



세계문화예술교육주간  
INTERNATIONAL ARTS EDUCATION WEEK

arte 20+

2025 세계문화예술교육주간 및 정책 20주년 계기

# 문화예술교육 정책행사 및 협력행사 결과자료집

2025 세계문화예술교육주간 및 정책 20주년 계기

문화예술교육 정책행사 및 협력행사 결과자료집

한국문화예술교육진흥원

문화체육관광부

한국문화예술교육진흥원

# 문화예술교육 20년, 누구나 예술을 시작할 때



ISBN 978-89-6748-594-8 비매품/무료



---

2025 세계문화예술교육주간 및 정책 20주년 계기

# 문화예술교육 정책행사 및 협력행사 결과자료집



---

## 목차

---

<b>01 행사 종합결과</b>	04
-------------------	----

---

### 02 문화예술교육 정책행사

문화예술교육 정책세미나	06
“미래를 만드는 문화예술교육의 새로운 패러다임”	

제6회 미래 문화예술교육 포럼	40
“미래세대 어린이와 가족을 위한 예술경험과 문화공간의 혁신”	

---

### 03 EBS 협력행사

문화예술다큐 특별상영회	86
--------------	----

예술가의 식탁	90
---------	----

〈예술가의 VOICE〉 전시	92
-----------------	----

---

# 01 행사 종합결과

## 문화예술교육 정책행사

블루스퀘어 복합문화공간 NEMO

5. 22. **문화예술교육 정책세미나**  
14:00~16:30 "미래를 만드는 문화예술교육의 새로운 패러다임"

156 명 참여

5. 23. **제6회 미래 문화예술교육 포럼**  
14:30~17:40 "미래세대 어린이와 가족을 위한 예술경험과 문화공간의 혁신"  
\*온라인 생중계 병행

186 명 참여  
오프라인 86명, 온라인 100명

## EBS 협력행사

5. 24. **ARTE 문화예술다큐 특별상영회** 289 명 참여  
11:00~19:18 씨네큐브 광화문 2관

5. 26. **예술가의 식탁** 67 명 참여  
13:00~18:00 복합문화공간 피크닉 1층 카페  
1회차 44명, 2회차 23명

5. 20.~6. 1. **〈예술가의 VOICE〉 전시**  
복합문화공간 피크닉 야외 유리온실

5. 21.~6. 11. **[연계전시] 〈예술가의 VOICE〉 전시**  
갤러리 '뜨거울 때 꽃이 핀다'

# 02 문화예술교육 정책행사

## 문화예술교육 정책세미나

### 미래를 만드는 문화예술교육의 새로운 패러다임



일시/장소 2025. 5. 22.(목) 14:00~16:30 / 블루스퀘어 복합문화공간 NEMO

참여자 문화예술교육 전문가·관계자, 일반시민 등 156명 참여

주요내용 사회 김주리 본부장 | 한국문화예술교육진흥원 미래사업본부

시간	순서	내용	참석자
14:00~14:20	개회	오프닝 및 인사말씀	박은실 원장 한국문화예술교육진흥원 이정우 실장 문화체육관광부 문화예술정책실
<b>정책 20주년 기념 특별시상식</b>			
14:20~14:50	특별시상	문화예술교육 발전 유공자 포상 · 문화체육관광부 장관표창 8점 · 한국문화예술교육진흥원 원장상 5점	이정우 실장 문화체육관광부 문화예술정책실 박은실 원장 한국문화예술교육진흥원
<b>문화예술교육 정책세미나</b>			
14:50~15:50	발제	1. 제2차 종합계획과 사회변화에 따른 정책 방향 모색 2. 지속가능한 예술교육을 위한 공공-민간 협력모델로의 전환 3. 문화예술교육으로 살리는 지방시대 4. 문화예술교육의 전환과 새로운 전문인력의 역할	김혜인 연구위원 한국문화관광연구원 문화예술정책연구실 구문모 위원 한국문화예술위원회 이미연 위원 대통령직속 지방시대위원회 김자현 실장 한국문화예술교육진흥원 미래전략사업실
15:50~16:30	토론	문화예술교육 정책 20년, 사회변화와 정책 이슈	<b>모더레이터</b> 김세훈 교수 숙명여자대학교 문화관광외식학부 <b>패널</b> 김경환 과장 문화체육관광부 문화예술교육과 김혜인 연구위원 한국문화관광연구원 문화예술정책연구실 구문모 위원 한국문화예술위원회 이미연 위원 대통령직속 지방시대위원회 김자현 실장 한국문화예술교육진흥원 미래전략사업실

# 정책 20주년 기념 특별시상식



## 문화체육관광부 장관표창

우수 예술교육가 발굴대회 대상 수상자 장관표창 1점



**클로바 강나은, 고하은, 이지인**  
2025 우수 예술교육가 발굴대회 대상 수상자

문화예술교육 정책 20주년 기념 유공자 장관표창 7점



**김선아 교수** 한양대학교 응용미술학과  
문화예술교육 정책 제도적 정착, 공교육 내 학교 문화예술교육의 안착과 교수-학습 모델 개발 등 정책 방향 구체화에 기여



**남인우 예술감독** 극단 북새통  
문화예술교육 전문인력 양성 및 문화예술교육 ODA 등 융합 교육 콘텐츠 개발 적용, 한국 문화예술교육 전문성 확산에 기여



**박설 예술강사** 목포시립합창단 베이스 상임단원  
사회 분야 아동 음악 강사로 활동하며 다양한 지역의 아동청소년 대상 문화예술교육 확산에 기여



**박창준 실장** 한국문화예술교육진흥원 교육총괄사업실  
문화예술교육 정책 방향 설계 및 한국문화예술교육진흥원 운영체계 확립 등 효과적 정책 실현에 기여



**사다리연극놀이연구소**  
아동·청소년 문화예술교육 프로그램 연구·개발·확산 및 현장 전문인력 양성·연수 등 문화예술교육 발전에 기여



**(주)신한은행**  
10여년 간 예술꽃 새싹학교 사업 추진 후원, 민·관 문화예술교육 협력 기반 문화예술교육 활성화에 기여



**함형식 예술강사** 예술교육생명나무 대표  
지난 21년간 문화예술교육 현장에서 활동, 서울과 인천을 중심으로 한 청소년 예술교육 활동에 기여

## 한국문화예술교육진흥원 원장상

문화예술교육 정책 20주년 기념 유공자 원장상 5점



**아시아-이베로아메리카문화재단**  
(Fundación Cultural Asia-Iberoamérica, FCAI)

평창문화올림픽 ODA 아트드림캠프 및 아르떼 아카데미 연수 공동 기획 등 한국 문화예술교육 정책 확산과 글로벌 협력 기반 강화에 기여



**에바 살바도르 (Eva Mari de Guzman Salvador) 부예술감독**  
필리핀문화전당

문화예술교육 ODA 필리핀 사업 협력기반 조성, 현지사업 실행 등 국제 문화예술교육 교류 및 확산에 기여



**이화여자대학교 문화예술교육원**

문화예술교육사 교육과정 개발·운영 등 문화예술교육 전문인력의 성장 및 미래 전문인력 양성에 기여



**(재)인천문화재단 인천문화예술교육지원센터**

지역 특화 기획사업 실행 및 지역 내 기관·단체와 협력으로 문화예술교육의 가치를 확산하며 지역 문화예술교육 활성화에 기여



**황은석 꿈의 오케스트라 통영 음악감독** 거제필하모닉 오케스트라 단장

꿈의 오케스트라 사업 등 아동·청소년 대상 문화예술교육 활성화와 지역 문화예술교육 연대에 기여

## 문화예술교육 정책세미나

# 미래를 만드는 문화예술교육의 새로운 패러다임



[발제 1]

## 제2차 종합계획과 사회변화에 따른 정책 향방 모색



김혜인 연구위원 | 한국문화관광연구원 문화예술정책연구실

문화예술정책과 문화예술경영을 연구하는 연구자로, <제2차 문화 예술교육 종합계획 수립 연구> 등 다양한 문화예술교육정책 분야 연구를 진행하였다.



발제 다시보기

저는 2022년에 발표된 제2차 문화예술교육 종합계획 수립 연구의 책임을 맡았습니다. 벌써 3년이 라는 시간이 흘렀고, 이 계획은 2027년까지 이어지는 장기 계획입니다. 올해는 문화예술교육 지원 법이 제정되고 본격적인 문화예술교육 정책이 시작된 지 20년이 되는 해로, 이런 뜻깊은 시점에 정책 세미나를 준비하고 종합계획 이후 변화한 사회적 맥락을 다시 고민해볼 수 있는 기회를 갖게 되어 뜻깊게 생각합니다.

제2차 문화예술교육 종합계획의 슬로건은 “누구나 더 가까이, 더 깊게 느끼는 문화예술교육” 이었습니다. 당시에는 흔하지 않던 표현이었지만, 문화예술교육의 특성상 국민에게 보다 친근하게 다가갈 수 있는 비전이 필요하다는 인식하에 설정된 키워드였습니다. 다행히 많은 분들께서 이 비전에 공감해주셨습니다.

종합계획 수립 당시 가장 큰 고민 중 하나는 예산과 정책의 규모가 크게 늘었음에도 불구하고 국민의 문화예술교육 체감률이나 경험률은 여전히 10% 초반에 머무르고 있다는 점이었습니다. 국민이 일상 속에서 문화예술교육을 접하는 환경은 아직 보편화되지 않았습니다. 이러한 문제의식에서 문화예술교육을 국민 모두가 생활 속에서 경험할 수 있는 보편적 제도로 정착시켜야 한다는 필요성이 제기되었습니다. 단순히 정책 분야의 확장을 넘어, 문화예술교육을 사회복지적 관점이나 국민의 권리로 인식하고 접근하는 전환점을 마련하고자 했습니다.

그로부터 3년이 지난 지금, 우리가 직면한 중요한 사회적 변화 중 첫 번째는 인구구조의 변화와 지역 소멸 문제입니다. 우리나라는 세계에서 출산율 감소와 고령화 속도가 가장 빠른 국가 중 하나입니다. 학령인구는 2000년 810만 명에서 2023년 530만 명으로 감소했고, 앞으로 10년 후에는 약 480만 명 수준으로 줄어들 것으로 예상됩니다. 이러한 인구 감소는 수도권과 비수도권 모두에 영향을 미치며, 학교의 통폐합이나 폐교로 이어지고 있습니다. 문화예술교육이 학교교육과 사회교육 양측으로 이루어지는 만큼, 학령인구의 감소는 전반적인 교육 기회의 축소를 의미하고, 이에 따라 문화예술교육의 접근 방식 또한 변화가 불가피합니다.

지역 소멸 문제 역시 문화예술교육과 긴밀하게 연관되어 있습니다. 지역 소멸 문제가 발생하는 이유 중 하나가 지역에서 상대적으로 문화예술을 즐기기 어렵기 때문입니다. 지역 소멸을 막기 위해 문화예술 시설 유치 등 대규모 투자가 이루어졌음에도 불구하고 아직 그 효과가 뚜렷하게 나타나지 않고 있습니다. 지역 소멸이나 인구 감소 문제를 해결하는데 결정적인 역할을 하기는 어렵다고 해도, 문화예술교육을 통해 일상적인 삶의 질을 올리는 역할은 분명히 할 수 있습니다. 그러니 오히려 이 부분에 더 집중할 필요가 있습니다.

다음으로 살펴볼 문제는 고령화입니다. 향후 10여 년 내에 우리나라 전체 인구의 약 3분의 1

이 65세 이상 고령층이 될 것으로 전망됩니다. 노인의 기준을 65세에서 70세로 올려야 한다는 말도 나오고 있습니다. 이에 따라 문화예술교육에서 고령층을 위한 정책적 접근이 매우 중요해졌습니다. 고령층 역시 다양한 특성을 가지고 있습니다. 문화예술 향유 경험이 높은 ‘액티브 시니어\*’와 그렇지 않은 층을 구분해 접근할 필요가 있습니다. 현재는 노인복지관이나 주민센터 등을 중심으로 관련 프로그램이 운영되고 있으나, 여전히 양적·질적으로 다양성이 부족한 실정입니다. 고령층을 단일한 집단으로 보지 않고 다양한 층위로 나누어 정책을 설계하고 실행하는 전략이 필요합니다.

마지막으로 살펴볼 내용은 AI와 디지털 기술에 대한 대응입니다. 코로나 팬데믹을 계기로 온라인 문화예술교육이 급격히 확산되었지만, 문화예술교육의 고유한 상호작용성과 창의성을 전달하는 데에는 여전히 한계가 있다는 지적이 많았습니다. 현재는 민간 플랫폼과 공공기관에서 디지털 콘텐츠와 플랫폼을 개발하고 있지만, 콘텐츠의 질과 전달 방식 면에서 더 많은 고민이 필요한 시점입니다. AI나 디지털 기술의 도입은 단순히 기술을 활용하는 수준을 넘어, 디지털 리터러시와 비판적 문해력, 인간의 창의성과 예술성이라는 차별적 가치를 어떻게 교육할 것인지에 대한 새로운 방향 설정이 필요합니다. 현재는 AR, VR, AI 등을 보조 도구로 활용하는 단계에 머물고 있습니다. 이보다 심화된 전문적 논의와 빠른 대응이 절실합니다.

이러한 세 가지 대표적인 사회 환경 변화는 모두 문화예술교육이 보편적 제도로 자리 잡기 위해 반드시 대응해야 할 변화들입니다. 우리는 여전히 “누구나, 더 가까이”라는 키워드 아래, 문화예술교육이 모든 국민이 일상에서 자연스럽게 경험할 수 있는 환경을 조성하는 데 집중해야 하며, 이를 위해서는 다양한 주체 간의 협력과 정책 설계의 전환이 요구됩니다. 이러한 노력을 통해 모두가 문화예술교육을 경험하고 그 가치를 느낄 수 있었으면 합니다.

\* 액티브 시니어(Active Senior): 은퇴 이후에도 소비생활과 여가생활을 즐기며 사회활동에도 적극적으로 참여하는 50~60대 세대를 지칭

## 지속가능한 예술교육을 위한 공공-민간 협력모델로의 전환



구문모 위원 | 한국문화예술위원회

한국문화경제학회 회장, 한국지역문화학회 회장 등을 역임했고 현재 국립박물관단지 통합운영지원센터 이사를 맡고 있다.



발제 다시보기

저는 문화경제학을 전공했고, 이후에는 문화콘텐츠, 문화산업 분야에서 주로 활동해 왔습니다. 최근에는 원주에서 약 20년 동안 교육을 해왔고, 현재는 한국문화예술위원회 문화 일반 분야에서 활동하고 있습니다.

제 커리어를 보면 다양한 분야가 융합되어 있다고 말씀드릴 수 있습니다. 어제 한국문화예술위원회가 후원하는 즉흥 무용 공연을 관람할 기회가 있었습니다. 과거에는 장르로 분류되지 않았지만, 4~5년 전부터 하나의 장르로 자리 잡기 시작한 예술입니다. 아시아와 아프리카 팀의 즉흥 무용극으로 공연 자체가 교육 프로그램은 아니었지만, 문화예술교육의 본질이 담겨 있지 않을까 하는 생각을 하게 되었습니다.

아시아와 아프리카에서 온 여러 팀이 어떤 주제나 설명 없이, 단지 몸의 모든 근육과 관절을 움직이며 퍼포먼스를 펼쳤습니다. 처음에는 왜 저렇게 움직이는지 의문이 들었지만, 곧 그 움직임이 분명히 어떤 것을 표현하고 있을 것이라는 생각이 들었습니다. 재미있는 요소도 있었고, 동시에 제 자신에 대한 기쁨이나 고뇌까지도 함께 떠올리게 했습니다.

저는 문화경제학을 전공했기 때문에, 항상 '이런 활동이 경제적으로 도움이 될까?'라는 질문을 하게 됩니다. 물론 정답은 없겠지만, 갈등 비용을 줄이는 데 도움이 된다면 경제적 효과가 있다고 볼 수 있겠죠. 문화예술 활동은 직접적인 경제활동은 아니지만, 그 안에는 경제적 요소가 내재되어 있습니다. 이것을 화폐적 가치로 환산해보려는 것이 바로 문화경제학입니다.

어제 공연을 보며 느낀 점 중 하나는, 문화예술은 '경험재'라는 것입니다. 즉, 체험을 해야 그 가치를 알 수 있다는 의미입니다. 공연이 끝난 후 프로덕션 매니저에게 관람객 만족도 조사를 하는지 물었는데 하지 않는다고 하여 처음에는 의문이 들었지만, 공연이 끝난 뒤 모든 무용단이 무대로 나와 춤을 추고, 관객들도 함께 참여하는 장면을 보고 알게 되었습니다. 이 프로그램은 설문조사가 아닌 직접 참여를 유도하는 구조였습니다. 관객들이 무용수의 움직임을 관찰하고 배운 뒤, 무대에 올라 함께 춤을 추는 것이죠.

이 경험을 통해 저는 이것이 하나의 문화예술교육 프로그램이 될 수 있겠다는 생각을 했습니다. 만약 이 프로그램이 예술교육의 목적을 명시하고, 사전에 교육적 효과를 안내했다면 이 활동에 대한 제 인식이 달라졌을 수도 있고, 그 효과에 대한 명확한 생각이 형성됐을지도 모릅니다.

이런 말씀을 드리는 이유는, 지난 수십 년간 문화산업을 연구하면서 문화예술교육 또한 그 일부로 보아왔기 때문입니다. 문화예술산업을 활성화하기 위해서는 교육도 함께 포함되어야 합니다. 오늘 제가 맡은 주제는 '시장 또는 산업'입니다. 이 주제로 문화예술교육을 논의하자니 다소 어색하게 느껴지기도 합니다. 하지만 조금 더 생각해보면, 어떤 분야든 사람이 모이면 거래가 형성됩니다. 그것이 직접적이든 간접적이든 다양한 방식이 있습니다.

제가 지난 20년 동안 서울에서 문화산업 정책을 고민하면서 가장 큰 숙제는 왜 지방은 문화

가 발전하지 않을까 하는 것이었습니다. 원주에 가서 직접 살펴보기도 했지만, 여전히 해결되지 않는 장벽이 있었습니다. 그러던 중 외국을 여행하면서 그 이유를 깨닫게 되었습니다. 결국 문화산업이든 문화예술교육이든, 당사자들이 그 중요성을 인식하지 못하면 활성화될 수 없습니다. 어제 본 즉흥 무용극도 장르나 명확한 주제 없이 진행되었지만, 경험을 통해 그 중요성을 체감하게 되었고, 더 알아보고 싶다는 생각이 들었습니다. 앞으로 문화예술교육을 논의할 때는 문화예술교육은 필요하다는 당위성만을 강조할 것이 아니라, 실제로 필요한 사람들이 그 교육을 직접 경험하게 하고, 그것이 자신의 삶이나 비즈니스에 얼마나 중요한지를 깨닫게 하는 것이 중요하다는 것을 알게 되었습니다. 그래야 정책이 효과를 발휘하고 실현될 수 있다고 생각합니다.

스페인을 여행했을 때도 비슷한 인상을 받았습니다. 문화산업에 대한 통계 자료가 없어도, 거리나 상점을 보면 문화예술이 접목되어 있다는 사실을 금방 알 수 있었습니다. 길거리를 보면서, 이 도로를 시공한 사람들이 문화예술교육을 받은 것일까, 아니면 문화예술교육을 받은 사람과 협업한 것일까 하는 생각이 들었습니다. 물어보지는 않았지만, 곳곳에서 문화예술이 스며들어 있는 것이 느껴졌습니다.

지금 저는 민간이 참여할 수 있는 방식에 대해 고민하고 있습니다. 오늘 발제를 통해 관련 아이디어들을 공유하려고 합니다. 가장 중요한 것은 인식의 문제입니다. 인식의 장벽이 해결된다면 자연스럽게 많은 문제가 풀릴 수 있습니다.

먼저, 문화예술 관련 국가 및 지방자치단체 예산 데이터를 살펴봤습니다. 2020년에 비해 전체 예산은 약 28% 감소했고, 국고도 약 20% 줄었습니다. 특히 문화체육관광부에서 담당하던 지방자치단체 경상보조금이 지방으로 이관되면서 해당 항목이 통계에 반영되지 않게 되었습니다. 즉, 예산의 상당 부분이 지방으로 이관되었습니다.

시작 전 이미연 위원님과 예산 이관에 따른 문제에 대해 논의했습니다. 문화예술의 많은 부분이 지방에서 이루어지고 있지만, 그것을 어떻게 관리하고 실행할 것인가는 또 다른 문제라는 점에서 의견을 나눴습니다. 단순히 이관되었다고 해서 해결될 수 있는 사안이 아니기 때문에, 이 부분은 이미연 위원님께서 자세히 설명해주실 것이라고 생각합니다.

민간과 정부가 협력할 수 있는 모델은 세 가지 정도로 생각해보았습니다. 첫 번째로 국방 산업에서의 사례를 들 수 있습니다. 초기에는 민간이 국방 산업에 참여하지 않았지만, 기술력을 갖춘 기업에 기회를 부여하면서 점차 민간이 주도하는 영역이 생겨났습니다. 문화예술교육 역시 마찬가지로, 역량 있는 민간 주체에게 콘텐츠 개발 등의 분야에서 기회를 부여할 필요가 있습니다. 저는 이러한 구조를 B2G 모델이라 부릅니다. 여기서 B는 민간, G는 정부를 의미합니다.

두 번째는 민간이 더 잘할 수 있는 영역을 정부가 맡지 않아도 된다는 점입니다. SNS 데이터를 분석해본 결과, 최근 5년간 성인교육, 노인교육, 맞춤형 교육 등이 주요 키워드로 부상하고 있습니다. 이러한 세분화된 프리미엄 타깃층은 민간이 더 효과적으로 대응할 수 있는 분야입니다. 물론 일정 수준 이상의 자격과 품질 보장이 필요하고, 문화예술교육도 예외는 아닙니다. 출판 분야처럼, 민간이 훨씬 유연하고 빠르게 대응할 수 있는 분야도 있습니다. 이에 민간이 개발한 프로그램을 공공이 구매해 실행하는 방식도 고려할 수 있습니다. 특히 교사 교육의 경우, 민간이 제공하는 맞춤형 교육이 보다 적합할 수 있으며, 공공과 민간이 병행하는 구조가 필요하다고 생각합니다.

마지막으로, 방과 후 문화예술교육에 대한 해외 사례를 살펴보면서 민간 기업이 후원하거나 비영리 단체가 정부의 지원을 받아 프로그램을 운영하는 방식을 확인할 수 있었습니다. 방금 정책 20주년 기념 특별시상식에서도 신한은행 사례가 언급되었듯이, 현재 국내에서도 민간 후원이 급격히 증가하고 있습니다. 문화예술교육은 문화적 가치가 있는 교육이며, ESG 개념과도 맞닿아 있습니다. 따라서 일반 기업이 자금을 후원하고, 전문 문화예술 단체가 대행 수행하는 구조도 충분히 가능하다고 생각합니다.

마지막으로 한 가지 더 말씀드리면, 김혜인 연구위원님께서 언급하신 AI 교육과 관련하여, 최근 AI 튜터 시장이 연평균 30% 이상 성장하고 있다는 보고가 있습니다. 문화예술교육도 이러한 흐름에서 예외일 수 없으며, AI를 활용한 창의성 교육, 맞춤형 학습, 실시간 피드백, 창작 지원 등 다양한 방식으로 AI 튜터를 접목할 수 있습니다. 정부는 이를 위한 인프라 구축과 데이터 표준화, 규제 완화 등에서 중요한 역할을 해야 합니다. 이러한 전반적인 흐름을 고려할 때, 민간 시장의 활성화 방향이 점차 명확해지고 있다고 생각합니다.

## 문화예술교육으로 살리는 지방시대



이미연 위원 | 대통령직속 지방시대위원회

지역문화 전문가로, 부산문화재단 대표이사를 역임하는 등 지역문화의 균형적인 발전과 지역문화예술교육을 확산할 수 있는 환경을 만들어나가고 있다.



발제 다시보기

저는 현재 지방시대위원회에서 지역문화와 관광 분야를 담당하고 있습니다. 2018년부터 부산문화재단에서 생활문화본부 본부장으로 재직하며 문화예술교육 관련 사업을 직접 추진했고, 이후 2022년부터는 3년간 대표이사로 일하다가 올해 1월 퇴직했습니다. 재단에서의 6년간의 경험과 지방시대 위원으로서의 소회를 바탕으로 오늘 이 자리에서 말씀을 드리게 되어 반갑습니다.

