

|  |  |   |
|--|--|---|
|  <p>교육부</p> | <p><b>보도자료</b></p> <p>2020. 6. 24.(수) 배포</p> |  <p>문화체육관광부</p> |
|--|--|---|

**제8차 포용국가 실현을 위한 사회관계장관회의 개최**

- ◆ 포스트코로나 시대를 맞이하여 비대면 사회에 적합한 문화향유 방안 및 사회적 고립·소외 극복 대책 마련
- ◆ 직업계고 학생 학습권건강권 보호를 위한 기능경기대회 운영 개선방안 논의

□ 교육부(부총리 겸 교육부장관 유은혜)는 6월 24일(수) 정부세종청사에서 제8차 사회관계장관회의를 개최한다.

□ 제1호 안건으로 「따뜻한 연결사회를 위한 비대면 시대 문화전략」을 논의한다.

○ 코로나19 장기화에 따라 비대면 방식으로 재편된 문화·사회활동은 외로움과 소통 단절, 비대면 활동에 익숙하지 않은 디지털 취약계층의 문화격차(Culture Divide)와 같은 문제점을 초래하고 있다.

○ 이에 정부는 문화체육관광부 등 관계부처 합동으로, 문화안전망 강화를 통해 사회적 고립감을 극복하고 비대면 사회에 적합한 문화 활동 환경 조성을 위한 정책을 마련하였다.

○ 우선, 비대면으로 △공연(대중음악 등), △전시(박물관·미술관 등), △예술교육 등이 이루어질 수 있는 환경을 조성하고, 비대면 문화 활동이 기술보다 ‘사람’과 조화를 이룰 수 있도록 보완한다.

- 비대면 문화 창작·향유를 위한 최적의 여건이 조성되도록 관람모델 개발, 문화·예술 콘텐츠의 온라인 유통을 위한 저작권 개선, 수익 창출과 배분 기준 등과 관련한 연구를 진행하는 한편,

- 사물인터넷(IoT), 증강현실(AR) 등 4차 산업혁명 신기술을 활용한다

콘텐츠 제작을 지원해 예술계의 기술 활용 역량을 높일 계획이다.

- 전 국민 문화격차를 해소하기 위해 비대면 문화공간에서 자칫 소외되기 쉬운 노인, 장애인 등 취약계층을 대상으로 디지털 문화 접근성 제고 사업\*도 추진한다.

\* [예시] 지역 유희 공간 활용 첨단문화공간 구축, 온라인 수어·점자 사전 및 말뭉치 구축 등

**국내 예술단체 기술활용 창작활동 사례**

|   |   |   |
|---|---|---|
|  <p><b>〈루시드 드림〉 (2018)</b></p> <p>(5G, MR) 무대공간과 혼합현실을 구현하는 홀로렌즈를 사용하고, <u>관객과의 상호작용</u>이 가능한 혼합현실(MR) 프로그램 개발</p> |  <p><b>〈체인징타이즈〉 (2019)</b></p> <p>(5G, 홀로그램) 5G 및 플로팅 홀로그램 활용, 샌디에고-서울 예술가간 <u>실시간 즉흥 텔레마틱</u> 콘서트</p> |  <p><b>〈난과조〉 (2019)</b></p> <p>(5G, AR) 모바일앱, 증강현실, 사물 기술(IoT)을 활용하여 디지털 미디어에 <u>‘관객 참여형’</u> 방식을 접목 시킨 공연</p> |
|---|---|---|

○ 다음으로, 코로나19 장기화로 인한 불안감·우울감이 해소될 수 있도록 다양한 문화안전망을 활성화한다.

- ‘사회활동·행복감’과 같은 ‘외로움’과 관련한 통계를 기반으로 지자체와 협력해 지역사회 돌봄과 문화·예술·체육 프로그램을 연결하는 사회적 처방(Social Prescribing)을 추진할 계획이다.

※ [예시] 고용센터, 심리상담센터 ↔ 공공스포츠클럽, 생활문화동호회 연결

- 현재 기초생활수급자·차상위계층에 지원되는 통합문화이용권(1인당 연 9만 원/2020년) 지급대상을 단계적으로 확대하는 방안도 검토하여, 문화 활동에 관심은 있지만 비용제약이 큰 청소년·청년 등을 지원한다.

