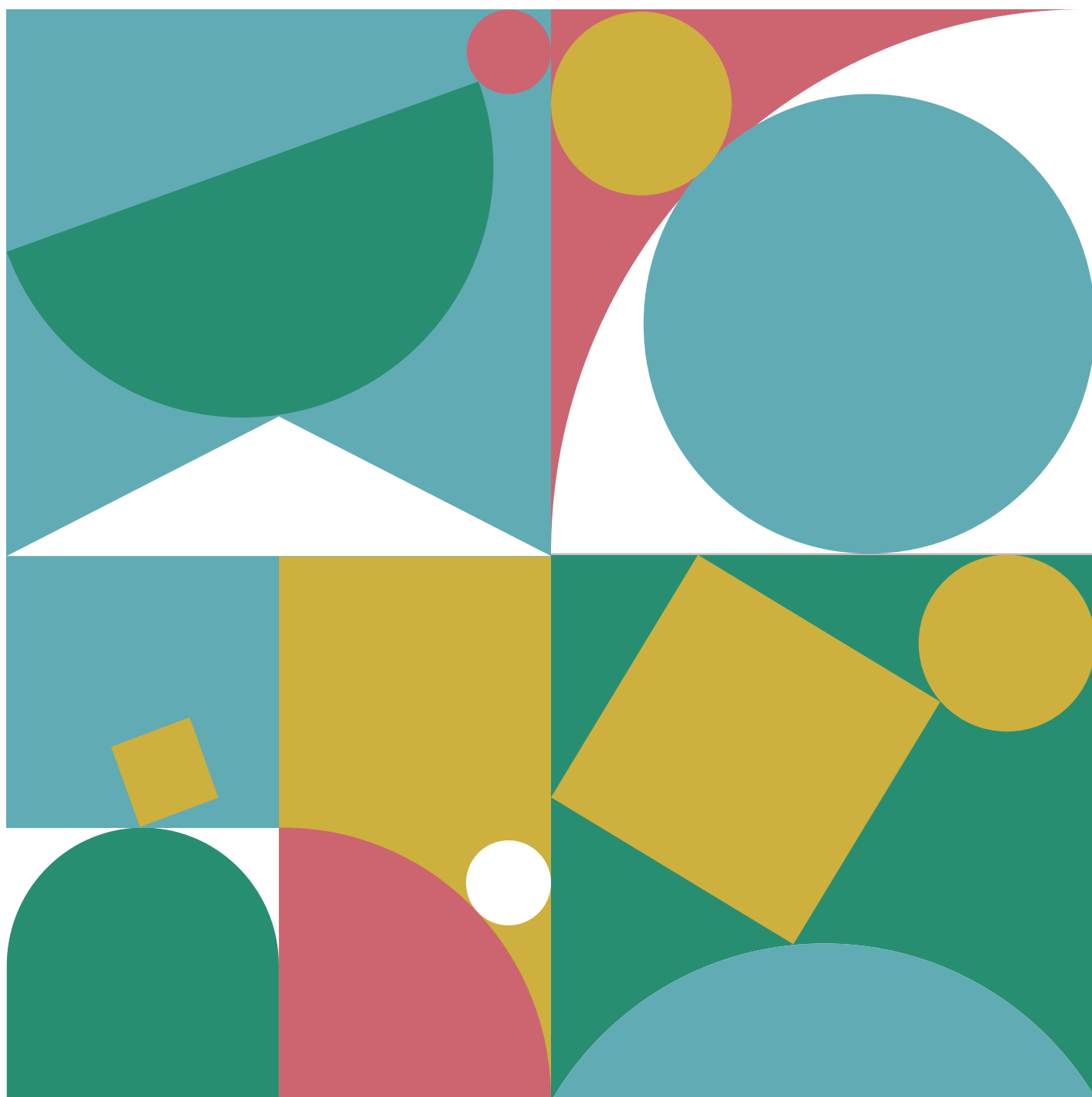


2022년 4호

해외 문화예술교육 기획리포트

영국사회의 변화와 문화예술교육



2022년 4호

해외 문화예술교육 기획리포트

영국사회의 변화와 문화예술교육

목 차

편집장의 글 _ 노승림	6
영국의 창의적인 사람과 장소 (Creative People and Places) 프로젝트- 불평등을 다름으로 만드는 발상의 전환 _ 차민경	9
영국의 문화도시와 지역 문화교육 파트너십(LCEP) _ 강다영	13
영국의 위드 코로나와 박물관 · 미술관 교육 사례 _ 김가영	18

편집장의 글

노승림

2009년 영국 유학을 시작하기에 앞서 여름방학 동안 대학에서 개설하는 학위과정 준비코스에 참여했다. 이 과정은 학생들을 아카데미 영어와 영국식 교육 시스템에 익숙해지도록 훈련시킴과 더불어 타지 출신의 외국 유학생들이 생활 중 접할 수 있는 영국의 전반적인 문화를 소개하는 목적을 가지고 있었다.

수업 중 중국에서 온 한 유학생이 물었다. “영국은 어떤 과일이나 채소가 유명해요?”

내가 기억하는 한 우리 반 담당 선생은 두 달 동안 진행된 프로그램 중 이 질문에 가장 당황했다. 말문이 막힌 선생은 한참 생각하다가 사과- 영국산 사과는 푸석거려 한국인 입맛에 맞지 않는다-와 감자 같은 구황작물을 언급하다가 결국 자신들의 나라는 땅이 척박하고 날씨가 좋지 않아 다른 나라에 비해 양질의 농산물을 수확하기 힘들다고 시인했다. 이렇듯 내가 경험한 영국은 신의 축복과는 거리가 먼 나라이다. 별 볼일이 없는 것은 비단 농작물뿐이 아니다. 제조업을 위한 공업 활동의 중심지가 인건비가 저렴한 나라들로 옮겨지고 난 뒤 텅 비거나 폐쇄되어 폐허로 남은 공장들은 이미 산업혁명의 아우라를 벗어버린 지 오래였고, 본토에서는 절대로 얻을 수 없는 풍족한 자원을 대리 공급해 주던 식민지도 이제 역사 속의 이야기가 되었다. 2차 세계 대전이 끝난 뒤 황폐한 섬나라 땅덩어리에 그들이 유일하게 확보하고 있었던 것은 손에 잡히지 않는 가상의 자원인 금융과 문화, 그리고 인적자원 즉 국민들이었다.

영국하면 떠오르는 ‘창의성’ ‘창의교육’ ‘창조산업’은 바로 가용자원의 효율성을 극대화시키기 위한 전략적인 접근의 일환으로 출발했다. 1970년대 말에 들어선 보수당의 마가렛 대처(Margaret Thatcher) 정권은 신자유주의 시장경제 원리에 따라 국가 제도를 운영했고, 이는 문화·예술계는 물론 교육계까지도 영향을 미쳐 이윤가치에 그 초점이 맞춰졌다. 이러한 방침은 1997년 마가렛 대처의 보수당을 과반수가 넘는 지지로 제치고 입각한 신노동당(New Labour) 정권에서도 일부 그대로 유지되었다. 1990년대 후반 다시 찾아온 경기 침체에 대응하기 위해 토니 블레어(Tony Blair) 정부는 국가 발전을 주도할 신성장 동력사업으로 창조산업(Creative Industry)의 육성을 국가 정책으로 공식적으로 추진하기 시작했다. 우리나라의 문화체육관광부에 해당하는 문화미디어체육부(Department culture, media and sport)가 이 시기 처음 창설되었고, 문화 관련 예산이 두 배 가까이 증가했으며, 문화예술 관련 정부 지원금과 지원정책이 역대 정부 중 최고치를 기록했다.

다만 똑같이 이윤 가치를 지향하면서도 블레어 내각의 정책은 이전의 보수당 정권과 결이 달랐다. 시장 원리만 강조한 결과 사회복지가 후퇴하고, 소득 격차가 급격히 벌어지며 사회적 갈등이 심화된 대처 정책의 부작용을 해소하기 위해 신노동당은 ‘사회적 통합(Social inclusion)’을 간판으로 내걸었다. 모든 국민이 정치적, 사회적, 경제적 불평등으로 인해 차별받지 않고 국가 정책의 공평한 수혜자가 되어야 한다는 포용전략은 문화 영역에도 적용되었다. 공적 자금을 지원하는 예술이 선택받은 소수가 아닌 절대 다수가 즐기고 참여해야 정당성을 얻을 수 있다는 전제하에, 예술의 접근성은 예술 지원정책의 가장 중요한 기준으로 확고히 자리 잡았다.

경제적 이윤으로 환원될 수 있는 창의성과 사회참여라는 중요한 두 가지 정책 기조 아래, 영국의 문화예술교육 정책은 정권이 바뀔 때마다 유동적으로 변화하고 다양한 성과를 창출해내는 와중에도 몇 가지 주요 특징들을 일관되게 유지해왔다. 첫째, 예술과 산업을 늘 연계해서 고려한다는 점이다. 영국 정부는 문화예술교육을 교양이나 문명과 같은 추상적인 의미의 성취에 중점을 두기보다 미래 창조산업의 기초로서 인식한다. 둘째, 지역 내 자발적인 아마추어 네트워크를 중심으로 문화예술교육 지원이 이루어진다. 이는 문화의 다양성과 ‘모두에 의한 문화’라는 문화민주주의 패러다임의 가치에 의거한 접근이다. 셋째, 문화기반시설을 적극 활용한다. 전국에 분포된 박물관, 도서관 등 문화기반시설을 중심으로 다양한 계층의 문화예술교육을 수행해왔으며, 이 기관들은 학교와 연계하는 것은 물론 지역 시민, 가족, 노인을 위한 다양한 프로그램을 운영해왔다.



