

제1회 ARKO 청년 소논문 공모전 장려상 수상작



삶 속의 숨은 예술 찾기

홍애령

목 차

제 1 장 삶 속에서 예술을 즐겨야 하는 이유	1
1. 문제제기	1
2. 연구목적	2
3. 연구문제	2
제2장 예술 활동의 의미	3
1. 예술 활동의 내재적 가치: 실천전통	3
2. 예술 활동의 외재적 가치: 생활기술	6
제3장 삶 속에서의 예술 실천 방법	9
1. 경험	9
2. 학습	11
3. 감상	12
제4장 삶 속에서의 예술 실천 유형	14
1. 예술공연	16
가. 문화체육관광부	17
나. 한국문화예술위원회	17
다. 서울문화재단	19
2. 예술교육	20
가. 문화예술교육	24
나. 미적체험교육	28
제5장 삶 속에서의 예술 실천을 위한 몇 가지 방안	31
1. 근접화	31
2. 다양화	31
3. 습관화	32
참 고 문 헌	33

표 목 차

<표 1> 10가지 생활기술과 예술 활동과의 연관성	7
<표 2> 2012 문예진흥기금 공모대상 사업	18
<표 3> 서울문화재단 2011년 일반정기공모지원사업	20
<표 4> 서울 아젠다: 예술교육 발전 목표	21
<표 5> 학교문화예술교육 연차별 사업규모(2011. 1월 현재)	26
<표 6> 서울창의예술학교 교육프로그램	29

그림 목차

[그림 1] 예술을 바라보는 다섯 가지 관점	6
[그림 2] 2010 문화향수실태조사	15
[그림 3] 문화체육관광부 문화예술교육 활성화 전략	25

I. 삶 속에서 예술을 즐겨야 하는 이유

1. 문제 제기

공연을 관람하고, 미술관을 거니는 것이 사치인 시기가 있었다. 한시바빠 경제를 발전시켜야 하고, 산업을 발달시켜야 했던 과거에 예술은 대중이 즐길 수 있는 문화와는 다소 거리가 있었다. 1970년대에 들어 비약적인 경제성장을 이루었던 우리나라뿐만 아니라 비교적 일찍이 경제적 부흥에 나섰던 서양의 여러 나라도 이 같은 사정은 크게 다르지 않다. 서양사 속에 경제, 정치, 사회적으로 막대한 부흥기였던 르네상스 시대에도 문화와 예술을 향유하는 집단은 늘 부르주아라고 불리었던 왕족과 귀족 계층이었다. 서민들의 삶 속에서 여흥을 위해 짝 튀었던 민요나 가요, 민화나 직물 작품 등은 그들이 즐기는 예술에 비해 하급하고 가치 없는 것이었으며, 심지어 예술의 계통에도 들지도 못했고 그 자신들조차 자신들을 예술의 향유 계급, 자신을 예술가라라 인정하지 못했다.

그러나 지금의 시대는 어떠한가? 음악, 미술, 무용 등 순수예술과 연극, 영화, 만화, 국악 등 실용예술, 그리고 이것들이 융합되어 조화를 이루는 다원예술에 이르기까지 예술 장르는 가짓수를 헤아리기 힘들 정도로 확장되어 있다(이주영, 2007). 장르의 다양화는 그만큼 그것을 원하고 소비하는 사람들이 늘어나고 있음을 보여준다. 또한 일반적으로 요리를 예술적으로 승화시키는 셰프와 주변과 완벽한 조화를 이루면서 조형미를 갖춘 건축물을 설계하는 디자이너에게 '예술가'라고 부르듯이, 도처에서 '예술', 그것을 하는 사람에게는 '예술가'라는 표현을 서슴지 않고 있다. 이때의 '예술'이라는 의미는 주로 각 영역에서 '상위 수준', '미와 실용성을 두루 갖춘', '세련되고 독창적인'과 같은 뜻으로 사용되고 있다. 예술이라는 영역은 시대가 흐를수록 성장하고 있다. 그렇다면, 정작 우리는 예술을 하고 있는가? 우리의 삶은 예술과 관련지으며 나아가고 있는가? 과거 도자기 장인의 손끝에서 헤아릴 수 없는 고뇌와 갈등이 빚어낸 도자기를 예술작품이라 보았다면, 현재는 어떠한가? 공원에 세워져있는 기하학적인 조각마저도 이름을 알 수 없는 누군가가 그려냈을 한강 둔치의 그라피티도 하나의 예술작품이라고 볼 수 있는가? 이와 같은 질문들에 대해 생각해본다면, 과거에 비해 현재의 예술 개념은 현저히 확장되었으며, 이미 예술가뿐만 아니라 일반인에게도 열려 있는 문화유산으로 여겨지고 있음을 확인할 수 있다. 그만큼 우리의 주변에 예술이라 이름할 수 있는 대상과 행위는 늘어나고 있고, 우리가 모르는 사이 곳곳에 숨어있을는지 모른다. 예술은 인간의 구체적인 역사 안에서 이루어져왔으며, 또한 예술 작품은 이러한 역사를 그대로 흡수하여 간직하고 있기 때문이다(신승환, 2008; 한국문화예술교육진흥원, 2007).

현대 예술이 예술가의 개인적인 작업에서 벗어나 대중적인 활동으로 거듭나게 된 이유는 아마도 예술 활동이 지닌 특성이 대중에게 매우 매력적으로 다가갔고, 그들에게 미치는 영향력이 경제, 정치, 사회, 문화 전반에 걸쳐 포괄적으로 나타나기 때문일 것이다. 톨스토이는 예술을 감정의 공동성(community)을 목표로 하는 정서의 전달자로 보고, 훌륭한 예술은 인간 생활에 있어서 지극히 중요한 기능을 갖고 있다고 피력한 바 있다(오병남, 2004; Tolstoy, 1938). 그러므로 현대사회에서 예술을 체험하고 실천하는 것은 각 개인과 공동체, 사회에 어떠한 의미를 주는 행위이며, 이것이 긍정적인 삶의 가치를 발견할 수 있다면 삶의 다양한 장면에서 이를 실천할 수 있도록 하는 방법에는 어떠한 것이 있는지에 대한 탐구가 필요하다. 그것이 어떠한 성

질의 것인지도 모르고 즐길 수는 없으니 말이다.

인간은 궁극적으로 풍요롭고 안정적이며 행복한 삶을 추구하며, 자신의 잠재력을 발견하고 이를 최대한 발현하여 타인의 인정을 받는 삶을 동경한다(이주영, 2007; 이철우, 2007). 이상적인 삶을 향하는 길에 예술이 기폭제가 될 수 있다면 마땅히 우리는 삶 속에서 예술을 실천하고 그것의 가치를 온전히 누릴 수 있도록 해야 할 것이다. 이것이 우리가 삶 속에서 예술을 즐겨야 하는 이유이다.

2. 연구목적

본 연구는 현대인의 삶에 있어 예술을 체험하고 실천하는 것의 의미와 이를 구체적으로 실천할 수 있는 방법과 다양한 활동의 유형을 탐구하여, 예술을 통해 풍요로운 삶을 영위할 수 있는 방안을 강구하는 것을 목적으로 한다. 어느 때보다 예술에 대한 수요와 기대가 가득한 21세기 새로운 국가경쟁력과 창의적, 혁신적 인적자원의 개발을 위해서는 예술 활동의 활성화가 필수적임을 확인하고, 전문 예술인은 물론 다양한 연령과 계층의 일반인들이 삶 속에서 예술을 실천할 수 있도록 현실적인 문제와 이상적인 제안을 탐색하고자 한다. 이를 구체적으로 탐색하기 위해 다음과 같은 연구문제를 제기한다.

3. 연구문제

- 가. 삶 속에서 예술을 실천하는 것은 어떠한 의미를 지니는가?
- 나. 삶 속에서 예술을 실천하는 방법에는 어떠한 것들이 있는가?
- 다. 삶 속에서 예술을 실천할 수 있는 구체적인 유형에는 어떠한 것들이 있는가?
- 라. 삶 속에서 예술을 실천하기 위한 현실적인 조처에는 어떠한 것들이 있는가?

II. 예술 활동의 의미

예술과 삶이 밀접한 관계를 맺고 있다는 점에 이견을 표하는 이는 거의 없을 것이다. 한편에서는 예술 활동의 주된 소재와 재료, 그 결과로 만들어진 작품들이 삶 속의 그것을 모방, 혹은 재현하여 완벽히 실제의 것과는 같지 않다는 비판이 제기되고 있다(동완 역, 2007; 이주영, 2007). 그럼에도 결과물로서 예술작품을 이해하기 위해서는 예술가의 작업과정을 충분히 이해하고, 그가 삶을 바라본 관점과 그것을 예술작품으로 제작하는 과정 속에서 보여준 해석과 감각의 내용을 알아야 할 것이다. 물론 단순 감상, 여가와 쾌(快)를 위한 수단으로 그저 즐기길 바라는 사람들은 작품을 바라보며 ‘아름답다’, ‘좋다’ 식으로 자신의 예술적 기호를 표현할 수 있지만, 그것은 예술가의 활동을 제대로 이해하지 못한 결과이며, 예술 활동에 참여했다고도 볼 수 없는 주관적인 비평에 그치고 마는 것이다. 예술에 대한 비판적인 관점에서는 예술이 비생산적인 활동이며, 인간이 즐거움, 단순한 쾌를 위해 추구하는 활동이라는 이유로 예술을 인간의 삶을 영위하는 데에 유용한 지식을 제시하지도 못할뿐더러, 오히려 지적이고 건전한 정신 세계를 혼란시키는 금기 활동이라 여겼다(신승환, 2008; 이동연, 2008; 이주영, 2007). 예술에 대한 배타적인 관점은 현대에 이르러 많은 이견을 낳았는데, 실제로 예술이 인간의 삶을 이롭게 하는 지식과 경험, 감성적 표현을 가능하게 한다는 점에서 다른 교과나 학문 활동에 비해 바람직한 활동이라는 점이 설득력을 얻고 있기 때문이다. 이 장에서는 삶 속에서 예술을 실천하는 활동이 왜 이로운지, 어떠한 의미를 지니는지에 대해 예술이 지닌 본래의 가치, ‘내재적 가치’와 예술을 통해 얻게 되는 것들의 가치, ‘외재적 가치’를 중심으로 그 철학적 근거를 살펴보겠다.

1. 예술 활동의 내재적 가치: 실천전통(a practice)

일반 교육학 분야에서는 오랜 시간 가치 있게 여겨졌던 지식교육, 주지주의교육이 지닌 편협성, 무기력성, 무도덕성의 문제가 제기되어 이에 대한 해결을 위해 새로운 교육 패러다임이 요청되었다. 그 결과 교육을 단순한 지식의 전달이 아닌 ‘인류의 정신적 유산’, ‘가치 있는 삶의 한 형식’으로 바라보는 관점이 제기되었다(홍은숙, 2007; MacIntyre, 1984; Oakeshott, 1967; Peters, 1966). 이러한 흐름 속에서 교육철학자 오우크쇼트는 새로운 교육의 개념으로 ‘전통’을 제시했다. 그에 따르면 전통은 오랜 시간에 걸쳐 역사적 행위를 수행하는 활동 양식이며, 활동의 특정 수행 방식이 적절한가를 판단할 수 있는 준거가 된다. 전통은 일관성과 계속성, 정체성을 가진다는 점에서 권위를 가지며, 구성원은 그것에 순종해야 한다. 그러나 전통은 고정되고 완결한 것이 아니라 변화하며 발전하는 속성을 지니고 있다. 오우크쇼트의 전통은 명제적 지식의 형태로 진술되는 ‘정보’와 이에 더불어 전수되는 ‘판단’을 포함한다(홍은숙, 2007; Oakeshott, 1991). 한편, 과학철학자 쿤은 “주어진 시기에 성숙한 과학자 공동체에 의하며 받아들여진 방법과 문제 영역과 해결 기준을 제공하는 원천”(홍은숙, 2007: 114; Kuhn, 1970)으로서 ‘패러다임’을 제안했다. 후에는 이 개념의 의미가 과학 이론만을 공유하는 것으로 해석되는 것을 피하기 위해 ‘학문적 모체’(disciplinary matrix)라는 용어로 통칭하도록 했다(홍은숙, 2007; Kuhn, 1970). 그러나 이들 학자가 제시한 개념은, 전통이라 하기에는 매우 포괄적이고 패러다

임이나 학문적 모체이라 하기에는 예술 활동의 극히 일부분만을 다루게 되어 예술과 연관지어 보기에는 다소 무리가 있다. 예술은 오랜 세기를 거듭하며 융성과 반목을 통해 성숙되어 온 인류의 정신적 유산이자 가치로운 삶의 한 형식이 아닐 수 없다. 그렇다면, 예술은 인간의 삶에 있어 무엇인가? 예술과 삶의 관계에 대한 이해를 돕는 데에 보다 유용한 철학적 개념으로 '실천전통(a practice)'을 살펴보자.

맥킨타이어가 제시한 'a practice'의 개념은 이를 번역하는 과정에서 다소 어려움이 많았다. 홍은숙(1999)은 그가 의미하는 바를 풀어서 '사회적 인간활동'으로 번역하였으며, 유재봉(2002)은 사회적 인간활동 그 자체라기보다는 인간활동의 양식으로 사용한 점을 들어 '사회적 실제'라고 표현하기도 했다(유재봉, 2002). 여기에서는 후에 홍은숙(2006, 2007)이 수정, 제시한 '실천전통'이라는 표현을 사용한다.¹⁾ 그렇다면, 실천전통이란 무엇인가? 맥킨타이어는 실천전통의 개념에 대해 다음과 같이 제시한다.

내가 말하는 '실천전통'은 사회적으로 확립된 협동적인 인간활동의 모종의 일관성 있고 복잡한 형식이다. 실천전통은 그 활동 형식에 적합하고 또한 부분적으로 그 의미를 규정하는 탁월성의 기준을 성취하려고 하는 과정 속에서 그 활동 형식의 내적인 가치를 실현한다. 그 결과 탁월성을 성취하는 인간의 능력 및 관련된 활동의 목적과 가치에 대한 인간의 사고가 체계적으로 확장된다(MacIntyre, 1984, p. 187).²⁾

실천전통은 인간이 역사적으로 오랫동안 실천해오면서 다양한 내적 가치들을 축적시켜 하나의 결정체로서 성장시킨 활동 영역을 말한다. 그러므로 실천전통은 개인의 단순한 기술적 행위가 아닌 사회적으로 의미 있고 전통을 지닌 인간활동의 형식을 의미한다. 때문에 인간의 삶 속에서 의미 있게 행해지는 여러 가지 활동들이 이에 속하게 된다. 교육, 의료, 예술, 문화, 경제 등이 바로 이런 실천전통의 예이다. 그러나 다소 추상적이고 포괄적인 개념으로 이해될 수 있기에 맥킨타이어는 실천전통이 다섯 가지 기준을 제시하였다. 즉, 어떤 활동이 실천전통인가를 판가름할 수 있는 준거는 '사회적으로 확립된 협동적인 인간활동의 모종의 일관되고 복잡한 양식', '내적인 가치의 성취', '탁월성의 기준', '규칙에 대한 복종', '실천전통 그 자체의 발달' 등이다. 또한 이는 '행위', '사회', '전통'의 세 가지 차원 속에서 존재한다(유재봉, 2002). 실천전통의 다섯 가지 기준과 세 가지 차원을 고려해볼 때, 예술은 충분히 그것으로서 인식될 수 있다. 예술은 인간의 사유와 경험, 창조적 활동을 기반으로 각각의 질료와 소재를 통해 결실을 선보인다. 또한 예술가 개인에게만 의미 있는 활동인 경우도 있지만, 대개의 경우 예술계, 일반 대중과의 소통의 매개체로서 활용될 수 있는 사회적 산물이다. 마지막으로 오랜 시간 인류의 삶과 더불어 누적되어 각 인종과 성별의 역사, 경제, 문화, 종교, 정치, 사회의 단면을 담고 있으며 이러한 전통을 계승하여 발전시키는가하면, 변화하고 탈피하는 과정 속에 놓여 있다. 그럼에도 예술이 실천전통으로서의 조건에 합당한지를 살펴보고자 한다면, 위의 조건과 대비시키며 조목조목 따지는 일을 대신하여, 기존의 학자들이 제시한 예술의 개념과 본질에 대한 관점을

1) 일반적으로 사용하는 'practice'는 평상시 하는 일이라는 의미에서 '관습, 관례, 습관, 관행', 기술을 증진시키기 위해 반복한다는 의미에서 '훈련, 연습', 이론에 대비되는 의미에서 '실제, 실천', 의사·변호사 등 전문직 종사자의 '업무, 영업'으로 번역한다(홍은숙, 2007; Oxford University Press, 2009). 맥킨타이어의 'a practice'는 이와는 구분되는 개념으로서 기존의 유재봉(2002)이 번역한 '사회적 실제'는 이론과 대비되는 실제적인 활동이라고 오해될 수 있는 소지가 있기에, 역사적, 사회적 전통을 지닌 실제, 실천의 의미를 함축적으로 표현한 홍은숙(2007)의 '실천전통'을 사용하였다.

