



전환사회 청소년
창의예술교육 연구

—
: 하늘을 나는 돛단배

전환사회 청소년 창의예술교육 연구
: 하늘을 나는 돛단배

제 출 문

(재) 영등포문화재단 귀하

본 보고서를 「전환사회 청소년 창의예술교육 연구」의 최종보고서로 제출합니다.

2020년 9월

주 관 기 관 : 한국문화예술연구원

연구책임자 : 양원모 (전)경기도어린이박물관 관장

공동연구원 : 임재춘 커뮤니티 스튜디오104 대표

보조연구원 : 이연우 문화기획자

보조연구원 : 박현빈 (재)영등포문화재단

보조연구원 : 정근주 (재)영등포문화재단

1. 개요 : 코로나19 팬데믹, 미래의 삶에 관한 질문을 던지다

1) 앞당겨진 전환사회의 도래 8
2) 전환사회의 주역, 청소년을 위한 창의적 교육 환경을 돌아봄 8
3) 창의적 예술실천을 위한 준비와 실험 : 영등포 창의예술교육센터 9

2. 전환사회로의 진입배경과 이슈

1) 낮설지 않은, 그러나 귀 기울이지 않았던 생태적 위기의 경고들 16
2) 전환사회를 가속화시키는 4차 산업혁명 18
3) 디지털 전환의 양면, 수반되는 사회적 문제의 대비 19
4) 공공성 강화의 차원변화를 지향하는 시민사회 20
5) 집단지성을 구동할 수 있게 하는 공유지식의 확대 21

3. 전환사회에서 ‘전환’의 내용

1) 자연과 인간을 대하는 태도의 전환 26
2) 인식틀, 세계관의 전환 28
3) 에너지의 전환 29
4) 정치경제의 전환 30
5) 사회복지의 전환 32
6) 문화예술의 전환 33
7) 교육의 전환 35

4. 홀리스틱 교육

1) 사람에 대한 이해 40
2) 사람의 발달단계에 조응한 교육 40
3) 홀리스틱 교육의 원리 42
4) 홀리스틱 교육을 실천해온 학교들 43

5. 문화교육, 예술교육의 이해

1) 문화교육 50
2) 예술교육 51

6. 창조적, 전환적 삶의 태도와 감각을 배움

1) 광주청소년삶디자인센터 54
2) 의정부 몽실학교 57
3) 크리킨디센터 62
4) 하자센터 67
5) 해외 교육기관의 커리큘럼 : 슈마허대학과 CAES 72

7. 마을의 실천, 전환 운동

1) 전환 운동 개요	78
2) 전환 운동을 주도한 마을	80
3) 실행 주체와 활동내용	84

8. 결론 및 제언

1) 요약 및 시사점	88
2) 전환사회를 준비하는 청소년 창의예술교육의 방향	89
3) 영등포 창의예술교육센터의 방향	91
4) 모두의 제언	94

참고문헌	102
------------	-----

부록	105
----------	-----

표목차

표 1	11
표 2	11
표 3	12
표 4	13
표 5	14
표 6	44
표 7	44
표 8	45
표 9	45
표 10	45
표 11	46
표 12	47
표 13	56
표 14	67
표 15	68
표 16	69
표 17	74
표 18	82
표 19	91
표 20	92
표 21	92
표 22	93

그림목차

그림 1	9
그림 2	9
그림 3	9
그림 4	27
그림 5	27
그림 6	31
그림 7	56
그림 8	59
그림 9	60
그림 10	63
그림 11	64
그림 12	65
그림 13	65
그림 14	70
그림 15	71
그림 16	72
그림 17	76
그림 18	79
그림 19	80
그림 20	83
그림 21	95
그림 22	98
그림 23	100

1. 개요 : 코로나19 팬데믹, 미래의 삶에 관한 질문을 던지다

- 1) 앞당겨진 전환사회의 도래
- 2) 전환사회의 주역, 청소년을 위한 창의적 교육 환경을 돌아봄
- 3) 창의적 예술실천을 위한 준비와 실험 : 영등포 창의예술교육센터

1. 개요 : 코로나19 팬데믹, 미래의 삶에 관한 질문을 던지다

1) 앞당겨진 전환사회의 도래

- 2019년 중국 우한에서 처음 발생한 뒤 전 세계적으로 확산된 호흡기 감염 질환인 코로나19 바이러스는 금융, 자원, 노동력의 자유로운 이동을 전제로 하여 구축된 국제적 분업과 협업에 기반한 세계 생산 체계를 심각하게 위협함.
- 코로나19 팬데믹은 많은 나라에서 국가와 지역 그리고 도시를 봉쇄하게 하였으며 공장이 멈추고 가게가 문을 닫음으로써 일자리와 일감을 잃은 실업자를 대량 양산하며 사회적 약자의 삶을 꺾어놓았다.
- 과잉 생산, 과소비를 부추기며 유지된 세계 자본주의는 시장의 포화와 부의 편중으로 장기적 불황과 저성장 시대로 들어가고 있었는데 코로나19 팬데믹으로 한계 상황에 다다름.
- 4차 산업혁명과 사회적 경제, 공공경제의 확대 및 기본소득 도입으로 세계 자본주의의 혁신과 보완을 도모해 활로를 열고자 하나 코로나19 팬데믹을 있게 한 근원적 요인, 지구 생태계 파괴와 기후 위기의 타개책 마련 없이는 안정적 지속 가능성이 희박함.
- 그리하여 문명사적 대전환, 공존 공생할 수 있는 사회적 대전환을 모색하는데 인류의 집단지성을 구동해야 한다는 세계 여론이 형성되며 전환사회로의 진입을 앞당김.

2) 전환사회의 주역, 청소년을 위한 창의적 교육 환경을 돌아봄

- 지금의 10대 청소년은 전환사회의 주역으로 성장할 세대인데 이들은 이미 세계 여러 나라에서 기성세대가 미래세대가 쓸 자원까지 미리 당겨쓴다며 기성세대의 무책임한 삶에 대해 문제를 제기하며 지속 가능한 삶이 아니라 지탱 가능한 삶에 대해 숙고하기를 촉구해 왔음.
- 스웨덴의 10대 소녀 그레타 툰베리는 기후 위기의 심각성에도 불구하고 왜 사람들이 아무것도 하지 않는지 의문을 품게 되고 15세가 되던 2018년 여름, 스웨덴의 폭염과 산불을 겪으면서 행동에 나섬. 스웨덴 국회의사당 앞에서 '기후를 위한 학교 파업(school strike for climate)'이라는 피켓을 들고 학교를 결석하며 기후 위기 대책 마련을 촉구하는 1인 시위를 함. 이후 매주 금요일 학교를 빠지고 시위를 계속해 나갔으며 그레타의 호소에 감화된 전 세계 수백만 명의 10대들이 기후 재앙에 반대하며 매주 금요일 등교를 거부하고 동조 시위를 하였음. 이 시위는 세계적 기후 운동인 '미래를 위한 금요일(Fridays for Future)'로 이어짐. 이곳에서 그레타 툰베리를 비롯한 10대 청소년들은 “생태계가 무너지고 있다. 우리는 대대적인 멸종의 시작점에 있다. 그런데 당신들은 돈과 영원한 경제성장이라는 꾸며낸 이야기만 늘어놓고 있다”라고 항의성 발언을 함.
- 한국에서도 10대 청소년 19명이 모여 청소년기후행동을 조직하여 정부가 기후 위기에 제대로 대응하지 않아 국민의 기본권이 침해되었다는 이유로 헌법재판소에 헌법소원을 청구한 바 있으며, 청소년기후행동(Youth for Climate Action)은 미래를 위한 금요일(Fridays for Future)과 연대하여 결석 시위를 여러 차례 함.

- 이렇듯 10대 청소년들은 기성세대의 각성과 사회 지도자들의 긴급 행동을 촉구한 바 있으나 그 후 이들의 생태계 파괴와 기후 재앙에 대한 우려는 현실화되어 지구 전역에서 코로나19 팬데믹 사태를 맞이함.
- 이로 인해 앞당겨진 전환사회의 공통과제를 직시하고 전환사회의 진전을 가져올 수 있는 공유지식의 확대와 축적이 필요함. 그리고 이를 활용하여 창의적 문제해결 역량을 강화해 주는 10대 청소년들의 자발적 배움터, 사회교육 실험장이 지구촌 곳곳에 있어야 함.
- 현재 대한민국 국회의사당을 곁에 두고 있는 영등포문화재단은 2021년 개관을 목표로 청소년 창의예술교육센터 설치를 준비하고 있음. 이곳이 전환사회의 주역으로 성장할 10대 청소년들의 자발적 배움터, 사회교육 실험장이 된다면 이곳은 미래세대 인재들을 내오는 창의교육의 산실이 될 수 있음. 그리고 10대 청소년들의 자발적 배움터를 예술교육과 예술 기반 교육으로 받쳐줄 수 있다면 바람직함.

3) 창의적 예술실천을 위한 준비와 실험 : 영등포 창의예술교육센터

(1) 연구 배경 및 목적

- 영등포 창의예술교육센터¹⁾는, 서울시가 추진하고 있는 새로운 마을형 예술교육의 허브 중 하나로 양평2동 주민센터를 개조하여 조성하고 있음. 양평, 당산 지역은 청소년 자녀를 둔 30~40대 젊은 세대의 거주 비율이 상대적으로 높은 곳으로 전체 주민의 1/3 이상을 차지함. 센터 설립 예정지 주변에는 초등학교 7개, 중학교 5개가 있으며 재학생 수는 7,338명 (2019.5. 기준)임. 지역에 선유문화공방, 마을예술창작소, 한강미디어고등학교가 있어 예술교육 전문 인프라로 이용할 수 있으며 선유도 공원 등 수변 지역을 활용한 야외 생태 활동도 가능함.



왼쪽 위부터
 그림 1 - 설립 예정지 주변 환경 및 위치
 그림 2 - 설립 예정지 주변, 유관 시설
 그림 3 - 양평2동 주민센터 전경

1) 2021년 개관 예정으로 영등포구청에서 예산, 공간, 행정 지원하고 영등포문화재단에서 위탁 운영

- 영등포 창의예술교육센터는 코로나19 팬데믹 상황에서 국가, 기업, 시민사회가 공조하며 지역 봉쇄와 통행 금지 없이 과학적 방역을 해냄으로써 국제적 모범이 된 우리나라의 국격에 걸맞게, 전환 사회 주역으로 성장할 10대 청소년들에게 자유롭게 활용하고 자율운영이 가능한 공간과 설비를 제공하여, 10대 청소년들의 창의적 공공시대 역할을 하도록 하여 위상을 세울 수 있음.
- 그리고 이곳을 지역 청소년을 비롯한 수도권 청소년들의 사회적 전환에 대한 공동학습장이자 탈 후기 근대 예술의 모판이 될 사회 예술 (비판 예술+행동 예술+공공 예술+공동체 예술)의 실험장으로 활용할 수 있도록 뒷받침 할 수 있음.
- 영등포 창의예술교육센터는 미디어 제작 및 공유 환경 구축을 통해 10대 청소년들이 공동학습에 기반하여 기획 실행한 사회예술 프로젝트를 영상으로 기록하여 유튜브에 올리고 다중언어로 서비스할 수 있도록 하여, 전 세계 10대 청소년들과 교류하고 사회 전환에 기여할 수 있는 공통의 가치를 탐색 및 창출할 수 있게 여건을 조성해 줄 수 있음.
- 본 보고서는, 2020년 영등포문화재단이 추진하고 있는 영등포 창의예술교육센터의 조성과 운영을 위한 비전 수립의 일환으로 연구, 작성됨. 특히 코로나19 팬데믹으로 우리 모두가 직면하고 있는, 이전과는 전혀 다른 삶의 문제를 1. '전환사회'의 의미와 개념을 통해 맥락화하고 2. 교육의 대상을 '너머 스스로', 자기 삶의 현재와 미래를 만들어가는 주체로서 청소년들이 머물고 자유롭게, 함께 도모하는 공공의 장으로서 영등포 창의예술교육센터의 방향성을 제시하고자 함.

(2) 연구 방법

- 본 연구는 코로나19로 촉발된 위기가 무엇을 말하고, 또 우리는 무엇을 깨달아야 하는가 하는 질문으로부터 시작함. '이전과는 다름'의 개별 일상의 변화나 차이를 넘어 전 지구적 시각으로의 확장과 동식물을 비롯한 비인간 존재와의 공존, 기술기반의 사회적 파위가 미칠 영향 등을 근본적이고 다차원 측면에서 탐색함. 이를 잠정적으로 전환시대, 전환사회로의 진입이라 정의하고 이에 관한 이론 및 지식인들의 주장을 살펴봄.
- 두 번째 질문은, 전환시대를 살고 만들어갈 세대인 청소년들에게 필요한 배움은 무엇이고, 이의 실험지대가 될 영등포 창의예술교육센터 조성과 운영에 고려해야 할 방향성은 무엇인가로 이어짐. 청소년이라는 존재는 인간의 발달과정(신체적, 정서적, 정신적 성장 등)에서 어떻게 이해되어야 하는가와 개별적 존재이면서 동시에 사회적, 또는 정치적 주체인, 온전한(holistic) 존재로서 경험되어야 할 배움의 철학과 실행의 사례들을 함께 언급하여 전환적 가치들이 아이들의 삶과 배움으로 어떻게 이어져야 하는지를 보여주고자 하였음. 특히 예술을 기반으로 한, 예술을 통한 창의적 경험을 지향함으로써 자유로움과 자발성, 경계(관습적인 모든 것의)를 넘나드는 실천의 확장을 제시하고자 함.
- 본 연구를 구성하는 위의 두 맥락은 논문 및 단행본, 잡지 등의 문헌 조사를 비롯해 주제의 시의적 특성으로 언론 등의 온/오프라인 미디어 플랫폼을 통해 게재, 공유된 글과 동영상도 주요한 레퍼런스로 검토됨. 정기적으로 연구자들이 조사한 내용을 리뷰하며 논의하는 과정을 반복하며 연구의 시선과 입장을 정리함.

- 영등포 창의예술교육센터는 주민센터로 사용되던 곳의 리모델링을 통해 공간 조성이 이뤄지는 만큼 전환적 가치, 철학과 조화로운 공간의 설계와 구성에 참고가 될 만한 청소년 문화공간(총 7곳)을 방문하여 공간의 모습을 살펴보고 운영자와의 인터뷰를 통해 상세한 내용을 묻고 조언을 구함.

표 1 - 공간답사 개요

일시	공간명	이름	성별	주요내용
20.05.22	광주삶디자인센터	박*주	남	전환시대 청소년 거점시설의 역할, 가치관, 문화
20.06.10	의정부 몽실학교	이*슬	남	지역과 문화예술교육 연계방법 및 사례
20.06.25	크리킨디센터	홍*은	여	청소년과 소통하는 공간 문화를 만드는 과정
20.06.25	밥풀꽃부엌	소*	여	지역과 연계한 전환교육 방법 및 사례
20.07.10	하자센터	원*은	남	지역 협력 교육
20.07.23	마을기술센터 핸즈	정*원	남	에너지 전환시대의 적정기술 교육
20.07.23	비전화공방	이*란	여	비전화 교육

- 또한 영등포 창의예술교육센터 조성 후 청소년들과 주민들이 기대하는 바가 무엇인지 알아보는 과정으로 양평2동 인근의 청소년 35명, 20명의 성인 주민의 의견을 총 7회에 걸쳐 수렴하였고 일정에 따른 진행개요는 아래와 같음. 추가로 7월 15일부터 8월 13일까지 약 한 달간 온라인 설문조사를 시행하여 더욱 폭넓은 청소년들의 의견을 취합하였음.

표 2 - 청소년 의견수렴(총 35명)

일시	대상 인원	이름	성별	학년	거주지
20.05.13	8명	송*주	남	고등	양평동
		이*희	남	고등	양평동
		차*진	여	고등	양평동
		이*현	여	고등	양평동
		이*은	여	중등	양평동
		남*우	여	중등	양평동
		이*현	남	중등	양평동
		배*음	남	중등	양평동

20.5.20	11명	이*희	남	고등	양평동
		강*구	남	고등	양평동
		이*석	남	고등	양평동
		송*주	남	고등	양평동
		남*준	남	초등	양평동
		이*훈	남	초등	양평동
		김*울	여	초등	양평동
		배*음	여	초등	양평동
		이*아	여	초등	양평동
		배*민	여	초등	양평동
		이*혜	여	초등	양평동
20.5.27	11명	구*윤	남	고등	양평동
		강*구	남	고등	양평동
		변*규	남	고등	양평동
		송*주	남	고등	양평동
		이*희	남	고등	양평동
		이*은	여	중등	양평동
		남*우	여	중등	양평동
		남*준	남	초등	양평동
		배*음	여	초등	양평동
		이*훈	남	초등	양평동
		이*아	여	초등	양평동
20.6.29	5명	강*구	남	고등	양평동
		구*윤	남	고등	양평동
		변*규	남	고등	양평동
		송*주	남	고등	양평동
		이*희	남	고등	양평동

표 3 - 성인 주민 의견수렴

일시	대상 인원	이름	성별	나이대	거주지
20.07.10	20명	권*아	여	40대	양평동
		김*우	남	40대	양평동
		김*임	여	30대	양평동
		김*경	여	40대	양평동
		김*현	여	40대	양평동
		김*아	여	40대	양평동

김*희	여	30대	양평동
노*임	여	40대	양평동
박*형	남	40대	양평동
배*정	여	40대	양평동
배*훈	남	40대	양평동
백*우	남	30대	양평동
안*영	여	40대	양평동
이*숙	여	50대	양평동
이*준	남	40대	양평동
이*연	여	60대	양평동
장*혜	여	30대	양평동
정*주	여	50대	양평동
하*진	여	40대	양평동
황*덕	여	50대	양평동

- 동시대의 현상을 읽고 미래를 내다보는 안목으로 연구와 실천을 해온 관련분야의 전문가들에게 대화를 청해 영등포 창의예술교육센터의 나아갈 바에 대해 의견을 구하였고 본 보고서의 마지막 장, '모두의 제언'에서 정리, 제시됨.

표 4 - 전문가 자문

일시	소속	이름	성별	주요내용
20.07.23	마을기술센터핸즈	정*원	남	적정기술 교육 필요 소양, 지역주민과의 협력 교육
20.08.12	미술작가	최*	남	예술가와 연계한 문화예술교육
20.08.17	문화평론가	고*직	남	세대가 섞일 수 있는 문화예술교육의 가치, 지향점
20.09.10	교육예술가	손*수	여	교육예술 활동 및 프로그램

- 연구 전반의 추진과정과 방법을 정리하면 다음과 같음.

표 5 - 연구 진행 개요

구분	일자 및 기간	방법	기타
연구착수	2020. 5월~9월		
개념 및 이론조사	2020. 5월~8월	문헌조사 (서적, 논문, 기사, 잡지 등)	
사례조사	2020. 6월~8월	국내·외 사례조사	
인터뷰	2020. 5월~9월	개별 심층 인터뷰 및 그룹 인터뷰	청소년, 주민, 관련 전문가
온라인설문	2020. 7월~8월		
기타 자료조사 및 보고서 작성	2020. 7월~9월		

2. 전환사회로의 진입 배경과 이슈

- 1) 낮설지 않은, 그러나 귀 기울이지 않았던 생태적 위기의 경고들
- 2) 전환사회를 가속하는 4차 산업혁명
- 3) 디지털 전환의 양면, 수반되는 사회적 문제의 대비
- 4) 공공성 강화의 차원 변화를 지향하는 시민사회
- 5) 집단지성을 구동할 수 있게 하는 공유지식의 확대

2. 전환사회로의 진입배경과 이슈

1) 낮설지 않은, 그러나 귀 기울이지 않았던 생태적 위기의 경고들

- 현 단계 코로나19 팬데믹 상황을 있게 한 전 지구적 난제는 식견 있는 과학자, 인문학자, 예술가, 사회운동가, 정치가들에 의해 공동으로 해법을 찾고 과감하고 신속한 예방 조치를 해 파국으로 나아가지 않도록 국제적 연대와 실천을 해야 한다고 권고받은 바 있음.
- 지구 오존층 파괴, 이산화탄소 과다 방출로 인한 지구 가열, 그로 인한 남북극 빙하 해빙과 해수 온도 상승, 해양 산성화, 야생 동식물의 괴사와 바이러스의 창궐 등 우려할 만한 상황이 온다고 수십 년 전부터 수시로 경고받음.
- 그래서 우리 인류는 지구 생태계의 교란과 파괴를 걱정하며 공동대응책을 마련하고자 1992년 6월 브라질 리우데자네이루에서 민간단체 중심의 '지구환경회의 (Global Forum '92)와 각국 정부 대표 중심의 '유엔환경개발회의(UNCED: United Nations Conference on Environment & Development, 일명 Earth Summit)'를 열고 '인간과 자연환경 보전 경제개발의 양립'과 '환경적으로 건전하고 지속 가능한 발전(ESSD)'을 논의함.
- 지구환경회의에서는 지구헌장 · 세계민간단체협약 등을 채택하고 유엔환경개발회의에서는 리우 선언을 비롯하여 의제 21(Agenda 21) · 기후변화협약 · 생물다양성협약 · 산림원칙 등을 채택함.
- 리우환경회의 이후 UN은 경제사회이사회 산하에 지속가능개발위원회(Commission on Sustainable Development)를 설치하고 각국의 '의제 21'의 이행을 평가 감시할 수 있는 체제를 구축함.
- '의제 21'은 21세기를 향한 환경 보전 실천계획 또는 행동계획 수립의 지침서라고 할 수 있음. 인류의 서식지인 지구를 파괴의 위협으로부터 구하는 운동이 새로운 국제 정의로 부상하고 각국의 정부, 광역자치단체가 시민사회단체와 연대하며 '의제 21'이라는 거버넌스 실천조직을 내왔으며 30년 가까이 환경 보전의 중요성에 대한 시민 각성과 사회적 실천을 도모함.
- 하지만 확대 재생산 없이는 유지가 불가능한 자본주의의 전 지구적 확산(생산과정의 세계적 분업과 협업, 소비시장의 확대)과 에너지·자원 남용 및 쓰레기 과다배출로 기후 가열, 대기 오염, 물 부족, 야생동물 서식지 축소, 해양 쓰레기 급증 등 지구생태계는 심각한 상황으로 내몰림.
- 지구 생태계의 심각성을 자각한 프란치스코 교황은 2015년 5월 24일, 성령강림대축일을 맞이하여 환경회칙 <찬미 받으소서-우리의 공동의 집 '지구'를 돌봄에 관하여>를 발표함. 이 회칙이 함의하고 있는 것은 ① 자연과 세계를 대하는 태도의 전환 ② 생태적 형제애(ecological fraternity)로 전환 ③ 신학과 영성과 사목의 규모 전환_환경에서 통합 생태(integral ecology)로! ④ 사랑의 형태와 질과 구조의 전환_개인적 사랑에서 "사회적 사랑(social love)", "정치적 사랑(political love)"으로! ⑤ 사회적 지배에서 생태적 공명(ecological consonance)으로 전환_자연 지배에서 생태적 회심(ecological conversion)과 연대(ecological solidarity)와 행동(ecological actions)으로!

⑥ 성사 생활의 전환_인간 중심 전례에서 생태적 전례(ecological liturgy)로! ⑦ 관상의 전환_개인 관상에서 통합 생태 관상(integral ecological contemplation)으로! ⑧ 생태적 수행(ecological discipline)을 통한 따뜻한 동반으로 전환_거칠고 냉소적인 비판에서 품어 안아 세우는 비판으로!
 ⑨ 자연과 문명의 대립에서 통합으로 전환을 촉구함에 있음²⁾.

- 2015년 12월 프랑스 파리에서 열린 유엔기후변화협약(UNFCCC) 당사국총회(COP21)에서 지구 가열 지연을 위해 2020년 이후의 기후변화 체제 수립을 위한 새 논의를 진행함. 논의의 출발점이 된 것은 유엔 '기후변화에 관한 정부 간 협의체(IPCC)' 등의 보고서가 내놓은 2100년에는 지구 평균 기온이 3도 이상 상승할 것이라는 예상이었음. 그렇게 되면 물 부족에 시달릴 인구가 11~32억 명으로 증가하고 기아 인구는 1억 2,000만 명이 될 것이며, 홍수로 1,500만 명 (아시아에서 700만 명)의 생명이 위협에 처하고 영양실조나 감염증, 이상 고온 등에 의한 사망자가 증가한다는 경고를 담고 있음³⁾.
- 파리기후변화협약은 선진국 38개국에만 온실가스 감축 의무가 있었던 1997년 교토의정서와는 달리 195개 당사국 모두에게 구속력 있는 보편적인 기후협약을 추진함. 그러나 아쉽게도 각국의 기여방안 제출은 의무로 하되, 이행은 각국이 국내적으로 노력하기로 합의함에 따라 국제법적 구속력을 결국 부여하지 못함. 국제법적 구속력이 중요한 것은 애초부터 미국이 교토의정서 참여를 거부하고 일본·캐나다·러시아 등이 잇따라 의정서를 탈퇴한 데 이어, 세계 최대 온실가스 배출국인 중국과 인도 등 개발도상국에는 감축 의무가 부과되지 않아 실효성이 없다는 세계여론이 있었기 때문임.
- 2019년 11월 4일, 전 세계 최강국인 미국의 도널드 트럼프 미국 행정부가 파리기후변화협약 탈퇴를 유엔에 공식 통보함. 미국의 파리협약 탈퇴로 지구 가열 방지를 위한 지구촌의 온실가스 감축 노력에 차질이 빚어질 가능성이 크다는 우려가 커짐.
- 2019년 12월 중국 우한에서 코로나19 바이러스 감염자 처음 발생. 중국 전역과 전 세계로 코로나19 바이러스 확산함. 코로나19는 인수 공통 감염병으로 일차적으로는 야생동물 서식지 파괴와 축소, 야생동물 밀렵과 매매, 공장식 축산, 그로 인한 동물 종간 거리 두기 실패에 기인함.
- 2020년 3월 11일 세계 보건기구(WHO)는 코로나19 팬데믹을 선포함.
- 지구 생태계 파괴와 교란으로 비롯된 심각한 생태 위기, 사회 위기를 타개하기 위해서는 사태의 위중함을 자각한 인류의 집단지성이 시급하게 구동되어야 함. 그리고 이 같은 사태를 근본부터 개선할 수 있는 의식의 전환과 생태적, 사회적 실천이 확대 심화되어야 함. 그리고 각국의 지구 공동의 난제를 자기 문제로 받아들이며 생태 행동, 사회 행동에 나설 수 있는 주체, 지구 시민의 육성과 연대가 절실함.
- 또한 인류의 지적 유산과 증폭하고 있는 과학 기술력을 활용하여 지구 공동 난제의 해법을 적극적으로 모색하는 신세대 지식인의 출현을 기대함과 동시에, 이들이 일구어낼 미래 문명의 청사진을 더불어 구상하며, 창출을 촉진해야만 하는 시대적 소명이 선(先) 자각한 동시대인에게 있음.

2) 가톨릭평화신문, 환경회칙 해설

3) 후쿠자와 히로오미 (2019), 現代の理論 통권 제20호

- 그래서 문명사적 대전환과 인류사회의 공진화가 본격화하도록, 사회 전환의 추동력을 집중적으로 강화해야 할 시대적 요청과 마주함.

2) 전환사회를 가속하는 4차 산업혁명⁴⁾

- 2016년 1월 20일부터 23일까지 스위스 다보스에서 열렸던 세계경제포럼(WEF)에서 클라우스 슈밥(Klaus Schwab) WEF 회장은 제4차 산업혁명의 도래 예고함. 클라우스 슈밥 WEF 회장은 2012년에 나온 독일의 '인더스트리 4.0' 정책에서 힌트를 얻어 '4차 산업혁명(Fourth Industrial Revolution)'이라는 용어를 쓰며 근미래 산업 현장의 혁신과 변화를 강조함. 그는 "지금까지 우리가 살아왔고 일하고 있던 삶의 방식을 뿌리부터 바꿀 기술 혁명 직전에 우리가 와 있다. 4차 산업혁명은 그 속도와 파급 효과 측면에서 이전의 혁명과 비교도 안 될 정도로 빠르고 광범위하게 일어날 것이다"고 하였음.
- 사물인터넷(IoT) · 빅데이터 · 인공지능(AI) · 로봇 등 첨단 기술이 융합하면 그 여파가 제조업의 효율화에 그치지 않고 일자리 감소 등 현대인의 생활 전반을 뒤바꿀 것이며, 저간의 1, 2, 3차 산업혁명으로 기계가 인간의 '손'과 '발'을 대체했다면, 4차 산업혁명은 인간의 '두뇌'를 기계가 대체하며 우리가 '하는 일'을 바꾸는 것이 아니라 '우리 자체'를 바꿀 것이라고 크라우스 슈밥 WEF 회장은 단언함.
- 4차 산업혁명이라는 용어는 학계에서 완전히 정의된 개념은 아니나 각국에서 서로 다른 논쟁을 거치며 4차 산업이라는 용어의 개념과 정의, 범위도 진화·발전하고 있음.
 - 한국의 미래창조과학부는 제4차 산업혁명은 기계의 지능화를 통해 생산성이 고도로 향상돼 산업구조의 근본이 변하는 것이며 기계가 인공지능과 ICBM (IoT, Cloud, Big Data, Mobile) 등 정보기술 인프라를 통해 데이터를 스스로 학습하고 인지, 학습, 추론 능력을 구현하게 되는 것이라 함.
 - 카이스트(KAIST)는 4차 산업혁명을 IoT, 빅데이터, 클라우드, 알고리즘이 만들어내는 초지능 만물 혁명으로 봄.
 - 정보통신산업진흥원은 자원을 투입해 물건을 생산하는 이전 산업혁명과 달리, 4차 산업혁명은 우리의 상상력을 소프트웨어를 통해 거대한 혁신으로 바꾸는 새로운 경제체제라고 하며 4차 산업혁명으로 생산라인과 제품 모두 지능화하고 네트워크로 연결될 것이라 함.
 - 세계적인 미래학자이자 발명가인 레이 커즈와일은 첨단 과학기술의 축적과 발전이 앞으로 GNR(유전학, 나노기술, 로봇공학) 혁명을 증폭 시켜 세계의 변화는 물론 인간 존재 그 자체까지 혁신시킬 새로운 문명을 낳으리라 예측함.
- 2020년 코로나19 바이러스 방역에서 한국은 인공지능과 ICBM (IoT, Cloud, Big Data, Mobile) 그리고 GNR(유전학, 나노기술, 로봇공학)을 적극적으로 활용하여 세계의 롤 모델이 됨. 앞으로 한국은 4차 산업혁명과 관련된 전략사업을 적극적으로 리쇼어링(reshoring) 하며 4차 산업혁명의 진원지 중 하나가 되어 사회적 대전환에 가속도를 붙이는 선도국가로 부상할 가능성이 있음.

4) 이다비(2017.1.16.), "누구나 닌? 4차산업 혁명" 조선비즈 기획기사 보도문 압축

3) 디지털 전환의 양면, 수반되는 사회적 문제의 대비

- 코로나 이후 이미 디지털 기술을 이용한 비대면 활동과 서비스가 급증하고 있음. 초중고 및 대학의 개학과 수업을 비롯해 재택근무, 회의 등이 온라인을 통해 이뤄지고 공연이나 전시와 같은 창작 활동도 온라인 플랫폼에서의 시도들이 늘어나고 있고, 이러한 변화는 개인의 삶의 양식은 물론 온라인 쇼핑 등 소비 패턴이나 구조로도 이어짐.
- 문제는 이러한 디지털 전환의 과정에서 생겨날 많은 문제가 예견되는 점임. ⁵⁾기술은 가치 중립적인 것이 아니며 4차 산업혁명도 마찬가지임. 따라서 4차 산업혁명에서 발생할지 모를 윤리적 및 사회적 영향에 대한 논의가 반드시 필요함. 기술을 다루는 기업윤리로 1. 기술개발이 최우선인가, 2. 기술 진화는 어떤 목적에 사용되어야 하는가, 3. 기술 발전을 어떻게 진행되어야 하나, 4. 현장에서 규범준수 여부와 모니터링 (4차 산업혁명의 4대 윤리, 국민권익위원회 윤리연구소 보고서)을 제시하기도 함. 사회 전반적으로는 비대면 뉴딜의 자동사회 구상은 플랫폼 노동으로 상징되는 인간의 존재 방식을 위태롭게 할 수 있다는 점뿐만 아니라 사람들의 정신 건강, 즉 인간의 마음, 생각과 같은 사회적 정서에 끼칠 영향도 염려되고 있어 비대면 기술 감각의 문제를 다양한 각도에서 살펴야 한다는 점도 중요함.
- 인공지능이 인간노동을 대체하여 수많은 일자리가 없어진다는 우려뿐만 아니라, 우리나라의 경우 이미 온라인 쇼핑의 확대로 자영업자의 타격이 크고, '타다'의 사례에서 보듯이 사회안전망의 미비 때문에 극심한 갈등이 혁신을 가로막기도 함. 최근에는 각급 학교가 온라인 등교를 실시함에 따라 디지털 격차(Digital Divide) 문제가 부각되고 있고, 확진자 동선 파악 등과 관련한 감시사회(Big Brother) 문제도 제기되고 있어 합의된 규범을 통한 사회제도가 잘 뒷받침되지 않으면 디지털 전환이 문제를 해결하는 것 이상으로 문제를 생산할 수 있음. 디지털 시대의 진정한 경쟁력은 비단 인프라, 인재, 기술력만의 문제가 아님. 포용적 사회제도와 개인정보보호 및 활용에 관한 사회적 합의와 신뢰가 필요함⁶⁾.
- 기술이 사회와 문화에 미치는 영향, 관계에 대해 글을 쓰고 연구하는 이광석 교수(서울과학기술대학교)는 최근 경향신문의 연재(이광석의 디지털 이후, 2019.1.24.~7.10, 총 20회)를 통해 대체되는 수단이나 도구로서 기술이 야기하는 문제뿐만 아니라 가치관과 같은 삶의 태도, 감수성, 취향에 미치는 영향을 다양한 측면에서 다룬 바 있음. 그중에서 손과 몸의 감각과 관련하여 디지털 리터러시에 대한 부분을 소개하고자 함.
 - 빠른 속도로 업데이트되는 신기술의 홍수 속에 오히려 리터러시 문맹을 우려하는 목소리도 있음. 시민들의 기술 감각은 매우 예민해지고 활용 능력도 넓고 다양해지지만, 오히려 기술의 이해도가 떨어지는, 즉 기술 통제력이 퇴화하는 상실감, 기술의 원리를 이해하여 설계해본다거나 고쳐 쓸 수 없는 무기력을 지속해서 마주하게 된다는 지적임. 우리 대부분이 사물과의 긴장 관계를 유지해왔던, 고쳐 쓰는 손과 몸의 감각은 퇴화를 거듭했고 교육 현장에서 이뤄지는 디지털 교육이 초보적 수준의 코딩이나 기술 비판적 접근이 고려되지 않은, 흥미 유발에 기댄 정도에 그치고 있음.

5) 이광석(2020)

6) 유종일(2020.4.20.), 포스트 코로나' 세계, 네 개의 키워드를 주목하라, 프레시안

인간의 손과 기술 감각의 회복으로서 ‘손으로 만들어 냄(수작)’은 무엇보다 테크놀로지에 대한 비판적 성찰이나 민주적 기술 디자인이 어떻게 구성될 수 있을지에 대한 시민사회 공동의 합의 과정과 실천력을 구상하는 일에 가까움. 이를테면, 수작을 통한 리터러시는 무언가를 만들고 해체하는 수행 과정을 통해 자본주의 기술 비판 감각을 획득하기도 하지만, 동시에 소비 자본주의의 반생태적 ‘폐기 문화(throwaway culture)’와 싸우는 법을 함께 고민하며, 약탈과 배제의 기술 용도를 공생의 기술로 재설계하고 ‘용도 변경(re-purposing)’하려는 공생공락의 상상력을 기르는 시민역량을 키우는 것.

4) 공공성 강화와 차원 변화를 지향하는 시민사회

- 글로벌 전환 운동을 전개하고 있는 GTI라는 단체는 문명 전환기 시민사회단체의 역할을 강조하면서 먼저 시민사회의 전환을 제안함. GTI와 서유럽 전환 운동의 비전은 ‘인류사적 성숙’과 ‘지속 가능한 세계’임. 이를테면 인류는 지금 사춘기 청소년의 질풍노도의 시대를 거쳐 어른이 되어가는 때라고 봄. 몸집은 커졌으나 정신은 아직 성숙지 않은 과도기 혹은 ‘이행기(transition/전환기)’인 것임.
- ‘전환’은 시대적 화두를 넘어 실천적 목표가 되었으며, 글로벌 전환네트워크의 새로운 키워드는 예컨대 이런 것들임.
 - 새로운 검소함과 큰 사회적 관계 (The New Austerity and the Big Society)
 - 집단적 힐링과 사회변화 (collective healing and social change)
 - 생태적 문화적 ‘재 지역화 (relocalization)’
 - 지역 재생 혹은 지역공동체의 생명력 복원 (resilient communities)
 - 탈성장 (de-growth), 혹은 성장 없는 번영 (prosperity without growth)
 - 정상계의 경제 (steady state economy)
 - 거룩한 경제 (sacred economy)
 - 영성적 사회운동 (subtle activism, spiritual practice)
 - 약탈적 소유에서 생성적 소유로의 전환 등등
- 한국의 시민사회도 새로운 패러다임을 요청받고 있음. 주체, 가치, 방법(전략) 등에서 전면적인 전환이 요구됨. 한국 시민사회는 권익 민주주의와 이익단체의 논리를 넘어서서 사회적 공공성을 회복하고, 나아가 생태적 공공성과 우주적 공공성으로 깊고 넓어져야 함. 삶에 천착하되 동시에 삶을 초월해야 함. 깨달음과 영성의 시민사회 운동에 주목해야 하며 문명 전환의 전망을 통찰해야 함.
- 시민사회는 현재 공진화 과정에 있으며 그 과정에서 전환이 진행되고 있음.
 - 첫째 주체의 전환
계급 주체에서 보편적 인간으로, 나아가 인간 주체에서 생태계를 포함하는 생명 주체로 확장됨. 여성, 어린이, 청년, 노인 등 산업화와 민주화의 변방에 있던 생활인들이 새로운 사회운동의 중심이 됨.

- 둘째 가치의 전환
중심 가치와 지향이 바뀜. 예컨대 지금까지는 자유와 평등이 중심이었다면 이제부터는 박애(형제애/사랑)가 새롭게 조명됨. 경제 가치에서 생명 가치로, 성장에서 성숙으로의 가치의 중심이동이 이루어지고 있음. 근본적으로는 세계관과 철학의 전환이 절실함.
- 셋째 운동방식의 전환
남을 바꾸어 세상을 바꾸는 운동에서 나를 변화 시켜 나와 우리를 바꾸고 결국 세상을 바꾸는 운동이 그것임. 만들어놓고 짜 맞추는 사회운동에서 함께 참여하여 만들어가는 운동임. 이를테면 '구조 기획'에서 '과정 기획'으로의 전환이라고 말할 수 있음.
- 기존 시민사회 운동은 사회·계급·역사적 의식화를 촉진했다면, 새로운 시민사회 운동은 천지인(天地人)과 영지체(靈知體, spirit-mind-body, 얼 맘 몸)를 관통하는 전일적 각성을 중시함.
- 새로운 시민사회의 지향은 전복이 아니라 중심 이동임. 기존 질서의 전복과 새로운 권력의 창출이 아니라 사회적 차원 변화를 꿈꿈(주요섭).

5) 집단지성을 구동할 수 있게 하는 공유지식의 확대

(1) 빅 히스토리와 인류의 집단학습

- 초연결 시대인 오늘, 학문과 과학 기술력의 증대는 폭발적임. 그래서 통합 학문의 필요성이 증대함. 전근대, 근대, 후기 근대의 학문 통합을 위한 새로운 패러다임이 요구되며 이것에 기초해 세계와 인간에 대한 이해를 깊고 넓게 해야 함. 그래서 우주사, 지구사, 지구 생명의 역사, 인류사를 통합한 빅 히스토리(Big History)와 함께 인간 그 자체와 인간 내면세계에 대해 통찰할 수 있는 학문이 진전됨.
- 빌 게이츠는 우리 인류가 위치한 현재 좌표 설정을 위한 시공간 매핑 (지도 그리기)을 위해 『빅 히스토리(거대사) 프로젝트』 연구에 1천만 달러 지원함. 내셔널지오그래픽 채널은 칼 세이건의 TV 시리즈 34년 만에 리메이크한 빅 히스토리 '코스모스' 제작에 450억 원 투입, 180개국에서 방영함. 미국 오바마 전(前) 대통령 전 국민 시청 권유 (매주 1회 13주 동안 방영).
- 신학자 토마스 베리와 과학자 브라이언 스윙은 협동하여 빅 히스토리 저작물, 『우주 이야기』를 펴냈으며, 통합 심리학 (초개아심리학) 분야를 일구고 있는 켄 월버는 인간 의식의 지도를 만들어내고 『모든 것의 역사(만물의 역사)』를 펴냄.
- ⁸⁾우주는 물질과 반물질 간의 대칭성 파괴로 인한 태초의 폭발(Big Bang)로부터 비롯되어 맥동 치면서 진화해 왔다고 함. 지금도 진화하면서 원자와 분자 같은 물질의 미시적 수준, 생물과 인간과 같은 생명의 거시적 수준, 생태계와 우주와 같은 초 거시적 수준 등으로 중층질서를 형성해 가고 있음.
- 여기서 진화란 단순한 것이 복잡한 것으로 분화되어 가는 것을 말함. 다른 한편으로 보면 진화

7) 주요섭(2013), '전환-새로운 사회운동의 길'
8) 한살림 선언 (1989.11), '인간 안에 모셔진 우주생명' 발췌

는 복잡하게 혼돈된 무질서가 질서화되어 가는 과정임. 이처럼 진화는 서로 모순되는 것같이 보이는 ‘복잡화’와 ‘질서화’의 두 경향을 통합하는 순환적 역동 과정임.

- 그리고 진화는 모든 수준의 생명이 그 존재의 한계를 넘어 멀리 뻗어 나가는 것, 즉 ‘자기 초월’인 것임. 그와 동시에 진화는 모든 수준의 생명이 요동을 통해 자기를 새로운 질서로 조직하는 것, 즉 ‘자기 조직화’인 것임. 따라서 진화는 낡은 질서의 초월과 새 질서의 조직을 그 과정에서 통일하고 있음. 또한 진화는 과거의 살아 있는 경험과 전망되는 미래에의 계획을 창조적으로 통합하고 있음.
- 그리하여 우주는 모든 수준의 생명이 상호연관의 그물에 이어져 미시계와 거시계가 공진화함으로써 무궁한 시공(時空)으로 펼쳐지는 것이라 할 수 있음.
- 이와 같이 모든 것을 통합하면서 진화하는 우주가 바로 인간 정신 안에 내재하여 있음. 인간 정신은 과거의 경험과 정보를 축적하고 있는 유전 기능을 가지고 있고, 그의 환경인 생태계와 에너지를 교환하는 대사활동을 하고 있을 뿐만 아니라, 우주 진화의 전 과정을 포괄하면서 자기 자신을 의식할 수 있는 자기의식의 능력을 갖추고, 인간은 자기의식 속에 무궁히 진화하는 우주를 지닌 셈임.

(2) 다양성, 참여, 연결의 가치인 집단지성

- 집단지성은 인간의 조직이나 사회 등 지성을 갖춘 개인들은 상호작용하면서 학습이 일어나고 그 학습의 결과는 공동의 기억으로 보전 활용되면서 더 높은 차원의 협력과 문제해결이 가능하다는 의미이자 지향을 일컫음. 1980년대 초반, 피터 러셀은 다양한 가치관과 지식을 가진 시민들이 자유롭게 개진하는 독립적인 생각과 의견이 합리적이고 상식적인 방식으로 통합된다면 이는 의미 있는 사회자본이 될 수 있다는 개념 아래, 지식의 주체가 ‘시민 누구나’라는 점, 경험, 학습과 같은 암묵적 지식이 중요하게 다뤄진다는 점에서도 의미를 발견할 수 있음.
- 창의적인 일을 모색할 수 있는 접근 방법이자 태도로서 고려되기도 함. 예를 들면, 같은 목적을 가진 사람들이 모여 아이디어를 나누고 구체적인 실행을 함께 도모한다는 것은 그 자체로 가치 있는 일임. 그뿐만 아니라 아무리 대단한 지식과 아이디어라 할지라도 어느 한 개인의 머릿속에만 머물러 있고, 실현되지 않는다면 아무 일도 일어나지 않는 것과 다르지 않음. 설사 실현된다고 하더라도 다차원적 접근이 제한적이라는 측면에서 개인 단위의 실현이라는 것은 한계가 분명함.
- 또한 소수 전문가의 경험과 직관에 의존하는 것을 넘어 다양한 층위, 계층 당사자들의 생각과 의견을 반영하여 질적으로 더 나은 결과를 도모할 수 있음. 무엇보다 삶을 둘러싼 현상과 원인을 규명함에 있어 복잡성과 불확정성이 커짐에 따라 기존의 방식보다 창의적인 방식들이 요구되는데 집단지성은 이의 대안으로 인식되고 있음.
- 마이클 최 UCLA 정치학과 교수(48)는 사회 변화를 조정 문제(coordination problem)와 공유지식(common knowledge)으로 설명하기도 함. “사회 운동, 집회를 통해 바로 승리한다는 보장은 없다”며 “그럼에도 불구하고 성과가 없었다고 할 수는 없다”고 말하는데 동성애자 결혼을 예로 들면, “10년 전까지만 해도 상상하지 못하던 동성애자 결혼은 이제 되돌아갈 수 없는 상황”이라며 “공유지식이 만들어졌기 때문”이라는 것. 사람들의 상호작용 중 특히 ‘조정’이 필요한 상황에서 공유지식을 강조하는데 이때의 공유지식이란, 내가 안다는 사실을 상대가 알고, 상대가 안다는 사실을 내

가 알고, 나도 알고 상대도 알고 있다는 사실을 서로가 아는 상태를 일컬음. 좋지 않은 관행은 어떻게 바뀌어야 할까. 최 교수는 “각자 이 상황이 좋지 않다는 것을 아는 것은 충분하지 않고 이 사실을 더 많은 사람이 알아야 한다”며 “바뀌는 것은 혼자만의 의지가 아니라 사회가 공유지식을 가지게 될 때 가능하다”고 말함.

- 집단지성을 통해 공유지식을 쌓고 이를 다시 사회적 자본화하는 과정은, 전환사회에서 대두되어야 할 사회적, 삶의 과제로 도출함에 있어서 중요한 시사점이 있음. 즉, 시민들이 주도적으로 실천 의제들을 발굴하고 제기하며, 변화를 위한 실천의 당사자로서 함께 다양한 경험을 만들어 감으로써 문제를 해결하는 시민의 역량을 축적해가는 과정이 될 수 있음.
- 가톨릭 프란치스코 교황은 인류가 자초한 팬데믹 전후 상황을 심각하게 염려하며 인간이 초래한 생태 위기의 근원들을 분석하고 그 증상과 심층적 원인을 철학과 사회과학과의 대화를 통하여 성찰하자며 ‘온전한 생태학’을 정의의 새로운 패러다임으로 제안함. 환경의 문제와 인간 사회의 문제는 불가분의 관계를 맺고 있으므로, 자연계와 사회 체계의 상호작용을 고려하는 포괄적인 해결책을 찾아야 한다고 함. 세부적으로는 환경 생태학, 경제 생태학, 사회 생태학, 문화 생태학, 일상생활 생태학, 공동선의 원칙, 세대 간의 정의를 논하며, 지구적 난제 타개를 위한 공유지식을 축적하자고 함.

3. 전환사회에서 '전환'의 내용

- 1) 자연과 인간을 대하는 태도의 전환
- 2) 인식틀, 세계관의 전환
- 3) 에너지의 전환
- 4) 정치경제의 전환
- 5) 사회복지의 전환
- 6) 문화예술의 전환
- 7) 교육의 전환

3. 전환사회에서 ‘전환’의 내용

- 2020년 포스트 코로나 시대를 예비하며 ‘전환’이라는 열쇳말(keyword)에 다중의 마음이 실리고, 새 문명에 대한 디자인과 정치·경제·사회 시스템 재구성에 대한 열망이 시민사회 속에서 움트고 있음.
- ‘전환(轉換)’은 일반적으로는 ‘양적 팽창에서 질적 고양으로 상태를 바꿈’을 뜻하지만, 본질적으로는 ‘꼴바꿈(transformation)을 통한 차원의 변화’를 내포하며 사회적으로는 ‘창조적 도약(跳躍)’을 함의함.
- 기후 위기가 촉발한 지구사적 전환은 재생에너지의 대체와 같은 기능적인 과제에 국한되지 않음. 이는 경제와 사회가 작동하는 방식은 물론 정치와 문화, 나아가 인류 전체의 의식 변화까지 포함하는 실로 총체적인 변화로서 ‘산업 문명의 근본적 재구성’이라고 불러도 과언이 아닌 ‘거대한 전환’임⁹⁾.

1) 자연과 인간을 대하는 태도의 전환¹⁰⁾

- 자연과 인간의 관계에 대한 태도를 인류 역사의 과정에서 살펴보면 첫째 단계는 인간을 자연의 일부로 보던 초기 단계임. 최초의 철학자들이 자연을 탐구의 대상으로 삼았을 때 인간은 자연의 일부에 지나지 않았음. 인간의 문제에 초점을 두면서 인간에게 독특한 성격을 부여하고 그 인간 해명을 중시하던 시기를 거쳐 절대자인 신의 문제를 중시하면서 신이 인간의 삶에서 중심적인 지위를 지니는 신 중심의 시대를 맞게 됨. 그 후 자연·인간·신 3자의 상호관계를 검토하는 것이 철학의 중요한 문제가 되었음.
- 둘째 단계는 근세 초기에 신 중심의 세계관에서 인간 중심의 세계관으로 전환이 이루어지면서 인간과 자연의 관계에서도 인간과 자연의 분리가 일어났음. 자연을 객관적으로 바라보게 되면서 인간은 과학적 지식을 바탕으로 자연을 정복하고 지배할 수 있는 대상으로 삼기에 이룸. 이 과정에 자연과 인간의 관계에서 인간 중심적인 관점이 대두됨. 이 관점을 인간 중심주의라 부름. 기계론적 자연관이 대두되고, 인간이 세계의 중심이라고 생각한 사람들이 자연을 지배의 대상으로 삼았음.
- 점차 인간들은 과학의 발전으로 말미암아 자유롭게 되고 모든 자연의 지배자가 되고, 또 그것을 소유할 수 있는 것으로 믿게 되었음. 인간은 과학기술의 발전으로 자동화되고 필연적으로 나타나는 진보에 힘입어 세속적으로 평화로운 세계를 만들고, 사회정치 생활을 변형함으로써 그곳에서 우리가 우리 자신을 만드는 역사의 최고 지배자가 되는 희망을 품게 되었음.
- 그러나 그 후 닥쳐온 환경 위기는 근대 문명이 초래한 부정적 결과임. 환경에 엄청난 부담을 주는 이런 물질문명의 폐해는 17세기 과학혁명과 18세기 산업혁명을 거치면서 그 잠재적 폭발성이 잉태되지만, 19세기 중반 이후 과학과 기술의 결합으로 인해 산업사회의 생산성 증진이 비약적으로 촉진됨으로써 가시화된 것임.

9) 홍기빈(2019. 12. 20.), 기후 위기 고민 없는 '2045 비전', 경향신문

10) 배석원(2015), '인간 중심주의와 생명 중심의 다원론' 압축

- 환경 침해에 상당한 책임이 있는 태도는 자본주의 세계에서는 계몽주의와 독일의 형이상학자들로 부터 물려받은 영원한 물질적 진보에 대한 신념임. 이 계몽주의와 독일 형이상학은 고전 경제학자, 사회학자, 자유주의적 개인주의, 사회적 다원주의 등으로 수정되어 나타났고, 사회주의 세계에서는 명백히 마르크스와 엥겔스의 교의에 따라 그들에 대한 맹목적인 복종으로 이어졌음.
 - 셋째 단계는 자연을 정복의 대상으로 삼은 결과 종의 멸종이 일어나고, 자연자원이 황폐해지고 고갈되면서, 인간이 피해를 보게 되는 현상에 직면하여 인간이 자연을 보호하고 보존하여야 한다는 환경보호, 자연보호라는 입장이 대두되었음.
 - 이러한 입장을 넘어 생명 자체의 가치를 인정하며 그들의 권리를 인정하고 공존을 중시하는 관점을 생명 중심주의라 부르며, 종의 보존과 관련짓게 되면서 '모든 종이 평등하다'는 관점을 취하는 생명 중심의 다원론(biocentric pluralism)이 주장되고 있음. (배석원)
 - 후기근대를 넘어 탈 후기 근대로 가는 길목에 있는 지금, 인권 못지않게 동물권, 식물권도 중요해짐. 그리고 동물과 식물에 대한 이해와 태도가 바뀌며 진지한 탐구가 진행 중임.
- 국립현대미술관 서울관에서 2016~2017년 식물 관련 아카이브 ‘植物圖鑑 식물도감: 시적 증거와 플로라’ 전시가 열림. 인간이 문화 속에서 식물을 관찰, 해석, 해체, 가공, 전시하는 독특한 양상들을 거울처럼 비추어, 식물에 대한 인간의 관점을 엿봄. 또한 최근 자원으로서의 이용과 정보 환원, 미적 체험과 표현을 위해 실용주의 시각에서 식물을 바라보던 관습을 비판하는 움직임 등 인간 중심의 삶을 반성하는 메시지를 담아냄¹¹⁾. 그 전시에는 『식물의 매혹적인 뇌』부터 시작해서 식물 탐구의 여러 성과가 소개되었음. 또 한편에선 동물의 언어를 연구하는 사람들이 있음. 코끼리와 돌고래 언어가 연구 대상임. 인간만이 언어를 쓰는 유일한 고등생명체가 아니었음.

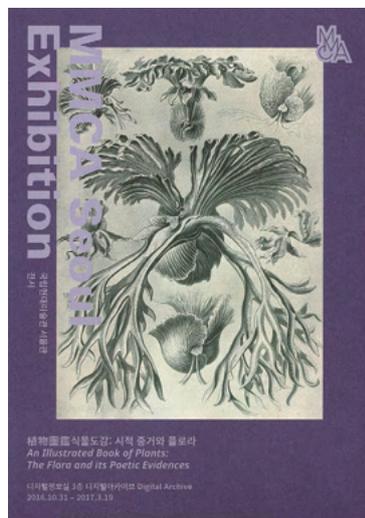


그림 4 - '植物圖鑑식물도감: 시적 증거와 플로라' 전시 브로슈어



그림 5 - 신혜유, 2014, 《독도식물종자》

11) 국립현대미술관 홈페이지(www.mmca.go.kr), 국립현대미술관 서울관 전시, 브로슈어, 2016.10.31.~2017.3.19.

- 인간은 진보와 문명이라는 거룩한 이름 아래 기술을 사용함으로써 자연에 대한 광범위한 약탈을 지속해왔음. 그 약탈이 정도를 넘어선 오늘날 생태계의 수많은 생명체가 먹이사슬 관계에 따라 서로 먹고 먹히는 관계 속에서 유지되던 공생적 평형 관계가 근본적으로 파괴되고 있음.
- 그런데 자연을 파괴하는 인간의 거대한 권력 행사는 이성을 동반하여 수행되는 한, 그 자체로 책임(Verantwortung)을 동반한다는 각성을 하게 되고, 인간은 창조 질서 안에서 가치의 공동창조자 (Mitsch pfer der Werte), 세계의 공동창조자 (Mitsch pfer der Welt)로서 권능(權能)을 지니고 있으며, 세계를 완성해 가는 자로서의 역할을 감당해야 한다(하르트만)는 태도의 전환을 요구받고 있음.

2) 인식 틀, 세계관의 전환

- 전(前)근대는 유신론(有神論)이 지배적이었음. 근대의 기본은 유물론(唯物論)임. 그러나 탈 후기 근대에서는 '살아있는 에너지'라고 하는 신기론(神氣論)과 홀라키적 홀리즘이 부상함.
- 독일의 과학자, 빅터 샤우버거(1885~1958)는 “눈에 보이지 않는 근원적인 힘이 우주에 존재한다. 살아있는 모든 것들의 태근원(太根源) 인데 영원한 창조적 지성체로서 살아있는 에너지이다”라고 함. 동양식으로는 신기(神氣)임.
- 헝가리의 물리학자이자 심리학자인 아서 쾨슬러는 온 우주는 홀라키적 홀리즘으로 구성되어 있으며 이를 풀이하기 위해 홀론 (holon)이란 개념어를 창안함. 홀론은 그 자체가 전체이면서 동시에 다른 전체의 부분인 어떤 존재를 지칭함. (야누스- 혁명적 홀론이론, 아서 쾨슬러) 이를테면 “하나의 온전한 원자는 그 자체로 전체이면서 분자의 부분이고 온전한 하나의 분자는 그 자체로 전체이면서 한 세포의 부분이고, 그 온전한 세포는 그 자체로 전체이면서 한 온전한 유기체의 부분이다.”라는 것임. 그래서 홀론은 하나의 전체로서의 독자성을 유지해야 함과 동시에 그 밖의 다른 어떤 것의 한 부분으로서 적응하지 않으면 안 됨. (모든 것의 역사, 켄 윌버) 홀론은 오르내리며 확장하고 축소하며 홀라키적으로 창발하는데 홀라키(holarchy)는 계층구조(hierarchy)를 의미함. 우주(Cosmos)는 가장 크게는 온 우주(Kosmos)로부터 가장 작게는 초끈에 이르기까지 홀라키적 홀리즘으로 현현함.
- 세계의 형성과 운용을 설명할 때 전(前)근대에서는 창조론으로 근대에서는 진화론으로 후기 근대 너머를 지향하는 지금은 공진화(Coevolution)론이 주목받고 있음. 공진화란 상호의존적인 관계를 맺고 있으면서 서로 영향을 주고받으며 공생하면서 협동 진화함을 일컫는 것인데 이를테면 자연계에서는 속씨식물과 곤충의 생존과 번성 전략에서 잘 드러남.
- 세계 이해에 대한 차원도 확장되고 있음. 현대물리학에서는 11차원 우주론이 나옴. ¹²⁾초끈이론을 연구하며 생성된 M이론에서는 미시세계가 시간 차원 하나를 바탕에 깔고 공간 10차원으로 구성되어 있다 함. 거시세계도 이와 맞짜 일 수 있음.
- 환경 정의와 사회 정의의 실현을 통해 전 지구적으로 포괄적인 해결책을 찾고자 프란치스코 교황이 제안한 '온전한 생태학'은 홀리스틱 세계관으로 뒷받침되어야 바람직함. 서양식으로는 'Holly Oneness' 기반이며 동양식으로는 '천지여아동근(天地與我同根)이고 만물여아일체(萬物與我一體)'에 대한 자각에 기초한 것임.

- 빅 데이터 구축, 초연결, 그리고 초인지(超認知)의 중요성도 갈수록 강화되었지만 그 바탕이 되는 공유지식의 형성을 어떤 패러다임(paradigm)으로 하느냐에 따라 지향과 결과가 달라지며 사회 발전 전략도 바꿀 수 있음.

3) 에너지 전환¹³⁾

- 근대사회, 후기 근대사회를 있게 한 기존의 산업혁명은 3억 1,500만 년 전에 살았던 식물과 동물을 채굴하며 자리 잡은 화석연료 문명임. 이 문명은 비료, 살충제, 건축자재, 식품첨가물, 합성섬유, 포장재, 전력, 운송, 열, 빛 모두를 화석연료에 의존함. 이것이 지구온난화와 대규모 전염병, 생태계 파괴를 초래함.
- 비즈니스 모델의 종류와 통치 모델을 상당히 많이 결정하는 기존 산업혁명 인프라를 보면 중앙집중식과 하향식이다 지식재산권 보호로 설계됨. 화석연료 문명은 채굴하고 추출하여 정제해서 제품으로 생산하는 역사상 가장 비싼 에너지 체제이기 때문임.
- 현재 한국에서 쓰는 전력의 68%는 화석연료에서 나오고 있음. 그중 42%의 전력이 석탄과 천연가스로 돌아감. 재생에너지가 차지하는 비율은 7.6%뿐임. 산업화된 국가 중에서 매우 낮은 비율임. 게다가 한국은 98%의 화석연료를 수입함. 한국은 베트남과 인도네시아에 대규모 석탄화력발전소를 건설하는 두 개의 OECD 국가 중 하나임. 대한민국은 세계에서 일곱 번째로 이산화탄소를 많이 배출하는 나라임. 에너지산업 싱크탱크인 카본트래커(Carbon Tracker Initiative)의 2019년 보고서에 의하면 한국의 화석연료 자원은 좌초 상태임. 게다가 한국은 다섯 번째로 큰 원자력발전 국가임.
- 다행히 한국의 주요 선도 산업들은 제로 탄소배출, 그린뉴딜, 다음 단계의 산업혁명으로 전환할 준비가 되어 있음. 한국은 세계 최고의 전자제품, 가전제품, 전자통신제품을 보유하고 있음. 이는 커뮤니케이션을 위한 것임. 여기에 한국은 최고의 이동성 물류를 갖고 있고, 세계적 수준의 건설 회사들이 인프라 부문, 부동산 분야에 있음. 그러니까 한국은 모든 전문지식과 수단을 가지고 있음.
- 그리고 한국은 세계에서 가장 큰 그린 채권의 원천이 될 것임. 2019년 세계 녹색 채권 투자의 60%가 한국에서 나왔음. 한국의 은행들은 세계 그린 채권에 투자하는 가장 큰 단일 투자자이며 한국 교사들의 연금기금과 공무원 연금기금 또한 세계에서 가장 큰 투자자임. 한국은 하이브리드 전력 모델 도시계획이라고 해서 태양과 바람으로 생산한 전력을 수소연료를 통해 가정과 사무실에 공급하기로 발표함. 수소경제로의 전환에 앞장서겠다는 의지도 밝힘.
- 스탠퍼드대와 캘리포니아 주립대에서 모든 나라의 재생에너지 잠재력을 연구하는데 한국은 앞으로 한국 전역에서 사용할 에너지의 85%를 햇빛으로 충당할 수 있음. 그리고 바람으로 14%를 생산하고, 나머지 1%는 바이오매스로 메울 수 있음.

