

빈곤아동과 문화예술교육 : 프로젝트 I[아이]의 성과와 가능성

Poor Children and Culture & Arts Education : Outcomes and Possibilities of the Project I

정 의 중*

<목 차>

- | | |
|------------|--------------------------|
| I. 문제제기 | IV. 프로젝트 I[아이]와 빈곤아동의 변화 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 제언 |
| III. 연구방법 | 참고문헌 |

ABSTRACT

This study was conducted to explore the applicability of culture & arts education to social work practice for poor children. The method of the qualitative case study was applied to analyze the process of the Project I as culture & arts education in which 51 children in poverty and 13 media artists were participated. These poor children meaningfully experienced cognitively-stimulating environments that the Project I provided. The Project I was associated with the increase of abilities to understand arts, which in turn influenced the level of social cognitive skills in order to avoid conflict and aggressive solutions to interpersonal dilemmas. It was also found that poor children gained self-confidence and self-esteem from accomplishments in the Project I. Poor children with high self-esteem are more likely to resist the temptations of involvement in antisocial behavior. In addition, poor children from the Project I were more likely to have positive role models and express themselves without reservation. Children with positive role models are more likely to have aspirations for their future, which in turn increase the possibilities of positive development and adjustment. Implications for social work practice for poor children are discussed.

키워드: 빈곤, 빈곤아동, 문화예술교육, 프로젝트 I[아이], 질적 사례연구

poverty, children, culture & arts education, Project I, qualitative case study

* 덕성여자대학교 사회복지학과 조교수

I. 문제제기

우리나라의 경우 빈곤문제는 급속한 경제성장의 과정에서 사회적 주목을 받지 못했다. 그러나 1997년말의 IMF 경제위기를 계기로 빈곤은 중요한 사회적 관심의 대상이 되었고 빈곤아동의 심각한 실태가 알려지기 시작하였다. 이 시기 경제위기의 중요한 특징 중의 하나는 과거에 비해 전체 실업자 중 기혼자의 비중이 미혼자보다 크게 증가하였고, 특히 45-49세의 가구주 실업의 비중이 현저하게 증가한 점이다. 이는 위기의 충격이 경제활동 당사자에게 한정되지 않고 그 가족 특히 그 자녀들에게까지 확대될 수 있음을 시사한다(구인회, 2003). 이렇게 IMF 경제위기의 직격탄이 빈곤가정을 강타하면서 가정체제 현상이 뚜렷해졌고 이로 인해 빈곤아동문제도 골이 깊어졌다. 빈곤통계는 빈곤의 기준, 이용자료 등에 따라 많은 차이가 있을 뿐만 아니라 정확한 실태조사가 이뤄지지 않았기 때문에 빈곤아동 규모를 놓고 정부와 사회복지단체 간의 이견이 있다. 하지만 2005년 기준으로 전체 아동 1,137만명 중 약 10%인 110만명 이상이 빈곤선 아래에서 생활하고 있다고 알려지고 있다.

최근 빈곤은 부모세대 빈곤의 만성화와 자식세대로의 빈곤의 대물림 현상 두 가지로 특징 지워진다. 우리나라에서 절대빈곤층이 차상위 계층 이상으로 소득수준이 상승하여 실질적으로 빈곤을 벗어나는 비율을 나타내는 '빈곤탈출률'은 불과 6%로 나타났다(김대일, 2004). 즉 빈민 100명 중 6명만이 빈곤에서 탈피한 반면 그 나머지 94명은 계속 빈곤한 상태로 정체하게 된다는 것이다. 이는 최근 빈곤층으로 추락한 사람들이 '빈곤의 함정'에 빠져 빈곤이 만성화되고 있음을 보여주는 것이다. 또한 여러 연구에서 빈곤은 이를 경험하는 모든 사람에게 악영향을 미칠 수 있지만, 아동기의 빈곤 경험은 특히 그 해악이 크다는 사실을 보여주고 있다(허남순 외, 2005). 이는 빈곤에 대해 아무런 책임이 없는 아동들이 가장 심각한 피해자가 되고 있음을 시사하고 있다. 빈곤은 아동에게 정상적인 발달과업을 성취하는데 장애를 가져올 뿐만 아니라 그 장애들이 누적되어 성인이 되어서까지 부정적인 영향을 미쳐 빈곤이 세대간에 대물림되는 결과를 낳기도 한다. 이러한 빈곤의 대물림 현상은 빈곤부모에게는 자녀에 대한 희망을 버리게 하고 빈곤아동에게는 미래에 대한 희망을 버리게 함으로써 사회양극화 문제를 더욱 심화시키고 있다.

빈곤 때문에 부모가 가정에서 적절히 제 기능을 수행하지 못하면, 사회가 나서서 아동의 보호와 양육을 책임져야 한다. 박현선(1998)은 빈곤과 관련된 다양한 위험요소가 갈등적 가족과정을 가속화하고 빈곤아동의 심리사회적 적응에 부정적인 영향을 미치지만, 학교·지역사회 등으로부터 적절한 지지와 관심을 받으면 심리사회적 적응에 긍정적인 영향을 미친다고 보고하면서 빈곤아동에 대한 사회적 지원이 시급함을 강조하였다. 이렇게 빈곤 상황에서 많은 위험요소를 가지고 있는 아동이라 하더라도 성장하는 가운데 부모, 기타 양육자, 지역사회주민들이 아동에 대해서 적절한 관심과 반응을 보이면 문제를 상당부분 극복할 수 있다(Moffitt, 1993). 최근 연구에 따르면 사회로부터 복지서비스의 지원을 받고 있는 빈곤아동은 서비스를 받지 못하는 아동에 비

해 비행의 위험성이 낮으며, 특히 부모가 제 역할을 못하는 상황에서는 복지서비스가 대신해서 아동의 비행 수준을 낮추는데 크게 기여하는 것으로 나타났다(정익중 외, 2005). 이는 복지서비스 등과 같은 사회적 지원이 부모 기능에 상응하는 역할을 수행하고 있을 가능성을 보여주고 있다.

빈곤이 날로 심각해지는 상황에서 빈곤아동의 건강한 심리사회적 적응·발달을 위해서는 사회적 지원이 필수적이라는 사실이 공유되기 시작하면서 사회적 지원이 여러 방면에서 진행되고 있다. 2004년에 총리실 직속으로 아동정책조정위원회가 설치되고 대통령자문 빈부격차·차별시정 위원회에서는 빈곤아동·청소년을 위한 종합대책을 발표하였다. 또한 WE START 운동, 빈나 2020운동, 한국메세나협회의 문화나눔 사업 등 최근 민관 여러 분야에서 빈곤아동에 대한 사회적 지원방안이 쏟아져 나오고 있다. 이러한 사회적 지원의 일환으로 <아트센터 나비>와 <부스러기사랑나눔회>는 공동주관하여 프로젝트 I[아이]라는 문화적 체험 프로그램을 통해 빈곤아동의 건강한 발달을 추구하고자 하였다.

프로젝트 I[아이]는 빈곤아동이 미디어를 통해 서로 대화하며(Interactive) 놀라운(Incredible) 나(I)를 발견하는 프로젝트이다(프로젝트 I[아이] 홈페이지). I[아이]란 프로그램의 주인공이 되는 참여자 ‘아이’와 나를 나타내는 ‘I’ 그리고 새로운 시각을 발견한다는 ‘eye’의 의미를 모두 포함하고 있다. 프로젝트 I[아이]는 다양한 미디어 매체를 활용하여 빈곤아동이 자신이 살고 있는 지역의 이야기를 발견하고 새로운 시각으로 바라보도록 하여 긍정적인 삶의 주인공으로 성장하는 기회를 갖도록 도와주는 것이다. 봉천동 H공부방, 성남 S공부방, 안산 Y공부방, 용인 Y지역아동센터, 인천 E공부방 5개 지역아동센터·공부방에 다니는 51명의 아동들과 13명의 작가들이 각 지역별로 소모임을 만들어 주제를 선정하고 미디어 매체(디지털 카메라, 캠코더 등)를 활용하여 공동창작 활동을 실시하였다. 2005년 6월부터 격주로 10회 이상의 공식적 워크숍과 그 이상의 빈번한 비공식적 모임을 하며 작품을 완성시켜 11월 10일부터 한 달 동안 <아트센터 나비>에서 전시회를 개최함으로써 마무리되었다.

