

유네스코 문화예술교육 프레임워크 주요 내용

문화예술교육 프레임워크 세부 목차는 서론, I 기본원칙, II 목표, III 범위, IV 전략적 목표, V 이행방식, VI 현황점검, 후속 조치 및 검토로 구성되었다. 전략적 목표는 총 다섯 개로 △문화예술교육을 통한(내에서) 접근성, 포용성, 그리고 균등성, △문화예술교육을 통한(내에서) 맥락적, 질적, 생애주기(범위)별 학습, △문화다양성의 이해와 비판적 참여(critical engagement)를 위한 역량, △회복 탄력적이고 공평하며 지속 가능한 미래를 위한 기술, △문화예술교육 생태계의 제도화 및 안정화로 구분되어 있다.

첫 번째 목표에서 등장하는 접근성과 포용성, 형평성의 가치는 모든 학습자가 차별 없이 누려야 하는 교육권과 문화권을 보장하기 위한 '기본적 토대'로 명시되었고, 이에 덧붙여 디지털 기술 및 AI 활용을 위한 역량 강화의 필요성이 강조되었다. 이는 지난 코로나 팬데믹 시기를 거치며 국내 문화예술교육의 활성화를 위한 대응책으로 활발히 논의되었던 분야이기도 하다. 전 세계 문화예술교육 관련 부처 및 각 전문가, 관계자 등은 새롭게 변화하고 있는 현대 사회에서의 AI와 디지털 기술 활용의 효용과 효과, 새로운 역량 개발을 위한 교육의 필요성 등에 대해서 공감하는 한편, 국가 간 격차 해소의 관점에서 디지털화가 야기하는 새로운 격차에 주목하고, 문화적 다양성의 보호가 아닌 격차로 인해 발생하는 불균형에도 유의해야 한다고 강조하고 있다.

특히, 이번 문화예술교육 프레임워크의 특징이 "학교, 문화기관 등 모든 형태의 교육환경에서 예술, 문화유산, 문화적 표현, 문화창조산업 등 문화의 전방위적 요소를 교육정책에 포괄"하자는 것으로 예술교육에서 문화예술교육으로 범위를 확장하고 있을 뿐 아니라, 그 어떤 환경에서도 누릴 수 있는 모든 형태의 평생 학습의 필요성을 강조함으로써 전 생애주기의 모든 이들이 어느 곳에서든 문화예술교육을 누릴 권리를 강조하고 있다는 점이 특별하다. 이 관점이 프레임워크의 두 번째 목표인 '맥락적·질적·전 생애적·범 생활적 학습 제공'으로 표현되고 있는데, 모든 연령의 학습자를 위한 문화예술교육과 환경을 조성하여 사회 구성원 전원이 포용적으로 그 혜택을 받을 수 있어야 함을 강조한다. 제2차 문화예술교육 종합계획에서도 '누구나(추진 전략), 차별 없이 자유롭게 누리는 문화예술교육(목표)'의 정책 목표를 확인할 수 있듯이, 학습자가 연령, 배경, 종교, 문화, 지역 등의 기준으로 차별받지 않고 사회 구성원 누구나 '보편적 문화예술교육'의 혜택과 접근성으로부터 공정한 교육 기회를 부여받아야 함을 국내와 국제사회 모두 강조하고 있다고 볼 수 있다. 문화예술교육은 '특정' 연령과 시기에만 경험할 수 있는 특정한 교육이 아닌 전 생애주기별 학습자가 언제든지 제공받을 수 있는 평생 교육으로써 인식되어야 한다.

세 번째 목표는 '문화적 다양성의 가치 및 비판적 참여 역량'으로 프레임워크 개정의 본질적 키워드인 문화와 교육 간의 시너지가 반영된 부분이라고 할 수 있다. 끊임없이 진화하는 인류의 삶을 이루는 문화의 풍부한 다양성을 공식, 비공식, 비형식 교육 모두에 통합하여 다양성의 가치를 실현하는 것이 중요한 목표로 제시되어 있다. 네 번째로 제시된 목표는 문화예술교육을 통한 창의성, 비판적 사고, 혁신 등을 강화할 뿐만 아니라 문화 및 창의 산업 분야의 고용과 양질의 일자리 증진을 지원해야 함을 나타낸다. 마지막으로, 문화예술교육 생태계의 제도화 및 안정화를 위해서 국가별 각 지역에서 지속 가능한 문화예술교육을 위한 커뮤니티 구축과 활성화를 위한 노력이 필수적으로 만들어져야 한다는 점이 강조되었다.