12) 물리학적으로 세상에 존재하는 4가지의 힘이 있는데, 중력, 전자기력, 아주 작은 상호 작용력을 뜻하는 강력과 약력임. 대체로 이 각각의 힘의 신비로움은 과학적으로 밝혀졌는데 '이 힘들을 통합하는 하나의 방정식을 찾는 것'은 아인슈타인도 이루지 못한 과제였음. 그러한 과학적 열원 속에서 초끈이론이 등장함. 초끈이론은 만물을 구성하는 우주의 가장 기본적인 구조는 점(입자)이 아니라 스파게티면 같은 가느다란 끈이라는 것. 이 이론은 세상을 9차원의 공간과 1차원의 시간이 결합한, 즉 10차원의 시공간으로 설명하며 끈의 끝부분이 처음 부분과 맞닿아 있는 닫힌 끈과 끈의 처음 부분과 끝부분이 어떠한 면에 붙어 진동하는 형태인 열린 끈이 모든 입자의 근원 상태라고 이야기함. 아직 가설과 실험을 통해 검증되지 못해 논란의 여지가 많지만 통합적 시각의 이론으로서 과학계에 주목을 받고 있음. (YTN사이언스, 2019. 5. 10. '10차원 또는 11차원의 세계' 신기한 초끈이론)

13) 인터뷰어 안희경, 7인의 석학에게 미래를 묻다② 제러미 리프킨 "코로나는 기후변화가 낳은 팬데믹 ... 함께 해결 안 하면 같이 무너져", 경향신문 (2020. 5. 14.)에서 발췌

- 새 산업혁명은 글로컬(Glocal)을 위한 인프라 구축에 기반함. 글로컬화(지역 중심 세계화), 생물 지역(bio-regional) 거버넌스(인간만이 아니라 지역 생태계 전체를 책임지는 통치)가 중시됨.
- 새 산업혁명 인프라는 분산되고 개방적이며 투명하고 수천만 명에게 확장되는 인프라임. 여기서는 500개 세계 대기업만이 아니라 모든 사람이 주역으로 활동함. 커뮤니케이션 혁명은 45억 인구가 참여하고 있는 인터넷임. 그중 많은 곳이 디지털화된 재생에너지 인터넷으로 통합되고 있음. 수백만 명이 협동조합을 이뤄 태양과 바람을 통해 에너지를 생산하기 시작했음, 그들은 자신들이 사용하지 않는 여분의 에너지를 디지털화된 에너지 인터넷으로 대륙을 가로질러 다른 이들에게 보냄. 인터넷으로 같은 빅데이터와 알고리즘을 이용해 뉴스와 지식, 엔터테인먼트를 공유하듯 바람과 태양을 함께 누리는 것임. 여기에 전기 및 연료전지 차량으로 움직이는 디지털 이동 물류 인터넷이 통합되고 있음. 그리고 차량은 자율적이 되고 있음.
- 그리고 이 모두를 아우르는 장치가 바로 사물인터넷(IoT)임. 건물마다 센서가 장착되는데, 공장, 창고, 집, 스마트 차량에도 장착돼 데이터를 수집함. 새 산업혁명은 세계를 수십억, 수조 개의 센서로 연결하고 있음.
- 모든 새로운 일자리는 새 산업혁명 과정에 있는데 정보통신기술, 가전, 전력, 물류, 운송, 선진 제조업, 관광, 농업 모두가 포함됨. 모든 산업이 국가 인프라 구축에 관여함. 이 과정에서 수백만 개의 일자리가 창출됨. (제러미 리프킨)

4) 정치경제의 전환

- ¹⁴⁾코로나19 이전 반세기는 지구화와 도시화 모두 다 미증유의 기세로 진행된 기간이었음. 현존 자본주의의 성장모델은 지구화와 도시화와 긴밀하게 결합해 있음. 지구화의 시원에 대해서는 여러 논쟁이 있지만, 산업 활동이 전 지구적 차원에서 유기적으로 연결돼 '공급사슬'을 형성한다는 의미에서 지구화는 분명히 최근 30년 동안 본격적으로 벌어진 일임.
- 지구화는 도시화와 함께 진행돼, 이제는 전 인류의 절반이 도시 지역에 거주하는 미증유의 사태가 벌어짐. 지구화가 진행되면서 몇 개의 거대 도시가 연결된 '지구적 도시' 네트워크를 형성해 각자의 인근 지역보다 더욱 긴밀해졌으며, 그 결과 그보다 작은 도시나 심지어 농촌 지역마저 '지구적 도시' 네트워크와 관계를 맺을 때만 비로소 작동할 수 있도록 모든 지역을 흡수해버림.
- 그런데 코로나19 팬데믹이 우발적인 일이 아니라 좀 더 근본적인 생태 위기의 한 증후에 불과하다는 점을 인식하면 2020년 코로나19 사태로 지구화, 도시화의 장기 추세가 근본적으로 바뀔 가능성을 강력하게 시사함.
- 산업 문명이 스스로 서식지의 깊이와 넓이를 무한히 팽창해나가면서 생겨난 생태 위기는 빙하소멸, 오스트레일리아 산불 위기, 각국의 기근, 기후 위기 등 무수한 다양한 모습으로 나타나고 있음. 설령 코로나19 치료제와 백신이 조속히 나온다 해도, 그와 비슷한 혹은 능가하는 예측 불능의 재앙은 계속 생겨날 수밖에 없음. 그래서 지금 같은 지구화, 도시화의 기세는 꺾일 수밖에 없음. 이미 지구적 가치사슬은 급속히 재편되기 시작했으며, 기존 도시도 근본적인 재구성에 들어갈 수밖에 없음. 최소한 당분간 세계 경제 전체의 성장과 팽창도 둔화할 수밖에 없음.

- 지구화와 도시화는 극심한 불평등을 가져옴. '지구적 도시' 네트워크 형성은 거기에 편입되지 못한 지역과 물과 기름처럼 병존함. 종속이론에서 나오는 이중구조를 형성함. 한국도 지난 50년 동안 '20대 80의 분리'라는 이중구조를 형성해 왔음. 이는 사회 정의와 민주주의 문제의 차원을 넘어서서 인구 격감과 여러 사회적 비용 폭등으로 나타나, 경제시스템 전체의 효율성과 지속 가능성을 근본적으로 위협함.
- 생태위기, 지구적 경제변화, 도시화 쇠퇴, 인구 감소, 사회적 비용 폭등 등의 조건에서 지금 같은 방식의 경제성장은 불가능함. 성장으로 후생과 사회적 가치를 추구하는 기존 방식도 유지할 수 없음. 그렇다면 인간과 사회와 자연을 파괴하지 않거나 더욱더 풍요롭게 하는 대안적인 지구화와 도시화의 방식을 개발해야 함. 이를 통해 단순히 국내총생산(GDP) 같은 수치적 성장이 아니라 인간과 자연의 '좋은 삶'을 증진하는 대안 경제 성장 방식, 영국 경제학자 케이트 레이워스(Kate Raworth) 등이 '도넛 경제학¹⁵⁾'이라고 불렀던 바를 발전시키고 이에 따라 사회와 경제 모델을 재구축해야 할 것임. (홍기빈)

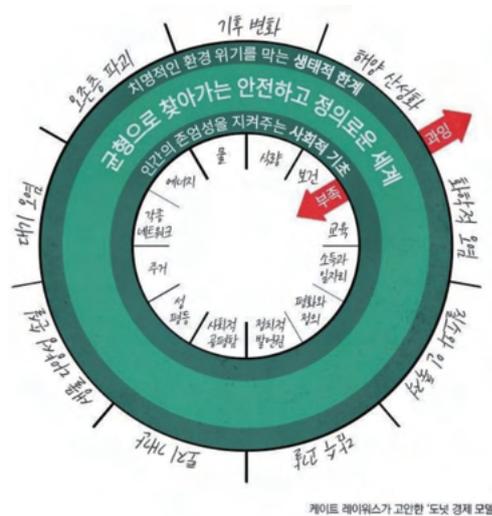


그림 6 - 케이트 레이워스가 고안한 '도넛 경제 모델'
(출처 : '도넛 경제학' 출판사 학교재 블로그)

- ¹⁶⁾현대 민주주의 연구의 세계적인 권위로 인정받는 스웨덴의 '민주주의 다양성 연구소'가 2019년 펴낸 연구보고서 <세계적 도전에 직면한 민주주의>에 따르면 한국은 세계 최고 수준의 민주주의를 구가하는 나라임. 특히 인구 5천만 명 이상, 1인당 국민소득 3만 달러 이상의 이른바 '30-50 클럽' 선진 7개국 중에서 한국은 가장 민주적인 국가로 평가됨. 영국, 이탈리아, 독일이 그 뒤를 이었고 프랑스, 미국, 일본은 상위 20%에 속하는 2등급 민주주의의 국가로 분류됐음. 프랑스는 극우주의자 마린 르펜의 부상, 미국은 우익 포퓰리스트 트럼프의 등장, 일본은 군국주의자 아베의 장기집권이 부정적 평가에 영향을 미친 것으로 보임.

14) 홍기빈 (2020.5.8.), '한국자본주의 진화방식을 바꿔라' 발췌.

15) '도넛 경제학'이란 2011년 발표한 경제 모델로, 케이트 레이워스가 인간과 환경을 함께 지켜내기 위해 넘지 말아야 할 선을 도넛 모양으로 표현한 것을 말함. 도넛 안쪽 고리는 사회적 기초로, 그 안에 물·식량·보건·교육·소득과 일자리·평화와 정의·정치적 발언권·사회적 공평함·성 평등·주거·각종 네트워크·에너지 등 인간의 존엄성을 지키는 기준을 배치함. 그 안으로 떨어지면 기아, 문맹 등 인간성 박탈에 이를 수 있음. 도넛 바깥쪽 고리는 생태적인 한계로, 그 너머에 기후변화·해양 산성화·화학적 오염·질소와 인 축적·담수 고갈·토지 개간·생물 다양성 손실·대기오염·오존층 파괴가 배치돼 밖으로 나가면 치명적인 환경 위기를 맞게 됨. 안쪽 고리와 바깥쪽 고리 사이가 지구가 베푸는 한계 안에서 균형을 이루며 인간의 필요와 욕구가 충족되는 영역임. [네이버 지식백과] 도넛 경제학 (시사상식사전, pmg 지식엔진연구소)

16) 김누리, '글로벌 스타 대한민국의 품격', 한겨레신문(2019.8.25)

- 한국 민주주의가 이처럼 높은 평가를 받은 결정적인 요인은 2016년 촛불혁명과 대통령 탄핵임. 행정부의 수장인 대통령의 국정농단에 대해 입법부인 국회가 탄핵하고 사법부인 헌법재판소가 '인용'한 일련의 민주적 절차는 한국 민주주의를 '삼권분립이 살아있는 교본'으로 세계에 각인시킨 것임. 그뿐만이 아니라 한국 민주주의는 아시아 민주주의의 상징으로 자리 잡음. 최근 홍콩 시위에서도 보듯 한국 민주주의는 이제 하나의 '전범'으로서 아시아 민주화 운동에 영감을 불어넣고 있음. (김누리)
- ¹⁷⁾하지만 향후 좋은 삶은 우리는 '거대한 전환'의 소용돌이로 들어가게 될 것임. 기후 위기라는 거대한 문제가 닥쳤기 때문에 앞으로 더욱 우리의 일상을 통제할 수 있어야 하고, 그러기 위해 지역적이어야 함. 전염병과 홍수, 가뭄, 산불, 태풍 같은 기후재난이 올 때, 중앙정부나 지방정부 혼자 해결할 수 없음. 전체 공동체가 협력하는 더 수평적으로 분산된 새로운 정치가 요구됨. 피어어셈블리(peer assembly· 참여자가 동일한 자격을 갖는 동배(同輩)의회)가 부상하고 있으며 세계 여러 지역에서 그 지역에 있는 모든 사회 기관과 단체들이 정부와 손잡고 모이는 피어어셈블리가 표준화되어가고 있음. 특히 유럽 그린뉴딜의 중심에 있는 피어민주주의, 모두를 위한 의회임. 미국의 배심원 제도처럼 모든 성인이 일정 기간 잠깐씩 시간을 내어 봉사하는 방식임. 이는 정부가 관리하지만, 정부의 확장이므로 전체 커뮤니티가 자신들의 미래에 관여할 수 있음. (제러미 리프킨)

5) 사회복지의 전환

- 2020년 4월 12일, 프란치스코 교황은 전 세계 시민사회 운동 단체들에게 보낸 서한에서 기본소득이 노동자들의 권한을 보장하면서도, 인간적이고 기독교적인 이상을 달성하는 수단이 될 수 있다고 하며 코로나19 범유행으로 인한 경제 붕괴를 막기 위해 기본소득 지지 의사를 밝힘. 기본소득은 재산, 노동의 여부와 상관없이 모든 사회구성원에게 균등하게 지급하는 소득으로, 핀란드가 전 세계 최초로 중앙정부 차원에서 2017년 1월부터 시행함. 기본소득은 국가가 국민들에게 최소한의 인간다운 삶을 누리도록 조건 없이 지급하는 소득으로 사회복지의 새로운 모델이자 경기 진작을 위한 강력한 경제 수요 증진책임.
- 2020년 4월 13일 세계경제포럼(WEF)도 “코로나19 이전에도 영국과 캐나다는 기본소득에 대한 지지가 75%, 미국에선 40%를 넘었고, 각국이 국민에게 현금을 지급하는 만큼 이를 일시적이 아닌 지속적인 체계로 바꿀 논의를 해야 한다”며 교황의 발언에 적극적으로 호응함.
- 한국에서도 선별적 복지에서 보편적 복지로의 전환 논의가 수년 전부터 활성화되었으며 기본소득 도입과 실험이 필요하다는데 시민사회의 공감대가 확장되고 있음. 코로나19 팬데믹으로 인한 국민의 고통을 덜어주고 소상공인들의 수익 절감을 상쇄해 주며 소비 진작을 촉진하고자 한국 중앙정부와 지역 자치단체가 코로나19 재난지원금 형태로 2020년 4~5월 전 국민에게 일정한 현금을 지급하였음.
- ¹⁸⁾기존의 현대 사회복지 시스템은 역사적 기원과 성격을 달리하는 세 가지 형태의 복지제도로 구성되어 있음. 가장 오랜 것은 빈민을 구제하기 위한 공공부조임. 공공부조는 부자들의 돈을 걷어서 가난한 사람을 돕는 것임. 유럽에서는 전통적으로 교회에서 운영하던 극빈자 구호 활동을 1601

17) 인터뷰어 안희경, 7인의 석학에게 미래를 묻다 ② 제러미 리프킨 “코로나는 기후변화가 낳은 팬데믹 ... 함께 해결 안하면 같이 무너져”, 경향신문 (2020.5.14.)
 18) 홍기빈, 미래에서 온 도자기 파편, 기본소득, 다음세대 정책토론회, LAB2050(2019.4.9.)

년 영국의 엘리자베스 여왕 때 구빈(救貧)법을 제정하여 국가로 이전하여 담당하게 한 것이 공공 부조형 복지제도의 효시임. 현재 한국의 기초생활 수급자 제도가 공공 부조형 복지의 대표적 사례임. 그다음으로 오렌 것은 사회보험 제도임. 사회보험은 기여금을 낸 사람만이 혜택을 받을 수 있는 형태임. 18~19세기 때 유럽의 노동자들이 실직, 과로사, 산업재해에 대응하여 자구책으로 마련한 사회보험이 20세기에 들어서서 대부분 국가로 편입됨. 국민연금, 국민건강보험, 고용보험이 사회 보험형 복지의 대표적 사례임. 19세기와 20세기에 자리 잡은 것은 사회수당과 사회서비스 제도임. 이것은 구조적으로 노동시장에 진입하지 못해 보호를 받지 못하는 노인, 청년, 가정주부, 중증장애인 등 복지 사각지대에 있는 분들을 위한 보완 제도임. 사회수당은 현금 또는 현물로 제공되며 사회서비스는 시설제공과 이용, 돌봄 노동 등 유무형의 서비스로 제공됨. 청년수당, 출산장려금, 육아 보조금, 공공시설 무료이용과 할인, 문화바우처 등이 대표적 사례임.

- 기본소득은 기존의 복지 시스템과 병행하며 변화하는 새로운 산업 환경에 능동적으로 대응하기 위해 적극적으로 검토됨. 기본소득의 철학적 기원과 개념은 공유재산을 1/n으로 나누는 것임. 토지, 산림, 하천, 바다, 대기, 물 등 자연자산과 문화유산, 지적 재산권, 데이터 축적 및 활용, 플랫폼 이용 등 공동 형성 기반을 가진 유무형의 지적, 문화적 자산을 기본소득의 재원으로 봄. 앞으로 4차 산업 혁명이 속도를 내면 새롭게 부상할 산업과 직종은 지적, 문화적 무형자산에 기초해 가치를 창출하는 것이 다수가 될 것임. 이로 인해 기존의 일자리는 줄고 잦은 실업이 발생할 것임. 기본소득은 사회구성원 개개인의 역량 개발과 새로운 일자리 모색과 이동을 돕는 활동자금, 사회배당금으로 새로운 형태의 사회적 안전망 마련의 기본요소가 될 것임. (홍기빈)
- 4차 산업 혁명 시대에는 기본소득을 도입한 국가가 사회적 유연성을 발휘하여 유리한 입지를 확보할 것임. 기본소득은 주기가 짧아지고 있는 팬데믹, 감염병 대유행 시대에 경제적 불평등으로 고통받는 사회적 약자와 대부분 국민의 생계와 심리적 안정을 보장하여 사회적 방역과 사회 시스템 관리에도 큰 도움을 줄 것임.

6) 문화예술의 전환

- 코로나19 팬데믹 사태를 맞이하여 전 세계 나라들은 방역에 힘썼지만, 나라마다 편차가 큼. 국가와 기업, 시민사회의 공조가 중시되고 특히 시민사회의 문화적 사회적 역량이 부각됨. 세계적 방역 모범이 된 한국은 성숙한 시민 문화로 주목을 받음. 한국의 성숙한 시민문화는 주권재민(主權在民)의 민주주의 문화 성취와 깊은 관계가 있음.
- 그리고 시민사회의 공동체 문화가 개인주의 문화를 보완하며 전체 문화의 공진화에 주요 동력이 될 수 있음을 드러냄. 시민사회의 공동체 문화는 코로나19 팬데믹 이후 쌍방향의 호혜적 문화, 공생 문화, 자연 친화 문화로 진화경로를 뚜렷이 함.
- 타일러(E.B. Tylor)는 “문화 또는 문명은 지식과 신앙, 예술, 도덕, 관습 및 인간이 사회의 구성원으로서 습득한 다른 모든 능력과 습관을 포함하는 복합적 총체”라고 하였는데 이는 넓은 의미의 보편적 문화는 광의의 문명과 동일하게 쓰이고 있음을 알 수 있음. 21세기에 들어서서 생태 위기가 체감되면서 생태 문명으로의 전환 담론이 급격히 부상됨. 유럽연합의 중심국인 독일과 세계의 생산 공장임을 자처한 아시아의 중국은 국가 차원에서 생태 문명으로의 지향을 강조함. 한국도 시민사회 내에서 생태 문명 담론이 생성되며 국가 정책에 이를 반영하기를 촉진함.

- 지구와 사람, 서울대-한신대 포스트 휴먼연구단, 경희대 미래문명원, 과정사상연구소 등이 주최한 ‘생태 문명 국제 컨퍼런스 2018’(10.12~14)가 경기도 파주 아시아출판문화정보센터에서 열렸으며, 국내외 생태 전문가 100여 명이 참여함. 이곳에서 ‘생태 문명론, 생태적 경제시스템, 과학기술과 생태, 생태문화와 지속 가능한 배움’ 등 분야별 주제 발표와 토론이 진행됨.
- 서울시 교육청, 국무총리실 시민사회비서관실, 서울시 동북권 NPO 지원센터, 아이쿱협동조합연구소, 다른 백년, 한국화이트헤드학회, 한국토마스베리협회, 한국환경철학학회, 미국생태문명연구소, 중국 후현대 발전연구원, 경동교회, 문화도시도봉준비위원회가 함께 마련한 ‘2019 한국생태문명회의’(주관 : 한국생태문명프로젝트 / 9.30~10.1)가 열림. 이곳에서 ‘생태 문명을 향한 전환_철학부터 정책까지’, 전환의 담론과 실천을 토론함.
- ¹⁹⁾필립 클레이튼 미국생태문명연구소장은 “우리가 어디 있는지 아는 것 (사실주의), 우리가 어디로 가는지 아는 것 (목표), 우리가 뭘 해야 하는지 아는 것 (로드맵), 그것을 하는 것 (행동주의), 그리고 우리가 그것을 할 수 있음을 아는 것 (희망)은 전환을 만들어낸다. 지속 가능한 문명을 향한 여정은 놀라운 기술적 돌파, 기득권층의 막대한 자원 공유, 나머지 계층의 자발적인 자기희생이 있다면 신속하게 이뤄질 수 있다.” 그리고 “지속 가능한 미래 문명은 사회의 모든 분야를 다시 디자인하는 차원의 틀이 필요하다. 이런 통합성은 특정 환경 분야의 성취가 아닌, 사회적·개인적 생활양식 변화까지 아우르는 문명적 변화를 요구한다.”라고 밝힘.
- 코로나19 팬데믹으로 한국은 사회적 거리 두기가 강조되고 유치원, 초중고 등교 유예, 재택근무 도입, 공공시설 이용 제한 등으로 집안에서의 생활이 길어지면서 5G 광역 통신망 기반 글로벌 인터넷 문화 플랫폼 이용이 잦아짐.
- 글로벌 초연결 문화 인프라가 완비된 한국은 소셜미디어 등을 통해 K-팝, K-드라마, K-무비, K-웹툰 등을 앞세우며 K-컬처 붐을 일으키고 있음. 통칭 한류라 불리는 이 현상은 아시아 대륙을 넘어 북미, 중남미, 유럽, 아프리카, 오세아니아 등 전 대륙으로 확산하며 한국을 세계 문화 콘텐츠 생산 7~8위 국으로 우뚝 세우고 세계 5대 문화강국으로 끌어올리고 있음. K-컬처, K-대중예술의 기저에는 한국 공동체 문화, 한국 사회참여예술이 있어 문화와 예술이 사회에 미치는 긍정적 영향력을 강화하고 있음.
- ²⁰⁾전 세계 예술계에서는 수년 전부터 탈 후기 근대 예술의 씨알을 보듬어 안고 새순을 틔우고 있음. 후기 근대예술(포스트모더니즘 예술)에 대한 성찰과 비판이 진행 중임. 포스트 모더니즘 예술은 아나키즘 성향이 짙은 68혁명의 파장 안에서 진전되었는데 탈식민주의예술과 여성주의 예술을 부상시키고, 이성 중심의 거대 담론 (보편적 진리 및 총체적 역사 인식)에 맞서 감성, 오성 등 비이성 중심의 미시 담론을 펼치며, 예술 간 경계를 무너트리고 융복합 예술과 문화 다원주의의 만개를 가져왔으며, 개념예술을 심화 확장시킴. 하지만 포스트모더니즘 예술은 세월이 겹겹이 쌓이면서 순응적 (퇴행적) 포스트모더니즘 예술과 비판적 (저항적) 포스트모더니즘 예술이 혼재하며 사회·문화적 변혁을 견인할 대항적 동력과 대안적 비전을 상당수 상실함.
- 『이론 이후』의 저자인 테리 이글턴은 전 세계적인 빈부의 격차, 인간 삶의 질 저하, 복지 수준 하

19) 생태문명은 왜 희망을 주나? 2020. 4. 20.
 20) 김종기 부산비학연구회장, 21세기 동시대 미술에 대한 단상 1, 예술문화비평 16호(2015) 발췌

락 등 이러한 상황에 대해 어떠한 대응책도 제시해주지 못하는 포스트모더니즘을 응시하면서 포스트모더니즘이 끝에 다다른 듯하다고 선언적으로 주장함. 많은 포스트모던 비평가들은 포스트모더니즘 및 해체주의 전략은 총체적 역사 인식의 가능성을 부정하기 때문에 역사와 사회의 발전에 대한 불확정성과 극단적 상대주의만을 남길 것이며, 자유와 해방을 향한 움직임은 주체의 소멸과 함께 방향성을 잃어버리게 된다고 내재적 비판과 자기반성을 함. 이라 반 다이익(Yra van dijk)과 토마스 바에센스(Thomas Vaessens)는 이러한 자기반성적 포스트모더니즘을 ‘후기 포스트모더니즘’(late postmodernism)이라고 부를 것을 제안함. 나아가 그들은 더 근본적으로 포스트모더니즘을 벗어나는 포스트모더니즘 이후의 사조를 ‘포스트-포스트모더니즘’(post-postmodernism)이라고 부를 것을 제안함. (김종기)

- 한국 예술계 시각예술 부문에서는 70년대 개념 미술, 80년대 민중미술과 자연미술(바깥미술), 90년대 포스트모더니즘미술과 포스트 민중미술, 2000년대 공공미술과 뉴 장르 공공미술, 2010년대 공동체 기반 미술의 사회적 예술적 성과가 축적됨. 미술비평가 김준기는 저간의 예술을 비판예술, 행동예술, 공공예술, 공동체예술로 재분류하고 이들 상호 간의 교직(交織)을 통해 사회(참여) 예술을 활성화하고자 함.
- 코로나19 팬데믹 이후 한국 예술 현장에서는 예술가의 의무와 권리에 대한 반성과 대안으로 전국의 작가들이 참여하는 ‘생명 평화 미술 행동(Activist Art for Life & Peace (AALP))이 전위로 나섬. “예술이 가진 본래의 사회적 가치를 회복하며 사회적 존재로서의 미술 활동으로 되돌려 놓고자 미술 활동의 확장과 진정성 그리고 새로운 미술 활동의 사회적 전망을 기대한다.”고 밝힘.
- 2020년대는 세계 곳곳에서 탈 후기 근대예술이 다기한 양태로 생성되며 전환사회의 진전과 함께 ‘따로 또 같이, 모두를 돌보고 살리는 예술’로 실체를 드러낼 것으로 봄. 특히 한국은 탈후기근대 예술 산파의 대표적 산실이자 실행의 최적지가 될 수 있음.

7) 교육의 전환²¹⁾

- 코로나19 팬데믹 이후 뉴노멀(New Normal)에 대한 논의들이 각 분야에서 활발히 진행되고 있음. 뉴노멀이란 과거에는 비정상적이던 일이나 현상이 점차 정상이 되어가는 것을 뜻함. 교육 분야에서도 온라인 수업이 확대되고 교사의 역할은 점차 지식의 전달에서 지식의 공유 및 재창출로 바뀌고 티칭(Teaching)보다 코칭(Coaching)의 중요성이 강조되는 뉴노멀이 진행될 예정임. 교육의 뉴노멀로 인해 학생의 역할은 수동적 객체에서 능동적 주체로 변화되고 인공지능이나 머신러닝, 학습 분석 등과 같은 4차 산업혁명의 주요 기술들을 교육에 활용해 개별 학생의 수업내용에 대한 이해도에 따른 개인 맞춤형 학습이 주류가 될 것임.
- 돌이켜보면 1차 산업혁명 이후 근대 공교육이 처음 시작되면서 학교 교육은 읽고 쓰고 계산하는 능력을 갖춘, 산업 현장에서 필요한 인력을 배출하기 위한 방법으로 전략해 왔음. 물론 당시 상황에서는 모든 아이가 평등하게 교육을 받을 기회를 얻고 사회에 진출해 취업하고 생활을 영위할 수 있는 능력을 갖춘다는 점에서 큰 의미를 찾을 수 있었음. 하지만 2차, 3차 산업혁명을 거치면서 학교는 기업이 요구하는 인재상의 변화에 맞춰 교육과정을 변경하는데 급급했을 뿐 정작 학습의 주인인 학생에게 교육의 소유권을 돌려주는 일에는 관심을 기울이지 않았음. 주입식 교육과 암

21) 류태호, '코로나19 팬데믹 이후 교육 혁신 방안, 코로나19 팬데믹 이후 교육의 '뉴노멀'은?', 프레시안 (2020.05.25)

기식 평가에서 우수한 성적을 거둔 학생들에게는 학교에서는 교사의 관심이, 사회에서는 좋은 직장에서의 취업의 기회가 보장됐지만, 성적저조 학생들은 한없이 소외되는 악순환이 계속되어 왔음.

- 결국 첨단 기술의 발달로 전 세계가 일일생활권이 되고 도서관에 가서 책을 봐야만 정보를 얻던 시대에서 인터넷만 연결되면 언제 어디서든 원하는 정보를 몇 초 내에 검색이 가능한 시대가 됐지만, 학교만큼은 150년이 넘는 시간 동안 마치 시곗바늘이 멈춘 것처럼 변화 없는 모습을 유지해 온 것임. 따라서 온라인 교육의 확대, 가상현실(VR)이나 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 등 테크놀로지를 활용한 실재감 있는 학습에 대한 요구의 증가, 교사 중심 지식전달 위주 수업에서 학생 중심 토론식 수업으로의 전환 등 코로나19 팬데믹 이후 우리 교육의 뉴노멀이 될 이런 변화는 학생이 학습의 중심이 되지 않는 한 과거를 답습하는 데 그치게 될 것임.
- 사실 학생 중심교육으로의 전환은 이미 오래전부터 미국, 핀란드, 호주, 캐나다 등 교육 선진국에서 다양한 방법으로 진행되어 왔음. 예를 들어 미국의 경우 2015년에 오바마 행정부가 ESSA(Every Student Succeeds Act)법을 제정해 각 주(state)나 교육구가 자율권을 갖고 학생들을 위해 적합한 교육방식을 채택해서 운영할 수 있는 기틀을 마련한 이후 와이오밍주를 제외한 49개 주가 역량중심교육을 실시하고 있거나 준비 중임. 미국에서의 역량중심교육은 6가지 기본원칙을 따르고 있는데 그 내용은 다음과 같음.
 - 한 명의 교사가 교실 내 모든 학생에게 똑같은 내용을 전달하는 기존 수업 방식은 지양하고 개별 학생들의 학습 동기나 목표에 따라 개인 맞춤형 학습을 지원한다.
 - 정해진 수업 시간을 채우면 다음 학년으로 진학하는 시간 중심의 카네기 학점 방식이 아니라 학생들이 수업 내용을 이해하고 숙달한 정도를 증명함으로써 상급 학년 수업을 듣게 된다.
 - 학생은 평가의 대상이 아니라 학습의 주체이기 때문에 학생 스스로 수업을 설계하고 학습 방법을 정하고 평가까지 진행할 수 있게 지원한다.
 - 결과가 아닌 과정 위주의 평가를 한다.
 - 교사는 설명하고 학생들은 그 내용을 받아 적고 시험을 통해 친구들과 등수를 경쟁하는 것이 아니라 학생들끼리 협업 학습을 진행하고 학습한 내용을 친구들에게 설명하며 프로젝트를 중심으로 학습한다. (특히, 프로젝트 중심 학습방식은 기본 원리에 대한 이해와 함께 실생활에 적용함으로써 단순히 암기 위주의 학습에서 벗어날 수 있게 지원한다.)
 - 교육용 빅데이터를 활용한 개인 학생별 학습 현황 파악 및 분석을 통해 개별 학생들에게 어떤 지원이 요구되는지 결정하는 근거를 제공한다.
- 한편 핀란드의 경우에는 현상기반 학습(Phenomenon-Based Learning)을 통해 학생 중심 교육을 시행하고 있음. 핀란드 국가교육위원회(Finnish National Agency for Education)가 2016년에 발표한 자료에 따르면, 핀란드의 현상기반 학습은 하나의 현상을 주제로 개별 수업을 연계해 진행된다. 예를 들어 기후가 주제인 경우 과학 시간에는 기후의 종류와 발생원인 등에 대해 배우게 되고 사회 시간에는 기후가 우리 삶에 미치는 영향에 대한 토론을 진행하며 세계 지리 시간에는 지역별 기후의 차이에 대해 배우고 음악과 미술 시간에는 기후가 음악과 미술에 미친 영향에 대해 배

위 학생들이 기후라는 현상과 개념에 대해 종합적으로 바라보고 이해할 수 있도록 하는 수업방식임. 또한 핀란드에서의 수업은 교사가 아닌 학생들이 주도적으로 자신의 의견을 정리하고 발표하면서 진행되며 평가는 학생들의 이해를 돕기 위한 수단으로만 활용됨.

- 세계경제포럼(World Economic Forum)은 물리적 영역, 디지털 영역, 생물학 영역의 경계가 허물어지는 융복합적인 4차 산업혁명 시대의 도래를 예고하며 '일자리의 미래 (The Future of Jobs)' 보고서를 통해 4차 산업혁명 시대 중요한 10대 역량 (복합 문제 해결 능력, 비판적 사고 능력, 창의력, 인적 자원 관리 능력, 협업 능력, 감성 능력, 판단 및 의사 결정 능력, 서비스 지향성, 협상 능력, 인지적 유연력)을 발표함.
- 지금 우리가 해야만 하는 교육 혁신은 비정상을 정상으로 바꿔야 하는 과정이기 때문에 기존의 틀을 과감히 깨고 대학 입시 중심 교육을 온전한 교육으로, 조기교육을 적기교육으로, 제대로 해야 함. 특히 기술과 지식만이 아니라 개인의 핵심역량을 계발할 수 있는 역량 중심 교육과정의 개발도 시급한 상황임. 알을 깨고 나온 새만이 창공을 나를 수 있듯이 교사중심 지식전달에서 학생 중심 역량기반 교육 혁신을 추진해야만 4차 산업혁명 시대를 주도할 창의적 인재들을 배출할 수 있기 때문임.
- 우리나라도 이 같은 흐름에 조용하여 '2015 개정교육안'을 마련할 때 학생 중심 역량기반 교육으로의 전환을 위한 밑그림을 그려왔음. (류태호)

4. 홀리스틱 교육

- 1) 사람에 대한 이해
- 2) 사람의 발달단계에 조응한 교육
- 3) 홀리스틱 교육의 원리
- 4) 홀리스틱 교육을 실천해온 학교들

4. 홀리스틱 교육

1) 사람에 대한 이해²²⁾

- 온전한 교육은 사람의 본질에 대한 깊은 이해에 기초함. 온전한 교육을 뒷받침하는 대표적 학문으로는 영원의 철학, 통합심리학, 정신과학(인지학)이 있음. 정신과학(인지학)에서는 사람의 본질을 외부 감각에 드러나고 오직 물리법칙에 따라 물질세계에 연결된 물질로만 보지 않음. 정신과학은 물질로 이루어진 사람의 신체를 사람을 이루고 있는 전 본질 가운데 오직 한 요소라고 말함.
- 사람과 광물세계는 물질체를 공동으로 갖고 있음. 그러나 생명이 없는 물질체에서 이루어지는 과정과 사람의 신체에서 이루어지는 과정에는 커다란 차이가 있음. 사람이 나서 죽을 때까지, 곧 신체를 가지고 살아있을 때 사람에게에는 사람의 본질을 이루는 두 번째 요소, 정기체(精氣體) 또는 생명체가 있는데 이 요소는 사람의 물질체가 허물어지지 않도록 끊임없이 싸우는 존재임. 동물이거나 식물 안에서도 물질체가 허물어지지 않도록 끊임없이 싸우는 존재가 있어야 생명 유지가 가능함.
- 사람의 본질을 이루는 세 번째 요소는 온종일 감정과 느낌을 실어 나르는 성기체(星氣體) 또는 감정체가 있음. 이것은 육안으로는 볼 수 없는데 물질체 보다 훨씬 큼. 정신세계를 볼 수 있는 사람에게 이 성기체는 빛을 내뿜는 구름처럼 보임. 그 속에 물질체가 놓여 있음. 동물도 이 세 번째 요소를 공동으로 갖고 있음.
- 사람의 본질에는 네 번째 요소가 있는데 이 요소는 지상에서 으뜸가는 요소임. 사람 안에는 바깥에서 결코 다가갈 수가 없는 것이 하나 있는데 이것은 '나(I)'라는 단순한 이름임. 오직 영혼 속 깊고 깊은 곳에서만 '나'라고 부른 이 이름이 울릴 수 있음. 오직 자기 자신만 '나'라고 말할 수 있음. 오직 자기 자신의 깊은 내면에서만 '나'가 우러나올 수 있음. (루돌프 슈타이너)

2) 사람의 발달 단계에 조응한 교육

(1) 0세부터 7세까지의 교육

- 0세부터 7세까지의 교육은 영유아들이 스스로 자기 몸의 주인이 되어 자기 뜻대로 몸과 손가락, 발바닥을 쓸 수 있도록 하는 교육을 중시함. 이 시기 영유아들이 현실과 상상을 구분하지 않기 때문에 이에 걸맞은 교육도 행해짐. 그리고 아동들이 자신의 몸과 자신을 둘러싼 세계에 편안히 적응할 수 있도록 신체의 리듬과 자연의 리듬을 중시함. 그래서 규칙적인 식생활과 수면 그리고 놀이와 교육을 강조함.
- 0세부터 7세까지는 원초적인 의지가 생성되는 시기이기 때문에 기(氣魄)를 함부로 꺾지 않으려고 조심함. 그리고 이들은 머리로 판단하지 않기 때문에 부모나 교사가 본을 보여 줄 것과 애정과 신뢰의 대상이 일관성 있는 태도와 자세 그리고 가치 지향성을 보여 줄 것을 권유함.
- 그리고 이 시기의 교육에서는 선(善)을 강조함. “The world is good”, 원초적 의지의 지향성을 선

22) 루돌프 슈타이너, 루돌프 슈타이너 전집, 108권 46쪽, 1908년

(善)으로 향하게 하고자 함임.

- 앞니가 빠지고 이갈이가 시작되면 다음 단계의 교육으로 진입함.

(2) 7세부터 14세까지의 교육

- 7세부터 대략 14세까지는 마음을 통한 교육, 가슴으로 느끼는 교육을 중시함. 7세가 되면 문자와 숫자 교육이 행해지는데 가슴으로 느낄 수 있는 그림과 상징으로 수업이 진행됨. 그리고 몸과 마음으로 느끼는 체험학습 중심으로 모든 수업이 구성됨.
- 특히 눈여겨볼 만한 것은 식의주 생활과 관련한 교육, 절기별 세시풍속과 관련한 교육, 그리고 고대사회의 정신 발달과 삶을 추체험하게 하는 교육임.
- 모든 교육은 예술을 통해 이루어지며, 한 차시 한 차시의 수업이 예술성 있게 꾸려질 수 있도록 세심한 배려를 함. 따라서 모든 교육자에게는 예술가의 자질이 요구됨.
- 이 시기의 어린이들은 캡틴(Captain)을 필요로 하며 학생들이 자발적으로 권위와 신뢰 그리고 애정을 부여할 수 있는 교사가 필요함. 이들에게는 믿고 추종할 수 있는 대상이 요구되기 때문임.
- 이 시기에는 미(美) 교육이 강조됨. “The world is beautiful”, 세상에 숨겨진 신비, 경이로움, 아름다운 누리와 사람과 삶, 창조적 노동을 통한 충만함을 만끽할 수 있도록 어린이들을 이끔.
- 남녀 성정이 분명해지고 자신과 세상에 대해 근본적인 물음을 던지는 사춘기가 오면 다음 단계의 교육으로 진입함.

(3) 14세부터 21세까지의 교육

- 14세부터 21세까지는 자아가 성장하는 시기임. 어떤 삶을 지향하며, 어떤 사람으로 자신을 가꾸어갈 것인지를 고민하는 시기임. 반항기이자 방황기이기도 함. 마치 고슴도치같이 침을 세우고 있지만, 속에서는 얼(靈)이 자람.
- 머리 공부, 얼 공부가 중시됨. 이성적, 합리적, 비판적 사고가 요구됨. 철학과 신학 그리고 미학, 과학과 수학 등 인문학과 자연과학에 대한 전문적 지식이 필요함.
- 중세와 근대 사회의 정신 및 삶을 추체험하게 하여 줌.
- 이들 청소년은 앎과 함을 일치시키며 신념을 갖고 헌신하는 사람을 만나기를 소망함. 기성세대의 이중성을 비판하며 그들을 쉽게 받아들이지 않음. 이들에게는 존경할 수 있는 대상이 필요함. 세상 곳곳에 참 의인(義人)들이 있는지 확인하고 싶어 함.
- “The world is true”, 진(眞) 교육이 중시됨. 시비(是非) 가림을 통한 진리 탐구 교육이 행해짐. 본질에 대한 궁구와 진리 실천을 위해 헌신하는 사람을 만나게 하는 것이 필요함. 이 모든 것이 현실 속에 있지 않다고 판단할 때는 빛나가기 십상이라고 함.

3) ²³⁾ 온전한 교육의 원리

(1) 인간성 발달을 위한 교육

- 교육의 목적은 인간이 태어날 때부터 가진 성장의 가능성을 최대한 키워가는 것이 되어야 함. 아이들은 자신만의 씨앗을 꽃 피울 수 있는 다양한 가능성을 가진 존재들임. 각자의 가능성이 자신다움을 드러내며 충분히 개화될 수 있도록 교육은 최대한의 뒷받침을 해 주어야 함.

(2) 개성 존중

- 학생은 독특한 가치를 지닌 사람으로 존중해야 함. 또한 학생들의 서로 다른 점을 중시하고 이들이 서로의 다른 점을 보고 배우도록 하는 학습공동체를 형성하기 위해서, 이들의 개성을 존중하며 서로 배워서 각자의 변용을 가져올 수 있는 학교 문화를 먼저 건설하여야 함.

(3) 경험의 중심적 역할

- 학습은 개체와 세계가 다차원의 관계를 통하여 개인이 세계의 풍부한 의미를 경험하도록 하는 것임. 경험은 역동적으로 끊임없이 진행되는 것임. 그러므로 교육의 목적은 경험을 통하여 자연스럽게 건강한 성장이 이루어지도록 하는 것이지, 제한되고 분리된 미리 만든 교육과정에서 지혜와 지식을 얻도록 하는 것이 아님.

(4) 홀리스틱 교육의 중시

- 홀리즘은 이 우주의 모든 부분이 전 우주에 하나의 통합된 전체와 부분의 관계로 연결되어 있다는 가정을 가진 패러다임임. 홀리스틱 교육은 교육의 과정에 전체성과 변용성을 강조하기 위하여 풍부하고 통합적인 삶의 현상과 진화의 구성적 사용, 다양한 삶의 방식, 실재에 대한 대안적 관점 등을 중시하며 아울러 다양한 차원의 물리적, 사회적, 미적, 창조적, 영성적 측면을 강조함.

(5) 교육자의 새로운 역할

- 교사에 대한 새로운 역할은 기존의 지식 전달자로서의 기술자 역할에서 더 나아가 예술가이자 학자이며, 영혼의 지렛대를 움직이는 성직자로까지 확대하여 해석할 필요가 있음. 예술가이면서 학자인 교사에게 중요한 것은 우선 아이들에 대한 사랑과 자신이 가르치고 있는 과목에 대한 사랑임. 또한 미래에 대한 통찰력, 긴 학문적인 연수와 도제적인 철저한 훈련, 교직과 진리에 대한 믿음과 사랑임.

(6) 선택의 자유

- 선택의 자유의 확대는 학교 내부에서의 학습 과정에 한정하지 않고, 대안학교나 홈스쿨링도 포함하고 있음. 다양한 교육 형태에 대한 열린 대응과 내부의 동요를 허용하는 유연함이 추구하고 있음.

23) 세계변용교육연맹 Global Alliance for Transforming Education 의 『교육 2000 : 홀리스틱 교육 비전 선언』, 1991.8.

(7) 참여 민주주의를 위한 교육

- 참된 민주주의 사회라는 것은 자신이 살아 있는 공동사회의 문제해결에 적극적으로 참여하는 행동을 통해 구축되는 것이며, 소수의 의견이나 자신과는 다른 의견에 대해서도 귀를 기울여 들을 수 있는 진실한 인간적 관심을 갖는 사회임.

(8) 민족적 문화적 다양성과 지구 시민을 위한 교육

- 통합성, 다양성, 상호의존성은 생태계를 모델로 하는 생태학적인 홀리스틱 세계관의 기본 원리임. 문화의 외척이 아니라 각 문화 속의 근저에 모든 문화를 관통하고 있는 보편성을 모색해야 함. 그것에 의해 그 보편성을 독자적인 방법으로 표현하는 문화의 개성을 보유한 채로, 다양한 문화가 공존할 수 있는 가능성이 생겨 나옴.

(9) 지구 소양 교육

- 교육은 원래 모든 형태의 생명체 속에 흐르고 있는 생명에 대한 깊은 외경에 근원을 갖고 운영되어야 함. 자신은 이 행성의 다른 모든 존재와 상호 의존관계에 있다는 것, 그리고 그 속에서 각자의 역할과 책임의 넓이와 깊이, 이러한 것에 대한 자각을 촉진하는 교육이 추구하고 있음. 교육은 전 지구적으로 생태학적 견해에 견고히 뿌리내려야 함.

(10) 정신성과 교육

- 모든 사람은 그들의 재능과 능력, 직관과 지성을 표현함으로써 정신적 존재가 됨. 정신은 신체와 정서, 그리고 지능의 성장과 함께 자람. 정신이 자람에 따라 자신과 타인의 관계가 깊음을 알게 되고 일상생활의 의미와 목적을 알게 되고, 인생의 목적과 상호의존성을 경험하게 됨. 그리고 가장 중요한 것이 자기와 영혼이 주관하는 내면적 주체적인 삶이라는 것을 깨닫게 해야 함.

4) 온전한 교육을 실천해 온 학교들

(1) 삶의 실험실, 톨스토이학교의 교육

- 톨스토이학교는 러시아의 대문호 레프 니콜라예비치 톨스토이 (1828_1910)가 자신이 소유한 땅을 농노들에게 고루 나누어 주고 농노의 자식들을 모아 자유로운 영혼을 일깨워 주고자 열린 학교임. 톨스토이학교는 예술가들을 길러내기 위해 열린 학교가 아님에도 불구하고 대부분의 교육과정은 예술을 통해 이루어지고 있음.
- 톨스토이학교는 구소련 스탈린 시대 때 폐쇄되었다가 고르바초프의 개혁 개방정책으로 재건되어 러시아의 “아름다운 학교 만들기 운동”의 본보기가 됨. 교사들의 자발적 참여와 헌신으로 러시아 전역으로 확산된 100여 개 가까운 톨스토이학교는 톨스토이 박물관의 교육실험실이 중추적 역할을 함.
- “아름다움이란 무엇일까, 아름다운 사람이란 어떤 사람일까, 아름다운 스승이란, 아름다운 제자란, 아름다운 친구란, 아름다운 관계란, 아름다운 교육이란 어떤 것일까, 그리고 아름답게 산다는 것

은 어떻게 사는 것일까?” 이 모든 것이 러시아에서는 아름다운 학교 만들기에 동참한 교사, 학생, 학부모들의 공동 화두라고 함.

- 톨스토이학교를 비롯해 아름다운 학교 만들기 운동에 함께 한 러시아의 교사도 학교도 빈한함. 하지만 그들의 정신은 아름다움. 그들은 어떤 미학자보다도 진지하게 미(美)에 대해 궁구하였고 그들의 미학은 살아 생동하였으며 예술을 넘어 교육으로 나아가 삶의 문화 전역으로 확장되어 감.
- 교육 과정과 특징
 - 아이들의 성장과 자유로움을 위해 호기심과 자기 주도적 학습 중요하게 여김. 기존 교육에서 벗어나 선택의 폭을 다양하게 하여 아이들이 스스로 수업을 선택할 권리를 주고, 역사, 자연 세계, 예술, 놀이 등 폭넓은 과목들을 학습자의 선택을 위해 제공하였으며 원하지 않을 경우 거부할 수 있도록 허용함.
 - 아이들의 관심을 끌 모든 방법을 통합적으로 사용하여 역사 시간에도 시, 음악 혹은 연극 대본을 활용한 예술적 교육을 이루고 있으며 생각하는 방법을 기르기 위해 토론식 교육 방법을 사용함.

²⁴⁾표 6 - 학년별 주요 과목

저학년	고학년
- 자연과 노동 - 학생이 선택하는 예술과목 - 삶을 강조하는 수업	- 삶의 예의(에티켓) - 농업활동 통해 본 생물 - 인류의 발달사 - 지리학

²⁵⁾표 7 - 교육과정 편성안 : 선택에 의한 필수학습 과목과 시간

NO	과목	학년												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	톨스토이의 알파벳 익히기 교본	5												
2	러시아어	4	4+1	4+1	4+1	5	5	4	3	2	+1	+1		
3	문학													
4	독서		5	4	4	3	3	3						
5	영어					3	2+0.5	3	2	2	2	2		
6	수학	4+1	4+1	4+1	4+1	5	5	5+1	5+1	5+1	2+3	2+3		
7	컴퓨터											2	2	
8	인류사 (인류발전에 대한 역사)					2+1	3	2	3	3				
9	사회(인간사회의 역사)											4	4	
10	정치와 법										1			
11	지리학						1+0.5	2	2	2	1			
12	천문학													1
13	자연과 노동	1	1	2	2									
14	농업활동을 통해 본 생물					2	2	2	2	2	1	1		
15	물리							2	2	2+0.5	3+1	3+1		

16	화학								2	2	2	2
17	예술과목 중 학생이 선택하는 과목	1	1	1	1	1	1	1	1			
18	음악	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
19	체육+안전교육	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	위험 없는 삶을 위하여 (안전교육)										1	1
21	노동에 대하여	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
22	제도, 설계 (공간 감각을 위한 교육)									1+0.5		

표 8 - 교육부 지정 필수 교육 과목 중에서 추가된 학습 시간

NO	과목	학년										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	러시아어		1	1	1						1	1
2	문학										2	1.5
3	영어						0.5					
4	수학	1	1	1	1			1	1	1	3	3
5	인류사 (인류발전에 대한 역사)					1						
6	지리학						0.5					
7	물리학									0.5	1	1
8	제도, 설계 (공간감각을 위한 교육)									0.5		

표 9 - 선택에 의한 필수 학습 과목과 시간

NO	과목	학년										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	나를 둘러싸고 있는 삶에 대해		1	1	1	1	1					
2	삶의 예의(에티켓)							1	1	1		
3	톨스토이에 대해, 세계의 지 혜자들											1
4	심리학										0.5	0.5
5	교수학										1	1
6	교수법(실천 응용 교육학)										0.5	0.5

표 10 - 특별과목

NO	과목	학년										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	공적 관계에서의 에티켓		1	1	1	1	1				0.5	0.5
2	화술(말의 예술, 즉시 읽는 법)							1	1	1	0.5	
3	사무처리법										1	1

24) 최정하, 김창현 (2004), 주제발표 2 : 톨스토이 학교, 한국교육실천연구학회(한국교육포럼)자료집, p. 47, 재구성
25) 최정하, 김창현 (2004), 주제발표 2 : 톨스토이 학교, 한국교육실천연구학회(한국교육포럼)자료집, p. 48-50

표11 - 학생의 관심에 따라 선택되어지는 수업

NO	과목	학년										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	무용	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2				2/2		2/2
2	극장	4	3	3	3						1	1
3	인형 극장						3					
4	음악 극장							2	2			
5	창조적 작업	1	1	1	1	1		1				
6	스포츠	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2
7	성악	1	1	1	1	1	1				1	1
8	포르테 피아노	3	1									
9	컴퓨터								1	1	1	
10	영어	2	2	2	2	1		1	1	1		
11	독일어		1	1	1	1						
12	예술 과목 중 선택	2	2	2	2	1	1				1	1
13	시 동아리				2	1						
14	기타 연주법							1	1	1		
15	러시아 민족의 고유한 생각과 사상에 대해										1	1
16	체스	1	1	2				1				
17	각 과목당 개인 수업								3	3	2	2

(2) 슈타이너학교의 교육

- 슈타이너학교는 녹색운동의 비조라 일컬어지는 예술가이자 교육자이며 사회사상가였던 루돌프 슈타이너(1861~1925)가 1919년 독일 슈트트가르트에서 열린 발도르프학교가 효시임. 전 세계에 1,500개 이상의 학교와 2,000여 개 이상의 유치원이 있으며 우리나라에서는 과천자유학교 등 10개의 학교가 있음.
- 슈타이너학교는 예술을 통해 자유 정신을 일깨우며 더불어 함께하는 건강한 시민을 육성하는 학교로써 예술가를 양성하는 학교가 아님에도 학교 안에는 베틀실, 목공예실, 수공예실, 도예실, 대장간, 무용실, 극장, 농장이 갖추어져 있으며, 교육과정 전반에 시, 노래, 악기연주, 그림, 조소, 연극, 무용이 가득함. 특히 예술을 통해 발달단계에 조응한 통합교육을 하고 있으며 모든 교사가 예술가이자 교육자이며 인류 개개인의 진화와 정신세계의 확장 및 심화에 깊은 관심을 보이고 있음.
- 20세기 말 세계 여러 나라의 교육부 장관들이 모여 21세기 미래 교육의 전범으로 루돌프 슈타이너 학교를 꼽음. 슈타이너학교에서는 교육 또한 예술처럼 기획 연출되고, 실행과정에서 한 방향 발신이 아니라 쌍방향으로 소통하며 공감대와 인식을 공유하면서 진전되어야 하며, 나아가 교육 그 자체가 예술성을 담보하길 기대함.
- “우리는 미래를 예측할 수 없으며 10년 후에 세상이 어떻게 변할지, 지금 교실에 있는 학생이 그때 실로 무엇을 필요로 하는지 전혀 알 수 없다. 따라서 학생들에게 자신이 누구이며 어떤 재능이 있으며 정말로 무엇을 하길 원하는지 알아볼 수 있도록 돕는 것이 더 바람직하다”라고 라이프치히 자유대안학교 교사(헨릭 에벤벡)는 밝힘.
- 교육과정과 특징
 - 지적 교과와 함께 예술, 종교, 노작 교과가 중요시되며 인간의 생활 조건에 적합한 다양한 종류

의 수업 활동을 전개. 학습 자료와 시간표는 학생들의 필요와 능력에 따라 정하는데, 오전에는 주로 사고와 이해력을 익히는 기본 교과를 배치하며 오후에는 예술적인 활동과 육체적인 힘을 사용하는 교과를 배치. 기본 교과는 1학년에서 8학년까지 담임교사에 의해 가르쳐지며 전문 교과는 9학년에서 12학년까지 여러 전문 분야의 교사들이 담당

표 12 - 슈타이너학교의 수업내용

수업	세부내용
에포크 수업	3~4주간을 단위로 하여 매일 아침 첫 두 시간에 일정한 교과를 집중적으로 지도한 후 몇 달 동안은 이 교과의 수업을 하지 않는 에포크 수업(Epchenunterricht)방식으로 진행됨. 이 수업의 내용은 쓰기, 읽기, 계산하기, 그림 그리기, 노래, 피리 불기, 독일어로부터 문학, 문법, 지리, 역사, 대수, 생물학, 물리학, 화학 등으로 점차 영역을 확장해나감. 그리고 에포크 수업 방식은 주의집중과 깊이 있는 학습을 가능하게 하며 잊어버리는 시간을 통해 학습한 것을 소화할 수 있도록 해줌.
외국어	발도로프학교는 조기 외국어 교육을 함. 1학년부터 영어, 불어, 러시아어 중에서 2개의 외국어를 배움. 이렇게 일찍 외국어를 배우는 이유는 다양한 언어 세계를 경험함으로써 어린이의 영혼이 풍부해지기 때문임. 3학년까지는 주로 놀이와 노래, 그림, 연극 등의 방법으로 어린이 스스로 무의식적으로 외국어를 배우게 하며 4학년부터 말하기, 문법, 문장 쓰기, 번역 등을 가르침.
예술 수업	12학년 내내 회화, 소묘, 조소, 노래와 악기 연주, 오이뤼트미, 체조, 시 낭송 등의 다양한 예술 수업이 이루어짐. 이들 수업 중 오이뤼트미(Eurythmie)는 발도로프학교의 독특한 예술 교과임. 오이뤼트미는 창조된 몸을 움직이는 놀이 수업으로서 음악이나 언어에 따라 신체의 움직임을 예술적으로 형상화하는 수업임.
노작 수업	사물과의 직접적인 접촉에 의해 인간은 육체와 영혼, 정신을 새롭게 갱신해 나갈 수 있음. 단지 머리만으로 아는 지식은 인간의 존재와 본성에 대한 참다운 이해를 얻지 못하므로 손과 발을 통한 외적 세계와의 상호작용, 즉 노작 활동을 통해서만 이를 진정으로 해결할 수 있음. 처음 1, 2학년에서는 뜨개질을 3학년에서는 바느질과 목공을 남녀 학생 모두에게 가르침. 4, 5학년이 지나면서 농사, 속기, 측량술, 응급처치, 공업기술, 공장 및 농장 실습 등으로 옮겨감.
평가	성적 등급에 의한 학생 평가를 하지 않음. 학생들의 성취를 숫자로 환산하는 대신 담임교사가 상세하게 진술하는 서술 평가와 함께 전문교사의 평가를 보충해서 1년에 한 번 성적표를 내줌. 이 성적표는 학생의 장단점을 관찰 기록하므로써 장래의 성장을 위한 계기로 삼음. 또한, 담임교사가 학년말에 자기 반 학생 개개인에게 성격적 특성을 표현하는 '금언증서(Zeugnisspruch)'를 제시해 주기도 함.

5. 문화교육, 예술교육의 이해

- 1) 문화교육
- 2) 예술교육

5. 문화교육, 예술교육의 이해²⁶⁾

1) 문화교육

(1) 문화 이해 교육

- 인간은 본질적으로 문화적인 존재임. 따라서 인간을 이해하기 위해서는 인간이 형성하여 공유하고 있는 문화를 이해하는 것이 필요함. 여기에는 한 문화권에서 인간의 다양한 활동에 동원되는 문화를 이해하는 것뿐만 아니라 다른 문화권의 문화를 이해하는 것도 포함됨. 이러한 문화이해를 통해서 우리는 공동체를 형성해 나갈 수 있음. 문화를 이해하려고 하는 것은 문화를 그것이 형성된 내적 맥락 속에서 파악하려고 하는 것을 의미함. 따라서 문화이해를 위해서는 우선 내 관점보다 그들의 관점으로 보려는 노력이 필요함.
- 우리는 문화가 달라서 발생하는 갈등과 반목을 주위에서 쉽게 찾아볼 수 있음. 이러한 갈등과 반목을 줄이기 위해서는 내 문화와는 다른 문화를 이해하려는 노력이 필요함. 그리고 이러한 노력은 교육적인 맥락 속에서 좀 더 효과적으로 진행될 수 있음. 여기서 교육적인 맥락은 다름을 인정하는 것과 다름 속에서 같음을 발견해 내는 것에 조력하고 이러한 조력에 기꺼이 조응하는 맥락을 의미함.

(2) 문화 비판 교육

- 한 사회에 하나의 문화만 존재하는 것은 아님. 한 사회에는 다수의 하위문화가 존재함. 한 사회에는 지배적인 문화도 있으며, 주변적인 문화도 있음. 그리고 한 사회에는 공동체의 형성에 도움이 되는 문화가 있는가 하면, 이미 형성된 공동체마저 파괴할 수 있는 문화도 있음. 마찬가지로 한 사회의 문화 중에는 다른 사회의 구성원들과의 협동적 공존에 도움이 되는 문화가 있는가 하면, 다른 사회의 구성원들을 도외시하는 문화도 있음.
- 어떤 문화이든 그 문화가 형성된 맥락에서 그 문화를 이해하려는 노력이 필요함. 그러나 문화 사이의 관계를 검토하고, 인류의 오랜 경험에 비추어 공동체 형성에 도움이 되는 문화를 중심으로 문화들을 재형성해 가려는 노력도 필요함.
- 즉, 문화이해 교육 못지않게 문화비판 교육도 필요한 것임. 특정 문화에 대한 비판이 가지는 설득력은 그 문화에 대한 어느 정도의 이해를 기반으로 하고 있는가, 그 비판의 기준이 얼마나 타당한가로 가늠해 볼 수 있음. 이 모든 것은 대화가 필요하며, 이 대화는 교육적일 때 효과가 있음.
- 왜냐하면 그 문화를 이해하는 과정에서 나의 배움이 필요하고, 그 문화에 대한 비판 내용을 다른 사람에게 납득시키기 위해서는 비판에 동원하는 내 문화에 대한 그의 배움이 필요하기 때문임. 이러한 교육의 과정이 생략된 채 일방적으로 제시하는 특정 문화에 대한 비판은 분명 또 하나의 폭력임.

26) 윤여각, '교육 인류학적으로 살펴본 21세기 문화·예술교육 전망', 한국방송통신대학 교육학과(2002)

(3) 문화 창조 교육

- 문화는 비록 더디기는 하지만 계속 변하고 있음. 왜냐하면 문화에는 형성뿐만 아니라 공유의 요소가 있기 때문임. 새로운 문화는 기존의 문화의 토대 위에서 형성되고 공유되는 것임. 새로운 문화는 기존의 문화를 기반으로 하면서도 그 경계를 넘어서려는 누군가의 시도에 의해 형성됨. 그리고 그 문화를 활용하는 활동에 대한 가치부여에 따라 그 문화에 대한 공유가 일어남.
- 따라서 형성과 공유 사이에는 시간적 간격이 있음. 그리고 일부 구성원들 사이의 공유와 전 사회적 공유 사이에도 시간적 간격이 있음. 후자의 간격으로 '문화 지체' 또는 '문화 격차' 현상이 벌어지기도 함. 즉, 한 사회에서 일부 집단은 이미 정보기술을 활용하는 문화에 익숙해 있는데 다른 집단은 정보기술이 무엇인지도 모르는 사태가 존재할 수 있는 것임.
- 삶의 모든 영역에서 누군가는 새로운 시도를 하고 있음. 그들에 의해 새로운 문화가 창조되며, 이 문화는 공유과정을 거치면서 한 사회의 문화 목록에 포함되게 됨. 그러나 새로운 문화는 기존의 문화를 기반으로 하면서 동시에 기존의 문화를 재구성하는 작용을 함. 따라서 기존에 문화에 새로운 문화가 하나 더 추가되는 것이 아니라 전체 문화의 판이 새롭게 짜인다고 보아야 함.
- 새로운 모든 문화가 공동체 형성에 도움이 되는 것은 아님. 공동체 형성에 위협적일 수 있는 하위 문화들은 사회에 언제나 존재해 왔음. 이러한 하위문화에서 형성되고 전파되는 문화는 공동체 형성의 가능성마저 파괴할 수 있음. 따라서 새로운 문화를 창조하되 그 창조로 인해 야기될 수 있는 위험한 상황을 예견하고 이에 대처하는 노력이 필요함. 이러한 노력 자체가 인간의 품위를 높이는 것이며, 교육적임. (윤여각)

2) 예술교육

(1) 예술 기초 교육

- 인간은 끊임없이 자신의 정서를 표현하고 있음. 인간의 사고조차도 정서가 수반되지 않으면 표현될 수 없음. 인간이 그러한 정서를 이해하려고 노력하면서 표현을 위한 적절한 양식을 발전시켜 온 세계가 예술임. 따라서 예술은 인간적인 삶의 일부이며, 문화를 이해하는 데 도움이 되는 하나의 창임. 이 점에서 기초교육 단계에서 예술이라는 주제를 생략할 수는 없음.
- 인간은 끊임없이 자신의 정서를 표현하고 있지만, 자신에게 적절하지 않은 표현 양식 때문에 어려움을 겪기도 하고, 때에 따라서는 정서가 왜곡되기도 함. 이러한 어려움과 왜곡은 인간의 내면을 파괴할 수도 있음. 따라서 자신의 정서를 표현하되 자신에게 적절한 양식에 맞게 표현하여 일정한 정화나 승화를 경험할 수 있도록 유도하는 것이 필요함. 이것도 예술기초교육 단계에서 감당해야 할 몫임.
- 이러한 기초교육에 참여하게 되면 취미 삼아 예술 활동을 할 수 있는 조건을 갖추게 됨. 또한, 예술 활동의 가치를 수용하는 기초교육 단계에서는 예술 활동을 예술 활동으로 볼 수 있는 최소한의 안목, 예술작품에서 표현해내려고 하는 정서에 대한 공감적 이해가 수반되어야 할 것. 예술기초교육에서는 여기에 초점이 있어야 함.

