

# 사회적 메세나역할로서의 일본 디자인교육 사례연구

- 일본 '코가네이(小金井) Artfull · Action' 사례를 중심으로 -

A Case Study on Japan's design Design Education for Social Mecenat Activity

- Centering on a Case of 'Koganei Artfull · Action' -

현은령

한양대학교 사회교육원 학사학위부 디자인학전공 교수

**Hyun eun-ryung**

Hantang university

## 1. 서론

- 1-1. 연구의 배경
- 1-2. 연구의 방법 및 문제

## 2. 사회적 메세나역할로서의 디자인교육

- 2-1. 메세나의 역할과 의의
- 2-2. 사회적 메세나역할로서의 디자인교육의 의의

## 3. 일본 '코가네이(小金井) Artfull · Action' 사례

- 3-1. Artfull · Action 기획의도
- 3-2. Artfull · Action 프로그램 소개
- 3-3. Artfull · Action 프로그램 결과

## 4. 한국의 대중디자인교육에 주는 시사점

## 5. 결론 및 제언

### 참고문헌

### 논문요약

본 연구는 일본의 사회문화예술교육으로서 디자인 교육사례에 대한 탐색을 통해 디자인교육이 사회 여러 구성원들의 문화기본권을 향유할 수 있는 대안적 접근전략으로 활용가능한지 알아보하고자 하였다. 나아가 우리나라 대중 디자인교육사례와 비교하여 적용할 수 있는 요소는 무엇인지 검토하여 보다 나은 한국의 대중디자인교육 기획을 본 연구의 목적으로 한다. 연구대상인 '코가네이(小金井) Artfull · Action' 디자인 교육사례는 "일상생활에 새로운 발견"과 "만남과 교류의 확대"라는 두 가지 기치아래 활동을 전개하여 다음과 같은 아이디어를 제공하였다.

첫째, 시민-대학-행정이 연대한 실행위원회 등 사회구성원이 공동으로 참여한 문화 봉사 교육프로그램으로서 사회적 메세나(Mecenat) 활동의 확장가능성을 보여주었다. 둘째, 시민의 적극적인 참여를 유도하여 '다양성'과 '지역사회의 '독자성', 나아가 지속가능한 '계속성'을 유지할 수 있었다. 셋째, 각 분야의 예술을 융합한 프로그램 개발을 통해 다양한 시민의 개인적 경험을 반영 할 수 있는 접점을 만들어내는 것으로 이어졌다. 디자인, 미술, 연극, 영화, 댄스, 음악 등 현대의 표현을 둘러싼 여러 가지 요소가 집결하는 이벤트는 나이, 성별, 직업을 불문한 여러 참가자가 방문하는 계기가 되었다.

결과적으로 본 연구는 기본인권으로서 문화향유권을 제공해야 하는 예술의 사회적 책임을 인식하고, 문화자결권과 참여권을 보장 할 수 있는 기회로 작용

할 수 있는 파급력을 제시하는데 그 목적이 있다.

### 주제어

디자인교육, 일본의 디자인교육, 사회적 메세나

### Abstract

The purpose of this study was to examine whether the design education can be utilized as an alternative approach strategy available for enjoying a basic right of culture in many social members, through exploring about a case of Japan's society, culture and arts education. Moreover, the aim is to plan Korea's better popular design education by examining its difference and what an applicable element is, after comparing a case of our country's popular arts education. A case of 'Koganei (小金井) Artfull · Action,' which is research subject, offered the following ideas by developing activity under two banners as saying of "new discovery in daily life" and "expansion in meeting and exchange."

First, it showed extensibility of the social Mecenat activity as a culture-volunteering work educational program, which was jointly participated by social members such as the execution committee that was united citizen-university-administration. Second, it induced citizens' positive participation, thereby having been able to maintain diversity, identity as community, and furthermore sustainable continuity. Third, it led to what makes a contact point available for reflecting individual experience of diverse citizens through developing program, which fused arts in each field. The event, which is gathered several elements of surrounding modern expression such as design, fine arts, drama, movie, dance and music, became an opportunity that several participants visit regardless of age, gender, and job.

Consequently, this study aims to suggest ripple power available for functioning as opportunity of being able to guarantee a cultural self-determination right and a participatory right, with recognizing the social responsibility for culture and art, which will need to offer a right of enjoying culture as basic human right.

### Keyword

design education, Japan's design education, Social Mecenat

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경

킹 맥피(McFee, J.,1986)는 예술교육의 사회적 역할을 강조하면서 경제적 기회와는 무관한 평등의 정당성을 지닌 의미 있는 예술교육만이 사회문제를 해결할 수 있는 최적의 도구임을 강조하였다.

본 논문에서 소개되는 일본 '코가네이(小金井) Artfull · Action' 디자인교육 사례는 이러한 취지에 부합되는 사회예술교육의 한 사례로서, 이는 현실적인 삶과 연계된 예술교육이 자신과 타인에 대해 성찰하는 사회적 도구임과 동시에 개인의 삶의 질을 높이는 데 기여할 수 있다는 앤드슨(Anderson, T, 2002)의 '예술교육의 사회적 역할'의 가치와 효용성을 효과적으로 실행시킨 사회적 메세나(Mecenat)<sup>1)</sup>활동의 확장가능성을 보여준다.

결과적으로 본 연구는 일본의 사회문화예술교육으로서 디자인교육 사례에 대한 탐색을 통해 디자인교육이 사회 여러 구성원들의 문화 기본권을 향유할 수 있는 대안적 접근전략으로 활용가능한지 알아보고자 하였다. 나아가 우리나라 대중 디자인교육 사례와 비교하여 그 차이점과 적용할 수 있는 요소는 무엇인지 검토하여 보다 나은 한국의 대중 디자인교육 기획을 본 연구의 목적으로 한다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 일본 '코가네이(小金井)시'의 대중 디자인교육사례인 'Artfull · Action'에 대한 심층 연구이다. 'Artfull · Action'의 '기획-실행-평가'단계 및 디자인교육 각 강좌에 대한 구체적인 소개를 통해 그동안 국내에 단편적으로 소개되어온 외국 대중예술교육 연구에 대한 차별화를 두고자 한다.

결과적으로 본 연구는 사회구성원 모두가 주체적으로 참여한 대중 디자인교육사례를 분석하여 이를 토대로 얻게 된 유용한 대중 디자인교육에 대한 아이디어를 얻고자 한다. 이러한 아이디어는 효과적이고 지속가능한 한국 대중 디자인교육에 대한 제언을 도출하는데 도움이 될 것으로 기대한다.