2) 홍은숙, 『교육의 개념: 실천전통에의 입문으로서의 교육』, (교육과학사, 2007), p. 119와 유재봉, 『현대교육철학』, (교육과학사, 2002), p. 146에서 발췌, 수정하여 인용

살펴보자.

유물론적 입장에서 마르크스는 자본주의 사회 속에서 피폐화되고 파괴된 인간성을 미적 창조를 통해 회복시키고자 했다(오병남, 2003; Marx, 1844). 그는 물질적인 생산을 일삼는 노동에 천착한 인간이 자신의 잃어버린 인간성을 깨닫고, 진정한 본모습을 회복시키고자 하는 노력 속에서 미적인 차원에 주목한다면 자신의 본질적인 국면을 발견할 수 있다고 보았다. 비록 사회주의 사회에서 인간성의 회복 가능성을 제시했지만, 그의 논의를 통해 미적인 차원이 인간의 본성을 회복시키고, 생산적이고 긍정적으로 변화시킬 수 있다는 점을 찾을 수 있다. 또한 그가 예술 활동을 근본적인 “프락시스”(praxis)로 간주하고 있음을 알 수 있다(오병남, 2003). 아리스토텔레스의 니코마코스 윤리학에 제시된 개념으로서 프락시스는 공동체에서 가치 있는 삶을 이루는 탁월성을 실현하는 방식으로서 실천적 지식, “프로네시스”(phronesis)와 관련되어 인간의 삶을 확립하고 유지시키기 위해 필요한 요소이다(강상진, 김재홍, 이창우 역, 2011; 오병남, 2003; 유재봉, 2002; 이진우, 태정호 역, 1996). 그러므로 마르크스는 인간이 자신의 삶을 위해 주변의 대상들을 창조하는 과정 속에서 인간과 자연의 관계를 프락시스의 개념으로 간주하였고, 이를 실천하는 과정 속에서 인간은 능동적인 창조자로서 자신의 존재를 회복할 수 있다고 보았다.

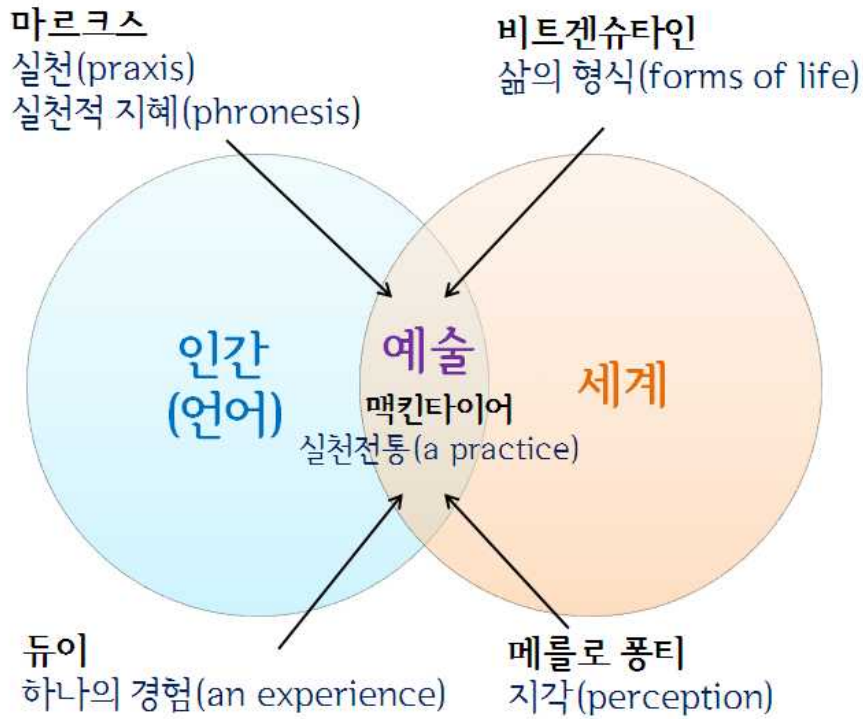
경험론을 옹호했던 듀이의 관점에서는 예술을 “하나의 경험”(an experience)으로 바라보고, “예술(art)이야말로 인류의 역사 속에서 인간이 이룩해 놓은 가장 위대한 성과”(오병남, 2003, p. 444)라 일컬었다. 경험으로서 예술을 바라보는 관점은 예술을 경험의 이상적인 형태로 보고, 예술이 지닌 미적인 특성을 통해 갖게 되는 미적 경험은 인간과 세계 간에 일어나는 가장 기본적인 교류의 결과라 보았다는 점에서 의미 있다.

현상학적인 메를로 폰티의 관점에서는 예술 활동에 임하는 인간의 지각과 의식에 초점을 두었기 때문에 예술은 인간의 지각에 기반을 두고 있으며, 그것을 형성하도록 하는 역사적, 사회적 맥락 속에서 세워진 전통과 관습(institution)으로 간주된다(오병남, 2003; Crowther, 1982). 그의 관점에서 예술작품은 삶 속에서 얻은 세계에 대한 감각들이 인간의 지각을 통해 명료화된 것이므로 인간과 세계의 관계 속에서 예술이 창조된다는 점을 재확인시켜 준다.

언어 게임의 개념을 도입한 비트겐슈타인의 관점에서는 삶의 형식(forms of life)(이명현, 1989; 오병남, 2003)과 연관 지어 생각해볼 수 있다. 비트겐슈타인은 언어를 ‘복잡한 사회적 관습의 산물로 보고 그것의 쓰임을 통해 그 의미를 이해할 수 있는 인간 행위’로 규정하고 있다. 이 과정에서 언어는 그것을 사용하는 인간의 삶의 형식과의 연관 속에서 기능이 규정되는 것이다. 그러므로 언어는 인간의 삶, 삶의 형식을 통해 규정되며 반대로 그 형식을 표현하는 사회적 활동이다. 이러한 그의 관점에서 예술 또한 인간의 삶의 형식을 표현하는 사회적 활동으로 간주될 수 있는 여지가 있다.

지금까지 살펴본 마르크스, 듀이, 메를로 폰티, 비트겐슈타인의 개념은 예술을 실천전통으로 간주할 수 있는 철학적 근거를 공고히 해줄 수 있다. 예술과 삶, 즉 세계와 인간의 관계에 대한 각각의 철학적 관점을 개념과 근거의 차이는 있지만, 대체로 공통적인 결과로 도출된다. 인간이 삶 속에서 보여주는 예술적 행위들은 그들의 삶 속에서 개인적, 사회적으로 의미를 지니고 오래도록 지속되어왔으며 전통과 역사, 탁월성과 규범의 발달을 이루어왔다는 점이다. 예술 속에는 인간의 삶이 담겨 있으며, 인간이 모방이나 재현을 통해 선보이는 예술 행위 또한 삶 속의 여러 가지 응축된 경험을 비추고 있는 것이다.

[그림 2] 예술을 바라보는 다섯 가지 관점



자료: 오병남(2003)의 표 재구성

2. 예술 활동의 외재적 가치: 생활기술(life skill)

1994년 세계보건기구(WHO)는 일상생활에서 벌어지는 다양한 문제에 효과적으로 대처하고자 인간의 심리적, 사회적 능력을 증진시키기 위한 개념으로서 생활기술(life skill)을 제시하였다. 이 개념은 모든 사람이 매일의 삶을 살아가며 필요로 하는 변화 가능한 기술들의 범위를 뜻하며, 구체적으로 “개인이 일상생활의 요구들과 도전들을 효과적으로 다루기 위해 필요한 적합하고 긍정적인 행동을 위한 능력”(이철우, 2007; 정예수, 2010; WHO, <http://www.who.int>)이라 정의할 수 있다. 이것은 사회적 기술, 존경, 리더십, 가족 간 상호작용 그리고 커뮤니케이션을 포함하는 대인적 기술(interpersonal skill)과 개인 조직화, 훈련, 개인 의존, 목표 설정, 수행 결과의 관리, 동기들을 포함하는 개인적 기술(personal skill)로 나뉜다. 구체적으로 청소년들의 건강과 행복을 증진시키기 위한 핵심 기술로서 의사결정 기술, 문제해결 기술, 창조적 사고기술 비판적, 사고기술, 효과적 커뮤니케이션 기술, 대인관계 기술, 자기인식 기술, 공감기술, 감정억제 기술, 스트레스 대처 기술의 10가지 사항을 제시하였다. 그 중 인간관계와 관련된 기술은 절반 이상을 차지하여 타인과의 소통을 위한 다양한 기술이 필요함을 보여주고 있다.

외국의 경우, 청소년을 위한 생활기술 교육을 학교 및 지역사회에 적용하려는 노력이 시도되고 있으며, 다른 분야에 비해 체육 분야에서 스포츠 참여를 통해 이를 습득하고 긍정적인 태도와 인성을 함양하고자 하는 연구와 실천이 진행되고 있다. 이는 특히 스포츠 참여를 통해 학생들의 신체적 성장 이외에 사회적, 문화적, 개인적 삶 속에서 요구하는 다양한 기술들을 습득할

수 있을 것이라 믿고 있기 때문이다. 최근 스포츠분야에서는 청소년 발달을 위한 생활기술(life skills for youth development)의 관점에서 스포츠의 인성 개발 가능성에 관심을 기울이고 많은 연구를 시행하고 있다(Gould & Carson, 2008; Holt, 2009). 그리고 구체적인 요소로 스포츠맨십도 스포츠를 통해서 습득할 수 있는 중요한 한 가지 생활기술로서 청소년들에게 적극적으로 권장되고 있다(박정준, 2011; 최의창, 2010).

그렇다면 예술을 행하는 것은 인간의 삶에서 어떠한 의미를 지니는가? 이는 예술이 지니는 가치를 각 생활기술의 하위 요소들과 대비시킴으로써 더욱 명료하게 살필 수 있을 것이다. 10가지 생활기술은 Danish, Taylor, Hodge 및 Heke(2004)의 구분을 참고, 수정하여 행동적 요소, 인지적 요소, 대인적 요소, 개인적 요소로 범주화할 수 있다.

< 표 3 > 10가지 생활기술과 예술 활동과의 연관성

생활기술의 분류	특성	예술 활동	이성적 힘 ³⁾		
의사결정 기술	행동적 요소	예술작품의 창조를 위한 관찰, 감지, 지각, 표현, 재현, 예술작품의 감상, 미적 경험	이론적 지성 (nous)		
문제해결 기술					
창조적 사고기술	인지적 요소		실천적 지혜 (phronesis)		
비판적 사고기술					
효과적 커뮤니케이션 기술	대인관계 요소			제작적 기술 (techne)	
대인관계 기술					
공감기술					
자기인식 기술	개인내적 요소				
감정억제 기술					
스트레스 대처 기술					

주: WHO(1994)의 10가지 생활기술을 Danish, Taylor, Hodge 및 Heke(2004)의 구분을 참고, 수정
 자료: 오병남(2003), WHO(1994), Danish, Taylor, Hodge & Heke(2004)

의사결정 기술과 문제해결 기술은 자신의 일은 자신이 결정하고, 직면한 주요 문제를 제대로 처리한다는 점에서 행동적 요소로 구분하였으며, 창조적 사고 기술과 비판적 사고 기술은 창의적이고 독창적인 사고와 함께 이를 객관적이고 논리적인 분석 능력이 필요함을 고려하여 인지적 요소로 구분하였다. 효과적 커뮤니케이션 기술, 대인관계 기술, 공감 기술은 사람과 사람 사이에서 좋은 관계를 유지하면서도 타인의 의견을 존중하고 공감할 수 있다는 점에서 포괄적인 의미의 대인적 요소로 범주화하였다. 자기인식 기술, 감정 억제 기술, 스트레스 대처 기술은 자신을 스스로 돌아보고 반성적으로 사고하며 감정을 조절하는 과정 자체가 개인의 내적인 사유를 요구한다는 점에서 개인적 요소로 분류하였다.

이들 생활기술은 예술 활동 속에서 경험하게 되는 물리적 대상 혹은 비물리적 현상을 관찰하고, 이를 감각적으로 감지하는 지각 활동, 작품을 구체적으로 표현하고 때로는 재현하는 활동, 자신이나 타인의 작품을 감상하면서 얻는 미적 경험을 통해 복합적으로 습득할 수 있는 종류의 기술들이다. 예술작품을 구상하고 제작하며 표현하고 감상하는 일련의 과정 속에서 이들 기술들은 스스로 혹은 타인과의 협업을 통해 길러질 것이다. 아리스토텔레스의 개념을 빌어 정리하자면, 예술 활동을 통해 인간은 이성적 힘으로서 세 가지 요소인 이론적 지성(nous), 실천

3) 오병남, 미학강의, (서울대학교출판부, 2003), p. 110.

적 지혜(phronesis), 제작적 기술(techne)을 구하게 될 것이다(오병남, 2003). 예술을 통한 생활 기술의 습득은 단순한 제작적 기술, 즉 테크네의 습득과는 다른 차원에서 이해되어야 할 것이며, 예술 활동을 통해 궁극적으로 실현하고자 하는 내재적 가치인 실천전통과는 다른 성격의 외재적 가치로 간주되어야 할 것이다.

최근 예술 분야에서도 생활기술과 예술을 통합한 교육 프로그램에 대한 논의가 심리학과 교육학적 기반을 중심으로 이루어지고 있다(Catterall, 2002; Dickinson, 2002; Priyadarshini, 2010). 생활기술의 함양을 위한 예술기반 교육프로그램을 개발하고 실제로 적용해본 연구들을 통해 각 예술 교과별 두드러진 특징을 찾을 수 있었다. 음악은 공간 추론(spatial reasoning), 인격 함양, 읽고 쓰는 능력, 갈등 해결을 위한 대인관계 형성 등의 기본적인 기술과 연관되어 있었으며(Catterall, 2002), 무용은 자신감, 인내심, 사회적 관용, 개인과 공동체의 사회적 발달과 관련된 기술에 기여하고 있음을 알 수 있었다(Dickinson, 2002). 미술은 범죄행동(delinquent behavior)을 줄이고 자존감을 증진시켜 학습과정에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Fisk, 1999). 이러한 연구들은 다른 교과의 교육을 통해 가능했던 생활기술의 습득이 예술교육을 통해서도 충분히 가능하며, 청소년들의 건전한 행동과 창의적 사고, 심리적 안정을 증진시킬 수 있다는 점에서 다른 교과에 비해 예술이 핵심적인 생활기술을 가르치기 위한 “보다 적합한 방식”(more than appropriate way)이라는 점을 상기시켜준다(Priyadarshini, 2010).

지금까지 삶 속에서 예술 활동을 실천하는 것의 의미를 몇 가지 개념을 통해 살펴보았다. 인간이 오랜 시간 지속적으로 행함으로써 발달시켜온 핵심적인 행위로서 예술 활동은 그것 자체가 실천전통으로서 가치 있는 것이며, 예술 활동에 참여함으로써 습득할 수 있는 생활기술이 이 실천전통으로의 입문을 도울 수 있는 매개체로 작용한다는 점에서 내재적 가치와 외재적 가치를 충족시키고 있음을 알 수 있다. 쉽게 말해, 예술 활동은 삶 속에서 인간의 본성을 일깨우고 미적 경험을 추구하는 방향성을 지님으로써 매우 의미 있는 가치를 제공하기 때문에 지속되어야 하는 인류의 문화유산인 셈이다.