참여자들이 완성한 작품의 개요는 다음과 같다(프로젝트 I[아이] 홈페이지). <붕~붕~붕천>은 봉천동 H공부방 11명의 아이작가(아동)들이 이정민·최승준 작가와 함께 만든 멀티미디어 심리 지도이다. 관객이 가까이 다가가면, 지도는 붕~붕~ 하는 소리와 함께 봉천지역의 한 장소로 안내하고 아동들이 담아낸 그 장소의 이야기를 영상과 함께 들려준다. 한편, 우주·임희영 작가와 함께 성남 S공부방 아이작가들 10명이 만든 <Pink TV>는 각각의 채널에 아동들의 이야기를 담아 보내는 작은 방송국이다. 자신도 모르게 스스로의 이야기를 잃어버렸던 아동들이 내면의 이야기에 귀를 기울여 탄생시킨 작품이다. <미디어 타임캡슐>은 안산 Y공부방 8명의 아이작가들이 김지현·진기중 작가와 함께 진행한 프로젝트로서 자신만의 이야기를 미디어를 이용해 타임캡슐로 만들었다. 전시가 끝난 후 8개의 타임캡슐은 각자가 정해 놓은 시간까지 자기만의 장소에 저장될 것이다. <벌컥벌컥 1.5L우유를 한방에 마셨어요>는 남춘식·이정화 작가와 용인 Y지

역아동센터 12명의 아이작가들이 함께 한 ‘나’를 찾아가는 퍼포먼스이다. 처음엔 작업실 책상을 칠판으로 바꾸고, 그 다음엔 벤치, 담장 등 주변에서 소홀했던 대상들을 사랑하고 가꾸며 그 여정을 미디어를 통해 흔적으로 남겼다. 마지막으로 김인배·정지운 작가와 함께 10명의 인천 E공 부방 아이작가들은 <DIARY>를 썼다. 처음엔 아이노트를 가지고, 다음에는 아이노트와 일회용 카메라를 가지고, 또 그 다음에는 아이노트와 디지털 카메라를 가지고 미디어를 하나씩 바꾸어 가며 자신의 과거, 현재, 미래의 어느 시점이라도 상관없는 순간들을 기록하였다.

인터넷, 핸드폰, DMB 등 개인 미디어가 등장하면서 개인 간에 보다 폭넓게 소통할 수 있을 것이라는 기대에도 불구하고 오히려 정보의 부익부 빈익빈 현상이 두드러지고 있다. 경제적 빈곤이 문화적 결핍으로, 사회적 배제로, 지식정보 박탈이나 불균형으로 이어지고, 이것이 다시 경제적 빈곤을 야기하는 방향으로 계속 악순환 되고 있다. 이러한 현실에서 프로젝트 I[아이]는 소외된 지역의 아동들이 정보와 문화의 발신자가 되고 더불어 삶의 주인공이 될 수 있는 시작점을 만들어보고자 한 시도였다. 또한 아동들은 5개월 간의 프로젝트 I[아이]를 통해 자신들의 목소리에 귀 기울여주는 작가들과 함께 ‘아이작가’가 되는 과정을 경험하였다. 프로젝트 I[아이]를 통해 아동들이 아이작가로서 새로운 시각으로 자기의 일상을 바라보고 더 넓은 세상에 자신의 목소리를 전달할 수 있는 기회를 마련하고, 궁극적으로 건강한 발달을 성취할 수 있도록 하는 작업이었다.

최근 우리나라에서는 1회성 문화행사에서부터 문화예술교육에 이르기까지 빈곤아동을 대상으로 한 문화적 체험 프로그램이 유행처럼 확산되고 있지만 이의 효과에 대한 실증적 검증은 아직 부족한 실정이다. 본 연구는 프로젝트 I[아이]의 진행과정을 살펴보면서 실제 성과는 무엇이었는지 평가하고 긍정적 효과를 지속하기 위한 실질적인 제안을 하고자 하는 실천지향적인 탐색적 연구이다. 이 연구목적을 실현하기 위해서는 이들의 경험세계에 밀착되어야 하기 때문에 질적 연구방법을 선택했으며 구체적으로는 사례연구 방법을 사용하였다. 본 연구는 빈곤아동의 발달과 문화적 체험은 어떤 관련이 있는지를 먼저 살펴보고 이 프로젝트가 위의 목표에 비추어 얼마나 성과가 있었으며, 이러한 성과가 유지되기 위해서는 어떠한 점이 보완되어야 하는지를 중심으로 논의할 것이다.

II. 이론적 배경

1. 빈곤아동과 문화적 결핍

빈곤이 아동에게 미치는 영향은 발육부진·발달지체 등과 같은 신체발달의 문제에서 저(低)지능·학업부진 등과 같은 인지발달의 문제, 우울·불안 등과 같은 내면화된 문제 및 공격성·주

의력 결핍 과잉행동장애(ADHD: attention deficit hyperactivity disorder) 등과 같은 외현화된 문제 등을 포함한 심리·사회발달 문제에 이르기까지 광범위한 것으로 밝혀지고 있다(정익중 외, 2005). 또한 빈곤은 아동을 다양한 환경적 위험에 노출시키기 때문에 비행의 근본 원인 중의 하나로 간주되고 있다. 이러한 다양한 발달상의 문제는 곧 빈곤의 세대간 전이가능성과 연결되므로 빈곤가정에서의 아동발달 문제는 매우 중요하다.

빈곤은 물질적 결핍에서 끝나는 것이 아니라 계속해서 연쇄반응을 일으켜서 역할모델의 부재, 사회적 자본의 부족, 문화적 결핍 등으로 이어지는 경향이 있다(Chung, 2004). 특히 문화는 아동이 자아를 찾고 건강한 사회구성원으로 성장하는데 중요한 역할을 하지만, 빈곤아동은 경제적 궁핍, 부모 맞벌이, 가족해체 등의 이유로 방치되어 불건전한 문화를 접하기 쉽고 문화적 체험의 기회를 갖기 어렵다. 이러한 문화적 결핍은 인지능력의 부족, 자아존중감의 손상, 자기표현력의 결핍 등으로 이어지게 된다. 먼저 빈곤한 가족은 책, 장난감, 컴퓨터 등과 같은 물품을 구입할 수 있는 자원이나 문화를 체험할 기회가 부족하기 때문에 빈곤아동은 인지적으로 자극받을 수 있는 환경에서 성장할 확률이 낮아진다(Mayer, 1997; Gerard & Buehler, 1999). 따라서 빈곤은 아동의 인지능력 부족이나 학업성취의 실패를 가져오기 쉽다. 인지능력이 높은 아동은 특정 갈등상황에서 일탈적인 해결책을 피하고 여러 가지 대안적인 해결책들을 생각해내어 그 중 사회적으로 바람직한 해결책을 선택할 수 있다. 반면 아동이 인지능력이 떨어지고 공격성이 높으면 상대방이 보내는 신호(cues)에 둔감할 뿐만 아니라 적대적인 신호에만 선별적으로 관심을 보인다(Dodge & Newman, 1981; Gouze, 1987). 그리고 신호의 의도를 해석하는 데도 문제가 있으며, 무슨 신호든 그 의도가 적대적인 것으로 귀인 시켜버리는 편견(attributional bias)을 보이기도 한다(Dodge & Feldman, 1990; Dodge & Coie, 1987). 이러한 아동들은 반사회적 행동을 더 긍정적으로 평가하여 이를 가장 적절한 반응으로 선택할 확률이 높다(Garber et al., 1991).

또한 빈곤은 부모의 지도감독이나 양육방식 등에 영향을 끼쳐 간접적으로 아동에게 영향을 준다. 일반적으로 빈곤부모들은 훈육이 비일관적이거나 언어적인 훈계보다는 신체적인 체벌을 더 자주 사용하고, 아동행동 자체 혹은 아동이 어떤 친구들과 어디서 노는지 등에 대한 지도감독을 하지 못하고, 자녀들과 질적으로 낮은 수준의 상호작용을 하며, 아동에 대한 정서적 지지의 수준 역시 낮은 경우가 많다(McLeod & Shanahan, 1993; McLoyd, 1998; Conger, Conger, Elder, 1997). 이러한 부정적인 부모·자녀 관계는 아동의 자아개념을 손상시킬 수 있다. 자신의 존재가치를 확인시키고 강화해 주어야 하는 부모로부터 존중받지 못한 아동의 경우 자신을 무능하다고 인식하며 자신에 대해 나쁜 감정을 느끼게 되고, 자신은 타인으로부터 사랑받을 가치가 없는 사람으로 간주하게 된다(Crittenden & Ainsworth, 1990). 또한 경제적 자원의 부족으로 다른 일반아동들이 쉽게 접할 수 있는 문화에 접근하지 못하여 집단따돌림을 당하거나 상대적 박탈감을 느끼게 되면 아동의 자아존중감은 더 큰 손상을 입게 된다. 이러한 낮은 자아존중감은 자신을 함부로 다루고 미래에 대한 계획 없이 충동적으로 생활하며 스스로를 통제하고자 하는 의지도 약하게 만

든다. 따라서 자아존중감이 낮을수록 불안, 우울과 같은 심리적 문제뿐만 아니라, 자기파괴적 행동이나 약물남용, 비행 등과 같은 일탈행동을 보인다(Daly & Burton, 1983; Owens, 1994).