(2) 예술 탐구 교육

- 기초교육 단계에서 예술이라는 주제를 생략할 수 없어서 예술 활동에 참여해 보도록 유도하는 교육도 필요하지만, 예술 활동에 관해 탐구하도록 유도하는 교육도 필요함. 예술세계는 그 가치를 향유하는 사람들에 의해 자체적으로 발전하는 세계이지만 교육 세계와 학문 세계의 지원을 받아 그의 가치를 인정하는 다수의 사람이 확보되면 될수록 더 풍요로워지는 세계임. 따라서 예술에 관해 탐구하고, 그러한 탐구에 참여하도록 교육 프로그램을 마련하는 것은 예술을 위해서도 필요한 것임.
- 예술 활동에는 탐구적인 요소가 내장되어 있음. 일단 자신의 정서가 도대체 어떤 것인가를 이해하는 과정에서 탐구가 필요하고, 이해된 정서를 어떤 방식으로 어떤 수단을 활용하여 표현할 것인가를 모색하는 탐구가 필요함. 예술 활동의 밖에 있는 사람들은 이러한 탐구의 과정을 거쳐 만들어진 예술작품을 접하게 됨. 이 예술작품은 감상의 소재가 되며, 그 예술작품을 어떻게 해석할 것인가는 전적으로 감상자의 몫임. 물론, 해석의 과정에도 탐구적인 요소가 있음.
- 예술에 대한 탐구에는 예술의 역사를 검토하고, 예술의 여러 장르를 비교·분석하고, 시대나 사회마다 다르게 만들어지는 예술작품과 여기에 스며 있는 문화를 비교·분석하는 작업이 포함됨. 이러한 작업을 통해 예술에 대한 학문 세계가 풍부해짐. 그러나 이러한 탐구를 위한 기초능력을 함양하고 그 수준을 증진해 나가기 위해서는 이에 적합한 교육이 필요함.

(3) 예술 창작 교육

- 예술세계는 예술 활동에 몰입하는 사람들에 의해 발전하는 세계이며, 그러한 사람들의 존재로 독특성을 인정받을 수 있는 세계임. 따라서 그러한 사람들을 응원하는 것이 예술세계의 일차적인 과제라고 할 수 있음. 예술 활동에 몰입하는 사람이 반드시 교육에 참여해야 하는 것은 아님. 그러나 그러한 몰입이 가능하게 하려면 예술기초교육 단계를 전제해야 하고, 예술 활동의 수준을 높여 창작에 초점을 맞추도록 하는 교육의 단계가 필요함. 그리고 예술창작의 성격상 이에 대한 교육은 도제적 방식으로 진행될 수밖에 없음.
- 예술창작에는 크게 두 가지 활동이 필요함. 하나는 자신의 정서에 대한 해석에서 기존의 해석방식을 뛰어넘는 해석을 시도하는 것이고, 다른 하나는 해석된 정서에 대한 표현에서 기존의 표현방식을 뛰어넘는 표현을 시도하는 것임. 이러한 시도들은 자신이 가지고 있는 모든 틀을 부정하고 새로운 틀을 모색하는 것이기 때문에 고통이 수반되고 수많은 좌절이 동반됨. 이러한 고통과 좌절을 극복하지 않으면 새로운 시도는 성공할 수 없음. 이에 필요한 능력과 태도를 함양하고 증진하는 활동이 교육 활동임. (윤여각)

6. 창조적, 전환적 삶의 태도와 감각을 배우는 실험

- 1) 광주청소년삶디자인센터
- 2) 의정부 몽실학교
- 3) 크리킨디센터
- 4) 하자센터
- 5) 해외 교육기관의 커리큘럼 : 슈마허대학과 CAES

6. 창조적, 전환적 삶의 태도와 감각을 배우는 실험

1) ²⁷⁾광주청소년삶디자인센터(삶디센터)

- ‘삶디’라는 별칭으로 불리는 광주청소년삶디자인센터는 광주광역시와 전남대학교와 광주YMCA가 하자센터(서울청소년직업체험센터)와 협력하여 운영하는 시립 청소년 특화시설임. (2016년 11월 개관) 동구 황금동의 학생회관(광주학생독립운동기념회관)을 리모델링한 삶디센터는 전환시대가 던지는 삶의 질문을, 미래의 주축이 될 청소년들과 함께 만들며 삶의 역동성을 경험 할 수 있도록 뒷받침하는 청소년 거점시설임. ²⁸⁾저성장 고실업 시대, 기술이 인간을 압도하는 시대, 인류세로 대변되는 인간이 초래한 기후 및 생태적 위기의 시대를 살아갈 청소년들에게 필요한 통합적인 삶의 역량을 정의하며 공간의 조성, 운영의 방향과 철학을 설정함. 단순한 직업체험 공간이 아닌 생애주기에 따라 끊임없이 학습하고 새로워지는 능력 즉, 창의적 의도를 갖고 자신의 삶을 새롭게 만들어가는 디자인 역량을 키우는 공간을 지향함.

(1) 가치관과 문화

“지금과 같은 불확실성의 시대에는 자신만의 관점을 심어주는 게 중요하죠. 관점이 생기기까지는 기본적으로 몸 바꾸기가 되어야 하고 몸 바꾸기를 실행하려면 사람을 만나고 대화를 통해 세상을 보는 눈이 바뀌어야 하므로 꽤 오랜 시간이 필요로 하는데, 학생들이 여기서 충분한 경험을 통해 성장할 수 있었으면 해요.”

“학생들은 기본적으로 머리 쓰는 활동을 많이 합니다. 하지만 저희는 머리가 아닌 몸을 중심으로 쓸 수 있는 활동이 있으면 좋겠다고 생각했어요. 학교는 항상 앉아있지만, 센터에 오면 계속 대화하고 움직이는거죠.”

- 삶디는 다양한 방식과 채널을 통해 아이들의 생각과 언어들을 관찰하고 탐구함. 아이들은 자기의 존재, 자기 생각을 알아가고 관점을 만들어 가는 과정에 있어서 아이들의 바람이나 욕구를 프로그램 활동으로 직결하지 않고 ‘해석’의 과정을 거침. 대다수 아이는 자신이 무엇을 원하는지, 알고자 하는지, 자신은 어떻게 존재하는지 등에 대해 진지하게 질문해 본 경험을 많이 해보지 않은 상황에서 ‘아이들이 원해서’의 ‘원함’은 매우 소비적이거나 미디어에 의해 조성된, 편협한 욕구일지 모르는 위험함이 내재하여있음. 무언가를 함께 창의적으로 만들어갈 때 아이들의 주체성은 살리면서 삶의 시선을 함께 돌보려는 태도가 두드러짐.

“학생들과 이야기 나눈 것들과 전혀 다른 공간들이 만들어져있어요. 저희는 오히려 아이들이 왜 이런 이야기를 할까를 해석하는 작업을 진행했어요. 왜 노래방을 찾을까 생각할 때 학생들이 어울림을 원하는 키워드를 탄생하여 소리작업장으로 표현하게 되었죠.”

(2) 공간을 만들며 공들인 부분

- 층별 기능의 설정 : 유동인구가 많은 1, 2층의 경우는 사람들이 모여 이야기 할 수 있는 커뮤니티 공간으로, 3, 4층은 공간에서 모인 친구들이 집중할 수 있도록 구성하였고 5, 6층은 문화예술 공

27) 따옴표(“”) 안의 내용은 본 연구와 관련하여 지난 2020.5.22. 영등포문화재단 담당자들이 센터장 율제(박형주) 님과의 인터뷰 중 관련 내용을 발췌하여 반영함.
28) 삶디센터 홈페이지, 소개 글 참조(<https://samdi.or.kr/about>)

간으로 구분함.

- 의도의 구상과 반영 : 모든 공간에 삶디센터가 추구하는 배움과 문화에 대한 의도가 깃들어 있음.

“모든 공간은 의도가 들어가 있어요. 예를 들어 방별로 작은 시창이 있어요. 물론 안전성의 문제가 있어 넣기도 했지만 지나가면서 활동을 보고 흥미를 느낄 수 있도록 만든 부분이죠. 또한 음식의 냄새는 위로 퍼지고 음악이나 활동 같은 경우는 위층으로 배치하여 소리가 아래층으로 울리게 하는 등의 세세한 부분까지도 생각했죠. 심리적으로 갇혀 있는 공간보다 넓은 공간을 좋아하기 때문에 모든 방은 설계 인원수의 2배 정도로 구성했습니다.”

- 빈 공간, 이름이 없는 방 : 애초 4층의 공간은 ○○, 스스과 같은 추상적인 이름의, 이름이 없다고 할 수 있는 방이었음. 뭐가 될지 모르는, 가능성이 무한한 방으로 아예 비우고 준비하였음. 동시대를 사는 청소년이라고 해도 모두 같은 것을 고민한다거나 기호나 취향이 같을 리 없는데 하물며 5년, 10년, 15년 공간의 쓸모는 고정될 수 없는 것이기 때문에 공간을 구성할 때 삶디센터가 보여준 태도는 어찌면 매우 당연하고 상식적임. 그러나 안타깝게도 대부분의 청소년 공간들이 공간을 쓸 사람들과 함께 구상하거나, 미래라는 ‘불확실함의 여지’를 남겨두지 않는 탓에 삶디센터의 경험과 과정이 돋보임. 공간을 쓰는 사람들에 의해 공간의 용도와 쓰임이 만들어지고 또한 그 쓰임들이 특정 누군가나, 누군가의 문화로 한정되지 않기를 바라는 기획자들의 마음 씀씀이가 공간 구성에 드러남.

(3) 프로그램의 방향

- 삶이, 삶과 모든 것들과의 연결이라는 메타적 관점의 접근 : 한 가지 주제나 소재를 다루는 듯해도 그것이 작동되는 다양한 일의 원리와 삶의 관점이 드러나고 맥락화 될 수 있도록 고려되고 있음.

“프로그램 중 ‘세상에서 가장 느린 식당’이 있습니다. 밀 농사를 하는 농가와 연결하여 음식의 가장 주재료를 심는 것부터 음식을 차려내는 전 과정 속을 경험하며 아이들은 자신이 먹은 음식이 어떻게 생겨나고 처리되는지 어떻게 자연으로 돌아가는지를 느낄 수 있습니다. 이 수업은 일주일에 세 번이나 나와야 하며 토요일도 반납해야 하는 프로그램이지만 요리사가 꿈인 친구는 없습니다. 어떤 친구는 꿈이 간호사인데 요리를 하다 보니 병원에서 사람들에게 어떤 음식을 주어야 할지, 사람을 돌본다는 것이 무엇인지에 대해 고민하게 되었다는 이야기를 전해왔습니다.”

- 아이들의 관심 정도에 따라 프로그램 참여 단계 설정 : “1단계에서 5단계까지 있다면 1단계는 흥미 위주 프로그램으로 구성했어요. 깊이 있는 배움이 아닌 여기 와서 프로그램하는 것이 즐겁다고 느낄 수 있게 만들었죠. 1단계에서 흥미를 느낀 친구들이 자발적으로 신청하는 과정으로 2단계를 구성했어요. 1단계보다는 좀 더 집중된 과정을 느끼게 해주는 거죠. 이후 스스로 성장하고 배운 기술들을 스킬 오버할 수 있도록 3단계~5단계를 구성하였죠. 4, 5단계의 프로그램까지 끝낸 후 자신들이 하고 싶은 프로젝트가 있다면 제안하도록 합니다. 저희는 학생들이 필요한 부분을 요구하면 진행할 수 있도록 도와주죠. 현재, 요리 프로그램을 끝낸 청소년들이 스스로 레스토랑 오픈을 준비하고 있어요.”



그림 7 - 삶디센터 프로그램 일부 (출처: 광주청소년삶디자인센터 브로슈어, 2020)

표 13 - 삶디센터의 프로그램

구분	프로그램명	내용
시작과 발견	일들의 사전 프로젝트	일일직업체험, 진로탐색
	진로캠프	편견을 깨고 지역 내 다양한 직업인 만나기
	자유학기제	교사와 협업하여 만들 수 있는 자유학기제
	자기속에서	나에 대한 글쓰기
배움과 탐색	N개의 방과후 프로젝트	쓸모를 만드는 나무, 우물밖 디자인 등
	세상에서 가장 느린 식당	음식, 요리, 농사로 다양한 친구 만나기
	여름노리학교	친구도 사귀고 취미도 공유하는 프로젝트
	수수학당	흥미/취미 찾기, 목공, 글쓰기, 드로잉 등
창작·공방	생활목공방	
	시각디자인방	디자인 워크숍
	음식공방	'팜 투 테이블'과 '소셜다이닝' 실천
	살림공방	
	소리작업장	합주실과 녹음스튜디오 기반 활동
커뮤니티	삶디씨	청소년운영위원회
	삶디동	삶디가 지원하는 동아리 활동
	일점오도 모임	기후행동모임
	카페 크리킨디	
	베짱베짱	생활음악동아리
	스페이스삶디	삶디 공간과 자원 지원
	생일잔치	
문화·기획	뷰티인사이드	유행과 사회적 시선에 맞춰진 내가 아닌 나의 아름다움 찾기
	지구마을추천	여러 나라를 여행하고 돌아온 이들의 경험을 듣고 공유하는 자리
	달달무슨달	절기를 지금 청소년들의 삶에 맞춰 복원하여 만들어가는 삶디마을의 문화의례
	지구시민행사	'지구시민'으로서의 나를 생각하는 시간
	모두의 점심	낮12시부터 1시까지, 반찬 한가지씩 들고 1층 모두의 부엌으로!

(4) 중학생과 고등학생, 활동의 주요 타깃

- 공간을 조성하고 프로그램을 기획할 때 고려해야 하는 주요 연령층에 대해,

“초등학생부터 고등학생까지 전부 포괄하면 좋겠지만 그럼에도 불구하고 우리가 끝까지 관찰하고 남길 수 있는 학년이 누굴까 고민했어요. 센터는 그걸 고등학생이라 규정했죠. 또한 단순 고등학생이라 규정한 것이 아닌 정말 중간에 걸쳐져 있는 60~70%의 고등학생으로 타깃을 구성했어요. 학교는 수능을 위해 열심히 입시하는 친구들에게 맞춰져 있고 정말 벗어나려고 사고 치는 친구들은 학교나 부모가 관리하죠. 하지만 정말 중간에 있는 60~70%의 학생들은 하고 싶어도 뭘 해야 할지 모른다는 생각에 멈추어있죠. 저희는 그런 학생들은 겨냥했어요. 중학생들은 (학교 단위로) 단체로 오고 일상적으로 드나들며 참여하는 프로그램은 주로 고등학생이에요”

“대상을 확실히 하는 것이 중요해요. 넓으면 넓을수록 구체화하기가 어렵죠. 만약 영등포 창의예술교육센터가 학교 밖 친구들과 함께 운영해간다고 한다면 센터의 성격이 완전히 달라질 수 있어요. 학교 밖 친구들 일수록 프로그램을 구성하는 방식은 더더욱 힘들죠. 관계가 형성되지 않으면 프로그램이 잘 열리지 않으니깐요.”

- 이러한 활동들이 부모 등 기성세대인 어른들의 시선에서는 여전히 부차적이고 쓸데없는 일이 되기 일쑤임. 아니면 대학을 가기 위한 스펙을 채우는 수단으로 악용될 수 있는 것에 대해 샴디센터에서의 활동이 생활기록부에 잘 활용될 수 있는 요소와 그것과 관계없이 아이들에게 진정성 있는 경험이 되는 것, 즉 경험이 자기의 언어와 이야기로 남을 수 있어야 하는 것 모두를 고려하고 있다고 함.

“센터를 이용하는 대부분의 학생은 대학을 갑니다. 입시는 수시 위주로 진행되고 있어 자기소개서가 중요한 요소로 자리 잡고 있어요. 그래서 활동에 있어 과나 전망은 중요하지 않아요. 진학하고자 하는 전공과 활동이 일치하지 않아도 활동을 했을 때 본인에게 이익이 된다는 것을 학생들은 압니다. 개인적으로는 활동을 통해 욕구 해소와 해방구 역할이 가능하고 대학을 가기 위해 인터뷰나 자기소개서를 쓸 땐 여기서 경험한 친구들은 서류를 기본적으로 잘 써내죠. 실제 면접 본 친구 중에도 성적만으로는 대학을 갈 수 없었는데 참여한 활동을 잘 녹여낸 자기소개서가 심사위원의 마음에 들어 대학에 합격한 사례가 있습니다. 면접위원회를 구성하여 면접 준비를 하는 학생들도 있습니다. 현재 입시에서 중요한 것은 자신이 경험한 일을 어떻게 자기화하여 구술해낼 수 있냐 없냐가 중요한 부분인데 센터에서 활동을 한 학생들 같은 경우 자신의 이야기로 만들어내는 것을 잘하게 되죠. 또 공식적으로는 교육청과 연결하여 생활기록부에도 기록이 됩니다. 손에 짤 수 있는 메리트가 무엇이 있을까 고민했을 때 생활기록부는 부모님의 인정을 받을 수 있는 카드로 줄 수 있게 만들고 학생들은 생활기록부뿐만 아니라 즐겁게 스스로 성장한다는 느낌을 느끼게 하는 것이 중요하죠.”

2) 의정부 몽실학교

(1) 몽실학교의 시작

- 청소년들의 배움, 교육에 대한 지역사회 의 고민과 실천이 일종의 ‘기간’(사업 기간의 종료, 혁신학교 지정 기간의 만료, 혁신학교를 함께 만든 교사들의 근무지 변경 등)이 만료되면 다시 처음으로 돌아가는 문제의 대안이 필요했던 상황.

- 제도적, 행정적 부침과 관계없이 청소년들이 학교 구분 없이 마음껏 드나들 수 있는 지속 가능한 공간이 필요하다고 생각해서 혁신학교 교사, 대안학교 학부모, 청년들, 마을 활동가들이 함께 이야기를 시작하였음. 학생들과 같이 배움을 상상해보자는 취지로 청소년 토론회(비몽사몽, 2014. 11)를 ‘1년의 시간이 주어진다면 뭘 하고 싶니?’라는 주제로 열어 몽실학교의 초기 방향을 모색하였는데 100~200명의 청소년이 난장 토론을 벌임.

(2) 공간의 쓰임과 의미가 쌓이는 과정

- 2007년부터 의정부 지역 곳곳에 있는 8개의 미군 부대가 순차적으로 반환되고 그 자리에 새로운 주거, 문화, 행정타운들이 조성(2009~)되면서 공공기관들이 그쪽으로 이전(2012~)을 함. 몽실학교 건물은 원래 경기도교육청 북부청사 건물이었는데 2020년 2월 새로 조성된 행정타운으로 옮기면서 건물이 비워지게 됨에 따라 지역의 청소년 교육을 고민해왔던 이들이 공간의 쓸모를 구상하고 실험하는 활동을 시작함.

“따로 활용할 계획이 있는 곳이었는데 암암리에 시의원·도의원 설득해서 청소년들과 선생님들이 들어와서 점거를 좀 했죠. 바닥에 누고 고기도 구워 먹고 토론회 때 나왔던 상상들을 실현하고... 그 당시는 리모델링하기 전이고 주무관님도 한 명만 배치되었을 때라 닭도 키우고, 거북이도 키우고, 이상한 작당을 많이 했어요. 누구의 것도 아닌, 누가 책임지지도 않는 곳이었고 예산도 없는 곳이었어요. (길잡이 교사 얼룩, 인터뷰, 2020.6.10.)”

- 우연과 사람들의 의지, 협력을 통해 청소년들의 해방구와 같은 역할을 하던 이들의 모습을 장학사가 방문하여 그 의미를 알아채면서 당시 경기도 교육청의 ‘혁신교육지구’ 사업과 연계하여 예산 등 행정적 지원과 제도적 기반을 만들게 됨. 혁신교육지구 사업은 지자체와 교육청이 협업하여 지역 학교의 교육 활동을 지원하여, 경기도 혁신학교의 경험을 학교 안에서 만의 그것이 아닌 지역사회, 마을 학교로의 확장성을 고민하며 등장하였음. 2011년부터 5년 혁신교육지구가 진행되었고 2016년부터 이전 5년의 공과 실을 바탕으로 마을과 공동체의 가치가 강조된, 시즌 2가 2020년까지 진행되고 있음. 의정부 몽실학교는 시즌 2에 해당하는 혁신교육지구 사업의 중요한 마을 학교의 현장이고 파트너인 셈임.
- 비워진 교육청 건물을 아이들의 자치와 실험의 교육공간으로 전환하여 활용한 지역 주체들의 자발적 실험은, 2017년 경기도 교육청이 몽실학교라는 교육공간을 조성하고 운영하는 사업을 하게 되면서 의정부 몽실학교가 되었음. 의정부 몽실학교는 혁신 교육이 이상적으로 추구하는 목표라 할 수 있는 제도와 행정, 기관과 마을의 질적 거버넌스의 구현은 물론, 아이들이 ‘스스로 함, 함께 나아가며 성장함’의 실질적 좌표가 되고 있음. 2018년부터 확대된 몽실학교는 현재 의정부 외에도 김포, 고양, 안성, 성남 몽실학교가 운영 중임.

	개관	위치	시설규모	공간 구성
의정부 몽실 학교	2016년 9월	의정부시 호국로 1287 (의정부동 224)	연면적 3,896m ² (지하1층, 지상3층)	배움터, 북카페, 영화관, 노래방, 음합실, 손공방, 목공실, 사고력실, 연습실, 큰공간, 작은공간, 미디어경청, 센터 영셰프실, 모뎀공방, 정보소통방, 공부해방, 옥상텃밭
김포 몽실 학교	2018년 7월 2020년 4월 재개교	김포시 관순로 26번길 43 (사우동 1142)	연면적 2,010m ² (지하1층, 지상4층)	꿈카페, 꿈뜨락모임방, 노래방, 미디어체험방, 학생자치실, 공활동방, 요리사방, 메이커스페이스, 몽실movie, 도예실, 하늘공원, 꿈누리방, 꿈누리공원
고양 몽실 학교	2019년 12월	고양시 덕양구 삼송로 173 (삼송동 45)	연면적 5,053m ² (지상4층)	소극장, 몽실다방, 책읽기방, 책이야기방, 진로데마방, 요리방 청소년놀이실, 꿈나눔방, 미디어체험방, 꿈이야기방, 음악방 작은모임방, 뮤지컬방, 큰모임방, 댄스방, 만들기방, 작은운동장(테니스장)
성남 몽실 학교	2020년 9월 예정	성남시 수정구 수정로 386 (산성동 5)	연면적 6,968m ² (지상 5층)	북카페, 동아리실, 댄스실, 셰프실, 라운지, 오픈스튜디오, 손공방실, 녹음실, 미디어실, 영화제작소, 메이커스실
안성 몽실 학교	2020년 6월 예정	안성시 백성2길 59(금산동 119)	연면적 8,471m ² (전관4층, 후관3층)	리틀야구장, 풋살장, 농구장, 몸동작 작업실, 실내스포츠타, 소방안전체험장, 의료지원실, 열린 도서관, 시청각실, 상담지원실, 청소년방송국, 학생자치실, 디자인작업실, 가상현실 체험실, 소공동 작업실, 직업 체험장, 꿈의학교 교실, 연주실, 합주실, 자락자락, 밴드실, 식당, 조리실, 목공실, 창업교육지원실, 중회의실, 자료실, 동료작당실, 작은 갤러리 공간

그림 8 - 지역별 몽실학교
(출처: 몽실학교 이야기, 경기도교육청, 2020)

(3) 프로그램 소개

- ‘마을, 메이커, 영상미디어, 상상 프로젝트’ 이 4가지 분야로, 매년 3월 참여할 청소년을 모집함. 평균 3~400명의 아이들이 신청을 하는데 마을, 메이커, 영상·미디어 프로젝트는 초5~고3을 대상으로 학년 구분 없이 운영하고 상상 프로젝트는 초1~6학년 아이들이 참여함.
- 마을 프로젝트는 지역사회에 대한 고민을 통해 마을의 변화를 만드는 것이고, 메이커 프로젝트는 창작·제작 프로젝트로 3D공학이나 문화·예술 관련 주제들이 포괄적으로 진행됨. 영상미디어 프로젝트는 2층에 있는 청소년 방송국에서 활동하는 친구들이 중심이 되어 진행됨. 이 외에 더해옴이라는 고등학생들이 참여하는, 1년 연구 과정도 있는데 실행 활동이 아닌 학문적 탐구와 연구의 방식으로 진행되는 프로젝트임.
- 해마다 주제를 설정하는데 작년(2019년)에는 ‘평화’, 올해는 ‘초심’으로 정함.

“처음처럼 가고 있는 것인지, 몽실학교의 슬로건과 가치를 곱씹어보는 프로젝트를 만들자고 결정됐고 학습, 고민하고 자기 일상의 경험을 꺼내서 프로젝트 만드는 작업을 하고 있어요. 코로나로 전체 모임을 할 수가 없으니 기획단 30명만 모아서 3명씩 잘라 3주간 프로젝트를 하고 있는데 지금은 코로나가 심해져서 다시 휴관상태로 들어갔고 6월 27일에 재오픈해서 청소년을 모집하는 걸 목표로 하고 있어요.”

- 경기도 교육청이 운영하는 경기교육통통 홈페이지(<https://tong.goe.go.kr>)는 경기도교육청이 추진하는 혁신사업을 통합 안내하고 있는데 몽실학교도 그중 하나로 의정부 외에 김포, 고양, 성남, 안성, 용인에서 개설된 프로젝트의 신청을 받고 있음.

■ 프로그램 운영 현황

PART1 청소년 주도 프로젝트(꿈이룸) 과정

영역	내용	시기
마을 프로젝트(탐구, 체험, 융합 프로젝트)	20개 / 초5~고3 연령기 청소년	
메이커 프로젝트(제작, 창업 프로젝트)	10개 / 초5~고3 연령기 청소년	주말
영상·미디어 프로젝트(언론, 홍보 프로젝트)	2개 / 중1~고3 연령기 청소년	
견우 프로젝트(겨울방학 프로젝트)	30개 / 초5~고3 연령기 청소년	겨울방학
몽실 공동체 프로젝트	청소년자치회, 마을교사회, 공동체 프로젝트 및 행사	연중
청소년 자치회 운영	분임별 팀장 협의, 교육과정 기획·운영	

PART2 청소년 주도 연구(더혜움) 과정

영역	내용	시기
주제 탐구 과정	5개 / 고1~고3 연령기 청소년	화, 수, 목 저녁
교과 심화 과정	5개 / 고1~고3 연령기 청소년	
정책 연구 과정(정책마켓)	2개 / 고1~고3 연령기 청소년	

PART3 방과 후 배움터(동지) 과정

영역	내용	시기
상상 프로젝트(초등 전문 프로젝트)	5개 팀/ 초1~6학년 연령기 아동, 청소년	평일 오후
상상놀이터(초등 작업장)	1개 반/ 초1~6학년 연령기 아동, 청소년	화, 수, 목 오후
다솜바리(특수교육 학생 프로젝트)	1개 반/ 초6~고3 특수교육 대상 청소년	토요일 오전

PART4 마을-학교 연계 배움 과정

영역	내용	시기
마을-학교 연계 진로 체험학습	4월~12월 / 1,500명(예상)	화요일 총 15회
대학생과 펼쳐가는 '몽실 꿈나래'	4월~12월 / 150명(예상)	총 10회
마을학습공동체(두리혜움)	청소년, 학부모, 지역주민 200명	연중
마을-학교 공유 공간 운영	학교, 청소년, 마을 공유공간 대여	연중

그림 9 - 봉실학교 프로그램 (출처: 봉실학교 브로슈어)

(4) 프로그램 기획과 운영의 방식

- 의정부 몽실학교는 위와 같이 ‘분야’만 있을 뿐 수업지도안이나 세부적인 프로그램이 없다는 것이 특징임. 이 느슨한 설계는, 아이들이 자유 의지와 역량, 마음을 다하는 시간을 온전히 줌으로써 활동과 배움의 주체가 되도록 하고 배움의 성과를 스스로 맞볼 수 있도록 함.

“아무것도 정해놓지 않고 마을 프로젝트 1년 동안 할 사람, 메이커 프로젝트에서 예술 관련 프로젝트 해 볼 사람, 이런 식으로 신청을 받아요. 보통 마을 100명, 메이커 7~80명, 영상·미디어 5~60명 들어옵니다. 프로젝트를 신청한 친구들이 아주 원초적인 관심사만 가지고 모여서 3월 중순부터 4월 중순까지 기획 워크숍을 진행해요. 예를 들면 요리하고 싶은 친구들끼리 모여 요리와 관련된 프로젝트를 짜는 거죠. 총 예산 주고 식비는 얼마고 전문적인 강사는 몇 번 부를 수 있다 이런 걸 다 오픈한 다음에 1년간 할 프로젝트를 주제로 토론합니다. 프로젝트팀에는 길잡이 교사라는 퍼실리테이터가 1명씩 붙어요. 1년 동안 그 팀을 맡아서 쪽 운영하게 되는 거죠.”

- 8~9명의 아이가 한 팀이 되고 프로젝트 운영비용으로 재료비, 식비, 강사비를 포함하여 70만원을 지원함. 아이들은 활동내용과 예산의 계획을 세우고 예산의 집행은 몽실학교 운영팀에서 하여 예산관리의 책임을 덜어주어 아이들이 내용에 집중할 수 있도록 하고 예산집행의 효율을 높이는 효과 때문이라고 함.

(5) 길잡이 교사의 존재

- 프로그램의 느슨한 설계와 함께 의정부 몽실학교를 움직이게 하는 중요한 다른 한 요소가 바로 길잡이 교사임. 아이들이 활동할 때 도와주는 퍼실리테이터로서 50여 명이 있고 대부분 지역의 청년들이나 마을의 학부모, 학교 교사로 이루어져 있음. 매년 프로젝트가 총 50여 개가 나오는데 한 팀 당 한 명의 길잡이 교사가 배치됨.
- 의정부 몽실학교가 처음 시작되었을 때 참여했던 청소년들이 다 졸업해서 길잡이 교사로 활동이 이어지고 있음. 길잡이 교사를 하려면 직무연수와 무급 인턴 과정을 거치는데 보통은 기존에 활동했던 이들에게 재참가 의사를 먼저 묻고 빈자리가 생기면 청년이 된 몽실학교 졸업생들에게 제안하는 방식으로 충원됨.
- 아이들이 공간의 주인이 될 수 있도록 매년 고민하며 실행하는데 처음 공간을 상상할 때도 아이들이 함께했듯이 지금도 아이들과 같이 논의하고 결정하면서 이 공간이 자기 것이라는 인식을 가질 수 있도록 살피고 활동하고 있는데 이러한 과정에서 몽실학교를 졸업한 친구들이 길잡이 교사로 함께하는 것이 큰 자산이고 역량이 되고 있음.

(6) 아이들의 자발적 참여를 이끄는 노하우

- 상술한 내용에서 부분적으로 언급되긴 했지만, 청소년 문화공간들의 가장 큰 고민이자 성과라 할 수 있는, 아이들의 역동성을 만들어내는 장치가 무엇일까? 의정부 몽실학교는 길잡이 교사 간의 소통구조와 자치회를 꼽음.

“매주 길잡이 교사 회의를 하는데 선생님들이 서로 연대감을 만들어가면서 아이들이 공간의 주인

이 될 수 있게 끌어들이는 작업을 합니다. 진행 상황을 피드백하고 구상하는 것도 함께 고민해요. 프로젝트 협업도 하고 자치회가 어떻게 돌아가는지도 공유하고요. 회의에 참여 안 하는 선생님들도 계시는데 그 팀은 항상 고립돼요. 선생님도 아이들도 공간의 주인이 아니라 프로젝트를 위해 2시간만 이용하고 가는 사람들이 되는 거죠. 자치회 인원은 작년, 재작년에 100명이었어요. 작년까지는 기능 중심의 자치회를 만들었어요. 공동체를 기획하는 팀, 축제처럼 전체 학생들이 함께할 수 있는 활동을 기획하는 팀, 몽실학교 신문을 만드는 홍보팀도 있었어요. 50개 프로젝트의 팀장들 모임이나 공간디자인팀도 있었어요. 이렇게 구성된 팀에서 대표를 1~2명씩 총 7명 뽑아서 청소년 자치회를 만들었습니다. 몽실학교 대표들인 거죠. 길잡이 교사 중에서도 대표를 뽑아서 1달에 2번 정도 함께 회의합니다. 회의에 장학사님은 필수 참석해야 하고요. 어른 6명, 청소년 7명으로 무조건 청소년 수가 더 많게 구성합니다. 다 같이 모여서 몽실학교 중요한 안건들을 논의합니다. 축제가 다가오는데 축제의 컨셉을 어떻게 할 것이냐, 장학사가 만든 계획서를 교육감한테 결재 맡기 전에 자치회의 허락을 구하는 등(이렇게 사업계획을 내려고 하는데 어떠냐). 공간의 민주적인 의사 결정을 만들기 위해서 진행되는 과정인 거죠.” (길잡이 교사, 얼룩)

- 모두 별명을 짓고 사용함으로써 교사와 아이들 간에, 고학년과 저학년 사이 등 나이나 지위로 인해 위계가 생기지 않도록 하는 것도 중요한 부분이라 할 수 있음.

3) 크리킨디센터(서울시 은평 청소년 미래진로센터)

(1) 크리킨디센터의 가치관과 문화

- 청소년이 좋은 삶을 꾸려 가는 데 필요한 역량을 기를 수 있는 공간으로, 삶의 근육들을 스스로 움직여 삶을 풍요롭게 만드는 역량 형성에 중점을 둬. 크리킨디센터가 추구하는 ‘미래진로’는 취업, 창업, 진학의 시각에 사로잡혀 그 외의 나아감(진로)은 상상하지 못하는 상황을 비판적으로 보며, 청소년들이 진로를 바라보는 시각을 넓힐 수 있게 만드는 것을 목표로 삼고 있음.
- ²⁹⁾누구의 탓으로 돌리기보다는 "괜찮아"라고 말할 수 있는 적당한 온도의 언어와 원하는 것을 마음 놓고 해볼 수 있겠다는 믿음이 생길 수 있는 공간의 정서를 만들어 가려고 함. 과정 없이 결과에 도달하는 시대에, 시간과 정성을 들인 깊이 있는 배움의 과정에서 쌓아가는 지식과 경험의 필요성을 강조하면서, 체험에서 숙련으로 익어가는 시간을 견뎌내는 힘, 함께 만든 삶의 에너지가 충만함을 느낄 수 있는 공간을 목표로 함.
- 지금과 같은 시대에 ‘생태적 전환’이야말로 ‘좋은 삶’이라고 생각하는 크리킨디센터의 도메인은 닷 에코(eco)로, 기후변화의 시대에 에너지를 덜 쓰고 자원을 절약하고 지구에 해를 끼치지 않는 삶을 지향함.

(2) 청소년과의 소통

- 2018. 1. 2 공간이 조성하고 운영을 준비하기 위해 업무가 시작되고 당해 4. 26일 개관하기 전부터 다양한 채널로 청소년들과 대화를 시도함. 교육청을 통해 학교와 선생님들께 통로를 만들어 학생들을 만나기도 하고 센터가 개관할 때 핵심 프로그램으로 ‘청소년과의 포럼’을 통해 대화의 장을 운영하기도 함. 삶을 위한 배움과 성장은 무엇인가를 주제로 포럼을 진행하였는데 대안학교,

29) 크리킨디 센터 홈페이지(<https://krkd.eco>) 참조

탈학교, 공교육 학교 등 90여 명의 청소년이 참여함. 이때 나오는 과정과 이야기를 바탕으로 프로그램을 개발함. 청소년 대화는 인터뷰의 방식으로 지금까지 계획되고 있음. (관련 링크 https://krkd.eco/interview_project)

- 센터 내에 ‘청소년운영위원회’를 구성 운영 : 센터가 청소년들의 욕구를 수용할 수 있도록 안건을 내고, 프로그램 모니터링을 하고, 때로는 청소년들을 위한 프로그램을 기획 운영함. 2018년의 경우, 11명의 청소년운영위원이 3월부터 12월까지 활동을 함.

(3) 공간 구성, ‘비위덤’을 의도함

- 오픈했을 당시 공간은 완전히 비어있는 상태로 콘텐츠와 결과물들을 순환 전시하고 무엇보다 처음 센터를 방문하는 친구들이 센터에 와서 내가 할 일이 무엇인지 상상할 수 있도록 함. 즉, 공간은 비위덤어도 목적은 분명했고, 3층은 몸을 움직이는 작업장들을 배치하고 4층은 청소년이 자치적으로 활동하는 공간과 대안학교로 사용. 5층은 정해놓지 않고 폴딩 도어를 활용하여 대부분 공간을 열어두어 아이들이 넓은 공간에서 직업체험을 하거나 자율적으로 사용할 수 있도록 함.
- 공간의 문화를 만들어가는 데 필요한 규칙을 ‘약속’으로 정하고 이를 지시적인 규범이 아닌, 자연스럽게 스며들 수 있는 분위기를 조성하는 장치로서 공간 구상에 반영함.



그림 10 - 공간 벽에 디자인된 ‘약속’

(4) 프로그램 구성의 방향

- 2018년의 경우, 마스터 클래스의 방식으로 미장 워크숍, 목공 오토마타, 파크루, 젠더 감수성 캠프, 목화 학교 등의 프로그램들이 운영되었는데 각기 다른 특성을 보인 것들이지만 전체적으로 청소년들이 자신을 알고 주위를 살펴 알아간다는 배움의 목표를 지닌 수업들이 기획 운영됨.
- 예를 들면, 세월호 등 많은 아이의 생명을 앗아간 사건들을 통해 자신의 몸을 알고 다루는 감각과 역량에 대한 고민을 프로그램에 녹여냄. “파크루라는 프로그램이 있어요. 파크루는 벽을 타고 매달리는 위험한 활동이라 생각하지만 다른 사람과 더불어 몸을 움직이며 안전을 생각할 수 있게 만들어주는 프로그램입니다. 청소년이 위험에 노출되었을 때 자신의 몸을 어떻게 움직여 보호할 수 있을지를 알려줘야 해요. 당장 자신의 손가락 하나도 제대로 움직일 줄 모르는 부분들에 대해 생각해봐야 하지 않을까 하고 탄생하게 된 프로그램이죠.”(크리킨디센터, 운영부장, 2020.6.25.)



그림 11 - 크리킨디센터, 파쿠르
(출처: 크리킨디센터 페이스북)

- 교육의 주체인 학부모나 교사의 변화 없이는 교육의 전환은 어려우므로 그들을 대상으로 전환 교육에 관해 연구하는 전환교육연구소를 운영하고 있음. 대상이라고 하였으나 연구공동체를 지향하고 있으며 생태 위기, 경제 위기, 사회 위기를 해결하면서 새로운 시대를 열어가는 ‘생태적 전환’을 위하여 ‘좋은 삶’, ‘좋은 일’, ‘좋은 교육’을 연구하고 실천하고 공유함. 전환시대의 교육에 대한 연구와 현장 연구 지원, 관련 담론의 생산을 위한 월레포럼, 이러한 내용과 과정을 공유하기 위한 매체로서 계간지 ‘삶의 기술’ 발간, 그리고 청소년, 교사, 청소년지도사, 부모를 위한 진로 교육 연수와 같은 활동을 하고 있음.

한 눈에 보는 크리킨디 프로그램

진로탐색	
 <p>마스터클래스</p> <p>목공, 오토마타, 미장, 춤, 파쿠르 장인들을 만나는 3일 이상의 방학집중 클래스</p> <p>대상: 13-29세 청소년, 청년 기간: 여름방학, 겨울방학 중 모집</p>	 <p>청소년 진로상상</p> <p>학교, 청소년 그룹 단위로 참가할 수 있는 단회성 미래진로프로그램</p> <p>대상: 14-19세 학교 및 청소년 그룹 기간: 상시(크리킨디센터로 예약 문의)</p>
 <p>미래진로특강</p> <p>강의와 토론을 통해 '미래사회', '개인과 사회의 진로' '교육' 등 다양한 주제에 대해 알아보는 비정기 특강</p> <p>대상: 누구나 기간: 비정기 신청</p>	 <p>글로벌 인턴십</p> <p>국내외 대학생들을 위한 프로젝트형 인턴십 프로그램</p> <p>대상: 국내/외 대학생 기간: 방학 중 모집, 1-3개월 주 5일</p>

일상클래스

춤, 파쿠르, 목공 등 다양한 수업을 통해 자신의 관심사를 탐구해보는 정기 프로그램

죽춤 순간적인 움직임을 통해 나를 이해하고, 타인과 만나 서로의 움직임을 탐구하며, 배려하는 감각을 익히는 공연예술 수업
대상: 13-29세 청소년, 청년
기간: 여름방학, 겨울방학 중 모집

목공 오토마타 목공 기술로 움직이는 오토마타를 만들어보며 과학, 공학, 예술 기술, 조각, 수학을 균형 있게 배우보는 청소년 메이커 프로젝트
대상: 17-24세 청소년
기간: 회당 12-14주간 / 주 1회 진행

힘센발 파쿠르 담벼락과 보도블럭, 주차장과 놀이터 등 일상의 도시 환경들을 몸을 움직여 자유롭게 넘나드는 경쟁하지 않는 생활스포츠
대상: 누구나(다양한 대상을 위한 맞춤 클래스 진행)
기간: 회당 8-10주간 / 주 1회 진행

감각의 주방 땅속에 작은 씨앗이 되어 우리의 식탁에 오기까지의 다양하고 수많은 과정들을 직접 만들어 알아보는 요리수업
대상: 누구나(다양한 대상을 위한 맞춤 클래스 진행)
기간: 회당 8-10주간 / 주 1회 진행

누구나 할 수 있는 램 래퍼 스타일과 함께하는 누구나 할 수 있는 램, 램으로 이야기하고 램을 하기 위해 이야기 나누는 색다른 램수업
대상: 17-24세 청소년
기간: 회당 약 10주간 / 주 1회 진행

손가락의 숲 나의 필요가 아니라 나무의 쓰임새를 먼저 생각하며 직접 깎고 다듬어 나무의 '반려가구'를 제작하는 색다른 목공수업
대상: 13-29세 청소년, 청년, 청소년과 함께하는 성인
기간: 월 1회 / 3달간 진행

축제학교 여러 장르의 음악 공연, 안무, 소품 퍼레이드를 통해 지역의 축제를 만들어가는 음악과 퍼포먼스 창작 작업장, 서아프리카 만딩고 댄스, 첼리뮤직, 브라질 바투카다 음악, 장다리 퍼포먼스 워크숍 진행중
대상: 13세이상 누구나
기간: 수업별 비정기 모집 / 수업별 주 1회 진행

그림 12 - 한 눈에 보는 크리킨디센터 프로그램 1 (2019)
(출처 : 크리킨디센터 홈페이지 <https://krkd.eco/>, 자료실, 브로슈어)

청소년 작업장

청소년 작업자들의 다양한 실력을 지원하는 프로젝트형 오픈 스튜디오

어린이이단 디지털과 아날로그 경계 없이 새로운 도구와 재료를 실험하며 스스로 놀이감을 만드는 어린이 작업자들의 모임
대상: 12-14세 청소년
기간: 회당 약 12주간 / 주 1회 활동

분해자들 쓰임이 다한 물건들을 분해해보며 원리를 파악하고 다양한 전자쓰레기를 재료삼아 새로운 물건을 창작하는 분해작업장
대상: 12-24세 청소년
기간: 토요일에 열리는 오픈작업장

나우노아 쉽게 소비되고 버려지는 물건들을 창의적인 시선으로 재발견하고 손작업을 통해 새로운 쓰임으로 만드는 청소년디자이너들의 작업실
대상: 17-24세 청소년
기간: 회당 약 14주간 / 주 1회 활동

밝은방 프로젝트 발달장애청소년들이 예술활동을 통해 작업자의 감수성과 삶의 주체로서 자신을 표현할 수 있는 아트워크 프로젝트
대상: 17-24세 발달장애 혹은 비장애 청소년 창작자
기간: 매주 1회 활동

게임랩 같이 게임도 하면서 게임도 만드는 청소년 개발자들의 프로젝트
대상: 15-19세 청소년
기간: 회당 약 12주간 / 주 1회 활동

대안교육

하자작업장 학교 탈학교 청소년들의 배움과 성장을 지원하며, 지구마을 젊은 주민들로서 생태, 평화, 함께 살기를 학습의 주요 화두로 배우고 성장하는 청소년시민들의 학교
대상: 16-19세 청소년
기간: 3년 과정, 연 2회(봄/가을학기) 및 상시모집, 전일제

후기청소년 일학교 스스로 일거리와 직업, 학습 과정을 만드는 후기청소년들을 위한 학교, 2019년에는 매주 토요일마다 미장 장인과 함께하는 친환경 미장학교 진행
대상: 17-29세 청소년, 청년
기간: 연 4회 모집, 회당 약 3개월 간 주 3회 등교

영세프스쿨 서로를 살릴 '삶의 커뮤니티'를 지향하는 사회적기업 '오가니제이션 오리'에서 청소년 대상으로 운영하는 도시형 요리대안학교
대상: 17-22세 청소년
기간: 2년 과정, 연 1회(12-1월) 모집, 전일제

청소년 기획활동

청소년 운영위원회 센터의 운영 주체로서 청소년 프로그램을 직접 기획하기도 하며 센터 운영 모니터링 등 적극적 활동을 하는 청소년 자치활동
16-24세 청소년/매년 1-2월 모집/ 3-12월 동안 월 1회 정기모임

청소년 동아리 지원사업 청소년들이 다양하게 기획과 활동을 할 수 있도록 물심양면으로 지원해 주는 크리킨디 동아리 지원 프로젝트
3인 이상의 9-24세 청소년 동아리/상시모집

양천리 축제단 브라질 음악, 장다리(장대놀이), 아프리카 춤과 음악 등 축제 콘텐츠를 활용한 청소년 공연/음악 활동 그룹
13-29세 청소년/정기합주 주 2회/비정기 헌정 공연

그림 13 - 한 눈에 보는 크리킨디센터 프로그램 2

(5) 주요 대상

- 9세~24세의 청소년을 대상으로 하고 있지만, 프로그램의 주 타깃은 고등학생임.
- 프로젝트별 5~7명으로 소규모로 진행함.
- 공간의 지리적 접근성이 높지 않고 공동 사용 건물이다 보니 간판을 달지 못하는 등 지역 주민, 청소년들에게 생활이나 이동 중에 자연스럽게 노출되지 못한다는 단점 있으나 운영 목표를 분명히 하고 일관되고 높은 수준의 프로그램 운영을 통해 재방문율을 높이는 방식으로 홍보 전략을 잡고 있음.

(6) 성과와 속도의 딜레마

- 공공재원으로 운영되는 기관들이 공통으로 겪는 어려움으로, 새로운 문화를 형성하거나 사람의 성장과 같은 가치 지향의 목표들은 과정이나 방식이 매우 유동적임. 또한 그래야만 실행과정에 생기는 변화를 유연하게 포착, 대응하면서 더 나은 성과들을 도모하는 것이 올바른데 불구하고 공공재원의 쓰임을 증명하는 기준이나 지표들은 여전히 이를 담지하기 어려운 것이 현실임.
- 1년 단위의 사업계획 수립, 예산의 경직성, 인건비성 경비의 비율 제한 등은 크리킨디센터가 성장하는데 보완되어야 할 문제들로 보임. 이는 운영인력의 안정감을 저해하고 센터가 추구하는, 기존의 패러다임과는 다른 전환적 가치를 실현하는데 수반되는 새로운 실험과 도전에 선입견이나 외부/내부 검열로 작용할 수 있음. 가치와 목표에 공감하며 행정적으로 포용할 수 있는 ‘기준의 전환’이 함께 따라야 하는 과제가 있음.
- 전체 15억의 예산 중 인건비와 사업비의 비율이 적정하고, 안정적으로 안배되고 올해 코로나 19로 인한 비대면 상황의 장기화 등 재난적 환경이 오더라도 안정적으로 사업을 구상하고 운영할 수 있도록 공공재원의 비율을 안정화하고 수익사업의 부담을 줄이는 등의 구체적인 방안도 필요해 보임. 그렇지 않을 경우, 크리킨디센터의 주요 목적사업의 질이 낮아지는 문제로 이어질 수 있음.

“전체 예산은 15억 정도로 운영되고 있어요. 청소년 시설은 전체 예산에 사업비가 30% 이상은 되어야 하죠. 저희 사업비가 7억 정도에 자체적으로 벌어들이는 예산이 있는데 코로나로 인해 자체적인 예산 형성이 되지 않아 많이 줄어든 것 같아요. 사실, 운영할 때 사업비는 어떻게든 총당이 되는데 안정적인 인비 확보가 중요한 것 같아요. 수련 시설에서 청소년 사업만 제대로 진행하고 싶지만, 수익이 있어야 직원들의 월급이 나가고 수익을 위해서는 유아 사업과 성인 교육 프로그램을 넣게 되는 점이 생겨요. 그런 형태 속에서 청소년 사업에 대한 질이 낮아져 아쉬운 부분들이 생기죠.” (크리킨디센터, 운영부장, 2020.6.25.)

4) 하자센터³⁰⁾

(1) 20대가 된 하자센터

- 서울시립청소년직업체험센터의 다른 이름인 하자센터는 1999년 설립되어 작년 겨울인 2019년 12월 18일에 20주년을 기념하는 다양한 자리를 마련하였음. 작업장이자 학교이며, 마을이고자 하였던 하자센터는 청소년이라는 존재를 어른들이 사회나 공공정책이 어떻게 인식하고 만나야 하는지, 그들에게 필요한 것이 무엇인지를 어떻게 발견하고 찾아가야 하는지, 배움과 성장은 어떻게 일어나는지, 그리고 무엇을, 어떤 가치를 알고 깨달으며 배워야 하는가에 대한 성찰을 바탕으로 이전의 청소년 활동에서 경험하지 못한 실험과 실천의 길을 열어주었다고 할 수 있음.
- 설립 초기, 웹, 영상, 음악, 디자인, 시민 작업장 등 5개의 스튜디오를 중심으로 각 분야의 전문가들과 2~30대의 청년 기획자와 작업자들이 주축이 되어 다양한 프로젝트를 진행하였음. ‘도제식’으로 진행된 프로젝트는 프로그램과 기술의 습득으로 프로젝트의 목표를 한정하지 않고 창의적인 관계 맺기를 통해 함께 성장하는 것을 의도하였다는 것이 특징이었음.
- 청소년 활동의 새로운 비전과 문화를 보여준 하자센터는 창의적인 문화예술의 작업장이자 사회적인 창업 인큐베이팅 작업을 해왔는데 2009년 이후, ‘재활용 상상 놀이단(노리단)’과 ‘오가니제이션 요리’를 시작으로 ‘트리블러스맵, 이야기꾼의 책 공연, 유유자적 살롱, 눈, 에듀케스트라, 콩세알, 대지를 위한 바느질’과 같은 팀들이 만들어져 활발하게 활동을 함.
- 하자센터 설립 10년이 되던 2010년 즈음에는 지속 가능한 사회에 대한 보다 구체적인 탐색을 시도하는데, 세대 간 교류와 영역 간 협업이 가능한 창의적 플랫폼으로서 '하자 허브'를 신설하고, 청년 문화작업자들을 양성해온 하자작업장학교는 청소년 공익활동학교로 전환하면서 2013년부터 중등 과정과 청년 과정을 개설하여 다른 대안학교들과 연결하는 이른바 ‘네트워크 학교’로서 청소년 학습생태계를 만들어 가고 있고, 2016년에는 청소년 전환기 학습 과정 목화 학교도 시작됨.
- 앞서 소개한 크리킨디센터는 제2의 하자센터로, 광주의 삶디센터는 하자센터와의 협력을 통해 설립되어 지향과 비전을 공유하거나 연결되어 있다고 볼 수 있음.
- 설립 20주년을 맞이하면서 하자센터의 다음 시늬와 비전을 준비한 하자센터는 “스스로 미래에 참여하는 청소년 문화를 만든다.”를 기조로 새로운 목표와 전략을 수립하였는데 그 내용은 아래와 같음³¹⁾.

표 14 - 3대 목표, 10대 전략

목표	전략
1. 자기 주도적 진로 탐색 프로그램 모델 개발 및 보급	전략 1. 분야별 진로 탐색 모델 개발·보급
	전략 2. 당사자 맞춤형 진로 탐색 모델 개발·보급
	전략 3. 공교육 연계 진로 탐색 모델 개발·보급

30) 하자센터의 홈페이지(<https://haja.net>)에 아카이빙된 자료와 하자센터에서 일하는 ‘원스’와의 인터뷰를 바탕으로 기술됨. 활용된 이미지는 홈페이지에 게시된 이미지를 캡처함.

31) 하자센터 2019년 에뉴얼리포트, 2018년 수립한 중장기 비전 및 전략을 2019년 기관 컨설팅을 통해 재구성함.

2. 당사자 중심의 진로 문화 와 가치의 확산	전략 4. 청소년의 참여와 실천 활동 지원
	전략 5. 당사자의 진로 이야기 발굴과 확산
3. 미래세대를 위한 지로 플 랫폼 제공	전략 6. 청소년 자율의 공동체 활동 지원
	전략 7. 미래세대 메이커 스페이스 운영
	전략 8. 지역사회 소통의 허브 구축
	전략 9. 공간기반 프로그램의 활성화
	전략 10. 사회적 협력과 네트워크 확산

(2) '마을'로서의 하자센터 문화

- 하자센터에서의 경험이 프로그램의 참여자나 공간의 이용자로 단순한 필요를 채우는 것이 아닌 삶과 일상, 관계로서 이어짐을 추구하는 섬세한 장치들이 문화로 자리 잡은 것도 눈여겨볼 만함.
- 하자마을의 의례로서, 이웃과 마을이 사라지는 시대에 함께 살아가는 방법을 배우는 의미로서 입춘 잔치, 시농제, 416 기억주간, 성년의날, 김장잔치가 열림. 하자센터를 매개로 만난 청소년들이 그해에 함께, 각자 저마다의 활동을 하며 생겨날 수많은 마주침을 소홀히 여기지 않고, 서로의 존재를 알아가는 기회로 이어주는 것이라 여겨짐.

"저희가 곳곳에 텃밭을 가지고 있거든요. 마을에 텃밭 운영하시는 분들끼리 모여서 시농제도 같이 합니다. 5월에는 성년의 날이 있어요. 청소년들을 위한 기관이다 보니 하자센터에서 청소년기를 보내고 20살이 된 청소년들이 같이 모여 성년식을 같이 해요. 청소년기는 법령으로 24세까지로 되어 있는데 중고등학교 때 하자센터에 있다가 성년식 하러 돌아와서 참여하고요. 학교는 졸업이라는 제도가 있지만, 마을이라는 공간은 언제라도 돌아와서 무언가 할 수 있는 문화를 만들어 놓고 있는 거로 생각하시면 좋을 것 같아요. 여름에는 방학 프로그램 같은 것들이 있고 가을에는 추석 달맞이 축제라고 해서 같이 놀이도 하고 작년부터는 가을 프로그램들을 축소해 대신 김장잔치나 텃밭에서 나오는 것들로 추수할 때 함께 음식을 만들어 먹는 프로그램을 진행하고 있습니다. 마을이라는 컨셉 안에 컨셉을 유지하게 해주는 문화적 장치와 요소들로 이런 연례 프로그램들을 배치해놓고, 그게 고정적으로 자연스럽게 돌아가게 되었을 때 사람들이 언제라도 돌아올 수 있게 만들어주는 출입구들을 만들어 두었습니다." (하자센터 원스)

- 별칭과 호칭 문화 : 기획자·작업자·관리자 '판돌', 청소년 '죽돌'
- 청소년들 스스로 '하자 7가지 약속' 제정을 통해 내부 문화와 분위기 조성

표 15 - 하자 7가지 약속

1	하고 싶은 일을 하면서 해야 하는 일도 할 거다
2	나이 차별, 성차별, 학력차별, 지역 차별, 인종차별 안 한다
3	어떤 종류의 폭력도 행사하지 않을 거다
4	내 뒤치다꺼리는 내가 할 거다 / 남에게 피해를 주지 않는다
5	정보 때문에 치사해지지 않을 거다 / 정보와 자원은 공유한다
6	입장 바꿔 생각할 거다 / 배려와 친절
7	약속은 지킬 거다 / 못 지킬 약속은 안 할 거다

(3) 공간의 구성

- 공간 구성에 있어 작업할 수 있는 공간, 커뮤니케이션이 가능한 공간, 그리고 전시가 가능한 공간을 고려한다고 함. 본관과 신관, 2개의 동으로 이뤄진 하자센터의 공간은 5개의 공방(하자 공방), 청소년 카페, 공유카페(코쿠킹스페이스), 청개구리작업실, 허브갤러리, 마을 책방이 있음. 실내 공간 외에서 옥상 등 바깥 공간을 활용하여 텃밭 작업이 이뤄짐. 하자 공방의 경우, 손작업과 매체 중심의 작업장인 자전거 공방, 커뮤니티 목공방, 철공방과 디지털 장비 중심의 작업장인 코워킹 스페이스, 101 공방으로 구성되어 있음.
- 본관은, 카페 창업을 하고자 하는 친구들이 3개월의 기간 동안 교육을 받고 카페를 직접 운영하여 수익을 만들어 볼 수 있는 1층의 카페가 있고, 2층은 청소년들의 위아래 세대들이 교류하는 공간으로 메이커 스페이스, 마을 부엌, 오디세이학교와 로드스콜라, 작업장 학교의 공간이 있음. 지하에 합주실과 거울이 있는 무용실이 있어 댄스 동아리 친구들이 많이 찾아옴.
- 신관은, 서울시의 성교육·성상담 기관인 ‘아하센터’와 함께 사용하는 곳으로, 공유 부엌, 무인카페, 공방, 바깥의 집수리 공방 등이 있음. 공유부엌은 식사를 잘 못 하는 아이들, 혼자 사는 아이들을 위해 반찬을 공유하고 식사를 할 수 있도록 운영되기도 하고, 재봉틀, 카빙 등의 활동으로 엄마들의 모임도 이뤄짐. 카페는 천 원의 비용을 내고 아이들이 자유롭게 와서 음료를 마실 수 있고, 공방의 경우, 자전거 공방과 목공방, 레이저 커팅기, 3D프린터기, UV 프린터, 재봉틀 등 다양한 장비들을 이용할 수 있는 101 공방으로 이뤄짐.

표 16 - 하자센터의 공간구성

본 관	신 관
○ 지하 1층 : 합주실, 공연연습실	○ 지하1층 : 자전거 공방, 목공방
○ 1층 : 경비실, 카페, 쇼케이스, 학습생태계팀, 마을 책방, 하품방, 교육기획팀, 코워킹스페이스, 마을 서당, 요리 스튜디오, 하모니 식당, 하자로, 살림집, 철공방	○ 1층 : 101 공방, 열린 작업장팀, 중정, 공유카페, 청소년 카페 ○ 2층 : 무용실, 허브갤러리, 원탁방
○ 2층 : 999클럽, 센터장실, 워크룸, 미니극장, 노마드 카페	○ 3층 : 경영기획팀, 마을운영팀, 참여 활동팀, 아하센터 사무실·상담실
○ 3층 : 오디세이학교, 로드스콜라, 301스튜디오	○ 4층 : 하하허허홀(허브홀), 허브 텃밭
○ 루프탑 : 옥상정원, 텃밭	○ 5층 : 워크룸

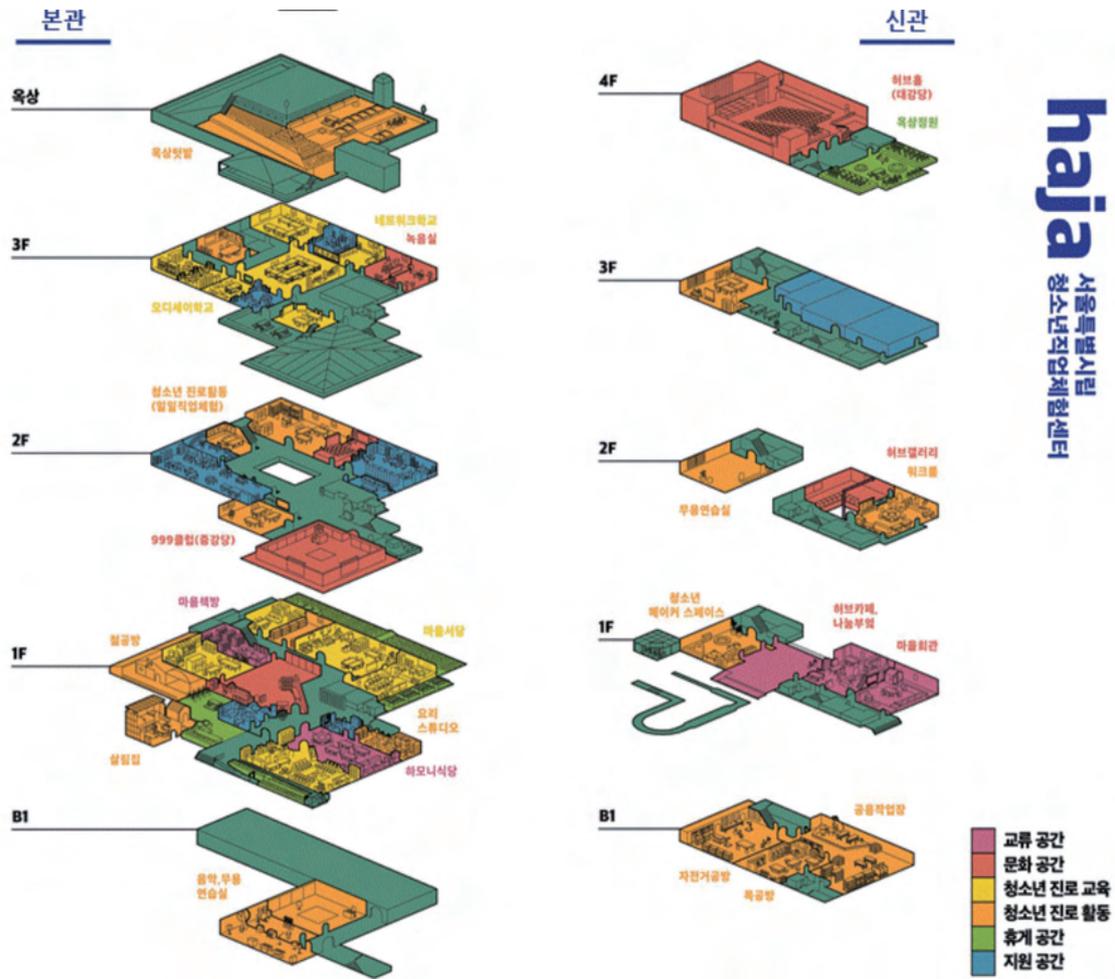


그림 14 - 하자센터의 공간지도

(4) 프로젝트

- 하자센터의 프로젝트는 크게 대안교육, 청소년주도 프로젝트, 창의진로교육, 서울청소년창의서밋로 구성됨.
- 대안교육
 오디세이학교 : 서울시 교육청과 공동주관하여 운영하는 고교자유학년제로
 로드스플라 : 여행을 통한 국내외 배움 대안학교
- 창의진로교육
 하자 ON : 온라인 진로체험 프로그램
 바-브-벨 프로젝트 : 디자인 메이킹 경험·실험
 피스피스 : 사회 읽기 프로젝트
 모아 모아 랩 : 리사이클링
- 청소년 주도 프로젝트 : 청소년들의 다양한 자치활동을 비롯한 주도적 참여나 자기 목소리를 낼 기회를 프로젝트의 과정을 통해 만들어냄. <10대 연구소>, <문제없는 스튜디오>는 청소년 스스로 의제를 발굴하고 이슈를 발신할 수 있도록 다양한 자원과 기회를 제공하여 그들의 사회적 역할 강화에 힘쓰는 프로젝트, 아이들의 활동이 일로 엮어나갈 무대를 마련하는 취지로 마련된 후기 청소년 일 경험 프로젝트<그래서>와 <영메이커 시리즈> 프로젝트가 진행 중임.

