창의문화교육의 구성요소와 방향들

– 강정석(지식순환협동조합 사무국장, 『문화/과학』 편집위원

1. 들어가며 : '창의문화교육'의 이념

'창의문화교육'은 2011년 곽노현 교육감 재직 당시 서울교육의 전망에 대한 이론적 기반을 구축하기 위해 진행했던 「창의적 문화교육의 새 프레임 구성방안」 연구 사업을 통해 처음 제안되었다.[1] 이 연구는 당시 경기도교육청이 제시했던 '창의지성교육'과 서울시교육청이 의욕적으로 추진하던 '문·예·체교육'의 장점을 살려 종합을 시도함과 동시에, 다가올 미래의 거대한 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 '창의성'에 대한 새로운 전망을 덧붙인 결과물이었다. 연구진들이 제안한 '창의문화교육'은 기존 공교육의 학습체계와는 전혀 다른 새로 교육적 프레임을 공교육 내부에서 제안하고자 했던 시도였으며, 이러한 시도의 첫 걸음을 내딛을 수 있는 공간으로 '혁신학교'의 가능성을 중요하게 생각했다. 따라서 혁신학교에서의 다양한 시도들에 이론적·실천적 방향을 설정해주는 것이 이 연구의 중요한 목표였다.

'창의문화교육'의 이념을 간략하게 요약하면 다음과 같다.

첫째, '창의문화교육'은 지성, 감성, 인성의 균형적 발전을 지향하는 패러다임이다.

그 동안 우리 사회에서 감성교육과 인성교육은 입시를 위한 암기 위주의 지식(지성)교육과 대립적인 관계를 취하거나 혹은 위계적으로 상하 관계를 맺어 왔으며, 결국 부차적인 것으로 취급되어 왔다. 그러나 일정 수준 이상의 사회문화적인 능력을 습득함과 동시에 개인의 잠재력을 발전시킬 수 있는 교육을 실천하기 위해서는, 개개인에게 내재된 다양한 잠재 능력들 간의 관계를 올바로 파악하고 조화를 이룰 수 있도록 하는 것이 필요하다. '창의문화교육'은 인간의 다양한 잠재 능력들 간의 관계 파악을 통해 지성, 감성, 인성의 균형적 발전을 지향하는 교육이다.

둘째, '창의문화교육'은 과학기술 발전의 맥락에 따른 사회적 변화에 맞춰, 개인화된 경쟁의 도구로서의 창의성이 아니라 협력을 통한 모두의 창의성을 지향한다.

우리는 숨가쁜 과학기술 발전에 수반되는 사회적 변화를 체감하여 일상을 살고 있다. 특히 유비쿼터스 시대의 도래와 함께, 수많은 지식을 개인의 독점물에서 공동의 재산으로 바꿀 수 있는 물리적 환경이 조성되고 있다. 또한 우리를 둘러싼 네트워크 환경의 변화로 인해, 뛰어난 천재적인 한 개인이 아니라 다양한 사회구성원들 사이의 협력적인 관계맺음을 통해 사회적 창의성이 발현될 수 있는 기회 역시 늘어나고 있다. 암기 위주의 지성을 중심으로 하며 입시를 통하여 개인 간 경쟁의 도구로 창의성을 전락시킨 현재의 지배적인 지식교육은 이러한 시

1) 이 연구는 곽노현 교육감의 낙마로 인해 지속적으로 활용되지 못했지만, 2011년 『미래 교육의 열쇠, 창의적 문화교육』(살림터, 2011)라는 제목의 책으로 출간되었다.

대적 변화를 따라가지 못한 채 정체하고 있다. '창의문화교육'은 이러한 변화에 능동적으로 대처하며, 사회구성원 간 다양한 협력과 관계맺음에 바탕을 둔, 모두의 창의성을 지향하는 교육이다.

셋째, '창의문화교육'에서의 문화예술교육은 인간의 과학적 사고와 윤리적 사고를 이어주면서 다채로운 잠재능력을 통합적으로 발전시키는 역할을 수행한다.

암기 위주의 지식교육이 지배적인 현재의 교육 상황에서, 예술교육은 다양한 장르의 예술을 향유할 수 있는 기반을 마련해주는 것, 또는 제한적으로나마 교육 주체들로 하여금 창작 과정에 직접 참여할 수 있도록 다양한 프로그램을 기획하는 것 정도의 의미로 이해되어 왔다. 한편으로는 그렇기 때문에 언제나 지성 위주의 교육에서 항상 '덧붙임' 혹은 '보충'적 의미로 활용되었을 뿐이다. 이러한 장르 중심의 예술교육보다 더욱 확장적인 프레임으로 제안된 '문화예술교육'은 단지 장르예술교육의 좁은 차원뿐만 아니라 "예술의 사회적 맥락을 강조하고 나아가 예술을 중심으로 한 다양한 분야의 통합"을 도모하는 개념으로 사용되어 왔다. 하지만 이 이 역시 학교교육에서 실천하지 못하는 교육의 일부분을 보완해주는 제한적인 역할을 담당하고 있을 뿐이라고 할 수 있다. '창의문화교육'에서 문화예술교육은 기존의 장르예술을 중심으로 하는 문화예술교육의 사회적 차원을 포함하여, 예술을 매개로 인간에게 지닌 다채로운 잠재능력을 통합적으로 발전시키는 매우 중심적인 역할을 담당하게 된다. 이는 문화예술교육이야말로 인간의 다양한 잠재능력들이 선순환시키면서 골고루 발전시킬 수 있는 역할을 가장 잘 수행할 수 있기 때문이다.

