

2023

6월 4주 - 6월 5주

국내외 문화예술교육 정책동향

발행처 한국문화예술교육진흥원 연구·국제팀

국 내

제도/정책

- AI 디지털교과서로 1:1 맞춤 교육시대 연다 | 교육부
- 대한민국, 유네스코 문화다양성 협약 정부간위원회 위원국으로 선출 | 문화체육관광부
- 14번째 청정동행 협약 체결 및 청소년 활동 활성화 지원을 위한 약속2호 발표 | 여성가족부
- 대한민국 문화도시 1조 원 파급 효과·투자 기대 | 문화체육관광부

포럼/세미나

- 통계청, 「제9회 국민 삶의 질 측정 포럼」 개최 | 통계청
- 국가평생교육진흥원, 모로코 정부와 「2023 평생학습 국제 콘퍼런스」 개최 | 국가평생교육진흥원

국 외

제도/정책

- 인공지능: 인공지능 기반 모델에 대한 유네스코 정책 보고서 발간 | 유네스코
- 영국, 창조 산업 2030 비전 발표 | 영국 문화미디어스포츠부
- 유네스코 문화예술교육 프레임워크 개발을 위한 세계예술교육연맹 보고서 | 세계예술교육연맹



한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

AI 디지털교과서로 1:1 맞춤 교육시대 연다

교육부

[원문 바로가기 →](#)

>> 주요 내용

교육부(부총리 겸 교육부장관 이주호)는 6월 8일(목), 서울청사에서 ‘모두를 위한 맞춤 교육’ 실현을 위한 「인공지능(AI) 디지털 교과서* 추진방안」을 발표함(‘23.6.8.)

* AI 디지털교과서 개념(안): 학생 개인의 능력과 수준에 맞는 다양한 맞춤형 학습 기회를 지원할 수 있도록 인공지능을 포함한 지능정보 화기술을 활용하여 다양한 학습자료 및 학습지원 기능 등을 탑재한 교과서

>> 추진 배경

- 학생 한 명 한 명이 중요한 초저출산 시대에 에듀테크를 활용하여 교육격차 완화하고 모두를 인재로 키우는 맞춤 교육 실현
- 교육부는 2023 업무보고(‘23.1.5.) 및 디지털 교육혁신 방안(‘23.2.23.)을 통해 AI 디지털교과서 개발 및 적용 계획을 발표함

>> 세부 내용

- 인공지능(AI) 디지털교과서는 3대 교육개혁 과제인 디지털 교육혁신의 일환으로 추진
- 2025년 수학, 영어, 정보, 국어(특수교육) 교과에 우선 도입하고, 2028년까지 국어, 사회, 역사, 과학, 기술·가정 등으로 확대 될 예정
※ 단, 발달단계, 과목특성 등을 고려하여 초1~2, 고등학교 선택과목, 예체능(음·미·체), 도덕 교과는 제외
- 인공지능 디지털교과서는 학생 데이터 기반의 ‘맞춤’ 학습콘텐츠를 제공할 뿐만 아니라 특수교육대상 학생과 장애 교원을 위한 화면해설과 자막 기능, 다문화 학생을 위한 다국어 번역 기능도 지원
- 2022 개정 교육과정을 반영한 양질의 인공지능 디지털교과서가 개발될 수 있도록 교과서 개발 경험을 보유한 발행사와 신기술 을 보유한 교육정보기술(에듀테크) 기업이 협업할 수 있도록 함
- 심사에 합격한 인공지능 디지털교과서는 6개월간 안정성, 신뢰성, 적합성 검토 후 현장에 보급할 예정이며, 성공적 현장 안착 을 위해 수학, 영어, 정보, 국어(특수교육) 과목 교사 연수, 맞춤형 교수·학습방법 개발 등도 함께 추진

〈표 1〉 인공지능(AI) 디지털교과서 추진 내용

구분	세부내용
모두를 위한 맞춤 설계	· (맞춤 지원) 학생 최적화된 맞춤형 학습콘텐츠로 학습하고, 교사데이터 기반으로 수업을 디자인하며, 학부모학생 활동 정보 제공으로 자녀이해 지원 · (접근성 확보) 특수교육대상 학생 및 장애 교원을 위한 보편적 학습 설계, 다문화 학생을 위한 다국어 기능 지원 · (역기능 해소) 디지털 문해교육 특화 단위 개발 및 학생 활동 모니터링, 유해사이트 차단 기능 등 지원
교원연수	· 적용 과목 교사(영어, 수학, 정보)를 대상으로 '25년 도입 전까지 우선적으로 연수 실시
신기술 도입 기반 조성	· (출원 자격) 발행사로 제한되었던 자격기준을 발행사와 에듀테크 기업이 컨소시엄 맺어 공동으로 참여 가능하도록 개선 · (가격 체계) 기존 개발비 보전 방식 하에서는 양질의 디지털교과서 개발에 한계가 있다는 현장 및 전문가 의견을 고려, 구독형으로 개편

구분	세부내용
AI 디지털교과서 개발 지원	<ul style="list-style-type: none"> · (데이터세트 개발) 과학기술정보통신부 등 유관기관과 협력해 AI 학습용 데이터세트 개발 추진 · (공동활용콘텐츠 발굴·제공) 기 개발된 콘텐츠를 AI 디지털교과서 개발에 활용할 수 있도록 제공 · (협업 지원) AI 디지털교과서 매칭데이 개최 등을 통해 교과서 발행사와 에듀테크 기업의 협력적 동반관계 형성 지원 · (검정심사 개선) 교과별 내용 심사와 기술 심사(운영심사 포함)로 심사체제 이원화
안정적 구동 지원	<ul style="list-style-type: none"> · (현장적합성 검토) 현장보급 전 현장교사 중심으로 현장적합성 검토(6개월 내외) 실시 · (지원체계 구축) 한국교육학술정보원(KERIS)에 AI 디지털교과서 통합 지원센터를 설치해 AI 디지털교과서 운영현황 모니터링 및 상황 대응 · (수정·보완) AI 디지털교과서 수정·보완 시스템을 구축하여 수정·보완 요청사항을 즉시 검토·승인해 교과서에 반영 · (정책모니터링 및 환류) AI 디지털교과서 교사 모니터링단(신설), 예비 교원 등을 통해 모니터링을 실시하고, 결과를 정책에 환류
제도 개선	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털교과서 정의 규정 마련 및 검정체제 개선 등을 위해 「교과용도서에 관한 규정」(대통령령) 등 관련법령 개정 추진

대한민국, 유네스코 문화다양성 협약 정부간위원회 위원국으로 선출

문화체육관광부

[원문 바로가기 →](#)

>> 주요 내용

문화체육관광부(장관 박보균)는 우리나라가 유네스코 문화다양성 협약* 정부간위원회* 위원국으로 선출돼 2023년부터 2027년까지 활동한다고 발표함('23.6.9.)

- * **문화다양성 협약**: 문화다양성을 인류공동의 유산으로 규정하고, 각국이 문화다양성 보호 및 증진을 위한 적절한 조치를 취할 수 있도록 규정한 협약으로 2005년 유네스코 총회에서 채택된 이후 전 세계 152개국에서 협약을 비준했으며, 한국은 2010년에 비준함
- * **문화다양성 협약 정부간위원회(대륙별 6개 그룹, 총 24개국)**: 협약에 대한 인식 제고 및 이행, 회원국 역량 강화, 협약기금 운영, 지침 마련 등 주요 의사결정을 하는 위원회

>> 추진 배경

- 문화다양성 협약 정부간위원회에서 아시아·태평양지역은 기존 몽골, 방글라데시, 베트남이 위원국으로 활동하고 있었는데, 몽골의 임기종료에 따라 공석이 생겼고, 한국이 출마해 선출됨

>> 세부 내용

- 우리나라는 제9차 문화다양성협약 당사국 총회(6.6.~8. 프랑스 파리 유네스코 본부) 기간 진행된 정부간위원회 선거에 출마, 파리 현지 6월 8일 오후(한국 시간 6월 8일 밤) 당사국 합의로 최종 선출됨
- 우리나라는 193개 유네스코 회원국 중 '22년 기준 정규분담금 8위로 유네스코에 많은 재정적 기여를 하고 있음
- 우리나라는 2017년부터 2021년까지 문화다양성 협약 정부간위원회 위원국으로 활동했고, 2021년에는 정부간위원회 의장국으로서 제14차 정부간위원회를 성공적으로 개최하여 국내외에서 문화다양성 보호에 대한 인식을 높임
- 문체부 역시 개발도상국 문화산업 발전 지원('07년~, 누적 약 35억 원) 및 유네스코 문화다양성기금 납부('21년~, 누적 약 3억 원) 등을 통해 유네스코와 지속 협업하고 있음

14번째 청정동행 협약 체결 및 청소년 활동 활성화 지원을 위한 약속2호 발표

여성가족부

원문 바로가기 →

>> 주요 내용

여성가족부(장관 김현숙)는 6월 15일(목), 경북지역에서 열리는 14번째 청정동행에서 여성가족부와 경상북도 간 업무협약을 체결하고, 이후 포럼에서 약속2호 “청소년을 위한 더 넓은 학교를 만들겠습니다!”를 발표함(23.6.14.)