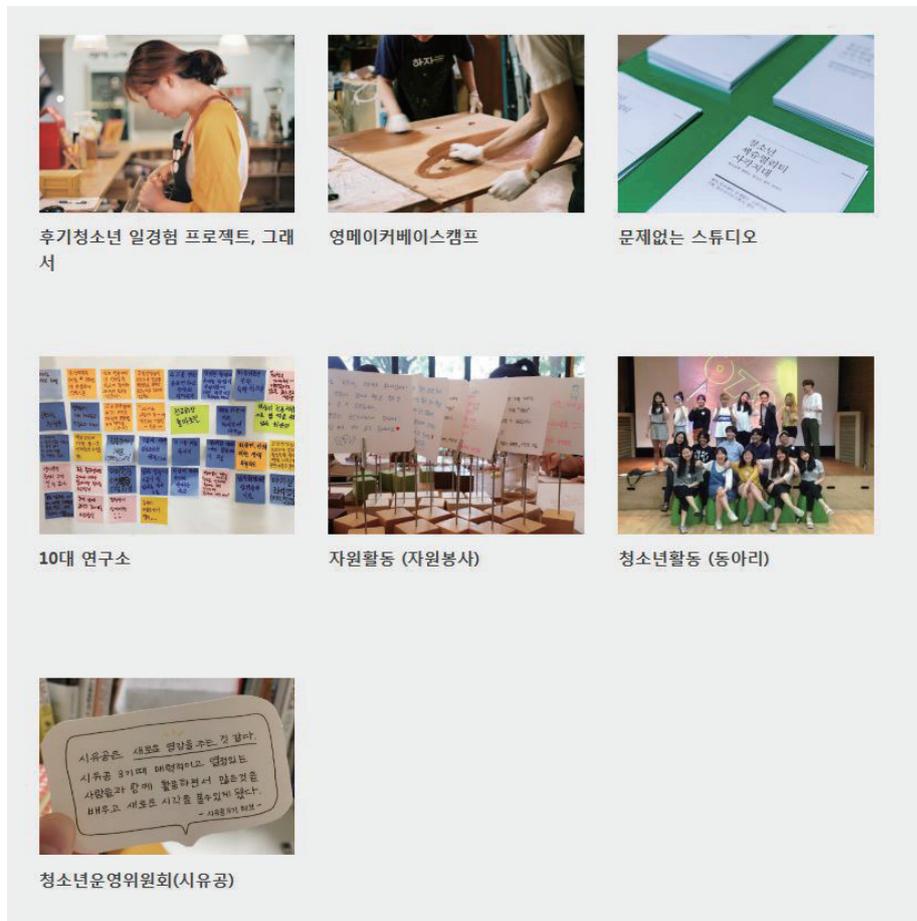


그림 15 - 하자센터, 청소년 주도 프로젝트 (출처: 하자센터 홈페이지, 2020)

- 하자 마을 의례 : 특별한 날을 기념·기억하는 마을 축제
- 서울 청소년 창의 서밋 : 하자센터는 청소년의 자기 주도성과 창의성 기반을 둔 ‘창의적 공공지대 (creative commons)’로 출발함. 2008년 예비 창의 서밋을 시작으로 어느덧 12회를 맞이하게 된 서울 청소년 창의 서밋은 청소년 주도의 워크숍, 페어(fair), 전시, 퍼포먼스, 포럼 등을 통해 청소년의 목소리와 상상력을 창의적인 방식으로 나누고 사회로 전달하는 청소년 축제의 장이라 할 수 있음. 그간 창의 서밋은 지구 온난화로 인한 기후변화와 환경 재난, 고용 없는 성장과 각자도생의 생존주의 사회, 생애 경로가 막혀버린 ‘N포 세대’의 등장과 노동 없는 미래 등 암울한 현실을 직면하면서도 현실에 매몰되는 대신 새로운 존재와 삶의 방식을 빚어낼 창의성을 탐색해 왔음. 그 여정을 토대로 지금 이 ‘재난’의 시대에 필요한 창의성을 다시금 질문하며 청소년 스스로 지속 가능한 삶을 위한 변화를 기획하고 바람을 만들고 있음.

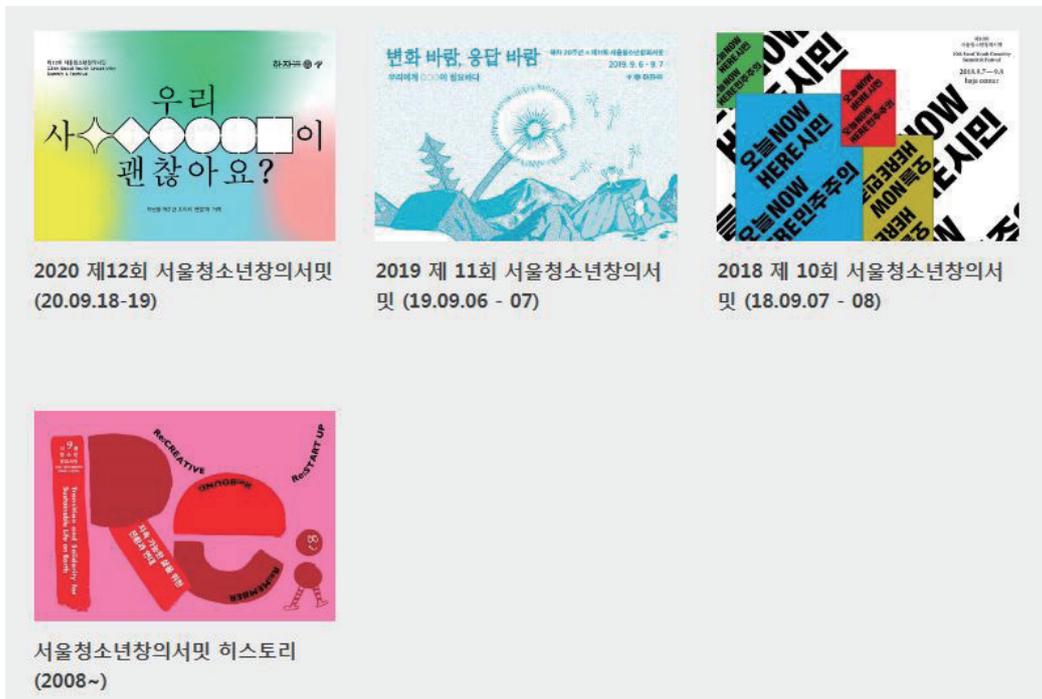


그림 16 - 서울 청소년 창의 서밋 포스터들 (출처: 하자센터 홈페이지, 2020)

5) 해외 교육기관의 커리큘럼 : 슈마허대학과 CAES

전환의 또 다른 이름일지 모르는 순환, 로컬, 생태 등의 가치들이 주목을 받으며 점차 주류 담론으로 진입하고 있음. 지속 가능한 삶을 표방하며 인간 중심적 사고를 넘어 비인간 존재들과 함께 공존할 수 있는 미래를 만들어 가고자 함임. 특히 일찍이 이 새로움의 길을 내며 걸어왔던 선지자들이 만들어온 교육 실천의 사례를 통해 본 연구에서 필요한 영감을 얻고자 함.

(1) 슈마허대학교

- 슈마허대학의 교육 내용은 두 가지 요소로 대표됨. 하나는 가이아 이론이며, 다른 하나는 홀리스틱(전일적인) 사고인데 이를 바탕으로 모든 수업 과정이 운영됨. 가이아 이론은 개교 때부터 함께 한 생태과학자 스테판 하딩 교수와 10년 뒤 합류한 경제학자 조너선 도슨에 의해 커리큘럼의 틀로 구축됐고, 대안적 실천원리로써 교실을 넘어 지역 현장에서 적용되고 있음.

- 홀리스틱 사이언스(Holistic Science), 생태적 디자인 사고(Ecological Design Thinking), 전환을 위한 경제학(Economics for Transition) 등 4개의 대학원 과정이 있음. 이 중 전환을 위한 경제학에서 배출한 졸업생만 18년 동안 1500여 명으로 캐나다의 대표적 환경 싱크탱크인 데이비드 스텝스 재단을 비롯한 영국과 미국·포르투갈은 물론 아시아·남아메리카의 다양한 싱크탱크와 비정부기구(NGO), 교육기관, 지방정부 등에서 정책가·활동가로 활약하고 있음. 단기 코스 그리고 원예 레지던시도 운영.
- 슈마허대학은 21세기가 가진 문제들을 마주하기 위해 필요한 실질적 기술과 전략적으로 사고하는 법을 가르치기 위해 실험적인 교육, 소통하는 교육을 중시함. 학생들은 작은 그룹으로 활동하며 머리와 손, 가슴으로 느낄 수 있는 공부를 함. 캠퍼스 내에서는 채식하며, 최대한 자급자족한 삶을 살기 위해 늘 노력함. 먹는 음식의 50%는 스스로 재배하고 있으며, 나머지는 최대한 로컬 재료를 사용. 모든 학생과 교직원들은 요리, 청소, 가드닝에 참여하는데 이는 공동체 의식을 길러주며, 슈마허 대학의 모든 멤버들과 교류할 수 있는 계기가 됨.
- 수업내용
 - Ecological Design Thinking 생태적 디자인 사고 : 이해관계자와의 복잡한 상황들을 풀어내기 위한 접근방식을 다룸. 학생들은 창의적인 문제해결을 위해 어떠한 스킬과 테크닉을 적용할지에 대해 배움. 사이버대학과 같은 방식으로 운영되고, 디자인과 생태학, 디자인과 사회, 디자인과 공간, 디자인과 실습, 논문이나 파이널 프로젝트의 5개 과목으로 구성
 - Pathways to a Regenerative, Ecological Economics 재생(회생)적이고 생태적인 경제학으로 가는 길(Economics for Transition 전환을 위한 경제학) : 주류 경제를 다른 관점으로 볼 수 있도록 도와주는 수업. 생태학적으로 인류와 지구가 동등하다는 관점으로 경제를 바라보는 것으로 세계적인 경제 철학과 모델을 분석하며, 질문하는 형태로 수업이 진행. 이 코스는 신경제식 사고와 심리학, 인류학, 생활 디자인 등에 대한 다양한 훈련을 중점에 두고 있음.
 - Holistic Science 홀리스틱 사이언스 : 현재 우리가 겪고 있는 기후 위기, 생태적 그리고 사회적 문제들, 세계가 가진 문제들을 해결하면서 과학의 역할에 대해 질문을 던지는 수업임. 철저한 연구와 과학에 대한 테크닉 및 철학적 이해에 대해 가벼운 해명을 넘어 세계와 우리가 사는 공간에 대한 깊은 이해를 추구함. 슈마허 대학은 과학이 이전과는 다른 방식으로 행해질 수 있지 않을까에 대한 질문을 던지는데 본 과정은 과학에 관심이 있는 학생들, 특히 과학적 발견이 주는 영향과 파문에 대해 알아보고 현재 상황에 대해 이의를 제기하거나 대안 방안에 대해 연구해보고 싶은 학생들을 위한 과정임.
 - Engaged Ecology 관여론적 생태학 : 장소에 대한 깊은 연관성을 갖고, 세상에 뜻깊은 영향을 끼칠 수 있는 활동을 할 수 있도록 하는 다양한 툴을 제공. 직접 배움에 대해 진정한 경험을 하고, 학문적 성찰을 통해 배움의 질을 높이는 과정을 통해 학생들에게 솔루션을 기반으로 한 실습을 권함. 이를 통해 지구가 겪고 있는 다루기 어려운 생태적 그리고 사회적 문제들에 대해 어떤 방식으로 접근해야 하는지를 연구하는 수업
- 주요 과정 외에 다양한 단기 코스가 있음.

○ 원예 레지던시 : 음식은 슈마허 대학의 심장이라 여김.

“음식은 배움의 공동체에서 다양한 의미로 영양분을 공급하는 역할을 해주기 때문이죠. 우리 학교에서 ‘배움’은 대부분 부엌이나 수확할 때, 당근 껍질을 벗길 때 일어납니다. 그래서 ‘어떻게 우리의 먹거리를 기를까?’라는 질문은 저희가 가장 많이 자신에게 하는 질문이기도 합니다. 저희 원예 레지던시 학생들은 6개월간 어떻게 땅을 건강히 활용하고 생태계의 건강을 해치지 않으면서 먹거리를 기를 수 있을지에 대해 깊이 배우게 됩니다. 공동체와 부엌을 위해 재배하는 행위는 먹거리를 얻는 것에 대한 다양한 문제와 솔루션에 대해 경험할 기회입니다. 로컬 먹거리 시스템에 대해 알기 시작하면, 당신은 식량 주권에 대한 문제에 대해 알게 될 것이며, 의식 있는 소비자가 되는 것의 중요성을 알게 될 것이고, 자연계 속 우리의 위치에 대해 알게 될 것입니다.” (슈마허 대학 홈페이지) 슈마허 대학의 코스를 정리하면 다음 표와 같음.

표 17 - 슈마허대학 코스(2020~2021)

구분	프로그램/학과명	내용
석사 프로그램	Ecological Design Thinking 생태적 사고와 디자인	디자인과 생태, 디자인과 사회, 디자인과 공간에 관해 배우는 수업. 전 세계에서 활동하고 있는 생태 디자이너들과 네트워킹할 기회 제공.
	Pathways to a Regenerative, Ecological Economics 재생(회생)적이고 생태적인 경제학으로 가는 길	주류 경제와 생태학적 관점으로 보는 경제, 신경제식 사고와 심리학, 인류학, 생활 디자인 등을 배우는 수업.
	Holistic Science 전체론적 과학	기후 위기, 생태적 그리고 사회적 문제들에 있어 과학의 역할은 무엇인지에 대해 배우는 수업.
	Engaged Ecology 관여론적 생태학	생태적, 사회적 문제들에 대해 접근하는 방식을 연구하는 수업.
	Pilgrimage to Gaia	생태주의와 종교적 생태학.
	Finding Your Voice - Autumn Weekend	공동체와 음악.
	Forest Gardens and Edible Ecosystems	숲과 농업(혼농임업과 영속농업).
	Soulful Connection with Trees	생태학과 자연 교감.
	Nourishing The Soul with Satish Kumar	명상과 산책을 통해 지속 가능한 삶과 평화에 관해 이야기하기.
	Schumacher Experience	슈마허 대학 공동체 체험.
단기 코스	Co-creating the Emerging Future	슈마허 리더십 프로그램 : 8개월간의 슈마허 대학 수업을 듣는 코스.
	Minding What Matters: Learning the Vital Dance of Body and Consciousness in the Second Half of Life	춤의 상보성. 인생을 잘 살기 위한 웰빙과 건강.
	Seeds - saving and sovereignty and why it matters	씨앗의 중요성과 씨앗 자주권.
	Power Of Love	명상과 기공을 통해 '사랑'과 '사랑'이 삶에 주는 영향에 대해 생각해보는 코스.
	Changing the Frame - The Science and Art of Communicating for Transition	전환사회를 위한 소통의 예술과 과학.
	Creative Facilitation in a Time of Environmental Emergency	환경 위기 시대와 창의력의 필요성. 기후 위기에 대응하는 다양한 방법들.
	Deep Ecology Reviving	심층 생태론에 관련된 최신 정보를 나누고 자신만의 생태적 지혜를 키워가는 수업.

	Balancing the Brain : Neuroscience meets Ancient Wisdom	옛 지혜와 최첨단 신경 과학의 조화에 대해 배우고, 통찰력을 얻어가는 수업.
	Non-Violent Communication	비폭력적인 커뮤니케이션의 기초에 대해 배우는 실습 워크숍.
	Transition Design: Seeding and Catalysing Systems-Level Change	전환 운동과 디자인에 대해 배우는 수업. 장기적인 미래를 위한 지속 가능성에 관해 이야기하는 수업.
	The Power of Ritual And The Poetry of Surrender	자연 비질(돌봄)과 숨쉬기 테크닉을 배워보는 수업.
	Gardening as a Spiritual Practice	자연과 친밀히 연결되는 방법에 대해 배워보는 수업.
	Personal Resilience for Me, You and Us	나와 다른 사람 그리고 내가 속해있는 그룹 내 심리적인, 관계적인 그리고 생태적인 회복에 대해 배우는 수업.
	Organic Gardening for soil health : A beginner's guide to growing soils for healthy produce and people	사람과 식물 그리고 생태를 아우르는 원예 법에 대해 배우는 수업.
원예 레지던시	Schumacher Practical Residency In Sustainable Horticulture	자연과 생체시계를 들여다보는 행위를 통해 농업과 원예에 대해 배우는 수업.
	Forest Gardens and Edible Ecosystems	숲의 정원을 디자인하고, 가꾸고, 유지하는 방법 그리고 지속 가능한 농업과 환경 시스템에 관해 배우는 수업.
	Seeds - saving and sovereignty and why it matters	씨앗의 역사와 정치 그리고 중요성에 대해 배우는 수업.
	Gardening as a Spiritual Practice	원예를 통해 자연과 연결되는 법을 배우고 원예의 예술적 그리고 영적인 측면을 다루는 수업.

(2) Center for Art Education and Sustainability(CAES)

- CAES는 미국 뉴욕에 있는 비영리 단체로, 예술과 예술교육 분야 내에서 지속 가능성을 행하기 위한 연구와 관련 교육 그리고 홍보 활동을 진행. 또한 UN에서 2015년에 채택된 의제인 'The sustainable development goals(SDGs, 지속 가능한 발전 목표)'에 맞는 예술적 라이프스타일을 표방
- CAES는 예술과 지속 가능성에 대해 학교 선생님들을 대상으로 한 전문 프로그램 및 예술가와 다른 교육자들을 위한 온라인 프로그램을 제공. 17개의 나라에서 예술 교육, 환경 미술, 지속 가능한 발전, 에코-아트 등의 분야에서 활동하는 교육자들과 함께하고 있음. (홈페이지 : <https://www.sustainableartschool.org/>)
- 지속 가능성을 바탕으로 한 예술 작업실을 만들려면, 예술과 과학이 다시 연결 지어져야 한다는 것을 알려주었습니다. 근대 이전의 예술의 과정에 관한 공부를 통해 예술과 ESD의 의미 있는 관련성에 대한 개념이 자리 잡을 수 있었다고 함. 도심 지역 학생들의 환경 교육에 대한 노출은 당연히 한정되어 있기 때문에 도시의 예술 선생님들은 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 오브제나 재활용된 재료들을 활용하여 '재활용'과 '환경 보호'에 대해 이야기하고 있음. 이런 프로젝트들이 환경 의식에 대한 문화를 가꿔나가는 좋은 방법이긴 하지만 지속 가능성을 이야기하는 예술 작업실을 도시에 만들기 위해서는 자원에 대한 더 넓고 깊은 이해가 필요로 함.
- 대부분의 도시에서는 안료나 섬유를 얻을 수 있는 꽃과 씨앗, 잎사귀를 찾을 수 있음. 하지만, 자연 요소들을 얻기 힘든 상황이라면, 지속 가능성을 이야기하는 예술 작업실을 구축하기 위해서는 교육 환경을 외부와 연결해 지역민들과 관계를 맺는 것이 중요. 예를 들어, 파머스 마켓의 판매

자나 슈퍼마켓 매니저와 견고하게 관계를 맺는 것을 생각해볼 수 있음. 이렇게 하면 유통기한이 지난 물건들이나 남은 것들을 얻을 수 있음. 지역민에게 우리가 하고 싶은 활동에 대해 설명하면 대부분 도와주고자 하는 경우가 많음. 물론 이런 식으로 원자재를 얻게 되면 지역 자원을 쓰기 어려워지지만, 자연물을 얻기 힘든 상황에서는 이러한 협업이 큰 도움이 됨.

○ 수업내용 :

- 단기 워크숍 : 지역민과의 협업을 기본으로 지속 가능성을 실행하는 예술 공간을 가꿔나가는 것을 목표로 함. 예술가 레지던시, 미술관, 학교, 보육원, 시골 커뮤니티 등 어떤 지역이나 기관이든 파트너가 될 수 있음. 지금까지 아르헨티나, 페루, 콜롬비아, 멕시코 등의 나라에서 수업이 진행됨.

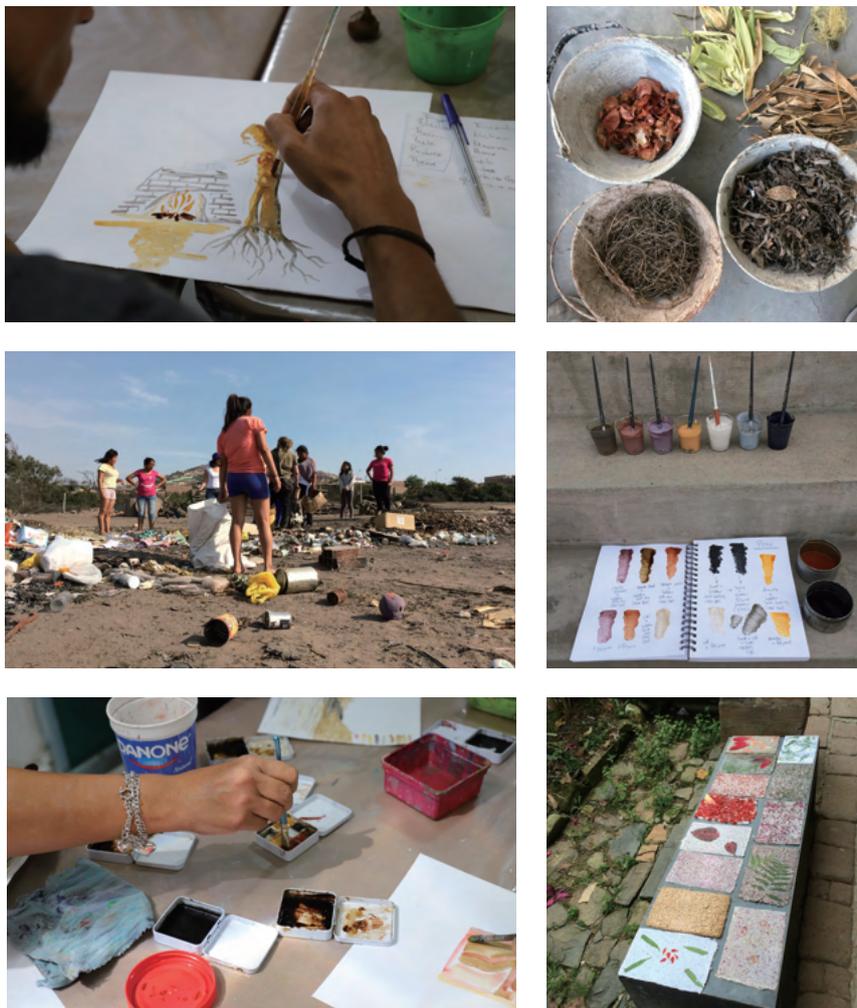


그림 17 - CAES 수업 전경 (출처 : <https://www.sustainableartschool.org/>)

- 온라인 코스 : Sustainability and the Art Studio라는 이름을 가진 본 수업은 10번의 수업으로 구성됨. 이 수업은 예술가와 예술 교육자들이 지속 가능성을 바탕으로 한 작업실(아트 스튜디오)을 운영할 수 있도록 준비하는 과정임. 이 교육이 끝나면, 학생들은 자연 예술에 대한 이해가 높아질 것이며 (자연물에서 얻은 수채화, 잉크와 염색, 핸드메이드 종이와 우드 블록프린트 메이킹 등), 지속 가능한 발전을 위한 예술과 교육의 역할에 대한 이해가 넓어질 것이라고 설명하고 있음.

7. 마을의 실천, 전환 운동

- 1) 전환 운동 개요
- 2) 전환 운동을 주도한 마을
- 3) 실행 주체와 활동내용

7. 마을의 실천, 전환 운동

- 우리는 앞서 국내 청소년 문화시설이나 해외 교육기관의 사례를 통해 전환사회로의 시대적 요청이 이상적인 선언이 아닌 우리 삶의 언저리에서 가깝게 실천되고 있다는 것을 확인할 수 있었음. 기존의 교육이나 문화에 대한 비판과 이를 수정하고 보완하는 방법적 접근을 넘어 질문의 성질과 차원이 생태계 전체로의 지향과 삶의 근본적인 것으로 향해있다는 것을 알 수 있음.
- 이는 전환적 실천과 사유가 특정 분야나 영역에 국한될 수 없으며, 삶과 연결된 모든 것 즉, 예술, 숲, 텃밭과 정원, 과학과 기술, 경제, 민주주의, 시민 주체, 다양성, 감수성, 공동체, 일상 등에서 각각 언급되어 왔던 맥락과 방식들이 서로 연관되어야 함을 시사함. 이러한 측면에서 볼 때 삶디와 크리킨디센터, 몽실학교는 결과적으로, 또는 과정적으로 이러한 연관을 실천적으로 꾀하고자 노력하고 있는 경우인데, 문제의식의 출발이 교육(또는 교육정책)과 문화(또는 문화정책), 공공성에 대한 것으로부터 시작된 대안적 활동으로 볼 수 있음.
- 전환사회에 대한 명확한 인식, 변화로의 절실함, 삶 전체로서의 접근은 전환 마을, 전환 마을 운동의 사례에서 더욱 다양하게 발견됨. 21세기 들어 가시화된 ³²⁾피크오일과 기후변화에 대해 염려하는 사람들이 늘어남. 산업화 이후 석유 의존도가 높은 사회구조와 삶의 방식에서 이러한 변화가 나와 우리 가족, 이웃의 삶을 위협하게 만들 것이라는 소박한 걱정들이 모여, 스스로 비전과 대안을 만들고 행동하여 나서기 시작함. 아일랜드의 한 시골 마을의 주민들은 먹을거리를 생산하고 마을 공유지를 만들며, 에너지를 자급하는 계획을 세워 생태적인 전환을 선언하게 되는데 이것이 전환 마을의 시작(킨세일 전환 마을)이라 할 수 있음.
- 전환적 가치를 실천하는, 삶으로서의 교육은 청소년들이 무엇을, 어떻게 경험해야(배워야) 하는가에 대한 성찰을 요구함. 전정일(맑은샘교육연구회)은 경쟁적이고 소비적인 환경에서 나고 자란 아이들에게 세상의 변화와 앞날을 준비하는 데 꼭 필요한 것으로 생활기술, 자립의 세계를 주장함. 청소년기의 아이들이 세상을 희망과 낙관으로 바라보기 위해 자신에 대한 이해와 자신감을 쌓을 수 있는 배움의 기회가 필요하고 세상의 변화에 맞는 자기 준비로 자연에서 놀기, 삶의 기술 습득, 교육 공간(학교)을 넘어 마을과 연결됨으로써 교육과정이 삶이 되어야 함을 언급함.
- 전환 마을 운동의 핵심 동력이라고 할 수 있는, 시민 주도의 능동성, 자기 삶의 변화를 꾀하는 구체적 실천성, 더 나아가기 위한 학습력 등은 영등포 창의예술교육센터의 운영과 실행 비전을 설계하는 데 있어 중요한 지침이 될 만함. 그뿐만 아니라 생태적, 사회적 지속 가능성과 회복력을 추구하기 위해 시도하는 먹거리, 에너지, 로컬경제와 주택, 교육과 기반시설 등 다양한 측면의 전환사업을 실행하여 영등포 창의예술교육센터의 프로그램 기획의 시야를 확장하는데 구체적인 레퍼런스와 영감을 줄 수 있음.

1) 전환 운동 개요

- 전환도시 운동의 창시자 롭 홉킨스(Rob Hopkins)는 1968년생으로 수년간 아일랜드 킨세일 직업학교(Kinsale Further Education College)에서 퍼머컬처(permaculture)와 자연 건축을 가르쳐왔

32) 피크오일(peak oil) : 석유 생산량의 정점을 일컫는 말로 1956년 미국의 지질학자 킹 허버트가 처음 제시한 개념. 석유 생산량이 급속도로 증가하다가 어느 시점에 이르러 더 증가하지 않고 점점 감소하는 것을 말함.

음. 이 학교 재직 중에서 만난 저명한 석유 지질학자 콜린 캠벨(Colin J. Campbell)을 통해 피크오일이 야기하는 문제를 깊게 인식하여 그의 학생들과 킨세일의 기후변화와 피크오일에 대비한 에너지 감축 행동을 작성한 뒤 시 의회에 제출하여 추인을 받는 성과를 거두는 경험을 함. 그 후 영국 남부의 소도시 토트네스로 이주하여 전환 네트워크(Transition Network)를 주도하고 공동 창립(2005~2006)한 이후 초기에는 영어권 국가를 중심으로, 최근 들어 전 세계적으로 확산함³³⁾.

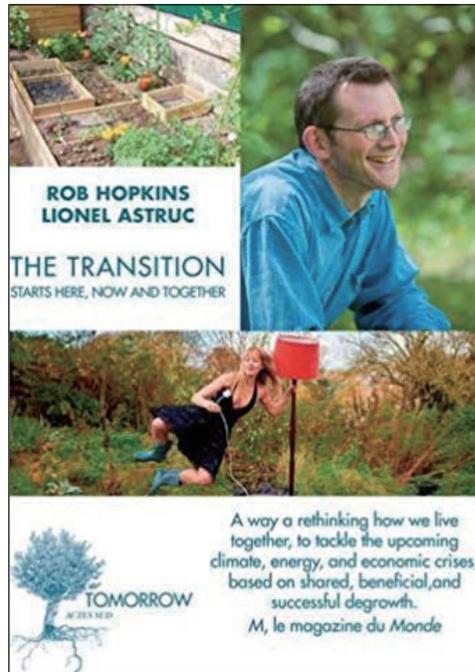


그림 18 - 롭 홉킨스와 그의 저서 'The Transition Starts Here, Now and Together' 표지

- 전환 운동은 먹거리와 에너지, 경제, 공동체 등의 부문에서 더 지역화하고 자족적인, 회복력 있는 지역사회, 그리고 생활 세계의 환경적, 사회적 조건들에 대한 시민적 통제권의 확대를 목표로 2000년대 중반부터 유럽을 중심으로 확산한 시민운동임. 직접적으로는 기후변화와 석유 정점(피크오일)에 대한 문제의식 속에서 지역 차원에서 이에 능동적으로 대응하기 위해 시작됨. 삶의 양식과 구조를 바꿔내는 운동의 지향은 자연스럽게 마을이나 소도시 전체가 운동의 주체가 되고 있어 전환 마을, 전환도시 운동으로 일컬어 짐.
 - 에너지 위기의 대안
 - 시민들의 자발적 실천
 - 재 지역화(re localization), 커뮤니티 비즈니스 활성화(로컬푸드, 일자리 창출)
 - 생산과 소비의 에너지 줄이기
- 21명의 세계적 석학들과의 대담을 통해 오늘을 분석하고 내일을 진단한 책 '두려움 없는 미래 (Future Comes from Crisis)'에서 저명한 작가인 게세코 폰 뤼프케(Geseko von Lupke)는 “최근에 가장 매력적인 위기 대응은 시민 사회적 전환 마을 운동의 눈에 띄는 성장”이라고 말함³⁴⁾.

33) 박용남(2015), 전환도시 서울을 꿈꾸다, 계간 '서울과 도시'
 34) 박용남(2015)

2) 전환 운동을 주도한 마을

(1) 해외의 전환 마을

- 2006년 아일랜드의 킨세일(Kinsale)과 영국의 토트네스(Tothnes)에서 시작. 미국, 독일, 포르투갈 등 19개 국가의 지방자치단체에는 전환 운동 국가 허브(Transition National Hub)가 설치되어 있음. 미국의 허브는 캘리포니아, 독일의 허브는 노르트라인-베스트팔렌, 포르투갈은 포르투, 이탈리아는 보로나, 브라질은 상파울루, 스웨덴은 스톡홀름, 일본은 도쿄가 전환 운동의 국가 허브 역할을 하고 있음.

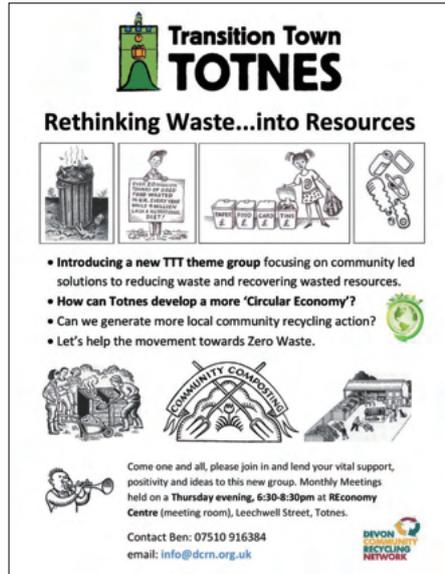


그림 19 - 전환 마을 토트네스 포스터

- 최초의 전환 마을 운동이 시작된 아일랜드의 작은 시골 마을인 킨세일, 2005년 버려진 터를 과수원으로 일구면서 피크오일과 기후변화의 대안을 만들어가기 시작함. 마을의 '직업교육센터'에서 파머컬처를 공부하는 12명 남짓한 학생들이 피크오일을 극복하려는 방법으로 설계됨.
- 파머컬처는 자연의 순환 체계를 모방해서 경작지와 주거지를 설계하고 자연과 조화롭게 살며 의 식주를 자급하는 삶의 방법이자 철학을 추구함. 킨세일의 12명은 마을의 생명력을 복원하고 자립적이면서, 지속할 수 있는 마을을 설계하기 위해 '킨세일 에너지 절감계획'을 만드는데 이것이 전환 마을 운동의 시작이 됨.
- 참여(engagement), 학습(learning), 실천(action) 등의 3단계를 통해 운동을 전개하고 있는데 이 중 핵심은 실천으로 조직이 아닌 개인이나 소집단의 주도성을 강조하고 다양성을 살리는 방식으로 전개되고 있음.
- 스트라우드는 잉글랜드 남서부에 위치한, 인구 12만의 소도시로 전환 운동의 활약이 두드러지는 곳 중 하나임. 스트라우드 전환 운동 그룹(Transition Stroud) 활동의 주요 목표로 탄소발자국 줄이기와 지역사회 회복력을 꾀는 데 낭비 줄이기, 고쳐쓰기 모임, 일상 기술을 습득하기 위한 워크숍, 바느질 모임, 도시 텃밭, 가정 에너지 전환을 위한 행사, 토장 감자 확산을 위한 감자

의 날 운영 등 다양한 활동을 하고 있음. 2009년에는 지역 화폐(Stroud Pound)를 출범하고 2011년에는 지역 소농들이 소비자 회원들과 함께 운영하는 지역 먹거리 온라인 유통체계인 스트라우드 푸드 허브(Stroudco)를 시작함.

(2) 우리나라의 전환 운동

- 우리나라의 경우 서울 은평 전환 마을을 가장 대표적으로 꼽을 수 있음. 그 외에 전환도시 신촌이 시작되었고 서울의 여러 마을공동체도 전환 마을 고민하고 있고 마포의 성미산마을, 하자센터가 있는 영등포, 삼각산 재미난 마을이 있는 강북마을공동체 등도 동참을 준비하고 있음. 그 밖에도 금산 숲속 마을, 제천의 덕산마을, 강화의 진강산 마을공동체, 과천의 맑은샘학교 등을 꼽을 수 있음.
- 은평 전환 마을
 - 은평 전환 마을의 대표 소란은 자신이 전환 마을 활동을 하는 이유에 대해, 기후 위기에 대응할 방법이 공동체와 자연에서 오는 회복력을 복구하는 것으로 여기기 때문이라고 밝힘. 위기의 환경에서 서로 의지하고 돌보기 위해 ‘공동체’가 필요하고, 소비를 줄이는 방식을 공유하고 나눔으로서 각자와 모두의 생활방식을 변화시키기 위해서도 ‘공동체’가 필요하다고 말함³⁵⁾.
 - 그들의 공동체는 자신을 취향 공동체로 지칭하는 것처럼 은평 지역 거주자 중심의 주민공동체라기보다 생태적 관심과 지향이 맞는 이들이 거리나 지역과 관계없이 찾아오고 관계를 맺어오고 있음. 7년 차가 된 은평 전환 마을은 해보고 싶은 것을 원 없이 해봤고 그의 성과로 ‘네트워크’와 ‘사람’을 남겼다는 점을 꼽음.
 - 시간만큼 다양한 프로그램의 기획과 운영, 활동을 활발하게 해왔는데 우선, 여러 가지 전환학교(프로그램 및 활동) 운영을 통해 마을 리더 발굴해왔음. 예술학교 파머컬처학교, 풀학교, 발효학교, 자립자족학교, 생명의 논학교, 기억마켓, 은평 토종 씨앗 지키기 운동 등. 또 다른 측면으로, 도시농업 운동을 시작으로 먹거리 자립의 비전 수립하며 추진했던 로컬푸드 기반의 마을식당 ‘밥풀꽃’ 운영을 들 수 있음. (상세한 프로그램은 아래 표 참조)
 - 한국 사회 특유의 나이, 권위주의, 남성 중심 문화 등을 극복하기 위한 의사소통과 인간관계의 회복 중요하게 다뤄짐.
 - 마을이라고 해서 물리적으로 모여 사는 것이 아닌, 기존에 각자 사는 마을에서 생태 거점 중심의 활동을 하며 연결(네트워크)되어 있음.
 - 은평 전환 마을에서 가장 중요하게 생각하는 점은 ‘내 욕망을 바로 하는 것’으로 명상이나 공부 모임이 많이 함.
 - 20~30대가 많지만 10대에서 80대까지 다양한 사람들이 참여하고 있고 10대 중에서는 학교에 안 가고 싶어 하는 청소년들이 많이 있음

35) 오마이뉴스(2019), ‘먹을 수 없는 건 만들지 않는다’.

표 18) 은평 전환 마을 프로그램(2019~2020)

구분	프로그램/학과명	내용
단기 프로그램	새해 단식 <공복 친구들>	내 몸 스스로 전환을 위해 건강 단식으로 몸을 비우고 멈추어 바라보는 모임. 절식 3일 + 단식 3일 + 회복식 7일로 구성.
월별 프로그램	지구 온도 2℃를 낮추는 전환의 식탁	<p>지구 온도가 2℃ 오를 때까지 기다리지 않고, 2℃ 낮추기 위한 식탁 프로젝트. 매월 다른 주제로 식탁을 꾸미고, 지구 온도를 낮출드로다운(Drawdown) 프로젝트에 관해 이야기 나누는 프로그램.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 자연 먹거리(Wild food) : 자연 요리 코스 정찬. 풀로 만든 와인, 풀로 만든 스테이크 등 함께 먹기. 2. 자연 화장품 : 내 몸과 지구에 해가 되지 않는 생활재를 만들어 사용하기. 목나물 밥상을 먹고 목나물로 로션 만들기. 3. 겨울 난 냉이 : 내 몸의 자가 치유력과 면역력 높이기. 겨울 난 냉이밥상을 먹고 냉이 페스토와 냉이 차 만들기. 4. 백 가지 씨앗 : 백 가지 이야기와 역사가 담긴 100가지 씨앗을 나누고 생태적 농업에 관해 이야기해보기. 5. 풀로 만드는 샴푸 : 지구의 살갓인 풀을 이용해 천연 샴푸 만들기. 6. 플라스틱 없는 벌크 생활 마을공동체 : 플라스틱 없이 차린 밥상을 먹고, 벌크 샴푸, 벌크 세제, 벌크 치약 담아가기. 7. 플라스틱 없는 바다 만들기 : 바다의 풀인 해초로 차린 밥상을 나누며 바다에 대해 생각해보고 벌크 생활공동체 소리쟁이 샴푸 만들어보기.
	잡초라도 충분한 <풀학교>	<p>월별 다른 풀(개망초, 썩, 명아주 등)을 주제로 풀 그림, 풀 요리, 발효 식품 만들기, 생활재 만들기, 아로마 추출법, 풀과 농사 등 풀과 관련된 다양한 활동들을 실습하고 배워보는 프로그램.</p> <p>“지구의 살갓, 풀. 풀을 만나면 자연과 우주의 이치가 보입니다. 빈 땅에 풀이라 저절로 자라고 결국 숲이 되는 순환을 알 때 얇은 저절로 따라서 옵니다.”</p> <p><Wild food> 풀을 이용한 자연 먹거리 요리에 도전하는 코스. 풀을 직접 채취하고 풀로 요리하여 음식을 즐기는 클래스.</p>
장기 프로그램	숲과 들을 닦아가는 <자립자족학교> 1학기 : 잡풀요리학교	<ul style="list-style-type: none"> - 자립 자족이란 무엇인가? 풀맹 탈출 - 우리 동네 풀 투어 - 풀 테스트와 간단 요리 - 풀 담그는 풀 김치 - 풀로 풀 술 담그기 - 풀로 만드는 서양 요리 - 풀로 만드는 저장 요리 - 풀로 만드는 파티 요리
	<자립자족학교> 2학기 : 풀약국	<p>“세상의 모든 풀은 모두 약초입니다. 자연이 준비해둔 약초가 당신을 찾아옵니다.”</p> <p>약초에 관해 공부하는 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자립 자족이란 무엇인가? 풀맹 탈출 - 풀로 만드는 상비약 : 약초&탕 - 풀로 만드는 연고, 치약 - 풀 투어, 풀 채취, 서양 풀 허브, 풀 명상 - 풀로 만드는 상비약 : 차 - 허브로 상비약 3 - 마더팅처 - 풀로 추출하는 만드는 플로럴 워터 - 풀로 만드는 약선 요리 & 파티
	겨울 농사작목반	<p>함께 심고, 돌보고 수확하고 가공해보는 농업 체험 수업.</p> <p>- 진행 방법 : 약 200평에 20명이 공동경작. 겨울에 경작하고 후년 6월에 수확. 약 5회 정도 만남 진행.</p>

		환경문제, 환경오염 등 인간과 환경의 관계들을 살펴보는 3회 강연. 1. 인간과 환경의 공생은 가능할까요? : 보이지 않는 끈으로 연결된 세상 2. 생활 속 에코라이프를 살다 3. 쓰레기 줄이기 한 달 실천 프로젝트
강연	영국 전환 마을 토트네스 방문 후기 나눔회	영국의 전환 마을 토트네스에 다녀온 활동가, 농부들과 함께, 기후 위기에 대응하는 토트네스와 영국의 변화와 흐름을 나누는 강연. 토트네스에서 받은 질문인 “한국 분들은 왜 이렇게 많이 토트네스에 방문하시나요? 그런데 왜 전환 마을이 한국에는 많지 않죠?”에 대한 대답을 생각해보는 시간.
	기후 위기 시대에 생각하는 로컬과 전환	<오래된 미래>, <행복의 경제학>, <로컬의 미래>의 저자인 헬레나 노르베리 호지 여사와 함께 기후 위기 시대에 우리가 해야 할 역할이 무엇인지 이야기해보는 강연.

자립자속 학교
잡풀 요리 학교

Wild Food

지속가능한 마을 만들기 전환마을은평
TossonTownEunpyeong

회차	일시	교육 내용
1.	5월 30일(목) 7시	자립자속이란 무엇인가? 풀쟁탈술
2.	6월 1일(목) 10시	우리 동네 풀투어
3.	6월 7일(금) 7시	플 테스팅과 간단 요리
4.	6월 13일(목) 7시	플 담그는 출김치
5.	6월 20일(목) 7시	플로 풀술 담그기
6.	6월 26일(수) 7시	플로 만드는 시양 요리
7.	7월 4일(목) 7시	플로 만드는 저장 요리
8.	7월 11일(목) 7시	플로 만드는 파티 요리

지속가능한 마을 만들기 전환마을은평
TossonTownEunpyeong

Wild Remedy

잡풀 요리 학교

Wild Food

지속가능한 마을 만들기 전환마을은평
TossonTownEunpyeong

기간: 2019년 10월 17일 - 11월 14일 (총 8회)
장소: 전환마을운영 방동포(구산의 3번 출구) & MindForest 숲말(이정부) 모감원리, 선학소 15명
참가신청: 은평구청생태교육관 홈페이지(수강신청인원명:정문희) & 수강신청 참가신청번호하기
https://edu.epkaming.or.kr/edu/let.nz?M2_IDX=15026
입학금: 수강신청하시고 30,000원을 입금하시면 됩니다.
재료비: 입학금 외에 별도의 100,000원의 재료비가 있습니다.
재료비는 입학신청이 완료되면 개강후에 납부하시면 됩니다.
문의: 02-738-0720
참가신청후 입학금을 납부하시고 문자를 보내주시면 참가신청이 완료됩니다.

잡초라도 충분한 풀학교 6기 수강생을 모집합니다.

월	일	시간	일별 주제물	내용	장소
4월	3일(수)	7시	세상의 모든 풀	1. OT	방물꽃
	10일(수)	7시	북	2. 풀입문	방물꽃
	13일(토)	2시		3. 풀투어	아이
	17일(수)	7시		4. 풀그림	방물꽃
	24일(수)	7시		5. 풀요리A-한식	방물꽃
5월	1일(수)	7시	개망초	6. 풀그림	방물꽃
	4일(토)	2시		7. 풀투어-신나물	아이
	8일(수)	7시		8. 풀요리B-양식	방물꽃
	29일(수)	7시		9. 풀 저장요리	방물꽃
6월	1일(토)	2시	명아주	10. 풀투어	아이
	5일(수)	7시		11. 풀그림	방물꽃
	12일(수)	7시		12. 풀로 만드는 식초와 술	방물꽃
	19일(수)	7시		13. 풀로 만드는 발효	방물꽃
7월	3일(수)	7시	소리쟁이	14. 풀그림	방물꽃
	17일(수)	7시		15. 풀심화-풀염색	방물꽃
	31일(수)	7시		16. 풀공용-풀로 만드는 화장품	방물꽃
8월	방학				
9월	4일(수)	7시	익모초	17. 풀로 만드는 생할재	방물꽃
	18일(수)	7시		18. 풀그림	방물꽃
	25일(수)	7시		19. 내용에 필요한 풀, 약초가 된 풀	방물꽃
10월	16일(수)	7시	영경귀	20. 풀그림	방물꽃
	23일(수)	7시		21. 허브등중요법과 풀로 만드는 약	방물꽃
	30일(수)	7시		22. 아로마 추출법	방물꽃
11월	6일(수)	7시	민들레	23. 풀로 만드는 빵과 간식	방물꽃
	13일(수)	7시		24. 풀그림	방물꽃
	20일(수)	7시		25. 농사를 돕는 풀, 풀농약&풀가름	방물꽃
	30일(토)	5시		26. 풀염식-전식과 풀티	방물꽃

잡초라도 충분한 풀학교

※ 상기 일정은 참가자들과 조율하여 바뀔 수 있습니다.

그림 20 - 은평 전환 마을 운영 프로그램 포스터들
(출처 : 은평 전환 마을 페이스북)

- 아시아의 전환 마을 운동
 - 대만, 중국, 일본, 태국, 필리핀, 인도에는 이미 많은 전환 마을 있음. 특히 후쿠시마 원전 사고 이후 ³⁶⁾일본은 70여 개의 마을이 전환 마을 선언하며 아시아 전환 마을 운동을 주도하고 있음. 미나미야소 마을은 사람들의 관계를 중심으로, 후지노 마을은 예술가들을 중심으로 네트워크 기반의 활동에 주력하는 등 마을의 사정과 중심이슈에 따라 다양한 사례들이 전해짐. 전환 마을 운동은 유럽에서 시작되었지만, 아직 공동체가 살아있고 마을 단위의 자족적 복지와 사회 시스템을 유지하는 마을 자치가 이뤄지는 전통적 공동체가 살아있음.

3) 실행 주체와 활동내용

- 실행 주체의 유형
 - 지역공동체 단위의 시민참여
 - 지역도서관 협력(영국 런던의 투팅)
 - 예술가 협력(영국 런던의 투팅) : 엔카운터스(Encounters)와 팔 물건은 없지만 많은 것을 제공하는 전환가게 프로젝트 실행
 - 기타 유관 주체의 협업 : 미국 캘리포니아 스룹 교회와 로스앤젤레스 동북부 전환 운동 네트워크 벨라 전환의 협업작업으로 잔디밭을 공동체 텃밭으로 전환
- 활동내용
 - 완전히 새로운 형태의 활동이 아닌 피크 오일과 기후변화에 도움이 되는 모든 활동
 - 오스트레일리아 본디 : 정기적인 영화상영, 공동식사, 해변 청소, 길가 정원 조성, 공동체 텃밭 경작, 마을 시장 가판대 설치
 - 미국 시애틀 동북부 : 연장 도서관
 - 영국 런던의 투팅 : 대기오염 문제의 주민 토론, 히드로 공항 확장 반대 운동, 안전한 자전거 도로 만들기 운동, 자원 재활용의 중요성을 알리는 이벤트를 지역도서관과 협력하여 진행, 로컬 푸드, 로컬 마일리지 기반의 한 음식 축제 투팅 푸디벌(Foodival)을 펼침
 - 미국 캘리포니아 주 패서디나시 : 스룹(Throop) 교회와 협력
- 영국 토트네스
 - 유기농 친환경 농업과 전통적인 목축방식 추구, 리버포드(가장 큰 유기농 채소농장)가 주도
 - 가든 셰어링 : 땅은 있는데 시간, 의지가 없어 땅을 방치하는 사람과, 땅이 없지만, 텃밭을 가꾸고 싶어 하는 사람을 연결. 서로의 가든을 돌아가며 방문하고, 경험을 이야기하고, 수확물을 나눔.
 - 씨디 시스템즈 모임 : 토종 씨앗을 보존하기 위한 여성들의 모임
 - 로컬 푸드 레스토랑 연결, 소개 책자 제작
 - 전환 거리 프로젝트 : 집 지붕 위에 태양광을 설치하고 싶은 사람은 자신을 포함한 6가구 이상을 모아 에너지 절약과 단열 개선 사업에 참여
 - 장인들의 수공예품 제작과 판매 : 가죽구두, 기타 등
 - 토트네스 지역 화폐
- 세계 전역의 43개 국가에서 전환 마을 운동을 추진하는 조직이 1,196개가 등록되어 있고 이 중 472

36) 은평시민신문(2017.9), "아시아 전환 마을 운동을 공유하고 미래를 고민한다."

개가 공식적으로 사업을 펼치고 있고, 나머지는 ³⁷⁾준비 중인 것으로 알려짐. 뤼프케는 전환 운동의 급속한 전개와 확장의 동력으로, 위기의 상황에서 사람들을 불안하게 만드는 것이 아니라 재미와 도전 의식을 심어줌으로써 매우 창의적인 문화(전환 문화)를 이뤄냈다고 평함. 위기를 인식함으로써 생기는 긴장을 긍정적인 변화로 끌어내는 모범적인 과정으로 보여줌³⁸⁾.

37) 2014.11월 기준, 박용남(2015)
38) 박용남(2015)

8. 결론 및 제언

- 1) 요약 및 시사점
- 2) 전환사회를 준비하는 청소년 창의예술교육의 방향
- 3) 영등포 창의예술교육센터의 방향
- 4) 모두의 제언

8. 결론 및 제언

1) 요약 및 시사점

- 코로나19로 삶의 위협을 받게 된 지금, 우리가 이 위기를 통해 생각하고 알아야 하는 것은 무엇일까? 시간이 조금 지나면 끝나겠지 했던 막연한 기대감이 ‘사회적 거리 두기’의 강화가 반복되며 어떤 깨달음으로 바뀌었을 때 사람들은 하나둘씩 이 사건을 코로나 시대, 코로나 팬데믹이라고 부르기 시작함. ‘시대³⁹⁾’가 장기지속성을 뜻한다면 ‘팬데믹’은 전지 구성을 의미함. 이번 사태의 바탕에는 지속적이고 지구적인 동인이 자리한다고 보아야 함.
- 각자의 삶은 물론 우리 사회의 모습과 구조를 되돌아보는 계기가 됨. ‘당연한 것’이라고 믿어왔던 것들이 멈추었을 때, 지금까지의 삶에서 겪어보지 못한 생소한 단절과 생략, 미뤄짐은 생활의 불편함을 넘어 삶을 작동케 하는 ‘모든 것’에 관한 근본적인 성찰을 요구함. 수많은 개인이 복잡하게 연결된, 그리고 그들로 인해 형성된 크고 작은 전체들이 연결된, 나아가 더 큰 전체로서 삶을 이해하는 것뿐만 아니라 인간 중심의 편협한 세계관이 초래한 문명사적 사건으로서 코로나19 팬데믹을 바라보아야 함.
- 기술혁명과 사회적 경제와 협동조합, 최근 커먼즈에 이르기까지 자본주의에 대한 반성과 대안들이 모색된 바 있지만 ‘기후 위기(최근 유럽의회는 기후 위기가 아닌 ‘기후 비상사태 Climate Emergency’로 결의안을 채택함.)’를 타개하기 위한 내면적이고 본질적인 변화가 이뤄지지 않으면 지속 가능하지 않음. 이러한 문제의식은 문명사적 대전환, 공존 공생할 수 있는 사회적 대전환을 모색하는데 인류의 집단 지성을 구동해야 한다는 세계 여론이 형성되며 ‘전환사회로의 진입’을 앞당김.
- 전환사회의 주요 당사자인 청소년들은 자신의 미래와 직결된 기후 위기와 관련하여 다양한 목소리를 내고 기성세대에 대안과 변화의 구체적인 방안을 요청해왔음. 코로나19가 대유행 중인 지난 3월, 기후 위기의 심각함에도 불구하고 필요한 조치를 하지 않은 대한민국 정부와 어른들을 상대로 청소년기후행동이 헌법소원을 제기한 바 있음. 2019년부터 스웨덴의 기후 활동가 그레타 툰베리가 했던 것처럼, 결석 시위 등을 통해 정부의 적극적인 기후 대응을 촉구해온 청소년 단체인 청소년기후행동은, 기후변화에 대한 기성세대의 안일한 태도로 청소년들은 헌법에서 보장한 생명권과 행복추구권, 안전한 환경에서 살 권리인 환경권이 심각하게 훼손될 위험에 처했다며 위와 같은 소송을 제기함.
- 위와 같이, 청소년들이 자신이 살아갈 시대와 삶에 대해 생각하고, 실험, 실천을 도모할 수 있는, 안전하면서도 자유로운 배움의 장이 지역 곳곳에서 모색되어야 함. 스스로 만들어가는 경험과 역량이 심화하고 확대될 수 있는 공공 지대로서 영등포 창의예술교육센터의 비전을 그려볼 수 있음.
- 본 연구는 7가지의 측면에서 전환의 개념과 내용을 설명하고 있음. ① 자연과 인간을 대하는 태도의 전환, ② 인식 틀/세계관의 전환, ③ 에너지 전환, ④ 정치경제의 전환, ⑤ 사회복지의 전환, ⑥ 문화예술의 전환, ⑦ 교육의 전환으로, 창의적인 예술교육, 교육센터의 미래상이 분절된 영역으로

39) 윤여일, 진정 코로나 시대라면, 멈춰야 한다, 프레시안(2020.9.7)

서 문화나 교육에 국한된 것이 아닌 총체적인 시각과 접근의 필요성을 역설함.

- 삶을 살핌에 있어 비인간 존재를 포괄한 생태계 전체에 대한 인식의 확장을 요구하는, 거시적 담론이라 할 수 있는 전환사회에 관한 이야기는 생태적인, 온전한 교육을 실천해 온 학교들(톨스토이학교, 슈타이너학교, 슈마허대학 등)과 국내외의 전환 마을 운동의 사례, 그리고 의정부의 몽실학교, 광주의 삶디자인센터와 같은 국내의 사례를 통해 더욱 구체적이고 생생하게 연결됨.
- 교육, 활동의 목표가 (입시가 아닌) 아이들의 성장과 자유로움으로, 이를 위해 자기 주도적 학습, 배움의 주체성을 강조함. 자신이 배우고자 하는 것을 선택할 수 있으며 새롭게 만들 수도, 거부할 수도 있음. 인간의 성장에 대한 이해(발달단계 등)를 바탕으로 자연, 노동, 삶의 기술, 예술 등 다양한 분야와 주제의 수업이 설계되어 있고, 방법과 방식에서도 언어, 신체, 감각 및 감수성 등이 통합적으로 고려됨.
- 6장의 '창조적/전환적 삶의 태도와 감각을 배우는 실험'에서 소개하고 있는 국내외의 공공문화기반시설과 학교는 청소년들의 창조적 활동, 전환적 가치의 배움과 실험의 사례로 참고할 수 있음. 광주 삶디자인센터와 서울 은평의 크리킨디자인센터는 지금 청소년들에게 필요한 배움으로서 '관점을 심어주는 것'을 말함. 관점이 생성되기 위해 사람들과의 대화, 좋은 대화를 하는데 전제되는 세상을 보는 눈, 질적인 대화를 통해 나온 이야기를 구현하는 몸의 실천이 하나의 궤를 형성하며 경험될 수 있는 것이라 할 수 있음.
- 프로그램 등 활동을 구상할 때 삶과 연결된, 메타적 주제들을 중심으로 접근함. 한 가지 주제나 소재를 다루는 듯해도 그것이 작동되는 다양한 일의 원리와 관점이 맥락화되는 것을 고려함. (삶디자인센터, 크리킨디자인센터) 아이들과 해마다 활동의 주제를 함께 정하는 방식도 있음. (몽실학교) 분야만 있고 아이들이 스스로 무엇을 할지, 프로젝트 방식으로 기획과 실행을 하면서 자기 주도성을 높임.
- 의정부의 몽실학교 및 위의 두 기관은, 지향하는 가치와 태도가 공간을 조성하는 과정에 어떻게 반영되었는지도 살펴볼 수 있음. 우선 타깃 연령층이 분명함. 모두에게 열린 개방적 공간이지만 공간의 쓰임을 만드는 주요 대상을 고등학교 1~2학년으로 정하여 기획과 운영의 구체성을 만들어감. 공간을 구상하고 디자인할 때 지향하는 가치관이나 추구하는 문화의 의도가 과정에 담기도록 애쓴 점도 눈에 띈다. 공간이 완성되지 않았을 때 아이들이 직접 와서 상상해보는 시간을 마련하거나 이름이 없는, 아무것도 놓이지 않은 빈 공간 등 '무목적성'의 공간을 의도함으로써 아이들이 자유롭게 공간을 활용할 수 있는 여지를 만들어 두는 기획의 태도들이 발견됨.

2) 전환사회를 준비하는 청소년 창의예술교육의 방향

- 분명한 문제의식과 명확한 목표의 설정 : 기후 위기, 지구의 생태적 위기의 절박함을 분명하게 인식하는 것이 필요함. 지속 가능한 삶에서 요구되는 전환, 순환, 공생, 생태, 로컬의 가치를 담아낼 일관된 방향의 수립이 요구됨.
- 목표에 맞는, 공간의 참여적 구상 : 공간은 제3의 교사라는 말처럼 단순히 교육이나 활동이 이뤄지는 물리적인 장소에 그치지 않음. 공적 주체들이 주도하는 공간의 대부분이 다수의 참여자를 확보하기 위해 '누구에게나 맞는' 공간을 추구하면서 공간의 특징이 생성되기 어렵고 무엇보다 주민이나 참여자들의 주도성, 주체성과 같은, 공간과 그곳을 드나드는 사람과의 관계가 잘 형성되지 않

음. 전환적 인식의 실천이라는 공간의 목표에 맞고, 참여 계층의 적절한 타겟팅을 바탕으로 그의 활동을 뒷받침할 수 있는 공간의 구상이 이뤄져야 함. 또한 설정된 주요 대상들이 공간의 디자인과 구상의 단계에서부터 참여하여 청소년들의 생각이 반영될 수 있도록 하면서 이후 지속적인 자신들의 활동 거점으로 인식하는 마중물이 되도록 함.

