 형성되는 사회 현상으로 지칭되었다. 그간 세대와 관련된 연구들은 베이비붐 세대, 에코 세대, 밀레니엄(M) 세대, Y 세대, X 세대, Z 세대 등 대부분은 출생 연도와 사회적 이슈를 공유하는 기준으로 구분하여 다양한 단어로 제시하고 있다. 즉 연령에 따라 구분하고 있는 경우가 대부분이다.

이처럼 일반적으로 연령은 생애주기에 사회참여와 역할을 부여하는 기준이 되었으나, 생애주기가 정해졌던 사회에 비해 현대 사회의 연령은 변화하고, 이에 따라 연령의 범주, 사회적 연령의 시계가 변화하고 있는 만큼 연령기준에 의한 생애주기모델의 유용성이 약화되면서 새로운 패러다임이 요구되고 있다. 특히 연령을 기준으로 사람들의 편견을 체계화하고 차별화하는 과정을 연령주의 개념으로 인해 가족, 복지, 경제, 정치 영역 등에서 세대 갈등이 발생하게 되었다.

사회통합의 저해 요인으로 연령에 따른 사회적 배제가 경고되면서 연령통합의 개념이 등장하였다. 연령에 따른 진입장벽이 사라지거나 아주 낮은 장애물로 기능하여 모든 연령대의 사람들이 어울려 사는 연령통합적 사회로 변화해야 할 필요성이 제기되고 있는 것이다. 연령의 장벽이 제거된 연령통합적 사회는 연령과 무관한 사회, 즉 사람들이 인생의 어느 시기에서든지 어떤 활동에 참여할 수 있는 이상적 사회를 말하고 본 연구에서는 이에 대한 시선을 확장하여 지역사회 내 세대통합을 위한 문화예술교육활동에도 적용하는 것을 제안하고 있다.

문화예술의 경험과 참여에서 세대별 차이가 나타나지만 모든 연령대가 경험하고 있는 공통요소이기 때문에 이를 활용하면 세대 간 교류 및 이해 증진의 기회가 될 수 있기 때문이다. 집단 간 접촉이 많을수록 다른 집단에 대한 편견이 감소하고, 공동체 의식에 긍정적 효과가 나타날 것으로 집단간 이론에서 설명하고 있다. 따라서 문화예술 영역에서 다양한 세대 교류의 장을 펼쳐 사회 변화를 촉진하는 역할을 감당한다면 사회 다양한 영역에서 긍정적 파급효과를 가져오

게 될 것이다.

이러한 효과는 선행적으로 다양한 세대통합 관련 프로젝트를 수행해 오고 있는 국내외 사례들을 통해서도 확인할 수 있다. 국내외 해외 세대통합 문화예술교육 프로젝트(Intergenerational Arts Projects) 사례들을 살펴보면 이러한 세대 간 교류는 연령구성 방식에서 공통점을 찾을 수 있다. 많은 경우 65세 이상의 어르신들과 9세 이상의 청소년들이 함께한 세대통합 활동을 자주 관찰할 수 있다. 선진사회들이 고령사회로 진입함에 따라 노인을 위한 지원프로그램으로 세대통합 문화예술교육 활동이 기획되는 경우가 빈번하다. 우수 세대통합 문화예술교육 프로그램들은 단순한 여가 목적이 아닌 건강한 사회 공동체 형성과 일자리 제공, 인성교육 등 뚜렷한 목적을 갖는 것들이 대부분이다.

해외 세대통합 문화예술교육 활동은 노인복지시설들(노인 여가, 의료, 주거시설)과 지역 학교, 청소년시설, 문화시설 외에도 민간 예술단체들이 자발적으로 참여하고 있다. 또한 사회공헌을 위한 일반인들의 봉사와 은퇴자들의 활동이 주축을 이루는 경우가 대부분이다.

한국의 세대통합 문화예술교육은 영유아, 어린이, 중장년들까지 확대한 다양한 참여자의 연령 구성이 요구된다. 한국형 프로그램은 다문화 가정 증가와 영유아, 노인의 사회적 ‘돌봄’ 문제, 1인 가구, 독거 노인의 증가 등 현 사회의 현상들을 잘 고려하여 세대통합 참여자 구성과 프로그램 주제 발굴에 많은 노력을 기울여야 한다. 예술교육은 지식과 창작 기술뿐만 아니라 세대 간 갈등을 해소하기 위한 문화인의 자세(평등한 태도, 언어, 호칭 등)를 자연스럽게 습득하도록 유도하여야 한다. 이를 위해 지역주민들 간의 지속적인 만남을 지원하는 협력 체계를 마련하고, 연령대별로 참여도가 높은 흥미로운 이슈를 발굴하여 문화예술 활동에 접목하는 기획력이 요구된다. 또한 세대통합의 장기적 활동을 위해 영국 Magic Me처럼 민간 중심의 지역 봉사자들이 조직적으로 활동하도록 후원금과 봉사자 모집체계를 마련할 수 있는 교육도 동반되어야 할 것으로 여겨진다.