마지막 파트에는 프레임워크를 이행하기 위한 진행 상황, 모범 사례 및 과제를 공유하는 등 유네스코가 실행하고자 하는 프레임워크의 이행 지원이 제시되어 있다. 이는 <예술교육 로드맵> <서울 어젠다>에서는 찾기 힘든 기능의 내용으로, 이번에 새로이 채택된 공식 문서가 단순히 문서로만 남지 않고 채택과 이행 간 시간적 격차를 최소화하며 각 회원국의 적극적인 참여로 프레임워크의 전략 목표를 실질적으로 이행하여 그 결실과 성취를 얻고자 하는 유네스코의 적극적인 의지와 추진력이 드러나 있다고 볼 수 있다.

유네스코 프레임워크 채택을 위한 보고관(Reporter) 주요 발표 내용

- ① **문화예술교육의 균등한 접근 기회** : 발제자 모두 문화예술교육이 인간의 전인적 성장(the full development of the human personality)에 기여하고, 문화적 삶을 누릴 권리를 제공한다는 데 동의함. 이를 위해 문화예술교육 접근성을 방해하는 모든 장벽을 허물어 연령, 위기 상황으로 인한 제한이 없어야 하며 특히 장애를 가진 참여자들에게도 균등한 기회가 주어져야 함이 강조됨
- ② **문화다양성 통한 질적 평생 학습 및 생애주기 학습** : 2022년 개최된 몬디아컬트(MONDIACULT)와 교육 정상회의(Transforming Education Summit)를 반추하며, 개인과 사회의 총체적 발달(holistic development)을 위해 문화 다양성을 학습 맥락에 통합시켜야 함이 강조되었고, 전 세계적 차원의 공동 노력 필요성에 대해 참여자들의 의견이 모임
- ③ **회복 탄력성, 공정성, 지속 가능한 미래 구축을 위한 기술** : 지속가능발전 목표 실현을 위한 관점에서 문화예술교육이 교육에 통합되어, 포용성, 상상력, 시민 참여(civic engagement)를 유도할 수 있기에 정책 입안을 위한 문화교류와 리서치 추진 등 문화예술교육 기반(infrastructure) 강화를 위한 공동 책임(a collective commitment)의 필요성이 촉구됨. 또한 기후 위기에 대한 실천(Climate action)이나 문화 교육(Cultural education) 등을 주제로 한 학습 허브(Learning hub) 설립이 혁신적 전략 방안으로 제안됨
- ④ **문화예술교육 생태계 제도화 및 안정화** : 잠재적인 혁신을 최대화할 문화예술교육 제도화에 대한 발제에서는 주로 효과적인 대화를 위한 메커니즘과 플랫폼, 문화예술교육 관련 기관의 적극적인 지원과 다양한 이해관계자 커뮤니티의 실천적 노력이 제안되었음. 또한, 각국 현지 문화예술 표현의 다양한 형태를 반영한 역동적인 학습 생태계 구축이 필요하다는 것에 동의하였음
- ⑤ **디지털 테크놀로지 및 인공지능과 문화예술교육** : 평생학습의 한 부분으로 인공지능 문해력(AI literacy)을 미디어 정보 리터러시(MIL) 프레임워크에 통합시켜야 함을 제시하며, 문화예술교육의 접근성에 개혁적 변화를 이끈 디지털 테크놀로지와 인공지능의 긍정적 효과가 강조됨. 동시에, 학습자 보호를 위한 가이드라인, 국제 인권과 저작권 보호, 예술가 지위를 중요한 요소로 고려하는 것이 중요하다는 것에 동의하였음.
- ⑥ **문화예술교육 지원을 위한 파트너십과 재정** : 새롭게 개정된 프레임워크의 목표 실현을 위한 근본적 요소로 기존 혹은 신규 파트너십 강화에 대해 모두 동의함. 공공·사적 영역의 경계 없는 파트너십은 문화예술교육과 관련된 모든 관계자뿐만 아니라 사회 전역, 특히 학습자로 하여금 의미 있는 참여를 끌어낼 수 있음이 논의됨. 또한, 문화예술교육의 거시적인 사회적 영향력을 모니터링하고, 크라우드소싱 캠페인(crowdsourcing campaigns)을 활용하는 등 문화예술교육 생태계 재정 투자 제고를 위한 혁신적인 방법 마련의 필요성이 강조됨
- ⑦ **모니터링, 연구 및 데이터** : 인지 및 사회 감정 발달에 대한 문화예술교육의 영향력을 탐구하는 문화 예술교육 생태계 내 실증연구(empirical studies) 필요성이 제시됨. 또한, 모니터링과 평가 시스템은 포용적, 참여적이어야 하고 증거 기반 지속성이 있어야 함이 강조되었음