- 자기 주도적 활동을 기본 구조로 : 청소년들은 전환사회를 살아가고, 이끌 중요한 당사자로서 이 문제에 대해 다양한 앎(지식, 경험, 체험 등)의 기회가 제공되어야 함. 청소년기후행동과 같이 기후 위기를 극복할 수 있는 다양한 운동이나 실천의 기지가 되어줄 수 있어야 하고, 한 번도 기후 위기, 나와 연결된 세상에 대해 생각해보지 못했거나 접하지 못한 청소년들에게 크고 작은 활동을 통해 앎의 단서를 제공할 수 있어야 함. 때로는 크리킨디센터가 한 것처럼 마스터 클래스의 방식으로, 몽실학교처럼 프로젝트 방식으로, 또 때로는 삶디센터처럼 접하기를 시작으로 성장에 이르는 과정을 단계로 구분하여 시도하는 등 정형화된 방식이기보다 아이들의 호기심과 호휴, 성장의 정도와 형편에 따라 유기적으로 활동을 구상할 수 있어야 함.
- 관습화된 욕구와 거리 두기 : ‘참여’의 가치가 강조되면서 공공정책의 수립과 실행 등에 시민들의 생각과 의견이 결합하는 일이 점차 상식이 되어가고 있음. 청소년 공간 조성에서도 크게 다르지 않을 텐데 기술적으로 청소년들과의 소통이 매우 중요하면서도 청소년들이 ‘바라는 것’은 내용적인 측면에서 영등포 창의예술교육센터가 추구하는 비전과의 조율이 필요할 수 있음. 크리킨디센터는 청소년들과의 포럼 같은 토론식의 대화를 이끌었고 삶디센터는 청소년들의 욕구를 해석하며 새로운 실마리를 만들어감.
- 길잡이 교사와 같은 존재들 : 청소년들이 스스로 할 수 있는 것이 많지만 좋은 어른이 있을 때 성장의 탄력이 생김. 공간의 구상이나 활동의 기획이 어떤 수준에 도달하기 위해서는 여기에 연관된 이들의 역량과 태도에 따라 달라짐. 의정부 몽실학교가 외부로부터 좋은 평가를 받고, 자신도 의미 있는 성취를 이뤘다고 보는 중요한 요소로 느슨한 설계의 프로그램과 길잡이 교사를 꼽음. 몽실학교에서 활동한 청소년들이 청년이 되어 다시 몽실학교의 길잡이 교사가 되는 선순환 구조가 매우 이상적인데 이는 시간이 걸리는 성과로 몽실학교도 처음에는 지역에서 교육을 고민하는 교사와 마을 활동가들이 있었음을 상기할 필요가 있음.
- 예술 행동 지향의 교육 프로그램 장착 :
 - 영등포 창의예술교육센터는 교육과 실행이 긴밀하게 연계될 수 있게 예술 행동을 지향하며 교육 프로그램은 갈래별 예술 언어를 체득하고 이를 주도적으로 활용할 수 있게 하는 ‘바탕 수업’과 전환사회에 대한 공유지식과 실천을 확장 심화하게 하는 ‘초점 수업’을 장착하였으면 함.
 - 바탕 수업은 그림, 몸짓, 춤, 노래, 악기, 시 낭송, 설치, 의상, 분장, 음향, 녹음 등 갈래별 예술 언어를 익힐 수 있게 하며 기호, 상징, 서사, 의례, 행동을 탐구하고 개념, 주제, 소재, 질료를 상황에 맞게 적절하게 다룰 수 있도록 기본을 탄탄히 하는 수업이 되었으면 함.
 - 바탕 수업의 본보기로는 고무줄놀이, 노래 부르기, 춤추기, 타악기 배우기, 동식물 그리기, 동물 인형 만들기, 시 낭송 녹음하기, 그림극 녹화하기 등이 있음.
 - 초점 수업은 청소년들이 자기 주도적으로 선택한 특정 주제를 집중적으로 탐구하는 테마 수업 (주제 탐구 학습)과 특정 과제를 목적 의식적으로 구현 실행하는 프로젝트 수업 (과제 수행 학습)

이 있을 수 있음. 테마 수업의 본보기로는 멸종 위기 동물 탐구학습, 동물복지 탐구학습, 약용식물 탐구학습 등등이 있으며 프로젝트 수업 본보기로는 수제 정수기 만들기, 약용 차 만들기, 동물 그림 실크스크린 티셔츠 만들기, 지구의 날 야생동물 퍼레이드하기 등등이 있음.

- 영등포 창의예술교육센터의 교육프로그램은 예술교육과 예술을 통한 생태문화교육을 양측으로 하여 기획 운영되며 생명존중, 공존 공생, 호혜, 연대, 공진화의 가치를 복돋는 청소년들의 예술 행동이 지역 시민사회에서 실험되는 공공지대가 되길 기대함.

3) 영등포 창의예술교육센터의 방향

- 본 연구는 문명 전환시대에 필요한 새로운 청소년 예술교육 모델 개발에 대한 이해와 지식을 얻기 위한 연구이자, 교육 현장에서 적용할 수 있는 방안을 실행하는 현장 연구이기도 함. 영등포 창의예술교육센터는 연구 결과를 실현하는 하나의 실천사례 및 현장으로서의 역할을 수행하고자 함. 이에 본 장에서는 영등포 창의예술교육센터의 가치, 방향성, 운영방안 등을 제안하고자 함. 외부 연구자들의 제언을 바탕으로 영등포 창의예술교육센터를 운영할 주체인 (재)영등포문화재단이 기술함.
- 연구의 개요에서 개괄적으로 소개하였던 바와 같이, 영등포 창의예술교육센터 조성 및 운영을 위한 방안 마련의 근거로 참고하기 위해 청소년 의견 수렴 받음. 2개월(2020.05.~06.)에 걸쳐 양평동 청소년과 6차례 만나 인터뷰함. 이 인터뷰 결과를 기반으로 설문조사 문항을 구성하고 관내 청소년 대상으로 온라인 설문조사(2020.07.15.~08.13.) 시행함. 문화예술교육 선호도, 예술교육프로그램 및 공간 수요, 청소년의 생활패턴 및 생태·환경 인식 등을 조사함.
- 양평동 청소년 인터뷰 개요 (세부내용은 부록에 별도 첨부함)

표 19 - 양평동 청소년 인터뷰 개요

회차	일시	대상	주요 내용
1	2020.05.13.	- 고등학생 4명 - 중학생 4명	
2	2020.05.20.	- 초등학생 7명	- 지역 문화예술교육 현황 파악 - 문화예술교육 프로그램·공간 선호도 조사
3		- 고등학생 4명	
4	2020.05.27.	- 초등학생 4명	- 생태·환경 인식 조사
5		- 고등학생 5명 - 중학생 2명	- 포스트 코로나 시대 문화예술교육 논의
6	2020.06.27.	- 고등학생 5명	- 예술교육 선호 공간 조사 - 영등포 창의예술교육센터 공간 구획

○ 청소년 대상 온라인 설문조사 개요 (세부내용은 부록에 별도 첨부함)

표 20 - 청소년 대상 온라인 설문조사 개요

기간	대상	주요 내용
2020.07.15.~08.13.	청소년(11~18세) 77명	- 청소년 여가 활동 및 고민 조사 - 문화예술 프로그램 선호도 조사

(1) 가치 및 방향성

- 영등포 창의예술교육센터는 선유도역 인근에 있는 마을형 창의예술학교로서 이웃과 연결되어 공동체를 기반으로 하는 앓과 함을 일치시킨 예술교육을 지향함. 청소년과 지역 주민이 들락날락하며 서로의 이야기를 들을 기회를 형성하고자 함.
- 영등포 창의예술교육센터의 면적은 지하 1층~지상 3층까지 총 451.62㎡로 타 유사 기관에 비해 크지는 않지만, 선유·양평 거리에 위치한 공방, 예술가, 활동가들과 함께 협력하여 다양한 배움이 일어날 수 있는 지역 거점 공간으로 만들고자 함.
- 생태 위기가 심화함에 따라 새로운 삶의 방식이 필요함. ‘지속 가능성’, ‘생태’, ‘순환’, ‘공동체’, ‘소통과 협력’, ‘공존’, ‘공생’, ‘공유’ 등을 핵심키워드로 두고 이와 연결되는 공간 조성 및 프로그램을 운영하고자 하며, 청소년이 생태 위기를 주체적으로 학습하고 극복하기 위한 대안을 수립하는 등 사회적 전환에 기여할 수 있는 공간으로 작용하기 바람.
- 본 연구와 관련된 사람들이 직접 연구 결과를 실행하는 연구 공동체를 이를 예정으로, 창의예술교육센터를 통해 연구내용이 폭넓게 공유되며 가치 확산하기를 바람.

표 21 - 영등포 창의예술교육센터의 비전과 핵심가치, 핵심목표

비전	우리 공동의 집 지구를 함께 돌보는 우리 동네 창의 예술 스스로 배움터			
핵심 가치	자율 ↓ 자기 결정 ↓ 나답게 선택하며	공생 ↓ 생명 존중 ↓ 같이 살고	호혜 ↓ 협력 ↓ 서로 도우며	공진화 ↓ 전환(연대) ↓ 함께 이루자
핵심 목표	생태위기 ----- 공감 공유지식 ----- 축적 예술행동 ----- 실천 생활문화 ----- 창조			

(2) 운영구조

- 청소년이 주체적으로 운영하는 구조(‘청소년 운영위원회’ 등)
- 지역주민, 지역 예술가와 청소년이 함께 협력하는 거버넌스(협치) 기반 공간 운영
- 지역민 의견 수렴 및 지역 맞춤형 문화예술교육 연구를 통한 지역 거점 커뮤니티 공간으로 역할
- 지역자원을 연계한 교육으로 지역 내 문화예술교육 선순환 구축

(3) 운영방안

- 운영 대상 : 청소년(11~18세)을 주 대상으로 운영하되 마을 주민, 예술가, 활동가 등이 함께 드나들 어 세대가 섞이도록 만듦.
- 공간 운영 방식 :
 - 3개의 목적 공간(공유 부엌, 손-공방, 미디어랩) 외에는 가변적 구조로 설계하고 청소년들이 필요에 따라 자발적으로 공간을 채워나가도록 함.
 - 창의적으로 상상하고 실현할 수 있는 분위기의 공간 조성 및 도구 적재적소에 배치함.

표 22 - 영등포 창의예술교육센터 공간구성(안)

층별	면적(m ²)	기존 용도	공간 구성(안)
지하 1층	25.12	창고	창고
지상 1층	198.89	민원실	커뮤니티 공간, 제작·공작소, 공유 부엌, 공유 카페
지상 2층	195.69	주민사랑방 등	다목적실, 갤러리, 운영사무실, 미디어랩
지상 3층	31.92	직원식당	청소년 아지트, 옥상 텃밭

※ 추진 상황에 따라 상기 내용은 일부 변동될 수 있음.

- 교육 운영 방식 :
 - 교사는 ‘티칭’보다 ‘코칭’으로, 학생은 ‘수동적 객체’에서 ‘능동적 주체’로
 - 지식의 전달이 아닌 지식을 공유하고 재창출하도록
 - 자기 주도성, 자율성 아래 자발적 배움이 가능하도록 : 학생이 직접 프로그램 설계에 참여하거나 청소년 기획 활동(자치 모임, 자율 운영회 등)을 통해 스스로 기획할 수 있도록 도움
 - 자신에 대해 자각할 수 있도록 : 나는 누구인지, 어디 있는지, 어디로 가는지, 뭘 해야 하는지, 어떤 재능이 있는지, 어떤 일을 하기 바라는지, 어떻게 실천할 건지
 - 선택할 수 있도록 : 선택의 폭을 다양하게 주고 호기심을 유발
 - 길잡이 교사와 함께할 수 있도록
 - 다수가 모이기보다는 소규모로
 - 결과가 아닌 과정 위주로
 - 관습에 거리를 두고, 정형화된 것보다는 유기적으로
 - 손과 몸을 활용하도록 : 사물과의 직접적인 접촉을 통해 몸과 마음을 다듬어나갈 수 있는 공작·노작 교육 운영
 - 지역의 재생을 위해 ‘지속할 수 있는’, ‘순환’, ‘공존’, ‘공생’, ‘공유’에 가치를 두는 생태공동체로
 - 마을의 공간·인적·수변 자원을 충분히 활용할 수 있도록
 - 마을 안에서 주민과 청소년 사이 교류가 일어나 관계가 만들어지도록
 - 마을 이외에도 연대 교류가 일어나도록 : 마을의 자원을 최대한 활용하되, 국내외 전문가 및 유사 청소년 관심 단체와 비대면 프로그램 활용하여 연계 및 교류

4) 모두의 제언

인문학자, 예술가, 발명가(과학자), 청소년 등 창의예술교육과 연계할 수 있는 분야의 전문가를 조사하고 본 연구에서 필요한 제언을 받아 수록함. 제언 방식은 인터뷰 형식으로 진행되었으며 녹취한 것을 바탕으로 재구성함. 조사 대상 모두의 제언을 담을 수는 없었으나 전환시대 창의예술교육과 가장 밀접하게 연계할 수 있는 전문가 제언을 먼저 받음. 다만 청소년은 분야별 전문가가 아닌, 영등포 관내에 있는 창의예술교육의 주체로서 인터뷰 및 설문조사를 통한 의견수렴 받음.

(1) 인문학자

⁴⁰⁾고영직(문화평론가) : 문학을 전공했으며 자활근로자, 노숙인, 교도소 수용자, 장애인을 비롯해 일반 시민 대상으로 한 인문학 교육과 문화예술교육에 오랫동안 참여함. 민들레 출판사 설립 후 잡지 민들레 창간 및 발행하는 등 출판을 통한 교육 운동에 힘썼음. 현재 경희대 실천 교육센터 운영위원, 문학 웹진 <비유> 편집위원, 문화예술교육 웹진 <아르떼 365> 편집위원, 한국문화예술교육진흥원 이사이며, 문화예술교육을 비롯한 다양한 정책 사업에 컨설턴트로 활동 중임.

※ 삶의 시간을 잇는 문화예술교육, 함께 만드는 마을 교육공동체, 노년 예술 수업 등 문화예술교육 관련 서적 다수 집필

- 여러 세대가 ‘들락날락’하는 마을-학교
 - 연구 결과를 실천하는 현장은 마을 예술학교로서 역할 하도록 여러 세대가 들락날락 할 수 있는 틈과 여백이 있어야 함. 다양한 연령이 드나들며 배우는 지점이 생길 수 있기에 청소년 전용 공간이 아니라 세대가 섞이도록 조성해야 함.
 - 또한 청소년들이 마을 속으로 들어갈 수 있도록 마을과 학교가 손을 잡고 주민과 청소년을 연결할 수 있는 프로그램 설계·운영이 필요함. 운영자들은 열린 마음을 지니고 주민들과 청소년들의 커넥터로서 이웃과 소통할 수 있는 터를 꾸리고 관심을 기울여야 함.
- 마을 내 협력과 연대를 통한 배움
 - 현장이 반드시 큰 공간일 필요는 없음. 작은 거점 공간만 있어도 다양한 배움이 일어날 수 있는 공간을 디자인할 수 있음.
 - 지역의 예술가들과 협력하여 예술가들의 공간에서 일방적인 티칭이 아닌 함께 러닝할 수 있는 활동 설계 가능함.
 - 주민과의 연대를 위해 노래 교실 등 상투적인 교육프로그램을 지양하고 강사와 학생이 대등한 무형식의 배움이 가능한 방식을 고민할 필요가 있음. 문화도시에서 문화가 개입하기 위해서는 사람들 간의 가벼운 교류가 중요하므로 마을 안에서 교류가 일어날 수 있는 프로그램을 설계했으면 함. ‘우리 동네 ~하더라 셰프 마을 안의 숨어있는 주민 셰프를 찾아내 함께 꾸리는 생활문화 축제’, ‘칭찬 프로젝트 동네에서 칭찬받아야 할 콘텐츠(어른, 가게 등)를 아이들이 논의하여 정한 뒤 칭찬 깃발을 들고 인터뷰하러 가는 프로젝트’ 등의 사례와 같이 역발상 프로그램 운영하여 마을 어른과 청소년이 연결됨을 기대해볼 수 있음.
- 청소년에게 역할 부여
 - 청소년이 동등한 자격으로 운영위원에 참여하는 등의 역할 부여가 필요함. 작은 민주주의를 실험하며 운영에 직접 참여하기 때문에 수월하게 운영될 가능성이 높음. 청소년들의 목소리가 사라지지 않게 어른과 동등한 입장에서 운영할 수 있는 훈련 과정을 만드는 것이 중요함. 이 과정에서 청소년들이 공간을 자기 공간으로 인식하고 애착을 가질 수 있게 됨.

- 예술을 강조하지 않는 창의예술교육
 - 예술을 지나치게 강조할 필요가 없음. 예술을 강조하다 보면 기능과 상투적인 기술에 치중할 위험이 있음. 예술은 우리 삶에서 정말 작은 부분이므로 궁극적으로 분노할 줄 알고 슬퍼할 줄 아는 창의적인 시민으로 길러내는 것이 더 가치 있는 일로 보임.
 - 교육프로그램으로 창의에 접근하는 것은 한계가 있으니 떠오르는 생각을 실현할 수 있을 것 같은 분위기의 공간을 형성하는 것이 중요함. 창의적 생각을 낼 수 있는 도구 목록을 만들어 보면 함.
- 청소년이 전환의 계기를 맞이하게 하는 방법
 - 청소년은 가르침의 대상이 아님. 청소년 문화예술교육에서는 ‘결’, ‘편’, ‘품’이 중요한 요소임. 청소년에게 어른의 결을 내어주는 것, 칭찬은 대놓고 야단은 남모르게 하며 자신을 편들어준다는 확신, 안락하게 지켜주는 품이 필요함.
 - 청소년의 개별성을 중시하고 각자의 상태와 고민에 차별성을 두어 고난과 시련을 맞이할 수 있게 실패를 적극적으로 권장하고 마음의 척도가 달라질 수 있도록 ‘더 많이’보다 ‘덜 소유하는’ 욕망의 다이어트를 실현토록 해야 함.
 - 최근 청소년의 롤모델은 유튜브 크리에이터인 경우가 많은데, 청소년이 되고 싶은 캐릭터를 설정해 실제 나와 다른 모습을 경험할 수 있도록 하고 다양한 직업과 길이 있다는 것을 알려줘야 함.

(2) 예술가

최선(미술 작가) : 사회적 이슈에 민감하게 반응하며 기후변화 등 사회현상을 소재로 작품 제작함. 예를 들면 요코하마 ‘뱅크아트 Studio NYK(2013)’ 전시 출품작이 있음. 후쿠시마 오염수를 바다에 몰래 방류한다는 뉴스가 사실인지 알아보기 위해 한 실험에서 시작됨. 후쿠시마에서 200km 떨어진 안전지대인 히타치 바닷물을 증발시킨 소금에서 세슘 성분 검출 후, 위험성을 알리기 위해 소금을 전시장 바닥에 짚 깔아 전시함.



그림 21 - 요코하마 전시장에 설치된 세슘 검출 소금

40) 고영직, '삶의 시간을 잇는 문화예술교육(2020)' 저자소개 참조

예술가는 사회적 문제에 가장 예민하게 반응하고 사람들의 요구와 일치하지 않더라도 작품, 활동 안에서 사회적 질문을 던져야 한다는 가치관을 지니고 있음. 온라인 미술 대안학교 운영 경험이 있으며 중학교 미술 교사로 3년간 근무하며 꾸준한 교육, 교육의 본질, 동등한 관계의 중요성에 대해 생각하게 됨.

○ 기술적으로도 예술성으로도 자립 가능한 학교 :

- 규모가 작더라도 피교육자들이 교육받은 내용을 통해서 자립할 방법을 만드는 쓸모 있는 학교로 기능해야 함. 기술과 예술이 섞여 기술로도 예술로도 먹고 살 방법을 마련하고 전공과 상관없이 스스로 생각할 수 있는 질문을 던질 수 있는 프로그램 운영이 바람직함.
- 마을 기반이지만 마을에 국한되지 않고 전환 마을 토트네스의 사례와 같이 지리적으로 가까운 대학교들과 협업하거나 외부와 교류할 수 있는 시스템을 구축하면 청소년 자립의 초석이 마련될 것임.

○ 가치지향이 맞는 강사진 구축과 다양한 방식의 연계 :

- 영등포의 지리적 이점을 활용해 좋은 선생님들을 모실 수 있는 학교가 되었으면 함. 배움에 목마른 학생들을 위해 학교와 가치가 맞는 국내외 선별된 강사진 구축이 우선되어야 하며 이를 위해 접근 및 설득을 위한 명분이 필요함. 명분 있는 자리에는 사람이 모이기 마련임. 국내에서 찾기 힘들다면 국외 강사를 초빙하는 방법도 가능하며 이 경우 온라인 화상 방식의 프로그램 운영도 가능할 것으로 보임. 전환되는 시대 흐름에 따라 국내 강사의 경우에도 비대면 방식 가능함.

○ 기술을 통한 인문학 교육 :

- 기술을 도구로 이용한 인문학 프로그램 설계가 가능함. 예를 들어 실크스크린은 판화기법 중 하나로 판이 완성되면 단시간에 많은 양을 찍어낼 수 있는 작으면서도 강력한 기술 중 하나지만, 실크스크린 찍는 법은 인터넷으로도 배울 수 있기 때문에 굳이 기술 습득용 수업을 할 필요는 없음. 판화는 단순한 기술이 아니라 정보를 나누는 방법의 하나임. 한국은 나무 활자부터 팔만대장경까지 판화가 발달한 나라였지만, 금속활자로 책을 찍을 줄 아는 것이 가지는 파급 효과와 가치에 크게 눈뜨지 못해 그 영향으로 수백 년 후에 문화적, 경제력 영향력이 약해짐. 비슷한 예로 그림을 보는 것도 단순히 아름다운 조형을 보는 것이 아니라 그 그림을 그렸던 화가가 살았던 시대와 공간을 동시에 보는 문화의 집합체임. 이처럼 문화예술교육에서는 기술을 통해 구현 방법을 배우고 그 기술이 가지고 있는 문명, 인문학에 관련한 수업을 그려볼 수 있음.

○ 직업 관련 교육 :

- 청소년은 정보흡수력이 빠르고 탐색능력이 월등히 뛰어나지만, 경험치가 낮아 어떤 직업군이 있는지, 어떤 일을 할 수 있는지 모르는 경우가 많음. 예술가가 강사로 연계된다면 예술가 지망생을 위해 예술가로 먹고사는 법, 관에서 지원받는 법 등을 습득할 수 있는 프로그램 운영도 가능함.

(3) 예술가

손채수(교육예술가) : 자신을 가이아마고의 딸이라고 하며 푸른 별 지구에서 야생동식물도 사람과 함께 공존·공생하기를 바라는 교육예술가. 말 못 하는 야생동식물의 대변자가 되고픈 어린이, 청소년들의 길인이 되어 2014년부터 전시와 함께 '지구별 생명의 수호천사' 아트프로젝트를 하고 있음. 현재 초암교육예술연구소 대표이며 경기도지속가능발전협의회 생물 다양성 위원회 위원으로 활동 중임.

- 시대와 연결된 문제를 논의할 수 있는 공간 :
 - 현시대의 절실하고 절박한 문제와(기후 위기 등) 연관된 활동을 할 수 있는 청소년들을 길러내고 그 청소년들이 각자의 지혜를 모아서 공유지식을 만들며 맘껏 얘기하고 모일 수 있는 터전을 만들어 주면 좋을 것 같음. 영등포에서 시급한 여러 가지 환경과 생태 문제들도 맘껏 이야기하고 어떤 얘기를 해도 받아들여지는 소통의 장이 되기를 바람.
 - 생태적 감수성을 확장할 수 있게 지역의 환경과 생태에 대해 고민하는 동아리들이 모여 논의하고 연계된 실천 활동을 발전, 모색, 궁리할 수 있도록 사다리 역할을 해주길 바람. 같은 고민을 하는 친구를 만날 수 있는 교류의 장이 되어 다양한 아이디어를 펼치고, 실천할 수 있는 모델들이 만들어지는 곳이 되면 좋을 것 같음.

- 청소년들과 함께 만들어가는 공간 :
 - 미완성된 상태로 조성되어 청소년들과 함께 만들어어나가는 공간이 되길 바람. 청소년들이 실행한 것들을 통해 공간이 변화되면 창의예술교육센터의 이미지도 상상력과 재미와 발걸음을 담은 매력적인 공간이 될 수 있음.
 - 또한 다른 곳에서 하지 못하는 것을 할 수 있게 함으로써 청소년들의 늘린 마음도 해소할 수 있고 건강한 콘텐츠가 재생산되는 곳이 될 수도 있음.

- 자연 친화적인 건물로 조성 :
 - 패시브 하우스 기법, 지열 에너지, 태양광 패널 등을 활용한 에너지 절감형 건물로 리모델링되기를 바람.
 - 건물 옥상에 옥상 텃밭과 함께 양봉장을 함께 꾸리는 것을 추천함. 꽃이 있으면 벌이 있는 게 생태적으로 당연하며 적정 수준의 꿀도 생산할 수 있음. 도시 양봉 교육을 연계하면 청소년에게 자연과 교감할 기회를 만들어 줄 수 있고, 도심에서 벌을 키우는 과정을 통해 다양한 상상력을 부여할 수 있음.

- 기후 위기 시대의 다양한 생존법 교육
 - 기후변화 시대에 어떤 상황이 벌어질지 모르기 때문에 대처하는 법을 교육해야 함. 생존배낭 만들기, 주변 사물 및 지형지물을 활용한 생존법 교육을 통해 생태적 상상력을 계발할 수 있었으면 함.

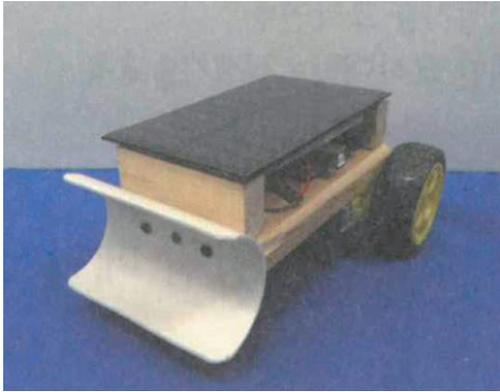
- 교육프로그램 운영 원칙
 - 프로그램 개발 시 ‘몰입’과 ‘각인’ 두 기제를 중요시할 것.
 - 친환경적 소재, 감각 확장에 자극을 줄 수 있는 재료를 사용할 것.
 - 몸을 많이 쓰는 활동과 앉아서 차분하게 하는 활동을 적절히 분배해 균형 있는 수업을 구성할 것.
 - 몰두하는 개인 작업, 함께하는 조별 작업으로 창의성과 협동력을 기르고 ‘따로 또 함께’를 배울 수 있도록 할 것.
 - 소리와 음악을 적극적으로 활용할 것. 시각은 물질적인 성격이고 소리는 정신적인 부분을 자극함. 청소년들이 에너지를 충전하고 뇌를 쉴 수 있도록 좋은 소리를 접할 수 있게 하였으면 함.
 - 청소년들의 호기심을 끄집어내는 질문, 맥락을 가지는 질문이 많이 나올 수 있게 유도할 것.

(4) 발명가(과학자)

정해원(마을기술센터 핸드즈 대표) : 마을기술센터 핸드즈는 마을과 공동체를 살리는 인간적이고 따뜻한 기술을 추구하며 자연의 힘으로 에너지 문제를 해결하고자 노력하는 적정 기술 랩으로 적정기술을 교육·연구·

컨설팅하며 손으로 직접 만들고 수리할 수 있는 방식의 기술을 추구함.

- 연구·발명한 적정기술 제품



<태양광 무선조종 자동차>
스마트폰 블루투스 연결로 조정 가능한 태양광 자동차



<햇빛 저금통>
빛을 저장하고 어두워지면 빛나는 태양광 충전등



<햇빛 분수>
태양 전지판에 비춘 햇빛을 이용한 분수



<줄넘기 발전기>
줄넘기의 운동에너지를 활용한 usb 충전기

<그 외> : 태양광 핸드폰충전기, 햇빛추적장치, 자전거 발전기, 햇빛오디오, 터널식 햇빛 건조기, 태양광가로등 등

그림 22 - 마을기술센터 헨즈의 발명품 (출처: 마을기술센터 헨즈 리플릿)

- 마을 주민과의 연계 :
 - 뜻이 있는 마을 주민과 연계하고 교육하여 문화예술교육 강사로 양성할 수 있는 구조 마련. 외부 강사를 초빙해서 운영할 수도 있지만, 아이들이 공간에 머물지 않고 강사를 따라가는 현상이 발생할 수 있음. 마을에서 의지가 있는 주민들을 어떤 형태로든 고용해 지역 내 자생력을 형성해야 함.
- 적정기술, 메이커 교육 키트 사용 :
 - 적정기술이나 목공 등의 메이커 프로그램에서는 다용도로 활용할 수 있는 교육 키트가 효율적임. 키트 활용 방식은 프로그램 시간 내에 키트를 체험하고 두고 가는 것과 키트로 완제품을 만들어 가져가게 하는 2가지 방식이 있음. 체험형 키트는 초기 구매 비용이 많이 들지만, 유지보수비만 추가로 들어가는 반면 완성형 키트는 재료를 지속해서 사야 하므로 예산 운영에 어려움이 있을 수 있음. 공간에 상주·관할하는 책임자가 교육 강사와 함께 방향성에 대해 논의하여 활용 방식에 대한 원칙 형성하기 바람.
- 적정기술 단계별 수업 운영 :
 - 적정기술은 다른 기술에 비해 에너지 절약이라는 목적성을 띠고 있어 과학·이론적으로 접근하면 어렵게 느낄 수 있음으로 흥미 유발성 단기 수업으로 시작하는 것을 권유함. 단기 수업에서는 에너지에 대해 재미있다고 인식하게 만드는 것을 지향하며 에너지 생성 과정을 가시적으로 보여주며 이런 분야도 있다는 걸 소개하는 게 좋음. 프로그램이 자생력을 가지게 된 후 장기 심화 과정에 들어서면 교육대상이 스스로 만들려는 의지가 강해 문제 해결 방식의 수업이 가능해짐.
 - 우리나라에서는 에너지가 흔해 적정기술 교육이 의미 없어 보일 수도 있지만 내 손으로 직접 만들어 생활에 사용할 수 있다는 의미를 알리고 실용성을 살릴 수 있는 생활기술로서 접근해야 함.

(5) 청소년

영등포구 양평동 청소년 : 영등포구 양평동 거주하는 청소년(11~18세) 대상으로 자문회의 및 인터뷰 6회 진행했으며 누적 35명 참여했음. 문화예술교육 프로그램·공간에 대한 선호도 의견수렴 시행함.

- 활동 및 공간 선호도 :
 - 초등, 중등, 고등학생이 원하는 활동 및 공간의 방향성이 다름. 초등학생은 단체 활동에 흥미, 소속감을 느끼는 경우가 많으며 움직임이 큰 활동과 넓은 공간을 선호함. 중·고등학생은 자신의 개성과 의지를 표현하는 활동에 관심이 높으며 친구와의 유대감을 중시해 노출이 적은 소규모 공간 및 자유로운 분위기의 가변 공간 선호함.
 - 코로나19가 장기화함에 따라 기존 교육 활동이 대다수 중단되었으며, 비대면으로 이뤄지는 프로그램 수요가 높아짐. 재난 상황이 지속할 상황에 대비해 구조, 체육, 캠핑, 서바이벌 등 생태 친화적 활동 및 프로그램 구축되었으면 함.
 - 하교 시간을 고려한 프로그램 편성을 원하며 진로 상담 및 성교육에 대한 수요 높음. 다양한 체험할 기회 형성 바람. 예를 들어 4차 산업혁명 시대에 부합하는 프로그램(영상, 미디어 등), 공예 등 노작 활동 가능한 프로그램, 요리, 음악, 사진 등이 있음.
 - 형식적 공간이 아닌 재미난, 계속 가고 싶은, 우리들만 소통 가능한, 장벽 없이 이야기하고 쉴 수 있는, 저렴한, 친구들과 스트레스를 풀고 여가를 충분히 즐길 수 있는, 어른이 짜놓은 곳이 아닌 청소년이 무엇을 원하는지 이야기할 수 있는 분위기가 조성되어 꿈을 펼칠 수 있게 되기를 바람. 서울 각지에 있는 청소년 모두 참여할 수 있는 자유로운 동아리 활동도 가능했으면 함. 더

불어 교육 목적 공간뿐 아니라 탈의실, 샤워실 등 전체 제반 환경이 함께 고려된 공간이 필요함.

영등포구 관내 청소년 : 영등포구 청소년(11~18세) 대상으로 온라인 설문조사(네이버 폼) 진행했으며 총 77명 참여했음. 청소년 여가 활동 및 고민, 문화예술교육 관련 조사 시행함.

※ 참여자 중 영등포구 거주자는 70%이며, 그중 양평·당산·영등포동 거주자가 약 80%로 도출됨.

※ 참여자 62%가 영등포구 양평동 소재 학교 재학 중임.

○ 여가 활동 :

- '평일 하루 평균 여가시간'을 조사한 결과 하루 평균 3~4시간의 여가 시간을 보내는 것으로 조사되었으며 대부분 오후 4시 이후 여가활동이 이루어짐.
- '주말 여가활동 시간'을 조사한 결과 점심시간 이후 오후 2~4시에 가장 활발한 활동이 이루어짐.
- '여가시간에 주로 하는 활동'에 청소년의 약 60%가 미디어(유튜브, 게임 등)로 시간을 보낸다고 응답하였으며 대체로 실외활동보다 실내 활동 위주로 활동하는 것을 확인함.

○ 고민 및 해결 활동 :

- '최근 나의 가장 큰 고민'을 조사한 결과 대부분의 청소년이 학업 및 진로를 고민하고 있으며 생태·환경에 대해 고민한다는 응답률도 높게 도출됨.
- '고민 해결을 위해 진행하고 있는 활동' 조사 결과, 응답률 많은 순서대로 상담, SNS 활동, 대외활동(대회, 공모전 참가), 동아리 모임을 통해 고민 해결하는 청소년이 많은 것을 확인함. 그 외 본인만의 해결 방법을 가지고 움직인다, 해결 방법이 없어 정체되어 있다고 답한 청소년도 다수 있었음.

○ 문화예술교육프로그램 :

- '나에게 필요한 프로그램 3가지'의 답변을 통합한 결과 영상 촬영 및 편집, 만들기, 요리 순으로 필요하다고 응답했음. 스스로 창작·제작할 수 있는 프로그램에 대한 욕구가 높은 것으로 사료됨.

○ 창의예술교육 관련 키워드 :

- 청소년이 창의예술교육과 연관 있다고 생각하는 69개의 단어 중 중복률이 높은 단어를 분석한 결과 다양함, 활동, 편안함, 창작, 놀이 등이 나타남. 이 결과를 통해 청소년이 창의예술교육센터에 가진 이미지를 휴식과 놀이 2가지 갈래로 나누어 볼 수 있음. 다양한 활동을 경험·창작 및 편안하게 머물 수 있는 공간이 되길 소망하는 의견이 도출됨.



그림 23 - 워드클라우드를 이용하여 시각화한 결과 (출처: 워드클라우드, <http://wordcloud.kr/>)

참고문헌

○ 논문 및 단행본

- 경기도교육청(2020), '몽실학교', 경기도교육청 마을 교육 공동체 정책과
- 경기도교육청(2020), 혁신교육지구 안내자료 '혁신교육지구는 왜, 어떻게?', 교육협력지구담당
- 고영직(2020), '삶의 시간을 잇는 문화예술교육', 살림터
- 국립현대미술관(2016), '植物圖鑑 식물도감: 시적 증거와 플로라' 전시, 브로슈어
- 김준한, 한재각, 김소영, 이유진, 이기관, 이정필, 정해원, 마크 볼프람(2017), '도시지역 미니태양광 리빙랩 시민 가이드북'
- 이나미(2016), '기후변화로 인한 사회적 위기와 공동체의 대응', 인문과학, 제60집
- 김은정, 박현숙(2019), '미래를 만들어가는 혁신교육지구'
- 김종기(2015), '21세기 동시대 미술에 대한 단상 1', 예술문화비평 16호
- 김혜진(2013), '동시대 예술의 지속가능성 연구', 홍익대학교 대학원 예술학과, 석사학위 논문
- 루돌프 슈타이너(1908), '루돌프 슈타이너, 루돌프 슈타이너 전집, 108권 46쪽
- 마이클 S.(2014), '사람들은 어떻게 광장에 모이는 것일까?', 후마니타스
- 박용남(2015), '전환도시 서울을 꿈꾸다, 계간 '서울과 도시'
- 배석원(2002), '인간 중심주의와 생명 중심의 다원론', 哲學論叢, 새한철학회, Vol.4 No.30, pp.353~377
- 생태문명 국제컨퍼런스(2018), '한반도와 동아시아의 생태적 전환', 포럼 지구와사람
- 송민영(2017), '생명·생태교육, 영성교육을 통한 홀리스틱 융합인재 육성', 한국홀리스틱융합인재육성학회 20주년 기념 학술대회, pp.59~107
- 신현경, 이은영(2017), '마을공동체 기반의 문화예술교육 사례 연구: 살림꾼, 마을의 예술꾼 되기 프로젝트를 중심으로', 문화예술교육 연구, 제 12권 제2호, pp.35~60
- 영등포문화재단(2020), '문화생산도시리빙랩 아카이브 술술 vol.1'
- 유네스코한국위원회(2020), '유네스코 뉴스', vol.769
- 유현주(2013), '생태미학에서의 지속가능성 개념 연구'
- 윤여각(2002), '교육인류학적으로 살펴본 21세기 문화·예술교육 전망', 한국방송통신대학 교육학과
- 이원일(2007). 톨스토이의 대안학교 교육에 대한 기독교 교육적 성찰. 신학과 목회, 27, pp. 211~251
- 주요섭, '생명의 패러다임과 호혜 사회의 논리', 모심과 살림연구소
- 조한무(2017), '홀리스틱 연계관점에서 과정평가 도구 활용 가능성 탐색', 홀리스틱 융합교육연구, 제22권 제2호, pp.73~87
- 조한무(2017), '창의성 신장을 위한 홀리스틱 교육평가, 한국홀리스틱융합인재육성학회 20주년 기념 학술대회, pp.33~58
- 제러미 리프킨(2020), '글로벌 그린 뉴딜', 민음사
- 최정하, 김창현(2004). 주제발표 2 : 톨스토이 학교, 한국 교육실천 연구학회(한국교육포럼)자료집, pp.42~60
- 켄 월버(2015), '모든 것의 역사', 김영사
- 크리킨디센터 전환교육연구소(2020), '코로나 이후의 전환', 삶의 기술, 여덟 번째
- 하자센터(2019), 애뉴얼리포트, 하자센터
- 한살림(2019.11), 한살림 선언 "인간 안에 모셔진 우주생명"
- 후쿠자와 히로오미 /現代の理論 통권 제20호, 2019)

M.Y. Factory(2020), '플라스틱, 일상에 꽃 피우다 「나우 이즈 로사드」, 영등포·경인로 일대 도시재생 소식지, 제 8호, pp.14~17

○ 동영상

좌담회, '포스트 코로나19 ART', <https://www.youtube.com/watch?v=D0Bk1uoJdZA>
'포스트 코로나와 전환의 시대', <https://www.youtube.com/watch?v=-TdeKgk1-Tw&feature=youtu.be>
'과학자들이 아무리 말해도 당신이 현실 부정하는 10년 후 팩트'
<https://www.youtube.com/watch?v=H-SJ3eKdhSA&feature=youtu.be>
'기후변화, 어떻게 하면 되냐고요?' <https://www.youtube.com/watch?v=Rwkz1A0LaVY&feature=youtu.be>
'기후 재앙에 대처는 우리나라의 자세 / 본격 에너지 팩트 체크'
<https://www.youtube.com/watch?v=BXqDt91ItCI&feature=youtu.be>
다음 세대 정책토크(LAB2050(2019.4.9.)), 홍기빈, '미래에서 온 도자기 파편, 기본소득'
<https://www.youtube.com/watch?v=YTQLpc0hxPs>

○ 뉴스기사 및 웹페이지

김누리(2019.8.25.), '글로벌 스타 대한민국의 품격', 한겨레신문
김지숙(2020.8.21.), '이대로는 모두 절멸' 동물들의 코로나 시국선언, 한겨레
강찬호(2006.7.10.), 공동체 산안마을에서 생산된 '유정란'을 아시나요?, 광명 시민신문
류태호(2020.05.25.), '코로나 19 팬데믹 이후 교육 혁신 방안, 코로나 19 팬데믹 이후 교육의 '뉴노멀'은?, 프레시안
박은미(2017.9.28.), '아시아 전환 마을운동을 공유하고 미래를 고민한다.', 은평 시민신문
안희경(2019.3.6.), 세계 지성과의 대화⑤ '학교서 농사짓고 명상하는 학생·교수들... '과도한 합리성'서 탈출할 대안을 일구다', 경향신문
여성환경연대(2020.1.30.), [나는 플라스틱 없이 산다 ⑤] '지구 살리는 삶의 방식 추구' 소란 은평 전환 마을 대표 인터뷰, '먹을 수 없는 건 만들지 않는다', 오마이뉴스

유종일(2020.4.20.), "'포스트 코로나' 세계, 네 개의 키워드를 주목하라", 프레시안
윤여일(2020.9.7.), 프레시안, 진정 코로나 시대라면, 이제 멈춰야 한다, 프레시안
이광석(2019.1.24.~2020.9.3.), '이광석의 디지털 이후' 연재, 총 22회, 경향신문
한겨레신문(2001.2.2.), 대안을 찾아서, [교사 탐색대] 놀이, 노래, 춤 사고폭 넓게 키워줘
홍기빈(2019.12.20.), '기후 위기 고민 없는 2045 비전', 세상 읽기, 경향신문
홍기빈(2020.5.8.), '한국 자본주의 진화방식을 바꿔라', 한겨레신문

국립현대미술관 홈페이지 (www.mmca.go.kr)
광주청소년삶디자인센터 홈페이지 (<http://samdi.or.kr/>)
마을기술센터 한즈 홈페이지 (<https://handz.or.kr/>)
MAKE IT PRECIOUS 홈페이지 (<https://preciousplastic.com/index.html>)
mindle 홈페이지 (www.mindle.org)
비전화공방 홈페이지 (<http://noplug.kr/>)

서울 시립 청소년 직업체험센터(하자센터) 홈페이지 (<https://haja.net/>)
서울 시립 은평 청소년 미래진로센터(크리킨디센터) 홈페이지 (<https://krkd.eco/>)
슈마허대학 홈페이지 (www.schumachercollege.org.uk)
언메이크랩 홈페이지 (<http://www.unmakelab.org/>)
의정부 몽실학교 홈페이지 (<https://tong.goe.go.kr/tong/ds/0101.do?m=0101&um=01>)
전환 마을 은평 커뮤니티 (<https://www.facebook.com/transitioneunpyeong>)
제주 창의예술교육랩 매거진 (<https://brunch.co.kr/magazine/jartelab>)
제 58회 베니스 비엔날레 홈페이지 (<https://www.labiennale.org/en/art/2019/information>)
청소년기후행동 홈페이지 (<https://youth4climateaction.org/>)
트랜지션 네트워크 홈페이지 (www.transitionnetwork.org)
프래그랩 홈페이지 (<https://prag-lab.com/>)
CAES 홈페이지 (<https://www.sustainableartschool.org/>)

부록

- 1) 문화 공간 답사
- 2) 창의예술교육센터 조성·운영을 위한 전문가 제언
- 3) 청소년 설문조사 결과
- 4) 청소년 인터뷰

1. 문화 공간 답사

1) 청소년 문화 공간 답사 : 광주청소년삶디자인센터

1. 일시 : 2020.05.22. 13:00
2. 장소 : 광주청소년삶디자인센터(광주광역시 동구 중앙로 160번길 31-37)
3. 내용 : ※ 공간 담당자와의 인터뷰를 진행하고 녹취한 것을 바탕으로 재구성함.

○ 공간

Q. 공간을 구성할 때 담긴 의도가 있을까요?

A. 유동인구가 많은 1, 2층의 경우는 사람들이 모여 이야기 할 수 있는 커뮤니티 공간으로 구성했어요. 3, 4층은 커뮤니티 공간에서 모인 친구들이 집중할 수 있도록 구성하였고 5, 6층은 문화예술 공간으로 층별 레이어를 설정하였죠. 모든 공간은 의도가 담겨 있어요. 예를 들어 방별로 작은 시창이 있어요. 물론 안전성의 문제가 있어 넣기도 했지만 지나가면서 활동을 보고 흥미를 느낄 수 있도록 만든 부분이죠. 또한 음식의 냄새는 위로 퍼지고 음악이나 활동 같은 경우는 소리가 아래층으로 울리게 하는 등의 세세한 부분까지도 생각했죠. 심리적으로 간혀 있는 공간보다 넓은 공간을 좋아하기 때문에 모든 방은 설계 인원수의 2배 정도로 구성했습니다.

Q. 공간 구성에 정말 많은 시간이 들어갔을 것 같아요.

A. 시공만 1년 정도 걸렸어요. 그리고 준비단계에서 공간 가이드북을 제작했어요. 이 공간은 어떤 용도로 쓰일 것이며 개방 정도와 전용인지 공용인지, 활동하게 된다면 필요한 장비는 무엇인지 생각하고 정보를 담는 과정을 진행했었죠. 설계자들에게 저희가 생각하는 의도를 말로 표현하기 힘들 때도 있었어요. 그래서 직접 공간을 그려 설계자들에게 보여주기도 했죠.

Q. 무목적 형태의 공간들이 있던걸요?

A. 4층 공간은 ○○, 스스파 같이 이름 없는 방이었어요. ○○이라고 한다면 아아, 어어, 오오 등 뭐가 될지 모르는 느낌으로 가능성이 무한한 방인 거죠. 방에 모이는 사람에 따라서 공간의 성격이 규정된다고 생각하여 4층은 완전히 비우고 준비하게 되었어요. 그런 공간들을 읽어줄 수 있는 사람들이 있으면 공간이 비어 있어도 좋은데 그런 사람이 없다면 그저 빈 곳으로 느껴져서 생똥맞긴 하죠. 개관하시려는 창의예술교육센터도 공간 중 하나는 빈 공간으로 두고 진행해보는 걸 추천합니다.

저희는 항상 학생들의 고민과 생각을 연구하고 파악하고 있어요. 뭐가 제일 답답할까, 무슨 고민이 있을까를 읽어내는 과정에서 특색 있는 프로그램이 형성되고 프로그램에 따라 비어 있던 방이 생명을 가지게 되죠. 사실, 10년이 지난 후 고등학생의 삶은 전혀 다른 생활을 할 텐데 공간은 한 번 만들어지면 계속 운영이 될 것이고 시간이 지나면 똑같은 방식으로 운영되지 않을 수 있다는 생각을 가지고 빈 공간을 구성하게 되었죠.

Q. 저희가 사용하고 있는 책상도 특이한 모양이네요. 직접 만든 걸까요?

A. 공간 자체가 하나의 교육적 자료라고 생각했어요. 공간에 필요한 모든 것은 되도록 외주

가 아닌 자체 프로그램으로 구성할 수 있도록 하었어요. 목공을 했던 친구들이 센터 내 테이블들을 만들고 홍보 책자 같은 경우도 친구들이 직접 아이디어를 내고 제작했죠. 실제로 활동을 통해 경험치가 쌓이면 현장에 나가 보조 업무를 할 수 있도록 하는 게 저희의 목표거든요.

Q. 공간을 자유롭게 사용하도록 오픈해두는 편인가요?

A. 평소 열린 공간은 1, 2층 커뮤니티 공간이에요. 3층 이상의 층들은 베키(스태프)들이 관리하고 있죠. 관리는 하고 있지만 오랜 시간 관계를 맺어온 친구들은 공간 사용 장부를 작성하여 사용할 수 있도록 하며 그 외 특수성을 지닌 공방 같은 경우는 작업자가 항상 있어요. 작업자 혼자 있는 게 아니라 그 작업자와 공간을 나누고 있는 젊은 작업자가 2, 3명 정도 상시 거주합니다. 학생들이 언제든지 작업자와 이야기 할 수 있는 공간으로 세팅된 거죠. 이러한 방법이 센터를 운영할 때 인력의 한계를 채울 방법으로 될 수 있어요.

Q. 청소년들의 쉼터 공간을 만들어주고 싶어요.

A. 쉼터, 논다를 잘 설정하면 될 것 같아요. 정말 어려운 개념이잖아요. 초등학생이 쉬고 노는 거랑 고등학생이 쉬고 노는 거랑은 다르니까요. 고등학생들에게 쉼터는 개념은 낮 놓고 앉아 있는 게 아니라, 학교 공부에서 벗어나 다른 새로운 것을 해보는 게 쉬는 시간이라고요.

A. 맞아요. 저희가 만난 한 학생도 같은 패턴의 일상에서 태권도를 하는 것이 유일한 쉼터 자 해소창고라고 말하더라고요.

A. 그렇죠. 센터에서 그런 쉼터를 무엇으로 잡을 거냐가 제일 중요한 것 같아요. 말처럼 태권도라면 태권도에서 뭐가 필요한지부터 다양한 연결 고리들을 통해 놓면서 설 수 있도록 만들어주는 거죠!

○ 프로그램

Q. 삶다는 청소년들에게 어떤 점을 알려주고 싶으신가요?

A. 세상의 일은 하나를 하더라도 그 속에 여러 갈래의 관계망들이 연결되어 있어요. 요리하더라도 요리 외에 다른 필요한 일의 원리들이 담겨있고 삶을 바라보는 관점이 담겨있죠. 그런 부분들을 알려주는 것이 중요하지만 이것만으로도 다 채워질 수는 없어서 학생들과 깊이 있는 활동들을 하는 것이 중요해요.

대표적인 프로그램 중 '세상에서 가장 느린 식당'이 있습니다. 밭 농사를 하는 농가와 연결하여 음식의 가장 주재료를 심는 것부터 음식을 차려내는 전 과정 속을 경험하며 아이들은 자신이 먹은 음식이 어떻게 생겨나고 처리되는지 어떻게 자연으로 돌아가는지를 느낄 수 있습니다. 이 프로그램은 일주일에 세 번이나 나와야 하며 토요일도 반납해야 하지만 요리사가 꿈인 친구는 없습니다. 어떤 친구는 꿈이 간호사인데 요리를 하다 보니 병원에서 사람들에게 어떤 음식을 주어야 할지, 사람을 돌본다는 것이 무엇인지에 대해 고민하게 되었다는 이야기를 전해왔습니다.

지금과 같은 불확실성의 시대에는 자신만의 관점을 심어주는 게 중요하죠. 관점이 생기기까지는 기본적으로 몸 바꾸기가 되어야 하고 몸 바꾸기를 실행하려면 사람을 만나고 대화를 통해 세상을 보는 눈이 바뀌어야 하므로 꽤 오랜 시간이 필요로 하는데 학생들이 여기서 충분한 경험을 통해 성장할 수 있었으면 해요.

Q. 삶디만의 철학을 가지고 프로그램을 구성할 때 중요시한 지점이 있을까요?

A. 학생들은 기본적으로 머리 쓰는 활동을 많이 합니다. 하지만 저희는 머리가 아닌 몸을 중심으로 쓸 수 있는 활동이 있으면 좋겠다고 생각했어요. 센터를 방문하면 계속 손을 쓰고 몸을 써서 힘들어서 생각할 수 있도록 만드는 거죠. 학교는 항상 앉아있지만, 센터에 오면 계속 대화하고 움직일 수 있으면 좋겠다고 생각했어요.

몸 쓰는 것에 집중하며 주변 자원을 조사해보니 몇 가지 공방이 탄생했어요. 시내 번화가를 방문하면 대부분 소비하는 공간이잖아요. 그런데 생산할 수 있는 스튜디오를 차리고 음식을 통해 자신의 삶을 바라볼 수 있는 음식 공방과 사지 않고 생산하는 것의 목공방이 떠올랐죠. 또한, 예술의 거리라고 미술 하는 거리로 문인과 화가들이 있어 미술학원들이 많아요. 하지만, 미술학원에 다니는 학생들의 고민은 디자인하고 싶은데 입시미술만 가르쳐 너무 지겨운 거죠. 그래서 뭐든 디자인을 해볼 수 있는 시각디자인 방과 음악 하는 친구들이 있어 음악 공방까지 몸을 쓰는 공간을 베이스로 프로그램들을 구성했어요.

처음 학생들과 이야기 나눈 것들과는 전혀 다른 공간들이 만들어져 있어요. 저희는 오히려 아이들이 왜 이런 이야기를 할까를 해석하는 작업을 진행했어요. 왜 노래방을 찾을까 생각할 때 학생들이 어울림을 원하는 키워드를 뽑아내고 소리작업장으로 표현하게 되었죠.

Q. 프로그램 참여에도 단계가 있다고 들었어요.

A. 1단계에서 5단계까지 있다면 1단계는 흥미 위주 프로그램으로 구성했어요. 깊이 있는 배움이 아닌 여기 와서 프로그램하는 것이 즐겁다고 느낄 수 있게 만들었죠. 1단계에서 흥미를 느낀 친구들이 자발적으로 신청하는 과정으로 2단계를 구성했어요. 1단계보다는 좀 더 집중된 과정을 느끼게 해주는 거죠. 이후 스스로 성장하고 배운 기술들을 스킬 오버할 수 있도록 3단계~5단계를 구성하였죠.

Q. 삶디의 낮은 주로 어떤 학생들이 방문하나요?

A. 1단계로 중학교 친구들이 방문해요. 교육청과 연결하여 수업을 진행하기 때문에 100~200명 이상의 학생들이 방문하여 20가지 프로젝트가 동시에 진행되어요. 여기서 흥미를 느낀 학생들이 2단계에 신청하는 거죠.

Q. 2단계 신청이 학생들의 성장이라고도 볼 수 있겠네요.

A. 그렇죠. 2단계로 여겨지는 프로그램 중 'N개의 방과 후 프로젝트'가 있어요. 고등학생 프로그램인데 방과 후 다섯 개의 과정으로 진행되며 한 학기(15주) 안에 소속된 분야에서 결과물까지 만들어요. 하루 완성(1단계)에서 15주 차 완성(2단계)으로 성장하는 거죠.

Q. 학생들이 프로그램을 만들기도 하나요?

A. 4, 5단계의 프로그램까지 끝낸 후 자신들이 하고 싶은 프로젝트가 있다면 제안하도록 합니다. 저희는 학생들이 필요한 부분을 요구하면 진행할 수 있도록 도와주죠. 현재, 요리 프로그램을 끝낸 청소년들이 스스로 레스토랑 오픈을 준비하고 있어요.

Q. 센터 오픈 전 청소년과 별도의 관계 맺기를 진행했었나요?

A. 시범 운영을 진행했었어요. 먼저 운영 전, 진행하고 싶은 방향에 맞춰 광주 내에 진행할 수 있는 사람들을 찾아봤어요. 그리고 공간이 구성되기 전 사람들과 청소년과 함께 시범 프로그램을 운영하였죠. 예를 들어, 음식이라면 요리하시는 분과 청소년과 만나서 공

간을 빌려 프로그램을 진행했어요. 그 과정에서 두 가지를 알 수 있었죠. 첫 번째로 아이들의 반응과 두 번째로 선생님을 판단할 수 있는 계기가 구축되었죠. 그런 시간을 1년 정도 보냈어요. 예산이 있다면 재단에서도 센터 오픈 전 프로그램을 운영해 보는 걸 추천합니다. 일상적으로 운영되었을 때 기본 시간이 어느 정도 소요되는지 예측하며 시간에 맞춘 클래스들로 테스트 단계를 거쳤어요. 그런 시간을 보내고 나니 센터를 오픈할 때 이미 최소 14개의 프로그램과 사람이 모여 있었어요. 또한, 프로그램 운영하면서 공간을 상상하고 장기적인 프로그램으로 진행될 시 어떤 것이 필요할지 생각할 수 있었어요. 사람이 보이면 공간도 자세히 보이니까요.

Q. 프로그램을 진행할 때는 외부 특강이나 강사를 초대할 때도 있지만 베틀리(샐디 스태프)들이 프로그램의 주최로서 강사로 참여하기도 하나요?

A. 베틀리들은 강사가 아니더라도 진행되는 대부분의 강의는 참석하는 편입니다. 저희는 교육이 진행되는 것도 중요하지만 사람을 보려고 가거든요. 청소년들이 어떻게 움직이고 무엇을 하는지를 지켜봐야 하므로 프로그램을 기획한 사람은 반드시 수업에 참여하는 거죠.

우리의 목적은 교육 프로그램을 했다는 게 중요한 것이 아닌 청소년들이 프로그램 참여를 계기로 이 공간에 자주 놀러 오도록 하는 것이 중요한데 우리가 한 번도 들어가지 않는다면 강사와 학생들 사이에는 고리가 생기지만 우리하고는 아무런 관계가 형성되지 않거든요. 이렇게 항상 교육에 참여하다 보면 손이 필요할 때 자연스럽게 도와주기도 하죠.

○ 조직구성

Q. 베틀리(샐디 스태프)분들은 작업 활동이 가능하신 분들로 구성되어있나요?

A. 그런 팀도 있고 아닌 팀도 있어요. 센터 내에 교육팀이 있어요. 학교와 연계한 직업 체험이나 학교가 가진 니즈에 맞춰 사업 구조를 어떻게 만들어야 할지 늘 생각하는 팀이죠. 그 팀은 자체적인 기술력이 없으나 교육청을 설득하여 구조를 만들고 공방별로 하나씩 운영할 수 있도록 만들죠.

Q. 부서별로 협업이 잘 되겠네요.

A. 그런 편이죠. 샐디는 기술력이 없다고 해서 행정적인 업무만 다루진 않아요. 홍보팀 같은 경우는 홍보를 위해 아이들을 지속해서 만나다 보니 '자기 속에서'라는 자기소개 프로젝트를 만들어 진행하기도 했어요. 프로젝트를 진행하는 과정에 필요한 기술력은 다른 공방과 협업하는 거죠.

유기적 관계 속에서 어느 팀이든 프로그램을 하게 되는 것 같아요. 중심은 뭘 놓고 고민하느냐가 중요한 거죠. 홍보팀은 어떻게 알려지길 바라는 건지, 커뮤니티팀은 동아리나 소모임들이 어떻게 조직되고 운영되게 할지를 고민하며 프로젝트를 만들어요. 조직이 어떻게 보면 유동적이기도 해요. 한 팀에서도 프로젝트별로 나누어질 때도 있거든요.

○ 센터 대상자

Q. 센터를 구성할 때 주 대상층은 어떻게 되나요?

A. 초등학생부터 고등학생까지 전부 포괄하면 좋겠지만 우리가 끝까지 관찰하고 남길 수 있는 학년이 누굴까 고민했어요. 센터는 그걸 고등학생이라 규정했죠. 또한, 단순 고등학생이라 아닌 정말 중간에 걸쳐져 있는 60~70%의 고등학생으로 타깃으로 했어요.

학교는 수능을 위해 열심히 입시하는 친구들에게 맞춰져 있고 정말 벗어나려고 사고를 치는 친구들을 학교나 부모가 관리하죠. 하지만 정말 중간에 있는 60~70%의 학생들은 하고 싶어도 뭘 해야 할지 모른다는 생각에 멈추어있죠. 저희는 그런 학생들을 겨냥했어요.

대상을 확실히 하는 것이 중요해요. 넓으면 넓을수록 구체화하기가 어렵죠. 만약 창의 예술교육센터가 학교 밖 친구들과 함께 운영해간다고 한다면 센터의 성격이 완전히 달라질 수 있어요. 학교 밖 친구들일수록 프로그램을 구성하는 방식은 더더욱 힘들죠. 관계가 형성되지 않으면 프로그램이 잘 열리지 않으니깐요.

Q. 고등학생 중 대학 진학을 하는 친구들도 이 센터를 이용하나요?

A. 센터를 이용하는 대부분 학생은 대학을 갑니다. 입시는 수시 위주로 진행되고 있어 자기소개서가 중요한 요소로 자리 잡고 있어요. 그래서 활동에 있어 과나 전망은 중요하지 않아요. 진학하고자 하는 전공과 활동이 일치하지 않아도 활동을 했을 때 본인에게 이익이 된다는 것을 학생들은 압니다. 개인적으로는 활동을 통해 욕구 해소와 해방구 역할이 가능하고 대학을 가기 위해 인터뷰나 자기소개서를 쓸 때 여기서 경험한 친구들은 서류를 기본적으로 잘 써내죠. 실제 면접 본 친구 중에도 성적만으로는 대학을 갈 수 없었는데 참여한 활동을 잘 녹여낸 자기소개서가 심사위원의 마음에 들어 대학에 합격한 사례가 있습니다.

면접위원회를 구성하여 면접 준비를 하는 학생들도 있습니다. 현재 입시에서 중요한 것은 자신이 경험한 일을 어떻게 자기화하여 구술해낼 수 있냐 없냐가 중요한 부분인데 센터에서 활동을 한 학생들 같은 경우 자신의 이야기로 만들어내는 것을 잘하게 되죠. 또 공식적으로는 교육청과 연결하여 생활기록부에도 기록이 됩니다. 손에 쥘 수 있는 메리트가 무엇이 있을까 고민했을 때 생활기록부는 부모님의 인정을 받을 수 있는 카드로 줄 수 있게 만들고 학생들은 생활기록부뿐만 아니라 즐겁게 스스로 성장한다는 느낌을 느끼게 만들죠.

Q. 진로의 연결성보다는 아이들이 경험하고 자기 이야기로 만드는 게 중요하네요.

A. 마치 목공을 한다면 건축으로 이어가야만 할 것 같지만 아이들은 학교에서 벗어나 다른 사람을 만나고 다른 경험을 한다는 것이 더 중요하거든요. 진로와 꼭 연결하는 게 아니라 뭔가를 해보고 싶은 것, 제대로 하여 성취감을 느끼고 싶어 하는 친구들의 욕망에 집중하는 거죠. 그래서 체험학습처럼 간단하게 끝내는 게 아닌 한번 해도 제대로 하게 하는 거죠. 만약, 처음부터 전공자 위주로 수업을 받았더라면 소수와 마니아층만 오게 되어 또 애매한 위치의 학생들은 오갈 곳이 없어졌겠죠. 저희의 목표는 진입 문턱을 낮추어 많은 학생이 센터에 오게끔 만드는 것이니까요. 그렇게 학생에게 맞춰가다 보면 학생들이 원하는 프로그램들로 구성되게 되어 있어요.

○ 센터 운영

Q. 9시부터 10시까지 운영인데 직원 관리 형태는 어떻게 되나요?

A. 10시 출근 7시 퇴근이 기본이며 7시부터 10시까지는 당직 1명을 두고 있어요. 프로그램이 운영되면 프로그램 담당자는 남아서 진행한 후, 다음날 오후 출근으로 운영되고 있지요.

Q. 코로나19로 인해 휴관이 지속하는 상황에서 그에 따른 실적 부진 같은 상황이 우려되진 않나요?

A. 비대면으로 여러 가지 실험을 시도하는 중이에요. 센터는 학교와 연동되어 있는데 학교가 움직이지 않는 이상 돌아갈 수 없죠. 실적의 문제보다는 이 상황이라면 기존의 방식으로 운영하는 건 불가능하다고 생각해요. 대면을 전제로 한 모든 프로젝트는 어렵다고 보고 대면과 비대면이 적절히 섞이는 수준에서의 실험이 필요하다고 생각하여 여러 가지 진행 중이죠. 어떻게 될지 모르겠지만 조금씩 반응도 있고 온라인을 통해 여러 가지 실험을 하고 있는데 인원이 많이 오진 않지만, 센터에 대한 궁금증이 커지긴 하더라고요. 의외로 신청자 중에 우리 지역이 아닌 분들도 있고요. 앞으로 물리적 공간을 넘어서겠구나 하는 감을 조금씩 잡아가고 있어요. 정상 운영을 하게 되더라도 비대면을 활용한 프로그램으로 전환하는 것에 대해서도 고민하고 있어요. 우리의 숙제죠.