□ 14번째 청정동행

- 일시/장소: '23. 6. 15.(목) 11:40~14:00 / 경북도청
- 참석자: 장관, 도지사/장관, 도지사, 부교육감, 청소년정책연구원장, 청소년활동진흥원이사장, 청소년상담복지개발원 이사장, 현장 관계자
- 주최/주관: 환경부/환경보전협회, 한국환경교육네트워크
- 주요 프로그램: ▲(업무협약식) 여성가족부-경상북도 업무협약 체결, ▲(포럼) ‘학교 안팎 청소년 활동 활성화’를 위한 청소년정책 공개토론회 진행(장관 약속2호 발표, 경북지역 학교 안팎 청소년 지원 우수사례 공유, 학교 안팎 청소년 활동 활성화 등을 위한 토론)

>> 추진 배경

- (청정동행) 여성가족부는 ‘22년 10월 발표한 「학교 안팎 청소년지원 강화 대책」이 교육현장에서 실효성있게 추진될 수 있도록 시·도 교육청과 함께 업무협약을 체결하는 청정(청소년정책)동행*을 해오고 있으며, 14번째로 경상북도와 협약을 체결함

* 참고: [여성가족부, 충청남도 교육청과 첫 번째 ‘청정동행’](#), 여가부 보도자료(22.10.26)

- (약속 2호) 지난 3월 발표한 약속1호 “청소년 마음건강을 돌보겠습니다!”에 이어 발표하는 약속2호는 코로나19로 위축된 청소년 활동을 활성화하고 청소년이 더 나은 미래를 준비할 수 있도록 정부 차원의 지원을 강화하기 위해 마련함

>> 세부 내용

- 여성가족부와 경상북도는 업무협약식을 통해 ▲국립청소년해양센터·국립청소년미래환경센터 등 국립청소년수련시설 운영을 통한 청소년 활동 활성화, ▲청소년방과후아카데미 확대를 통한 돌봄·학습·활동 서비스 한번에(원스톱) 제공, ▲지역사회 청소년 통합지원체계(청소년안전망) 내실화 및 청소년 마음건강 돌봄 등을 위해 적극 협력해 나갈 예정
- ‘학교 안팎 청소년 활동 활성화’를 위한 청소년정책 공개토론회(포럼)에서는 여성가족부 장관 약속2호 발표, 경북지역 학교 안팎 청소년 지원 우수사례 공유, 학교 안팎 청소년 활동 활성화 등을 위한 토론이 이루어짐
- 여성가족부 장관은 “청소년이 활기찬 일상을 누리고 다양한 활동을 체험하며 건강하게 성장할 수 있도록 지난번 발표한 약속 1호와 이번 약속2호의 주요과제들을 내실 있게 추진”하겠다고 밝힘

〈표 2〉 여성가족부 장관 약속2호 주요내용

구분	주요 내용
1	청소년이 학업부담 없이 학교 안팎에서 다양한 활동을 체험할 수 있도록 「학교 교육과정과 연계한 청소년 활동프로그램」 2,000개까지 확대

구분	주요 내용
2	청소년이 디지털 인재로 성장할 수 있도록 청소년 지도사의 디지털 교육역량 강화, 「청소년활동 디지털 플랫폼」 구축
3	청소년이 시대변화에 맞는 미래역량을 제고할 수 있도록 국립청소년수련시설 활동공간 및 프로그램 고도화, 집·학교 근처 소규모 청소년 활동공간 120개까지 확대
4	청소년이 어디서든 돌봄·학습·활동서비스를 한번에(원스톱) 제공받을 수 있도록 청소년방과후아카데미 단계적으로 확대. 특히, 학교 내 청소년방과후아카데미 확대 추진
5	청소년이 활동·복지·보호 등 원하는 서비스를 종합적으로 지원받을 수 있도록 9개 지역에서 「서비스 복합화」 사업 우선 추진하고 점진적으로 확대

대한민국 문화도시 1조 원 파급 효과·투자 기대

문화체육관광부

[원문 바로가기 →](#)

>> 주요 내용

문화체육관광부는 정부 국정과제 '지역중심 문화균형발전'을 선도할 '대한민국 문화도시*' 선정을 위해 전국 기초지자체와 세종특별자치시를 대상으로 6월 15일(목)부터 11월 14일(화)까지 공모를 진행함('23.6.15.)

* **문화도시**: 문화예술, 문화산업, 관광, 전통, 역사 등 지역별 특색있는 문화자원을 효과적으로 활용해 지역의 문화창조력을 강화할 수 있도록 「지역문화진흥법」에 따라 문체부 장관이 지정하는 도시

>> 추진 배경

- 지역 고유의 문화자원을 활용해 특색있는 도시브랜드를 창출하고, 도시의 경제적 발전과 지역 주민의 문화향유 확대를 선도하는 대한민국 대표 문화도시 7곳을 지정해 4년간('24~'27) 집중 육성, 문화균형발전 선도하고자 함
- 이를 위해 문체부는 '대한민국 문화도시 추진계획'을 수립('22년 12월)했고, 문화도시심의위원회(위원장 정갑영)의 자문·심의를 거쳐 '문화로 지역발전, 대한민국 문화도시로 문화매력국가 선도'를 비전으로 '대한민국 문화도시 추진전략 및 지정 가이드라인'을 마련함

>> 세부 내용

- 광역권 선도도시 7곳을 지정해 ① 자유로운 문화창조, ② 자유로운 문화누림, ③ 자유로운 문화혁신, ④ 사람연대, ⑤ 정책연대, ⑥ 지역연대 등 6대 추진전략 하에 4년간 집중 지원할 예정
- 이를 통해 ▲지역주민 천만 명 문화참여·향유, ▲문화를 즐길 수 있는 동네문화공간 1만 곳 조성·활용, ▲지역주민 여가활동만족도 20%('21년 17%/지역사회조사)로 개선, ▲경제적 파급효과 5천억 원 창출, ▲민·관 협력 투자 5천억 원 유치, ▲일자리 1,700명 창출 등 문화를 누리는 도시의 선도모델을 만들어나갈 예정

※ 목표는 한국개발연구원 국제정책대학원대학교(KDIS)의 '문화도시 경제적 파급효과' 연구를 토대로 도출되었으며, '대한민국 문화도시' 7곳에서 4년 동안 창출되는 누적값을 의미함. 지정 도시 및 투입 예산 등에 따라 변경될 수 있으며, 확정 목표치는 대한민국 문화도시 조성계획 승인('23년 12월) 시 발표 예정

- 문화도시 선정은 3대 평가 기준(대한민국 문화도시 추진 방향, 대한민국 문화도시 추진 효과 및 가능성, 문화를 통한 균형발전 선도 가능성)에 따라 대상 도시를 선정할 계획
 - ▲'15분 문화생활권' 등 문화접근성을 개선하고, 문화참여·향유 효과를 보여줄 수 있는 문화적 효과 및 가능성, ▲지역문화에 기반해 부가가치를 창출하는 문화산업에 대한 생산·투자·후원·확산 가능성 등 직·간접 지역경제 파급효과 창출 가능성, ▲생활인구 확대 및 지역주주 만족도 향상 등 사회적 효과 등을 중점적으로 고려
 - 특히, 보조금 중심 지원에서 탈피하여 민관합작 투자와 금융지원 등 민관협력형 사업을 적극 발굴해 대한민국 문화도시 지원 이후('28년~)의 사업 지속가능성 평가
- 전국 지자체를 대상으로 '대한민국 문화도시' 지정에 대한 이해를 돕기 위해 6월 21일(수), 정부세종청사에서 설명회를 개최하여 '대한민국 문화도시 추진전략 및 지정 가이드라인'을 설명하고 공모 준비에 필요한 사항에 대한 질의응답을 진행할 예정

통계청, 「제9회 국민 삶의 질 측정 포럼」 개최

통계청

원문 바로가기 →

>> 주요 내용

통계청(청장 한훈)은 6월 14일(수), 대전 통계센터에서 「제9회 국민 삶의 질 측정 포럼」을 온·오프라인으로 개최('23.6.14.)

