저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변경 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer
도시재생 지역에서 미술을 활용한 지속가능발전교육의 가능성 탐구
- 워크서트 개발을 중심으로 -

2017년 8월

서울대학교 대학원
협동과정 미술교육전공
김 선 재

서울대학교
도시재생 지역에서 미술을 활용한 지속가능발전교육의 가능성을 탐구
- 워크시트 개발을 중심으로 -

지도교수 김 형 숙

이 논문을 교육혁신사 학위논문으로 제출함
2017년 8월

서울대학교 대학원
협동과정 미술교육전공
김 선 재

김선재의 석사 학위논문을 인준함
2017년 8월

위원장 정의철 (인)
부위원장 고은실 (인)
위원 김 형 숙 (인)
국문초록

본 연구는 우리가 현재 살고 있는 지역이 지속가능할 수 있는 지에 대한 의문으로, 도시 내 지역이 지속가능할 수 있는 방법을 미술을 통해 찾을 수 있는가에 대한 질문으로 연구를 시작하게 되었다. 그래서 지속가능발전교육 이란 무엇이며, 미술을 활용한 지속가능발전교육이 가능하도록 실제 지역을 기반으로 그 지역이 내포하고 있는 사회·경제·문화·환경적 문제를 미술이라는 영역을 활용하여 해결해보려는 시도를 할 수 있도록 하였으며, 여기서 바탕이 되는 지역은 도시재생 지역으로, 낙후되고 상퇴한 지역이 다시금 활성화된 지역이다. 그러하여 도시재생 지역이 갖고 있는 정체성을 기반으로 교육프로그램을 개발하였고, 개발한 워크시트를 통해 도시재생 지역이 지속가능할 수 있도록 미술을 활용한 교육 방법을 제안하고자 한다.

결론적으로 본 연구는 그동안 환경교육에만 중중되어 있던 지속가능발전교육을 미술이라는 영역을 활용하여 시도를 하였다는 데서 의미가 있을 것이 다. 그리고 기존에 미비했던 미술을 활용한 지속가능발전교육 프로그램 연구를 토대로 또한 요즘 대두되고 있는 도시재생 지역을 기반으로 한 워크시트를 개발, 이를 활용하여 도시재생 지역을 직접 답사하고, 체험할 수 있는 워크숍 프로그램을 개발했다는 데서 향후 미술의 지속가능발전교육연구에 있어 하나의 방향성을 제안할 수 있을 것이다. 또한 우리가 쉽게 지나치고, 잊어버렸던 도심 내 지역들에 대해 이해할 수 있는 계기를 제공함으로써, 그 지역의 정체성을 파악하고, 관심을 가질 수 있도록 유도할 수 있다는 점에서 지역의 지속가능한 발전의 출발점이 될 수 있을 것이다. 그러하여 연구자는 우리가 살고 있는 지역이 앞으로도 지속가능할 수 있도록 학습자들에 습득할 수 있는 교육 프로그램을 개발하기 위하여 다음과 같이 본 연구
를 진행하였다.

I 장에서는 연구의 배경 및 목적을 밝히고 그에 따른 연구의 내용과 방법을 소개하며 지속가능개발교육 프로그램 개발의 선형연구들을 조사하여 연구의 중요성을 입증하였다. II 장에서는 지속가능개발교육의 전제가 되는 지속가능개발에 대해 알아보고 이에 대한 기본적인 개념을 바탕으로 지속가능개발 교육이란 무엇인지 파악하고, 미술교육과는 어떤 점점이 있는 지를 알아 보았다. 그리고 도시재생의 개념과 내용을 토대로, 지속가능한 발전과의 공통적인 방향성을 발견하여, 본 연구의 타당성을 찾았다. III 장에서는 미술을 활용한 지속가능한 발전의 해외사례들을 찾아보고, 우리나라의 직접적인 사례도 조사하여, 우리나라에서 미술을 활용하여 지속가능한 발전의 시도가 있었음을 밝혀왔으며, 이 지역들이 도시재생 지역이라는 데서 가지는 고유한 특성들을 살펴보았다. 이를 통해 미술을 활용한 지속가능개발교육의 프로그램을 개발하여 실질적인 교육방법을 모색하고자 하였으며, 실제 도시 재생 지역을 답사하여 직접 체험할 수 있는 프로그램을 개발하고자 하였다. 따라서 IV 장에서 워크시트를 개발, 이를 활용한 워크숍 프로그램을 함께 개발·제안하여 도시재생 지역에서 활용 가능한 미술을 통한 지속가능개발교육의 가능성을 제시하였다. 마지막으로 V 장에서는 연구 문제에 대한 결론을 정리하면서, 본 연구의 한계점을 정리하고 후속 연구를 제언하였다.

이 논문은 우리가 현재 직면하고 있는 문제적 발전 위주의 발전 방식을 탐파하고, 지속가능하게 발전할 수 있는 방식을 제안하며, 이러한 방식을 습득하여 급격한 산업 발달로 인해 발생한 낙후된 도시를 다시 부흥시키는 도시재생 지역들을 기반으로 한 교육프로그램을 개발하였다. 그리고 이 과정에서 미술을 활용한 교육이 가능한 지에 대해 논의하였다. 그러하여 이 논
문은 지속가능발전교육에 있어 미술이 더욱 다양한 방법을 통해 적극적으로 활용되어 도시재생 지역에 대한 이해를 향상시키고, 학습자들이 미술을 통하여 지속가능발전교육을 습득할 수 있도록 제안하며, 워크시트와 워크숍 프로그램 개발은 구체적 교육방법의 한 출발점이 될 수 있음을 알려준다.

주요어: 지속가능발전, 지속가능발전교육, 도시재생, 미술교육, 워크시트, 워크숍 프로그램

학번: 2015-21682
목  차

I. 서론 ........................................................................................................ 1
   1. 연구의 배경 및 목적 ........................................................................ 1
   2. 연구의 내용과 방법 ...................................................................... 6
   3. 연구의 중요성 .............................................................................. 8

II. 이론적 배경 ........................................................................................ 10
   1. 지속가능발전교육이란 .............................................................. 10
   2. 지속가능발전교육에서의 미술 .................................................. 23
   3. 도시재생의 개념과 내용 ............................................................ 30

III. 미술을 활용한 지속가능한 발전의 해외사례 및 우리나라
    에서의 시도 .................................................................................. 39
   1. 미술을 활용한 지속가능한 발전의 해외사례 ............................ 41
      (1) 영국 브리스톨시 .............................................................. 41
      (2) 일본 나오시마 ............................................................... 51
   2. 우리나라에서의 시도 ................................................................ 58
      (1) 서울시 종로구 창신동 ...................................................... 58
      (2) 세운상가 및 서울시 중구 을지로 일대 ............................ 67
      (3) 부산시 중구, 동구 및 서구 ............................................ 75
   3. 소결 ......................................................................................... 76
IV. 도시재생 지역에서 미술을 활용한 지속가능발전교육
방법 ................................................................. 79
1. 워크시트 개발 ................................................................ 79
2. 워크숍 프로그램 개발 .................................................... 90
   (1) 서울 탐구 1: 나도 창신동 디자인어 ................................................................ 90
   (2) 서울 탐구 2: 내가 세운 예술 ......................................................... 96
3. 소결 ............................................................................. 101

V. 결론 ........................................................................... 104

참고문헌 ....................................................................... 110
Abstract ........................................................................ 116
# 표 목 차

[표 1] II-1 지속가능발전교육에서 제시하는 내용 영역 …… 13  
[표 2] II-2 지속가능발전교육의 핵심목표 ……………………… 18  
[표 3] II-3 서울 아젠다: 예술교육의 세 가지 목표와 그에 따른 전략 ………………………………………………………… 29  
[표 4] II-4 미술을 활용한 지속가능발전교육의 목표 ……… 30  
[표 5] II-5 주요 목적 및 성격에 따른 서울 시내 도시 재생 지역 분류 …………………………………………………… 35  
[표 6] II-6 지속가능발전과 도시재생의 배경 및 방향 ……… 37  
[표 7] III-1 창신동에서 흔히 볼 수 있는 봉제 용어와 그 뜻 …………………………………………………………………… 66  
[표 8] III-2 세운상가의 시기별 변화 ……………………………… 69  
[표 9] IV-1 연구자가 수집한 워크시트들의 형식 및 장단점 ………………………………………………………………………… 86  
[표 10] IV-2 워크숍 프로그램 ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너’ 의 차시별 주요 교수 학습 내용 ……………………………… 91  
[표 11] IV-3 ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너’ 1차시 교수 학습 지도안 ………………………………………………………… 94  
[표 12] IV-4 ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너’ 2차시 교수 학습 지도안 ………………………………………………………… 95  
[표 13] IV-5 ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너’ 3차시 교수 학습 지도안 ………………………………………………………… 96
[표 14] Ⅳ-6 워크숍 프로그램 ‘서울 탐구 2: 내가 세운 예술’의
차시별 주요 교수 학습 내용 ........................................... 97
[표 15] Ⅳ-7 ‘서울 탐구 2: 내가 세운 예술’ 1차시 교수 학습
지도안 ................................................................. 99
[표 16] Ⅳ-8 ‘서울 탐구 2: 내가 세운 예술’ 2차시 교수 학습
지도안 ............................................................... 100
[표 17] Ⅳ-9 ‘서울 탐구 2: 내가 세운 예술’ 3차시 교수 학습
지도안 ............................................................... 101
그림 목차

[그림 1] II-1 지속가능발전교육이 다루는 세 가지 영역 …… 13
[그림 2] II-2 서울 시내 도시 재생 지역 …………………… 36
[그림 3] III-1 브리스톨시 내 예술지구 ……………………… 44
[그림 4] III-2 바이크테그 프로젝트 ……………………… 48
[그림 5] III-3 세도양 프로젝트 …………………………… 49
[그림 6] III-4 세도양 프로젝트 …………………………… 49
[그림 7] III-5 나오시마 내 혼무라 지역의 위치 ………… 54
[그림 8] III-6 미야지마 타츠오, 〈시간의 바다 ‘98〉, 1998・56
[그림 9] III-7 미야지마 타츠오, 〈나오시마즈 카운터 윈도우〉, 1998 …………………………………………………………………………………… 56
[그림 10] III-8 안도 다다오, 〈미나미테라〉, 1999 ……… 57
[그림 11] III-9 제임스 터렐, 〈달의 뒤편〉, 1999 ……… 57
[그림 12] III-10 스기모토 히로시, 〈고오진자〉, 2010 …… 58
[그림 13] III-11 고오진자의 계단 ………………………… 58
[그림 14] III-12 창신동에서 볼 수 있는 봉제 용어 ……… 66
[그림 15] III-13 창신동에서 볼 수 있는 봉제 용어 ……… 66
[그림 16] III-14 세운상가에 자리하고 있는 갤러리 내부 … 73
[그림 17] III-15 세운상가에서 진행된 패션쇼 ……………… 73
[그림 18] III-16 을지로4동 4호점 ……………………………… 74
[그림 19] III-17 을지로4동 간판 ……………………………… 74
[그림 20] IV-1 워크시트 표지 ………………………………… 87
[그림 20] IV-2 워크시트 내지 ............................................... 89
[그림 20] IV-3 워크시트 결과지 ............................................... 89
I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

우리나라는 전쟁 이후, 경제 개발 5개년 계획의 실시로 경제가 발전, 국 내 총생산이 빠르게 증가하여 정책적으로 선진국 수준에 이르렀고, 경제 개 발 계획과 세마을 운동 등 잔혹기 위한 노력으로 세계 무역 10위권에 드는 무역 국가가 되었으며, 1996년에는 선진국들의 모임인 경제 협력 개발 기구 (OECD)에 가입하는 등 지난 50여 년간 급격한 국가적 발전을 통해 현재에 이르렀다. 국민 소득이 늘어나면서 사람들의 생활수준이 향상되고, 뚜렷한 인적 자원을 바탕으로 여러 산업 분야에서 첨단 기술도 크게 발전했다는 공 정적인 측면을 가져다주었으나, 그에 못지않게 많은 부정적인 측면도 가세 했다. 단적인 예로, 우리나라의 경우 지난 50년 동안 1인당 에너지 사용량 이 100배 가까이 늘어났고, 이러한 에너지의 대부분은 화석연료에 의존하고 있다. 물질적 풍요를 이루기 위해 앞으로 보다 더 높은 침해로 50여 년간 동안의 과정에서 극심한 경쟁 사회가 발생하였고, 이에 따라 지역 간 격차, 환경 오염 문제, 인구 문제 등이 나타났다. 뿐만 아니라, 우울증과 같은 정신적 질환도 늘어지고 있으며, OECD 국가 중 자살율과 행복지수도 매우 낮은 편이다.1) 이러한 문제는 비단 우리나라에만 국한된 것은 아니며, 전 지구적으로 단면한 문제로, 현재 우리 인류의 발전은 과도한 에너지 소비, 화석에

---

1) 우리나라는 10년 연속 OECD 국가 중 자살율 1위를 기록하고 있으며, OECD 국가간 평 균 자살율이 하루 12.0명인 것에 비해, 우리나라라는 25.8명으로(2015년도 기준), 평균적인 2배에 달하는 높은 수치를 보이고 있으며, 행복지수의 경우, 총 32개의 국가 중 우리나 라는 31위 라는 최하위를 기록하였다.
너지에 의지한 산업 활동, 가전 자에게 더 많은 것이 돌아가게 되는 사회 구조, 국가 간 불평등한 관계가 같은 것들에 의존하고 있는 경향이 높아지며, 급격한 산업화와 도시화로 인해 발생한 여러 문제점들이 만연해지고 있다.

그렇다면 이러한 방식으로 인류의 발전이 계속될 수 있을까? 지구의 에너지와 인구가 살 수 있는 면적이 무한하다면 가능할 수도 있었겠으나, 우리가 알고 있는 것처럼 지구는 무한하지 않다. 따라서 지금과 같은 방식의 무자비한 발전이 계속 된다면 에너지 문제, 국가 간 분쟁, 사회적인 혼란, 환경 문제 등이 심화되어 우리는 모두 처럼해버릴 지도 모른다. 우리는 이러한 발전적 패턴에서 벗어나, 새로운 방법을 강구해야 하며, 이 문제의 심각성에 대한 해결책을 마련해야할을 깨닫게 되었다. 이에, 유네스코는 지금까지 우리가 추구해왔던 물질적 성장 중심 발전 방식이 아닌, 새로운 방식을 발표하게 되는데 그것이 바로 ‘지속가능발전’이다. 1972년에 이 개념이 처음으로 등장한 이래로, 지금까지 국내외에서는 지속가능한 발전을 위해 끊임없는 시행착오를 겪어왔다. 그리고 궁극적으로 많은 사람들이 지속가능한 발전을 위해 노력하기 위해서, 그리고 이를 실현하기 위해 다양한 방안들이 제시되었는데, 그 중 ‘교육’은 지속가능발전의 개념을 많은 사람들이 공감할 수 있도록 도와주며, 삶의 형식을 바꿀 수 있도록 일조할 수 있다는 점에 동의하였으며, 즉, 지속가능발전교육이 중요하다는 인식이 점차 강조되기 시작하였다.

이러한 지속가능발전교육이 성공적으로 이루어지기 위해서는 간학문적 문제 해결 방식과 국가적, 사회적, 지역적 특성을 잘 파악하는 것이 중요하다. 우리가 당면한 환경 문제, 인구 문제가, 경제 문제, 사회·문화적 문제들은 하나
의 영역에 국한된 문제가 아니기 때문이다. 따라서 예술, 그리고 미술의 영역에서도 위에 언급한 문제들을 해결할 수 있는 방안을 찾을 수 있을 것이 다. 그러나 현재까지 우리나라에서 이루어지고 있는 지속발전가능교육은 환경교육에 국한된 경우가 많으며\(^2\), 그 마저도 일부 교과과정 내에서 분절적으로 이루어지고 있다는 한계점을 지니고 있었다. 이에 연구자는 실질적으로 우리가 살고 있는 지역에서 어떤 문제점을 안고 있는지, 그리고 우리가 그것을 해결하려면 어떠한 노력을 할 수 있을지를 우리의 생활공간이자 의식 공간인 실제 지역 사회를 기반으로 하여 살펴볼 수 있는 교육 프로그램이 필요하다고 생각하였고, 그 교육방법을 미술의 영역에서 찾고자 하였다. 그래서 우선 우리나라 수도인 서울이 어떤 문제점을 안고 있는지 살펴보고, 그 중에서도 우리나라 산업 발달의 중추적 역할을 해온 제조업을 기반으로 한 도심 내 지역을 파악하고자 한다. 도심 제조업은 한 때 도시의 발전에 기대한 역할을 했지만, 현재 도시에서 이제 더는 불 수 어려워졌고, 잃혀져 가고 있는 산업으로, 없는 듯 취급하고 있으므로, 서울 내에서 당면한 도심 제조업 지역에서 발생한 어떠한 문제점들이 있었는지, 이를 도시재생이라는 개념과 함께 제시한다. 그리고 어떻게 이러한 문제점을 해결해 오고 있는지를 조사하여, 지속가능발전교육의목표에 부합하도록 많은 사람들이 이를 인지하고, 구체적인 고민을 해볼 수 있도록 워크샵을 개발, 이를 활용한 프로그램을 제안하고자 한다.

따라서 본 연구의 목적은 지속가능발전교육에 대한 개념의 정리와 더불어

\(^2\) 연구자가 수집한 지속가능발전교육 프로그램 개발에 관한 연구는 총 27편이었으며, 그중연구 주제를 교육 영역별로 나누면, 영어교육 1편, 문학교육 1편, 사회교육 7편, 환경교육 10편, 경제교육 2편, 주요과학 및 기타교육 5편, 미술교육 1편으로 나타나며, 실과교육에서 일부 환경을 다룬다는 것을 고려하면, 환경교육을 다루는 연구가 현저히 많다는 것을 알 수 있으며, 그에 비해 미술교육에서의 연구는 미비한 실정이라는 것을 알 수 있다.
지속가능발전교육의 특성 및 목표를 정리한 후, 지속가능발전교육과 미술교육과는 어떠한 점점일 건지 살펴보고, 해외 사례를 통해 미술을 활용한 지역의 지속가능한 발전의 사례 및 구체적 방법들을 알고, 나아가 그러한 방법들을 토대로 지속가능발전교육으로 이어질 수 있는 지의 가능성을 통해 실제 지역사회를 기반으로 한 교육 자료를 제안하는 것이다. 또 이를 통하여 앞으로 미술을 활용한 지속가능발전교육이 보다 활성화되기 위한 방향과, 지속가능발전교육에서 미술이 나라가야 할 방향을 모색을 해보고자 한다.

이와 관련된 연구 문제를 정리하면 다음과 같다.

1. 지속가능발전교육은 무엇인가?
2. 지속가능발전교육과 미술교육은 어떠한 연관성을 갖는가?
3. 실제 지역을 기반으로 미술을 활용한 지속가능발전교육이 요구 하도록 제안한 교육 자료가 있는가?

이러한 문제의식에 기인하여 미술을 활용한 지속발전가능교육의 방향에 대한 본 연구의 필요성은 다음 두 가지 측면에서 살펴볼 수 있다.

첫째, 국내에서는 지속가능발전교육에 대한 의미와 이론에 대해 논의된 연구들은 다수 있으나, 아직까지 지속가능발전교육에 있어서 미술을 활용한 사례를 제안한 것은 매우 소수에 불과하다. 이는 2010년 서울에서 개최된 세계예술교육대회에서 선보한 ‘서울 아젠다: 예술교육발전목표(Seoul Agenda: Goals for the Development of Arts Education)’에서 예술 교육의 중요성과 그 지속가능성을 제시한 바 있음에도 불구하고 실질적으로 이를
활용한 프로그램 개발이 미비된다는 점은, 미술을 활용한 지속가능발전교육 프로그램의 개발이 필요하다는 것을 말해준다.

또한 ‘서울 아젠다: 예술교육발전목표’에서는 예술교육의 방향을 개인적 차원이나 경제적 측면의 도구적 가치에 머물러 있는 관점에서 벗어나, 예술교육의 외재적 가치를 사회, 문화적 측면으로 확대해 나아가고 있다고 밝히고 있는데(김형숙, 2015), 지속가능발전교육 역시 일상생활을 포함한 사회 전반에 대한 이해가 전체되어야한다는 점에서 연관이 있다고 말할 수 있다. 앞서 말한 바와 같이, 우리가 살고 있는 국가, 사회, 지역에서 발생하는 다양한 문제들은 다각적이고, 체계적인 시선으로 접근해야하며, 단순히 문제를 인식하는 것에서 끝나는 것이 아니라, 이를 토대로 실천할 수 있도록 여러 영역에서의 해결 방안들이 제시되어야 한다. 때문에 여러 영역들 중, 예술, 즉 미술을 활용한 지속가능발전교육의 방법 또한 개발될 필요가 있다.

둘째, 실제 지역을 기반으로 한 실질적인 교육 자료와 이를 활용한 프로그램 개발을 통해 학습자들로 하여금 새로운 방식의 교육방법을 제시하며, 향후 미술을 활용한 지속가능발전교육의 방향을 제안할 수 있다는 점에서 본 연구의 필요성을 주장할 수 있다. 더불어, 지역사회에 대한 이해도를 높일 수 있으며, 이를 통해 해당 지역에 관심뿐만 아니라, 다른 지역에 비슷한 조건의 다른 지역에 대한 관심까지도 유도할 수 있을 것이다. 우리가 직접적으로 속해 있는 실제 지역사회를 기반으로 학습할 수 있는 교육 자료가 개발된다면, 보다 실제감 있는 교육과 현장감을 제공할 수 있을 것이며, 또한 어떠한 특정 시기나 학교와 같은 특정 공간에서만 이루어져야만 하는 교육이 아니므로, 능동적인 학습이 이루어질 수 있을 것이다. 또한 이러한 교육방법이 워크시트로 개발되어 교육프로그램으로 제안된다는 점은 기존의 워크
2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 이론적 배경으로 지속가능발전교육이 무엇인지의 알고, 어떠한 방식으로 추진되어 왔는지를 살펴봄과 더불어 미술과는 어떤 연관이 있을지 를 도출하고, 도시재생이란 무엇인지에 대해 알아본다. 그리고 앞서 조사하여 정리한 내용을 토대로 최근 대두되고 있는 예술을 활용한 사회문화적 접근의 도시재생이 일어난 해외에서의 사례를 조사하여 국내에서는 어떠한 시도들이 있었는지를 살펴보고, 미술을 활용한 지속가능발전교육이 가능한 지 알아본다. 그리고 그 가능성을 어떠한 방법으로 제시할 수 있을지 연구 하여 국내 지역에 대한 연구를 바탕으로 이를 통해 워크숍을 개발하여 미술을 활용한 지속가능발전교육의 방향성을 제안하며, 실제 지역사회를 기반으로 하여 보다 현장감 있는 학습이 이루어질 수 있도록 개발하고자 문헌연구 및 사례 분석과 교육 자료 개발 연구를 진행하였고, 각 장의 구체적 내용과 연구 방법은 아래와 같다.

Ⅱ 장에서는 지속가능발전교육의 개념을 알아보기 전, 지속가능발전교육의 전체가 되는 지속가능발전에 대해 알아보고 이에 대한 기본적인 연구를 바탕으로 지속가능발전교육이란 무엇인지 그 개념을 살펴본다. 지속가능발전 교육은 단순히 한 가지의 과목 혹은 영역에서 이루어질 수 없는 교육이므 로, 이에 따라 지속가능발전교육의 특성과 그 목표를 파악하고, 지속가능발
전교육이 어떠한 방향으로 지금까지 오게 되었는지 국내외에서의 움직임을 함께 알아본다. 이 과정에서 지속가능발전교육에 대한 연구가 어느 정도 이루어졌는지를 토대로 미술을 활용한 지속가능발전교육의 시도들이 있었는지를 보고, 지속가능발전교육에서 미술을 어떠한 방향으로 활용할 수 있음을 지를 유네스코에서 발표한 서울 아웃다의 목표와 전략을 통해 찾는다. 또한 앞서 밝힌 도심제조업을 기반으로 한 서울의 지역들 중, 문제점을 갖고 있는 지역들이 실천하고 있는 방향 중 하나인 도시재생의 개념 및 그 내용을 정리하여 이론적 배경에 대한 연구와 분석을 천반적으로 진행한다.

II장에서는 미술을 활용한 지속가능한 발전의 해외사례들을 찾아보고, 이와 비슷한 시도들을 하고 있는 우리나라의 직접적인 사례도 조사한다. 해외 사례 중 영국 브리스톨의 사례의 경우, 연구가 참관한 ‘2017 한영 상호교류의 해’ 기념 워크숍에서의 내용을 토대로 문헌 조사 및 기획자의 발표 내용을 정리하였으며, 일본 도쿄시마의 경우에는 연구자가 2016년도에 직접 방문한 경험이 바탕으로, 낙후되었던 지역을 세계적으로 유명한 예술 관광지로 변모시킨 그 배경을 문헌조사를 통해 정리하였다. 그리고 우리나라에서 이와 비슷한 사례들을 찾아보기 위해 한 때는 도시의 산업의 절반 이상을 차지하게 지금은 다소 사람들로부터 잊혀져버린 도심제조업을 기반으로 한 지역들을 조사하였으며, 그 중 연구자가 현재 일하고 있는 동대문 일대를 중심으로하여 우선적으로 문헌 연구들을 찾아보았으며, 이를 토대로 종로구 창신동과 세운상가, 을지로 일대에서 일어나고 있는 예술을 통한 도시재생의 실질적인 시도들을 발견하였고, 실제로 이 지역들을 여러 번에 걸쳐 답사하면서 이 지역들에 살고 있는 지역 주민을 만나고, 예술가들의 작업실을 방문하여 간단한 인터뷰를 진행하여 위 지역들에서 어떠한 시도들이 있었는지 알아보았다. 그리고 이 내용들을 가지고 앞으로 미술을 활용한 지속가
능발전교육의 가능성 및 방향성을 찾고자 하였다.

IV장에서는 워크시트라는 형식이 가진 의미와 교육적 효과, 그리고 효과적인 디자인을 위해서는 어떤 조건들이 필요한지 문헌조사를 통해 알아보았고, 본 연구를 위해 연구자가 수집한 실제 워크시트들의 형식과 내용을 토대로 장단점을 분류하였다. 그리고 앞에서 다룬 문헌 연구 및 실제 지역 답사, 지역 주민 인터뷰 등을 통해 얻은 자료들을 통해 워크시트의 내용 및 주제를 선정하고, 그 내용이 효과적으로 전달될 수 있는 형식과 디자인을 고안하여 실제로 워크시트를 개발 하였다. 그리고 개발한 워크시트를 활용할 수 있는 워크숍 프로그램을 함께 제안하였으며, 개발한 워크숍 프로그램에서 학습자가 습득할 수 있는 학습 목표를 세 가지 측면으로 나누어 개발하여 이를 통해 보다 실질적인 교육이 이루어질 수 있도록 하였다.