Ⅲ. 삶 속에서의 예술 실천 방법

예술교육학자 에릭 부스는 예술 행위를 하는 다양한 수단과 방법 속에서 3가지 공통점을 찾아냈다. 그는 예술 행위를 '세상을 창조하는 작업'(world-work)이라 비유하며, 이것은 '세상 만들기'(world-making), '세상 탐구하기'(world-exploring), '세상 읽기'(reading the world)의 세 부분으로 구성되어 끊임없이 순환하고 있다고 생각했다(Booth, 1999, 강주현 역, 2009). '세상 만들기'는 삶을 살아가면서 겪은 여러 가지 다양한 재료를 엮음으로써 무엇인가를 만드는 과정이다. 이 과정에서 인간은 자신이 현재까지 축적해온 것들을 체계화하여 새로운 의미를 창조한다. 한 가지 독특한 점은 세상 만들기가 예술에 국한된 것이 아님에도 유독 예술 활동에서는 이 활동을 높이 평가한다는 점이다. 대단한 조각 작품을 만들지 않아도, 단출하고 아담한 찰흙 덩이라도 자신의 열정을 담아 표현한다면 이것은 자신의 세상을 만드는 하나의 표현 양식이 될 수 있을 것이다. 세상 만들기의 특징으로 미루어 본다면, 예술 행위는 사람과 사물의 내적인 속성, 즉 자연과 하나가 되고, 여러 재료를 질서 있게 조합하는 과정이다. 즉, 개인적인 철학을 중심으로 진실을 체계적으로 만들어가는 과정인 것이다(강주현 역, 2009). '세상 탐구하기'는 다른 사람의 창조물을 접했을 때, 그것에 담긴 의미를 찾기 위한 과정과 노력이며, 이를 통해 삶의 깊이를 더해가는 기술을 배우게 된다. 흔히 다른 사람의 예술 작품이나 행위에 대해 호기심을 갖게 알고자 할 경우, 그 사람의 세계를 나의 세계처럼 수용하고 감정을 이입해야 할 것이다. 감정 이입을 통한 '간접 경험'은 작품이나 행위는 물론 자신의 내면세계를 다시금 돌아보며 그 의미를 되새기도록 해준다. '세상 읽기'는 평범한 삶의 일상에서 중요한 의미를 찾으려는 태도이다. 즉, 세상 만들기과 세상 탐구하기를 몸에 익혀 이를 일상의 삶에 직접 실천하는 과정이다. 이는 피터스가 말한 '폭 넓은 안목'(Peters, 1966, 이홍우 역, 1980: 35)의 개념과 유사하다. 각 개인은 자신이 참여한 활동과 그 밖의 것들 간의 관련성, 여기서는 예술 행위가 삶에서 지닌 가치나 의미를 관련지어 생각하는 능력이라고 볼 수 있다. 예술 행위를 습관화하고 그 속에서 찾은 의미를 삶으로 전이시키는 과정은 앞서 제시했던 '실천전통으로서 예술에 입문하는 것'(홍은숙, 2007; MacIntyre, 1984)과 동일하다. 인간은 예술과 관련된 지식과 이해를 습득하고 그 속에 담겨진 내적 가치와 의미를 받아들이며, 폭 넓은 안목을 바탕으로 예술 활동의 전통과 구성원들과의 관계를 유지, 발전시킴으로써 예술에의 입문을 실현하게 되는 것이다.

이 장에서는 삶 속에서 예술을 실천할 수 있는 세 가지 방법에 대해 논하고자 한다. 앞서 살펴본 것처럼, 삶 속에서 예술은 다양한 주제와 경로를 통해 경험할 수 있으며, 행위자의 자발적인 노력을 통해 지속적인 실천과 참여가 가능하다. 여기에서는 비교적 포괄적인 예술 실천이라는 측면을 직접 그 활동에 참여하여 해보는 '경험'과 그 활동에 대한 지식과 안목을 넓혀가는 '학습', 그리고 그 활동의 가치와 의미에 대해 해석하고 평가하는 '감상'으로 나누어 제시한다. 이 세 가지 활동은 예술뿐만 아니라 다른 교과 및 활동을 실천하는 방법이지만, 특히 창의성과 감수성을 확장시킬 수 있는 예술에 있어 매우 효과적인 실천 방법이다.

1. 경험

예술을 경험한다는 것은 매우 광범위한 표현이다. 흔히 미술관을 방문하여 작품에 대한 설명

을 듣거나 그저 그림을 감상하는 등의 활동도 일반적인 의미로서는 경험에 속하며, 피아노학원에서 피아노 악보의 음계를 배우고 직접 피아노 건반을 쳐보는 것도 경험에 해당될 것이다. 여기에서는 예술 실천의 다른 방법들과의 차별성을 두기 위해, 경험의 의미를 '예술 활동에 직접 참여하여 예술을 체험하는 것'로 한정하여 논의를 진행하고자 한다. 경험으로서의 예술에 대해 논한 듀이에 의하면, 이러한 일반적인 의미의 경험은 소위 예술 활동에만 친착한다고 해서 구할 수 있는 것이 아니다.

진실한 경험은 활력(vitality)을 통해 고양된다. 경험은 개인적인 감정과 감각 안에 갇혀 있는 것이 아닌 세계와의 활발하고 기민한 교류를 의미한다. 그러므로 높은 수준의 경험은 자아, 대상과 사건의 세계에 대한 완전한 해석을 바탕으로 한다(Dewey, 1934: 19).

듀이에게 있어 경험은 인간이 하나의 유기체로서 환경에 적응해가는 모든 과정이며, 이것은 자연에서 부가되는 것이 아니라 자연 내부에서, 자연을 통해 발생하는 것이다(Dewey, 1934: 35). 모든 경험은 인간이 속해 있는 자연계에서 일어나며, 경험은 유기체로서의 인간을 제외한 나머지 자연과의 상호작용 안에 인간을 포함시키는 활동인 것이다. 그러므로 듀이의 입장에서 본다면, 우리가 살고 있는 일상생활은 예술의 원천이 될 것이며, 그 속에 잠재되어 있는 많은 요소들을 지니고 있는 셈이다(Dewey, 1934, 이재언 역, 2003). 삶 속에서 우리가 경험하는 내용들이 완성에 다다르면 우리는 하나의 경험(an experience)을 갖게 되고, 이 경험은 하나의 통일체(a whole)이자 그 자체의 개별적 성질과 자족성(self-sufficiency)을 갖춘 것이다(Dewey, 1934: 35). 그러므로 순수예술로서 다양한 예술 장르를 직접 하는 것, 수준 높은 아리아를 부르고 세레나데를 연주하며, 사군자를 그리고, 발레의 헛떼 턴을 도는 것이 아니더라도, 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 그라피티를 그리고, 춤을 추며, 노래를 부르고 악기를 연주하는 등의 행위 역시 예술을 실천하는 한 방법이 되는 것이다. 이것은 직업 예술가가 아니더라도 누구나 예술 활동에 참여할 수 있으며, 삶 속에 담긴 자신의 이야기를 예술 작품의 표현과 재현을 통해 담아낼 수 있다는 것을 의미한다.

듀이는 과학과 기술이 고도화된 현대사회에서 예술이 인류의 정신성을 회복하기 위한 핵심적인 요소라고 생각했다. 또한 예술 그 자체를 습관적으로 편협하게 한정된 기존의 관점에서 벗어나 우리의 일상생활과 자연의 영역으로 확장하고 여기에서 원천을 끌어온다는 점에서 예술의 개념과 장을 확장시켰다. 그의 논의는 현대 예술에서 고착된 예술 장르 간의 위계를 부정하고, 수평적 관계를 재확립할 필요를 시사하고 있다. 특히 순수예술과 실용예술 간의 구분은 계몽시대부터 지속되어 마치 순수예술을 수준 높은 예술이라고 치부하는 현재의 관점을 전환할 수 있는 논점을 제공해준다. 이에 대해서는 아이즈너도 동의한다. 그는 예술을 통한 심미적 경험은 결코 순수예술에 국한되지 않고 우리가 경험할 수 있는 모든 형식을 통해 산출될 수 있다고 보았다(Eisner, 2002, 강현석, 김혜숙, 박승배, 손민호, 이은적, 이자현, 황연주 역, 2007). 현재 다원예술처럼 각 예술 장르의 구분과 개념 정의가 애매모호해지는 시점에 예술에 우열의 잣대를 들이대는 관점은 구태의연한 입장이라 볼 수 있다. 마지막으로 예술 경험은 인간의 가치를 고양시킨다는 점에서 교육적 활용으로 존중될 수 있다. 이것은 예술교과를 가르치는 것처럼 좁은 의미의 예술을 가르치는 교육을 지칭하는 것뿐 아니라 경험을 전달하는 것은 모두 교육적 의미를 지닌 것으로, 예술의 현실적인 가치를 인정할 수 있는 가능성을 제기해준다(이재언 역, 2003; Dewey, 1934).

2. 학습

예술 학습은 예술 경험과 더불어 가장 빈번하게 활용될 수 있는 실천 방법이다. 예술적 재능과 잠재된 기량이 뛰어난 사람, 자기 이해와 자신감이 출중한 사람이라면 예술 활동에 선뜻 나설 수 있겠지만, 대부분의 사람들은 예술에 대한 흥미와 호기심을 배움으로 연결 짓는다. 예술 학습은 '예술을 다양한 방식으로 배움으로써 활동에 대한 지식과 안목을 넓혀가는 것'을 의미한다. 에릭 부스의 개념으로는 '세상 탐구하기'(world-exploring)(강주현 역, 2009; Booth, 1999)와 유사한 활동이다.

현대사회에서 예술을 향유하는 문화가 대중화되면서 예술은 예술가들의 비밀스러운 작업실에서 벌어지는 개인적이고 소유적인 활동이 아니라, 이를 즐기고자 하는 모든 이들의 활동이 되었다. 그러나 정작 대부분의 사람들은 예술 작품에만 주목할 뿐, 예술 작품이 창조된 과정, 예술 행위에 대해서는 관심이 적다. 삶 속에서 예술 활동을 실천하기 위해서는 예술 행위, 예술의 창조적 과정에 대한 관심이 필요하다. 완벽히 동일한 예술 작품이 없듯, 인간의 예술 행위는 다양하고 독특하게 나타난다. 그 속에 담긴 의미를 찾고 삶 속에서 가치를 발견하기 위해서는 학습이 필요하다. 삶을 제대로 살기 위해서는 자신의 철학을 지녀야 하듯, 예술을 실천하고 그에 대한 지식과 이해, 폭 넓은 안목을 쌓기 위해서는 학습이 필요한 것이다. 학습은 스스로도 가능하지만 대개의 경우, 예술교육으로 연결된다.

예술철학자 베스트는 예술을 통해 경험하는 개인의 느낌이나 감정들, 예술적 판단(artistic judgement)이 합리적으로 정당화되지 못할 경우, 예술과 예술교육의 정당성을 찾지 못할 것이라 염려했다. 그는 예술을 통해 경험하는 개인의 감정(feeling)과 사유(reason)에 주목하여 예술과 삶의 관계를 제대로 이해하고 예술적 경험(artistic experience)을 하기 위해서는 반드시 예술교육이 필요하다는 점을 피력했다. 그 이유는 인간이 접하는 각각의 예술양식들은 인간의 삶 속에 담긴 주제들을 표현하고 있으므로, 어떤 작품이 예술적(artistic)이기 위해서는 단순한 미가 아닌 삶의 모습을 담아내야 하기 때문이다(Best, 1984: 159). 물론 인간에게는 예술작품을 보고 자연스러운 반응(natural response)을 이끌어낼 수 있는 감정이 있지만, 예술 그 자체에 삶의 이야기가 담겨 있으므로 그것을 배우고, 그것이 만들어졌던 당시의 역사와 상황 등을 학습해야만 예술적 경험이 가능한 것이다. 예술교육을 통해 학습된 반응(learned response)은 예술작품에 대한 이해와 사유를 보다 공고히 할 것이며, 이는 예술 활동에서뿐만 아니라 인간의 삶 속에서 풍부한 감정을 불러일으키게 되는 것이다(Best, 1984: 194).

미술교육자이자 예술철학자인 아이즈너는 예술적 활동을 "질적인 지능의 형식에 달려 있는 탐구의 형식"(강현석 외 역, 2007; Eisner, 2002)으로 보았다. 그에 따르면 예술에서의 사고는 인간의 감수성과 관련되어 있으며 상상력을 촉진하고 기법을 적용하여 평가가 이루어지는 질적인 탐구의 형식이다. 이러한 탐구의 형식을 스스로 발견하고 각 개인의 예술적 능력을 발달시키는 일은 그저 자율적인 환경에서 자동적으로 성숙되는 것이 아니기 때문에 이를 북돋아 줄 수 있는 예술교육이 반드시 필요한 것이다. 아이즈너는 예술을 통한 심미적 경험이 삶 속에서 우연히 부딪히는 어떤 순간에도 가능하다고 설명한다(Eisner, 2002). 그러므로 예술교육의 매우 중요한 목적 중의 하나는 학생들이 삶 속에서 이러한 사실을 깨닫도록 도와주고, 세상을 심미적으로 볼 수 있는 안목을 길러주도록 하는 것이다.

3. 감상

예술 감상은 특별한 예술적 감수성이나 미적 경험을 하지 못한 사람들도 쉽게 접할 수 있는 실천 방법이다. 직접적인 예술 활동에의 참여, 창조, 학습에 어려움을 느끼는 사람이라면 예술 작품을 그저 바라보는 것을 시작으로 하여, 그것에 대한 미적 감흥을 넓혀가고, 주관적 비평을 통해 감상의 묘미를 느껴보는 과정으로 차츰 이행해갈 수 있다. 사전적 의미에서 ‘감상’(鑑賞)은 “예술 작품의 아름다움을 느끼고 이해하고 즐기는 일련의 과정이다. 작품을 이해하고, 그 속에 담긴 의미를 해석하고, 주관적인 평가를 내리며, 그러한 과정을 거쳐 발견한 결과를 내면화하는 과정을 거쳐서 감상이 완성되므로, 감상은 단순하지 않고 복합적으로 진행되는 과정이다.”(최의창, 2010; 한국어 위키백과). 의외로 사전적 의미의 감상은 일상생활에서 예술작품을 그저 감상하는 것과는 다른 의미를 지닌다. 흔히 취미를 이야기할 때, 영화 감상, 미술작품 감상이라고 하는 표현들은 그저 작품을 관람하는 것과 다르지 않다. 그렇다면, 감상이라는 표현 자체에는 감상 활동의 수준이 전제되어 있는 것이다. 우리는 흔히 예술 작품의 감상을 통해 예술 작품 속의 담긴 아름다움을 느끼고, 그것에 담긴 주제의식이나 의미를 이해하고, 겉으로 드러나 있는 표현방식들을 즐기는 과정을 경험하게 된다. 이때의 감상은 ‘단지 작품을 보는 것’(viewing)의 의미를 가지고 있으며, 보다 높은 차원에서 소재, 주제, 표현양식과 구성방식 등의 요소를 기준으로 ‘작품을 분석적으로 살피는 것’(observing)은 일반적으로 비평이라는 표현이 더욱 적절할 것이다. 그렇다고 해서 단지 관람하는 식으로 예술 작품을 즐기는 것을 잘못된 활동이라고 볼 수 없다. 오히려 예술을 감상하는 방식의 한 단계라고 볼 수 있을 것이다.

최의창(2010)은 ‘감상’이라는 언어적 표현이 지닌 두 가지 의미를 ‘일상적 감상’과 ‘전문적 감상’, 다른 말로는 ‘음미’와 ‘비평’이라고 구분했다. 그는 스포츠 현상을 감상할 때 나타나는 세 가지 종류의 감상을 구분 지었다. 첫째, “감각적 감상”은 오감을 통해 전해지는 지각체험의 확인으로서 감상이다. 둘째, “인지적 감상”은 보다 전문적인 수준에서 작품을 분석하여 입체적으로 보는 감상의 방식이다. 셋째, “정서적 감상”은 예술적 활동을 그대로 총체적으로 온몸으로 느끼고 받아들이는 그러한 종류의 감상이다.

철학자 콜링우드(1937)는 예술은 예술가가 자신의 정서를 탐색하고, 그 결과 생기는 이해를 전신체적으로 표현하는 행위, 정서의 표현이라고 정의하면서 정서를 표현하는 것은 곧 자신의 정서를 의식하는 일이라고 했다. 그는 예술가의 정서 표현을 ‘전신체적 상상 경험’(김혜련, 1999, p. 180; Collingwood, 1937)이라고 표현했는데, 이것은 예술 작품을 감상하는 사람의 몸과 마음에 감동을 주어 깊은 울림을 만들어내는 체험을 말하는 것이다(김영미, 2001; 최의창, 2010). 특히 예술 작품을 감상할 때에 사람들은 일상적인 경험과는 다른 특별한 감동을 맛보게 된다. 자신의 삶에 열중해서 살아가던 어느 순간, 공감되는 소설이나 영화, 어느 화가의 화폭을 보고 극심한 감명을 받는든지 그 작품이 전하는 메시지에 귀 기울이고 이를 저마다의 방식으로 수용하려 한다. 이러한 행위는 ‘미적 체험’(aesthetic experience), 혹은 아리스토텔레스가 제시한 ‘카타르시스’(katharsis)와 유사하다(이주영, 2007). 예술적 감동은 감정을 정화시키고 인간성을 고양시키는 역할을 한다. 혹자는 예술 작품이 현실세계를 매개로 할지라도 허구의 산물이기 때문에 이러한 체험들이 의미 없는 것이라 부정할지 모르겠다. 그러나 예술 작품이 허구임을 알면서도 그 속에서 많은 사람들은 삶을 살아가는 지혜와 경험을 간접적으로 체험하며, 작품이 불러일으킨 소소한 마음의 동요를 삶 속에 투영하고 살아가고 있다. 이러한 현상은 삶 속에서

실천하는 다양한 예술 활동이 인간 존재와 그의 삶에 밀접한 관계를 맺고 있으며, 매우 유의미한 경험을 제공한다는 점을 입증하는 것이다.