□ 제9회 국민 삶의 질 측정 포럼

- 주제: 디지털 전환에 따른 사회변화 삶의 질
- 일시: '23. 6. 14.(수) 13:30 ~ 17:50
- 장소: 대전 통계센터 국제회의실/온라인 실시간 중계
- 주최/후원: 통계청 통계개발원, 한국삶의질학회/한국사회과학자료원
- 주요 내용(발표/토론자)
 - 세션1(디지털 전환과 사회변화): ▲(발표1) 디지털 전환의 특징과 사회경제적 영향(정보통신정책연구원 문아람 연구위원), ▲(발표2) 지표로 보는 일상생활의 디지털 전환(한국개발연구원 이용수 전문위원), ▲(발표3) 디지털 전환과 리터러시의 격차(국민대학교 최향섭 교수)
 - 세션2(디지털 전환과 삶의 질): ▲(발표1) 디지털 전환기 노동 변화와 삶의 질(연세대학교 강정한 교수), ▲(발표2) 학교 교육의 디지털 전환과 학생 삶의 질(한국교육개발원 권희경 연구위원), ▲(발표3) 디지털전환기, 해외의 삶의 질 지표 구축 현황 및 함의(서울시립대학교 신인철 교수)

>> 추진 배경

- 「국민 삶의 질 측정 포럼」은 '삶의 질' 측정과 정책 활용을 모색하기 위해 정부 부처, 학계, 연구기관이 참여하여 연구 경험과 전문 지식을 공유하는 자리로 2015년부터 매년 열고 있음

>> 세부 내용

- 이번 포럼은 '디지털 전환에 따른 사회변화와 삶의 질'을 주제로 2개 세션으로 구성되며, 디지털 전환에 따른 일상생활의 변화와 함께 디지털 전환이 우리의 삶의 질에 미칠 영향에 대해서 논의함

〈표 3〉 포럼 발표 주요 내용

세션 1	주요내용
디지털 전환의 특징과 사회경제적 영향 <small>(문아람/정보통신정책연구원 연구위원)</small>	<ul style="list-style-type: none"> · 정보통신정책연구원의 '2030 디지털 전환기 메가트렌드 연구' 결과를 중심으로 디지털 전환의 변화 방향과 메가트렌드를 전망함 · 디지털 전환의 정의와 해당 연구를 통해 도출된 4가지 메가트렌드 '플랫폼화, 초개인화, 자동화-일의 변화, 가상화-융합화'의 주요 내용 소개 · 디지털 전환의 심화로 촉발되는 사회경제적 변화와 주요 쟁점 제시
지표로 보는 일상생활의 디지털 전환 <small>(이용수/한국개발연구원 전문위원)</small>	<ul style="list-style-type: none"> · 일상에서의 디지털 전환으로 인한 변화 제시(아침부터 잠들 때까지의 일상에서 디지털 기기나 서비스를 얼마나 이용하고 있는지 지표를 통해 제시) · 일상에서의 디지털 전환은 시·공간의 제약이 급속도로 허물어지는 것을 의미함 · 다양한 디지털 콘텐츠 이용률의 변화, 디지털 헬스케어에 대한 인식 등의 지표를 통해 우리의 일상이 본격적으로 디지털 전환 속에 있으며, 특히 코로나19 발생 이후 급격한 디지털 전환이 이루어졌음을 보여줌

디지털 전환과 리터러시의 격차 <small>(최항섭/국민대학교 사회학과 교수)</small>	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털 전환이 삶에 미치는 긍정적/부정적 측면 제시하며, 삶의 질에 미치는 영향에 대해 설명 · 디지털 전환 시기 삶의 질에 중요한 영향을 미칠 수 있는 이슈 중 하나는 디지털 리터러시이며, 디지털 리터러시의 격차가 어떻게 나타나고 있는지를 제시 · 디지털 리터러시 격차는 새로운 불평등을 야기할 수 있으며, 리터러시의 격차를 줄이는 것이 향후 우리의 미래 과제가 될 것이라 설명함
세션 2	주요내용
디지털 전환기 노동 변화와 삶의 질 <small>(강정환/연세대학교 사회학과 교수)</small>	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털 전환에 따른 노동 변화를 비대면 근무와 플랫폼 노동의 증가로 요약하고 있으며, 이러한 변화가 삶의 질에 미치는 영향을 제시 · 디지털 전환으로 인한 변화가 삶의 질에 미치는 영향에 대해 국민들이 갖는 생각은 성 및 연령별로 다름 <ul style="list-style-type: none"> - 남성은 디지털 기술발전이 가져올 생산성 향상에 대해, 여성은 워라벨 향상에 대한 기대가 컸음 - 젊은 층으로 갈수록 디지털 기술 발전으로 인한 일자리 감소와 금융피해를 염려하는 반면, 고령층은 디지털 서비스 및 복지 기회에서 소외되는 것을 염려
학교 교육의 디지털 전환과 학생 삶의 질 <small>(권희경/한국교육개발원 연구위원)</small>	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 산업 영역과의 비교, 문자 매체 도입과의 비교를 통해 학교 교육에 있어서 디지털 전환이 가지는 의미를 소개 · 디지털 기술의 본격적 도입이 교실 모습, 수업 활동, 평가 방식, 교사의 역할 등 학교 교육에 초래하는 변화의 양상 살펴 봄 · 자기결정성 이론의 관점에서 학교 교육의 디지털 전환이 학생의 삶의 질, 특히 심리적 웰빙에 미치는 영향을 논의
디지털 전환기, 해외의 삶의 질 지표 구축 현황 및 함의 <small>(신인철/서울시립대학교 도시사회학과 교수)</small>	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털 대전환 시대에 국민들의 삶의 질 변화를 전망하고 대응 방안을 마련하기 위한 국제기구와 최근 주요 선진국에서의 논의 소개 · 이러한 해외 동향을 토대로 그동안 통계청이 이끌어 왔던 삶의 질 논의가 어떻게 변화되어야 하는가에 대한 시사점 제시

국가평생교육진흥원, 모로코 정부와 「2023 평생학습 국제 콘퍼런스」 개최

국가평생교육진흥원

[원문 바로가기 →](#)

>> 주요 내용

국가평생교육진흥원(원장 강대중)은 6월 12일(월)부터 13일(화) 동안 아프리카 모로코 라밧에서 「2023 평생학습 국제 콘퍼런스(International Conference on Lifelong Learning)」를 개최함('23.6.14.)