3. 연구의 중요성

본 연구는 지속가능발전과 지속가능발전교육에 대해 이론적인 바탕을 토대로, 예술을 쇠퇴한 도시 내 지역에 적극적으로 활용하여 다시금 활발하게 변모한 해외의 지역들을 조사하여 현재 우리가 직면한 도심 재조합 기반 지역의 쇠퇴를 도시 재생이라는 개념으로 보다 지속가능할 수 있도록 노력하는 국내 사례들을 알아봄으로써, 미술을 활용한 지속가능발전의 가능성 및 지속가능발전교육의 가능성을 추론한다. 이러한 과정을 통해 아직까지 실질적인 연구가 미비했던 미술을 활용한 지속가능발전교육에 대한 방향성을 워크시트라는 구체적인 교육프로그램으로 제시하고, 이를 활용한 워크숍 프로그램을 통해 더욱 심도있는 교육이 이루어질 수 있도록 하여, 우리가 살고 있는 서울의 숨겨진 문제점들과 이를 해결하기 위한 예술가들의 노력을 통
해 우리도 잘 알지 못했던 우리가 살고 있는 지역의 문제점을 알고, 미술을 통해 이를 해결해보고자 하는 시도를 할 수 있다는 것에 의의가 있다. 또한 이론을 조사하여 정리하는 데서 그치는 것이 아니라, 학습자로 하여금 실제 지역들을 답사하며 습득할 수 있는 워크시트를 개발하였고, 이를 활용할 수 있는 워크숍 프로그램 또한 제안하였다. 이러한 시도는 아직까지 지속가능 발전교육 프로그램 개발 부분에서도 미약했던 부분이며, 특히 미술을 활용한 방법으로 제안하였다는데 향후 미술을 활용한 지속가능발전교육이 나 아가야 할 방향을 제시할 수 있다는 데서 그 중요성을 찾을 수 있다.
Ⅱ. 이론적 배경

1. 지속가능발전교육이란

지속가능발전교육(Education for Sustainable Development: ESD)를 논하기에 앞서, 먼저 '지속가능발전(Sustainable Development: SD)에 대한 기초적인 이해가 전제되어야 한다. 지속가능발전은 근대 산업화와 도시화로 인해 발생한 전 지구적 문제에 대한 위기의식과 이에 대한 국제적 대책의 일환으로 등장한 개념으로, 현재의 인류가 선택하고 있는 물질 위주의 발전방향이 장기적으로 보았을 때 지속되지 못할 것이라는 문제의식에서 출발한다.

지속가능발전이라는 개념의 유래는 40여년 전으로 거슬러 올라가는데, 유네스코 한국위원회에 의하면, 지속가능발전이라는 개념이 처음 등장하게 된 것은 1972년 스톡홀름에서 개최된 '하나뿐인 지구'라는 슬로건 하에 '유엔 인간환경회의'에서 이어, 여기서 '유엔 인간환경선언'(United Nation Conference on the Human Environment)이 채택되면서라고 한다. 이 선언은 '인간이 현 세대와 미래세대를 위하여 환경을 개선하고 보호할 책임이 있다'라는 것을 국제사회에서 최초로 선언한 것이었으며, 이후 지속가능발전이라는 개념이 본격적으로 정의된 것은 1987년 '환경과 개발에 관한 세계위원회(World Commission on Environment and Development)에서 보고된『우리 공동의 미래(브룬트런트 보고서)』를 통해서이다. 이 보고서에는 지속가능발전을 "미래 세대의 욕구를 충족시킬 수 있는 능력을 저해하지 않
우면서 현 세대의 욕구를 충족시키는 발전으로 정의하고 있다. 이후 여러 국제회의와 연구를 통해 지속가능발전의 개념은 더욱 활발하게 논의되었고, 2002년 ‘지속가능발전 세계정상회의/리우회의’ (World Summit on Sustainable Development/Rio+10)에서는 1)환경보호, 2)경제적 발전, 3)사회발전의 상호 의존성을 종합적으로 고려하는 발전이라는 개념으로 대두되기 시작하였다고 밝히고 있다(조성화, 안재정, 이성희, 최돈형, 2015).

첫째, 주인의식을 강화한다.
둘째, 변화를 위한 역량을 강화한다.
셋째, 가치, 행동, 생활양식의 변화를 촉진시킨다.
넷째, 장기적 관점의 의사결정 능력을 학습할 수 있도록 한다.
다섯째, 미래지향적 사고를 제고한다.

이와 같은 인식을 바탕으로 하여, 유네스코는 「지속가능발전교육 실행계획」에서 지속가능발전교육을 "모든 사람들이 질 높은 교육의 혜택을 받을 수 있으며, 이를 통해 지속가능한 미래와 사회 변혁을 위해 필요한 가치, 행동, 삶의 방식을 배울 수 있는 사회를 지향하는 교육'으로 정의하였다. 지속가능발전은 지속가능발전의 개념과 내용, 절차 등에 대한 학습과정인 동시에, 지속가능발전을 달성하는 데 필요한 능력과 의미를 길러주는 과정으로서 의 교육이라고 할 수 있을 것이다. 즉, 지속가능발전교육은 근본적으로 가치관을 변화, 증진시키는 과정이며, 더불어 ‘인권 존중, 미래 세대 존중, 생태계 다양성 존중, 문화적 다양성 존중’과 같은 가치를 강조하는 교육이라고 말할 수 있다.

이러한 가치를 지녔다는 관점에서, 지속가능발전교육은 지속가능성과 관련된 쟁점, 특히 각 개인과 가정, 학교, 지역사회, 국가, 국제사회에 영향을 미치는 여러 쟁점들을 이해하고, 이를 파악하여 해소하기 위해 노력하는 것이 핵심이 될 수 있으며, 그 쟁점들을 크게 사회문화적 관점, 환경적 관점, 경제적 관점으로 나누어서 살펴 볼 수 있다. 이에 관련하여 유네스코가 「유엔 지속가능발전교육 10년 국제 이행계획」에서 제시하는 내용 영역은 다

---

음과 같다.


<table>
<thead>
<tr>
<th>사회문화</th>
<th>환경</th>
<th>경제</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>인권</td>
<td>자연자원 (물, 에너지, 농업 등)</td>
<td>빈곤퇴치 (기업의 책임, 시장 경제)</td>
</tr>
<tr>
<td>평화, 안전</td>
<td>기후 관련</td>
<td>기후 관련</td>
</tr>
<tr>
<td>양성 평등</td>
<td>농촌 개혁</td>
<td>농촌 개혁</td>
</tr>
<tr>
<td>문화적 다양성 (문화상호간 이해)</td>
<td>지속가능한 도시화</td>
<td>지속가능한 도시화</td>
</tr>
<tr>
<td>건강과 에이즈</td>
<td>재해 예방 및 안전</td>
<td>재해 예방 및 안전</td>
</tr>
<tr>
<td>거버넌스</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 Ⅱ-1] 지속가능발전교육에서 제시하는 내용 영역
위와 같이 지속가능발전교육은 일반적으로 '사회문화, 환경, 경제'의 영역을 다루고 있으며, 이 세 가지 영역 모두를 고려한 교육을 의미한다. 따라서 아래와 같이 지속가능발전교육을 도식화 할 수 있는데, 이러한 세 가지 영역을 어떻게 다룰 수 있을 것인지에 대한 논의가 필요하다.

지속가능발전교육은 이렇듯 다양한 내용 영역들을 총체적으로 접근하고자 하는 교육으로서, 다양한 가치를 강조하고 비판적 사고와 문제해결 능력 및 신장을 추구하며, 글, 예술, 토폰, 체험 등 다양한 교수학습법을 활용한다. 또한, 참여적 의사 결정 구조를 갖고 지역과의 연계를 강화하는 것이 지속 가능발전교육의 큰 특성이라고 볼 수 있다. 이외에도 기존의 교육이 가지고 있는 방법으로는 성공적으로 이루어지기 어려우므로, 전반적인 교육학적인 제고가 필요하며, 사회의 변화를 목표로 하는 만큼, 여러 가지 특성을 가지고 있다. 그리고 그 특성들은 보편적으로 여덟 가지로 분류되고 있으나, 본 연구에서는 연구와 밀접한 관련이 있는 다섯 가지를 정리하고자 하며, 그 내용은 아래와 같다.

1) 상황의존성
지속가능발전교육은 교육을 실행하는 사회·국가의 상황에 적합한 방식으로 진행되어야 한다. 국가나 사회, 혹은 지역마다 처해있는 상황이 각기 다르므로, 따라서 횡일화된 방식이 아닌, 그 상황과 연관에 부합하는 방법으로 접근이 필요하며, 이러한 방법의 접근이 잘 이루어졌을 때에 성공적인 지속 가능발전교육이 이루어질 수 있는 가능성이 높아질 것이다.

４) 조성화, 안재정, 이성희, 최동형 공저 (2015).「교사를 위한 지속가능발전교육과 지속가능발전의 만남」에 의하면, 지속가능발전교육의 특성을 1)상황 의존성, 2)참여적 문제해결력, 3)간학문적 접근(학문간 통합), 4)체계적 사고, 5)협력, 6)다문화적 사각, 7)실천역량, 8)평생학습 이라는 여덟 가지로 그 특성을 나누고 있다.
2) 창의적 문제해결력
지속가능발전교육에서는 일정한 교과과정에 따라 지식을 습득하는 것이 아닌, 현실과 일상생활에서 마주하게 되는 여러 문제들이 교육의 주체로 등장하고, 학습자는 이를 해결하기 위해 다양한 방법들을 강구하게 되며, 가능한 수준에서는 현실 문제를 해결하기 위하여 실질적 행동에 참여할 수도 있다. 이 과정에서 학습자는 상황에 맞는 유연한 해결 방안을 고심해야하며, 이 때 창의적 문제해결력은 반드시 필요한 요소라고 할 수 있다.

3) 간학문적 접근
간학문적 접근은 지속가능발전교육의 가장 큰 특징 중 하나로, 다양한 학문의 영역이 하나의 주제를 두고 통합하여 논의, 해결하는 방식을 의미한다. 지금까지 우리는 학교 교과과정에서 과목별로 분절된 학습을 해왔다. 이러한 방식의 교육은 각각의 학문을 조금 더 깊이 있게 습득하고 이해하는 데에는 도움이 될지 모르겠으나, 다양한 영역을 통합적으로 분석하는 데에는 한계가 있다. 지속가능발전교육에서는 하나의 학문만으로 문제를 해결할 수 없기 때문에 다양한 관점의 시각을 기르는 것은 매우 중요하다. 예를 들어, 도심 내 우범지역을 활성화시키는 방안에 대한 주제를 다룰 때, 먼저 도시 내 우범지역을 파악하기 위해 우리는 도시의 지리적, 공간적, 사회적 측면의 분석이 필요하다. 그리고 그렇게 조사한 장소의 활성을 위해서는 경제적, 사회적, 예술적 요소들을 고려해야 한다. 이렇듯 하나의 문제를 가지고 여러 영역의 측면에서 살펴보아야 하는 지속가능발전교육에서는 간학문적 접근이 매우 중요하다.

4) 실천 역량
실천 역량은 말 그대로 어떠한 주제나 문제에 대하여 그저 알고 있는 수준
에서 그치는 것이 아닌, 이를 실질적인 실천과 행동으로 까지 이어질 수 있는 것을 뜻하며, 이는 지속가능발전교육의 장기적인 목표 중 하나이기도 하다. 따라서 지속가능발전교육은 국가나 사회, 지역이 가지고 있는 문제를 단순히 인식하고 이해하는 것을 뿐이 넘어, 문제의식을 가지고 자신과 연관 되는 것으로 내면화하고, 이를 해결할 수 있도록 실천하는 것을 목표로 한다고 말할 수 있다.

5) 평생 학습
지속가능발전교육은 일정한 교과과정을 따라 습득하는 것이 아니라, 복잡한 현 지구적 문제나 현 시점에 자신이 속한 사회에서 당면한 지역적, 사회적 문제들을 다룬다. 따라서, 지속가능발전교육은 어떠한 특정 시점이나 학교와 같은 특정 교육기관에서만 이루어질 수 있는 것이 아닌, 학습자 개인의 삶과 직접적으로 연관이 있는 것들을 배우게 되며, 이것은 평생 학습의 특성을 갖는다고 볼 수 있다.

그렇다면 이러한 특성을 지닌 지속가능발전교육의 목표는 무엇일까? 지속가능발전교육은 단순히 지속가능발전과 관련된 내용이나 원칙들을 가르치는 것 이상의 의미를 갖는다. 가장 넓은 의미의 지속가능발전교육은 보다 지속가능한 사회를 만들고자하는 목표를 가지고 사회를 변화시키기 위한 교육이라고 할 수 있으며, 유네스코(UNESCO)에서는 지속가능발전교육의 핵심 목표와 강조를 분야를 아래와 같이 제안하고 있다(유네스코한국위원회, 2013).

첫 번째 핵심 목표는 기초교육에 대한 접근성을 향상시키고 이를 유지하는 것이다. 학습자들이 양질의 기초교육을 지속적으로 받는 것은 그들의 삶과
그들이 살아가고 있는 사회 전반의 복지를 위해 매우 중요하다. 기초교육이 잘 이루어졌다고 해서 지속가능발전이 실현되는 것은 아니지만, 기초교육이 충실히 이루어지지 못하면 지속가능발전과 지속가능발전교육이 성공적으로 이루어질 수 없다. 기초교육은 학습자들이 지속가능한 삶을 유지하는 데 필요한 기본적인 지식, 기능과 가치 및 관점을 학습할 수 있도록 하고, 더 나아가 시민들이 그들의 지속가능한 삶을 영유할 수 있는 기반을 제공할 수 있기 때문이다.

두 번째 핵심 목표는 지속가능성을 다루기 위해 기존의 교육프로그램을 재구조화하는 것이다. 교육의 재구조화는 유아교육부터 고등교육에 이르는 교육 전반의 변화를 요구하는 데, 이를 위해서는 무엇을, 어떻게 가르쳐야 하는지와 그에 대한 평가를 어떻게 해야 하는지와 같은 것들을 지속가능성 을 중심으로 검토해 볼 필요가 있다.

세 번째 핵심 목표는 지속가능발전에 대한 대중의 이해와 인식을 증진시키는 것이다. 지속가능발전의 목표에 도달하기 위해서는 지역사회와 국가의 지속가능한 목표를 실현하는 데 필요한 지식 및 일상생활 속 실천들에 대한 충분한 인지하고 이해하고 있는 시민들이 필요하다. 이러한 시민들의 인지를 높히기 위해 교육이 중요하며, 시민들이 평생에 걸쳐 학습할 수 있도록 지역사회에 대한 광범위한 교육과 이를 알리는 여러 방안들이 필요하다. 그리고 이는 앞서 말한 지속가능발전교육의 특성인 평생 교육과도 밀접적으로 상통하는 목표이다.

네 번째 목표이자, 마지막 핵심 목표는 모든 직업인이 대한 교육 실시이다. 직업 인력은 자신이 하고 있는 일을 통해서 지역적, 국가적 차원의 지
속가능발전 실험에 기여할 수 있기 때문이다. 이를 테면 디자이나와 같은 직업을 가진 사람이 다문화가정의 비율이 월등히 높은 지역을 방문하고, 이들이 가지고 있는 언어적, 문화적 격차들을 이미지 등을 활용하여 해결해나 갈 수 있으며, 공공 및 민간 기관 업종에 종사하는 사람들은 이러한 해결방안들을 실질적으로 반영할 수 있을 것이다. 따라서 모든 직업인들에게 지속가능발전을 이해하고 이를 해결하고, 실행하는 것과 관련된 지식 및 과정에 접근할 수 있는 기회를 많이 제공해야한다.

<table>
<thead>
<tr>
<th>지속가능발전교육의 핵심목표</th>
<th>기초교육에 대한 접근성 향상</th>
<th>기존의 교육프로그램 재구조화</th>
<th>대중의 이해와 인식증진</th>
<th>모든 직업인에 대한 교육 실시</th>
</tr>
</thead>
</table>

[표 Ⅱ-2] 지속가능발전교육의 핵심목표

지속가능발전교육의 핵심 목표를 이와 같이 살펴보면, 형식 교육뿐만 아니라, 비형식 교육, 혹은 무형식 교육의 부분을 포함한 모든 교육의 영역에서 서로 연계가 이루어지고, 이에 대한 학습자의 접근성 및 이해도를 높이고, 특성 대상이 아닌, 다수를 대상으로 하는 교육프로그램이 이루어져야함을 알 수 있다.

지속가능발전교육의 시작은 1972년 스웨덴의 스톡홀름에서 열린 ‘유엔인간 환경회의’이라고 볼 수 있으며, 여기서 국제적인 환경문제를 뿌리나 불평 등을 감상 사회경제적 문제들과 분리하여 생각할 수 없고 종합적으로 검토할 필요가 있다는 결론을 내렸고, '스톡홀름 선언(인간환경선언)'이라는 결과 문서도 도출하게 되었다. 이후, 지속가능발전이라는 개념은 1987년 '환경과 개발에 관한 세계 위원회가 발간한 '우리 공동의 미래(브룬트란트 보고 서)'를 통해 세계적으로 널리 알려지게 되었는데, 이 보고서는 지속가능발
정난 '미래 세대가 자신들의 필요를 충족시킬 수 있는 능력을 훼손하지 않으면서 현재의 필요를 충족시키는 발전'으로 정의하고 있다. 그로부터 5년이 지난 후, 브라질 라우데나이루에서 개최된 '유엔환경발전회의(리우회의)'에서는 각국의 정상들이 모여 '환경적으로 건전하고 지속가능한 발전'을 추구하기 위한 실천전략을 구체화하게 되었고, 이회의 결과로 채택된 「의제 21」 5)의 제 36장에는 지속가능발전을 위한 실천전략의 하나로, '교육, 연수, 홍보'가 제시되어, 지속가능발전교육의 중요성이 본격적으로 논의되기 시작하였다. 라우회의가 열린 지 5년이 지나고 1997년에 이루어진 중간 평가에서는 지난 5년 동안 가장 성과가 부진한 영역 중의 하나가 교육이라고 평가되었으며, 교육 분야의 부진이 계속될 경우, 지속가능발전에 기대한 방향으로 이루어질 수 없을 것이라는 우려가 발생하였다.

그 결과 2002년 남아프리카공화국의 요하네스버그에서 열린 '지속가능발전 세계정상회의(리우 +10)'에서는 지속가능발전교육의 활성화를 위한 획기적인 조치로서 「지속가능발전교육 10년」이 제안되었고, 이후 국제사회는 '유엔 지속가능발전교육 10년(UN Decade of Education for Sustainable Development, DESD)'으로 채택·선도하여 지역적·국가적·세계적 차원의 대응을 촉구하였다. 더불어, 유네스코를 DESD 사업의 선도 기관으로 지정하고, 지속가능발전교육의 법제적 착근 및 활성화를 위한 주도적 역할을 당부하였다. 이에 유네스코는 각 나라, 지역, 전 지구적인 수준에서 DESD를 추진하는 데 도움을 줄 수 있도록 국제이행계획 초안을 작성하고, 다양한 형태의 의견을 수렴, 수정·보완 과정을 거쳐 2005년 9월에 이를 채택하게 된다.

5) 「의제 21」에 명시된 40개의 장들은 농업에서부터 쓰레기 처리에 이르기까지 다양한 분야에서 보다 지속가능한 미래를 위해 나아가야 할 방향을 제시하고 있다. 공통 주제인 교육은 40개의 장에 각기 명시되어 있으며, 이는 교육 공동체가 특별한 역할을 담당하고 있다는 점을 보여준다(유네스코한국위원회, 2013).
DESD가 본격적으로 진행됨에 따라 유네스코는 DESD 세계보고서를 발간하고, 2009년 DESD 중간평가 성격을 지닌 독일 본(Bonn) 세계회의를 비롯한 주요 지속가능발전교육 국제회의를 개최하는 등 지속가능발전교육 활동에 대한 모니터링 및 평가 작업을 추진해왔다. 또한 회원국 및 지속가능발전교육 이해당사자들이 지역적·국가적·세계적 차원에서 지속가능발전교육을 추진할 수 있도록 여러 지원 및 노력을 기울이고 있는데, 그 중 대표적인 네 가지는 아래와 같다.

첫째, 다양한 교육 및 개발 이니셔티브 간 시너지 극대화 및 지속가능발전교육 이해 당사자 간 파트너십을 강화한다.

둘째, 지속가능발전교육의 역량을 개발한다.

셋째, 지속가능발전교육 관련 지식의 구축·공유·적용한다.

넷째, 지속가능발전교육에 대한지지 및 지속가능성에 대한 인식과 이해 중개 등의 전략을 도대로, 보다 실질적인 DESD 활동 수행을 위해 지원한다.

이처럼 지속가능발전교육은 그 역할과 향후 지속가능성을 위해 국제적으로 많은 관심과 노력을 기울이고 있으며, 특히 사람들의 인식 제고, 가치관 변화를 이끌어내기 위해서는 교육의 중요성을 절실히 인정하고 있다.

그렇다면 우리나라에서는 어떠한가? 우리나라는 1970년대 이후 비약적인 경제 성장을 달성하였으나 환경 문제, 경제·사회적 양극화, 남북 분단 등의 미래 사회에 대한 여러 고민을 가지고 있다. 이러한 시점에서 '지속가능성'은 우리나라의 보다 나은 미래를 위해 계속적으로 제기되어야 할 중요한 쟁
점으로 인정되고 있으며, 따라서 지속가능발전교육은 한국 사회에서 꼭 필요한 교육으로 여겨지고 있다. 유네스코한국위원회는 지속가능발전교육의 국내 기반 구축 및 인식 확산을 목적으로, 각종 회의·행사·연구를 추진하고, 국내외 네트워크를 만들고 협력을 추진하는 등 우리나라의 지속가능발전교육을 위한 중심적인 역할을 수행해왔다.


1) 여명기(~2004년)
   이 시기는 1990년대 초반 이후 우리나라에 지속가능발전교육의 개념과 정의가 소개되고 국제적인 지속가능발전교육 프로그램이 국내에 소개되었으며, 시범적인 교사 연수가 진행되기도 하였다. 그러나 아직까지는 지속가능 발전교육에 대한 합의가 이루어지지 않은 시기로, 연구자나 교육자들마다 자신의 관점에서 지속가능발전교육을 해석하여 교육한 기간이다.

2) 도입기(2005년~2008년)
   2005년 UN 지속가능발전교육 10년이 시작된 2005년부터 2008년까지는 도입기로, 이 때 우리나라에서는 UN 지속가능발전교육 10년 추진 전략이 개발되었으며, 이를 토대로 2006년 UN 지속가능발전교육 10년 이행 계획이 발표되었다. 또한 2007년 8월에는 지속가능발전기본법이 제정·공포되었으며, 학교교육에서는 2007 개정 교육과정을 통해 지속가능발전교육의 가치가 환경 과목에 더 강하게 반영되었고, 환경 과목 이외의 교과들에서도 지속가능발전이라는 용어가 등장하고 점차 전반적인 학교교육으로 확산되는 양상
을 띄게 되었다.

3) 전환기(2009년~2010년)
2008년 말부터 2010년까지 이르는 전환기에는 국가 전략으로 ‘저탄소 녹색성장’을 공포함에 따라 이를 이행하기 위한 녹색성장교육이 확산되었다. 녹색성장교육 시범학교, 녹색성장교육의 교육과정 내 반영, 환경과 녹색성장 교과 개설, 녹색성장교육 프로그램 공모, 글로벌 교사연수 등 다양한 사업이 추진되었으나, 환경교육 분야에 많은 비중을 차지하고 있다는 점은 한계점으로 나타난다. 그러나 여러 영역들과 연계하는 지속가능발전교육 교재 개발, 지속가능발전교육 관련 여러 사업들이 이어져 추진된 점은 주목할 만하다.

4) 확산기(2011~)
2011년대 이후부터 현재까지의 시기에는 이전 시기와는 달리 녹색성장교육이라는 이름 대신, 지속가능발전교육이라는 이름으로 교육부 및 한국과학창의재단 등의 기관의 지원을 포함한 많은 연구들이 시행되었다. 초등, 중등 교사들을 대상으로 한 지속가능발전연구 연수 및 수업 모델 개발, 수업 공모, 지속가능발전교육 교실 환경 개발 및 지원 등의 다양한 사업들이 추진되었으며, 교사 연수가 확대되었고, 이에 따라 지역 교육과정의 협력도 이루어졌으며, 지속가능발전교육 교재발간 등 현재까지 다양한 사업들이 이어지고 있다.

그러나 여타까지 여러 연구들이 시행되고, 다양한 사업들이 추진되었으나, 우수 사례 및 이전 연구들을 살펴보면, 아직까지 앞서 말한 지속가능발전교육의 세 가지 영역 중 ‘환경’을 다루는 사례의 비율이 워낙히 높으며, 이론
적으로는 세 가지 영역 모두를 다루고 있으나, 실질적인 참여 및 실천이 어려운 경우가 많았다. 특히, 연구가가 다루고자 하는 미술을 활용한 지속가능발전교육의 사례는 극히 드물었으며, 지속가능발전교육에서 미술이 어떠한 역할을 할 수 있을지 다음 장에서 살펴보고자 한다.

3. 지속가능발전교육에서의 미술

지속가능발전교육이라는 개념이 1982년에 제정된 이후로, 이를 다각적인 교수 방법으로 실행하고자 하는 노력들이 있었으나, 지속가능발전교육에 대해 잘못된 인식 중 하나는 여태까지의 교육과 너무 다르고, 이상만을 추구하기 때문에 현실적이지 않다는 것이다. 하지만 지속가능발전교육은 현재 우리가 학습해야 교육들과 크게 뚜렷이 나뉘지 않으며, 여러 교육들과 밀접한 관계를 가지고 있다. 다만, 이를 좀 더 많이 사람들이 접하고 쉽게 이해할 수 있도록 개발할 수 있는 방안이 구축되어야 하는 것이다. 실제 2009년 유네스코에서 발간한 ‘지속가능발전교육 10년(DESD) 종말보고서’를 보면 지속가능발전교육의 하위 주제로 환경 교육, 기후변화 교육, 평화 교육, 인권 교육, 소비자 교육, 개발 교육, 보건 교육, 에이즈(HIV/AIDS) 교육, 생물다양성 교육, 성 교육, 단어화 교육, 융합 교육, 국제 교육, 시민 교육 등을 포함한다고 기재되어 있다.