문화예술교육 현장에서도 다양한 차원의 세대 갈등에 직면하고 있는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 이와 같이 지역 사회를 중심으로 나타나는 세대 갈등을 해소하기 위한 문화예술교육 기획자의 역량을 기존의 기획자 역량에 대한 시각 확대 차원에서 4가지로 제안하고 있다. 첫째, 기존의 예술역량은 ‘세대문화 지식역량’으로 이는 세대별 특성과 욕망에 대한 이해를 바탕으로 세대통합·세대공감 주제의 활용 방법 및 적용 분야에 대한 지식이 확대되는 것을 의미한다. 둘째, 관계·협력 역량은 ‘세대간 소통 역량’으로 이는 언어, 문화, 연령, 지역 등 차이요소를 극복할 수 있는 능력을 말하며, 지역사회 내에서 문화예술교육과 관련된 사업 및 기관과 연계능력, 시대적 상황과 변화를 이해하는 트렌드세터로서의 공감 능력을 의미한다. 셋째, 교육역량은 ‘통합교육 역량’으로 학문간·지역간·대상자간 연령통합모델을 응용하여 다양한 세대의 목소리를 표현하는 프로그램을 기획하고 교육콘텐츠를 개발할 수 있는 역량을 의미한다. 넷째, 정체성 역량은 ‘문화 기획 역량’으로 지속가능한 세대통합 프로그램 발굴과 협업 능력을 확대하는 역량으

로, 타인의 기획물에 참여 및 체험을 통해 발전된 기획을 창조하고 다양한 세대의 기획자와 네트워크를 강화하는 역량을 의미한다.

4가지 역량은 세대통합 문화예술교육 시범연수 프로그램 운영을 통해 확인할 수 있었다. 본 연구의 시범연수는 총 3단계, 4차례로 이루어졌는데, 코로나 사태로 인해 줌(ZOOM)을 이용하여 3차례의 온라인 강의와 1차례의 오프라인 강의를 실시하였다. 1단계와 2단계의 수료인원은 각각 7명이며, 3단계의 두 강좌는 수료인원이 각각 5명이 연수에 참여하였다.

본 시범연수는 첫째, 세대 및 세대갈등에 대한 지식의 습득으로 세대통합 문화예술교육 기획의 필요성에 대한 이론과 지식을 함양하기 위한 목적으로 새로운 생애주기와 세대갈등의 유형에 대해 학습하는 기회를 제공하였다. 둘째, 선진사회의 세대통합 문화예술교육 프로그램에 대한 이해와 활용방안을 습득하기 위해 기획자, 기관종사자, 운영자들에게 국내외 유용한 프로그램 운영 가이드라인을 제시해 주었다. 셋째, 4차 산업시대를 대비하여 새로운 문화예술 융합 환경에 대해 이해하고 아르떼 기획자 연수 역량에서도 요구되는 통합역량(융합역량)을 증진시키고자 ‘융합 역량 키우기’라는 주제를 기획하였다. 또한 온라인으로 진행된 연수의 한계를 알고자 1차례 집체연수를 통해 실시하였는데 ‘세대 넘나들이’이라는 주제로 영화를 통해 자신이 속한 세대의 정체성을 찾아보고, 다른 세대가 추구하는 정체성도 엿볼 수 있는 탐험적 강좌를 시도하였다.

시범연수를 통해 세대별로 사용하는 용어의 혼선, 공감의 스펙트럼이 다양하므로 세대에 대한 이해와 지식이 우선되어야 하고, 문화예술교육 기획자들이 역량 강화를 위해 요구하는 교육 분야 등에 대한 면밀한 조사가 이루어질 필요가 있다는 점을 확인하였다.

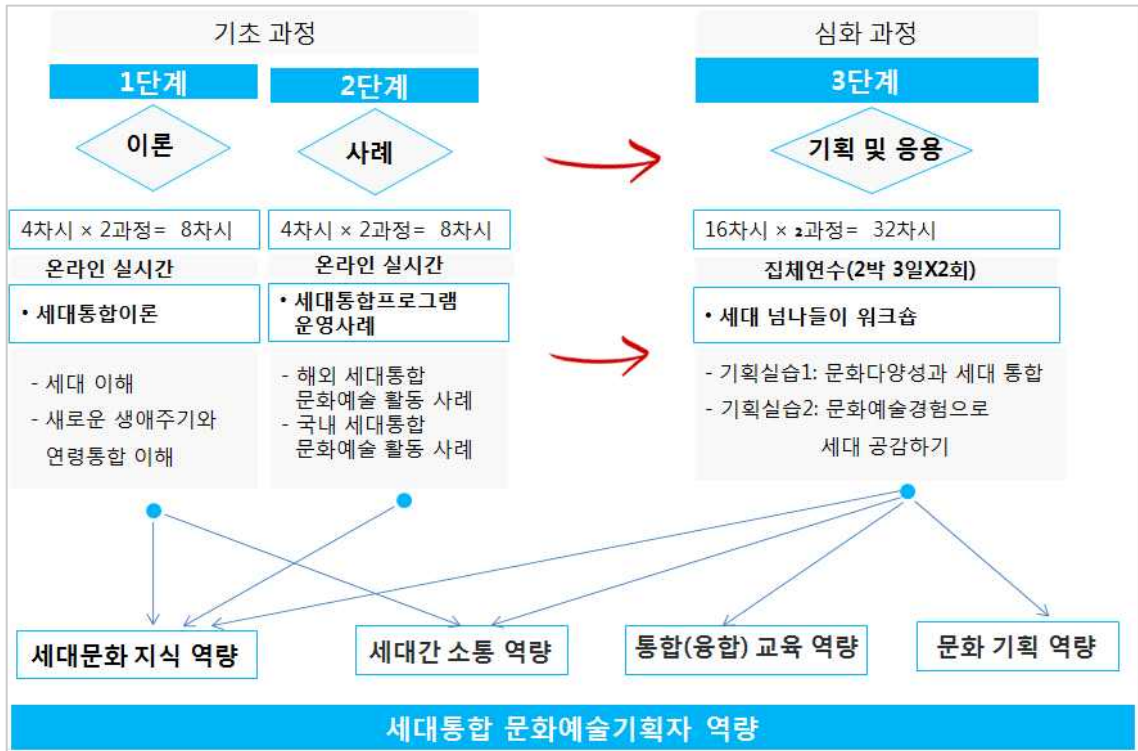
본 연구에서는 이러한 일련의 과정을 거쳐 세대통합 문화예술교육 기획자 교육연수 프로그램을 기초과정 2개, 심화과정 1개로 총 3단계로 구성하고 1학기 기준 6과정 48차시로 마련하였다.

