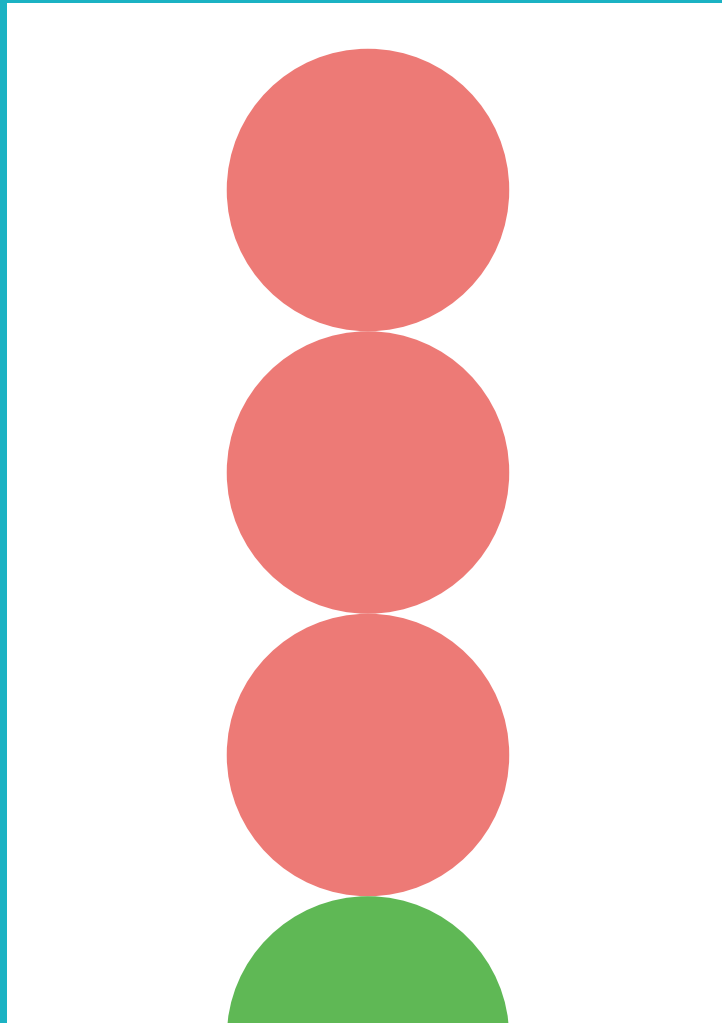


문화예술교육 이슈리포트 1호

코로나 시대
문화예술교육을 통한 회복



문화예술교육 이슈리포트 1호

코로나 시대
문화예술교육을 통한 회복

코로나 시대 문화예술교육을 통한 회복

지식정보R&D센터

‘아이 하나를 키우려면 마을 전체가 필요하다.’

교육에 있어서 지역사회와 사람간의 연대의 중요성을 언급한 아프리카 속담이자 베티B.영의 이 소설은 ‘함께’의 가치에 주목한다. 현재 코로나로 인해 학교에서 ‘함께’하지 못한 세상을 경험한 아이들은 신체적 성장 뿐 아니라 정서적, 심리적 성장이 제한되어가고 있다. 대면교육이 지속되지 못해 대학생들은 캠퍼스생활을 누리지 못하고, 코로나와 함께 입학한 2년제 전문대학 학생들은 졸업을 앞두고 있다. 초·중·고등학교 학생들은 학습격차 뿐 아니라 식사 공백, 안전 문제, 돌봄 문제 등에서 다양한 불평등 문제들도 마주한다.

이번 문화예술교육 이슈분석 리포트 1호는 이러한 사회·교육현장의 현안을 진단하고, 학교에서 문화예술교육이 학생들의 ‘회복’에 기여할 수 있는 바를 모색해보고자 기획되었다. 특히, 학생들을 가장 가까이에서 만나는 학교예술강사들의 문화예술교육수업이 학생들의 인식이나 마음의 변화, 삶을 바라보는 방향을 어떻게 이끌어 내면 좋을지에 대해 함께 고민해보았다.

먼저, 코로나로 대두된 학교·사회의 현안과 문제들을 진단해본다. 그리고 이어진 2장에서는 직접 학교 선생님, 예술강사, 기획자, 학부모님들의 목소리를 통해 문화예술교육이 학생들의 ‘회복’에 미치는 영향과 어떻게 협력하여 위기를 타계해 나가야 할지에 대한 생각들을 들어보았다. 마지막장에서는 학생들의 회복을 위해 문화예술교육이 가져야 하는 본질적인 의미와 역할을 살펴보고자 한다.

똑같은 상처가 나더라도 가장 연약한 살갗은 상처가 더 깊고 회복이 더디다. 그리고 그 자리에 앉은 딱지는 원래대로 복구되기는 어렵다. 원래대로 ‘회귀’ 할 수 없다면 아프지 않게 ‘회복’ 할 수 있는 방법을 고민해 보아야 한다. 문화예술교육을 통해 학생들이 자신의 생각을 표현하고, 함께 하는 시간들을 통해 연대를 회복하는 경험은 위기 속에서 스스로 회복할 수 있는 힘을 길러줄 수 있을 것이다.

그리고 이후 발행될 이슈분석 리포트는 문화예술교육이 우리 사회의 상처를 보듬을 수 있는 방법에 대한 고민들을 담아 ‘회복’에 대한 주제로 펼쳐질 예정이다.

I . 코로나 시대 학교현장의 현재	06
김창환 / 한국교육개발원 교육정책네트워크 단장	
II . 팬데믹시대, 학교, 교육, 예술에 대해 묻다	08
현혜연 / 중부대학교 사진영상학과 교수	
III. 회복을 위한 문화예술교육의 역할 : 회복탄력성, 연대, 디지털시민의식	14
제한정 / 한국예술종합학교 무용과 객원교수	
III. 부록 : 코로나19를 겪어 내고 있는 아이들 이야기	21
한겨레 21, (제1363호) ‘친구들 손을 못잡는게 슬퍼’	

I. 코로나 시대 학교현장의 현재

김창환 / 한국교육개발원 교육정책네트워크 단장

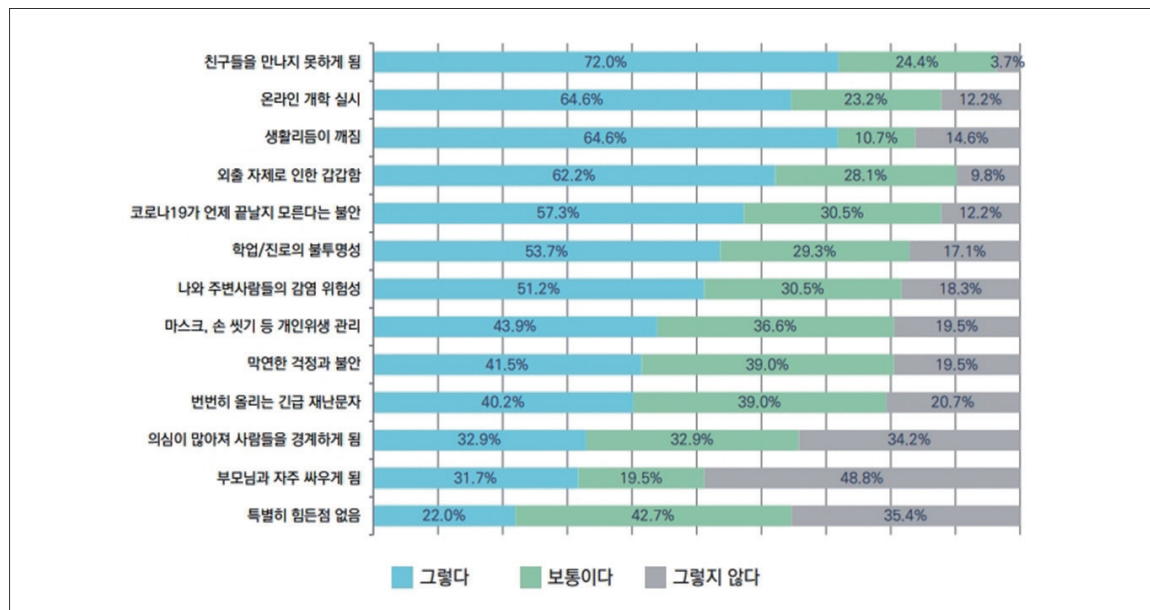
2020년부터 코로나 19가 전 세계를 지배하고 있다. 팬데믹과 함께 세계 경제가 휘청거리고 있다. 산업생산 위축, 기업 투자 위축 등 경제적으로 악영향을 미치고 있다. 또한, 사회적 거리두기와 함께 사람의 활동도 약화되고 있고, 사람 사이의 관계에도 거리가 생기고 있다. 사회적 거리두기와 함께 혼자 있는 시간이 늘어나면서 심리적으로 위축되고 불안하고 우울한 사람도 늘어나고 있다.

특히 성장세대는 코로나19의 영향을 더욱 크게 받고 있다. 2020년 초부터 시작된 코로나19로 인해 학교가 문을 닫으면서 생활 전반에 지대한 영향을 받고 있다. 신체 건강, 정신건강, 학습 등 학창 시절 반드시 획득해야 하는 발달과업에 부정적인 영향을 미치고 있다. 이는 전 세계적으로 대부분의 학생이 공통적으로 경험하는 것이다. 팬데믹의 부정적인 영향에 적극적으로 대처하지 못할 경우, 커다란 능력 손실도 예상되고 있다. 이러한 맥락에서 2020년 6월 5일 미

국 타임지는 표지 기사에서 ‘팬데믹 세대(Pandemic Generation)’의 출현을 예고하였다.

한국청소년상담복지개발원의 「청소년 정신건강실태조사」(2020)에 의하면, 청소년의 72%가 사회적 거리두기로 인한 ‘관계 단절’, 즉 친구들과 만나지 못하는 것을 가장 힘들다고 호소하였다. 친구들을 만나지 못하고 함께 놀지 못하는 것은 어린이들에게 코로나 블루를 경험하게 하는 요인이 되고 있다. 초록우산어린이재단(2020)의 조사에 의하면, 친구들과 만나서 놀지 못해서(29.0%), 밖에 나가서 스트레스를 풀지 못해서(33.1%) 코로나 블루를 경험하였다고 응답하였다.

코로나19로 인해 집에 머무는 시간이 늘어나면서 가족 간의 갈등이 증가하였다. 이정연 외(2020)가 초, 중, 고 21,064명을 조사한 결과에 의하면, 코로나19 이후 보호자의 잔소리가 늘었다는 응답이 41.8%로



<그림 1> 한국청소년상담복지개발원 「청소년 정신건강실태조사」 주요 결과

나타났고, 함께 거주하는 구성원과 다툼이 늘었다는 비율이 20.7%인 것으로 나타났다. 전민경(2020)이 2020년 1월~8월 경기도 청소년 전화상담 결과를 분석한 내용에 의하면, 가족 관련 고민 상담이 증가하였는데(24.8% ↑), 늦게 자고 늦게 일어나는 생활습관, 컴퓨터/인터넷 사용 문제 등에 따른 부모와 자녀 간의 갈등 관련 내용이 많았던 것으로 나타났다.