지방시대를 이야기하면서도 서울에서 지역 이야기를 꺼내는 일은 여전히 쉽지 않습니다. 예를 들어, 제가 지난주에 다녀온 진도는 인구 2만 8천 명 규모의 지역인데, 이런 곳에서 이러한 행사를 연다면 마을 어르신들은 ‘문화예술교육이 뭐랑까?’ 하고 반응하실지도 모릅니다. 실제 활동을 하는 분들이나 정책연구원분들을 설득하는 일도 지역에서는 매우 어렵습니다. 오늘 이 자리에 오신 많은 분들도 각 시도에서 문화예술교육을 실제로 실천하고 계신 분들이라 생각하며, 이러한 분들과 함께하는 자리가 되기를 기대하며 말을 이어가겠습니다.

저는 지역 문화예술교육, 특히 지역 생태계 구축에 대해 오랫동안 고민해 왔습니다. 2018년 1차 문화예술교육 종합계획 수립 당시 부산 지역에서 많은 논의와 노력을 기울였던 기억이 납니다. 정책을 시행하면서 지역 내에서 생태계를 구축하는 일이 얼마나 어려운지 절감하게 되었습니다. 2010년에는 지역의 광역문화예술교육지원센터들이 지정되었고, 이후 재단들도 시기별로 설립되며 여러 구조적 변화가 뒤따랐습니다.

또한 지방시대위원으로 활동하면서 각 도시의 인구 구조 변화를 더욱 절실하게 느끼고 있습니다. 현재 인구 10만 명 이하의 도시는 대부분 인구감소지역으로 분류되어 있으며, 이러한 구조 속에서 전국 단위로 동일한 정책을 적용하는 데에는 분명한 한계가 존재합니다. 문화 격차는 지역 활력 저하로 이어지고, 이는 결국 지역 주민의 삶의 질 저하로 연결됩니다. 문화 인프라가 얼마나 중요한지를 다시금 실감하고 있습니다.

문화예술교육의 국민 참여율은 여전히 10%대에 머물고 있으며, 영유아, 청소년, 취약계층에 집중된 구조 속에서 문화예술교육을 어떻게 보편화할 것인가에 대한 고민은 지난 20년의 성과를 넘어서는 중요한 과제로 다가옵니다. 지역 문화예술교육 현장에서 활동하시는 분들은 2010년부터 이어져 온 고군분투의 과정을 잘 알고 계실 것입니다. 꿈다락 토요문화학교는 2012년부터 시작되어 많은 지역에서 핵심적인 사업으로 자리 잡았고, 그 시기에 계약직으로 시작했던 인력이 정규직으로 자리 잡기도 했습니다.

2021년부터는 문화예술교육 사업이 지방비로 이관되면서 기대와 우려가 공존했습니다. 자율성이 생기는 긍정적인 측면도 있지만, 국비 매칭 없이 지방비로만 사업이 운영되다 보니 지방의회를 상대로 한 설득 작업이 끊임없이 필요해졌습니다. 국비 매칭 체계 아래에서 진행됐던 다양한 사업들, 예를 들어 창의예술교육랩 지원사업, 유아 문화예술교육 지원사업 등이 이제는 각 광역문화예술

교육지원센터의 역량에 따라 유지되거나 사라지고 있는 상황입니다.

예산의 변화는 인건비와 운영비에 직접적인 영향을 주고 있습니다. 부산문화재단의 경우, 작년에는 인건비를 확보했지만, 올해는 그마저도 확보하지 못해 부산문화예술교육지원센터를 유지할 수 있는 기반이 사라진 상황입니다. 현재 인구감소지역은 89곳에 달하며 그중 경상권과 전라권이 각각 26개 지역을 차지합니다. 이들 지역은 수도권에서 가장 멀리 떨어져 있으며, 지역 소멸 위기를 가장 먼저 맞이하고 있는 곳들입니다.

전국적으로 기초문화재단이 116개가 있고, 그중 25개는 축제나 관광에 중점을 둔 재단입니다. 기초문화재단은 문화예술교육의 실제 주체가 되어야 하지만, 예산 부족으로 인해 시설 운영과 축제 중심의 활동에만 머무르고 있습니다. 광역문화재단이 기초를 포괄하기도 어렵습니다. 부산만 해도 17개 구군이 있는데, 문화예술교육 축제를 하면 서로 자기 지역에서 하자고 요청이 쏟아집니다. 그런 점에서 기초문화재단의 문화예술교육 수행 역량을 높이기 위한 지원이 꼭 필요합니다.

꿈의 예술단 사업의 경우, 오래된 지역 오케스트라와 극단들이 참여하며 지역 공동체를 회복하는 데 큰 역할을 하고 있습니다. 출산율 저하로 아이들이 줄어드는 상황에서 이 프로그램은 아이들 뿐만 아니라 그 가족들까지 아우르는 효과가 있습니다. 꿈의 예술단은 열악한 기초 단위 문화공간을 되살리는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다. 그렇게 기대하고 있고요.

저는 지방시대위원회 활동을 통해 전국의 문화특구\*를 계속 방문하고 있습니다. 문화특구는 문화예술교육 사업이 아닌 지역문화정책 사업입니다. 문화특구는 총 24개이며, 이 중 13개 도시가 작년에 새롭게 특구로 선정되었습니다. 모든 광역시가 문화특구로 지정되어 있는데, 이는 광역형, 확산형 사업과도 연결되어 있습니다. 문화특구로 선정되면 문화 향유 프로그램 개발과 문화 공간 조성이 필수 과제가 됩니다. 그중 생활문화 활성화 사업, 생활문화 동아리 지원사업, 축제 지원사업 등 이른바 주민 참여형 사업들을 살펴보면, 사실상 전부 문화예술교육의 성격을 띠고 있습니다. 예를 들어, 부산 영도구는 1차 문화도시로 졸업한 지역인데, 문화예술교육 프로그램을 중심에 두고 도시를 변화시켰습니다. 이렇게 문화특구는 문화예술교육 사업과 밀접한 연관이 있으며, 이러한 연계성을 전략적으로 활용하면 좋겠다는 생각이 듭니다.

통영은 꿈의 오케스트라 사업으로 잘 알려진 도시입니다. 이번 문화특구의 앵커 사업으로 아동·청소년 1인 1학기 오케스트라를 중심에 두고 있습니다. 통영다운 기획이라는 생각이 들었고, 그만큼 문화예술교육이 도시의 바탕에 깊이 뿌리 내리고 있음을 확인했습니다. 진도 역시 민속문화의 섬이라는 정체성을 살려 마스터 클래스 중심의 교육사업을 추진하며 문화특구로 지정되었습니다. 이

\* 문화특구: 문화예술, 문화산업, 관광, 전통, 역사 등 지역별 특색있는 문화자원을 활용해 지역의 문화 창조력을 강화할 수 있는 도시를 의미. 정부는 균형발전을 선도하는 13개 문화특구인 '대한민국 문화도시'를 지정해 3년간 도시별 최대 200억원(지방비 50%)을 지원함

두 도시는 명실상부한 문화예술교육 도시라고 할 수 있습니다. 전주도 마찬가지입니다. 이러한 문화 특구 전략과 문화예술교육을 연계한다면 매우 효과적인 모델이 될 수 있습니다. 충주는 국악을 중심으로 교육발전특구와 문화특구를 함께 운영하며, 꿈의 무용단과 꿈의 극단 등 다양한 사업을 연계해 예산을 확보하고 있습니다. 충주의 사례와 유사한 대구 수성구의 사례도 함께 주목해볼 필요가 있습니다.

부산문화재단에서의 경험을 바탕으로 말씀드리면, 생활문화사업과 문화예술교육사업은 반드시 만나야 한다고 생각합니다. 그동안 재단 내부에서도 두 사업은 조직 간 칸막이로 인해 별도로 운영되어 왔습니다. 하지만 지난해 예산 삭감을 계기로 협력하게 되었습니다. 당시 교육팀의 예산이 갑자기 30% 삭감되는 위기가 있었고 이를 극복하기 위해 생활문화사업팀과 협업해 돌봄, 치유, 생활문화 등을 통합한 공동 컨벤션을 개최해 결과적으로 큰 시너지를 얻을 수 있었습니다. 이런 협업 방식이 다른 지역으로도 확산되기를 바라며, 오늘 제 이야기를 마무리하겠습니다.

## 문화예술교육의 전환과 새로운 전문인력의 역할



김자현 실장 | 한국문화예술교육진흥원 미래전략사업실

문화예술교육 기반업무에 오래 몸을 담고 정책과 현장 사이를 긴밀하게 엮어가며 문화예술교육의 미래가치에 대한 고민을 이어가고 있다.



발제 다시보기

한국문화예술교육진흥원 미래전략사업실을 맡고 있는 김자현입니다.

오늘 문화예술교육 정책 20주년을 맞아 김혜인 연구위원님께서 문화예술교육의 영역 확장에 대해 말씀해 주셨고, 이어서 문화예술교육이 지역을 어떻게 변화시켰는지에 대한 구체적인 사례도 함께 소개해 주셨습니다. 학교 내에서 이루어지는 문화예술교육은 교육청과 협력하여 지역의 문화예술교육 활성화를 위한 노력을 지속해 왔으며, 광역 단위와의 협력을 통해 교육청이 할 수 있는 일, 교육부가 할 수 있는 일, 광역 단위가 할 수 있는 일들이 자발적으로 추진될 수 있도록 한국문화예술교육진흥원은 지원 중심의 역할을 수행해 왔습니다. 한국문화예술교육진흥원은 문화예술교육 활성화를 위해 기초 지자체와도 적극적으로 협력하며 지난 20년간 다양한 성과를 만들어 왔습니다.

되돌아보면 한국문화예술교육진흥원이 설립되기 전인 2004년, 문화예술교육 허브 사이트를 개설한 것을 시작으로 네트워크를 형성하고 경험과 노하우를 나누는 사업들이 중심이 되어 정책이 점차 확장되어 왔습니다. 그 결과 현재는 정책 사업이 매우 다양하게 전개되고 있으며, 매년 학교 문화예술교육에 참여하는 인원이 5,000명 이상에 이르고, 국가 예술 자격증을 취득한 인원은 약 3만 5,000명에 달합니다. 생애주기별, 주제 중심의 다양한 문화예술교육 현장에서 활동 중인 단체 관계자들까지 포함하면, 이 분야를 함께 만들어 온 전문 인력의 규모를 체감하실 수 있을 것입니다.

이러한 인력들은 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원이 주도하는 문화예술교육 정책 사업에서 중요한 역할을 하고 있지만, 앞서 위원님께서 말씀하신 것처럼 타 부처나 지자체, 혹은 유사한 다른 정책사업에서도 문화예술교육 전문가에 대한 수요는 계속해서 증가하고 있습니다. 문화향유 정책이나 지역문화 활성화 측면에서도 전문가 풀의 필요성은 점점 커지고 있지만, 여전히 많은 전문가들이 문화부 중심의 정책사업에 집중되어 있는 실정입니다. 그동안 축적된 노하우와 전문성을 보유한 인력들이 보다 다양한 활동 영역으로 확장해 나갈 수 있도록 제도적·정책적 지원이 필요한 시점이라고 생각합니다.

지난 20년간 전문 인력 양성사업을 추진하면서, 예술가들을 예술교육가로 전환할 수 있도록 돕는 역량 강화 프로그램을 운영해 왔습니다. 기본적인 예술 전문성 외에도 학생이나 어르신, 특수 계층 등 다양한 대상과 만날 때 필요한 관계성과 태도에 대한 교육, 그리고 장르별 교수 방법론과 교육 철학을 강화하는데 집중해 왔습니다. 이처럼 활동 영역을 고려한 전환 역량이 앞으로 어떤 방향으로 필요할지를 한국문화예술교육진흥원 차원에서도, 연수와 전문 인력 체계 전반을 아우르며 지속적으로 고민하고 있습니다.

또한 전국 100개가 넘는 예술대학에서 배출되는 예술 전문 인재들이 졸업할 때 단지 예술가로서뿐 아니라, 문화예술교육에 대한 최소한의 이해와 경험을 갖춘 사회 구성원으로 진출할 수 있도록 하는 교육 제도 운영도 중요합니다. 문화예술교육 개론이나 정책 및 현장에 대한 이해 등을 통해,

이들이 직·간접적으로 문화예술교육에 참여할 수 있는 기반을 마련하고 있습니다.

문화예술교육을 둘러싼 사회·문화적 변화 역시 간과할 수 없습니다. 저출산, 치매, 돌봄과 같은 사회적 문제에 대응하여 주제 중심의 사업들을 추진해 왔으며, 문화예술교육이 이 모든 문제를 직접 해결할 수는 없더라도, 교육을 통해 시민들이 이러한 사회 이슈에 대한 이해와 공감대를 형성하는데 기여하고 있다는 점은 분명합니다.

또한 디지털 기술의 발전과 더불어 공공 및 민간 복지시설, 학교 밖 공간 등 다양한 수요처에서 문화예술교육 전문 인력에 대한 요청과 제안이 이어지고 있다는 점도 주목해야 합니다. 정책 흐름 또한 학교 중심에서 생활 밀착형, 지역 기반형으로 전환되고 있으며, 아동·청소년 중심에서 전 생애주기별, 국민 전체를 아우르는 방향으로 확대되고 있습니다. K-컬처의 위상이 높아지면서 국내 문화예술교육 모델에 대한 국제적 관심도 커지고 있으며, AI 기반 창작 경험이 일상화됨에 따라 디지털 역량을 갖춘 예술교육가의 필요성도 증가하고 있습니다.

문화예술교육의 지방 이양과 관련해서도, 전국 각지의 다양한 기초 거점에서 예술교육가들이 지역의 특성과 맥락에 맞는 고유한 정책 모델과 방법론을 구현하기 위해 더 깊이 있는 고민이 필요합니다. 이와 같은 흐름 속에서, 문화예술교육 전문 인력 양성 정책의 확대와 전환 전략을 진지하게 고민해야 합니다. 특히 고령화 사회에 대응할 수 있는 노인 특화 교육을 비롯해 대상별 활동 영역의 세분화가 요구됩니다. 이를 위해 예술교육가의 전문성을 보다 정교하게 지원할 수 있는 체계가 마련되어야 합니다.

예를 들어, 늘봄학교에 파견되는 예술교육가를 위한 전문 연수나, 액티브 시니어\*를 대상으로 한 예술교육 접근 방식에 대한 연구와 실천도 필요합니다. 그러나 정책사업이 매년 단년도 사업으로 운영되면서, 경력 단계별 전문 인력 양성 체계를 구축하는 데에는 한계가 존재합니다. 진입 단계, 중견 단계, 프로 예술교육가 등 각 단계별로 다양한 수준의 양성 체계가 필요하다는 점에는 많은 분들이 공감하고 계실 것입니다.

이에 따라 한국문화예술교육진흥원은 상시적으로 운영 가능한 전문 연수 공간을 통해 대상별, 장르별, 경력 단계별, 수준별 연수 체계를 내실화할 계획을 갖고 있습니다. 또한 우수한 문화예술교육사들이 보다 적극적인 역할을 할 수 있도록 1급 자격 도입이나 보수교육 강화 등의 제도적 기반을 마련하고, 준비된 인력 풀을 안정적으로 확보하려 합니다.

디지털 전환과 관련해서도 많은 논의가 이루어졌습니다. AI 튜터 등 디지털 기술 활용에 대한 요구가 커지는 가운데, 코로나 시기를 거치면서 온라인 문화예술교육이 단순히 오프라인 교육을 녹

\* 액티브 시니어(Active Senior): 은퇴 이후에도 소비생활과 여가생활을 즐기며 사회활동에도 적극적으로 참여하는 50~60대 세대를 지칭

화하는 방식으로는 적합하지 않다는 사실을 확인했습니다. 디지털 및 AI 기술을 기반으로 다양한 틀을 활용한 창작이 가능한 시대에, 예술교육가들은 콘텐츠 설계, 서비스 기획, 데이터 활용 등 새로운 전문 분야를 확보해야 할 필요가 있습니다. 한국문화예술교육진흥원은 기존 예술교육 실행자들의 전환 역량 강화를 위한 지원에도 집중할 예정입니다.

이 외에도 예술과 복지, 예술과 보건, 예술과 기술 등 다양한 영역에서 문화예술교육 경험을 가진 인력들이 활동을 확장해 나갈 수 있도록 준비하고 있습니다. 지난 20년간의 문화예술교육 경험을 바탕으로, 중앙정부 차원에서 전문 인력 양성 체계를 구축하고 제도화하며, 더 많은 영역에서 활동할 수 있는 지원 방법에 대한 논의가 필요합니다. 한국문화예술교육진흥원은 이러한 고민을 바탕으로 문화예술교육 진흥 기관으로서의 역할을 강화하고, 전문 인력 양성 체계를 중심에 두고 지속 가능한 문화예술교육의 확장을 위해 힘써 나가겠습니다.

[ 토론 ]

# 문화예술교육 정책 20년, 사회변화와 정책 이슈



**김세훈** 교수 | 숙명여자대학교 문화관광의식학부

문화복지, 문화예술교육, 지역문화 등 다양한 영역에서 정책 연구와 자문 활동 등을 하고 있으며 현재 문화예술경영학회 회장을 맡고 있다.

**김경환** 과장 | 문화체육관광부 문화예술교육과

문화체육관광부 문화예술교육과장으로 근무하며 국민들이 일상에서 문화예술교육을 향유할 수 있는 정책 사업을 추진하고 있다.



토론 다시보기

발제자 **김혜인** 연구위원, **구문모** 위원, **이미연** 위원, **김자현** 실장

**김세훈** 앞서 발표 잘 들었습니다. 저희에게는 40분 정도 시간이 주어져 있습니다. 그 시간 동안 문화예술교육이 앞으로 어떻게 나아가야 할지에 대해 이야기를 나눠보려고 합니다.

오늘 사회를 맡은 숙명여자대학교의 김세훈입니다. 다른 분들은 발표하시면서 소개를 받으셨기 때문에, 김경환 과장님을 마지막으로 소개해드리겠습니다.

**김경환** 문체부에서 문화예술교육 업무를 담당하고 있는 김경환 과장입니다.

**김세훈** 반갑습니다. 오늘은 문화예술교육 정책이 20주년을 맞이한 자리입니다. 한국문화예술교육진흥원이 설립되고, 실제 정책이 시작된 지는 20년이 되었습니다. 저도 연구를 시작한 시기가 2004년, 2005년 무렵이었는데 벌써 그렇게 시간이 많이 흘렀다는 생각이 듭니다.

이 자리는 지난 20년간 진행된 문화예술교육 정책과 사업들을 되돌아보고, 앞으로의 방향을 모색해보는 시간이 되었으면 합니다. 또 하나 이 자리를 규정하고 싶은 방식은, 단순한 질의응답 형식은 아니라는 점입니다. 여기에는 정부 정책 담당자, 진흥기관 관계자, 현장 전문가, 연구자분들이 함께 모였기 때문에, 앞으로 문화예술교육이 나아갈 방향을 함께 고민하고 생각을 나누는 자리가 되었으면 합니다. 꼭 정답을 도출하지 않더라도 '그런 방향이 좋지 않을까?' 하는 공감대 형성에 의미를 두면 좋겠습니다.



오늘 발제자들의 발표를 들으며, 앞으로 문화예술교육 정책이 취약계층 중심에서 보편적 교육으로 확대되어야 한다는 흐름, 공공 중심 지원에서 민간이나 시장 중심으로 확장할 필요가 있다는 제안이 있었습니다. 또한 지역 소멸 문제와 연계하여 지역 문화예술교육 정착 방안과 그에 따른 인력 양성 방안까지 폭넓게 다뤄졌습니다.

이런 발표들을 들으면서 제 머릿속에 정리된 논의 주제를 포괄적으로 얘기해보면 이번 토론이 세가지

쟁점을 중심으로 진행되면 좋겠다는 생각이 들었습니다. 첫 번째, 문화예술교육이 지금까지 무엇을 해왔고, 앞으로는 무엇을 해야 할 것인가입니다. 이 질문은 사전 공유된 질문에는 없었지만 자유롭게 이야기해 보면 좋겠습니다. 두 번째, 변화가 필요하다면 어떤 방식으로 그 변화를 이끌어낼 수 있을까입니다. 마지막으로, 이 모든 것을 실현하기 위해 필요한 인력을 어떻게 양성하고 커리어 패스를 어떻게 구성할 것인가에 대한 논의입니다.

먼저, 지금까지 문화예술교육이 해왔던 일들과, 20년이 지난 이 시점에서 앞으로 무엇을 해야 할지에 대해 이야기를 나눠보고자 합니다. 문화부 이정우 실장님께서 환영사를 통해 그동안 괄목할 만한 성과와 발전이 있었다고 말씀해 주셨고, 많은 분들이 그에 동의하실 겁니다.

하지만 앞으로 문화예술교육이 지금까지 해왔던 방식을 계속 이어갈 것인지, 아니면 새로운 분야로 확장해서 문화예술교육의 범위를 넓혀야 할지 고민이 필요한 시점입니다. 김자현 실장님께서도 여러 매개 인력과 복지와의 연결된 인력에 대해 언급해주셨습니다. 제가 알기로는 최근 한국문화예술교육진흥원에서 예술 치유 사업도 지속해 왔고, 지역문화진흥원에서 하던 문화로 사회연대 사업처럼 사회적으로 고립되거나 외로운 분들을 문화예술로 치유하는 사업도 확대되고 있습니다. 또 한국문화예술위원회에서 하던 사업도 일부 이관된 것으로 알고 있습니다. 이러한 흐름 속에서 문화예술교육의 범주가 점점 넓어지고 있다고 생각합니다.

김혜인 연구위원님께서도 발제에서, 앞으로의 문화예술교육 정책은 특정 계층에 국한되지 않고 일반 대중에게까지 확대되어야 한다는 이야기를 해주셨습니다. 이러한 방향으로 정책이 연결되어야 할지, 또 사회 변화에 맞춰 문화예술교육도 변화되어야 한다고 보시는지 간단히 의견을 나눠주시면 좋겠습니다.



**김혜인** 문화예술교육이 그동안 무엇을 해왔는지를 돌아보면, 2000년대 초반만 해도 문화예술교육이라는 용어 자체가 우리 사회에서 낯선 개념이었습니다. 하지만 지난 20년 사이 문화예술교육은 이제 당연한 용어가 되었고요. 당시만 해도 우리 사회는 창의성이라는 가치를 지금처럼 중요하게 여기지 않았습니니다. 하지만 이제 창의성은 사회적으로 매우 중요한 역량이자 가치로 자리 잡았고, 그 변화의 밑바탕에 문화예술교육 정책이 상당한 역할을 했다고 생각합니다.

당시 학교에서는 예술 교과목이 다른 교과목보다 덜 중요하게 여겨졌습니다. 이에 따라 문화

예술교육이 학생들에게 창의성뿐 아니라 비판적 사고, 문제 해결 능력 등 사회 변화에 대응할 수 있는 기본 역량을 길러주는 데 필수적이라는 인식이 점차 확산되었습니다. 그동안 정책이 그런 기본값을 잘 구축해왔다는 점은 의심할 여지가 없다고 봅니다.

제가 제2차 문화예술교육 종합계획 연구를 하면서도 확인했지만, 그다음 단계에서 무엇을 고민해야 하는가에 대한 논의는 다소 정체되어 있었다는 문제의식을 갖게 됐습니다. 지금은 문화예술교육 프로그램이나 사업이 학교든 사회든 꽤 정형화된 모델로 자리 잡았고, 사람들도 문화예술교육 하면 특정한 사업 유형들을 떠올리는 상황입니다.

초창기에는 문화부와 교육부가 협력하여 활발한 거버넌스를 구축했지만, 시간이 지나면서 이러한 협력은 약화되었고, 문화예술교육 정책이 문화부의 정책 일부로 고착되는 경향이 생긴 것 같습니다. 저는 이러한 문제의식 속에서, 이제는 문화예술교육이 사회정책적 접근을 해야 하지 않나 하는 고민을 계속해왔습니다.

발제 때도 잠깐 언급했지만, 사회복지나 사회교육 정책에서 사용하는 정책적인 방법론을 문화예술교육에도 적용해보자는 제안을 연구를 통해 한 바 있습니다. 예를 들어, 바우처 제도 같은 장치를 도입해 문화예술교육을 국민의 기본 권리로 자리잡게 하자는 것이죠. 지금까지는 문화예술교육이 중요성에 대한 인식 확산에 집중해왔다면, 이제는 그것이 단순히 중요한 것이 아니라 사회의 기본 시스템 안에 내재되어야 할 당연한 것으로 접근해야 한다고 생각합니다.