## 2. 사회적 메세나역할로서의 디자인교육

### 2.1. 메세나의 역할과 의의

1) Mecenat(메세나)는 예술, 문화, 과학에 대한 두터운 보호와 원조를 의미하며 현재는 문화예술의 후원을 통해 기업의 이미지를 높이기 위한 활동을 의미한다(이주현, 2010).

예술에 가치에 대한 비전과 신념은 때로 사회에 지대한 영향을 미친다. 이러한 영향은 나이, 신분, 계층, 장애유무 등 사회구성원의 다양한 개인적 배경을 초월해 그 효과성이 인정되고 있다.

한 인간, 나아가 한 사회를 바꾸는 엄청난 힘을 발현한 사례로 베네수엘라 정부의 저소득층 청소년 음악교육정책인 '엘 시스테마(El Sistema)'를 꼽을 수 있다(김익성, 2010). 가난과 폭력, 마약의 위협에 무방비로 노출되어 있던 베네수엘라의 아이들에게 무료로 악기를 나누어주고 음악을 가르치는 '엘 시스테마' 운동은 1975년에 시작되었다. 스페인어로 '시스템'을 의미하는 이 운동은 지난 35년간 30만 명의 아이들에게 음악의 꿈을 심어주고 소속감과 협동심, 책임과 배려를 느끼게 했으며 지금은 남미 전역과 미국까지 퍼지고 있다. 이러한 '엘 시스테마'의 성공비결은 지역적 규모나 일회성 이벤트에 그치는 것이 아니라 처음부터 전국 규모의 예술교육 운동을 지향했다는 점이다.

사회문화예술교육의 1차적 대상과 목적은 사회의 여러 구성원들이다. 특히 문화기본권을 향유할 수 있는 여건을 조성하기 위해 사회 문화적으로 소외된 아동 양육시설의 아동, 청소년, 노인, 장애인, 군 장병, 재소자 등에게 지속적인 문화예술교육을 지원하고, 그들이 삶을 긍정적으로 변화시키고 나아가 문화 사회로서의 발전을 도모함을 기본으로 한다.

또한 나아가 기초 생활권 단위의 기억주민을 대상으로 문화예술교육 서비스를 확산해 지역사회 활력제고 및 지역격차를 완화시키도록 하는데 2차적 목적을 둔다. 현재 우리나라에서도 2007년 문화예술교육 전문 강사 지원을 시작으로 2010년 현재, 아동양육시설(보육원), 청소년, 노인복지관, 장애인 복지관, 군부대, 교정시설, 다문화기관, 문화소외지역의 주민 및 일반 시민을 대상으로 사회문화 예술교육을 실시하고 있다(한국문화예술교육진흥원, 2010).

하지만 현재 우리나라 사회문화예술교육의 면면을 살펴보면, 아직은 참여자위주의 지원정책이라기 보다는 예술 강사의 육성과 지원 중심으로 이루어지고 있다. 이러한 점은 수혜대상자가 적극적인 문화향유의 '주체'가 되기보다는 '객체'로 머무를 수밖에 없는 한계점을 가지고 온다. 이러한 한계점은 기금의 부족, 다양한 프로그램의 부재, 대중의 예술에 대한 가치인식 부족 등 여러 가지 요인에서 기인한다.

현재 우리나라는 빈부의 격차, 이혼가정의 증가, 독거노인의 증가 등 여러모로 인성이 풍요롭게 형성되기 어려운 상황이다. 이러한 상황에서 국가, 사회, 기업 등이 나서서 메세나 활동을 지원해준다면 이는 사회 평등과 문화예술 복지에 기여하는 진정한 의미

의 사회적 책임활동으로 확산될 것이다.

무엇보다 현재 유명 스포츠인과 음악인을 중심으로 이루어지고 있는 기업의 메세나 활동이 일반 대중들에게까지 이어진다면 이는 국가의 여러 가지 문제점을 함께 공유하고 해결할 수 있는 아이디어로서 작용할 수 있을 것이다.

## 2.2. 사회적 메세나역할로서의 디자인교육의 의의

전통적으로 예술교육은 인간의 삶을 풍요롭게 하고 조화로운 발달을 할 수 있도록 한다(고경화, 2004). 특히 현대와 같은 기술의 진보시대에서 파생되는 여러 가지 문제에 대한 문제를 해결하는데 예술교육은 자아정체성을 갖게 하여 자신뿐만 아니라 자신을 둘러싼 환경을 객관화 시키는데 적절하게 적용 할 수 있다.

킹 맥피(McFee, J., 1986)는 의미 있는 예술교육만이 사회문제를 해결하고 발전시킬 수 있다고 주장하며, 각자가 가까이 두고 경험할 수 있는 예술이야말로 교육적인 매체로 가장 활용하기 합당하다고 하였다.

현재 디자인은 우리나라뿐만 아니라 전 세계적으로 많은 도시와 시민들 사이에서 그 중요성과 효용가치를 인정받고 있다. 이러한 분위기 속에 2004년 Icsid<sup>2)</sup>집행위원회는 디자인을 매개로 도심재생을 꾀한 도시를 치하할 플랫폼을 만들자는 취지로 세계디자인수도(World Design Capital, WDC)프로젝트를 구상하였다. 세계디자인수도(WDC)는 디자인을 활용하여 도시의 경제와 문화를 발전시키고 시민의 삶의 질을 개선한 성과가 뛰어나고, 그러한 디자인 비전을 수립 실천하고 있는 도시를 의미한다. 세계 각지의 도시를 대상으로 도시의 사회, 문화, 경제적 삶을 발전시키는 과정 속에서 디자인의 역할을 널리 알리기 위하여 2년마다 세계디자인수도 국제경쟁(WDC Competition)을 실시하여 선정하고 있다.<sup>3)</sup> 이탈리아의 '토리노(TORINO)시'가 2008년 시범도시로 선정된 후 2007년 10월 21일 서울시가 처음으로 공식경쟁을 거쳐 선정되었다.

따라서 현재 산업사회와 정보화 사회에서 가장 광범위하게 적용되고 있는 디자인을 사회예술교육의 매체로서 사용한다면 그 결과는 더욱더 효과적일 것이다(현은령, 2008).

2) Icsid: International Centre for Settlement of Investment Disputes, 국제산업디자인단체협의회, UN 산하기구  
3) <http://www.worlddesigncapital.com/> (2009.11.25)

## 3. 일본 '코가네이(小金井) Artfull · Action' 사례

### 3.1. 'Artfull · Action' 기획의도

'코가네이(小金井) Artfull · Action!'은 시민-대학-행정기관(市)이 연대한 실행위원회에 의해 운영되었다. 첫 해가 되는 2009년도에는 시내 곳곳에서 총 70회 가까운 액션이 전개되었다.