기초과정 1단계에서는 세대문화 지식역량을 함양하기 위하여 세대 통합이론을 학습하고, 2단계에서는 국내외 세대통합 문화예술 교육 활동 사례들을 살펴보고 기획자들이 실제 현장에서 적용할 수 있도록 하였다. 1단계와 2단계 이론과 사례 학습 이후에는 실제 기획자들이 세대 간 소통 역량, 통합(융합) 교육 역량, 문화 기획 역량을 도출하기 위해 2박 3일의 워크숍을 통해 이론과 사례를 직접 적용하여 기획하는 프로그램을 마련하였다.

이번 연구를 통해 제시한 세대통합 문화예술 교육 기획자 교육 연수 프로그램의 궁극적인 목표는 지역 사회 세대 통합을 위한 핵심적인 역할을 수행해야하는 문화예술 기획자의 세대 문화 지식 함양에 있으며, 현장에서 실무적인 차원에서 어떻게 효율적으로 기획할 수 있을지 집체연수 프로그램을 통해 우선 일선의 기획자 간 세대 통합과 문화기획 역량에 중점을 두었다.

본 연구에서 제시하는 세대통합 문화예술교육 기획자 교육연수 체계도는 다음과 같다(<그림 VII-1> 참조).

〈그림 VII-1〉 세대통합 문화예술교육 기획자 교육연수 체계도



2. 제언

인구절벽의 시대라고 한다. 통계청에 의하면 대한민국은 2020년부터 인구 자연감소에 접어들다. 인구 문제로 여러 가지 사회 문제가 거론되고 있는 가운데 실버산업만은 호황이 예측된다. 고령 인구가 증가하면서 그동안 산업에서 소외 받던 고령층이 조명되고 있는 것이다. 이와 같은 일련의 인구통계학적 현상은 사회 전반에서 다차원적인 이슈와 쟁점으로 나타나고 있다. 그리고 그 중에서 가장 중심에 있는 것이 바로 세대 갈등이라고 할 수 있을 것이다.

인구가 감소하면서 동시에 인류의 평균 수명이 연장되면서 한 시대에 다양한 세대가 공존하는 것이 가능하고, 사회의 변화 속도가 과거보다 빨라지면서 가족, 직장 등 여러 곳에서 세대 간 충돌이 이미 나타나고 있다. 그리고 지역 사회는 그러한 갈등 이슈의 중심에 있다고 해도 과언이 아니다. 세대 간 갈등을 봉합하기 위한 다방면의 노력이 있지만, 세대와 세대의 공감대를 형성하고 이를 잇는데 문화만한 것이 없다. 따라서 그 어느 때보다 세대 갈등의 매듭을 유연하게 풀어가기 위한 문화예술 기획자의 역할이 중요한 시기라고 할 수 있다. 고령 인구는 계속 증가하고, 문화예술 기획자로 활동하는 전문가들이 먼저 연령을 바라보는 시각을 확장하고, 프로

그럼 기획시 반영할 수 있도록 사회변화에 따른 세대 간 이해, 패러다임의 변화 등 교육이 선행적으로 진행되어야 할 것이다.

본 연구에서는 세대갈등을 봉합하기 위해 문화예술 기획자들이 현장에서 어떻게 해야 하는지에 대한 방향성을 제시하는 세대통합 문화예술교육 기획 연수 프로그램을 마련하고 있다. 본 프로그램이 지역 사회에서 실질적으로 세대통합을 이루어내기 위해서는 문화예술기획자들이 지역 공통의 이슈를 적극 활용하고, 해외의 다양한 사례들을 응용하여 지역의 세대통합 이슈를 확대 재생산하려는 노력이 필요하다. 이를 지역민과 공유하고 긴밀하게 소통함으로써 세대 갈등이라는 공통의 문제 해결에 더 가깝게 다가갈 수 있을 것이다. 본 연수 프로그램은 이를 위해 문화예술 기획자들이 어떻게 세대문화를 이해해야하는지에 대한 방향성을 제시하고 있다고 할 수 있다.