교육심리학자 가드너는 “감상자란 일반적으로 어떤 예술적 대상물을 인지한 것으로부터 어떤 느낌을 체험한 사람이고, 비평가는 예술 전반에 대한 전문지식을 가지고 예술 작품에 대해서 다양한 해석과 판단을 만들어내고, 경중을 가리며, 평가할 수 있는 능력을 가진 사람”이라고 설명했다(최의창 역, 2009, p. 63; Gardner, 1973)

무용학자 라벤더는 무용창작 수업에서 다른 사람이 창작한 작품을 감상하고 비평하는 연습이 이루어져야 하며, 특히 수업시간에 본 무용작품에 대한 체계적이고 초점 있는 대화를 통해 무용을 안무하는 학생들이 창작과정을 제대로 이해하고 그 능력을 향상시킬 수 있다고 보았다. 그녀는 “반성적 접근”(the ORDER approach)이라는 관찰, 반성, 토의, 평가, 수정의 다섯 단계를 무용 작품 감상의 과정으로 보았다(최의창 역, 2009; Lavender, 1996). 작품을 바라보는 주관적인 관점에 대해서는 타당한 해석과 심미적 판단을 위한 두 가지 기준을 제시하였다. 즉, 작품에 대한 관찰자의 해석과 판단은 작품의 외형적 특징과 모순되어서는 안 되며, 작품 속에 드러나지 않은 것에 대한 해석과 판단을 내려서는 안 된다는 것이다. 특히 라벤더는 예술 작품을 감상할 때 언어의 중요성을 제기했는데 작품을 감상하고 이에 대한 비판적인 반응과 토론이 이루어지도록 하기 위해서는 자신이 가지고 있는 생각들을 분명히 구체화시켜 언어적으로 표현할 수 있어야 한다고 보았다. 결국 예술 작품에 대한 신중한 관찰, 내면적 반성, 생각을 글씨로 기록하는 것은 예술이 지닌 의미와 가치를 제대로 감상하고 평가할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있도록 하는 것이다.

IV. 삶 속에서의 예술 실천 유형

인간은 아름다움에 대한 의식과 그것을 특정한 형식으로 드러내어 표현하고자 하는 특성을 지니고 있다(신승환, 2008). 예술 그 자체로도 매우 중요한 의미를 지니지만, 예술을 통해 묻어 나오는 인간 사회와 문화 속에 담긴 전통과 역사, 이상과 덕, 미와 진리에 대한 이해는 인간의 삶을 보다 풍요롭고 다채롭게 만드는 데에 큰 기여를 한다(이동연, 2008; 이주영, 2007). 그러므로 삶의 세계를 완성도 높게 표현한 예술작품은 창작자뿐만 아니라 수혜자에게도 예술이 주는 본질적 가치를 음미할 수 있게 해준다는 점에서 매우 중요하다.

2011년 현재, 우리 정부는 국민이 생활 속에서 문화적 삶과 풍요로움을 누릴 수 있도록 하되, 이를 지원하는 공공서비스는 원칙과 효율의 기반 위에서 이루어져야 하고, 무엇보다 새로운 접근방식으로 지속적인 발전을 이루어야 한다는 점을 강조하고 있다. 현 정부의 문화정책에서는 공공서비스 혜택이 전 국민에게, 그리고 이들의 생활 속에서 체감할 수 있도록 생활 공감형 문화정책을 수립하는 것에 우선순위에 두고 있다⁴⁾ 그리하여 현재의 문화정책의 방향은 문화예술 본연의 가치를 강조하고, 예술지원 체계를 개선하는 노력을 기울이고 있다. 특히 사회적 취약계층의 문화향유 기회를 확대하기 위한 전략과 전문 예술인의 복지 및 그들의 창작 활동을 지속할 수 있는 역량 개발에 지원을 넓혔다. 이러한 상황은 우리의 삶 속에서 예술 실천을 향한 청신호를 밝혀준다.

현 정책의 주된 과제는 점점 양극화와 불균형의 구조가 심화되는 예술 향유 계층을 지원하기 위한 생활 속에서의 여가와 복지 지원이다. 문화정책의 핵심과제 중 하나인 국민의 문화 향수권 신장에 대한 실태 파악을 위해 실시된 2010 문화향수실태조사⁵⁾에 따르면 월 평균 가구소득 100만원 미만의 저소득층의 예술 관람률은 19.3%에서 24.6%로, 국민 문화시설 이용률은 45.2%에서 52.2%로, 국립박물관 및 미술관 관람객 추이는 998만명에서 1,138만명으로 2008년과 대비해볼 때 다소 증가함을 알 수 있다[그림 2].

다음으로 단편적이고 일회적인 예술 창작 및 향유를 개선하기 위한 ‘예술의 창조역량 강화’이다. 현재 우리나라의 예술가 및 일반 시민들의 예술 활동을 지원하는 문화예술진흥기금은 예술 지원 체계 전반의 혁신을 위해 지난 2010년 1월 개편되어 단편적, 일회적 현금지원에서 단계별, 지속적 간접지원으로 전환되었고, 공정하고 신뢰 높은 심사를 위해 책임심의관제를 도입하였다. 또한 2010년 8월 예술가 및 예술단체의 보다 안정적이고 예측 가능한 사업 운영을 보장하기 위해 조기공모 및 다년간의 공모가 시행되며, 성과중심의 사후지원제도 도입(예술창작 핵심역량사업 강화)으로 창작 프로그램의 품질과 경쟁력을 높이고, 주요 예술상 수상 및 해외 교류 등을 지원한다. 이와 함께 중부·영남·호남권인 전국 3개 권역에 지역 협력관을 파견하여 시범 추진함으로써 2010년 4월 지역협력관제도를 운영했다.

예술창작의 기반을 강화하기 위한 예술지원정책은 ‘선택과 집중’, ‘간접지원’, ‘사후지원’ 및 ‘생활 속 예술’의 4대 지원 방식을 정립함으로써 지원의 효과를 높이고 현장성을 강화하는 한편, 분야별 전문 국립 단체 설립, 대관료 인하, 단원 기량 평가 실시 등으로 국립 예술 기관의

4) 문화체육관광부, 한국관광문화연구원, 2010 문화예술정책백서, (문화체육관광부, 2011), p. 4.

5) ‘문화향수실태조사’는 문화체육관광부와 한국문화관광연구원에서 1988년부터 3년 주기로, 2006년부터는 2년 주기로 ‘국민들이 어떻게 그리고 얼마나 문화적인 삶을 누리고 있는가’를 통계적으로 파악하기 위한 조사이다. 이 조사는 우리나라에서 시행되는 문화향유 관련조사 가운데 가장 광범위하며, 유일하게 통계청의 승인을 받아 시행되는 것으로 조사 결과는 문화예술 관련 기초 통계자료로 활용되고 있다(문화체육관광부, 2011, p. 11).

역량을 높이고 공공성을 증대하는 방향으로 개편되었다.)⁶⁾

[그림 3] 2010 문화향수실태조사



자료: 문화체육관광부, 2010 문화예술정책백서, 2011, p. 12.

한편, 전문 예술 공간을 확보하고 고품격 문화예술기관을 운영하기 위한 조치로, 2010년 1월 아르코예술극장과 대학로 예술극장이 통합법인으로 출범하였으며, 4월에는 한국문화예술위원회(ARKO, 아르코)가 구로동으로 이전하면서 ‘예술가의 집’으로 재개관하였다. ‘예술가의 집’은 예술 창작활동을 활성화하는 예술계 대표 커뮤니티 시설로 예술인들이 마음껏 소통하고 교류할 수 있으며, 예술가와 일반인을 위한 예술교육 프로그램을 운영하는 아카데미로서의 기능도 일부 담당하고 있다. 9월에는 위원회 사무처 본관이 예술지원센터로 전환, 한국문화예술위원회 운영방식 혁신을 통해 조직의 활력을 제고하고, 국립예술기관 재도약 계기를 마련하기 위해서 지원예산을 대폭 확충했다. 더불어 예술의 전당 내 국립예술단체 연습장 완공(‘10.12, 총 172억), 국가브랜드 공연개발(3개관 15억), 지역 방방곡곡 순회공연 등이 실시(80개 지역, 25억)되었고, 국립현대무용단(‘10.8.9), 국립어린이인형극단(‘10.6), 한국공연예술센터(‘10.2.1), 국립예술자료원(‘10.3.25) 등을 신설하여 국립예술기관이 재도약하는 계기를 마련했으며, 국립극단(‘10.2) 및 국립현대미술관의 법인화도 추진되었다.

한편으로는 예술의 수요자를 중심으로 한 여러 가지 정책의 일환으로 문화예술교육이 매우 활성화되고 있다. 문화예술교육은 21세기 창조사회의 도래에 발맞추어 창의성 함양은 물론, 우리 사회가 당면하고 있는 저출산, 고령화와 입시위주의 교육, 청년 일자리 창출 등 현안을 복합적으로 해소할 수 있는 주요 정책 영역으로 대두되고 있다. 그 동안 정부의 지속적인 투자에 힘입어 문화예술교육은 초·중·고교에 예술강사 파견, 각 부처 간 협력체제 구축 등 지속적으로 그 성과를 높여왔고, 지난 2010년 5월 서울에서 열린 제2차 유네스코 세계문화예술교육대회에 참가한 각국에서도 우리나라의 정책사례에 주목한 바 있다. 유네스코 세계대회에서 채택된 ‘서울 아젠다: 예술교육 발전목표’에 따라 문화예술교육의 질적 수준을 높이기 위해 향후 정책방향을 ‘전 국민 평생 문화예술교육 환경 구축’으로 정하고, 이를 구현하는 3가지 중점과제를 마

6) 문화체육관광부, 한국관광문화연구원, 앞의 책, p. 21.

련하였다. 그 내용은 첫째, 정책 대상을 학교·취약계층 등 소수자 정책에서 전 국민으로의 확대, 둘째, 학교-지역사회가 연계된 문화예술교육 지원체제의 강화, 셋째, 예술 강사의 전문역량 강화를 위하여 상시 연수체제 도입 등이다. 문화체육관광부는 문화예술교육 활성화 사업을 통해 국악, 연극, 영화, 무용, 만화/애니메이션, 디자인, 사진, 공예 등 8개 분야 전문 예술강사를 전국 초·중·고교에 파견하고, 낙후지역, 폐교위기에 있는 소규모 초등학교를 문화예술교육 특성화학교(10개교)로 지정하여 예술교육의 격차를 해소하는 한편, 학교-지역사회의 협력모델 구축 및 저소득 아동·청소년, 노인, 장애인 및 지역주민 대상의 문화예술교육을 지원하는데 힘을 기울였다.⁷⁾

지난 7월 발간된 2010 문화예술정책백서의 구분에 따르면, 예술 활동과 관련된 정책 및 제도, 사업 등은 ‘문화정책’과 ‘예술정책’ 두 분류 속에서 확인할 수 있다. 문화정책의 하위 요소로 ‘문화예술교육정책’은 학교문화예술교육 지원과 사회문화예술교육 사업, 2010년 유네스코 세계문화예술교육대회 개최 등의 구체적인 문화예술교육 활동과 사업을 지원하는 것, 그리고 문화예술교육 전문인력 양성 및 연수, 문화예술교육 기반 조성, 문화예술교육 연구 개발의 직접적인 활동을 지원할 수 있는 인적자원과 환경 여건, 이론적 근거를 마련하는 것과 관련된 내용을 담고 있다. 예술정책은 하위 요소로 예술관련 환경과 조직, 기금과 관련된 ‘예술정책 일반’, ‘문학정책’, ‘공연예술정책’, ‘시각예술정책’, ‘전통예술정책’, ‘디자인공간문화정책’ 등으로 구분된다. 각 정책의 내용과 이를 기반으로 운영되는 사업 및 프로그램에 관해서는 다음 절에서 다루겠다.

이 장에서는 앞서 논의했던 삶 속에서 예술 활동을 한다는 것의 의미를 근거로 구체적인 예술 실천의 유형을 살펴본다. 현재 우리나라에서 행해지고 있는 예술 활동은 그 성격에 따라 크게 예술 행위를 표현하는 것과 예술 행위를 가르치는 것으로 구분할 수 있다. 이처럼 공연, 전시 등의 형태를 통해 예술 행위를 드러내 보이고 이를 감상하는 활동은 ‘예술공연’⁸⁾이라 일컫고, 삶의 다양한 장면에서 다양한 대상에게 예술 행위를 가르치고 배우는 활동은 ‘예술교육’이라 칭한다. 두 가지 구분에 근거하여 현재 우리나라에서 예술과 관련된 정부산하의 기구, 조직, 재단에서 운영되고 있는 사업이나 프로그램 등을 중심으로 상세히 그 내용을 살펴볼 것이다.

1. 예술공연

이 절에서는 우리나라의 예술 행위를 지원하고 운영하는 국가 차원의 기관과 시도 중심의 재단의 사업과 지원 내역을 통해 우리의 삶 속에서 벌어지고 있는 예술공연의 실체를 알아본다. 전문예술인 및 일반 시민의 예술 활동을 지원하는 대표적인 기관으로 문화체육관광부, 한국문화예술위원회와 서울문화재단을 중심으로 살펴보겠다. 이 세 기관은 예술공연뿐만 아니라 예술교육에 있어서도 다양한 사업을 펼치고 있으므로, 이에 대한 내용은 다음 절의 예술 교육

7) 문화체육관광부, 한국관광문화연구원, 앞의 책, p. 41.

8) ‘예술공연’이라는 표현이 공연예술 외의 시각예술, 조형예술, 전통예술 등의 분야에서는 다소 부적절한 표현으로 여겨질 수 있으나, 여기서는 특정 예술 장르의 활동에 국한된 개념이 아닌 예술 행위를 드러내어 보이고 다른 사람과 공유하는 활동이라는 개념을 의미한다. 이는 공연(公演)의 사전적 의미인 “음악, 무용, 연극 따위를 많은 사람 앞에서 보이는 일”(국립국어원)과 공연 예술(performing art)의 사전적 의미인 “무대에서 공연되는 모든 형태의 예술로 본질적으로는 표현자와 관객이 같은 시간과 공간을 공유하면서, 그 자리에서 작품의 실체가 만들어져 가는 형태의 예술”(위키백과)의 개념을 참고하여 상정한 것이다.

에서 다루도록 하겠다.

가. 문화체육관광부

문화예술관광부 예술정책부에서는 2008년부터 공연예술 인큐베이팅 제도인 ‘창작 팩토리(factory)’ 사업을 시행하여, 참신한 아이디어만 있다면 작품을 만들어 공연하고, 레퍼토리화까지 가능하도록 지원하고 있다. 그동안 정부의 예술창작 지원 방식은 단편적이고 단기적인 제작비 지원형식이 일반적이었기 때문에 많은 문제제기가 있어왔다. 창작 팩토리 사업은 이에 대한 문제점을 개선하는 해결책으로서 단계별 지원방식으로 ‘간접지원’, ‘사후지원’, ‘선택과 집중원칙’에 따른 지원방식을 취하고 있다. 또한 중기지원 방식으로 각 단계별 지원사업 대상으로 선정된 작품은 최대 3년까지 지속적으로 지원이 가능하다. 즉 대본 공모 선정작이 쇼케이스의 대상이 되고, 제작 지원을 받은 작품이 재공연되는 등 단계별로 발전할 수 있는 기회가 함께 주어진다. ‘대본공모’, ‘시범공연(쇼케이스) 공모’, ‘우수작품제작지원’, ‘우수작품재공연지원’의 4개의 사업으로 구성되어 있으며, 단계별로 우수콘텐츠를 발굴·지원하여 창작의욕을 높이고, 경쟁력 있는 작품을 발전시켜 집중 육성하자는 데에 그 목적이 있다. 2008년에는 총 198개의 연극 및 뮤지컬 창작자(단체)가 공모에 지원하여 25개 창작자(단체)의 31개 작품에 대하여 수상 및 지원하였으며, 2009년에는 총 134개의 연극 및 뮤지컬 창작자(단체)가 공모에 지원하여 31개 창작자(단체)의 33개의 작품에 대하여 수상 및 지원하였다. 2010년에는 총 176개의 연극, 뮤지컬 및 오페라 창작자(단체)가 공모에 지원하여 창작자(단체)의 34개 작품에 대하여 수상 및 지원하였다. 2010년부터 창작오페라 육성 지원 사업이 추가로 신설되었으며, 2011년부터는 창작발레 육성 지원 사업까지 확대할 계획이다.