하지만 우리나라의 경우 아직까지는 지속가능발전교육을 환경교육으로만 인식하고 있는 헌재점이 두드러지고 있다. 지난 연구들은 살펴보면, 지속가능발전교육을 환경교육으로만 인식하여 지도하거나, 사회문화, 환경, 경제의 세 영역을 분절적으로 다루고 있는 경우 많다. 따라서 사회문화, 환경, 경제

서울 아젠다는 예술교육이 발전해야가야 할 세 가지 목표를 제시하고 그에 따른 전략들을 제안하고 있는데, 그 내용은 다음과 같다.

목표 1: 시도 있는 교육 활성화를 위한 근본적, 지속적 요소로서 예술교육의 접근성을 확보하도록 한다.

목표 1에 대한 전략 1. 어린이와 청소년의 조화로운 창의적, 인지적, 감성적, 미적, 사회적 발달의 근간으로서 예술교육을 추구한다.
광범위한 교육의 일환으로서 모든 수준의 학교교육에서 학습자들에게 모든 예술분야에서의 포괄적 학습이 가능하도록 접근성을 보장하고, 지역공동체 내의 모든 예술분야에서 어린이와 청소년을 위한 학교 밖 예술교육 경험에 의 접근성을 보장하도록 한다. 예술교육에 대한 접근성 보장이 지속가능할 수 있어야 하며, 학교 안과학교 밖 모두에서 어린이와 청소년들에게 법학

6) 서울 아젠다의 골자는 개인적 차원이나 경제적 측면의 도구적 가치에 머물러 있는 예술 교육의 관점에서 벗어나, 예술 교육의 외재적 가치를 사회, 문화적 측면으로 확대하여 나아가는 방향을 제시한 것에 있다(김형숙, 2015: 27).
문제 예술공연에의 접근성을 확보하도록 해야 한다. 또한 예술교육에서 학습자의 원실한 발달을 보장하기 위해 양질의 평가시스템의 개발이 필요하다.

목표 1에 대한 전략 2. 예술교육의, 예술교육에 관한, 예술교육을 통한 평생교육 및 세대간 교육을 촉진하고 장려한다.
광범위한 지역공동체와 공공기관 환경 내에서 성인 학습자를 위한 예술교육 접근성을 보장하고, 다른 연령대의 사람들이 함께 예술교육을 경험할 수 있는 기회를 확보하여, 세대 간 학습을 촉진하도록 해야 한다.

목표 1에 대한 전략 3. 예술교육을 통해 정규, 비정규 교육시스템 및 구조의 재구축을 촉진한다.
다른 학문분야에서 활용될 수 있도록 창의적이고 혁신적인 과정의 교육적 모델로서 예술을 적용할 수 있도록 하며, 예술교육을 통하여 교사와 학교 행정가들 간에 창의적 문화를 촉진하도록 한다. 학습자들의 다양성을 적극 포용할 수 있는 혁신적인 교수법을 예술교육에 적용할 수 있도록 한다.

목표 1에 대한 전략 4. 예술교육의 가치를 널리 알리고 예술교육정책을 활성화하며 예술교육 리더십을 제고하기 위한 역량을 개발하여야 한다.
예술교육 실무자와 연구자의 역량을 육성하여 예술교육의 가치를 많은 사람들이 느낄 수 있도록 하고 공공 및 민간부문에서 예술교육을 위한 지원을 이끌어내기 위해 예술교육의 개인적, 사회적 영향을 알리도록 한다 정보매체와 예술교육간의 관계를 강화하고, 적절한 소통 언어를 확립하여, 국제적 수준에서 커뮤니케이션, 네트워킹, 그리고 예술 통호를 증진할 수 있도록 한다.
목표 2: 예술교육 활동과 프로그램은 그 착상과 전달 면에서 양질의 수준을 유지하도록 한다.

목표 2에 대한 전략 1. 학교 및 학교 밖의 교육프로그램에서 예술가와 교육가 간의 협력을 촉진한다.
교육과정을 전달함에 있어 예술가와 교사 간의 파트너십을 시작하도록 학교 당국을 독려하여야 한다. 학교 활동과 관련된 지역공동체에서 예술가들의 협력을 통해 예술교육을 위한 방법과 시설들을 개발하고, 예술교육을 지원함에 있어 학부모와 지역사회의 적극적인 개입이 필요하다.

목표 2에 대한 전략 2. 교육자, 예술가, 지역사회를 대상으로 한 지속적인 예술교육 혼란이 이뤄지도록 보장한다.
예술교사와 교육에 참여하는 예술가들을 위한 교사양성교육과 교사교교육들이 필요하다. 감독과 멘토링과 같은 양질의 모니터링 과정을 개발함으로써 예술적 원리와 실천의 집행을 보장할 수 있도록 한다.

목표 2에 대한 전략 3. 사회 내 다양한 분야에 걸쳐, 다수의 이해관계자들 간에 예술교육을 위한 파트너십을 개발하도록 한다. 정부, 교육 및 문화부문, 지역사회, 민간부문 안팎에서 예술교육의 사회적 역할을 강화하기 위한 파트너십을 구축하여야 한다. 예술교육의 원리, 정책, 실천을 강화하는 방향으로 시민사회조직, 정부 및 고등교육기관의 노력을 조정하여야 한다. 교육, 문화, 산업, 커뮤니케이션 부문 간에 다각적인 협력이 이루어지도록 촉진하고 예술교육 프로그램들을 개발함에 있어 재단 및 자선기관들을 파트너로서 참여시키는 것이 중요하다.
목표 2에 대한 전략 4. 예술교육에 있어서 이론, 연구, 실천 간에 논의 및
상호교류를 촉진한다. 전 세계적으로 예술교육 연구를 지원하고 연구와 실
천 간에 연계가 이루어지도록 하고, 다수의 연구결과 및 예술교육 우수사례
을 전파하여야 한다.

목표 3: 오늘날 세계가 직면한 사회적, 문화적 도전과제를 해결해
나가는 데 기여할 수 있도록 예술교육의 원리와 실천을 적
용한다.

목표 3에 대한 전략 1. 사회전반의 창의적, 혁신적 역량 강화를 위해 예술
교육을 적용한다. 예술교육의 적용을 통해 창의적, 혁신적 사고와 노동자의
새로운성을 향상시켜야 한다. 학교 내 예술교육을 통해 다른 교과목으로
전이될 수 있는 창의적, 혁신적 역량을 촉진할 수 있는 전략을 개발하고,
학교 밖 예술교육을 통해 지역사회 내에서 창의적, 혁신적 실천을 촉진할
수 있도록 한다.

목표 3에 대한 전략 2. 사회적, 문화적 복지를 향상시키는 예술교육의 역
할을 인식하고 발전시킨다. 광범위한 전통예술 및 현대예술 경험들의 가치
를 인식하고 도와야 하며, 예술교육의 차별적, 보건적 측면에 대한 인식
을 제고할 수 있도록 한다. 경제성 및 문화유산을 개발, 보전을 위해서
예술교육의 잠재적 가치를 인식하도록 촉구함과 동시에, 갈등 및 재난을 거
친 후의 상황에서 예술교육의 복원적 차원에 대한 인식을 강화한다.

목표 3에 대한 전략 3. 사회적 책임, 사회적 통합, 문화 다양성 및 문화상
호간 대화를 촉진함에 있어 예술교육의 역할을 지원하고 제고하여야 한다.
무엇보다도 학습자 특유의 맥락적 상황에 대한 인식에 우선순위를 두어야
한다. 다양한 문화적, 예술적 표현에 대한 보다 나은 지식과 이해를 위해 접근 기회를 제공 한다. 필요한 교사훈련, 교수법, 장비 및 학습재료의 제공으로 다문화 예술교육을 발전시킬 수 있도록 한다.

목표 3에 대한 전략 4. 세계평화로부터 지속가능한 발전에 이르기까지 주요한 지구적 도전과제에 대응하기 위하여 예술교육 역량을 촉진한다. 지속가능발전교육(ESD)와 같은 유네스코 주요 프로그램들과 문화예술교육 프로그램 간에 시너지 효과가 발생하도록 한다. 대화와 상호 이해를 촉진하기 위하여 학습자와 교사의 문화 간 이동성을 제고하고, 예술교육 교과과정에서 지구적 문제들을 폭넓게 다룰 수 있도록 고안해야 한다. 민주주의, 세계 시민성, 문화 다양성 등을 촉진하는 방향으로 예술교육을 적용해야 할 것이다. 따라서 `서울 아젠다: 예술교육의 목표`에서 밝히고 있는 예술교육이 앞으로 나아가야 할 방향을 표로 정리하면 아래와 같다.

<table>
<thead>
<tr>
<th>목표</th>
<th>전략</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>심도 있는 교육 활성화를 위한 근본적, 지속적 요소로서 예술교육의 접근성을 확보하도록 한다.</td>
<td>어린이와 청소년의 조화로운 창의력, 인지적, 감정적, 미적, 사회적 발달의 향양을 위하여 모든 예술 분야에서 포괄적인 학습이 가능하도록 해야하며, 더불어 서로 다른 연령대의 사람들이 함께 예술을 경험할 수 있도록 하여 예술의 가치를 널리 알리도록 해야한다.</td>
</tr>
<tr>
<td>예술교육 활동과 프로그램은 그 착상과 전달 면에서 양질의 수준을 유지하도록 한다.</td>
<td>학교 안팎의 교육프로그램에 있어서 예술가와 지역 공동체와의 협력이 이루어져야 하며, 사회 내 다양한 분야에 걸쳐 다수의 이해관계자들 간에 협력 또한</td>
</tr>
</tbody>
</table>
이처럼 '서울 아젠다: 예술교육의 목표'에서는 지역사회 내 다양한 분야에 걸쳐, 다수의 이해관계자들 간에 예술교육을 위한 파트너십 개발, 사회적, 문화적 복지를 향상시키는 예술교육의 역할을 인식하고, 학습자가 처해있는 상황을 고려하여 사회적 책임, 사회적 통합, 문화 다양성 및 문화상호간 대화를 촉진함에 있어 예술교육을 적극 활용할 수 있도록 함을 목표로 내세우고 있다. 이는 앞서 말한 지속가능발전교육의 목표로 하는 성공적인 지속가능발전교육의 방향과 밀접적으로 맞닿아 있으며, 지속가능발전교육에서 예술교육, 미술교육이 지향해야할 목표에 도달 할 수 있을 것이다. 그러하여 앞서 밝힌 지속가능발전교육의 목표와 '서울 아젠다: 예술교육의 목표'를 비교·분석하여 두 가지 목표에서의 공통점을 발굴하여, 미술을 활용한 지속가능발전교육의 목표를 추출해볼 수 있었다.

<table>
<thead>
<tr>
<th>지속가능발전교육</th>
<th>서울 아젠다: 예술교육의 목표</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>- 기초교육의 접근성 향상</td>
<td>- 예술교육의 접근성 확장</td>
</tr>
<tr>
<td>- 기존 프로그램의 재구조화</td>
<td>- 학교 안팎에서 이루어질 수 있는 교육</td>
</tr>
<tr>
<td>- 대중의 이해와 인식증진</td>
<td>- 다양한 연령, 다른 분야에 걸친 교육</td>
</tr>
<tr>
<td>- 모든 직업인에 대한 교육 실시</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
다수의 사람들이 예술을 경험할 수 있어야 함

| 공통점을 토대로 추출한 미술을 활용한 지속가능발전교육의 목표 |

-학교 안팎에서 이루어지는 교육으로서, 다양한 연령대의 사람들이 서로 다른 영역의 분야들을 이해하고, 우리가 직면한 갈등 및 재난에 대하여 미술을 적극 활용하여 대응할 수 있도록 장려한다.

[표 II-4] 미술을 활용한 지속가능발전교육의 목표

4. 도시재생의 개념과 내용

주택보급률이 100%을 넘어선 이후(2011년 기준 114.2%, 국토해양부 주택토지실 주택정책과, 11년 종전주택보급률, 2012. 6. 7. 갱신) 우리나라라는 60년대 이후부터 지난 40여년동안 압축적인 도시개발을 해왔으며, 주택보급률을 높이고 늘어나는 도지 수요를 충족시키기 위하여 신도시·신시가지 개발위주의 정책을 펼쳐왔다. 이러한 정책들의 결과로, 인구 고령화 및 인구 유출로 인해 도시의 생산 기반이 취약해진 중소도시의 경우, 주변 지역에서 추진되는 신개발로 인해 인구 유출이 더욱 심화되는 등 중심 시가지의 공동화 현상이 심화되고 있다. 그리고 이러한 현상은 비단 중소도시 뿐 아니라 대도시 또한 마찬가지이다.

도시의 공동화 현상과 이로 인해 발생하는 도심부 쇠퇴 현상은 에너지 및 자원의 낭비, 교통 혼잡, 공해, 구시가지 기반 시설의 노후화 및 상업 기능의 쇠퇴 등 여러 분야에 걸쳐 환경적, 경제적, 사회적 문제들을 야기하고
있다. 이러한 복합적 문제들에 대한 대응으로 ‘도시재생’이라는 개념이 대두되기 시작하였으며(김세웅, 2008). 한국의 도시화율은 90%를 넘어섰고 인구는 점차 노령화되고 있고 있으며, 1인가구가 늘어나는 등 인구구조도 변화하고 있다. 국민소득이 3만불을 향하고 있으며, 산업구조도 대규모 단순 제조업기반의 산업에서 소규모 첨단지식기반 IT, BT 등의 스타트업 기업들이 점차 늘어가고 있다. 사람들의 삶의 패턴 측면에서도 여행, 여가에 투입되는 시간이 늘어나고 문화, 쇼핑과 같은 소비가 늘어나고 있다. 산업화와 도시화과정에서 급격하게 조성되었던 도시공간은 어느덧 새로운 변화가 필요한 시점이 되었다.


일반적으로 도시재생이란 산업구조의 변화 및 신도시·뉴타운 개발7) 등의 도시 환경으로 인하여 쇠퇴하고 있는 기존 도심에 새로운 기능과 활기를 도입, 창출함으로써 물리적, 환경적, 경제적, 생활·문화적으로 재활성화 되거나

7) 종래 인간에 의해 소규모로 추진되는 재개발 사업이 도시기반시설에 대한 충분한 고려가 없이 이루어졌으므로 인해 난개발이 이어지는 문제점들을 개선하기 위해 적정 규모의 생활권역을 대상으로 종합적인 계획 아래 도시기능을 증진하기 위해 추진하는 새로운 형태의 개발 사업이라고 할 수 있다. 즉, 도로, 학교, 공원 등 도시기반시설에 대한 고려 없이 가능한 소규모 개발에서 올 수 있는 문제점을 해결하고 종합적으로 경제적이고 기술적인 계획 수립을 위해 대상범위를 적정 규모의 생활권역으로 확대하여 도시기반시설의 규모 및 배치를 포함하는 종합적인 계획 수립 후 시행하는 사업이다(서울특별시 도시계획국, 2012.)
부흥시키는 것을 의미하며, 도시재생은 도심부 쇠퇴 현상, 도심부의 투자 감소 및 경제적 여건의 악화, 구시가지 및 기반시설의 노후화, 상업기능의 쇠퇴, 사회적 이탈과 범죄 및 실업률 증가 등과 같은 문제로, 경제적, 사회적 문제를 종합적으로 해결하기 위한 정책적 대안으로 등장하였다. 최근 들어지는 영국을 중심으로 도시재생에 대해서 "Renaissance"라는 용어를 사용하기도 하며, 2000년 들어서는 지속가능한 도시재생(Sustainable Urban Regeneration)이라는 용어도 자주 등장하고 있다(박환용, 2007).

영국의 도시학자 로버트는 도시재생을 "경제·사회적, 물리적으로 쇠퇴한 지역을 개별 프로젝트를 통해 문제 해결식으로 치방하는 것이 아니라, 도시 전체의 발전을 위한 전략적 계획을 하에서 공공과 민간의 파트너십을 전제로 하여, 해당 지역의 경제적, 사회적, 환경적 상태를 지속적으로 개선해 가는 통합적인 접근(integrated approach)"으로 정의하고 있다(Roberts, 2000). 또한 그는 도시재생이라는 행위 자체는 이미 지속가능성의 개념을 담고 있다고 하면서 지속가능한 도시재생에 대하여 언급하였는데, 그는 그의 저서를 통해 지속가능한 도시재생은 “변화되어 왔거나, 혹은 변화 하고 있는 지역에 있어서, 그 도시문제가 해결되도록 이끌고, 사회적·경제적·물리적·환경적 영역의 지속적인 개선을 야기하는 포괄적이고 통합적인 비전 제시와 그의 시행”이라고 정의하였다(엄나리, 이광일, 2011). 일본의 경우는 "경제적·사회적·환경적 요인으로 인해 쇠퇴한 기성사거지를 새로운 정책 비전과 계획에 근거하여 행정·커뮤니티·기업 등이 공동으로 보전·회복·개발함으로써, 지속적으로 발전할 수 있는 조건을 마련하는 것" 이라고 정의하고 있다(김홍수, 2012).

우리나라에서 재개발이나 도시정비 등의 용어를 대신하여 도시재생이란 용

---

8) 출처: 도시재생사업단 (http://kourc.or.kr)
어를 사용하기 시작한 것은 그리 오래되지 않았으며, 그 동안의 도시재생은 도시·주거환경 정비 기본계획에 의하여 정비계획구역을 지정하고, 수익성을 기반으로 하는 사업을 통하여 재건축 및 재개발을 시행하는 것이 일반적이었 다. 도시재생은 이해관계자간의 합의 형성 및 종전 권리자의 생활적 지속성 확보 등 의사결정시스템을 중시하며, 도시 관리적 관점과 주택 정책적 관점, 그리고 사회경제적 관점을 동시에 고려하는 통합적 접근 방식의 정비개념이라고 할 수 있다(한국건설교통기술평가원, 2006). 이러한 도시재생의 패러다임 변화에 따라 새로운 제도도입의 필요성에서 2013년 6월 4일 "도시 재생 활성화 및 지원에 관한 특별법"이 공포되었으며, 이 특별법에 의하면 "인구의 감소, 산업구조의 변화, 도시의 무분별한 확장, 주거환경의 노후화 등으로 쇠퇴하는 도시를 지역역량의 강화, 새로운 기능의 도입·창출 및 지역자원의 활용을 통하여 경제적·사회적·문리적·환경적으로 활성화시키는 것"으로 도시재생을 정의하고 있다(법제처, 2013).

현재 서울에서 시행하고 있는 도시재생 정책에 대한 내용은 크게 세 가지로 분류될 수 있으며9), 도심 내 신 성장산업을 발굴하고, 지역 경제를 활성화 하며, 지역균형 발전을 통해 저성장의 속도 완화 및 서울의 지속가능한 경쟁력을 제공한다. 그리고 잠재력이 높은 중심지역 중 저·미이용 가능이 두지가 있는 지역을 중심으로 창조산업, MICE산업 등 미래산업을 육성하고 이를 위한 기반시설 투자에 집중시키고, 위상에 비해 가능성이 약한 중심지역에 대한 상권·산업 재활성화 추진을 병행한다. 이와 동시에 지역 경제성 강화 및 공동체 회복에 힘쓰며, 사람 중심의 기반시설 확충을 통해 시민의 삶의 질에 대해 제고해본다. 또한 쇠퇴된 지역 중 정비사업 추진이 어려운 지역을 중

심으로 역사·문화 자원을 활용한 지역을 명소화하는 데 노력하며, 인적 자원을 활용한 재생 주체의 형성 및 공동체 활성화, 고령자 등 보행약자를 배려하는 사람 친화적 공간을 개선하는 데 주력한다. 이러한 정책의 과정에서 주민·민간이 스스로 지역의 현안 문제를 이해하고 해결할 수 있는 역량 제고를 통한 지속가능한 도시재생 환경을 조성하도록 돕고, 단기적으로는 행정의 주도로 추진하여 이끌되, 점차적으로 행정이 직접 지역문제를 해결하는 것이 아니라, 민간의 책임 있는 참여를 통해 스스로 문제를 해결할 수 있도록 밀어주도록 이끄는 데 목표가 있다.

이와 같은 도시 재생 사업이 이루어지고 있는 지역들은 도시재생특별법 제2조에 의거하여 도시재생사업을 추진하는 주요 목적 및 성격에 따라 도시정제기반형과 근린재생형으로 구분되며, 그 내용은 아래 표와 같다10).

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>도시정제기반형</th>
<th>근린재생형</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>중심시가지형</td>
<td>일반형</td>
</tr>
<tr>
<td>서울형도시재생유형</td>
<td>-저이용·저개발 중심지역</td>
<td>-소득·난후 산업(상업)지역</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>-역사문화지원 특화지역</td>
</tr>
<tr>
<td>대상지특성</td>
<td>-파급효과가 서울시 및 수도권에 미치는 철도역세권 일대, 공공기관 이전적지 등 기반시설의 기능</td>
<td>-과거 산업·상업·역사·문화 기능을 중심으로 성장을 견인하였으나,</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>-인구감소 및 고령화 등으로 쇠퇴하였으나, 문화 및 복지여건 등 잠재력이 있는</td>
</tr>
<tr>
<td>고도화가 필요한 지역</td>
<td>활력이 저하된 지역</td>
<td>지역특성관리가 필요한 지역</td>
</tr>
<tr>
<td>---------------------</td>
<td>------------------</td>
<td>--------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>-저이용 대규모 부지로서 지역 성장동력의 잠재적 가치를 보유한 지역</td>
<td>-역사·문화 자원이 제대로 활용되지 못하여 재활성화 모색이 필요한 지역으로 중심시가지로서의 잠재력을 갖추고 있는 지역</td>
<td>-재정비축진지구·정비구역 해제지역으로 공동체 와해, 물리적 노후화 등 복합적 문제가 발생하는 지역</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 사업 특성 | 서울시·자치구의 도시계획적 처방, 핵심 집락시설의 확충 및 개선, 특화사업의 고도화지원 등 도시재생사업을 종합적으로 추진하여 생활권역 내 파급효과를 미치는 사업 | 주민 공동체 역량강화를 통해 주민을 기반으로 한 주거환경개선, 근린경제 활성화, 생활밀착형 인프라 개선 등 근린단위에서 파급효과를 미치는 사업 |

<table>
<thead>
<tr>
<th>파급 범위</th>
<th>서울시 전체</th>
<th>권역 단위</th>
<th>자치구 또는 지역단위</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>선정 방법</td>
<td>서울시 차원의 선정</td>
<td>서울시 차원의 선정</td>
<td>서울시 차원의 선정 -자치구(주민) 공모 선정</td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 Ⅱ-5] 주요 목적 및 성격에 따른 서울 시내 도시 재생 지역 분류
이러한 기준에 의하여 현재 서울 시내 도시 재생 지역은 총 13곳이며, 경제 기반으로 분류되는 곳 2곳, 근린재생형 3곳, 도시경계기반형 8곳으로 나뉜다. 본 연구에서는 예술과 문화를 적극 활용하여 도시 재생이 일어난 해외 지역의 사례들을 살펴보고, 창신-숭인 일대 및 세운상가 일대에서는 어떠한 방식으로 도시 재생이 일어나고 있는지, 그리고 그러한 방법들 중 예술을 활용한 방안이 포함되어 있는지를 조사하여 다루고자 한다.


이렇듯 도시재생은 과거의 도시정비 방식이 갖고 있던 기존 주민의 생활 터전을 해체하고, 주민이 원래 살던 공간으로부터 빼게되는다는 치명적인 단점에서의 비판을 벗어나고자 대두 되었으며, 과거의 방식은 도심의 고유한 역사-문화-지역성 등을 고려하지 못한 나머지 도심이 가지고 있는 본질적인 문제점을 간과하고 있으며, 일방적·의도적 개발 방식으로 인해 지역의 고유한 특성이 사라지는 데에 일조하였다는 평가를 받고 있다(이홍, 안병진, 2012 재구성).
급속한 산업 구조의 변화로 인해 도심 지역의 급격한 공동화, 교외화 및 인 구감소에 따라 지역 쇠퇴 등의 문제가 발생하기 시작하였고, 과거 산업화 시대의 개발 주의적 도시 전략을 대체하면서 도시를 재활성화시킬 수 있는 방법이 필요하게 됨에 따라(김예성, 김미수, 고진수, 2012: 4), 문화·예술을 활용한 도시재생전략은 물리적인 재개발을 넘어 도시 및 지역 경제의 재건, 지역 문화의 부흥, 그리고 경제·사회·문화적으로 쇠퇴해가는 도시에 긍정적 인 이미지를 제공함으로써 과거의 부정적인 이미지에서 벗어나게 하고 이를 토대로 도시가 다시 활발해질 수 있도록 하는 전략으로 인식되고 있다(김예 성, 김미옥, 고진수, 2012: 4). 이는 지속가능발전이 가지는 그 성격과도 매우 밀접하게 연관될 수 있으며, 그 내용을 아래 표에 정리해보았다.

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>지속가능발전</th>
<th>도시재생</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>배경</td>
<td>근대 산업화와 도시화로 인해 발생한 전·지구적 문제에 대응하는 새로운 발전 방안의 필요성</td>
<td>산업구조의 변화 및 신도시 개발 등의 철거 재개발을 통한 도시 환경으로 인해 쇠퇴하는 기존 도심지역의 급격한 쇠퇴에서 대두</td>
</tr>
<tr>
<td>방향</td>
<td>환경 보호, 경제적 발전, 사회 발전 상호 의존성을 종합적으로 고려하면서 미래 세대에까지 이루어질 수 있는 방안 마련</td>
<td>도시문제가 해결되도록 사회적, 경제적, 물리적, 환경적, 경제적, 생활·문화적 영역의 부흥을 위한 통합적인 대안 제시</td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 2-6] 지속가능발전과 도시재생의 배경 및 방향

이렇듯 도시재생은 지속가능발전과 그 배경과 방향이 백搭상 당아있다고 볼
수 있으며, 산업화로 인해 발생한 문제를 여러 영역에 걸쳐 종합적, 통합적으로 해결할 수 있는 방안을 마련하고자 한다는 것에 공통적인 방향이 있음은 알 수 있었다. 따라서, 본 연구에서는 교육을 통해 도시재생 지역이 앞으로도 지속가능할 수 있도록 이러한 지역에서 이루어질 수 있는 교육 프로그램을 개발하고자 한다.
Ⅲ. 미술을 활용한 지속가능한 발전의 사례 및 우리나라에서의 시도

Ⅲ장에서는 미술을 활용한 지속가능한 발전의 해외 사례들을 알아보고, 사례들을 통해 어떠한 노력들이 구체적으로 이루어졌는지를 알아보고, 이와 비슷한 국내 사례가 있는 지를 조사하여 해외 사례와의 비교를 통해 앞으로 우리나라에서 나아갈 방향을 연구한다. 이러한 지속가능한 발전의 사례들을 토대로, 미술의 지속가능발전교육이 앞으로 어떠한 형식으로 나아갈 수 있을지 그 가능성을 탐색하고자 한다.