또한 세대통합 문화예술교육 프로그램 기획에 있어 가장 중요한 것은 무엇보다 기획자 자신이다. 세대문화의 지식을 습득하고 국내외 사례를 공유하고 이를 바탕으로 실제 프로그램을 기획하는 일련의 과정 속에서 가장 중요한 부분은 역시 기획자들이 세대를 바라보는 시선의 변화를 위한 노력이다. 기획자 역시 어떤 특정 세대에 속한 구성원이기 때문에 그 세대에 간혀 있을 수밖에 없는데 세대문화에 대한 지식을 공유하기에 앞서 기획자 자신이 속한 세대에 대한 이해가 선행되어야 할 것이다. 현재 한국문화예술교육진흥원의 교육은 기획자와 학습자 간 소통에 중점을 두고 프로그램을 기획하고 있는데, 세대통합 관련 프로그램에 있어서는 향후에 기획자와 기획자 간 소통을 위한 프로그램 마련이 보완적으로 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- 고승환·임병우(2011). 제주지역의 고령친화도시 조성을 위한 기초연구. 제주발전연구원.
- 김경근·심재휘(2016). 한국인의 다문화적 태도: 상대적 수준, 영향요인 및 과제. 한국교육학연구, 22(1).
- 김기식·김은지(2019). 「고용 및 복지정책, 세대 간 균형이 필요하다: 청년연장, 국민연금, 청년임대주택 정책을 중심으로」. 서울: 더미래연구소.
- 김세진·강은나(2017). '도시지역 거주 노인의 여가시설 이용 유형과 특성에 관한 연구: 여가시설 이용 노인을 중심으로'. 「보건사회연구」, 37(3).
- 김유경(2016). 가족변화에 따른 가족갈등양상과 정책과제. 보건복지포럼.
- 김주현(2009). 연령주의(Ageism) 관점을 통한 노년의 이해. 「사회와 역사」, 82, 361-391.
- 김주현(2012). 연령주의(Ageism) 척도의 개발 및 타당성 연구. 「한국인구학」, 35(1).
- 김혜숙·김도영·신희찬·이주연(2011). 다문화시대 한국인의 심리적 적응: 집단 정체성, 문화적응 이데올로기와 접촉이 이주민에 대한 편견에 미치는 영향. 「한국심리학회지」, 25(2).
- 문화체육관광부(2018). 2018 문화향수실태조사.
- 박경숙(2004). 연령주의 사회와 법. 사회적 차별과 법의 지배. 서울대학교 BK21 법학 연구단 공익인권법 센터 2차 학술대회자료집.
- 박경숙·서이종·장세훈(2012). 세대 간 소통 및 화합방안 마련을 위한 조사연구. 사회통합위원회.
- 박재홍(2001). 세대 연구의 이론적·방법론적 쟁점. 「한국인구학」, 24(2).
- 백처라·허식(2020). 베이비붐 세대와 에코 세대 간 문화예술 향유격차에 관한 연구: Oaxaca-Ransom 분해 방식 중심으로. 「문화경제연구」, 23(2).
- 염미경(2010). 인구 고령화와 일자리를 둘러싼 연령세대 간 관계: 청년층고용과 고령층고용의 양립가능성. 「교육과학연구」, 12(2).
- 원영희(2004). 노인편견에 영향을 미치는 요인. 「한국노년학」, 24(1).
- 원영희·최혜지·김주현·김성호(2017). 노인인권종합보고서 작성을 위한 실태조사. 국가인권위원회.
- 원영희·한정란, 2019. 세대갈등과 세대통합에 대한 고찰: 노년교육학적 관점을 중심으로. 「노년교육연구」, 5(1).
- 윤상우·김상돈. (2010). 사회적 가치관이 한국의 다문화 수용성에 미치는 영향. 「사회과학연구」, 36(1).
- 윤인진·권일남·김태균·배진숙·송영호(2015). 재외동포에 대한 국민인식: 한민족의식, 다문화 수용성, 접촉 경험의 효과. 「통일문제연구」, 27(1).
- 이덕주(2015). '고령화 사회를 대비한 인성교육프로그램 메모로 프로젝트 실천 사례-송곡여자고등학교 도서관과 사회문화 교과 협력수업을 중심으로', 「한국 디지털도서관 포럼」.
- 이동현·황영우·이은진(2012). 부산시 노인친화도시 조성방안. 부산발전연구원.
- 이선민(2016). 동등한 참여와 책임. '돌봄'과 '젠더' 다시보기. 「KWDI Brief」, 40.
- 이재경(2018). 세대갈등의 양상, 원인, 대안 모색: 한국의 렌트(추구)사회를 중심으로. 「경제와 사회」, 제 118호.
- 이지연·한경혜(2017). 노인에 대한 부정적 고정관념과 노화불안이 노인과의 시공간 공유에 대한 태도에 미

- 치는 영향: 노인과의 접촉 및 교류 경험의 조절효과를 중심으로. 「한국사회학」, 51(2).
- 인테정(2009). 다문화사회 지향을 위한 인종의 사회적 거리감과 문화적 다양성 태도 연구: 부산·울산·경남 지역 대학생을 중심으로. 「국제지역연구」, 13(2), 339-370.
- 정경희(2004). 인구고령화와 연령통합 사회. 사회연구, 5(1).
- 정경희·남상호·오영희·이소정·이윤경·정홍원·이은진·김성숙·류건식·신현구·정정숙·천현숙·한정림(2011). 베이비 붐 세대 실태조사 및 정책 현황 분석. 보건복지부·한국보건사회연구원.
- 정기원(2001). 노부모와 별거 성인자녀와의 가족유대: 정서적 지원에 대한 교환이론적 접근. 「한국인구학」, 24(1).
- 정순돌·윤희수(2014). WHO 고령친화도시 실현가능성 분석: 서울특별시 조례 분석을 중심으로. 「노인복지연구」, 65.
- 정순돌·정세미·이미우·임정숙(2016). 연령통합에 대한 인식 및 영향 요인: 연령집단별비교. 「보건사회연구」, 36(1).
- 정순돌·김성원·이은진(2020). 서초형 고령친화도시 조성연구. 서울: 서초구청.
- 정현숙(2013). 가족의 세대 간 통합과 사회통합. 한국가정관리학회 학술발표대회 자료집.
- 주경희(2016). 연령주의와 세대갈등, 연령통합사회로의 전환. 2016년 한국가족사회복지학회 추계학술대회.
- 지은정(2012). OECD 15개국 청년고용과 중고령자 고용의 대체관계. 「한국사회복지학」, 64(4).
- 최봉영(2005). 「한국 사회의 차별과 억압」, 지식산업사.
- 한국문화원연합회(2019). 어르신문화프로그램의 사업평가 및 만족도 조사 보고서
- 최섯별·김병조·이명휘·조성남(2011). 세대 간 문화 경험과 문화갈등. 한국연구재단.
- 한국행정연구원(2018). 사회통합 실태조사
- 홍영란(2015). 언론에 나타난 세대갈등의 실태 및 문제점. 한국교육개발원.
- 홍종열(2014). 문화다양성과 유럽의 상호문화도시 프로젝트 연구. 「외국학연구」, 28.
- 희망제작소(2016). '다(多)세대 사회의 세대통합 : 세대공감은 어떻게 이루어지는가', 「희망이슈」, 제13호
- Allport, G. W.(1954). The Nature of Prejudice. Basic Books.
- Bodily, C. L.(1991). I have no opinions. I'm 73 years old! Rethinking ageism. Journal of Aging Studies, 5(3). 245-264.
- Butler, R. N.(1987). Encyclopaedia of ageing. New York: Springer.
- Chung, S., & Jung, Y.(2014). Age norms for older adults among Koreans: perceptions and influencing factors. Ageing & Society, 34(8), 1335-1355.
- Foner, A.(2000). Age integration or age conflict as society ages? The Gerontologist, 40(3), 272-276.
- Hagestad, G., & Uhlenberg, P.(2006). Should we be concerned about age segregation? Some theoretical and empirical explorations. Research on Aging, 28(6), 638-653.
- Laws, G.(1995). Understanding ageism: Lessons from feminism and postmodernism. The Gerontologist, 25(1), 112-118.
- Palmore, E. B.(1990). Ageism: Negative and Positive, New York: Springer Publishing Company.
- Paluck, E. L. & Green, D. P.(2009). Prejudice reduction: What works? A review and assessment of research practice. Annual Review of Psychology, 60, 339-367.