인구 11만, 면적은 약 11평방킬로미터의 코가네이시는 코가네이 공원과 개천 등 풍부하고 아름다운 자연환경에 둘러 쌓여 있으며, 벚꽃의 명소로서도 유명하다. 중앙선 노선에 위치하고 있어 교통도 편리한 편이다. 대학 등 학교기관도 다수 있어 좋은 주거 환경을 가지고 있다.

이러한 코가네이시를 무대로 진행된 '코가네이(小金井) Artfull · Action'은 '일상생활에 새로운 발견'과 '만남과 교류의 확대'라는 두 가지 방침의 기치 아래 다음과 같은 방침의 디자인교육 활동을 전개하였다 <표1>참조.

'코가네이(小金井) Artfull · Action!' 두가지 방침	
1	<p><b>일상생활에서 새로운 발견을!</b></p> <p>시민이 아트와 만나는 것으로부터 일상생활에서 새로운 발견을, 그리고 스스로의 잠재능력에서 가능성을 발견해 내는 것에 의해 더욱더 정서적으로 윤택한 삶의 방식을 추구하는 계기를 만들어내는 것을 목표로 하고 있다.</p>
2	<p><b>만남과 교류의 확대를!</b></p> <p>시민 한 사람 한 사람의 발견과 더불어 만남과 교류의 확대를 중시하는 것으로부터 코가네이 전체가 더욱더 (정서적/심적)으로 윤택한 생활을 영위할 수 있게 되는 계기를 만들어 내는 것을 목표로 하고 있다.</p>

[표 1] '코가네이(小金井) Artfull · Action!' 기획의도



[그림 1] '코가네이(小金井) Artfull · Action!'로고

특히 프로그램의 기획의도를 잘 나타내는 로고마크[그림 1]는 예술·문화진흥의 여러 가지 액션을 통해 활약하는 시민과 아티스트의 모습을 이미지로 해

서 디자인 되었다. 'Artfull Action'의 머리글자 'A'와 코가네이의 '小'가 조형의 모티브가 되고 있다.4)

### 3.2. 'Artfull · Action' 프로그램 소개

'코가네이(小金井) Artfull · Action!'은 '누구나가 예술문화를 즐기는 마을 - 예술문화의 진흥으로 사람과 마을을 윤택하게!'라는 이념을 내건 <코가네이시 예술문화진흥계획>사업을 기저로 하여 추진되었다.

이 계획의 이념은 10년에 걸쳐 실현된다. 2009년과 2010년은 그 시작단계라 할 수 있다. 세부 프로그램의 주체와 주제를 정리하면 다음과 같다(Koganei Artfull · Action 실행위원회, 2010). <표2>참조.

프로그램 명	주체		주제
	일시		
1 아티스트 초빙워크숍	시(행정기관) 아티스트 시민(매회 15명)	2009.9.9/ 9.24/ 10.14/ 10.28 11.4/ 11.24 (총 6회, 각 2시간30분)	코가네이시와 아티스트의 만남
2 어린이문화 지역코트네이 터 육성강좌	시(시장, 행정가) 사회(어린이극장도쿄협의회, 일본정책학회) 교육기관(국립동경학예대학 디자인교육과) 시민(어린이 -매회 11인)	2009.10.24/ 2010.1.16/ 2010.2.6 (매주 토, 14:00-16:00)	마음을 움직이는 경험이 어린이를 키운다.
3 농(農)과 아트	교육기관(국립동경학예대학 디자인교육과) 시민(10대~60대의 연령 12인)	2009.9.19(土)1:30-4:30	아트로 몸과 자연을 잇는다.
4 환경과 아트	시(시민공원 등 관련기관) 교육기관(국립동경학예대학 디자인교육과) 시민(10대~60대의 연령, 매회 15명 참여)	2009.10.11/ 10.25/ 11.14/ 11.15 13:00-16:00	밖과 안의 환경과 나는 어떻게 연결 지을 수 있을까?
5 학교교육과 예술(디자인)	시(행정기관) 교육기관(국립동경학예대학 디자인교육과) 시민(어린이, 학부모, 일반 지역시민) -매회 가족12조, 시민 35명-	2009.8.1-11 10:00-18:00 2010.2.15 10:30-16:00	지역과 학교를 잇는다.

6	영상디자인 워크숍	사회(시민서클 8mm Film) 교육기관(국립동경학예대학 디자인교육과) 디자인전문가(영상디자이너, 영화감독, 평론가), 시민(어린이, 어린이가족 170명 이상)	빛과 필름의 영상표현 워크숍
		2009.9.13/ 10.25/ 11.8/ 11.22/ 12.6/ 2010.1.17-3.7(4회)	
7	무대예술 워크숍	지역사회 모든 구성원(상인, 학생, 행정가, 교육기관, 복지단체 등) 매회 100여명 내외 참여	디자인을 중심으로 한 아트폴 공연
		2009. 6.22/ 6.29/ 7.6/ 7.13/ 7.27/11.19/ 11.26/ 12.3 2010. 1.13/ 1.17/ 1.20/ 1.27/ 2.3/ 2.10 (19:00-21:00)	
8	월레 릴레이 토크	지역사회 모든 구성원(상인, 학생, 행정가, 교육기관, 복지단체, 전문가 등) 매회 11~23명 참여	사회에서의 예술의 실천
		2009. 8.19/ 9.14/ 10.9/ 11.18/ 12.9 (19:00-21:00) 2010.1.31 14:00-21:00	
9	-지역라보- 필드 뮤지엄	지역사회 모든 구성원(상인, 학생, 행정가, 교육기관, 복지단체, 전문가 등) 매회 13~16명 참여	지역의 보물을 찾자
		2009년 10.31/ 11.7/ 12.5 12.12	
10	-미디어라보- 미디어디자인	기업(편집 프로덕션) 디자이너(영상, 편집디자이너) 교육기관(국립동경학예대학 디자인교육과) 시민(학생, 주부 등) 매회 6~8명 참여	편집디자인, 영상디자인을 배우고 익히기
		2009. 10.27/ 10.29/ 10.31/ 11.13/11.20/ 11.27/ 12.12 (각 2시간내외)	
11	-역사라보- 현대미술(디자인)의 흐름을 알자	교육기관(히로시마시립대학), 시민(어린이, 주부, 노인 등 전 연령대) 각 14~20명 참여	역사적인 시점에서의 현대미술(디자인)의 이해
		2009. 12.4/12.5/ 12.6	
12	코가네이 아트폴 잭!	프로그램 참가자 전원 및 관심있는 모든 시민과 기업, 행정기관, 전문가 등 잠재적 차후 참가자 매회 14~20명 참여	현대의 표현을 집결하는 여러 가지 요소의 집결하는 이벤트
		2009.12.4/ 12.5/ 12.6	

[표 2] '코가네이(小金井) Artfull · Action!' 세부프로그램 내용 및 일정

4)디자인: 마사이켄이치(국립동경학예대학 디자인교육과준교수)

이 중 주요 프로그램을 살펴보면 다음과 같다.