전문 예술단체가 아닌 일반인을 대상으로 한 사업도 진행되고 있다. 문화소외지역 주민의 문화 향수권 신장을 위해 2010년 4월부터 12월까지 ‘국립예술단체와 함께하는 방방곡곡 문화공감’을 실시하였다. 2008년도에 20개 문예회관 25회 공연으로 시작해 2009년 61개 공연장에서 90회 공연을 진행한 방방곡곡 문화공감 사업은 2010년에 국립발레단, 국립창극단 등 10개 국립예술 단체가 참가하여 전국 51개 문예회관에서 123회 공연을 진행하여 5만 5천여 명이 관람하였다. 재정자립도 40% 이하의 지방 중소도시 주민들에게 국가 대표 예술단체의 주요 레퍼토리를 선보임으로써 주민의 문화예술 향유권을 증진시키고, 나아가 국립예술단체와 문예회관 활성화에 도움을 주고자 실시되었다. 현재는 문화 인프라 시설이 부족한 소외지역과 계층은 문화예술단체가 직접 찾아가는 사업도 진행 중이다.9)

나. 한국문화예술위원회

한국문화예술위원회¹⁰⁾는 문화예술진흥을 위한 사업과 활동을 지원하기 위해 현장 문화예술인 출신의 위원 10명이 합의를 통해 문화예술정책을 이끌어내며, 민간이 공공영역의 의사결정에 참여하고 공공영역이 민간에 참여하는 동시적 구조를 가지고 있다. 예술가의 창작활동을 체계적으로 지원하기 위해 매년 문예진흥기금 공모사업을 지원하고 있으며, 2011년 현재 ‘공연예술

9) 문화체육관광부, 한국관광문화연구원, 앞의 책, p. 535.

10) 한국문화예술위원회 홈페이지, <http://www.arko.or.kr> 참조

창작기금지원', '실험적예술및다양성증진지원', '우수문예지발간지원', '예술정간물발간및조사연구활동지원', '시각예술행사지원', '해외창작거점예술가파견지원', '국제문화예술교류지원', '해외예술인초청기획프로그램지원', '해외레지던스프로그램참가지원', '국제교류중기기획프로젝트지원', '노마딕예술가레지던스프로그램참가지원'의 총 11개 분야가 운영되고 있다.

< 표 4 > 2012 문예진흥기금 공모대상 사업

문예진흥기금 사업명	문학	시각예술	연극	무용	음악	전통예술	다원/예술 일반
공연예술창작기금지원			●	●	●	●	
실험적예술및다양성증진지원							●
우수문예지발간지원	●						
예술정간물발간및조사연구활동지원	●	●	●	●	●	●	●
시각예술행사지원		●					
해외창작거점예술가파견지원	●	●		●	●		
국제문화예술교류지원	●	●	●	●	●	●	
해외예술인초청기획프로그램지원	●	●	●	●	●	●	●
해외레지던스프로그램참가지원	●	●	●	●	●	●	●
국제교류중기기획프로젝트지원	●	●	●	●	●	●	●
노마딕예술가레지던스프로그램참가지원		●				●	

자료: 한국문화예술위원회 홈페이지, <http://www.arko.or.kr>

문학, 시각예술, 연극, 무용, 음악, 전통예술, 다원/예술일반 분야의 전문예술인들은 문예진흥기금의 지원을 통해 사실상 모든 예술 공연들을 실행하고 있다. '공연예술창작기금지원'은 창작 및 발표공연 활동을 전문적으로 행하는 공연예술창작단체를 대상으로 실제공연에 대한 현장심사를 통해 우수 공연작품을 발표한 단체를 선정하고 그 단체의 차기 사업을 사후 집중 지원함으로써 공연예술 단체의 지속가능한 발전을 유도하고 우수 창작물 개발의 선순환 체계를 제시한다. '실험적예술및다양성증진지원'은 기성 장르에서 수용하지 못하는 실험적인 예술(탈장르예술, 기존장르에 대한 대안예술, 새로운 예술, 복합예술, 독립예술) 및 예술의 다양성을 증진하는 사업을 지원하여 예술의 창조적 다양성을 확대하는 사업이다. '시각예술행사지원'은 특성화된 전략을 기반으로 하는 대규모 시각예술 전시 및 기획행사 지원을 통해 시각예술 분야의 작가 및 예술단체의 창작역량을 제고함과 동시에 국민의 예술 향유 저변 확대를 도모하고 있다. '우수문예지발간지원'과 '예술정간물발간및조사연구활동지원'은 기초 예술분야의 학문적 정립과 예술적 성과 및 가치에 대한 연구, 자료구축 및 보존 활동을 지원하고, 예술 현상에 대한 비평 활동을 활성화하여 예술의 발전적 계승을 위한 토대를 마련하였다. 대부분의 우수 문예지 및 주요 기관지는 이 사업을 통해 창작, 비평 활동 기반을 개선하고 창작 활성화를 도모하는 데에 이바지하고 있다.

상기의 사업들이 국내에서의 예술활동을 지원했다면, 한국문화예술위원회는 국제화시대에 맞춘 예술인들의 국제적 예술 행보에도 지원하고 있다. '해외창작거점예술가파견지원'은 예술위원

회와 협약을 체결한 해외 주요 거점 기관에(한국학과가 있는 주요 대학교, 해외 문화예술기관 등) 일정 기간 예술가를 파견하여 창작 공간(연구실 등)을 제공하거나 관련 분야 프로그램을 제공하고, 체류 기간 동안 창작 활동을 주로 하게하며, 필요시 한국 문화예술 강연을 할 수 있도록 하고 있다. '국제문화예술교류지원'은 국내 및 해외에서 개최되는 민간 차원의 국제 및 남북 문화예술교류 활동을 지원함으로써 우리 예술의 창작역량을 강화하면서 국제적 경쟁력을 높이고, 남북 간의 민족문화 동질성을 회복하는데 기여하고 있다. '해외예술인초청기획프로그램 지원'은 해외 저명 예술인을 초청하여 국내 예술계와 교류협력하는 다양한 프로그램을 예술위원회와 공동기획 및 협력추진 함으로써 세계 예술계와 국내 예술계의 네트워크를 강화하고 있다. '해외레지던스프로그램참가지원'은 예술인의 해외 창작스튜디오(artist in residence) 프로그램 참가를 지원함으로써 국제사회에서 우리 예술가의 역량을 강화하고 예술네트워크 형성에 기여하며 '국제교류중기기획프로젝트지원'은 일회성 단기 프로젝트 위주의 문화예술 국제교류 활동에서 벗어나 세계적인 거점 또는 계기를 활용하는 국제교류 중기 기획프로젝트를 육성함으로써 우리 문화예술의 효과적이고 체계적인 교류활동을 지원한다. '노마딕예술가레지던스프로그램참가지원'은 예술위원회가 자체 기획·발굴한, 외국 작가들과의 단기 창작레지던스 사업을 통해 우리 예술가들의 창작역량을 강화한다. 특히, 예술가 개인 차원에서 접근하기 힘든 다양한 해외 창작거점 개발을 통해, 예술가들에게 다양한 예술 창작환경을 제공한다는 점에서 각광을 받고 있는 사업이다. 이러한 점에서 한국문화예술위원회는 전문예술인을 중심으로 국내 예술 공연활동 및 연구, 국외 창작과 공연 활동을 지원한다는 점에서 수준 높은 예술의 창작역량과 제반 환경 조성에 큰 기여를 하는 사업을 실행하고 있다.

다. 서울문화재단

문화체육관광부와 한국문화예술위원회에 비해 시 단위의 지역 문화예술활동을 지원하는 서울문화재단은 전문 예술인과 더불어 일반 시민들의 예술 창작 및 공연, 감상 활동을 지원하는 업무를 시행하고 있다. 서울문화재단¹¹⁾의 업무는 크게 예술지원, 예술교육, 문화사업, 축제지원으로 구분된다. 예술교육을 제외한 사업들은 예술공연 활동과 관련이 깊다. 예술지원 업무는 매년 예술관련 단체활동을 지원하는 사업으로 2011년 현재 '일반정기공모지원사업'과 '특성화 지원사업'이 운영되고 있다. 가장 활발한 공모가 이루어지고 있는 일반정기공모지원사업의 경우, '시민문화진흥사업'으로 시민예술활동지원, 시민축제지원, '예술창작지원사업'으로 공연예술 창작활성화지원, 시각예술창작활성화지원, 문화창작활성화지원, 서울속문학자원보존활동지원, 다원예술활성화지원, 예술연구 및 서적발간지원, 예술평론활성화지원, 서울예술축제지원, 서울대표예술축제지원/우수예술축제육성지원, 예술축제콘텐츠제작 및 교류지원의 총 12개 분야를 지원한다. 이러한 지원사업 구분은 일반 서울시민이 생활 속에서 경험할 수 있는 예술활동, 예를 들어 동호회를 통한 자기표현의 기회와 생활 속의 익숙한 공간에서 예술공연을 펼치는 등의 활동을 지원한다는 점과 전문예술인의 예술창작활동을 각 장르별(공연예술, 시각예술, 문학, 다원예술)로 활성화시키고, 실천과 더불어 이론적 탐구를 확장시킬 수 있는 연구와 서적, 평론으로까지 실로 광범위한 분야를 다루고 있다는 점에서 의미가 깊다. 일반 시민과 전문 예술인의 예술공연을 지원하고 장려하며, 공연장을 나와 일반 삶의 영역까지 즐길 수 있는 여건과 지

11) 서울문화재단 홈페이지, <http://www.sfac.or.kr> 참조

원을 아끼지 않는다는 점에서 예술지원 업무는 서울시민과 예술인에게 값진 예술 활동의 원동력이 될 것이다.

< 표 5 > 서울문화재단 2011년 일반정기공모지원사업

사업구분	지원프로그램명
시민문화진흥사업	시민예술활동지원 - 동호회지원 - 생활속예술시장지원
	시민축제지원
예술창작지원사업	공연예술창작활성화지원
	시각예술창작활성화지원 - 기획프로젝트지원 - 국제교류사업지원 - 중견작가작품집발간지원
	문학창작활성화지원 - 서울속문학자원보존활동지원
	다원예술창작활성화지원
	예술연구 및 서적발간지원
	예술평론활성화지원
	서울예술축제지원 - 서울대표예술축제지원 - 우수예술축제육성지원 - 예술축제콘텐츠제작및교류지원

자료: 서울문화재단 홈페이지, <http://www.sfac.or.kr>

문화사업 중 ‘서울사랑의문화나눔’ 사업은 일상에서 문화예술을 향유하기 어려운 환경, 지역, 시설에 속한 문화소외계층에게 양질의 문화공연 체험 및 문화교육의 기회를 제공하는 찾아가는 문화공연 서비스이다. 상반기, 하반기에 걸쳐 연극, 국악, 음악, 무용, 일반 분야의 공연단을 공모하여 순회공연을 지원한다. 5년간 이어지고 있는 ‘서울문화예술탐방’ 사업은 저명한 전문가와 일반 시민들이 동행하여 건축, 미술관, 문학, 영화, 박물관, 역사 등 다양한 예술 공간을 방문하여, 그 속에 깃든 의미를 이해하고 감상하는 활동을 벌이고 있다. ‘서울거리아티스트’ 사업은 오디션을 통해 선발된 거리예술가들이 자유롭게 공연예술 활동을 펼침으로써 시민과 예술가가 함께하는 교류의 장을 확대하고 있다. 그 밖에도 책 읽는 서울, 한강 문화체험 놀이터 등의 문화사업도 시행하고 있으며, 전문예술가들의 예술 활동을 위한 창작공간을 제공하여 그들의 활동을 지원, 홍보하고 있다.

2. 예술교육

현대 우리가 살고 있는 사회는 ‘창의력’과 ‘인성’을 필요로 하고 있다. 지난 2009년 12월 교육과학기술부에서 고시한 2009 개정 교육과정을 통해 학생들이 학교교육을 통해 습득해야 할 덕

목으로 위와 같은 개념이 대두되고 있는 상황이다. 그렇다면, 이 두 가지 덕목을 가장 효과적으로 경험하고 습득할 수 있도록 하는 교과는 무엇일까? 이 질문은 우리가 예술교육에 관심을 두어야 하는 이유와 일맥상통한다. 쉽게 말해 이 두 가지 덕목은 예술 교과를 배우고 익히고 알게 됨으로써 학생들에게 체화될 수 있다. 예술교육이 젊은 세대의 행동적, 예술적 기질과 성향 발달에 긍정적으로 적용하고 있음을 밝히는 연구들이 속속 등장하는 이유도 이 때문이다. 그 만큼 공연 현장에서 접하는 예술과 더불어 예술을 교육을 통해 경험하는 것은 인간의 삶을 풍요롭게 하는 데에 기여하는 바가 크다.

지난 2010년 유네스코 세계문화예술교육대회에서도 창의·인성 함양을 위한 청소년 교육을 주된 화두로 창의성과 창의인재, 창의교육으로서 예술의 역할과 방향성에 대한 논의가 진행되었다. 예술과 인간의 삶에 관한 제반사항에 대한 재검토와 함께 서울 아젠다를 발표함으로써 구체적인 예술교육 활성화의 지형도를 그리는 작업이 이루어졌다. 여기에서는 예술교육의 3가지 발전 목표와 하위에 각 4가지 전략 및 실천과제를 제시하고 있다. 3가지 발전 목표는 크게 예술교육에 대한 접근성과 질적 제고, 사회문화적 연계성을 의미하고 있다. 즉, 예술교육을 어린이와 청소년뿐만 아니라 다양한 연령의 학습자를 대상으로 학교와 지역공동체 속에서 쉽게 접할 수 있도록 하며, 예술교육의 원리와 이론을 적용하여 예술가, 교육가, 지역사회의 협력을 통한 수준 높은 교육을 제공하고 마지막으로 이러한 교육이 사회적, 문화적으로 창의적이며 혁신적인 인재를 양성할 수 있어야 한다는 점이다. 이는 비단 예술교육의 목표만을 제시한 것이 아니라 향후 예술교육의 대상과 내용, 교육을 위한 여건 조성에 관한 내용을 포괄적으로 제시하고 있다.

< 표 6 > 서울 아젠다: 예술교육 발전 목표

목표		전략	실천과제
1	접근성의 확대	a 어린이와 청소년의 감성적·미적·사회적· 인지적·창의적 능력을 조화롭게 계발하기 위한 예술교육	(1) 학교 교육의 전 수준(학년)에서 예술 학습 보장
			(2) 지역공동체에서 예술교육의 접근성 보장
			(3) 예술교육에 대한 지속적인 접근성 보장
			(4) 학교 안팎에서의 예술체험의 접근성 확보
			(5) 교육과정의 설계 및 운영에서 창의적 특성을 포함한 예술체험의 장려
			(6) 예술교육의 질적 평가하는 시스템 개발
		b 예술교육의, 예술교육에 관한, 예술교육을 통한 평생교육과 세대 간 교육 장려	(1) 지역공동체에서의 성인 예술교육의 접근성 보장
			(2) 다양한 연령에 대한 교육 기회 확대
			(3) 전통적인 예술 지식의 보존과 세대 간 이해를 위한 통합 교육의 장려
		c 예술교육을 통한 정규·비정규 교육의 시스템과 구조 재구축 장려	(1) 다른 분야의 교육 모델로서 예술의 활용
			(2) 예술교육을 통한 교사와 교육 행정가 간의 창의적인 문화 형성
			(3) 학습자의 다양한 요구를 충족시키는 혁신적인 교수법 도입
(4) 혁신적인 교수법으로서 예술교육의 활용			

		d	예술교육 리더십 강화, 예술교육의 가치 확산, 예술교육 정책 개발을 위한 역량 축적	(1) 예술교육실무자와 연구자의 역량 강화 (2) 예술교육이 개인적, 사회적 영향 홍보 (3) 정보매체와 예술교육 사이의 관계 강화 및 적절한 소통의 언어 확립 (4) 국가별, 지역별 데이터베이스를 연계하는 정보 기술, 온라인 네트워킹 시스템의 활용
2	프로그램의 질적 향상	a	학교 안팎 교육 프로그램에서의 예술가와 교육자 간의 협력 장려	(1) 예술교육의 다양한 기능을 자기표현, 지식 습득, 이론 학습의 수단으로서 장려
				(2) 교사와 예술가의 협력을 위한 학교 독려
				(3) 학교 교육과 연계된 지역사회 예술교육 방법과 시설 개발
				(4) 학부모와 지역사회의 적극적인 참여
		b	교육자와 예술가, 지역사회 대상의 예술교육의 지속	(1) 교사와 예술가의 지속적인 훈련 체제 구축
				(2) 교사 양성 과정에의 예술적 원리, 실천의 통합적 제시
				(3) 질적 모니터링 시스템 개발
		c	다양한 분야의 사회구성원 간의 예술교육 체제 개발	(1) 정부, 지역사회, 민간 부문의 협력
				(2) 정부, 고등교육기관, 시민사회 조직의 노력
				(3) 교육, 문화, 산업, 커뮤니케이션 부문의 협력
				(4) 예술교육 프로그램 개발을 위한 재단 및 자선기관과의 연계
		d	예술교육의 이론, 연구, 실천 간의 지속적 논의와 상호교류 장려	(1) 전 세계적 예술교육 연구의 지원
(2) 국제적인 클리어링 하우스(정보, 시스템 통합, 공유 서비스) 구조를 이용한 연구 성과, 사례 전파				
(3) 예술교육 효과 연구의 성과 정리				
3	사회문화적 연계성	a	사회 전반의 창의적·혁신적 역량 강화를 위한 예술교육 적용	(1) 예술교육을 통한 창의적·혁신적 시민, 일꾼 양성
				(2) 창의적·혁신적 역량 강화를 위한 학교 예술교육 실시
				(3) 지역사회 내 창의적·혁신적 실천 증진을 위한 학교 밖 예술교육 실시
		b	사회·문화적 복지향상을 위한 예술교육의 역할 인식	(1) 전통예술과 현대예술 체험의 가치 인식
				(2) 예술교육의 치유적·보건적 측면 인식
				(3) 정체성 및 문화유산 개발과 보전에서 예술교육의 잠재적 가치 인식
				(4) 갈등, 재난 이후 예술교육의 치유 능력 인식
				(5) 예술교육 학습에의 사회·문화 복지 통합
				(6) 학생의 참여 활성화와 중도 탈락 방지를 위한 예술교육의 활용
		c	사회적 책무, 사회적 통합, 문화 다양성 및	(1) 학습자 개인별 차이의 우선적인 인식
(2) 다양한 문화적·예술적 표현을 통한 보다 나은				