**김세훈** 말씀 중에 문화예술교육의 넥스트 스텝, 즉, 지금까지 잘 해왔지만 이제 다음 단계에서 어떻게 확장해나갈지에 대해, 사회정책으로의 전환이 필요하다는 말씀을 해주신 것으로 정리할 수 있을 것 같습니다.

**김자현** 비슷한 맥락에서 말씀드리자면, 창의성 향상을 목표로 시작된 문화예술교육 정책이 이제는 하나의 문화권이자 보편적인 사회 시스템으로 자리잡아가고 있다고 봅니다. 이러한 실체와 성과를 바탕으로 교육부 차원의 자체 계획 수립은 물론, 광역 및 기초 지자체에서도 지역 특성에 적합한 문화예술교육 정책과 예산을 마련하는 흐름이 형성되고 있습니다.

전 세계적으로 문화예술교육 정책을 국가 차원



에서 추진하는 사례는 한국이 유일하며, 이를 전담하는 전문 기관이 존재하는 것도 한국만의 특징이라는 사실을 국제 교류를 통해 확인할 수 있었습니다. 서울 어젠다의 발전 목표 중 세 번째 항목은 예술교육이 사회적 과제를 해결하는 역할을 해야 한다는 점을 강조하고 있으며 2023년 유네스코 발표에서도 재난, 기후환경, 사회적 갈등 등 다양한 문제에 있어 예술교육의 중요성이 부각되었습니다.

문화예술교육은 단순한 대응을 넘어, 사회적 어젠다에 예술가의 상상력을 어떻게 접목할 수 있을지를 보여주는 작업으로 확장되어야 합니다. 예술교육가가 사회 이슈에 기여한다는 것이 어떤 의미인지, 그것이 어떤 정책 모델과 교육 모델로 구현될 수 있는지, 그리고 이를 위한 전문 인력은 어떤 전문성을 가져야 하는지에 대한 논의가 앞으로 필요하다고 생각합니다. 문화예술교육이 외연을 넘어서 중심 역할까지 확장해나가야 할 시점에 와 있다고 봅니다.

**김세훈** 김자현 실장님께서도 문화예술교육의 넥스트 스텝으로, 지금까지는 창의성 중심의 장르별, 생애주기별 문화예술교육을 실시해 왔다면, 앞으로는 사회적 이슈나 문제에 대응하는 방향으로 더 발전할 수 있지 않을까 하는 이야기를 해주신 것 같습니다.

**구문모** 앞으로의 예술은 어떤 방향으로 나아가야 할지에 대해 사회정책적 접근이 필요하다는 이야기를 하고 있죠. 저는 그 안에 '생활인', '생활경제인', '경제생활인'이라는 개념을 넣어서 이야기해 보고 싶습니다. 예술교육 자체도 중요하지만, 앞으로 어떤 사람에게 필요한가에 대한 논의도 활발해져야 한다고 생각합니다.

저는 틀에 갇히기보다는 더 많은 분들에게 문화예술의 필요성을 인식시키는 것이 중요하다고 봅니다.

그 가운데에서도 소상공인이 중요한 대상이 아닐까 생각합니다. 서양의 어느 나라를 가도, 또 요즘 우리 지방의 대형 카페들만 봐도 그 안에 문화예술 요소가 자연스럽게 녹아들어 있습니다.

간단한 예로, X 플러스 Y는 Z라고 할 때 X는 건축이나 철도 같은 특정 분야가 될 수 있고, Y는 예술이 될 수 있습니다. 이러한 융합형 교육이 어떻게 가능할까 하는 질문을 던지게 됩니다. 많은 분들이 앞으로 우리나라 경제가 선진국형으로 개발될 것이라고 하는데, 프랑스를 자주 비교 대상으로 삼는 이유도 그러한 맥락입니다. 우리나라의 차별화된 강점은 소프트파워이고, 그 핵심에 문화에



술이 있다고 봅니다. 그래서 저는 이러한 융합형 문화예술교육 프로그램이 앞으로 반드시 필요한 넥스트 스텝이라고 생각합니다.

**김세훈** 넥스트 스텝으로서 사회정책적 접근, 그리고 다양한 사회적 이슈에 대응하는 것도 중요하지만, 또 한편으로는 문화예술교육이 단순히 문화예술 자체만을 가르치는 것이 아니라 기술이나 다른 영역과 연계된 형태로 확장될 수 있다는 점도 고려해볼 수 있겠다는 말씀이신 것 같습니다. 이어지는 논의에서도 이 이야기가 계속 나올 수 있을 것 같은데요.

기존의 문화예술교육에서는 문화예술교육사가 교육을 주도하고 역량 강화를 해왔는데, 앞으로는 다른 역량을 가진 사람들이 더 필요할 수도 있겠다는 생각이 듭니다. 또한 다른 부처나 영역과의 소통이 가능한 인력의 역량도 중요하다는 생각도 들고요. 이 이야기는 뒤에서 더 자세히 다뤄보도록 하겠습니다.

지금까지 문화예술교육사는 물론 예술강사를 통해 학교나 시민사회에서 문화예술교육을 시행해 왔는데, 김혜인 연구위원님 말씀처럼 실제로 이 교육을 경험한 인구 비율이 전체의 10%도 안 된다고 합니다. 제가 알기로 한국문화예술교육진흥원이 1,000억 원 이상의 예산으로 운영되고 있음에도 불구하고, 교육 경험률이 10%미만이라는 점은 생각해볼 지점입니다.

물론 이것이 반드시 30%, 50%까지 확대돼야 한다는 의미는 아닙니다. 그게 가능한지는 별도의 논의가 필요하겠지만, 그럼에도 불구하고 확산이 필요하다고 본다면, 저는 구문모 위원님 말씀을 들으면서 공공의 힘만으로는 쉽지 않겠다는 생각이 들었습니다. 더 지속 가능하고 확장 가능한 문화예술교육 정책을 위해 민간과 시장도 함께 고려해야 하지 않을까 하는 생각인데요. 혹시 위원님도 그런 취지에서 말씀해주신 건가요? 조금만 더 덧붙여 주신다면, 공공뿐 아니라 민간도 함께 역할을 하며 문화예술교육이 확장돼야 한다는 이야기로 이해해도 될지 여쭙고 싶습니다.

**구문모** 문화산업 정책을 할 때도 비슷한 논의가 있었습니다. 물론 산업이라는 단어가 붙으면서 문화예술교육과는 다소 결이 다르긴 합니다만, 거기서도 늘 고민했던 건, 과연 이게 산업인가라는 질문이었습니다. 그 안에는 사회적, 문화적 가치도 함께 포함되어 있었죠. 그러다 보니 점차 진화해서 상업적인 영역까지 발전했고, 그것이 바로 한류로 이어졌습니다.

저는 문화예술교육에 대해서도 비슷한 고민을 하고 있습니다. 어떤 영역이 그런 방식으로 발전할 수 있을까, 앞서 잠깐 말씀드린 빅데이터 분석처럼 지금 시장은 매우 세분화되고 있다는 점이 큰 특징입니다. 그렇다면 민간은 어떤 영역을 맡을 수 있을까요? 기본적으로 지금까지 문화예술교육은

소외되거나 고립된 계층을 중심으로 이루어져 왔습니다. 그런데 중상위 소득층을 대상으로는 민간이 더 활발하게 참여할 수 있는 여지가 크다고 생각합니다.

제가 본 자료에 따르면, 방과 후 프로그램에도 민간 참여가 상당히 많았습니다. 문화예술교육이 공공만으로 진행될 경우, 경우에 따라 행정비용이 과도하게 소요될 수 있습니다. 이런 비용을 줄이기 위해서라도 민간이 일정 부분을 맡는 것이 효과적일 수 있습니다. 실제로 문화산업 초기 단계에서도 거의 모든 부분을 공공이 주도하다가 이후 민간에게 일정 부분을 이양하며 교육과 경쟁력 강화를 함께 추진했던 사례가 있습니다.

기술 관련해서는 AI 튜터 등의 기술 도입이 예상되지만, 보다 중요한 것은 전적으로 민간에 맡기기보다 인프라 자체는 공공이 구축해야 한다는 것입니다. AI는 데이터 기반으로 작동하는데, 지금까지 축적된 문화예술교육 프로그램과 실적 데이터는 공공이 쌓아온 것이기 때문입니다. 이 공공 데이터를 기반으로 민간 영역의 진입 가능성을 키운다면, 개인 활동가 등 새로운 인력 유입도 늘어날 것으로 예상됩니다. 그런 의미에서 공공과 민간의 협력은 필수적이라고 생각합니다.

**김세훈** 구문모 위원님께서 문화경제학과 산업 분야를 연구하시면서, 문화예술교육이 공공의 지원뿐만 아니라 시장이나 민간과의 협력을 통해서도 이루어져야 하며 그동안의 결합을 넘어서 민간이 보다 적극적인 역할을 할 수 있도록 해야 한다는 말씀으로 이해했습니다. 그런데 한편으로는 민간이나 시장이 주도할 수 있는 영역을 키우자는 의견이 공공의 영역을 축소하고 민간으로 옮기자는 의도로 들리지는 않음지 우려가 되기도 합니다. 이미연 위원님 현장에서 활동하시면서 어떻게 느끼시는지 궁금합니다.

**이미연** 창업이나 일자리, 그리고 문화특구 정책도 마찬가지로 생각합니다. 문화특구 역시 궁극적으로는 문화, 교육, 산업, 일자리가 선순환하면서 지역을 활성화하겠다는 정책적 목표를 갖고 있죠. 그 안에는 자연스럽게 창업이라는 요소가 포함되고, 이를 이끌 로컬 크리에이터들이 핵심 주체로 들어와서 모든 것을 만들어야 하는 구조입니다. 특히 청년들이 들어오면 문화 콘텐츠를 기반으로 창업을 해야 하고요.

문화예술교육은 태생적으로 정책 사업으로 시



작됐기 때문에, 처음부터 전적으로 공공의 지원을 통해 시작된 것입니다. 그래서 지역에서도 최소 10년 이상 전폭적인 지원을 통해 인력과 단체를 육성하고, 저변을 조금씩 넓혀 가는 전략을 썼습니다. 지금, 예를 들어 문화예술교육팀과 함께하고 있는 인력들과 창업이나 교육 창업, 문화예술교육과 관련된 민간이 창의적인 시도를 하려면, 현장에서의 충분한 논의와 준비가 필요하다고 생각합니다.

하지만 현재 문화가 산업화되는 흐름이 강해지고 있는 만큼, 문화예술교육도 언제까지나 지원금을 받아 수업 몇 시간을 하고 교육 프로그램을 만드는 수준에만 머물러서는 안 된다고 생각합니다. 지금 지역에는 복지나 콘텐츠 등 다양한 영역이 있고, 문화예술교육은 그동안 정책 중심으로만 운영되다 보니 '문화예술교육이란 무엇인가'에 집중했고, 정책에 부합하는 프로그램이 무엇인지를 고민해 왔습니다.

예를 들어, 생활문화 사업의 일환으로 진행되는 주민 참여 악기 강습이나 마을 공동체 사업 등은 문화예술교육 사업으로 분류되지 않았습니다. 그러나 이제는 대도시뿐 아니라 인구 감소 지역의 초고령화 비율이 40%에 달하면서 노인이나 중장년층을 위한 문화예술교육이 매우 중요해졌습니다. 이분들은 보통 동네의 가족센터라든가 여성가족부에서 운영하는 시설, 또는 청년센터 같은 곳을 이용합니다.

부산에는 마을건강센터가 있는데, 이곳에서는 보건소가 하지 못하는 일을 합니다. 부산에만 71개가 있고, 문화재단에서는 이곳에 예술교육가와 단체를 3년째 파견하고 있습니다. 처음에는 직접 지원 방식으로 몇몇 개 팀을 보내다가, 지금은 입찰 방식으로 전환해 단체들이 보다 전략적으로 접근할 수 있도록 하고 있습니다. 동시에 큰 단체를 키워 입찰에 참여할 수 있도록 유도하며 사업을 확장하고 있습니다. 경제적 관점에서 보면 쉬운 구조는 아니지만, 이런 부분도 함께 고려해야 하지 않나 싶습니다.

**김세훈** 민간이나 시장 쪽으로의 확대가 필요하다는 이야기를 해주신 것 같습니다. 저희가 지금까지 두 가지 주제를 빠르게 짚고 넘어왔습니다. 첫 번째는 문화예술교육이 앞으로는 사회적 이슈에 대응하는 방향으로 확장될 필요가 있다는 이야기였고, 두 번째는 공공 중심의 지원 구조에서 민간 또는 시장과 함께하는 방향으로 접근해 볼 수 있다는 이야기였습니다. 이에 대해 문화체육관광부는 어떤 생각을 가지고 계신지 여쭙고 싶습니다.

**김경환** 사실 발제와 토론 과정에서 나온 이야기들이 저희 문체부가 고민하고 있는 거의 모든 내용을 포함하고 있습니다. 방향성에 대해서도 대체로 공감하는 부분이 많습니다. 특히 문화예술교

육이 처음 시작됐을 때와는 달리, 지금은 전 세계적으로도 사회 문제 해결의 기제로서 문화예술교육의 가능성과 역할에 대한 기대가 커지고 있는 상황입니다.

우리나라에서 가장 심각한 사회 문제로는 지역 소멸, 인구 위기, 고립, 사회적 갈등 등을 꼽을 수 있는데, 이런 문제를 해소하는 데 있어 문화예술교육의 역할은 앞으로 더욱 확대되어야 한다고 생각합니다. 그래서 저희도 작년과 올해 계속해서 이런 방향에 부합하는 신규 사업들을 편성하고 있습니다.

두 번째로 말씀해 주셨던, 과연 시장에서 예술교육이 가능할 것인가, 민간에서 얼마나 역할을 할 수 있을 것인가 하는 부분에 대해서는 여전히 고민이 큼니다. 문화산업이나 관광산업처럼 일정한 수요가 있는 산업은 생태계가 비교적 건강하게 유지되지만, 문화예술교육은 10년, 20년, 30년 후 공공의 지원이 완전히 사라진다고 가정했을 때, 과연 자생이 가능한가? 저는 그렇지 않다고 봅니다. 실제 다른 나라의 사례를 보아도 이 생태계가 자생적으로 유지된 경우는 아직 없습니다.

그렇다고 해서 민간의 노력을 멈춰서는 안 됩니다. 지역에서 예술교육을 담당하는 예술교육가나 단체들은 여전히 구조적으로 취약한 상황에 있습니다. 이처럼 열악한 생태계를 개선하려면 시장 기제를 일부 도입해 이러한 불균형을 완화할 필요가 있습니다.

사실 문화예술교육의 수요와 공급은 매우 불균형한 상태입니다. 사교육 시장을 기준으로 보면 문화예술교육은 고소득층만이 향유할 수 있는 시장입니다. 반면 그 외 계층에는 공공에서 무료 수준으로 제공하는 교육 외에는 선택지가 거의 없습니다. 그러다 보니 중산층이 가처분 소득 내에서 부담 없이 참여할 수 있는 교육 시장이 사실상 부재한 상황입니다.

그래서 저희는 이런 '중간 시장'을 어떻게 키워나갈 수 있을지에 대해 산업적, 시장 육성적 관점에서 지속적으로 고민하고 검토 중입니다. 다만 이는 공공의 역할을 축소하겠다는 뜻이 아닙니다. 현재 공공이 수행하고 있는 역할의 외연을 확장하고 더 보편적인 서비스로 기능할 수 있도록 하자는 방향으로 이해해 주시면 좋을 것 같습니다.

**김세훈** 문체부에서도 같은 맥락에서 고민하고 계신 것으로 보입니다. 즉, 문화예술교육이 시장에만 의존할 수는 없지만, 공공에만 의존해서는 현재의 열악한 현실을 벗어나기 어렵다는 문제의식을 공유하고 있으며 공공 외에도 시장을 활용할 수 있는 방안을 함께 고민하고 계시는 것으로 이해했습니다.

또 하나 중요한 문제는 지역입니다. 현재 지역에서는 예산이 지방으로 이관되었는데, 그 예산이 실제로 문화예술교육에 사용되지 않는 경우도 있는 것 같습니다. 반면, 문화특구나 다른 분야와의 연계 통해 새로운 가능성을 모색할 여지도 있다는 말씀을 주셨습니다. 이러한 점에서, 지역이 문화에

술교육을 타 부처의 사업과 연계하여 지속 가능한 구조를 만들어갈 수 있는 가능성에 대해 어떻게 보고 계신지 여쭙고 싶습니다.

**이미연** 저도 광역문화재단에서 경영도 하고 사업본부장도 맡고 있다 보니, 재단 내부에서도 팀 간 협업만 잘해도 큰 시너지를 낼 수 있을텐데, 여전히 조직 내에 칸막이가 존재하는 경우를 많이 목격합니다. 이는 부처 간 연계도 마찬가지인데, 예를 들어 교육부는 이미 AI 튜터 양성 사업을 시작했고 성과도 내고 있습니다. 만약 문화예술교육이 이러한 사업과 연계될 수 있다면 충분히 가능성이 있다고 봅니다.

또 앞서 언급되었던 늘봄학교 이야기를 덧붙이자면, 서울문화재단은 이미 상당히 오래전에 돌봄교실에 예술교육가들을 파견한 경험이 있습니다. 당시에는 그 가치가 충분히 조명되지 않았지만, 지금은 늘봄학교가 전국적으로 확산되면서 교육특구를 받은 도시가 80곳에 이릅니다. 이제 그런 도시에서는 늘봄학교를 하지 않을 수 없는 상황이 되었습니다. 그런데 문제는 어디와 어떻게 연계해야 하는지를 모른다는 것입니다.

가장 기본적으로는, 광역문화재단이 있는 지역은 그 재단의 문화예술교육지원센터가, 기초문화재단이 있는 곳은 해당 재단의 사업팀이 그 역할을 해야 한다고 봅니다. 문화재단들이 지역에서 중심 허브가 되어 연계와 협력을 주도하고, 동시에 문체부에서도 부처 간 칸막이를 허물어 주셨으면 하는 바람입니다.

**김세훈** 가능성이 충분히 있습니다. 문화예술교육 정책을 시행하는 데 있어서 단지 문화예술교육 정책 예산이나 한국문화예술교육진흥원의 예산만을 사용하는 것이 아니라, 다른 부처의 예산도 문화예술교육 분야에서 활용할 수 있도록 조율하고 제도적으로 조정하며, 교육 등의 방식을 통해 지역에서 활성화할 수 있다는 말씀을 해주신 것으로 이해했습니다. 과장님 말씀 부탁드립니다.

**김경환** 다른 자원을 적극적으로 활용하려는 문화체육관광부의 노력을 소개해드리고자 합니다. 우선 공간 측면에서 현재 저희 자원만으로는 충분한 공간 확보가 어려운 상황입니다. 이와 관련해 농림축산식품부나 해양수산부에서는 농어촌 지역을 중심으로 복합문화시설을 활발히 조성하고 있으며, 개소당 국비 100억에서 150억 원 정도가 지원되고, 현재까지 전국적으로 약 1,200개소가 조성되었습니다. 이러한 공간에서 저희가 문화예술교육 프로그램을 운영할 수 있다면 훨씬 더 많은 수혜

자들과 만날 수 있을 것이라 기대하며, 이런 취지에서 농림부와 지속적으로 협업을 추진하고 있고요.

또 여성가족부와 협의하여 가족센터 자원이나 공동육아나눔터, 청소년수련관, 아이돌봄서비스 등과 연계한 서비스를 지속적으로 개발 중입니다. 이외에도 국토교통부나 행정안전부에서 시행하는 청년마을 사업, 도시재생 사업 등에서 공간이 조성되는 경우가 많기 때문에, 이러한 자원들과도 프로그램 차원에서 협업할 수 있는 여지가 있다고 보고, 저희도 그런 차원에서 지속적으로 접근하고 있는 상황입니다.

**김세훈** 마지막으로 이야기해보고 싶은 주제 중 하나는 인력입니다. 현재 AI 기반 디지털 환경이나 타 부처와의 협업, 그리고 다양한 사회적 이슈에 대응하려면, 종사자들이 단순히 문화예술교육의 전문성을 갖추는 것으로는 충분하지 않다는 생각이 듭니다. 이러한 변화의 흐름 속에서 인력 양성 체계에도 어떤 방향으로 변화가 이루어져야 할지 김자현 실장님께 여쭙고 싶습니다.

**김자현** 해결해야 할 과제가 많습니다. 다양한 부처와 다양한 현장에서 문화예술교육 혹은 예술교육이라는 이름으로 전문성을 확보하고 진입한다는 것은, 고유하고 차별화된 역량을 가진 전문가여야 한다는 것을 의미합니다. 그 핵심은 예술 전문성을 기반으로 자신의 역할을 확장하는 데 있습니다. 이는 경력 단계별론, 정책 대상별론, 지역사회 혹은 과장님께서 언급하신 다양한 공간에 특화된 예술교육의 변주가 가능한 전문가를 의미합니다.

그러한 전문 인력 양성 체계를 재수립하는 작업을 올해 추진 중입니다. 변화하는 사회 환경과 다양한 스펙트럼의 현장을 고려해, 그 안에서 고유한 예술교육을 수행할 수 있는 인력을 체계적으로 양성하기 위한 전략을 마련하고 있습니다.

덧붙이자면, 예술교육을 실행하는 것만큼이나 변화된 환경에서 새롭게 요구되는 직종이나 활동 영역도 분명히 있다고 봅니다. 우리가 아직 충분히 생각해보지 못했던 영역일 수 있는데, 그러한 가능성까지 포괄해 예술교육 전문 인력의 범위를 넓히는 고민도 함께 하고 있습니다.

**김세훈** 지금까지의 논의를 바탕으로 정부 차원의 계획이나 방향성에 대해 여쭙보고 싶습니다. 오늘 이야기를 들으시면서 문화체육관광부에서는 앞으로 문화예술교육 정책을 어떻게 이끌어 가야겠다고 생각하셨는지 마지막으로 말씀 부탁드립니다.

**김경환** 오늘 논의된 모든 내용들은 저희가 지향하는 바이기도 합니다. 하지만 현실적으로 재정에는 분명한 한계가 있습니다. 그래서 저는 문화예술교육이 얼마나 가치 있고 중요한지를 재정 당국과 국회를 어떻게 설득할 수 있을 것인가를 좀 더 강조해서 말씀드리고 싶습니다.

이를 위해 가장 필요한 것은 설득 가능한 증거를 마련하는 것입니다. 단순히 감동적인 사례를 모으는 것을 넘어, 효과를 측정할 수 있는 도구를 개발하고, 이를 정량적으로 평가해 화폐 가치로 환산하는 것이 필요합니다. 예를 들어, 1억 원을 투자하면 10억 원 이상의 사회적 효과를 낼 수 있다는 식의 모델이 필요한 것이죠.

향후 정책과 사업은 계속 확장해 나가야겠지만, 동시에 과학적이고 증거 기반의 정책 수립을 위한 기반 작업도 병행해야 합니다. 이러한 노력은 지역에서 지자체와 시도의회를 설득해야 하는 많은 문화재단 관계자분들께도 큰 도움이 될 것이라 생각합니다.

**김세훈** 짧은 시간이었지만, 앞으로 문화예술교육 정책이 어떤 방향으로 나아가야 할지 함께 나눌 수 있었던 시간이었습니다. 이제 플로어에서 한두 분 정도 의견이나 질의를 받겠습니다.



**현장관객1** 예술강사 함형식입니다. 아까 사회교육 정책으로의 전환, 사회적 갈등과 이슈 대응에 대한 어젠다를 언급하셨는데요. 학교 현장에서 청소년이나 어린 아이들을 만나면서 특히 느낀 점은 코로나 팬데믹 이후 많은 것이 변했다는 사실입니다. 물론 앞으로 나아가야 할 방향도 중요하지만, 인간의 본질적인 문제를 예술이 놓치지 않는 정책이 유지되어야 한다고 생각합니다.

코로나 이전에는 창의성을 강조하셨던 교장 선생님들이 요즘에는 아이들이 예의 바르고 배려심을 가

질 수 있도록 예술교육을 해달라고 요청합니다. 이는 학교와 가정만으로는 감당하기 어려운 현실이 반영된 것이라고 생각합니다. 인간 본질에 대한 접근을 놓치지 않은, 인문학적이고 인간 중심적인 정책 방향도 함께 고민해 주셨으면 합니다.