□ 2023 평생학습 국제 콘퍼런스

- 기간: '23. 6. 12.(월) ~ 13(화) 2일간
- 장소: 모로코 라밧 이슬람 교육·과학·문화기구(ICESCO) 본부
- 주최/주관: 국가평생교육진흥원, 전국시도평생교육진흥협의회, 모로코 교육부, 국가문해청(ANLCA), 이슬람교육·과학·문화기구(ICESCO), 유네스코 평생학습원(UIL)/GPE 아프리카
- 주요 내용: 기조강연(평생학습 기관의 글로벌 벤치마킹 모델에 대한 다양한 논의), 워크숍(문해력 증진을 위한 평생학습을 주제로 다양한 기관과 지역의 실전 사례 발표) 등

>> 추진 배경

- 제 7차 유네스코 세계성인교육회의(CONFINTEA VIII) 1주년을 기념하고자 개최
- 대한민국과 모로코, ICESCO 및 유네스코 회원국 간 신규 네트워크 및 파트너십을 형성하고 성인교육과 평생학습 증진을 위한 지속 가능한 협력의 장을 마련하는 계기가 됨

>> 세부 내용

- 행사에 앞서 국가평생교육진흥원은 모로코 국가문해청(ANLCA)과 ▲국제 행사 개최 협력, ▲상호 경험 공유를 위한 인적 교류 및 정보 교환 등 양국 평생교육 발전을 위한 업무협약(MOU)을 체결함
- 6월 12일 기조 세션에서는 모로코 총리실 고문 Dr. Mohammed EL MESKI이 좌장을 맡아 평생학습 기관의 글로벌 벤치마킹 모델에 대한 다양한 논의가 진행됨
- 강대중 국가평생교육진흥원장이 우리나라 평생교육의 국가전략을 소개, 고승한 제주평생교육장학진흥원장이 평생교육으로의 대전환기를 주제로 발표하고, 이슬람세계교육과학문화기구(ICESCO) 교육본부장 Dr. Kournbou Boly Barry ICESCO의 평생교육 비전과 행동계획을 소개함
- 6월 12일과 13일, 양일에 걸쳐 문해력 증진을 위한 평생학습을 주제로 국립문해교육청(ANLCA), 이슬람세계교육과학문화기구(ICESCO)와 글로벌 케어(Global Care, 우리나라 국제보건의로 NGO)의 포괄적 공동체 센터 모델, 충남평생교육인재육성진흥원의 충남문화교육센터 사례, 유네스코 글로벌학습도시인 이집트 다미에타시의 문해력향상과 평생교육 증진 사례, 유네스코모로코위원회의 코트디부아르 부아케시의 성공 사례 등 다양한 기관과 지역의 실전 사례가 소개됨

인공지능: 인공지능 기반 모델에 대한 유네스코 정책 보고서 발간

유네스코

원문 바로가기 →

>> 주요 내용

인공지능 기반 모델*의 급속한 확산에 대한 정치, 공공 및 산업계의 우려가 커짐에 따라 유네스코 인문사회과학부는 「인공지능 윤리 권고」*의 원칙과 정책 영역을 기준으로 인공지능 모델 중 기반 모델의 대표적 사례로서 Chat GPT의 효과들을 분석한 정책 보고서를 발간함(23.6.9.)

* 기반 모델(Foundation models)

- 상당한 컴퓨팅 자원을 활용, 레이블이 없는 데이터 세트에서 훈련되어지는 대규모 머신러닝 모델을 사용하는 것이 특징인 AI 시스템. 대표적인 예로 대규모언어모델(LLM) GPT시리즈, 이미지 생성 도구인 DALL·E 2, Stable Diffusion이 있음

* 유네스코 「인공지능 윤리 권고」

- 2021년 11월 유네스코 총회에서 채택한 현재 국제적 수준에서 가장 대표성을 갖춘 인공지능 윤리의 규범적 틀
- 유네스코의 기존 활동 및 각 분야의 관심사를 반영한 점에서 다른 국제적 논의와는 분명한 차별성을 가짐
(예: 정보·커뮤니케이션 부분은 인공지능 및 빅데이터 활용과 관련해 이미 수행되고 있던 활동도 반영할 것을 요구, 인문사회부문은 가브리엘라 라모스 사무총장보 중심으로 젠더 쟁점과 '행동가능한(actionable)' 정책 제시가 필요하다는 의견을 적극 개진, 최종안에 반영함)
- 구성: (1장) 권고의 활용 목적 및 범위, (2장) 목적과 목표, (3장) 가치와 원칙, (4장) 정책 행동(정책 행동이 필요한 총 11개의 주요 영역이 제시되었으며, 문화는 7번째 영역으로 제시됨), (5장) 모니터링과 평가, (6장) 현 권고의 활용 및 이용, (7장) 현 권고의 홍보, (8장) 종결 규정

※ 참고: [2022년 제2호 유네스코 이슈 브리프](#), 유네스코한국위원회

- 이러한 분석은 각 회원국이 유네스코 권고의 가치, 원칙, 정책 영역을 기준으로 생성형 모델들과 그 응용을 살펴볼 필요가 있음을 보여주며, 리스크와 해악은 제한하고 사회적 공익을 증진시키기 위해 윤리적 영향 평가와 같은 도구를 사용할 필요가 있음을 보여 줌

>> 추진 배경

- '23년 3월 인공지능 개발을 6개월 간 중단하자는 공개서한에 수 천명의 기술 산업 리더들과 연구자들이 서명하고, 올해 5월 일본 히로시마 G7 정상회담에서 각국 정상들이 인공지능 "가드레일" 마련을 촉구하는 등 최근 AI와 관련된 윤리적 문제에 대한 우려와 논의가 확대됨
- AIAIC(AI, Algorithmic, and Automation Incidents and Controversies, 인공지능 기술 관련 이니셔티브)에 따르면 2012년 이후 딥페이크 등 인공지능 오용과 관련된 사건이 26배 증가하는 등 악의적 당사자들의 인공지능 사용에 대한 우려도 커지는 상황
- 증가하는 우려에 대응하여 유네스코는 「인공지능 윤리 권고」의 관점에서 ChatGPT와 같은 실험적 인공지능 도구를 분석한 정책 보고서를 발표함
- 본 보고서를 통해 해당 권고가 이해관계자들이 인공지능 시스템의 윤리적 설계, 개발, 활용을 위한 구체적 조치와 절차적 프레임워크를 제안하는 데 가이드 역할을 할 수 있음을 보여주고자 함