이 발표문에서는 위 세 가지 맥락을 하나씩 짚어보면서, '창의문화교육'이 지닌 구성요소와 그 방향들에 대해서 조금 더 자세히 논의해 보고자 한다.

2. 지성, 인성, 감성의 균형적 발전

'창의문화교육'에서 제시한 '지성, 인성, 감성'이라는 일종의 인간의 정신적 능력에 대한 구분은 칸트의 철학에서 빌려온 것이다. 즉 『순수이성비판(1781)』, 『실천이성비판(1788)』, 『판단력비판(1790)』은 각각 지성, 인성, 감성적 능력에 대한 칸트의 '철학적 인간학'의 정수를 이루는 결과물이라 할 수 있다.[2] 그 동안 칸트의 철학은 지성과 감성 사이, 그리고 '사물 자체'와 그것의 '표상' 사이의 기계적 구분을 통한 철저한 이원론적인 관점을 유지하고 있으며, 따라서 주관성의 철학을 연 철학자, 인간의 능력으로 자연을 '이용'하는 것을 당연시한 (부정적인 의미에서의) 계몽주의 철학자의 전형으로 비판받아 왔다. 즉 자연을 도구적으로 활용하는 다양한 논의들의 철학적 기반으로 활용되었기에, 후대의 많은 철학자나 이론가들로부터 비판이나 극복되어야 할 대상으로 여겨져 왔다. 하지만 가라타니 고진이 밝혔듯이 칸트는 기계적인 '이원론'을 제시하며 주관성의 철학으로 전회하지 않았다.[3] 오히려 인간의 지성과 인성, 감성에

2) 이는 '무엇을 알 수 있는가', '무엇을 해야 하는가', '무엇을 희망해도 좋은가'라는 질문에 대한 칸트의 철학적 해석에 해당하며, 이를 통하여 칸트는 결국 '인간이란 무엇인가'라는 질문을 궁극적으로 던진 것이라 할 수 있다.

3) 가라타니 고진, 송태욱 옮김, 『트랜스크리틱 : 칸트와 마르크스 넘어서기』, 한길사, 2005, 72p.

각각의 고유한 역할을 부여하면서 개별적 중요성을 강조하는 동시에, 이 세 가지가 어느 하나로 환원될 수 없음을 밝혀낸 것에 더욱 주목할 필요가 있다. 즉 '나는 무엇을 알 수 있는가?'에 대한 질문을 던지며 인간이 알 수 있는 것과 알 수 없는 것을 명확히 구분하고, 논리적·경험적으로 인식할 수 없는 대상을 과감하게 괄호치고 인간이 대상을 인식하는 가능성과 조건 자체를 탐구했던 결과물인 『순수이성비판』은 인간의 '지성'과 관련된 능력에 대한 탐구, 즉 '과학적 사고'와 관련된 내용이라고 할 수 있으며, '나는 무엇을 행해야만 하는가'에 대한 질문을 던지며 인간의 욕구(욕망)와 자유로움, 그리고 마땅히 지켜야 할 도덕법칙과 이를 실천할 수 있는 가능성과 조건에 대한 탐구인 『실천이성비판』은 '인성', 즉 비판적 사고능력과 인간이 공동체생활을 영위함에 있어 마주하게 되는 도덕적·윤리적 실천과 연결된 내용이라고 할 수 있다. 마지막으로, 『판단력 비판』은 '무엇을 희망해도 좋은가'에 대한 칸트의 대답으로서, "자연 안에서 자유롭게 행위하면서도 자연의 이법에 부합하는 자신을 발견하는 반성적 판단력의 원리와 활동의 한계를 규명"하는[4] 인간의 '감성'과 관련된 주제를 다루고 있다. 『판단력 비판』의 서문에서 칸트는 이 세 가지 주제를 종합하는 표를 제시하는데, 이를 인용하면 다음과 같다.[5]

마음의 전체 능력	인식능력	선험적 원리	적용대상
인식능력	지성(오성, 순수이성)	합법칙성	자연
쾌·불쾌의 감정	판단력(감성)	합목적성	기예
욕구능력	이성(실천이성)	궁극목적	자유