**김세훈** 감사합니다. 질의라기보다는 정책에 대한 제안의 말씀이었습니다. 혹시 한 분 더 질의

있으신가요?

**현장관객2** 저는 한국문화예술위원회 아코코 아트너스로 활동하고 있는 심한별입니다. 꿈의 오케스트라 관련 업무도 하고 있습니다. 현장의 예술교육가 입장에서 보면 정책은 매년 변화하는 것이라 대응이 쉽지 않고, 중장기적인 계획을 세우는 것도 어렵습니다. 앞서 증거 기반의 족적을 남기는 정책에 대한 이야기도 하셨는데요, 현실적으로 단기 대응에 집중할 수 밖에 없는 현장에서는 어떤 방식으로 접근하는 것이 좋을지 의견을 듣고 싶습니다.



**김세훈** 김경환 과장님께서 말씀하신 증거 기반과도 연결되는 질문인데요. 대답 부탁드립니다.

**김경환** 어떻게 답을 드려야 할지 고민이 됩니다. 많은 분들이 문화예술교육 정책의 중요성에 공감하고 계시지만, 실제로 자원 배분의 결정을 내리는 사람들은 그렇지 않은 경우가 많습니다. 그래서 우리는 그들을 설득할 수 있는 언어를 개발해야 하고, 가장 효과적인 언어는 숫자, 즉 정량적 근거라고 생각합니다.

현장에서는 단기적인 대응만 가능하다는 말씀, 충분히 이해합니다. 하지만 저희가 추진하는 증거 기반의 작업들이 궁극적으로는 현장에서도 그 효과를 자연스럽게 체감하게 될 것이라고 확신합니다.

**김혜인** 두 분 말씀에 덧붙여 제2차 문화예술교육 종합계획 수립 당시 전문가들과 토론하면서 느꼈던 것을 말씀드리고 싶습니다. 예전에는 문화예술교육만 이야기했지만 지금은 생활문화, 지역문화 등 다양한 명칭으로 문화예술교육이 진행되고 있습니다. 그래서 문화예술교육의 고유한 차별성이 무엇인가 고민했는데, 결론적으로는 굳이 경계를 나눌 필요는 없겠다는 판단에 이르렀습니다.

다만, 문화예술교육은 공동체 문화 함양을 주목적으로 하는 지역문화사업과는 달리, 개인의 내적 변화를 주요 목표로 삼는다는 특징이 있습니다. 지금까지는 '알잖아요, 변화했잖아요'라는 식으

로 설명했다면, 이제는 그 내적 변화가 사회비용을 얼마나 절감하는지를 수치로 보여주는 방법을 찾아야 합니다. 이것은 중앙 부처와 연구기관이 함께 고민해야 할 과제이기도 하고, 향후 정책을 설득하고 확장해 나가는 데도 매우 중요한 역할을 할 것이라고 생각합니다.

**김세훈** 말씀 주신 내용은 사업 단위보다는 정책과 연구 단위에서 더 깊이 논의되어야 할 사안이라는 생각도 듭니다.

문화예술교육 정책이 20주년을 맞이하여, 앞으로의 20년을 내다보며 함께 이야기를 나누는 자리였습니다. 지금까지도 잘 해왔고, 앞으로도 잘 해나가기 위해서는 현장, 학계, 정부 등 다양한 주체의 힘이 모여야 합니다. 이러한 노력이 모일 때, 국회나 기획재정부 같은 곳에서도 이 분야의 중요성을 설득할 수 있을 것입니다.

지속적인 성장은 함께 힘을 모아야 가능하다는 말씀을 드리며, 오늘 토론 마무리하겠습니다. 참여해 주신 여러분 감사합니다.



# 문화예술교육 및 활동이 아동의 정신건강과 뇌발달에 미치는 영향



**김봉년 교수** | 서울대학교 의과대학 소아청소년정신과, 서울대학교병원 어린이병원

서울대학교 의과대학 소아청소년정신과 교수로 재직 중이며, 서울대학교병원 어린이병원에서 다양한 정신건강 문제로 어려움을 겪는 아동과 청소년의 치료와 연구를 수행하고 있다. [tvN] 유 퀴즈 온 더 블럭, [EBS] 학부모 수업 등의 방송 프로그램과 유튜브, 대중 강연 등 다양한 매체에서도 활발하게 활동하며 내 아이가 단단하고 성숙하게 자랐으면 하는 부모의 바람을 응원하고 있다. 『10대 놀라운 뇌 불안한 뇌 아픈 뇌』, 『4~7세 조절하는 뇌 흔들리고 회복하는 뇌』, 『나보다 똑똑하게 키우고 싶어요』 등 다수의 저서를 출간했다.



기초발제 다시보기

발표 제목은 아동·청소년 대상 문화예술 프로그램의 효과성(Effectiveness of Culture and Art Programs for Children and Adolescents)으로 요약하자면, 소아와 청소년의 정서 발달, 인지 발달, 사회성 발달, 그리고 이와 관련된 뇌의 다양한 영역이 문화예술교육을 통해 어떻게 변화하고 성장하는지 저희가 진행한 실증적 연구를 중심으로 몇 가지 말씀드리고자 합니다.

저는 소아청소년정신과 전문의로서 아이들을 진료하고 치료하는 역할뿐 아니라, 아이들의 뇌 발달을 연구하는 뇌 과학자로서 문화예술교육이 지닌 효과를 깊이 실감하고 있습니다. 오늘은 그간 진행한 연구 내용들을 바탕으로, 문화예술교육이 아이들에게 어떤 방식으로 긍정적인 영향을 주는지 간단히 정리해 말씀드리겠습니다.

문화예술교육에 참여하는 학생들이 정서, 사회성, 행동 측면에서 긍정적인 변화를 보인다는 점은 전 세계 다양한 연구에서 공통적으로 보고되고 있습니다. 특히 공감 능력의 향상이 뚜렷하게 확인되었고, 사회적 의사소통 능력이나 대인관계에서의 친화력 역시 개선된다는 연구 결과들이 지속적으로 발표되고 있습니다. 또한, 우울이나 불안 같은 부정적 정서가 감소하고, 충동 조절과 관련된 공격 행동 역시 줄어드는 경향이 일관되게 확인되고 있습니다.

이러한 기존 연구들을 바탕으로 최근에는 한층 발전된 연구들이 진행되고 있습니다. 예를 들어, 스트레스 강도의 변화를 호르몬인 코티솔 수치를 통해 측정하거나, 얼굴 자극에 대한 정서 반응을 분석하여 정서 인식 능력의 변화를 평가하는 연구, 또 학습 성취도와 주의력 측정을 통해 행동 변화를 객관적으로 파악하는 연구들도 활발히 이루어지고 있습니다. 하지만 아직까지는 이러한 연구들이 다소 주관적인 측정에 머무르는 경우가 많아, 보다 객관적이고 뇌 과학에 기반한 확실한 근거를 제시하는 연구는 부족한 실정입니다. 이에 저희는 이러한 한계를 보완하고자 두 가지 연구 프로젝트를 통해 관련 내용을 보다 심층적으로 분석하였습니다.

첫 번째는 청소년 학교폭력 가해 학생들을 대상으로 한 연구입니다. 이 연구는 2015년부터 약 10년에 걸쳐 진행 중인 장기 연구로, 2000년대 초반 학교폭력 문제가 본격적으로 사회적 이슈로 떠오르면서 아이들에 대한 정서·행동 치료의 필요성이 대두되었고, 이에 따라 국가에서 지원하는 프로젝트로 진행되고 있습니다. 학교폭력이 발생하는 과정에는 충동 조절의 어려움, 정서적 불안정성 등 다양한 심리적 요인이 복합적으로 작용합니다. 특히, 가해 학생들 중 상당수가 어린 시절 폭력의 피해 경험을 갖고 있다는 사실이 확인되었고, 이러한 경험이 이들의 정서적 문제와 공격적 행동으로 이어지는 주요 원인으로 지목되고 있습니다.

학교폭력 가해 학생들의 주요 특성 중 하나는 공감 능력의 부족입니다. 이들은 자신이 가한 폭력이 상대에게 얼마나 심리적, 정서적 고통을 주는지를 제대로 인지하지 못합니다. 이러한 특성을 고려해, 다양한 인지·정서 지원 프로그램들이 개발되어 왔는데, 그중에서도 문화예술을 활용한 프로그

램들이 이미 다양한 형태로 시행되고 있습니다. 예를 들어, 정서 개입 프로그램(Emotional Literacy Intervention Program), 사회기술 훈련 프로그램(Social Skills Training Program), 독서치료(Bibliotherapy), 태권도와 같은 신체 활동을 포함한 자기 보호 훈련, 공감 능력 향상 프로그램(Empathy Building Program), 뮤직 테라피(Music Therapy), 그리고 여성 청소년을 위한 클럽 오펠리아(Club Ophelia) 같은 정서 중심 문화예술 프로그램 등이 있습니다.

그러나 기존 프로그램들은 주로 공격성과 충동성을 다루는 데 초점을 맞춘 경우가 많았고, 정서 문제나 인지적 어려움까지 포괄적으로 다룬 프로그램은 상대적으로 부족했습니다. 이에 저희는 2014년에 우울, 불안 정서와 공감 능력 향상 요소를 포함한 문화예술 콘텐츠, 음악, 독서, 연극 등을 추가한 새로운 학교폭력 개입 프로그램을 개발해, 보다 포괄적인 개입이 가능하도록 구성했습니다. 이 프로그램은 현재 전국적으로 시행 중이며, 정신건강의학과 병원이나 지역 센터 등 다양한 기관에서 연 600명 이상의 청소년들이 참여하고 있습니다.

이 중에서 약 400명의 학생 데이터를 분석한 결과, 참가자의 80% 이상이 남학생이었고, 대부분 중학생이었으며, 중산층 이상의 가정 배경을 가진 경우가 많았습니다. ADHD가 의심되는 경우는 20%, 알코올 복용 경험이 있는 경우는 약 50%, 흡연 경험이 있는 경우는 60%로 나타났습니다. 전반적으로 일반 청소년보다 충동성과 주의력 조절에 어려움이 있는 학생들이 다수였습니다.

이 아이들을 대상으로 우울과 불안, 공감 능력, 인지적 공감(Perspective Taking) 등을 평가한 결과, 6개월 뒤에는 전반적인 정서 반응과 인지적 공감 능력에서 유의미한 향상이 있음을 확인할 수 있었습니다. 또한, 스트룹 검사(STROOP Color and Word Test), CCTT(Children's Color Trails Test), 지능검사 등의 신경심리학적 평가와 함께 MRI를 통해 뇌의 피질 두께 변화, 뇌 영상 촬영기술인 DTI, fMRI 결과 등을 분석하였습니다. 약 30명의 학생이 MRI 검사에 참여하였고, 전두엽과 멀티모달 프로세싱 영역(복합적 정보를 하나로 종합해 이해하는 기능을 처리하는 뇌 부위) 등에서 뇌 구조의 긍정적인 변화가 뚜렷하게 관찰되었습니다.

특히 뇌의 기능적 연결성(Connectivity) 측면에서 치료 전후의 변화가 명확히 나타났고, 이는 정서 조절, 주의력, 공감 능력 향상과 밀접한 관련이 있음이 확인되었습니다. 이러한 결과는 뇌 영상의 변화를 문화예술교육 효과와 직접적으로 연결한 최초 연구 중 하나로, SCI 등재 국제 저널에 소개되기도 했습니다.

이처럼 문화예술교육이 단순히 증상 완화 수준에 그치는 것이 아니라, 신경심리학적 변화는 물론 뇌 구조와 연결망의 근본적 변화까지 이끌 수 있다는 점에서 매우 의미 있는 결과였습니다. 이를 바탕으로 향후에는 보다 장기적인 개입 모델과 후속 연구들을 진행하려 합니다.

두 번째 연구는 건강한 초등학생들, 즉 일반적인 발달 과정을 보이는 아동을 대상으로 문화에

술교육의 효과를 살펴본 연구입니다. 앞서 소개한 연구가 발달이나 조절 능력에 어려움이 있는 청소년을 대상으로 했다면, 이번 연구는 그러한 어려움이 없는 건강한 초등학생들에게 문화예술교육이 어떤 영향을 미칠 수 있는지를 살펴본 것입니다. 다시 말해, 문화예술교육이 아동의 발달에 어떤 변화를 가져오는지를 탐색한 연구입니다.

이 연구는 한국문화예술교육진흥원이 서울대학교와 협력하여 수행한 것으로, 2014년에 진행된 비교적 오래된 연구입니다. 이 연구가 진행되기 전부터 한국문화예술교육진흥원은 예술강사라는 교육 인력을 양성하여, 초·중·고등학교 각급 학교에 배치하고 다양한 형태의 문화예술교육을 현장에서 실행하는 프로젝트를 운영하고 있었습니다. 저희가 참여한 2014년부터 2017년까지의 기간 동안 예술강사들의 역할은 점차 확대되어 많은 학교에서 프로그램들이 활발히 진행되었고, 이러한 흐름 속에서 본 연구도 수행될 수 있었습니다.

이 연구는 건강한 초등학생을 대상으로 댄스, 연극, 통합적 접근법, 뮤지컬 등 다양한 문화예술교육이 어떤 긍정적인 발달 효과를 줄 수 있는지를 알아보려고 했습니다. 연구는 서울 지역의 관악초, 면목초, 창천초 세 학교를 중심으로 진행되었습니다. 이 중 '르 포인트 프로젝트(Le point Project)'는 경희대학교 교수님이 주관한 프로그램으로 다양한 예술 체험 활동을 주 2~3시간씩 운영했고, 창천초의 '예술꽃 씨앗학교' 프로그램은 이와 유사한 형태의 예술 체험 활동을 매주 6개월간 진행한 사례입니다. 연구는 이들 프로그램에 참여한 아동들을 대상으로 사전·사후 검사를 실시해 변화를 측정하는 방식으로 이루어졌습니다.

연구에서는 다섯 가지 평가 영역을 설정하여 아동들의 변화를 분석했습니다. 첫 번째는 정서적 영역(Affective domain)으로, 아이들이 자기 가치를 인식하는데 있어 긍정적 변화가 있는지를 측정했습니다. 두 번째는 예술적 영역(Artistic domain)으로, 상상력이나 표현 등 예술적 특성이 얼마나 향상되었는지를 평가했습니다. 세 번째는 행동적 영역(Behavior domain)으로, 신체 활동과 관련된 변화를 살펴보았습니다. 네 번째는 인지적 영역(Cognitive domain)으로, 사고력, 언어 이해력, 판단력 등 인지 능력에서의 변화를 측정했습니다. 마지막으로 사회적 영역(Social domain)에서는, 친구 관계나 사회적 소통 능력에 어떤 변화가 있었는지를 확인했습니다. 이는 연구 1단계(Phase 1)과 2단계(Phase 2)로 구성되어 있으며, 오늘은 그중 1단계(Phase 1)의 결과를 중심으로 말씀드리고자 합니다.

1단계(Phase 1)에서 6개월간 프로그램을 진행한 결과, 주목할 만한 점은 퍼포밍 아트(Performing art)와 논퍼포밍 아트(Non-performing art) 프로그램 모두에서 창의적 사고력(Creative thinking)에 뚜렷한 변화가 MRI 상에서 확인되었다는 점입니다. 특히 퍼포밍 아트 프로그램에 참여한 아이들에게서는 전두엽의 활성도가 크게 증가하는 양상이 관찰되었습니다. 이러한 뇌 활동 변화는 프로그램에 참여하지 않은 아이들과 비교했을 때 분명한 차이를 보였습니다. 퍼포밍 아

트가 아닌 프로그램에서 참여한 아이들 역시 뇌의 다양한 부위에서 의미 있는 변화가 확인되었으며, 이는 프로그램의 종류와 관계없이 문화예술교육이 아동의 두뇌와 사고에 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 점을 시사합니다.

또한 이러한 변화는 인지 능력, 상상력, 창의력, 예술적 감수성 등 어린 시기의 발달에 도움이 되는 것으로 나타났습니다. 뇌의 특정 신경 경로나 기능적 연결성에서도 통계적으로 유의미한 변화가 확인되었으며, 이는 행동 조절 능력, 인지 기능, 주의력 향상 등과도 밀접한 관련이 있다고 볼 수 있습니다. 실제로 연구 초기에는 일부 학부모들이 문화예술교육이 아이들의 학업에 도움이 될지에 대해 부정적인 의견을 갖고 있었습니다. 하지만 연구 결과를 통해 인지 발달과 학습 능력의 긍정적인 변화가 확인되면서, 이러한 인식에도 큰 변화가 생겼습니다.

종합적으로 이 연구의 핵심은, 초등학생을 대상으로 한 다양한 형태의 문화예술교육 즉, 뮤지컬, 댄스, 디자인, 만화, 공예 등 퍼포밍 아트와 논퍼포밍 아트를 포함한 프로그램들이 감정 조절 능력을 관장하는 두 가지 뇌 영역에서 뚜렷한 긍정적 변화를 이끌어냈다는 점입니다. 특히 공감 능력(empathizing), 감정 분화 능력(emotional differentiation), 자기 조절 기능(self-regulation function)의 향상은 아이들의 학업 수행 능력에도 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 사실이 밝혀졌습니다. 요약하자면, 어린 시기의 문화예술적 경험은 단순히 예술적 감수성을 높이는 데 그치지 않고, 창의성과 상상력, 나아가 공감력과 인지적 학습 능력까지 향상시킬 수 있는 중요한 경험이라는 것입니다.

이러한 연구를 바탕으로, 저희는 보다 혁신적인 연구들을 지속적으로 기획하고 실행하고 있습니다. 지난 4년간 저희는 약 20평 규모의 디지털 리빙랩을 구축하여 다양한 예술 프로그램에 참여 중인 아이들의 변화를 실시간으로 관찰하고 분석할 수 있는 시스템을 마련했습니다. 이 리빙랩에는 심박수, 체온 등의 실시간 생체 신호 데이터, 아이들의 행동 분석하기 위한 카메라 시스템, 뇌파 측정 기기 및 시선 추적 장치 등 다양한 평가 도구들이 구축되어 있습니다. 이를 통해 보다 과학적이고 객관적인 방식으로 아이들의 변화를 측정할 수 있게 되었고, 문화예술교육을 받은 아이들이 단계적으로 어떤 변화를 보이는지 그 효과성을 입증할 수 있는 핵심 근거를 찾을 수 있을 것이라 기대하고 있습니다.

오늘 이 자리에서 모든 측정 도구와 시스템에 대해 자세히 설명드릴 수는 없지만, 저희는 설문조사나 부모 평가지를 통한 주관적 결과를 넘어 보다 신뢰도 높은 객관적인 자료를 확보하기 위한 노력을 기울이고 있습니다. 이는 서울대학교뿐 아니라 여러 기업 및 연구 기관과의 협력을 통해 이루어졌다는 점을 강조하고 싶습니다. 앞으로도 저희는 이러한 연구 기반을 바탕으로 장기적인 추적 연

구를 진행하며, 문화예술교육이 아이들의 성장과 발달에 지속적으로 어떤 기여를 할 수 있을지에 대한 근거들을 확보하는 데 힘쓸 것입니다.



## 미래세대를 위한 문화예술교육 전용공간 조성계획



김주리 본부장 | 한국문화예술교육진흥원 미래사업본부

일상에서 예술이 주는 새로운 시선, 호기심 혹은 뜻밖의 위로, 이런 경험들이 삶을 지속해나가는 데 큰 힘이 된다는 믿음으로 오랜기간 아르떼(KACES)에 몸담고 있다. 전문인력 양성·연수, 학교 정책사업, 정책 담론과 현장 이슈 공론화, 협력 거버넌스 구축, 경영전략 기획 및 신사업 개발 등 다양한 업무를 담당했다. 현재는 미래사업본부에서 정책 공감대 확산과 외연 확장, 신규사업 실행 기반을 만들며 미래에도 지속 가능한 문화예술교육의 방향성을 찾고자 노력하고 있다.



정책공유 다시보기

문화예술교육과 어린이 공간에 대한 논의는 20년 전, 정책 초기부터 시작되었습니다. 당시 어린이복합문화공간을 조성하는 연구가 두 차례 진행되었고, 문화예술교육 20주년이라는 뜻깊은 해를 맞아 드디어 본격적으로 착수하게 되어 여러분께 그 내용을 공유드릴 수 있게 된 점을 매우 기쁘게 생각합니다. 사실 정책 초기부터 아동·청소년의 문화예술교육 중요성에 대해 꾸준히 이야기해 왔습니다. 박물관이나 미술관 같은 기존의 문화시설 내 교육 프로그램도 중요하지만, 장르 구분 없이 보다 복합적인 예술 경험을 할 수 있는 새로운 공간의 필요성에 대해서는 20년 전부터 고민해 왔던 과제였습니다.

그렇다면 지금 이 시대에 왜 이러한 공간이 필요한지를 다시 생각해 보게 됩니다. 자연과 기술, 그리고 인간이라는 요소를 함께 놓고 보면 더욱 분명해지는데요. 기후 위기와 생물종 다양성의 파괴는 이미 많은 분들이 인지하고 계시듯 전 세계적으로 심각한 수준입니다. 그리고 챗GPT와 같은 기술의 급격한 발전은 우리에게 다음 세대의 삶에 대해 깊이 고민하게 만듭니다. 특히 우리보다 훨씬 더 긴 미래를 살아가야 할 어린이들은 과연 어떤 삶을 맛있게 될지 생각해 보면 그 미래는 점점 더 예측하기 어려워지고 있다는 것을 실감하게 됩니다.

출산율 문제도 심각합니다. 현재 출산율 0.67인데, 어떤 정책이 시행되더라도 이 수치를 1 이상으로 끌어올리기는 매우 어려울 것으로 보입니다. 또 하나 중요한 문제는 아동·청소년의 자살률 증가입니다. 작년 한 해 동안 214명이 스스로 생을 마감했으며, 이는 역대 최고치로, 특히 초등학생의 자살률이 크게 높아진 점은 매우 심각한 문제로 보입니다. 우리는 이러한 현실 속에서 아이들이 왜 그렇게 힘든 선택을 하게 되는지 깊이 고민해야 하며, 그 해소 방안은 무엇인지 함께 생각해야 합니다. 학교와 집, 학원이라는 세 공간을 반복하는 사이클 속에서 아이들이 느끼는 압박감은 때로는 삶을 포기하게 만들 만큼 무거울 수 있습니다. 이 문제는 어른 모두가 공감하고 책임 있는 자세로 접근해야 할 과제라고 생각합니다.

또한 '노키즈존'이라는 개념은 이제 한국뿐 아니라 해외에서도 흔히 찾아볼 수 있게 되었고, '0린이'처럼 초보자를 지칭하는 표현 역시 어린이를 바라보는 사회적 시선에 대해 반성해볼 필요가 있습니다. 이러한 사회적 변화 속에서 어린이의 주체적인 삶은 과연 어디에서, 어떻게 가능할 것인가를 고민하며 이번 사업을 준비하게 되었습니다. 문화예술교육 측면에서도 어린이와 미래세대를 계속 고민해 왔지만, 지금까지 가장 많이 진행했던 방식은 학교문화예술교육이었으며, 대부분 학교라는 틀 안에서 프로그램을 도입해 운영하는 형태였습니다. 그러나 점차 그것만으로 충분한가라는 의문이 들기 시작했습니다. 그러한 고민 속에서 이번 사업을 더 구체화하고 계획하게 되었습니다.

그래서 저희는 어린이의 문화예술교육 경험이 가능한 국내 사례들을 찾기 위해 약 170여 개

의 공간을 검토하였습니다. 이어서 사례 발표를 해주실 네 개 기관의 관계자분들께서도 관련해 다양한 이야기를 나눠주시길 예정입니다. 학교 중심 사례들과 해외 사례를 분석해본 결과, 최근 들어 공공이나 민간에서 어린이 대상 시설이 증가하고 있지만 여전히 공공시설은 부족하고, 양질의 문화예술교육 콘텐츠도 충분하지 않다는 점이 확인되었습니다. 특히 많은 시설들이 주 시설의 부속 공간으로 어린이 공간을 운영하거나, 특정 장르 중심으로 구성된 경우가 많았고, 키즈카페처럼 일회성 콘텐츠 중심의 공간도 적지 않았습니다. 이러한 공간들은 대체로 부모에게는 휴식을, 아이들에게는 단순한 활동을 제공하는 형태로 운영되는 경우가 많다는 점도 확인할 수 있었습니다.