온라인 교육으로 인해 학업 진로를 따라가지 못하는 것도 큰 스트레스로 다가왔다. 여성가족부(2021)의 <2020년 청소년 종합실태조사> 결과, 학업 스트레스가 늘어났다는 응답이 46.0%로 나타났으며, 연령별로는 13~18세(48.2%)의 학업 스트레스가 가장 많이 늘어난 것으로 나타났다.

코로나19로 인해 학생들의 불안과 우울감 등 부정적인 정서도 증가하고 있는 것으로 나타났다. 한국청소년상담복지개발원(2000)의 조사에 의하면, 청소년의 59.8%가 코로나19로 인해 불안함과 걱정을 많이 느낀다고 응답하였다. 코로나19로 인해 경험하는 부정적 감정이 청소년의 경우 새로운 위험에 대한 ‘불안·걱정’, ‘짜증과 분노’, ‘우울’, ‘두려움’ 등 다양하게 나타났다.

학생들의 스트레스는 초등학생보다는 중고등학생, 그리고 남학생보다는 여학생이 더 심한 것으로 나타났다. Schwartz(2020)가 2020년 3월 독일 12~18세 학생 2,310명을 대상으로 정신건강을 조사한 결과에 의하면, 15~18세 청소년과 여학생의 스트레스가 높은 것으로 나타났다. Morgül(2020)이 영국의 5-11세 아동의 보호자 927명을 대상으로 조사한 결과에 의하면, 아동들은 지루함(73.8%), 고립감(64.5%), 좌절감(61.4%)을 겪었고, 이외 과민반응, 불안, 분노, 걱정, 슬픔, 두려움, 다툼 등의 증상을 30% 이상이 겪고 있는 것으로 나타났다.

부정적 정서가 증가하면서 삶에 대한 긍정적 태도와 행복감은 감소하였다. 초록우산어린이재단(2020)의

조사에 의하면, 초등 고학년 및 중고등학생의 29.6%가 더 불행해졌다고 응답하였다. 아동권리보장원(2021)의 조사에 의하면, 아동·청소년(만10세-18세)의 긍정 정서인 삶의 만족도는 6.39점, 행복감은 7.22점으로 2018년 대비 삶의 만족도는 0.34점, 행복감은 0.17점이 감소한 것으로 나타났다.

종합하면, 코로나19로 인해 집에 머무르는 시간이 늘어나면서, 가족과의 갈등과 다툼이 늘어났고, 온라인 교육으로 학업 스트레스가 증가하였고, 사회적 연계망이 부재하면서 자신의 존재감이 사라진 것에 대한 불안, 우울, 짜증 등 부정적인 정서가 크게 증가한 것으로 나타났다. 반면, 삶에 대한 긍정적 태도와 행복감은 감소한 것으로 나타났다. 학생들의 정신건강이 악화되었다고 판단할 수 있다. 포스트코로나 시대 아동·청소년을 심리적으로 지지해줄 시스템을 복원하는 것이 우선적 과제로 부각되고 있다는 점을 확인할 수 있다.

2021년 6월 2일 교육부는 <교육 회복 종합 방안>을 마련하고 있다고 발표하였다. 교육부는 코로나19로 인해 학생들의 학습·정서 등 결손이 학생의 성장과 발달에 부정적인 영향을 미친다고 보고, 교육부와 교육청은 2학기부터 대면 수업을 실시하도록 준비하고, 학교는 학생들에게 기초학력 등의 학습보완뿐만 아니라 학생의 심리·정서 및 사회성 결손까지 종합적으로 대응하기로 하였다.

포스트코로나 시대 문화예술교육 회복 방안을 마련하는 것도 중요한 과제로 부각되고 있다. 예술단체 회복, 교수자의 회복, 거버넌스 개선, 제도 보완 등 다루어야 할 주제들이 많지만, 본 문화예술교육 이슈분석 1호에서는 ‘학생의 회복’에 초점을 맞추고자 한다. 예술강사, 학교교사, 기획자, 학생, 학부모 등 문화예술교육 현장의 의견을 수렴하고, 학교문화예술교육이 코로나 회복에 기여할 수 있는 방안에 대해 제시하고자 한다.

II. 팬데믹 시대, 학교, 교육, 예술에 대해 묻다

현혜연 / 중부대학교 사진영상학과 교수

코로나가 만든 학교와 아이들의 변화가 2년째 계속되고 있다. 코로나는 사람과 환경, 학교와 교육에 대한 전제, 사람 간의 관계와 정서 등 우리 삶 전반에 걸쳐 대규모 변화를 수반하였다. 그 변화를 통해 우리는 알고 있었지만 미뤄둔, 혹은 미처 알지 못했던, 사회와 학교의 변화를 급진적으로 경험하고 있다. 급진적 변화는 여러 어려움을 가져오고 있는데, 특히 학교에 자유롭게 가지 못하는 아이들에게 그 어려움은 더욱 크다. 이 글에서는 여러 사람의 이야기를 통해 팬데믹 상황에서 학교와 아이들, 교육과 예술의 변화에 대해 이야기해 보려고 한다. 교육현장에서 우리 아이들이 어떤 어려움을 겪고 있고, 교사와 예술강사들은 어떤 대응을 하고 있는지, 예술교육이 사회적 회복에 어떻게 연결될 수 있는지? 이 질문에 답하기 위해, 학교 교사와 학부모, 예술강사와 예술교육 기획자들을 만나 이야기를 나누었다. 또한, 아이들을 만나 이야기를 나누고, 아이들의 목소리가 담긴 글과 책을 만났는데, 우리가 변화된 교육현장에서 아이들이 겪는 어려움과 회복의 전략을 생각하기 위해서는 그 뜨거운 현장을 관통하고 있는 아이들의 이야기가 가장 중요할 것이기 때문이었다. 그 이야기들을 풀어보고자 한다.

아이들이 직면하는 팬데믹 학교

많은 미디어와 주변의 경험을 통해 우리가 알고 있듯이 코로나가 바꾼 교육현장에서 아이들이 겪는 어려움은 학력 격차부터 심리 정서까지 매우 광범위하다. 무엇보다 아이들이 호소하는 것은 너무 오래 집에 머물러야 하고, 제약이 너무 많아서 뭔가를 하고 싶어도 할 수가 없다는 것이다. 가정에서 온라인으로 수업을 들어야 하는 동안에는 오랜 시간을 앉아 있어야 하고,

부모의 시선을 의식해야 한다. 아이들은 비대면 수업이 공부를 하든 안 하든 교사와 부모의 즉각적인 관여가 없어 편하지만, 제대로 배울 수가 없으니 재미도 없고, 누군가 관리해주지 않으면 아무것도 안하게 되어 어렵다고 느낀다. 한 고등학생이 자화상에 대해 사진과 글로 표현하는 예술수업에서 음성듣성 잡초가 자란 운동장을 사진으로 찍으며 쓴 글은 아이들의 마음의 무게를 느끼게 해준다.



<그림 2> 자화상: 관리 안 된 운동장

“사람도 운동장도 관리를 안 하면 잡초가 난다.

코로나 이후 모든 수업은 온라인으로 하게 됐다. 온라인 수업을 하면서 단 한 번도 교과서를 펼치지 않았다. 이 상황이 지속되는 이상 잡초가 없어지지 않을 것 같다.”

(고등학교 2학년 심성보 학생)

부분적으로 등교가 재개되었지만, 학교에 가더라도 행동에 제약이 많고 쉬는 시간도 5분으로 짧아졌으며 서로 대화를 할 수 없는 통제가 답답하게만 느껴진다. 급식을 먹을 때도 서로 존재하지 않는 것처럼 칸막이 사이에서 따로 먹어야 하기 때문에 관계가 제한되고 예전 같은 재미가 없다. 칸막이 안에 고립된 아이들은

행동에서도 정서적으로도 고립감을 크게 느낄 수밖에 없다. 당연히 친구들을 알아가거나 관계를 맺거나 이해하는 것은 너무나 어려운 수수께끼 같은 일이 된다.

그뿐만이. 거리두기 단계에 따라, 확진자의 발생에 따라 등교를 했다가 못했다가 하기 때문에 오늘이 학교에 가는 날인지 아닌지 늘 모호하다. 그나마 일정을 체크해줄 양육자가 있다면 다행이지만, 그렇지 않은 경우라면 선생님의 모닝콜에 깜짝 놀라 학교에 뛰어가기도 (때론 그대로 다시 잠들기도) 한다. 사실 일하는 부모인 나 역시 아이의 수업 일정을 제대로 챙기지 못하고 헛헛거리기 일쑤다.

학교에 가더라도 짧은 시간을 머무르는데 해야 할 일은 너무 많아 늘 시간이 촉박하여 주변을 돌아볼 여유가 없다. 그 때문에 오랜 시간 학교에 가지 않고 집에서 컴퓨터로 활동을 해온 아이들은 지금 같은 방식으로 학교에 간헐적으로 오가는 것을 귀찮다고 생각하기도 한다. “학교는 친구들과 다 같이 모여 무엇인가를 알아가는 곳인데, 이렇게 라면 차라리 집에서 인터넷 강의 듣는 게 낫겠어요.”¹⁾라는 아이들의 이야기는 이미 학교란 단순히 학업을 위한 곳이 아님을, 그럼에도 여전히 학력을 우선 역할로 생각하는 학교의 모순을 지적하는 것이기도 하다. 교사와 학부모 역시 아이들이 학교에서 배워야 하는 소통의 방법, 갈등 해결의 과정을 경험하지 못하는 것에 대한 우려가 크다. 학교가 채워주지 못하는 정서와 심리, 사회적 관계 등의 어려움은 특히 학교생활의 경험치가 많은 중고등학생들일수록 크게 느끼고 있으며, 때문에 고학년일수록 코로나 피로감이 커질 수밖에 없다.

1) 최근에 온라인 수업에 대한 만족도가 높다는 조사 결과들이 나오는데, 나는 아이들의 만족도가 무엇을 의미하는지 숨겨진 의미와 태도에 대해 면밀히 검토해야 한다고 생각한다. 숫자가 보여주는 이면에 어떤 점에 만족하는 것인지, 학업 성취도를 비롯한 관계와 정서, 사회성을 포괄한 것인지, 혹은 계속되는 변동 속에서 아이들이 지쳐있음을 반영하는 것은 아닌지 질문하고 고민해야 한다.

정신의학과 의사이자 성장학교 별의 김현수 교장은 코로나로 인해 아이들은 일상적으로 금지, 지시, 통제 의 일상에 놓이게 되었고, 그런 점에서 감시당하고 있음을 의식하는 세대라고 지칭한다. 일상의 다양한 활동과 삶이 현저히 줄고, 디지털 미디어에 집중되며, 일상적 통제 안에서 자율성이 박탈당하고 있는 세대라는 것이다. 이는 특히 자율성을 존중받고 싶은 욕구가 큰 청소년들에게 부정적인 정서적 심리적 영향을 줄 가능성이 크다. 때문에 김현수 교장은 아이들이 겪고 있는 삶의 전반적인 부분에서 증폭되는 불평등을 인식하고, 아동 청소년의 권리 회복과 피해복구 로드맵을 사회가 구축해야 함을 강조한다.