영국 창의교육 장면

출처 : <https://www.artscouncil.org.uk/blog/our-refreshed-vision-creative-education>, <https://artswork.org.uk/news/arts-council-england-launch-creativity-collaboratives/>

해외문화예술교육 기획 리포트 4호는 위에 언급한 기반을 바탕으로 영국의 문화예술교육이 최근까지 어떠한 방향으로 진화했는지 살펴보는 데 초점을 맞췄다. 첫 번째 사례로 다루는 ‘영국의 창의적인 사람과 장소(Creative People and Place)’ 프로젝트는 영국의 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England)가 주도하고 있는 새로운 예술 연계 커뮤니티 역량 강화 프로젝트로, 잉글랜드 지역 내 예술 활동 참여도가 하위 20퍼센트인 지역만을 중심으로 하고 있다. 2012년부터 2021년까지 3단계로 진행된 이 프로젝트에는 6천만 파운드(한화 약 950억원)이라는 국가 지원금이 투입됐다. 2021년 새롭게

선정된 39개 지역 프로젝트들이 향후 2025년까지 총 1,700억원의 예산을 지원받을 전망이다. 이 프로젝트는 지역 내 자원과 자산을 기반으로 한다는 독특한 특징을 가지고 있다. ‘자산기반형’이라 부를 수 있는 이 프로젝트는 결핍된 요소를 채워넣는 대신 거주민들이 이미 보유하고 있는 자원과 기술과 경험과 지식을 활용하여 고유의 문화예술 활동을 활성화시킨다. 그 안에서 고안된 다양한 문화예술교육 프로그램을 또한 지역만의 고유한 독자성을 띠며 문화 다양성에 기여하고 있다. 차민경 문화관광연구원은 이 프로그램의 또 하나의 주목할 특징으로 지역인들을 중심으로 구성된 거버넌스 모델을 구축하고 있다는 점을 들고 있다. 지역 정부와 지식인들 뿐 아니라 독립적으로 활동하는 지역 전문가들이 참여한 거버넌스는 지역에 대한 지식을 바탕으로 의사결정을 위한 정보를 모으고, 네트워크 내에서 민주적으로 합의를 이끌어내는 방식으로 운영된다는 것이다.

영국 문화도시(UK City of Culture)로 선정된 도시 정부들이 추진하는 문화예술교육 프로그램에 대해 소개하는 강다영 영등포문화재단 주임 또한 이러한 지역사회를 기반으로 구성된 거버넌스 프레임워크를 주목하고 있다. 쇠퇴하는 산업화 환경 속에서 문화를 대안적 경제 자원으로 인식하며 시작된 영국 문화도시 프로그램은 이제 단순한 이윤 창출의 목표를 넘어서 영국 전 지역에 문화적으로 균등한 기회를 부여하는 것이 핵심 가치로 부각되는 수준에 이르렀다. 문화도시 내 문화예술교육 프로그램은 대부분 지역문화교육 파트너십이 주도하고 있으며, 이들은 자신들이 살고 있는 도시에 대한 이해와 지식을 기반으로 교육 대상들의 창의성 개발을 유도하며 더 나아가 지역에 대한 자부심을 증진시키고자 노력하고 있다. 본 리포트는 그중에서도 가장 최근 문화도시 프로젝트가 종료된 헐(Hull, 2017년 종료)과 코벤트리(Coventry, 2021년 종료)의 사례를 살펴보았다.



출처 : <https://www.benharrisonphotography.co.uk/hull-city-of-culture-photography/>, <https://www.coventrytelegraph.net/news/coventry-news/coventry-discover-uk-city-culture-14004738>

한편 본 리포트의 마지막 순서로 김가영 국립항공박물관 교육운영팀장은 영국의 박물관 및 미술관 교육 사례는 포스트 팬데믹 시대에 새롭게 진화한 그들의 문화예술 교육 프로그램들의 경향을 V&A 박물관의 사례를 중심으로 점검해 보았다. 코

로나 19로 방역 봉쇄 조치가 내려졌던 박물관과 미술관들은 휴관할 수밖에 없었고 교육 프로그램의 메인 축이었던 학교 연계 교육 또한 위축될 수밖에 없었다. 이런 단절된 상황 속에서 이 기관들이 본연의 정체성과 의무를 유지할 수 있었던 것은 과거에는 극소수의 즐거움에 불과했던 유물 데이터베이스를 활용한 온라인 콘텐츠들의 사용이었다. 팬데믹이 종료된 시점에 대부분의 교육 프로그램들이 오프라인으로 회귀하는 당연한 수순을 보이고 있지만, 다른 한편으로 팬데믹 시대에 활약했던 온라인 프로그램들 또한 그대로 유지되거나 오히려 더욱 적극적으로 활성화되는 기미를 보이고 있다. 위기의 상황에서 미술관과 박물관들은 오히려 온라인을 통해 인적, 물리적, 지리적 한계를 완화하고, 가능성의 확장까지도 내다보는 역설적인 깨달음을 얻은 것이다.

이들 세 명의 전문필진들이 들여다본 최근 영국 문화예술교육 동향들이 한국의 문화예술교육계에 던지는 시사점은 매우 중요한 의미들을 띠고 있다. 영국 문화예술교육계에서 변창하고 있는 자생적인 지역 거버넌스 시스템은 문화예술 정책 중에서도 가장 선도적으로 지역 분권화를 추진 중에 있는 우리나라 문화예술 교육정책이 심도 있게 들여다봐야 할 체계이다. 팬데믹으로 인해 테크놀로지 의존도가 한층 높아진 것 또한 한국 미술관과 박물관들이 공유하고 있는 공통점이다. 본 리포트가 기술적으로나 내용적으로나 운영 체계에 있어서나 한층 다양해지고 확장된 영역에서 한국 문화예술교육계가 나아갈 길을 고민해보는 계기를 마련해주길 기대해 본다.

노승림

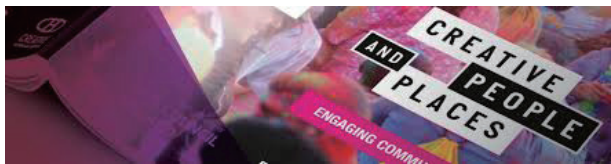
숙명여자대학교 정책대학원 문화행정학과 주임교수이다. 공연 예술전문지 월간객석 기자로 활동하다가 영국으로 유학, 워릭대학교(University of warwick) 문화정책 및 예술경영 전공 석 박사 학위를 취득했다. 한국문화예술교육진흥원 문화예술교육사 운영위원회 위원을 맡았다(2019-2020년).

영국의 창의적인 사람과 장소 (Creative People and Places) 프로젝트- 불평등을 다름으로 만드는 발상의 전환

차민경

장소가 가진 참여 불평등의 조건에 주목, Creative People and Places

창의적인 사람과 장소(Creative People and Places, 이하 CPP)는 영국의 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England)의 주도로 진행되고 있는 새로운 예술 연계 커뮤니티 프로젝트이다. 그동안 잉글랜드 예술위원회의 주도로 수많은 예술교육 또는 커뮤니티 프로젝트가 진행되어 왔지만 CPP는 이전의 프로그램과 명확히 차별되는 부분이 있다. 바로 예술에 대한 참여 수준이 낮은 지역만을 대상으로 하고 풀뿌리 거버넌스 방식을 지향한다는 점이다. 잉글랜드 예술위원회는 정기적으로 인구 조사를 통해 각 지역의 예술 참여 수준을 조사하는데, CPP는 이 중에서도 주민의 예술 활동 참여도가 하위 20%인 지역만을 대상으로 하고 있다. 이들 지역은 각각의 지역 고유의 특성과 사정으로 인해 예술 활동 참여도가 낮는데, 예술위원회는 각각의 특징에 맞게 예술 참여를 높일 수 있는 방법을 주민과 지역 정부, 이해관계자 등이 함께 고민하고 해결해 나갈 수 있도록 그 ‘과정’을 지원하고 있다. 특히 우리나라에서도 꾸준히 중요성이 강조되었던 참여적 거버넌스 개념을 적극 도입하고 있는데, 영국 내에서도 이러한 참여적 거버넌스를 통한 예술 참여 증진에 관심이 높아지던 때에 본 프로젝트가 기획되었다.



CPP 관련 이미지

출처 : <https://www.ecorys.com/united-kingdom/our-work/creative-people-and-places-cpp-programme-evaluation>

일반적으로 예술은 ‘수월성(Excellence)’이 가장 중요한 원칙 중 하나이며, 정책 지원에 있어서도 이러한 부분이 매우 중요한 판단 요소가 된다. 우리나라에서도 예술 지원에 있어서 수월성은 매우 중요한 판단 요소인데, 유망한 예술인들에게 지원함으로써 우리 문화예술계 전체의 예술적 발전과 자극을 도모하기 위한 것이다. 그러나 예술 정책에 있어서 또 다른 중요한 요소는 ‘참여(Participation)’이다. 향유 측면에서 많은 국민이 예술의 혜택을 향유할 수 있도록 기회를 제공하는 것이다. 문화예술교육이나 생활예술은 이러한 참여의 측면을 강조한 정

책이라고 할 수 있는데, 이들이 생산하는 예술이 비록 수월성이라는 기준에 항상 충족하지는 않는다 하더라도 예술을 감상하고 체험하면서 예술에 대한 거부감을 줄이고 더 가깝게 예술을 지속적으로 향유할 수 있도록 돕고자 한다. 이러한 ‘참여’의 강조는 1990년대 후반부터 이어져 온 영국의 ‘사회적 통합(social inclusion)’ 정책과 무관하지 않다. 사회적 통합은 ‘사회적 배제(social exclusion)’와 대비되는 개념으로 모든 영국 국민이 경제적, 사회적 불평등으로 인해 불이익을 받거나 차별받거나 모든 혜택에서 제외(exclusion)되지 않도록 하고자 하는 포용 전략이다. 고용, 교육, 주거, 건강 등에 있어서 모든 사람들이 특정 수준 이상의 권리를 가질 수 있도록 하고, 일정 수준 이상의 접근성(access)과 기회를 가질 수 있도록 한다. 이러한 사회적 통합 정책은 1997년 노동당이 집권한 이후 토니 블레어 전 총리 내각이 탄생되면서 본격화되었다. 토니 블레어 내각은 사회 배제와 관련한 부서(Social Exclusion Unit)을 신설하고, 사회 각 분야에 널리 퍼져 있는 불평등 문제를 해결하고자 하였다. 사회적 통합을 위한 정책은 이후에도 지속되어 왔으며 현재에도 영국의 중요한 정책의 모토로서 영향을 미치고 있다.