이러한 시설조차도 지역별, 소득별로 큰 격차가 존재한다는 점에서 저희는 ‘어린이와 가족, 그리고 문화예술교육 전용 공간’ 사업이 이러한 현실 속에서 사회 환경의 한계를 조금이나마 극복하는 정책 사업으로 자리 잡기를 기대하고 있습니다. 이 사업은 단지 어린이만을 위한 것이 아니라, 어린이와 함께하는 어른들 또한 함께 변화해야 한다는 인식을 기반으로 하고 있습니다. 예술적 상상과 창작을 자극하고, 누군가 가르쳐서 배우는 방식이 아닌 스스로 교육을 경험하고 만들어가는 공간이 필요하다는 생각에서 출발했습니다.

가칭 ‘어린이예술마을’이라는 이름으로 준비 중인 이 공간은 서울 도심 한복판, 고층 건물들로 둘러싸인 다소 미지의 공간 같은 부지에 위치하고 있습니다. 용산구의 미군 반환 부지 중, 과거 미군 장교 숙소로 사용되던 7채의 건물을 리모델링해 조성할 계획이며, 총면적은 약 14,700㎡(4,500평)입니다. 각 건물은 약 100평 규모로, 숨겨진 비밀의 숲, 마법의 순간에 몰입하는 장소처럼 상상력을 자극하는 공간으로 구성해보고자 합니다.

작년 여름부터 본격적으로 사업을 시작해 관련 협의회와 전문가 라운드테이블을 통해 다양한 분야의 의견을 수렴해 왔습니다. 사업 방향과 운영 계획을 구체화하는 동시에, 어린이와 함께하는 창의적인 공간으로서 어떤 콘텐츠를 제공할 수 있을지에 대한 고민도 이어가고 있습니다. 공간의 기본 구성은 빠르게 계획을 수립하였고, 올해 2월 제안 공모를 통해 선정된 팀과 함께 리모델링 설계를 진행하고 있습니다.

공간의 방향과 콘셉트는 감각, 사유, 창조라는 세 가지 키워드를 중심으로 설정했습니다. 디지털 환경 속에서 우리의 감각이 무뎠다는 상황에서, 예술은 다시금 우리의 감각을 일깨우는 역할을 한다고 생각합니다. 그래서 아이들이 다양한 감각을 회복하고 자발적으로 질문하며 탐구하고 실험할 수 있는 공간을 만들고자 했습니다. 그러한 경험이 축적되어 새로운 문화를 만들어내는 기반이 될 수 있다면 더욱 의미 있을 것이라 기대합니다.

현재 조성 중인 공간은 7개의 건물이 모여 있는 구조이며, 구체적인 활용 방안은 건축 설계팀

과 함께 고민 중입니다. ‘감각의 무대’, ‘사유의 광장’, ‘창조의 정원’이라는 세 가지 존으로 구획해 운영하고자 합니다. 감각의 무대는 움직임과 활동을 통해 감각을 자극하는 동적인 공간, 사유의 광장은 질문을 중심으로 기술, 인문학, 과학 등 다양한 분야를 넘나드는 융합적 활동이 이루어지는 공간, 그리고 창조의 정원은 사계절의 자연 속에서 어린이와 가족이 함께 예술을 창작하며 몸으로 자연을 경험할 수 있는 공간입니다.

프로그램 운영에 대해서는 아직 구체적인 구성을 논의 중이지만, 건물들이 각각 독립되어 있는 구조의 특성을 살려 창의적이고 혁신적인 제3의 공간으로 연결하는 방식을 고민하고 있습니다. 이 공간에서 아이들은 예술가를 선생님이 아닌 창작의 동료로 만나게 되며, 예술가와의 공동작업을 통해 예술적 몰입을 경험할 수 있도록 할 예정입니다. 그 과정에서 중요한 것은 어린이 중심, 즉 어린이의 주도적인 참여가 핵심이 되어야 한다는 점입니다. 나아가 전 세계 전문가들과의 연구·개발(R&D) 협업을 통해 프로젝트를 개발하고, 교류하면서 미래 세대에 대해 지속적으로 고민하고 발전시켜 나가는 공간이 되기를 바랍니다.

이 어린이예술마을 사업은 한국문화예술교육진흥원이 해야 할 가장 중요한 역할 중 하나라고 생각합니다. 새로운 모델을 만들고, 그것을 실험하며, 다양한 가능성을 확산시키는 동시에, 전문가들과 함께 연구를 지속하는 것이 저희의 중요한 과제입니다. 시대는 빠르게 변화하지만, 문화예술이 주는 힘과 문화예술교육의 가치는 여전히 유효하다고 믿습니다. 단, 이러한 공간을 조성할 때, 어른의 시선에서 ‘아이들이 이런 것을 좋아하겠지’라고 단정하거나 선언적으로 규정짓지 않고, 아이들의 관점에서 공간을 만들어가고자 합니다.

# 리틀 빌레트, 어린이를 위한 문화예술교육 프로그램과 활동



## 프랑스 라빌레트

### 실베스트르 고즐랑 | 문화예술교육 및 접근성 책임자

파리 라빌레트 공원과 그랜드 홀의 문화예술교육 및 접근성 책임자로 매 시즌 자신의 팀과 함께 100여 개의 문화예술교육 프로그램을 기획하여, 참여자들에게 다양한 예술 종목 체험, 예술가들과의 만남과 공연 관람의 기회를 제공하고 있다. 라빌레트는 이러한 프로젝트들을 통해 사회적·지리적·경제적으로 소외된 이들이 때로는 두려움의 대상이 될 수 있는 문화예술이라는 미지의 영역에 편입될 수 있도록 노력하고 있다.

### 자스민 프랑크 | 리틀 빌레트 프로젝트 매니저

라빌레트 공원과 그랜드 홀의 프로젝트 책임자로서, 2016년부터 라빌레트의 체험형 정원과 농장을 포함해 어린이와 가족들을 위한 전용 문화 공간인 '리틀 빌레트'를 이끌고 있다. 그녀는 많은 지역 주민을 아우를 수 있도록 이 공간에 다양한 층위의 프로그램을 개설하고 있다. 또한, 장난감 도서관, 독서 라운지, 영유아 공간, 소규모 전시실, 단편영화 상영 등의 놀이교육 공간을 비롯해, 라빌레트의 프로그램 및 주제와 연계한 테마 주말 행사, 등불 퍼레이드, 양털 축제, 다년생식물 페스티벌 등 대규모 행사도 함께 운영된다.



사례발제 다시보기

## 실베스트르 고즐랑

저희가 작은 여행을 하면서 발표를 시작해볼까 합니다. 파리 북동부로 모셔 시간 여행을 떠나보려 합니다. 어떻게 건물이 먼저 만들어졌는지 설명드리겠습니다. 라빌레트는 파리 북동쪽, 교외 지역에 위치해 있습니다. '그랑드 아리(Grande Halle)'라는 건물이 상징적인 장소입니다. 지하철역 근처에 있고 원래는 산업, 공업용 부지였습니다. 조금 더 과거로 올라가 보면, 저희 기관은 파리의 역사와 긴밀하게 연결되어 있음을 알 수 있습니다. 파리는 시간이 흐르며 점점 외곽으로 확장된 도시입니다. 라빌레트는 원래 포도주를 만들기 위한 포도를 재배하던 아주 작은 농업 마을이었는데, 파리가 중심에서 바깥으로 퍼져 나가면서 파리에 편입됐습니다.

이후 나폴레옹 3세가 영국을 방문했을 때, 당시 매우 근대적이었던 런던을 보고 상당한 시금심을 느꼈고, 오스만 남작과 함께 파리를 전면적으로 재건하는 계획을 세우게 됩니다. 그 결과, 실용적이고 넓은 대로 중심의 도시 설계가 시작되었고, 이는 지금의 파리 도시 구조로 이어졌습니다.

그 무렵 라빌레트는 파리에 흩어져 있던 도축장과 가축 시장을 한곳으로 집약하는 공간으로 선택되었습니다. 그래서 저희가 지금 공간으로 쓰고 있는 곳은 과거에는 가축 시장이었던 곳입니다. 이후에는 산업 부지로 사용되었고요. 자스민 씨와 제가 일하는 공간은 원래 양, 돼지, 소 같은 가축들이 잔뜩 있었고, 열차가 계속 오가던, 파리 시민들이 식재료를 공급하던 주요 거점이었습니다.

이 공간은 원래 가축을 도축해 파리 시내로 운반하던 시설이었고, 10년 정도 후에 가축 시장이 문을 닫은 뒤에는 산업 부지이자 빈 공터로 남아 있었던 곳이었죠. 그리고 1980년대 프랑스 대통령이 이 공간을 '문화 도시 공원'으로 조성하겠다는 큰 계획을 세우면서 지금의 라빌레트로 탈바꿈하게 됩니다.

## 자스민 프랑크

당시 대통령은 유럽에서 가장 큰 도시 문화 공원을 조성하고자 했습니다. 이를 위해 400명이 넘는 후보자가 참여한 건축 설계 공모전이 열렸고, 이 공모를 통해 선정된 건축가는 베르나르 추미(Bernard Tschumi)였습니다. 그는 칸딘스키의 이론에 큰 영향을 받은 인물로, 점, 선, 면이라는 개념을 바탕으로 공간을 설계하고자 했습니다.

그가 설계한 공간 중 하나는 빨간색 구조물로, 현재 라빌레트 내부에서 활동이 이루어지는 중심 공간으로 활용되고 있습니다. 이 곳은 외부와 내부를 연결하는 지점이자, 사람들이 교류하고 소통하는 역할도 하고 있습니다.

또한 상상력을 자극하는 시적인 장소로 변모하기도 합니다. 예를 들어 '영화를 보는 산책'과 같은 프로그램을 진행할 때도 이 공간이 적극적으로 활용됩니다. 또 다른 핵심 구성은 넓게 펼쳐진 잔디밭입니다. 이곳은 사람들이 자주 모여 다양한 행사를 함께 즐기는 열린 공간으로 활용됩니다.

라빌레트는 박물관, 잔디 공간 등 다양한 기능을 종합적으로 갖추고 있는 곳입니다.

**실베스트르 고즐랑** 저희의 활동, 특히 어린이들과 함께하는 활동에 대해 소개드리고자 합니다. 앞서 말씀드린 동물, 가족에 대한 이야기와 관련된 전시를 비롯해, 총 네 가지 문화 프로그램을 운영하고 있습니다. 전시뿐만 아니라 현대무용, 서커스, 연극, 힙합 댄스 등 다양한 문화 프로그램들을 제공하고 있습니다.

저희는 단순히 공연만을 위한 극장이 아니라, 보다 복합적이고 다양한 활동이 이루어지는 공간입니다. 다양한 프로그램이 운영되는 그랜드 아리와 일본 만화를 감상할 수 있는 공간도 마련되어 있으며, 공원 안에는 정말 다양한 콘텐츠가 마련되어 있습니다.

서커스 천막 아래에서는 1년에 약 4회 정도 서커스 공연을 선보이고 있습니다. 유럽 각지의 전문가들이 참여하는 중요한 행사로 자리 잡고 있습니다. 이 외에도 콘서트, 도시 문화와 관련된 '프리스트아일'이라는 공연도 진행됩니다. 또한 야외 영화관도 조성되어 있어, 방문객들이 피크닉을 즐기며 영화를 감상할 수 있습니다.

공원 안에는 아이들을 위한 전용 공간도 있습니다. 이곳에는 놀이터가 마련되어 있고, 아주 큰 미끄럼틀도 설치되어 있어 파리 아이들에게 인기가 많습니다. 이제는 저희가 운영하는 '리틀 빌레트'에 대해 말씀드리겠습니다. 저희가 어떻게 그룹으로 협업하여 일하고 있는지, 그 방식에 대해 설명드리겠습니다.

**자스민 프랑크** 저희 라빌레트는 어린이들만을 위한 전용 공간을 마련해 운영하고 있습니다. 약 2,000㎡ 규모로, 오직 어린이 대상 프로그램을 운영하고 있으며, 공간 외부 벽화부터 어린이를 위한 공간임을 직관적으로 인식할 수 있도록 제작되었습니다. 내부에는 아이들을 맞이하는 공간과 다양한 활동 공간들이 있고, 실내외 공간을 모두 활용하고 있습니다. 테라스도 마련되어 있어, 아이들이 다양한 방식으로 이 공간을 방문하고 체험할 수 있도록 구성되어 있습니다.

정원과 함께 농장을 운영하며 다양한 체험 활동이 이루어지고 있으며, 서커스를 배울 수 있는 공간에서 아이들이 공연을 위한 곡예를 연습할 수 있습니다. 옆에 위치한 영화관에서는 주말마다 어린이 영화를 상영하고 있으며, 전문가가 영화와 관련된 설명도 진행합니다. 그 옆에는 놀이 테이블이 있어 부모님과 함께 방문한 아이들이 장난감이나 놀이도구를 가지고 놀 수 있습니다. 또 다른 공간에서는 연극 체험과 미술 수업도 함께 운영되고 있습니다.

또한 공간 내에서 농장을 함께 운영하고 있는 만큼, 아이들이 실제 동물을 돌보고 체험할 수 있는 기회를 제공하고 있습니다. 이 농장은 앞으로 더 확장될 예정이며, 과거에 사용했던 건물들을 리모델링하여 더 넓은 농장 공간으로 활용할 계획입니다. 이 공간은 개장한 지 벌써 20년이 넘었습니다. 아이들이 이곳에 들어오면 자신이 파리에 있다는 사실조차 잊게 됩니다. 저희가 바라는 것은 아이

들이 일상의 스트레스나 어려움에서 잠시 벗어나 이 아름다운 공간을 온전히 즐기며 몰입할 수 있도록 돕는 것입니다.

주말에는 별도의 예약이나 온라인 신청 없이도 다양한 프로그램을 무료로 체험할 수 있도록 운영하고 있습니다. 영화 감상, 책 읽어주는 프로그램 등 다양한 문화 활동을 제공하고 있으며, 아이들이 자유롭게 참여할 수 있는 전시회도 열립니다. 예를 들어 상상력을 키우기 위한 프로그램으로 빵 만들기나 벌꿀이 어떻게 생산되는지를 체험할 수 있는 활동이 있습니다. 이렇게 아이들은 동물과 식물을 만나고 직접 체험함으로써 자연과의 구체적인 관계를 형성할 수 있습니다.

'정원사 아틀리에'에서는 아이들이 달팽이와 같은 생물을 관찰하며 생태에 대한 이해를 넓힐 수 있습니다. 일반적으로 정원사들은 달팽이를 해충으로 여기지만, 아이들에게는 중요한 자연 학습 대상이 됩니다. 이 외에도 독서 공간도 마련되어 있어, 주제별로 정기적인 행사를 기획해 진행하고 있습니다. 마술, 스포츠, 도시 문화 등과 관련된 프로그램도 함께 운영되며, 리틀 빌레트뿐만 아니라 라빌레트 공원 전체에서 계절에 맞는 다채로운 행사도 개최하고 있습니다.

예를 들면 아시아권에서 중요하게 여기는 등불 축제를 아이들과 가족이 함께 참여할 수 있도록 개최한 사례가 있습니다. 직접 자신만의 등을 만들어 참여하는 방식으로 진행된 이 축제는 1만 명이상이 방문해 공간이 꽉 찰 정도로 큰 성공을 거뒀습니다. 이 외에도 양털을 이용한 직조, 천 채색, 밀 수확 등 전통적이며 창의적인 활동도 체험할 수 있습니다.

무엇보다 중요한 것은 아이들이 관람자뿐만 아니라, 직접 아틀리에 활동에 참여해 창작의 주체가 되도록 하는 것입니다. 이러한 참여를 통해 아이들은 자신만의 예술적 표현을 경험하게 됩니다. 마지막으로, 예술교육이 어떤 방식으로 이루어지는지 소개드리며 마무리하겠습니다.

**실베스트르 고즐랑** 자스민이 가족 단위나 다양한 프로그램 중심으로 활동하고 있다면, 저는 예술교육을 학교나 아동, 사회적 약자, 예를 들어 재소자나 병원에 계신 분들과 어떻게 접목할 수 있을지에 중점을 두고 활동하고 있습니다. 그런 의미에서 앞서 기초발제 통해 예술교육의 중요성과 영향력에 대한 학술적 발표를 들으며, 저희가 현장에서 체감하고 짐작하던 결론을 다시 한번 확인할 수 있어 매우 기뻐합니다.

저는 현재 젊은 예술가들과의 공동 작업을 활발히 진행하고 있습니다. 이 예술가들과 직접 만나 어떤 작업을 하고 싶은지, 어떤 방식으로 아이들에게 예술을 전하고 싶은지를 사전에 논의한 후, 학생들과 함께 공동 창작 프로젝트를 진행합니다. 이러한 작업은 때로는 즉흥적이고 현장에서 총동적으로 이루어지며, 이 작업들은 시적이고 감정적으로 강한 울림을 주는 예술 경험이 되기도 합니다.

이러한 프로젝트에는 다양한 학교의 학생들과 여러 분야의 예술가들이 함께 참여합니다. 프

로그렘 중 하나인 '파쿠르(Parcours)'는 세 개의 주요 축을 중심으로 구성되며, 각 프로젝트는 10시간, 20시간, 30시간, 또는 40시간 단위로 진행됩니다. 핵심은 한 명의 예술가와 학생들이 깊이 있게 교류하며 작업하는 것입니다. 이 과정에서 요리사, 의상 제작자, 그리고 다양한 예술 분야의 전문가들이 초청되어 아이들과 작업하는 데 있습니다. 예를 들어, 요리사의 경우, 페스티벌이나 공연과 연계된 요리 활동을 통해 예술적 경험을 한층 확장할 수 있습니다. 이처럼 예술가와 아이들, 다양한 직업군이 함께 어우러지는 구조는 참여자들이 단지 활동에 참여하는 것을 넘어서, 전시나 공연을 직접 보고 경험하면서 전체 예술 활동의 흐름을 체득할 수 있다는 점에서 중요합니다.

하지만 프랑스의 많은 젊은이들은 가족과 함께 공연이나 예술 프로그램을 보러 오지 않습니다. 그렇기 때문에 이들을 이 공간으로 처음 끌어들이는 계기를 어떻게 마련할 것인지가 매우 중요합니다. 저희는 이를 위한 시발점 마련에 많은 노력을 기울이고 있습니다. 예술가들과 함께 창작하는 작업에는 서커스, 댄스, 무용극 등 다양한 형태의 예술이 진행되고 있습니다.

공연 시작 전, 참여자들이 공연장에 들어가기 전에 예술가들과 먼저 만나, 옛날 무대의상을 입어보거나 무대 뒤에서의 준비 과정을 직접 경험하는 과정을 마련하고 있습니다. 이를 통해 아이들은 공연을 더 집중해서 관람하게 되고, 예술을 더 깊이 이해할 수 있습니다. 이는 교사와 가족에게도 제공되고 있으며, 이러한 시도를 통해 저희는 더 장기적인 예술교육 계획을 세우고, 미래를 위한 방향을 모색하고 있습니다.

또한 이런 방식으로 병원, 교도소, 유아 교육기관 등 다양한 현장을 찾아가 예술 활동을 직접 소개하고 진행하고 있습니다. 일상의 일부로서 예술교육을 실천하고 있죠. 아이들에게 이러한 예술적 경험을 제공할 수 있어 매우 의미 있는 일이라고 생각합니다.

## 미래를 위한 뮤지엄 만들기: 교육과 문화의 중심에 어린이를 두다



### 영국 빅토리아 앨버트 어린이박물관

#### 캐서린 리트만 스미스 | 학습참여팀 팀장

영국 런던에 위치한 어린이와 청소년을 위한 디자인 및 창의성 박물관인 영국 빅토리아 앨버트 어린이박물관에서 학습 및 참여(Learning and Engagement) 부문을 총괄하고 있다. 이 박물관은 2024년 영국 예술기금이 선정한 올해의 박물관으로 이름을 올렸으며, 같은 해 키즈 인 뮤지엄(Kids in Museums)에서 가장 가족 친화적 박물관으로도 선정되었다. 박물관에 합류하기 전에는 서머셋 하우스(Somerset House)와 디자인 미술관(the Design Museum)을 비롯한 다양한 문화공간에서 수차례 수상 경력을 인정받은 창의적 학습 및 참여 프로그램을 이끌었다. 케임브리지대학교와 런던대학교 교육대학원(UCL Institute of Education)에서 학위를 받았으며, 현재 자선단체 이사, 영국 왕립예술학회(RSA) 펠로우, 영국 기술전문고등학교(University Technical College)의 비상임 이사로 활동하고 있다.



사례발제 다시보기

저는 빅토리아 앨버트 뮤지엄(V&A) 중 어린이 전용 공간인 Young V&A에서 러닝과 인게이지먼트(Learning and Engagement)를 담당하고 있습니다. 서울 방문은 처음인데, 매우 인상깊은 경험이고, 특히 한국문화예술교육진흥원이 가지고 있는 미래 계획과 비전에 대해 깊은 감명을 받았습니다. 차세대를 위한 이야기가 반가웠고, 문화예술교육 정책 20주년을 진심으로 축하드립니다. 오늘 이 자리에서는 다양한 발표를 통해 문화예술교육이 어린이와 청소년에게 긍정적 영향을 미치고, 그들의 미래 삶에 어떤 변화를 이끌어낼 수 있는지 이야기를 들을 수 있었습니다. 이러한 맥락에서, 저는 Young V&A가 어린이를 위해, 어린이와 함께 어떻게 박물관을 만들어 왔는지 말씀드리고자 합니다.

먼저 기관에 대해 간략한 배경 설명을 드리겠습니다. 아마도 많은 분들이 빅토리아 앨버트 뮤지엄(V&A)에 대해 들어보셨을 것입니다. V&A는 예술과 디자인 분야에서 선도적인 기관으로, 영국의 빅토리아 여왕 시대에 처음 개관했습니다. 지금은 Young V&A가 위치해 있는 공공건물을 세우던 때 런던 동쪽 지역은 다양성이 풍부해지며 역동적인 변화를 겪었고 다양한 도전에 직면하게 되었습니다. 그래서 저희는 창의적 교육과 어린이 중심의 문화를 제공해야 한다는 요구에 부응하여, 기존의 사회와 문화 중심의 박물관에서 창의성을 중심으로 하는 어린이 박물관으로 탈바꿈하게 되었습니다. 런던 서쪽에 위치한 본관 V&A, 동쪽에는 제가 근무하고 있는 Young V&A, 그리고 인근에는 내년에 개관을 앞둔 V&A 이스트 뮤지엄입니다. 이 중 일부 컬렉션은 다음 달에 공개될 예정입니다.

Young V&A는 2023년 7월에 개관하였고, 어린이·청소년과의 협업을 통해 조성된 공간입니다. 개관 이후 18개월 동안 백만 명 이상의 방문객이 다녀갔고, 다양한 분야에서 주목 받으며 여러 상을 수상하였습니다. 특히 세계적으로 권위 있는 뮤지엄 상 중 하나인 아트펀드(Art Fund)의 '올해의 뮤지엄(Museum of the Year)'을 수상했습니다. 이와 같은 외부의 인정을 받은 것도 좋았지만, 무엇보다 의미 있는 것은 어린이와 청소년의 목소리에 진지하게 귀를 기울여 그들이 진정으로 원하는 공간을 고민하고 반영한 과정 자체에 있습니다.

저희의 변화는 어린이와 청소년의 목소리에 귀 기울이는 데에서 시작되었습니다. 이들의 문화적, 교류적 경험을 어떻게 바꿀 수 있을지를 진지하게 고민한 것이 변화의 핵심이었습니다. 과거의 박물관도 물론 의미 있었지만, 어린이를 위한 공간은 아니었습니다. 어린이에 대한 역사나 이야기를 다루기는 했지만, 어린이 스스로가 주체가 되어 참여하는 공간은 아니었던 것이죠. 당시 공간은 많은 사람들에게 사랑받았지만, 실제로는 컬렉션 보존에 중점을 두고 있었고 구조적으로 어둡고 협소해 교육적 잠재력을 충분히 발휘하기 어려운 환경이었습니다. 지금은 더 밝고 넓어진 공간에서 아이들이 자유롭게 뛰어놀며 탐색할 수 있게 되었고, 디자인과 교육 전문가들, 그리고 어린이들이 함께 협력하여 창의적인 교육 공간을 함께 만들어 가고 있습니다.