이에 연구자는 연구자가 참관했던 ‘2017 한영 상호교류의 해’ 기념 워크숍의 내용을 토대로 영국 브리스톨(Bristol)에서 이루어지고 있는 도시의 체계된 문제들을 예술을 활용하여 활성화시키는 방안들을 알게 되었으며, 현재 연구자가 선정한 주제와 밀접한 연관이 있다고 판단하여 이 내용에 대해 더 조사하게 되었다. 따라서 문헌 자료와 워크숍 발표자들의 내용을 바탕으로 연구 내용을 정리해보았으며, 브리스톨은 한 때 항공과 무역 산업으로 도시의 부흥을 이루었으나, 국방관련 항공산업의 체제로 인해 도시 전체가 체제되기 시작했던 곳이다. 지속적으로 도시를 더해하케 받쳐주려 밀었던 도심 내 산업들이 쇠퇴하게 되면서, 브리스톨 시가 이러한 문제를 해결하기 위해서는 문화와 예술이 중요하다고 생각하게 되었으며, 특히 문화를 생성하기 위한 바탕으로 예술의 중요성을 인지하게 되었다고 한다. 그러하여 브리스톨 개발 협회(The British Initiative)는 브리스톨 시를 위한 전략들을 고안하여 개발하기 시작하였고, 예술 부문의 예산을 증대 시켜야한다고 주장하면서 브리스톨 시의 발전을 위해서는 예술의 역할이 중요하다고 강조하였다.
다. TBI에서 발표한 이러한 내용에 따라, 브리스톨에는 다양한 예술 분야를 포섭하는 기관들이 생겨났으며, 본 연구에서 보다 중점적으로 다루고자 하는 것은 워터세드 미디어 센터(워터세드라고도 한다, Watershed Media Center)의 활동들이다.

워터세드는 과거 항구 무역의 중심지였던 곳으로, 물류 창고로 쓰이던 공간을 미디어 센터로 개조하여 영화 상영관, 예술가들의 창작 스튜디오, 디지털 미디어 아트센터를 갖춘 복합 예술 공간으로 탈바꿈한 곳이다. 그리고 이곳은 기후 변화와 같은 사회적, 환경적 이슈들을 가지고 예술가들이 함께 고민하고, 나누는 공간이자, 여기서 발생한 문제점을 지역사회 주민들과 함께 분담하여 해결해 나갈 수 있도록 시도하고 있다는 점에서 미술을 활용한 지속가능한 발전의 사례라고 볼 수 있을 것이다.

또한 연구자는 일본의 나오시마가 미술을 활용한 지속가능한 발전의 대표적인 사례 중 하나가 될 수 있을 것이라고 생각하는데, 그 이유는 과거의 구리제련소였던 곳이 공해와 폐기물 등으로 인한 심각한 환경 오염으로 구리 제련소 폐쇄 이후 8,000여명의 인구가 절반 이상으로 줄었을 만큼 황폐화되었던 곳을 예술과의 접목으로 인해 현재는 세계적인 명소가 될 정도로 활기를 되찾은 곳이며, 이 배경에는 예술가 뿐 아니라, 나오시마의 지역 주민들의 노력 또한 상당 부분 포함되어 있기 때문이다. 특히 나오시마의 동쪽 혼무라의 이에 프로젝트는 그 중 가장 지역주민들의 참여도가 높은곳으로, 이 곳에 설치된 예술 작품의 제작 과정에 예술가들과 함께 적극적으로 참여했다는 것을 알 수 있었다.

지역 주민들의 참여와 이를 중요시 여긴 예술가들의 생각의 결과로 이곳의
명성은 현재 전 세계적으로도 유명하다. 물론 이 배경에는 베네치아라는 기업이 개업하여 전폭적인 지지를 하기도 하였지만, 그 과정에서 예술가와 지역 주민이 함께 이 지역을 다시금 활성화시키고자 고민하여 작품들을 제작, 선정하고 이러한 과정들을 토대로 삼 전체가 예술 작품으로 들려 쌓여, 예전의 그 황폐했던 모습을 매우 근사하게 바꾸어 현재까지도 수많은 관광객들이 방문하고 싶어하는 장소로 바꾸었다는 것은, 더 이상 물질적인 중심의 발전 방법이 아니라, 예술, 즉 미술의 다양한 영역들을 활용하였으며, 예술 및 문화를 기반으로 한 도시재생이자 지역이 지속가능한 발전을 할 수 있도록 했다는 것을 알 수 있다.

1. 미술을 활용한 지속가능한 발전의 사례

(1) 영국 브리스톨(Bristol)시

브리스톨시는 1980년대 중반에도 상대적으로 경제가 변질된 도시로 꼽혔다. 특히 당시 유망산업이었던 항공산업과 금융서비스 산업부문이 성장하여 실업률이 낮았고 핵심 노동력의 임금수준이 비교적 높았다. 1980년대에 영국을 비롯한 여러 유럽의 도시들이 쇠퇴하는 도시를 살리기(urban regeneration) 위해 ‘문화’를 도구로 활용하기 시작하였으나, 브리스톨시는 당시 해도 경제적으로 낡은 흔적이어서 그릴 필요가 없었다고 한다.

브리스톨 시에서 문화가 경제개발과 도시재생의 수단이라는 인식 전환이 늦어지게 된 또 다른 이유는 영국의 지방자치제도에 따른 것이다. 주요 공공 서비스(사회보장제도, 전략적 토지이용계획, 교육 등)에 관한 카운티(county)에 할당되어 있어, 카운티에 속해 있던 브리스톨 시와 같은 지방정
부 단위에서 공공서비스 문제에 적극적으로 개입할 수 있는 제도적 장치가 미약했다. 또한 브리스톨 시가 속한 카운티에서도 적극적인 정부개입을 주장하는 세력이 약했다. 역사적으로 문화적 전통을 구축하는 데 소홀히 해왔다는 점과 청교도주의의 영향으로 보수적인 사회, 정치적 전통이 강하게 남아있었다는 점도 브리스톨 시에서 '문화'에 대한 인식전환이 늦어지게 되고, 다른 배경으로 볼 수 있다(최홍준, 1997:121).

그러나 브리스톨 시의 지역경제에 중요한 산업부문 중 하나인 국방관련 항공산업의 첨단 때문에 도시화상을 위해 문화를 배개로 한 단위의 개발사업을 벌일 수 밖에 없게 되었다. 지속적으로 브리스톨시를 토론하게 반복주리라 믿었던 도심내 산업부문들이 후퇴하면서 문화에 관심을 갖기 시작한 것이다. 브리스톨 시가 문화에 관심을 갖게 된 다른 요인으로는 브리스톨에 있는 지역 예술단체들의 조직적인 활동을 꼭 수 있는데, 특히 남서부예술협회(SWA, South West Arts)와 같은 단체들은 자신들에게 지급되는 영국지방정부의 예산을 막고 자신들의 이익을 지키기 위해 적극적으로 지방정부에게 예술계획과 문화전략을 제도화하도록 압력을 가했고, 남서부지역에서 가장 큰 도시였던 브리스톨시가 이들의 시범대상이 되었다. 브리스톨시가 문화정책의 중요성을 깨닫게 되는 요인으로 브리스톨 개발협회(TBI, The Bristolln Initiative)의 역할을 빼놓을 수 없다. TBI는 1989년에 설립한 단체로 기업들의 회복을 운영하다. 기업들은 지방정부를 적극 지원하여 일을 잘 할수 있게 도와야 한다는 입장에서 공공과 민간부문의 의사 소통망을 구축하는 데 우선순위를 두었다. 1991년에 TBI 예술분과는 브리스톨시를 위한 문화전략을 작가하고 개발하기로 하고 SWA 대표자들을 공동발주자로 참여시켰다. 여성 간의 자문화사들에 대한 인터뷰가 실시되어 보이든 사우스워드(Boyden Southward)라는 예술자문화사가 문화전략개발 사업을 수주하

이 보고서의 중심적인 내용은 브리스톨시의 예술 및 문화산업이 이 도시에서 대단히 중요한 재산이며, 이 산업을 성장시키는 데 가장 큰 장애물은 문화전략의 개념이 없는 것이라고 지적하고 있다. 전략적인 개념들을 갖게 하고 도시발전을 위한 문화전략에 회의를 품는 정치, 관료, 사업가, 예술가들을 설득하기 위해 이 보고서는 브리스톨시가 종합적인 문화전략을 통해 성취할 수 있는 목표들을 조목조목 열거하였다. 예를 들면 문화전략을 통해서 공공과 민간의 파트너십이 고양될 수 있으며, 예술과 문화산업부문에 직.간접적인 고용창출효과를 극대화할 수 있다. 또한 예술 활동을 통해 도시가 다채로워질 것이며, 도시를 화려시키는 도구로서 예술의 가능성이 실현된다

는 것이다. 이 보고서는 브리스톨시 문화전략의 구체적인 내용으로서 일련의 사업들을 제시하고 있는데, 그 중, '예술 유흥지구'(arts and entertainment zone) 지정이라는 것이 있다. 이 지구는 이미 세간에 잘 알려진 문화시설을 비롯해 많은 유흥시설들이 입지한 곳이다. 또한 예술공연의 새 중심지로 부두 근방 지역인 캐논스 마쉬(Canon's Marsh)지역을 우선 개발하여 '예술 유흥지구'의 핵심으로 만들자는 의견이 제 경우부터 있었는데, 보고서는 이 의견을 수용하였다. 이 보고서는 또한 대규모의 전국적, 국제적 행사가 거행되는 장소라는 인식을 갖게 하는 것이 중요하다고 강조하면서 다양한 페스티벌을 기획하도록 제안하였다(최홍준,1997:122-123).


- 43 -
브리스톨시의 문화정책이 문화적, 경제적, 사회적 개발에 미치는 의미를 완전히 평가하기에는 이론적이었다. 그러나 문화정책이 파트너십을 위한 협력 구실을 탁월히 하고 있다는 점은 분명하게 나타나고 있다. 브리스톨시의 경험이 문화정책이 새로운 도시개발구조의 특정인 러브러십에 기초한 제도적 장치를 형성하게 하는 자극적 역할을 하는 합이 있음을 강하게 예시하고 있다. 브리스톨시의 문화정책이 채를 가지게 된 몇가지 요인이 있다. 앞서 계속 언급한 대로 이 정책이 파트너십 방식을 택하고 있다는 점이 그 한 요인이다. 다른 한 요인은 이 문화정책이 민간과 공공부문에서 정책결정에 중추적인 역할을 담당하고 있는 문화관리계층의 가치관(선택, 다원주의, 여가를 통한 자기실현 등)에 부합하고 있기 때문이다. 따라서 문화정책은 공공과 민간 부문의 여러 사람들에게 묵어 주는 매개체 역할을 하였던 것이다.

[그림 III-1] 브리스톨시 내 예술지구
(최홍준, 1997: 123)
브리스톨시의 사례는문화전략의 낡관적인 전망을 제시하고 있고, 문화에
기반한 도시화생산을 통해 도시생활의 균형적인 측면들을 회복한다는 의
미를 지니고 있다. 브리스톨시의 문화전략이 특히 예술분야 및 문화산업 관
제자들을 흥분시켰는데, 이들은 브리스톨시의 정치. 사회 지도자들이 드디어
도시생활에서문화영역이 중요한 역할을 한다는 점을 깨닫기 시작했다고 느
끼게 되었다는 것에 커다란 의의가 있으며, 이러한 과정을 거쳐, 20세기까
지 범에 물건을 떠위 보내던 무역도시 브리스톨은 21세기 들어 예술과 기
술은 물론, 사람을 모으고 협업을 통한 혁신을 피위내는 곳으로 탈바꿈하게
되었으며, 그 중심에 워터세드(Watershed)가 있다. 과거 항구 옆에 자리한
창고가 현재 미디어센터로 바뀌어 영국의 도시 내 새로운 산업 발전에 앞장
서고 있는 것이다. 2010 국제미래포럼의 한 보고서는 워터세드를 다양한 시
장과 경제 속에서 발달하는 창의적인 생태계의 모습을 하고 있으며, 새로운
작품과 발명품을 동시에 구축한다고 표현했다.

1982년 처음 문을 연 워터세드는 영국 잉글랜드 서부의 항구도시 브리스톨
에 자리한 영국 최초의 미디어센터다. 과거 세계 각국과 무역하던 브리스톨
항구 인근에 지어진 창고는 재건축을 통해 3개의 영화상영관, 창작스튜디
오, 다양하게 활용되는 디지털미디어아트센터를 갖춘 복합예술공간으로 탈
바꿈했다. 영화.음악.공연예술.디자인.시각예술뿐 아니라 새로운 미디어와 테
크놀로지를 오가는 창의적 예술 프로젝트를 발굴하고 지원하는 것이 이곳의
주된 역할로, 여기에서 다양한 사람의 다각적인 참여를 이끌어내 예술, 기
술, 비즈니스의 경제 사이에서 연결 고리를 역할을 수행하는 것을 초점에 두
고 있다12).

12) 월간 객석. 2016년도 11월호.
워터세드 내 피페이시브 미디어 스튜디오(pervasive media center)는 잉글랜드 대학, 브리스톨 대학, 워터세드 간의 합작을 통해 탄생한 곳으로, 레지던스 아티스트 제도를 실시해 미디어 아티스트들을 위한 연구, 제작, 상연을 지원한다. 도시 중심 연구와 협업을 위한 스튜디오로, 전 세계적인 예술가, 기술자, 연구자 네트워크를 통해 예술과 기술, 문화와 접목하여 '플레이어블 시티(Playable City)'같은 다양한 프로젝트를 진행하고 있다.

워터세드의 운영을 총괄하는 딕 페니(Dick Penny)에 따르면, 워터세드의 역할로 기후 변화 등 사회적 이슈를 두고 사람들이 함께 고민하고 나누는 장을 만드는 것, 갈등이 아닌 시너지를 일으키는 것, 그 이슈에서 발생하는 위험요소들을 지역사회 주민들과 충분히 분담할 수 있도록 만드는 것이 중요하다고 주장한다. 따라서, 브리스톨 도시 자체가 혁신이 되고, 지역사회 주민들이 자연스럽게 워터세드에서 일어나는 프로젝트의 부분이 될 수 있도록 노력하는 것에 초점을 두고 있는 것이다.

워터세드는 1982년에 처음 시작된 이래로, 아티스트들에게 아이디어와 워터세드의 네트워크를 설명하면서 함께 작업할 의향이 있는지 먼저 제시하거나, 때로는 아티스트가 먼저 워터세드로 제안하기도 한다고 한다. 워터세드의 핵심 키워드는 예술(art), 기술(technology), 도시(city)이며, 도시를 기반으로, 그 안에 자리한 네트워크가 다양한 기능을 수행하고 있으며, 아티스트들과 기술자 사이의 연결을 돕기 위해 공공의 이슈들을 제안하며, 각자가 가지고 있는 전문성을 보편성으로 어떻게 표현할 수 있을지에 대한 방안을 논의한다. 워터세드의 프로젝트 상당수는 공공의 사회 이슈와 관련된 것들이 많으며, 사람들이 직접 참여하고, 자신의 재화를 투여하도록 이끌어내고, 이러한 과정에서 여러 분야에 대한 관심은 서로 자연스럽게 발생한다고.
말하고 있다.

이렇게 영국 브리스톨에서는 과거에 도시의 중점적인 산업이 낙후되면서 발생한 도시 내 첨단화 이슈라는 영역을 통해 다시 획득하도록 노력했고, 그 안에서도 워터세드에서는 그 지역 내에서 일어나는 문제들을 초점을 맞추고, 이것들을 예술, 기술이라는 각 영역의 전문가들의 분야를 인정하면서 그들을 어떻게 융합시키고, 함께 지역사회의 문제들을 해결해나갈 수 있을지 모색한다는 점에 있어서 본 연구의 사례가 될 수 있을 것이다.

바이크태그(BikeTAG)는 워터세드의 프로젝트 중 하나로, 자전거 이용자가 많은 브리스톨의 지역적 특성에 착안하여 기획되었다. 이 프로젝트는 LED 조명, 근접 센서 및 스마트폰 어플리케이션을 이용한 시스템이 장착된 자전거를 타고 이용자들이 지역을 돌아다니며 다양한 게임에 참여할 수 있도록 하였고, 이 결과 많은 사람들의 큰 호응을 얻었고 동시에 지역에 대한 애착도를 높일 수 있었다.

작동 방식은 참가자는 자전거를 켜내 조명, 노란색, 빨간색 또는 파란색의 세 가지 색상 중 하나를 선택하면, 그들이 도시 주변을 순환함에 따라 GPS를 통해 추적되는 경로가 선택한 색상으로 온라인지도에 실시간으로 기록된다. 다른 운전자가 가까워지면 양 자전거의 표시등이 일시적으로 녹색으로 바뀌어 만남을 나타내며, 이 또한 기록되고 시간이 지남에 따라 사람들이 만나는 도시 지역과 인기 있는 루트가 등장한다. 또한 이 시스템을 통해 지역 기반의 게임을 상상하고 구현할 수 있으며, 여러 명의 자전거 운전자들이 도시 내를 움직일수록 더 많은 정보가 쌓이게 된다.

13) http://www.watershed.co.uk
이 그룹은 현대 도시의 도전 과제에 직접적으로 응답하는 세 가지 가치로 시스템을 구축했으며, 이 과정에서 사회적 의미가 있어야했다고 주장한다. 그것은 도시에서 유안으로 볼 수 있어야했고, 사람들이 참여하고 창조할 수 있는 시스템이어야 했다고 말한다. 따라서 바이크태그는 강력한 도구이자 의미있는 경험으로, 그것은 새로운 종류의 사회적 상호 작용을 가능하게하고 더 안전한 사이클링을 촉진하고 노선 및 화의 장소를 매핑하여 미래의 도시 계획에 영향을 줄 수 있을 것이다. 이 프로젝트는 단일 도시 또는 대륙으로 제한되지 않으며, 발전이 더 진행됨에 따라 전 세계의 도시에 긍정적인 변화를 일으킬 수 있다14).

[그림 III-2] 바이크태그 프로젝트
(https://www.playablecity.com)

세도잉(Shadowing)은 도시의 가로등이 사람들이 어떻게 지나다닐지를 저장하고, 이를 제공하여 가로등 아래를 지나다나는 사람들의 그림자를 녹화하고 재생할 수 있게 해준다. 가로등 아래로 지나가는 보행자의 움직임을

14) https://www.playablecity.com/projects/
포착하여 이전의 동일한 경로를 걸어온 사람들을 옛날 수 있는 다음 통행인에 그림자처럼 되풀이한다. 이 프로젝트는 영국 건축가 메튜 로지에(Matthew Rosier)와 캐나다의 인터랙션 디자이너 조나단 총 고(Jonathan Chomko)는 처음으로 이탈리아 통신 연구 센터 파브리카(Fabrika)에서 근무하면서 만났으며, 이 들에 의해 이 프로젝트는 기획, 실현되었다.

이것은 함께 걷는 모습처럼 간단할 수도 있고, 예를 들어, 출입과 같이 더 복잡한 형태가 발생할 수도 있다. 세도잉은 마치 만화 영화 피터팬에서처럼 서로 다른 사람들에게, 이 길을 걸어가는 순간, 머침 또는 몇 주 전에 걸어가는 사람들의 그림자를 투영시켜 옛날 수 있다. 세도잉의 가로등은 일반적인 가로등처럼 보이지만 머리 안쪽에 적외선 카메라가 숨겨져 있으며 아레 포장 도로에 하얀 빛을 투사하는 램프가 있고, 카메라는 사람과 동물을 포함하여 빛을 통과하는 모든 물체의 움직임으로 생긴 모양을 기록한다. 이것들은 컴퓨터에 의해 처리되고 다른 것이 통과 할 때 단색의 어두운 이미지로 망에 투사되어 인공 그림자 효과를 만들어낸다.

2014년 가을에 약 6주 동안 브리스톨에서 실행된 이 프로젝트는 그림자는
사람들로 하여금 잘 알지 못했던 8개의 장소를 찾아낼 수 있도록 하였고, 예기치 못하게 나타난 다른 사람의 그림자를 발견하며, 이 그림자들은 같은 공간을 공유하는 사람들 사이의 상호 작용을 불러 일으켰을 뿐 아니라, 우범지역의 경우에는 범죄율이 낮아지는 사회적인 영향력도 행사했다는 결과를 낼었다.15)

대기질 프로젝트(Danceroom Spectroscopy)는 데이비드 글로웨이키라는 화학자가 브리스톨의 몇몇 대기질을 주제로 워터세드에 먼저 제안한 프로젝트이다. 가상 현실, 고성능 컴퓨팅 및 분자 물리학을 융합한 인터랙티브 작품으로, 오염된 대기 상태를 어떻게 가시화할 수 있을 지에 대한 질문에서 시작되었으며, 대기 중 다양한 분자를 스크린에 각기 다른 색깔의 점으로 보여면서 도심내 대기질을 가시적으로 보여준다.


이렇듯 브리스톨에서는 지역 내 주민들이 직접 참여하고 또 예술가들 및 기술 전문가들과의 협업으로 다양한 예술 기반 프로젝트들을 실행한 바 있으며, 이를 통해 도심 내 우범지역의 범죄율 감소를 돕고, 오늘날 대기질에

대한 경각심을 갖게 되었다는 궁정적인 결과를 가져왔다는 데서 도시의 지속가능성에 대해 사람들이 고민하게 된 제기를 제공하였다고 볼 수 있으며, 이는 본 연구에서 알아보고자 하는 미술을 활용한 지속가능한 발전과 연관성이 있다고 할 수 있을 것이다.

(2) 일본 나오시마

나오시마는 일본 세토내해에 위치한 섬둘레 16km의 작은 섬으로 과거에는 구리 제련소가 있던 곳이다. 20여년 전 만해도 공해와 폐기물 등 심각한 오염으로 구리 제련소 폐쇄 이후 한때 8,000여명의 인구가 절반 이상으로 줄 고 환폐화되었던 곳이다. 나오시마는 일본의 대표적인 교육 기업인 ‘베네세’ 재단의 후쿠다케 소이치로 회장이 1987년부터 이 섬을 예술과의 접목으로 현대건축과 현대미술의 복합공간으로 탈바꿈하기 시작하였다.

후쿠다케 회장은 KBS ‘eye tv’와의 인터뷰에서 교육 사업을 하던 아버지의 유언에 따라 캠프장을 짓기 위해 나오시마를 찾았으나, 죽어가는 섬을 보고 분노를 느끼게 되었고 비어있는 장소에 리노베이션을 하는 것 보다는 섬을 이렇게 만들어버린 국가에 대한 저항을 하자는 것이 제기가 되었다고 한다. ‘강한 분노를 표현하기 위해서는 강한 메시지를 가진 건축과 예술을 가져오지 않으면 안되기 때문에 세계 최일류 건축과 작품을 모으지 않으면 성과가 없을 것이라고 생각했다’고 말한다. 그의 이러한 전략은 일본의 유명 건축가 안도 다다오가 섬 전체의 설계를 맡고 유명 작가들의 작품을 전시하면서 짧은 시간에 세계적인 명소가 되었으며, 이곳의 시기별 개발 과정은 아래와 같다(이재은, 2014).

①1987년 나오시마의 토지 매입: 섬의 절반, 약 10억엔
②1992년 베네세하우스 조성: 안도 다다오 설계, 현대 미술관과 호텔의 기능을 하나로 묶은 체계형 미술관으로 소장된 전시 작품들은 미술관 설계 단계부터 작가와 건축가 안도 다다오와의 협업에 의한 전시공간을 연출하였 다. 작품들은 미술관 내 설치되기도 하고, 미술관 외부의 해안이나 숲 속에 서도 볼 수 있다. 나오시마에만 존재하는 작품들로, 미술관 안에는 브루스 나우만, 잭슨 폴록, 리차드 롱, 조나단 보롭스키, 앙토니 콜리 등 세계적인 작가들의 작품이 있으며, 야외 작품은 이제 나오시마의 랜드마크가 된 쿠사 마 야요이의 〈호박〉을 비롯하여, 해변 절벽에 설치된 스기모토 히로시의 사 진 및 니키 드 생발 등 섬 곳곳의 자연 풍경과 함께 어우러지고 있다.

③1998년 집 프로젝트 시작: 유명 예술가들이 폐가를 활용하여 만든 예술 작품

④2004년 지중미술관 조성: 안도 다다오 설계, 주변 섬의 농산과 스카이라인 보존 및 자연을 훼손시키지 않으려고 건축물을 맑 을 속에 묻었다고 한다. 미술관 외부에서 보았을 때 외관이 보이지 않으며, 건립 이전부터 클로드 모네, 빌버 드 마리아, 제임스 터렐 이 세 작가의 작품을 영구 설치하기로 하고, 작가와 건축가의 협업으로 구상된 미술관이다.

⑤2008년 세계적인 여행 전문지(Conde Nast Traveler)는 나오시마를 '세계 7대 명소' 중의 하나로 꼽았다.

⑥2010년 한국 미술작가 이우환 미술관 건립, 안도 다다오가 설계하였고 베네세 그룹이 지원하였다.
2010년 세토우치 국제 예술 축제: 제련소가 있던 인근 섬 인구 50만의 이누이마, 산업폐기물을 불법으로 매립되었던 테시마 등에서도 미술관을 개장하여, 이를 포함하여 나오시마 인근 6개 섬을 연계한 예술 작품을 전시하고 있고, 3년마다 한 번씩 열리는 트리엔날레도 개최한다.


나오시마[直島]는 다른 지자체에 비해 상대적으로 인구규모가 작음에도 불구하고, 제련소의 존재감으로 인해 독립지자체를 유지할 수 있었으나, 1960년대부터 시작된 일본 경기의 흔지는 나오시마의 제련소에도 영향을 미치게되어 지역 내 투자가 감소하게 되었고, 인구가 점차 이상 감소하는 등 지역경제에도 악영향을 끼쳤다. 그러던 와중 일본의 대표적인 교육기관인 벤네세(Benesse) 그룹의 투자로 인해, 나오시마 지역에 예술과의 접목으로 현대 건축과 현대미술의 공간으로 탈바꿈하게 되었고, 지금은 국제적으로 ‘예술의 섬’이라고 알려지기도 하였다.