			문화 간 대화 증진을 위한 예술교육의 역할 지원		지식과 이해 습득
			(3)	교사 연수와 교수법, 장비 및 학습 자료 제공을 통한 다문화 예술교육의 발전	
		d	예술교육을 통한 전 지구적 도전과제에 대응하는 역량 강화	(1)	예술교육 프로그램과 지속가능발전교육(ESD) 등 유네스코 주요 프로그램 간의 시너지 효과 유도
				(2)	상호이해를 높이기 위한 학습자와 교사의 대화와 문화 간 이동 증진
				(3)	예술교과과정에서 전 지구적 차원의 문제 제기
				(4)	민주주의, 세계 시민성, 문화 다양성 등을 증진하기 위한 예술교육의 활용

주: 2010년 유네스코 세계문화예술교육대회 서울 아젠다 자료집을 참고하여 재구성.

자료: 2010년 유네스코 세계문화예술교육대회 홈페이지(<http://www.artsedu2010.kr>)

현재 우리 정부는 21세기 새로운 문화 환경에 대응하기 위해 핵심적 과제로 문화예술교육정책을 추진해 오고 있다. 안정적, 체계적 정책 추진을 위한 법력을 마련하고 문화체육관광부의 문화예술교육과 및 한국문화예술교육진흥원과 같은 전담기구를 설치하는 한편, 실질적인 교육현장에서의 적용을 위해 교육과학기술부 등 정부부처와 지자체간의 창조적 협력체계를 구축하는 등 문화예술교육을 위한 조직화 및 제도화를 점진적으로 진행하고 있다. 그 결과 문화정책과 교육정책에서 상대적으로 간과되어 왔던 문화예술교육은 점차 가시적인 성과를 나타내며 성장하고 있다¹²⁾. 또한 각종 예술교육 관련 세계대회를 개최함으로써 국내적으로는 문화예술교육의 중요성과 효과성에 대한 범국민적 인식 제고를 도모하고, 문화예술교육 활성화를 위한 이해관계자간 파트너십의 확대 등으로 문화예술교육의 양적·질적 발전의 새로운 계기를 제공할 수 있을 것으로 기대하고 있다. 그러나 여전히 우리의 학교와 사회는 과도한 경쟁과 능력지상주의가 최고의 가치로 각광받아 왔다. 대학입시에 편중된 학교교육은 다양한 가치와 능력을 존중하지 못한 채, 지식 전달 위주로 운영되어 창의력과 문화적 소양 및 감수성 함양에 기여하지 못하고 있다. 이를 위한 예술교육은 겨우 최소 시수로 명맥만 유지해 왔다. 이러한 교육의 불균형 현상을 개선하고 학습자의 삶을 위한 예술교육을 학교 및 사회에서 제공할 수 있도록 문화관광부는 2005년 문화예술교육지원법을 마련하였고 교육부와 협력하여 다양한 지원사업을 추진하고 있다. 한국의 문화예술교육정책은 학교 및 사회에서 문화예술교육 활성화를 도모하여 창의성 증진과 문화적 실천 역량 강화를 가능케 함으로써 21세기가 요구하는 창의적 인재를 육성하여 국민 개개인의 삶의 질과 국가발전 잠재력 향상에 기여할 것이다(한국문화예술교육진흥원, 2010)

예술교육을 문화적 관점에서 조명한 이동연(2008)은 21세기 예술교육의 새로운 전환을 위한 네 가지 미학적 관점을 제시하였다. 먼저, 예술을 창작하는 전문 예술가나 예술교육을 수용하는 일반인 모두에게 예술교육의 최종 목적은 개인의 탁월한 재능의 습득이 아닌, 감성적 리터러시(emotional literacy)를 활성화시키는 것이어야 한다. 또한 예술교육을 통해 사회의 각 구성원들과 소통하는 능력을 키울 수 있다. 의사소통 능력은 앞서 제시되었던 '생활기술'에서도 중요한 핵심 기술이었던 만큼 현대를 살아가는 사람들에게 다른 사람과의 상호간 신뢰, 정서적

12) 2010년 유네스코 세계문화예술교육대회 홈페이지, <http://www.artsedu2010.kr> 참조

공감은 매우 중요한 능력이 되어가고 있다. 뿐만 아니라 예술교육은 다양한 표현력과 하나의 사물이나 주제에 대해 각기 다르게 사고할 수 있는 능력을 길러줌으로써 상상력을 풍부하게 해준다. 예술을 통한 상상력의 자극은 창의적이고 혁신적인 역량을 기를 수 있도록 도와준다. 마지막으로 디지털 기술을 활용한 예술 영역에 새로운 감수성을 가지고, 이를 활용하여 다양한 표현방법을 시도함으로써 예술의 영역을 확장시켜나갈 수 있을 것이다.

각 예술 장르별 교육에서는 그 예술 장르가 지닌 고유한 가치와 의미를 전달할 수 있도록 다양한 교수학습방법에 대한 연구와 실천이 이루어지고 있다. 미술교육 분야에서는 구성주의 학습 이론이 대두 되었으며 학습 방법으로는 탐구적 비평과 문제 중심 학습방법을 제시하고 있다(김창식, 2002; 이영희, 2002; 이재영, 2009). 지식 습득과 암기위주인 학습 방법을 경험과 이해중심적인 학습 방법으로 미술의 내면적인 측면을 바라보려는 노력이다. 또한 반성적 사고 학습 방법을 통해서 과목 내용의 깊이를 더 알 수 있게끔 하는 매개로 활용돼야 한다고 하고 있다(백경미, 2005). 이러한 연구들은 미술교육의 새로운 패러다임으로 변화해야 한다는 주장을 일축하고 있으며 좀 더 총체적인 미술 교육이 반영 돼야 된다고 한다. 음악교육 영역에서도 듀이로 근거한 구성주의 이론에 비춘 음악 감상을 학습방법으로 포함한 연구들이 있다(김일진, 2003) 이와 함께 다양한 학습 방법으로 심미적 음악교육, 창작 음악교육과 같은 노력으로 음악 활동을 단순히 '하기'에서 더 나아가 음악에 여러 측면들을 통합적으로 배우고 학습하는 방법을 제시하기도 한다(김현아, 2010; 서미숙, 2004). 연극교육 분야에서도 내재적인 가치를 찾기 위 학습 방법으로, 경험적, 비판적, 창의적 학습 방법에 대한 다양한 시도가 이루어지고 있다(김지영, 2005; 오판진, 2003; 한규용, 1999). 이렇듯 각 예술 장르별로 구분된 교육 이외에도 최근의 대두되고 있는 문화예술교육, 미적체험교육으로서 예술교육은 더욱 활성화되고 있다. 구체적인 사례를 살펴보자.

가. 문화예술교육

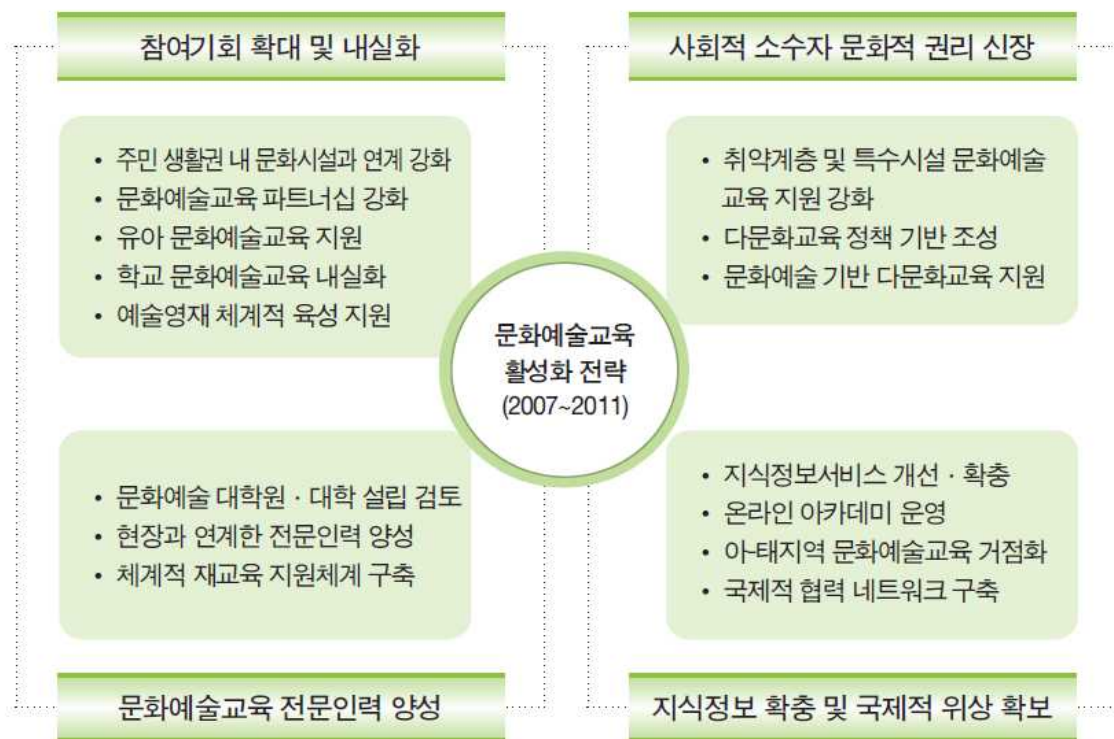
문화예술교육은 궁극적으로 문화와 예술이 내적으로 통합되어, 이로써 인간의 존재성이 현재화하고 이를 형성해가는 과정의 것, 교육의 본래적 특성이 구현되는 과정으로 이해되어야 할 것이라고 볼 수 있다. 우리나라에서 문화예술교육의 개념은 문화예술교육지원법의 제정과 함께 대두되었기 때문에 정책적인 결정에 따라 급조되어 초기에는 학문적 기반과 이론적 근거 없이 현장 실천 중심으로 이루어졌지만, 그만큼 개념에 대한 이해와 실천의 확산이 매우 빠르게 일어나고 있다(신승환, 2008; 이동연, 2008).

문화예술교육은 일반적으로 행해지던 공교육에서의 예능교육과 달리, 예능교육의 새로운 방향을 제시하는 메타적 언어(이동연, 2008)로서 기존의 예능 교과목과 인문사회 교과목의 통합을 통해 다양한 통합교육의 내용과 방법을 제시해줄 수 있다. 그렇기 때문에 문화와 예술의 영역을 가로질러 분절된 교과목의 내용으로서가 아닌, 실천전통으로서 예술을 체험할 수 있도록 한다. 특히 문화예술교육은 기존의 학교에서만 행해지던 예술교육의 장은 사회 전반의 장으로 확장시켜 일반 시민의 예술적 소양과 감성을 고취시키는 데에 큰 몫을 하고 있다.

지난 2004년 문화관광부는 교육과학기술부와 공동으로 <문화예술교육 활성화 종합계획>을 수립하였고, 이를 토대로 문화예술교육 부문 정책사업의 영역을 구체화하여 확장해왔다. 2007년에는 정책사업 실행 초기 3년의 경험과 시행착오, 정책현장의 반응을 종합적으로 검토하여

<문화예술교육 활성화 중장기 전략(2007~2011)>을 수립하게 되었으며, 2008년부터는 중장기 전략의 실행에 중점을 두었다. 2009년에는 그동안 이루어진 관계부처 및 기관과의 협력을 더욱 강화하여 학교 및 사회문화 예술 분야에서 다양한 성과를 거두었다.¹³⁾ 그중 대표적인 성과로써 교육과학기술부와 보건복지가족부의 협력사업 강화를 꼽을 수 있다. 이처럼 정부 산하의 국가 기관에서 문화예술교육을 위한 중장기 전략을 실행하고 있다는 사실은 매우 고무적이다. [그림 3]에서 살펴볼 수 있듯이 문화체육관광부의 문화예술교육 활성화 전략은 참여기회의 확대 및 내실화, 사회적 소수자 문화적 권리 신장, 문화예술교육 전문인력 양성, 지식정보 확충 및 국제적 위상 확보 등 매우 미시적인 전략부터 거시적인 전략까지 광범위한 수준의 문화예술교육 발전을 기하고 있다.

[그림 4] 문화체육관광부 문화예술교육 활성화 전략



자료: 문화체육관광부, 2010 문화예술정책백서, 2011, p. 385.

1) 한국문화예술교육진흥원

문화체육관광부와 함께 실질적인 문화예술교육의 보급과 확장에 힘쓰고 있는 정부 산하 기관이 있다. 현재 학교 및 사회 분야의 다양한 학습자를 대상으로 펼쳐지고 있는 한국문화예술교육진흥원¹⁴⁾의 예술강사지원사업은 시행된 이래, 가장 파급력 있게 문화예술교육을 각 학교와 지역사회, 공동체로 보급하는 역할을 하고 있다. 한국문화예술교육진흥원의 주요 사업은 학교 문화예술교육, 사회문화예술교육, 인력양성, 정책공감, 국제교류, 지식정보화, 문화예술교육개발, 창의교육센터 운영 등으로 구성되어 있다.

13) 문화체육관광부, 한국관광문화연구원, 앞의 책, p. 385.

14) 한국문화예술교육진흥원 홈페이지, <http://www.arte.or.kr> 참조

그 중 문화예술교육을 전국적으로 확장시켜 널리 보급할 수 있었던 학교 예술강사 지원사업은 예술 분야별 전문인력의 학교 방문 교육을 통해 학교문화예술교육의 질적 수준을 제고하고, 예술 전공자 및 관련 전문가들에게 교육현장 참여 기회를 제공하는 데에 그 목적을 두고 있다. 2000년 국악 분야부터 시작된 본 사업은 2011년 현재 국악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야의 예술강사 4,164명이 전국 5,772개 초, 중, 고등학교에 출강하고 있다. 2010년부터 도입된 공예, 디자인, 사진 분야를 비롯하여 현재는 문학, 뮤지컬 분야의 신규분야 시범사업을 통해, 문화예술교육의 효과성을 검증한 후, 지원사업을 추진할 계획이다.