빈곤아동은 수준 높은 단어의 사용, 다양한 어휘력 등 언어적 측면의 발달이 매우 낮게 나타나고 그 때문에 표현력의 결핍을 보이기도 한다. 빈곤아동의 낮은 언어능력이나 표현력의 결핍은 대다수의 빈곤부모들이 생활에 여유가 없거나 불규칙한 직업으로 인해 시간이 없어서 자녀들과의 충분한 대화를 할 수 없기 때문에 생기는 것으로써 부모와 아동사이의 상호작용 부족과 잘못된 양육태도에 기인한다고 볼 수 있다(박소혜, 1995, 허남순 외, 2005에서 재인용). 또한 건전한 문화체험이나 지역사회로부터도 바람직한 언어 모델을 제공받을 수 없기 때문에 아동들은 자연히 바람직한 언어표현을 발달시키기가 어렵게 된다. 이러한 언어적 표현능력이 개발되어 있지 않으면 아동이 갈등상황에 처했을 경우 언어적 방법을 통한 이해와 설득보다는 강압과 폭력 같은 물리적인 방법으로 해결책을 마련하기 쉽다.

또한 빈곤부모들은 그들 가족이 살 지역사회나 자녀들이 갈 학교를 선택함에 있어 제한을 받기 쉽다. 따라서 빈곤 때문에 지역사회 해체(social disorganization)나 사회적 소외(social isolation)로 특징 지워지는 지역사회에 거주하는 경우가 많다(Chung, 2004). 지역사회 해체는 범죄, 실업 등으로 그 지역사회에 사는 아동에 대한 집합적인 지도감독이 불가능하며 지역사회 구성원들간의 비공식적인 네트워크나 지역 문화활동이 부족한 경우를 말한다(Sampson, 1991). 사회적 소외는 주류사회를 대표하는 기관이나 개인과의 상호작용 부족으로 그 지역사회에 사는 아동이 따를만한 긍정적 역할모델이 존재하지 않고 문화적 학습이나 체험기회를 상실하는 것을 말한다(Wilson, 1996). 긍정적 역할모델의 존재는 아동이 미래에 대한 희망과 기대를 가지고 역할 모델을 닮기 위해 노력하도록 만들기 때문에 목표달성을 위해 최선을 다하게 된다(허남순 외, 2005). 하지만 지역사회 해체나 소외로 대표되는 지역사회에 살게 되면 긍정적 역할모델의 결핍과 부정적 역할모델의 과잉, 사회적 자본의 부족과 사회규범의 약화, 문화적 결핍 등으로 비행과 반사회적 행동에 빠져들 위험이 더욱 커지게 된다(Coleman, 1988; Hagan, 1994).

2. 빈곤아동과 문화적 체험

빈곤이 아동에게 부정적인 영향을 미친다는 연구는 광범위하게 존재한다. 이러한 사실을 단순히 받아들이면 모든 빈곤아동은 문제 아동이 되어야 한다. 그러나 사회에는 빈곤하지만 적응을 잘하여 건강한 성인으로 자라나는 빈곤아동이 많다. 특히 고위험 상황에서도 역량과 장점을 회복하고 더 높은 적응유연성(resilience)을 보이는 빈곤아동이 무수히 존재한다. 따라서 빈곤아동의 발달이론에서 취약한 환경조건 하에서도 위험요인과 작용하여 부정적인 발달산물의 가능성을 경감시키는 보호요인의 역할이 점차 강조되고 있다. 이는 빈곤상황에서 적응의 개인차를 보다 적절히 설명할 수 있는 장점을 가지고 있다(Hernandez, 1993, 박현선, 1998에서 재인용). 이러

한 성격의 대표적인 보호요인 중의 하나가 문화적 체험이다. 문화적 체험이 긍정적으로 이루어지면 이는 빈곤아동의 건강한 발달과 적응에 매우 효과적이다. 아동은 문화적 체험을 통해 미술 작품을 감상하는 법, 시를 읊미하는 법, 교향곡을 즐기는 법, 남들이 한 번도 생각해보지 않은 방식으로 생각하는 법 등을 배우게 된다. 이런 경험이 없다면 자신이 처한 상황에 대해 곰곰이 생각할 여유 없이 매사에 즉각적으로 단순반응만을 반복하게 된다. 문화적 체험을 통해 단순한 반응 단계에서 반성적으로 사고하는 단계로, 흑백논리에서 역지사지할 줄 아는 단계로, 폭력을 사용해서 문제를 해결하려는 단계에서 협상을 통해서 문제를 해결하는 단계로 발전하게 된다 (Shorris, 2000). 이러한 역량을 통해 아동은 더 나은 삶에 대해 꿈꾸며 적극적으로 생활하게 되고 궁극적으로는 스스로의 힘으로 빈곤한 상황에서 벗어날 수 있을 것이다.

하지만 모든 유형의 문화적 체험이 똑같이 빈곤아동의 발달에 효과적이라는 주장은 받아들이기 어렵다. 물론 문화적 체험을 경험하지 않은 것보다는 문화적 체험을 경험한 것이 더 낫다. 그러나 문화적 체험이 어떠한 형태로 이루어지는가에 따라 빈곤아동의 건강한 발달에 더 효과적일 수 있을 것이다. 먼저 성인의 지도감독·지원 유무에 따라서 그 효과가 달라질 수 있다. 아동들끼리 영화를 보거나 음악회나 뮤지컬을 관람하는 문화적 체험을 했다고 해서 그것이 긍정적인 효과와 쉽게 연결되리라 가정하기 어렵다. 이러한 문화적 체험이 책임있는 성인의 지도감독 하에서 이루어지고 체험 후 경험한 것을 공유하고 나누는 과정을 통해 아동들은 많은 것을 배우게 된다. 두 번째로 문화의 수동적인 소비자(객체)였는지, 능동적인 창조자(주체)였는지에 따라서도 효과가 달라질 수 있다. 소극적인 소비자의 역할로는 소비와 수용을 통해 문화를 경험했다는 의미만 있을 뿐 생산과 참여를 통해 문화를 진정으로 향유했다고 보기는 어렵다. 따라서 보다 적극적인 창조자의 역할을 통해서만 문화의 경험을 넘어서 체화되어 진정으로 즐기는 단계까지 이를 수 있을 것으로 판단된다. 후자의 역할은 또한 상상력과 창의성을 요구하기 때문에 개개인의 문화역량을 극대화하여 궁극적으로 21세기 정보화시대의 주요산업인 문화산업을 선도하거나 국가경쟁력을 제고하는데도 일조할 수 있을 것이다.

<표 1> 문화적 체험의 단계

	문화의 소비자(객체)	문화의 창조자(주체)
성인의 지도감독·지원 없음	1단계	2단계
성인의 지도감독·지원 있음	2단계	3단계

문화적 체험은 이렇게 문화의 소비자(객체)인지 창조자(주체)인지 여부나 성인의 지도감독·지원이 있었는지 여부에 따라 몇 가지 단계로 구분할 수 있고, 단계가 높을수록 아동의 발달이나 적응에 미치는 긍정적인 영향력이 높다<표 1>. 영화관람 등과 같은 1회성 문화행사처럼 성인의

지도감독·지원 없이 문화의 소비자로서 문화를 경험하는 것은 문화적 체험의 단계 중 가장 낮은 수준인 1단계로 판단된다. 그 다음으로는 성인의 지도감독·지원 없이 문화의 창조자로서 문화를 경험하는 것이나 성인의 지도감독·지원은 있지만 문화의 소비자로서만 문화를 경험하는 것이 그 다음 2단계이다. 가장 높은 수준의 문화적 체험은 성인의 지도감독·지원 하에서 아동이 문화의 창조자로서 문화를 체험하는 것이다. 이러한 형태의 문화적 체험을 문화예술교육이라 할 수 있으며, 이는 빈곤아동의 발달에 가장 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것이다. 프로젝트 I [아이]는 문화적 체험의 가장 높은 3단계를 지향하고 있다. 이렇게 빈곤아동일수록 더 고급이나 양질의 프로그램을 제공해야 이들의 건강한 발달과 적응에 실질적인 도움이 될 수 있을 것이다.