>> 세부 내용

- 보고서 구성: 서론(Chat GPT 소개), 본문(「인공지능 윤리 권고」 기준으로 분석한 ChatGPT), 결론

〈표 4〉 보고서 주요 내용

구분	주요 내용
서론	<ul style="list-style-type: none"> · ChatGPT가 무엇이며 왜 중요한가 · ChatGPT 특징, ChatGPT의 긍정적/부정적 효과
본론	<ul style="list-style-type: none"> · 「인공지능 윤리 권고」 기준으로 분석한 ChatGPT : 권고안에 포함된 총 8개의 요소[5개의 원칙, 3개의 정책 영역]를 기준으로 ChatGPT 분석 ▶ 공정성 및 차별 금지(원칙 10) <ul style="list-style-type: none"> - (차별적, 고정관념 결과물 생성) ChatGPT는 훈련 데이터에서 발견된 편향을 복제하면서 차별적이고 고정관념적인 결과물을 생성할 수 있음 - (차별적 결과물 사례) 백인 및 아시아 남성을 더 나은 과학자로 묘사, 미국 및 캐나다 근로자를 "선배"로, 멕시코 근로자를 "후배"로 분류, GPT-3는 종종 여성 캐릭터를 덜 강력하게 묘사하고 신체적 외모와 가족 역할에 집중, ChatGPT에 의해 생성된 이야기 프롬프트의 23%에서 무슬림을 테러와 연관시키고 5%에서 유대인을 돈과 연관시킴 - (언어의 다양성) 인공지능 도구는 일반적으로 영어 이외의 언어에서 성능이 좋지 않음. 이는 문화적 추론과 특정 지식이 종종 미국에서 파생된 관점을 반영한다는 것을 뜻하기도 함 - (정책 지침) 공정성과 차별 금지 원칙은 특정 요구와 언어 요건들을 고려함으로써 사회의 모든 구성원을 포함시킬 것을 강조함. 정책영역 6(젠더)에서는 회원국들은 인공지능 기술이 성별 격차를 악화시키지 않고 성평등 달성에 기여하도록 장려할 것을 촉구함 ▶ 경제 및 노동(정책 영역 10) <ul style="list-style-type: none"> - (노동 시장에 미치는 영향) 미국 노동자 80%에 영향을 미치며 작업의 약 10%에 영향을 미칠 수 있을 것으로 추정됨. 추론, 쓰기, 그래픽 생성 및 데이터 분석 등의 작업이 자동화될 수 있음 - (생산성이라는 혜택이 불러온 불평등) 인공지능이 야기한 생산성 증가는 곧 일부 개인은 업무에서 자동화될 수 있음을 뜻함. 소수의 국가와 기업이 이러한 기술의 많은 부분을 통제하기 때문에 경제적 불평등이 악화될 수 있음 - (유령 노동자) 기반모델은 종종 "유령 노동자(ghost workers)"의 피드백을 바탕으로 강화 학습을 하고 최적화됨. 주로 세계 남부 국가에서 고용되는 이러한 저임금 노동자들은 인공지능 산업의 불평등을 가속화할 수 있음 - (잠재적 이점) 그러나 동시에 경제적으로 혜택을 받지 못하는 사람들을 위한 지식 및 디지털 서비스에 대한 접근성 개선이라는 잠재적 이점이 있음 · (정책 지침) 인공지능의 효과적 통합을 위해 직원들의 리스킬링(reskilling, 다른 업무를 위해 새로운 기술을 배우는 것) 및 업스킬링(upskilling) 필요. 인공지능 관련 기술뿐만 아니라 '배우는 법을 배우는 것', 의사소통, 비판적 사고, 팀워크, 공감, 지식 전달 관련 기술 교육 필요. 경쟁 시장과 시장의 지배적 지위의 남용에 대한 소비자 보호 필요 ▶ 투명성, 설명가능성, 검증가능성(원칙 6) <ul style="list-style-type: none"> - (불투명성과 부정확성) ChatGPT와 같은 모델은 훈련에 사용되는 데이터 세트 그리고 답변을 도출하는 작동방식 측면 모두 불투명함(OpenAI는 GPT-4 훈련에 사용된 데이터 공개를 거부함). 또한 인공지능 도구에 의해 생성된 출력값은 종종 정확성이나 현재성이 부족함. 제공된 정보의 정확성을 검증할 수 없고, 결과물을 뒷받침하기 위해 리소스를 날조하는 경우도 많음 - (허위 정보 및 잘못된 정보의 확산) 투명성과 검증가능성의 부족은 허위 정보와 잘못된 정보의 확산에 기여하며, 인간과 유사한 텍스트를 생성하려는 시스템의 목표로 인해 발생하는 "환각", 잠재적인 사이버 보안 침해, 선전이나 잘못된 정보를 확산시켜 대중을 분열시키거나 오도하는 등의 문제를 야기할 수 있음 - (정책 지침) 정책 영역 9(커뮤니케이션 및 정보) 및 114항은 정보와 지식에 대한 접근성을 개선하고, 표현의 자유와 관점의 다양성을 존중 및 증진하며, 회원국들이 허위 정보, 잘못된 정보 및 혐오 발언에 대응하기 위해 디지털 리터러시 숙련에 투자하고 이를 장려할 것을 촉구함 ▶ 책임 및 책무(원칙 5) <ul style="list-style-type: none"> - (사용자에 책임 전가) OpenAI의 ChatGPT 사용 약관은 출력값에 대한 책임을 전적으로 사용자에게 위임하여 정확성과 신뢰성에 대한 책임으로부터 회사를 방어함. 정확한 책임 요구사항을 정의하는 거버넌스 프레임워크 없이는 책임성을 부여하기 어려움 - (정책 지침) 권고안 42, 43항은 인공지능 시스템에 기반한 결정과 행동에 대한 윤리적 책임은 인공지능 행위 주체에게 귀속되어야 한다고 명시 - (저작권) 인공지능 도구(법적 또는 도덕적으로) 저자 또는 공동 저자로 간주될 수 있는지에 대한 질문이 제기됨. (예: 미국 저작권청이 인공지능 예술 작품에 저작권을 부여하려는 시도를 거부함, 네이처 앤 사이언스는 ChatGPT가 자신들의 저작권 기준을 충족하지 못한다고 판결함) 일부에서는 인간의 적절한 감독이 개입되면 인간이 인공지능이 생산한 발명품의 창작자로 간주될 수 있다고 주장하지만 "적절한"의 정의는 여전히 불분명함 - (정책 지침) 권고안 68항은 인공지능 시스템에 법적 인격을 부여해서는 안 된다고 명시

구분	주요 내용
	<p>▶ 안전 및 보안(원칙 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - (안전, 보안 관련 위험성) 부정확한 정보 확산을 촉진하거나 피싱 활동에 사용되는 등 유해한 방식으로 사용될 수 있음. 허위 정보 생성 및 배포에 사용될 수 있음 - (정책 지침) 권고 27항은 인공지능 시스템의 전체 수명 주기에서 안전 및 보안 관련 위험을 방지하고 제거해야 함을 명시
	<p>▶ 프라이버시 및 정보 보호(원칙 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - (데이터 침해, 개인정보 유출 위험) 사용자 개인 데이터 보호를 위해 어떤 조치가 마련되어 있는지 명확하지 않으며, 이미 데이터 침해 및 개인 정보 유출에 대한 보고가 있었음 - (관련 사례) 사용자가 다른 사용자의 채팅 내역을 볼 수 있는 버그가 발생하여 결제 정보가 노출되어 ChatGPT가 일시적으로 오프라인 상태가 됨, 이탈리아 정부는 데이터 수집 관련 개인 정보 보호 문제 및 연령 확인 문제로 인해 ChatGPT 사용 차단하기도 함 - (정책 지침) 권고안 32, 33, 34항은 인간의 존엄성, 자율성을 지키기 위해 개인 정보 보호와 데이터 보호가 중요함을 강조함. 데이터 수집, 사용, 공유, 저장 및 삭제에 있어 국가 및 국제법 시행과 적절한 데이터 보호 프레임워크 및 거버넌스 메커니즘 채택을 촉구함
	<p>▶ 인류 및 환경의 번영(정책 영역 5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - (환경적 영향) 대규모 데이터 처리에 엄청난 양의 에너지를 소비하며 지구 온난화에 기여함. 그러나 환경에 미치는 영향에 대한 포괄적인 평가와 특정 애플리케이션의 잠재적 환경 이점에 대한 평가가 여전히 필요함 - (사회적 상호작용의 저하) 전문가들은 ChatGPT와 같은 텍스트 생성 도구가 인간과 인간의 의사소통에 널리 사용될 경우 사회적 상호 작용이 저하될 수 있다는 우려를 제기함. 이는 교육에서 이러한 도구를 사용하면 이러한 함정에 빠질 수 있어, 인간 교사-학생 관계를 보호해야 한다는 요구가 있음 - (인지 능력에 대한 위험) 글쓰기의 자동화가 글쓰기, 이해, 비판적 사고와 같은 인지 능력에 영향을 미칠 수 있다는 우려가 있음. 비판적 사고와 창의성 개발에서 글쓰기 역할이 강조되어 왔는데, 인공지능이 생성한 텍스트를 안전장치 없이 편집하는 것이 정상화될 경우 글쓰기의 창의적, 성찰적 성격을 잃을 수 있다는 우려가 있음 - (정책 지침) 회원국과 기업이 인공지능의 직간접적인 환경 영향에 대한 책임을 질 것을 요구함
	<p>▶ 교육 및 연구(정책 영역 8)</p> <ul style="list-style-type: none"> - (과학 연구에 미치는 영향) 잘못된 데이터와 이론 전파, 낮은 질의 연구 논문 증가, 과학 출판물의 품질과 독창성 하락이 우려됨 - (교육에 대한 영향) 개인화된 튜터링, 자동 에세이 채점, 신속한 언어 번역, 자율 학습(장애 학생을 도울 수 있음), 대화형이자 적응형이고 실시간은 아닌 원격 학습 경험을 가능하게 하는 등의 이점이 있음. 단점으로는 인적 상호 작용 감소, 콘텐츠에 대한 제한된 이해, 사회적 편견 확산, 도구에 대한 의존, 평가에서 부정직함을 장려한다는 점이 있으며, 특히 저소득 및 중위소득 국가에서의 낮은 질의 자동 생성 학습 자료 및 커리큘럼 확산이 우려됨. 이 도구를 교육에 활용할 경우 사실적 오류, 편향을 포함할 수 있고 중요하거나 논란이 많은 교육 내용을 다루지 않을 수 있음. 또한 학생들에게 인지적 편견을 유발함 - (정책적 대응) ChatGPT 사용을 교육 및 연구에서 완전히 또는 평가에서 금지, 인공지능이 생성한 텍스트를 감별하기 위한 다른 소프트웨어 사용, 감독 및 구술 시험으로의 회귀, ChatGPT 사용을 통합하기 위한 과제 및 지침 조정, ChatGPT를 교육학적 실천에 직접 통합하는 실험까지 다양한 정책적 대응이 이루어지고 있음
결론	<ul style="list-style-type: none"> · 이 분석에서 볼 수 있듯, ChatGPT와 같은 도구들은 현재 권고안과 부합하는 방식으로 설계, 개발, 배포되고 있지 않음 · 권고안은 인공지능 시스템을 윤리적으로 설계, 개발, 배포하는 과정에서 발생하는 폐해를 예방하기 위해 만들어졌지만, 배포 이후 업데이트 되는 시점에도 지속적으로 적용 필요 · 위 분석을 기반으로 볼 때 OpenAI는 GPT-4 훈련에 사용된 데이터 세트를 완전히 공개하거나, 응답에서 사실을 뒷받침하는 참조 근거 제공을 보장하고, 사용자에게 출력값을 그대로 받아들이지 말고 비판적인 관점을 유지해야 한다는 점을 명시하는 등의 조치를 취해 위험을 줄일 수 있음 · 환경적 피해, 사고의 편향, 비판적 사고 및 창의성에 미치는 악영향은 대중에게는 덜 눈에 띄고 미묘하지만 장기적인 폐해인 만큼, 회원국들이 권고안의 가치, 원칙, 정책 영역을 기반으로 이러한 모델들과 응용을 살펴보고, 폐해를 명확히 인식하여 통제하고 사회적 공익을 증진하는데 도움이 되도록 개선해야 함