그렇다면 저희가 Young V&A를 만들기 위해 어린이 및 청소년과 어떻게 협력했는지 궁금하

실 수 있습니다. 그 가장 큰 이유는 어린이들의 경험과 관점이 어른들과는 다르기 때문입니다. 세상은 빠르게 변화하고 있고, 어린이들이 경험하는 세계도 그에 따라 달라졌습니다. 저희의 비전은 이처럼 급변하는 환경 속에서 어린이들이 창의적인 자신감을 가질 수 있도록 돕는 데 있습니다. 특히 2010년 이후 태어난 알파세대의 디자인 역량을 기르는 것을 중요한 목표로 삼고 있습니다. 저희는 0세부터 14세까지의 연령대를 주요 대상으로 설정하고 있으며, 이는 태어난 직후 다양한 감각적 경험을 시작하는 시기부터 청소년기를 거쳐 성인기에 이르는 전환의 시기를 포괄하고자 한 것입니다. Young V&A의 핵심 비전은 어린이와 청소년에게 영감을 주고, 권한을 부여하며, 서로 연결되고, 영향력을 확산하는 것입니다.

여기서 말하는 영감이란 어린이와 청소년에게 창의적인 자극을 제공하고, 그들 스스로 주체적인 존재로서 이 박물관에 오고 싶어지게 만드는 것입니다. 동시에 어린이와 함께 방문하는 어른들, 즉 부모나 교사에게도 힘이 되고자 합니다. 런던에서는 어린이가 혼자 박물관을 방문하길 거의 불가능합니다. 어른의 동반이 필수이기 때문에, 저희는 어른들과의 협력 또한 매우 중요하게 생각했습니다. 어린이에게 효과적으로 접근하기 위해서는 어른들에게도 권한을 실어주는 것이 필요하며, 저희 비전의 중요한 축을 이루고 있습니다.

다음 비전은 연결성입니다. 박물관은 다양한 세대가 함께 어울릴 수 있는 공간입니다. 저희 공간은 무료 개방을 통해 많은 사람들에게 열려 있지만, 실제 도시 안에서 이런 공간을 찾길란 점점 어려워지고 있습니다. 그렇기에 저희는 어린이들이 혁신가, 디자이너, 또래 친구들과 연결될 수 있도록 돕는 것이 중요하다고 생각했습니다. 이에 대해 데이터 기반의 활동을 통해 구체적인 성과를 자신 있게 공유하고자 합니다. 하지만 정책적 환경은 녹록지 않습니다. 교육, 특히 창의적 교육 기회의 불평등은 갈수록 심화되고 있으며, 학교에서도 예술과 표현을 중시하는 선택과목은 점점 축소되고 있는 상황입니다. 영국 정부 차원에서도 0세부터 시작되는 교육과정, 디지털 환경 속 어린이들의 경험에 대해 우려를 표하고 있으며, 언론에서도 자주 보도되고 있습니다.

Young V&A는 희망적인 공간입니다. 저희는 어린이들에게 이 공간이 어떤 곳이 되었으면 좋겠는지 물었고, 아이들은 '전 세계에서 가장 행복한 공간'이었으면 좋겠다고 답했습니다. 저희는 이 바람을 존중하며 공간에 적극 반영하고자 했습니다. Young V&A의 미션은 어린이의 창의적 자신감을 키우는 것이며, 그 중요성은 시간이 지날수록 더욱 커지고 있습니다. 프로젝트를 처음 시작한 2017년보다 지금은 훨씬 더 창의적 교육의 필요성이 강조되고 있습니다. 특히 코로나19 이후, 학교가 폐쇄되면서 많은 어린이들이 소외되었고, 학교가 다시 열렸음에도 그 여파는 여전히 이어지고 있습니다.

창의 교육에서 포용성과 다양성은 중요한 가치입니다. 실제로 노동시장에서도 다양한 배경을 가진 인재에 대한 수요가 증가되고 있으며, 저희가 설계하는 공간에서도 이러한 요소들을 필수적으

로 고려하고 있습니다. 복잡한 시대를 살아가는 어린이들은 기후 변화와 같은 전 지구적 문제에 대해서도 깊은 우려를 가지고 있습니다. 그렇기 때문에 저희는 아이들에게 ‘여러분의 창의적 잠재력과 기술을 통해 우리가 원하는 세상을 만들어갈 수 있다’는 메시지를 전하고자 합니다. 그러면 아이들은 진심으로 기뻐합니다. 바로 그런 기쁨이 저희 박물관의 핵심입니다.

실제로 어린이들이 박물관 공간에서 마구 뛰고 논다. 캔싱턴의 성인 대상 박물관에서 일하던 한 분이 저희 박물관에 와서 “아이들이 박물관 한복판에서 덩블링을 하다니, 이런 공간에서 일해본 적이 없다”라고 말한 적도 있습니다. 저희 박물관에서는 어린이들이 주인공이고, 아이들도 그것을 분명히 알고 있습니다. 이렇듯 저희는 ‘환경 자체가 교육자’라는 철학을 바탕으로 박물관을 설계하고 운영하고 있습니다.

저희는 세 개의 공간을 운영하고 있습니다. ‘플레이(Play)’, ‘이매진(Imagine)’, ‘디자인(Design)’ 존으로 구성되어 있으며, 이 공간들은 상시 개방되어 있습니다. 어린이들은 이곳에서 자신감을 회복하고, 마음껏 탐구하고, 보고, 만지고, 느낄 수 있도록 구성되어 있습니다. 어린이의 발달 단계는 0세부터 14세까지 매우 다양하지만, 영아 전용 미니 뮤지엄을 제외한 이 세 공간은 모든 연령층에게 열려 있습니다.

Young V&A는 어린이와 청소년과 협업하여 만들었고, 영유아 발달에 관한 과학적 연구와 지식을 기반으로 협력이 이루어졌습니다. 저희는 어린이들이 직접 경험하고, 관찰하고, 참여할 때 학습 효과가 가장 높다는 것을 잘 알고 있습니다. 실제로 어린이들은 ‘뮤지엄을 보면 제 모습이 보였으면 좋겠어요’라고 말해주었습니다. 이에 따라, 어린이와 함께 큐레이션하고 디자인한 전시를 곳곳에 배치했습니다. 이 과정에서 가장 핵심이 되는 개념은 코-디자인(Co-design), 즉 공동 디자인이었습니다.

계단이 그 대표적인 예로, 이 건물에서 가장 큰 코-디자인 구조물입니다. 저희는 아이들에게 카메라를 달아 그들이 어떻게 공간을 이동하는지 관찰했고, 아이들이 접근하기 어려운 공간이 존재한다는 것을 발견했습니다. 이에 아이들에게 어떻게 하면 잘 다닐 수 있을지를 물었고, 아이들은 살아있는 호랑이, 로켓, 열기구가 있으면 좋겠다는 등 상상력 가득한 아이디어를 이야기했습니다. 저희는 건축팀과 함께 어린이들의 이야기에서 출발해 현실적인 방안을 고민했고, 그 결과 빙글빙글 돌아가는 원형 계단을 만들게 되었습니다.

또한 공동 창작 활동도 병행하였습니다. 예술가들과 협업하여 어린이들은 자신의 아이디어를 전달하고 예술가는 이를 바탕으로 작업을 진행했습니다. 결과적으로 박물관의 세계적 수준의 컬렉션 옆에는 어린이들이 영감을 받아 직접 제작한 작품들도 전시되어 있습니다. 모든 작품이 어린이의 창작물은 아니지만, 어린이가 직접 보고 창작에도 참여할 수 있도록 구성되었습니다.

크라우드소싱\* 방식도 접목했습니다. 지역의 어린이들이 참여하여 ‘이 공간에서 나는 어떤 모습으로 비춰지길 원하는가’에 대한 의견을 제시할 수 있도록 했고, 어린이들이 자신의 다양성을 인식하고 표현할 수 있도록 관련 사진 전시도 열었습니다. 큐레이션 과정에도 어린이들이 적극 참여하여, 이 컬렉션이 자신들에게 얼마나 의미 있고 중요한지를 활발하게 이야기할 수 있도록 했습니다. 이처럼 Young V&A는 단순한 어린이 뮤지엄을 넘어, 미래의 뮤지엄이 어떤 모습이어야 하는지 아이디어를 제안하는 공간이 되고자 합니다. 어린이의 목소리가 들려야 하며, 정적이지만 역동적인 공간이어야 합니다. 뮤지엄은 지속적으로 창의성이 실현될 수 있는 현대적인 공간이 되어야 한다고 생각합니다.

저희 컬렉션은 아이들에게 최고 수준의 전시물을 선보이는 동시에, 적극적인 참여가 가능하도록 구성되어 있습니다. 직접 손으로 만질 수 있는 촉각 중심의 컬렉션도 마련되어 있습니다. 말씀드릴 대로 저는 러닝과 인게이지먼트를 총괄하고 있으며, 어떤 공간에서든 학습이 일어날 수 있도록 설계하였고, 동시에 무료 교육 프로그램과 일부 특정 대상을 위한 워크숍도 진행하고 있습니다.

미니 뮤지엄은 영유아들이 언어를 익히고 다양한 촉각 자극에 반응하며, 감각을 충분히 활용할 수 있도록 구성되어 있습니다. 커다란 구조물을 활용하여 설계력과 문제 해결 능력, 공간 지각력도 키울 수 있으며, 무대도 마련되어 있어 어린이들이 직접 의상을 입고 연극을 올리며 아이디어를 나눌 수 있습니다. 또 레지던트 디자이너가 상주하는 스튜디오도 있어, 어린이들이 작업 중인 과정을 직접 볼 수 있도록 하고 있습니다.

Young V&A는 어린이들이 서로에게, 그리고 우리에게도 긍정적인 영향력을 주고 받을 수 있는 공간이 되기를 바랍니다. 이곳에서 풍부한 문화예술교육이 지속되기를 희망합니다.

\* 크라우드소싱: 생산과 서비스 과정에 소비자 혹은 대중을 참여시켜 더 나은 제품, 서비스를 만들고 수익을 참여자와 공유하고자 하는 방법

## 핀란드 어린이 문화예술 네트워크: 모든 어린이를 위한 문화예술



### 핀란드 어린이문화협회

#### 알렉시 발타 | 전무이사

국제경영학 MBA를 취득했고, 2018년 10월부터 핀란드 어린이문화협회(ACCF) 사무국장을 맡고 있다. 아동 참여, 문화, 예술, 여가 분야의 여러 국가 위원회와 전문가 그룹에도 활발히 참여하고 있다. 핀란드 어린이문화협회는 전국 36개의 아동 문화센터를 대표하는 국가 네트워크로, 유럽 문화예술교육 옵저버토리 네트워크(ENO)의 회원인 핀란드 문화예술교육 옵저버토리(Finnish Observatory of Arts Education)의 창립 단체이기도 하다. 또한 그는 20년 넘게 비영리단체 분야에서 리더십을 쌓아왔으며, 국제적으로는 유럽 문화센터 네트워크(ENCC)와 유럽 문화예술교육 옵저버토리 네트워크(ENO) 이사직을 맡고 있다.



사례발제 다시보기

저는 조금 다른 각도의 이야기를 하고자 합니다. 저는 어린이문화센터라고 불리는 여러 어린이 예술·문화단체를 총괄하는 네트워크를 대표하여 이 자리에 왔습니다. 핀란드 전역 남부부터 북부의 래플랜드에 이르기까지 총 36개의 회원 단체가 참여하고 있고, 그 외에도 60곳의 협력 파트너가 활동하고 있습니다. 개별 예술가도 포함되며, 문화예술 프로그램을 활발히 운영하고 있지는 않지만 네트워크에 함께하고자 하는 소도시 지역 단체들도 파트너로 참여하고 있습니다. 간접적으로 저희 네트워크와 함께하고 있습니다.

이번 발표에서는 저희 네트워크에 대해 자세히 소개드리고자 합니다. 네트워크에 어떠한 회원 단체들이 있는지, 이들이 어떤 활동을 진행하고 있는지, 그리고 저희 네트워크가 운영하는 주요 프로그램에 대해서도 안내드리겠습니다. 저희는 UN 아동권리협약(UNCRC)을 바탕으로 활동하는 네트워크입니다. 이 협약의 원칙을 바탕으로 '어린이 예술문화 퀄리티 매뉴얼'을 자체적으로 개발해 이 매뉴얼을 토대로 활동하고 있습니다.

공교롭게도 저희 네트워크도 이번 주에 생일을 맞았습니다. 여러분은 문화예술교육 정책 20주년을 축하하고 계시고, 저희는 10번째 생일을 축하하고 있습니다. 2003년 저희의 전신이라고 할 수 있는 '알라딘의 램프 네트워크'라는 이름의 네트워크가 처음 출범했고, 당시 핀란드 문화교육부는 이 네트워크 소속의 7개 회원 단체에게 구체적인 사명과 영역을 부여했습니다. 예를 들어, 한 단체는 건축을, 다른 단체는 환경 예술을, 또 비주얼 아트를 담당하기도 했으며, 어린이 서커스를 전문으로 하는 단체와 장애 아동 관련 단체도 있었습니다.

이러한 배경 속에서 현재의 네트워크로 성장하게 되었습니다. 회원 단체는 다양한 전문 영역을 갖고 있으며, 저희는 연례 총회를 통해 역량 강화를 도모하고 여러 경험을 공유하는 자리를 마련하고 있습니다. 공식적으로는 2015년에 현재의 체계를 갖추게 되었고, 말씀드린 대로 정말 다양한 핀란드의 단체들이 참여하고 있습니다. 핀란드는 지리적으로 넓은 편이지만, 대부분의 어린이문화센터는 도시에 위치해 있습니다. 인구가 도시로 집중되는 경향이 있기 때문입니다. 소규모 지자체도 존재하며, 이들 지역은 도시와는 또 다른 문제를 안고 있습니다. 특히 문화 활동에 대한 접근성이 낮은 어린이들을 위해 특정 공간에 고정되지 않고 어린이가 있는 곳으로 직접 찾아가는 '이동식 어린이문화센터'를 운영하는 지자체도 있습니다.

현재 전체 지자체의 약 70%가 저희 서비스 네트워크에 포함돼 있으며, 이는 매우 높은 비중입니다. 저희는 연간 약 300만 명에 달하는 어린이들과 대면 활동을 진행하고 있습니다.

언어 역시 중요한 요소입니다. 제가 처음 참여했을 당시만 해도 핀란드어와, 스웨덴어, 영어와 러시아어가 주로 사용되었지만, 지금은 15개 언어 이상으로 확장되었습니다. 헬싱키 반타 공항에서는 현재 116개 이상의 언어가 사용되고 있으며, 이처럼 다언어적인 도시 환경에서는 관련 서비스를 적절하게 제공하는 것이 중요한 과제로 떠오르고 있습니다.

저희 협회는 매년 1회 활동 통계를 수집하고 있습니다. 가장 인상적인 사례 중 하나는 한국에서 개최된 전시입니다. 저희 회원 단체 중 한 곳이 한국에서 전시회를 열었고, 5,000명이 넘는 관람객이 현장을 방문했습니다. 이처럼 핀란드 외 지역에서의 활동도 연간 통계에 반영되어 있습니다.

회원 단체들이 주로 영유아 교육기관이나 학교를 중심으로 활동하기 때문에, 서비스 대상 연령대는 0세부터 6세까지의 낮은 연령대에 집중되어 있습니다. 이 외에도 7세에서 12세 사이의 아동 역시 주요 수혜 대상입니다. 핀란드에서는 13세부터 중등교육 과정이 시작되며, 이때부터 학교 내 문화예술교육 제공이 크게 줄어드는 경향이 있습니다. 한국, 영국, 프랑스의 상황은 제가 정확히 알지 못하지만, 최소한 핀란드의 경우 최근 몇 년 사이 학교 교육과정에서 문화예술 관련 교과목 수가 크게 감소했으며, 현재는 학교 내 미술, 예술, 공예 수업이 상당 부분 축소된 상황입니다.

이러한 배경 속에서 저희는 문화예술 계획의 중요성을 더욱 강조하고 있으며, 이를 각 프로그램의 핵심 요소로 삼아 운영하고 있습니다. 이에 대한 구체적인 사례는 이후 다시 말씀드리겠습니다.

저희 네트워크는 워크숍이 큰 비중을 차지하고 있음을 확인할 수 있습니다. 문화예술교육 계획 외에도 다양한 퍼포먼스와 이벤트도 함께 진행되고 있습니다. 특히 저희 네트워크에는 매우 다양한 접근 방식을 가진, 폭넓은 장르의 활동을 펼치는 회원 단체들이 소속되어 있습니다. 공공기관과 민간기관도 있으며, 전국 단위로 활동하는 단체도 있고, 특정 지역에 기반을 두고 활동하는 단체도 있습니다. 고정된 장소에서 운영되는 단체도 있고, 직접 찾아가는 형태로 이동하며 활동하는 단체도 있습니다.

저희 네트워크 본부는 핀란드 템페레에 위치해 있으며, 이로 인해 많은 사례를 템페레 중심으로 소개할 예정입니다. 한 예로, 핀란드의 전통음악을 알리는 데 주력하는 문화센터가 있는데, 이 기관은 800개가 넘는 악기를 소장하고 있어 뮤지엄 기능도 수행하고 있습니다. 특히 이 문화센터는 소규모의 49개 지자체를 직접 찾아가 활동을 펼치고 있습니다. 핀란드에는 총 300개가 넘는 지자체가 있으며, 이 중 200개는 인구가 1,000명에서 4,000명 정도밖에 되지 않는 소규모 지역입니다. 이처럼 문화 기반이 부족한 지역의 경우, 회원 단체는 문화예술 단체라기보다는 도서관이나 유적지 관리 기관인 경우가 많습니다. 예를 들어 울루 문화센터가 해당 지자체로 직접 찾아가 1~2일간 워크숍을 진행하기도 합니다.

또 다른 예로는 핀란드 최대 규모의 쇼핑몰 내에 위치한 문화센터 피푸(Piipoo)를 들 수 있습니다. 이곳은 장애 아동 대상 서커스, 비주얼아트 등 다양한 프로그램도 함께 진행하고 있습니다. 최근에는 핀란드의 유명한 시인 키르시 쿤나스(Kirsi Kunnas)를 기념하는 시 관련 행사가 전국에서 개최되었으며, 관련 프로그램을 피푸에서도 운영했습니다. 또한, 피푸라는 특정 브랜드를 만들어, 노인들을 위한 산책 프로그램도 진행했습니다. 오전 시간대에 비교적 한적한 쇼핑몰 내 공간을 활용하여, 은퇴한 노년층과 함께 쇼핑몰을 거닐며 다양한 주제의 문화 활동을 경험하는 기회를 제공했습니다.

다. 이러한 활동은 주 1회 운영되며, 피푸라의 주요 프로그램 중 하나로 자리잡았습니다.

이제 울루의 찾아가는 문화예술교육에 대해서 간략히 말씀드리겠습니다. 이 프로그램은 개인적으로도 매우 중요하게 생각하는 활동입니다. 문화예술교육이 더 많은 어린이에게 도달할 수 있도록 하기 위해 마련된 방식이기 때문입니다. 이러한 찾아가는 활동이 없다면 문화와 예술을 경험할 기회를 갖지 못하는 어린이들에게는 실제로 아무런 접근 기회가 주어지지 않을 수 있습니다. 찾아가는 프로그램은 대개 며칠에 걸쳐 진행되며, 해당 지자체의 특성과 요구에 따라 맞춤형으로 구성됩니다. 예를 들어, 문화유적지를 보유한 지자체의 경우 비주얼아트나 문화유적지와 관련된 이야기를 다루는 프로그램이 진행됩니다.

이 외 저희 네트워크에서의 가장 규모가 큰 회원 단체는 대도시에 위치한 공공 문화센터들입니다. 그중에서도 울루에 위치한 문화센터는 저희 네트워크의 창립 단체 중 하나이며, 해당 지역은 2026년 유럽 문화수도로 지정된 바 있습니다. 울루 어린이청소년 문화센터는 시네마 교육에 집중하고 있으며, 문학을 주제로 한 다양한 축제도 운영하고 있습니다. 이 센터는 새로운 어린이문화센터 개소를 준비 중이며, 2026년 3월 유럽 문화수도 주간에 맞춰 문을 열 예정입니다. 이 공간은 도서관 2층에 조성되며, 도서관과 연계하여 문화 중심 활동을 운영할 계획인데요. 매우 흥미로운 시도입니다.

지난주, 핀란드 전역에서는 어린이문화주간을 기념하는 캠페인이 있었습니다. 일주일 동안 100개가 넘는 행사 통해 다양한 형태와 장르의 프로그램이 운영되었습니다. 저희의 경험에 따르면, 캠페인이나 축제 없이 어린이 문화예술의 중요성을 알리고 가시성을 확보하기 어렵습니다. 대중의 관심을 얻기 위해서는 눈에 띄는 행사가 필수적입니다.

핀란드의 교육 체계에 대해서도 간단히 말씀드리겠습니다. 저희 네트워크는 모든 어린이에게 문화예술 프로그램을 제공하기 위해 영유아 교육기관 및 학교와 긴밀하게 협력하고 있습니다. 공교육 내에서도 비주얼아트나 음악과 같은 예술교육이 진행되고 있지만, 이는 전문 예술인이 되는 경우는 드물기에 논외로 하겠습니다.

여기에서 소개드리고 싶은 것은 바로 문화교육계획입니다. 이 계획은 핀란드 내 모든 어린이에게 문화예술교육을 제공하기 위해 개발된 것으로 학교 교육과정과 긴밀히 연계되어 있습니다. 다만 법적으로 의무화된 교과과정은 아닙니다. 템페레에서 수립한 문화교육계획 사례를 예로 들면 현재 이 계획을 0세부터 2세까지 확대하는 방안도 논의되고 있습니다.

개인적인 사례를 덧붙이자면, 제 딸이 지금 초등학교 5학년인데 실제로 첼리스트가 제 딸의 교실에 방문해 수업을 진행하고, 수업 이후에는 지역 필하모닉 오케스트라 공연을 관람하는 활동이 이 계획에 의해 실행된 경험이 있습니다. 이러한 방식은 학교에서 문화예술교육을 직접 경험하게 하는 동시에, 예술가를 채용해 예술 향유 기회를 확대하고 미래의 관객을 양성하는 효과도 있습니다.

또 하나 중요한 사항은 모든 8학년 학생들이 한 학기에 두 번, 수준 높은 문화예술 프로그램에 참여해야 한다는 점입니다. 법적 의무는 아니지만, 현재까지 참여율은 100%에 달하고 있으며, 모든 학교와 학급이 적극적으로 참여하고 있습니다. 청소년들은 자신이 참여한 전시나 프로그램에 대한 피드백을 적극적으로 제공하고 있고, 이 피드백은 '아트 테스터(Art Testers)' 프로젝트를 통해 체계적으로 수집하고 반영하고 있습니다.

시간이 부족해 모두 말씀드리지 못해 아쉽습니다. 경청해 주셔서 감사합니다.

## 함께하는 손길들: 청소년, 놀이 그리고 공간



### 영국 어셈블

#### 제이미 수드라 | 파트너

건축가이자 어셈블의 파트너로, 2021년 팀에 합류한 이후 다양한 규모와 단계의 프로젝트에 참여하고 있다. 최근 4년간은 옥스퍼드대학교 세인트앤스 칼리지의 학생 기숙사 재정비 프로젝트에 참여하며, 10채의 빅토리아풍 건물의 타당성 조사부터 시공까지 전 과정을 함께했다. 기존 건축물의 창의적 재생에 깊은 관심을 갖고 있으며, 복합적인 리모델링 프로젝트를 기획하고 조율하는 데 풍부한 경험을 보유하고 있다.

#### 안나 러셀 | 파트너

2022년 어셈블에 합류한 이후 다양한 규모의 프로젝트에서 활동하고 있다. 대표적인 사례로는 밀라노 트리엔날레에서 선보인 도자 설치 작업과 대건업의 커뮤니티 센터 및 교회 리노베이션 프로젝트가 있다. 건축의 사회적·정치적 역할과 협업적 제작 방식에 대한 관심을 바탕으로 작업을 이어가고 있다. 특히 이탈리아 트레비소에 위치한 옛 직물공장을 창의적 업무 공간으로 탈바꿈한 Arper Feltrin Foundation 공모전 수상작 프로젝트에 참여했으며, 이는 공간의 재사용과 세심한 업무 환경 설계에 대한 깊은 관심을 보여준다.