- Putnam, R. D.(1993). Making Democracy. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Riley, M. W., & Riley, J. W.(2000). Age Integration: Conceptual and Historical Background, The Gerontologist, 40(3): 266-270.
- Riley, M. W., Kahn, L. R., & Fone, A. (1994). Age and Structural Lag: Society's Failure to Provide Meaningful Opportunities in Work, Family, and Leisure. NY: Wiley.
- Riley, P.(1985). Strategy: Conflict or Collaboration. In Melanges Pedagogiques, 91-113.
- Uhlenberg, P.(2000a). Introduction: Why study age integration? The Gerontologist, 40(3), 261-266.
- Uhlenberg, P.(2000b). Integration of old and young. The Gerontologist, 40(3), 276-279.
- Uhlenberg, P., & de Jong Gierveld, J.(2004). Age-segregation in late life: An examination of personal networks. Ageing and Society, 24(1), 5-28.
- WHO(2007). Aging-Friendly Cities Guide.
- WHO(2007). New Guide on Building Age-Friendly Cities.
- 修梅崎(UMEZAKI Osamu)(2013). '世代間交流としてのオーラルヒストリー : MEMORO 「記憶の銀行」の事例(Oral History in Intergenerational Programs: The case of The Bank of Memories)', Hosei University Repository, 「Lifelong Learning and Career Studies」 Vol. 10
- 고령친화서울홈페이지(https://afc.welfare.seoul.kr/afc/frontViewForm.do?seq=26&sys_id=BBS)
- 나자르바예프 지식학교 홈페이지 <http://nisa.edu.kz/index.php/en>
- 김유정(2019.08.2.).세대이음마당.ENS교육뉴스방송. <http://www.enbnews.org/news/articleView.html?idxno=16909>.
- 메모로 코리아 홈페이지 www.memoro.or.kr
- 문혜정(2018.01.26.). 1인 노인가구의 대안으로 떠오른 하우스쉐어링. 대한금융신문. <http://www.kbanker.co.kr/news/articleView.html?idxno=71349>.
- 박공식(2019.07.16.). 독일 '다세대의 집' 세대교류·사회통합·자원봉사의 커뮤니티 센터. 더지방포스트. <http://www.localgov.co.kr/news/article.html?no=4486>
- 서울대학교 글로벌학생사회공헌단 <https://snusr.snu.ac.kr/about/greetings>
- 서울대학교 학생사회공헌단 블로그 <https://m.blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=igsr2990>
- 세대통합의 집 홈페이지(<https://www.mehrgenerationenhaeuser.de/>)
- 스코틀랜드 GWT(Generations Working Together) 홈페이지 <https://generationsworkingtogether.org/>
- 싱가포르의 Families for Life 홈페이지 <https://www.familiesforlife.sg>
- 싱가포르 국립박물관 홈페이지<https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum>
- 영국 매직미 <https://magicme.co.uk>
- 영도문화원 홈페이지 <http://www.ydculture.com>
- 일본 메모로 홈페이지 <http://memoro.memoro.org/jp-jp>
- 제네바시홈페이지 <https://www.ville-geneve.ch/themes/social/politique-sociale-proximite/actions-sociales-proximite/autour-table>
- 캐나다의 세대통합 정책(i2i, Intergenerational Society)의 "The Meadows School Project(MSP)" 자료 <https://intergenerational.ca/i2i/meadows-school-school-project/project/>

티베트 TOHP 홈페이지 www.tibetoralhistory.org

한국문화원 〈문화로 청춘〉 홈페이지 <https://seniorculture.or.kr>

한국문화원 〈문화로 청춘〉 공식 블로그 <https://blog.naver.com/seniorculture>

희망제작소 홈페이지 <https://www.makehope.org/>

경향신문(2007. 8. 23)

교육연합신문(2016. 10. 14)

부산일보(2019. 10. 2)

세계일보(2015. 3. 20)

아시아투데이(2020. 8. 18)

이정우, '기억의 은행 '메모로'를 아십니까' , 세계일보(2015. 3. 20)

<http://www.segye.com/newsView/20150320002992?OutUrl=naver>

Japan Times(2011. 1. 6). 'Seniors' wisdom recorded -Volunteers help international Internet project reach into Japan'