또한 문화예술교육인 프로젝트 I [아이]는 아동발달에 긍정적일 수 있는 몇 가지 조건을 더 가지고 있다. 첫째, 이것이 단순히 1회성 체험행사가 아니라 5개월간이나 진행된 프로그램이었다는 점이 효과를 배가시킬 수 있었을 것이다. 부정적인 생활사, 위험한 주위환경 등 때문에 빈곤아동에게 1회성 행사나 단기 프로그램의 효과는 시간이 지날수록 약화된다(Forehand & Long, 1991). 그 때문에 일반적으로 1회성 행사나 단기 프로그램이 성공하기는 쉽지 않다. 특히 고위험 집단이나 위기 집단에 대한 단기 프로그램은 문제의 일시적인 감소만을 가져올 뿐 지속적 기능변화를 가져오는 것이 아니기 때문에 미봉책에 불과하다. 고위험 집단의 경우 프로그램의 회기에 쉽게 결석하고 배운 기술을 실생활에서 적용하는데 어려움을 겪기 때문에 긍정적인 효과를 지속시키기 위해서는 장기적인 프로그램이 필요하다. 프로젝트 I [아이]는 이러한 조건을 잘 따르고 있는 것으로 판단된다.

둘째, 프로그램 진행자의 전문성이다. 지금까지 문화적 체험은 아동이 문화의 소비자에 그치는 경우가 많았고, 문화의 창조자가 되더라도 전문가가 아닌 준전문가나 자원봉사자가 투입되는 경우가 많았다. 진행자의 전문성과 프로그램 효과간의 상관관계에 대한 연구는 아직 부족한 실정이지만 일반적으로 전문가가 진행했을 경우 준전문가가 진행했을 때보다 더 나은 프로그램 효과를 낳는 것으로 밝혀지고 있다(Olds & Kitzman, 1993). 특히 프로젝트 I [아이]와 같은 문화예술교육의 경우 그 전문성이 더 요구됨에도 불구하고 빈곤아동이 대상인 경우에는 비용의 문제 때문에 자원봉사자에 의해 운영되는 경우가 많았다. 하지만 프로젝트 I [아이]는 작가가 프로그램 진행자로 나서면서 전문성이 충분히 발휘되었다고 생각된다.

마지막으로 프로젝트 I [아이]는 기존의 사회복지프로그램들과 다르게 예방에 초점을 맞추고 있다는 점이다. 일반적으로 사회복지분야에서는 문제가 일어나기 전에 이의 발생자체를 막는 예방보다는 이미 발생한 문제의 더 심각한 형태로의 전이를 막는 치료 혹은 재활에 더 큰 관심을 보여왔다. 그러나 문제가 이미 일어나 손상이 벌어지고 난 후 사후처방적 접근만으로는 문제의 근본해결을 가져올 수 없다. 비용적인 측면에서도 치료나 재활의 경우는 기하급수적인 비용이 투입되는데도 불구하고 재발 확률이 매우 높기 때문에 효율적인 접근이 아니다(이소희 외, 2005). 하지만 프로젝트 I [아이]와 같은 예방적 접근은 초기 투자비용은 높지만 단기적 뿐만 아

나라 장기적으로도 효과가 있기 때문에 결과적으로는 경제적 측면에서도 비용효과적인 것으로 밝혀지고 있다.

III. 연구방법

본 연구에서는 프로젝트 I[아이]가 아동에게 어떤 영향을 미쳤는지를 평가하기 위해 질적 사례연구 방법을 적용하였다. 사례연구는 맥락 속에서 여러 가지 정보원들을 활용하는 세부적이고 심층적인 자료수집을 통해 하나의 사례 또는 여러 사례를 탐색하는 것이다(Creswell, 1998). 사례연구 방법은 사회현상 중 학문적으로 정립이 안 된 분야에 관하여 깊이 있는 통찰력을 키우는 데, 연구를 위한 가설을 찾기 위해 소수의 한정된 사례를 집중 연구하는데, 유사한 사례들과의 공통성을 규명하여 보편화하는데 사용되기 때문에 이 연구를 수행하는 데 적절한 방법이라고 할 수 있다(Stake, 1995; Yin, 2002).

프로젝트 I[아이]의 참여자는 초등학교 5학년에서 중학교 3학년까지의 51명의 아동, 13명의 작가, 17명의 자원봉사자, 6명의 교사로 구성되어 있다. 각 기관에 따른 인원은 <표 2>에서 자세하게 확인할 수 있다. 프로젝트 I[아이]는 2005년 6월부터 5개월 동안 진행되었지만 본 연구의 자료수집기간은 2005년 9월부터 12월까지였다. 따라서 연구자가 시작부터 참여 관찰할 수 없었고, 작가·자원봉사자·교사 이외에 외부 관찰자의 갑작스런 등장이 아동에게 반응성(reactivity)을 불러올 수 있기 때문에 본 연구에서는 아동을 직접 관찰하거나 면접하지 않고 프로젝트 I[아이]의 전 과정을 기록한 영상기록물, 작가 및 교사 면접, 작가가 직접 작성한 노트, 교사일지, 작가와 아이작가(아동)의 전시된 작품 및 후기 등을 자료로 활용하였다. 특히 면접 자료는 참여자들에게 사전 동의를 구한 후 녹음을 했고 이를 필사하여 원자료를 만들었다. 이처럼 다양한 자료원으로부터 자료를 수집하려는 것은 사례연구에서 자료 수집의 증거가 포괄적이어야 하고, 이러한 정보의 다원화(triangulation)를 통해 사례연구의 신뢰성과 타당성을 확보할 수 있다(신경림 외, 2004).

<표 2> 프로젝트 I[아이]의 참여자

단위: 명

	아이작가(아동)	작가	자원봉사자	교사
봉천동 H공부방	11	2	3	1
성남 S공부방	10	2	3	1
안산 Y공부방	8	2	4	1
용인 Y지역아동센터	12	2	4	1
인천 E공부방	10	2	3	1
전체 진행	-	3	-	1
합계	51	13	17	6

본 연구에서 자료의 분석은 몇 가지 구체적인 분석과정을 거쳤다. 먼저 영상물을 여러 번 보고 문서기록을 몇 번씩 읽으면서 내용을 정확하게 이해하고자 하였다. 내용을 정확하게 이해할 수 없을 때는 작가, 교사 등 당사자에게 직접 문의하여 내용을 확인하였다. 그 다음은 연구자와 연구보조원 2명이 함께 또는 각자 기록된 내용을 전체적으로 파악하고 세분법에 따라 문장 또는 문장의 다발을 의미구조 단위로 나누어보면서 연구문제와 관련하여 그 부분의 의미에 대해 서로의 의견을 교환하였다. 그리고 의미를 가지는 분석단위로 축약하여 자료를 개념화시키고, 이러한 세분화된 자료는 분석회의를 거쳐 그 문장의 의미에 대한 진술들을 각 문장마다 적어 넣었고 그것들을 공통된 주제별로 묶어내 정리하였다. 마지막으로 주제들 간에 비교 분석하여 분리되기 어려운 주제들은 유사 주제에 통합시키고 이전 단계에서 예상하지 못한 새로운 주제를 잡아내기도 하는 등의 수정작업이 이루어졌다.

연구의 신뢰성과 타당성을 확보하기 위해 연구자는 연구를 진행하는 동안 의문이 생기거나 방향성을 상실하였는지 의심이 들 때마다 참여 당사자에게 되돌아가 이를 점검하고 확인하였다. 또한 분석결과를 정리한 후 세미나를 통해 작가, 교사, 자원봉사자 등의 의견을 듣고 연구자의 독단과 편견을 감시·점검하였다. 그 외에 질적 연구 경험이 많고 질적 연구방법론을 가르치는 교수에게서 연구의 설계과정에서부터 자료분석, 결과해석 등에 이르기까지 전 과정에서 자문을 받고 조언을 얻었다.

IV. 프로젝트 I[아이]와 빈곤아동의 변화

1. 문화적 체험 -> 집중력 향상, 예술작품에 대한 이해도 증진 -> 인지능력의 향상

프로젝트 I[아이]의 문화적 체험을 통해 빈곤아동들은 집중력이 향상되고 예술작품에 대한 이해도가 높아지게 되면서 인지적, 문화적으로 자극을 받게 되고 결과적으로 인지능력이 향상되게 된다.