교사와 예술강사가 겪는 부담과 달라진 사회적 요구

급변한 교육현장에서 교사들이 겪는 어려움도 만만치 않다. 그동안 쌓아온 교육적 방법을 일괄 전환해야 하는 과업 앞에서 혼란과 피로를 느낀다. 온라인 교육과 정과 콘텐츠에 대한 사회적 지원이 만들어졌지만 주요 교과 중심이기 때문에 모두 지원을 받을 수 있는 것은 아니다. 특히 예술교과와 같은 교육 시수 비중이 적은 교과는 담당 교사가 많은 것을 감당해야 하는 부담이 있다. 또한 온라인으로 송출되는 수업은 개방성으로 인해 아이들과 마찬가지로 감시의 상황에 놓여있다는 부담이 있고, 때문에 사기가 저하되기도 한다. 그러나 교사들 역시 가장 어려운 점은 아이들과 소통하지 못하고 아이들을 이해하지 못한채 교육을 이어가야 한다는 점이다.

“학교 계단에서 5학년 때 담임 선생님을 만나 인사를 했는데, 흠… 아마도 선생님은 내가 누군지 기억을 못하시는 것 같았어요.” 마스크를 쓴 채 1년을 보낸 교사와 아이들은 서로에 대한 명확한 인식과 이해, 기억을 가지기 어렵다고 호소한다. 전인적 성장을 목표로 하는 교육현장에서 한 아이를 인식하기 어렵고 관계맺음에 한계가 있다는 것은 교사들의 가장 큰 심리적 어

려움이기도 하다. 중학교 음악 선생님인 길지희 선생님은 현장에서 아이들이 겪는 다양한 어려움과 교사의 혼란에 대한 경험을 이야기하며 회복을 위한 대비가 필요함을 강조한다. “이 사태가 끝나고 나면 이 사회가 감내해야 할 후폭풍이 크겠다는 생각이 들어요. 이것들이 쌓여서 누적이 되었을 때는 사회적 격차가 너무 커질 텐데, 서둘러 사회에서 방편을 마련해야 해요.”

교육 현장에서 예술을 교육해야 하는 예술강사들도 혼란을 겪기는 마찬가지였다. 갑작스런 현장의 접근 금지와 기다림, 일방적인 교육 콘텐츠로만 만들어 보내고 아이들과 만날 수 없는 상황은 답답하기 그지없었다. 특히 보호관찰소와 같은 통제된 시설에서 아이들에게 새로운 경험과 자기표현의 기회를 주는 유일한 통로였던 사회문화예술교육 강사들은 수업이 비대면으로 전환된 것이 너무 마음 아픈 상황이었다고 이야기한다. 처음으로 영상콘텐츠를 만드는 과정도 힘들었지만, 나의 이야기가 아이들에게 가 닿을 것인지, 아이들이 어떤 생각을 할지 알 수 없는 단절된 상황은 문화예술교육의 근간을 흔드는 것이기도 했다.

“예술강사로서 필요한 역량이 너무 달라졌어요. 아무리 실기적인 능력이 뛰어나더라도 콘텐츠를 구성하는 능력, 촬영, 편집능력이 없으면 수업의 마무리가 되지 않니까요. 굉장히 많은 애씀이 필요했어요. 특히 음악은 미묘한 음색이 구현이 되지 않아요. 마이크에 따라 입력이 안되거나, 합창이 안되기도 하죠. 또, 줌에서 수업을 할 때도 국악의 경우 소리가 일자로 쭉 뻗는 부분이 있는데, 이 소리를 소음으로 인식해서 전달이 안되기도 했어요. 새로운 매체와 특성에 대한 오류와 공부를 거듭하고 있어요.” (장민지 국악강사)

실시간 수업으로 운영하는 경우에도 예술강사가 아이들과 소통하는 데에는 무척 많은 제약이 있다. 매체의 특성 상 소리나 시각 정보가 누락되는 경우도 있고, 아

이들과 대화를 나누는 것도 매끄럽지 않다. 실시간 수업 미디어를 보충하기 위해서 소통할 수 있는 창구로 인터넷 플랫폼을 만들어 사용하고자 하였지만 그것 역시 제한이 있었다. 특히 코로나 첫 해에는 온라인 플랫폼에서 일부 일어나는 따돌림, 폭력, 정보 해킹 등과 같은 부작용들로 인해 학교에서 아이들이 소통할 수 있는 플랫폼을 최소화하였기 때문이다. 고립감이 주는 코로나 스트레스를 완화하고 함께 만들어 가는 즐거움을 느끼게 해주기 위해 아이들과 공동창작을 목표로 했던 박선영 기획자는 11월인데도 서로의 이름을 잘 모를만큼 단절된 상황과 플랫폼 사용이 제한된 상황에 놀랐던 기억에 대해 이야기한다. 때문에 무엇보다 소통과 서로에 대한 이해가 어떻게 가능할 것인지 계속 질문할 수밖에 없었던 시간이었다.



팬데믹 2년, 달라지는 관점들

팬데믹 2년차, 여전히 어렵고 두려운 상황이지만 그래도 올해는 교육현장에서 여러 변화와 시도가 이루어지고 있다. 팬데믹 첫 해, 처음 가는 두려움으로 움츠러들거나 이 상황이 지나가길 기다렸다면, 이젠 코로나 속에서도 인간답게 교육하고 인간답게 소통하는 시도를 다양한 방법으로 모색하고 있는 것이다.

팬데믹 1년차 학교에 가는 날이면 시험을 몰아봐야 하는 상황에 힘겨웠지만, 2년차엔 시험을 과감히 줄이고 학력보다는 아이들의 마음에 집중하는 모습을 여러 곳에서 보게 된다. 한 초등학교는 작년에 유지했던 학력평가형 기말시험을 나의 특기 자랑하기로 바꾸고

아이들마다 좋아하는 것이나 잘 하는 것을 만들어 영상이나 실물로 제출하는 것으로 전환했다. 물론 평가를 목적으로 하지 않았고, 이런 결정 과정에서 부모와 아이들의 의견과 마음을 청취하였다. 작은 사례지만 입시경쟁에 기반한 학교 운영이 전면적 위기 속에서는 얼마나 무력한 것인지 이해해 가고 있는 징표라고 생각한다. 아이들이 만나고 소통할 수 있는 플랫폼 사용도 조금씩 허용하고 있다. 대신 온라인에서의 예의와 윤리에 대해 강조한다. 친구들과의 소통에 목말라했던 아이들은 직접 만나는 대신 온라인에서 만나 즐겁게 수다를 떨고 게임도 하며 놀기도 한다. 나름의 노는 법을 터득하는 것이다.

무엇보다 교사와 예술강사 모두 지금까지의 교육적 전제와 방법으로는 현재의 환경과 아이들의 감각에 전혀 대응할 수 없음을 인식하고 이해하게 되었다는 점이 중요한 변화이다. 한 초등학교 교사는 국어수업의 대부분을 교과서가 아닌 좋은 책을 읽고 아이들이 직접 글을 써서 작은 문집을 만드는 것으로 전환하였다. 코로나 이전 음악과목의 감상수업에서 이론부분을 시험으로 평가했던 길지희 선생님은 같은 방법으로는 학업 성취와 평가가 불가능하다는 것을 느꼈고, 시험대신 아이들이 능동적으로 참여할 수 있는 음악 감상 미니북 만들기로 수업과 평가방식을 바꿨다. 또 아이들과 실시간으로 소통하고 반응할 수 있도록 밴드에서 소통과 독려를 이어가고 있다. 시로 음악 만들기 수업을 하면서는 새로운 기술을 가르치려하기 보다 아이들이 직접 해보고 살펴보고 하는 것이 매우 중요하다는 것도 새삼 느끼고 있다.

“평가방법을 바꿔보니 작년에 비해서 훨씬 나아요. 이렇게 개선을 해가는 거 같아요. 수행평가의 수도 줄이고, 수업도 핵심적인 것 위주로 하고, 아이들이 스스로 할 수 있도록 해요. 이렇게 바꾸지 않으면 수업의 질이 떨어지게 되죠. 코로나가 종식되더라도 이것을 경험한 아이들이기 때문에 예전의 평가 방식이나 교육내용을 그대로 적용할 수 없을 것이

라는 생각이 들어요. 교육현장에서 아이들과 만나는 방법을 계속 개발해야 하죠.” (길지희 음악교사)

교육 현장에서 평가방법이 달라지면 교육의 내용도 달라지고 교수학습과정도 달라질 수밖에 없다. 당연히 우리가 지식을 배우고 대하는 내용과 방법도 달라질 것이다. 길 선생님의 이야기를 들으며, 변화하는 기술환경과 교육현장에서 조금씩 감지하고 시도했던 변화들이 코로나를 계기로 혁신이 되고 있다는 생각이 해보았다.

예술강사의 고군분투 길찾기

혁신적 사회 변화 속에서 예술강사들 역시 새로운 길을 찾고 자신의 역할을 재정의하며 고군분투하는 날들을 보내고 있다.

“사실 작년에는 너무 당황스러워서 일단 넘어가기를 기다렸어요. 한번도 경험하지 않은 상황에서 무엇이 될지 두렵고 알 수가 없었으니까요. 이제 더 이상 기다릴 수는 없잖아요. 학교에 가면 아이들에게 학교에서 한번도 해보지 않았던 것들을 해볼 기회를 주고, 좀 더 들어주려고 노력하고, 기회가 된다면 발산할 수 있는 시간을 주려고 해요. 그러려면 그때그때 상황에 따라 유연해져야 하죠. 예술강사인 우리가 아이들과 할 수 있는 일 아니까요.” (이한숙 사진강사)

예술강사들은 아이들의 이야기가 담긴 작업과정과 작품을 통해 아이들의 마음을 읽고 이해한다. 아이들의 작품에는 답답함과 기다림이 담겨있다. 코로나로 인해 밖으로 나가지도 못하고 친구들에게 가까이 다가가지도 못하는 모습을 글과 그림, 사진, 영상으로 표현하고, 자신이 누구인지 혼란스럽다는 심정을 노래로 만들기도 한다.

예술강사들은 아이들의 답답해하는 마음을 읽으며 예

전보다는 정서와 감정에 초점을 맞추려고 노력한다. 예술치유적 활동과 연구를 병행하는 정은영 예술강사는 이미 코로나로 너무 많은 부담을 얻은 아이들에게 무엇인가를 덜어낼 수 있도록 돕는 것을 목표로 수업을 계획한다. 부정적인 감정을 덜어내고 발산하면서 해소를 경험하고 활동성이 증대되면서 아이들은 치유와 회복을 경험할 수 있을 것이기 때문이다. 또, 박선영 기획자는 자신의 소리를 듣고, 다른 사람의 소리를 듣는 것에서 시작하는 음악교육을 통해 사람마다 가진 다름을 이해하고 자신도 이해하는 과정을 만들려고 노력한다.