섬은 다카마쓰시의 다카마쓰항과 다마노시의 우노 [宇野] 항에서 출발하는 페리로 접근이 가능하고, 항로는 다카마쓰항-나오시마, 우노항-나오시마로 이
루어져 있으나 하루동안 많은 배가 왕래하는 것도 아니며, 날씨가 좋지 못하면 운항하지 않는 등 다소 평화적인 장소라고 할 수 있었다.

나오시마는 작은 섬으로, 특별한 산업이 존재하지 않았으며, 인구 2,000명 정도에 불과했던 곳으로, 1918년 이후, 제련소의 진출과 조업으로 섬의 동쪽에는 미쓰비시랑업의 기업마을로서 제련소 종사자와 그 가족들이 살게 되면서, 급격한 인구증가가 발생하였고 지역 경제 또한 성장하게 되었다. 그러나 1960년대에 들어서면서 일본의 경기후퇴로 제련소의 인원을 감축하게 되었으며, 이는 나오시마 주민들의 감소로 이어지게 되었다. 제련소 종사자의 감소는 나오시마 내에 여러 악영향을 가지게 되었고, 지역 내 활기를 저하시켰다. 이렇게 제련소의 종사자수가 감소하기 시작하면서, Benesse그룹의 회장 후쿠다케 소이치로가 1987년부터 기업의 사회 활발, 기업의 이미지 재고, 실버 산업으로의 영역 확장 등을 목표로 나오시마 프로젝트를 시작하게 되었다.

나오시마는 공간 컨텐츠와 환경, 그리고 재생 및 기업의 메세나 활동의 융합을 잘 이룬 사례라고 평가되고 있는데 1997년 나오시마에서는 ‘집(家)프로젝트’가 시작되었고, 이 프로젝트는 혼무라(木村) 지구를 중심으로 전개되고 있는 상설 프로젝트이다. 특히 이 프로젝트의 경우, 지역 주민들이 예술가와 협업하여 작품의 기획 및 제작에서부터 많은 참여와 협조가 있었다는 데서 완성된 작품 그 자체 뿐 아니라, 과정 또한 높이 평가 받고 있는데, 나오시마 프로젝트 중 이에[家] 프로젝트는 가장 주민들의 참여가 독보이는 프로젝트라고 할 수 있다. 이 프로젝트는 혼무라 지구라는 나오시마에서도 오래된 마을의 민가를 개조해 현대미술 작품으로 탈바꿈하고자 하는 시도였다.
이렇게 해서 1998년 미야지마 타츠오의 카도야가 완성되었다. 카도야는 섬 주민들이 제작에 참여하기도 했고, 무엇보다 지어진 지 200년이나 된 오래된 민가를 개축한다는 점에 큰 의미가 있다. 카도야에는 총 세점의 작품이 설치되어 있는데, 우선 안방에 들어가면 미야지마 타츠오의 ‘시간의 바다 98’라는 대형 작품이 있다. 집 안에 풀장과도 같은 공간을 만들어 몰을 채 워넣고, LED로 숫자 1부터 9까지 숫자들이 깃바이며 숫자를 색다. 각 카운터가 변화하는 속도는 섬 주민들이 정한 속도에 따라 제작기 변화한다. 참가자 중 최연소는 5세, 최고령자는 95세로, 이 작품에 참가한 모두에게 미야지마의 사인이 적힌 증명서가 전달되었다. 토방 앞에 설치한 ‘나오시마즈 카운터 와도우’는 미단이처럼 안과 밖을 엿볼 수 있는 구조로, 밤을 지나는 사람들은 안을, 안에 있는 사람들은 밖의 풍경이나 사람들을 볼 수 있다.


미나미테라는 이에[家] 프로젝트 중에서 유일하게 신축을 한 것으로, 안도 다다오와 제임스 터렐의 공동 작품이다. 원래 젤이 있었던 곳으로, 본당이 있던 장소에 안도 다다오는 목재로 된 건물을 만들었다. 이 때 사용한 목재는 야키스키 판으로, 나오시마의 목조 건축에 사용되는 소재이다. 건물 내부에는 터렐의 작품 ‘달의 뒤편’이 설치되었다. 앞이 보이지 않는 암흑과 고
요한 속에서 보일 때까지 기다리는 요구가 관람객에게 요구된다. 마을의 영적 중심지였던 곳에 위치한 미나미테라의 이러한 시-공간적 체험은 철학적 깊이를 더하여 마을 사람들로 하여금 이 장소를 다시 찾아 되는 특별한 이유가 될 수 있다.


고오진자는 씨족신으로 소중히 모셔온 신사였으나 주민들이 쓰러져 가던 이 곳을 복원하고 싶다는 바람에서 스기모토 히로시가 복원을 담당하게 되었다. 신사는 일부 사람들에게 있어서 신성한 장소이자, 마을 공동체의 중심이다. 스기모토 히로시는 세토내해 오카야마의 만나리야마에서 무게 24톤의 거대한 돌을 발견하여 그 돌을 중심에 두고 그 아래에 지하 공간을 두었다. 지상과 지하를 연결하는 것은 카메라 렌즈용 광학 유리로 만들어진 유리 계단이다. 2010년 완공된 뒤로 지금까지도 죽 주민들은 이 새로운 신사를 매일 빗물 하듯 정갈하게 관리하고 있으며, 주민들의 요구로 스기모토 히로시가 조금씩 계속 다듬고 있다고 한다.

이렇듯, 예술은 죽어가는 한 지역을 세계적인 명소로까지 활성화시키는 놀라운 치유의 효과를 가지고 있으며, 환경을 오염하는 폭력적인 발견이 아

- 57 -
년, 이 지역이 더 지속가능할 수 있도록 하는 데에 예술은 큰 역할을 하였다는 것을 알 수 있었다.

[그림 Ⅲ-10] 스기모토 히로시, 〈고오전자〉, [그림 Ⅲ-11] 고오전자의 재단
2010.

2. 우리나라에서의 시도

(1) 서울시 종로구 창신동

서울시 종로구의 창신동은 동대문시장에서 일하던 재단사와 미성사들이 동대문시장과 인접한 창신동과 승인동의 경사지에 집을 짓고 거주하기 시작하면서 노동자 거주지의 형태를 형성하였다. 본격적인 산업지역의 형태를 갖추기 시작한 것은 동대문 의류산업이 본격적으로 성장할 시작한 1960-70년대부터라고 볼 수 있다. 1910-20년까지 창신동 일대에는 가내공업이 발달하기 시작하였고 상품의 60%이상이 이 곳을 거쳐갔다. 1961년 평화시장의 건립으로 기존의 봉제공장들을 청계천 일대로 빠르게 확산되기 시작하였고 그 주변은 통일시장, 동신상가, 동화상가 주상복합인 시민아파트가 건립된다. 1층은 음식점, 2-3층은 봉제공장, 4층부터 주거의 형태로 사용되다.
었고 산업의 확장으로 동대문 의류시장의 일부로서의 기능을 하게 된다. 또한 1980년대 이후 강북지역의 주거지 정비사업의 진행에 있어 사영아파트와 낙산아파트가 들어서고 1990년대 들어 주거 환경개선사업으로 바뀌면서 상가와 아파트, 주택들이 혼재된 창신동의 모습으로 변화했다.

2010년 기준으로 한국의 아파트 거주 가구의 비율은 약 47%에 이르는 반면, 2012년 기준으로 동대문을 포함한 창신동 지역의 주택현황을 보면 전체 주택 형태 중 아파트의 비율은 19%에 그치고, 대신 단독주택 (47.5%)과 연립/다세대 (24.8%)의 비율이 약 72%에 이른다. 이렇게 공장들이 임 대하여 들어갈 수 있는 단독주택 및 연립/다세대 주택들의 비율이 높다보니 집주인들도 재개발을 통해 아파트분양권을 얻기 보다는 현재의 주택형태를 유지하면서 일반 임대보다 임대료가 높은 봉제공장에 대한 임대를 선호하고 있다. 이런 이유에서 창신-숭인에 계획되었던 뉴타운 개발계획16도 집주인들의 반대에 부딪혀 해제되었다.

창신동은 행정적으로는 종로구에 속하지만 경제적으로는 동대문을 중심으로 하는 의류산업에서 생산의 한 축을 담당하고 있다. 경관으로는 아파트와 다가구/다세대 주택들이 혼재되어 있는 주거지이지만 무수히 많은 봉제공장들이 높은 밀집도를 보이며 주택가 사이에 공간적으로 퍼져 있는 도시형 제조업의 밀집지역이기도 하다. 1980년대를 전후하여 동대문과 창신천 인근 지역으로부터 이전한 봉제공장들이 모여들면서 형성된 이러한 주거-산업 기

16) 〈뉴타운 사업〉 종래 민간에 의해 소규모로 추진되는 재개발 사업이 도시기반시설에 대한 충분한 고려가 없이 이루어질 경우, 예를 들면 재개발의 설계가 도시계획적, 구역적, 성격적, 경제적, 공공적, 사회적 등, 여러 가지 측면에서 고려되어야 할 것이다. 이에 따라, 재개발의 설계가 도시기반시설의 구역적, 경제적, 공공적, 사회적, 도시계획적 등 여러가지 측면에서 고려되어야 한다.
능이 혼재되어 있는 창신동은 봉제공장들이 주택가 사이에 숨어 있듯, 오랜 기간 동안 사람들의 관심으로부터 '잊혀진' 동네였다. 그러나 2010년을 전후로, 창신동의 봉제인과 봉제공장들, 다양한 형태의 주택과 골목길들이 어우러진 경관 등이 미디어를 통해 주목받기 시작한다.

미디어에서 창신동은 2000년대 '글로벌 도시' 서울과 어울리지 않을 법한 1970-80년대의 시간성을 지닌 공간으로 묘사된다. 동대문 패션 마켓을 위한 생산지로서 존재하면서도 그 곳의 고층 벌딩을 중심으로 하는 화려한 소비 공간과 대비되는 공간, 서울의 저소득층이 밀집 되어 있는 곳, 30-40년 경력의 봉제인들이 여전히 작은 봉제공장에서 재봉틀을 들리고 '발동네'로서 서울의 근대적 풍경이 남아 있는 곳으로 주로 재현되고 있기 때문이다. 이후 창신동은 '봉제마을'로 명명되기 시작했고, 이러한 영향 때문인 지 젊은 예술가나 커뮤니티 활동가들이 작업실이나 문화 활동을 위한 공간들을 창신2동을 중심으로 열기 시작했다. 이조울 생겨난 마을 라디오 방송국, 마을 도서관, 예술문화교육 공간, 카페 등은 창신동 전체 지역 주민들에게 잘 알려지지 않았지만 창신2동의 창신길을 따라 비어 있던 봉제공장 자리에 들어서면서 창신 '봉제마을'의 새로운 문화적 흐름으로 관심을 받게 되었다. 이러한 변화는 물론 이곳의 집값을 상승시켜 원주민을 몰아내는 젠트리피케이션(gentrification)의 전조가 될 수 있다는 우려가 있기도 했으나, 젠트리기에 있던 창신동을 긍정적으로 변화시킬 수 있는 변화의 조짐으로 환영받기도 했다(김지윤, 2015:126-127).

그러던 와중에 창신 1, 2, 3동과 함께 창신동에 인접한 승인동 일부가 함께 묶여 '창신·승인 도시재생 선도지역'으로 지정된다. 이는 2014년 1월 국토교통부가 공모하는 도시재생지역 선정에 서울시가 이 지역을 공모 신청한 결과, 같은 해 5월에 서울시에서는 최초로 이 지역이 도시재생 선도지역으로
지정된 것이다. 2013년 주민들의 반대로 뉴타운지역에서 해제된 지 1년도
채 되지 않아 '도시재생 선도지역'이 된 것이다. 서울시는 창신-승인 지역 주
민들의 자발적인 참여로 선도지역에 선정된 것으로, 창신-승인 지역에 대한
도시재생 프로그램은 2014년 선정 이후 2017년에 종결되는 것으로 계획 되
어 있어 아직 그 결과에 대해 평가할 수는 없다. 그러나 서울시에서 도시재
생 프로그램이 가장 먼저 진행된 곳으로서 창신-승인 지역은 주민 주도형이
라는 도시재생 과정에 주민들이 어떻게 참여하고 있는지, 구체적 재 생 프
로그램이 어떻게 계획되고 있는지를 반추하기 위한 사례로서 그 의미가 있
다. 창신-승인 지역에서의 실험이 그 모델로서 기능하는 만큼이 이 지역에
대한 사례연구가 이후 다른 지역에 대한 도시 재생 프로그램의 실천을 위해
서도 중요할 수 있을 것이다.

공업화를 거친 대부분의 도시들은 이후 탈산업화 과정을 거치면서 공장시
설들의 교외화 혹은 해외이전을 통해 많은 공장부지들이 공통화된다. 이 와
중 에서도 인쇄, 의류봉제, 귀금속, 기계분야 등 기존의 골목형 공장과 달리
환경 오염유발 소지가 상대적으로 적고 인력수급이 중요한 몇몇 제조업들은
도시에 남는 비율이 높다. 이들은 재정으로 도시의 일정 공간에 집적화되어
공존하는 도시형 제조업으로 불리고 있다. 서울에서는 총무로의 인쇄업, 종
로의 귀금속등이 그 예이다. 패션트렌드에 민감한 의류산업의 경우, 국내의
류제조 관련 업체의 50%가 서울에 집중되어 있으며 그 중에서도 동대문에
인접한 5개구(종로구, 중랑구, 동대문구, 성북구, 중구)에 서울 지역 업체의
약 49%가 밀집되어 있다. 창신동도 동대문에 인접한 의류 제작 업체, 소위
봉제 공장들의 밀집지로서 전국에서 봉제 업체의 밀집도가 가장 높은 지역
으로 알려져 있는데 상당수의 봉제 공장들이 동대문시장 일대에서 이전해
온 것이다.

이러한 역사적 과정과 사회경제적 맥락에서, 창신동에는 30-40년 이상 봉 제 노동자로서 일한 숙련 노동자들이 분명 집중되어 있으나 이들이 만드는 의류는 저가의류 생산업에 집중되어 있다. 이러한 소규모 영세 공장들은 디자 이너나 동대문시장에 위치한 도소매 시장에 대한 의존도가 높아 감-을 관 계의 약자 위치에 놓일 수밖에 없다. 특히 1990년대 이후 중국이나 동남아 시아의 저가 상품과의 경쟁과 공장들의 해외 이전으로 계속된 봉제 산업의 침체는 봉제업 종사 여부와 관계없이 창신동 지역 주민들에게 공통적으로
체감되고 있다. 이미 창신동의 공간적 구성이나 지역경제의 구조가 상당부분 봉제산업을 중심으로 형성되어 왔기 때문이다.

이러한 변화는 1990년대부터 시작된 봉제 산업의 침체기와 맞물려 문을 닫는 공장이 늘고 주민의 수는 줄어들면서, 전반적으로 시끌벅적했던 창신동의 분위기가 침체되는 계기가 된다. 사회적·공간적 조건에 의하면 창신동은 인구성장을 감소, 공장 등 사업체수의 변화를 감소, 20년 이상 노후건축물의 비율 등이 높아 전형적인 쇠퇴정후를 보이는 곳이다. 혼잡해 보이는 다양한 형태의 다가구/다세대 주택, 연립주택, 오래된 아파트와 비좁은 골목들이 형성하는 도시경관은 재개발과 뉴타운 정책 등을 통해 형성된 아파트 위주의 단조로운 경관에 비해, 저소득층이 밀집되고 도시환경이 정비되지 않으며 불량 혹은 노후 주택이 밀집된 혼돈스러운 공간으로 보일 수도 있다. 오래된 빌 집과 노후한 불량주택은 물론 재정비의 대상으로서 개선되어야 할 대상이나, 그라고도 이들을 전면 철거하는 방법은 옳지 않다.

그러나 사실 창신·숭인 지역이 이미 도시재생선도지역으로 선정되기 이전부터 봉제공장이 밀집되어 있는 창신2동을 중심으로 활발한 커뮤니티 활동이 존재해 왔다는 점은 주목할 만한 사실인데, 이들의 상당수는 봉제인, 봉제공장, 봉제산업에 대한 관심에서 이 지역에 기반을 두기 시작했다. 2010년을 전후해서는 젊은 예술가, 마을활동가, 사회적 기업들이 만들어내는 새로운 공간들이 창신동에 자리잡기 시작했다. 마을주민들이 주체가 되고 청취자도 되는 라디오 방송국, 지역 아동들을 대상으로 하는 마을 도서관 혹은 문화예술 교육프로그램을 진행하는 단체, 건축학이나 의상디자인을 전공한 대학(원)생들이 창신동의 봉제업에 디자인 기능을 강화하는 사업 모델을 통해 봉제업 활성화를 추구하는 다양한 활동가들이 있다.
"이 지역이 끌렸던 이유는 이 지역이 품가를 생산하고 있다는 점이에요. 예술가로서 우리도 품가 생산하기는 하지만 이벤트성이고 일시적인데 이런 패턴을 좀 바꿔보고 싶었어요. 그래서 작업 공간을 이 지역에서 할 수 있는 것들로 제한하고, 직접 지역 작업장을들 다니면서 상인 분들과 대화도 많이 하고, 예술 작품의 전체 공정이 이 지역 내에서 이루어질 수 있었으면 좋겠어요. (패션 디자이너)"

"이 곳의 주민들은 주로 작업할 때에 라디오를 노동요 삽아 커피곤 해요. 그래서 서로 소식도 전하고, 또 작업하시는 분들이 듣고 싶어하는 음악을 신청받아 들려주기도 하고, 노래를 잘 하시는 분들을 선정해서 직접 음반을 제작해드리기도 해요. (마을 라디오 운영)"

이러한 예술가 및 커뮤니티 활동가들의 협약으로 창신동은 예전의 봉제 작업장 지역이 가지는 특징적인 요소들을 활용하여, 이 지역의 정체성을 더욱 확고히 드러내어 사람들에게 창신동이 어떤 곳인지 소개하고자 하는 노력들이 있다. 그 중 한 예로, 예전에는 없었던 창신동 곳곳에서 흔히 볼 수 있는 제봉틀 형태의 간판이 있는데, 본디 이 곳은 원래 정식 간판을 거의 설치 하지 않고, 대신 작업장 전면에 어떤 봉제 공정을 주로 다루는지를 유추할 수 있을 정도의 봉제 용어만 시트지로 붙여두거나, 손글씨로 썼던 곳으로, 아무래도 봉제 용어들이 익숙치 않은 일반 사람들이 이 곳을 방문하게 되면 이 곳이 무엇을 하는 곳들이지 알 수가 없기 때문에 그냥 지나쳐버리기도 한다. 그래서 이 곳의 한 디자이너는 재봉틀 모양의 작은 간판을 디자인하여, 각 작업장에서 일하시는 분들과 대화를 나누, 다른 작업장과 차별화되거나, 내세울 수 있는 모토와 더불어, 상호명을 넣고, 아례에는 이 작업장이 어떤 공정을 주로 다루는지에 대해 알기 쉽게 인포그래픽 이미지로 제시되어 한 눈에 알아보기 쉽게 디자인 되어 있다. 이렇듯 간
판에는 상호명, 연락처, 전문 분야 정보 등을 표시하는데, 간판이 생긴 뒤로 위치를 쉽게 찾을 수도 있고, 새로운 일거리가 상인들에게 연결되기도 한다고 한다. 지역에 작은 도움이 되고자 시작한 이 일은, 맨 처음 1개의 작업장에서 시작하여 현재는 70개 이상의 작업장들과 함께하고 있다. 17)

간판은 현재까지 총 세가지 형태로 발전되어 왔는데, 첫 번째는, 봉제 구조물과 화분의 형태를 결합한 가드닝 간판으로, 공장이 이식하더라도 쉽게 이동할 수 있으며 식물을 가꾸면서 동시에 간판도 구준히 관리할 수 있도록 디자인되었다. 두 번째 간판 형태는 힙발 형태로, 이동과 관리가 편리한 가드닝 간판의 장점을 그대로 살리되, 깊이 좁고 오토바이가 많이 다니는 창신동 지역의 특징에 맞춰 건물에 꽂거나 붙여서 사용할 수 있도록 하였다. 마지막 세 번째 간판은 부착할 수 있는 포스터와 비슷한 형태를 지니고 있는데, 이는 화분을 놓을만한 공간이 없거나, 경사가 심한 곳, 그리고 많은 작업장이 한 공간에 있는 건물들을 위한 것으로, 원하는 곳에 붙여서 사용할 수 있도록 하였다.

이런 간판 디자인 작업을 통해서 미디어를 통해 창신동이 알려지기도 하였고, 이를 통해 더 많은 사람들에게 창신동을 알리고, 또 이곳이 어떤 일들을 하는 지역인지에 대해 정보를 쉽게 전달할 수 있는 제기가 되었으며, 이 지역에 조만간 완공될 봉제박물관과 더불어 보다 많은 사람들이 몇져 있어서 봉제산업을 다시 알고, 이해하는 데 큰 역할을 해낼 수 있을 것이다.

<table>
<thead>
<tr>
<th>봉제 용어</th>
<th>뜻(음은 표현)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>구찌</td>
<td>쌍입술, 외입술 (주머니 제작시, 친을 한번 말아</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>밝아서 입술처럼 보이도록 하는 공정</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>남짜, 랭짜, 라짜</td>
<td>소나 돈지의 가죽</td>
</tr>
<tr>
<td>다모, 닭구, 닭구</td>
<td>틱킹, 접주름</td>
</tr>
<tr>
<td>마도메</td>
<td>마무리, 끝손질</td>
</tr>
<tr>
<td>마이강</td>
<td>걸고리, 걸단주</td>
</tr>
<tr>
<td>미스마끼</td>
<td>말아 박기(세겹 말아 박기)</td>
</tr>
<tr>
<td>와끼, 왕끼, 왕기</td>
<td>옷수기</td>
</tr>
<tr>
<td>사이바</td>
<td>옷길, 절개선</td>
</tr>
<tr>
<td>스냅버튼, 스냅</td>
<td>독따단주</td>
</tr>
<tr>
<td>시아게</td>
<td>다람질, 끝손질</td>
</tr>
<tr>
<td>큐큐</td>
<td>큰 일자 단추구멍</td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 III-1] 창신동에서 흔히 볼 수 있는 봉제 용어와 그 뜻

[그림 III-12] 창신동에서 볼 수 있는 봉제 용어
[그림 III-13] 창신동에서 볼 수 있는 봉제 용어

또한 현재 창신동에서는 봉제박물관 거리를 조성 중에 있는데, 봉제박물관은 박원순 서울시장의 아이디어로 출발한 곳으로, 박원순 시장은 지난 2011년 11월 지지부진한 창신동 뉴타운의 대안으로 지역 산업자원을 활용한 도시재생을 주문했다. 박 시장은 특히 "창신동 일대를 관광지로 육성할 수 있
도록 봉제박물관을 세우고 주변 지역 문화와 연계해 지역 경제 활성화를 도모할 수 있는 방안을 검토할 것"을 지시했다. 봉제박물관은 단순한 의류 제조 공장 밀집지역을 넘어 문화-관광자원으로 활용해 봉제산업의 발전은 물론 지역 경제를 뒷받침주는 구심점 역할을 할 것으로 서울시는 기대하고 있다.

이처럼 창신동에서는 우리 생활에서 흔히 쓰이지 않는 봉제 전문 용어들을 사용하고 있다. 현재 공사 중인 봉제박물관이 들어선다면, 이러한 용어들에 대한 친밀도도 생기고, 보다 창신동에 대한 이해도가 높아질 수 있을 것이라고 기대한다.

(2) 세운상가 및 서울시 중구 을지로 일대

그리고 서울시 종로구에는 창신동 외에 또 하나의 커다란 시도가 있는 곳이 있다. 종로구 청계천로(구 장사동)에 위치하고 있는 세운상가는 종묘부터 남산까지를 하나로 잇는 이 지역의 랜드마크로, 과거에는 이 곳에서 ‘뱅크도 만들 수 있다’는 말로 이 부근의 활발한 산업을 집착할 수 있었으나, 현재는 그 위상이 예전만큼 하지 못한다. 그러나 최근 이 곳에서도 과거의 명성을 되찾기 위하여 이 곳의 상인 및 예술가들이 노력 중인데, 세운상가의 역사부터 현재까지 이루어지고 있는 이 곳의 시도들을 알아보았다.

일제강점기 당시 일제는 소이탄(불을 질러 인명과 재산 피해를 주는 폭탄)에 대비하기 위해 종로 한 복판을 가로지르는 소개 도로를 완공하였다. 그 후 광복이 찾아오고 한국전쟁으로 생긴 피난민들이 이 도로에 찬장기를 지으며 새로운 업종에 종사하기 시작하면서 상권이 형성되었고, 1960년대에 건축가 김수근의 제안으로 서울의 랜드마크를 건설하는 계획이 수립되었다. 이후
세운상가는 1980년대까지 전기, 전자의 메카로 승승장구하며, 세운상가 내에서 구하지 못하는 부품이 없고, 조립하지 못하는 게 없었다고 한다.