<표-1. 칸트가 제시한 '상위 영혼 능력들의 표' (괄호는 인용자 추가)>

이 표를 현재 우리의 교육 상황에 맞게 살펴보도록 하자. 현재 지배적인 입시위주교육은 칸트의 개념으로 말하자면 '지성' 또는 '순수이성', 즉 IQ와 논리수리, 언어능력 등을 의미하는 '과학적 사고'[6]만을 강조해 왔다. 즉 인간의 고유 능력들을 '지성'으로 환원시키는 결과를 불러온 것이다. 이로 인한 부작용은 실로 심각하다. 교실의 붕괴와 공감능력의 상실, 각종 폭력과 신체능력의 저하 등은 이러한 교육의 부작용의 결과로 생각할 수 있을 것이다. 한국 교육정책이 전면적인 신자유주의 교육정책으로 전환된 1995년 5.31 교육개혁 이후, 한국교육은 "19세기 이래 대중적 공교육의 발달과정에서 공적 개념으로 이해되어 온 교육을 소비자로서의 학부모의 교육권으로 대체하고, 학교 선택권 등을 통한 자유의 실현을 강조하며 국가의 강제적 개입을 제안할 것을 강조"하는 방향으로 흘러왔다. 이윽고 이명박 정부 들어 시행된 '고교다양화정책'은 노골적인 신자유주의적 교육정책을 밀어붙인 결과로서, 교육주체를 자본주의적인 '소비자'로 바라보며 수준 별 또는 목적 별로 다양한 학교를 선택할 수 있는 길을 열어놓게 되었다. 그러나 소비자로서 교육주체의 선택의 '자유'를 강조하는 것은 한편으로는 모든 교육주체들이 무한한 경쟁 상태에 놓이게 됨을 의미했으며, 결국 학생들은 초등학교 때부터 입시를 준비해야 하는 상황에 놓이게 되었다. 또한 특성화고와 특목고/자사고의 틈새에 낀 일반고는 '슬럼화(공동화)'되면서 교실의 붕괴, 소위 '교육 불가능의 시대'라는 말까지 낳게 되었다. 이를 통해 선행학습과 암기 위주의 지식교육의 지배화는 점점 가속화되어 왔으며, 결국 교육의 영역에서조차 심각한 불평등의 상태에 놓이게 되었다. 이는 여전히 지속되고 있는, 신자유주의 한국 교육의 심각한 병폐들이다.

---

4) 백종현, 「『순수이성비판』 해제」, 임마누엘 칸트, 백종현 옮김, 『순수이성비판』, 아카넷, 2006, 17.
5) 임마누엘 칸트, 백종현 옮김, 『판단력비판』, 아카넷, 2009, 187.
6) 이윤미, 「교육 격차 담론에 대한 비판적 논의」, 『교육비평』 22호, 2007, 39.

이러한 입시위주의 경쟁적 공교육을 개혁하려는 다양한 시도들이 있어 왔다. 대표적으로, 경기도교육청이 지향했던 '창의지성교육'은 암기 위주로 협소화된 지식교육에 '반성적 판단력'과 '비판적 이성'이라는 인문학적 성찰을 결합시켜 '광의의 지성교육'으로 확장시킨 대표적인 사례라고 할 수 있다. '창의지성교육'은 이러한 확장된 지성교육과 더불어 '감성적 체험' 또한 강조하면서, 현재 교육에서 창의성의 숨결을 불어넣으려 한 시도라고 할 수 있다. 곽노현 전 서울시교육감이 강조했던 '문예체교육' 역시 공교육 현장에 예술 및 체육교육을 특화시키며 신체의 활용과 도덕적 감수성의 함양이라는, 일종의 인성·감정교육을 시도한 사례라고 볼 수 있다. 그런데 창의지성교육은 외부의 정보들을 가장 처음 받아들이는 '감성'의 영역을 체험적으로만 강조할 뿐, 교육과정의 중심적 내용의 일부로 포함하지 않았다. 문예체교육 역시 기존의 암기 위주의 교육체계의 '보완'의 성격으로 시도된 것이기 때문에, 과학적 사고를 함양하기 위한 지성의 영역을 강조하지 않았다. 따라서 앞으로의 혁신적 공교육을 구성하는 교육의 방향은 지성 혹은 감성이라는 이분법 혹은 위계적으로 중요성을 부여하는 차원을 넘어, 이들 사이의 조화를 통하여 인간 잠재력의 다양한 능력을 발전시키는 데 중심을 두어야 한다. 주로 대안교육의 영역에서 진행되어 왔던, 인간 감성의 영역을 활성화시키는 각종 신체활동, 노작교육, 생태적 감수성 키우기 교육 등이 중요한 이유가 여기에 있다. 이상의 내용을 정리한 표는 아래와 같다.

<table>
<tr><th></th><th>외부(정보)</th><th>내부(욕구)</th><th>외부+내부(판단)</th><th colspan="2">교육이념</th></tr>
<tr><td>지성</td><td>순수이성</td><td>실천이성</td><td>반성적 판단력</td><td>지성교육</td><td rowspan="2">문화교육
(지성+감성+신체)</td></tr>
<tr><td>감성</td><td>오감</td><td>욕구</td><td>쾌불쾌의 감정</td><td>감성교육</td></tr>
<tr><td>산물</td><td>과학적 사고</td><td>도덕적실천</td><td>미적-생태적
감수성</td><td colspan="2" rowspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">교육정책의
유형</td><td>입시위주교육</td><td colspan="2">문예체교육
(서울시 곽노현 교육감)</td></tr>
<tr><td colspan="2">창의지성교육
(경기도교육청)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"><창의문화교육></td></tr>
</table>

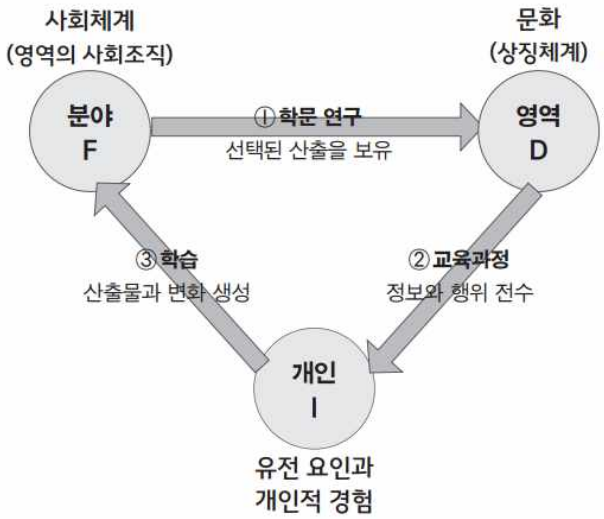
<표-2. 창의문화교육의 위상과 교육이념>

3. 과학기술의 발전과 창의성

두 번째로 창의문화교육이 강조하는 것은 바로 '창의성'이다. 그런데 여기서 창의성은 어떤 의미로 해석할 수 있을까? 기존의 '창의성' 개념에 대한 연구는 대부분 문제의 해결 능력과 다른 분야들 간의 소통과 협업을 통해 '창발'되는 것으로 논의되어 왔다. '창의문화교육'은 현재까지 논의된 창의성 개념의 이러한 흐름들을 공유하면서, 다른 한편으로는 다가올 미래의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 창의성을 공교육의 영역에서 구현하기 위한 방향을 제시하고 있다.