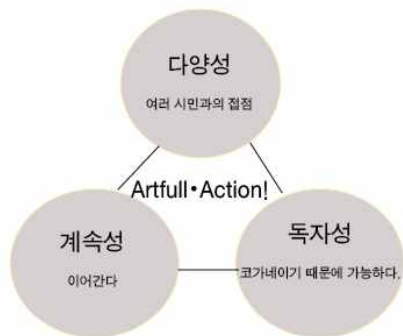
첫 번째로 소개하는 ‘아티스트초빙 워크숍’ 사업은 3년간의 단계적인 프로그램이다. 시민과 아티스트의 어울림을 테마로 지역의부로부터 아티스트를 초빙하여, 코가네이시에서 작품제작과 전시를 그 내용으로 한다.

첫 해에는 초빙 아티스트의 결정, 둘째년도에는 제작, 세 번째 년도에 발표하기로 계획되었다.

첫해가 되는 2009년도는 초빙준비사업으로서 2회의 강좌와 6회의 위원회를 통하여 3개조의 아티스트가 결정되었다. 먼저, 2회의 강좌에서는 3명의 전문위원으로부터 아트 현황과 숫자, 각조의 아티스트와 작품이 소개되었다.

대부분의 참가자들은 계속적으로 참여하여 강좌 종료 후에는 참가자들로부터 시민위원을 추대하였다. 아티스트초빙위원회는 전문위원이 3명, 시민위원이 3명, 행정담당자와 사무국에 의해 의논이 진행되었다. 위원회에서는 아티스트의 섭외 등만이 아니라 코가네이의 정보수집과 앞으로의 아티스트 초빙사업의 진행 방법도 논의되었다.

아티스트에 모든 것을 맡기는 것이 아니라 위원회로부터도 코가네이의 상황을 제안해 갈 것을 주안점을 두기로 한 점이 특색이다. 기획의 진행에 있어서는 다음과 같은 점을 기본 틀로 한다. <그림2 참조>.



[그림 2] '코가네이(小金井) Artfull · Action!' 기획의 초점

첫째, ‘여러 가지 시민과의 접점을 가진다(다양성)’. 둘째, ‘이어 간다(계속성)’, 셋째, ‘코가네이기 때문에 가능하다(독자성)’고 하는 이러한 세 가지 점은 프로그램이 진행 종료시까지 유의할 점으로 강조되었다.

공식 위원회는 4회였지만, 논의가 그치지 않아 2회 연장되었다. 이러한 의논을 발판으로 초빙 아티스트

는 이와이나리아키(岩井成昭), 호우호우도우(ほうほうどう), 아사이유스케(浅井裕介)의 3개조로 결정했다. 2009년 1월부터 2월까지에 걸쳐 ‘코가네이와 아티스트의 만남’을 테마로 초빙아티스트와 코가네이 투어도 행하였다. 아티스트가 관심을 가진 주제를 중심으로 코가네이시의 여러 장소를 걸어서 돌아보면서 여러 시민들과 만날 수 있게 하였다. 이러한 과정은 작품 제작의 아이디어뿐만 아니라 코가네이 거리의 새로운 측면을 발견하는 기회도 되었다.

추후에는 3개조의 아티스트에 의해 작품제작과 시연이 시내 곳곳에서 개최되는 것을 기본계획으로 설정하였다. <그림3 참조>



[그림 3] 아티스트 초빙워크숍 : 코가네이시와의 만남 활동사진⑤

두 번째로 소개하는 것은 ‘어린이문화 지역 코디네이터 육성 강좌’이다. ‘어린이문화 지역 코디네이터’는 어린이극장도쿄도협회가 2011년부터 발급하는 정식 자격제도이다.

하지만 이번 강좌는 자격취득을 하는 것이 아니라 지역 어린이문화를 연결하는 역할을 담당하는 사람, 즉 코디네이터가 필요하다는 것을 이해시키기 위해 마련되었다. 어린이의 문화에 관심 있는 사람을 대상으로 ‘어린이에게 있어서 필요한 문화 환경이란?’ 주제와 함께 3인의 강사를 초청하여 각각의 강연을 실시하였다.

특이할만한 점은 일본정책학회회장과 타마가와(玉川)대학 다자이히사오(太宰久夫)교수 등 행정가와 예술전문가 등을 강사로 맞이하여 ‘어린이들에게 있어서 왜 예술문화가 중요한가?’, ‘진정한 시민이라는 것은 무엇인가?’에 대해 이야기를 듣고, 나아가 앞으로의 시민과 행정의 협동이라는 시점으로 지역과 문화를 연결하는 것의 중요성에 대해 인식을 전파하는

5) Koganei Artfull · Action 실행위원회, ‘小金井-Artfull · 액션! 2009’, 2010, p.6

것이다.

예술문화와의 만남이 좋은 추억이 되기 위해서는 누가, 어떻게 해야 하는 것인가를 충분히 파악한 후에 예술문화체험을 어린이들에게 제공할 필요는 전제하에 그것을 위해서는 전문가와 전문가를 연결하는 비전문가인 코디네이터가 필요하게 된다는 것이다.

또한 특별강좌로서 영유아의 보호자나 영유아의 성장에 관심이 있는 사람들을 대상으로 와세다(早稲田)대학의 마스야마 히토시(増山均) 교수에게 ‘아니마시온(アニマシオン)이 어린이를 키운다’라는 것에 대해 이야기를 들었다.

‘아니마시온’이라는 것은 ‘마음이 움직인다’라는 것을 의미하는데, 체험이 중요하다는 것을 강조하는 것이다. 어린이들이 그러한 체험을 가질 기회를 늘이나 예술문화를 통해 많이 만드는 것이 어른들의 역할이라고 말할 수 있을 것이다. 감성이라는 것은 사람이 살아가는 데 있어서 필요불가결한 것이며 감성을 연마하기 위해서는 문화가 없어서는 안된다는 것을 여러 가지 구체적인 예를 들어가며 강조되었다.