<table>
<thead>
<tr>
<th>시기</th>
<th>주요 변화</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>50년대: 형성기</td>
<td>- 전쟁 피난민, 지방 이주민의 몰려 들면서</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>무허가 판자촌 형성</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>-고물상, 지게꾼, 노점상 등 생계형 직업이 등장</td>
</tr>
<tr>
<td>60년대: 상업지구 형성</td>
<td>- 청계천을 중심으로 공구상가, 기계공장이 모여들면서 상공업 지구로 전환됨. 청계천 복개 공사로 일대의 판잣집이 철거된 후 근대화 프로젝트 시작</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 복개 이후 노점에서 점포로 전환되면서 장사동 뒷골목이 전자 산업의 실리콘밸리 역할을 하게됨</td>
</tr>
<tr>
<td>70년대: 전성기</td>
<td>- 가전제품의 수요 증가와 더불어 세운상가의 전성기에 도래함</td>
</tr>
<tr>
<td>시기</td>
<td>특징</td>
</tr>
<tr>
<td>------</td>
<td>------</td>
</tr>
<tr>
<td>80~90년대: 계임, 오디오 산업 발달</td>
<td>- 국내 최초 주상 복합 건물로 뒷골목에 전차기기 관련 상가가 밀집하게 되었고, 장사동과 예지동 일대를 모두 포함하는 거대한 전자 단지가 형성됨</td>
</tr>
<tr>
<td>90년대 말: IMF 이후 쇠퇴기</td>
<td>- 계임기, 오디오와 노래방 산업의 부흥과 더불어 건축, 인테리어 산업이 발달하게 됨 - 계임 산업을 오락실 문화의 근증과 함께 계임기 산업이 부흥하게 되었으며, 노래방 산업은 80년대 말 소비사회로의 진입 이후 대중 소비시대를 맞이하여 90년대 초 급격히 부흥함</td>
</tr>
<tr>
<td>2000년대: 과도기</td>
<td>- 대규모 자본의 유입, 하이마트의 전신인 한국신용유통, 홈플러스, 이마트 등이 들어섬 - 인터넷쇼핑이 등장함에 따라 구매 방식에서 변화가 일어남</td>
</tr>
<tr>
<td>2003년: 청계천 복원 사업의 진행과 함께</td>
<td>- 2003년 청계천 복원 사업의 진행과 함께</td>
</tr>
<tr>
<td>2006년: 세운상가 철거 계획</td>
<td>2006년 세운상가 철거 계획과 현대상가 철거 이후 철거 계획 백지화</td>
</tr>
<tr>
<td>현재</td>
<td>‘다시 세운 프로젝트’를 통한 사람중심의 도시 재생사업과 더불어 세운상가 활성화 추진중</td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 III-2] 세운상가의 시기별 변화

서울은 1960년대부터 40여년간 지속적이고 가파르게 인구가 증가하고 도심

그럼에도 불구하고, 전후 서울 도심의 발전사를 돌아보면 비록 개발 방식이 일회적이고 폭력적이긴 하지만 다른 도시에서는 찾아보기 힘든 독특한 근대 건축 유산을 많이 얻난해왔음을 알 수 있다. 4개의 도시 블록을 관통하는 세운상가 건물군, 재래시장 위에 덧붙여 지은 광장시장, 청계천변을 따라 600m 가량 이어진 평화시장, 내부 공간의 위계가 없는 의무 부자재 전문 동대문종합시장, 재래시장의 영역을 수직으로 쌓아 올린 동대문 지역의 초고층 시장 건물, 도로 위에 지은 나원상가, 시청부터 DDP까지 이어진 음지로 지하보도 등 비록 지금은 낙후되고 열악한 환경에 놓여있지만 다른 도시에서는 찾아볼 수 없는 독특한 유형의 대규모 근대 건축물이 주변에 산재해 있다. 다행스럽게도 이런 대규모 프로젝트들은 재개발의 압력에도 지금까지 살아남아 그 생명을 유지하고 있고, 여러 가지 문제점을 드러내고 있지만 시민들의 삶과 밀접하게 연결되어 변화를 거듭하고자 하는 노력을 기울이고 있다. 이렇듯 서울만의 독특하고 흥미로운 도시 건축적 현상을 발견할 수
있는가. 1950년대 이후에 양산된 근대건축 유산의 가능성을 그 잠재력을 적극 활용해야할 때이다. 이러한 과정을 통해 일회적이고 미온적인 개발 방식에서 벗어나 미래 세대를 위한 지속가능한 발전이 서울에서 이루어질 수 있을 것이다.

세운상가는 종묘에서 남산동을 잇는 1km의 인공적인 데크 위로 보행자 전용 통로를 만들고, 주거와 상업 기능이 복합되어 한 건물 안에서 도시적인 모든 생활이 총포된 소위 '도시 속의 도시'를 구현한 이데올로기적 근대 건축물 중 하나다. 세운상가와 그 주변이 갖는 도시 주변부 지역의 경쟁력은 소위 "이곳에선 택크도 조립할 수 있다"라는 우스갯소리에 압축되어 있다고 말할 수 있다. 결코기에는 초라하고 영세적이지만 오랜 세월에 걸쳐 형성된 다층위 생산 네트워크를 가진 지역 경제의 생태계이다. 이러한 세운상가를 활성화하기 위한 본격적인 시도는 2006년 오세훈 전 서울시장 집권기로 거슬려 올라가는데, 시민사회의 가치를 존중하는 박원순 시장이 재임에 성공하면서 세운상가에 대한 접근을 다시 시도하고 있다. 2015년 2월에는 세운상가 활성화 종합 계획을 발표하면서 '세운상가 활성화를 위한 공공 공간 설계 국제현상공모'를 진행했으며, 이 공모를 통해 세운상가의 기존 2층 테크를 연속적으로 연결하여 시민들의 적극적인 참여가 이루어질 수 있는 공간을 기획할 예정이다.

세운상가 재생 과정에서 중요한 것은 세운상가 고유의 장소성에 내포된 도시의 공공적 가치 회복이며, 여기서 도시 공공성은 재생이라는 계획 과정에서의 시민사회 참여 뿐 아니라 재생의 중요한 콘텐츠로서 도시 역사의 공공적 가치에 대한 존중으로 이해할 수 있다. 폭력적 개발로 인한 도시의 맥락과 흔적의 복원을 이루어내면서 역사 도시의 중심 축인 복악산, 종묘, 세운
상가, 남산을 잇는 남북 보행 축을 복원해 노후화된 주변 지역을 활성화시킬 수 있을 것이다.

세운상가의 활성화는 자본의 힘에 기반, 물신론적 욕망이 아니라 세운상가가 지닌 고유의 장소성에 기반해야 하며, 시민 참여를 기반으로 하여 시민이 주체이자 주요 축발자가 되어 변화를 이끌어내야한다. 이러한 과정에서 단순히 '도시 공간의 외관'을 디자인하는 것이 아니라 '어떻게 하면 도시 장소가 제대로 가능하고, '어떻게 하면 도시 공간이 사람들에 대한 사회적 공간이 되며, '어떻게 하면 양질의 도시 장소가 사람들과 도시의 경제적 삶을 윤박하게 하고, '어떻게 하면 도시 공간이 시간적 차원에서 효율적으로 사용되는데'에 대한 고민이 필요하다. 따라서, 시민들의 다양한 일상생활을 공간을 통해 통합하기 위해 서로 다른 영역들의 상호 연관성을 높여야하며, 도시계획과 더불어 건강, 교통, 교육, 환경 등의 타 영역을 서로 긴밀하게 연결하려는 노력이 필요하다.

세운상가 지역의 좁은 골목길 사이를 걷다 보면 밀집된 도시 공간의 섬세함과 작은 작업장들과 간이 식당, 그 내부의 상인들과 사람들의 움직임을 보면 이 공간이 지난 생산적인 활동에 놀라게 된다. 60년대 이후부터 지금까지 세운상가는 고도로 속련된 소규모 제조업체들이 주거와 상업 지역 한가운데 있으면서, 서로 다른 사람과 활동이 매일같이 함께 이루어진다. 이곳에서 이루어진 생산 활동이 가진 문화와 사회 경제적 가치는 소중하며, 세운상가 주변 도심 상업 영역의 단위 공간을 살펴보면, 사적 영역이 공적 영역을 일부 점유해 일시적으로 사유화하면서 독특한 도시 풍경을 만들어낸다. 공적 영역과 사적 영역이 만나는 지점은 지역의 특징이 드러나는 중요한 지점이 동시에 공공이 개입해 도시 공간의 변화를 줄 수 있는 좋은재
료가 될 수 있다. 사적 영역을 어렵게 매입하거나 비싼 임대료를 감당하며 장기 임대해서 공공 영역을 삼입하기보다는 도로나 골목 같은 공공 영역을 더욱 적극적으로 타루면서 공적 영역과 사적 영역이 만나는 지점을 건드려 연속된 도시 공간을 풍경을 변화시키고, 자연스럽게 사적 영역을 통제하고 변화를 유도하려는 시도가 필요하다.

[그림 III-14] 세운상가에 자리하고 있는 갤러리 내부

그리고 현재 이러한 시도들이 세운상가 내에서 이루어지고 있는데, 젊은 예술가들이 입주하여 세운상가 내에서 얻을 수 있는 부품을 가지고 작업하거나, 세운상가 근처에서 작업하고 있는 예술가들의 작품을 판매, 전시하는 갤러리가 운영되는데 하면, 세운상가가 가지고 있는 독특한 구조를 이용하여 페션쇼를 기획하는 등 세운상가에서 이러한 시도들이 일어나고 있다.

세운상가를 나와서 청계천을 따라 걷다보면 음지로 일대를 만나게 되는데, 이 곳 또한 작은 움직임들이 일어나고 있다. 음지로 3가를 따라 발달한 인 쇼업, 금속 및 철강 산업들을 토대로 중구청에서는 이 곳에 입주하고자 하는 예술가들을 지원하는 사업도 진행 중인데, ‘음지로움’이라는 이름의 프로
제트는 울지로 일대에 작업실을 얻어 울지로 지역의 특성을 잘 살린 예술 프로젝트를 하는 예술가들을 지원하는 것으로, 현재 울지로 일대 골목길들을 걷다보면 여러 곳의 작업실에서 ‘울지로움’ 간판을 볼 수 있다.

[그림 III-16] 울지로움 4호점  [그림 III-17] 울지로움 간판

또한 지난 연말 시민이 뽑은 서울 자치구 혁신 사례에서 중구 울지로동 골목탑방 ‘울지유람’이 모범 사례로 뽑혔다. “깊은 변해야 안은 그대로”라는 울지로 뒷골목을 돌아보며 산업화 시대의 역사와 문화를 추억해볼 수 있다는 점에서 좋은 평가를 받았다. 70~80년대 전성기 같지는 않지만 울지로 일대는 지금도 서울의 도심재조업, 도매 물류, 전통시장 등이 가장 밀집한 지역으로 꼽힌다. 도시개발의 측면에서는 그만큼 ‘현대화’가 필요한 지역으로 인식되기도 한다.

요컨대 개발과 보존이 다 같이 중요한 이런 요소들 때문인지 울지로가 풍고 있는 반세기에 걸친 개발 시대의 역사와 문화, 예술이 요즘 새롭게 주목을 받고 있다. 울지로움 4호점의 한 예술가는 울지로에서 생산되는 철강 제품
(3) 부산시 중구, 동구 및 서구
부산광역시는 우리에게 잘 알려진 ‘감천문화마을’을 비롯하여, 문화·예술을 활용한 도시재생사업을 다양하게 진행하고 있는 곳이다. 비록 앞서 밝힌 서울시 종로구 창신동과 세운상가 및 육지로 일대와 같이 도심재조업의 쇠퇴로 인해 발생한 쇠퇴한 지역의 사례는 아니지만, 노후화되고 쇠퇴한 지역을 예술을 활용하여 사례금 재활성화 시켰다는 점에서 본 연구의 사례로 짧게 소개하고자 한다.

부산은 지리적 특성상 기성시가지인 구도심 지역이 대부분 산복도로19)를 중심으로 형성된 곳으로, 동구와 서구는 한국 전쟁의 산물로 50~60년대 판잣집들로 구성된 곳이다. 이곳은 현재 노후화된 주택, 가파른 도로와 계단, 좁은 골목길, 취약한 편의시설 등의 환경적 요인들로 지역의 쇠퇴가 이루어지고 있는 곳이다. 이러한 문제를 타파하기 위해 부산의 여러 지역에 격처 해결을 찾고자 하였는데, 부산시 중구청에서는 광복로 정비와 이와 연계

18) 이 곳은 원래 6.25 전쟁 당시 피란민들이 내려와 산허리에 계단식으로 판잣집을 지은 것이 시초로, 지금도 슬래브 지붕이 길게 늘어져 있는 부산의 대표적인 문화마을 지역이다.
19) 산복도로는 산의 중턱을 지나는 도로를 뜻하며, 부산의 구도심 지역인 중구, 동구, 서구를 연결하는 도로이다.

이렇게 부산시의 사례를 통하여 지역의 역사, 문화와 개성을 살린 정체성을 형성하고, 지역 사람들의 이해를 통해 촉진의 계기와 지역의 특성을 살리는 데에 기여할 수 있다는 것을 알게 되었으며, 설립화되어 쇠퇴하고 있는 지역의 부정적인 이미지 제고를 위하여 지역의 문화와 역사성을 살린 대책이 필요할을 알 수 있었다. 그러나 부산시의 사례는 도심 내 산업 구조의 변화로 발생한 도시 내 침체라기 보다는, 시대가 변함에 따라 설립화되어 비린 지역을 예술을 통하여 활발히 만든 도시재생 사례라고 말할 수 있었 다.

3. 소결

서울은 급진적인 경제 성장 및 비약적인 발전을 이룬 도시로, 전세계적으로도 널리 알려진 도시이다. 그리고 서울은 전체 남한 국토의 0.57%밖에 되지 않지만, 인구증정에서는 대한민국 전체 인구의 19.4%가 살고 있다. 즉, 전 국민의 약 1/5가 전 국토의 1/160의 비율도 되지 않는 면적에 살고 있는 만큼, 인구가 밀집되어 살아가는 인구밀도가 매우 높은 도시이다. 따라서 서울의 발전이 가져온 긍정적 측면도 존재하지만, 그 이면에는 부정적

20) 산복도로 지역은 해발고도 500m 이상에 능선에 위치하고 있으며, 1930~50년대 형성된 노후화 주택, 가파른 도로와 계단, 좁은 골목 등 열악한 생활환경을 지닌 곳이다.
인 측면도 매우 많다. 우리나라에서 도시 내 제조업의 쇠퇴로 인해 도심 제조업 기반의 산업 지역들에 문제들이 발생하였고, 서울에서도 여러 곳에 걸쳐 일어나고 있다. 이렇게 도시 내 중점적인 역할을 하던 산업들이 무너지면서 생기는 문제점들을 예술이라는 분야를 적극 활용하여 다시 활성화시키려고 노력하는 지역들이 들어가고 있으며, 그 중 본 연구에서는 영국의 브리스톨 시와 일본의 나오시마를 그 사례로 정하고, 이곳에서 어떠한 과정을 거쳐 지금의 다시 활발한 모습에 이르게 되었는지, 그리고 그 과정에서 예술가들이 노력한 점은 무엇이며, 또 자신이 살고 있는 지역의 지속가능성은 위해 주민들은 예술가들과 어떠한 방법으로 문제점을 해결하려고 했는 지를 구체적인 사례들을 토대로 정리해보았다.

그리고 우리나라에서는 이와 비슷한 문제는 없는지, 있다면 우리나라에서는 어떤 방식으로 해결을 시도하고 있는 지를 알아보기 위해 도심제조업을 기반으로 한 서울 내 지역들을 조사하였다. 여러 지역들 중, 본 연구는 서울시 종로구 창신동 및 세운상가, 그리고 종로 을지로를 중심으로 그 지역이 지닌 역사와 맥락을 조사하여 그 실태를 알아보기 위해 여러 번의 답사를 직접 다녔으며, 실태 지역에 거주하고 있는 주민 및 예술가들을 직접 만나기도 하였으며, 골목 사이를 지나다니며 직접 보고 느낀 점들을 토대로 이 지역들에 대해 정리해보았다. 또한 우리나라 내 또 다른 사례로, 부산시의 사례를 추가하였는데, 영화 촬영지 등 우리에게 익숙한 사례임에도 불구하고, 도심제조업의 쇠퇴로 쇠퇴한 지역이 아니라는 점에서 본 연구의 워크시트 개발에서 다루는 지역에서 배제하였으며, 워크시트는 서울 내 지역들에 좀 더 초점을 맞추어 개발하고자 하였다.

창신동은 한 때 우리나라에서 생산된 봉제 관련 상품들의 60%가 이 곳
을 거쳐 갔을 정도로 활발하던 곳이었으나, 중국 및 동남아에서 저가로 생산할 수 있는 공급처가 늘어남에 따라 주요 공장들이 해외로 이전하면서 생긴 이 지역의 침체는 주민들에게 지대한 영향을 미치게 되었으며, 세운상가 및 을지로의 경우도 다를 바 없는 상황이다. 과거의 화려했던 명성과는 달리, 젊은 사람들로부터 잃혀져 가고 있는 이 지역에서도 자신이 살고 있는 지역을 다시금 활발하게 만들고자 하는 시도들이 곳곳에서 일어나고 있다. 그리고 해외의 타 사례들과 같이, 예술을 기반으로 이러한 문제들을 해결하려는 시도들이 돋보였으며, 이를 통해 예술을 활용하여 지역이 가진 문제를 해결하고, 나아가 그 지역을 지속가능하도록 하는 데에 일조할 수 있을 것이라는 가능성을 엿볼 수 있었다. 이러한 사례들을 소개하며 워크시트와 워크숍 프로그램을 개발하여 사람들로 하여금 우리가 살고 있는 서울 내에서 어떠한 일들이 일어나고 있는지 알리며, 여러 분야의 다양한 연령대의 사람들이 함께하여 궁극적으로는 지속가능발전에 대해 고민해보고, 지속 가능성을 고려할 수 있는 가치관을 향상할 수 있도록 워크시트 및 워크숍 프로그램을 개발하여 그 방향성을 제안하고자 한다.
IV. 도시재생 지역에서 미술을 활용한
지속가능발전교육 방법

1. 워크시트 개발

본 연구의 목적은 종로구 창신동과 세운상가 및 을지로 일대의 사례 분석 및 우리나라에서 적용 가능한 지역 분석을 통해 얻은 자료들을 토대로 서울의 도심 내에서 일어나는 산업들의 변화 및 이에 따른 지역 주민들의 노력을 소개하고, 미술이 이러한 노력에 어떠한 역할을 했는지를 소개한다.

그리고 폭력적인 물질 지향적 발전 방향에서 벗어나, 보다 지속가능한 발전을 위해 미술의 역할을 알고, 이를 통해 미술의 지속가능발전교육 방향을 살펴보며, 이를 토대로 워크시트를 개발하여 서울 내 임해전, 혹은 잘 알려지지 못했던 지역을 알고, 이 지역들이 어떠한 문제들을 안고 있는지, 그리고 이 안에서 예술가들은 어떤 시도들을 통해 지역의 문제점을 해결하려고 하는지를 통해, 내가 살고 있는 지역에 대한 이해를 높이고, 미술의 영역을 포괄적으로 생각해볼 수 있는 계기를 만들어 주는 데에 목적이 있으며, 더 나아가, 내가 살고 있는 지역의 문제점을 미술을 활용하여 해결할 수 있는지를 고민하여 지속가능한 발전 교육이 이루어질 수 있도록 하는 데에 그 목적이 있다.

우선 워크시트(Work Sheet)의 정의에 대해 알아보자면, 일반적으로 영문조합인 ‘Work Sheet’를 그대로 변역하여 ‘활동지’ 또는 ‘학습지’라는 용어로
부르기도 한다. 이러한 워크시트는 박물관이나 미술관에서 관람객에게 제공하는 자기 감상용 도구인 '셀프가이드북(Self Guide-Book)'의 하위 개념으로서, 셀프가이드북은 형식상 한 장으로 된 시트(Sheet)와 여러 장으로 된 펼合唱(Pamphlet) 형식이 있는데 그중 남장으로 된 것을 워크시트라 부른다. 박화란의 논문에서 제안한 바에 따르면 워크시트는 "특정의 테마나 전시품에 대하여 관람의 주의를 환기시키고 작품에 대한 상상을 풍부케 하며, 관찰을 자극할 수 있도록 설계·인쇄된 교재"라고 정의되고 있다.

워크시트는 흔히 감상능력을 발달하지 못한 어린이를 위하여 미술관이나 박물관 자체에서 연구·개발하여 제공하고 있으며 감상자가 전시된 작품을 주의 깊게 보면서 작품을 통해 사고하고 보다 홍미 있게 작품의 의미에 다가갈 수 있도록 감상활동의 보조적 역할을 하고 있다.

현재 우리나라는 노는 국립중앙박물관이나 국립 현대미술관, 덕수궁 미술관, 삼성 리움 미술관 등 대규모의 미술관이나 박물관에서 전시를 관람하는 어린이와 청소년을 대상으로 워크시트를 개발하여 다양한 교육 프로그램과 함께 제공하고 있으며 국립 현대미술관의 경우에는 홈페이지를 통해서도 쉽게 다운로드 받을 수 있도록 하였다. 하지만 미술관에서 배포하는 워크시트의 경우, 대개 기획전의 작품 위주로 구성되어, 워크시트 자체도 매우 일회적이라는 한계가 있다. 본 연구에서는 어떤 구체적인 작품을 기반으로 하는 것이 아닌, 도시의 지역을 관찰하고, 그 안에서 미적 활동을 함과 동시에 지역의 지속가능성에 대하여 고민해볼 수 있도록 한다는 점에서 워크시트 자체에서도 보다 지속가능할 수 있도록 하였다.

본 연구에서 지향하고자 하는 바는, 우리가 삶고 있는 지역에 대해 몰랐던 점들을 알고, 이를 토대로 우리에게 잊혀져 가고 있는 지역들에게 대한 관심
을 유발하여, 그 지역의 정체성을 파악하는 데에 있다고 볼 수 있다. 그리
고 이러한 지향점에 부합하는 교육 방법으로 워크시트를 선정하였는데, 학
습자의 관심과 흥미유발 및 직접적인 지역 답사를 통한 지역을 이해하기에
는 딱딱한 교재보다 날카로운 지도 형식의 워크시트가 적합하다고 판단하였
고, 워크시트의 디자인에서 다른 워크시트와의 차별점을 두어 일회적으로
사용하는 것이 아니라, 이를 토대로 우리가 살고있는 지역의 지속가능성에
대해 고찰해보며, 지속적인 관심으로 이어질 수 있도록 하였다.

워크시트 개발 시에는 유의해야 할 사항들이 있는데, 그 내용들을을 정리하
면 다음과 같다(류씨만, 2006: 171~173을 제구성). 첫째, 워크시트를 통해
학습할 학생들의 수준에 맞게 작성되어야 한다. 그리고 그들은 아직 언어표
현이나 이해수준이 성인에 비해 낮으므로, 그들의 수준에 맞는 가이드를 만
들어 제공해 주어야 한다(송명선, 2004: 45).

학생들이 워크시트를 읽고 쉽게 이해할 수 있어야 한다. 워크시트는 학생들
의 학습을 이끌어 주는 지침을 하기 때문에 학생들이 읽었을 때 쉽게 이해
할 수 있도록 작성되어야 한다. 워크시트를 가지고 학생들이 주도적으로 박
물관 현장학습을 스스로 할 수 있도록 도와 주기 위해서는 쉽고 간단 명료
하게 제시되어야 한다.

둘째, 전달하고자 하는 핵심적인 내용을 담아야 한다. 워크시트 작성은 학
생들의 수준을 고려할 뿐만 아니라 지역에 대한 맥락적 이해가 가능한 내용
으로 작성되어야 할 것이다. 대부분 학교에서 현장 학습을 나가는 것은 봄,
가을에 집중적으로 이루어지고 있다. 많은 학생들이 한꺼번에 동일한 지역
을 답사하는 것은 현실적으로 어렵기 때문에 워크시트는 핵심적인 내용 위

- 81 -
주로 작성하여 학생들이 주체적으로 지역 내 탐방을 할 수 있도록 할 것이 다.

도시 내에 지역에 존재하는 여러 가지 요소들을 한 번 방문으로 모두 학습 하려고 하는 것은 물리적으로는 가능할 지 모르나 교육적인 효과를 기대하 기 어렵다. 따라서 지역이 갖고 있는 독특한 정체성 및 특징들을 중심으로 일정한 주제들을 정해 그에 맞는 내용으로 워크시트를 개발하는 것이 바람 직하다. 학생들이 지역 내에 더 많은 것을 찾아 많이 보는 것도 중요했지만, 그 지역이 담고 있는 이야기와 특정적인 한 두가지 요소라도 제대로 보 고 느끼고 가슴에 담고 오는 기회를 제공할 수 있는 워크시트가 되어야 한 다.

첫째, 워크시트의 구성 형태는 시트형, 접이형, 소책자형 등으로 나눌 수가 있는데, 이 중에서 하나를 선택하여 학습 내용에 알맞은 형식으로 제작해야 한다. 그기는 A4, 또는 B5 등으로 결정을 할 수 있고, 제시형태는 설명형, 문답형, 혼합형 중에서 선택 가능하다. 워크시트의 형식은 학습 내용이나 학생 수준과 가이드 동반 관리인가, 셀프가이드 관리인가 등을 고려하여 결정하는 것이 바람직하다.

제시 형태에서 고려해야 할 사항은 사후학습과 연계 여부를 고려하는 것이 필요하다. 워크시트를 활용한 후에 학교나 집에 돌아가서 사후학습이 이루 어질 경우와 그렇지 않을 경우를 고려해야 한다. 셀프가이드 형태의 학습을 할 경우에는 제시 형태가 설명형을 중심으로 문답형 등을 혼합하여 작성하는 것이 바람직하고, 학생 스스로의 힘으로 해결할 수 있는 내용과 수준으로 구성되어야 한다.
일반적으로 교수-학습 교재는 내용의 분량, 정도와 수준, 표현 및 표기 등에 관계되며, 이 문제는 판형의 크고 작음, 분량의 많고 적음, 지질, 색도 인쇄의 유무 등 제반 종속 여건에 따라 교육 효과에 큰 영향을 끼치게 된다. 워크시트는 교수-학습 교재의 하나로서 시각에 집중되는 매체이기 때문에 이러한 사항들은 내용 못지 않게 매우 중요하다. 워크시트를 좀 더 특성 있게 개발하면 학습자의 홍미를 유발하고 수업에 적극적으로 참여토록 하는 좋은 교수-학습 자료로 활용될 수 있을 것이다. 워크시트 디자인에 있어 고려해야 할 사항은 다음과 같다.

첫째, 워크시트의 판형은 일반적으로 A4용지의 형태로 제작되는 경우가 대부분이지만 교육 현장의 여건을 고려하여 규격과 형식을 벗어나 다양한 방식으로 제작할 수 있다. A4 형식은 학생들이 워크시트를 계속 스크랩하여 포트폴리오로 활용할 수 있으며, 규격화된 사이즈로, 제작에도 용이하다는 장점이 있다. A4 규격을 벗어나 판형이 작아질 경우에는 활동 내용을 중심으로 이를 강조하여 카드 형식으로 제작하는 방법이 있으며, 역으로 커지게 될 때에는 활용의 자유성이 확대되면서 학습재료의 성격에 맞춰 다양한 레이아웃을 구사할 수 있으며 접기 방식을 이용하여 새로운 방식을 제안할 수도 있다.