Q. 마지막 질문이네요. 학생들과 가까이 지내면서 삶에 느껴지는 에너지가 있나요?

A. 학생들이 하는 고민이 성인이 하는 고민과 다를 게 없다고 생각해요. 진로만 고민하는 것이 아닌 연애 고민도 하고 부모와의 관계도 고민하고 그런 이야기들을 하고 있으면 내가 살아가면서 고민했었던 것들이 떠올라요. 친구들에게 하는 조언에서 '나는 이렇게 하나?'를 생각하며 생활도 돌아보게 되고 내가 하는 것들을 바꾸어 가면서 좀 더 나은 삶의 방향으로 디자인해 나가는 거죠.

프로그램을 운영한다기보다는 고민을 함께 나눌 수 있는 동료가 있고 10대 친구가 있다는 곳이라는 생각이 들어요. 또 재밌는 건 학생들이 성장하는 게 보여요. 고1 때 만난 친구가 고3 때 프레젠테이션을 하는 모습을 보면 엄청난 변화가 느껴져요. 그럴 때 울컥하기도 하고요. 졸업식 할 때도 많은 사람이 울기도 하죠. 이런 부분들에서 에너지를 받게 되죠.

2) 청소년 문화 공간 답사 : 의정부 몽실학교

1. 일시 : 2020.06.10.(수) 13:30
2. 장소 : 의정부 몽실학교(경기도 의정부시 호국로 1287)
3. 내용 : ※ 공간 담당자와의 인터뷰를 진행하고 녹취한 것을 바탕으로 재구성함.

○ 의정부 몽실학교 설립 과정

이 공간은 탑다운 방식이 아니었어요. 교육청에서 이 사업을 하겠다고 선포하고 주무관, 장학사 배치되고 사업팀 꾸려지고 예산 편성되고 사람들 모집해서 진행한 건 아니에요.

의정부 지역사회 안에 혁신학교라고 학교 내에서 선생님들이 학교를 바꾸는 작업이 있었는데 4년의 근무 기간이 끝나면 근무지가 바뀌는 상황이 벌어지면서 의미가 퇴색되는 일이 많았어요. 청소년들이 학교 구분 없이 마음껏 드나들 수 있는 지속 가능한 공간이 필요하다고 생각해서 혁신학교 교사, 대안학교 학부모, 청년들, 마을 활동가분들이 함께 이야기를 시작하게 됐죠.

처음에 학생들과 같이 배움을 상상해보자는 취지로 토론회(비몽사몽)를 크게 열었습니다. '1년의 시간이 주어진다면 뭘 하고 싶니?'라는 주제로 100~200명의 청소년이 난장 토론을 벌였어요.

원래 이 공간이 경기도 교육청 북부청사 건물이었는데, 미군 부대가 반환되고 행정타운이 만들어지고 교육청이 그곳으로 이전하면서 텅 비게 됐어요. 따로 활용할 계획이 있는 곳이었는데 암암리에 시의원·도의원 설득해서 청소년들과 선생님들이 들어와서 점거를 좀 했죠. 바닥에 놓고 고기도 구워 먹고 토론회 때 나왔던 상상들을 실현하고... 그 당시는 리모델링하기 전이고 주무관님도 한 명만 배치되었을 때라 닭도 키우고, 거북이도 키우고, 이상한 작당을 많이 했어요.

누구의 것도 아닌, 누가 책임지지도 않는 곳이었고 예산도 없는 곳이었어요. 그런데 혁신교육지구 장학사가 여기서 활동하는 아이들을 보고 '아, 얘네가 진짜 혁신 교육이다'라고 해서 혁신교육지구 예산을 투입하기 시작했고 여러 공모사업을 통해 예산을 마련했어요. 장학사가 끼었었기 때문에 행정적 안정성이 있었고, 공공 지원도 받게 되면서 2017년에 경기도 교육청 운영 지원과에서 몽실학교라는 교육공간을 운영하게 됐는데, 따지고 보면 행정실에서 교육을 담당하게 된 이상한 상황이었어요, 첫째에는. 그다음 해에 다행히 교육청 소속의 교육 관련 팀이 되었어요.

작년까지는 경기도 교육청에서 몽실학교를 운영했고, 올해부터 경기도 교육청은 정책을 맡고 5개의 몽실학교는 각 지역 교육청으로 위임해서 여기서도 의정부 교육청에서 운영하는 건물이 됐어요. 올해 조례도 만들어졌고 안정성이 확보된 상황이에요. 행정적인 틀은 그렇게 진행되고 있어요.

○ 지역별 몽실학교 구축 현황

의정부, 고양, 김포, 안성, 성남. 총 5개의 몽실학교가 있어요. 양평, 이천, 용인에도 몽실학교 팀이 준비하고 있어요. 다른 지역 몽실학교들은 의정부처럼 바텀업 방식이 아니라 탑다운 방식으로 진행이 되는 거라 특성이 다르긴 해요.

○ 교육 방향·시스템

이제 5~6년 차 되다 보니까 초기에 바텀업 시켰던 의지를 가진 청소년도 다 졸업해서 길잡이 교사를 하고 있고 구성원들이 바뀌어서 조금 분위기가 달라요. 청소년이 공간의 주인이 되는 시스템을 매년 새롭게 고민하고 실행하는 중이에요. 처음 계획으로 5년을 우려먹는 건 말도 안 된다고 생각하거든요. 매년 구성원도 바뀌고요. 처음 공간을 상상할 때도 청소년이 함께했듯이 지금도 청소년과 같이 의사결정하고, 이 공간이 자기 것이라는 인식 아래 활동할 수 있게 끌어들이고 있어요.

○ 프로그램 운영 방식·현황

3월에 2~3주 청소년 모집 기간이 있습니다. 평균적으로 3~400명 정도 신청하는 것 같아요. 마을, 메이커, 영상·미디어, 상상 프로젝트 이 4가지 운영 프로그램을 기준으로 모집합니다. 마을, 메이커, 영상·미디어 프로젝트는 초5~고3을 대상으로 학년 구분 없이 운영하고 상상 프로젝트는 초1~4학년 친구들을 위해 진행되고 있어요. 마을 프로젝트는 지역사회에 대한 고민을 통해 마을의 변화를 만드는 것이고요. 메이커 프로젝트는 창작·제작 프로젝트로 3D 공학이나 문화·예술 관련은 전부 묶여서 진행하고 있습니다. 영상·미디어 프로젝트는 2층에 있는 청소년 방송국에서 활동하는 친구들이 기획합니다. 아, 그리고 더헤움이라는 고등학생 1년 연구 과정도 있는데 실천보다 학문적이고 탐구·연구하는 프로젝트예요.

대부분 교육공간이나 예술단체, 재단에서 수업의 틀과 커리큘럼을 만들고 청소년들이 그것을 선택하게 하는 일종의 자율·자발성을 부여하는데 몽실학교는 그렇게 하진 않고요. 아무것도 정해놓지 않고 마을 프로젝트 1년 동안 할 사람, 메이커 프로젝트에서 예술 관련 프로젝트 해볼 사람, 이런 식으로 신청을 받아요. 보통 마을 100명, 메이커 7~80명, 영상·미디어 5~60명 들어옵니다.

프로젝트를 신청한 친구들이 아주 원초적인 관심사만 가지고 모여서 3월 중순부터 4월 중순까지 기획 워크숍을 진행해요. 예를 들면 요리하고 싶은 친구들끼리 모여 요리와 관련된 프로젝트를 짜는 거죠. 총예산이나 예산을 쓸 수 있는 한계도 알려주고 식비는 얼마고 전문적인 강사는 몇 번 부를 수 있다는 이런 걸 다 오픈한 다음에 1년간 할 프로젝트에 관해 토론합니다. 프로젝트팀에는 길잡이 교사라는 퍼실리테이터가 1명씩 붙어요. 1년 동안 그 팀을 맡아서 쪽 운영하게 되는 거죠.

프로젝트팀은 대체로 마을 15~20개, 메이커 10개, 영상·미디어 2~3개, 더헤움은 10개 정도 나옵니다. 상상 프로젝트는 딱 5개로 정해져 있어요. 초등 1~4학년을 데리고 기획부터 한다는 거 되게 어렵더라고요. 그 친구들이 하고 싶은 걸 꺼내게 하고 체계적인 프로그램도 설계하고... 아, 물론 그렇다고 다른 프로젝트들이 체계적으로 만들어지는 건 아니구요. 상상 프로젝트는 길잡이 교사가 미리 세팅해놓습니다. 학부모 동아리와 연계해서 놀이, 독서, 역사 등 과목을 정해놓고 모집해요. 초등학생은 엄마가 보내서 오는 경우가 대부분이라서 어머니들이 선택하기 쉽게 해놓은 것도 있죠. 어쨌든 상상 프로젝트는 별개로 운영됩니다.

○ 길잡이 교사

몽실학교에는 길잡이 교사라고 하는 퍼실리테이터들이 50명 정도 있는데 전문가들은 많

지 않아요. 저 같은 청년들이나 마을의 학부모, 학교 교사로 이루어져 있습니다. 길잡이 교사가 많은 이유는 전체 프로젝트가 50개 정도 나오고 1팀 1길잡이 규칙이 있기 때문입니다. 그런데 프로젝트가 45개 나오면 길잡이 교사 5명이 남잡아요? 그렇게 되면 5명 선생님 대상의 프로젝트를 만들기도 해요. 현재 길잡이 교사는 45~48명 정도 유지되고 있는 상황입니다.

몽실학교에서 길잡이 교사를 하려면 일단 길잡이 교사 대상 직무연수를 들어야 하고요. 무급 인턴을 해야 합니다. 기존 길잡이 선생님들과 같이 팀에 들어가서 프로젝트를 해 보는 거죠. 보통은 작년에 활동하셨던 선생님들에게 먼저 재참가 의사를 물어요. 그중 하지 않겠다는 분들의 빈자리를 채우기 위해 청소년에서 청년이 된 몽실학교 졸업생들에게 물어보죠. 길잡이 교사할래? 하겠다고 하면 그 친구들이 들어와요. 몽실학교를 졸업한 친구들이 길잡이 교사로 함께하는 것은 너무나 큰 자산이에요. 몽실학교의 힘이기도 하고, 그 친구들한테는 연수할 필요가 없어요. 오히려 우리가 연수받아야 하는 입장이지요. 그 친구들이 더 고민을 많이 해요, 팀장의 역할과 길잡이 교사의 역할이 뭐가 다른가. 되게 고차원의 고민이죠.

길잡이 교사 모집 공고를 내진 않아요. 공고를 내면 돈을 보거나 가치 공감이 안 되는 분들이 많이 오시는데 그런 분들을 끌어안을 수는 없어요. 직무연수를 들었던 선생님들이나 마을 사람들에게 길잡이 교사를 할 수 있는 기회를 드리죠. 다 끈끈한 관계는 아니지만, 생면부지의 사람들은 오지 않는다는 거예요. 정말 의지가 있는 분이 오시면 3~5월에는 받아드릴 수가 없고 8~10월에 연수받고 인터뷰한 뒤 다음 해 3월부터 스타트를 하죠. 진입장벽이 좀 있습니다.

현재 학교 교사들은 10~15명 있어요. 더해움 과정이 생기면서 교사 집단을 길잡이 교사로 많이 끌어왔어요. 대부분 고등학교 연구 과정인 더해움 프로젝트를 담당하고, 연구회를 만들어서 몽실학교의 학습자 주도 교육과정을 어떻게 보편적으로 확장할 수 있을지에 대해 고민합니다. 저희도 교사와 지역주민과의 협업을 많이 만들어내려고 노력하고 있습니다.

○ 현재 진행되는 프로젝트

해마다 주제가 따로 있어요. 작년엔 ‘평화’, 올해는 ‘초심’이에요. ‘초심’에 맞게 몽실학교 슬로건과 가치를 곱씹어보는 프로젝트를 만들자고 결정됐고 학습, 고민하고 자기 일상의 경험을 꺼내서 프로젝트 만드는 작업을 하고 있어요. 올해는 전체 모임을 할 수가 없으니 기획단 30명만 모아서 3명씩 잘라 3주간 프로젝트를 하고 있습니다. 지금은 코로나가 심해져서 다시 휴관 상태로 들어갔고 6월 27일에 다시 오픈해서 청소년을 모집하는 걸 목표로 하고 있어요.

○ 프로젝트 진행 방식

학생들이 하고 싶어 하는 프로젝트가 매년 달라져요. 작년에는 의료와 관련된 걸 하고 싶다는 학생이, 재작년엔 메이커 관련 팀이 많았어요. 매년 청소년들의 욕구가 달라져서 저희가 세팅하고 가는 건 거의 불가능해요. 청소년들이 주도성을 갖기 위해선 선택의 자유만 주어서는 안 된다는 게 저희 생각이예요.

메이커 프로젝트에는 특성상 공예 관련 전문가가 붙어요. 그런데 목공전문가는 목공 관련 전문가지 교육 전문가는 아니기 때문에 교육 프로그램 안에서 기술과 기능을 알려주기

에 급급하죠. 애들이 톱질과 못질을 못 하니까 알려주고 싶은 마음이 굴뚝같은 거예요. 혼자 해내는 걸 기다려줘야 되는데 기다리지 못하고 코치를 하려고 하는 분이 많아서 초반기에 그런 부분에 대해 반성을 많이 했고 그 후에 기획 워크숍 과정이 생겼어요. 사실 3~4월에 하는 기획 워크숍이 되게 중요해요. 다른 교육공간에서 업무를 내지 못하는 작업이기도 하고, 이 과정을 통해 1년 동안 프로젝트를 헤쳐나가는 동지가 되는 느낌이에요.

몽실학교의 특이한 점은 결과물에 대한 집중도가 떨어진다는 거예요. 결과물을 잘 만들어야 한다는 강박관념이 없어진다고 해야 하나? 학생의 날(11월 3일)에 성장발표회라는 축제를 진행해요. 대부분 성장발표회에서 우드락에 우리 이런 거 했어요, 사진 붙이고 걸어놓잖아요. 그걸 누가 읽는지 모르죠? 사실 선생님들도 읽지 않아요. 그런 건 자료집으로 묶어서 선물로 주고 형식적인 전시가 아닌 본인의 프로젝트를 통해 축제에 어떻게 참여할 수 있을까 고민하게 합니다. 요리팀은 축제 음식을 만들고 연극팀도 축제에서 할 연극을 준비하면 되는 거고, 축제에 맞춰서 프로젝트 결과물을 만드는 거예요. 이 과정에서 프로젝트 간의 연계성이 생깁니다.

○ 전체 예산

총 6억 정도인데 4억이 공간 운영, 2억이 교육 예산이에요. 전기세가 1달에 여름엔 800, 겨울에 600만원 나와요.

○ 프로젝트팀 예산

청소년 8~9명이 1팀이 되고 70만원 줍니다. 재료비, 식비, 전문 강사비까지 포함해서요. 많지 않은데 많기도 합니다. 애들이 직접 기획하기 때문에 70만원 어떻게 쓸지를 함께 고민하는 거죠. 저는 그림팀을 맡았었는데 애들이랑 회의해요. 70만원 밖에 없다, 전문 강사를 부를 거냐? 아니다, 내가 해보겠다. 이런 식의 결정이 됩니다. 재료비가 아깝다면 집에 있는 물감 가져와서 쓰고, 예전에 쓰고 버려진 재료를 주워서 아껴 쓰고. 지역사회에 관해 연구하는 팀은 식비 말고는 쓸 돈이 없어요. 전문 강사비 정도? 전문 강사도 정말 필요할 때 1~2차시 정도만 불러요.

예산 집행은 사무실에서 다 하므로 돈이 남으면 다른 팀이 쓸 수 있어요. 교부하는 방식이 아니에요. 어렵고 힘든 방식을 고집하는 이유는 교부하는 순간 70만원은 부족한 돈이 돼요. 행정 처리도 직접 해야 하고, 사무실에서 집행하기 때문에 일주일 치 재료를 한꺼번에 인터넷 주문하고, 밥도 최대한 시켜 먹거나 지정된 음식점에서 먹어요. 교부하지 않는 것이 훨씬 교육적인 효과가 크다고 생각해요. 팀별 협업이 지속해서 이루어지고 필요 없는 돈을 지출할 필요 없고, 서로 신뢰할 수 있고요.

사무실에는 주무관 1명, 장학사 1명, 시설주무관 2명 있어요. 교육 관련 업무는 장학사님 혼자 하고 계셔요. 다행히도 2층 방송국(협동조합)에 4명이 있어서 교육 관련 내용은 같이 회의하고 논의하고 있어요.

○ 청소년의 주도성·자발성을 끌어내는 방법

역동성을 만드는 기제가 2가지 있는데 길잡이 교사 간의 소통구조와 자치회의 구조예요.

매주 길잡이 교사 회의를 하는데 선생님들이 서로 연대감을 만들어가면서 아이들이 공간의 주인이 될 수 있게 끌어들이는 작업을 합니다. 진행 상황을 피드백하고 구상하는 것

도 함께 고민해요. 프로젝트 협업도 하고 자치회가 어떻게 돌아가는지도 공유하고요. 회의에 참여 안 하는 선생님들도 계시는데 그 팀은 항상 고립돼요. 선생님도 아이들도 공간의 주인이 아니라 프로젝트를 위해 2시간만 이용하고 가는 사람들이 되는 거죠.

자치회 인원은 작년, 재작년에 100명이었어요. 작년까지는 기능 중심의 자치회를 만들었어요. 공동체를 기획하는 팀, 축제처럼 전체 학생들이 함께할 수 있는 활동을 기획하는 팀, 몽실학교 신문을 만드는 홍보팀도 있었어요. 50개 프로젝트팀장 모임이나 공간디자인팀도 있었어요. 이렇게 구성된 팀에서 대표를 1~2명씩 총 7명 뽑아서 청소년 자치회를 만들었습니다. 몽실학교 대표인 거죠. 길잡이 교사 중에서도 대표를 뽑아서 1달에 2번 정도 함께 회의합니다. 회의에 장학사님은 필수 참석해야 하고요. 어른 6명, 청소년 7명으로 무조건 청소년 수가 더 많게 구성합니다. 다 같이 모여서 몽실학교 중요한 안건들을 논의합니다. 축제가 다가오는데 축제의 컨셉을 어떻게 할 것이냐, 장학사가 만든 계획서를 교육감한테 결재 맡기 전에 자치회의 허락을 구하는 등(이렇게 사업계획을 내려고 하는데 어떠냐). 공간의 민주적인 의사 결정을 만들기 위해서 진행되는 과정인 거죠.

자치회를 하겠다고 선택하는 학생들은 청소년으로서 할 수 없는 경험을 하는 거예요. 관에서 만든 기획서도 보고 예산 집행이나 의사결정 과정이 어떻게 만들어지는지도 살뜰하게 경험하는 거고, 무엇보다 어른들이 자신에게 허락을 구하는 경험을 하죠. 1년 동안 공간의 주인 행세를 하는 거예요. 단지 대표들만의 문화가 아니라 몽실학교 전반적으로 그런 분위기가 만들어져서 청소년들에게 단순히 2시간 프로젝트하고 끝나는 공간이 아니게 하는 것이 굉장히 중요한 목표였어요.

또 저희는 서로 친하게 지내는 관계를 추구해요. 길잡이 교사 중에 전문 지식 있는 분이 많지 않다고 말씀드렸잖아요. 다들 별명이 있어요. 청소년들은 저를 얼룩이라고 불러요. 정말 친해진 친구들은 예사말이라고 반말도 하고. 술방울이란 선생님이 카페에서 음료를 만들고 있으면 “술방울 저도 하나 주세요.” 이렇게 얘기하기도 해요. 교사와 학생 간의 위계관계가 없고 초5~고3까지의 학년 구분도 없습니다. 교사들이 그 과정을 구조적으로 만들기 위해 노력하고 있어요.

이 공간이 좀 특이한 것이 욕이나 낙서가 없어요. 청소년들이 와서 욕도 잘 안 해요. 자신이 주인이라고 생각하기 때문에 굳이 할 필요가 없는 거죠. 밖에 나가면 욕하고 다니는 친구들이 이곳에 들어오면 욕하면 안 되겠다는 생각이 들더라고요. 감시자가 아닌 친근한 어른들도 상주하고 있으니까요. 어른과 아이의 경계가 없는 공간이기 때문에 욕이나 낙서가 별로 없는 것 같아요. 대신 이용자들이 욕을 많이 해요. 1번 왔다 가거나 연습실을 대여해서 온 친구들, 와이파이 쫓아 들어온 몽실학교 인근 초등학교 학생들. 이런 친구들은 와서 욕하고 난장판을 피우고 가는데 그 친구들에게 계속 프로젝트 하라고 꼬시고 끌어들이려 하고 있어요.

○ 프로그램 신청 방법

개인이 신청합니다. 학교에 공문을 보낸다고 홍보가 되진 않고요. 공문을 보고 오는 친구들은 대부분 선생님이나 엄마 추천이에요. 보통 친구가 친구를 물고 와요. 입소문이지요. 첫 워크숍 때 ‘너 여기 왜 왔니’ ‘뭐 하러 왔니’ ‘뭐 하고 싶니’ ‘몽실학교 이런 곳이야’ 주구장창 얘기하고 맛있는 거 먹이고. 제일 중요하죠, 계속 먹여야 해요. 처음에 재미없다, 집 가고 싶다, 생활기록부 채우려고 하는 거라 했던 친구들이 관계가 형성되면 다음 해에 2~4명 끌고 와요.

의정부 몽실학교는 브랜드 이름값이 올라가서 본인이 관심 있는 애들도 꽤 와요. 초창

기 리모델링하기 전에는 전교 1등 꼴등이 함께 쉬이는 곳이었어요. 정말 극과 극이었죠. 들봄이 필요한 친구들이나 사고뭉치가 오기도 하는 공간이었는데 시간이 지나면서 관례화 되어서 지금은 어디서나 볼 수 있는 평균적인 친구들이 많이 와요. 생활기록부 1줄 채우려고 왔다가 몽실학교에 남게 되는 거죠. 프로젝트가 생활기록부를 위한 활동이라고 생각하는 건 초반이고 중간학기쯤 되면 생활기록부 필요 없다, 그건 그거고 이걸 이거라는 구분이 생겨요. 겨울방학 때 그 친구들이 자치회와 TF팀을 만들어서 1년 운영과정이나 자치회의 구조 등 한 해의 내용을 피드백하고 개발·발전시켜서 다음연도의 큰 틀을 만들어요.

○ 성과지표

초창기에 이탈자가 많이 생겨요. 사실 생활기록부 딱 1줄 써져요. (학교 밖 활동 몇 시간 이수했음) 처음 시작할 때 이 1줄을 위해서 매주 나오는 고통을 감수해야 하는가에 대한 가치 판단이 되는 거죠. 감내하지 못할 친구들은 초반에 다 나가떨어지고요.

420~440명 정도가 매년 들어오고 320명 정도가 1년 과정을 이수하는 것 같아요. 몇 명이 이수했냐 보다 다음 해에 얼마나 남는가가 중요해요. 대체로 100명은 남는 것 같은 느낌? 올해는 작년에 했던 친구들이 끊겼어요. 초등 친구들이 많았는데 연결이 안 됐고 올해 새롭게 시작하자고 했는데 코로나 때문에 진행이 안 되고 있죠. 일단 기획단 30명 모집했는데 엄청 아주 적극적이에요, 너무나. 다들 몇 달 동안 집에 있으니까 근질근질했나 봐요. 이 친구들이 리더격의 멤버가 될 거고, 또 새로운 친구들을 모집할 거예요.

올해는 250명이 목표고 신청이 150명 정도 들어왔어요. 규모는 활동하는 선생님보다 외사람들에게 중요한 문제이지만 규모가 커지면서 자치회가 풍성해지는 장점이 있긴 하죠. 자치회가 만드는 공동체 행사가 얼마나 풍성하게 만들어지는가가 얼마나 많은 학생이 함께하고 있는가와 비례하니까요. 이번에도 기대하고 있습니다.

○ 협동조합

저는 '비몽사몽' 토론회 때 참여했던 퍼실리테이터였고요. 17년도에 군대 전역하고 다시 몽실학교에 왔을 때 초창기 멤버들이 갖 졸업한 상황이었어요. 그 친구들과 같이 협동조합을 만들고 2층에 있는 미디어 교육청이라고 하는 방송국을 위탁받아서 운영하고 있습니다. 협동조합에서 몽실학교의 청년들이 어떤 역할을 할 것인가에 대해 고민도 하고 지역사회 활동도 하고 있어요. 의정부 문화재단과 협력하고 의정부 마을사업도 같이 하고 있죠.

○ 방송국 - 미디어 교육청

청소년들의 진로체험도 가능하고요. 주 업무는 카메라 대여 업무입니다. 원래 대변인실에서 운영하는 공간이었는데 텅 비게 되어 철거하게 된 상황이었어요. 너무 아깝잖아요. 경기 북부 청소년들이 카메라 장비 대여할 수 있는 곳이 없거든요. 우리 협동조합이 이 공간은 꼭 남아있으면 좋겠다고 해서 여기를 위탁받았죠.

○ 정책 마켓 프로젝트

2017년도부터 정책 연구 과정을 진행하고 있어요. 4월쯤에 친구들을 모집해서 7개월 동안 1~2개의 정책을 직접 만드는 거예요. 실생활에서 느꼈던 불편, 우리가 지향해야 할 가

치나 정치에 관한 공부를 많이 하게 돼요.

학생의 날 행사 때 청소년들이 정책 마케터가 되어 직접 만든 정책 3~40개를 유권자, 시의원·도의원, 행정가들에게 팔아요. 사실 도의원 대상이 제일 빠르죠. 정책을 사는 방식은 지지 표명을 하는 거예요. 내가 이 정책을 실현하겠다는 계약서를 쓰고 같이 찍은 증거 사진도 남기고, SNS에 바로 올려버려요.

아이들도 자신이 만든 정책을 꼼꼼하게 설명하고, 피상적인 정책이 아닌 발생할 수 있는 문제점이나 해결방안 등 세부적인 안을 만들어야 해요. 경기도 교육청 교육감 같은 경우에는 정책을 다 가져가서 추진하려고 노력하고 있어요. 지금 정책마켓에서 판매되어 추진되고 있는 정책들이 몇 개 있어요. 가장 핫한 법안은 버스 신호등 법이에요. 버스를 멈추게 하는 건 버스 탑승객이잖아요. 그런데 시골에 사는 친구가 버스가 자길 다 지나간다는 거예요. 버스 신호등 법은 버스 정류장에 정차 벨을 만들자는 취지로 진행했고 세부안이 정책마켓에서 팔려 추진하는 중입니다. 정책 마켓은 축제를 재밌게 꾸릴 수 있는 프로젝트죠.

○ 코로나가 지속할 시 교육 진행 방식

더혜옴은 연구·탐구 프로젝트라 온라인으로 진행 중입니다. 오프라인으로는 3~4명 소모임 위주로 진행하자는 의견이 있고요. 다만 토요일에는 1타임에 60~100명 모일 때가 있는데 그게 걱정이지요. 온라인은 기술·기능을 익히기에 특화된 플랫폼이라 실제로 만나서 관계를 풀어야 할 작업은 못 하고 있어요. 몽실학교는 단계 중심으로 풀어나는 곳이고 기능과 기술을 익히는 곳이 절대 아니에요. 그게 몽실학교의 핵심, 중심인데 온라인 수업이 형식적이지 않나 하는 생각이 들어요. 일단 6월 말 오픈을 목표로 하고 있어요.

○ 얼룩이 생각하는 몽실학교의 힘

청소년에 대한 가장 많은 오해가 애들이 너무 터무니없는 걸 기획한다는 거예요. 시스템에서 받아들일 수 없는 걸 짜온다는 건데, 사실 애들의 불만은 선생님들은 우리가 짠 건 전부 다 못하게 한다는 거죠. 아이들도 시스템이 문제고 구조가 안 되고 돈도 얼마 없는 건 이해를 하고, 막연히 바보처럼 다 하겠다고 하는 것도 아닌데, 우리가 기획하는 단계에 선생님들이 들어와서 그런 내용을 공유하고 같이 참여하면 좋겠는데 선생님들은 너희끼리 얘기해봐 해놓고 해가면 이진 안돼 라고 하는 게 꼴같잖다는 거죠. 서로 신뢰가 없는 거예요. “같이하자!”가 꼭 지켜야 하는 요소인 것 같습니다.

몽실학교는 모든 일에 선생님이 함께 참여하기 때문에 지금까지 발전할 수 있었던 거죠. 너희끼리 해봐는 너무 지난 트렌드예요. 저희 프로젝트의 단점은 전문가가 한 명도 없어 주먹구구식으로 진행되는 거예요. 그게 정체성이긴 하지만 아쉬운 게 있어서 전문가 네트워크를 만들자고 하는 고민이 나오고 있어요. 교육은 교육 길잡이들이 하고 전문성이 필요한 활동은 지역사회 전문가 네트워크를 구축해서 진행하고 싶어 하시더라고요.

또 몽실학교는 사람의 힘이 굉장히 큰 것 같아요. 결국, 함께 지내면서 건강한 관계를 어떻게 연대하느냐가 중요하죠.

○ 창의예술교육센터에 전하고 싶은 이야기

초기 상상할 수 있는 멤버를 모아 청소년 기획단을 만들어서 진행하면 큰 자산이 될 것 같

아요. 대부분 청소년이 그런 과정에 참여하기 바라거든요. 건물 디자인에도 관여하고. 초기 멤버가 생기는 거니까 진행하는 입장에서 든든하기도 하고. 20명 정도면, 그중 10명만 남아도 충분해요. 저희도 공간 기획단 청소년들이 설계사랑 협의도 하고 공간 구성을 같이했어요.

‘뭐 하고 싶어?’라는 질문은 불친절한 질문이에요. 물어보면 집 가고 싶다고 하죠. 저희는 기획워크숍 때 처음 만나면 1~2주 차에는 차분하게 앉아서 전래동화 들려주듯 몽실학교가 어떤 곳인지 이야기를 해줘요. 여기 왜 왔니? 안 물어봐요. 엄마가 보내서 왔겠지 뭐. 여기 오기 전에 어떤 나눔을 해봤니, 뭐가 힘들었니? 같은 걸 물어보고 그해의 주제가 평화면 그것에 관해 얘기하고. 계속 얘기를 끌어낼 수 있는 브레인스토밍을 하는 거죠. 요리에 관심 있는 애들이 모이면 평화를 추구하면서 어떻게 요리할 수 있을지를 함께 고민해요.

3) 청소년 문화 공간 답사 : 크리킨디센터

1. 일시 : 2020.06.25.(수) 15:00
2. 장소 : 크리킨디센터(서울 시립 은평 청소년 미래진로센터)
(서울시 은평구 통일로 684 서울혁신파크 공유동 3~6층)
3. 내용 : ※ 공간 담당자와의 인터뷰를 진행하고 녹취한 것을 바탕으로 재구성함.

○ 크리킨디 가치관

청소년이 좋은 삶을 꾸려 가는 데 필요한 역량을 기를 수 있는 공간이 되길 원해요. 그래서 삶의 근육들을 스스로 움직여 삶을 풍요롭게 만드는 역량 형성에 중점을 두고 운영하고 있어요. 우리나라에서의 미래 진로는 아직 취업, 창업, 진학에 맞춰져 있어요. 그 외 진로는 상상하지 못하는 상황에서 진로를 바라보는 시각을 넓힐 수 있게 만드는 것이 우리 센터가 가져야 하는 목표죠. 이 목표가 프로그램에 어떻게 연결될 수 있나 계속 고민하는 거죠.

크리킨디의 이야기가 어느 시점부터 의미 있다고 느껴졌어요. 하자센터도 어느 순간 원색이었다가 파스텔 색으로 톤이 변형되었어요. 그 시작이 2011년 후쿠시마 핵사고가 나며 바뀐 거예요. 사건을 통해 세계는 연결되어있고 개발지향으로 간다면 모두가 공멸할 수밖에 없는 것부터 삶의 전환이라는 것이 일어나지 않는다면 더 생존할 수 없다는 울림이 다가온 거죠. 그때부터 전환, 마을이란 단어를 많이 쓰게 되었고 되게 아날로그적으로 손을 많이 쓰는 작업을 진행했어요. 혼자 자신의 역할을 묵묵히 진행하되 내가 할 수 없는 일은 다른 사람의 손을 빌리거나 도움을 받아도 괜찮다고 생각하게 된 거죠.

○ 청소년과의 소통

개관 전에도 청소년과의 소통은 꾸준히 진행되었어요. 하자센터에서부터 시작된 네트워크도 있었고 장학사를 통해 학교나 선생님들께 통로를 만들어 학생들을 만나 볼 수 있는 기회도 있었죠.

처음 크리킨디 센터를 개관할 때도 개관식 날의 핵심은 청소년과의 포럼이었어요. 대안학교, 탈학교, 공교육 청소년 90명이 모여 좋은 삶을 위한 배움과 성장은 무엇인가에 대해 포럼을 진행했어요. 10개의 조가 구성되었고 각자가 생각하는 좋은 삶이란 무엇인가를 같이 이야기하고 발표하는 형태로 진행했어요. 센터의 핵심은 청소년이니 청소년의 이야기를 먼저 듣는 게 우선이겠다 싶어 시작하게 되었죠.

아무래도 공교육보다 대안학교, 탈학교 아이들이 많이 와서 가치 지향적인 이야기들이 많이 나왔어요. 돈이나 취업이 중요하기보다는 관계, 친구, 삶의 방향을 제대로 설정하는 것이 중요하다는 의견들이 더 많이 나왔죠. 모든 의견을 수렴하긴 어렵지만, 과정들을 엮어 하나의 프로그램을 개발했어요. 개관할 당시에 아이들을 인터뷰한 영상을 틀었고 지금도 청소년 인터뷰는 계속 진행되고 있죠.

※ 너구리 마음(청소년인터뷰) 링크: (https://krkd.eco/interview_project)

○ 공간 구성

오픈했을 당시 공간은 완전히 비어있는 상태였어요. 하지만 계속 비워둘 수 없으니 콘텐츠

와 결과물들을 전시하여 순환되도록 만들어주었어요. 또한, 처음 센터를 방문하는 친구들이 센터에 와서 내가 할 일이 무엇인지 상상할 수 있도록 만들었습니다.

공간은 비워두어도 목적은 분명하게 가지고 있었어요. 3층은 몸을 움직이는 작업장들을 배치하고 4층은 청소년이 자치적으로 활동하는 공간과 대안학교로 사용하죠. 5층은 정해놓지 않고 폴딩 도어를 활용하여 대부분 공간을 열어두었어요. 아이들이 넓은 공간에서 직업체험을 하거나 자율적으로 사용할 수 있도록 만들어두었죠.

○ 공간 분위기 형성

약속을 공간 속에 녹여들 수 있게 만들었어요. 예를 들어 약속을 벽면에 붙이는 작업에서 자유롭게 배치하여 이 방에 들어가면 어떻게 행동해야 하는지를 텍스트보다는 분위기로 잡히게끔 했어요. 사실, 욕하지 않기는 백번 말해도 듣지 않고 분위기와 문화에 따라 학생들의 행동도 변화될 때가 있거든요.

저희가 생각했을 때 센터가 지향하는 것들이 문화와 언어 부분들이 중요해요. 그게 규칙처럼 될 수밖에 없어서 그런 내용을 만드는 것에 시간을 오래 쏟았죠. 벽면 붙여진 시트지 하나에도 크리킨디의 이야기와 형성된 문화의 결에 맞춰 제작하는 등 청소년들이 자연스럽게 물들고 적응할 수 있도록 노력했어요.

○ 프로그램 구성 기준

파크루라는 프로그램이 있어요. 파크루는 벽을 타고 매달리는 위험한 활동이라 생각하지만 다른 사람과 더불어 몸을 움직이며 안전을 생각할 수 있게 만들어주는 프로그램입니다.

과거 술집에 불이나 청소년 50명이 죽었던 사건과 세월호 사건 등에서 청소년들의 안전 문제가 대두된 적이 있어요. 99년에 호프집 화재 사고가 났을 때는 청소년들이 학교, 학원도 아닌 왜 호프집에서 죽어갔는가가 사회 이슈로 떠올랐죠. 관에서 청소년 수련관에 콜라텍을 설치해서 청소년의 활동을 계속 지원하는 방식으로 관에서 할 수 있는 역할을 다하며 관련한 정책 반영을 고민했다면, 세월호 때는 모든 행사를 취소하는 방식으로 '안전'만을 강조하는 수동적 역할로 대처했어요. 두 가지 사건을 보면 사회와 관의 대처 방향이 극명하게 다르다는 걸 볼 수 있습니다.

하지만 이런 사건들에서 가장 중요한 점은 청소년이 위험에 노출되었을 때 자신의 몸을 어떻게 움직여 보호할 수 있을지를 알려줘야 해요. 당장 자신의 손가락 하나도 제대로 움직일 줄 모르는 부분들에 대해 생각해봐야 하지 않을까 하고 탄생하게 된 프로그램이죠. 프로그램은 다양하고 겉으로 보기엔 다르지만, 결론적으로 청소년들이 자신을 알고 주위를 살필 줄 아는 그런 형태의 수업을 배치했어요.

또한 프로그램을 구성하고 강사를 섭외한 프로그램도 있지만, 역으로 강사를 만나 프로그램을 구성하게 된 부분들도 있어요. '누구나 할 수 있는 랩'은 페미니즘을 말하는 랩퍼 슬릭을 만나게 되어 형성된 프로그램이죠.

○ 프로그램 기획 시 아쉬운 점

1년마다 내부적으로 사업계획을 세우지만, 결과가 다른 경우가 많아요. 이런 부분들에서 제삼자가 보기엔 너무 계획적이지 않는다는 게 문제죠. 정해진 것만 하려고 하니 생겨나는 이슈와 관련하여 새로운 것을 만들어볼 수 있는데 사업 계획에 없다면 실행하기가 어

려워 아쉬움이 커요. 그렇다고 무조건 프로그램을 유연하게 바꾸는 게 좋다고 생각하진 않아요. 그렇지만 센터가 생긴 지 얼마 되지 않았고 5년 정도는 실험할 수 있는 기간이 있어야 한다고 생각해요. 창의예술교육센터도 이런 부분들을 확보하시는 게 중요하다고 생각해요. 실험, 적용, 대중화라고 하는 것이 특화시설이 가진 미션이라 생각하지만 진행하기 쉽진 않네요.

○ 운영 예산

전체 예산은 15억 정도로 운영되고 있어요. 청소년 시설은 전체 예산에 사업비가 30% 이상은 되어야 하죠. 저희가 올해가 사업비가 7억 정도에 자체적으로 벌어들이는 예산이 있는데 코로나로 인해 자체적인 예산 형성이 되지 않아 많이 줄어들 것 같아요.

사실, 운영할 때 사업비는 어떻게든 충당이 되는데 안정적인 인건비 확보가 중요한 것 같아요. 수련 시설에서 청소년 사업만 제대로 진행하고 싶지만, 수익이 있어야 직원들의 월급이 나가고 수익을 위해서는 유아 사업과 성인 교육 프로그램을 넣게 되는 점이 생겨요. 그런 형태 속에서 청소년 사업에 대한 질이 낮아져 아쉬운 부분들이 생기죠.

○ 방문 대상

센터는 9-24세 청소년까지로 열려있지만, 프로그램의 주 타겟은 고등학생이며 프로젝트 별 5~7명으로 소규모로 진행하고 있어요. 센터 자체가 접근성이 높진 않아요. 공동 사용 건물이다 보니 간판을 달지 못하는 단점도 있어요. 그래서 단체 혹은 부모님 등 센터에 대해 알고 있는 사람들의 방문율이 높아요.

○ 코로나19 대응 방법

코로나와 함께 산다고 생각하고 프로그램을 전면 개편 하고 있어요. 화상 형태의 프로그램은 지루함을 느끼기가 쉬워 어떻게 하면 비대면 활동을 재밌게 할 수 있을까를 고민하고 있죠. ‘글로벌 게임잼’이라는 온라인 게임 페스티벌이 있어요. 센터에서 개최해보겠다고 연락하여 한국판 게임 페스티벌을 준비 중이죠. 코로나 시대 청소년들의 고립감과 우울감에 대한 주제로 게임 페스티벌을 진행할 예정이에요.

○ 전환교육연구소

전환교육연구소는 저희 직원들이 운영하는 곳으로 연구, 포럼 개최, 출판을 진행하고 있어요. 청소년 대상이 아닌 성인 분들을 주 대상으로 생각하고 연구하고 있죠. 사실 교육의 주체인 학부모나 교사의 변화 없이는 교육의 전환은 어려우니 그런 분들을 대상으로 전환 교육에 관해 연구하고 있는 거죠.

4) 전환 관련 문화예술 공간답사 : 은평 전환 마을

1. 일시 : 2020.06.25. (목) 10:00
2. 장소 : 전환 마을 부엌 밥풀꽃(서울시 은평구 연서로15길 8)
3. 내용 : ※ 공간 담당자와의 인터뷰를 진행하고 녹취한 것을 바탕으로 재구성함.

○ 은평 전환 마을 설립 계기

영국 전환 마을 토트네스에서 활동가로 일하다가 한국에 돌아왔어요. 이 골목 끝에 살림의료사협(살림 의료복지 사회적 협동조합)이라고 사회적 병원이 있어요. 친구들이 만든 병원인데 처음에 초대 이사를 맡아 달라고 했어요. 집값이 싸고 풀뿌리가 있는 은평에 병원을 설립하기로 했다는 얘기를 듣고 셰어하우스를 만들어서 이 동네에서 살게 됐어요. 그 셰어하우스에 들어오면서 같이 하게 된 것 같아요. 한국에서 마을 운동은 처음이었죠.

○ 은평 전환 마을

은평은 저희가 왔을 때부터 네트워크가 잘 형성되어 있었어요. 전환 마을은 단체가 가입하는 방식이 아니라 있는 방식들을 연결하는 것으로 생각했기 때문에 저희가 전환 마을 선언할 테니 동의하는 단위들은 들어와 달라고 해서 하나의 네트워크처럼 출발했어요. 태양과 바람의 협동조합 에너지 전환 그룹, 두레 생협 먹거리 그룹 같은 단위들이 다 같이 들어왔어요. 지금도 은평의 많은 단위가 생태적 전환, 전환 마을에 동참하고 공간을 만들려고 고민하세요.

지역에서 가장 중요한 건 생존과 관련해 기후 위기 시대에 마을이 얼마나 건강하고 안전하게 자립할 수 있는가에 대한 거예요. 작년까지는 마을 단체 중심으로 은평 전체에 전환 마을을 만들어야 한다고 선언했는데, 올해는 개인들이 모여서 1.5℃ 위원회를 만들었어요. 기후 위기와 관련해서 직접 대응 팀, 삶이 변화할 수 있는 전환 마을. 두 트랙으로 가보자는 고민이 있었죠.

은평에서는 전환 마을을 지역 의제로 만드는 것에 초점을 두고 있어요. 올해는 2030년까지의 계획을 세우는 포럼을 열거예요. 2년 전에는 전환 마을 선언하는 포럼을 열었어요. 행정도 초대하고요. 서울시에 전환도시국이 생겼어요. 공무원 그룹이라서 잘 모르시긴 하지만 서울이 생태적으로 바뀌지 않으면 도시 존립이 어렵다는 것을 인지하고 계세요. 박원순 시장님은 전환 마을 토트네스와 같은 사례가 나오기를 굉장히 바라세요. 프로젝트 같이 하지는 연락이 많이 오는데 지금까지는 하고 싶은 생각이 없어서 거절했어요. 우리 하는 걸 프로그램으로 만들자는 건데 서울시 돈을 받으면 서울시 프로그램이 되잖아요. 사업 같이하자고 이래저래 압박했는데 안 한다고 했어요.

○ 은평 이외 전환 마을

금산이랑 화성, 신촌, 순천, 대구, 거창, 과천, 강화 진강산. 그 정도가 전환 마을을 걸고 활동하고 있어요. 준비 위원회 단계인 곳, 선언한 곳, 전환 학교 연대에 들어와 있는 곳이 있어요. 이미 이름이 알려진 마을은 이름을 바꾸진 않지만, 전환 마을 가치에 동의하면서 활동을 같이하는 곳들도 있어요. 화성 산안마을이라고 유정란 생산하는 마을도 지난해에 전환 마을 선언을 했어요.

○ 전환 마을의 가치 - 자급력 있는 공동체

저희가 실제적으로 어디 모여 사는 게 아니고, 기존에 있던 마을에서 생태 거점 중심으로 사람들이 모여서 활동하는 거예요. 기후 위기에 민감한 분들은 코로나 이후 많이 찾아오세요. 기후 위기는 동시대의 문제기 때문에 적극적으로 해결하거나 문제를 제기하지 않으면 굉장한 문제들이 연쇄적으로 발생할 거예요. 재난 상황 속에서 개인들이 무력해지니 내가 사는 공간의 안전성이 더 중요해지는 것 같아요. 친밀도를 높일 수 있는 가치 중심적인 공동체를 만들어야겠다는 생각이 있어요.

우리는 먹거리나 공산품을 사재기하진 않았지만 다른 나라 사례를 보면 대부분 자급하지 못하고 공급받지 못하는 세계가 되어버렸어요. 유럽에서는 공산품은 굉장히 사재기했는데 먹거리는 대부분 정원이나 로컬에서 재배하고 있어서 문제가 거의 없었대요. 그런데 미국같이 슈퍼마켓 문화가 있는 곳에서는 먹거리도 문제가 됐었죠.

한국에서 10년 정도 농사를 지었는데 작년과 올해 온도 차이가 확 느껴져요. 기후 위기에서 농산물 수확률이 확 떨어지거든요. 이런 사태가 잦아지면 농산물 파동이 많아지고, 전염병 재난일 때는 국경을 닫을 텐데 먹거리 파동이 일어날 거고요. 면역력 문제도 생기고, 자급할 수 없다는 공포가 지속하면 사회적 우울증이 오는데, 종합 케어가 필요하다는 생각이 들어요. 해결 방안은 자급력 있는 공동체, 전환 마을인 것 같아요.

○ 전환 마을의 가치 - 생태적으로 자생력 있는 삶의 체계 복원

생긴 꼴대로 사는 거죠. 지구로부터 매우 많은 혜택을 받고 있는데 감각 없이 살고 있잖아요. 의식주를 자급하는 것이 인간의 최대 목표였는데 지금은 거꾸로 의식주를 해결하기 위해서 돈을 벌잖아요. 그걸 역전시키자는 거예요. 자연을 담을 수 있는 방식으로 삶의 체계를 바꾸자는 거. 스스로 생산하고 자본에 많이 의존하지 않고 공동체적으로 사는 것이 더 맞지 않겠냐는 생각인 거죠. 돈으로 생태나 자연을 살 수 있다고 생각하는데 이미 그게 불가능하다는 게 보였잖아요. 안타깝게도 기후 위기를 직면했을 때 답이 없어요. 이미 티핑포인트는 지났고 사람들이 연쇄적으로 고통 받는 것만 남았는데, 자생력이 있으면 앞으로 10년 동안 어떻게 사느냐가 중요하거든요. 자생력을 높이기 위해서 먹거리 체계, 자본에 완전히 의존하지 않으면서도 살 수 있는 체계를 복원하려는 노력이 필요한데 그린뉴딜 같은 경우에는 계속 성장 가능하다는 판타지로 가고 있잖아요. 역전시키려면 욕망을 내려놔야 하는데 자본주의 세계에서는 불가능하죠.

저희 마을에서 가장 치중하는 것이 내 욕망을 바로 하는 것이예요. 명상이나 공부 모임도 많이 해요. 전환 마을은 욕망이 정답이 아니라고 하는 소규모의 지지집단 정도예요. 여기서 안전하게 대충 살아도 대충 먹고 살 수 있다는 안정감을 주고 싶어요. 동네마다 있으면 안전망이 하나쯤 생기지 않을까 고민하고 있죠. 큰 포부가 없습니다. 나만 잘살아야지 이런 거일 수도 있어요.

○ 전환 마을 거점 공간 - 부업 '밥풀꽃'

2014년에 외부 지원 없이 저희끼리 출자해서 1억 5천만 원으로 밥풀꽃 부업을 만들었어요. 지역민이 농사지은 거로 지역민이 요리해서 지역민에게 공급하는 로컬푸드 식당을 고민했어요.

지역의 생태나 회복력을 고민하며 퍼머 컬처 학교를 만들었어요. 퍼머 컬처는 자연을 담

은 삶의 방법, 의식주를 자립하는 방법을 찾는 학교라서 농사 베이스로 시작했어요. 텃밭, 케릴라 가든, 농사에 관심 있는 분을 모았고, 지역에 퍼머 컬처 공간을 만들었는데 여기서 나오는 잉여로 로컬푸드를 만들어보자 해서 밥풀꽃이 만들어진 거죠.

저희 농장도 따로 갖고 있어요. 옥상 텃밭도 있고 혁신파크에도 작은 공간이 있어요. 서울에는 큰 땅이 없어서 의정부, 고양시에 밥풀꽃 농장이랑 퍼머 컬처 공동체 팀이 있어요. 밥풀꽃 농장은 부부가 중심이 돼서 운영하고, 퍼머 컬처 농장에서는 공동체를 꾸려서 지역의 씨앗을 복원하거나 관련 공부를 하고 있어요. 농장에서 나온 잉여 채소를 밥풀꽃 식당에 공급하는 형식으로 운영되는데 잉여가 잘 안나요. 농사짓지 못하는 식자재(쌀 등)는 기본 출자자인 두레 생협이나 파주·고양시에서 생태적으로 농사짓는 분들에게 받아서 출처가 분명해요.

올해부터는 기후 위기 시대에 맞춰 채식 식단으로 넘어갔어요. 원래 채식 위주긴 했어요. 고기도 출처가 불확실하면 안 팔았고 주로 물고기 종류였는데 그것도 조금 불편해져서 아예 안 하게 된 거죠. 일반 식당의 식자재 원가가 15%를 넘지 않는데 밥풀꽃은 식자재 원가가 50%가 넘어요. 나머지는 인건비와 관리비인데 수익을 남길 필요가 없어서 그대로 운영해요.

○ 전환 마을 참여 대상

10~80대까지 다양해요. 2~30대가 많은 편인데 사회에 부적응한 분들도 많은 편이고요. 10대 중에 학교 안 가고 싶은 청소년도 많이 와요. 아픈 사람, 외로운 사람, 생태에 관심 있는 사람이 주로 와요. 외로운 분들은 많이 떠나요. 아프신 분들은 생태적 직업이 생기면 많이 호전되고요.

○ 위탁학교 - 학교 밖 마을 학교

위탁학교를 꽤 오래 했어요. 지역과 연계해서 학교 밖 마을 학교 추진했었죠. 10개 학교 선생님들이 감당 못 하는 학생들을 퇴학시킬 수는 없으니까 여기로(밥풀꽃) 보내는 거예요. 학생들은 출석으로 인정되기 때문에 아주 힘들게 와요. 오면 아무것도 터치하지 않고 같이 뭘 먹거나 놀게 해요. 계속 먹이고 1일 떡볶이 분식점 열어보라고 제안도 하고. 부모님들이 바빠 제대로 된 집밥을 경험 못 한 친구들이 많아서 밥을 먹이려 하고 있어요. 3박 4일 캠프도 열었어요. 보통 저희 농지로 많이 가는데 작물을 직접 채취해서 삼시 세끼 같이 해 먹어요. 이런 활동을 애들이 해보고 싶어 해요. 서울 친구들은 시골에 사는 친척이 없는 경우도 많고 해서요. 자기가 직접 요리할 때 제일 빛나는 것 같아요.

○ 마을 운영 - 생각이 다른 사람들과 공동체를 만드는 방법

사람 생각이 다른 건 당연해요. 공동체를 준비, 활동하면서 논쟁, 분란이 없는 상태를 단 한 번도 기대하지 않았고 늘 순환된다고 생각해요. 안 좋은 일이 있으면 그런 일이 있다고 생각하려 해요. 편안한 상태였던 적은 없었어요. 일이 터지거나 터지기 직전이거나 직후거나 그런 상태였어요.

취향이랑 가치가 중요해요. 취향이 닮아지면 조화로울 수 있는 것 같아요. 사실 안 맞는 사람들과 공동체를 꾸리는 것은 판타지죠. 소속감 있는 공동체가 생기면 이 공동체가 나와 맞다 아니다 관계가 대략 추려지잖아요. 사람들이 많이 유입되었다가 나가기도 하

는 것은 서로 결이 다르기 때문이죠. 생태와 자연과 어떻게 잘 지내볼까 하는 분들이 주로 모여서서 큰 어려움은 없는데, 만약 수익사업이나 돈을 추구하는 형태였으면 힘들었을 것 같아요.

○ 마을 운영 방식

저희는 큰 조직, 회원제로 돈을 받아 관리하는 조직이 아니에요. 개인들의 취향이나 하고 싶은 것 중심으로 돌아가기 때문에 그들이 원하는 그룹과 같이 일할 수 있도록 만들어요. 큰 그룹은 다 쪼개요. 전체적으로 관련된 인원은 5~600명 되는 것 같아요.

학교가 몇 개 있어요. 풀 학교, 자립 자족 학교, 퍼머 컬처 학교. 풀 학교는 기수별로 모임이 있는데 그 안에서 쪼개져서 공부해요. 사람들을 통합적으로 관리하려면 시간과 에너지가 굉장히 많이 드는데, 취향이 비슷한 사람들끼리 쪼개서 활동하게 되면 따로 누가 관리하지 않아도 되거든요.

교육도 많이 진행해요. 아마추어리즘이 중요하다고 생각해서 교육을 이수하면 다음 해에 바로 실천할 수 있도록 독려하는 편이에요. 학교에서 수강한 분들이 직접 강의하거나 소모임을 만드는 경우가 많아요. 예를 들면 자립 자족 학교에서 자기 몸과 마음을 다스리는 법을 알려드렸고, 비슷한 생각을 하는 분들이 모여면서 소모임도 생기고 공식 프로그램이 만들어졌어요. 이번에 명상센터를 차렸는데 생태·요가·소리 명상하는 프로그램을 정기적으로 하고 있어요.

○ 교육 운영 방식

외부 지원은 없고 수강료를 받아요. 강사분이 강사비, 수강생, 수업 횟수를 스스로 결정해요. 돈을 내는 사람도 만족도가 높고 지속할 수 있더라고요. 지원 사업을 통해 진행하면 사업 기간이 끝남과 동시에 수업이 없어지고 사람들도 흩어져요. 동네에서 가끔 지원해 주겠다고 하시는데 그쪽에서 서류처리를 다 해주시는 조건이거나 담당 강사분과 합의됐을 때만 받아요. 저희가 오래 활동했기 때문에 제안을 많이 주시는데 되도록 안 받으려 해요. 밥 풀꽃도 올해 처음으로 마을 기업 신청해서 지원금을 받았는데 그것도 인테리어 값만 받았어요. 운영 수익을 내진 않아요. 적당히 운영만 되면 된다고 생각해요. 활동가분들도 자기만 먹여 살리면 된다고 생각하세요.

○ 교육 - 벌크 생활 마을공동체 워크숍

벌크 생활 마을공동체를 만들어서 1달에 1번 풀로 만든 샴푸나 생활재 만드는 워크숍을 진행해요. 플라스틱 없는 삶을 살자고 해서 화학제품을 대체할 수 있는 것을 만들자는 취지에서 만든 모임이에요. 1달 1번씩만 만들면 1년에 1집에 360통의 플라스틱을 없앨 수 있어요. 전국에서 진행하고 있는데 성능이 좋아서 만족도가 아주 높아요.

생태자원이 없는 도시, 은평에서의 생태적 전환을 고민하면서 우리에게 어떤 자원이 있을까 생각해봤는데 풀이더라고요. 북한산도 있고, 약초가 아니기 때문에 뽑아도 아무도 뭐라 안 하고, 초반에 풀 자원을 많이 활용했고 풀 학교도 굉장히 잘되고 있어요. 전환 마을 준비하는 전국 팀들에게 레시피를 공유하고 같이 사용하고 있어요. 전환 마을 운동의 가치 중 하나인데 전 세계에 비슷한 활동을 공유하고 지역에 맞으면 공유하기도 해요.

○ 교육 - 지역 전환 마을 출강, 전환 마을 학교 운영

전환 마을 고민하는 단위에 강의를 많이 다니죠. 전환 마을 준비하시거나 풀 학교, 퍼머 컬쳐 학교에 관심 있어 하는 곳에는 가는 편이고요. 전환 마을 학교도 운영하고 있어요. 전환 마을 고민하는 단위에 가서 처음 세팅할 때 사람을 모아야 하는데, 갑자기 전환 마을 하라 할 수 없잖아요. 취향이 비슷한 사람들을 모으기 위해서 먼저 학교를 열어요. 코어 그룹으로 만든 다음에 시작하는 거죠. 전환 마을이 생긴 곳은 다 그런 학교를 하고 있고 주요 구성원들이 학교 출신일 수밖에 없어요. 초반 인적 자원이 없으면 지나 제 팀들이 가서 하죠.

○ 인턴제도

인턴제도가 있어요. 전환 마을 금산에 있는 친구들도 정기적으로 와서 교육을 받아요. 하자센터하고도 많이 했어요, 식당이랑 농장에서. 본인이 하고 싶은 걸 하라고 해요. 마을 활동을 하고 싶어 하기도 하고 요리를 하고 싶어 하면 요리를 하고요. 농사하고 싶으면 밭에서 농사짓고, 월급도 줘요. 하고 싶은 거 계획 써보게 하고 가능하면 지역 전환 마을과 연계해서 창업할 수 있도록 연결도 해주고. 금산에서 몇 명은 실제로 창업도 했었고 서울 친구들은 식당에 취직 많이 했죠.

○ 전환 마을 네트워크

코로나 전부터 화상 회의를 일상적으로 했어요. 페이스북과 세계기구가 있지만, 따로 활성화된 건 아니고 서로 생각을 공유하고 어려울 때 도와주면 된다고 생각해서 화상 방식을 써요. 일본 전환 마을 대회 때 영국 전환 마을 팀에서 돈을 모아 저희가 일본에 갈 수 있게 도와준단지, 일본 팀이 한국에 와서 행사할 때 저희가 그 비용을 대기도 하고요. 은평 전환 마을 발족식 할 때도 전 세계 사람들이 생중계로 봤거든요. 전환 마을에서 상징적인 분들이 생방송 화상으로 축하 메시지 해주시고요. 서로 돕고 네트워크 힘을 많이 받아요.

○ 지역 네트워크

전환 마을 센터를 만들려고 해요. 로컬푸드도 실현하고 의식주를 자립할 방법도 알려주고 직접 마을 자산을 만드는 거죠. 작년부터 고민했고 올해 펀딩 시작할 거예요. 펀딩해서 5억을 모아 50억짜리 집을 짓는 걸 목표로 하고 있어요. 자본주의는 신기하게 5억 있으면 나머지 돈을 빌려줄 수 있대요. 가치 중심적 사업에 투자해주시겠다고 하는 로컬 은행들이 있거든요, 신협 같은. 지역 활동가들에게 기금도 만들어주시고. 새마을 금고에서도 지역에서 자산화 한다고 하면 최대한의 저리로 설계해준단지, 저희가 지역 활동을 오래 해서 많이 알게 됐죠. 부동산들도 저희를 위해 맞춤 서비스로 바로 연락해주세요. 북한산 밑에 텃밭 딸린 땅이 나왔다고 보여주시고. 네트워크가 잘 되어 있어요. 은평에 처음 이사 와서 전혀 모르는 동네니까 지역 분들을 열심히 찾아다니는 시간이 쌓인 거죠.

○ 전환 활동 - 사회 분위기 전환을 위한 노력

전환 활동이 행복하려면 사회 분위기가 갖춰져야 해요. 새로운 욕망을 만들려고 노력하는 편이에요. 저 행동이 훨씬 좋다고 느껴지면 사람들이 오거든요. 활동이 힘들다 하지 않

고 ‘재네 재밌는 트렌드를 만드네? 힙하다!’ 는 느낌을 줄 수 있도록 예술이나 놀이를 많이 결합하는 편이에요.

농사지을 때 새벽 7시부터 일하는데 중간에 노래하고 춤추고 놀기도 해요. 명상, 춤, 요가, 노래, 전부 다 결합하니까 문화적으로 다채롭죠. 농사가 답답하다는 느낌을 지우고 재밌게 해보려고 해요. 또 단작해서 죽도록 노동하는 게 아니라 허브 종류부터 시작해 굉장히 다양한 종을 재배하니까 배울 점도 많고 사람들이 좋아해요.

○ 전환사회 철학

슈타이너 학교의 교육철학이 기본이 될 수밖에 없어요. 전환 마을 베이스가 됐던 토트네스에 계셨던 분들이 만든 철학이니까요. 저희는 몸도 머리도 써야 하니까 슈타이너 교육철학이 필요하다고 생각했구요.

제가 영국 갔을 때 코리안 트래디셔널 농업이라고 배웠는데 그게 퍼머 컬처의 논법이 됐던 순환농업이에요. 동양 논법인데 서양 사람들이 정리해서 자기네 방식으로 잘 만들었어요. 유럽에서는 베트남 전쟁, 오일쇼크 겪고 1978년부터 40년이란 기간 동안 노자나 동양철학에 영향을 많이 받았어요. 우리는 산업 성장하느라 좀 늦었고요. 그래서 한국 사람은 전환에 대해 바로 이해하는데 서양 사람들은 굉장히 어려워해요. 사고체계가 근본적으로 달라요. 기독교 문화잖아요. 우리에게 익숙한 관계를 연결하는 방식이 서양에서는 혁신이고 놀라운 일이었고 명상이 힙한 문화가 되는 게 당연했죠. 코로나 때문에 기후가 기울면서 젊은 세대가 성장하는 시기가 된 것 같아요.

○ 토트네스와 은평의 차이

토트네스는 읍내지만 교육자원이 풍부해요. 대학이 4개 정도 있고 예술대학, 젊은이들이 많아요. 토트네스가 문화자원이 훨씬 많지만, 은평은 서울에 있다는 지리적 이점으로 사람자원이 많아요. 교통이 편리해 저희 가치에 동의하면 전국에서 오기도 쉽고요. 토트네스는 동네가 방주 같은데 서울은 네트워크가 연결되어 있어요. 대도시가 갖는 장점이 고 결정하면 실행력이 빨라요. 가치 맞고 전달 잘되면 어디든 거점이 될 수 있어요.

○ 창의예술교육센터에 전하고 싶은 이야기

이야기가 배출될 수 있는 공간을 만들면 좋을 것 같아요. 저희는 거점이 많지 않지만 하나 하나 다 스토리가 있거든요. 사람들은 스토리텔링에서 관계가 연결된다고 느끼는 것 같아요. 전환의 핵심가치는 관계예요. 관계가 연결되면 나를 돌아볼 수도 있고 혼자 아니기 때문에 두렵지 않게 돼요. 가치·관계의 전환을 위한 공간을 만들면 더 많은 관계가 연결되면서 생태 과제를 풀어나갈 수 있을 것 같아요. 생태 자립할 수 있는 수업도 하고요. 금산은 대안학교지만 퍼머 컬처를 기본으로 배운 후 정규교과를 결합해요. 아이들의 경험치를 높여주고 제대로 된 농작물로 한 끼를 먹으며 얘기하는 경험이 중요해요.