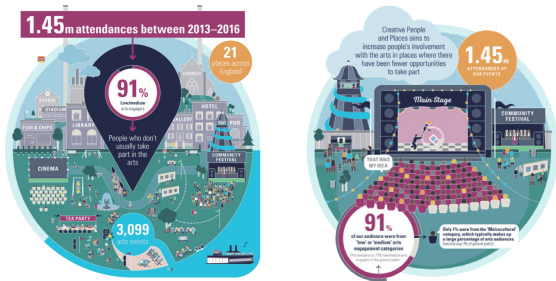
문화예술 정책 분야에도 사회적 통합은 많은 영향을 미쳤는데, ‘모두에 의한 문화’라는 모토 아래 국민 모두에게 문화 기회를 제공하고, 그 혜택이 모든 지역사회로 확대되도록 하는 것을 강조하고 있다. 특히 기회에 있어서의 평등을 중요시하고 있는데, 문화예술에 대한 접근성 증진과 평등한 기회, 그리고 교육을 받을 수 있는 기회를 제공하고자 하는 것이다. 이는 문화정책의 중요한 원칙 중 하나인 문화 민주주의(cultural democracy)와도 연결되는데, 모두에게 예술을 향유하고 창작할 수 있는 권리를 제공하고 모든 이들이 이를 통해 문화적 역량을 증진시킬 수 있게 하고 있다.

영국 또한 지역에 따라 문화적 기회가 매우 크게 차이를 가진다. 런던이나 일부 대도시의 경우 다양한 문화자원이 포진해 있지만 다른 지역의 경우 그렇지 못하다. 우리나라와 마찬가지로 문화 향유에 대한 지역 간 불균형이 심한 것이다. CPP는 이러한 지역 간 불균형으로 인한 지역 주민의 문화향유 기회 불평등을 완화하고 문화 민주주의를 조금이나마 실현시키고자 추진되었다. 영국은 1990년대부터 모든 국민이 문화예술교육을 폭넓게 향유할 수 있는 정책을 펴왔는데, 이러한 문화예술교육은 비관객(non-audience)인 지역 주민들을 문화예술에 관련(engage)되게 함으로써 예술에 대해 친근감을 가지게 하고 이를 통해 삶의 질을 향상시키는 것을 추구하였다. 꾸준히 진행되어 오고 있는 이러한 정책은 2020년대에 또 다른 방식으로 지속적으로 추진되고 있는 것이다.

영국의 CPP(Creative People and Places) 프로젝트는 특히

프로젝트 이름에 'Places'라는 단어가 들어갔듯이 '장소'의 특징에 초점을 맞추고 있다. 장소, 즉 그 지역이 가진 어떠한 특징이 예술 참여를 어렵게 하는 조건을 만드는 것이 아닌가 생각한 것이다. 만약에 어떤 지역이 특정한 문화적, 사회적, 경제적 등의 이유로 문화예술 활동에의 참여가 어렵다고 한다면 그것을 해결해 줄 지원을 통해, 이들의 예술 참여를 증진하고자 하는 것이다. 따라서 CPP는 각각의 지역에서 다른 전략을 구축하게 된다. 각 지역마다 문화예술 참여를 어렵게 하는 요인이 다르기 때문에, 다른 전략으로 접근해야 참여율을 높일 수 있기 때문이다.

그러나 CPP는 문화를 통한 도시 재생(culture-led regeneration)과 같은 장소 재개발은 아니다. 오히려 CPP는 장소 자체의 개발에 지원금을 사용하는 것을 지양하고 있다. CPP의 지원금은 활동(activity)에 필요한 비용에만 활용 가능하며, 커뮤니티의 예술 활동 그 자체를 지원한다고 할 수 있다. 예술 참여 수준이 낮은 지역의 지역민들이 실질적으로 예술 활동을 할 수 있도록 만드는 것을 목적으로 하는 것이다.



CPP를 설명하는 그래픽 이미지
출처 : <https://firststart.org.uk/about-us/cpp/>

상향식 거버넌스 구조를 통한 느린 구조를 추구

CPP의 또 다른 특징은 상향식(Bottom-up) 거버넌스 구조를 택하고 있다는 점이다. 많은 문화예술 정책들이 기관 주도의 하향식 접근 방법(Top-down)을 택하고 있고 특히 우리나라의 경우 이러한 구조가 매우 강력하게 고착되어 있다. 이러한 정책 전달체계는 해당하는 정책의 빠른 공급과 안정적인 운영을 가능하게 하지만, 한정적인 범위에서의 운영과 지역에 따라 다른 특성이 적용되기 어려워 정책 효과가 확대되기 어렵다. 우리 문화예술교육 정책도 2004년 국내에 문화예술교육의 개념이 소개된 이후 중앙 정부의 강력한 주도로 빠르게 문화예술교육을 전국에 퍼뜨릴 수 있었고, 안정적인 운영으로 많은 관련 인프라를 개척했다. 그러나 최근 몇 년간 문화예술교육 정책이 지역 이양에 주력하는 이유는 이러한 중앙 주도의 정책이 가진 한계 때문이다. CPP가 택하고 있는 상향식 거버넌스 구조는 각 지역에 기반을 두고 운영하는 방식이다. 각 지역의 관련 전문가들이 네

트워크와 파트너십을 형성하고 지역의 예술 활동 증진에 어떤 장애요인이 있는지 파악 및 분석하며, 이를 통해 향후 운영을 위한 거버넌스 모델을 구축하는 것이다. 전문가들은 지역 정부나 오피니언 리더도 참여하지만 기본적으로 '독립적인(independent)' 전문가들이 참여하는 것을 중요시하고 있다. 이들 일반인 전문가들(공공의 전문가가 아닌)이 가진 지역에 대한 지식을 바탕으로 의사결정을 위한 정보를 모으고, 이렇게 모아진 정보를 토대로 네트워크 내에서 합의를 이끌어내는 방식이다. 특히 이들은 지역 내 문화예술 참여에 대한 수요를 개발시키고 유도할 방법을 고민하게 되는데, 우리 지역에 대한 가장 전문적 지식을 가진 일반 전문가들이 참여했기 때문에 지역의 정체성과 특성을 가장 잘 반영할 수 있다.

이러한 네트워크는 실제 운영에도 참여해 지원금을 따기 위한 개발 과정이나 전략 구축, 관련 수요 조사, 프로그램 개발 등의 과정에도 참여한다. 이 프로그램이 다른 프로그램과 가장 다른 특징은 예술위원회에 지원을 신청할 때 지방정부 당국이 아닌 다른 곳에서 신청하도록 하고 있다는 점이다. 지역 내에서 하향식 구조가 되지 않도록 구조적으로 지양하는 것이다. 지역주민의 예술 활동을 도울 아티스트의 섭외와 운영도 이들 네트워크를 통해서 결정되는데, 지역 주민의 수요가 가장 많을 아티스트나 장르로 선정하고 공동으로 프로그램을 개발하고 실행한다. 프로그램의 실행은 지역 사회에 있는 기존 기반 시설을 이용하는 곳이 많은데, 이 과정에서 유휴공간이었던 지역의 공간이 다시 활용되는 계기가 되기도 한다. 모든 의사결정은 네트워크를 비롯한 커뮤니티 그 자체가 수행하며, 많은 이들이 참여하고 의견을 모으는 과정이 필요하기 때문에 그 과정은 매우 더디고 힘들 수밖에 없다. 그러나 커뮤니티 그 자체가 참여하여 이뤄낸 과정이기 때문에, 지역 주민의 수요를 가장 잘 반영하는 것은 물론 지역의 정체성과 부합한다. 또한 이러한 개발의 과정 중에 네트워크에 참여한 이들은 문화예술 활동과 관련한 다양한 전문성을 쌓게 되며, 이러한 전문성은 지역 내에서 또 다른 예술 활동을 기획·개발할 수 있는 훌륭한 인프라로 기능할 수 있게 된다.

일상이 창작의 원천으로, 지역의 일상 자원의 활용

이러한 CPP의 운영구조나 방식은 현재 지역분권화를 추진하고 있는 우리 문화예술교육 분야에 많은 시사점을 주고 있다. 영국도 예술 참여 정책에 있어 중앙집중식 권한을 감소시키고 네트워크나 컨소시엄, 민간 파트너십을 증가시키고 있는데, 이러한 경향은 우리가 추구하는 지역화वाद도 맞닿아 있다. 우리의 경우 중앙과 광역 문화예술교육지원센터가 네트워크를 구축하고, 점차 중앙의 권한과 사업을 광역 단위로 내려보내고 있다. 지난 '제1차 문화예술교육 종합계획'에서 추구했던 지역화

를 위한 기본적인 기반을 구축하고 있는 것이다. 광역뿐만 아니라 기초거점 지원 사업 등을 통해 기초 지역에도 문화예술교육을 지속적으로 추진할 기반을 구축하고자 네트워크 지원 사업 등을 강화하고 있다.