>> 그 외 인공지능 관련 유네스코 주요 활동

- 국가들이 현재 상태를 진단할 수 있는 도구(준비도 평가 방법론 및 윤리적 영향 평가*)를 개발함

* **준비도 평가 방법론(Readiness Assessment Methodology, RAM):** 회원국이 권고안을 효과적으로 구현할 준비가 되어 있는지 여부를 평가하는 데 도움이 되도록 설계

* **윤리적 영향 평가(Ethical Impact Assessment, EIA):** 인공지능 프로젝트 팀들이 영향을 받게 되는 커뮤니티와 협력하여 AI 시스템이 미칠 수 있는 영향을 식별하고 평가할 수 있도록 지원하는 구조화된 프로세스

- 일본 정부, 패트릭 맥고번 재단(Patrick McGovern Foundation), 유럽 위원회, 안디나 데 포멘토(Andina de Fomento Corporation) 기업의 지원을 받아 많은 국가들에 이러한 도구를 배포하고 있음
- AI에 대한 더 광범위한 감독을 용이하게 하는 전문가 네트워크 및 플랫폼[경계 없는 AI 전문가(AI Experts without Borders) 및 윤리적 인공지능을 위한 여성(Women4 Ethical AI)]을 설립함
- 앨런 튜링 연구소(Alan Turing Institute)와 함께 인공지능 윤리 관측소(Observatory of Ethics of AI) 개소 예정
- 모범적 거버넌스 프레임워크 구축을 위해 유럽 연합 및 G20 등 많은 토론의 장에서 긴밀한 협력 중
- 민간 부문에서는 마이크로소프트와 텔레포니카와 파트너십을 맺고, 유네스코 권고 이행을 위한 비즈니스 위원회 주재하고 있음

영국, 창조 산업 2030 비전 발표

영국 문화미디어스포츠부

원문 바로가기 →

>> 주요 내용

영국 문화미디어스포츠부(이하 DCMS)는 2030년까지 창조 산업의 잠재력을 극대화하고 경제를 성장시키기 위한 새로운 비전 "창조 산업 영역 비전: 성장 견인, 인재 양성, 기술 발전을 위한 공동 계획"을 발표함('23.6.13.)

>> 추진 배경

- 창조산업은 지난 10년간 1.5배 이상의 속도로 성장하며 2021년 1,080억 파운드의 부가가치를 창출, 국가 경제 성장을 주도 해 온 영국의 세계적 성공 사례임
- 특히, 해당 분야 고용은 2011년 이후 다른 경제 분야보다 5배 더 빠르게 성장
- 지금까지의 성과를 기반으로 2030년까지 창조 산업의 성장을 최대화하고자 새로운 비전을 제시함

>> 세부 내용

- 핵심 원칙인 혁신, 투자 촉진, 숙련된 인력 구축을 기반으로 한 비전을 실행하기 위해 해당 분야에 7,700만 파운드(약 1,274억 원)의 정부 자금 신규 지원 예정
- 문화예술교육 관련 내용은 2030 교육 목표2 아래 실천 계획(2023년 문화교육 계획 발표, 국가 음악 교육 계획 시행)에 포함됨
- 주요 내용 요약
 - 비전: 무한한 창의력, 상상력, 기업가 정신을 품은 우리의 창조산업은 영국 미래 경제 성장의 핵심
 - 비전의 범위: 창조 산업(개인의 창의성, 기술 및 재능을 원천으로 하여 지적 재산의 생성과 활용을 통해 부와 일자리 창출의 잠재력을 가진 산업)
 - 목표(Goal, objective): 목표(Goal) 3가지와 각 목표 내 3개의 세부 분야별 목표(Objective) 제시

〈표 5〉 2030 창조 산업 비전의 목표(Goal & Objectives)

목표(Goal) 1: 영국 전역 내 창조 산업 클러스터를 확장하여 총부가가치(GVA) 500억 파운드 추가 기여	
2030년 혁신 목표(Objective)	창조 산업의 혁신에 대한 공공 및 민간 투자 증가, 이를 통해 영국이 R&D 지출을 증가시켜 연구개발 주도형 혁신 추진
2030년 투자 목표	창조 기업이 성장 잠재력을 달성하며, 지역 투자의 대변화에 힘입어 성장하도록 지원
2030년 수출 목표	창조 기업이 수출을 확장하고, 연간 1조 파운드 수출 도달에 기여
목표 2: 미래를 위한 고도로 숙련된, 생산적이며 포괄적인 노동력을 구축하고, 영국 전역 내 100만개 추가 일자리 지원	
2030년 교육 목표	어린 나이부터 창조적 재능을 키울 수 있는 교육과 기회의 기반 마련
2030년 기술 목표	강화된 기술과 경력 경로를 통해 산업의 기술력 요구 충족하는 노동력 양성
2030년 일자리 질 목표	창조 산업의 모든 부분은 영국 전체를 반영하는 탄력적이고 생산적인 노동력을 보장하면서 양질의 일자리를 제공하는 것으로 인정받도록 함

목표 3: 창조 산업이 개인과 커뮤니티, 환경, 그리고 영국의 세계적 지위에 미치는 긍정적 영향 극대화

2030년 웰빙 목표	창조적 활동이 웰빙 향상에 기여하며, 지역 커뮤니티를 강화하고, 자부심을 고취할 수 있도록 함
2030년 환경 목표	창조 산업이 환경 문제 해결에 점점 더 큰 역할을 하며, 영국이 '파워링 업 브리튼(Powering Up Britain)' 계획에서 제시한 목표를 달성하도록 지원
2030년 소프트 파워 목표	창조 산업은 전 세계적인 청중의 접근성을 높여, 영국의 소프트 파워와 세계에 대한 긍정적 영향력 강화

· 행동과 포부(Actions and Ambitions)

- 3가지 정책 방향(경제 성장을 주도하기 위한 지원, 창조 산업에 투입될 인력 양성, 삶을 풍부하게 하고 자부심을 기르고 소프트 파워 강화를 위한 지원)으로 구분하고, 각 방향별 실행 사업을 제시

※ 2030 창조산업 비전의 행동과 포부 (문화예술교육 관련 내용만 발췌)

우리는 창조적 경력을 보장함으로써 창조 산업으로의 인재 파이프라인을 구축할 것입니다.