“회복은 스스로 해야 한다고 생각해요. 저는 스스로를 어떻게 바라보느냐 하는 것이 중요하다는 것을 아이들에게 많이 이야기하고 있어요. 아이들이 자신에게 집중하고 자신이 누구인지 이해하는 것을 토대로 다른 사람과의 관계맺기가 가능하다고 생각하거든요. 회복도, 공동체성도 자기이해에서 비롯된다는 것이죠. 그래서 음악을 통해 자신이 어떤 사람인지, 무엇을 좋아하고 어떤 생각을 하는지 이해하는 시간을 많이 주려고 해요.” (박선영 기획자)

또한 현장의 예술강사들은 관계형식의 변화를 느끼면서 그에 맞는 미디어를 활용하고, 아이들에게 익숙한 디지털환경을 이용하면서 아이들에게 다가가고 있다. 코로나가 일시 멈춰놓은 소속감과 정체성, 또래활동과 같은 심리적 작업을 새로운 미디어 환경에서도 이어가고 있는 것이다. 실제 한 사람 한 사람의 소리에 집중할 수 있고 모두에게 동등한 주목을 주는 실시간 온라인 미디어는 장점을 가지기도 한다. 온라인이지만 자신이 만든 것을 서로 보여줄 때 각기 다른 공간에 있지만 함께하고 있다는 동질감이 만들어 진다. 미디어에서 서로에게 댓글을 달면서 대화도 시작된다. 예술강사들은 실시간으로 수업을 하는 동안 “온라인이지만 이렇게 친구들도 선생님도 만날 수 있어서 너무 다행이에요.”라는 아이들의 이야기를 통해 안도한다.

예술강사들은 좀 수업에서 아이들마다의 개성과 장점을 느끼게 해주는 것이 참으로 어렵지만, 다양한 방법으로 보완해간다. 발화방법이나 피드백 방법을 더 많이 연구하고 한 명 한 명 관심을 더 많이 표현하려고 노력한다. 나의 경우에도 꿈다락토요문화학교를 전면 비대면으로 운영하면서, 아이들과 만날 수 있는 통로를 많이 만들고 더 많이 이야기를 나누면서 느슨하더라도 관계와 소통이 만들어지는 것을 경험하였다. 새로운 환경이 늘 부정적이기만 한 것은 아니다. 교육현장의 많은 사람들이 고군분투하는 과정에서 장단점이 드러나고 교육적 성과도 가능한 것이다. 현장의 강사들은 우리가 미디어를 어떻게 활용함으로써 아이들이 변화되는 미래 세상을 행복하게 살아갈 수 있게 할 것인지 고민하는 것이 더 필요하다는 점을 강조한다.

문화예술교육이 이끄는 회복의 시간

팬데믹은 우리에게 무엇인가를 감각하는 방법, 지식을 받아들이고 사용하는 방법, 다양한 존재와 관계하는 방법, 소통하는 방법을 획기적으로 변화시키는 동력이 되었다. 뿐만 아니라 우리가 살고 있는 세상에 대한 전격적이고 광범위한 성찰을 촉발시켰다. 그리고 인간의 삶이 달라져야 함을, 그에 대한 깊은 고려가 필요함을 요구하였다. 더불어 변화와 회복이라는 전 인류의 과제 앞에서 예술이 가진 전면적 중요성에 대한 인식도 확산되고 있다.

무엇보다 코로나를 겪으며 많은 사람들이 명명백백히 알게 된 것은 학교라는 존재의 의미와 역할에 대한 것이다. 학교는 지식을 가르치는 것보다 아이들을 돌보고, 아이들이 사회적 삶을 배우고 살아가는 공간이라는 점에서 더욱 중요하다는 것이다. 즉, 코로나가 분명 우리에게 고통과 혼란, 불안을 주었지만, 학교가 입시를 위한 준비과정이나, 미래 인재가 되기 위한 준비과정이 아닌 삶의 한 단계여야 하는 것을 깨닫게 해주고 있다. 때문에 팬데믹을 겪은 우리에게 학교와 교육은 여전히 그리고 더욱 중요해질 것이다. 그러나 그 전제

는 달라져야 한다. 아이들에게 지식이 아닌 관계를, 미래를 위해서 지금을 견디는 것이 아닌 언제나 현재인 존재를 위한 교육이 되어야 한다. 그것이 회복의 시작일 것이다. 나아가 우리가 회복이라고 말할 때 회복의 실천은 학교와 교육이 무엇인지에 대한 재고와 새로운 모색에서 시작될 것이다.

회복이라는 과제 앞에서 예술 역시 회복탄력성, 존재에 대한 이해, 창의적 협력, 함께 살기의 기술들을 숙고해야 한다. 우리가 지난 시간을 고군분투하며 지켜온 것처럼 문화예술교육은 아이들의 마음을 들여다보고, 이해하고, 함께 한다. 그러나 감정과 정서에만 머무는 것이 아닌 지구와 우주와 공존하는 존재로서 사회적 삶을 고민하고, 지속가능성을 위해 공감하고 고민해야 하는 문제들을 다루어야 한다. 이것은 위기의 시대에 더욱 중요해지는 역할이다. 예술은 우리와 우리 아이들에게 자신을 이해하고 함께 여러 가지 통로로 소통하고 세계 속의 존재로 기꺼이 즐겁게 협력하고 기여하는 삶을 살게 할 것이니 말이다.

마지막으로, 내가 아이들과의 문화예술교육을 기획할 때 항상 먼저 꼽는 목적이자 목표가 있다. “예술교육을 통해 즐거움과 열정을 경험하고, 성장하면서 늘 삶의 행복을 추구할 수 있는 내적 힘을 기름!” 어린 시절 경험한 즐겁고 행복했던 기억이 성인이 되어 어려움이 닥쳐도 스스로의 행복을 포기하지 않을 힘을 준다고 믿기 때문이다. 이것을 나는 회복탄력성이라고 생각한다.

지난한 코로나의 시간을 건너며, 아이들에게 안부를 물어주자. 그리고 교사에게도, 예술강사에게도, 학부모에게도, 안부를 묻자. 그리고 우리가 바꿔야 할 것이 무엇인지 이야기를 지속하자. 결국 어떤 환경에서든 이야기 나누기를 멈추지 않는 것이 회복이자 지속가능성일테니 말이다.

글을 마치며,

인터뷰에 참여해주신 인천여자중학교 길지희 선생님, 방지연 학부모님, 문화예술교육 기획자 박선영 선생님, 예술강사 장민지 이한숙, 정은영, 최승희 선생님 그리고 군포 중앙고등학교 심성보 학생과 서울 연남초등학교 6학년, <우리는 정의로운 세상을 만들 것이다: 청소년이 쓴 코로나19 교육 보고서(인디고 서원, 궁리, 2021)>, <코로나로 아이들이 잃은 것들: 우리가 놓치고 있던 아이들 마음 보고서(김현수, 덴스토리, 2020)>와 그 외 여러 기사들, 문화예술교육 현장의 이야기들을 전해주셔서 감사합니다.



인터뷰 개요

일시 : 2021. 7. 3.(토) 14:00 ~ 16:00

장소 : 진흥원 A.Lab

참석 : 모더레이터 현혜연

인터뷰이	장민지(예술강사, 국악 분야)
	길지희(교사, 인천여자중학교 음악교사)
	방지연(학부모)
	박선영(문화예술교육 기획자)

III. 회복을 위한 문화예술교육의 역할 : 회복탄력성, 연대, 디지털시민의식

제한정 / 한국예술종합학교 무용과 객원교수

학교 안의 문화예술교육은 오래 집단과의 소통과 공동의 문제해결, 다양한 관점과 시도를 허용하는 예술적 지지를 기반으로 신체활동을 포함한 다양한 참여의 기회를 제안한다. 창의적인 활동에 참여할 때 가장 보편적인 이점은 “긴장을 풀고(46%) 기분을 좋게 만드는 것”(42%)²⁾이라는 영국의 연구 결과처럼 문화예술교육은 삶의 만족도와 밀접하게 연관되어 있다. 안드레아스 솔라이허 OECD 교육국장은 “삶의 만족도가 높게 나타나는 학생 그룹을 1)방과 후 친구들과 애기하거나 만나는 학생 2)교사·부모의 충분한 지지가 있는 학생 3)친구들과 교제하는 학생 4)더 많은 신체활동을 하는 학생³⁾으로 꼽았는데, 이는 학교문화예술교육의 필요성과 접점을 이룬다.

학교 문화예술교육과 창의적 학습역량과의 관계 역시 마찬가지다. “학습은 기본적으로 거래(transactions) 경험이 아니라, 사회적, 관계적 경험”이라는 솔라이허의 주장을 반영하듯, 문화예술교육은 촘촘한 관계망 사이에서 각자의 관점을 확장하고 교류하는 가능성을 제시해왔고, 이는 학교에서 예술이 필요한 주요한 이유로 꼽혀왔다.

“예술은 다른 무언가에 도움이 되기 때문이 아니라 다른 어떤 과목도 제공할 수 없는 고유한 특성과 가치를 지니고 있기 때문에 그 자체의 권리로서 가르치고 배워야 한다.”⁴⁾는 주장처럼, 학교라는 플랫폼에서 기획되고 진행되는 문화예술교육은, 예술적 교양 외에도 삶의 만족도와 사회적 기술을 배양하는 창구였다.

그러나, 앞서 살펴본 바와 같이 팬데믹 이후 또래집단

간의 사회적 관계의 단절, 가족 간 갈등의 증가, 온라인 교육으로 인한 신체활동의 제한 등으로 학생들의 불안과 우울감 등 부정적인 정서는 증가하고, 삶에 대한 긍정적 태도와 행복감은 감소하고 있다. 이러한 맥락에서 문화예술교육에서도 팬데믹 이후의 학교와 학생들의 “회복”의 키워드가 강조되고 있다. 이 글에서는 앞서 논의된 학교현장에서 통찰된 이슈들을 토대로 학교문화예술교육이 포스트코로나 시기에 “회복”의 키워드를 제안할 수 있는지, 그 가능성과 고려사항을 탐색해보고자 한다.

“회복”을 주장하기 위한 고려사항들

1) 학교에서 문화예술교육의 중요도와 시급성

지난 일 년 반 동안 방역과 안전이라는 명제 앞에 학교는 문을 자주 닫았고 문화예술교육의 기회는 정지 혹은 비대면으로 대체되었다. 솔라이허는 “쇼핑센터는 열려두지만, 학교는 폐쇄한다. 그것은 현재와 미래 사이에 우선순위를 매기는 방법에 대한 파괴적인 신호”라고 비판한 바 있다.⁵⁾ 학교가 전염의 ‘핫스팟’이 아니

2) Scottish Opinion Survey TNS, 2017년 9월. 출처:크리에이티브 스코틀랜드, www.creativescotland.com.