CPP에서 진행하는 문화예술교육의 지역화 프로그램들을 살펴보면 가장 특징적인 것이 '지역 고유의 일상자원'을 활용한 프로그램 개발 및 운영을 들 수 있다. 다시 말해 지역이 기존에 가지고 있는 지역의 역사, 시설, 지역주민의 경험, 생활문화 등을 충분히 활용하고자 하는 것이다. CPP는 지역에서 - 그것이 설령 대단히 화려하거나 유명하지 않더라도- '이미 활용하고 있거나 가지고 있는' 것을 활용하는 것을 권장하고 있다. 예를 들어 지역에서 예전부터 5일장과 같은 지역 문화가 꾸준히 있어왔고 이를 통해 지역주민이 함께 모이고 커뮤니케이션하는 장으로서 기능해왔다면, 5일장이라는 지역 고유의 문화를 활용해서 예술 활동으로 발전시키는 방식이다. 또는 지역에 독특한 자연경관이 있다면 그 자연의 특징을 활용한 예술 활동을 만들고 지역 주민을 참여하게 하는 것이다.

이러한 지역 고유의 자원을 활용하는 방식은 지역과 주민의 정체성에 기반을 두게 되고 지역 주민들이 좀 더 쉽게, 흥미롭게 예술 활동을 접하는 것을 가능하게 한다. 미처 알지 못했던, 그들 주변에 당연하게 존재하는 것들을 예술 활동으로 승화시키는 것이다. 이 과정을 통해 지역 주민들은 자신이 살고 있는 장소에 대한 자부심을 가지게 되고 예술을 가깝게 느끼게 되며, 이를 통해 또 다른 예술 활동을 이어나갈 동기를 부여하게 된다.

이렇게 지역의 다양한 자원을 활용하는 방식은 지역 내에 지속적인 문화예술교육의 뿌리를 형성하고자 하는 우리 문화예술교육 정책에 많은 시사점을 준다. 최근 우리 문화예술교육도 지역 고유 문화자원의 중요성을 깨닫고, 한국문화예술교육진흥원의 문화자원 지도 구축 등을 통해 지역의 문화예술교육을 위한 각종 자원을 파악하고자 하고 있다. 그러나 지역 차원으로 내려가면 이러한 자원에 대한 기본적인 조사가 안 되어 있는 경우가 많다. 자신이 살고 있는 지역에 어떤 문화시설이 있는지, 어떤 예술가들이 살고 어떤 활동을 하고 있는지, 어떤 생활문화가 특징적인지, 어떤 지리적 특성을 가지고 있는지 등에 대한 정보를 파악하고 있지 못한 것이다. 이러한 지역 문화자원에 대한 파악의 미비는 지역 정체성에 맞고 지역 주민의 수요에 맞는 프로그램의 개발을 어렵게 한다. 우리 문화예술교육도 지역 주민의 수요나 정체성에 맞춤형한 지역 고유의 프로그램 개발을 추구하고 있지만, 그 이전에 필요한 필수 정보가 부족한 것이라고 할 수 있다. 이러한 상황에서 지역은 중앙에서 일방적으로 공급한 프로그램을 지역에서 운영하는 경우가 많은데, 다행히 지역 주민들의 요구와 잘 맞아 떨어져 긍정

적인 반응을 이끌어내기도 하지만, 지역의 정체성과 맞지 않아 그렇지 못한 경우도 다수 존재하고 있다.

우리 문화예술교육 정책은 문화예술 정책 중에서도 가장 선도적으로 지역 분권화를 추진하고 있는 분야이다. 지역 내에 문화예술교육과 관련한 조례를 제정하기도 하였고, 지역 내 관련 기관이나 단체를 두고 지역 문화예술교육의 꾸준한 개발을 독려하고 있다. 그러나 지역에서 문화예술교육을 지속적으로 운영하고 확대하려면, 지역의 상황, 특성, 정체성, 수요와 매우 잘 맞아 떨어져야 한다. 이를 위해서는 무엇보다 지역에 어떤 문화자원이 있는지, 그것을 어떻게 활용할 수 있을지에 대한 조사와 전략 구축이 먼저 고민되어야 할 것이다.



CPP 미들랜드 지역현장 모습 CPP 런던 지역현장 모습
출처 : <https://www.artscouncil.org.uk/creative-people-and-places-projects>

지역 스스로 동기를 가지고 전문성을 쌓도록

CPP는 앞서 언급한 것과 같이 중앙의 일방적인 공급형 모델이 아닌, 지역에서 이미 가지고 있는 자원에 기반을 두어 전략을 구축한다는 점과 이러한 모든 과정을 지역 스스로 고민하고 만든다는 점에 주목할 필요가 있다. 지역 스스로 고민하고 만드는 참여적 거버넌스는 매우 비효율적이며 시간과 노력도 훨씬 더 소요된다. 그러나 이러한 지난한 커뮤니케이션의 과정 중에 지역 내에서 예술 참여에 대한 동기가 생겨날 수 있고, 스스로도 몰랐던 예술에 대한 수요가 새롭게 만들어질 수 있다. 그리고 조사하고 분석하며, 전략을 구축하는 과정은 오히려 지역 커뮤니티에서 진행하기 때문에 전문성이 지역 내에 그대로 쌓이게 된다. 잉글랜드 예술위원회가 단기적으로 지원했다 하더라도 그 다음을 기약할 수 있게 되는 것이다. 문화예술교육 프로그램은 매우 다양한 환경과 요인을 고려해야 하는 섬세하고 창의적인 작업이므로, 상당한 전문성이 요구된다. 만약 중앙 공급형으로 단지 프로그램의 실행만 한다면 다음의 또 다른 작업을 위한 전문성은 쌓일 수가 없다. 그러나 지역 스스로 고민하고 만든 프로그램은, 그 처음은 매우 어설프더라도 시간이 쌓여감에 따라 지역에서 문화예술교육을 계속 운영할 수 있게 하는 중요한 동력으로 기능할 수 있다.

이러한 과정은 지역 분권화를 추진하는 우리 문화예술교육계에도 중요한 시사점을 준다. 기초 지역 중에는 아직 문화예술교육을 지속적으로 추진할 토양이 갖추어지지 못한 지역이 다수 존재한다. 이들은 문화예술교육에 대한 경험도 많지 않지

만, 무엇보다도 지역 스스로 문화예술교육에 대한 동기를 부여 받지 못하는 경우가 많다. 지역의 일부 계층에서 문화예술교육에 대한 강력한 추진 동기가 있다 하더라도 지역 내에 이를 추진할 전문성을 갖춘 인재를 구하기 어려운 경우가 많다. 때문에 지속·확대가 가능한 지역 분권화의 추진을 위해서는 지역이 스스로 동기를 가질 수 있도록 하는 '과정'이 필요하며, 이 과정은 비록 곧바로 성과로 이어지기 어려울지라도 향후 지속할 든든한 동력으로 작용하게 될 것이다.

차민경

차민경은 (주)크레디아, CJ문화재단, 한국문화예술교육진흥원 등에서 근무하였고, 현재는 한국문화관광연구원 문화예술정책연구실 부연구위원으로 주로 공연예술, 예술경영, 문화예술교육, 예술인복지 등의 분야를 연구하고 있다.

영국의 문화도시와 지역 문화교육 파트너십(LCEP)

강다영

영국 문화도시(UK City of Culture)는 유럽문화수도(European Capital of Culture)에서 기원을 찾을 수 있다. 20세기 후반부에 접어들며 유럽 내 기존 공업도시들이 산업 공동화 현상에 골치를 앓고 사회, 경제적으로 쇠퇴하는 현상이 이어지자, 유럽연합은 문화를 지역 문제를 해결하는 새로운 핵심 경제 자원으로 인식하기 시작했다. 1983년 그리스 문화부 장관 멜리나 메르쿠리가 처음 제안한 이 프로그램은 유럽연합 회원국 중 소수의 도시를 지정해 1년여에 걸쳐 집중적으로 각종 문화예술 프로그램을 추진하는 사업이었다. 1985년 그리스 아테네가 최초 유럽문화도시로 지정된 이후, 1999년 사업 명칭이 '유럽문화수도'로 바뀌었으며 영국은 1990년과 2008년 글래스고 및 리버풀이 이 사업에 선정되어 성공적인 성과를 거두었다. 이후 영국은 자체적으로 영국문화도시(UK City of Culture) 프로그램을 신설했다. 영국 문화도시로 선정된 도시들은 세계를 대상으로 한 각종 문화행사들을 유치하며 새로운 국제 관계를 이끌어낼 기회를 가짐과 동시에 전 세계 문화 예술인들 및 예술작품들을 유치하여 지속가능한 협력과 신뢰 가능한 파트너십을 구축할 기회를 제공받을 수 있다.

영국 문화도시의 목표는 영국 전역에 균등한 기회부여가 핵심이며, 지역과 국가 및 국제적 파트너십을 발전하여 사람들을 하나로 모음으로써 지역사회를 강화시키고, 지역에 대한 자부심 고취, 지역 및 지역 문화예술의 증진과 새로운 투자와 관광을 유치 시킴으로 경제적, 사회적 발전을 주도하는 것이다. 이러한 문화도시 사업에서 문화예술교육은 물론 빼놓을 수 없는 중요한 핵심 프로젝트 중 하나이다. 영국의 문화도시의 목표 속에서 지금까지 진행된, 헐(Hull)-2017년 영국 문화도시-과 코벳트리(Coventry)-2021년 영국 문화도시- 사례를 통해 지역의 문화예술교육과 관련된 파트너십이 어떻게 구성되고 작용하는지를 토대로 시사점을 얻고자 한다.