무엇보다 문화 활동을 기획하는데 있어서는 감상과 체험이 세트가 되는 것과 ‘High art’가 아닌 ‘Wide art’인 것이 중요하다는 것을 강조하였다.

본 강좌는 예술문화와 지역 시민이나 어린이들을 잘 만나게 하는 코디네이터가 필요하다는 사실을 잘 이해할 수 있는 강좌가 되었다는 평을 받고 있다.

세 번째로 소개하는 ‘농(農)과 아트’는 본 프로젝트의 주체가 되는 일본 동경학예대학 캠퍼스 북서부에 있는 2헥타르 정도의 농장을 이용해서 ‘몸’의 환경을 파악하는 시도였다. 그것은 흙이나 밭을 하나의 큰 생명의 연결로 생각하여 스스로의 ‘몸’에 잠재하는 신비함 또는 즐거움을 발견하려는 것으로서 테마는 ‘흙’이다.

프로젝트가 실시된 동경학예대학의 교육실천시설 농장은 도시 속의 대학 내에 위치하지만 마치 숲에 둘러싸인 농촌의 농지와 같이 거뭇거뭇한 흙이 신선한 곳이다. 10대부터 60대까지의 여러 가지 경력을 가진 참가자들은 우선 ‘몸’을 푸는 것부터 시작하였다. 참가자들은 농장 입구에 있는 잔디밭에서 ‘몸’을 스트레칭 하거나 뒤로 달리기를 한다. 2인 1조로 서로의 신뢰를 바탕으로 몸을 뒤로 젖히는 등 여러 가지 장면에 대응하도록 ‘몸’을 풀었다.

이어서 복숭아 숲 속에서 눈을 가리고 걷고 춤추기를 하였다. 흙냄새와 나무의 감촉을 의지하여 걸어다니는 것이지만 작게 원을 그리고 춤추는 사람, 모두에게서 떨어져서 하는 사람 등 여러 가지 모습으로

각자의 생각대로 표현하였다. 시각을 벗어난 인간의 다소 불안한 움직임이 오히려 독자의 표현을 가져올 수 있게 하였다. 한 줄로 늘어선 나무 길을 지그재그로 달려 빠져나가면서 동시에 ‘몸’과 풍경을 일체화하려는 시도를 하고, 나무에 부딪치지 않기 위하여 나무를 기점으로 하여 ‘몸’을 휘두르면서 거칠게 달려 낙엽이 쌓인 지면에 쓰러지는 활동을 하였다. 또한 막 경작을 시작한 밭 위에서 그룹을 지어 즉흥적인 댄스 퍼포먼스의 실천은 이번 워크숍의 주된 활동이었다.

농민에게 있어서는 일상적인 흙과의 접촉이지만 참가자들은 푹 쓰러져 보기도 하고 구르기도 하면서 흙과 일체가 되는 신비한 감촉을 맛보게 되는 경험을 가졌다. <그림4 참조>.



[그림 4] 농(農)과 아트 : 자연과 몸의 만남 활동사진<sup>6)</sup>

네 번째로 소개되는 ‘영상디자인 워크숍’은 시민서클 ‘8mm FILM’가 주체가 되어 실시된 프로그램이다. 8밀리 필름을 사용한 영상작품의 제작과 상영회 등의 활동을 행하는 시민서클 ‘8mm FILM 코가네이 거리 프로젝트’는 2009년 9월부터 2010년 3월에 걸쳐서 ‘코가네이(小金井) Artfull·Action!’에 참가하고 필름에 의한 영상표현의 가능성을 찾는 워크숍 「빛과 필름의 영상표현 워크숍」을 개최하였다. 이 프로젝트는 크게 4가지 파트로 구분되어 진행되었다.

<PART.1>은 「필름에 그리는 3초 애니메이션」이라는 주제로 필름에 의한 영상이 획의 연속으로 이루어지고 있는 것을 어린이들에게 실제로 손으로 체험하게 하기 위한 시도이다. 강의장은 동경학예대학 코가네이 캠퍼스에서 이루어졌고 170명 이상의 어린이와 가족이 참가하였다. 워크숍에서는 3초 분량의 길

6) Koganei Artfull·Action 실행위원회, ‘小金井ア-トフル・アクション! 2009’, 2010, p.8

이 약 30센티의 투명 8밀리필름에 유성 펜으로 자유롭게 그림이나 문자를 그리게 하여 완성된 필름을 영사기로 스크린에 상영하고 감상하였다. 계획대로 그림과 문자가 움직이는 기쁨과 예상을 넘는 생각지 않았던 움직임이 되는 놀라움 등 참가자 각자에게 다름 영상체험에의 길을 제공할 수 있었다.

다음으로 이어진 <PART.2>는 「필름인스피레이션 (Flim Inspi- ration)」이다. 참가자가 8밀리 필름을 사용하여 촬영, 또는 유성 펜으로 필름에 직접 그려 자기 손으로 필름을 현상하여 만들어 낸 영상을 야외에서 각자가 고안해서 설치한 스크린에서 영사했다.

발표의 장소가 된 곳은 도립무사시노공원에서 개최된 「제 21회 무사시노하랏빠 축제」 내의 이벤트극장 「하랏빠 시어터」이다. 해가 저서 주위가 어두어짐과 동시에 영사를 개시하였다. '어떠한 이미지를 영상에 넣어 어떠한 형태로 보여줄 것인가?', 그리고 '그 아이디어를 어떻게 실현시킬 것인가?'가 핵심사항이다. 참가자 전원의 협력 아래 숲 속에서 환상적인 영상공간을 만들어 냈다는 평을 받았다.

<PART.3>은 「영화 필름의 매력, 발견·다시보기! 상영회&심포지엄」이다. 영화 필름의 매력을 테마로 8밀리 필름, 16밀리 필름을 사용하여 개인을 주제로 제작된 아마추어 홈 무비에서부터 다큐멘터리 영화, 실험영화, 1940~60년대 미국의 아방가르드 영화까지 다양한 작품을 총 23작품, 4프로그램으로 나누어 상영하였다.

아울러 「필름을 남겨 가는 것」을 테마로 영화감독과 평론가가 참가하는 심포지엄도 개최하였다. 코가네이시는 물론이고 근처도시 시민 200인의 참가하였다.