영국의 St. Monica Trust 신문

<https://www.stmonicastrust.org.uk/national-intergenerational-week/generations-working-together-case-study>

eden project communities 홈페이지(<https://www.edenprojectcommunities.com/thebiglunchhomepage>)

i2i Intergenerational Society 홈페이지(<http://intergenerational.ca/i2i/meadows-school-project>)

Le Pari Solidaire 페이스북 페이지(<https://www.facebook.com/leparisolidaire>)

부 록

부록 1. 현장 전문가 조사 설문지

ID

「세대통합 문화예술교육 기획을 위한 핵심역량 조사」

안녕하십니까? 본 연구는 한국문화예술교육진흥원에서 주관하는 “2020 세대통합 문화예술교육 연수 프로그램 개발” 연구를 위한 설문입니다. 본 연구는 본격적인 노령화사회 진입에 따라 문화예술 분야 교육 현장에 종사하시는 분들을 대상으로 세대갈등 해결과 세대통합을 위해 새롭게 요구되는 교육 커리큘럼을 개발하는 연구입니다. 본 설문은 이를 위해 귀하의 현장경험을 토대로 한 의견을 수렴하기 위한 것입니다. 현장에서의 다양한 사례를 기반으로 자유롭게 서술해 주시면 감사하겠습니다.

본 연구는 연구목적 이외에 사용되지 않을 것을 약속드리며 선생님들의 개인정보는 연구를 위해서만 사용될 것을 약속드립니다.

2020년 10월

조사수행기관: (주)컬처미디어랩

[작 성 안 내]

□ 응답 도중 질의사항이 있으실 경우 아래 연락처로 연락주시면 성실히 답변 드리겠습니다.

▶ 조사 내용 문의 : 정애리 박사(주)컬처미디어랩)
(Tel. 010-4622-3743 / E-mail. arjung11@cmlab.co.kr)

SQ. 응답자 일반 현황

SQ1) 귀하께서 문화예술분야에 처음 종사한 해는 언제인지요? _____년

SQ2) 귀하께서 문화예술교육 혹은 기획자로 처음 일하게 된 것은 언제인지요? _____년

SQ3) 귀하께서는 최근 3년 문화예술교육진흥원의 연수 프로그램을 이용하신 적이 있습니까?

① 예 → SQ3-1)로 이동 ② 아니오

SQ3-1) (SQ3에서 1번 응답자만) 어떤 프로그램을 이용하셨는지요?(직접 기입)

Part A. 기획자 역량에 대한 인식

■ 현재 한국문화예술교육진흥원에서는 아카데미의 연수체계도에서 “기획자의 역량”을 다음과 같이 제시하고 있습니다.

〈표〉 아르떼 아카데미 연수체계도의 기획자 역량

단계	1(탐색)	2(배양)	3(성장)	4(실현)
	공통	기초	심화	완성
경력	진입	1~3년	4~7년	8년 이상
핵심 역량	예술역량 교육역량	교육역량 기획역량	소통협력역량 네트워킹역량	통합역량 융합역량
기획자	1. 문화예술교육의 의미와 가치를 발견한다. 2. 문화예술교육 정책을 이해한다.	1. 예술교육기획의 의미와 가치를 이해한다. 2. 문화예술교육 기획의 원리와 방법을 터득한다. 3. 문화예술교육 사업을 관리하고 평가하고 환류할 수 있는 능력을 키운다.	1. 지역사회와의 협력을 이끌어내고 지역공동체의 발전에 이바지한다. 2. 지역사회의 다양한 문화자원과의 네트워크를 강화한다. 3. 의사소통능력과 협업능력을 강화한다.	1. 우수 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영하고 평가하여 문화예술교육의 사회적 가치를 확산한다.

A1) 귀하께서는 문화예술 기획자로서 가장 필요한 역량은 무엇이라고 생각하시는지요?
우선 순위로 다섯 가지를 적어 주십시오.

1.

2.

3.

4.

5.

A2) 위의 역량 중 기획자로서 생각할 때 일반적으로 가장 중요하다고 생각하는 역량은 무엇입니까?
 보기에서 순서대로 3개만 적어주세요.

1위_____ > 2위 _____ > 3위_____

- ① 문화예술교육의 의미와 가치를 발견한다.
- ② 문화예술교육 정책을 이해한다.
- ③ 예술교육기획의 의미와 가치를 이해한다.
- ④ 문화예술교육 기획의 원리와 방법을 터득한다.
- ⑤ 문화예술교육 사업을 관리하고 평가하고 환류할 수 있는 능력을 키운다
- ⑥ 지역사회와의 협력을 이끌어내고 지역공동체의 발전에 이바지한다.
- ⑦ 지역사회의 다양한 문화자원과의 네트워킹을 강화한다.
- ⑧ 의사소통능력과 협업능력을 강화한다.
- ⑨ 우수 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영하고 평가하여 문화예술교육의 사회적 가치를 확산한다.

A3) 다음 기획자 연수 역량에 필요한 것이 무엇이라고 생각하시는지 개별 사례를 들어 각각 구체적으로
 제시해 주십시오.

〈표〉 기획자 연수 역량

예술 역량	관계•협력 역량 (네트워킹역량)	교육기획 역량 (교육 프로젝트 기획역량)	정체성 (확산자)

Part B. 세대갈등과 문화예술교육

B1) 귀하께서는 문화예술 기획을 하면서, 혹은 연수 프로그램을 운영하면서 세대갈등(세대의 차이로 나타나는 다양한 문제나 이슈)을 경험한 적이 있으신지요?

- ① 예 → B1-2)로 이동 ② 아니오 → B2)로 이동

B1-2) 귀하께서는 문화예술교육 프로그램을 운영하시면서 현장에서 느끼는 세대갈등의 유형은 무엇일까요?
 (문화적 격차, 나이, 사용하는 용어, 호칭 등 갈등을 유발하는 요인과 갈등이 나타나는 방식에 대해
 설명 부탁드립니다.)