- 코로나19 의료진을 대상으로 치유·명상을 주제로 한 미술여행, 사찰체험 등 치유관광을 지원하고, 골목과 마을을 중심으로 한 인문·문화 활동 등과 같은 일상생활 속 다양한 연결활동도 개발한다.

※ 코로나19 의료진 대상 ‘토닥토닥 템플스테이’(3~10월, 2,000명)

일반국민(성·가족폭력·범죄피해자 등에서 확대) 대상 문화예술 치유프로그램 지원 의료진, 자원봉사자 등 대상 코로나19 심신회복 치유관광 지원(하반기, 400명)

- 마지막으로, 포용·나눔·건강·여가와 같은 무형 사회가치가 지역사회에 확산되도록 제도적 기초를 마련하고 문화적 연결공간을 조성한다.
- 이를 위해 노후 산업단지나 폐 산업시설의 새 단장을 진행하고 지하철역처럼 유동인구가 많은 장소의 유휴공간을 문화시설로 활용한다.



- 또한, 문화다양성 연구학교를 운영하고 여가·스포츠친화기업에 대한 지원을 확대해 문화에 대한 접근성도 높일 계획이다.

□ 제2호 안건으로 「기능경기대회 운영 개선 방안」을 논의한다.

- 이번 방안은 지난 4월 기능반 학생이 극단적인 선택을 한 사건을 계기로 기능대회를 둘러싼 쟁점을 검토하고,
  - 기능경기대회의 산업 현장성 및 수준 향상, 취업 연계성 강화, 학생들의 자발적인 참여 보장 및 학습권·건강권 보호 등을 위한 개선 노력을 담고 있다.
- 먼저, 미래 숙련기술인 육성을 위한 기능경기대회의 기술역량을 제고하고자, 과도한 경쟁 구조를 완화하고 대회 운영방식을 개편한다.
  - 과도하게 경쟁을 부추기는 요인을 줄이기 위해 시도별 종합 순위 발표를 폐지하고, 국제기능올림픽과 같은 ‘공동메달제’를 도입하여 입상기회를 확대할 계획이다.

\* [예시] 1등의 점수가 90점인 경우, 2점차(88점) 이내 선수에게 모두 금메달 수여

- 3D프린팅·드론 등 신산업 분야 직종은 신설하고 취업 연계성이 낮은 종목은 폐지하는 한편, 중장기적으로 학생부와 일반부를 분리하여 대회의 산업 현장성과 기술력을 높인다.
- 또한 문제은행 방식으로 출제를 전환하여 대회 당일 학생들의 현장적응력을 제고하고, 개최시기를 방학시기(지방 2월 말, 전국 8월 말)로 조정하여 학기 중 학습권을 침해하지 않도록 개선한다.
- 아울러, 학생들이 안전한 환경에서 대회를 준비할 수 있도록 기능반 운영기준을 마련하는 등 기능대회 준비·기반(인프라) 여건을 개선한다.
  - 숙련기술진흥원 내 ‘기능경기 특별반’을 운영하여 학생들이 학교 밖에서도 훈련받을 수 있도록 하고, 기능대회 입상자 대상 취·창업 지원 프로그램 개설 및 해외취업지원 등 적극적 취업지원에 나선다.
  - ※ (취·창업 정보제공) 숙련기술체험관(7.22. 개관 예정) 내 창업캠프, 컨설팅, 특성하고 선배와의 대화 등 교육프로그램 상시 운영 (기타) 고용센터 취업지원 강화, 숙련기술진흥원 내 취업지원 전담부서 신설 등
  - 또한 학생들의 학습권과 건강권을 보호하기 위해, 기존 ‘기능반’은 전공심화 동아리로 구성·운영하고, 기능경기대회를 대비한 밤 10시 이후 야간 교육 및 휴일·합숙교육을 원칙적으로 금지한다.
  - 마지막으로 교육청에서 운영 실태를 수시로 관리하고, 산업인력공단 내 공익신고센터를 운영하는 등 참가 학생을 보호하기 위한 관리체계를 구축하여 추진해나갈 계획이다.