3) “2019년 ‘한·OECD 국제 교육 콘퍼런스’의 기조발제 중 발제, 시사인, 2021년 3월.

4) 제시카 데이비스, <학교는 왜 예술이 필요한가>, 2013

5) OECD 보고서 <학습손실의 경제적 영향>에 따르면 현재 초중고 학생들이 팬데믹으로 인한 학습손실로 평생 동안 평균 3% 정도의 소득이 낮아질 것으로 전망하고 있다.

고, 미래세대를 위해 학교를 열어야 한다는 주장이 체계적으로 파급되고 있지만, 어렵게 열린 학교에서도 문화예술교육의 시급성, ‘예술적 소통과 삶의 만족도’는 최우선이라 보기는 어렵다. 오히려, 학교 안팎에서 확장되어가던 문화예술교육은, 바로 그 삶의 만족도와 직결된 소통과 신체성 등의 이유로 팬데믹 위기동안 쉽게 취소되었다. 대다수의 학교에서 신체활동이나 야외활동, 방과 후 활동을 비롯한 문화예술활동은 여전히 우선적으로 취소되는 상황이다.

12년 동안 예술교육현장에서 일해 온 최서연 예술강사는 팬데믹 상황에서 주요과목들은 쌍방향으로 진행하는 반면 무용이나 음악 같은 수업은 단편적 송출을 위한 영상을 제작해달라는 요청을 받았다고 아쉬워했다. 특히, 예술교육이 쉽게 취소, 대체 되는 것을 보면서 과연 학교가 문화예술교육의 가치와 아이들과의 소통을 위한 창구라는 것을 알고 있는지에 대한 의구심이 들었고, 학교가 ‘문화예술교육을 통한 회복’을 바라는 것이 아니라 학습과 평가에만 신경을 쓰는 것 아닌가하는 고민을 털어놓기도 했다.

앞서 언급된 학생들과 예술교육자의 인터뷰에서도 드러나듯, 온라인 혹은 학교안에서 섬처럼 분리된 아이들은 행동에서도 정서적으로도 고립감을 경험하지만, 이를 적극적으로 해소하기 위해 문화예술교육에 주목하는 현장이나 분위기는 요원한 것이 현실이다.

2) 원격 예술 수업에서의 학생들과의 ‘소통과 지지’의 제한

비대면 수업 특히 영상제작의 일방적 소통은 예술교육의 주요가치인 자기표현과 소통을 극적으로 제한하였다. ‘아이들의 생각과 활동을 읽어주고 의미를 부여하는 과정이 삭제된 채, 카메라만 보면서 혼자 설명하고 있는’⁶⁾ 문화예술교육의 방식은 예술교육가에게 역할의 혼란과 더불어 정체성도 위태롭게 했다.

6) 양정현 예술강사 인터뷰, 2020.4.29.

이와 같은 상황은 “교육에서의 성공은 더 이상 콘텐츠 지식을 재현하는 것이 아니라”, “기존 지식을 기반으로 추론하고 새로운 상황에서 지식을 창의적으로 적용하는 것(솔라이허)”의 관점과는 전면으로 충돌한다. 사회적 상호작용이 거의 배제된 원격학습은 학생의 심리적, 심미적 만족감이나 창의적 역량을 개발하는데 제한으로 작용한다. 또한 연극이나 무용처럼 라이브니스(liveness)가 중요한 장르의 경우 집합과 대면의 제한은 예술적 의미까지 변형시켜 예술가의 정체성 이슈와도 맞물린다. 그러나 현실적으로 이러한 복합적인 문제의 가장 빠른 해결책은 “예술교육자의 역량강화”가 해법으로 제안되고, 이는 다른 층위의 문제를 발생시킨다.

3) 회복은 “새로운 역량”의 주문인가, 예술교육자의 관점

팬데믹 이후, 온라인, 원격수업, 블렌디드 러닝 같은 방법적인 변화에서부터, 신체활동의 강조, 인성교육에 이르기까지 문화예술교육은 매우 새로운 역량을 예술교육가에게 주문했다. 예술강사들은 팬데믹이 가져온 역할의 변화를 묻는 질문에 “영상 콘텐츠 제작의 요구, 역량개발의 요구, 자발적인 저작권 문제 해결, 수업의 예측불가성 (인원, 방법, 일정 등) 감당하기 등을 언급하였다. 팬데믹이 가져온 다층적인 이슈들의 첫 번째 해결방안은 쉽게 최전방으로 가는 예술강사의 “역량”과 “사회적 책무”로 귀결되었다.

문화예술교육을 통한 회복을 이야기 할 때 예술교육자라는 이유로 사회적 처방전처럼 배치되고 해답을 내놓아야 하는 것인지 반문하고 싶다는 최서연 예술강사의 이야기가 시사하는 바가 크다. 현장에서 실제로 “자기돌봄” 연수의 기획을 위한 사전인터뷰에서 5년~13년차 사이의 학교 예술강사들은 팬데믹 이후의 피로감과 소진을 더 많이 경험한다고 토로했다. 반복적인 수업환경에 더해 코로나로 비대면과 대가시간이 길면서 우울감이 많이 늘었다는 이야기도 있었다. 그리고, “학생들로부터 받는 에너지와 교감이 줄어들었

다” “내 활동의 정체성이 모호해졌다” 등 예술교육활동이 갖는 자기 치유적 기회가 줄어드는 반면, 비대면 수업을 준비하는 시간과 에너지는 늘어나서 더 쉽게 소진을 경험하는 경우가 많았다.

4) 원격학습이 가져온 창의적 격차

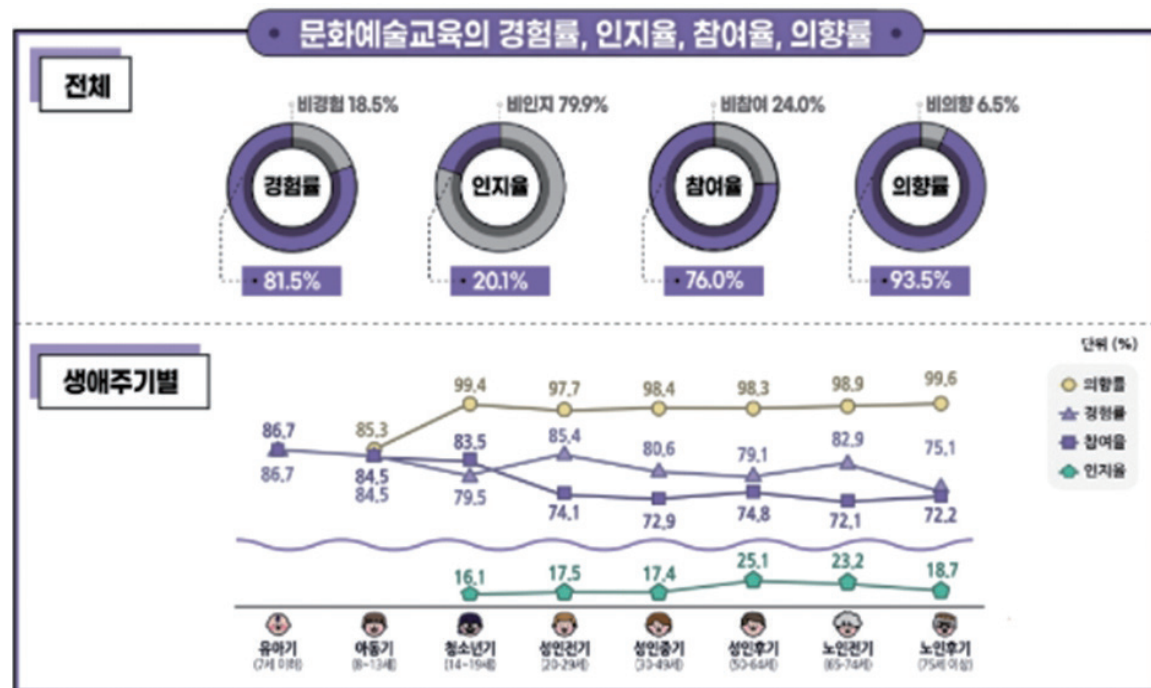
최근의 문화예술교육은 다이나믹한 세상을 탐색하는 방법과 지속적인 학습 방법을 개발하도록 하나, 원격 학습은 학습지원 생태계가 갖춰지지 않은 학생들에게는 경제적, 사회적 불평등을 더 심화시키고 있다.

코로나 이전에는 학교(방과후, 예술강사)를 비롯하여, 도서관, 미술관, 체육시설, 청소년센터, 지역아동센터 등 여러 공공립, 시립 구립 문화기관에서 다양한 양질의 문화지원 프로그램이 제공되었으나, 팬데믹 이후 상당수 제한 운영되었고, 대체제가 없는 아동 청소년의 문화적 자본이 급격하게 줄어들게 되었다. 원격교육으로 대체될 수 없는 수많은 문화적 경험(여행, 미술관, 박물관 방문, 악기연주, 무용수업 등)의 기회가 증발하는 것은, 이를 보충할 수 없는 환경의 아이들에게

는 부정적 효과를 극대화한다. 궁극적으로 문화예술교육이 지향해온 “창의적 격차(creativity gap)”는 경제적, 지역적 격차와 더불어 더 벌어질 것으로 예상된다.

실제로 한국문화예술교육진흥원이 진행한 「2020 문화예술교육조사」의 우리 국민의 문화예술교육 참여율은 27.3%로 나타났으나, 연령이 높고 가구 소득이 낮을수록 문화예술교육 참여율은 낮아졌다. 가구소득별로 살펴보면, 최고 소득(월 600만 원 이상, 32.7%), 최저 소득(월 100만 원 미만, 25.4%) 간 문화예술교육 참여율은 7.3%포인트 차이를 보였으며, 중소도시(32.3%)와 대도시(22.9%) 간 참여율은 9.4%포인트 차이를 보였다.⁷⁾

7) 문화체육관광부가 한국문화예술교육진흥원과 함께 진행한 ‘2020 문화예술교육조사’ 결과에서 발췌.



<그림 3> 한국문화예술교육진흥원 「2020 문화예술교육조사」 주요 결과

이철희 서울대 경제학부 교수는 “교육공백의 장기적 영향은 세대 간보다 “세대 내 격차”를 불러올 것이며, 원격학습은 열악한 가정의 학생들에게 더 어려움을 주는 한편, 더 낮은 복원(remediation)가능성을 가질” 것이라고 지적한다.⁸⁾

이는 아동·청소년의 정서적 발달과도 긴밀한 연관을 지니기에, 세계 각국은 “학교안 격차 줄이기”는 이미 박차를 가하고 있다. 영국 아동위원회는 “지금 계획을 세워야 복구가능성이 높아질 것”이라며 2021년 1월 “학교재개를 위한 로드맵”을 발표하였다. 이는 최대출력의 “따라잡기 프로그램”과 또래 간 격차의 회복, 학습손실 진단과 더불어 모든 학생이 필요시 전문적인 정신건강 관련 서비스를 받도록 추가예산을 편성하였다.