영국 문화도시(UK City of Culture)의

선정절차 및 추진현황

영국 문화도시(UK City of Culture)는 문화를 통한 투자·경제성장·도시재생을 촉진하여 도시 전반의 발전을 도모하기 위해 영국의 디지털, 문화, 미디어 및 스포츠부(DCMS)에서 4년에 한 번씩 지정 운영하고 있다. 문화도시가 되기 위해서는 접수 공고 후 지원서(EOI) 서류 심사 후 1차 후보 도시를 선정한다. 1차 후보 도시 4개월 지원 후 최종지원서(Full application) 서류 심사를 통해 최종후보가 선정되고, 최종 현장실사를 통해 문화도시 선

정 발표가 이루어진다. 이후 문화도시 운영준비 3년 과정을 거치고 문화도시 1년 사업을 운영 후 차기 선정도시에 문화도시 명칭을 이관한다. 이 과정에서 문화도시 참여과정을 지원해주고, 선정도시 초기 운영지원금 제공과 영국 내 주요 문화예술 기관 간 협업 및 부커상(Booker Prize), 터너상(Turner Prize) 등의 문화행사 축제 개최 등을 지원한다.

영국의 문화도시는 현재까지 총 4개 도시가 선정되었으며, 3개의 도시가 운영 종료되었다. 2013년 데리/런던데리(Derry/London Derry) 도시를 시작으로 2017년 헐, 2021년 코벳트리 도시가 종료되었고, 2025년 브래드포드(Bradford)지역이 문화도시를 운영할 예정이다.



영국 문화도시 역대 도시 로고
출처 : 각 영국 문화도시 홈페이지 및 관련 기사

이 도시들의 문화예술교육은 지역문화교육 파트너십(Cultural Education Partnerships)이 주로 주도하고 있다. 영국의 문화교육 파트너십은 국내의 문화예술교육 보고서 등에 많이 소개되어 있다. 영국은 2015년 잉글랜드의 문화교육 정책 프로그램의 일환으로 국가문화교육 챌린지(National Cultural Education Challenge)를 통해 청소년들에게 양질의 문화예술교육을 지속적으로 제공할 수 있도록 문화, 예술, 교육 분야의 협력을 추진했으며, 이에 대한 결과로 영국예술위원회(ACE)가 잉글랜드 전역에 문화교육 파트너십을 설치하였다. 현재 영국예술위원회(ACE)는 영국 전역의 최소 64여개의 문화교육 파트너십 기관을 통해 문화예술교육 프로그램을 제공하고 있으며, 문화·예술 단체, 교육기관, 지역정부가 자원을 공유하고 협력하여 문화예술 교육을 제공하는 것을 목적으로 한다.

문화교육 파트너십(CEP)은 지역단위(Local) 파트너와 자원을 통해 프로그램을 개발하고 운영하고 있다. 지역문화교육 파트너십(LCEP)은 어린이와 청소년이 자신의 창의적 잠재력을 발휘하고 거주지역, 학교, 문화공간에서 양질의 문화예술을 경험할 수 있도록 지원한다. 파트너는 지역의 필요와 관심에 따라 주도적으로 문화교육 프로그램을 개발하고 자원을 공유하여 지역 문화 교육의 효과를 증진시킨다.

2017 영국 문화도시 헐(Hull city of Culture 2017)

헐은 요크셔(Yorkshire)주에 위치한 항구도시로 수십 년간 산업의 쇠퇴와 경제적 어려움을 겪은 소외 도시로, 2017년 영국의 문화도시로 선정되었다. 이 지역의 주요 문화자원으로는 1939년 설립된 헐 뉴 시어터(Hull New Theatre)와 1971년 설립된 헐 트럭 시어터(Hull Truck theatre), 페렌즈 갤러리(Ferens Arts Gallery), 해양박물관(Hull Maritime Museum) 등이 있고, 프리덤 페스티벌(Freedom Festival)을 개최하고 있다.

문화도시 헐의 주요 목표는 첫째, 고품격 예술, 문화 및 유산 프로그램을 제작하여 문화도시에 선정되는 것, 둘째, 요크셔주의 헐과 이스트 라이딩(East Riding) 지역 내·외부의 기존 및 신규 관람객의 개발, 셋째, 지역 문화 역량 강화이다.



문화도시 헐의 위치 및 지도
출처 : google maps, <https://www.visithull.org/>

헐은 문화도시 사업추진을 위해 전략계획 2015-2018을 수립하였으며, 그 중 문화예술교육은 혁신적 문화예술교육 프로그램 제공을 위해 파트너십 구축을 목표로 삼아 청소년을 교육의 주요 타겟으로 하여 문화소외계층에 대한 교육을 통해 문화에 대한 접근성을 높이려 했다.

문화예술교육 프로그램에 대한 우선순위와 전략은 다음과 같다. 첫째, 어린이와 청소년들의 적극적 참여와 접근 촉진을 위해 글을 읽고 쓰는 능력과 수리력 같은 기본 기능의 핵심 교육프로그램과 문화 프로젝트와의 연계, 지역의 역사와 문화 유산에 대한 교육, 개인에게 문화가 의미하는 바를 스스로 해석할 수 있도록 지원을 통해 문화에 대한 의식을 향상시킨다. 둘째, 참여와 자원봉사를 적극적으로 활용하며, 교육 프로그램 개발을 위해 파트너들과 협력하고 지역의 공급망을 이용하여 도시 내에 장기적으로 유지될 수 있도록 인프라를 구축한다. 셋째, 파트너십을 통해 얻을 수 있는 접근성과 지식을 공유하고, 지역의 교사들에게 헐 문화도시 프로그램의 경험을 통해 영국 문화도시와 연계된 교사 전문성 향상(Continuous Professional Developmens, CPD)를 만들고, 지역의 예술가와 문화기획자들의 역량 강화를 통해 교육 파트너에 대한 역량 강화를 지원한다. 넷째, 청소년들과 지역의 예술가들에게 영감을 주고, 지속적 활동을 위해 도시 내 예술 조직과 주요 파

트너십에 인사이트를 제공해 지역의 인재들과 협력할 수 있도록 지원한다. 다섯째, 디지털 서비스를 개발하여 문화와 교육의 경험을 향상시키고 문화예술교육에 대한 접근성을 높인다. 여섯째, 학교, 대학, 지역사회와 직장 등과 협력하여 지역사회의 결속을 지원하고 도시에 대한 자부심을 가지게 한다. 또한, 이 계획에서 교육기관과 협력하여 흥미로운 문화콘텐츠의 제공을 통해 커리큘럼을 다양화 하고, 청소년을 비롯한 학부모, 가족, 지역주민 등 다양한 주체들이 교육기관 내의 시설과 공간을 활용하여 문화경험을 할 수 있도록 했다. 이처럼 지역사회 교육기관의 역할로서 교육과 문화분야 간의 관계를 형성하여 지속적인 연계를 추진하고자 했다. 헐(Hull)은 교육수준이 낮은 도시로 문화도시 사업 계획에 어린이와 청소년들을 위한 문화예술교육 프로그램을 제공하는 것을 기본 계획으로 설정하였다. 문화도시 사업의 일환으로 헐의 LCEP는 아동 청소년들을 참여시키기 위한 레거시(legacy) 비전인 '제너레이션 헐(Generation Hull)'이라는 이름으로 조직되었다. 이 조직은 지역의 예술단체, 건강과 교육 분야의 파트너를 모아 아동 청소년들에게 문화예술 교육의 기회를 제공했다.

지역 환경과 자원을 활용한 <노 리미트> 프로그램

문화도시 선정 이후 가장 두드러진 성과를 보인 프로그램은 '노 리미트(No limits)'라는 제목의 교사 개발 프로그램이다. 이 프로그램은 지역의 자연 및 문화 환경을 이용하여 환경이 주는 감각을 예술적으로 표현하는 방법을 학습하는 등, 예술가 및 창작자들과 협력하여 문화적 자신감을 개발하고 기존 교사 개발 프로그램과 달리 창의적이고 상호작용할 수 있는 워크숍 프로그램을 제공하였다. 노 리미트 프로그램을 통해 헐 시(city) 정부는 학교 내외의 예술공간들과 청소년들을 위한 참여 프로젝트와 위원회, 도시 전역의 실무자들을 통합하여 문화의 힘을 이용해 새로운 사고와 잠재력을 키우고자 했다. 수학 수업에서부터 자유 주제 탐구, 학교에서 자체적으로 축제를 여는 것까지 1년간의 수업 커리큘럼을 제공하고, 교사들을 대상으로 문화예술에 익숙해질 수 있도록 워크숍도 제공했다. 프로젝트 수행 결과, 2016년과 2017년 동안 100개 이상의 학교와 여러 기관과의 협력을 통해 56,000명 이상의 어린이와 청소년이 참여하였다.



노 리미트 프로그램 장면
출처 : <https://weareive.org/impact/hull-no-limits/>

2021 영국 문화도시 코벤트리 (Coventry UK city of Culture 2017)

코벤트리는 잉글랜드 웨스트 미들랜즈(West Midlands)주에 위치한 공업도시로 2021년에 영국 문화도시로 선정되어 운영이 완료되었다. 주요 산업은 자동차, 농업 기계, 항공 우주 부품, 등산 장비 등이며, 이 중 자동차 산업은 전반적으로 침체되었으나 재규어(Jaguar Cars) 본사 소재지로서 지역 대학에 자사 부품 연구 개발팀을 두고 있으며 이 지역에 푸조(PEUGEOT) 부품 센터가 있다. 코벤트리 지역의 주요 문화시설로는 워릭대학교(University of Warwick) 내에 위치한 워릭아트센터(Warwick Arts Centre)를 비롯해 헐버트 아트 갤러리 앤 뮤지엄(Herbert Art Gallery & Museum), 코벤트리 음악 박물관(Coventry Music Museum) 등이 있다. 주요 축제로는 영국 코벤트리 전쟁 기념 공원에서 1998년부터 매년 3일간 열리는 음악축제인 고디바 페스티벌(Godiva Festival)이 있다.