창의성 개념과 관련하여, 본 저자들은 미하이 칙센트미하이의 창의성의 시스템 모델을 적극

적으로 활용했다. 칙센트미하이는 보통 '몰입'을 통해 창의성을 설명하는 '긍정심리학' 연구자로 널리 알려져 있지만, 또한 그는 창의성의 '시스템'을 구성하는 세 가지 조건을 제시한 바 있다. 첫째, 영재성이나 창의성을 발휘하는 데 필요한 소질을 의미하는 '개인(Individual)'. 둘째로 개인의 소질을 교육·훈련·계발할 수 있는 '영역(Domain)', 세 번째로 훈련 받은 소질을 사회 속에서 발휘할 수 있는 '분야(Field)'가 바로 그것이다. 칙센트미하이는 이 세 가지 조건이 충족될 경우에만 창의성이 충분히 발휘될 수 있음을 강조한다. 즉 창의성은 개인이 지닌 천재적 소질로써 발휘되는 것도 아니다. 오히려 여기에 이를 적절하게 계발할 수 있는 영역과 이렇게 계발된 소질을 맘껏 펼칠 수 있는 사회적 체계가 마련되어야 한다는 것이다.[7] 이를 그림으로 알기 쉽게 그려보면 다음과 같다.



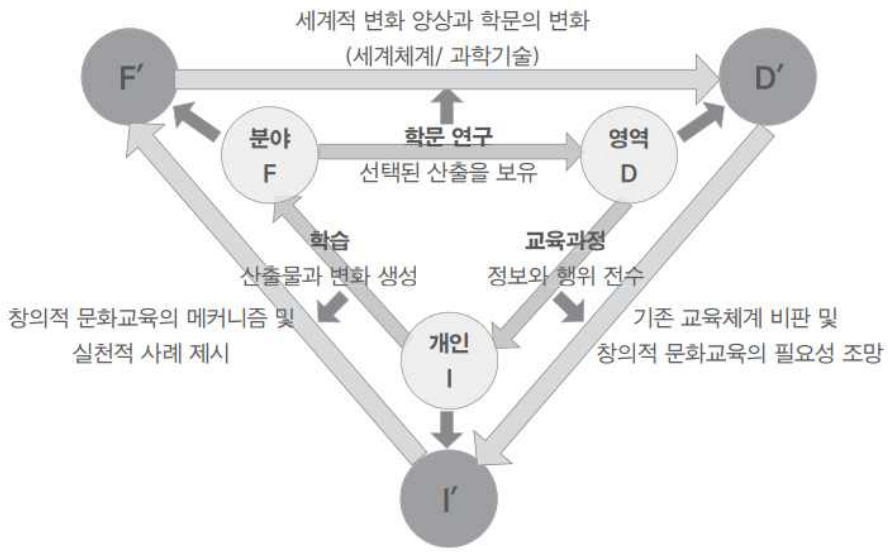
<그림-1. 칙센트미하이의 창의성 체계 모형>

이 표를 교육적 관점에서 재해석하면 다음과 같다. 우선 다양한 실천들이 전개되고 조직되어 있는 사회적 실천의 장인 '분야(F)'에서 문화적 상징체계를 의미하는 '영역(D)'으로의 이행은 사회가 만들어낸 여러 산출물들을 특정한 상징체계(문화)로 전문적으로 번역하고 체계화하여 누적시켜나가는 작업으로 학문 연구가 바로 이 과제를 담당하고 있다. 학문 연구를 거쳐 만들어진 문화적 상징체계(D)의 내용을 개인(I)에게 전승하는 이행과정은 바로 교육에 의해 주재된다. 개인(I)은 교육과정을 통한 학습을 바탕으로 사회적 장으로 진출하고 나름대로 창의성을 발휘하여 사회적 장(F)을 재구성해 나가는 데 기여한다. 이러한 과정의 반복을 통해서 개인은 문화적 상징체계를 학습하면서 창의성을 발휘하여 사회적 실천에 참여함으로써 사회는 점진적이지만 확실한 변화를 겪게 된다. 이런 방식으로 창의성은 개인과 상징체계의 다양한 영역, 그리고 사회적 실천의 장들 간의 반복적인 상호작용을 통해서만 발휘될 수 있다.

여기서 F와 D, I는 고정적인 것이 아니다. 각각의 수준들이 변화과정에서 서로 어긋나거나 새롭게 일치하게 되는 역동적인 관계 모형이기 때문이다. 그렇다면 우리는 두 가지 가능성을 살펴봐야 할 것이다. 먼저 각 수준 간의 불일치가 심화되면 드러나는 악순환의 양상이다. I-D-F 사이의 '불일치'는 엘빈 토플러가 '비동시화'라는 개념으로 설명한 바 있다. 즉 '제3물

7) 심광현·노명우·강정석, 『미래교육의 열쇠, 창의적 문화교육』, 2011, 살림터, 15-17.