사례발제 다시보기

**제이미 수드라** 저희는 예술, 건축, 디자인 전반을 넘나드는 다학제적 그룹 어셈블에서 왔습니다. 현재 어셈블은 20명의 파트너가 함께하는 협업 조직으로 운영되고 있습니다.

건축물 설계 및 시공, 전시 기획, 예술품 제작, 행사 주최 등 다양한 분야에서 활동하고 있으며, 필요에 따라 회사를 설립하거나 조직을 구성하기도 합니다. 모든 구성원이 건축가, 디자이너, 예술가는 아니지만 다양한 경험과 역량을 가진 이들이 협업하고 있으며, 이 세 분야 간 존재하는 공통 지점을 저희가 만드는 공간, 실행 프로젝트 전반에 반영하고 있습니다.

저희는 민주적인 운영 방식을 지향합니다. 모든 파트너가 동등하게 목소리를 내며 이를 바탕으로 협업하고 있습니다. 이러한 방식은 때로 회의가 길어지는 결과를 낳기도 합니다. 저희가 열정을 가지고 지속해 온 활동 중 하나는 음식과 관련된 것입니다. 매일 서로를 위해 점심을 만드는 '점심 만들기 프로젝트'는 가장 오래된 프로젝트일지도 모릅니다. 같은 재료를 사용하더라도, 매번 전혀 다른 요리가 완성되며, 이는 어셈블의 지향점을 상징하는 활동이기도 합니다.

**안나 러셀** 첫 번째로 소개해드릴 프로젝트는 저희가 가장 처음 진행한 임시 영화관 프로젝트 '시네롤리움(The Cineroleum)'입니다. 2010년에 진행된 이 프로젝트는, 클로크멀 도로에 위치한 한 폐주유소를 극장으로 탈바꿈시키는 작업이었습니다. 해당 부지는 재개발 대상지였으며, 2008년 금융위기 이후 장기간 방치되어 있던 곳이었습니다. 당시 런던에는 많은 개발 프로젝트가 계획되어 있었지만 경제 침체로 대부분이 지연되었고, 다양한 용도로의 임시 재사용이 활발하게 이루어지던 분위기였습니다. 이러한 시기적 배경 속에서 어셈블은 실험적인 프로젝트를 추진할 기회를 얻게 되었습니다.

저희가 추진한 이 프로젝트는 만들면서 배우는 방식으로, 기부를 받거나 이미 존재하는 재료들을 재활용하는 등 기존 자원을 최대한 활용하였습니다. 총 100명의 자원봉사자들이 수작업으로 제작에 참여했는데, 예를 들어, 널판지를 이용해 좌석을 만들고, 포마이카 마감이 된 오래된 학교 가구로 로비를 구성하는 등 다양한 재료와 형식을 실험하며 공간을 구성해 나갔습니다. 특히 협업의 효율성을 높이기 위해 널판지 의자를 만드는 매뉴얼을 제작했는데, 이는 마치 이케아 가구를 조립하듯 누구나 쉽게 건축 과정에 참여할 수 있도록 돕는 도구였습니다.

이 영화관은 매우 저렴한 소재들로 만들어졌습니다. 널판지는 물론 지붕 재료까지도 적극 활용되었고, 인근 영화 박물관에서 기증받은 좌석 등을 사용해 아르데코 양식의 고전 영화관 분위기를 연출했습니다. 가장 인상적인 요소 중 하나는 러플이 잡힌 대형 커튼이었는데 은박 처리된 지붕 방수막을 무대 커튼처럼 설치했고, 3km에 달하는 솔기를 바느질하여 실제 영화관처럼 커튼이 위로 올라가도록 제작했습니다.

이 커튼을 들어 올리는 행위 자체가 하나의 퍼포먼스가 되었고, 영화가 시작될 때마다 주유소가 영화관으로 전환되는 하나의 집단적 의식처럼 작용했습니다. 이러한 전환의 순간은 관객뿐만 아니라 지나다니는 사람들에게도 일종의 퍼포먼스로 다가갔습니다. 이 프로젝트는 참여적 건축의 진정한 사례였습니다. 공간의 변화는 단순한 완성물이 아니라 그 변화의 과정 자체가 하나의 공개적인 경험이 되었고, 많은 사람들이 이를 직접 목격하며 주도적인 자세를 갖게 되었습니다. 이 과정을 통해 저희는 도시를 바꾸는 일이 단순히 계획된 것을 일방적으로 실행하는 것이 아니라, 시민과 함께 만들어가는 것임을 체감했습니다. 영화가 끝난 후에는, 다시 도시의 거리와 이 공간을 연결하기 위해 커튼이 사용되었고, 이는 곧 이 공간이 도시의 일부이자 열린 장소임을 드러내는 장치로 기능했습니다.

**제이미 수드라** 다음으로 소개해드릴 프로젝트는 우리가 상상하는 장소, 더 플레이스 이매진(The Place I Imagine)입니다. 이 프로젝트는 비교적 최근인 2022년까지 진행되었으며, 앞서 소개한 시네롤리움과 마찬가지로 실험적인 특성과 협업의 원칙을 중심에 두고 추진되었습니다. 이 프로젝트에 영향을 준 작품은 브라질 건축가 리나 보 바르디(Lina Bo Bardi)가 1968년에 제작한 것으로 현재 상파울루 미술관에 소장되어 있습니다. 저희는 이 프로젝트를 통해 리나 보 바르디가 상상했던 세계를 실제 공간으로 구현해보려 했습니다.

예를 들어 빅 레드(Big Red)라는 구조물을 중심으로 여러 색의 원형 패턴을 바닥에 그렸고, 또 동물 모양의 요소들과 큰 공을 놓아 아이들이 놀 수 있도록 구성했습니다. 중심에는 추상적인 구조물이 자리하고 있으며, 이 모든 놀이 조각들은 단순한 구조물이 아닌 아이들이 능동적으로 탐구하고 상호작용할 수 있는 도구로 작동했습니다. 리나 보 바르디는 이러한 상상을 통해 현실에서 구현하기 어려운 것들을 구체화하려 했으며, 저희도 그 상상력을 실현하고자 했습니다.

이 프로젝트는 노팅엄 지역의 세 초등학교와의 협업을 통해 진행했습니다. 궁극적으로 이 공간을 사용할 주체가 학생들이기 때문에, 놀이 조각을 제작하는 전 과정에 학생들이 직접 참여했습니다. 다양한 워크숍이 열렸고, 학생들은 여러 팀으로 나뉘어 각기 다른 접근으로 놀이의 방식을 탐구했습니다. 저희는 아이들이 놀이 구조물과 어떻게 상호작용하는지, 그리고 환경을 어떻게 주도하는지 관찰했습니다.

저희는 작업 과정에서 찰흙을 주요 재료로 사용했습니다. 찰흙은 누구나 직관적으로 사용할 수 있고, 이전에 써본 경험이 없어도 쉽게 다룰 수 있기 때문입니다. 또 3차원 아이디어를 손으로 직접 만들어 볼 수 있기 때문에 아이들에게도 친근하고 자연스럽게 다가갈 수 있는 재료입니다. 아이들이 직접 손으로 빚어 만든 결과물은 그 자체로 연결감을 만들어 내며 다른 사람에게 자신이 표현한 것을 보여줄 수 있다는 점에서도 의미가 큼니다. 이러한 활동은 단순한 제작을 넘어 아이들과 '함께 디

자인한다'는 저희의 철학을 보여주는 과정이기도 했습니다.

찰흙 워크숍의 결과물을 바탕으로 구조물에 대한 연구와 조사를 진행했습니다. 내부 디자인 워크숍을 추가로 진행하면서 학생들의 아이디어를 실제로 어떻게 구현할 수 있을지, 무엇보다 어떻게 하면 안전한 구조로 만들 수 있을지를 고민했습니다. 형태나 크기, 사용 소재 등 다양한 요소를 실험하면서 반복적으로 검토해 나갔습니다. 이러한 과정을 통해 최종적으로 탄생한 구조물이 학생들과 함께 개발한 편하우스(Fun House)입니다. 이 구조물은 다양한 아이디어가 집약되어 있으며, 학생들의 발상이 실제 공간에서 구현 가능하도록 조정해 일부는 고정된 형태로, 일부는 움직일 수 있는 형태로 설계했습니다.

미술관의 큐레이터는 아이들이 이 구조물과 상호작용하는 모습을 보고 매우 놀라워했습니다. 걸보기에는 오르기 어려워 보였던 구조물임에도 아이들이 가장 먼저 한 행동은 꼭대기까지 기어오르는 것이었기 때문입니다. 현지 교사들 역시 이 프로젝트를 통해 학생들이 새로운 시각으로 세상을 바라보게 되었고, 평소 함께 어울리지 않던 학생들이 자연스럽게 협력하며 놀이에 참여하는 모습을 볼 수 있었다고 전했습니다. 이처럼 이 프로젝트는 리나 보 바르디의 추상적 이미지에서 출발하여 그것을 현실 속 공간에서 구현하고자 한 시도였습니다. 구조물은 컴퓨터 모델링을 통해서도 만들어졌고, 실제 크기나 비율을 테스트하기 위해 다양한 모형을 제작했습니다. 이러한 과정을 거쳐 완성된 것이 빅 레드입니다.

빅 레드는 아이들뿐 아니라 어른들에게도 큰 인기를 끌었습니다. 미술관의 중심부에 설치된 이 공간에서 진정한 평화가 이뤄졌다고 느꼈습니다. 왜냐하면 보통의 미술관이나 전시 공간은 아이들을 위한 장소가 아니며, 손대지 말아야 하는 경우가 많기 때문입니다. 그러나 이번 프로젝트에서는 정반대의 접근을 취했습니다. 이 공간은 처음부터 끝까지 아이들의 공간이 되었습니다.

현재 빅 레드는 토론토의 야외공간인 더 벤트웨이(The Bentway)로 자리를 옮겨 전시되어 있으며, 환경은 전혀 다르지만 그 목적과 기능은 그대로 유지하며 놀이를 촉진하는 역할을 하고 있습니다.

## 안나 러셀

앞서 소개한 두 가지 프로젝트를 통해 어셈블이 어떤 조직인지 잘 이해하셨기를 바랍니다. 저희는 공간을 실제로 사용하는 사람들과의 협력을 중요하게 생각합니다. 특히 청소년과 아동이 공간을 만드는 과정에 참여하면 어떤 변화를 이끌어낼 수 있는지를 자주 논의하곤 합니다. 저희는 결국 디자인이 공동의 언어가 될 수 있다고 생각합니다. 함께 사용할 공간을 함께 만들어가는 과정 속에서 디자인은 소통 수단이 되기 때문입니다. 아동과 협업한다는 것은 때로 우리가 생각한 정형화된 결과물에 대한 기대를 어느 정도 내려놓아야 한다는 것을 의미합니다. 건축가로

서 자신의 아이디어를 내려놓기가 쉽지 않지만 다양한 가능성을 포용하고 아동과 함께할 때 결과물이 어떻게 확장될 수 있는지를 인식하는 것이 중요하다고 생각합니다.

현재 저희는 런던 남동부에서 아동들과 함께하는 참여적 워크숍을 다양하게 진행하고 있습니다. 이는 단순한 교육 활동을 넘어 아동들에게 실질적인 권한을 부여하는 일입니다. 특히 이 지역은 사회적 어려움을 겪는 아이들이 많기 때문에 그 의미가 더 큼니다. 이처럼 협업을 위한 워크숍은 신뢰를 바탕으로 시간을 들여 장기적으로 이어지게 하는 것이 가장 바람직합니다. 단순히 의견을 듣는 수준이 아니라, 아동과 청소년을 공동의 창업자이자 창조자로 참여시키는 것이죠.

자매기관인 어셈블 플레이에서 진행한 참여 워크숍 중 하나로 후크, 천, 끈을 이용해 대화와 탐험을 진행했습니다. 아이들은 자신의 아이디어가 실제로 구현되는 것을 경험하며 상상력, 주도성과 소속감을 기르게 됩니다. 때론 엉망진창인 결과도 만들어지지만 오히려 그런 것들 속에서 더 중요한 가치가 생긴다고 생각합니다. 협업하는 과정 자체가 즐거우면 결과물도 즐거울 수밖에 없습니다.

마무리하며 강조하고 싶은 것은 저희는 항상 사람의 크기를 고려하듯, 아동의 크기도 고려해야 한다고 생각합니다. 어셈블 플레이를 통해 세상을 볼 때 아동의 크기 즉, 아동의 시각에서 그들이 어떻게 살아가는지를 고려하는 것이 얼마나 중요한지 알게 되었습니다. 아동과 함께할 때 살아나는 상상력과 호기심을 잊지 않기를 바랍니다.

[대담]

# 미래세대 어린이·가족을 위한 예술경험과 새로운 공간



### 모더레이터

**조경진 교수** | 서울대학교 환경대학원

서울대학교 환경대학원 교수 및 협동과정 도시설계학전공 겸임교수로 재직중이며 도시조경계획, 정원문화연구 프로젝트 등을 수행하고 있다. 현재 서울시 용산공원 사업총괄자문위원회 위원이며, 서울시 공원녹지총감독, 서울식물원 총괄계획가 등을 역임하며 도시공원 계획과 설계, 정책개발에 참여하였다.

### 패널

**김자현 실장** | 한국문화예술교육진흥원 미래전략사업실

문화예술교육 기반업무에 오래 몸을 담으며 예술교육실천가대회(ITAC) 리더십커미티와 문화다양성과 지속가능개발을 위한 예술교육 연구협의체(UNITWIN) 회원으로 활동한 바 있다. 사회문화예술교육본부, 미래사업본부를 거쳐 현재 미래전략사업실에서 정책과 현장 사이를 긴밀하게 엮어가며 문화예술교육의 미래가치에 대한 고민을 이어가고 있다.



대담 다시보기

및 사례 발제자 전원

**조경진**

오늘 포럼의 주제는 문화예술교육 공간 운영에 관한 것입니다. 이번 기획은 어린이예술마을이라는 새로운 탈장르적 공간을 구상하는 과정에서 외부 전문가들의 의견을 듣기 위해 마련되었습니다. 앞서 살펴본 영국, 프랑스, 핀란드 사례에 더 집중해보고자 합니다. 먼저 김자현 실장님께 전반적인 질문이나 코멘트부탁드리겠습니다.



**김자현**

사실 미래 세대, 즉 어린이·청소년을 위한 문화예술교육 전용 공간에 대한 고민은 정책 초기부터 지속되어왔습니다. 지금까지는 예술교육자들을 지원하거나, 프로그램을 운영하는 과정에서 일반적인 공간을 활용해왔지만, 이제는 문화예술교육에 특화된, 몰입할 수 있는 공간을 마련하여 미래 세대를 위한 예술교육을 이어나갈 수 있지 않을까 기대하고 있습니다. 특히 해외에서 전문 콘텐츠와 기관을 운영하시는 분들과 협업할 수 있는 기회가 생겨 더욱 뜻깊습니다.

‘미래 세대를 위해 어떠한 예술적 경험을 제공할 것인가’라는 질문은 저희의 고민 중 가장 중심에 있었으며 이러한 맥락에서 앞선 이야기 중 교육 공간 자체가 하나의 교육이 될 수 있다는 메시지가 매우 인상 깊었습니다. 또한 어린이들이 수동적인 참여자가 아니라 주도적인 공동 창작의 주체로서 참여하게 해야 한다는 관점과 각 기관에서 어떻게 작동하는지 사례를 통해 구체적으로 확인할 수 있었습니다. 이 경험은 향후 저희의 운영 전략이나 어린이를 대하는 태도, 프로그램 개발 방향을 구성하는데 큰 영감될 것입니다. 더불어 예술가뿐 아니라 과학자, 기술자, 철학자 등 다양한 전문가와 협업하는 방식도 앞으로 미래 세대를 위한 문화예술교육 프로젝트를 개발하는 데 중요한 참고가 될 것이라 생각합니다.



**조경진**

우선 김봉년 교수님의 기초 발제에서 문화예술교육이 아동의 정서적, 지적, 학업 능력 등을 향상시킨다는 실증적 연구를 흥미롭게 들었습니다.

첫 번째인 라빌레트 사례에서는 꽤 오래 전에 조성된 라빌레트 공원 주변에 다양한 문화공간

들이 지속적으로 확장되어 왔다는 점이 인상깊었습니다. 원래도 이 지역에는 예술학교가 있었고, 이후 공연장 등이 추가되었으며, 리틀 빌레트는 그중 가장 최근에 생긴 공간으로 보였습니다. 어린이예술마을이라는 개념과 공원 안에 조성된 어린이 예술공간이라는 점에서 잘 맞아떨어지는 사례라고 생각합니다. 그래서 질문을 드리고 싶습니다. 리틀 빌레트가 언제 만들어졌고, 어떤 예산으로 운영되고 있는지, 예를 들어 파리시의 예산인지, 아니면 별도 펀딩인지 궁금합니다.



**자스민 프랑크** 라빌레트는 1800년대에 조성되었고, 초기부터 아이들을 위한 활동은 이미 운영되어 왔습니다. 리틀 빌레트는 그 연장선상에서 2016년부터 본격적으로 운영되기 시작했습니다. 이전에는 식당으로 사용되었으나, 운영이 원활하지 않아 전시장으로 용도가 변경되었고 이후 당시 프랑스 대통령의 제안으로 다시 아동 전용 공간으로 전환된 사례입니다. 공간 구상에는 약 1년의 기획 시간이 소요되었고, 실제 공사는 약 6개월간 진행되었습니다. 전시공간을 아동 전용

공간으로 바꾸기 위해 건축가들과 함께 영리하고 흥미로운 방식으로 재설계했습니다. 변경 가능성과 유연성을 고려하여 총 6개의 공간으로 나누었고, 다양한 예술 학습 활동이 가능하도록 구성했습니다.

리틀 빌레트는 1,000㎡ 규모의 공간으로, 한정된 예산과 인력으로 다양한 문화예술교육 활동을 어떻게 운영할지, 특히 주말 활동을 어떻게 활성화할 것인지가 중요한 과제였습니다. 리틀 빌레트는 설립 초기부터 지속적으로 실천 작업에 대해 질문하고 발전시키겠다는 운영 철학을 유지하고 있습니다. 현재는 세 가지 형태의 활동을 운영하고 있습니다. 첫 번째 누구나 자유롭게 참여할 수 있는 무료 활동, 두 번째 아틀리에 지도자와 함께하는 활동, 세 번째 더 많은 예산이 필요한 대형 행사입니다.

예산에 대해 간단히 말씀드리자면, 저희는 공공기관이기 때문에 국가로부터 예산을 지원받고 있습니다. 전체 예산의 3분의 2는 문화부로부터 공공예산 즉, 이펙스라는 보조금을 받고 있으며, 3분의 1은 공간 대여나 유료 프로그램 운영 등을 통해 창출한 자체 수익으로 충당하고 있습니다. 저희는 파리시에 소속된 조직은 아니며, 문화부 산하에서 예산을 지원받고 있습니다.

라빌레트 공원은 과학 박물관, 음악 박물관, 그리고 리틀 빌레트로 구성되어 있으며, 리틀 빌레트는 다학제적 예술교육 공간으로서 운영되고 있습니다. 특히 파리 외곽 지역 주민들과의 관계를

개선하고, 이들에게 동등한 교육 기회를 제공하는 것도 중요한 목표 중 하나입니다. 이러한 지역 커뮤니티 참여 확대를 위해, 실베스트르 고즐랑의 팀이 중심적인 역할을 하고 계십니다.

**조경진**

혹시 이 시점에서 질문 있으신 분 계실까요?

**현장관객1**

저는 단국대학교 대학원에서 석사 과정을 밟고 있는 학생입니다. 아동문화포럼과 관련된 행사는 이번이 처음이라 다소 낯설게 느껴지기도 했지만, 여러 국가의 다양한 문화공간 혁신 사례를 접할 수 있어 즐거웠습니다. 개인적으로 핀란드 사례에 큰 관심이 있습니다. 8학년 학생이 연 2회 수준 높은 문화예술 프로그램에 참여하고 있으며 자발적 참여율이 100%에 달한다고 하셨는데, 한국에서도 비슷한 프로그램이 있지만, 강제적인 형태로 운영되는 경우가 많아 실제로는 학생들이 수동적으로 참석하거나 흥미를 잃는 경우도 자주 생깁니다. 핀란드의 100% 참여율이 단순히 통계상의 수치인지, 아니면 학생들이 실제로 자발적으로 참여하고 있는지 궁금합니다. 또한 자발적으로 참여하고 있다면 아이들이 어떤 방식으로 주도적이고 흥미롭게 참여하고 있는지 구체적인 이야기를 듣고 싶습니다.



**알렉시 발타**

말씀해주신 아트 테스터 프로그램은 학생 개인의 선택에 맡기는 완전한 자발적 프로그램이라기보다는, 학교나 교장의 판단에 따라 학급 단위로 참여하는 구조입니다. 따라서 형식적으로는 자발성이 있는 것처럼 보일 수 있지만, 실제로는 학교 단위로 참여하게 되는 방식입니다. 물론 모든 수업이 늘 흥미로울 수는 없기 때문에 일부 학생들은 지루하다고 느끼는 경우도 있지만, 이 프로그램은 8년째 꾸준히 운영되고 있으며, 그동안 교사들과 교장의 운영 경험이



누적되면서 예전보다 훨씬 잘 운영되고 있습니다. 예술기관들의 기획력 역시 향상되어 학생들의 흥미를 끌 수 있는 콘텐츠를 지속적으로 개발하고 있어 몰입도가 한층 높아진 상황입니다.

핀란드에는 또 하나 흥미로운 제도적 배경이 있습니다. 10~15년 전 제정된 법에 따라, 학생들에게 현장학습이나 견학 등의 이유로 비용을 요구할 수 없습니다. 예를 들어 어떤 학교가 헬싱키까지 500km 이동해 미술관을 방문해야 하는 경우, 사실상 견학 자체가 불가능한 환경입니다. 이러한 구조적 제약을 극복하기 위해 도입된 것이 아트 테스터 프로그램입니다.

또한 이 프로그램은 청소년의 목소리를 적극 반영하고자 체계적인 피드백 수집 시스템을 운영하고 있습니다. 이를 통해 학생들에게 '내가 주도하는 프로그램', '내 목소리가 반영되는 교육'이라는 인식을 강화하여 자발성과 몰입도를 높이는 데 큰 역할을 하고 있습니다. 이러한 점이 아트 테스터 프로그램이 지속될 수 있었던 이유이자 성공 요인이라고 생각합니다.

**조경진** 알렉시 발타님의 발표 중 특히 인상적이었던 점은, 핀란드처럼 인구가 드문드문 분포된 지역에서는 모바일 예술교육 프로그램이나 찾아가는 문학 프로그램이 효과적으로 작동하고 있다는 점이었습니다. 또 학생 피드백을 통해 서커스 프로그램에 대한 선호가 높았다는 것도 인상적이었고요. 학생들이 단순히 관람하는 것이 아니라 직접 참여하는 활동에 더 큰 만족감을 느낀다는 점은 우리에게도 시사점을 줄 수 있을 것이라 생각합니다. 이제 유튜브 통해 주신 몇가지 질문을 공유드리겠습니다.

첫 번째 질문은 향후 저희가 어린이 예술공간을 만들 때 아이들이 디자인 과정에 직접 참여할 수 있도록 해달라는 요청이었습니다. 정서와 감성에 맞는 장소가 되어야 한다는 점을 강조해주셨습니다.

두 번째 질문은 캐서린 스미스에게 드리는 것이 적절할 것 같습니다. 많은 문화예술기관들이 실제로 공교육, 그러니까 공립학교와 어떤 관계를 맺고 있는지, 학생 단체 방문, 교사 연수나 협업 프로그램이 실제로 존재하는지 궁금하다는 질문입니다.

마지막 질문은 매우 흥미롭고 철학적인 질문입니다. 아이들과 가족을 위한 특별한 공간은 오히려 일상과 분리된, 비일상적인 장소인 경우가 많은데, 이렇게 현실과 분리된 공간에서의 특별한 경험이 실제 삶으로 확장되지 못하고 일회성의 이벤트로 그치는 것은 아닌지, 실제로 일상적인 변화로 이어진 구체적인 사례가 있는지에 대한 질문입니다.