문화도시 코벤트리의 위치 및 지도
출처 : google maps, <https://www.visitcoventry.co.uk/>

코벤트리는 영국 문화도시 2021의 지원을 위해 문화 전략 2017-2027을 수립하였으며, 지역주민과 지역의 방문객들이 모든 다양성의 측면에서 지역의 예술과 문화유산에 참여, 경험, 즐길 수 있는 기회를 인식하고 확장하는 것을 목표로 한다. 이 목표의 달성을 위해 7가지 아이디어와 5가지 전략을 수립했다. 7가지 아이디어는 ① 파트너십 구축 ② 창작 공간 개발, ③ 축제의 도시, ④ 7 years younger, ⑤ 세계 속 코벤트리, ⑥ 다양성 도시, ⑦ 코벤트리의 움직임이다. 그리고 5대 전략은 ① 파트너십, ② 평생교육, ③ 다양성, ④ 건강과 웰빙 ⑤ 경제적 성장이다. 이후 문화도시 종료 후 코벤트리의 환경에 대한 부분이 추가되어 총 6가지 주요 목표가 보완 수립되었다. 문화예술교육은 평생교육을 목표로 집중 지원을 통해 모든 세대가 예술을 통해 배우고 발전할 수 있는 기회를 주고자 한다.

7개 아이디어	의미	항목별 평생교육의 내용
파트너십 구축	도시의 문화적 성장과 기회 지원을 위한 파트너십 개발	- 지역의 대학과 민간단체 등, 전문지식을 이용 - 지역에서 지속가능한 문화역량 및 프로그램 구축기회 제공
창작 공간 개발	예술가를 위한 프로덕션, 리허설 및 인큐베이팅 활동을 위한 공간 개발	- 창의적 교육, 업무 경험을 위한 공간 제공
축제의 도시	방문객 유치, 경제 성장, 연례 행사 기반 문화도시 구축	- 아동·청소년, 기성세대 관객 모두의 다양한 예술 참여기회 제공 - 다양한 예술 형태와 문화적 표현에 대한 인식과 감상 발전
7years younger	청소년 예술 및 재능 개발, 청소년들이 문화 프로그램 전달자 역할 수행	- 세대 간 참여 장려를 위한 문화프로그램 제공 - 학교 밖에서의 가족 친화적 문화 프로그램 제공
세계 속 코벤트리	국내외의 문화적으로 중요한 도시로 자리매김	- 청소년의 재능개발 및 멘토링을 통해, 디지털 아트를 포함한 광범위한 예술 분야에서 국내외 유수의 인재 발굴
다양성 도시	다양한 문화활동을 통한 화합	- 다양한 다문화 경험에 참여할 수 있는 기회를 포함하여 학교와 다른 학습센터를 통해 문화교육에 대한 접근성 발전
코벤트리의 움직임	춤, 신체활동 및 활동적 생활방식 등과 연계한 건강과 복지 증진	- 춤을 위한 새로운 시설 및 춤과 극장이 연결된 프로그램을 통한 예술적 표현과 참여를 통해 건강한 생활방식 장려

출처 : COV(2020), coventry cultural strategy 2017-2027, 재구성 / 5대 전략 중 '평생교육'분야만 표기함

코벤트리 문화예술교육의 전략은 지역민들이 여가 시간을 활용해 다양한 장소, 목적으로 자신을 표현하는 다양한 방법을 학습하는 것을 목표로 했다. 학교뿐만 아니라 지역사회에서 어린이, 청소년들을 대상으로 문제 해결력, 자기표현, 자존감과 자신감을 개발할 수 있는 창의적 기술을 제공하고자 했다. 또

한 어린이와 청소년들은 학교와 지역에서 가족 소득, 장소와 나이 제한을 받지 않는 예술과 디지털 창의성에 대한 권리를 가지며, 모든 세대가 예술을 통해 발전할 수 있는 기회를 제공하여 문화 및 창조산업의 경력 개발과 지원을 목표로 두었다. 문화도시 2021 선정에 따라 도시의 129개의 학교 중 111개의 학교가 문화교육 프로그램에 참여했다. 학교뿐만 아니라 보육원, 아카데미, 기타 교육기관 등 코벤트리 교육기관의 총 86%가 문화도시 2021 프로그램에 참여하여 다양한 사회적 이슈와 주제, 코벤트리 지역과 웨스트 미들랜드 주와의 연결, 지역의 복지제도에 대해 점검할 수 있는 기회가 되었다.

코벤트리(Coventry)의 지역문화교육파트너십(LCEP) 「CCEP」 코벤트리 지역 문화교육파트너십(CCEP)은 코벤트리의 0~30세 사이의 어린이와 청소년, 청년들에게 학습 기회를 제공하는 전문가와 단체들의 네트워크로 문화분야 종사자, 학교, 대학과 같은 정규 교육과정의 환경과 미취학 교육을 제공하는 교사들이 활동한다. 코벤트리 지역의 모든 어린이와 청소년, 청년들에게 문화 학습 활동을 경험할 수 있는 기회를 제공하는 것을 목표로 하고 있다. 목표 달성을 위해 ‘문화’와 ‘교육’ 분야가 협력할 수 있는 기회를 제공하고, 교육과 학습 환경에서 문화에 대해 창의적으로 참여할 수 있는 방법에 대한 조언과 지원 제공, 교사, 예술가와 기타 전문가들에게 전문성을 개발 할 수 있는 기회 제공, 문화 교육에 대한 공식, 비공식적 네트워킹 기회 마련, 코벤트리 전역의 교육 환경에서 ‘문화 챔피언(Cultural Champions)’ 네트워크 조성, 소셜 미디어와 뉴스레터를 통해 정기적 정보 공유를 제공한다. 코벤트리 문화도시 지정 이후 CCEP는 모든 어린이와 청소년, 청년들이 문화활동에 지속적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하고, 문화도시가 코벤트리 도시에 가져온 혜택을 공유할 수 있도록 지원하기 위해 노력하고 있다.



CCEP 활동장면

출처 : <https://www.coventrycep.org.uk/>

시사점

영국의 문화도시의 기본 원칙 중 하나는 파트너십 구축이다. 두 도시 모두 어린이와 청소년들 대상 문화예술교육 전달을 위해 문화도시를 계기로 지역 문화교육 파트너십(LCEP)을 구축하고 적극 활용하여 많은 어린이와 청소년들이 학교, 지역의

문화시설 등에서 문화예술교육을 받을 수 있는 기회를 제공하였다. 영국 문화도시의 문화예술 프로그램의 특징 중 하나는 지역성이다. 우리가 살고있는 지역에 대해 배우고 환경을 느끼고 표현한다. 프로그램을 통해 지역의 문제를 파악하기도 한다. 지역에 대한 자부심, 더 나아가 지역의 문화유산을 보호하는 것까지 영향을 미치는 것을 볼 수 있다. 국내의 문화도시 모델은 영국의 문화도시와는 다르지만, 문화도시 속 지속가능한 지역의 문화예술교육 사례로 의미있게 살펴볼 수 있다. 우리나라에서도 전국적으로 문화도시 유치를 위해 지자체, 지역의 문화재단 등에서 문화도시 사업 선정을 위해 노력하고 있는데, 문화예술교육도 국내 문화도시의 추진 방향인 도시문화 거버넌스의 한 축으로 고려되어야 할 것이다. 문화도시 속에서 지역 스스로가 문화예술교육에 대한 중요성을 인지하고, 목적성과 방향성에 대해 탐구하며, 문화예술교육 자원을 발굴하여 역할을 다 할 수 있도록 주체 간의 적극적 협의가 필요할 것이다.

강다영

한양대학교에서 무용학을 전공하며 자연스럽게 문화예술교육 환경에 노출되며, 예술강사로도 활동하였다. 졸업 후 숙명여자대학교 정책대학원에서 문화정책과정을 수료하여 한국문화관광연구원에서 지역문화, 무용, 문화향유 등 다양한 연구에 위촉연구원으로 근무하였다. 현재는 서울시 자치구 중 유일하게 법정 문화도시로 지정된 영등포의 영등포문화재단에서 사업 성과 관리를 비롯한 경영지원 업무를 담당하고 있다.

영국의 위드 코로나와 박물관·미술관 교육사례¹⁾

김가영

전 세계에서 가장 먼저 백신을 맞았던 영국은 지난 2021년 7월 19일부터 자유의 날(Freedom Day)을 선언하고 코로나-19 감염 및 확산 위험을 줄이기 위하여 최소한의 방역 조치만을 시행하고 있다. 자가격리의무를 해제하고 신속항원 테스트를 권장하는 등 개인의 자유 의사와 선택을 존중하는 방역 조치를 취하고 있고 향후에도 이전 방역 봉쇄와 같은 강력한 조치는 앞으로 없을 것으로 예상된다. 이는 일시적으로 코로나-19 환자가 급증하여도 고위험군을 제외한 대부분의 국민들이 코로나-19 및 그 변이 확산에 크게 동요하지 않는 모습을 보면 알 수 있다. 이에 발맞추어 영국의 박물관·미술관의 교육도 점차 위드 코로나에 빠르게 적응하면서 코로나-19 이전으로 돌아가는 모습을 보이고 있다.

영국의 박물관·미술관 교육 운영의 특징

영국의 박물관·미술관 교육은 학교 교육과의 철저한 연계로 발전해 왔다. 영국의 공교육은 2002년 교육법(Education Act 2002) 제정에 따른 국가교육과정(National Curriculum)을 준용하면서 학교별, 지역별 다양성과 자율성을 최대한 존중한다. 그리고 박물관·미술관은 이 국가 교육과정을 기초로 교육 프로그램을 분류하고 내용을 구성하여 대중에게 개방해 왔다. 박물관·미술관에서 제공하는 프로그램들은 학교의 운영위원회를 통해 주요 커리큘럼의 하나로 채택되어 학기 중 교육 활동으로 활용된다.