결(정보화 사회)'의 거대한 변화 속도와 '제1물결(농업사회)' 또는 '제2물결(산업사회)'의 상대적으로 느린 대응이 서로 불일치하며 '비동시화' 될 경우 사회적 충돌이 심화된다는 것이다. 반면에, 각 수준의 변화를 새롭게 일치시키면 개인, 문화적 상징영역, 사회적 실천의 장의 선순환 관계가 만들어질 수 있다. 이를 그림으로 표현하면 다음과 같다.



<그림 2. 칙센트미하이 창의성 체계를 확장한 창의문화교육의 프레임 모형>

미국 헤게모니의 붕괴[8] 및 과학기술의 기하급수적 발전[9] 등, 사회체계는 급변하고 있다(F->F'). 그리고 이에 따른 문화적 상징체계 역시 변화하고 있는 중이다(D->D'). 그렇다면 이렇게 변화하는 사회적 맥락에 맞춰 새로운 교육 과정이 필요하다. 하지만 토플러의 지적대로 '교육'의 영역은 비동시화가 가장 두드러지는 영역이며[10], 이는 한국의 교육상황 역시 마찬가

8) 세계체계론자들이 밝혀 왔듯이 그동안 절대 깨지지 않을 것처럼 보였던 신자유주의와 미국 헤게모니는 현재 '이행기'라는 새로운 국면을 맞이하고 있다. 2001년 9.11테러, 2008년 서브프라임 모기지 사태 등 세계적 초강대국으로 지위를 유지해왔던 미국 헤게모니는 이제 저물고, 새로운 헤게모니 국가의 등장 혹은 체계 자체의 변화를 맞이할지 모르는 혼란스러운 상태인 것이다. 조반니 아리기, 백승욱 옮김, 『장기 20세기 : 화폐, 권력, 그리고 우리시대의 기원』, 그린비, 2008. 참조.

9) 현대 과학기술의 진화는 '기하급수적'으로 발전하고 있다. 미국의 발명가이자 과학자, 미래학자인 레이 커즈와일은 미국의 전화 산업, 휴대폰 가입자 추정치, 발명품의 대량 보급 등 주요 기술의 확산 추이를 분석한 내용을 바탕으로 '기술진화이론'을 제시하는데, 여기서 그는 기술의 진화 과정이 '기하급수적'이며, "혁신은 기술의 역량을 덧셈이 아니라 곱셉으로 늘려간다"고 말한다. 커즈와일은 이러한 기술발전의 맥락들이 유전자학(Genetics), 나노공학(Nano Technology), 로봇공학(Robotics)로 집중되고 있음을 강조하며, 이 세 가지 과학기술이 서로 쌍끌이 역할을 해주며 순환하게 되면 인류는 결국 '특이점(Singularity)'에 도달할 것으로 예측하고 있다. '특이점'은 곧 '기술이 인간을 추월하는 순간'이며, 그것의 물리적 결과물은 '강력한 인공지능의 도래'이다. 커즈와일은 특이점이 도래한 순간 인류는 다시 그 전으로 회귀할 수 없다고 단언한다. 레이 커즈와일, 김명남·장시형 옮김, 진대제 감수, 『특이점이 온다 : 기술이 인간을 초월하는 순간』, 2007, 69. 참조. 문제는 이러한 과학기술의 기하급수적 발전은 거대 자본 및 군산복합체에 의해 추동된다는 점이며, 특히 현재 여전히 지배적인 신자유주의 체제 아래에서 이러한 과학기술의 발전은 더욱 거대한 불평등을 초래할 수 있다는 점이다. 또한 현재 과학기술의 발전 양상이 과거 '러다이트 운동'처럼 기술발전에 저항하는 것과는 전혀 상관없이 진행되는, 거스를 수 없는 중요한 흐름이라는 점 역시 간과해서는 안 된다.

10) 엘빈 토플러·하이디 토플러, 『부의 미래』, 청림출판, 2009, 67,

지이다. ‘창의문화교육’은 이러한 비동시화를 바로잡아 개인의 지성, 인성, 감성의 전인적 발달과 창의성의 고양을 통해(I->I') 다가올 미래에 적절하게 대처하고 삶을 더욱 능동적이고 주체적으로 살아갈 수 있는 역량을 키우는 데 집중하는 교육의 새로운 프레임이다.

그렇다면, 앞으로의 교육은 어떻게 바뀌어야 할까? 장소의 제약 없이 쉽게 컴퓨터와 인터넷에 접속할 수 있는 현재의 ‘유비쿼터스 사회’에서, 자연스럽게 필요한 정보 검색과 수집이 매우 편리해졌다. 이에 따라 암기해야 할 지식의 양은 상대적으로 대폭 줄어들었으며, 반면 다양한 정보를 선별하여 편집하고 재구성해야 할 지식의 양은 늘어나게 되었다. 또한 이러한 재구성의 과정은, 소위 ‘위키방식’혹은 ‘집단지성’으로 불리며 많은 사람들과 함께 지식을 공유하며 더욱 발전시킬 수 있는 가능성이 높아졌음을 의미한다. 홀로 책을 읽는 것이 아니라, 여럿이 함께 협력적 관계를 맺으며 무궁무진한 정보를 다양한 방식으로 편집할 수 있는 것이다. 또한 정보의 재구성 과정에서 미적·감성적 상상력은 매우 중요한 역할을 담당할 것이며, 이를 통해 이 과정에 참여하는 모든 이들이 평등하게 상상력을 발전시킬 수 있는 토대를 마련할 수 있을 것이다. 즉 사회적 변화는 이미 우리들에게 단순암기 위주의 기존의 낡은 교육방식을 벗어던지고, ‘협력교육’과 ‘창의교육’의 필요성을 말해주고 있는 것이다. 여기에서 중요한 역할을 하는 것이 바로 ‘문화예술교육’이다.