< 표 7 > 학교문화예술교육 연차별 사업규모(2011. 1월 현재)

구분	'00	'01	'02	'03	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11
예산(억)	4.5	10	24	33	65	71	89	178	206	586	625	628
학교수(개)	533	656	1,210	3,299	4,357	3,214	2,445	3,157	3,689	4,799	5,436	5,772
강사수(명)	750	608	1,035	1,055	1,231	1,628	1,431	1,764	2,243	3,483	4,156	4,003

주: 국악('00~), 연극('02~), 영화('04~), 무용/만화, 애니메이션('05~), 공예, 디자인, 사진('10~) 적용
 자료: 한국문화예술교육진흥원 홈페이지, <http://www.arte.or.kr>

학교문화예술교육 활성화를 위해서는 강사 지원 및 학교경영자 연수 외에도 문화예술교육에 대한 의지와 체계를 갖춘 우수 학교를 발굴하고 집중 지원하여 지역 내 문화예술교육 중심학교로 육성하는 것이 필요하다. 이에 한국문화예술교육진흥원을 통하여 2007년부터 문화예술교육 선도학교 운영 지원사업을 추진하여, 지역별·과제별·학교별 특성에 따라 적합한 문화예술교육 프로그램을 기획 및 운영할 수 있도록 지원금, 교육활동관련컨설팅 등을 적극지원하였다. 또한 2008년 문화예술교육에 힘써 온 전국 10개 초등학교를 집중지원 대상학교로 선정하고, 전교생이 원하는 문화예술교육을 충분히 받을 수 있도록 4년 동안 매년 1억 원씩 집중 지원하는 예술꽃 씨앗학교 육성 장기 프로젝트를 시작하였다. 이 프로젝트는 감성이 풍부한 초등학교시절부터 양질의 문화예술교육을 장기적이고 체계적으로 지원하여 학생들이 평생 문화예술을 즐길 수 있는 능력을 기르고 창의력과 꿈을 펼칠 수 있는 문화예술교육의 우수 모델로 키워냄으로써 공교육 차원에서 모든 학교에 확산될 수 있도록 하기 위하여 마련되었다. 2011년 현재는 전국 16개교를 선정하여 문화예술 특성화 학교로 육성하고 있다. 유아 문화예술교육 지원사업은 초·중등 학생 중심인 현재의 학교 문화예술교육 수혜 대상 범위를 문화예술교육지원법에 근거하여 유아까지 확대·제공하기 위하여 추진되었다. 2009년에는 전국 100개 유치원을 대상으로 사업을 진행하였고, 2010년에는 전국 483개 유치원으로 확대하여 6개 예술 분야 교육을 지원하였다.

그 밖에도 다양한 독특한 문화예술교육 체험 기회를 넓혀 가고 있는데, 그 중에서도 명예교사 운영사업은 문화예술분야 저명인사 및 지역 예술인을 명예교사로 위촉하여 학생들이 문화예술 현장에서 유명 예술인들을 직접 만나고, 문화예술교육 프로그램 체험 및 교육기회를 통하여 문화예술에 대한 이해와 흥미를 가지고 감수성과 창의력을 향상시킬 수 있는 사업이다. 콘서트와 강의를 결합한 해설이 있는 공연(음악, 무용, 연극, 국악 등), 초·중·고 교과서 수록 예술작품(음악, 미술, 문학, 영화 등) 만나기, 영화, 만화, 공연, 전시 등 문화예술현장 방문을 통한 체험교육 등 분야별로 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 또한 교원 문화예술교육 연수를

통해 학교 현장에서 문화예술에 대한 이론과 실기를 겸비한 전문인 양성에도 힘쓰고 있다.

사회문화예술교육 사업은 사회문화적으로 소외된 계층에게 문화예술교육의 기회를 지속적으로 제공하고, 체험, 학습, 창작 활동을 능동적으로 수행할 수 있도록 함으로써 삶의 질을 향상시키는 것을 목적으로 하고 있다. 사회문화예술교육 예술강사 지원사업은 예술 분야별 전문 예술강사들이 아동복지시설 아동·청소년, 노인, 장애인 등 교육대상자의 특성과 수요에 적합한 문화예술교육 프로그램을 기획하고 교육현장에서 원활한 교육을 실시할 수 있도록 체계적인 지원시스템 마련하는데 그 목적을 두고 있다. 2004년 아동복지시설 중심으로 추진된 복지기관 문화예술교육 지원사업은 2006년에 노인복지관 연극분야, 장애인복지관 무용분야로 확대되었으며, 2008년에는 노인·장애인 대상 신규분야 교육 확대를 위한 연구사업을 실시, 2010년부터 현재까지 아동 대상 6개 분야(국악, 연극, 영화, 무용, 음악, 미술), 노인 대상 3개 분야(연극, 음악, 무용), 장애 아동과 부모 대상 2개 분야(무용, 음악)의 교육을 지원하였다.

2010년 신규사업으로 추진한 시민 문화예술교육 지원사업은 지역의 '문화기반시설과 연계한 지원사업' 및 '시민 문화예술교육 모델개발 사업'으로 구성되었다. '문화기반시설 연계 시민 문화예술교육 지원사업'은 시민들의 접근성 및 활용도가 높은 문화기반시설을 통해 지역의 문화예술 명인을 활용한 지역명예교사사업 시범운영과 문화의 집을 통한 문화예술동아리 양성 및 활성화사업을 통해 각 문화기반시설의 프로그램을 특성화시키는 방향으로 추진되었다. 지역명예교사사업은 2009년 운영되었던 명예교사제도를 중앙차원에서 지역으로 확대, 지역의 저명한 예술가들을 적극 발굴하여 활동할 수 있도록 지원하였으며, 문화의 집을 중심으로 한 문화예술동아리 양성 및 활성화사업은 지역문화자원을 활용하여 일상생활과 결합한 문화예술활동의 지속적 발전가능성을 제시하였다. '시민 문화예술교육 모델 개발 지원사업'은 정부의 친서민 문화정책 방향에 따라 추진된 사업이다. 대표적 서민 거주지역인 공공임대주택(임대아파트단지)을 대상으로 문화예술교육 프로그램을 시범적으로 진행하였으며, 주택관리공단과 업무협약을 통해 체결하여 효율적 사업관리 및 장기적 운영방안을 마련하였다. 이 사업은 문화예술교육형 사회적기업 육성 지원사업인 '별별솔루션', 산업단지 문화예술교육 커뮤니티 활성화 지원사업 '행복충전소', 시민 문화예술교육 모델 개발 및 인큐베이팅을 통한 신규 모델 기획 및 파일럿 프로젝트의 운영을 지원하고 있다.

'군, 교정시설, 소년원학교 문화예술 지원사업'은 문화예술교육을 접하기 어려운 군 장병에게 문화예술을 통한 소통의 기회를 제공하고, 스트레스 해소와 자기계발의 기회를 제공하기 위한 목적으로 실시되고 있다. 문화체육관광부와 국방부가 협력하여 수요조사 및 해당 사업을 공모, 선정된 프로그램을 실행하고 있다. 교정시설 및 소년원학교 재학생들에게 문화예술교육은 자신을 돌아보고 자기계발과 취미생활로 즐길 수 있는 의미를 지닌다. 문화체육관광부와 법무부가 협력하여 수요조사 및 해당 사업을 공모, 선정된 프로그램을 실행하고 있다.

또한 소외 아동·청소년을 대상으로 한 다각적인 내용과 방법으로 문화예술교육 프로그램을 지원하고 있다. '소외계층 아동·청소년 문화예술교육 지원사업'은 문화체육관광부와 보건복지가족부 간의 업무협약에 따라 공동협력사업으로 추진되었다. 이 사업은 소외계층 아동·청소년을 대상으로 문화예술교육을 실시함으로써, 교육 대상자들에게 문화감수성 및 자기 이해증진의 기회를 제공하는 동시에 방과후 돌봄 기능을 병행하는 데에 그 목적이 있다. 2009년 시범사업으로 시작하여, 2010년에는 주무부처가 보건복지가족부에서 여성가족부로 변경되었으며, 한국문화예술교육진흥원과 한국청소년활동진흥원이 협력하여 사업을 추진하였다. 16개 시·도 운영기관에서 청소년수련관, 청소년 문화의집, 지역아동센터 등 전국 96개 기관을 선정, 문화예술교육

프로그램을 개설하였으며, 1,546명의 아동·청소년들이 교육에 참여하였다. 특히, 연극 분야에 한해서는 공연화 사업을 운영함으로써, 전국 6개 청소년 관련 기관의 교육 참여자들이 만들어 낸 이야기를 중심으로 전문 예술단체와 협업하여 수준 높은 결과물을 제작, 발표함으로써 사업 성과에 대한 사회문화적 이슈를 유도하기도 하였다.¹⁵⁾

구체적으로 청소년 감성키움 프로젝트 ‘상상학교’는 청소년수련관 및 청소년문화의 집 등 방과후 활동을 통해 예술 분야에 대한 감성을 키우고, 예술가가 되어 직접 무대를 체험하는 사업으로 2011년 현재 서울, 인천, 대전, 경기 총 4개 지역에서 연극, 무용, 음악, 국악뮤지컬 분야의 공연 창작 교육과정을 진행하고 있다. 오케스트라 교육 지원사업 ‘꿈의 오케스트라’는 2010년부터 각 지역의 문화재단 및 국공립교향악단이 협력하여, 지역사회형 오케스트라교육을 실시하는 사업이다. ‘배우고 가르치며 함께 성장하는 공동체 교육’을 지향하며 2011년 현재 8개 지역에서 교육을 지원하고 있다. 창의예술캠프 ‘우락부락’은 다문화, 새터민, 차상위 계층 등의 아동, 청소년을 대상으로 ‘아티스트와 함께 놀며, 작업하는’ 경험을 제공하기 위해 여름방학과 겨울방학 기간에 진행된다.

이상의 사업을 진행하기 위해 문화예술교육의 창의적 리더와 인재를 육성하고, 다양한 분야에 적용할 수 있는 연수 프로그램을 기획, 운영하기 위한 인력 양성 사업이 진행 중이다. 학교, 사회 예술강사, 기관단체 실무자, 다문화강사, 지역문화 기획활동가 등의 실천가와 중앙부처 및 지역공무원, 학교경영자 및 교원 등의 행정가에게 대상별 특화된 교육을 제공하고 있다. 그 밖에 문화예술 정보를 공유하고 홍보하기 위한 출판, 웹진 운영, 행사 개최, 국제협력을 통한 해외기관 프로젝트 등을 진행함으로써 외부와의 소통을 시도하고 있다.

한국문화예술교육진흥원은 2005-2010년에 걸쳐 학교·사회문화예술교육 지원사업을 운영하면서 문화예술교육 사업의 운영 프로세스 정립과 예산집행의 정확성, 투명성 확보에 주력해왔다. 문화예술교육은 문화, 교육, 복지의 성격을 종합적으로 내재하고 있는 간(間, inter-) 영역적 정책이므로 한국문화예술교육진흥원에서는 교육청-학교-예술가, 지자체-복지시설-문화단체 등 다주체 간의 협력과 조율에 기반하여 운영될 수 있는 교육사업을 선별하여 지원하고 있다¹⁶⁾.

나. 미적체험교육

1) 서울문화재단

서울문화재단은 문화예술교육의 일환으로 미적체험교육을 표방하고 있다. 2005년부터 진행해 온 문화예술교육은 2008년에 새롭게 구성한 프로젝트인 Arts-Echo Project를 통해 진행되었다. 이 프로젝트는 예술을 통해 21세기 문화 경쟁력 강화의 핵심 키워드인 ‘상상력(imagination)’, ‘창의력(creativity)’, ‘혁신(innovation)’을 유도하기 위한 문화예술교육 프로젝트로 다양한 문화예술교육 프로그램을 진행하였다.¹⁷⁾

최근에는 서울문화재단¹⁸⁾에서 시행하는 예술교육의 통합브랜드를 ‘서울창의예술학교’라고 명

15) 문화체육관광부, 한국관광문화연구원, 앞의 책, p. 404.

16) 위의 책, p. 429.

17) 서울문화재단, 『“어린이 창의 Arts-TREE” 방과후학교 돌봄교실 문화예술교육 지원사업 전문예술교육가 상반기 워크숍 자료』, (서울문화재단, 2010), p. 27.

명하고, 미적체험을 통해 예술적 상상력을 극대화하는 예술교육, 장르 간 통합교육으로서 지금껏 경험하지 못한 차별화된 예술교육을 실천하고 있다. 서울예술창의학교는 서울을 대표하는 창의예술교육 거버넌스 구축, 창의시민 육성을 위한 문화예술교육 향유기회 확대, 예술교육전문가 양성을 통한 문화예술 사회공헌 실현, 학교연계 교육을 통한 공교육 내 문화예술교육 역할 강화의 네 가지 목표와 3C라 일컬어지는 교육철학을 기반으로 예술교육을 펼치고 있다. 3C란 창조적 지성(creative intelligence), 문화적 감성(cultural sensitivity), 사회공헌적 인성(contributive humanity)으로 창의적 인재양성을 지향하는 인성교육, 예술과 문화를 이해하고 다양성을 인정하는 감성교육, 예술과 문화를 통한 사회공동체를 형성하고 사회공헌의 선순환을 유도하는 인성교육을 지향하는 것이다. 운영 중인 교육프로그램은 <표6>에 제시된 것처럼 학생과 전문가, 일반 시민을 대상으로 다양하게 이루어지고 있다.

< 표 8 > 서울창의예술학교 교육프로그램

목표	교육프로그램
공교육 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 초등돌봄교실 창의예술교육 프로그램 지원 - 교과연계 수업, 호기심예술학교 운영 - 서울지역 학교예술강사 운영 - 청소년 창의체험교육 "서울창의예술 중점학교"
전문가 양성	<ul style="list-style-type: none"> - TA(전문예술교육가) 양성과정, TA인턴제도 운영 - 서울국제예술교육워크숍(SEW) 개최
창의시민 육성	<ul style="list-style-type: none"> - 문화매개자(공무원, 교사) 대상 교육 - 어르신 대상 문화예술교육 "꿈꾸는 청춘예술대학" - 지역연계 시민문화예술교육
창의거버넌스 구축	<ul style="list-style-type: none"> - 서울국제창의예술교육심포지엄(SISAC) 개최 - 창의예술교육 전문도서 출판, 예술교육 파트너데이 개최 - 예술교육 정보자료관 운영 - 서울창의예술학교 운영위원회, 교육전문위원회 운영

자료: 서울문화재단 홈페이지, <http://www.sfac.or.kr>

그 중에서도 공교육지원으로 이루어지는 어린이 초등돌봄교실 '예술씨앗 돌봄교실'과 학교 수업연계 창의예술교육 프로젝트는 일상 학교현장에서의 예술교육을 위해 다양한 교과연계 창의예술교육 프로그램을 설계하고 방학에는 공연연계 통합예술교육 프로그램 '생각하는 호기심 예술학교'를 통해 어린이 모두가 일반 교과수업부터 공연장에 이르기까지 스스로 주인공이 되어보는 소중한 기회를 제공하고 있다. 특히 '생각하는 호기심 예술학교'는 공연형 미적체험 예술교육 프로그램으로, 다양한 전공의 전문TA들이 공동 개발한 무용, 연극, 시각예술 기반의 통합 예술교육 프로그램을 적용하여 1~3학년 어린이의 눈높이에 맞는 과정중심형, 체험놀이형, 협동형 활동과 무대에서 직접 배우와 함께 호흡하며 예술체험 및 교과학습을 병행하는 독특한 방식을 시도하고 있다. 즉, 다양한 예술 장르와 교과 수업을 체험과 과정 중심으로 접근함으로써 예술을 보다 가깝고, 쉽게 인식할 수 있는 장점을 지니고 있다.

18) 서울문화재단 홈페이지, <http://www.sfac.or.kr> 참조

이처럼 서울문화재단의 예술교육은 기존 기량중심의 예술교육에서 나아가 다양한 문화예술 장르 간 연계 교육을 통해 문화예술에 대한 이해를 넓혀가고, 생활 속 예술체험 안에서 문화예술교육의 차별화된 모형을 설계하고자, 미적체험교육을 진행하고 있다(박아름, 2011). 이러한 점은 ‘가르치는 예술’에서 ‘경험하는 예술’로, ‘예술에 대하여’ 가르치는 교육에서 ‘예술 속에서’, ‘예술을 통하여’ 가르치는 교육으로 변화하는 패러다임을 시도하고 있으며(양은아, 석지혜, 2010), 개개인에게 내재되어 있는 미적 잠재력을 밖으로 끌어내는 교육이라는 점에서 자칫 교육적 상황에서 퇴색되어버릴 염려가 있는 예술 본연의 특성과 가치를 지켜줄 수 있다.

2) 링컨센터

서울문화재단의 이러한 시도는 상상력을 기르는 통합예술교육이라는 목표로 30년이 넘는 교육 역사 자랑하는 링컨센터(Lincoln Center Institute)의 프로그램을 기반으로 하고 있다. 링컨센터는 링컨공연센터(Lincoln Center for the Performing Arts, Inc.)의 부속기관으로, 미학교육을 담당하는 예술교육기관으로 1975년에 설립된 이래 미국의 철학자 존 듀이의 예술철학과 미학교육의 대표적 학자 맥신 그린을 주축으로 교육과 예술 사이의 밀접한 상관성에 주목하는 점이 특징인 철학을 바탕으로 다양한 교육활동을 이끌어 온 예술교육의 요람 역할을 해왔다(박아름, 2011). 링컨센터 내에 있는 극장을 활용해 음악, 연극, 무용 등의 공연, 시각예술과 건축 분야에 걸친 총체적인 예술교육을 선도해 왔으며, 재단이 목표하는 장르를 넘나드는 통합예술교육을 지향해왔다. 예술 교육을 통해 많은 학생과 교육자들이 거쳐 간 예술교육기관이기도 하다¹⁹⁾.