또한 영국 박물관·미술관은 태생적으로 지역사회와 매우 밀접한 관계를 가지며 발전해 왔다. 특히 고고학, 역사학, 미술사학 등 박물관·미술관 연계 학문이 오랜 시간 동안 지역사회 내 대학 및 대학 박물관 등을 통해 순환적으로 발전해 왔는데, 이런 배경으로 박물관·미술관은 지역 내 매우 중요한 교육 자원의 하나로 인식된다. 많은 박물관·미술관 전문 인력 및 예술가 등이 지역 내에서 배출되고 있으며, 지역사회와의 밀접한 관계 속에서 다양한 전시·교육·연구 활동을 수행해 왔다.

1) 본 글은 2020년 12월 5일 박물관교육학회에 기고한 『영국 박물관·미술관 교육 사례 - 2008년 이후 영국 국립박물관의 교육 운영 변화를 중심으로』의 연장 선상에서 코로나부터 위드 코로나를 경험한 지난 2년간의 변화 모습을 중심으로 작성되었다. 일부 내용은 내용 연결을 위하여 발췌·인용되었음을 밝혀둔다.



내셔널갤러리 교육장면

테이트모던 교육장면

출처 : <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/learn/schools-home>, <https://www.tate.org.uk/about-us/learning-programmes>

코로나-19 이후 영국의 공교육

2020년 3월 코로나-19 발병 초기에 영국은 그 어떤 나라보다도 강력한 방역 봉쇄 정책을 펼쳤다. 그에 따라 박물관·미술관뿐 아니라 학교도 모두 문을 닫을 수밖에 없었다. 봉쇄기간 동안 대부분 학교는 우리나라와 마찬가지로 온라인으로 수업을 진행하였는데, 교육의 질 하락은 그 어떤 나라보다도 심각하였다. 잉글랜드 교육 감독 기관인 Ofsted(The Office for Standards in Education)는 특히 취약 계층 아동들의 학습능력 저하를 경고하였고, 국립교육연구재단(National Foundation for Educational Research)은 초등학교의 영어와 수학 수준이 3년 전보다 “명백하게 낮아졌다”는 보고서를 발표하기도 하였다.²⁾

특히 1년여라는 짧은 기간 내 발생한 심각한 교육의 질 저하는 영국 사회 내 계층 간, 지역 간 디지털 격차(Digital Divide)에 가장 큰 이유가 있다. 영국은 우리나라보다 디지털에의 접근이 제한되는 상황이 매우 광범위하다. 인터넷 연결이 안 되거나, 필요한 기기가 없거나, 이를 실현하기 위한 경제적 능력이 충분하지 않은 경우가 많은 것이다. 우리나라와 같이 전국 어디에서나 공공 와이파이가 작동하지도 않고 국민 모두가 스마트폰을 사용하지도 않는다. 디지털 접근에의 불평등과 제한은 디지털 활용 능력의 차이를 가져오며 이는 결국 학교뿐 아니라 생활 모든 영역에서의 차이를 심각하게 가져올 수밖에 없게 만든다. 코로나-19 이전에는 디지털을 꼭 사용하지 않더라도 충분히 오프라인으로 교육을 받을 수 있었고 차선 또는 다른 방법의 문제 해결 방법 등이 존재하였다. 오히려 일부 교육 커리큘럼이나 교사 등은 비(非)디지털적 교육 접근을 선호하기까지 하였다. 그러나 방역 봉쇄가 시행되고, 디지털 외 다른 교육 접근 방법이 없었던 1년여의 시간은 영국 사람들에게 불편함을 넘어 복구에 최소 10년 이상이 걸릴 것이라는 예상할 정도로 교육 질 저하와 격차를 가져왔다고 할 수 있다.

코로나-19 이후 영국의 박물관·미술관 교육

영국의 박물관·미술관 역시 봉쇄 이후 휴관할 수밖에 없었다. 20년 12월 일부 방역 조치가 완화되어 재개관을 하게 되었어

2) EBS 뉴스(2021.04.21.) 코로나 19가 영국 학생들에게 미친 영향(강상원) <https://news.ebs.co.kr/ebnews/allView/20496273/N>

도 자유의 날 이전까지는 예약제 등으로 매우 제한적으로 운영되었다. 이에 따라 대부분의 박물관·미술관 교육 프로그램의 가장 중심축이었던 학교 연계 교육은 매우 위축되었고 취소 또는 무기한 연기될 수밖에 없었다. 이 기간 중 박물관·미술관에서 집중할 수 있는 교육 콘텐츠 중 하나는 개별적으로 집에서 즐길 수 있는 아카이브 형태의 콘텐츠들이었다. 즉 이전부터 준비해 왔지만 모든 이에게 광범위하게 사용되기보다는 일부 소수의 즐거움 거리 정도로 여겨졌던 유물 데이터베이스 활용 온라인 콘텐츠가 그것이다. 영국박물관(The British Museum)의 ‘구글 아트 & 컬처(Google Art & Culture)’ 플랫폼이 대표적이다. 영국박물관은 60개가 넘는 전시실 모두를 보여주는 세계 최대 규모의 실내 구글 스트리트뷰 서비스를 제공하였는데, 전 세계 어디서나 자신의 상황에 맞는 자율적인 투어 코스를 짜서 온라인 상으로 관람할 수 있다. 함께 구축된 연대별, 대륙별, 테마별로 분류하여 하이라이트 유물 컬렉션 자료를 탐색할 수 있는 구글 연계 더 뮤지엄 오브 월드(The Museum of the World)도 영국박물관이 코로나-19 기간 중 대대적으로 선전하고 활용한 온라인 콘텐츠이다.

영국의 모든 방역 조치가 완화된 21년 7월 자유의 날(Freedom Day) 이후, 영국의 박물관·미술관들은 그림 과연 코로나-19 이전 그대로 돌아갔을까? 전체적인 방향은 이전으로의 회귀라고 할 수 있지만, 한편으로는 매우 유의미한 발전적 변화 양상을 보이고 있다고 필자는 평가하고 싶다. 영국은 박물관·미술관이 지역사회를 기초로 뿌리 깊게 발전해 왔고, 오브제 중심으로 박물관·미술관이 운영되어 왔기 때문에 박물관 관람과 교육적 활동은 당연히 오프라인이 중심이었다. 그리고 앞서 서술한 것처럼 디지털 격차가 매우 심각하게 존재하기 때문에 온라인 “만”을 또는 온라인을 “중심”으로 교육을 운영한다는 것은 또 다른 의미의 차별로 여겨졌다. 하지만 방역 봉쇄기간 동안 영국 사람들은 온라인을 활용하지 않으면 기초적인 생활 영위뿐 아니라 남들과 경쟁이 불가능할 수도 있다는 것을 알게 되었다. 오히려 온라인을 통해서 인적·물리적·지리적 한계를 완화할 수 있고 나아가 가능성을 확장할 수 있다는 것을 역설적으로 깨닫기까지 하였다.

그렇기 때문에 영국의 박물관·미술관들은 코로나-19 이전으로 돌아가기보다는 그 기간 동안 발전시킨 온라인 또는 디지털 콘텐츠의 활용을 매우 유의미하게 적용·활용하기 시작하였다. 특히 런던 중심의 주요 국립 박물관·미술관들은 온라인을 적극 활용함으로써 내셔널 와이드(National-wide) 프로그램들의 외연 및 그 영향력을 확장하는 성과를 보이고 있다. 그 중 여기서 집중적으로 살펴보고자 하는 것은 빅토리아 & 앨버트(V&A) 박물관의 “V&A 이노베이트(V&A Innovate)” 학교 프로그램이다.

V&A 박물관의 디자인 랩 네이션(DesignLab Nation) vs. V&A 이노베이트(Innovate)

V&A 박물관은 2014년 문화미디어스포츠부(DCMS, Department for Culture Media and Sports)의 지원을 받아 전국 박물관 파트너십 프로그램의 일환으로 “학교 내 디자인 교육”인 디자인랩 네이션(DesignLab Nation) 프로그램을 개발·제공하였다. 이 프로그램은 미술과 디자인 공교육에서의 교육 격차와 불평등을 해소하고 영국적 창의성 교육의 대안을 제시한다는 목표로 기획·개발되었다. 2017년부터 2019년 가을까지 진행된 3개년 2차 프로젝트는 5개의 지역(블랙번(Blackburn), 코벤트리(Coventry), 셰필드(Sheffield), 스토크온트렌트(Stokeon - Trent), 선더랜드(Sunderland)) 박물관을 거점으로 하여 지역 내 전문 디자이너, 산업계, 직업 학교, 대학교 등의 네트워크를 활용, 디자인&기술(D&T) 교과 선생님들에게 커리큘럼을 제공하였다. V&A는 전체적인 프로그램 기획부터 관련 유물을 지역 박물관에 대여, 지역 내 참여 학생들이 관람 및 교육에 활용할 수 있도록 하였고 2,326명의 학생과 338명의 교사가 이 프로그램에 직·간접적으로 참여하였다.



디자인 랩 네이션 교육장면

출처 : <https://outset.org.uk/supported-projects/designlab-nation/>, <https://www.transport-museum.com/news/1466/designlab-nation-inspiration-outside-the-classroom>

그러나 코로나-19로 인하여 V&A뿐만 아니라 영국 전역의 모든 박물관·미술관이 휴관에 들어가면서 디자인랩 네이션 프로그램은 전면 중단될 수밖에 없었다. 오프라인을 기반으로 한 프로그램이었기 때문이다. 이에 따라 20-21년 이후 V&A의 내셔널 와이드(National-wide) 대표 프로그램은 V&A 이노베이트(Innovate)로 변경되었다. 사실 V&A 이노베이트 프로그램은 2019년 가을학기부터 시작되었다. 지역 거점형 디자인랩 네이션 프로그램 운영으로 자신감을 얻은 V&A가 프로그램의 커리큘럼을 영국의 모든 학교에서 이용할 수 있도록 보완·변경하여 오픈하고, 디자인 혁신학교 경연대회를 개최한 것이다. 따라서 두 프로그램의 교육 목표 및 지향점은 거의 동일하지만 다른 접근 방법을 취한다고 할 수 있다.