B2) 귀하께서는 생각하시기에 문화예술교육 현장에서 주로 나타나는 세대 갈등의 원인(혹은 이유)은 무엇이라고 보시는지요?

Part C. 세대통합을 위한 문화예술 기획 역량

C1) 귀하께서는 세대 갈등의 문제를 해소하기 위해 문화예술 기획을 한다면 어떤 문제를 가장 우선적으로 해결하고 싶으신지요?

C2) 세대통합을 위한 문화예술 기획자로서 생각할 때 일반적으로 가장 중요하다고 생각하는 역량은 무엇입니까? 보기에서 순서대로 3개만 적어주세요.

1위 _____ > 2위 _____ > 3위 _____

- ① 문화예술교육의 의미와 가치를 발견한다.
- ② 문화예술교육 정책을 이해한다.
- ③ 예술교육기획의 의미와 가치를 이해한다.
- ④ 문화예술교육 기획의 원리와 방법을 터득한다.
- ⑤ 문화예술교육 사업을 관리하고 평가하고 환류할 수 있는 능력을 키운다
- ⑥ 지역사회와의 협력을 이끌어내고 지역공동체의 발전에 이바지한다.
- ⑦ 지역사회의 다양한 문화자원과의 네트워킹을 강화한다.
- ⑧ 의사소통능력과 협업능력을 강화한다.
- ⑨ 우수 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영하고 평가하여 문화예술교육의 사회적 가치를 확산한다.

C3) 다음 기획자 연수 역량 각각에 대해 세대통합을 위해 필요한 것이 무엇이라고 생각하시는지 개별 사례를 들어 각각 구체적으로 제시해 주십시오.

〈표〉 기획자 연수 역량

예술 역량	관계•협력 역량 (네트워킹역량)	교육기획 역량 (교육 프로젝트 기획역량)	정체성 (확산자)

C4) 귀하께서는 생각하시기에 문화예술교육 현장에서 나타나는 세대갈등을 해결하기 위해 문화예술 기획자에게 가장 필요한 역량(교육적 니즈)은 무엇이라고 생각하시는지요?

C5) 귀하께서는 생각하시기에 세대통합을 위한 문화예술 기획 역량으로 기존 기획 역량과 차별화되어 특별히 더 강조되어야 할 부분은 무엇이라고 생각하시는지요?

C6) 귀하께서 경험하시거나 혹은 알고계신 세대통합을 위한 문화예술 기획 프로그램의 사례, 혹은 ‘기획자 연수 프로그램 교육’ 지침에서 강조하고 싶으신 부분이 있으시다면 자유롭게 서술해 주시기 바랍니다.

C7) 일부에서는 문화예술교육 프로그램은 세대 간 이해관계 충돌을 유발하지 않기 때문에 세대통합을 이루는데 매우 유용한 도구라는 긍정적 시각이 있습니다. 귀하께서는 우리 사회에서 나타나는 세대 갈등을 극복하기 위해 문화예술적 차원에서 어떤 노력이 필요하다고 생각하십니까?

♥소중한 시간을 내 주셔서 감사합니다♥

부록 2. 학계 전문가 조사 설문지

「세대통합 문화예술교육 기획을 위한 핵심역량 조사」

안녕하십니까? 본 연구는 한국문화예술교육진흥원에서 주관하는 “2020 세대통합 문화예술 교육 연수 프로그램 개발” 연구를 위한 설문입니다. 본 연구는 본격적인 노령화사회 진입에 따라 문화예술 분야 교육 프로그램 기획과 개발에 있어 세대갈등 해결과 세대통합을 위해 새롭게 요구되는 교육 커리큘럼을 개발하는 연구입니다. 본 설문은 이를 위해 전문가로서의 귀하의 고견을 수렴하기 위한 것입니다. 자유롭게 의견을 서술해 주시면 감사하겠습니다.

본 연구는 연구목적 이외에 사용되지 않을 것을 약속드리며 귀하의 개인정보는 연구를 위해서만 사용될 것을 약속드립니다.

2020년 10월

조사수행기관: (주)컬쳐미디어랩

[작 성 안 내]

□ 응답 도중 질의사항이 있으실 경우 아래 연락처로 연락주시면 성실히 답변 드리겠습니다.

▶ 조사 내용 문의 : 정애리 박사((주)컬쳐미디어랩)
(HP: 010-4622-3743 / E-mail: arjung11@cmlab.co.kr)

Part A. 기획자 역량에 대한 인식

■ 현재 한국문화예술교육진흥원에서는 아카데미의 연수체계도에서 기획자의 역량을 다음과 같이 제시하고 있습니다.

〈표〉 아르떼 아카데미 연수체계도의 기획자 역량

단계	1(탐색)	2(배양)	3(성장)	4(실현)
	공통	기초	심화	완성
경력	진입	1~3년	4~7년	8년 이상
핵심 역량	예술역량 교육역량	교육역량 기획역량	소통협력역량 네트워킹역량	통합역량 융합역량
기획자	1. 문화예술교육의 의미와 가치를 발견한다. 2. 문화예술교육 정책을 이해한다.	1. 예술교육기획의 의미와 가치를 이해한다. 2. 문화예술교육 기획의 원리와 방법을 터득한다. 3. 문화예술교육 사업을 관리하고 평가하고 환류할 수 있는 능력을 키운다.	1. 지역사회와의 협력을 이끌어내고 지역공동체의 발전에 이바지한다. 2. 지역사회의 다양한 문화자원과의 네트워크를 강화한다. 3. 의사소통능력과 협업능력을 강화한다.	1. 우수 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영하고 평가하여 문화예술교육의 사회적 가치를 확산한다.