둘째, 사진, 텍스트, 시각구성요소들을 지면에 적절히 배치·구성하는 과정과 계획을 레이아웃이라 하는데 내용의 중요도 및 교수-학습의 흐름에 따라 다양하게 설정될 수 있다. 워크시트를 비롯한 모든 편집물에서는 텍스트와 이미지 사이에 상호작용이 많이 일어나는 데 효과적인 레이아웃이란 이 두가지 요소를 잘 통합하여 메시지를 효과적으로 전달하는 것이다. 이 때 어려운 장으로 된 워크시트는 레이아웃이 계속 증폭되면 지루해질 수 있고, 반면에 장을 넘길 때마다 너무 극적으로 변하는 레이아웃은 산만하고 분리된

- 83 -
느낌을 줄 수 있다. 단면이 아닌 책 형식이나 리플렛(Leaflet) 형식으로 제작할 경우에는 펼쳐진 면이 흥미롭게 보이도록 집중과 분산, 정렬과 장문, 일관성 등을 고려하여 디자인해야 한다.

셋째, 가독성과 조형성을 고려하여 다양한 글씨체와 타이포그래피 원리를 적용하여야 한다. 본문의 시체는 가독성을 고려하여 잎기 쉬운 글 자체로 선택해야 하는데 가독성이란 본문에 대한 독서 효율의 정도를 말하는 것으로 시체의 종류 및 조판 방법에 따라 효율이 다르다. 제목이나 질문은 경우에 따라 시체의 종류나 크기에 변화를 줄 수 있으며 한 페이지에 너무 다양한 시체를 사용하면 산만하므로 주의해야 한다. 시체 자체를 의미 있게 디자인하여 제시할 경우 학습자는 워크시트의 제목 만으로도 학습의 내용을 짐작할 수 있어 보다 흥미를 가지고 학습에 참여 할 수 있다는 장점이 있다.

넷째, 사진 및 도판은 인쇄될 것을 고려하여 해상도가 높은 것으로 준비하고 작품의 중요도를 고려하여 크기의 대소를 조절하여 제시할 수 있다. 큰 사진이나 도판은 학습자의 주의를 끌 수 있으며 작은 도판에 비하여 상대적으로 중요하게 인식할 수 있다. 모든 페이지에 같은 형식으로 사진이 들어 간 것 보다 전체적인 균형을 고려하여 통일성이 유지되는 상태 하에 변화 있게 페이지를 디자인하여 구성하면 보다 더 효과적인 전달이 될 수 있다. 워크시트의 편집디자인은 시각에 집중되는 교과의 특성상 무엇보다 중요한 것으로 조형성을 살려 디자인 되어야 한다. 편집디자인은 학습자의 관심을 끌 수 있도록 하는 동시에 가독성을 높이기 위해 필요하다. 이를 위해서는 글자의 크기, 모양, 배치 등을 고려하고 도판 및 삽화의 크기, 모양, 색채, 종이의 종류까지도 고려하여야 한다.
국내외 다양한 워크시트들을 수집하여 이들의 형태 및 장단점에 대해 분석하여 가장 합리적인 형태의 워크시트를 개발하고자 하였는데, 그 자료들을 분석한 결과는 아래와 같다.

<table>
<thead>
<tr>
<th>순번</th>
<th>기관명</th>
<th>사이즈(cm) 및 페이지 수</th>
<th>장점</th>
<th>단점</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>퀘트니미 술관</td>
<td>14x21.5cm, 36페이지</td>
<td>갯끔한 레이아웃, 디자인이 충분한 활동 내용</td>
<td>다소 많은 내용 및 반복적 구성으로 지루함을 유발할 수 있음</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>스테델릭 뮤지엄</td>
<td>17.5x25cm, 4페이지</td>
<td>홍미를 유발하는 디자인 및 활동내용의 적절한 구성</td>
<td>이론적 내용이 다소 부족</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>크롤러-필러 뮤지엄</td>
<td>14.8x21cm, 4페이지</td>
<td>절취선이 있어, 카드형식으로 잘라서 가지고 다닐 수도 있음</td>
<td>크기가 작은 폰트를 사용하여 가독성이 낮음</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>국립현대미술관 (MMCA 서울관)</td>
<td>14.8x21cm, 4페이지</td>
<td>갈끔하면서 홍미를 유도할 수 있는 디자인으로 구성</td>
<td>납장으로 분리되어 분실의 위험이 큼</td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>한양도성박물관</td>
<td>29.7x42cm, 1페이지</td>
<td>직접 종이를 이용하여 만드는 활동이 포함됨</td>
<td>만들기 활동 외에 다른 활동이 없음</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>서울대학교 미술관</td>
<td>14.8x21cm, 4페이지</td>
<td>내용 및 활동영역이 고흥률 분배됨</td>
<td>전시 컨텐츠와 다소 관련없는 디자인으로 구성</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>동대문디자인플라자 (DDP)</td>
<td>21x29.7cm (A4사이즈), 8페이지</td>
<td>풍부한 내용과 넓은 활동영역으로 구성되어 있음</td>
<td>크기가 다소 크고, 분량이 많아, 학습자로 하여금 지루함을 느끼게 할 우려가 있음</td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 IV-1] 연구자가 수집한 워크시트들의 형식 및 장단점

- 86 -
위 표에 따르면, 너무 많은 내용과 분량은 오히려 워크시트의 목표에 맞지 않고, 판형의 크기의 경우 A5 사이즈는 다소 활동의 내용이 부족한 느낌이 들었고, A4 사이즈는 가지고 다니기엔 불편함이 있을 것 같다고 판단하여, A5 사이즈와 A4 사이즈 사이가 가장 적절한 것으로 생각된다. 따라서, 본 연구에서는 일반적으로 학교 현장에서 사용되고 있는 워크시트의 텍스트만 나열되는 단순한 구성에서 벗어나 학생들이 보다 호기심을 가지고 감성활동에 참여할 수 있도록 워크시트에 편집디자인을 적용하여 개발하였다. 판형 및 규격에 있어서는 앞서 분석한 표에서의 결과에 따라, 여러 현장에서의 활용도를 고려하여 A5 사이즈보다 조금 큰 가로 17.5cm, 세로 25cm 크기의 형식으로 하였으며, 총 4페이지로 구성하여 앞, 뒷면에 인쇄하여 접는 형식으로 한 손에 들기 쉽고, 가지고 다니기에 어렵지 않도록 하였다.

[그림 IV-1] 워크시트 표지

워크시트는 표지 한 페이지, 내지 두 페이지, 그리고 결표지 한 페이지로, 총 네 페이지로 구성되어 있으며, '서울 탐구'라는 주제에 걸맞게 나침반,
배낭가방, 연필, 노트 등의 이미지가 표지에 나타나 있어 흥미를 유발하도록 하였다. 내용을 총 여섯 가지로 분류하여 소제목을 달았고, 그 내용은 각각 '서울 소개', '서울 지도', '탐구하기', '생각해보기', '아! 그렇구나', '더 알아보기'로 나누어 구성하였고, 각각의 내용을 살펴보면, 도입은 우선 서울에 대한 질문으로 시작한다. '우리가 살고 있는 서울에 대해 얼마나 알고 있는지 반문함으로써, 학습자로 하여금 서울이라는 도시에 대해 다시 한번 생각해볼 수 있는 기회를 제공한다. 그리고 아래를 펼치면 서울시의 지도가 단순화되어 전면에 나타나게 되는데, 각 관할 구 별로 나뉘어져 있어, 자신이 그 중에 어디에서 살고 있는지, 자신과 익숙한 서울 내 지역은 어디인지를 살펴볼 수 있도록 구성하였다. 지도 하단에는 다시 글이 등장하며 서울의 객관적인 지표를 제시하며 이것이 의미하는 바에 대해 설명하여 서울이 얼마나 복잡한 도시인지에 인지할 수 있도록 돕고자 하였다. 또한 이렇게 복잡한 도시 내에서 얼마나 많은 일들이 일어나고, 또 문제들이 발생할지 가능해보도록 하며, 이러한 문제를 어떻게 해결할 수 있을지, 또 미술을 활용해서 해결할 수 있는 방법은 없을지 생각해보는 시간을 갖도록 고안하였다.

뒷면의 내용은 구체적인 사례를 들어 미술을 활용하여 지역 내에서 문제점을 어떠한 방법으로 해결하고 있는지, 여기서 예술가가 어떠한 노력을 했는지를 설명하여 학습자의 이해를 돕고자 하였고, 이를 토대로 종로구 창신동, 세운상가, 울지로 일대 중 가장 마음에 드는 곳을 골라, 그 이유를 설명하고, 그 지역을 대표할 수 있는 단어를 선정하도록 하여 지역의 정체성과 고유성에 대해 생각해볼 수 있는 부분을 만들었다. 그리고 내가 만약 그 지역의 예술가라면 어떤 작품을 제작할 것인지에 대해 고민해보고, 스케치로 표현할 수 있도록 고안하여, 예술을 활용하여 지역이 가진 문제를 해결할 수 있는 방법에 대해 생각해볼 수 있는 시간을 갖도록 하였으며, 이 부분은
‘더 알아보기’로 구성하여 집이나 학교에서도 이루어질 수 있도록 하였다.

[그림 4-2] 워크시트 내지

[그림 4-3] 워크시트 결표지
2. 워크숍 프로그램 개발

본 연구에서는 워크시트를 통해 다소 가볍게 학습자들이 자신이 살고 있는 지역을 이해하고, 지역 내 문제점을 생각해보며, 그것을 해결할 수 있는 방안을 미술을 통하여 제안할 수 있도록 개발함과 동시에, 보다 더 심도 있는 학습이 이루어질 수 있는 워크숍 프로그램 또한 제안하고자 한다. 개발하고자 하는 워크숍 프로그램은 두 가지로, 도시재생 지역인 창신동 일대와 세운상가 및 을지로 일대를 탐사하면서 지속가능발전교육의 목표 및 미술을 활용한 지속가능발전교육의 목표가 이루어질 수 있도록 고안하였으며, 워크숍 프로그램의 주요 학습 목표는 다음과 같다.

첫째, 도시재생 지역에 대한 이해도를 높일 수 있다.
둘째, 미술의 가치 및 역할을 인식할 수 있다.
셋째, 지속가능에 대한 개념을 이해하고, 작품에 적용할 수 있다.

그리고 이에 따라 구체적인 프로그램의 내용을 개발하였는데, 각각 창신동 일대와 세운상가, 을지로 일대를 탐사하며 서울의 지역들을 직접 보고, 느끼는 데에 기존의 교과 내에서 이루어질 수 없었던 교육이 이루어질 수 있다는 데에서 큰 의의가 있으며, 각 프로그램의 구체적 내용은 아래와 같다.

(1) 서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너!

<table>
<thead>
<tr>
<th>차시</th>
<th>주제</th>
<th>주요 학습 내용 및 활동</th>
<th>교수-학습방법</th>
</tr>
</thead>
</table>

- 90 -
<table>
<thead>
<tr>
<th>1</th>
<th>창신동 이해하기</th>
<th>창신동에서 일어나는 봉제 산업 및 현재 이 지역 내 예술가들의 활동에 대한 이론적인 배경 듣기</th>
<th>이론 수업</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2</td>
<td>창신동을 탐구하자!</td>
<td>창신동 일대를 답사하고, 창신동의 지역적 특성을 이해하며 간판들의 특정 관찰하기</td>
<td>답사를 통한 감상과 체험</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>나도 간판디자이너!</td>
<td>창신동에서 본 간판들을 토대로, 내가 창신동 간판을 디자인한다면, 어떤 것으로 디자인할지 표현하기</td>
<td>표현</td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 IV-2] 워크숍 프로그램 ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너’의 차시별 주요 교수 학습 내용

(1) 워크숍 프로그램의 학습목표

서울시 종로구 창신동은 동대문시장에서 일하던 재단사와 미상사들이 동대문 시장과 인접한 창신동과 수인동의 경사지에 집을 갖고 거주하기 시작한 곳으로, 한 때에는 국내 봉제 관련 상품의 60%가 이 곳을 거쳐 갔던 반면, 현재는 중국과 동남아 지역에서 더 저렴하게 상품을 제작할 수 있는 공급처들이 늘어남과 동시에, 우리나라 내에 있던 많은 공장들이 해외로 이전함에 따라 이 곳의 침체가 일어나기 시작하였고, 뉴타운 사업의 위기를 겪었던 곳이기도 한데. 그러나 2010년을 전후로 이 곳은 다시 주목받기 시작하는 데, 그 배경에는 고층 벌딩이 늘어서있고, 화려한 경관을 자랑하는 동대문 근처와 대비되는 달동네로서 서울의 근대적 풍경이 남아있는 곳으로 재현되어면서 젊은 예술가나 커뮤니티 활동가들이 이 곳에 자신의 작업실을 얻으면서 창신동에 새로운 문화적 흐름을 형성하게 되었고, 예술가들의 노력에 힘
입어 이 곳의 주민들 또한 창신동이 지속가능한 발전을 할 수 있도록 힘쓰고 있음을 이해한다. 그리고 이러한 시도들을 습득하여, 미술을 활용하여 지역의 지속가능발전을 이룩할 수 있음을 알고, 창신동의 예술가들처럼 학습자 또한 창신동을 이해하여 이 지역 주민들이 가진 어려움을 해소하거나, 지역 활성에 이바지 할 수 있는 미술 작품을 제작할 수 있다.

(1) 학습활동 내용

학생들에게 서울의 숨겨진 지역들을 알려며, 그 중 서울시 종로구 창신동이 있음을 설명한다. 창신동에서 특화된 봉제 산업에 대해 공정과 용어들에 대하여 자세히 이해하고, 한 때는 서울에서 활발했던 이 지역이 우리에게 왜 잊혀지게 되었는지 알고, 현재 이 지역이 당면한 문제에 대해서 깨닫는 시간을 갖는다. 또한 이 곳에서 활동하고 있는 예술가들을 소개하며, 그 예술가들이 이 곳에서 작업하게 된 계기를 알고, 창신동은 봉제 관련 산업이 매우 특화되어 있는 곳이지만, 제대로 된 간판이 없어, 어떤 곳에서 어떠한 공정이 이루어지는 지를 잘 알수가 없었던 곳으로, 간판에 작업실 마다 특화된 공정 및 솔로건을 내세운 간판들을 디자인한 사례가 있음을 이해한다. 그리고 워크시트를 가지고 직접 창신동을 답사하며, 예술가들의 작업실을 실제로 보고, 간판 디자인 또한 감상하며, 자신이 만약 이 지역의 간판디자인을 의뢰받았다면 어떤 디자인을 통해서 지역 주민들과 지역의 활성화를 도움을 줄 수 있을지를 생각하며 간판디자인 작품을 제작한다.

(2) 지도상의 유의점

1차시에서의 지도상 유의점은 이론 설명에서 학습자들의 흥미를 충분히 유발할 수 있도록 사진 자료를 풍부하게 준비하여 학습 자료를 구성한다.
그리고 창신동의 골목 사진 및 작업장 사진들을 충분히 제시하며, 이 곳이 어떠한 특성을 지닌 곳인지 설명하며, 이 곳이 가진 문제점을 해결하기 위한 방안 중 하나인 창신동 곳곳에서 쉽게 볼 수 있는 간판들이 제작되게 된 제기를 간략하게 설명하여 학습자의 궁금증을 해소할 수 있도록 한다.
2차시에서는 실제 창신동 지역을 답사하는 것으로, 학습자들의 안전에 가장 유의하도록 해야 한다. 그리고 1차시에서 사진으로 제시했던 장소들을 설명 해주며, 워크시트에 나타난 곳 또한 학습자가 발견할 수 있도록 인도하며, 3차시에서 제작할 간판디자인의 여러 사례를 직접 볼 수 있도록 지도한다.
마지막으로, 3차시에서의 유의점은 창신동에서 본 간판뿐만 아니라 학습자의 인 식이 고정되지 않도록, 다른 간판디자인 사례들을 자료로 제시하여, 다양한 디자인의 결과물이 제작될 수 있도록 유도한다.

(2) 교수 학습 과정(안)

<table>
<thead>
<tr>
<th>워크숍명</th>
<th>서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너</th>
<th>차시</th>
<th>시간</th>
<th>35분</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>본시 주제</td>
<td>서울시 종로구 창신동은 어디에 위치하는 곳이며, 이 곳의 특성 및 지역이 지난 문제점에 대해 알고, 그것을 해결하려는 예술가들의 시도 이해하기</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>학습 목표</td>
<td>가) 창신동이라는 곳이 지난 특성을 이해하고, 이 곳이 어떠한 문제점을 가진 곳이었는지 설명할 수 있다. 나) 지역이 가진 문제점을 해결하려는 예술가들의 노력을 소개하며, 예술가들의 의도를 추론하여 설명할 수 있다.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>단계 (분)</td>
<td>학습요망</td>
<td>교수·학습 활동</td>
<td>자료 및 유의점</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>도입 (5분)</td>
<td>동기 유발</td>
<td>(1) 워크숍 분위기를 조성한다. (2) 서울시 종로구 창신동이 어디에 위치하고 있는지 질문을 통해 학습자의</td>
<td>-PPT 자료</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
전개 (20분)  
(1) 창신동의 위치 및 특성을 소개하고 이 곳이 당면한 문제를 소개한다.  
(2) 간판디자인이 동장하게 된 배경을 소개하고, 이러한 디자인을 통해 지역에 어떤 도움이 됐는지를 설명한다.  
(3) 간판디자인을 진행한 예술가 외 창신동에서 볼 수 있는 다른 예술가들의 활동 또한 제시한다.  
PPT 자료

정리 (10분)  
(1) 창신동에 대해 간단한 퀴즈를 통해 주요 내용을 다시 한번 정리한다.  
(2) 워크시트 도입 부분 소개 및 창신동 답사에 대한 간단한 소개를 한다.  
워크시트

[표 IV-3] ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너’ 1차시 교수·학습 지도안

<table>
<thead>
<tr>
<th>워크숍명</th>
<th>서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너</th>
<th>차시</th>
<th>2/3</th>
<th>시간</th>
<th>60분</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>본시 주제</td>
<td>서울시 종로구 창신동의 간판디자인의 제작의도를 파악하고, 다양한 예시자료를 지역을 직접 답사하며 감상하기</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 학습 목표 | 가) 창신동이라는 곳이 지닌 특성을 이해하고, 이 곳이 어떠한 문제점을 가진 곳이었는지 설명할 수 있다.  
나) 지역이 가진 문제점을 해결하려는 예술가들의 노력을 소개하며, 예술가들의 의도를 주로하여 설명할 수 있다. |
| 단계 (분) | 학습요항 | 교수·학습 활동 | 자료 및 유의점 |
| 도입 (5분) | (1) 워크시트를 배부한다.  
(2) 서울시 종로구 창신동이 어디에 위치하고 있는지를 워크시트에 표시한다. |
知情時 | -워크시트 | - | | | |
| 전개 (50분) | 창신동 답사를 통한 간판디자인의 실제 감상 | (1) 워크시트에 나머난 곳을 어디에서 발견할 수 있는지 탐색한다. (2) 창신동에 위치한 여러 봉제 산업 작업장들을 답사하며, 앞 차시에서 사진으로 본 곳들을 실제로 본다. (3) 여러 개의 간판들을 보며, 그 안의 내용들을 유의깊게 관찰한다. | -학습자의 안전에 유의하며 지도한다. | -워크시트 |
| 정리 (5분) | 워크시트 작성 및 다음 차시 소개 | (1) 워크시트의 내용을 작성한다. (2) 3차시에서 제작할 간판디자인을 구상한다. | -워크시트 |

[표 IV-4] ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이나’ 2차시 교수·학습 지도안

<table>
<thead>
<tr>
<th>워크숍명</th>
<th>서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이나</th>
<th>차시</th>
<th>시간</th>
<th>85분</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>본시 주제</td>
<td>서울시 종로구 창신동의 간판디자인의 제작의도를 파악하고, 다양한 예시자료 감상 후 간판 제작하기</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>학습 목표</td>
<td>가) 창신동에서 혼히 볼 수 있는 간판으로 인해 그 지역에 어떤 영향을 주는지 설명할 수 있다. 나) 다양한 간판 디자인 자료를 감상하고, 창신동 간판 디자인 작품을 제작할 수 있다.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>단계 (분)</td>
<td>학습요강</td>
<td>교수·학습 활동</td>
<td>자료 및 유의점</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>도입 (10분)</td>
<td>작품 감상</td>
<td>(1) 창신동에서 볼 수 있는 간판디자인의 역할에 대해 다시 생각해본다. (2) 다양한 간판디자인 사례들을 감상한다.</td>
<td>-PPT</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>전개 (65분)</td>
<td>작품 제작</td>
<td>(1) 교사는 학습자가 창신동의 간판에만 너무 치중한 아이디어 발상을 하지 않도록 지도한다.</td>
<td>-캔버스 종이, 채색도구, 풀, 가위, 색지 등</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
(2) 창신동을 답사한 내용을 토대로, 창신동을 알리고, 활성화하기 위한 간판을 디자인할 수 있도록 한다.

| 정리 (10분) | 작품 발표 및 정리 | (1) 완성한 작품을 다른 학습자에게 소개한다.  
(2) 작품 및 자리를 정리하도록 지도한다. |
|------------|-----------------|------------------------------------------|

[표 IV-5] ‘서울 탐구 1: 나도 창신동 디자이너’ 3차시 교수-학습 지도안

(1) 서울 탐구 2: 내가 세운 예술

<table>
<thead>
<tr>
<th>차시</th>
<th>주제</th>
<th>주요 학습 내용 및 활동</th>
<th>교수-학습방법</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>세운상가 이해하기</td>
<td>세운상가의 역사와 건축적 의미 소개, 상가일대 및 중별 소개</td>
<td>이론 수업</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>세운상가를 탐구하자!</td>
<td>세운상가를 중별로 답사하고, 세운상가에서 구할 수 있는 재료들의 특징 관찰 및 세운상가 내 자리잡고 있는 예술가 작업실 방문</td>
<td>답사를 통한 감상과 체험</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>내가 세운(제작한)</td>
<td>세운상가에서 직접 구할 수 있는 재료들을 토대로, 내가 표현</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>예술</td>
<td>세운상가에서 느낀 점을 작품으로 표현하기</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>[표 IV-6] 워크숍 프로그램 ‘서울 탐구 2: 내가 세운 예술’의 차시별 주요 교수 학습 내용</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

(5) 워크숍 프로그램의 학습목표

서울시 중구 장산동에 위치한 세운상가는 ‘세상이 기운이 모이는 곳’이라는 뜻을 지닌 곳으로 1966년부터 1968년까지 지어진 우리나라 최초의 주상복합건물이다. 현대상가, 세운상가, 청계상가, 대림상가, 삼풍상가, PJ호텔, 인현상가, 전양상가를 아우르는 8개의 큰 건물군을 통칭하며, 주로 전기, 전자 부품이 많으며 특히 오디오, 조명기, 카메라, 노래방기기, 오락기, 컴퓨터, 선봉기 등 다양한 제품들을 파는 가게들이 입주해 있는 곳이다. 과거에 이 곳에서 뱅크도 조립할 수 있다는 우스갯소리가 있을 만큼 없는 재료가 없는 것으로, 지금은 다소 이어져버렸지만, 젊은 예술가들이 이 곳을 예전과는 다른 용도로 재활용하면서 나타나는 또 다른 세운상가의 모습을 이해하고, 이 곳이 가진 고유한 재료 및 제품들을 이용하여 작품을 제작할 수 있다.

(6) 학습활동 내역

학습자들에게 세운상가의 역사와 세운상가가 담고 있는 이야기를 소개하며, 건축적으로도 특별한 점이 있음을 지도한다. 세운상가에서 특화된 전자기기, 전자 부품 산업에 대해 자세히 이해하고, 한 때는 서울에서 활발했던 이 곳이 지금은 왜 잊혀지게 되었는지 그 과정을 알고, 현재 이 지역이 당면한 문제에 대해서 이해하는 시간을 갖는다. 또한 이 곳이 예전과는 달리, 사람들의 발길이 끊이지 쇠퇴하게 된 이후, 젊은 예술가들과 상인들이 협업하여 이 곳을 다시 활발하게 만드는 노력을 살펴본다. 이러한 과정...
을 거쳐, 세운상가에서의 예술가들의 활동들이 세운상가가 보다 더 지속가능할 수 있도록 하는 데에 어떤 역할을 하는 지를 알아보고, 이를 착안하여 세운상가 내에서 직접 구할 수 있는 재료들을 바탕으로 세운상가를 담사하며 느낀 점을 작품으로 표현한다.

(1) 지도상의 유의점

1차시에서의 지도상 유의점은 이론 설명에서 학습자들의 흥미를 충분히 유발할 수 있도록 사건 자료를 풍부하게 준비하여 학습 자료를 구성한다. 그리고 세운상가의 건축적 의미가 담긴 사건 및 상가의 총발, 그리고 상가 입대에서 판매하는 물건들이 우리가 흔히 보는 상가에서 파는 물건과 어떻게 다른지 질문하여 학습자의 관심을 유도한다. 이 곳이 어떠한 특성을 지닌 곳인지 설명하며, 이 곳이 가진 문제점을 해결하기 위한 사례들을 충분히 보여주며, 원래 이 곳이 어떤 곳이었는지 생각해보도록 한다. 2차시에서는 실제 세운상가 내·외를 담사하는 것으로, 학습자들이 길을 잃어버리지 않도록 가장 유의하도록 한다. 또한 이 곳은 1~4층은 상가, 그리고 5층 이후의 층은 실제 주민들이 거주하는 공간이기도 하므로, 소란을 피우지 않도록 주의를 준다. 그리고 1차시에서 사전으로 제시했던 장소들을 설명해주며, 워크시트에 나타난 곳 또한 학습자가 발견할 수 있도록 인도하며, 3차시에서 제작할 작품에 필요한 재료들을 탐색할 수 있도록 지도한다. 마지막으로, 3차시에서의 유의점은 단순히 학습자들이 작품을 제작하는 것으로 끝내는 것이 아닌, 작품을 제작하면서 세운상가 앞으로 어떤식으로 지속가능할 수 있을고 고민해보는 시간을 갖도록 하며, 전자 부품 등을 다룰 때 학습자의 안전에 유의하며 작품이 다양한 제작될 수 있도록 유도한다.