* 집중력 향상

“개별적으로 이야기를 하면서 집중력도 좋아지고 이야기를 잘 하였다.”

“아이들이 쉽게 표현할 수 있도록 사진을 이용했는데, 아이들이 찍고 싶어 하는 것들을 찍으면서 이야기를 했다. 아이들이 캠코더를 처음으로 사용해 보는 것이라 그런지 집중을 잘 하였다.”

- 성남 S공부방

“아이들은 서서히 디지털 장비에 호기심을 갖는 듯 했지만 미술에 더 집중력이 높았다.”

- 용인 Y지역아동센터

“포토스토리는 사진마다 글씨 넣고, 색 바꾸고, 속도 조절하느라 복잡한데도 아이들이 집중도 잘하고 의욕에 넘쳐 열심히 했다.”

- 봉천동 H공부방

* 예술작품에 대한 이해도 증진

“영상을 볼 때 전에는 ‘이게 뭐야’하며 관심을 두지 않았지만, 직접 만들어보는 과정을 통해 진지하게 작품을 감상하고 만들었다.”

“작품을 보는 아이들의 반응이 예전과 달리 각자가 느끼는 대로, 서로 다른 시선으로 보고 얘기 하는 것 같았다. 그리고 이제 우리가 ‘왜 이런 작업을 했을까?’라는 것을 아는 것 같았다.”

“우리의 작품을 다른 사람들에게 보여 주고 설명을 잘 해주었다. 작품을 혼자 보려고 하는 게 아니라 같이 보려고 했던 거였기 때문에, 시끄럽게 떠들면서 자신들의 작품을 자랑했다.”

- 용인 Y지역아동센터

2. 문화주체로서의 경험 -> 성취경험, 자신감 -> 자아존중감의 증가

학교에서나 가정에서나 학업성적으로 아동을 칭찬하거나 벌을 주기 때문에 학업성취가 떨어지는 빈곤아동의 경우 자아존중감이 낮은 경우가 많다. 반면 프로젝트 I[아이]에서는 아동들이 문화의 주체로서 작은 성취를 경험함으로써 자아존중감의 증가를 가져올 수 있다. 이 아동들 중 소수는 그동안 성취감과 자신감의 결여로 종종 학교와 가정에서 부적응이 있었던 것이 사실이다. 그러나 프로젝트 I[아이]에서 아동들의 성취 욕구에 대한 가시적인 충족이 어느 정도 이루어지면서 변화과정을 통해 학교나 지역사회에서 공동체의 건강한 일원으로 성장하게 될 것이다.

* 능숙한 미디어 사용

“단지 전통적인 도구를 사용한 수작업에 그치지 않고, 현대적인 도구(컴퓨터, 디지털 영상 장비 등)를 이용하여 프로그램 사용에 대한 교육과 기기 사용에 대한 교육을 병행하였는데, 아이들이 자연스럽게 쉽게 이를 배워가며 능숙하게 사용할 수 있게 되었다.”

“중학생들은 금방 잘해서 인터넷에서 가져오고 싶은 사진과 음악을 가지고 자유롭게 만들 수 있게 되었다.”

“각자 자신있게 사용할 수 있는 미디어 매체와 프로그램이 한 가지씩 있었다.”

- 봉천동 H공부방

* 자신감과 적극적인 자세

“전체로 모여서 이야기 하라고 했을 때에는 다들 조용했지만, 소집단으로 모이면서 훨씬 더 다 이내믹하고 참여의 기회도 늘어나게 되었다.”

“아이들이 캠코더를 다루고 직접 촬영하면서 훨씬 자신감이 붙어 보였다.”

“전체적으로 모든 아이들이 다양한 미디어를 다루는 경험을 해보고, 자신들의 가능성을 발견하며, 실제 작업에 더욱 적극적으로 참여할 수 있도록 하는 전반적인 토대를 마련하였다.”

- 봉천동 H공부방

“프로그램 진행에서 디카와 디캠을 다룰 인원을 뽑았는데, 여러 아이들이 장비를 다루겠다고 하였다.”

- 용인 Y지역아동센터

“처음에는 많이 쑥스러워했지만, 점점 재미를 붙여갔고 처음보다 많이 적극적이었다.”

- 인천 E공부방

* 스스로 완성을하기 위한 성취경험

“아이들이 선생님에게 의지하지 않고, 자기들끼리 도와주면서 완성시켰다. 또한 전 시간에 오지 못한 한 아이는 스스로 수업에 오기 전에 미디어 교육을 받은 다른 친구에게 배워 왔다.”

“파워포인트 수업 때는 아이들이 선생님에게 의지하지 않고, 자기들끼리 도와주면서 완성시키는 모습을 보였다.”

- 봉천동 H공부방

3. 성인의 지도감독 및 지원 -> 긍정적 역할모델의 획득, 자기개방 -> 자기표현력의 증가

아동들은 처음에는 관심사나 꿈, 무엇을 하고 싶은지에 대해서 물어보아도 대답을 잘 하지 않았다. 하지만 프로젝트 II[아이]에서는 작가들이 자기표현의 긍정적인 역할모델로 작동하고 말로 표현할 수 없는 내용을 여러 가지 미디어를 통해 솔직하게 개방하고 자신의 경험을 나눌 수 있는 기회를 많이 제공하여 자기표현력이 증가하였다.

* 솔직한 자기개방

“아이들은 자신의 감정에 솔직하고 숨기지 않았는데, 한 아이는 자기가 싫어하는 아이를 경찰서로 보내는 내용의 이야기를 상상으로 써왔다.”

“학년이 높은 아이들은 좀 더 현실적이며 심각한 내용을 써오기도 했는데, 엄마에 대한 원망의 글이나 자신의 처지에 대해 슬퍼하는 글을 써오기도 하는 등 속으로 숨기지 않고 이야기해 주었다.”

- 인천 E공부방

* 자기표현의 증가

“아이들이 쉽게 자신의 이야기를 하지 않아서 막혀있던 공간에서 벗어나 확 트인 공원에서 진행하니 훨씬 더 친숙하게 다가왔고, 자연스러운 대화가 진행되었다.”

“다양한 미디어를 체험해 보고 자신의 의사를 표현할 수 있는 기회를 더 많이 갖게 되었다. 실제 매체를 다룰 수 있는 도구를 아이들 손에 쥐어주니 뭔가 하고자 하는 동기가 잘 부여되었던 것 같다. 찍고 싶어 하는, 말하고 싶어 하는 요구가 분명히 있었다.”

“아이들이 공동의 주제 속에서 자기의 표현, 그 표현을 결합시켰을 때의 그 안에서 자기의 모습을 확인해 보는 자유로운 표현의 시간이었다.”

- 안산 Y공부방

4. 집단창작활동 -> 협업을 통한 참여, 생각의 확장 -> 이해 및 공감능력의 향상

집단창작활동을 통해 아동이 또래집단에 참여하여 협업함으로써 적절한 또래관계를 형성하고 사회성 기술 및 대인관계기술을 배울 수 있는 과정을 제공한다. 공동의 목표 하에 또래아동과 함께 상호작용 했던 경험은 자연스레 타인을 이해하고 공감하는 능력을 향상시킬 수 있다.

* 협업을 통한 참여

“아이들이 협업하는 과정, 그리기와 말하기의 익숙함 등을 알아볼 수 있는 굉장히 좋은 기회였다.”

“어떤 아이들이 큰 붓으로 페인트칠을 하는 동안 다른 아이들은 작은 붓으로 세밀함을 더하면서 각자가 맡은 역할에서 나름대로 씩씩하게 그려 나갔다.”

- 용인 Y지역아동센터

* 생각의 확장

“처음에 일기를 써야 한다는 이야기를 했을 때 반응이 좋지 않았지만, 회기를 거듭할수록 재미있게 프로그램에 임하였다. 어린 아이들은 여러 가지 기발한 상상력을 발휘하였다.”

- 인천 E공부방

“실제 자신의 작품이 전시될 전시장에 다녀온 후 의욕이 생겼고, 그 동안 얘기를 잘 하지 않았던 각자의 생각들에 대해서 열띤 이야기들을 나누었다. 아이들의 아이디어라기엔 무척 작품성 있는 내용들도 많았고, 아이의 본래 모습에서는 느낄 수 없었던 신선한 모습들을 볼 수 있었던 중요한 모임이었다. 아이들 개인의 확장되어 있던 생각들을 같이 정리해 보면서 프로젝트 초반에 아이들과 이야기 했던 부분과는 다른, 좀더 진지하고 구체적으로 생각을 발전시켜 나갔다.”