5) 전환 관련 문화예술 공간답사 : 마을기술센터 헨즈

1. 일시 : 2020.07.23. (목) 13:00
2. 장소 : 마을기술센터 헨즈(서울시 은평구 통일로 684, 서울혁신파크 제작동 2층 적정기술랩)
3. 내용 : ※ 공간 담당자와의 인터뷰를 진행하고 녹취한 것을 바탕으로 재구성함.

○ 마을기술센터 헨즈

적정기술 관련해서 에너지 교육을 많이 하고 있어요. 학교에 나가서 학생들을 만나거나 시민들도 많이 만났었어요. 코로나19 때문에 지금은 온라인으로 교육하는데 요즘엔 학교들이 열려서 조금씩 만나기도 하고요. 원래 저희가 자체적으로 기획하는 프로그램들이 있는데 지금은 외부에서 하자고 하는 것만 하고 있어요. 교육대상은 청소년, 성인 정해져 있진 않고요.

○ 적정기술

적정기술은 에너지가 만들어지는 게 가시적으로 보여요. 적정기술을 생활기술이라 표현하기도 하는데 만들어서 당장 내 생활에 쓸 수 있잖아요. 당연히 완벽하진 않지만, 생활에 직접 쓸 수 있고 실용성을 가지는 정도의 가치는 있어요. 우리나라에서는 사실 의미가 없는 게 에너지가 너무 흔해요. 굳이 이걸로 불을 밝혀야지 할 정도는 아니니까요. 한강 주변이나 보도블록 밑에 불 들어오는 것도 같은 원리인데 그렇게 산업적으로 쓸 수도 있지만, 적정기술은 내 손으로 만들어서 충전할 수 있어요. 정도의 의미를 배우고 실용성을 살릴 수 있는 생활기술이라 생각해요. 그 정도를 알리는 게 제가 하던 거고요.

○ 적정기술 교육 - 메이커 키트 사용

저희는 적정기술 제품 키트를 직접 만들어요. 키트를 잘 활용하면 학생들과 함께 재밌게 체험할 수 있어요. 학생들이 원하면 완제품을 만들어서 가져갈 수도 있지만, 저희는 주로 체험형 키트를 써요. 항상 만들어서 주는 것도 소비적이란 생각이 들어서요. 아이들이 키트를 분해 조립하면서 수업에 즐겁게 참여하고 끝나면 두고 가는 거죠. 키트의 종류도 다양해요. 아이들이 체험하고 두고 가는 키트들은 초기비용이 들지만, 나중에 새로 살 필요 없이 유지보수만 해주면 돼요. 내부 강사든, 담당자든 키트를 직접 관리할 수 있으면 추가 비용은 별로 안 들어가요. 키트를 사용하지 않고 원재료로 완제품을 만드는 방식도 가능해요. 다만 완제품은 학생들이 가져가니 재료를 지속해서 사야 하고, 물건을 계속 내보내고 들어오는 비용이 키트보다 더 들죠.

○ 적정기술 교육 - 단계별 수업

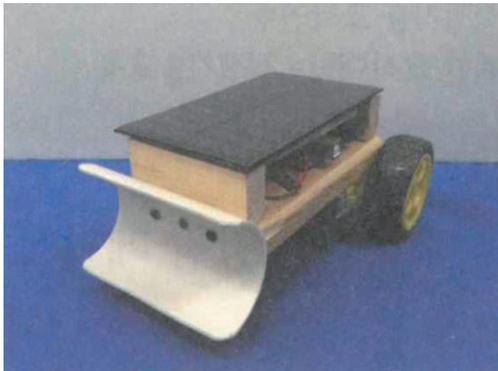
처음에 단기 수업으로 시작하는 게 좋아요. 왜냐면 적정기술은 목공보다 조금 더 목적을 띄고 있어서 어려워요. 왜 만드는지 뭘 하고 싶은지 목적성을 심으려다 보면 끈대 같아 보일 수 있어요. 제가 예전에 간디학교에서 아이들을 가르쳤었는데 에너지 문제에 과학적으로 접근하면 너무 이론적이고 무겁기 때문에 아이들이 안 좋아하더라고요. 재미난 경험을 통해 흥미를 느끼게 하면서 이런 분야도 있다는 걸 소개하는 게 좋아요. ‘이런 에너

지 문제가 있고 이렇게 적정기술로 해결하는 방법도 있어~' 라는 정도로요. 태양광 무선조종 자동차로 축구를 할 수 있는데, 아이들과 스마트폰으로 자동차를 조종하면서 노는 수업도 있어요. 이 경우엔 흥미 유발을 위해 저희가 고민한 거죠.

이런 식으로 단기 수업일 때 왜, 무엇을 만드는지 목적을 심어주고 에너지에 대해 재밌게 인식하는 만드는 게 좋아요. 학생들이 에너지 생성 과정을 가지적으로 보게 되면 장기적으로 수업을 듣기도 해요. 장기 수업으로 심화 과정에 들어서면 아이들이 스스로 뭔가 만들어보려고 노력하는 일이 많아져요. 그때부터 할 수 있는 것들이 많아요. 동아리도 만들 수 있고 대학생들과 연계해 멘토링 프로그램을 진행할 수도 있고 문제해결 수업 방식이 가능한 거죠.

○ 핸즈의 적정기술 제품

<태양광 무선조종 자동차>



태양광 무선조종 자동차인데 키트화해서 납품도 해요. 오늘 중학교 아이들 수업이 있었는데 아이들과 앉아서 자동차랑 축구 경기장을 만들었어요. 축구도 할 수 있거든요. 스마트폰으로 자동차를 조종 할 수 있는데 자기 블루투스 번호가 차 번호예요. 꺾다 꺾다 할 수 있어요.

<햇빛 저금통>



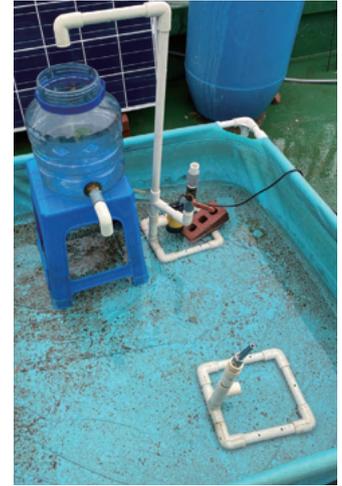
햇빛을 모으는 저금통이에요. 처음 소개할 때 사랑 측정기라고 몸에 있는 사랑을 측정해서 불이 들어오는 거라고 하면 애들이 속아요. 초등학교 남자애들이. 되게 간단한 원리인데 빛이 있으면 저장하고 어두워지면 불이 들어오는 거예요. 빛을 가리면 전지판이 발전을 못 하니까요.

<줄넘기 발전기>



줄넘기의 운동에너지를 활용한 usb 충전기예요. 줄넘기하고 한 쪽 손잡이에 있는 usb 포트에 usb를 꽂으면 충전돼요. 핸드폰도 충전할 수 있는데 줄넘기를 많이 해야 해요.

<햇빛 분수>



태양전지판에 비친 햇빛을 이용한 분수예요. 야외에 설치 가능해요.

<LED스탠드>



이 스탠드는 기존 전구보다 전력소모량은 적고 수명은 길어 친환경적인 조명이에요. 이 외에도 자전거 발전기, 햇빛 추적 장치, 햇빛 오디오, 터널식 햇빛 건조기, 태양광 가로등 등 많은 제품을 연구하고 발명했어요.

○ 한국에서 적정기술의 흐름

적정기술에 크게 2가지 흐름이 있는데, 제3세계를 돕는 기술과 에너지 교육을 위한 기술이에요. 아프리카 같은 제3세계에서는 밤에 전기를 사용할 수가 없는데, 적정기술을 활용하면 낮 동안 충전해서 밤에 쓸 수 있어요. 한국에서는 에너지 교육 버전으로 적정기술을 사용하죠.

‘그럼 한국에선 적정기술이 필요 없는 거냐?’ 라는 분들도 있어요. 기술에 상중하가 있다면 적정기술은 중 정도를 추구하는데 한국은 이미 첨단 기술이 있기 때문에 ‘적정기술은 필요 없어’, ‘그걸 왜 써? 살기 어려운 사람들이나 쓰는 거야’라고 하는 사람이 있고요. 저 같은 사람은 ‘아니야, 기술의 본질을 봐. 첨단기술에 맡겨버리면 우리가 기술이 어디로 가는지 놓쳐버리게 돼’ 하는 거죠. 원전 공론화 위원회 할 때도 비슷했어요. 전문가들이 이견이 거고 그건 그거야 라고 하면 사람들은 ‘오 그 사람들 말이 맞네?’가 되잖아요. 우리는 주체성을 갖자는 운동 측면도 있어요. 한국에서도 사회를 바꿔나가는 기술의 흐름에 대해 주체적으로 참여하자는 의미에서 적정기술을 가지고 교육하는 팀이 있는 건데 약간 논쟁이 되는 부분이에요.

6) 전환 관련 문화예술 공간답사 : 비전화공방

1. 일시 : 2020.07.23.(목) 15:00
2. 장소 : 비전화카페(서울시 은평구 통일로 684, 서울혁신파크 21동 1층)
3. 내용 : ※ 공간 담당자와의 인터뷰를 진행하고 녹취한 것을 바탕으로 재구성함.

○ 비전화공방 설립과정

원래 일본에 있는 비전화공방에서 가져온 모델이에요. 후지무라 야스유키라고 하는 일본의 발명가가 화학물질로 인한 건강 문제를 겪고, 일본에서 원전이 터지면서 환경문제에 관심 두게 되었어요. '어떻게 하면 조금 더 나의 삶에 맞게 기술을 활용할 수 있을까?'에 대해 고민하면서 비전화공방을 만들었고, 서울시에서 이 모델을 보고 '도시에서 이런 삶이 가능할까?'에 대한 실험의 맥락으로 가져온 거예요. 그래서 2017년에 혁신파크 안에 비전화공방 서울이 생겼고요. 서울시랑 일본 비전화공방이 함께 공간을 만들었다고 생각해주시면 좋을 것 같아요.

○ 비전화공방이 추구하는 가치

이름에서 알다시피 비전화(非電化)공방은 전기와 화학물질을 쓰지 않는 공방이에요. '우리가 문명사회에서 전기나 화학물질에 지나치게 의존하면서 살아가고 있지 않나?'라는 질문에서 시작되었고 '나의 삶에 맞게 삶의 방식을 구성해보자'는 취지로 자급자족을 실험의 방향으로 생각하고 있어요.

내 삶의 구조가 어떻게 마련되었는지 인지하고 필요한 기술들을 선택할 수 있으면 되는 건데 지금은 기술에 끌려가기 바쁜 것 같아요. 삶이 힘들고 바빠서 청소기를 산다고 삶이 나아지지 않잖아요? 기술에 중독돼서 따라간다는 느낌이 들고 그래서 저희가 지향하는 건 적정기술이라는 거예요. 물론 기술은 인간에게 도움이 되는 부분이 분명히 있죠. 하지만 내가 기술을 사용해서 발전하고 더 나은 삶을 영위하는 것과 있으니 따라가는 건 달라요. 기술을 어떻게 활용할 것인가가 가장 큰 화두인 거죠.

'비전화공방에서는 전기를 안 쓰니까 전기코드가 없고 다 손으로 하겠지?' 하시는 분들도 많아요. 그런데 막상 작업장에 가면 손으로 하는 것도 있지만 전기톱 같은 전기 공구들도 많거든요. 결국은 나에게 어떤 것이 더 적합한지 사용해보고 판단하고 사용하는 것이 좋다는 거지, 아예 배제하자는 것이 아니에요. 삶의 선택지를 만들어준다는 개념으로 다가가는 것이 맞지, '문명, 아니면 비전화다'라고 하는 것은 서로가 불편하고 어려운 지점이 아닐까요?

나는 필요 없는데 필수라고 생각하니까 사는 경우도 많잖아요. 내 일상에 꼭 필요한 물건이 뭔지 파악하고 그걸 위한 기술을 선택하면 되는데 에어컨, 냉장고, 세탁기, 기본으로 갖춰야 하는 것들이 너무 많아요. 저도 냉장고 필요 없거든요. 텅텅 비어있고 아까운데 못 버리겠어요. 있어야 할 것 같으니까. 없으면 가난하고 비어있는 것 같거든요. 제가 기술에 떠밀려 가는 사람의 단상인 거죠. 우리는 냉장고가 없는 삶을 생각해본 적이 없으니까 생각해보는 것만으로도 선택지가 넓어지는 것 같아요. 스스로 잘 판단하고 선택할 수 있어야 해요.

○ 비전화제작자 교육과정

2017년부터 3년은 비전화제작자 양성하는 데 시간을 많이 보냈어요. 비전화제작자는 1년간 비전화 삶에 대해 수련을 받아요. 3년 동안 3번의 제작자 양성과정을 진행했는데 주로 자급자족에 가장 필요한 건축과 농사, 돈을 벌 수 있는 제품에 대한 기술력. 이 3가지를 가장 많이 공부했어요.

저희 작업장이 있어요. 자급자족하려면 결국 외부에서 소비하는 걸 줄이고 스스로 할 수 있는 것들이 많아져야 해요. 요리도 집에서 해 먹으면 돈이 안 드는 거잖아요? 가구를 만들 때도 서툴더라도 내가 직접 해보고 내 것으로 만드는 걸 추구해요. 비전화제작자 분들은 작업장에서 본인이 원하는 것, 혹은 비즈니스적인 고민을 하면서 만들고 싶은 것들을 실험해보는 용도로 사용하고 있어요. 공구도 많고 못도 많고요.

이 건물도(비전화카페) 제작자분들이 교육 수련의 하나로서 지은 공간이에요. 여기엔 전기가 하나도 안 들어오거든요. 저희가 요리할 때 꼭 필요한 부분은 태양광 전지를 사용해서 친환경 에너지를 이용하고 있고, 콘센트나 따로 전기를 사용할 수 있는 게 전혀 없어요. 카페 안에 있는 가구도 직접 만들거나 주워 온 거예요.

○ 비전화카페와 카페 속 교육

비전화카페는 생태적으로 영향을 미치지 않게 지푸라기랑 왕겨를 지붕과 벽에 쌓아 올려 만든 건물이에요. 그래서 허물어져도 무해하고 화학물질로부터도 저항할 수 있는 계기가 되죠. 또 요즘 건축에서 유행하는 패시브 공법으로 만들어져서 단열이 잘 돼요. 전기를 쓰지 않고 냉난방을 어떻게 할지 고민하다 보니 패시브 공법을 활용하지는 의견이 나왔고 지푸라기로 아주 두꺼운 벽을 만들었어요. 건물이 엄청 시원한 건 아닌데 버틸만한 정도라서 여름에도 에어컨을 안 틀어요. 우리는 조금만 더워도 에어컨이나 선풍기를 켜잖아요. 그러다 보니 더위에 못 견디는 사람들이 되어 버린 것 같아요. 겨울에도 추워하지 않으세요. 생태적으로 함께 할 수 있는 방법에 대해 고민해볼 수 있는 공간이에요. 카페 밖에 나가면 투명한 동그란 창이 있어요. 지푸라기로 채워져 있는. 저희는 진실의 창이라고 하는데 사람들이 이 공간이 어떻게 지어졌는지 궁금해하면 그걸 보여주면서 여긴 지푸라기로 만들어졌다고 안내해드리고 있어요.

카페 형식으로 만들었지만, 카페를 운영하기 위해서가 아니라 메시지를 전하는 발신지의 역할을 한다고 생각해요. 실제로 카페로 알고 오셨다가 ‘요런 메시지가 있네, 예쁘기만 한데가 아니네?’ 인지하시는 경우도 있어요. 쉽게 갈 수 있는 공간인데 메시지를 전달할 수 있게 만드는 것도 이런 문화를 몰랐던 사람들을 유입하기 좋은 방법이기도 해요. 기존에는 비전화제작자가 카페를 운영하면서 사람들과 비전화 삶에 대해 이야기 나누는 방식을 취했었어요.

지금은 코로나19 때문에 닫았지만 실제로 운영할 때는 커피 내리는 것 외에도 헬레나 노르베리 호지(스웨덴 출신의 언어학자, 에코 페미니스트) 같은 로컬에서 중요한 명사를 초청해서 토크 프로그램을 한다든가, 같이 화덕에서 피자 구워 먹으면서 자급자족이나 청년의 삶의 방식에 관해 이야기하는 프로그램이 주를 이루고 있어요. 작년까지는 교육으로 비전화제작자를 양성했다면 지금은 제작자 양성을 하진 않지만 다양한 시민들을 위한 프로그램들을 구성하고 있고, 초·중·고등학생이나 중장년을 타깃으로 한 프로그램들도 생각하고 있어요.

○ 비전화공방, 카페를 찾는 사람들

방문 연령대는 대체로 젊은 분들이 많으세요. 중장년층이나 청소년보다는 2~30대로 대변되는 청년 세대들이 와서 이 공간을 향유하는 것 같아요. 비전화공방이 처음 한국에 왔을 때는 ‘도시에서 청년들이 자급자족하며 살아갈 수 있을까?’에 대한 실험을 하려 했고 그런 방식이 청년들에게 많이 알려진 것 같아요.

비전화 문화를 자기의 삶이라 생각하는 분들은 도시에 사는 것이 힘들고 각박한 사람들이거나 돈이 있어서 전원생활을 하고 싶은 중 장년층이에요. 양 끝단에 있는데 중장년층은 이런 문화를 향유하기보다 빨리 저 제품을 만들어서 우리 집에 적용해보고 싶다는 거고 청년들은 내가 적용할 수는 없지만 향유하고 싶다, 알고 싶다는 궁금증에 찾아오는 경우가 많으세요.

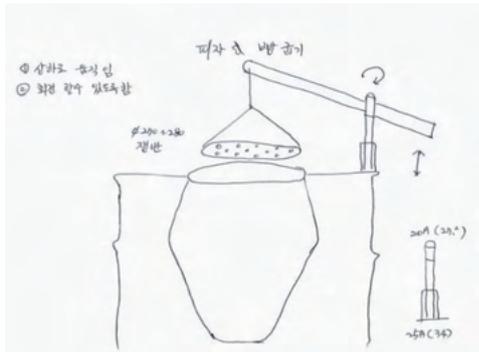
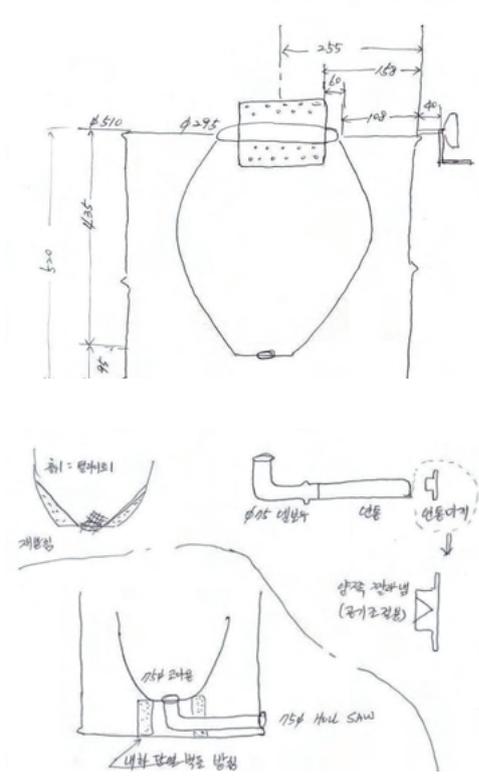
앞으로도 내가 나의 삶을 직접 만들 수 있다는 가능성, 삶의 선택지를 넓혀주는 것을 제안하고 싶어요. 실제로 우리는 제한된 선택을 하잖아요. 대학을 간다거나 직장을 구한다거나 결혼을 하는 일반화된 삶을 살고 있는데, 여기 오시는 분들도 이미 그런 삶에 넋더리가 난 거죠. 이렇게 살고 싶지 않다고 하는 대안의 방식으로 여기를 찾아와주고 계시는 것 같아요.

○ 비전화제품

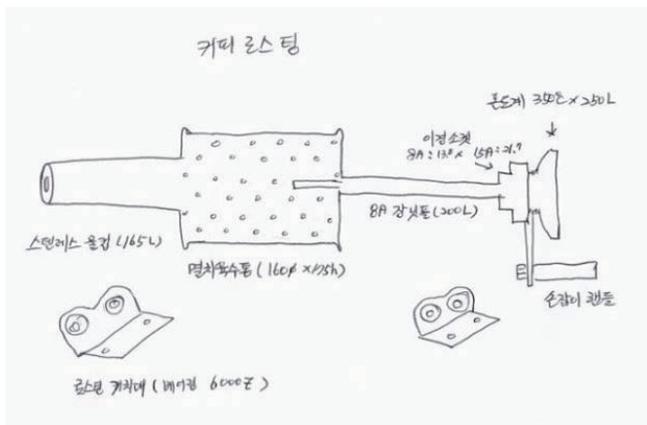
<비전화정수기>



전기를 사용하지 않는 제품들이 매우 많은데요. 이쪽에 비전화정수기가 있어요. 보통 직수정수기나 페트병에 물을 담아 먹거나 브리타 같은 간이 정수기를 사용하잖아요. 그런데 이게 결국 나한테만 편리하지 지구 생태계에 악영향을 미치고 있기 때문에, ‘전기를 사용하지 않고 쓰레기도 안 만들면서 물맛의 기능을 살릴 수 있는 제품이 될까?’라고 생각했을 때 비전화정수기라는 답이 있어서 연구·개발하고 실제로 적용했던 거예요. 다양한 분들이 일상에서도 비전화제품을 어렵게 느끼지 않고 적용해볼 수 있게끔 체험단을 구성해서 교육도 하고 있어요.



<탄두리 치킨 화덕>



<커피 로스팅기>

(출처: 비전화공방서울 리플릿)

○ 코로나 시대의 교육

나머지 제품은 따로 제작하기 어려운 부분이 많아서 비전화정수기를 시범적으로 하고 있어요. 총 3번 교육을 하는데 첫 번째는 오프라인 교육이고 2~3번째는 온라인 교육으로 진행해요. 첫 수업 때 현장에 와서 제품을 만들고 집에서 적용해 본 다음에 안 되는 거, 궁금한 것 위주로 온라인 교육을 하고 있어요. 지속 가능한지는 진행해보고 판단해야 할 것 같아요. 원래는 제작만 하고 끝냈었는데, 수리도 해보고 여러 시도를 해봐야 진정한 완성품이 되는데 과정들이 많이 부족하다고 느껴서 그런 것들을 해볼 수 있게끔 하는 취지였어요.

○ 비전화 삶을 위한 첫걸음

이런 삶을 겪어보지 않은 사람들이 가장 쉽게 접근하는 방법은 비전화제품을 사용하는 것이 아니라 '전기를 사용하지 않는 것이 뭐가 있을까?'라는 생각들이에요. 청소기 대신 빗자루를 사용한다든가 일상에서 전기를 사용하지 않을 수 있는 방법을 찾는 것이 먼저인 것 같아요. 환경에 관심이 있어도 브리타 정수기 정도면 잘하고 있다고 생각하지, 사실 이런 비싼 비전화정수기 -이거 비싸거든요. 10만 원 정도 해요- 10만원을 들여 만들어서 내 일상에 적용한다는 게 쉬운 허들은 아닌 거죠. 그런데도 비전화정수기를 사용하는 건 저희가 추구하는 맥락과 맞닿기 때문인데, 일상으로 체화하고 싶은 분들이 아니라면 쉽게 도전할 수 있는 일이 아니란 생각이 들어요.

○ 창의예술교육센터에 전하고 싶은 이야기

창의예술교육센터에도 카페가 있다고 하셨죠? 카페에서도 어떤 메시지를 전달하고 싶다면 조금 불편하더라도 저희 같은 방식이 너무 좋을 것 같은데, 한계는 분명히 있는 것 같아요. 느리고 결과물을 많이 만들어내기 어렵고, 또 이걸 위해서 상주하는 사람들이 있어야 하니까 현실적으로 좀 어렵지만 시도해보신다면 좋을 것 같다는 생각은 들어요.

2. 창의예술교육센터 조성·운영을 위한 전문가 제언

1) 미술작가 최선

1. 일시 : 2020.08.12. (수) 10:00
2. 장소 : 영등포문화재단 회의실
3. 내용 : ※ 제언 방식은 인터뷰 형식으로 진행되었으며 녹취·기록한 것을 바탕으로 작성함.

○ 대안 미술학교 '해토'

미술대학에서 받은 교육에서 실망해서 차라리 학교를 만들어버릴까 하는 생각했어요. 그런데 학교라는 게 건물이라도 하나 있어야 무슨 학교가 될 텐데 건물은커녕 돈도 전혀 없었지요. 돈을 벌어서 적도 빌려본 경험도 없이, 사회생활 거의 전무인 상태로 졸업을 했더니 나이가 32살이 넘었어요. 제 동년배들이 취직해서 회사에서 과장직을 달고 있을 때 저는 미술대학교 학부를 간신히 졸업했던 거죠. 그때 느꼈던 좌절감이 잘 잊히지 않아요. 졸업과 동시에 취업은 꿈꾸기도 쉽지 않았던 거예요. 흔히 예술 활동을 하다가 중간에 그만두고 어디 회사라도 들어갈까 싶은데, 제 경우는 아예 그쪽은 생각을 못 했어요. 요즘은 더 나아가 무슨 전공이든지 졸업 후 취직이 어려운 상황이죠.

아무것도 못 하고 미술교육에 답답함만 토로하다가 그냥 마음 맞는 친구들과 함께하는 모임이 있었는데 그 안에서 학교를 만들어 보는 게 어떻겠냐는 아이디어가 나왔어요. 저도 마침 그런 바람을 가지고 있던 터라 함께 했어요. 대학 다니면서 미술 공부만큼은 성실하게 했다 싶어서 함께 공부했던 친구들과 힘을 합쳐 포털사이트에 <독립과 대안의 미술학교 '해토'>라는 카페를 만들었고 저는 거기서 전체 운영을 위한 호스트를 맡고 클래스의 프로그램 매니저를 맡았었어요. 언 땅을 녹인다는 뜻으로 친구 중의 한 명이 이름을 지었어요. 보통의 상식적으로 건물이 있는 학교는 애당초 시작할 수 없으니까 인터넷에 만들자고 아이디어가 나왔어요. 스위스에 있다는 '도서관만 있는 대학'을 상상했죠. 교수와 학생들이 1년에 1번 1달간 모여서 열띤 토론으로 서로의 성장을 도모하다가 끝나면 다시 각자의 위치를 돌아가는, 기성 학교라는 틀이 아닌 가변적이면서도 역동적인 학교를 상상했어요. 대단히 집중력 있게 짧은 시간 안에 인식의 지평을 넓혀나갈 수 있는 그런 학교를 감히 상상했어요. 그냥 가만히 기성 제도권 교육에 모든 처분을 맡기고 싶지 않았지요. 제가 다녔던 학교는 입시비리에 재단이 부동산으로 돈을 불리기에만 관심 있는 곳이었거든요. 그런 사람들이 뽑은 교수들은 더 말할 것도 없었지요. 그게 국내에서 가장 유명하다는 미술대학이었어요. 2006년부터 2007년 여름까지 활동했고 지금은 그때 공부하고 토론했던 자료들만 남아있어요. 매주 책 1권을 지정해서 같이 읽고 그 주 토요일 저녁에 모여서 참여자 가운데 누군가 발제한 내용이나 책 내용을 중심으로 참여자들과 함께 토론했어요. 일종의 세미나 수업이었죠. 몇 가지 질문을 던지고 각자 댓글로 대답을 하는 형태예요. 누군가 미리 책의 내용을 요약해 자료로 올리고, 토론 게시판을 만들면 그 밑에 댓글을 쭉 달면서 참여했어요.

독립적이며 동시에 과거 미술로부터 무엇인가 대안적인 사람이 되자는 생각이 강했어요. 강구야 선생님도 하자센터, 대안·대처하는 학교를 만드셨던 기억이 있는데, 그렇게 2년 정도를 운영했었지요. 그때 모르는 참여자들과 만나는 제 기분은 아주 황홀했어요. 의외로 학교에서 예술과 배움의 즐거움을 모른 채 졸업한 저와 비슷한 처지의 미술대학 졸

업생들과 재학생들이 생각했던 것보다 더 많다는 걸 알았고, 그런 성장의 동기부여에 목 마른 분들이 짧은 시간 속에 소문을 타고 모이는 광경을 보았지요. 당시 제 기분으로는 마치 예술 반란이 시작된 거 같은 착각도 있었어요. 서로가 서로에게 응원을 보내고 격려하는 모습이 자발적으로 일어났지요. 소문을 타고 카페에 가입하신 대학교수님이 몇 분 계셨는데 익명으로 인터넷 안에서 서로 대등한 입장에서 대화하고 때로는 서로 말로 다투기도 하는 시간이었죠. 그런 시간 경험이 있어서 저는 대안학교에 대하여 지금도 좋은 기대를 하고 있어요.

미술과 예술을 가르치는 그런 곳이라면 조형적 능력도 우수한 작가들이 교육자로서 함께 하면 더없이 좋겠지요. 현실적 한계랄까, 오프라인 공동작업장이라도 만들어서 함께 미술을 해보고 싶었는데, 사람 관계라는 게 사실 굉장히 힘든 점들이 있잖아요? 카페를 함께 운영했던 친구들 간의 관계나 온라인에서의 영향력이라는 게 쉽게 모였다가 쉽게 헤어지는 입장이었기 때문에 그 안에서 관계 맺기가 쉽지 않았고 결과적으로 헤어지게 됐어요. 여전히 그 점이 저는 자신이 없기도 해요. 그래도 그때 함께 클래스를 운영하고 참여했던 몇몇 분들 가운데는 지금 우리 미술계에서 독창적인 활동을 보여주고 계신 분들이 여러분 계세요. 그런 점들이 너무 좋지요.

○ 공교육

지금의 공교육 시스템은 쉽게 대처하지 못하고 문제해결 능력이 많이 떨어지는, 우리에게 절실한 걸 못하는 게 아닐까 하는 문제의식이 있어요. 대안적 성격의 미술학교를 경험하고 그것을 실제 공교육 현장에서 실현해 보고 싶어서 중학교 미술 교사가 되었어요.

미술대학을 졸업하면서 중등교사 자격증을 갖게 되었는데, 그걸 쓰게 될 줄은 몰랐죠. 여자중학교의 미술 교사이자 담임선생님으로 여중생들을 가르친 거죠. 동료 선생님들이 농담 삼아 제게 이런 말들을 해줬는데, “여중생하고 대화할 수 있으면 돌이랑도 말할 수 있다.”라고요. 그게 처음에는 무슨 말인지 전혀 몰랐다가 사춘기 여학생들의 심리를 말한 말이라는 걸 뒤늦게 알았죠. 중학교 선생 역할은 저에게는 모두 새로 배우고 느껴야 하는 것들의 연속이었어요. 주요 과목도 아니고 당시 미술은 내신 성적에도 들어가지 않는 과목인데 내 말에 집중이나 해줄까 싶었지요. 제가 안다고 하는 것이 현대미술이니까 어린 학생들에게도 현대미술을 알려주고 싶었거든요. 아저씨들도 현대미술은 어렵다고 하는데 어린 중학생들에게 현대미술을 가르칠 수 있을까 궁금했어요. 그런데 현대미술 얘기했을 때 학생들의 반응이 놀랍도록 좋았어요.

3년 중학교에서 근무한 뒤, 40살이 넘어서 저도 제 할 일 해야겠다는 생각으로 가르치는 일을 그만두었는데요. 계약이 끝났을 뿐더러 저도 교육적 욕구가 떨어져 있었는데 반대로 학교 쪽에서 계속 근무해주었으면 하는 바람을 비춰 주셨어요. 중학생들이 미술 교과를 통해서 활기를 갖고 배움에 대해 호기심을 갖는 케이스가 종종 있었는데 감사하게도 그 점을 교육적 성취로 생각해주는 것 같았어요.

하지만 저는 교직을 그만두면서 후회나 아쉬움은 전혀 없었어요. 제 젊은 날에, 진심으로 어린 학생들에게 알려주고 싶었던 미술과 예술 이야기를 했지요. 그 뒤부터는 그 학생들이 스스로 어떻게 자가 발전해 나가는지 지켜보고만 싶었어요. 비록 어린 중학교 학생들이었지만 저는 그들의 성장과 활동이 무척 기대됐어요.

○ 교육의 효과

몇 년 전 어느 날, 저의 건축가 친구가 “야, 건축계에 너 같은 아이가 나타났어.”라고 말해줬어요. 모 지방대학의 건축과 1학년 학생이 대학교수와 건축사들이 같이 경쟁하는 공모에서 1등을 했다며 발표를 영상으로 보여주더라고요. 제가 중학교 때 가르쳤던 아이가 제가 교실에서 했던 말처럼 발표하더라고요. 무엇이든 새로 시작하기 위해서는 가장 먼저 그 이전 것들을 없애거나 다시 생각해봐야 한다. 문제를 파악하고 근거를 가져야 비로소 그것이 새로움의 시작이 될 수 있다는 얘기였어요. 그 얘기를 기라성 같은 건축계 선생님, 선배들 앞에서 목소리를 내는 모습이었어요. 건축은 짓는 것부터가 아니고 비우고 다시 부시는 데부터 공사는 시작이 되는 거라면서 말이죠. 그래서 그 학생은 건물의 문과 창문들을 모조리 막아 건물이 서 있던 공간감만을 완전히 드러내 보이는 작업을 했어요. 창문도 다 막아요. 밖에서 보면 건물 같지 않아 보였어요. 마치 설치미술가 크리스토퍼 천으로 건물을 감싸는 것처럼요. 발표 광경을 본 제 생각에는, 대학교 1학년 학생이 확신에 찬 채 주장을 강하게 하니 건축계 선생님들이 그만 정신이 홀려서 그 친구에게 상을 준 게 아닌가 하는 생각이 들 정도였어요. 저는 그 일이 얼마나 기뻐했는지 몰라요. 그리고 얼마 지나지 않아 페이스북 메신저로 메시지가 왔는데, 발표했다는 그 친구였어요. 자기가 상 받았는데, 저에게 짜장면을 사고 싶다고 연락이 온 거였어요. 친구 통해서 소식은 알고 있었는데, 저를 기억하고 연락까지 할 줄은 몰랐어요. 사실 그 학생과는 중학교에서 많은 이야기를 주고받은 적도 없었거든요. 교실에서 수업 시간에 들려준 이야기가 전부였지요. 선생님에게 알게 모르게 무심코 들은 정보들이 학생들에게는 큰 영향을 미친다는 걸 뒤늦게야 다시 알았죠.

제 기억에 그 친구는 가르치기가 무척 어려웠던 학생이었어요. 정말 돌하고 얘기하는 것 같았어요. 좋은지 싫은지 반응도 없고 가만히 눈도 깜빡이지 않고 얼굴만 빳빳히 쳐다보고 있어서 얼마나 이해를 하고 있는지 가늠이 안 됐어요. 지금 생각해보면 나름 사춘기 시절에 앞으로의 인생에 대해 되게 진지한 생각을 하고 있던 친구인 거 같아요. 그때는 누굴 가르치는 게 정말 너무나 어려웠어요. 나 혼자 얘기하다 지치고, 하지만 역시나 제가 알고 있는 힘껏 열과 성을 다해 얘기하니깐 어떤 면에서 교육적 성과가 되어서 돌아왔던 것 같아요.

미술계 활동을 하다 보니까 건축으로 유명한 친구들도 알게 됐어요. 그 가운데 SANAA라는 일본의 세계적으로 유명한 건축가 그룹이 있어요. 뉴욕의 뉴 뮤지엄을 짓기도 했지요. 정말 위대한 건축가들이에요. 그런데 제가 보기에는 그 대학 1학년 학생이 제시한 건축론이 사나의 니시자와 류에의 건축론보다 더 혁신적인 출발선에 있다고 생각해요.

말이 길어졌지만, 제가 드리고 싶은 말은, 교육이라는 게 이렇게 한 인간에게 영향을 미치는 힘이 세고 열매를 맺는데 좀 오랜 시간이 걸리기도 한다는 거예요. 교육하는 사람도 교육을 받는 사람도 언제 어떻게 그 내용이 쓸모가 있을지 정말 몰라요. 하지만 어떤 교육을 하려면 그 목적을 분명히 세워서 이런 걸 이런 이유로 가르칠 필요가 있다고 딱심 있게 정했으면 좋겠어요. 하다가 중간에 쉽게 그만두지 말고, 반드시 어디에선가 그 누군가에게 도움이 될 것을 믿어요.

○ 예술가의 사회적 역할

뉴스에서 들려오는 N번방 소식 같은 것을 듣다가 보면 가슴이 너무나 두근두근하고 두려워요. 어떻게 인간으로서 핸드폰 하나 가지고 그런 흉포한 생각을 간단하게 실천 할 수 있

을까요? 인간성이 말살된 존재를 함께 인간이라고 불러도 될지 저는 잘 모르겠어요. 창작의 기본 소재가 되는 개인의 미적 경험들이 작가 자신의 체화된 경험이 아닌 경우에는 작품으로 타인에게 감정적인 전달력을 갖기가 쉽지 않지요.

최근 우리 작가 중에 작품의 등장인물이 다 외국인인 작품을 선보이는 작가들도 있어요. 인터넷에서 가져온 외국의 풍경을 캔버스에 옮겨 그리고, SNS에서는 영어로 자연스럽게 표현해요. 간혹 2020년 한국 사회 속에 사는 것과는 달리, 인터넷에 또 다른 세상을 사는 듯한 분들도 계신 것 같아서 어떨 때는 간혹 회의감이 들기도 해요. 예술가들이 가장 예민하게 반응하고 무엇인가 해야 한다고 생각하거든요. 예술가들이 안 하니까 느끼지 못하는 거겠죠. 여러 가지 기후 변화가 심각하게 다가왔는데도 와 닿지 않고요. 형태적으로 완벽하고 미적 성취를 하는 작품들도 좋겠지만 본격적으로 작품 안에서 사회적 질문을 던져야 해요.

요즘 외국 미술계에서 한국 작가의 현대미술에 관심들이 많다는 걸 느껴요. 제가 들은 이야기를 전하자면, “천만 명이 시위했는데 단 1명도 다치지 않고, 시위가 끝났는데 쓰레기도 없는 나라.” 천만 명이 모였다 흩어졌는데 약탈 한 건 없는 사회가 비상식으로까지 여겨진대요. 그런 한국은 정말로 아름다운 것 같다는 말을 직접 들었어요. “그런 한국의 작가들이 궁금하다. 천만 명이 모여서 시위해도 다치지 않는, 세계 유일의 분단국가 젊은이들이 하는 현대미술은 뭘까?” 그런데 정작 한국 작가들 가운데는 외국 유학 갔다 와서 거기서 봤던 것들을 그럴듯한 말과 재주로 그럴듯하게 모방해 선보이는 일도 있어요. 진정 무엇이 미술인지 모르는 경우죠.

○ 최선의 사회적 역할

예전에 일본에 살면서 요코하마에서 전시를 한 적이 있어요. 오염된 방사능 오염수를 후쿠시마 바다로 몰래 방류한다는 얘기가 있어서 사실을 알아보고 싶었어요. 마침 히타치라는 동네에 갔어요. 후쿠시마에서 약 100km 떨어진 안전지역이라는 곳이에요. 바닷물을 끓이면 소금이 되잖아요. 방사능 오염이 어느 정도인지 소금의 세슘(방사성물질) 성분을 보려고 히타치와 요코하마 앞 바닷물을 길어다가 끓여 봤어요. 저도 방사능에 어떻게 노출될지 모르겠지만 그냥 해봤는데, 역시나 방사능에 오염된 상태였어요.

사람들 지나다니는 전시장 바닥에 그때 제작한 소금들을 깔아 놔어요. 하얀 소금이 바닥에 깔리면 단순히 먼지가 바닥에 쌓인 것 같은 하찮은 느낌이에요. 하찮게 보이는데 정말 무시무시한 방사능 오염물질이거든요. “그걸 건드리지 마세요. 밟지도 마세요.”라고 했지만 어떤 사람은 소금이라니까 찍어서 먹어보기도 해요. 제가 할 말을 잃었어요. 사람이 그렇게 무감각해요. 자기가 후쿠시마에 있지 않고 전시장은 요코하마에 있으니 지금 여기는 모든 것들이 안전할 거로 생각하는 거예요. 이거 후쿠시마에서 내려온 물로 만든 거라고 해도 안전할 거라고만 생각해요. 요코하마 시청에서 세슘 측정기를 빌려서 측정했어요. 오염 수치가 기준치 이상이면 핑음이 나요. 웅- 하는 소리가 연주회처럼 난리가 난 거예요. 저는 그 전시장에서 파렴치한 인간이 됐어요. 이렇게 위험한 물질을 유명한 미술 전시장에 가져왔다는 거죠. 저는 미술가로서 당연히 해야 할 일이라는 생각이 들어요. 사람들의 요구와 일치하지 않더라도. 우리가 내일 어떻게 될지 모르는 세상에 살고 있다고 생각하거든요. 여러 가지로 어린 학생들에게 권장하고 싶지 않은 사회가 되어가고 있어요. 내가 불편한 걸 해결하는 방안들을 학교에서 찾을 수 있으면 좋겠는데, 학교에서는 따로따로 배워요.

서울문화재단에서 옛 성북보건소 건물을 리모델링해서 예술 치유센터를 만들었어요.

성북구 주변에 좋은 미술대학들이 많이 있잖아요? 성북구 내의 미술대학 출신 작가들이 그 지역의 어린 학생들을 다시 지도하는 기획을 공모에 냈다가 떨어졌었는데, 10년 후인 2017년에 서울문화재단에서 그 제안을 발표하는 것을 들었어요. 지금 서울문화재단 김종휘 대표이사가 제안한 내용이었는데, 시대 흐름에 따라서 생각은 참 들고 도는구나! 라고 생각했어요.

○ 기술적으로도 예술성으로도 자립 가능한 학교

제가 만약 학교를 세운다면 규모가 작더라도 쓸모 있는, 자립할 방법을 마련하는 학교를 만들고 싶어요. 하자센터처럼 기술과 예술이 섞여서 기술로도, 예술을 부려서도 먹고 살 수 있는 곳이에요. 청소년의 연령이 낮건 높건 간에 스스로 생각할 수 있는 질문을 던져주면 어떨까요? 스스로 새로운 창업하는데 두려움이 없는 곳이었으면 좋겠어요.

교육은 힘이 센 반면 효과를 보려면 좀 오래 걸리잖아요. 교육하는 사람도 받는 사람도 어떻게 쓸모가 있을지 정말 몰라요. 3년 뒤에는 이런 게 개발될 거야, 10년 뒤에는 사회가 이렇게 될 거라는 계획을 세우면 좋을 텐데. 흔히 창의예술교육센터라면 왜, 무엇을 가르치고 배울 것인지 명확한 내용 없이 어떤 소비만 일어나는 것 같아 아쉬워요. 교육은 생산을 위한 일이라고 생각해요. 목적으로 커리큘럼을 만들어서 똑심 있게 하면 좋겠어요. 중간에 쉽게 그만두지 않고, 꾸준히 하면 반드시 어딘가 그 누군가에게 도움이 돼요. 꼭 전공과 관련된 것만 할 필요는 없어요. 삶이 알찬 사람으로 성장해야 해요. 자신이 배운 것과 결과가 전혀 다른 방향의 것으로 발현되는 것도 교육의 영향이 아닌가 생각을 하고 있습니다.

○ 주변 대학과의 협업

영등포구 근처에는 예술가들의 창작촌이 있지요. 그리고 영등포 옆의 마포구와 서대문구 등 홍익대학교, 이화여자대학교도 멀지 않은 2호선 라인 안에 있으니까 대학들과 협력이 잘 되어서 이어지면 좋겠다는 생각이 들어요. 창의예술교육센터에서는 외부와 활발하게 교류할 수 있는 장치를 어떤 시스템으로 만들지 고민해야겠죠.

○ 가치지향이 맞는 강사진 구축

지리적으로 좋은 영등포에 아주 수준 높은 좋은 선생님들을 찾아 모실 수 있는 학교가 있으면 얼마나 좋을까요. 좋다고 알려진 미술대학에서 질 낮은 교육을 받아서 낙심하는 학생들이 많아요. 정말 좋은 선생님을 소개해주면 배움에 목말라 있는 친구들에게 도움 될 수 있을 거 같아요. 한국에 없다면 외국에서라도 선생님을 모셔오고요. 문화재단이 섭외하면 가능하지 않을까요? 코로나 등으로 인해서 한국에 오시지 못한다면 화상으로라도 만날 수 있고요. 창의예술교육센터에서 마련한 자리에 MIT 교수가 올 수도 있겠죠? 명분 있는 자리에는 어떤 접근과 설득을 하느냐에 따라서 사람들이 모이기 마련이에요. 명분이 있으면 비록 큰 보수를 줄 순 없지만, 우리를 꼭 도와주세요, 라고 할 수 있어요. 가치가 맞는 사람을 모으는 게 첫 번째예요.

○ 실크스크린(기술)을 통한 인문학 수업

사실 제가 실크스크린을 하는 이유는 티셔츠 같은 굵즈 팔아서 작품 제작비용을 스스로 마련하는 것 때문이에요. 많은 양은 아니지만, 생각보다 잘 팔려서 작품재료비를 충당하는데 다른 지원이 필요 없을 만큼 충분해요. 작으면서도 강력한 기술 중 하나지만 실크스크린 찍는 법을 굳이 수업할 필요는 없어요. 인터넷으로도 배울 수 있으니까요. 기술을 배우는 건 구형 방법을 배우는 거고 교육에서 기술의 쓰임새는 또 달라요.

예전에 남천우 교수님, 판화로 유명한 분이 운영하시는 공방에서 실크스크린을 배우러 간 적이 있어요. 사실 실크스크린 판을 만들 줄도 찍을 줄도 이미 알고 있었지만, 전문가분이 하는 건 어떻게 다른지 궁금해서 참여한 것인데, 전혀 차원이 다르다는 걸 느꼈어요. 실크스크린 배우러 간 자리에서 제가 그분에게 들었던 정보들은 문명에 관한 것이었어요. 판화라는 게 동시에 똑같은 내용을 대량으로 찍어내는 거잖아요. 그 활동이 단순한 기술적인 활동이 아니라 정보를 나누는 것이라고 워크숍 내내 얘기하시는 거예요. 그분의 말씀을 저는 충격적으로 받아들였어요. 원래 한국은 판화가 굉장히 발달한 나라였어요. 나무 활자부터 복잡한 글자 하나하나 한판한판 파서 팔만대장경을 만들었고, 오래전부터 금속활자로 책을 찍어낼 줄 아는 것 나라였지요. 그러나 그것이 가지는 파급 효과와 가치에 대해서는 크게 눈뜨지 못했다는 것이 아쉽지요. 정보를 나누는데 인색했던 것은 아닌가 싶어요. 그런데 그 영향은 수백 년 후에 문화적으로 경제적으로, 그리고 사회적으로 영향이 미쳤대요. 아시다시피 일본에 침략도 당하고, 판화 배우러 간 자리에서 그런 얘기를 잔뜩 들은 거예요. 제가 질문을 하나 했어요. 실크스크린 배우러 왔는데 문명에 대해 듣게 될 줄은 몰랐다, 그 이유가 있느냐고. 그것은 판화의 여러 가지 가치 중에 작은 부분을 아는 것이라고 얘기하셨어요. 놀라웠어요. 이래서 역시 사람은 배워야 하는구나, 잘 배워야 하는구나, 라고 생각했어요.

그림을 보는 것도 똑같아요. 단순히 아름다운 조형을 보는 게 아니에요. 그 그림을 그렸던 화가, 한 사람이 살았던 시대와 공간을 동시에 보는 문화의 집합체예요. 창의예술교육센터에서도 실크스크린을 도구로 삼아 인문학적인 수업을 할 수 있겠죠.

○ 직업 관련 수업

청소년들의 경험치가 낮다 보니까 어떤 일을 할 수 있는지 잘 몰라요. 청소년은 정보흡수력이 빠르고 탐색능력도 월등히 뛰어나요. 지식 정보들이 쉽게 휘발되는 문제가 있긴 하지만요. 어떤 직업이 있는지, 어떻게 자립할 수 있을지 알려줘야 하지 않을까요?

제가 외국에 특강 갔을 때 학생들이 ‘작가가 되는 법’이라는 책을 교과서로 읽고 있는 걸 봤어요. 30여 가지의 방법이 적혀 있는데 모두 매우 위트가 있으면서 동시에 현실적인 방안들이었어요. 그 가운데 기억나는 1번은 ‘젖은 낙엽처럼 집에 붙어있을 것’이라는 내용이었어요. 엄마가 낙엽 치우듯이 뜯어서 던져버려도 무조건 가족에게 빌붙어 살면서 부모님 돈을 탈 수 있을 때까지 타면서 버티라는 내용이었죠. 10년을 버티는 것을 목표로. 처음엔 좀 웃겼는데, 나중에 매우 현실적인 조언이라는 생각이 들었어요. 부모님의 도움을 받을 수 없으면 다음 대책인 2번으로 넘어가요. 그렇게 작가로 살아남기 위한 30가지 방법인 거죠. 내용 중에 동사무소? 같은 곳에서 지원금을 받는 법까지 있어요. 몇 년 전에 일본의 미술 수첩이라는 잡지에서 유명한 무라카미 다카시 작가가 쓴 미술가로 살아남는 법이라는 특집 기사를 본 적 있어요. 저는 직업이 미술 작가라서 전시를 많이 해요. 전 작가 지망생에게 작가라는 직업에 대해 알려주고 싶어요. 직업 작가로 먹고사는 법, 그

립 그래서 먹고사는 법 같은 것들이요. 작가는 시간을 쏟고 몰두해야 하니까 다른 일을 같이 할 수도 없어요. 밥도 다 챙겨 먹지 못할 정도로 바쁘게 해야 하니까요. 작가들을 위한 학교도 필요하긴 해요.

2) 문화평론가 고영직

1. 일시 : 2020.08.27.(목) 16:00
2. 장소 : 영등포문화재단 회의실
3. 내용 : ※ 제언 방식은 인터뷰 형식으로 진행되었으며 녹취·기록한 것을 바탕으로 작성함.

분류	내용
공간구성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 여러 세대가 ‘들락날락’하는 마을 예술학교 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 연령이 드나들며 배우는 지점이 생길 수 있기에 청소년 전용 공간이 아닌 세대가 섞이는 공간으로 조성해야 함 - 마을 예술학교로서 역할 하도록 여러 세대가 들락날락 할 수 있는 틈과 여백이 있는 공간 구성 ○ 층별 목적 <ul style="list-style-type: none"> - 1층 : 선유도 인근 주민, 청소년 등 여러 세대가 공유하며 소통 - 2층 : 청소년들의 문화 공간 - 3층 : 청소년들만의 아지트 ○ 층별 분위기 <ul style="list-style-type: none"> - 1층 : 여러 세대가 섞일 수 있는 분위기 조성 - 2층 : 창의적인 생각을 낼 수 있는 분위기 형성. 아이디어가 떠오를 수 있는 도구들을 잘 배치하는 것이 중요함. (‘광주 북구 문화의 집’ 사례 참고) 화이트보드를 도구와 함께 배치하여 떠오르는 생각을 적고 바로 제작할 수 있는 분위기 조성 - 3층 : 다락방처럼 청소년들이 숨어있기 좋은 분위기 조성
운영방식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의예술교육센터의 역할 <ul style="list-style-type: none"> - 센터 공간이 협소한 만큼, 청소년이 마을 속에서도 활동할 수 있도록, 동네 주민과 청소년을 연결할 수 있는 프로그램 설계 및 운영 - 운영자는 마음이 열려있어야 하고 주민과 청소년의 매개자로서 역할 해야 함 ○ 지역(선유도) 협력과 연대의 방식 <ol style="list-style-type: none"> 1) 예술가들과 연대 <ul style="list-style-type: none"> - 예술가들의 공간 대여를 기본으로 하고, 센터를 거점으로 다양한 배움이 일어날 수 있는 사건을 디자인 - 강사와 수강생이 대등한 워크숍 형태의 ‘무형식의 배움’이 필요 - 예술가가 일방적으로 가르치지(티칭) 않고 같이 하는 활동(러닝) 프로그램 설계 - 예술가를 설득하고 바뀌어나가는 방식도 중요함 2) 주민들과 연대 <ul style="list-style-type: none"> - 상투적인 교육프로그램을 지양하고 어떤 식으로 접근할지 고민 - 문화도시에서 문화가 개입하기 위해서는 가벼운 교류가 중요하므로 교류가 일어날 수 있는 프로그램 설계 (예를 들어 음식을 매개로 하는 프로그램 진행된다면 마을 어르신들의 집에 방문하여 함께 음식을 나누며 사연을 듣고 우리 동네에 어떤 사람이 있는지 알 수 있도록 함)

○ 창의예술교육센터가 추구해야 할 가치관

1) 문화예술교육에 중요한 3가지

- 결 : 청소년에게는 어른의 '결'이 필요함
- 편 : 무조건 '편'을 들어주는 것. 칭찬은 대놓고, 야단은 몰래
- 품 : 청소년을 청소년을 지킬 수 있는 '품'

2) 청소년, 창의 예술이라는 단어 배제

- 청소년은 가르침의 대상이 아님
- 예술을 지나치게 강조할 필요 없음. 예술을 강조하다 보면 기능·기술에 치중하게 됨

○ 청소년이 전환의 계기를 맞이하게 하는 방법

- 청소년의 개별성을 중시하고 각자의 상태와 고민에 차별성을 두어야 함
- 고난, 시련 등을 맞이할 수 있게 실패를 적극 권장
- 마음의 척도가 달라질 수 있도록 '더 많이'보다 '덜, 덜 소유하는' 욕망의 다이어트를 알려줌
- 최근 청소년의 롤모델은 유튜브 제작자인 경우가 많은데 그 이외에도 다양한 직업과 길이 있다는 것을 알려줌.
- 청소년이 되고 싶은 '캐릭터'를 설정해 실제 나와 다른 모습을 경험할 수 있도록 함
- 공간 담당자의 태도가 중요하며 청소년과 함께하는 예술 캠프를 통해 좋은 삶의 방식을 심어줌
- 칭찬 프로젝트(동네에서 칭찬받아야 할 콘텐츠 - 어른, 가게, 문화재 등)를 아이들이 논의하여 정한 뒤 깃발을 들고 인터뷰하러 가는 프로젝트) 등 역발상 프로그램 운영하여 문화예술교육의 상투적 형태를 깨는 것이 필요함 → 칭찬 프로젝트를 통해 청소년이 자신이 사는 동네에 대해 다른 시각으로 바라볼 수 있고 동네 어른들이 청소년을 보는 눈길도 부드러워졌음

○ 공간

1) 서울 도봉구 '공동청소년문화정보센터'

- 마을 예술학교 형태로 운영

2) 인천 가좌동 십정동 '느루'

- 청소년 인문학 도서관으로 동네 청소년 3~400명과 주민들이 자유롭게 드나들
- 청소년이 운영위원으로 참여하여 어른과 동등한 입장에서 작은 민주주의를 실험
- 청소년이 스스로 역할을 만들어가는 과정에서 공간에 애착이 생김
- 집에 찾아가는 프로그램(주민들을 초대하여 아이들이 준비한 동화책 읽기 등)이 있음

3) 경기 화성 '나래울'

- 참고자료
- 장애인, 비장애인, 아이, 어른 등 다양한 세대가 섞여 동아리와 프로그램 진행
 - 공간의 규약이 잘 지켜짐(장애인이 승강기에 먼저 타는 등)

4) 충북 옥천 '배바우 작은 도서관'

- 아늑하고 숨어있기 좋은 다락방 있음

5) 서울시 동북권역 마을 배움터

- 서울시의 지원을 받아 운영되지만, 상투적인 교육 형태를 깨는 공간
- 강북청소년문화축제 '추락' 등 운영

6) 연꽃마을 '맹꽁이 책방'

- 컨테이너로 제작된 책방
-

○ 프로그램, 축제

1) 남양주 진접 문화의 집 ‘우리 동네 ~하더라 셰프’

- 마을 안의 숨어있는 주민 셰프를 찾아내 함께 꾸리는 생활문화축제
- 지역 소식통의 제보로 셰프를 발굴
- 요리를 매개로 이웃과 소통할 수 있는 터를 꾸리고 관심 기울일 기회 형성

2) 스페인 ‘바리우아렌토로(마을 속으로)’

- 마을 속으로 의사들이 순회하는 프로그램

3) 강북청소년 문화축제 ‘추락’

- 10대, 청년, 동네가 함께 만드는 축제로 기획부터 진행까지 청소년들이 직접 추진

○ 서적

1) 삶의 시간을 잇는 문화예술교육

2) 학교 공간, 어떻게 바꿀 수 있을까?

3) 교육 예술가 손채수

1. 일시 : 2020.09.10. (목) 15:00
2. 장소 : 영등포문화재단 회의실
3. 내용 : ※ 제언 방식은 인터뷰 형식으로 진행되었으며 녹취·기록한 것을 바탕으로 작성함.

○ 교육예술

교육예술은 예술교육하고는 좀 다르다고 생각해요. 예술교육은 예술 장르의 언어를 가르치는 게 기본인데 교육예술은 온전함에 의미를 두고 있어요. 우리는 물질문명 기반으로 살고 있는데 보이는 것 위주로 치우쳐 있다고 생각해요. 정신적인 가치, 눈에 보이지 않지만 소중한 것 중에 우리가 보존하고 발전시켜서 가지고 가야 할 것들을 많이 놓쳤어요. 그런 것들이 사회에서 여러 가지 문제로 나타나는데 그것들을 예술적으로 교수·학습하는 거죠. 미술이면 미술의 언어가 있고, 춤이면 춤의 언어가 있잖아요. 예술적인 언어를 통해서 교육 안에 담는 거예요.

교육예술가는 인간이 가진 다양한 가능성을 염두에 두고, 학생 안에 다 다르게 내재한 부분을 발달 단계에 맞춰 드러날 수 있게 끄집어내서 개화할 수 있게 해요. 그래서 교육예술가는 교육자면서 가이드예요. 예술을 통한 교육을 할 수도 있고, 예술로서의 교육을 할 수도 있어요.

문화예술을 가장 손쉽게, 가장 가까워서 접할 수 있는 것 중 하나가 그림책이라고 봐요. 그림책은 작가들의 생각이 담겨있는 창작 예술품이기 때문에 문장을 통한 언어 공부도 되고 12 감각 공부를 할 수도 있어요. 또 그림책을 세워놓고 도미노 게임도 할 수 있고 장난감, 멋진 장식품이 될 수도 있고요. 우리 주변의 문화예술 창작물들을 하나의 시선으로만 봐야 한다는 고정관념에서 벗어난다면 다양하게 볼 수 있는 것들이 있거든요. 사람들의 발달단계를 촉진할 수 있다고 믿고 문화예술을 즐길 수 있는 만남을 가져오는 가이드가 제가 하는 역할이죠.

○ 교육예술 사례

제가 했던 것 중에 원문명사나 빅 히스토리, 구리시 생태관에서 했던 ‘곤충들이 사랑해’ 프로그램은 예술을 통한 교육 프로그램이고요. 제일 핵심 프로그램은 ‘예술로 배우는 인류 원문명’이라고 의정부 예술의 전당에서 3년 동안 진행했어요. 2시간씩 150차시가 개발되어 있어요. 우리는 4대 문명만 배우잖아요. ‘예술로 배우는 인류 원문명’은 10대 문명을 문학, 미술, 연극, 춤, 노래 등을 통해 그 당시 방식으로 되살려서 직접 해보는 방식, 추체험 방식으로 교육했어요.

○ 교육예술이 가능한 연령층

슈타이너 발달 단계에 따르면 자기 이외 사회와 다른 문명에 관심을 가질 정도의 나이는 9살 반을 넘어야 해요. 그래서 ‘예술로 배우는 인류 원문명’은 초등학교 4학년 이상을 대상으로 했어요.

○ 대상에 따른 맞춤형 교육

저는 의뢰를 받아 대상에 따른 맞춤형 교육을 하는데 요구를 받고 프로그램을 왜 요청했는지를 들어봐요. 어떤 쪽에 관심이 많은지, 남녀비율이 어떻게 되는지, 어떤 목적으로 청하는지를 파악하고 거기에 맞춰요. 슈타이너 교육에서 인간은 7살을 기준으로 정신적인 성장이 이루어진다고 얘기하는데 상당히 유용한 발달단계 기준이 돼요. 저는 슈타이너 교육을 기본으로 하고 생명에 관한 생각, 더 생태적이고 친환경적인 것, 균형을 가질 수 있는 것, 사회적으로 알고 생각해야 하는 문제들을 첨가해서 집어넣죠.

지식 습득 목적이라기보다는 모든 생명이 귀하고 소중하고 역할이 있다는 것을 공감하게 하는 거예요. 지구에 있는 모든 생명이 다 행복하고 편안하고 풍요롭고 안전할 권리가 있다는 것, 동식물의 생명권을 강조하고 우리가 그들을 함부로 할 권리는 없다는 거죠. 야생동물에게 거리를 두고 서식지를 보호하고, 그들의 허락 없이 함부로 들어가거나 데려오는 것들도 하지 말아야 해요. 우리가 같이 생활하는 반려견, 반려묘도 애원동물이 아니라 반려동물, 가족으로 접근해야 하고요. 미래 세대를 위해 공존할 수 있는 토대를 만들 수 있게 우리가 역할을 해야 하지 않나 생각해요. 생태적 감수성을 더 키워나갈 필요가 있는 거죠.

○ 교육예술프로그램 ‘생명의 수호천사’

지구의 시스템은 순환의 고리라는 것을 알 수 있게 해야겠다는 고민에서 나온 것이 ‘생명의 수호천사’라는 프로그램이에요. 지구의 역사에서 멸종 위기의 동물은 항상 있을 수밖에 없는데, 자연 현상으로 멸종 위기에 놓인 동물보다 인간으로 인해서 사라지는 동물들이 너무 많아요. 인간이 나타나고 나서 동물이 사라지는 속도가 엄청나게 빨라졌어요. 10분당 한 종씩 사라진다고 하거든요. 그래서 인간으로 인해 사라진 동물 14수와 우리나라에서 사라지거나 사라질 위기에 있는 14수, 총 28수를 뽑아 전시했어요.