마지막으로 <PART.4>에서는 8밀리필름의 '작품 감상·촬영·현상·편집·상영'까지 8밀리필름에 의한 영상 제작부터 발표까지의 공정을 체험할 수 있는 4회의 워크숍이 개최되었다.

디지털영상과는 다른 영화필름의 부드럽고 섬세한 영화를 감상한 후 참가자들은 미디어에 있어서의 다양성과 중요성을 느낄 수 있었다는 평을 받고 있다.

다섯 번째로 소개하는 '미디어디자인교육'은 지역이라는 장에서 실제로 미디어콘텐츠를 만드는 계기가 되길 바란다는 목적을 가지고 설정한 강좌이다.

먼저 미디어 만들기의 기초지식을 익히는 것을 목적으로 하여, 기사 만들기 등을 배우는 '편집디자인'편과 영상제작의 기초를 배우기 '영상디자인'편의 두 종류의 강좌가 개설되었다.

'편집디자인'편에서는 편집 프로젝트션 '프레스라보

(Press labo)'의 우메다 가스히코(梅田ガスヒコ) 씨를 강사로 초청하여 잡지의 편집자와 기자의 일에 대해서 배우는 강좌를 실시하였다.

이 강좌는 1주일간 이틀에 한번씩 3일간 집중강좌를 실시하였다. 특히 강의시간을 낮 시간에 설정함으로써 야간 강좌에는 참가하기 어려운 주부의 참여를 유도하였다.

작가나 디자이너도 강사로서 참가하여 실제로 기사를 써 보는 작업과 잡지의 레이아웃만을 보고 무슨 잡지인가를 맞추는 작업 등 실제로 체험을 하면서 진행되는 것이 특징이었다.

마지막 날에는 잡지의 편집장이 되어 잡지의 기획을 하는 워크숍을 실시하였다. 참가자의 그룹을 몇 개로 만들고 각각의 그룹에서 잡지를 기획하여 특집기사의 테마와 인터뷰에 부르고 싶은 유명인을 정하는 등 앞으로 실제 취재의 내용을 의사 체험할 수 있도록 구성되었다.

'영상'편은 사기야마케이스케 (鷺山啓輪, 영상작가), 츠보타타케시(坪田義史, 영화감독), 이와이(岩井主税, 영상작가/미술가)를 강사로 초청하여 영상디자인의 기본을 배우는 강좌를 실시하였다.

각각의 강사는 작품이 다른 작가로 3회의 강의의안에서 가능한 한 많은 영상 장르에 접할 수 있도록 기획되었다. 3회의 강좌 후에 실제로 영상제작을 하기 위하여 '실천'편을 추가하여 편집 작업을 실시하였다. 편집 작업에는 강의를 한 강사 3명이 직접 지도에 나서 작품을 완성하였다.

여기에서 만든 영상은 '야후! 오피셜 채널(yahoo! official Channal)'을 이용한 '아트풀 채널(Artfull Channal)'에 게재하고 있다. 만드는 장과 발표의 장을 동시에 제공하는 시도는 이후에도 반드시 계속해 나가서 정착시키는 것을 목표로 하고 있다.

마지막으로 소개하는 '코가네이 아트풀 잭!'은 2009년도의 '코가네이(小金井) Artfull · Action!'의 활동을 총괄하는 이벤트로서 각 액션의 활동보고 전시는 물론 예술계의 일선에서 활약하는 게스트를 다수 초대하여 날마다 다른 특별이벤트를 개최하였다.

아트 일색으로 물든 매혹의 7일간의 이벤트에 많은 사람들이 모임으로써 「누구나가 예술문화를 즐기는 거리(지역)」을 지향하는 '코가네이(小金井) Artful l · Action!'의 보dana은 활동으로 이어나가자는 지속 가능한 프로젝트를 다짐하는 자리이다.

참여시민뿐만 아니라 잠재적 참여시민을 대상으로 2010년 3월 1일(월)부터 3월 7일(일)까지 일주일간 코가네이를 무대로 미술, 댄스, 연극, 음악라이브에서 토크쇼까지 현대의 표현을 둘러싼 여러 가지 요소가



집결하는 이벤트로서 개최되었다.

특히 이벤트장은 일반 시민들의 접근성의 용이한 곳인 '샤또오(château) 코가네이'를 이용하였다. '샤또오(château) 코가네이'는 JR무사시코가네이역에서 도보 5분 거리에 위치해 교통이 편리할 뿐만 아니라 35년간 코가네이시민이 즐길 수 있는 장소로서 그 역할을 해 온 복합시설이다.

1층에서는 '코가네이 아트폴 액션'의 1년간의 활동보고 전시를 하였다. 편의점 자리를 이용한 개방적인 공간을 이용했기 때문에 지나가던 시민들도 많이 방문하였다. 2층에서는 국내외를 무대로 활동을 전개하는 현대 아티스트인 이와이유(岩井憂)의 「만약 막다면 공원에서」가 전시되었다. 청소를 한 동상이나 사진, 그 동상이나 공원을 청소하고 있는 영상, 동상이 그림엽서에 그려진 것 등 다양한 작품이 전시되었다.

회기 중에 매일 밤 개최되었던 특별 이벤트도 이 회장에서 개최되어 댄스 퍼포먼스, 뮤직 라이브, 토크 등 각 분야의 제 일선에서 활약하는 게스트를 맞이한 다분야의 이벤트는 시내·외를 불문하고 여러 참가자가 방문하는 계기가 되었다. <그림5 참조>.



[그림 5] 다양한 문화예술 이벤트 ; '코카네이 아트폴 잭'

또한 블로그와 SNS 사이트의 운영 등은 프로젝트가 지속적으로 공유되고 유지되는데 큰 역할을 하였다.<그림6 참조>



[그림 6] Artfull · Action 블로그(上)와 SNS 사이트(下)

결과적으로 '코가네이 아트폴 잭!'은, 지금까지 '코가네이 아트폴 액션!'에서 일상적으로 개최되어 왔던 프로젝트에서의 참가자와의 밀접한 관계 형성과는 또 다른 보다 광범위한 층의 참가자와의 접점을 만드는 것으로 이어졌다.

### 3.3. 'Artfull · Action' 프로그램 결과

'코가네이(小金井) Artfull · Action' 은 '일상생활에 새로운 발견'과 '만남과 교류의 확대'라는 두 가지 기치아래 활동을 전개하여 다음과 같은 시민예술교육으로서의 디자인교육에 대한 아이디어를 다음과 같이 제공하였다.