특히 링컨센터 및 주변의 박물관 등 지역사회 속의 문화 인프라를 충분히 활용하고, 질 높은 교육을 위해 교사 및 매개자를 계속적으로 발굴하고 재교육하며, 인근의 교육대학 및 사범대학과 연계하여 예비교사 양성과정에 적용한다는 점은 주목할 만하다. 인적자원 및 프로그램 개발이 유용하게 적용될 수 있도록 지역사회 내의 학교들과 파트너십 학교 프로그램을 통해 밀접한 관계를 유지하며 그 영향력을 지속적으로 확대해 나갔다. 이러한 파트너십의 결과로 1975년에 예술교육기관의 설립을 위해 카네기재단의 지원을 받아 일 년간의 연구를 진행하였고, 1991년에는 참가자가 계속 증가하게 됨에 따라 Lila Wallace-Reader's Digest Fund 24의 지원을 받아 1996년까지 5년간 교육방법 및 평가에 대한 연구를 진행하는 등 교육기관의 운영 및 프로그램의 개발을 위해 오랜 시간 연구를 실시했으며, 각 장르의 예술교육 전문 전임강사 6인을 센터에서 자체적으로 확보하고 100명 이상의 강사들을 대상으로 정기적인 워크숍을 실시함으로써 지속적인 재교육을 통해 교사들의 자질을 지속적으로 관리하고 있다²⁰⁾

19) 링컨센터 홈페이지, <http://www.lcinstitute.org> 참조

20) 남미진, 『삶의 자유를 되찾게 하는 예술교육: 뉴욕 링컨센터의 예술교육 워크숍을 다녀와서』, (서울문화재단, 2005), p. 82.

V. 삶 속에서의 예술 실천을 위한 몇 가지 방안

1. 근접화

삶 속에서 예술을 실천하기 위한 첫 번째 방안으로 ‘근접화’를 제시한다. 즉, 일상생활에서 공연예술과 예술교육을 통한 체험, 학습, 감상의 기회를 쉽게 접할 수 있도록 하는 방법이다. 공연장, 미술관, 극장 등의 특정 예술 공간을 방문해야만 즐길 수 있었던 예술 활동을 일반 시민과 청소년들의 눈앞에 끌어오는 방안이 필요하다.

현대의 예술교육은 ‘모든 이를 위한 예술교육’(신승환, 2008; 한국문화예술교육진흥원, 2007)을 표방한다. 유네스코 문화예술교육대회를 기점으로 일종의 슬로건처럼 대두되는 이 개념은 계급, 성별, 지역, 세대와 관계없이 모든 사람들이 쉽게 예술교육을 접하고 참여할 수 있는 환경을 조성해야 한다는 점을 강조한다. 또한 예술교육에의 접근과 참여 그 자체를 강조하기 보다는 어떠한 방식으로 접근하고 어떻게 적극적으로 참여하도록 할 것인가에 초점을 둔다. 최근에는 문화적 소외계층인 아동과 노약자, 다문화가정의 여성, 장애인을 대상으로 한 문화적 복지를 누리도록 하기 위해 정부, 민간단체, 기업 간의 예술교육을 위한 협력이 이루어지고 있다. 재능기부 형식을 통해 소외계층을 방문하여 문화생활을 할 수 있도록 찾아가는 공연도 열리고 있다. 여기에서 중요한 점은 일반인과 예술가들의 예술 활동을 근접시켜 각자의 삶 속에서 예술 실천의 긍정적, 감성적 묘미를 맛볼 수 있도록 해야 한다는 것이다. 일반인들의 예술 활동, 예술가들의 예술 활동을 괴리시켜 각자의 공간에서 향유하는 것보다, 물론 각자가 체험하는 예술 활동의 질과 수준, 정도에는 차이가 있겠지만, 그 속에서 경험하는 느낌과 정서는 각자의 방식으로 접근하는 것보다 이로울 것이라 생각한다.

이를 바탕으로 예술 실천의 근접화를 위한 몇 가지 아이디어를 제시한다. 첫째, 일반인과 예술인의 예술 활동을 통합적으로 활성화시킬 수 있는 방안으로, 일반인 동호회와 예술인 단체가 함께 음악, 미술, 무용 등의 작업을 함께 하고 이를 공연하는 ‘함께 해요! 공연’ 시리즈, 예술 전문가를 꿈꾸는 학생들을 선발하여 직접 예술가들이 지도하는 ‘예술 자매결연 맷기’, 일반인 동호회와 예술인 단체의 구성원이 각자의 삶을 맞바꾸어 체험하는 ‘역지사지 일일체험’ 등을 제안한다. 둘째, 문화적 소외계층의 예술 활동을 복돋아 줄 수 있는 방안으로, 소외계층 대상자와 일반인, 예술인이 예술체험과 공연, 여행을 함께 떠나는 ‘예술나눔기행’, 예술 활동에 무색한 직장인 및 사업자들을 대상으로 신청을 받아 직장 및 사업장의 공간을 활용하여 예술 체험을 해보는 ‘예술 일터 습격기’ 등을 제안한다.

2. 다양화

삶 속에서 예술을 실천하기 위한 두 번째 방안으로 ‘다양화’를 제시한다. 즉, 일상생활에서 예술공연과 예술교육을 통한 체험, 학습, 감상의 기회를 다채롭게 접할 수 있도록 하는 방법이다. 현재 대부분의 예술공연과 예술교육은 각 장르를 중심으로 진행되고 있다. 다원예술이라는 장르도 있지만, 장르적으로 정착되었다고 보기에는 이르다.

이를 바탕으로 예술 실천의 다양화를 위한 몇 가지 아이디어를 제시한다. 첫째, 예술 장르의 통합을 추구하는 것이다. 공연과 교육의 장면에서, 주제 중심으로 음악, 미술, 무용, 만화, 디자

인, 건축 등의 장르를 통합적으로 다루어 같은 주제, 같은 내용이라도 색다르게 경험할 수 있는 장을 만드는 것이다. 다양한 지원사업과 프로젝트 공모를 통해 공연과 교육의 장면에서 장르 간 통합을 위한 프로그램을 구상할 수 있도록 지원할 수 있다. 둘째, 다양한 연령, 성별의 일반인을 위한 맞춤형 예술 프로그램을 개발한다. 연령과 성별에 따라 선호하는 예술 활동의 장르나 방식에 있어 차이가 있을 수 있다. 특히 일상생활에서 예술 활동을 거의 체험하지 못하는 중장년, 노년을 대상으로 예술 활동에 대한 수요조사를 실시하여 어떠한 활동을 희망하는지 살펴보고, 이를 기반으로 '1세-100세 맞춤형 예술식단' 프로그램을 개발하여 적용한다.

3. 습관화

삶 속에서 예술을 실천하기 위한 세 번째 방안으로 '습관화'를 제시한다. 즉, 일상생활에서 공연예술과 예술교육을 통한 체험, 학습, 감상의 기회를 빈번하게 접할 수 있도록 하는 방법이다. 일상에서 쉽게 하는 행동의 일환으로 예술 활동을 하는 것은 매우 중요하다.

이를 바탕으로 예술 실천의 습관화를 위한 몇 가지 아이디어를 제시한다. 첫째, 어린 연령의 학생들을 대상으로 한 예술공연과 교육을 강화한다. 어린 시절 몸에 익은 예술 활동은 성인이 되어서도 지속된다. 그러므로 가장 파급력이 큰 학교교육을 필두로, 사회 전반에 예술 활동을 보급하는 노력을 지속해야 할 것이다. 둘째, 예술 실천을 습관화하자는 일종의 캠페인을 진행한다. 스포츠 분야에서는 일주일에 세 번 이상, 하루 30분 이상 운동하자는 국민생활체육회의 '스포츠 7330' 캠페인이 큰 실효를 거두었다. 열심히 일하고, 여가로서 예술을 즐기고 습관화하는 것의 이로움을 널리 알리고, 직접 예술 행위를 하는 것과 더불어 예술을 감상하는 활동도 장려하여, 일반인들의 예술관련 문해력을 증진시킬 수 있도록 한다.

지금까지 다루었던 몇 가지 개념을 토대로 삶 속에서 예술을 실천할 수 있는 총체적 방안을 제안하면 다음과 같다. 첫째, 문화적 소외계층에 대한 분명한 파악과 지속적인 예술 활동 참여를 위해 단순한 공연 관람의 수준을 넘어 함께 체험하고 창작하는 활동이 이루어져야 할 것이다. 둘째, 다양한 대상의 기호와 요구를 충족시키기 위해 각 예술 장르별, 혹은 장르를 넘나드는 창의적이고 혁신적인 공연예술, 시각예술, 전통예술, 다원예술 프로그램을 개발해야 한다. 셋째, 학교에서 어린 연령의 학생들에게 필수적으로 예술교육을 시행함으로써, 기존의 주지교과 중심의 편협한 교육적 문제점들을 개선하고, 예술 활동의 실천을 습관화하도록 한다. 이와 같은 노력을 통해 대한민국 모든 이들이 삶 속에서 예술을 행하고, 배우고, 느끼며 보다 풍요로움을 만끽할 수 있을 것이라 확신한다. 삶의 곳곳에 숨어있는 예술의 가치와 의미 찾기는 과거부터 미래까지 계속될 것이다.

참고문헌

- 김영미, 「콜리우드 예술이론의 교육학적 함의」. 『도덕교육연구』, 제13권 1호, 2001. 7.
- 남미진, 「삶의 자유를 되찾게 하는 예술교육: 뉴욕 링컨센터의 예술교육 워크숍을 다녀와서」, 『서울문화재단 문화+서울』, 제2호, 2005.
- 문화체육관광부, 한국관광문화연구원, 『2010 문화예술정책백서』. 문화체육관광부, 2011.
- 박아름, 「통합문화예술교육에서 만화, 애니메이션의 활용 방안 연구: 서울문화재단 어린이 창의 Arts-TREE사업을 중심으로」, 세종대학교 일반대학원 석사학위논문, 2011.
- 박정준, 「통합적 스포츠맨십 교육 프로그램의 개발과 적용」. 서울대학교 대학원 미간행 박사학위논문, 2011
- 버질 C, 올드버치, 오병남(역). 『예술철학』. 서광사, 2004.
- 서울문화재단, 『“어린이 창의 Arts-TREE” 방과후학교 돌봄교실 문화예술교육 지원사업 전문예술교육가 상반기 워크숍 자료』, 서울문화재단, 2010.
- 서울문화재단, 『“어린이 창의 Arts-TREE” 방과후학교 돌봄교실 문화예술교육 지원사업 전문예술교육가 상반기 워크숍 자료』, 서울문화재단, 2010.
- 신승환, 『문화예술교육의 철학적 지평』, 한길아트, 2008.
- 아리스토텔레스, 강상진, 김재홍, 이창우(역), 『니코마코스 윤리학』. 길, 2011.
- 양은아, 석지혜, 「교육으로 다시 쓰는 예술: “가르치는 예술가”로 거듭나는 과정에 나타난 예술가들의 학습경험을 중심으로」, 『평생교육학연구』, 제16권 3호, 2010. 9.
- 에릭 부스, 강주현(역). 『일상 그 매혹적인 예술-예술가에게 배우는 창조적 삶의 기술』. 에코의 서재, 2009.
- 엘리엇 아이즈너, 강현석, 김혜숙, 박승배, 손민호, 이은적, 이자현, 황연주(역), 『예술교육론: 미술 교과의 재발견』, 아카데미프레스, 2007.
- 오병남, 『미학강의』, 서울대학교출판부, 2003.
- 유재봉, 『현대 교육철학 탐구』, 교육과학사, 2002.
- 이동연, 『예술교육을 넘어서: 열 개의 문화고원』, 한길아트, 2008.
- 이명현, 「언어의 규칙과 삶의 형식」, 『철학』, 제32권, 1989. 11.
- 이주영, 『예술론 특강』, 예술문화, 2007.
- 이철우, 『나를 위한 심리학』, 더난 출판사, 2007.
- 정예수, 「태권도 라이프 스킬의 개념화 및 척도 개발」, 고려대학교 대학원 미간행 박사학위논문, 2010.
- 존 듀이, 이재언(역), (2003). 『경험으로서의 예술』, 책세상문고, 2003.
- 최의창, 「감상이 뭐꼬?」, 『우리체육』, 제5권, 2010.
- 최의창, 「스포츠맨십은 가르칠 수 있는가?: 체육수업에서의 정의적 영역 지도의 어려움과 가능성」. 『한국스포츠교육학회지』, 제17권 1호, 2010. 1.
- 최의창, 『반성적 무용수업』, 대한미디어, 2010.
- 콜리우드, 김혜련(역), 『예술의 철학적 원리: 상상과 표현』, 고려원, 1996.
- 톨스토이, 동완(역), 『예술이란 무엇인가』, 신원문화사, 2007.
- 피터즈, 이홍우(역), 『윤리학과 교육』, 교육과학사, 1980.
- 한국문화예술교육진흥원, 『2010년 유네스코 세계문화예술교육대회-창의·인성 교육 학술대회 Program

- I. 창의·인성 함양을 위한 청소년 교육 포럼』, 한국문화예술교육진흥원, 2010.
- 한국문화예술교육진흥원, 『문화예술교육론 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007.
- 한나 아렌트, 이진우, 태정호(역), 『인간의 조건』, 한길사, 1996.
- 홍은숙, 『교육의 개념: 실천전통에의 입문으로서의 교육』, 교육과학사, 2007.
- 홍은숙, 『지식과 교육』, 교육과학사, 1999.
- Best D. *Feeling and reason in the Arts*. London: Allen & Unwin, 1985.
- Catterall, J. *Critical links: learning in the arts and student social and academic development*. Washington, DC: Arts Education Partnership, 2002,
- Crowther. P. "Merleau-Ponty: perception into art", *British Journal of Aesthetics*, vol. 22, no. 2 (Spring 1982), pp. 138-149.
- Danish, S., Taylor, T., Hodge, K., & Heke, I. "Enhancing youth development through sport", *World Leisure Journal*, vol. 46, no. 3, pp. 38-49.
- Dewey, J. *Art as experience* New York: The Berkeley Publishing Group, 1934.
- Dickinson, D. *Learning Through the Arts*. New Horizons for Learning [On-line]. Available: http://www.newhorizons.org/strategies/arts/dickinson_1rnarts.htm, 2002.
- Eisner, E. W. *The art and the creation of mind* New Haven & London: Yale University Press, 2002.
- Fisk, E. B. (Ed.). Champions of change: the impact of the arts on learning. *The President's Committee on the Arts and the Humanities*. Washington, DC <http://www.aep-arts.org/files/publications/ChampsReport.pdf>, 1999.
- Gould, D., & Carson, S. "Life skills development through sport: Current status and future directions". *International Review of Sport and Exercise Psychology*, vol. 1, no. 1, pp. 58-78.
- Holt, N. (Ed.). *Positive youth development through sport*. London: Routledge, 2009.
- Lavender, L. *Dancers talking aance critical evaluation in the choregraphy*. Champaign, Illinois: Human Kinetics, 1996.
- MacIntyre, A. C. *After virtue: A study in moral theory(2nd ed)*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1984.
- Oakeshott, M. *Rationalism in Politics and Other Essays*. Indianapolis, IN: Liberty Press, 1991.
- Oxford University Press. *Oxford collocations dictionary for students of english(2nd Edition)*, Oxford University Press, 2009.
- Peters, R. S. (Ed). *The Concept of Education*. London: Routledge & Kegan Paul, pp. 156-176, 1967.
- Priyadarshini, H. A. "Life skills building in Orphan and Vulnerable Children through. Arts-based training programme", *The second UNESCO World Conference on Arts Education Reinforcement of socio-cultural dimensions workshop presentations* <http://www.unesco.org/culture/en/artseducation/pdf/presentation204hemapriyadarshini.pdf>, 2010.
- Tolstoy, *What is Art?*. London: Oxford University Press. Inc., 1938.
- 2010년 유네스코 세계문화예술교육대회 홈페이지, <http://www.artsedu2010.kr>
- 링컨센터 홈페이지, <http://www.lcinstitute.org>
- 서울문화재단 홈페이지, <http://www.sfac.or.kr>
- 세계보건기구(WHO) 홈페이지, <http://www.who.int>
- 한국문화예술교육진흥원 홈페이지, <http://www.arte.or.kr>
- 한국문화예술위원회 홈페이지, <http://www.arko.or.kr>