4. ‘문화’ 개념의 실천적 재설정과 ‘문화예술교육’의 중요성

현재까지 교육의 영역에서 활용되고 있는 지배적인 ‘문화’ 개념은 주로 예술교육에 초점을 맞추고 있었다. 즉 ‘문화예술교육’이라는 용어로 통합되어 사용되어 왔던 것이다. 단지 예술교육이 아니라 ‘문화예술교육’으로 예술교육에 ‘문화’라는 개념을 덧붙인 이유는, “예술의 사회적 맥락을 강조하고 나아가 예술을 중심으로 한 다양한 분야의 통합이 필요함을 의미”하기 때문이다.[11] 즉 문화예술교육은 다양한 분야의 지식을 통합하고 이어주는 ‘매개’의 역할을 수행한다는 것이다. 그런데 여기서 ‘문화’의 개념은 여전히 ‘예술’의 사회적 맥락을 강조하는 부차적인 개념에 해당할 뿐이다. 이에 반해 ‘창의문화교육’에서 ‘문화’는 더욱 실천적인 개념으로서 교육과정의 중심에 위치해야 함을 강조한다. 그렇다면, ‘창의문화교육’에서 ‘문화’는 어떤 의미를 지니고 있는가?

‘문화’ 개념은, 일반적으로는 ‘삶의 양식의 총체’ 또는 인류 역사의 발전이 집약된 다양한 ‘상징적 체계’ 등으로 해석되어 왔다. 이는 앞서 보았듯 그림에서 ‘영역(D)’에 해당하는 것이다. 앞서 ‘문화예술교육’에서 사용되는 ‘문화’의 맥락도 이러한 해석에 기반한 것이다. 하지만 이러한 해석은 너무 광범위하며 상대적인 의미로 사용되기 때문에, 지향해야 할 방향성이나 가치를 설명해주지 못한다는 한계를 지니고 있다. 이에 따라, ‘창의문화교육’에서 ‘문화’ 개념은 레이몬드 윌리엄즈가 말했던 ‘자연적 성장의 육성’이라는 더욱 실천적인 의미로 사용되었다.

문화의 이념은 자연적 성장의 육성이라고 하는 하나의 은유에 의존하고 있다. 그리고 은유적으로나 사실적으로나 궁극적으로 강조되어야 하는 것은 바로 성장인 것이다. 이것이야말로 바로 우리가 재해석할 필요가 가장 큰 영역이다.[12]

---

11) 김정희 외, 「초·중등학교 통합형 문화예술교육 모형개발 연구」, 인천문화재단, 2008.
12) Ramond Williams, *Culture and Society 1780~1950*, pp.320. (심광현, 「소외를 넘어 문화사회

전자(자연적 성장)은 낭만적 개인주의의 전형이며 후자(육성)은 권위주의적 훈육의 전형이다. 그러나 각자는 전체적 관점에서 볼 때 필요한 강조점을 표시해준다...우리가 자연적 성장을 강조하는 것은 지배양식이 편리하게 선별적으로 이용하는 힘이 아니라 전체적인 잠재적 에너지를 보이기 위함이다. 그러나 동시에 우리는 사회적 현실인 육성도 강조한다. 어떤 문화도 전체적 과정으로 볼 때 선별이요 강조요, 특수한 형태의 육성인 것이다...육성은 공동체 결정에 따른 공동의 과정이며, 이 과정은 그 자체 내에 생의 실제적 다양성과 성장을 함께 포함하는 것이다. 자연적 성장과 육성은, 인간존재의 평등이라는 근본원리에 의해 보장되어야 하는, 하나의 상보적 과정의 두 부분인 것이다.[13]

레이몬드 윌리엄즈가 강조했듯이, 자연스러운 인간의 성장과 외부로부터의 훈육을 통한 육성은 인간존재의 평등에 의해 보장되어야 하는 '상보적 과정'이다. 즉 '문화'는 인간의 '자연스러운 발달'을 위한 환경을 마련해주면서, 이를 더욱 활성화시키기 위한 적절한 '육성'의 과정 그 자체로 해석이 가능하다. 이러한 해석의 '전환'은 '문화' 개념을 특정 '영역'에 대한 해석의 차원 또는 사회적 다양성을 지칭하는 정태적인 의미에서 벗어나, 더욱 동적이며 실천적인 주체화 과정 그 자체로 이해할 수 있게 해 준다. 이렇게 보면 '문화'의 개념 속에는 자연스럽게 '교육'의 가치가 자리 잡고 있다는 점을 알 수 있다. 이는 위 그림에서 'I->D->F'의 선순환을 통한 개인과 사회의 동시적 발전을 의미하는 것이다.