- 2023년에 새로운 문화 교육 계획(CEP) 발표, 악기에 대한 지원 2,500만 파운드를 포함한 국가 음악 교육 계획(NPME) 시행, 정부 보육 프로그램과 연계되는 보충적 활동으로서의 기회 모색
- 중소기업(SME) 참여, 교육 제공, 기준의 관련성, Flexi-Job 모델의 효과 및 지속 가능성 차원에서 창조적 견습 개선
- T레벨(T-Levels)* 실시 지원, 좋은 진로 결과에 초점을 맞춘 고용주 주도의 레벨 3 자격 보완 지원

* T레벨: Technical Levels의 줄임말로, 수준 높은 기술교육을 제공하는 영국의 2년제 교육 과정, 2020년부터 시행

- 국가 및 지역 차원에서 기술 부트캠프가 활용될 수 있도록 산업계와 협력하고, 새로운 지역 기술 향상 계획(Local Skills Enhancement Plans)과 곧 도입될 평생 대출 지원(Lifelong Loan Entitlement)의 혜택을 누릴 수 있도록 지원
- 독립적인 좋은 일자리 보고서(Independent Good Work Review: Job Quality in the Creative Industries): 창조 산업 내 일자리의 질에 대한 실행 계획을 산업계와 함께 수립. 창조산업위원회(Creative Industries Council, 이하 CIC)는 다양성과 포용적 개입의 효과를 추적하기 위해 진척도 도표화 도구(Charting Progress Tool)를 출시할 예정

· 이행(Deliver)

- (파트너십) 비전 달성을 위해 산업계와 정부는 협력할 것이며 정부와 산업계 간 파트너십은 피터 바잘렛 경, DCMS 및 비즈니스/무역부 장관이 공동 의장을 맡고 새로워진 CIC에 의해 조정될 예정. CIC는 공동의 목표 달성을 위해 영국 전역의 창의적인 조직과 긴밀한 협력 예정
- (지역 협력) 지방 정부 협회, 지방 당국 및 지도자들과 협업하여, 그레이터 런던, 그레이터 맨체스터, 노스 타인 등의 당국이 제시한 사례를 바탕으로 지역 창조 산업 전략이 개발될 수 있도록 지원
- (창조 산업 정책 증거 센터) 정부와 산업계는 창조 산업 정책 증거 센터(PEC) 지원을 받아 해당 영역에 대한 지원을 알리기 위해 증거 기반을 강화하고자 함. 효과적 정책을 위해서는 좋은 데이터가 필수적임

유네스코 문화예술교육 프레임워크 개발을 위한 세계예술교육연맹 보고서

세계예술교육연맹

원문 바로가기 →

>> 주요 내용

세계예술교육연맹(World Alliance for Arts Education, 이하 WAAE)은 지난 5월 세계예술교육연맹 이사회에서 작성하여 유네스코 문화와 교육 부서에 전송한 보고서를 게재함(23.6.14.)

- 보고서에는 올해 진행한 예술교육자 대상 설문조사 결과, 제9회 WAAE 세계 정상회담(23.3.1~3.3./포르투갈 마데이라) 내 세션 주요 내용, 유네스코 문화예술교육 프레임워크 다자회담(23.5.25.-5.26./프랑스 파리) 중 WAAE 주관 행사 주요 내용, 프레임워크 개발을 위한 WAAE 권고가 담겨 있음

>> 추진 배경

- WAAE는 약 3백만 명의 예술교육자와 실무자를 대표하는 조직으로서 코로나19 이후의 증가된 글로벌 긴장과 불확실성, 환경·사회 이슈들을 고려할 때 문화예술교육에 대한 헌신을 재확인할 필요가 있음
- 지난 3월 WAAE 세계 정상회담을 개최하여 예술교육자 및 관계자들의 의견을 청취, WAAE의 견해를 정리할 수 있는 질적 데이터를 수집하고자 함
- 또한, 유네스코와 협력하여 온라인 문화예술교육 설문조사를 만들고 배포하여 예술교육자들이 현재와 미래의 도전과 요구 사항을 파악하는 과정에서 어떤 관점을 가지고 있는지 파악하고자 했으며, 이를 바탕으로 유네스코 프레임워크 개발에 대한 WAAE의 권고를 작성함

>> 세부 내용

- 보고서 구성
 - (1) 서문 및 맥락
 - (2) WAAE 설문조사

〈표 6〉 설문 조사 내용

구분	세부내용
조사 개요	<ul style="list-style-type: none"> · 조사대상: 예술교육자 1,361명* * WAAE는 답변자가 모든 예술교육자를 대표하는 것을 아님을 인정 * 포르투갈 답변자 비중이 월등히 높는데 이는 WAAE 세계 정상회담(포르투갈 개최)의 영향 · 조사기간: 2023. 3. 1. ~ 4. 13. · 조사내용: 예술교육자 및 문화예술교육에 대한 17개 문항 · 조사방법: 온라인
조사 문항	<ul style="list-style-type: none"> · Q1-Q9: 답변자 관련 문항(활동 국가, 직업적 정체성, 학력, 경력, 주 교육대상 연령층 등) · Q10: 문화예술교육의 주요 목적은? · Q11: 문화예술교육에서 함양해야 할 기술과 역량은? · Q12: 문화예술교육 질과 연관성 개선을 위해 교육 시스템이 집중해야 할 부분은?

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> · Q13: 오늘날 문화예술교육에서 가장 필요한 것은? · Q14: 문화예술교육 교사(teacher)와 교육가(educator)를 위한 교육에서 발생하는 주요 격차? · Q15: 본인은 다음 개념과 주제를 실습에 통합할 준비가 어느 정도 되어 있는지? · Q16: 교육 운영에 있어 문화예술 교육가와 기관 간 협업하면서 발생하는 주요 격차와 과제는? · Q17: 점점 더 디지털화되는 시대에 문화예술교육에서 더 많은 지원이 필요한 분야는?
조사 결과	<ul style="list-style-type: none"> · 조사를 통해 파악된 예술교육자들의 주요 의견은 다음과 같음 <ul style="list-style-type: none"> - 정규 및 비정규 교육 내 양질의 예술 교육 의무화를 강력히 주장함 - 건강하고 창의적이고 비판적이며 안전한 시민 사회의 형성과 유지에 미치는 예술교육의 역할을 지지함. 즉, 문화예술교육은 유엔의 지속 가능한 개발 목표(SDGs)를 달성하는 데 큰 역할을 함 - 예술 분야 내 교사 교육에서 상당한 격차가 있음 - 유아, 초등 일반 교사 및 중등 특수 교사를 위한 문화예술교육 연수를 위해 기관 차원의 리더십과 지원 제도가 필요함 - 일반 교과 교사(generalist educators)를 위한 교차 학문적, 통합적 접근의 문화예술교육 개발이 필요함 - 문화예술교육 맥락에 지역 문화/예술/문화적 실천을 더 잘 포함시키고 인정할 필요가 있음 - 디지털 미디어를 통해 문화예술교육 사업(상품)과 프로세스를 개발하고 구현하는 데 더 많은 지원이 필요함 - 21세기 역량 개발에서의 문화예술교육의 효과에 대한 강한 믿음이 있음 - 교육 활동 전 그리고 교육 활동 기간 중 이루어지는 교사 교육에 대한 양질의 체계적 지원을 원함 - 정부 기금이 문화예술교육의 제공에 상당한 영향을 미친다는 것을 인지하고 있음 - 문화예술교육은 전 생애를 걸쳐 총체적인 삶의 질에 영향을 준다고 봄 - 문화예술교육 학교 교육과정을 갖춘 유네스코 회원국이 있는 경우, 해당 회원국의 구체화된 기대의 달성과 그 교육과정의 활용도를 지속적으로 모니터링 해야 함

(3) 제9회 WAAE 세계 정상회담

- 대화 세션에서 확인된 교사들의 주요 요구사항과 이슈
- 참여 예술조직(국제음악교육협회, 국제미술교육협회, 국제연극교육협회, 세계무용연맹 등)의 권고