-안산 Y공부방

“아이들의 활동을 지켜본 결과 상상 속의 나를 만들어 가는 것을 볼 수 있었다.”

“한정된 재료를 가지고 아이들이 곰곰이 남과 다르게 무슨 요리를 할지를 생각하고, 이 프로젝트를 통해서 조금씩 자신만의 이야기를 전개해 나갔다.”

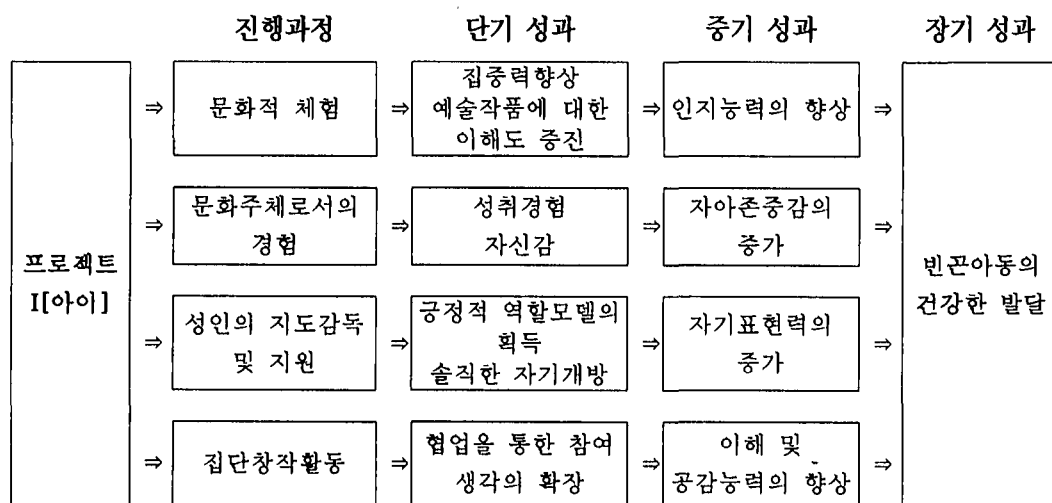
- 용인 Y지역아동센터

V. 결론 및 제언

1. 연구결과의 요약

본 연구는 프로젝트 [[아이]]의 성과를 평가하기 위한 목적으로 이 프로젝트를 통해 아동에게 어떤 변화가 있었는지 살펴보았다. 이 프로젝트는 5개 기관에서 동시에 진행되었지만, 예상하지 못했던 일들로 인해 기관에 따라 진행상황이 많이 다르고 성과에 있어서도 편차가 있는 것으로 판단된다. 하지만 일반적으로 <그림 1>에서처럼 빈곤아동은 프로젝트 [[아이]]를 통해 예술작품에 대한 이해도가 높아지고 인지적 자극을 받게 되면서 인지능력의 향상을 가져올 수 있다. 이러한 인지적 자극은 학습습관이나 집중력에도 영향을 주어 부수적으로 학업성취의 향상을 가져올 수도 있다. 또한 학습된 무기력이나 낮은 성적, 집안사정 등으로 학교나 가정에서 소외받았던 아동들이 프로젝트 [[아이]]에서 문화주체로서 직접 예술작품을 완성해보는 성취경험을 통해 ‘나도 할 수 있다’는 자신감을 키우며 자아존중감이 증가하게 된다.

<그림 1> 프로젝트 [[아이]]의 논리모형



또한 열등감, 자신감 결여 등으로 본인의 감정이나 상황을 쉽게 드러낼 수 없었던 아동들이 당당한 작가들의 모습을 보며 역할모델을 상정하고 작가나 자원봉사자의 지지를 통해 더 자신감 있게 자신의 목소리와 느낌을 나타내고 생각을 확장시켜 나가고 자신을 솔직하게 개방하는 기회를 획득하며 이를 통해 표현력이 증가하게 된다. 이러한 자기표현력은 갈등상황에서 언어를 통한 해결책의 모색이나 대안적인 방법을 통해 감정의 발산이나 환기 등의 작용이 가능하도록 하여 아동이 일탈행위나 공격행동에 연루되는 것을 막는다. 또한 아동은 집단 활동을 통해 경쟁기술, 대안적 행동방식, 이해 및 공감 능력 등을 직접 실천해 보고, 성공적일 경우 보상을 받고 문제가 있을 경우 다시 수정할 수 있는 기회를 제공받는다. 이러한 긍정적인 성과들이 모여서 빈곤아동은 궁극적으로 건강하게 발달하게 될 것이다.

복합적이고 만성적인 어려움에 처한 빈곤아동의 문제를 해결하기 위해 결핍된 부분만을 채우고자 한다면 그것이 아무리 많아도 충분하지 않은 결과를 초래하기 쉽다. 영화, 연극, 뮤지컬, 음악회 등의 1회성 관람행사는 빈곤부모가 시간이나 자원의 제약으로 해줄 수 없는 것을 일반 부모가 자녀에게 해주는 것처럼 비슷하게 해 줌으로써 빈곤아동의 상대적 박탈감, 문화적 결핍을 막아 현상유지를 할 수 있도록 해줄 것이다. 하지만 이것만으로는 빈곤아동이 사회에서 요구하는 인재로 성장하여 성인기에는 빈곤에서 탈출하도록 돕는 치료·재활적 기능을 갖기는 어렵다. 강점 관점(strengths perspective)에서는 지향하는 목표를 달성하기 위해 결핍되거나 부족한 부분보다는 오히려 현재 기능적이거나 격려를 통해 기능적으로 될 수 있는 부분, 약점보다는 강점을 적극 활용해야 함을 강조한다(Saleebey, 2002). 더 나은 발달과 적응을 위해서는 역량강화(empowerment)를 통해 빈곤아동의 강점과 능력을 재발견하고 최대한 발휘할 수 있도록 해야 한다. 프로젝트 [아이]는 문화예술교육을 통해 자신의 예술적 재능과 장점을 개발할 수 있도록 원조하기 때문에 이에 부응하는 강점 관점 실천이라고 할 수 있으며, 이것이 이 프로젝트가 가진 가장 큰 장점이라 할 수 있다. 프로젝트 [아이]는 빈곤아동들이 창의적으로 사고하며 자신감을 가지고 자율적인 판단을 내릴 수 있는 역량을 가지게 함으로써 더 나은 삶에 대해 적극적으로 사고하게 하고 성인기에 스스로의 힘으로 자신들의 빈곤한 상황을 벗어날 수 있도록 원조할 수 있을 것이다.

하지만 본 연구는 프로젝트 [아이]를 평가하는데 몇 가지 한계가 있었다. 첫째, 프로젝트 [아이]에 참여한 모든 사람들이 자료원속에 포함된 것이 아니라는 점이다. 연구자는 이 프로젝트의 진행자가 아니라 평가과정에만 개입했기 때문에 갑자기 등장하여 반응성을 불러일으킬 수 있는 여지가 있어 아동에 대한 직접적인 자료수집은 시도하지 않았다. 아동에 대한 자료는 아동의 작품이나 작품후기 또는 작가노트나 교사일지, 작가면접 등에서 파악한 간접적인 것이었다. 이러한 간접적 자료들은 아동 자신의 시각이라기보다 성인의 시각이 반영된 것이고, 부정적인 모습보다는 긍정적인 모습이 강조된 것이었다. 또한 이러한 간접적 자료를 통해 프로젝트 [아이]의 전체적인 모습을 파악할 수 있었지만, 자료의 한계상 아동의 변화정도는 개인별로 차이가 있었음에

도 불구하고 일괄하여 평가할 수밖에 없었고 개별아동의 구체적 변화양상을 포착하기는 어려웠다. 이 부분은 이후 아동들을 심층 면접하여 보완되어야 할 것이다. 둘째, 미디어 작품에 대한 분석이나 예술적 평가는 연구자의 역량이 부족하여 피상적으로 이루어질 수밖에 없었다. 따라서 아동들이 창작한 작품의 예술적 의미를 더 체계적으로 정리해내지 못하였다. 이는 작가들과의 공동연구 작업을 통해 개선될 수 있을 것이다. 셋째, 질적 연구에만 의존한 점이다. 프로젝트 I [아이]는 처음 실시되는 유형의 문화적 체험 프로그램으로, 많은 사례의 양적 분석을 통한 인과 관계에 대한 설명이나 일반화보다는 소수 사례에 대한 깊은 수준의 현상 발견을 우선시하여 질적 사례연구 방법을 사용하였다. 하지만 양적 연구에만 또는 질적 연구에만 의존하는 것은 결과의 정확성이나 일반화 가능성 등 측면에서 한계가 있기 마련이다. 서로의 연구방법론상의 단점을 보완하기 위해서는 둘을 동시에 시도하는 혼합형 방법(mixed method)의 활용이 요구된다(Stake, 1995). 또한 우리나라에서 새롭게 시도되는 문화예술교육 프로그램인 만큼 그 교육효과를 객관적으로 측정할 수 있는 평가도구와 지표의 개발이 시급하다. 이러한 한계에도 불구하고 본 연구를 통해 프로젝트 I [아이]의 성과를 파악함으로써 앞으로 이러한 프로그램의 지속성과 전문성을 높이기 위해 고려해야 할 사항을 제시하고자 노력하였다.