문화예술교육, 그리고 학교의 “회복”의 가능성들

살펴보았듯, 팬데믹 이후의 학교와 학생의 “회복”은 문화예술교육을 통한 심리적, 정서적 회복은 물론 창의적 격차의 감소를 통한 사회적 회복을 포함한다. 이러한 맥락에서 문화예술교육을 통한 “회복”의 키워드를 주장하기 위한 몇 가지의 가능성들을 제안해보고자 한다.

- 8) 이철희, 서울올대 경제학부 교수 인터뷰, “힘든 아이가 더 떠안는 교육 공백의 빛”, 변진경기자, 시사인 2021, 2, 17.
- 9) 2017년 크리에이티브 스코틀랜드의 조안 파르(Joan Parr) 창의학습 디렉터는 한국문화예술교육진흥원에서 열린 발제에서 한영문화예술교육 교류 라운드테이블에서 2020년 지표를 인용함.
- 10) 2017년 크리에이티브 스코틀랜드의 조안 파르(Joan Parr) 창의학습 디렉터는 한영문화예술교육 교류 라운드테이블에서 문제해결능력과 비판적 사고는 창의성의 또 다른 이름으로 해석한 바 있다.

1) 핵심 역량으로 떠오르게 된 “회복탄력성”과 문화예술교육 연결하기

2020년 10월 세계경제포럼(World Economic Forum)은 2025년까지 고용시장이 큰 변화를 겪을 것이라고 경고하며, 5년 단위로 발표하는 <Future of Jobs Report>의 새로운 열 가지 기술을 발표하였다. 이 미래의 핵심역량 리스트는 노동자, 학교, 기업, 기관 등이 직면할 직면하게 될 중요한 변화에 보조를 맞추도록 하며 문화예술교육의 아젠다에도 영향을 미친다.⁹⁾



<그림 4> 2025년의 10가지 중요한 역량, World Economic Forum(2020)

팬데믹 이후의 미래에 처음으로 언급된 “회복 탄력성(Resilience)”은 눈길을 끈다. 회복 탄력성, 스트레스 내성 및 유연성은 전통적으로 같은 자기 관리 기술로 여겨졌으나, 팬데믹 이후 테크놀러지의 활용과 적응 능력 만큼이나, 웰빙과 자기관리에 대한 능력이 주요한 사회적 역량으로 주목받게 되었다. 예술치료 프로젝트와 사례들이 이미 검증하였듯, 회복탄력성은 예술과 예술교육이 포함할 수 있는 주요한 역량이면서 가치이다.

문화예술교육으로 구체화할 수 있는 대표적인 역량들¹⁰⁾인 ‘문제해결 능력’(2015, 2020년 1위) ‘비판적

사고’(2020년 2위)는 꾸준히 미래에 두각을 나타낼 것이라고 믿는 기술 목록의 최상위에 존재한다. 반면 지난 10년간 주요 역량으로 꼽힌 ‘타인과의 조정능력’(2015년 2위, 2020년 5위) ‘인력관리’(2015년 3위, 2020년 4위) 등 관계성이 강조된 항목은 사라지고 개인의 회복력과 스트레스 관리능력, 유연성 등이 주목받는 것은 주목해 볼 만하다. 이러한 맥락에서, 하향식으로 기획되고 운영되는 학교문화예술교육에서도, 이러한 변화하는 미래역량의 과제를 적용하고 주목할 필요가 있다.

2) 연구와 홍보; 문화예술교육에 대한 시민적인 합의 만들기

범유행 동안 예술향유 활동이나 문화예술에의 참여는 전 세계적으로 제동이 걸렸지만, 팬데믹 이후의 문화예술 활동에 대한 대중적 인식에 대한 크리에이티브 스코틀랜드의 의미 있는 연구 결과가 있다. 스코틀랜드 성인 인구의 20%는 팬데믹 (2020년 3월) 이후 예술과 문화가 그들에게 더 중요해졌으며, 인구의 절반 이상(57%)이 문화 행사장과 행사에 참석하는 것을 그리워한다고 보고했다. 특히 팬데믹 기간 동안 33% 이상의 응답자가 더 많은 영화, 드라마 또는 다큐멘터리 시청, TV 시청, 음악 감상 또는 독서를 하였으며, 문화 활동에 참여하려는 욕구가 높아졌다고 밝혔다.¹¹⁾ 이러한 연구는 “학교, 혹은 사회에 문화예술과 문화예술교육의 필요성에 대한 시민의 인식을 반영하는 한편, 문화예술을 시민의 보편적 권리이자 인권의 맥락임을 강조한다.

실제로 “스코틀랜드 인구의 97%는 창의적 활동이 어린이와 청소년의 학습과 웰빙에 필수적이라고 믿고 82%는 학교에서의 예술 교육이 과학 교육만큼 중요하다는 신념”을 가지고 있다는 연구¹²⁾는, 문화예술교육의 정당성과 의의를 사회로 확장하며, 예술교육가의 활동 범위와 역할의 확장에도 기여한다.

예술과 학습의 관계성을 규명하는 영국의 Cultural

Learning Alliance의 “문화학습사례”(2011) 연구는 학교에서의 문화예술교육의 필요성을 재확인시키는데 흔히 인용된다. 이 연구는 “예술과 문화를 통한 학습은 학교 교과과정의 다른 많은 측면에서 성취도를 향상시키며, 구조화된 예술 활동에 참여하면 인지 능력이 향상되고 음악 활동에 참여하면 수학 성취도가 향상된다.”라고 주장하며 학교와 지역사회에 문화예술교육 필요성의 주요한 근거로 인용된다. 한국에서도 ‘문화예술교육 경험은 학습자 개개인에게 정서적 풍요로움과 내적 성장을 가져다준다’(권희원&변정은, 2018) 등의 연구 결과 등이 있으나, 이를 단계적으로 학교와 지역사회에 널리 홍보하며 사회적 필요성을 주지시키는 홍보와 노력은 필요한 상황이다.

3) 학교를 문화예술교육과

회복의 중요한 거점으로 만들기

팬데믹 이후 아동, 청소년들의 온라인 중독이 시급한 문제가 되는 가운데, 중학생을 대상으로 한 “최근 1주일간 원격 수업 후 활동”에 대한 질문에 가장 높은 비중을 차지한 것은 “스마트폰 가지고 노는 시간”(8.51시간)이다. 이는 운동 및 신체활동(1.96시간), 친구와의 만남(3.19시간)보다 압도적으로 높다. 특히. 경제수준이 낮거나 시골 지역(읍면)에 살수록 디지털 노출도는 급격히 증가하는 것으로 드러났다.¹³⁾ 학교 수업 외 활동의 대부분이 온라인 게임이나 유튜브 보기 등으로 채워지는 것은, 심각한 인지적, 정서적, 사회적 손실을 가져올 수 있지만, 이를 대안 할 활동이 없는 현실은, 학생 개개인의 환경과 맞물리며 창의적 격차를 심화시킨다.

11) 전체인구의 40%는 극장을 예약했거나 관람할 계획이며 3분의 1은 라이브 음악 관람을 계획하고 있음. 응답자 8명 중 1명은 미래에 온라인으로 문화 행사에 참여하려는 의사를 밝힘. 출처: 크리에이티브 스코틀랜드, Covid-19 Population Survey: Wave 3, 2021년 5월.

12) Scottish Opinion Survey TNS, 2017년 9월. 출처: 크리에이티브 스코틀랜드,

13) “중학생의 생활과 문화연구” 경기도교육연구원, 2020년 7월.

이러한 맥락에서, 학교가 모두를 위한 문화예술교육의 거점으로 작용하는 것은 매우 중요한 일이다. 기존처럼 지식의 축적보다는 창의적 학습의 중요도가 점차 커지는 학교 교육에서 문제를 발견하고, 비판적으로 사고하며, 창의적인 해답을 찾는 것은 오늘날의 교육과 예술가가 공유하는 주요한 접점이기도 하다.

영국의 왕립예술 제작/산업 진흥원(RSA)¹⁴⁾은 사회적 불평등이나 환경에 따라 모든 사람이 동등하게 문제를 해결할 수 없는 '창의성 격차'에 주목하여, 이를 문화예술교육을 통해 줄이고자 노력해온 바 있다. 특히 예술교육에 적극적인 학교들을 “아츠 리치스쿨 (Arts-rich’ school)”로 선정하는데, 이는 경제적 문화적 환경이나 지위, 소득에 관계없이 모든 학생들이 문화예술교육에 접근가능하고 참여가능 한 학교로 인증됨을 의미한다. RSA는 이러한 Arts-rich 학교들의 특징들 (eg. 예술교육을 학교에서 중요한 위치에 두기, 예술만을 위한 공간을 만들기 등)을 꼽은 연구역시 진행한 바 있다.¹⁵⁾

학교를 거점으로 문화예술교육 역량의 편차를 줄이고 교육자들과 환경의 공유를 가능하게 하는 다양한 파트너십 구축도 고려해 볼만한 문제이다. 문화예술교육에 대한 역량을 갖춘 기관 및 단체가 거점 역할을 수행하고, 관련 학교들이 파트너십을 기반으로 연결됨으로써 운영역량이 공유하는 방식이다.

예컨대, 영국예술위원회(Arts Council England)는 예술교육을 모범적으로 실천하는 학교나 교육 시설을 Arts Mark로 거점화하고, 전문가 지원, 교사와 학교에 적용 가능한 (유연한) 구조, 지역의 연계 기관들과 연결하는 지원을 제공하여 문화예술교육을 학교 곳곳에서 진행하고 있다.

4) 예술교육가의 회복과 연대의 기회

그동안 문화예술교육 지원사업은 전문 인력 혹은 단체를 파견하여 다양한 현장에서 교육이 추진되는 방식으로 진행되어 왔고 현장에서는 이들 교육 매개자의 역량과 역할이 핵심 키로 작용하였다. 그러나 예술가적 정체성과 교육적 전문성, 기술 활용 역량을 모두 요구하며 팬데믹 이후의 새로운 역량들을 폭포수처럼 주문하기보다는 전문가들이 협업할 수 있는 인적 자원의 소통, 협력, 공유의 시스템을 마련하는 계기가 필요할 것으로 보인다.

그동안 예술가와 교육자의 역량을 모두 요구받았지만, 예술가 혹은 활동가가 아닌 “강사”로 호명되는 활동가들의 정체성을 건강하게 확장하기 위한 기회의 확장도 필요하다. 문화예술교육을 인력 파견형 체험 활동에서 벗어난 사회 참여적 활동으로의 재인식하고, 새로운 예술가의 유입이나 교류를 자극할 수 있는 기회에 대한 요구도 있다.