첫째, '시민-대학-행정'이 연대한 실행위원회 등 사회구성원이 공동으로 참여한 문화 봉사 교육프로그램으로서 사회적 메세나(Mecenat)역할의 확장가능성을 보여주었다.

둘째, 시민의 적극적인 참여를 유도하여 다양성과 지역사회의 독자성, 나아가 지속가능한 계속성을 유지 할 수 있었다.

셋째, 각 분야의 예술을 융합한 프로그램 개발을 통해 다양한 시민의 개인적 경험을 반영 할 수 있는 접점을 만들어내는 것으로 이어졌다.

디자인을 중심으로 한 미디어, 미술, 연극, 영화, 댄스, 음악 등 현대의 표현을 둘러싼 여러 가지 요소가 집결하는 이벤트는 나이, 성별, 직업을 불문한 여러 참가자가 방문하는 계기가 되었다.

#### 4. 한국의 대중디자인교육에 주는 시사점

본 논문은 지리적, 문화적으로 우리나라와 밀접한 관계에 있는 일본의 대중예술교육, 특히 디자인교육에 관한 심층사례분석으로 통해 우리나라 대중디자인교육에 적용할 유의미한 아이디어를 얻고자 연구되었다. 특히 '코가네이(小金井) Artfull · Action!'은 '주체적인 시민참여', '다양한 세대의 참여유도', '자연스러운 참여를 통한 잠재적 참여시민의 확대', '지속가능성에 대한 체계적인 노력' 등의 면에서 우리나라 대중디자인교육에 매우 유의미한 시사점을 제공한다.

그동안 우리나라 대중교육은 평생교육, 평생학습의 형태로 시(市)나 구(區)가 중심이 된 관의 예산으로 대학(大學)의 평생교육기관이 기획한 교육과정으로 진행되어왔다.

주로 시나 구가 행정정책 슬로건(slogan)에 맞는 교육주제를 제안하면 그에 맞는 세부적인 내용을 대학의 평생교육기관이 구성하고 그에 맞는 강사진을 초빙하는 형태이다. 이러한 점은 기획단계에서 실제 평생학습 수요자인 대중(市民)의 의견이 배제될 가능성이 있다. 이러한 배제는 주체가 되어야 할 시민이 객체로서 머물게 하는 결과로 이어진다. '코가네이(小金井) Artfull · Action!'에서는 실행위원회를 구성하고, 시-대학-시민-예술가(디자이너)등의 참여주체가 골고루 운영기획에 참여함으로써 각자의 목소리를 통해 문제점을 예방하고 원활한 운영이 될 수 있도록 도모하고 있다.

또한 '코가네이(小金井) Artfull · Action!'은 '다양한 세대의 참여유도'를 강조하며 프로젝트를 실행하고 있다. 우리나라의 평생교육 역시 '생애 단계별' 프로그램을 제안하고 실행할 프로그램을 발굴하는 모델을 제시하는 등의 노력을 피하고는 있으나 그 결과는 그리 좋지 않다. 청소년을 대상으로 하는 기관에서는 다양한 프로그램을 구성하고 참여도 또한 높지만, 장년층과 노년층을 위한 프로그램은 미흡하며 운영 모델 또한 매우 단조롭다. 따라서 모든 세대를 아우르는 평생학습이 매우 필요한 상황이다(한양대학교 사회교육원, 2009).

특히 우리나라는 대학에서 주관하는 평생교육은 모두 성인을 대상으로만 실행할 수 있게 되어 있다. 따라서 '코가네이(小金井) Artfull · Action!'처럼 어린이와 부모, 지역구성원, 노인층 등 모든 지역사회구성원이 참여하는 프로그램을 구성할 수 있는 기반 자체가 되지 못한다. 따라서 다양한 세대를 아우르는 평

생학습이 되기 위해서는 이러한 문제점을 개선해야 할 필요성이 있다.

다음으로 '코가네이(小金井) Artfull · Action!'은 지역의 중심 쇼핑센터나 공원, 도심 속의 문화공간속에서 프로젝트에 대한 결과물을 전시하고 발표하고 있다. 또한 그 프로젝트에 대한 세미나를 시민들이 쉽게 이용할 수 있는 도심 속 쇼핑몰 등과 같은 열린 공간에서 개최함으로써 '자연스러운 참여를 통한 잠재적 참여시민의 확대'를 유도할 수 있었다.

우리나라의 경우, 예술교육 특히 대중디자인교육은 그 사례가 많진 않지만 살펴볼 수 있는 몇몇의 사례를 보면 백화점이나 구청에서 운영하는 문화센터에서 교육되어지고 전시되어지고 있다.

이러한 교육공간의 폐쇄성은 디자인교육의 가치와 역량이 파급될 때 방해요소로 작용할 뿐만 아니라, 잠재적 참여시민을 교육의 장으로 불러들이는 기회를 차단한다. 또한 전시관이나 프로그램의 운영이 기관, 지역 간 교육방식으로 확장되어 진행되기 보다는 단순히 물리적으로 같은 공간에서 진행되기 때문에 많은 시민들의 참여도를 끌어내기가 쉽지 않다.

따라서 대중디자인교육이 활성화되기 위해서는 시민들이 접근하기 쉬운 다양한 문화 공간 발굴이 시급하다.

이러한 점에서 '코가네이(小金井) Artfull · Action!'이 다양한 시민문화공간의 발굴이 가능했던 점은 실행위원회의 다양한 구성원 덕분이라고 생각된다. 다양한 시민참여자의 주체의식은 프로젝트가 가지고 있는 문화적 역량을 인식하게 해주어, 보다 더 다양한 잠재적 참여시민을 불러오는데 효과적으로 활용될 수 있는 장소를 모색하고 협조를 구하는데 도움으로 주었다.

마지막으로 또 하나의 유의미한 아이디어로 제안되는 것은 '지속가능성에 대한 체계적인 노력'이다. 우리나라 평생교육, 특히 사회예술교육에 문제점은 지속가능하지 못하다는 것이다. 관에서 집행되는 예산은 일 년 단위로 편성되는 되어 년 단위의 단기적 사업이 될 수밖에 없는 한계점을 가지고 있다. 일회성 교육으로 인해 대중예술교육은 전시성 이벤트로 끝나기 쉽고, 예술에 대한 감성 또한 지속되어지기 어렵다.

그와 반면 '코가네이(小金井) Artfull · Action!'은 1~2년의 기획이 아닌 10년이라는 시간을 가지고 체계적인 사회문화예술교육을 기획하고 있다.