A1) 귀하께서는 문화예술 기획자로서 가장 필요한 역량은 무엇이라고 생각하시는지요?
우선 순위로 다섯 가지를 적어 주십시오.

1.
2.
3.
4.
5.

A2) 위의 역량 중 기획자로서 생각할 때 일반적으로 가장 중요하다고 생각하는 역량은 무엇입니까? 보기에서 순서대로 3개만 적어주세요.

1위_____ > 2위 _____ > 3위_____

- ① 문화예술교육의 의미와 가치를 발견한다.
- ② 문화예술교육 정책을 이해한다.
- ③ 예술교육기획의 의미와 가치를 이해한다.
- ④ 문화예술교육 기획의 원리와 방법을 터득한다.
- ⑤ 문화예술교육 사업을 관리하고 평가하고 환류할 수 있는 능력을 키운다
- ⑥ 지역사회와의 협력을 이끌어내고 지역공동체의 발전에 이바지한다.
- ⑦ 지역사회의 다양한 문화자원과의 네트워킹을 강화한다.
- ⑧ 의사소통능력과 협업능력을 강화한다.
- ⑨ 우수 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영하고 평가하여 문화예술교육의 사회적 가치를 확산한다.

A3) 다음 기획자 연수 역량에 필요한 것이 무엇이라고 생각하시는지 개별 사례를 들어 각각 구체적으로 제시해 주십시오.

〈표〉 기획자 연수 역량

예술 역량	관계•협력 역량 (네트워킹역량)	교육기획 역량 (교육 프로젝트 기획역량)	정체성 (확산자)

Part B. 세대갈등과 문화예술교육6

- B1) 귀하께서는 문화예술교육 프로그램 운영에 있어 나타나는 세대갈등의 유형이 무엇이라고 생각하시는지요? (문화적 격차, 나이, 사용하는 용어, 호칭 등 갈등을 유발하는 요인과 갈등이 나타나는 방식에 대해 설명 부탁드립니다.)

- B2) 귀하께서는 생각하시기에 문화예술교육 현장에서 주로 나타나는 세대 갈등의 원인(혹은 이유)은 무엇이라고 보시는지요?

Part C. 세대통합을 위한 문화예술 기획 역량

- C1) 귀하께서는 세대 갈등의 문제를 해소하기 위해 문화예술 기획을 한다면 어떤 문제를 가장 우선적으로 해결해야 한다고 생각하시는지요?

- C2) 세대통합을 위한 문화예술 기획자에게 가장 중요하다고 생각하는 역량은 무엇입니까? 보기에서 순서대로 3개만 적어주세요.

1위_____ > 2위 _____ > 3위_____

(보기)

- ① 문화예술교육의 의미와 가치를 발견한다.
- ② 문화예술교육 정책을 이해한다.
- ③ 예술교육기획의 의미와 가치를 이해한다.
- ④ 문화예술교육 기획의 원리와 방법을 터득한다.
- ⑤ 문화예술교육 사업을 관리하고 평가하고 환류할 수 있는 능력을 키운다

- ⑥ 지역사회와의 협력을 이끌어내고 지역공동체의 발전에 이바지한다.
- ⑦ 지역사회의 다양한 문화자원과의 네트워킹을 강화한다.
- ⑧ 의사소통능력과 협업능력을 강화한다.
- ⑨ 우수 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영하고 평가하여 문화예술교육의 사회적 가치를 확산한다.

C3) 세대통합 프로그램을 기획하는 사람들에게 필요한 연수 역량을 위해 필요한 교육(과목)은 무엇이라고 생각하시는지 구체적으로 제시해 주십시오.

〈표〉 기획자 연수 역량

예술 역량	관계·협력 역량 (네트워킹역량)	교육기획 역량 (교육 프로젝트 기획역량)	정체성 (확산자)

C4) 귀하께서는 생각하시기에 문화예술교육 현장에서 나타나는 세대갈등을 해결하기 위해 문화예술 기획자들의 교육적 니즈는 무엇이라고 생각하시는지요?

C5) 귀하께서는 생각하시기에 세대통합을 위한 문화예술 기획 역량으로 기존 기획 역량과 차별화되어 특별히 더 강조되어야 할 부분은 무엇이라고 생각하시는지요?

C6) 귀하께서 경험하시거나 혹은 알고계신 세대통합을 위한 문화예술 기획 프로그램의 사례, 혹은 '기획자 연수 프로그램 교육' 지침에서 강조하고 싶으신 부분이 있으시다면 자유롭게 서술해 주시기 바랍니다.

C7) 귀하께서는 '세대통합을 위한 문화예술교육 프로그램'을 위해 어떤 커리큘럼을 제안하고 싶으신지요?

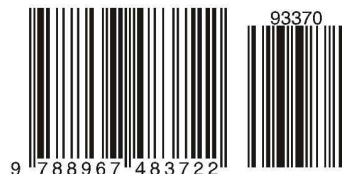
C8) 일부에서는 문화예술교육 프로그램은 세대 간 이해관계 충돌을 유발하지 않기 때문에 세대통합을 이루는데 매우 유용한 도구라는 긍정적 시각이 있습니다. 귀하께서는 우리 사회에서 나타나는 세대 갈등을 극복하기 위해 문화예술적 차원에서 어떤 노력이 필요하다고 생각하십니까?

♥소중한 시간을 내 주셔서 감사합니다♥



(03926) 서울특별시 마포구 상암산로 76(상암동, YTN 뉴스퀘어) 10-12층
Tel. (02)6209-5900 / Fax. (02)6209-1392
E-mail. contact@arte.or.kr
www.arte.or.kr

비매품/무료



ISBN 978-89-6748-372-2