【붙임】 따뜻한 연결사회를 위한 비대면 시대 문화전략



**붙임** **따뜻한 연결사회를 위한 비대면 시대 문화전략**

□ **추진배경**

- **(비대면 사회 전환)** 온라인 등 비대면 문화향유 방식의 변화로 계층 간 ‘디지털 문화격차’ 발생 ⇒ **비대면 시대 문화·사회 활동 소외 대책 필요**
- **(사회적 고립감)** 4차산업혁명·코로나19로 △관계단절△외로움△정서적 절망 등 고립감 증가 ⇒ **정신건강 문제에 국가 차원적 대응 필요**
- **(사회적 가치 변화)** ‘소득·소비·성장’보다 ‘여가·안전·건강·삶의 질’ 등으로 가치 재정립 전망 ⇒ **사람 중심 포용사회 구현 필요**

\* 영국 정부는 ‘외로움을 해결하기 위한 국가전략’(2018)을 수립하고 ‘외로움 담당장관’을 임명(디지털문화미디어체육부 장관 겸임)하였으며, 1천 명의 사회연결전문가 배치

□ **추진방향 및 주요과제**

**추진방향**

- ◆ 인문정신 문화적 가치를 통한 지속가능한 선순환 구조 마련
- ◆ 사람과 사람(공간)·기술 간의 건강한 연결망 구축을 통해 문화적 복원력 강화
- ◆ 중앙정부를 중심으로 지방정부, 시민사회의 연계성 강화

**비전** **문화로 연결되는 따뜻한 사회**

- 목표**
- \* 문화예술 관람격차 축소 : 연령격차 47.5%(‘19년)→35.4%(‘22년) / 소득격차 40.8%(‘19년)→32.1%(‘22년) / 지역격차 12.7%(‘19년)→10.1%(‘22년)
  - \* 사회적 외로움 완화 : 20.5%(‘19년)→17.4%(‘22년)

| 전략                          | 핵심과제   |
|-----------------------------|--|
| ① <b>사람중심의 디지털 연결 문화 조성</b> | ① 디지털을 통한 인문문화 가치 확산<br>② 사람 중심의 디지털 환경 구축     |
| ② <b>사람과 사람 사이의 연결 활성화</b>  | ① 돌봄과 치유의 문화안전망 마련<br>② 문화를 통한 삶의 관계망 회복       |
| ③ <b>사람과 사회의 연결 기반강화</b>    | ① 다양한 사회적 연결 공간 마련<br>② 건강한 연결을 위한 “사회적 가치” 확산 |

① **사람 중심의 디지털 연결 문화 조성**

- **(디지털을 통한 인문·문화 가치 확산)**
  - 디지털 인문프로젝트·온라인 문화예술교육 강화 및 비대면 문화 예술·체육 콘텐츠 다양화 등 검토
- **(사람중심의 디지털 환경 구축 추진)**
  - 디지털 문화격차 해소(오프라인 체험공간, 디지털 수어·점자, 문화시설 원격 교육 스튜디오 등 검토)
  - 사람중심으로 기술과 시설 접목(문화시설 빅데이터, 스마트 도서관 등 검토)
  - 사람과 기술의 조화를 위한 담론 및 인식제고(포럼, 문화영향평가 확대, 디지털 윤리 교육 등 검토)

② **사람과 사람 사이의 연결 활성화**

- **(돌봄과 치유의 문화안전망 마련)**
  - 외로움 극복을 위한 문화돌봄 체계 구축(국가통계 조사 시 외로움·연계활동·행복 등 측정항목 추가, 문화돌봄인력 지원 및 통합문화이용권 확대 등 검토)
  - 문화·예술·관광 치유 활동으로 사회적 심리방역 강화(문화예술치유 프로그램, 사찰체험(템플스테이), 치유순례길 조성 등 검토)
- **(문화를 통한 삶의 관계망 회복)**
  - 문화를 통한 다양한 연결활동 지원(1인 가구 중심 프로그램, 생태여가 지역단위 생활문화 동호회 등 검토)
  - 골목·마을 중심 인문·독서 활동 지원 검토

③ **사람과 사회의 연결 기반 강화**

- **(다양한 사회적 연결 공간 마련)**
  - 문화로 공간재생(문화도시 선정, 유휴공간 문화시설화 지원)
  - 다양한 지역시설과 공동체 연계확대(공공시설 내 공유공간 마련, 문화 시설의 지역연계 확대)
- **(건강한 연결을 위한 사회적 가치 확산)**
  - 사회 갈등 해소를 위한 문화다양성과 나눔 가치 확산
  - 기업을 통한 일과 삶의 균형·건강 등의 사회적 가치 확산(여가친화 및 스포츠 친화기업 선정지원, 문화 분야 사회적 기업 지원 등 검토)