V&A는 디자인 교육이 젊은 세대에게 빠르게 변화하는 세상에서 대처할 수 있는 기술을 갖추 수 있도록 돕는 중추적인 역할을 한다고 믿는다. 그래서 영국의 고등교육과정(General Certificates of Secondary Education, GCSE) 디자인&기술 과목을 수강하는 학생들에게 V&A 박물관의 전시 및 콘텐츠와

연계된 실제 산업계 활용 핵심 설계 원칙 등을 소개하고 관련 한 여러 가지 사회·인문학적 문제들을 제시한다. 즉, 커리큘럼에서 제공된 기술과 현직자들의 조언 등을 바탕으로 참여 학생들이 창의성을 발휘하여 문제를 해결함으로써 향후 차세대 디자이너, 제작자, 크리에이터로서의 진로 경력 경험을 쌓을 수 있도록 하는 것이 두 프로그램의 공통된 설계이다.

V&A 이노베이트 연도별 경연대회 테마	
연도	세부내용
2019 - 2020	Go : 어떻게 하면 더 많은 사람들에게 움직일 수 있는 능력을 주고 사람들과 지구가 숨을 쉴 수 있는 더 나은 기회를 줄 수 있을까? Eat : 우리가 먹는 방식이 지속 가능하고 더 많은 사람들이 저렴하고 건강한 음식에 접근할 수 있도록 어떻게 보장할 수 있습니까? Wear : 우리가 입는 옷이 더 나은 세상을 만드는 것의 일부인지 어떻게 확인할 수 있습니까?
2020 - 2021	Community : 사람들이 공공 공간과 공유 공간에 접근하고 더 잘 활용할 수 있도록 도울 수 있다면 어떨까요? 지구 친화적인 커뮤니티는 어떤 모습일까요? 디자인은 고립을 해결하기 위해 직접 또는 온라인으로 포용적인 커뮤니티를 구축하는 데 어떻게 도움이 될 수 있습니까? Home : 우리의 가정이 기후 변화에 대처하는데 도움이 될 수 있다면 어떨까요? 어떻게 하면 모든 사람이 미래의 가정을 이용할 수 있게 할 수 있을까요? 디자인 아이디어가 살 곳이 없는 사람들을 지원하는 데 도움이 될 수 있습니까?
2021 - 2022	Renew : 어떻게 사물, 재료 및 공간에 두 번째 생명을 줄 수 있을까요? Connect : 어떻게 하면 서로를 더 잘 연결할 수 있을까요? Move : 어떻게 하면 활동을 유지하고 야외 활동을 최대한 만들어 낼 수 있을까요?
2022 - 2023	Adapt : 우리 주변의 세상을 어떻게 적응시킬 수 있습니까? 일상적인 물건, 건물 및 공간을 어떻게 조정하여 사람들의 요구를 보다 포괄적으로 만들 수 있을까요? Care : 관심을 갖는 물건을 어떻게 만들 수 있을까요? 우리는 어떻게 사람들을 보살피거나 보살핌을 제공하는 환경을 만들 수 있을까요? Disrupt : 우리가 관심을 갖는 문제에 대한 새로운 관점을 소개하기 위해 디자인을 어떻게 사용할 수 있습니까? 디자인을 통해 고정 관념에 어떻게 도전할 수 있습니까?

출처 : 김가영

V&A 이노베이트 역시 디자인랩 내이션 프로그램처럼 고등교육과정 중 3개 핵심 학년(7-9학년 / 11-14세)의 학생 및 교사로 구성된 그룹으로 프로그램을 수행한다. 보통 그룹 인원은 4-6명으로 제한하며 영국 주정부의 지원을 받는 공립 중등학교 학생들만 참여할 수 있다. 그리고 가능한 유연하게 설계하여 참가자들이 개별 사정에 맞게 한 학기, 방과 후 클럽, 몇 주 이상 또는 하루 동안(최소 6시간 이상) 커리큘럼을 집중 소화할 수 있도록 제공하고 있다. 이 프로그램의 가장 핵심은 교사를 위한 전문성 개발 프로그램으로, 교사가 본인의 역량을 키우면서 학생들에게 디자인&기술 과목에서 적용 가능한 실제 기술과 사고 방법 등을 전달하는 것이다.

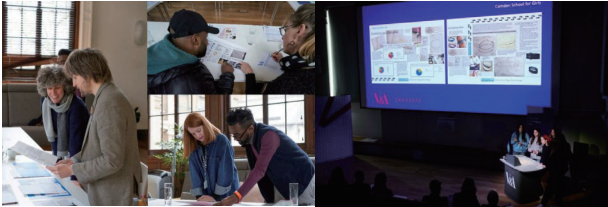
연간 프로그램은 다음과 같은 단계를 거쳐 진행된다. 먼저 V&A는 매년 경연대회 시상식에서 차기년도의 테마와 멘토·심사위원을 발표한다. 그리고 온라인으로 각종 교육 콘텐츠를 제공한다. 교육 전 과정은 커리큘럼 툴킷(Tool-Kit), 애니메이션 비디오 가이드, 현직 디자이너 및 제작자의 실무·다양한 활동 등을 담은 일련의 인터뷰 강의, 아이디어 공유 플랫폼 '미로(Miro)' 등을 통해 이루어지고 최종적으로 A3 2장 분량의 문제 해결 디자인 결과물을 팀별로 도출, 제출한다. 그러면 V&A는 전국에서 모인 약 2-300개의 디자인을 심사하여 그 해 최종 경연대회팀을 발표한다. 보통 7-10개 팀을 선발하는데 최종 후보 작품들은 심사뿐 아니라 매우 상세한 피드백을 받을 수 있다. 최종 우승팀(학교)은 V&A 박물관 현장 또는 온라인으로 진행되는 경연대회에서 선발되는데, 이 팀은 별도로 현직 디자이너들과의 개별 워크숍을 받을 수 있다. 다만 이는 코로나-19로 인하여 유동적으로 상황에 맞게 운영되고 있다.



V&A 이노베이트 참가팀의 디자인 발표안
출처 : <https://www.vam.ac.uk/info/innovate>

4년 차에 접어들고 있는 V&A 이노베이트는 탄탄한 온라인 교육 콘텐츠와 시의적절한 문제해결형 테마 선정, 전문가 멘토링·평가 등으로 GCSE Key Stage 3³⁾에서 디자인&기술 과목을 진지하게 수강하는 학생이라면 꼭 참여해야 하는 전국 단위 프로그램으로 자리 잡아가고 있으며 실제 상위 학교 진학 등에서 매우 유용한 진로 경험으로 인정받고 있다.

3) 영국의 교육과정 중 7-9학년에 해당하는 학제 기간



V&A Innovate 심사 및 경연대회 모습
출처 : <https://www.vam.ac.uk/info/innovate>

시사점

학교 교육과 매우 밀접한 관계를 가지며 상생해 온 영국의 박물관·미술관 교육은 코로나-19로 매우 힘든 시기를 겪었다. 그리고 그 기간을 거치면서 영국 특유의 현장과 오브제 중심의 박물관·미술관 교육에서 좀 더 확장성을 가지고 “온라인”이라는 매개체를 중심으로 현실과 밀접한 관계성을 맺어가고 있는 유의미한 변화를 V&A의 프로그램을 통해 살펴보았다. 아마도 이 변화는 어쩔 수 없는 시대적 변화이기 때문에 분명 언젠가는 진행될 일이었지만, 코로나-19로 인하여 조금 더 빠르게 정착·확대되지 않았나 하는 개인적인 평가이다. 우리나라의 국공립 박물관·미술관들도 최근 코로나-19로 인하여 심화된 교육·문화적 소외계층에 대한 공공적 성격의 사업 확대를 끊임 없이 요구받고 있다. V&A의 사례가 그 방향성을 일부 제시해 주었기를 기대하면서 이 글을 마친다.

참고자료

· DesignLab Nation 관련 자료 :

V&A, DesignLab Nation Year 2 Report

· V&A Innovate 관련 자료

1. 공식 홈페이지 안내 페이지 :

<https://www.vam.ac.uk/info/innovate>

2. V&A Innovate FAQs

3. V&A 공식 블로그의 담당자 Holly Burton 게시물 :

<https://www.vam.ac.uk/blog/author/holly-burton>

김가영

영국 University of Durham에서 MA in Museum and Artefact Studies를 졸업하고 연세대학교 교육학과에서 교육사회학으로 석·박사 통합과정을 수료하였다. 국립민속박물관 연구원, 한국만화박물관 학예연구사, 청주국제공예비엔날레 교육팀장, 전쟁기념관 어린이박물관 교육 총괄 등을 거쳐 현재는 국립항공박물관 교육운영팀장으로 일하고 있다. 학제 간 융복합 교육과 오브제를 활용한 문제 해결 교육에 많은 관심을 가지고 있으며 최근에는 베리어-프리 프로그램을 다양하게 기획·개발하고 있다.

2022 해외 문화예술교육 기획리포트 4호

영국사회의 변화와 문화예술교육

발행인	박은실
발행일	2022.11.
발행처	한국문화예술교육진흥원
기획	한국문화예술교육진흥원 홍보국제협력팀
운영	문화디자인자리
홈페이지	www.arte.or.kr
문의	02-6209-1354
등록번호	KACES-2251-C005

본 저작물의 저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공누리 제4유형(출처표시+상업적 이용금지+변경금지) 조건에 따라, 이용자는 출처 표시 후 비상업적·비영리적으로 자유롭게 이용할 수 있습니다. 다만, 2차적 저작물 작성 등 변형은 금지합니다.