(2) 교수 학습 과정(안)
<table>
<thead>
<tr>
<th>단계 (분)</th>
<th>학습요강</th>
<th>교수·학습 활동</th>
<th>자료 및 유의점</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>도입 (5분)</td>
<td>동기 유발</td>
<td>(1) 위크숍 분위기를 조성한다. &lt;br&gt; (2) 세운상가가 서울의 어디에 위치하고 있는지 질문을 통해 학습자의 주의를 환기 시킨다. &lt;br&gt; (3) 위크숍 전반의 내용을 소개한다.</td>
<td>-PPT 자료</td>
</tr>
<tr>
<td>전개 (20분)</td>
<td>세운상가 및 이곳의 예술가들 이해하기</td>
<td>(1) 세운상가의 위치 및 특성을 소개하고 이곳에 당면한 문제를 소개하다. &lt;br&gt; (2) 이곳에 입주하고 있는 예술가들 소개하고, 예술을 활용하여 세운상가를 예전식으로 활성화하고 있는지 소개한다. &lt;br&gt; (3) 세운상가와 비슷한 해외의 타 사례 또한 함께 소개한다.</td>
<td>-PPT 자료</td>
</tr>
<tr>
<td>정리 (10분)</td>
<td>소감발표 및 다음 차시 소개</td>
<td>(1) 세운상가에 대해 간단한 퀴즈를 통해 주요 내용을 다시 한번 정리한다. &lt;br&gt; (2) 위크시트 도입 부분 소개 및 세운상가 단사와 관련하여 출법 안내를 한다.</td>
<td>-워크시트</td>
</tr>
</tbody>
</table>

[표 IV-7] ‘서울 탐구 2: 내가 세운 예술’ 1차시 교수·학습 지도안
<table>
<thead>
<tr>
<th>단계 (분)</th>
<th>학습요항</th>
<th>교수·학습 활동</th>
<th>자료 및 유의점</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 도입 (5분) | 동기 유발 | (1) 워크시트를 배부한다.  
(2) 세운상가가 어디에 위치하고 있는지 워크시트에 표시한다. | -워크시트 |
| 전개 (50분) | 세운상가 내용을 담사하여 예술가의 작업실, 방원 및 재료 탐색 | (1) 워크시트에 나타난 사진을 어디에서 발견할 수 있는지 탐색한다.  
(2) 세운상가 내 위치한 여러 상점들 및 예술가들의 작업실을 담사하며, 앞 차시에서 사진으로 본 곳들을 실제로 본다.  
(3) 출발로 다른 물품들을 판매하는 것을 보며, 어떠한 물건들이 있는지 유의의 경계 관찰한다. | -학습자의 안전에 유의하여 지도한다. -워크시트 |
| 정리 (5분) | 워크시트 작성 및 다음 차시 소개 | (1) 워크시트의 내용을 작성한다.  
(2) 3차시에서 제작할 작품을 구상한다. | -워크시트 |

[표 IV-8] ‘서울 탐구 2: 내가 세운 예술’ 2차시 교수·학습 지도안

<table>
<thead>
<tr>
<th>워크숍명</th>
<th>서울 탐구 2: 내가 세운 예술</th>
<th>차시</th>
<th>시간</th>
<th>85분</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>본시 주제</td>
<td>세운상가 내에서 활동하는 예술가들의 활동들을 이해하고, 세운상가 내에서 구할 수 있는 재료들로 작품 제작하기</td>
<td>3/3</td>
<td>시간</td>
<td>85분</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3. 소결

Ⅳ장에서는 앞서 조사한 이론적 배경들 및 직접적인 사례들을 토대로, 미술을 통해서 도시 내 지역의 지속가능발전이 가능할 수 있음을 보았다. 그리고 이를 통해 미술이 삶의 한 지역에 활력을 줄 수 있다는 점을 시사할 수 있었으며, 이를 활용하여 미술을 활용한 지속가능발전교육이 필요함을
알 수 있었다. 이처럼 미술이 가진 치유적인 성질과 지역사회를 연결하고, 다양한 분야를 통합할 있다는 미술의 특성을 잘 활용하여 우리가 현재 살고 있는 지역이 보다 지속가능할 수 있도록 고민해보는 과정이 필요하다.

이에 본 연구자는 그저 이론에 그치는 것이 아니라, 실제로 활용가능한 워크시트를 디자인하였고, 개발한 워크시트를 활용하여 보다 실질적이고 심도 있는 교육이 이루어질 수 있는 워크숍 프로그램 또한 함께 개발해봄으로써 이를 통해 미술을 활용한 지속가능발전교육이 앞으로 나아갈 방향에 대하여 제안해보았다. 워크시트는 총 4페이지로 구성하였으며, ‘서울 탐구’라는 큰 주제로, 우리가 살고 있는 서울에 대해 잘 알고, 서울이 갖고 있는 다양한 문제점들에 대한 생각해보고, 이에 대한 대응을 미술을 통해 고민해볼 수 있도록 하며, 실제적인 예시를 제시하면서 나의 삶과 연관지어 확장된 사고를 할 수 있는 계기를 제공하였다.

워크시트가 다소 쉽게 지속가능발전에 대해 고민해볼 수 있었다면, 이를 활용한 워크숍 프로그램의 경우, 과거에는 화려했던 도심제조업 기반의 지역이었으나, 현재는 많은 사람들로부터 임혀진 서울 내 지역들 중 한 곳인 서울시 중로구 창신동과 세운상가 일대를 직접 답사하면서 직접 학습자들이 이 지역들이 가진 특성과 역사, 그리고 어떻게 현재에 이르게 되었는지를 지역 주민들과 예술가들이 협동하여 이뤄낸 여러 활동들을 통해 알 수 있도록 하였다.

워크시트 개발 및 워크숍 프로그램 개발은 미술을 활용하여 지역이 가진 문제를 해결해보려는 시도와 동시에 지역의 지속가능발전에 대해 고민해보고, 실제 작품을 제작할 수 있도록 하는 교육프로그램을 개발한 것으로, 매우 유의미한 작업이었다. 다만, 개발한 워크시트 및 워크숍 프로그램을 실제로
적용해보지 못했다는 것은 이 연구의 한계점으로 나타나고 있다. 위크숍에
참여하고자하는 학습자들을 모집하고, 실제로 이 워크시트와 워크숍 프로그
램을 진행해본다면 추후 보다 더 효과적인 마술을 활용한 지속가능발전교육
프로그램 개발이 이루어질 수 있을 것이다.
V. 결론

본 연구는 지속가능발전교육이란 무엇이며, 미술을 활용한 지속가능발전교육이 가능하도록 실제 지역을 기반으로 그 지역이 내포하고 있는 사회·경제·문화·환경적 문제를 미술이라는 영역을 활용하여 해결해보려는 시도를 할 수 있는 교육프로그램을 개발하고자 하였다. 이를 통하여 학교 내·외에서도 학습이 용이할 수 있도록 하였고, 워크시트를 개발하여 학습자의 능동적인 학습이 일어날 수 있도록 함에 의미가 있다.

따라서 본 연구의 연구 문제에 따른 연구 결과를 정리해보면 다음과 같다. 첫째, 지속가능발전교육은 근대 산업화와 도시화로 인해 발생한 전·지구적·지리적·경제적·사회적·문화적·환경적 문제에 대한 위기의식과 이에 대한 국제적 대책의 필요한 지속가능발전은 일반적인 교육, 즉 현재 우리가 학교에서 이루어지는 교육과 기초 교육만으로는 제대로 이루어질 수 있다는 것을 명백하게 되었음을 알 수 있었다. 이에 따라 지속가능발전의 개념을 알고, 이를 행동에 옮길 수 있도록 도와줄 수 있는 새로운 교육 방법이 대두되기 시작하였으며, 교육은 삶의 방식 및 가치관을 함양시킬 수 있다는 데서 지속가능발전에서 교육이 중요하다는 것을 밝히게 되었다.

지속가능발전교육은 1) 주민 의사 강화, 2) 변화를 위한 역량 강화, 3) 가치, 생활 양식의 변화 촉진, 4) 장기적 관점의 의사결정 능력 학습, 5) 미래 지향적 사고 제고와 같은 다섯 가지의 역할이 있으며, 이러한 지속가능발전교육이 일반적으로 다루고 있는 영역은 ‘사회 문화, 환경, 경제’,의 영역이었으며, 이 세 가지 영역을 모두 고려한 교육을 의미한다. 지속가능발전교육은

둘째, 지속가능발전교육과 미술은 비록 서로 다른 영역이지만, 그 교육적 합의와 목표에서 서로 간에 상당 부분 유사함을 알 수 있었다. 지속가능발전교육이라는 개념이 아직 우리에게 다소 생소할 뿐, 사실 현재 우리가 학습해야 하는 교육들과 크게 동떨어져있지 않으며, 여러 교육과 서로 밀접한 연관성을 갖고 있음을 알 수 있었는데, 실제 2009년 유네스코에서 발간한 ‘지속가능발전교육 10년(DESD) 중간 보고서’를 보면 지속가능발전교육의 하위 주제로 환경 교육, 기후변화 교육, 평화 교육, 인권 교육, 소비자 교육, 개발 교육, 보건 교육, 에이즈 교육, 생물 다양성 교육, 성 교육, 다문화 교육, 융 합 교육, 국제 교육, 시민 교육 등을 포함한다고 밝히고 있었다. 따라서 이를 통해 지속가능발전교육의 하위 항목으로 예술교육, 미술교육 또한 포함할 수 있음을 알 수 있었다.

미술은 지역 사회를 연결하고 다양한 미적 체험 활동을 통해 학습자의 인식을 넓힐 수 있다는 데서 지속가능발전교육과의 연관성이 있으며, ‘서울 아젠다: 예술교육 발전 목표’에서 예술교육의 중요성과 지속가능발전을 위한 논의를 살펴볼 수 있었다. ‘서울 아젠다: 예술교육 발전 목표’에서는 지역 사회 내 다양한 분야에 걸쳐, 다수의 이해관계자들 간에 예술교육을 위한
파트너십 개발, 사회적, 문화적 복지를 향상시키는 예술교육의 역할을 인식하고, 학습자가 처해있는 상황을 고려하여 사회적 책임, 사회적 통합, 문화 다양성 및 문화 상호간 대화를 촉진함에 있어 예술교육을 적극 활용할 수 있도록 함을 목표로 내세우고 있었다. 이는 앞서 말한 지속가능발전이 목표로 하는 방향과 맥락적으로 맞닿아 있으며, 이를 통해 IV강에서 개발한 워크시트와 워크숍 프로그램을 개발하는 데에 시사점을 얻을 수 있었다.

또한 도시 내 급격한 산업구조와 전면 철거 재개발로 인해 발생한 도심 지역의 급격한 공동화, 교외화 및 인구 감소에 따른 지역 쇠퇴 등의 문제에 대한 대안으로 단순히 물리적인 재개발을 넘어 도시 및 지역 경제의 재건, 지역 문화의 부흥을 허하며, 사회적, 경제적, 물리적, 환경적 영역의 지속적인 개선을 이기하는 포괄적이고 통합적인 방안이 필요하다는 점에 착안하여 대두된 도시재생이라는 개념은, 지역이 가진 고유한 특성을 무시한 채, 폭력적이고 냉정한 방식으로 이루어지는 개발 방식을 타파하고, 여러 가지 영역의 종합적인 협력을 통해 그 문제의 해결점을 찾고자 한다는 점에서 지속가능발전과 매우 밀접한 관련이 있음을 발견할 수 있었고, 여기서 도시재생 지역을 바탕으로 하여 미술을 활용한 지속가능발전교육의 방법을 제안하고자 하는 본 연구의 타당성을 밝힐 수 있었다.

셋째, 현재까지 배포된 국·내외 워크시트 활동지의 형식 및 장단점을 파악한 후, 여기서 도출된 결론을 적용하여 형식 및 내용 구성면에서 풍부한 워크시트를 개발하고자 하였다. 워크시트는 특히 감성 능력이 발달하지 못한 학습자를 위하여 연구·개발되는 프로그램으로, 본 연구에서 다루는 도시재생 지역에 대한 이해와 관심을 돕기 위해서는, 그 지역을 직접 답사하는 데 큰 의미가 있으며, 이에 따라 두꺼운 교재나 복잡한 내용보다는, 간편하게 휴
대하기 편한 워크시트를 교육 방법으로 삼았다. 워크시트 개발 시 내용이 쉽게 이해될 수 있도록, 그리고 전달하고자 하는 핵심적인 내용을 담고, 여러 교육과 연계될 수 있도록 해야 한다는 점을 고려하여 개발하였으며, 워크시트는 ‘서울 탐구’라는 주제로 우리가 살고 있는 서울에 대해 지나치고 있었던 지역들을 소개하고, 그 지역들이 왜 우리로부터 잊혀지게 되었는지, 왜 그러한 문제점을 안게 되었는지 그 이유를 탐색할 수 있도록 하였으며, 실제 지역인 서울시 종로구 창신동과 세운상가 및 을지로 일대의 사례들을 소개하면서 예술을 활용하여 지역을 다시금 활성화 시키고, 그 지역이 지속 가능한 발전을 할 수 있도록 일조할 수 있다는 것을 학습할 수 있도록 하였다.

또한 워크시트의 레이아웃 및 디자인에 있어서도 학습자로 하여금 지루함이 나 부담감을 느끼지 않도록 흥미를 유발할 수 있는 디자인으로 고려하였다. 그리고 이 워크시트를 활용하여 더 심도있는 학습을 할 수 있는 워크숍 프로그램을 두 가지 개발하였는데, 크게 도입-전개-정리의 구성으로 각 총 3차시에 걸쳐 진행되도록 하였으며, 각각의 내용은 창신동 일대와 세운상가 일대에 대한 이론적 배경을 숙득하고, 실제 지역으로 답사를 다녀온 후, 그 지역에서 볼 수 있었던 요소들을 활용하여 미술 작품을 제작하며 지역의 지속가능발전에 대해 제고해 볼 수 있는 계기를 제공하도록 하였다.

본 연구는 기존에 미비했던 미술을 활용한 지속가능발전교육 프로그램으로 워크시트를 개발, 이를 활용한 워크숍 프로그램을 개발했다는 데서 향후 연구에 있어 방향성을 제안해줄 수 있다는 데에 큰 의의가 있다. 그러나 이 워크시트와 워크숍 프로그램을 실제로 진행해보고 그 효과성을 검증해보진 못했다는 것에서는 제한점을 지니고 있다. 교육프로그램 개발 후 실제 진행
및 운영을 통해 부족한 점을 더 보완하여 학습자들이 워크시트를 효과적으로 사용하고 있는 지에 대해 검증할 필요가 있다. 또한 실제 지역을 기반으로 개발된 프로그램으로, 실제 지역을 답사하며 발생하는 여러 환경적 영향들을 많이 받을 수 있는데, 특히 가장 많은 영향을 주는 요인은 기후 요인으로, 비나 눈이 많이 내리거나, 폭염 및 태풍 등의 꽃은 날씨에는 학습자들에게서 효과적인 학습 뿐 아니라, 개발한 교육 프로그램을 제대로 진행하기 어렵다는 단점이 있으므로, 이 부분에 대해서는 기후변화에 대응할 수 있는 대체 프로그램의 개발이 필요할 것이다.

기존의 지속가능발전교육 프로그램 개발 연구에서는 미술의 영역을 다른 연구가 활발히 이루어지지 않았었다. 또한 요즘 대두되고 있는 도시재생 지역에 대해 학습자가 쉽게 접할 수 있는 교육프로그램의 개발 또한 미비하였다. 지속가능발전교육이 다양한 영역의 교육 분야를 포괄하고 있다는 점과, 미술이 여러 지역 사회를 연결하고, 다양한 영역을 포섭할 수 있다는 데서 미술을 활용한 지속가능발전교육의 프로그램 개발 필요성으로 제시하며, 이를 바탕으로 미술을 토대로 지속가능발전교육이 가능한 워크시트를 개발하였다. 그리고 이 워크시트를 활용하여 실제 도시재생 지역을 답사하며 체험할 수 있는 워크숍 프로그램 또한 개발하였는데, 이를 통해 도시재생 지역에 대한 이해도를 높이도록 하고, 이 지역이 지속가능한 발전을 할 수 있는 방안으로 미술을 활용할 수 있도록 하였으며, 앞으로 이러한 교육프로그램의 개발이 활발하게 이루어지는 데 기여하고자 한다.

또한 본 연구를 바탕으로 하여 지속가능발전교육에 있어, 보다 미술을 적극적으로 활용할 수 있는 프로그램 개발 연구가 다양하게 진행된다면 연구에서 발현 지속가능발전교육의 목표인 ‘많은 사람들이 지속가능발전의 개념을

- 108 -
이해하고, 이를 습득하여 행동으로 실천할 수 있는 역량을 가지고 하는 가치관 형성에 지대한 영향력을 행사할 수 있을 것이다. 이를 바탕으로 향후 지속가능발전교육에 있어 미술이 더욱 다양한 방법을 통해 적극적으로 활용되어 많은 학습자들이 미술을 통하여 지속가능발전교육을 습득할 수 있을 기를 기대한다.
참고문헌

강현욱 (2016). 「도시 문화 환경 개선을 위한 디자인 교육」, 2014년도 인천대학교 지체연구 지원에 의한 결과
권미원 (2014). 「장소 특성적 미술」, 현실문화
권유진 (2010). 「지속가능발전교육을 위한 미술과 지도 방안 연구」
중학교 3학년을 중심으로」, 청소년 문화포럼, 제25권 1호, 8-37.
권현자, 김형숙 (2012). 「환경감수성향양을 위한 장소기반 미술수업 실험에 관한 연구」, 조형교육, 제43권, 25-49.
김귀곤, 김귀순, 김승윤 (2003). 「지속 가능 발전의 전략과 실행」, 서울 : 아카데미 서적
김성숙 외 (2007). 『미술교육과 문화』, 학지사
김성우, 이영범, 제프 해 bordel, 케이스 크리스티안서 외 (2015). 「세운상가 그 이상 : 대규모 계획 논미」, 공간서가
김숙경 (2016). 「문화기반의 도시재생에 관한 비교연구」, 로컬리티 인문학, 제15권 , 123-156
김예성, 김미옥, 고진수 (2012). 「문화주도 도시재생의 지역 개발 효과」

- 110 -
유럽문화수도 프로그램을 중심으로」, 한국지역경제연구 제21집
김은정 외 3인 (2013). 「독일, 영국, 호주의 지속가능발전교육 분석과 학교
교육과정 및 유아교육과정에의 시사」, 열린유아교육연구, 제 18권
4호, 75-100
김준희 (2008). 「지역사회에 기반한 미술 교육의 활성화 방안 연구」,
서울대학교 대학원 석사학위 논문
김지선, 손지현 (2014). 「지속가능발전교육에서 공동체의식 형성을 위한
초등설포미술 지도방안」, 조형교육, 제52권, 63-97
김지윤 (2015). 「'봉제마을' 창신동: 도시재생과 산업재생의 엽박자」,
도시연구: 역사, 사회, 문화, 제 14호, 126-157
김찬국 외 5인 (2012). 「우리나라 초·중등학교에서의 지속가능발전교육
교사 인식과 실천 사례」, 환경교육, 제25권 3호, 358-373
김향미 (2007). 「미술교육에서의 공공미술 활용방안 연구」,
미술교육논총, 제 21권 1호, 289-306
김형숙 (2010). 「미술교육과 사회의 만남」, 조형교육, 제36권, 149-182
김형숙 (2015). 「미술을 통한 지속가능발전교육의 가능성 탐색 - 예술과
환경의 관계를 중심으로 -」, 미술교육논총, 제 29권 4호, 23-48
류제만 (2008). 「학교 연계 박물관·미술관 학습을 위한 워크시트 개발
프로세스에 관한 연구」, 미술교육연구논총, 제 23집, 121-133
문찬 (2015). 「지속가능발전계획의 대학이, 지역사회연계 산업디자인교육
수행 연구」, 문화산업연구, 제15권 1호, 11-19
박선욱 (2014). 「도시의 지역적 맥락을 고려한 지속가능한 발전 정책 및
사례연구」, 대한건축학회 핵심논문집, 제 16권 2호, 61-69
박지연, 이병준 (2013). 「도시와 공간담론의 문화예술교육적 해석」,
예술경영연구, 제25집, 205-228
박천보, 오덕성 (2004). 「해외 도심재생의 정책 및 제도에 관한 연구」．
대한구토, 도시계획학회지 국토계획, 제 39권 5호, 25-38
변원정 (2008). 「교육을 통한 지속가능한 도시 만들기」．
한국지리환경교육학회 정기학술대회자료집
성정희, 변원정 (2013). 「해외 지속가능발전교육 사례 연구 : 북아메리카 대학-지역-유네스코활동 협력」, 유네스코 한국위원회
오민근(2008)「문화의 창조적 활용, 도시재생에서 창조도시로-일본의 경우」, 황해문화, 2008 여름, 181-212
유네스코한국위원회 (2006). 「지속가능발전교육 길잡이」,
유네스코한국위원회.
유네스코한국위원회 (2013). 「해외 지속가능발전교육 사례 연구 – 북아메리카 대학-지역-유네스코활동 협력」, 유네스코한국위원회
유네스코한국위원회 (2014). 「유네스코한국위원회와 지속가능발전교육」,
유네스코한국위원회.
유영의 외 3인 (2013). 「지속가능발전교육에 관한 한국의 교육정책 및 현 국가수준 교육과정의 분석」, 幼兒教育學論集, 제 17권 3호, 319-341
이병대, 심재승 (2012). 「주민참여 마을 만들기를 통한 구도심 재생에 관한 연구 - 일본, 영국, 미국의 도시사례를 중심으로-」,
한국지적정보학회지, 제 14권 2호, 183-206
이선경, 이재영, 이순철, 이유진, 민정석, 심속경, 김남수, 하경환 (2005).
「우리나라 지속가능발전교육의 현황과 활성화 방안」,
한국환경교육학회 전반기 발표논문집, 11-23
이선경, 이재영, 이순철, 이유진, 민정석, 심속경, 김남수, 하경환 (2005).
「유엔지속가능발전교육10년을 위한 국가 추진 전략 개발 연구」,
대통령자문 지속가능발전위원회
이은희 (2011). 「도시의 브랜드화를 위한 도시 재생과 창조적 공공 공간
디자인 사례 연구」, 브랜드디자인학연구, 통권 제 17호, Vol. 9,
No. 1
이재영 (2011). 「사회의 지속가능한 발전과 예술교육」, 2011
문화예술교육 콜로퀴엄 시리즈: 4차~8차 결과자료집, 20-27
이홍, 안병진 (2012). 「구도심 활성화를 위한 지속가능한 공공디자인-
부산광역시를 중심으로」,, 기조조형학연구, Vol. 13(2)
장미진, 양승우 (2015). 「서울시 창신동 봉제공장 산업생태계의 공간적
특성-종로구 창신 1,2,3동을 중심으로」, 한국도시설계학회지, 제
16권 2호, 5-16
정영근, 장민수 (2007). 「지속가능발전의 개념과 논의전개」,
한국도시설계연구, 제 19권 1호, 143-164
정연희 (2011). 「예술교육을 통한 지속가능성 사고의 확장」, 미술과
교육, 제12권1호, 51-70
조성화, 안재경, 이성희, 최돈형 공저 (2015). 「교사를 위한
지속가능발전교육 교육과 지속가능발전의 만남」, 복스혈
조주연 (2006). 「"지역에 대한 이해의 중요성을 존중합니다."」,
미술교육연구 논총, 제19권, 121-139
지승현 (2007). 「지속가능발전이해교육 프로그램 개발 연구」 ,
한국교원대대학교 대학원 석사학위 논문
최강림 (2011). 「공공디자인을 통한 주거지 도시재생 사례연구- 부산시
공공디자인 관련 사업을 대상으로」, 디자인학연구, 통권 제 97호
Vol. 24 No. 4.
최병두, 홍인용, 강현수, 안영진 (2004). 「지속가능한 발전과 새로운
도시화」, 대한지리학회지, 제39권 1호, 70-87
허양원 (2010). 「학교에서의 지속가능발전교육을 위한 연구학교 경험
이해와 평가준거 개발 연구」, 한국교원대학교 대학원 석사학위
논문

: 세계 예술교육 현장 리포트」, 한길아트.
place」, Studies in Art Education, 제35권 1호, 22-33
Byun, W. J. (2011). Informal and Non-formal Education for
Sustainable Development - A case of Regional Centre of
Expertise on ESD Tongyoung, a life-long learning city, in
KNCU(eds), New Approaches to New Futures : Selected papers
from the 2011 ESD Colloquium Series, Seoul: Korean National
Commision for UNESCO, pp.99-106
he age of ecology」, Studies in Art Education, 제 39권 3호,
244-261
http://www.esdtoolkit.org
Abstract

Possibility of Education for Sustainable Development Using Art in Urban Regeneration Area

– focused on worksheet development –

Sun Jae Kim
Interdisciplinary Program in Art Education
The Graduate School
Seoul National University

This study began as a question of whether the area in which we live can be sustainable, and whether we can find ways to sustain it in the city through art. So, what is education for sustainable development and how to make use of art to solve the social, economic, cultural and environmental problems. The area which is the urban regeneration area, and the area where the backward and declining area is activated again. Therefore, I developed an education program based on the identity of the urban regeneration area, and I proposed an educational method that
uses art to make the urban regeneration area sustainable through the developed worksheet.

In conclusion, this study will be meaningful in that it tried to utilize the field of art for sustainable development education, which was focused only on environmental education. Based on the research on sustainable development education programs using art that has been lacking in the past, it is also possible to develop worksheets based on urban regeneration areas. It is also the starting point for local sustainable development in that it allows us to identify and be interested in the area by providing an opportunity to understand the areas of the inner city that we have easily overlooked and forgotten. Therefore, I conducted the following research to develop an educational program that learners can learn so that the area in which we live is sustainable.

In chapter I, I clarified the background and purpose of the research, introduce the contents and methods of the research, and demonstrate the importance of research by investigating previous researches on the development of sustainable development education program. In chapter II, I learned about sustainable development, which is the premise of education for sustainable development. Based on this basic concept, I identified what is sustainable development education and what kind of contact is there with art education. And the concept and contents of urban regeneration, I found commonality with sustainable development
and this can tell the validity of this study. In chapter III, I looked at overseas cases of sustainable development using art, examined the direct cases of Korea and I figured out at the unique characteristics of these areas. Through this, I developed a program of sustainable development education using art, and sought to find a practical education method. Therefore, in Chapter IV, I developed worksheets and workshop programs using this worksheets. Then I suggested the possibility of education for sustainable development through arts available in urban regeneration areas. Finally, Chapter V summarizes the conclusions about the research problems, the limitations of this study, and suggests follow-up research.

This research proposes a way to break down the material development and to develop sustainable way, and to learn how to revive the underdeveloped cities caused by rapid industrial development. In this process, I discussed the possibility of education using art. Therefore, this study suggests that many learners can acquire education on sustainable development based on their understanding of urban regeneration area by using art more actively in various ways in sustainable development education, And workshop program development can be a starting point for concrete teaching methods.

keywords : Sustainable Development, Education for Sustainable Development, Urban Regeeneration, Art Education, Worksheet, Workshop Program

Student Number : 2015–21682