2. 성과 지속을 위한 방향모색

프로젝트 I [아이]는 문화행사를 1회성으로 관람을 한다거나 단순히 미디어 매체를 경험해보는 것에 그치는 것이 아니라 아동들이 작가가 되어 자신들만의 작품을 창조했다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다. 아동들이 좋아하는 게임, 만화, 그림 등을 잘 활용하여 미디어를 다루어 보고 작품을 만들 때, 아동들 스스로 흥미를 느끼고 자발적으로 참여할 수 있도록 동기부여를 해주었다. 작품을 통하여 상징적으로 ‘나’를 표현하고, 다양한 창조적 방법으로 의사소통하는 것은 아동이 개별적 인격체로 성장해 나가는데 강력한 힘의 원천이 된다. 특히, 소외계층 아동들은 실제로 외부 환경에서 받아야 할 긍정적인 에너지를 얻지 못하고 자아의식을 정립하는데 많은 혼란을 겪게 된다. 이 때 내면에서 우러나오는 자발적인 ‘예술 창작경험’은 내면의 성장하고자 하는 욕구와 외부 환경에서 오는 부적절한 자극을 걸러주고 균형 잡게 해주는데 좋은 매개체의 역할을 해줄 것이다. 프로젝트 I [아이]를 통해 문화적으로 소외된 아동들이 완전히 180도 변화되었다고 할 수는 없지만 이러한 시도 자체가 하나의 시작이라고 생각된다. 아동들 내부에서 이미 조금씩 거대한 변화의 물결이 일고 있는지도 모른다. 소외계층의 아동이든 아니든 상관없이 아동들 모두가 자신의 문화를 누리고 만들어갈 수 있을 때까지 이러한 노력은 계속되어야 한다. 하지만 차후에 다음과 같은 몇 가지 부족한 점을 보완하여 프로젝트 I [아이]에서 얻어진 성과가 아동의 성장·발달과정에서 지속될 수 있도록 노력해야 할 것이다.

1) 아동들의 눈높이였는가?

이 프로젝트는 작가와 아이작가(아동)의 협업이었는가? 작가의 작업에 아이작가가 동원된 것인가? 아이작가의 작업에 작가가 원조한 것인가? 무엇이 가장 옳다고 할 수는 없지만 아동들의 문화적 상상력, 창의성, 감수성을 끌어내기 위한 시도에서는 아이작가에게 더 주도권이 있어야 하지 않을까 생각된다. 이를 위해서는 아동을 가르치려 하기보다 아동의 입장, 아동의 눈높이에서 바라보려고 노력해야 한다. 근본적으로 이 작업이 아동들이 진정으로 원했던 것인가를 다시 한번 검토할 필요가 있다. 물론 내용을 알지 못하는 경우 그에 대한 욕구도 생기지 않는다. 문화적으로 소외된 아동에게는 새로운 문화를 알려주는 것 자체도 좋은 방안이고 이를 통해 문화적 욕구가 생길 수 있다. 하지만 아동들의 눈높이에 맞추기 위해서는 더 많은 노력이 필요하리라 생각된다. 초기에 작품을 만드는데 아동들의 의견을 반영할 수 있는 시간을 만들어 놓은 것만 가지고는 부족할 수 있다. 아동들이 그동안 적극적으로 자기를 표현할 수 있는 기회가 거의 없어서 처음 주제를 선정하는데 어려움이 많았다. 이렇게 많이 위축되어 있는 빈곤아동들은 친밀감도 형성되지 않은 상황에서 자기주장을 하기 쉽지 않다. 물론 프로젝트 I[아이]의 흐름이 아동들이 주도적으로 표현하고 만들어가자는 목표로 시작되었지만 점차 시간의 부족으로 인해 일정 부분 작가들 중심으로 이끌어가는 듯한 모습을 보인 점은 아쉬움으로 남는다.

2) 지속성을 가질 수 있는가?

프로젝트 I[아이]를 통해 형성된 성인과 아동사이의 멘터-멘티관계는 지속성이 있어야 효과를 볼 수 있다. 일회성 사업으로는 효과를 내기도 또한 효과를 지속하기도 어렵기 때문에 작가들이나 자원봉사자들은 이들에게 평생 멘터로서 관심과 지원을 베풀 준비가 되어 있어야 한다. 또한 아무리 좋은 사업이라도 일회성으로 끝나버리면 차라리 없는 것만 못한 경우가 생길 수 있다. 계속 없으면 결핍 자체에 대한 개념이 없으나 만약 있다 없으면 결핍이나 상대적 박탈에 따른 부작용이 생길 수 있다. 갑자기 나타나 기대만 높이고 그 후 완전히 사라져버려서 빈곤아동에게 다시 한 번 상처를 주는 일은 없었으면 한다. 따라서 지속성 있는 사업추진을 위해서는 1기(문화예술교육), 2기(작품준비), 3기(작품완성) 등으로 수준별로 구분해서 접근하거나 재능있는 아이작가들을 발굴해서 계속 영재로 키워나가는 작업도 병행되면 좋을 것이다. 또한 지방자치단체, 시도교육청, 학교, 문화기반시설, 지역대학의 문화예술 관련학과, 문화예술 전문인력 등의 유기적 협력 및 연계체계를 구축하여 지역적 특성에 맞는 문화예술교육을 활성화하고 지역과의 연계를 고려하여 지역작가를 발굴하는 작업이 함께 이루어져야 한다. 이러한 사업이 오래 지속되다 보면 지역의 문화수준도 높아지고 문화활동도 활기를 띠어 자연스레 지역 내 아동에게도 문화적 체험기회를 확대시킬 수 있을 것이다.

빈곤아동을 위한 지원은 대부분 경제적인 면에만 치중되어 있어 이들이 겪는 심리적, 정서적

어려움에 대한 구체적인 방안의 모색이 절실한 상황이다. 따라서 프로젝트 II[아이]를 통해 빈곤 아동의 심리적, 정서적 어려움에 도움이 될 수 있는 문화예술과 사회복지와의 공동 연계사업이 증가하는 계기가 마련되면 좋을 것 같다. 문화예술분야와 사회복지분야 모두 빈곤아동에게 관심이 많기 때문에 지원사업을 진행하고 있지만 각기 별도의 지원을 하고 있다. 서로의 전문성을 인정하지 않은 채 진행되기 때문에 중복이나 누락이 많아 비효율적인 부분도 많고 비효과적인 부분도 많다. 두 분야가 상호 협력하여 시너지효과를 낼 수 있도록 두 분야의 접점을 찾아야 하고, 빈곤아동에게 어떤 프로그램이 가장 효과적일지를 함께 검토해야 한다. 현재 1회성 행사위주의 단순 문화체험은 빈곤아동에게 별다른 효과가 없음을 인식하여 그 비중을 줄일 필요가 있다. 반면 문화예술교육이 빈곤아동에게 미치는 긍정적 효과를 반영하여 문화예술교육으로의 방향 전환이 있어야 할 것이다. 이러한 문화예술교육의 블루오션은 빈곤아동으로 생각된다. 지금까지 관심이나 교육을 많이 받지 않았기 때문에 조금의 교육만으로도 큰 효과를 볼 수 있고, 틀에 박힌 예술교육을 받은 적이 없기 때문에 더 창의적일 수 있다. 또한 빈곤아동이 문화예술교육을 통해 교과학습 이외에 예술적 재능을 찾을 수 있으며 일상생활에서 문화적 가치를 실현하고 여가시간을 적극적으로 향유할 수 있도록 하여 빈곤의 악영향을 막아 비행이나 범죄에 빠져들지 않고 건강한 성인으로 성장할 수 있을 것이다.