이렇듯 '창의문화교육'에서 문화는 인간의 '자연적 성장의 육성'이라는 레이몬드 윌리엄스의 설명을 따르는 것이다. 하지만 그렇다고 '문화예술교육'의 중요성을 간과하는 것은 아니다. 이를 위해 본 연구에서는 문화 개념을 '광의의 문화'와 '협의의 문화'로 구분하고, 전자를 '자연적 성장의 육성'이라는 더욱 거시적인 의미로 사용하며(I->D->F), 후자를 예술이 더욱 중심적인 위치에 놓이는 '문화예술교육'의 맥락으로 사용했다(D). 전자는 나와 사회의 동시적 발전이라는 I-D-F 선순환의 전체적인 방향성을 잡아주는 개념이라면, 후자는 이를 실천할 수 있는 중요한 '도구'라고 할 수 있다. 앞서 설명했듯이, 문화예술교육은 수많은 정보들의 재구성과 새로운 배치의 다양한 방법론을 협력적으로 구축하는 데 큰 도움을 줄 수 있다. 하지만 이러한 '문화예술교육'에서 '문화' 역시 앞서 언급한 '자연적 성장의 육성'이라는 방향에 맞춰 재설계되어야 한다. 특히 문화예술교육의 목적인 예술의 사회적 맥락을 강조함과 예술의 통합적 기능을 강조하기 위해서는 더더욱 그러하다. 장르 중심의 '예술'이 아니라, 실천적으로 재정의된 넓은 의미의 '주체화 과정'으로서 교육과 마주하게 되는 '문화' 개념을 더욱 강조해야 한다는 것이다.

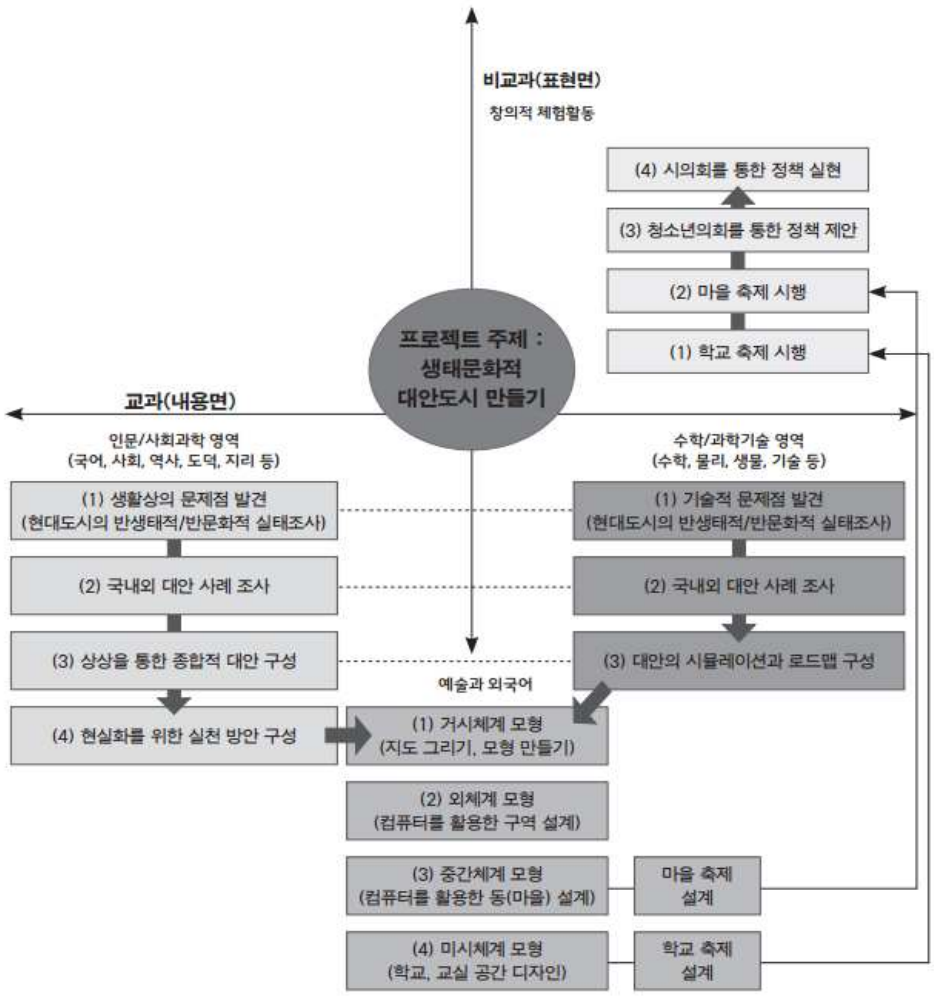
그렇다면, 이러한 '창의문화교육'의 이념은 어떻게 공교육의 정규 교육과정에 적용될 수 있을까? 인간의 지성과 인성, 그리고 감성의 통합적인 발전과 시대의 변화에 조응하는 창의성의 발현을 위해, '창의문화교육'은 분과별로 쪼개진 채 거의 교류가 불가능했던 영역들을 자유롭게 넘나들며 협력적인 모둠 수업을 통해 자유롭게 상상력을 발휘할 수 있는 '통합교과'의 중요성을 강조했다. 물론 이는 이미 대안교육의 영역에서 활발하게 진행되고 있으며, 또한 한국의 공교육 내부에서도 통합교과교육을 실천했던 다양한 사례들이 있다. 특히 '혁신학교'의 교육과정 역시 이러한 통합교과를 교육과정의 중요한 축으로 놓고 있기도 하다. 대안교육의 영역이든, 공교육의 영역이든 이러한 통합교과 구성에 필수적으로 요구되는 것이 바로 '예술'이

로!」, 김누리·노영돈 엮음, 『현대 문화 이해의 키워드』, 이학사, 2007, 386p에서 재인용).