(4) 2023 5월 파리 유네스코 다자회담 중 WAAE 주관 행사에서 언급된 주요 내용

- WAAE는 유네스코 다자회담 중 5월 25일 포럼을 통해 제9회 WAAE 정상회담에서 나온 주요 주제들을 공유함
- 이후 회의에서는 문화예술교육 프레임워크를 개발하는 유네스코에 WAAE가 제시할 수 있는 주제와 행동에 대한 통찰력과 관련한 추가적인 대화와 의견을 나눔. 이 회의에는 약 30명의 관계자들이 참석했으며, 주요 요점은 다음과 같음

- 예술 교육은 모든 아이들, 그리고 사실 전 생애주기 모든 학습자들이 양도할 수 없는 권리임
- WAAE는 예술가와 예술 교육가들이 정규, 비정규 및 비형식 학습 환경에서 제공하는 예술적, 창의적, 표현적 특성을 강력히 옹호함
- 유네스코는 프레임워크에 대한 자금 지원 전략적 이행 계획을 개발해야 함
- 유네스코는 프레임워크에 명시된 조치의 성과를 모니터링하고 평가해야 함
- 사회 부문 전반에 걸쳐 협력이 촉진되어야 함. 예술교육자들은 예술과 문화 분야 파트너뿐만 아니라 건강과 복지, 과학과 기술 분야 등의 파트너들과 더 광범위하게 협력할 때 목표를 보다 효과적으로 달성할 수 있음
- 정규 및 비정규 예술 교육에 대한 더 많은 연구가 필요함. 다양하고 빠르게 변화하는 사회에서 예술 교육의 미래 지속 가능성을 보장하기 위해 필요한 인프라(정책, 교육, 자금)가 핵심 주제가 될 수 있을 것임
- 예술교육자들은 대화와 민주주의를 촉진하고 소외된 지역사회를 지원하는 예술교육의 역할을 더 잘 옹호할 필요가 있음
- 프레임워크는 우리 사회에서 '다름otherness'을 감상할 수 있는 예술 역량을 육성해야 함
- 예술 교육과 문화 교육은 교육의 필수 구성요소. 두 교육은 학습자에게 최적의 교육 기회를 제공하는 데 있어서 파트너가 되어야 함
- 예술 교육은 평생 학습에서 매우 중요. 유네스코는 교사와 평생 학습자를 교육할 때 제3의 교육가들을 지원한다는 약속을 프레임워크에 포함시켜야 함
- 프레임워크의 개발과 구현 과정에 젊은이들의 목소리, 요구 및 열망이 포함되어야 함
- 예술은 식민지화와 공격적인 정권을 위해 이용될 수 있음. 이 프레임워크를 통해 예술교육자들은 공동체가 생존하고 번영할 수 있도록 비판적 사상가들을 교육해야 함

- 유네스코, 예술 단체, 예술가 및 개인은 예술 교육이 재정 지원을 못 받거나 정책 사업이 중단되지 않도록 정치인과 정부에 로비를 해야 함
- 이 프레임워크는 모든 교육 분야에서 모든 예술 분야에 대한 보다 포괄적인 교사 교육을 촉구해야 함
- 비정규 예술교육 기관과 실무자들은 취약하며 정책적, 재정적 지원이 필요함. 프레임워크는 독립 제공자들의 중요한 역할을 인식해야 함
- 우리는 평화를 증진하고 트라우마를 경험하고 있거나 경험한 사람들을 지원하는 수단으로서의 예술 교육을 옹호해야 함

(5) 유네스코 문화예술교육 프레임워크에 대한 세계예술교육연맹의 권고

- WAAE는 다음 다섯 가지 영역에 우선순위를 두어 권고를 정리함
 - ① 시민 사회(Civil Society)
 - ② 문화예술교육과 평생학습(Arts and Culture Education and Lifelong Learning)
 - ③ 정규 교육 시스템(Formal Education systems)
 - ④ 공동체와 문화 단체(Communities and cultural groups)
 - ⑤ 이행 및 책무(Implementation and Accountability)

〈표 7〉 유네스코 문화예술교육 프레임워크에 대한 WAAE 권고 내용

구분	세부내용
[Section 1] 시민 사회	예술과 문화는 효과적인 시민 사회의 핵심 요소이며 그 역할은 인정되고, 기념되고, 제정될 필요가 있음
[Section 2] 문화예술교육과 평생학습	<p>예술과 문화는 개인의 전체적인 삶의 발전에 기여함(Q10)</p> <p>문화예술교육은 정규, 비형식, 비정규적 환경에서 이루어짐</p> <ul style="list-style-type: none"> · 문화예술교육은 제도적 구조를 넘어 개인의 전 생애와 삶 전반의 경험을 아우르는, 진화하는 사회 시스템이다.(마데이라 정상회담에서 국제음악교육협회의 발언)
[Section 3] 정규 교육 시스템	<p>특정한 예술 및 문화에 기반 한 학교 교육과정, 정책 및 프로그램이 있는 경우 교육 시스템 내 예술교육 우선순위에 대한 다음과 같은 기대 및 요구사항이 명확하게 정의되어야 함</p> <ul style="list-style-type: none"> · 교사 교육에서의 상당한 격차(Q3 및 Q4; Q10) · 교육 활동 이전, 교육 활동 중 이루어지는 교사 교육에 대한 양질의 시스템 지원(Q13) · 예술 교육 공급 개선에 있어 학교 지도자들과 정부 리더십 역할(Q12) · 문화예술교육 공급에 상당한 영향력을 끼치는 정부 자금(Q6a) · 시각 예술 및 음악 교육의 강점을 기반으로 하되 연극 및 무용 교육의 필요성을 인식하는 예술 교육에 대한 보다 균형 잡힌 접근 방식(Q9). · 설문조사에서 확인된 격차를 전체적으로 파악하는 양질의 연구 시급히 필요(참가자 풀 확대, 연령 및 교육 편견 해결, 비형식 교육 참가자의 응답 모색 등) · 교사 교육의 격차 해결 조치에 대한 유네스코 회원국의 보고, 정규 교육에서의 예술 교육 제공, 학교 리더십에 대한 지원, 예술 형태 간 균형, 연구
[Section 4] 공동체와 문화 단체	<p>공동체는 문화예술교육에서 특정 역할을 수행함. 예술가들과 기관들은 예술과 문화를 모델링하고, 삶을 형성하고 풍성하게 함. 프레임워크는 정규, 비형식, 비정규적 환경에서 다음의 필요성을 인정해야 함:</p> <ul style="list-style-type: none"> · 예술가, 문화 단체 및 기관 간 협업 및 협력 · 지역에 거주하는 예술가/문화 활동가 지원과 연계한 팀 티칭 기회 · 예술가와 교사 간 협업 증대 · 예술가/문화 활동가 및 정규 교육 교사를 위한 기관에 대한 헌신과 지원 · 인터넷 실천 커뮤니티 구축 - 양질의 실천 및 교육을 공유*하는 교육가 및 예술강사들의 승인된 커뮤니티 <p>(* 예: 지역사회 예술행동가(artists), 교육가, 전문가, 환경 운동가, 청년 및 노인들은 '지역 교육과정'을 만들고 지역 의사 결정자와 함께 지역, 국가 및 지역 간 수준에서 정책을 수립하고 자신들의 프로젝트 및 친환경 마을을 위한 3년간의 예산을 고안하기 위해 협력하는 방법을 배움)</p>

구분	세부내용
[Section 5] 이행 및 책무	<p>프레임워크의 개발과 승인을 위해 유네스코 회원국 환경에 적합한 이행과 책임에 대한 헌신이 필요함</p> <ul style="list-style-type: none"> · 목표 결과와 프레임워크 구현을 위한 예상 일정 명시 · 문화예술교육 현황 및 이행을 유네스코에 보고 <ul style="list-style-type: none"> - 프레임워크 이행에 대한 공식적인 책무 프로세스 - 책무 보고의 결과 - 격차 해소 및 새로운 혁신을 위한 것으로 판명되는 유네스코 회원국의 조치 · 연구 <ul style="list-style-type: none"> - 예술교육 및 문화교육 연구자들의 협력 - 현재 수행 상황에 대한 새로운 연구 위탁 - 혁신에 대한 연구 시작