전시장에서 교육 프로젝트를 진행했는데 그것이 ‘생명의 수호천사’예요. 자기 스스로 야생동물을 수호하는 수호천사가 되는 거죠. 날개 있는 천사가 아니에요. 동물들은 말을 못 하잖아요. 동물들의 처지나 상황에 대해서 대신 말해줄 수 있는 사람이 수호천사인 거예요. 동물을 선택하고 선택하는 과정에서 어떤 동물과 연을 맺을 것인가 생각해요. 지역 NGO들의 도움을 받아서 모인 학생들로 2014년부터 프로그램을 진행하고 있어요. 작년에는 서울 헬로우 뮤지엄에서 하려고 했는데 폭염 때문에 미뤄지고, 올해는 시립미술관에서 하려고 했는데 코로나 때문에 할 수 없게 되었죠. 고민이에요. 되도록 꾸준히 진행되어야 하고 사실 지금이 더 필요한 상황이지 않아요.

○ 프로그램 개발목적

- 생명에 대한 소중함을 일깨우며 야생동물들의 서식지에 대한 관심과 야생동물들의 생존 권리 존중이 일반화될 수 있도록 하는데 도움을 주는 교육예술 프로그램을 만들고자 함.
- 말 못하는 야생동물들의 처지와 상황 그리고 그들의 호소와 바람을 알리는데 한몫을 할 귀한 친구들, 즉 수호천사를 양성하기 위한 교육프로그램으로 만들어짐.
- 2014년부터 시작되어 매년 실행되고 있음.

차시	교육예술 활동내용
1차시	지금 여기, 우리와 함께 사는 동물 친구들
2차시	생명의 수호천사란 ?
3차시	수호천사들의 메시지
4차시	지구별 생명의 수호천사 원탁회의

프로그램명	지구별 생명의 수호천사	목적	생명의 수호천사 양성	
차시와 진행일자	1차시 / 2020년 2월 2일	시간과 소요시간	PM 2시~4시 / 120분	
대상	10대 청소년	인원	교사 2명 / 학생 15명	
내용과 진행방식	<p>○ 내용</p> <p>1. 대칭적 관계로 지구별에서 인간과 동물이 함께 살았던 시절을 신화를 통해 알아보고, 지금 생존의 위협에 처한 멸종 위기 동물들의 상황을 알아본다.</p> <p>2. 다양한 생명이 함께 어울려 사는 것이 왜 중요한지를 생각해본다.</p> <p>3. 지켜주고 싶은 동물, 대신 말을 전해 주고 싶은 동물을 정한다.</p> <p>○ 진행순서</p>			
	진행순서	시간	내용	장소
	도입	20분	소개와 친해지기	교육장, 전시장
	전개	30분	PPT를 통해 왜 수호천사가 필요한지 이해하기	
		30분	멸종 위기 동물 작품 전시 보며 설명 듣기	
마무리	30분	자신이 선택한 동물 발표하기		
	10분	시 합송 : '살아있는 것은 아름답다' 다음 차시 예고: 수호 동물 조사해 오기		
요청사항	<p>* 사진 촬영 가능한지?</p> <p>* 수업 전 수호천사 신청서와 동의서 받아두기,</p> <p>* 노트북과 PPT 사용 확인</p>			
준비물	PPT, 노트북, 자료 PPT, 작품 사진 카드, 도화지, 연필, 색연필, 머리띠, 호치키스, 검정 테이프, 블루투스 스피커			
전기사용 여부	PPT 사용과 배경 음악 사용- 블루투스			

프로그램명	지구별 생명의 수호천사	목적	생명의 수호천사 양성	
차시와 진행일자	2차시 / 2020년 2월 9일	시간과 소요시간	PM 2시~4시 / 120분	
대상	10대 청소년	인원	교사 2명 / 학생 15명	
내용과 진행방식	○ 내용 1. 몸동작 놀이 2. 신화 이야기 3. 자신이 선택한 동물의 상황과 처지 소개하기 4. 야생동물 아카펠라 부르기 5. 선택한 위기 동물을 머릿속에 그려보고 그들의 특징을 떠올린다. 6. 자신이 선택한 동물의 특징을 살려 그려서 동물 네임 카드를 만든다. 7. 메시지를 준비한다. 8. 시 합송 ○ 진행순서			
	진행순서	시간	내용	장소
	도입	20분	몸 동물 놀이	교육장, 전시장
		20분	신화 이야기	
	전개	20분	자신이 수호할 동물 소개하기	
		40분	수호 동물 네임카드와 메시지 만들기, 피켓 만들기	
마무리	20분	동물 아카펠라와 시		
	10분	다음 차시 예고 : 수호 동물 메시지 준비하기		
요청사항	PPT, 노트북			
준비물	연필, 지우개, 색연필, 도화지, 가위, 메시지용 색지, 크레용, 나무피켓			

프로그램명	지구별 생명의 수호천사	목적	생명의 수호천사 양성
차시와 진행일자	3차시 / 2020년 2월 16일	시간과 소요시간	PM 2시~4시 / 120분
대상	10대 청소년	인원	교사 2명 / 학생 15명
내용과 진행방식	○ 내용 1. 자신이 선택한 동물 소개하기 2. 야생동물 아카펠라 부르기 3. 선택한 위기 동물을 머릿속에 그려보고 그들의 특징을 떠올린다. 4. 자신이 선택한 동물의 특징을 살려 수호 동물 망토를 만든다. 5. 메시지를 준비한다. 6. 시 합송		

	○ 진행순서																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>순서</th> <th>시간</th> <th>내용</th> <th>장소</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도입</td> <td>20분</td> <td>신화 이야기 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>전개</td> <td>70분</td> <td>수호동물 망토 만들기</td> <td rowspan="2">교육장, 전시장</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">마무리</td> <td>20분</td> <td>피켓 만들기</td> </tr> <tr> <td>10분</td> <td>다음 차시 예고 : 원탁회의 준비</td> </tr> </tbody> </table>	순서	시간	내용	장소	도입	20분	신화 이야기 2		전개	70분	수호동물 망토 만들기	교육장, 전시장	마무리	20분	피켓 만들기	10분	다음 차시 예고 : 원탁회의 준비
	순서	시간	내용	장소														
	도입	20분	신화 이야기 2															
	전개	70분	수호동물 망토 만들기	교육장, 전시장														
마무리	20분	피켓 만들기																
	10분	다음 차시 예고 : 원탁회의 준비																
요청사항	PPT, 노트북																	
준비물	광목 망토 천, 연필, 지우개, 크레용, 색연필, 습자지, 나무피켓																	

프로그램명	지구별 생명의 수호천사	목적	생명의 수호천사 양성																		
차시와 진행일자	4차시 / 2020년 2월 23일	시간과 소요시간	PM 2시~4시 / 120분																		
대상	10대 청소년	인원	교사 2명 / 학생 15명																		
내용과 진행방식	<p>○ 내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 야생동물 아카펠라 부르기 생명의 수호천사 입문식을 한다. 수호 동물 퍼레이드하기 원탁회의를 연다. <p>말 못 하는 멸종 위기 동물의 대변자, 생명의 수호천사가 되어서 서로 메시지를 공유하며 집단지성을 모아본다</p> <ol style="list-style-type: none"> 준비한 메시지를 발표한다. 수료식과 단체 사진 찍기 <p>○ 진행순서</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>진행순서</th> <th>시간</th> <th>내용</th> <th>장소</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도입</td> <td>20분</td> <td>입문식 리허설</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">전개</td> <td>40분</td> <td>생명의 수호천사 입문식</td> <td rowspan="4">교육장, 야외공원</td> </tr> <tr> <td>20분</td> <td>퍼레이드</td> </tr> <tr> <td>20분</td> <td>수호천사 원탁회의</td> </tr> <tr> <td>20분</td> <td>수료식과 단체 사진 찍기</td> </tr> </tbody> </table>			진행순서	시간	내용	장소	도입	20분	입문식 리허설		전개	40분	생명의 수호천사 입문식	교육장, 야외공원	20분	퍼레이드	20분	수호천사 원탁회의	20분	수료식과 단체 사진 찍기
진행순서	시간	내용	장소																		
도입	20분	입문식 리허설																			
전개	40분	생명의 수호천사 입문식	교육장, 야외공원																		
	20분	퍼레이드																			
	20분	수호천사 원탁회의																			
	20분	수료식과 단체 사진 찍기																			
요청사항	* PPT, 노트북 * 간단한 다과 준비																				
전기사용 여부	마이크 사용 여부																				

○ 기후 위기

우리는 기후 위기의 심각성에 대해 잘 몰라요. 저는 경기도 지속 가능 발전협의회 생물 다양성 위원회 위원으로 활동하고 있어요. 한 생명이 사라진다는 것은 그 생명이 없으면 다른 생명으로 대체하면 되지, 이게 아니에요. 생태계의 공백이 생기면 연관된 다른 모든 것들이 같이 영향을 받고 중국에는 사라지게 되는 거예요. 우리가 서로 지속 가능하게 살기 위해서 해야 하는 결정들이 있는데, 인간만은 따로 라고 생각하고 그런 결정들에서 많이 벗어나 있어요. 그런데 이번 코로나바이러스를 보듯이 우리는 따로가 아니었거든요. 지금의 코로나19사태는 인간과 동식물의 경계선을 지키지 않고 그들의 영역을 침범해 들어가면서 벌어진 사건들, 인재라고 할 수도 있어요. 인간은 너무나 나약한 존재고 바이러스 한 종류만 가지고도 멸종될 수 있다는 것을 확인하는 계기가 됐죠. 지구에 호모사피엔스 1종만 있다고 배우잖아요. 그런데 원래는 4~5종이 있었는데, 어떤 이유인지 모르지만, 호모사피엔스만 1종이 살아남은 거예요. 흑인 백인 황인 다 호모사피엔스 1종에 포함되죠. 유전학적으로 보면 1종만 살아남은 종은 다 위기종이 돼요. 왜냐면 위기상황에 극도로 취약하거든요. 다양성이 존재해야 서로가 보완해서 좀 더 생존 확률이 높아지겠죠.

제가 고민하는 것들이 사람들이 불편해하는 주제인데, 현실에 그 문제가 와버렸어요. 1970년대 로마클럽 회의에서도 이런 상황이 논의되었었는데 마지노선을 2030년과 2050년도로 잡았던 거로 기억하고 있거든요. 그런데 지금 2020년이잖아요. 바로 눈앞에 코로나 사태가 있고, 기후변화로 인한 호주의 산불이라든지 해양쓰레기 등 다른 문제도 매우 심각해요. 우리나라의 기후 특성도 다 변하고 있어요. 사과 산지가 계속 올라오고 있거든요. 사과 산지보다 좀 더 추운 곳에서 났던 것들은 어디로 가겠어요? 점점 위로 올라가다 보면 갈 데가 없는 거예요. 멸종되는 거죠. 멸종이 되게 어려운 것 같은데 어이없을 정도로 순식간에 일어날 수 있어요. 우리 인류가 그 지경이 될 수 있는 너무나 절실한 생존의 문제와 맞는 상황이 오고 있거든요. 저는 인류의 한 사람으로서 인간이 만든 이 상황에 대한 책임을 같이 져야 하는 사람이에요. 쓰레기를 적게 버리고 에너지를 절약하는 등 여러 모로 애쓰는 분들이 많잖아요. 이제는 함께 행동해야 하는 시기예요.

○ 교육예술프로그램 운영 원칙

프로그램 개발에서는 ‘몰입과 각인’ 두 기제를 중요하게 사용하고 있어요.

재료를 사용할 때는 친환경적 소재, 감각 확장에 자극을 줄 수 있는 재료로 쓰고, 모든 수업은 활발하게 움직이는 몸 중심 활동과 앉아서 차분하게 진행하는 마음과 얼 집중 활동으로 균형 있게 수업을 구성해요. 또 프로그램 내에서 몰두하는 개인 작업과 함께하는 조별 작업을 같이하면서 ‘창의성과 협동력’, ‘따로 또 함께’가 이루어지게 하고요.

음악도 많이 활용해요. 예를 들면 몸으로 알을 표현할 때는 숲 분위기를 느낄 수 있는 음악을 튼다든지, 소리 작업을 굉장히 중요시해요. 시각은 물질적인 성격을 가지고 있고, 소리는 영적인 성격을 갖고 있어요. 정신적인 부분을 자극하는 게 소리예요. 좋은 소리를 듣게 하는 것은 두뇌에 휴식을 주는 것과 동시에 충전을 시키죠. 마찬가지로 사람의 에너지가 고갈되었을 때는 좋은 소리를 들으면 충전이 돼요. 청소년들이 좋은 소리를 접하면서 에너지를 충전하고 뇌를 쉴 수 있게 소리, 음악을 사용하고 있어요.

또 청소년들에게 질문을 많이 하게 하는데, 맥락을 가질 수 있도록 하죠. 청소년들의 호기심을 끄집어내는 황당한 질문일수록 더 좋다고 생각해요.

○ 시대와 연결된 문제를 논의할 수 있는 공간

창의예술교육센터에서 현시대의 아주 절실하고 절박한 문제들과 연관되는 활동을 할 수 있는 청소년들을 길러내고, 그 청소년들이 각자의 지혜를 모아서 공유지식을 만들며 맘껏 얘기할 수 있는, 모일 수 있는 터전을 만들어 주면 좋지 않을까 하는 생각이 들어요. 영등포에서 시급한 여러 가지 환경과 생태 문제들도 맘껏 얘기하고 어떤 얘기를 해도 받아들여지는 소통의 장이 되었으면 하는 바람이 있어요.

지식 전달 위주의 수업도 중요하지만, 지금은 생태적 감수성을 확장하는 것이 더욱 시급한 것 같아요. 게임이나 미디어도 필요하지만, 생태적으로 관심 두고 찾아보고 의견을 개진하고 정보를 교환하고 스스로 행동하게 해주는 것이 더 중요해요. 청소년들이 생태적 감수성을 확장하고 실천할 수 있게 지역의 환경과 생태에 대해 고민하는 동아리가 많이 만들어졌으면 좋겠어요. 그 동아리들이 모여서 논의할 수 있는, 연계된 실천 활동을 발전시키고 모색하고 궁리할 수 있는 사다리 역할을 해주면 좋지 않을까요? 같은 고민하는 친구를 만날 수 있는 교류의 장이 되어 다양한 아이디어를 펼치고 실천할 수 있는 모델들이 만들어진다면 너무 좋을 것 같아요.

○ 에너지 절감 자연생태 건물, 도시 양봉

에너지 절감형 건물로 리모델링되면 좋겠어요. 에너지가 밖으로 나가지 않는 패시브 하우스나 지열을 활용한다든지, 태양광 패널 같은 것들로요.

건물 옥상에 옥상 텃밭과 함께 양봉장도 작게 가능해요. 꽃이 있으면 벌이 있는 게 생태적으로 당연하잖아요. 서울대 옥상에서 양봉하는 분이 계셨는데 꽤 꿀이 많이 나온대요. 도시 양봉을 하는 분과 연계하면 청소년들이 훨씬 재미있게 자연과 교감할 수 있고 도심에서 벌을 키울 수 있다는 것이 청소년들의 상상력에 도움 될 것 같아요.

○ 기후 위기 시대의 다양한 생존법 교육

지금 같은 기후변화에서는 어떤 상황이 벌어질지 모르기 때문에 생존배낭을 만들어보면 어떨까 하는 생각이 들어요. 무에서 유가 만들어지는 건 아니지만, 지형지물이나 주변의 것들을 이용해서 뭘 만들어 생존한다고 생각하는 것 자체가 우리의 보는 눈을 바꿔요. 어떤 사물을 보면 다른 식으로도 활용할 수 있겠다는 생각이 떠오르잖아요. 그게 중요해요. 생태적 상상력을 많이 계발할 수 있었으면 좋겠어요.

○ 청소년들과 함께 만들어가는 공간

처음부터 정형화된 상태로 만들어져 있는 것이 아니라 미완성된 상황에서 청소년들과 만들어가는 공간이면 좋겠어요. 청소년들이 실행한 것들을 통해 공간이 변화되면 창의예술교육센터의 이미지도 상상력과 재미와 발걸음을 담은 훨씬 더 매력적인 공간이 되겠죠. 우리는 벽이 깨끗하길 바라지만 청소년들이 만든 로고가 벽에 들어가면 소속감이 더 생길 수도 있어요. 다른 사람들에게 피해가 가지 않는 선에서 다른 곳에서는 하지 말라고 하는 것을 해보면 청소년들의 눌린 마음도 해소할 수 있고 건강한 콘텐츠가 재생산될 수도 있어요.

청소년 아지트가 있다면 한쪽에는 거울방도 있으면 좋겠어요. 동작도 맞춰보고 연극

도 하고 혼자만의 대화도 하고요. 거울을 본다는 것 자체가 자기 내면을 볼 수 있는 계기가 되기 때문에 거울방이 중요하다고 봐요. 저는 창의예술교육센터가 닷을 올리면 이곳에 청소년들의 마음이 실리고 발길이 자주 닿는 곳이 되길 바라요.

3. 청소년 설문조사 결과

1) 조사 개요

조사 기간: 2020.07.15.~08.13.

조사 대상: 11~18세 청소년

조사 방법: 온라인 설문조사(네이버 폼) 진행

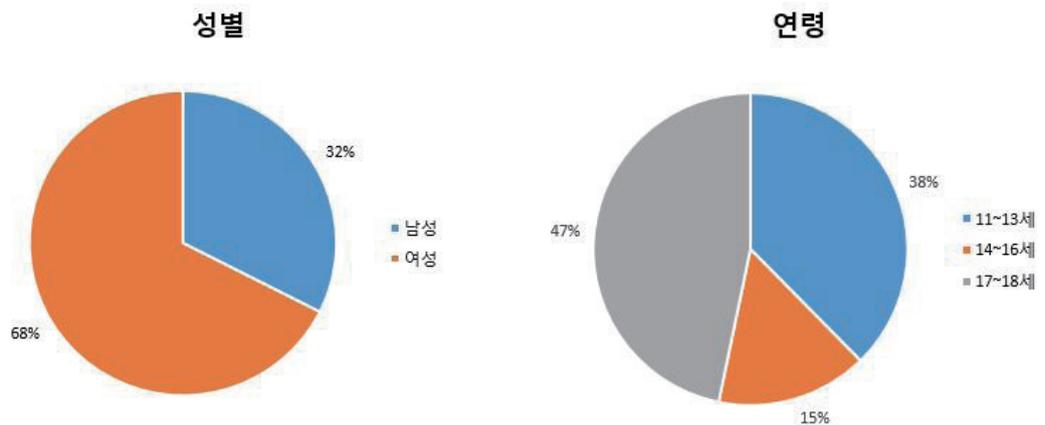
참여 인원: 77명(양평·당산·영등포동 청소년(44명), 타지역 청소년(23명))

2) 조사 결과

(1) 응답자 현황

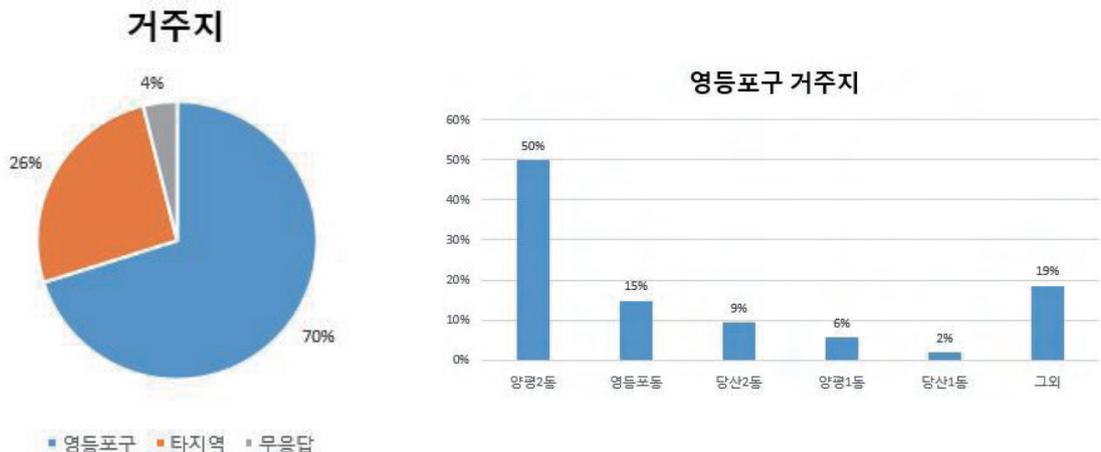
a. 성별 및 연령

참여자 성별은 여성이 남성보다 약 2배가량 많고 17~18세(47%)가 가장 높은 비율을 차지함.



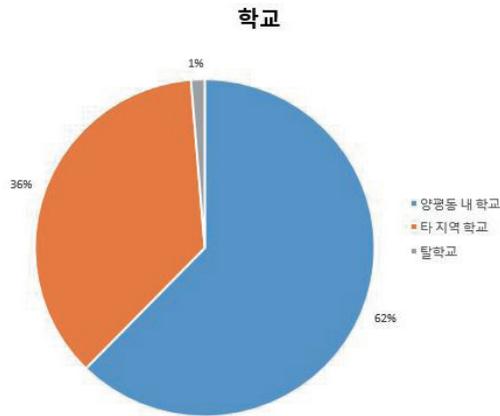
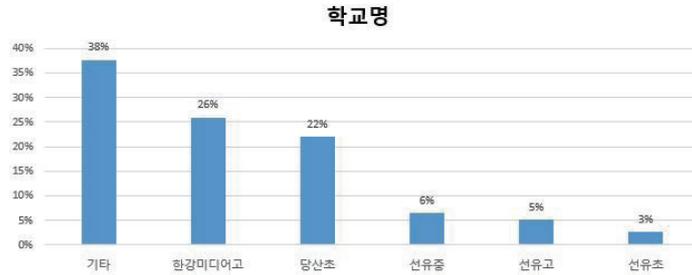
b. 거주지

참여자지는 영등포구 거주자(70%)와 타지역 거주자(26%), 무응답(4%)으로 구성되어 있으며 영등포구 거주자 중 양평·당산·영등포동 거주자가 약 80%로 도출되었음.



c. 학교

참여자 62%가 영등포구 양평동 소재 학교를 재학 중이며 타지역 학교(36%)와 탈학교(1%)가 설문조사에 참여함.



(2) 여가시간 및 여가활동

a. 평일 하루 평균 여가시간

‘평일 하루 평균 여가시간’을 조사한 결과 대부분 청소년이 하루 평균 3~4시간의 여가시간을 보내는 것으로 조사됨.

<11~13세 청소년>

3~4시간(48%), 1~2시간(31%)이 주를 이루었으며 1시간 이내(7%), 5~6시간(7%), 6시간 이상(7%)은 같은 응답률이 도출됨.

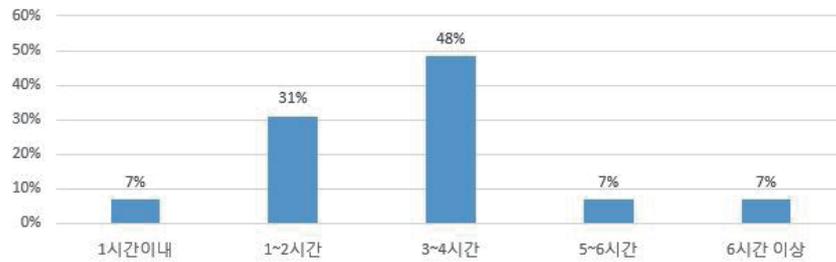
<14~16세 청소년>

응답률 50%가 3~4시간의 여가시간이 존재한다고 응답하였으며 이후 1~2시간(25%), 5~6시간(17%), 6시간 이상(8%)이 나타났으며 1시간 이내의 응답은 없는 것으로 도출됨.

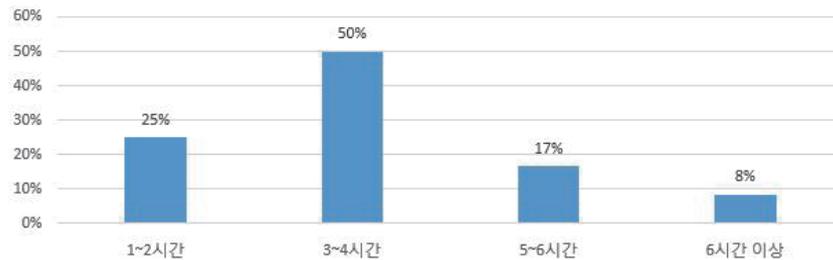
<17~18세 청소년>

3~4시간(33%), 5~6시간(31%), 1~2시간(25%)이 유사한 응답률로 도출되었으며 1시간 이내(6%)와 6시간 이내(6%)가 같은 응답률로 도출됨.

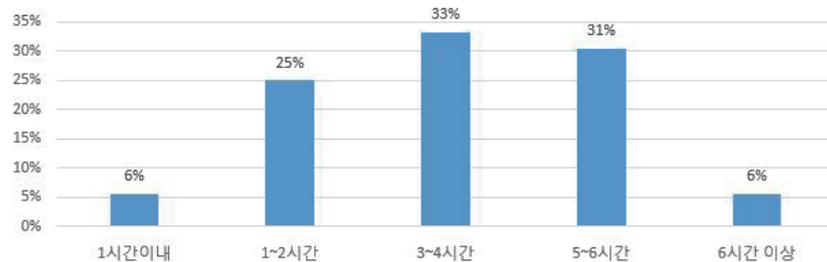
평일(월~금) 하루 평균 여가시간은 몇 시간 정도
인가요? (11~13세)



평일(월~금) 하루 평균 여가시간은 몇 시간 정도
인가요? (14~16세)



평일(월~금) 하루 평균 여가시간은 몇 시간 정도
인가요? (17~18세)



b. 평일 여가활동 시간

‘평일 여가활동 시간’을 조사한 결과 대부분 오후 4시 이후 여가활동이 이루어짐을 알 수 있음.

<11~13세 청소년>

오후 4~7시(31%)가 가장 높은 응답률을 보이며 뒤를 이어 오후 7~9시(28%), 오후 2~4시(24%), 오후 9시 이후(10%), 오후 12~2시(7%)가 도출됨.

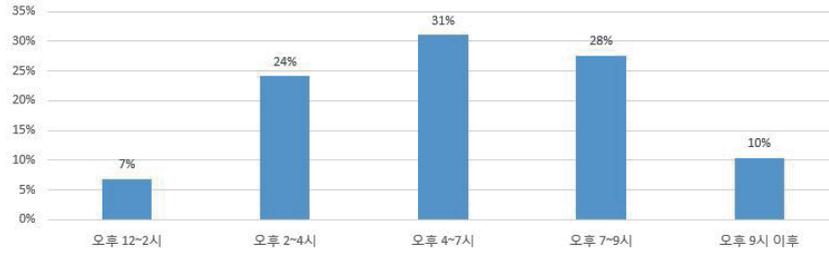
<14~16세 청소년>

오후 4~7시(33%)가 가장 높은 응답률을 보이며 뒤를 이어 오후 2~4시(25%), 오후 9시 이후(25%), 오후 7~9시(17%)가 도출됨.

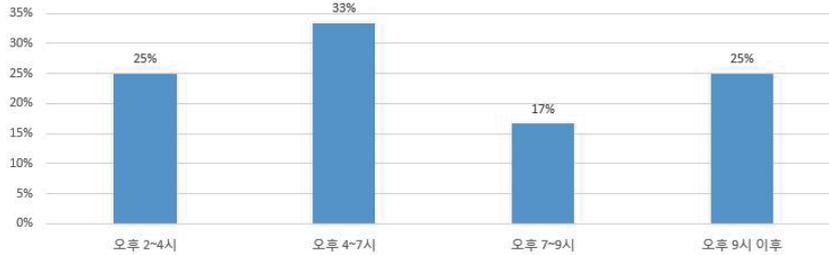
<17~18세 청소년>

오후 9시 이후(44%)가 가장 높은 응답률을 보이며 뒤를 이어 오후 7~9시(31%), 오후 4~7시(19%)가 도출되었고 기타(6%) 응답으로 오후 5시~오전 2시까지라는 응답이 도출됨.

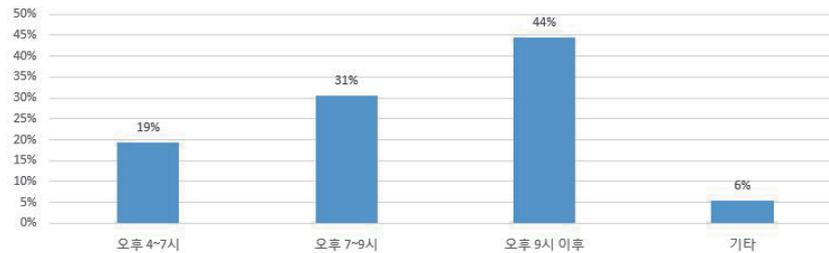
평일(월~금) 여가활동을 하는 시간은 주로 언제인가요?(11~13세)



평일(월~금) 여가활동을 하는 시간은 주로 언제인가요?(14~16세)



평일(월~금) 여가활동을 하는 시간은 주로 언제인가요?(17~18세)



c. 주말 여가활동 시간

'주말 여가활동 시간'을 조사한 결과 오후 2~4시가 가장 활발한 여가활동이 이루어짐을 알 수 있으며 주로 점심시간 이후 여가활동이 진행됨.

<11~13세 청소년>

오후 2~4시(48%)가 가장 높은 응답률을 보이며 이후 오후 12~2시(24%), 오후 4~7시(17%), 오후 7~9시(10%)로 나타나며 오후 9시 이후는 응답이 없는 것으로 도출됨.

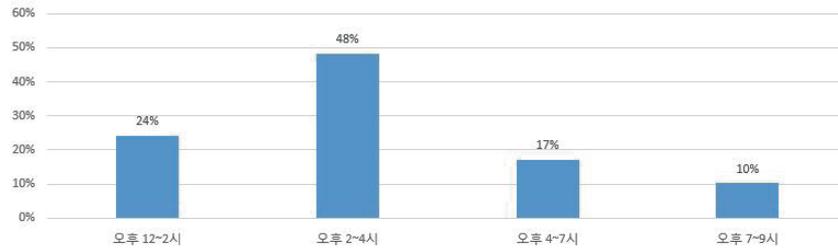
<14~16세 청소년>

오후 2~4시(42%)가 가장 높은 응답률을 보이며 오후 12~2시(25%)와 오후 4~7시(25%)가 동일한 응답률을 보였고 가장 낮은 응답률로 오후 9시 이후(8%)가 도출됨.

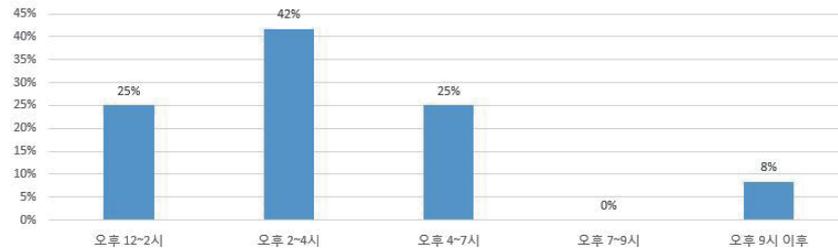
<17~18세 청소년>

오후 2~4시(42%)가 가장 높은 응답률을 보이며 다른 청소년들과 달리 오후 4~7시(19%)와 오후 12~2시(17%)가 그 뒤를 이으며 오후 7~9시(11%), 오후 9시 이후(11%)가 동일한 응답률로 도출됨.

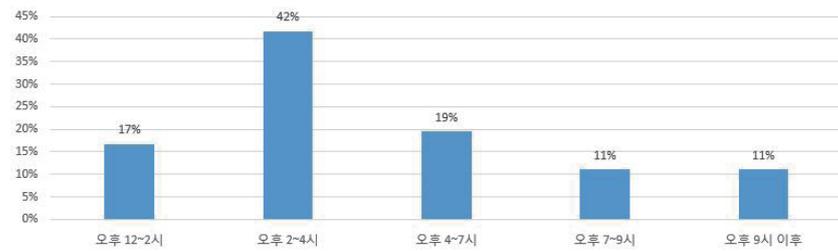
주말(토~일) 여가활동을 하는 시간은 주로 언제인가요?(11~13세)



주말(토~일) 여가활동을 하는 시간은 주로 언제인가요?(14~16세)



주말(토~일) 여가활동을 하는 시간은 주로 언제인가요?(17~18세)



d. 여가활동

‘여가시간 주로 하는 활동’에 청소년의 약 60%가 미디어(유튜브, 게임 등)로 여가를 보낸다고 응답하였으며 뒤를 이은 응답률로 문화생활과 휴식을 보아 여가활동은 실외 활동보다는 실내 활동을 위주로 진행되는 것을 알 수 있음.

<11~13세 청소년>

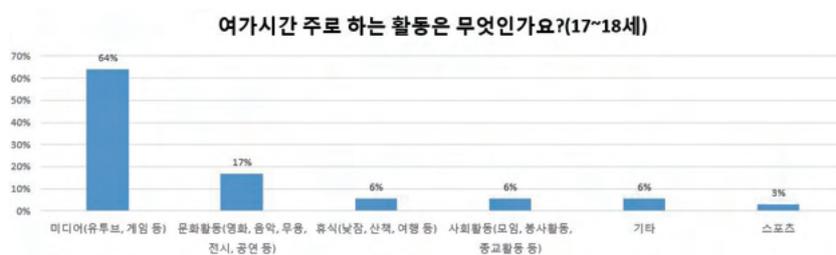
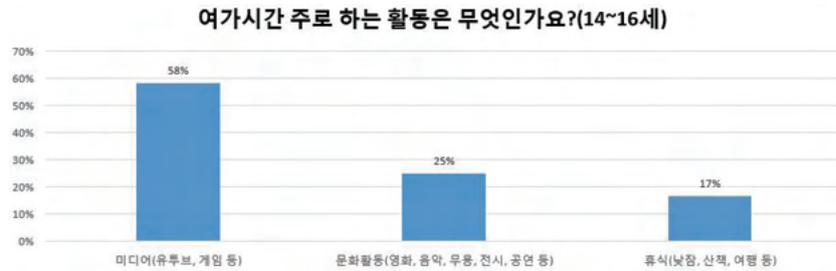
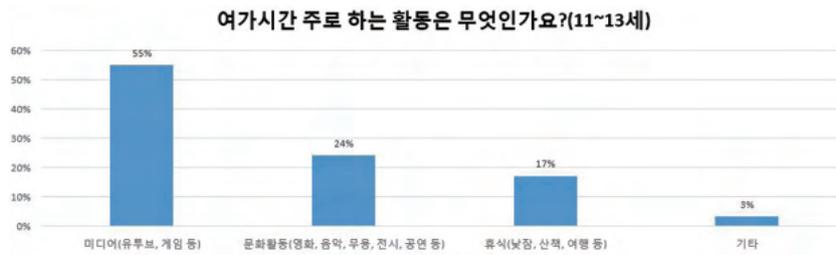
미디어(55%)가 주를 이루며 문화활동(24%)과 휴식(17%), 기타(3%)가 나타났으며 스포츠와 사회활동은 이루어지지 않는 것으로 도출됨.

<14~16세 청소년>

미디어(58%)가 주를 이루며 문화활동(25%)과 휴식(17%)이 나타났으며 스포츠, 사회모임, 기타의 응답률은 도출되지 않음.

<17~18세 청소년>

다른 연령의 청소년보다 다양한 여가활동이 이루어지고 있음. 미디어(64%), 문화활동(17%), 휴식(6%), 사회활동(6%), 스포츠(3%)가 나타나며 기타(6%)로 수공예활동과 예시 문항의 활동을 모두 하고 있다는 응답이 도출됨.



(3) 고민 및 해결 활동

a. 고민

‘최근 나의 가장 큰 고민’을 조사한 결과 대부분 청소년이 학업과 진로를 고민하고 있으며 환경에 대한 고민의 응답률도 높은 것으로 도출됨.

<11~13세 청소년>

환경(41%)에 관한 고민이 가장 높은 비율을 차지하였고 뒤를 이어 학업(38%), 친구(14%), 진로(3%)가 나타났으며 기타(3%) 응답으로 친구들과 보내는 시간에 대한 고민이 나타남.

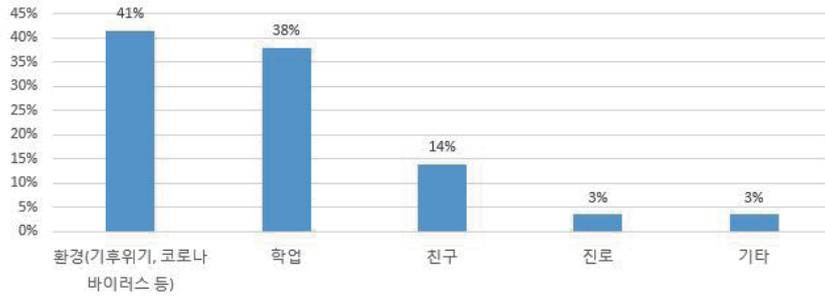
<14~16세 청소년>

진로(58%), 학업(25%), 친구(8%) 순위로 나타났으며 기타(8%) 의견으로 주어진 시간 활용법에 대한 고민이 나타남.

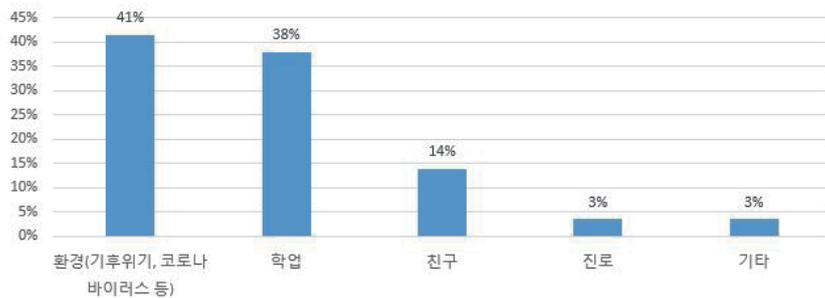
<17~18세 청소년>

진로(42%), 학업(31%), 환경(17%), 친구(6%), 기타(6%) 순으로 기타 응답 또한 진로 및 학업에 관한 고민으로 나타남.

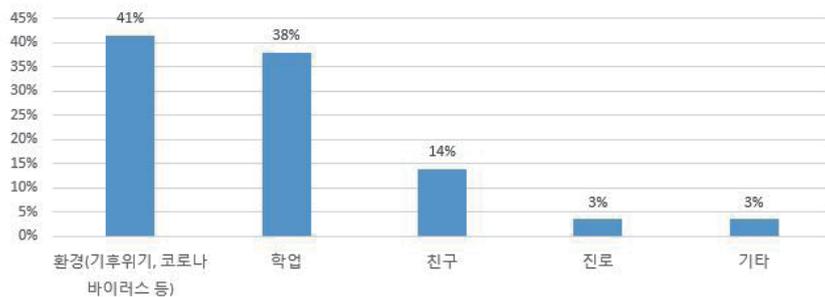
최근 나의 가장 큰 고민은 무엇인가요?(11~13세)



최근 나의 가장 큰 고민은 무엇인가요?(11~13세)



최근 나의 가장 큰 고민은 무엇인가요?(11~13세)



b. 고민 해결 활동

‘고민 해결을 위해 진행하고 있는 활동’에 대한 조사 결과 주로 상담을 통해 고민 해결을 진행하고 있으며 기타 응답률을 분석한 결과 문항 외 본인만의 해결 방법을 가지고 움직이는 청소년과 해결 방법이 없어 정체된 청소년으로 나누어짐을 알 수 있음.

<11~13세 청소년>

- 상담(17%), SNS활동(14%), 대외활동(10%), 동아리모임(7%) 순으로 고민 해결 활동을 하고 있음.

-기타(52%) : 학업에 대한 고민은 학원·학습지 등을 통해 해결하고 있으나 환경·친구 관련 의 고민은 해결 방법 없음으로 응답함.

<14~16세 청소년>

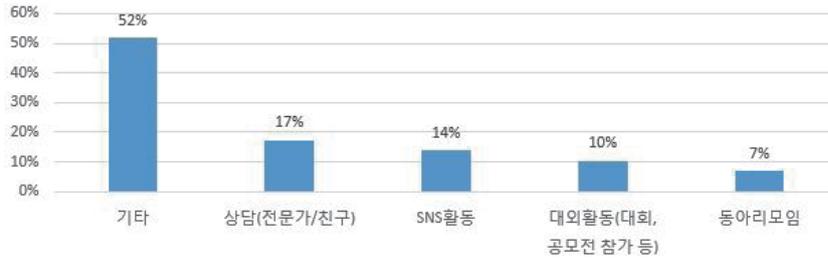
- 동아리모임(25%), 상담(25%), SNS활동(17%) 순으로 고민 해결 활동을 하고 있음.

- 기타(33%) : 고민 해결을 위해 본인만의 방법(직업체험, 공부 등)을 찾아 진행하고 있음.

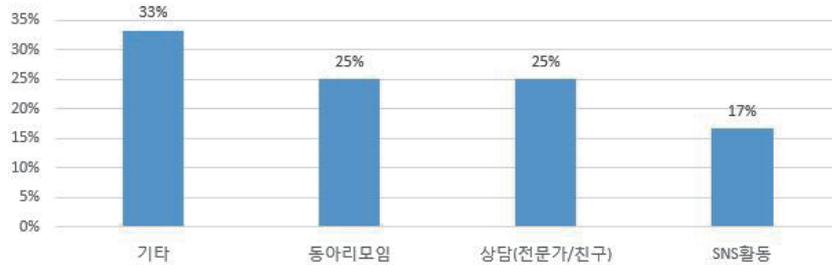
<17~18세 청소년>

- 상담(28%), 대외활동(22%), 동아리모임(19%), SNS활동(11%) 순으로 고민 해결 활동을 하고 있음.
- 기타(19%) : 진로와 학업 고민에 대하여 공부를 통해 학업 고민을 해결하고 있음. 반면 진로 고민에 대하여 해결 방법 없음이 나타나 센터에서 이를 해결 할 수 있도록 노력해야 함.

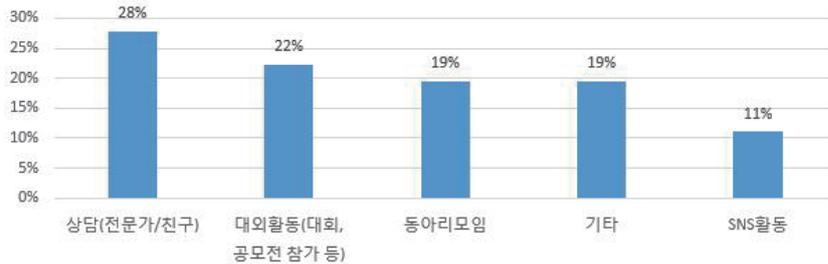
고민을 해결하기 위해 현재 하고 있는 활동은 무엇인가요?(11~13세)



고민을 해결하기 위해 현재 하고 있는 활동은 무엇인가요?(14~16세)



고민을 해결하기 위해 현재 하고 있는 활동은 무엇인가요?(17~18세)



(4) 프로그램

'나에게 필요한 프로그램 3가지'의 답변을 통합하였을 때 학업 외 본인에게 필요한 프로그램으로는 1위 영상 촬영 및 편집(19%), 2위 만들기(18%), 3위 요리(17%)로 나타났으며 손을 움직여 스스로 창작 및 제작할 수 있는 프로그램에 대한 욕구가 높은 것으로 사료됨.

<11~13세 청소년>

- 만들기(24%), 요리(15%), 여행(15%), 미술·디자인(3%), 문학(11%), 영상 촬영·편집

(10%), 텃밭·식물 가꾸기(7%) 순으로 응답함.

- 기타(5%) : 스트레스 해소 프로그램과 고대 언어, 슬라임과 같은 응답이 나타남.

<14~16세 청소년>

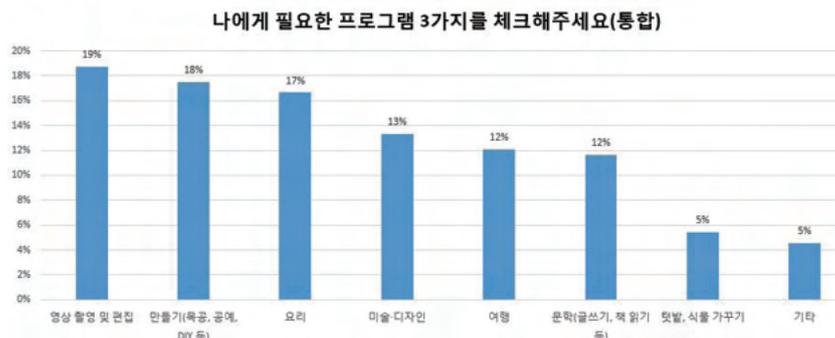
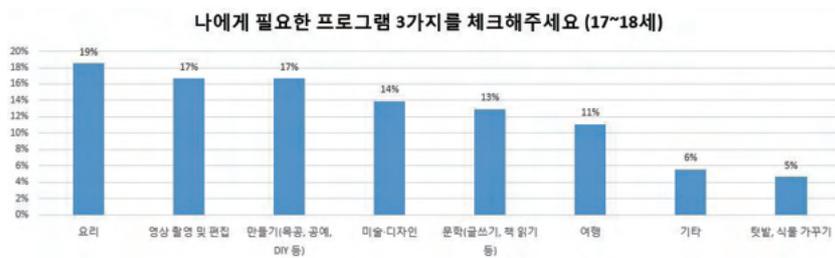
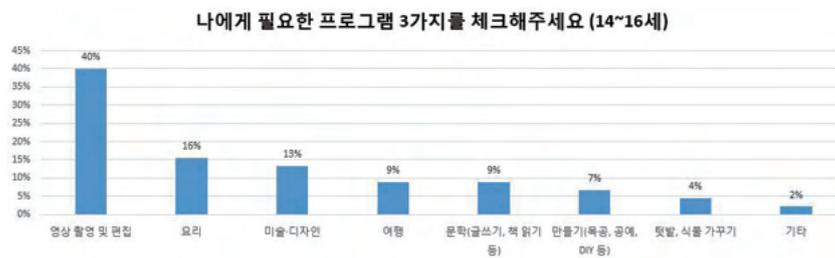
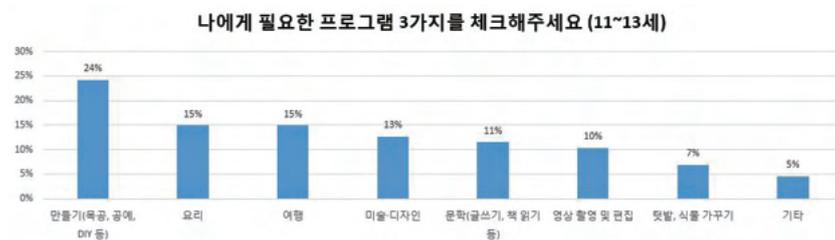
- 영상 촬영 및 편집(40%), 요리(16%), 미술·디자인(13%), 여행(9%), 문학(9%), 만들기(7%), 텃밭·식물 가꾸기(4%) 순으로 응답함.

- 기타(2%) : 친구들과 함께 영화 보는 프로그램을 희망한다는 의견이 제안됨.

<17~18세 청소년>

- 요리(19%), 영상 촬영 및 편집(17%), 만들기(17%), 미술·디자인(14%), 문학(13%), 여행(11%), 텃밭·식물 가꾸기(5%) 순으로 응답함.

- 기타(6%) : 운동과 음악 등 예체능 프로그램이 필요한 것으로 나타남.



(5) 창의예술교육센터에 대한 자유 의견

답변의 빈도와 소수의 답변을 함께 확인 할 수 있는 워드클라우드를 이용하여 시각화함.

69개의 단어 중 중복률이 높은 단어를 분석한 결과 다양함(9), 활동(9), 편안함(4), 창작(4), 놀이(3) 등이 나타남. 이 결과를 통해 청소년이 ‘창의예술교육센터’에 가진 이미지는 두 가지의 갈래로 나누어볼 수 있음. 첫 번째로 쉼터로써 휴식과 놀이의 공간과 두 번째는 다양한 활동을 경험하고 창작할 수 있는 공간으로 인식하고 있으며 편안하게 머물 수 있는 공간이 되길 소망하는 의견이 도출됨.



출처 : <http://wordcloud.kr/>(워드클라우드 생성기)

4. 청소년 인터뷰

1) 청소년 인터뷰 1회차

1. 회의일시 : 2020.05.13.(수)
2. 회의장소 : 선유예술상점(서울시 영등포구 양평로19길 10 B1)
3. 대 상 : 청소년 11명(초등 7명, 고등 4명)
4. 내 용 : 공간과 프로그램에 대한 수요조사
5. 세부내용 :

분류	내용						
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질문 목록 <ul style="list-style-type: none"> - 요즘 가장 관심 있는 것은 무엇인가요? - 청소년만의 공간이 생긴다면 무엇을 하고 싶은가요? - 필요한 프로그램은 무엇인가요? - 학교 후, 밥은 어떻게 챙겨 먹나요? ○ 선호하는 프로그램 조사 						
초등학생 (4학년 3명, 5학년 1명, 6학년 3명)	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">강</td> <td> - 영상 편집 : 유튜브 운영 포함 친구들과의 공유, 미래 스펙(공모전) 활용 가능 - 영화 관람 - 옥상 텃밭 - 북카페 : 문화예술 영역 혹은 청소년 도서 - 그래피티 - 정크아트 - 보컬 - 목공 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">중</td> <td> - 코인노래방 - 제과제빵(롯데제과 협업) - 미술(조소, 설치, 수채화) - 사진(디지털카메라, 핸드폰, 필름카메라) - 운동(배드민턴, 농구, 플라잉요가, 폴댄스, 스쿼시) </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">약</td> <td> - 바리스타 자격증 - 디제잉 - 메이크업 - 프리마켓 - 교환과 구매, 판매 프로그램 - 운동(스크린 골프, 클라이밍) </td> </tr> </table>	강	- 영상 편집 : 유튜브 운영 포함 친구들과의 공유, 미래 스펙(공모전) 활용 가능 - 영화 관람 - 옥상 텃밭 - 북카페 : 문화예술 영역 혹은 청소년 도서 - 그래피티 - 정크아트 - 보컬 - 목공	중	- 코인노래방 - 제과제빵(롯데제과 협업) - 미술(조소, 설치, 수채화) - 사진(디지털카메라, 핸드폰, 필름카메라) - 운동(배드민턴, 농구, 플라잉요가, 폴댄스, 스쿼시)	약	- 바리스타 자격증 - 디제잉 - 메이크업 - 프리마켓 - 교환과 구매, 판매 프로그램 - 운동(스크린 골프, 클라이밍)
강	- 영상 편집 : 유튜브 운영 포함 친구들과의 공유, 미래 스펙(공모전) 활용 가능 - 영화 관람 - 옥상 텃밭 - 북카페 : 문화예술 영역 혹은 청소년 도서 - 그래피티 - 정크아트 - 보컬 - 목공						
중	- 코인노래방 - 제과제빵(롯데제과 협업) - 미술(조소, 설치, 수채화) - 사진(디지털카메라, 핸드폰, 필름카메라) - 운동(배드민턴, 농구, 플라잉요가, 폴댄스, 스쿼시)						
약	- 바리스타 자격증 - 디제잉 - 메이크업 - 프리마켓 - 교환과 구매, 판매 프로그램 - 운동(스크린 골프, 클라이밍)						
고등학생 (2학년 4명)							
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램별 공간 규모 조사 						
중규모 (5~15인)	<ul style="list-style-type: none"> - 영화 관람실 - 토론 가능한 인원 : 10명~15명 - 안무 연습실 - 아이돌 규모 : 5명~10명 - 밴드 연습실 						
소규모 (1~3인)	<ul style="list-style-type: none"> - 영상 편집실 - 보컬 연습실 - 북카페(카페) 						
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 여가 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 후 1~2시간 여가 존재 - 학교 시간 : 초등학생(14시), 중학생(15시), 고등학생(16시) - 학원가기 전 먹을 수 있는 간편 음식 판매에 높은 관심 보임 (컵라면, 냉동식품) - 평일 학원이 끝난 후 저녁 10시부터 새벽까지는 유튜브 혹은 넷플릭스와 같은 스트리밍 프로그램 사용 						

- 프로그램
 - 질문의 범위가 모호하여 스스로 무엇을 원하는지에 대한 답변 도출이 어려웠음
 - 재단 측의 프로그램 나열로 선호도 조사가 이루어져 다음 인터뷰 진행 시, 1회차에서 도출된 선호도 강·중·약에 따라 재질문 진행될 예정
- 공간
 - 청소년 대부분 대규모 공간보다는 소규모 공간을 선호하는 것으로 나타남
 - 이는 소수 친구와의 공유와 유대감을 중히 여기는 것으로 보임
 - 청소년의 공간을 제작할 시, 소수 인원의 공간 기획 필요성 확인
- 여가
 - 여가는 존재하지만, 활용 범위가 제한적이라 이를 활용할 수 있는 프로그램/공간 필요
- 다음 인터뷰 시 고려 사항
 - 연령 분리 필요 : 초등과 중·고등 그룹으로 나누어 인터뷰 진행

2) 청소년 인터뷰 2,3회차

1. 회의일시 : 2020.05.20. (수)
2. 회의장소 : 선유예술상점(서울시 영등포구 양평로19길 10 B1)
3. 대 상 : 청소년 11명(초등 7명, 고등 4명)
4. 내 용 : 공간과 프로그램에 대한 수요조사
5. 세부내용 :

분류	내용
초등학생 (4학년 3명, 5학년 1명, 6 학년 3명)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 선호하는 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 옥상 텃밭 : 긍정적 반응, 직접 재배해 섭취할 수 있는 열매 식물 선호(딸기, 블루베리, 방울 토마토 등) - 운동 : 축구, 야구 등 단체 운동 선호 → 장비 구비 필요 - 공예 : 목공예 등 손으로 제작하는 분야 적극적으로 참여할 의사 보임 - 미술 : 캐릭터 드로잉에 관심이 많음. 패션 등 디자인 관련 콘텐츠 필요 - 요리 : 제과제빵 등 요리에 관심 많음 - 음악 : 코인노래방 → 노래 믹싱 → 영상 편집 후 유튜브 업로드 - 그래피티 : 높은 선호도 - 파자마 파티 : 3~5명 소수 인원으로 진행. 공공기관 주관으로 학부모가 안심할 수 있는 시스템 구축 가능 - 플리마켓 : 제작 → 판매 프로세스에 대해 긍정적 반응 보임
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공간 <ul style="list-style-type: none"> - 대규모 공간 : 약 5~6명 수용 가능한 넓은 공간 선호 - 카페 : 레트로 오락기, 보드게임, 만화책(일본 애니) 구비되어 있는, 누워서 쉴 수 있는 공간, 공간 화폐에 대한 가능성 제시

○ 기타

- 학교 이외 여가시간 활용
- > 학교 후 썬물왕국(지역아동센터)에서 식사 및 보드게임
- > 핸드폰 게임(베틀 그라운드나 카트라이더 등)
- > 4학년 : 1시 반 하교 / 5~6학년 : 2시 반 하교

○ 선호하는 프로그램 및 공간

- 그래피티 : 자신의 개성과 의지를 표현하는 활동 선호
- 성교육 : 성에 대해 개방적, 객관적으로 접근하는 흥미로운 교육 필요
- 제과제빵 : 진로의 개념이 아닌 취미로는 선호하지 않음
- 목공예 : 기존 목공방은 비용이 많이 들고 작업장 거리가 멀어 비효율적임. 작업 시 톱밥으로 인해 옷, 공간 등 주변 환경이 더러워지니 청결 문제가 해결되면 좋겠음
- 영상 관련 : 촬영 스튜디오, 영상 편집 등
- 운동 : 탁구장, 당구장
- 옥상 텃밭 : 관리의 개념으로 접근, 초등 저학년 기준으로 프로그램 형성
- 직업체험
- > 경찰, 미래 식량, 기술직(전자 화학 기계공학)
- > 재능 시험 및 시도 목적의 예체능(음악 미술 체육)

고등학생 ○ 공간
(2학년 4명)

- 소규모 공간 : 2~3인 수용 가능한 소규모 공간 선호
- 오락실 : VR 게임장, 철권, 조이스틱, 인형 뽑기, 펌프 등
- 밴드 연습실 : 양평 주변 음악시설 전무함
- 북카페 : 공부 목적 정보성 책은 선유도서관에서 볼 수 있으니 만화책, 스포츠 화보 등 흥미 위주 책으로 구성되기 바람. 혼자 쉬는 것이 아닌 친구들과 함께하는 목적으로 노출 형태 보다 구획 구분된 공간 필요(ex. 사다리를 통해 올라갈 수 있는 다락방, 혁신파크 청년 허브)

○ 기타

- 학교 이외 시간 활용 : 오후 4~7시 휴식, 외부에서 저녁 식사 하는 경우 많음
- 대화 주제 : 게임, 영화, 패션(무신사와 같은 패션 플랫폼. 패션 잡지는 현실과 거리감 있어 보지 않음) 정보 공유가 주를 이룸

○ 바라는 점

- 휴식과 놀이가 공존하는 공간, 프로그램 필요

○ 초등, 고등학생이 원하는 교육 및 공간의 방향성이 다르기에 보다 명확한 타깃 설정 필요

회의결과

- 교육 목적의 공간뿐 아니라 전체 제반 환경 필요(탈의실 및 샤워실 등)
 - 몇몇 학생의 경우 간접 체험 경험이 적어 주도적 의견 수렴 어려움. 여러 항목을 제시하여 선택할 수 있게 유도
-

3) 청소년 인터뷰 4,5회차

1. 회의일시 : 2020.05.27. (수)
2. 회의장소 : 선유예술상점(서울시 영등포구 양평로19길 10 B1)
3. 대 상 : 청소년 11명(초등 4명, 중등 2명, 고등 5명)
4. 내 용 : 환경에 대한 인식 조사 및 전환사회에서의 공간과 프로그램에 대한 수요조사
5. 세부내용 :

분류	내용
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 코로나19 이후 달라진 점 <ul style="list-style-type: none"> - 비대면(온라인) 수업 - 마스크 상시 착용 - 사회적 거리 두기 → 단체 행동, 축구, 야구 등 단체 스포츠 금지 - 친구들과 교류 중단 → 가족과 보내는 시간 증가 - 스마트폰 사용량 증가
코로나19	<ul style="list-style-type: none"> - 부모님의 직업, 생활 패턴 변화
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 코로나19에 대한 생각 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 세계 같아서 무섭지 않음 - 주변에 걸린 사람도 없고 경각심 느껴지지 않음 - 비대면 수업 지루하고 학교 친구들과 만나고 싶음 - 사회적 거리두기 필요한 이유 모르겠음
초등학생 (4학년 1명, 5학년 1명, 6학년 2명)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 선호하는 생태 환경 <ul style="list-style-type: none"> - 선유도 공원이 존재하지만, 심리적으로 편안한 학교 운동장 선호 - 여행, 캠핑 : 답답하다, 공기가 좋아 상쾌하다 등 의견이 갈리는 모습을 보임. 산, 바다 등 캠핑 장소가 다르기 때문에 각자 느끼는 기분이 다름
환경	<ul style="list-style-type: none"> ○ 환경과 관련된 학교 수업 <ul style="list-style-type: none"> - 전등 스위치 점등, 분리수거 실천 모습 사진 찍어 공유 - 에너지 절약 포스터 그리기 - 지구온난화, 도시 매연 등 환경문제 교육 - 스카우트 활동을 통한 생태 체험
수요조사	<ul style="list-style-type: none"> ○ 평소 즐기는 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 태권도(친구 아버지 추천) - 바둑(아버지 추천. 일주일에 2번 1~2시간 수업) - 수영(어머니 추천) - 운동(축구, 야구, 티볼) - 악기(피아노, 바이올린 : 지역아동센터)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 바라는 공간 <ul style="list-style-type: none"> - 서바이벌 페인트(식용, 수용성)건 게임장 - 공기 소총 사격장

<p>중학생 (3학년 2명) 고등학생 (2학년 5명)</p>	<p>코로나19</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 코로나19 이후 달라진 점 <ul style="list-style-type: none"> - 움직임이 적어짐 → 체형 변화 - 헬스장, 수영장 등 휴관으로 인한 운동량 감소 - 환경 변화 → 미세먼지 적어짐 - 사회적 거리두기 → 만남 자제, 서로 조심하게 됨 - 개인시간, 자율성 증가 - 하루가 길어짐 → 지루함, 나태해짐 - 온라인 쇼핑, 구매 욕구 증가 ○ 코로나19에 대한 생각 <ul style="list-style-type: none"> - 격리 - 호흡기, 폐 질환 - 질병, 바이러스 - 예방 - 개인위생 - 방역 - 박쥐, 우한 - 인간의 욕심, 욕망으로 인한 지구 생태계 파괴 ○ 코로나19가 1년 이상 지속할 시 예상되는 일 <ul style="list-style-type: none"> - 사회적 거리두기 질서 유지 - 인간은 적응의 동물이기 때문에 상황에 맞는 방법을 만들어 생존할 것 같음 - 안정적인 직장 취업을 위한 공부량 증가 - 집에서 할 수 있는 활동을 찾아내 상황에 적응할 것 같음 - 1인 미디어의 증가로 상업적 이득이나 개인 홍보하는 사람들이 많아질 것 같음 - 스마트폰에 생활을 의지하게 되어 인터넷 범죄가 활성화될 것 같음 - 비대면으로 인한 사람 간의 관계 단절 ○ 코로나19 상황에 스스로 할 수 있는 실천, 역할 <ul style="list-style-type: none"> - 짧은 동영상 제작 후 공유 - 긍정적 변화를 촉진, 확산시키기 위한 챌린지 진행 - 생태계를 위한 작은 실천(비건, 일회용품 줄이기)
	<p>환경</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 환경과 관련된 학교 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 수업이나 동아리 활동은 없음 - 해외에서 하는 모임이 있다는 이야기 들음 - RCY
<p>수요조사</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 평소 즐기는 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 밴드부 동아리 - 태권도 등 운동 ○ 생존 프로그램에 관한 의견 <ul style="list-style-type: none"> - 베어그릴스(유튜브)와 같이 오지, 정글에서 생존하는 방법을 알려주는 '재난 상황에서 살아남기' 프로그램이 진행된다면 참여할 의사 있음 - 코로나19 사태가 장기화하면 생길 상황에 대해 나를 보호할 수 있는 최소한의 장치에 대해 교육받고 싶음

회의결과

- 코로나19가 장기화함에 따라 기존 교육 활동이 대다수 중단되었으며, 비대면으로 이뤄지는 프로그램 수요가 높아짐
 - 재난 상황이 지속할 상황에 대비해 구조, 체육, 캠핑, 서바이벌 등 자연 친화적 활동 및 프로그램 구축할 필요성 보임
 - 초등학생의 경우 단체 활동에 흥미, 소속감을 느끼는 경우가 많은데 어떤 프로그램을 설계할 수 있을지에 대한 고민이 필요함
-



후원 |  서울문화재단
Seoul Foundation for Arts and Culture

비매품/무료
93370

9 791196 989811
ISBN 979-11-969898-1-1