팬데믹 이후 예술교육자들은 “나의 관습적인 학습과 티칭을 돌아볼 수 있는 계기를 주었다” “자기 돌봄이나 연대의 필요성에 대해서 느꼈다” “늘 반복되는 수업에 쫓기듯 바빴는데 쉬어갈 수 있었다.“ ”작은 단위의 수업, 1:1 대화가 가능해졌다 ” “지나친 계획의 경직성을 재고하게 되었다“ 등의 긍정적인 성찰의 기회에 대해서도 언급했다. 그러나 “예술교육자가 아이들의 회복, 학교의 회복을 시도하기 위해서는, 먼저 자신의 사회적, 심리적 건강을 회복하고 그 가치를 체험하는 것이 우선적으로 필요할 것”(최서연)이라는 지적은 여전히 중요해 보인다.

14) 1754년에 설립된 기관으로 260년이 넘는 시간 동안 사회 변화의 최전선에서 미래에 필요한 능력과 개발을 연구하는 기관. 오늘날에는 창의적 학습 및 개발, 공공 서비스 및 커뮤니티, 경제, 기업 및 제조의 주요 영역에서 혁신을 지원하고 개발하는 데 중점을 두고 있음.

15) 우수한 예술교육을 위해 모든 학교에서 활용가능한 주요 전략에는 다양한 층위의 연대를 통해 파트너십을 활용할 것, 중등학교에서 문화예술교육 커리큘럼을 폭넓게 유지하기, 예술을 시간표에 포함시켜 학교생활의 중심에 놓기, 예술교육의 효과를 입증하고 공유하기등이 있다. 2020년 ‘arts-rich’ school 리포트. 출처:RAS 홈페이지

5) 회복을 위한 윤리,

디지털 시민의식(digital citizenship)

팬더믹 이후 맞이하게 된 온라인 교육과 회의가 그나마 유지될 수 있었던 것은, 테크놀러지의 도움만은 아니었다. 제한적이고 가상적인 집체 안에서 사람들을 연결할 수 있었던 것은, 사람들이 학습하고 공유하는 윤리적 태도이다. 오디오의 끊김과 버퍼링을 기다리고, 자기의 발언 차례를 기다리고, 다른 사람의 의견에 고개를 끄덕이고, 귀기울여 듣고 있다는 온몸의 신호를 보내주는 것. 급작스레 온라인으로 전환된 2020년 국제예술교육실천가대회(Itac5)의 한 참여자는 컨퍼런스의 가장 큰 힘으로 사람들의 윤리적 케어(Ethical Care)를 댓글 창에 언급했다.

그동안 많은 문화예술교육의 현장에서 윤리적인 이슈나 태도, 케어의 의무는 개인적 품성이나 책임으로 귀결되었다. 그러나, “회복”과 “회복탄력성”을 제안하는 문화예술교육을 위해서는 다양한 상황에서의 대응가이드 및 온/오프 상의 윤리적 이슈에 대한 가이드라인, 혹은 공론화된 토론이 필요한 시점으로 보인다. 이는 예술교육에서 발생가능한 무수한 안전 및 윤리문제들(개인정보 보호, 사이버 범죄예방, 악플 대응, 차별 및 혐오 발언 제재 등 윤리적 문제), 저작권 가이드 등을 포함한다.

특히 온라인이 일상적인 소통공간이 되면서 디지털 시민성(digital citizenship)이 중요한 이슈로 떠오른 만큼 온라인상에서의 윤리적이고 준법적인 행동과 인식에 대한 이해가 문화예술교육을 통해 견인되도록 고려할 필요가 있다.¹⁶⁾

16) 예컨대 유럽연합(European Union)에서는 “디지털교육 액션 플랜”(Digital Education Action Plan, 2021-2027)을 발표(2020.09)하면서 디지털 리터러시(디지털 문해력)와 잘못된 정보 파악(disinformation)을 교육과 트레이닝을 통해 저지할 수 있는 공통의 가이드라인을 만들 것임을 공표했다. 한편, 미국 교육위원회는 “디지털 시민성(Digital citizenship) 개발을 위한 교육 전략”(2020. 10. 16.)을 발표 하면서, 디지털 기술이 잘못된 정보의 확산이나 사회적 분열을 유발할 수도 있는 시대에 디지털 시민성(digital citizenship) 개발의 중요성이 대두되고 있음을 지적하며, 사실과 허구의 구분, 인간관계, 변화 주도 등의 필수적인 능력을 망라하는 종합적인 디지털 시민성을 학생들에게 가르칠 능력이 학교들에 필요하다고 언급했다. 진흥원 참조자료(2020). 『해외 문화예술교육 동향 (11월 3주)』 중 발췌.

IV. 부록

코로나19를 겪어 내고 있는
아이들 이야기

한겨레 21,(제1363호) “친구들 손을 못 잡는 게 슬퍼”

바로가기 ▶

‘집콕’ 2년째... 달라진 일상

지호 달라진 걸 이야기하자면, 집-학-집이야. 집, 학교, 다시 집. 다른 데는 거의 안 가. 학원 빼고. 그리고 가장 큰 변화는 마스크를 쓰게 됐다는 거. 적응하지 못했을 때는 되게 불편했어. 지금은 집-학-집이 2년이 나 되니까 괜찮은데, 솔직히 적응하는 게 싫어. 왜냐면 점점 더 코로나에 우리가 적응하고 있다는 거잖아. 난 마스크가 없던 시대로 돌아가고 싶은 마음이 강력해.

혜원 집에만 계속 있으니까 사람들이 예민해져. 나도 그래. 층간소음이 엄청나. 위에서 무슨 공사를 하는지 ‘윙윙 쿵쿵쿵’ 이런 소리가 나.

지호 공감, 공감.

하영 우리 가족도 많이 싸워. 집에 오래 같이 있으니까 의견이 안 맞거나 충돌이 생기는 것 같아. 그리고 아랫집 아주머니가 예민한 분이거든. 진짜 살금살금 다니고 텔레비전 볼륨도 줄이고 슬리퍼도 신어야 하고. 그래서 엄청 불편해.

지호 맞아. 우리 가족도 거의 매일 싸워.

예린 나도 층간소음으로 스트레스 받아. 코로나 때문에 집에 머무는 시간이 많잖아. 우리 옆집 친구들이 있는데 그 아랫집 아저씨가 되게 예민하시거든. 근데 그 아저씨가 작대기 같은 거로 천장을 막 찌르고 그런 적도 있대. 평소에도 예민한 편인데, 코로나 때문에 더 화가 나서.

하영 예전에는 층간소음이 전혀 안 들렸어. 집에 있는 시간이 짧았으니까.

지호 맞아. 코로나 때문에 집에 있는 횟수가 늘어나 시간이 길어지면서 다들 층간소음 문제를 고민하는 거 같아. 전보다 횟수가 훨씬 늘었어.

“어른들도 코로나는 처음이잖아. 그러니 아이들 말도 들어줬으면 좋겠어. 우리 생활에도 엄청나게 영향을 주니까.”

- 이슬기

놀지를 못해

혜원 내가 최근에 전학 왔잖아. 원래 쉬는 시간이 몇 분이었어?

하영 원래는 쉬는 시간 10분, 자유시간도 40분 있었고.

혜원 지금은 코로나 때문에 쉬는 시간이 5분 줄었잖아. 5분만 놀려니까 뭔가 아쉬워.

지호 내 동생은 2학년인데, 코로나 이전 학교생활이 어땠는지 몰라. 가장 불쌍해. 우리도 학교생활에 익숙해질 때쯤 코로나가 터졌잖아.

혜원 맞아.

지호 2학년 후반 때란 말이야. 학교생활도 아직 익숙해지지 않았는데, 이제는 코로나 상황에 적응해야 해.

혜원 여행도 못 가잖아. 비행기도 안 떠. 그러면 스튜어디스나 조종사가 할 일이 없어지잖아. 돈도 못 벌고 비행도 못하고, 그러다가 일이 없어지면 어떡해?

슬기 아는 사람이 스튜어디스야?

혜원 그건 아닌데, 그냥 그런 생각이 들었어. 코로나 이후에 비행기는 못 타지만, 나는 그래도 차 타고 가는 여행은 해.

하영 나는 차멀미가 심해서 차 타고 가는 여행도 못해. 그냥 완전 집콕 생활하고 있어.

슬기 우리 가족은 그전에 별로 여행을 가지 않는 편이었어. 코로나 이후 여행을 못 가게 되니까, 갑자기 막 가고 싶은 거야. 그런데 못 가니까 안 좋더라고.

예린 좀 먼 거리는 기차, 케이티엑스(KTX) 타고 다녔잖아. 그런데 코로나가 막 퍼지니까 기차를 못 타. 꼭 가고 싶은 곳은 기차 타고 가기엔 코로나 때문에 위험하고, 차로도 너무 멀고 그래서 불편해.

숙제랑 학원이 늘었어

슬기 집에서 주로 숙제하고. 솔직히 말하면 집보다 밖에 있는 시간이 더 많아, 학원에 많이 다니기 때문에.

혜원 공감, 나도.

지호 나도. 아이러니하게도 코로나 터지면서 학원이 더 늘었어. 집에(있는 시간)는 잠잘 때나 학교 다녀와서 문제집 풀 때 정도야.

예린 학원 다 끝나면 몇 시인데?

지호 6시20분이야.

예린 헐.

지호 다 공감하겠지만, 나는 진짜 (공부 시간이) 줄어들 줄 알았거든. 근데 더 늘어나버렸어. 활동량이 주니까 오히려 수업을 더 해.

“피아노학원 차에 탈 때, 나오는 음악이 우울하게 들려. 코로나가 없었다면 차에서 애들이랑 수다도 떨고 그랬을 텐데.” - 이예린

여기저기 줌, 온통 줌이야

하영 전에는 줌이란 게 있는지도 몰랐어. 요즘은 줌을 너무 해서, 내가 시력이 다 나빠졌어. 학교도 화상 수업, 영어학원도 3시간 화상 수업. 코로나 시작되면서 거의 완전 줌, 생활이 그냥 아예 줌이 됐어.

혜원 줌 지겨워.

슬기 사람들을 다 온라인으로 만나고 있어.

지호 학원 수업을 자꾸 줌으로 대체하는데, 나는 온라인으로 만나는 거보다 그냥 진짜 만나는 게 더 좋다고 생각해. 코로나 때문에 온라인으로 만날 수밖에 없다는 건 알지만, 그래도 계속 온라인으로 하는 걸 방치하고 그대로 둔다면 안 좋은 거 같아.

예린 사람들을 직접 만나면 감염될 수도 있잖아.

지호 그럴 수도 있지. 그런데 마스크 쓰고 책상 간 거리를 유지하거나, 아니면 인원을 제한해서 한 교실에 15명만 입장시키거나, 쉬는 시간에 소독하고 그러면 될 것 같은데, 이런 일을 하기 어려우니까 온라인으로 대체하는 거 같아서 아쉬워.