**캐서린 리트만 스미스** 저는 뮤지엄과 공교육 교사, 그리고 교사 교육과의 연관성에 대해 말씀

드리고자 합니다. Young V&A와 V&A는 국가의 예산 지원을 많이 받고 있으며 동시에 자체 매출을 올리는 수익사업도 병행하고 있습니다. 저희는 국가 컬렉션을 보유하고 있는 기관으로서, 가능한 많은 학생들이 저희 기관을 방문해 다양한 기회를 접할 수 있도록 하는 것이 중요한 책무라고 생각합니다. 물론 학생 방문 여부는 학교의 판단에 따라 이루어지지만, 저희는 교사와 학생들이 보다 쉽게 방문할 수 있도록 적극적으로 장려하고 있습니다. 이를 위해 학교 교육과정과 연계된 다양한 프로그램을 운영하고, 교사들의 부담을 덜어줄 수 있는 교육 자료도 제공하고 있습니다. 또한 어린이들이 보다 풍부한 학습 경험을 할 수 있도록 유의미한 교육과정을 만드는 데도 노력을 기울이고 있습니다. 수십만 명의 학생들이 Young V&A뿐만 아니라 V&A의 다른 부지들도 방문하고 있는데요. 그곳에서는 교육과정에 초점을 맞춘 워크숍이 열리기도 하고, 자유롭게 박물관을 탐험할 수 있는 프로그램도 마련되어 있습니다.

최근에는 교사들을 위한 공간 '센추어리(The Sanctuary)'도 조성했는데, 교사들이 재충전하고 영감을 받을 수 있도록 설계되었습니다. 교육 현장에서의 우선순위를 정립하고, 보다 긍정적인 마음가짐으로 수업에 임할 수 있도록 돕고자 합니다. 어린이들이 끊임없이 변화하고 있기 때문에, 교사들에게도 이러한 기회가 꼭 필요하다고 생각합니다. 다양한 교육 네트워크와 협업하며 소통하는 것도 저희에게는 매우 중요한 부분입니다.

덧붙여 두 번째 질문에도 간단히 답변드리고 싶습니다. '너무 특별하거나 이상적인 공간은 지속 가능하지 않다'는 우려는, 저 역시 많이 고민하던 부분입니다. Young V&A는 어린이와 청소년을 주요 대상으로 하는 공간입니다. 어린이들이 소외되어 있는, 자유롭게 들어가질 못하는 공간이 많습니다. 런던 어디에도 국가 예산을 받는 어린이 전용 뮤지엄은 저희 외에는 존재하지 않습니다. 그래서 문화예술뿐 아니라 다양한 활동이 가능한, 특별한 비일상적인 공간 하나쯤은 꼭 있어야 한다고 봅니다.

Young V&A는 지역 커뮤니티와도 적극적으로 소통하고 있어서 재방문율이 매우 높습니다. 가족 단위의 정기적 방문이 하나의 루틴처럼 이어지고 있는 사례가 많습니다. 이 공간은 어린이들의 자신감 향상과 창의적 기술 습득에 긍정적 영향을 주고 있으며, 이 경험은 단발적인 것이 아니라 어린이들의 삶의 일부가 되었다고 볼 수 있을 것 같습니다.

**조경진** 어린이를 위한 공간이면서 동시에 교사들에게도 배움과 치유의 공간



을 제공한다는 것이 매우 인상 깊었습니다. 또한, 아이들에게 특별한 경험을 제공하는 것이 중요하다는 말씀도 공감됩니다. 아이들 입장에서 보면 마음 놓고 갈 수 있는 장소가 그리 많지 않은 것이 현실이기 때문입니다. 결국 비일상적인 특별한 경험이 시간이 지나 일상의 변화를 만들어내는 원동력으로 이어지지 않을까 하는 생각을 하게 됩니다.

## 현장관객2

저는 공주문화관광재단에서 온 송병화라고 합니다. 현재 저희도 역사와 문화를 주제로 한 복합문화공간을 조성 사업을 추진하고 있는데, 오늘 소개된 다양한 사례가 영감을 주었습니다. 특히 어셈블의 사례에서 주차장이 극장으로 바뀌는 과정, 그리고 그 안에 있는 모든 사람들에게 특별한 경험이 된다는 점이 매우 놀라웠습니다.

공간 구성과 관련해 제가 항상 고민하는 부분은 다음과 같습니다. 공간은 물리적으로 조성되었다고 해서 완성되는 것이 아니라, 그 공간에 참여하는 사람들에 의해 비로소 완성된다고 생각합니다. 그래서 그 참여자들을 어떻게 지속적으로 발굴하고, 이들이 공간에 계속해서 관여하도록 이끌 수 있을지 구체적으로 듣고 싶습니다.

또 한 가지, 오늘 발표를 통해 느낀 것은 기성세대와 미래세대를 위한 공간은 기획 단계부터 접근 방식이 다르다는 점이었습니다. 어린이와 청소년을 위한 전용 공간을 기획할 때 가장 중요하게 고려해야 할 점은 무엇일지 궁금합니다.

## 조경진

첫 번째로 아이들을 어떻게 지속적으로 공간에 참여시킬 수 있는지에 대해 자스민 프랑크님 답변 부탁드립니다.

## 자스민 프랑크

정말 도전적인 과제죠. 현재 대부분의 경우, 저희가 어떤 콘텐츠를 제시하면 그것이 아이들에게 일방적으로 전달되는 방식이 일반적입니다. 물론 어떤 것이 아이들의 흥미를 끌고 기대에 부응할 수 있을지 늘 고민합니다. 하지만 제가 생각하는 진정한 성공의 열쇠는 '사람'입니다. 콘텐츠 그 자체보다도 그 공간에 있는 사람 즉, 스태프의 역할이 결정적입니다. 이들은 대



중을 따뜻하게 맞이하고 환대하는 것이 중요합니다.

앞서 Young V&A에서 재방문하는 아이들에 대해 말씀하셨는데, 저희도 유사한 경험을 하고 있습니다. 가족들이 마치 자기 집처럼 느끼고 다시 방문하도록 만드는 것이 정말 중요합니다. 예를 들어 아이들은 공간을 자유롭게 탐색하고, 낮잠을 자는 가족들도 있습니다. 그만큼 편안함을 느끼는 공간이 된다는 거죠. 저는 이것이 성공의 열쇠라고 생각합니다.

그리고 아이들을 어떻게 다시 이 공간으로 돌아오게 할지를 고민할 때, 굉장히 중요한 역할을 하고 있는 실베스트르가 이 부분에 대해 실질적인 경험을 공유해주실 수 있을 것 같습니다.



## 실베스트르 고즐랑

말씀하신 것처럼, 사전에 준비해야 하는 작업들이 많습니다. 교사들과 아이들이 이 공간에 왔을 때, 공간 안에 마련된 도구들과 프로그램들을 자연스럽게 친숙하게 느낄 수 있도록 만들어야 합니다. 그리고 무엇보다 중요한 요소는 바로 환대입니다. 공간 자체가 사람들을 따뜻하게 맞이할 수 있어야만 다시 돌아올 마음이 생깁니다.

결국 이 공간이 아이들과 대중들에게 충성도 높은 장소로 인식되어야 합니다. 계속해서 오고 싶은 공

간이 되어야 한다는 의미입니다. 다양한 행사들을 조직하고 제공하는 것도 매우 중요합니다. 그런 행사를 통해 참여자들이 계속 생겨나고, 다시 찾아오게 됩니다. 예를 들어 등불 퍼레이드 같은 주요 행사를 꾸준히 조직하면, 참여자들이 계속 생겨나고 그 경험을 반복하기 위해 가족들이 다시 방문하게 되는 것입니다.

## 자스민 프랑크

덧붙이자면, 아이들이 부모를 다시 데려오는 경우도 많습니다. 처음에는 아이들이 "저기에 가고 싶어요" 정도로 말하지만, 실베스트르가 만든 프로그램들을 체험한 후에는 아이들이 먼저 나서서 부모님을 다시 데려오는 일이 자주 있습니다.

## 실베스트르 고즐랑

어떤 가족들은 이런 장소에 전혀 오지 않기도 합니다. 그래서 저희는 지역 학교와의 협력을 적극 활용하고 있습니다. 멀리 있는 학교일지라도 제안을 합니다. 학교를 통해

아이들이 저희 프로그램에 참여한 후, 집에 돌아가 부모님께 “여기 다시 가고 싶어요”라고 말하게끔 만드는 거죠. 결국 아이들이 최고의 홍보대사가 됩니다. 아이들이 직접 부모님을 설득해서 다시 이 공간을 찾게 하니까요.

저희는 지역 간 격차에 대해서도 고민이 많습니다. 멀리 떨어진 지역의 아이들이라도 주말에 이곳에 와서 등불을 직접 만들고 행사에 참여할 수 있도록 기획합니다. 이런 것들이 가능하게 하려고 저희는 이 공간을 만든 것이기도 합니다. 아이들이 부모님을 모시고 다시 올 수 있도록 많은 노력을 기울이고 있습니다.

**조경진** 첫 번째 질문에 대한 답은 어느 정도 된 것 같습니다. 가족들을 다시 데려오게 만드는 경험, 여러 지역 간 격차를 넘어서는 프로그램 기획의 필요성에 대한 노력이 필요하다는 답이었습니다. 두 번째 질문은 어셈블에게 묻고 싶습니다. 새로운 공간을 만들 때는 기성세대와 차별화된, 어린이만의 감각이 담긴 공간을 만들어야 한다는 점이 중요하다고 생각합니다. 그런데 이러한 감각과 정체성을 어떻게 발견하고 구현해 나갈 수 있을지, 그에 대한 노하우가 있다면 설명 부탁드립니다.

**안나 러셀** 제가 생각하기에 저희 프로젝트 중에서 구체적으로 아동을 주 대상으로 한 프로젝트는 한 가지였던 것 같습니다. 발표 통해 소개한 마지막 프로젝트를 예로 들자면, 누구를 위한 디자인인가에 따라 프로젝트의 방향이 달라진다고 생각합니다. 어셈블을 15년간 운영해 오면서 다양한 접근 방식을 시도했고, 그중에는 성공적이었던 것도 있고 그렇지 않았던 것도 있었습니다. 지역사회의 피드백을 꾸준히 수렴하는 것도 굉장히 중요한 요소였고요. 자매기관인 어셈블 플레이와 협업하는 것도 큰 도움이 되었습니다. 놀이 전문가들이 가진 아동과의 상호작용 노하우와 창의적 상상력을 배우고 활용할 수 있었기 때문입니다. 건축가인 저희에게 매우 유용한 자원이었습니다.



예를 들어 최근에 어셈블 플레이팀과 협업하여 진행한 벨기에 대규모 난민 캠프 프로젝트에서 아랍어를 구사할 수 있는 놀이 전문가의 참여 통해 저희가 직접 접근하기 어려웠던 부모님들의 피

드백을 들을 수 있었습니다. 어셈블 플레이와 일상적으로 진행해온 활동들을 반복하되, 현장에서 받은 피드백을 즉각 반영하며 조정해 나가는 것이 매우 중요했습니다. 특히 참여형 세션을 진행할 때는 대상에 따라 접근 방식이 달라져야 하며, 무엇보다 포용적인 운영이 중요하다고 느꼈습니다. 사회적으로 배제된 경험이 있는 이들을 위한 디자인은 그만큼 신중하고 민감한 접근이 필요합니다.

또한 청소년을 대상으로 한 프로젝트에서는 참여형 워크숍이 효과적이었던 것 같습니다. 손으로 직접 만들며 배우고, 직접 제작할 수 있는 기회를 제공하는 것이 저희에게도 큰 통찰을 안겨주었습니다. 이 과정에서 청소년들도 무엇인가를 제작하며 스스로 생각하지 못했던 부분을 새롭게 발견하는 것을 목격할 수 있었습니다. 결국 이러한 워크숍은 양쪽 모두 새로운 인사이트를 얻는, 쌍방향적인 과정이었다고 생각합니다.

**조경진** 말씀하신 내용을 종합해 보면, 발표에서도 언급된 것처럼 가장 중요한 키워드가 ‘코-디자인(Co-design)’과 ‘코-큐레이팅(Co-curating)’인 것 같습니다. 아이들, 놀이 전문가, 여러 분야와의 협업이 중요하다는 것이죠. 정해진 답이 있는 것이 아니기 때문에 계속해서 시도하고, 필요하면 수정하고, 유연하게 접근하는 방식이야말로 우리가 지향해야 할 방향이라는 생각이 듭니다. 우리도 이러한 실험과 협업의 과정을 두려워하지 않고 많이 시도해 봐야 하지 않을까 싶습니다.

**현장관객3** 저는 대표성에 대해 질문드리고 싶습니다. 저는 캐나다 출신으로, 포용성, 형평성, 다양성에 대한 이야기를 일상적으로 많이 접해왔습니다. 어셈블의 시네몰리엄 프로젝트와 관련해서 묻고 싶은데요. 소수 민족이나 다양한 문화적 배경을 프로젝트에 반영하는 데 어느 정도의 의도성을 가지고 접근하시는지, 또한 프로젝트를 진행하면서 다양한 문화적 그룹이나 소수 민족들의 대표성이 필요하다는 이야기를 자주 듣는지도 궁금합니다.



**알렉시 발타** 꽤 어려운 질문입니다. 피드백은 있을 때도 있고, 없을 때도 있습니다.

핀란드의 문화예술 분야는 백인 여성들이 많이 종사하고 있습니다. 청소년들이 센터에 왔을 때 구성원을 보고 소속감을 느끼기 어려운 경우도 종종 있습니다. 하지만 최근 몇 년간, 대도시를 중심으로 다양한 문화적 배경을 가진 사람들을 채용하려는 노력이 늘고 있고, 그 자체가 포용성과 대표성 확대에 큰 도움이 되고 있습니다.

일부 문화권에서는 특정 활동이 '나와는 맞지 않는다'는 거리감을 느끼는 경우도 있습니다. 예를 들어, 발표 통해 말씀드린 자발적이지만 의무적인 프로그램의 경우, 단순히 이민자 배경 때문이 아니라 종교적인 이유로 접근하기 어려운 경우도 있었습니다. 핀란드에도 특정 종교를 강하게 믿는 지역이 존재하기 때문입니다. 예컨대 어떤 지역은 극장 대신 미술관을 선택하는 식의 대체 접근 방식이 필요한 경우도 생기는 거죠.

결국 제가 강조하고자 하는 이야기는 다양한 활동을 선택할 수 있는 환경을 제공할 수 있어야 하고, 더 많은 아동들이 와서 자신에게 맞는 방식으로 경험하고 참여할 수 있는 공간이 필요하다는 점입니다. 하지만 공간 자체만으로는 충분하지 않습니다. 그 공간을 채우는, 아동들과 상호작용하고 환대하는 사람들, 즉 스태프나 운영진 역시 더 다양한 배경과 정체성을 가진 이들이어야 한다는 것입니다.

**제이미 수드라** 시네몰리엄 프로젝트에 대해 아주 구체적으로 말씀드리기는 어렵지만, 알렉시가 언급한 맥락과 비슷한 생각을 가지고 있습니다. 런던은 다양성이 존재하는 도시입니다. 그렇기에 저희에게 중요한 것은 '우리가 어떤 지역사회와 함께 일하고 있는가'를 명확히 인식하는 것입니다. 이 문제는 결국 참여의 방식에 달려 있다고 생각합니다.

저희는 지역사회와의 열린 대화를 중요하게 여깁니다. '우리가 여러분을 위해 이것을 만들었습니다'라는 일방적인 접근이 아니라, '함께 만들어 나가고 있다'는 관점을 가져야 하며, 그러한 공간은 접근성이 좋아야 하고 포용적이어야 합니다. 그래서 저희 프로젝트는 초기부터 참여를 중심에 두고 진행되어 왔습니다.

내부적으로도 항상 협업 중심의 방식으로 일합니다. 독립적으로 일하기보다는 항상 구성원들과 협의하고, 다양한 의견을 수렴하는 과정을 통해 더 풍부한 결과물을 도출해내는 것이죠.



**김자현** 오늘 여러 말씀을 들으면서 기억에 남는 표현이 몇 가지 있습니다. '창의적 자신감', '희망찬 장소', '코-디자인', '어린이 스케일', '마법 같은 경험' 등입니다. 이러한 키워드들은 우리가 앞으로 준비하게 될 미래세대를 위한 어린이 복합문화공간을 만들 때, 절대 놓쳐서는 안 될 중요한 지향점이라 생각합니다. 각자 한 분씩 핵심 키워드나 지향점을 말씀해주시면 좋겠습니다.

**알렉시 발타** 저는 '문화적 프로그램', 특히 '수준 높은 문화적 프로그램'이라는 단어를 강조하고 싶습니다. 또 하나는 '반복'입니다. 일회성 방문으로 끝나는 것이 아니라 지속적으로 재방문하고 싶은 의미 있는 프로그램을 만드는 것이 핵심이라고 생각합니다.

**실베스트르 고졸랑** 저는 '놀라움'이라는 단어를 말씀드리고 싶습니다. 어떤 공간에 들어섰을 때 정말 놀라고, 감탄하며 동시에 환대받고 편안하게 느끼는 경험이 중요하다고 생각합니다.

**자스민 프랑크** 저는 '창의성'을 강조하고 싶습니다. 우리가 하는 모든 활동과, 아동을 대상으로 하는 모든 경험의 중심에는 결국 창의성이 있다고 봅니다.

**캐서린 리트만 스미스** 저는 '기쁨'과 '반복'이라는 두 단어를 선택하고 싶습니다. 수준 높은 학습 경험은 큰 보상을 주고, 그 보상이 있으면 아이들이 계속해서 공간을 찾게 됩니다. 결국 기쁨을 통해 반복이 이루어진다고 생각합니다.

**제이미 수드라** 저는 '주체성'을 이야기하고 싶습니다. 아이들에게 주체성을 부여하고, 그 공간을 자신의 것으로 만드는 경험이 중요합니다.

**안나 러셀** 저는 '대화'와 '경청'을 추가하고 싶습니다. 평소 우리가 귀 기울이지 않는 다양한 사람들의 이야기를 듣고, 그들로부터 배우는 태도가 필요하다고 생각합니다.

**조경진**                    중요한 키워드로 '놀라움', '기쁨', '주체성', '반복', '경청' 등이 나왔습니다. 반복적으로 찾아오게 만드는 기획과 동기도 중요하며, 대화하는 자세, 경청하는 태도 역시 단순하지만 본질적으로 중요한 덕목이라 생각합니다.

“내 아이의 예술 감각을 위해서라면 무엇이든 하겠다”라는 어느 미국 대통령의 말처럼, 앞으로 우리 모두 힘을 모아 좋은 공간을 만들고, 그 공간이 단 한 곳에서 끝나는 게 아니라 대한민국 전역으로 확장되어 미래세대를 변화시킬 수 있는 계기가 되기를 바랍니다.



# 03 EBS 협력행사

## ARTE 문화예술다큐 특별상영회

**일시/장소** 2025. 5. 24.(토) 11:00~19:18 / 씨네큐브 광화문 2관

**참여자** 문화예술교육 전문가·관계자, 일반시민 등 289명 참여  
(오프닝 48명, 1회차 55명, 2회차 61명, 3회차 71명, 4회차 54명)

**주요내용** 문화예술교육 정책 20주년을 기념하여, 한국문화예술교육진흥원과 EBS국제다큐영화제(EIDF)가 예술과 창작의 깊이를 조명하는 특별한 동행을 시작했습니다.  
역대 문화예술 다큐멘터리 4편의 특별상영과 다큐토크를 통해, 감상의 순간을 넘어 일상 속 문화예술의 가치를 비추는 시간이 되었습니다.



시간	순서	내용	참석자
11:00~11:30	오프닝 세리머니	다큐멘터리와 문화예술교육을 어떻게 연결할 수 있을까	최윤영 아나운서 전 MBC
	인사말씀		박창준 실장 한국문화예술교육진흥원 교육총괄사업실 김광호 집행위원장 EIDF
11:50~12:50	상영1	헤어날 수 없는 아름다움, 밀로의 비너스	나타샤 길러 60min   프랑스   2022 #로댕부터 비욘세까지 다양한 인물이 말하는 비너스 #예술작품이 갖는 아우라에 대하여
			
13:20~14:33	상영2	영혼의 눈동자	카를로타 넬슨 73min   스페인   2023 #삶과 사랑, 아름다움과 죽음을 기념하는 방식을 기록하는 크리스티나 가르시아 로데로 #사진예술이 갖는 속성과 언어
			
15:00~16:19	상영3	베르메르에 가까이	쉬자너 라에스 79min   네덜란드   2023 #베르메르 최대 규모 전시회 개최 과정 #미술로부터 기쁨을 얻는 방법
			

시간	순서	내용	참석자
16:30~17:30	GV	베르메르에 가까이 다큐토크 우리 곁에 예술이 있을 수 밖에 없는 이유	<b>모더레이터</b> 송지현 아트디렉터 제일기획, EIDF 아트섹션 디렉터
			<b>패널</b> 이하진 문화예술지원 담당관 주한네덜란드 대사관 문정관 정원철 판화가 교육예술랩 칼산 이수정 큐레이터 국립현대미술관
			
17:50~19:18	상영4	영사실의 불빛	오르한 아가자데 88min   프랑스   2024 #사라진 마을극장의 복원 과정 #영화예술을 중심으로 한 다른세대 간 우정-공동체성
			

# 03 EBS 협력행사

## 예술가의 식탁

**일시/장소** 2025. 5. 26.(월) 1회차 13:00~15:00, 2회차 16:00~18:00

/ 복합문화공간 피크닉 1층 카페

**참여자** 문화예술교육 전문가·관계자, 일반시민 등 67명 참여  
(1회차 44명, 2회차 23명)

**주요내용** 2019년부터 2024년까지 6년간 한국문화예술교육진흥원과 EBS가 공동기획한 심층 인터뷰 프로그램 <예술가의 VOICE>에 출연한 예술가 중, 장르는 다르지만 예술철학이 닮은 두 사람이 한자리에 모였습니다.  
예술과 삶, 철학과 유머가 교차하는 대화를 통해, 일상에 깃든 예술의 감각과 이를 나누는 문화예술교육의 가치를 함께 나눴습니다.

사회 안인모 피아니스트

시간	순서	내용	참석자
13:00~15:00	1회차	본다는 것은 무엇일까?	나태주 시인 × 엄정순 화가
16:00~18:00	2회차	혁명은 나로부터	이희자 한국무용수 × MC메타 래퍼

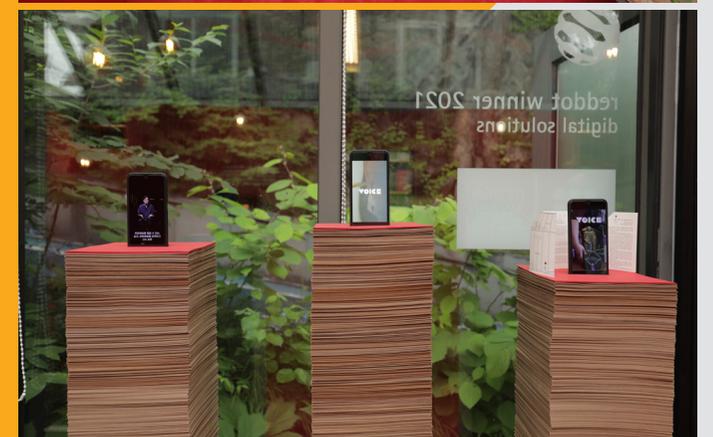


# 〈예술가의 VOICE〉 전시

**일시/장소** ① 2025. 5. 20.(화) ~ 6. 1.(일) / 복합문화공간 피크닉 야외 유리온실  
 ② [연계전시] 2025. 5. 21.(수) ~ 6. 11.(수) / 갤러리 '뜨거울 때 꽃이 핀다'

**참여자** 문화예술교육 전문가·관계자, 일반시민 등

**주요내용** ① 〈예술가의 VOICE〉 영상과 도서를 다시 만나는 기회와 함께, 문화예술교육 정책 20주년을 기념한 인터뷰 영상과 기획 도서 전시도 함께 선보였습니다.  
 ② 〈예술가의 VOICE〉 제작 과정에서 아카이브한 예술가들의 오브제를 전시하여, 예술과 삶의 이야기를 감각적으로 전달했습니다.



2025 세계문화예술교육주간 및 정책 20주년 계기  
문화예술교육 정책행사 및 협력행사 결과자료집

**발행인** 박은실  
**발행일** 2025. 6.  
**발행처** 한국문화예술교육진흥원  
**홈페이지** [www.arte.or.kr](http://www.arte.or.kr)  
**문의** T. 02-6209-5900

**기획** 미래사업본부 김주리 본부장  
전략사업팀 최영희 팀장, 이가윤 대리  
원혜정 주임, 김진하 주임

**디자인** 프럼에이

**등록번호** KACES-2550-C001  
**ISBN** 978-89-6748-594-8(93600)



정책20주년 홈페이지  
바로가기



교육진흥원 인스타그램  
바로가기



교육진흥원 유튜브  
바로가기