21세기는 생산력 중심의 산업사회에서 창조력 중심의 지식·문화사회로 전환되면서 단순 기술이 아닌 창의적 문제해결 능력을 갖춘 인력에 대한 수요가 증가하고 있다. 이러한 새로운 인력 수요에 부응하기 위하여 창의적 관점의 인성교육과 감성교육이 강조되고 있으며 이에 따라 문화예술교육의 역할이 절실히 요구된다. 문화예술교육의 목적은 아동이 미대를 가거나 악기를 잘 다루게 되는 것이 아니다. 미술이든 음악이든 아동들이 새로운 문화적 체험을 하며 정서 함양을 할 수 있고 나아가 성인이 되어서도 평생 도움이 될 소양을 닦는다는 측면에서 중요한 인성교육의 일환으로 이해해야 한다. 이러한 맥락에서 입시중심 교육으로 황폐해진 학교교육에 활력을 불어넣고, 경제적·사회적 여건으로 인해 문화로부터 멀어질 수밖에 없었던 많은 이들에게 다양한 문화적 체험의 기회를 줄 수 있는 문화예술교육의 활성화방안이 문화관광부와 교육인적자원부의 주도로 추진되고 있다. 2004년 11월에는 '문화예술교육 활성화 종합계획'을 수립하였고, 2005년 12월에는 '문화예술교육지원법'이 국회 본회의를 통과하여 법적 근거까지 마련되었다. 이를 통해 학교 내 단순한 지식위주의 음악, 미술 교과목이 다양한 체험중심 교육으로 바뀔 뿐만 아니라 공교육 제도권 밖의 청소년들을 위해 전문 강사가 지역에 직접 나가 예술교육을 하며, 가출청소년 쉼터, 소년원 등에서 예술치료 프로그램을 운영할 예정이다. 이를 통해 빈곤아동을 위한 문화적 체험 프로그램도 질적 변화가 생기는 계기가 마련될 수 있을 것이다.

문화권은 연령이나 발달단계에 적합한 놀이와 오락, 문화생활과 예술 활동에 자유롭게 참여하는 것을 보장하는 것으로 아동의 건강한 발달에 필수적인 요소이다. 이는 우리나라가 1991년에 비준한 UN아동권리협약에도 명시되어 있다. 하지만 우리나라는 그동안 경제우선주의에 입각하

여 상대적으로 문화적 영역에 대해서는 소홀하게 다루었을 뿐 아니라 문화권은 다른 사회적 권리가 먼저 실현되고 난 다음에 다루어져야 할 차후의 권리로 간주되어 우선순위에서 밀려져 있었다. 소외계층 아동에 대한 사회적 시각도 아직까지 경제적 문제 해결이 최우선되어야 하며 문화예술교육을 포함한 문화활동은 시간낭비이며 쓸데없는 일이라는 생각이 강하다. 하지만 인간에게는 단지 생존할 권리만 있는 것이 아니라 궁극적으로 삶을 향유할 권리가 있다. 문화권은 다른 사회권과 함께 추구해야 할 기본권이며 동시에 다른 권리의 실현의 바탕이 될 수 있는 권리이다. 특히 소외계층 아동의 문화권 증진은 소외계층 아동으로 하여금 자신이 사회의 부담이나 의존적 대상이라는 생각에서 벗어나게 하고 현대사회를 살아가는 주체적인 인간으로 자아실현은 물론 잠재능력을 개발하고 활용함으로써 궁극적으로 사회에 공헌할 수 있게 할 것이다.

참 고 문 헌

- 구인회. 2003. 경제적 상실과 소득수준이 청소년의 교육성취에 미치는 영향. 『한국사회복지학』 53: 7-29.
- 김대일. 2004. 빈곤의 정의와 규모. 유경준, 심상달 편. 『취약계층 보호정책의 방향과 과제』. KDI 연구보고서 2004-01.
- 박현선. 1998. 빈곤청소년의 위험 및 보호요소가 학교 적응유연성에 미치는 영향. 『사회복지연구』 11: 23-52.
- 신경림 · 조명옥 · 양진향 외. 2004. 『질적 연구방법론』. 서울: 이화여자대학교출판부.
- 이소희 · 도미향 · 정익중 · 김민정 · 변미희. 2005. 『청소년복지론』. 서울: 나남출판.
- 허남순 · 오정수 · 홍순혜 · 김혜란 · 박은미 · 정익중. 2005. 『빈곤아동과 삶의 질』. 서울: 학지사.
- 정익중 · 김혜란 · 홍순혜 · 박은미 · 허남순 · 오정수. 2005. 사회복지서비스 이용이 빈곤아동의 심리사회적 적응에 미치는 영향. 『한국사회복지학』 57(3): 105-131.
- Chung, I.-J. 2004. A conceptual framework for understanding the relationship between poverty and antisocial behavior: Focusing on psychosocial mediating mechanisms. *Journal of Primary Prevention* 24: 355-380.
- Coleman, J. S. 1988. Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology* 94: 95-120.
- Conger, R. D., Conger, K. J., & Elder, G. H. 1997. Family economic hardship and adolescent adjustment: Mediating and moderating processes. In G. J. Duncan & J. Brooks-Gunn (Eds.), *Consequences of growing up poor* (pp.288-310). New York: Russell Sage Foundation.
- Creswell, J. W. 1998. *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Crittenden, P. M., & Ainsworth, M. D. S. 1990. Child maltreatment and attachment theory. In D. Cicchetti and V. Carlson (Eds.), *Child maltreatment: Theory and research on the causes and consequences of child abuse and neglect*. New York: Cambridge University Press.
- Daly, M. J., & Burton, R. L. 1983. Self-esteem and irrational beliefs: An exploratory investigation with implications for counseling. *Journal of Counseling Psychology* 30(3): 361-366.
- Dodge, K. A., & Coie, J. D. 1987. Social information-processing factors in reactive and proactive aggression in children's playgroups. *Journal of Personality and Social Psychology* 53: 1146-1158.
- Dodge, K. A., & Feldman, E. 1990. Issues in social cognition and sociometric status. In S. R. Asher & J. D. Coie (Eds.), *Peer rejection in childhood* (pp.119-155). Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Dodge, K. A., & Newman, J. P. 1981. Biased decision making processes in aggressive boys. *Journal of Abnormal Psychology* 90: 375-379.
- Forehand, R., & Long, N. 1991. Prevention of aggression and other behavior problems in the early adolescent years. In D. J. Pepler & K. H. Rubin (Eds.), *The development and treatment of childhood aggression* (pp.317-330), Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Garber, J., Quiggle, N. L., Panak, W., & Dodge, K. A. 1991. Aggression and depression in children: Comorbidity, specificity, and cognitive processing. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Gerard, J. M., & Buehler, C. 1999. Multiple risk factors in the family environment and youth problem behaviors. *Journal of Marriage and the Family* 61: 343-361.
- Gouze, K. R. 1987. Attention and social problem solving as correlates of aggression in preschool males. *Journal of Abnormal Child Psychology* 15: 181-197.
- Hagan, J. 1994. *Crime and disrepute*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Mayer, S. E. 1997. *What money can't buy: Family income and children's life chances*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- McLeod, J. D., & Shanahan, M. J. 1993. Poverty, parenting, and children's mental health. *American Sociological Review* 58: 351-366.
- McLoyd, V. C. 1998. Socioeconomic Disadvantage and Child Development. *American Psychologist* 53: 185-204.
- Moffitt, T. E. 1993. Adolescence-limited and life-course-persistent antisocial behavior: A developmental taxonomy. *Psychological Review* 100: 674-701.
- Olds, D. L., & Kitzman, H. 1993. Review of research on home visiting for pregnant women and parents of young children. *The Future of Children* 3: 53-92.
- Owens, T. J. 1994. Two dimensions of self-esteem: Reciprocal effects of positive self-worth and self-deprecation on adolescent problems. *American Sociological Review* 59: 391-407.

- Saleebey, D. (Ed.) 2002. The strengths perspective in social work practice (3rd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Sampson, R. J. 1991. Linking the micro and macrolevel dimensions of community social disorganization. *Social Forces* 70: 43-64.
- Shorris, E. 2000. *Riches for the poor: The Clemente course in the humanities*. New York: W. W. Norton & Company.
- Stake, R. E. 1995. *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Wilson, W. J. 1996. *When work disappears: The world of the new urban poor*. New York: Knopf.
- Yin, R. K. 2002. *Case study research: Design and methods* (3rd ed.). Newbury Park, CA: Sage Publications.
- 프로젝트 I[아이] 홈페이지 <http://www.nabi.or.kr/projecti>