“친구들이랑 잘 놀지도 못하는데 어떤 친구들이 나 빼고 놀면은 우울해. 마음에서 눈물이 내려오는 거 같아.” - 송하영

오프라인수업 vs 온라인수업

지호 솔직히 온라인으로 수업하면 이해가 잘 안 돼. 온라인수업에서 피피티(PPT) 보여주고 서로 인사하고 말해도 공부가 제대로 되질 않아. 공부가 공부 같지 않다고. 그래서 나는 그냥 5일 다 학교에 갔으면 좋겠어. 교실에서 수업하는 걸 안 하다보면 나중에 갑자기 교실에서 수업할 때, 자세가 비뚤어지거나 자주 돌아다니거나 옆 친구랑 말을 많이 하거나 이래서, 오히려 더 많이 혼나게 될 거야. 코로나 위험을 무릅쓰고서라도 교실에서 5일 수업하는 게 좋다고 생각해.

하영 너무 공부를 잘하고 싶은, 모범생 아니야? 꼭 학교에 5일 갈 필요는 없잖아. 체험학습도 있고. 줌으로 하는 학습에 익숙해지는 걸 걱정할 수도 있지만, 그래도 줌이 더 낫다고 생각해. 친구랑 꼭 하고 싶은 이야기는, 줌에서 쪽지 보내도 돼.

예린 나도 코로나 위험을 무릅쓰고 학교에 가는 건 좀 아닌 거 같아. 만약 학교에 확진자가 있었다면 억울하게 코로나에 걸릴 수도 있어. 그래서 나라에서 온라인수업을 하라고 정한 거잖아. 이게 바로 위험을 무릅쓰고 학교에 가는 건 아니라는 근거야.

지호 학교는 공부하러 가는 곳이야. 요즘 온라인 수업을 하면서 선생님과 교실에서 만나지 못하는데, 화상으로 선생님이 우리를 다 잘 지켜볼 수가 없어. 돌봄 선생님 한 분이 모든 반의 학생을 다 ‘체크체크’하지 못해. 그래서 휴대전화 보는 학생이 늘었어. 휴대전화로 유튜브 보고 있다가 나한테 딱 걸려서, ‘빠질’하더라고.

슬기 줌으로는 시야가 좁잖아. 선생님이 아이들을 360도로 볼 수 있다면 더 많은 걸 보실 수 있을 텐데. 우리 돌봄만 해도 수업 시간에 유튜브 하는 애들 있거든. 줌 하면서 책 읽고. 그래서 줌보다는 오프라인수업이 더 낫다고 생각해.

하영 온라인수업에서는 선생님이나 자료를 더 자세히 가까이 볼 수 있는데, 오프라인에서 수업하면 잘 안 보이는 학생도 있고 자리를 옮겨야 하는 학생도 있어. 나는 줌으로 수업하는 게 더 나아. 줌에선 소회의실을 할 수 있어. 회의도 하고 놀고.

예린 그거로 놀지는 못하지. 노는 건 직접 만나서 해야지.

슬기 줌으로 너무 많이 수업하다보면 친구들을 잘 모르는 경우도 있어. 물론 줌에도 이름이 뜨지만 친구들과 대화도 조금씩 줄고... 그래서 나는 오프라인수업이 더 좋아.

하영 집에서 줌으로 수업하면 가족이 있으니까 활기차고 기운이 넘치는데, 학교에 가는 건 두려워하는 친구들이 있어. 그래서 줌으로 수업하는 게 좋다고 생각해.

우리한테 물어봤어요?

지호 방역 정책에 반대하는 건 아니지만 그래도 어른들 맘대로 결정하는 건 안 좋다고 생각해. 교장 선생님이 전교 회장이나 부회장한테 물어볼 수도 있잖아. 그런데 안 해. 학생 의견은 안 들어.

예린 나는 어른들이 정하는 게 옳다고 생각해. 코로나가 퍼지니까 우리를 걱정하는 마음에 혹시 모르니까 일주일에 몇 번씩만 학교에 가자고 정한 거 같거든.

혜원 나도 예린이 생각에 동의해. 왜냐면 어른들이 더 많은 생각을 했고 우리보다 더 많이 알잖아. 그래서 어른들이 맘대로 하는 건 나쁘지 않다고 생각해.

하영 나는 반대야. 내 마음대로 할 수 있는 게 없다면 스트레스를 엄청 받을 거야.

슬기 어른이 직접 하는 것보다 어린이들의 의견을 물어봐야 한다고 생각해.

하영 어른이 아이들한테 의견을 물어보면, 아이들이 좋은 아이디어를 낼 수도 있어. 그러면 어른들이 그 의견을 조금만 다듬어주면 되지 않을까?

슬기 솔직히 어른들도 코로나에 관해서는 우리만큼 잘 모르잖아.

지호 어른들이 더 경험이 많아서 좋은 판단을 내릴 수 있다는 건 나도 인정해. 하지만 합리적 판단이더라도 틀릴 때가 있어. 그러니까 보충, 참고용으로 어린이들의 의견을 들어보면 어떨까.

슬기 어른들이 아무리 우리보다 많이 경험했다고 해도 코로나는 사상 처음이잖아. 그러니까 무조건 어른만 말하기보다 아이들 말도 좀 들어줬으면 좋겠어.

어른만이 아니라 우리 생활에도 엄청나게 영향을 주니까.

코로나 우울증, 불안하고 힘든 사람들

예린 우리 할머니가 코로나 때문에 살짝 좀 우울해하셨어. 사람들도 코로나 확진자가 계속 나오니까 ‘이거 안 멈추면 어떡하지? 나도 걸리면 어떡하지?’ 이런 생각을 많이 하는 것 같고. 그거 때문에 좌절하고 속상해해.

혜원 코로나 블루로 스트레스 받아서 술이나 담배 이런 거 더 많이 산대. 나 그 소식 듣고 깜짝 놀랐어.

하영 코로나 때문에 회사가 어렵고 문 닫는 데가 많아져서 걱정이야. 우리 엄마도 회사에 다니는데 나이가 좀 많으시다보니 일자리가 없어지면 일을 그만할 수도 있고 그러잖아. 코로나 우울증은 가족 때문에 생기는 거 같아. 코로나로 가족이 힘들어질까봐.

슬기 나도 엄마가 가게 일을 하시니까, 하영이처럼 그런 기분이 들어.

지호 뉴스에는 안 좋은 소식만 나와. 왜 기쁜 소식은 나오지 않는지 모르겠어. 한국이 잘 대처하고 있다는, 이런 뉴스는 왜 전해주지 않느냐고.

예린 나도 코로나로 우울함을 느껴. 학교 갔다와서 피아노학원 차에 탈 때, 나오는 음악이 우울하게 들려. 코로나가 없었다면 차에서 애들이랑 수다도 떨고 그랬을 텐데, 지금은 가만히 앉아만 있고 말도 못해. 코로나가 제발 빨리 없어졌으면 좋겠어.

지호 다른 가족도 다 우울해하는데, 나도 증상이 있는 거 같아. 가끔 학원에 갈 때 살짝 눈물이 나고 쓰러질 것 같은 증상이 있어.

슬기 나도 그래.

지호 공감하면 이거 진짜 우울한 거야. 우리 엄마도 회사 다니며 대학원 공부를 하느라 힘들어하셔. 일 열심히 하고 왔는데 또 줌으로 수업하고, 옆에는 빨래랑 설거지가 쌓여 있고. 그거 다 하고 나면 새벽이야. 엄마 생각하면 가끔 눈물이 나.

슬기 나도 엄마가 일하셔서 그 기분 잘 알아. 일마치고 오시면 설거지, 빨래가 넘쳐나고 게다가 나랑 내 동생도 있잖아. 우리 돌봐주시는 데 두세 시간 걸리거든. 그러면 우리 엄마가 잠드는 시간이 새벽 두세 시야. 그거 때문에 나도 눈물 나.

하영 나는 살짝 학교에서 우울감이 생기긴 해. 코로나 때문에 친구들이랑 잘 놀지도 못하는데 어떤 친구들이 나 빼고 놀거나 왕따시키거나 그러면 우울해. 마음에서 눈물이 내려오는 거 같고, 집에 가면 완전 울고.

“하지 말아야 할 것 중에 가장 슬픈 건, 친구들이랑 대화를 못하는 거. 그리고 손잡으면 안 되는 거.” -강지호

코로나로 변한 것, 못하게 된 것, 그래서 하고 싶은 것

지호 모두가 매일 하고 다니는 마스크. 마스크를 무조건 착용해야 해. 하지 말아야 할 것 중 가장 슬픈 건, 친구들이랑 대화를 못하는 거. 그리고 손잡으면 안 되는 거.

하영 엉엉, 맞아.

지호 코로나바이러스, 이 끔찍마한 것이 세계를 마비시키고 있잖아.

슬기 코로나 끔찍만 게 까불고 있어.

혜원 우리가 반드시 해야 할 것은 친구들과의 수다라고 생각해.

하영 사람들이랑 이야기를 잘 못하니까 말이 퍽퍽 막히고 답답해. 수다 떨고 싶어. 돌봄 선생님이 말을 못하게 하셨잖아. 그래서 지호가 그거 때문에 ‘투쟁 투쟁 투쟁’까지 썼어.

지호 결국 들어주셨지. 지금은 말할 수 있어.

하영 친구들이랑 만나야 해, 반드시.

예린 맞아. 가장 필요한 건 친구를 만나는 거야.

코로나로 얻은 것

슬기 얻은 게 있다면, 내 동생이 학교 가는 걸 싫어했거든. 그런 친구들은 학교에 안 가고 줌이라는 새로운 수업 방식을 얻었어. 그건 좋네.

혜원 마스크를 쓰면 찬 바람을 막아주니까 감기에 걸리지 않게 됐어. 그리고 얼굴이 빨개지는 걸 가려줘.

하영 나는 전자제품에 관심 없었는데, 줌을 하도해서 전자제품에 관심이 생겼어. 그래서 아빠 노트북을 뺏었다는 거! ㅋㅋ. 이마트 가면 전자제품부터 살피는 편이야. 이제 휴대전화 고를 때 나한테 맡겨줘.

예린 나는 얻은 게 없어. 아, 혜원이 얻었네. 혜원이. ㅋㅋ.

지호 여유를 얻었어. 여유라고 함은 비둘기와의 교감. 비둘기가 거리에 많아진 거 같지 않아? 아무튼, 동물과 교감하는 시간이 늘었어. 그리고 마스크 득템. 집에 마스크가 늘었어. 나도 전자기기를 좀 산 거 같아. 무엇보다 학원, 학원 수업이 더 늘었어.

나중에, 코로나를 어떻게 기억할까?

혜원 세계에서 가장 위험한 바이러스.

하영 나중에 내 아이에게 ‘엄마 시대에는 코로나라는 감염병이 있었어!’라고 말해줄 거야.

혜원 라떼는 말이야~.

슬기 나는 마스크로 기억할 거 같아.

예린 역사에 적힐 것 같아. 유튜브 채널에 ‘세계에서 가장 위험한 바이러스 톱 1’로 실릴 거야.

지호 추억으로 남을 거 같아. ‘그때는 마스크를 쓰고 온라인으로만 만났다!’

예린 추억이라니, 징그러운 추억이야.