13) 같은 책, pp.322. (심광현, 「소외를 넘어 문화사회로!」, 김누리·노영돈 엮음, 『현대 문화 이해의 키워드』, 이학사, 2007, 387~388p에서 재인용).

다. 즉 예술을 매개로 다양한 분야의 학문들이 모일 수 있는 것이다. '문화예술교육'의 중요성은 이렇게 특정 장르 중심의 '마에스트로'를 키워내기 위한 훈육으로서의 '기예'를 익히는 차원이 아니라, 다양한 분야들이 자유롭게 만나고 흩어지고 또 다시 필요에 의해 모여드는 특정한 '흐름'을 만들어내는 데 있다.

그렇기 때문에, 통합교과 구성을 위해서는 넘어야 할 산이 많다. 우선적으로 '가르치는 자' 역시 타 영역의 지식을 학습해야 하며, 그렇기 때문에 자연스럽게 교사들 사이의 학습공동체를 운영하는 것이 필수적이다. 즉 가르치는 자 스스로 배우는 자가 되어야 하는 것이다. 이는 곧 공교육 내부에서의 학교 문화 및 행정의 변화가 요구된다. 또한 통합교과교육의 강조되는 만큼 개별 영역의 지식교육의 중요성이 줄어들 수 있기 때문에, 정규 교과교육의 중요성 역시 침식되지 않아야 한다. 그리고 이를 매개해줄 '예술' 교과를 설계할 기획력 역시 뒷받침되어야 하며, 특히 통합교과의 과정이 지나치게 추상화되는 것을 막기 위해서는 이러한 기획의 흐름이 주변 환경이나 일상적인 삶과 마주하는 '마을'을 중심으로 설정되어야 한다. 이러한 점을 종합적으로 고려하여 '창의문화교육'의 제안자들은 아래와 같이 통합교과교육 프로그램의 예를 그려 보았다.



<그림-3. 창의문화교육의 예 : 혁신학교의 통합교과 예시>[14]

5. 나가며 : 혁신미래교육과 창의문화교육

이번 지방선거를 통해 당선된 서울시 조희연 교육감은 '혁신미래교육'을 서울교육의 핵심적인 철학으로 제시했다. 조희연 교육감이 취임사를 통해 밝힌 '혁신미래교육'의 내용은 "학생·교사·학부모·시민이 함께 주체로 나서는 교육", "창의교육", "자율교육", "창의감성교육", "마을 결합형 학교", "기회의 통로가 되는 교육", "세계화 시대의 열린 시민 육성", "교육행정과 학교행정의 민주주의", "혁신학교의 업그레이드", "학교 밖 교육의 개혁(방과후교육)", "고등학교 교육의 혁신(일반고 전성시대)" 등으로 이루어져 있다.[15] 흥미롭게도 구체적인 내용을 살펴보면 '창의문화교육'과 공유하는 지점이 꽤 많이 발견된다. 우선 창의성의 함양을 교육의 핵심적 바탕으로 하고 있다는 점, 기성세대 중심의 '분재형 인간'을 넘어 미래의 변화에 맥락을 같이한 '자율교육'을 강조하고 있다는 점, 또한 단순한 지식추구의 한계를 넘어 지성과, 인성, 감성의 조화를 이루는 '창의감성교육'을 강조하는 대목도 그러하다.

'창의문화교육' 역시 '창의지성교육'과 '문예체교육'의 성과와 한계를 바탕으로 제안되었던 것이기 때문에, 굳이 명칭에 대하여 소모적인 깃발세우기 식으로 구분 지을 필요는 없다고 생각한다. 즉 현재 서울시교육청이 제안한 '혁신미래교육'의 교육이념과 '창의문화교육'의 이념은 많은 부분에서 서로 유사하다. 다만 '창의문화교육'은 앞서 설명했던 교육적·실천적 의미에서의 '문화'를 강조했다는 점에서, 여전히 중요하게 논의되어야 할 필요가 있다고 생각한다. 특히 '창의문화교육'에서 제시했던 교육이념과 이를 기반으로 미흡하게나마 제안되었던 다양한 프로그램의 예시들은 혁신학교의 '업그레이드'와 (이와 밀접하게 연결되어 있는) 지역사회와의 활발한 협업을 통한 '마을학교'의 활성화에 어느 정도의 중요한 역할을 담당할 수 있지 않을까 싶다. 물론 이런 논의를 더욱 실현 가능하게 만들기 위해서는 많은 사람들의 참여와 노력을 통해서 가능할 것이다. '창의문화교육'과 관련된 현재의 논의는 그러한 실천의 작은 디딤돌을 놓은 수준에 불구하다. 앞으로 더욱 활발한 논의와 토론을 통해 다양한 교육적 실천이 일어나길 기대해본다. (끝)

---

14) 심광현·노명우·강정석, 『미래 교육의 열쇠, 창의적 문화교육』, 살림터, 2011, 272p. 물론 이 그림은 일종의 사고실험이며, 교육의 현장에서 바로 시행되기에는 준비해야 할 것들이 많다는 점을 감안해야 할 것이다. 앞으로 더욱 다양한 토론과 논의가 필요한 이유이다.

15) 「조희연 서울시교육감 당선인 서울특별시 교육감직 인수위원회 활동 백서」. 서울특별시 교육감직 인수위원회, 2014.