또한 프로젝트에 대한 내용을 홈페이지, 블로그, SNS 사이트를 통해 공유함과 동시에 결과에 대한 보고를 함으로써 지속적인 관심유도를 장려하고 있다.

7) 한양대학교 사회교육원, 제8회 전국평생학습축제 결과보고서, 2009, p.32

장기적인 예산배정과 실행운영회를 통한 책임있는 커뮤니티의 관리는 '코카네이(小金井) Artfull · Action!' 이 지속가능한 사회예술교육이 되는데 큰 역할을 하고 있다.

일본과 우리나라는 사회문화적으로 이질적인 배경을 지니고 있지만 인구밀도나 주거환경, 도시구조 등에서 우리나라와 많은 유사점을 지니고 있다.

따라서 일본의 대중디자인교육인 '코카네이(小金井) Artfull · Action!' 사례에서 도출된 여러 가지 유용한 아이디어들은 우리나라 대중디자인교육현장에서 효과적으로 적용 가능할 것으로 기대된다.

## 5. 결론 및 제언

사회가 점점 복잡해지고, 발달함에 따라 현재 우리나라는 여러 가지 어려움을 겪고 있다. 6.25 전쟁 후 산업발달이라는 목적수행에 집중한 결과 물질만능주의가 팽배해지고 인간 존중과 정체성의 혼란은 심화되고 있다.

예술교육은 인간의 존재성을 현재화 하고 형성해 가는 과정의 것이다. 이러한 과정을 통해 인간은 자신의 존재감과 정체성을 발견하고 세계와 소통하며 공동체로서의 참여에 대한 동기를 부여받게 된다(황연주, 2005).

특히 디자인은 그 구체적인 실천방안과 생활 속에서 설정된 개념으로서 궁극적인 목적은 사람의 삶을 풍요롭게 하는 것이다. 이럴 때일수록 예술과 인간, 그리고 사회와의 관계를 다시 한 번 구상할 수 있는 디자인교육을 통해 예술교육의 가치와 개념을 새롭게 인식 할 수 있는 대중을 위한 디자인교육개발을 활발히 진행하여야 할 것이다.

하지만 현재 우리나라에서 실행되는 디자인 프로젝트들은 전시형 과시 사업이라고 비판하는 사람들이 많다(박인학, 2010).

이러한 디자인에 대한 대중들의 비판적 시각의 원인을 굳이 찾는다면, 그동안 디자인의 가치를 예술가 집단 범주 안에서 실행하고, 그 감동을 전문 예술가들의 공유물이라고 여기는 편견적 인식에서 비롯되었다고 보여진다. 디자이너들은 디자인의 가치를 인정하라고 역설하지만, 정작 대중은 디자인의 이러한 가치를 경험할 수 있는 사회예술교육의 어떠한 기회도 접할 수 없는 현실이었던 것이다.

변화는 중요하다. 변화하는 과정에서 발생하는 여러 가지 갈등은 좀 더 발전된 미래를 도모하는데 도움을 준다. 그동안 수행되었던 우리나라의 디자인교육 및 사업에서 가장 큰 문제로 대두되었던 것은 '지

속가능'에 대한 문제이다. 이러한 문제는 디자인교육 혹은 디자인사업의 주체가 주로 정부나 학교(대학)였기 때문이다. 정부의 예산으로 대학의 프로그램이 일반적으로 실행되었기 때문에 정작 주체가 되어야 할 시민들의 역할은 객체에 머무를 수밖에 없는 입장이었다.

본 연구에서 분석되어진 일본의 '코카네이(小金井) Artfull · Action' 은 시민의 적극적인 참여 유도를 위해 시민이 포함된 실행위원회가 많은 회의와 협의 과정을 거치며 프로그램을 운영하였을 뿐만 아니라 디자인을 비롯한 여러 가지 학제 간 융합프로그램의 개발을 적극적으로 이루어냈다.

결과적으로 사회 통합적 예술디자인교육을 실행하였다는 점에서 그 의의가 있다. 이러한 디자인교육 프로그램은 혼자서 아닌 사회구성원이 함께 무엇인가를 이루어내는 감동을 경험하게 하여 경쟁자로서가 아닌 동반자로서 같이 살아가는 시민의식을 키울 수 있을 것이다.

선진국의 문턱에서 여러 가지 발전을 도모하고 있는 이때, 디자인이 대한민국의 행복과 이익을 위한 감성적 사회 커뮤니케이션 융합도구로서 그 역할을 다할 수 있도록 디자인교육에 대한 새로운 지평을 열어야 할 것이다.

## 참고문헌

- 고경화(2004), 예술교육의 역사와 이론, 학지사, p.19.
- 권혜숙·방경란·이영규(2009), 일본의 아이디어 발상 교육, 대교출판, p. 150.
- 김익성(2010), 기업이 가난한 예술인 키운다면, 조선일보, 2월 17일자.
- 박인학(2010), 공공디자인, 과연 공공의 적인가, 조선일보, 6월 8일자.
- 이부연(2010), 사회적 현장에서의 미술교육의 가영행과 과급력, 2010(사)한국예술교육학회 학술대회지, (사)한국예술교육학회, pp.45-50.
- 이주현(2010), 기업 메세나의 예술지원 현황 및 예술후원제도화 방안 연구, 경성대학교 교육대학원 석사학위논문, 경성대학교, p.6
- 한국문화예술교육진흥원(2010), 사회문화예술, p.6-7.
- 한양대학교 사회교육원, 제8회 전국평생학습축제결과보고서, 2009, p.32
- 현은령(2010), 대중을 위한 디자이너적 감성교육 프로그램 사례연구, 한국디자인포럼 제 28호, 한국트렌드디자인학회, p.106.
- 현은령(2010), 사회적 현장에서의 미술교육의 가치와 잠재력, 2010(사)한국예술교육학회 학술대회지, (사)한국예술교육학회, pp.51-52.
- 황연주(2005), 문화교육과 예술교육의 관계고찰, 예술교육연구, 3권, pp.83-96.
- 체피보르사치니(2010), 엘 시스템아 꿈을 연주하다, 푸른숲.
- Anderson, T.(2002). *Manchra: Constructing Peace through art. Art Education*, 55(3), p.33-39.
- Koganei Artfull · Action 실행위원회, '小金井아트풀 · 액션! 2009', 2010, p.2-8.
- McFee, J.(1986) Cross-cultural inquiry into the social meaning of art: Implications for art education, *Journal of Multicultural and Cross-Cultural Research in Art Education*, 4, p.6-16.
- <http://www.worlddesigncapital.com/> (2009.11.25)