ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 30호, 2024. Vol.9 No.1

경증 장애인과 가족 돌봄자의 효과적인 미술관 융합교육을 위한 뮤지엄 액티브 러닝 방법론 연구

A Study on Museum Active Learning Methodology for Effective Art Museum Convergence Education for the Mild Disabled and Family Caregivers

주 저 자 : 양연경 (Yang, Yeon Kyoung) 상명대학교 크리에이티브콘텐츠연구소 연구교수
ykyang@smu.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.1.102

접수일 2024. 02. 25. / 심사완료일 2024. 03. 05. / 게재확정일 2024. 03. 13. / 게재일 2024. 03. 30.
본 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.(NRF-2020S1A5B5A16082754)
This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea.(NRF-2020S1A5B5A16082754)

Abstract

This study presents the following objectives for the necessity of art museum activities necessary for the disabled and family caregivers. First, active art museum factors for people with mild disabilities and families are discovered. Second, we propose an active learning range centered on effectiveness and self-efficacy. Third, we find the Gap elements of art museum activity and present effective art museum service design. Fourth, we will build a museum active learning model that embraces both disabilities and non-disabilities. As a result of studying the special program of art museums centered on the last three years, Case-based learning is advantageous for the disabled, and family caregivers predict that Goal-based learning, Team-based learning, and Problem-based learning methods are effective. Disabled and family caregivers can try Flipped learning, Action learning, and Project-based learning together. The results of this study: First, there should be many cultural and artistic service programs by expanding public care for the developmentally disabled and the elderly with dementia. Second, m service design should help disabled people and their families with a sense of accomplishment, satisfaction, and social resilience. Third, art museum experience education services for the mildly disabled and their families should prioritize various activities, familiar living materials, and space accessibility

Keyword

Museum Education(미술관 교육), Active Learning(액티브 러닝), Mild Disabled(경증 장애인)

요약

본 연구는 장애인과 가족 돌봄자들에게 필요한 미술관 활동의 필요성에 대해 다음과 같은 목적을 제시한다. 첫째, 경증 장애인과 가족들을 위한 능동적 미술관 활동 요인들을 발견한다. 둘째, 효과성과 자기효능감 중심의 액티브 러닝 범위를 제안한다. 셋째, 미술관 활동 Gap 요소들을 찾아서, 효과적인 미술관 서비스 디자인을 제시한다. 넷째, 장애·비장애 모두를 포용하는 모델을 적용하여 뮤지엄 액티브 러닝 모델을 구축한다. 본 연구는 최근 3개년 중심 미술관 특수 프로그램을 연구한 결과, 장애인에게는 사례중심학습법이 유리하고, 가족 돌봄자는 목표중심학습법, 팀중심학습법, 문제중심학습법 등이 효과적이라고 예측하였다. 장애인과 가족 돌봄자는 플립러닝, 액션러닝, 프로젝트중심학습법 등을 함께 시도해 볼 수 있다. 본 연구의 결과는 첫째, 발달장애인과 치매 노년층 대상의 공공 돌봄을 확대하여 문화예술 서비스 프로그램이 많아야 한다. 둘째, 미술관 서비스 디자인은 장애인과 가족들에게 성취감, 만족감, 사회적 회복력 등을 도와주는 역할에 집중해야 한다. 셋째, 경증 장애인과 가족들을 위한 미술관 체험 교육 서비스는 다양한 활동, 익숙한 생활소재 재료들, 공간 접근성 등을 우선으로 고려해야 한다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

1-2. 연구 방법 및 범위

2. 장애인 돌봄의 사회적 문제와 가족 돌봄자의 생활 지원 현황

2-1. 발달장애인과 인지장애 노년층 돌봄 문제

2-2. 장애인 돌봄에 따른 위기 가족의 실태

3. 장애인 가족 돌봄자 대상 미술관 활동 참여 프로그램 효과성 분석

3-1. 장애인 가족 참여형 뮤지엄 프로그램 사례

3-2. 경증 장애인과 가족 돌봄자의 미술관 프로그램 참여 효과성 연구

4. 경증 장애인과 가족 돌봄자를 위한 효과적인 미술관 융합교육 액티브 러닝 구축

4-1. 장애인 가족 대상 미술관 융합교육 액티브 러닝 적용

4-2. 뮤지엄 융합교육 프레임워크 적용과 미술관 액티브 러닝 Gap 분석 대안 제시

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

국립재활원이 장애인과 비장애인의 생애주기별 건강 특성을 비교 연구한 결과, 장애 유형에 따라 약 15년에서 20년 정도 일찍 노화가 시작됨을 발표한 바 있다. 장애인의 조기 노화는 만 50세 이상 등록장애인을 '고령장애인'으로 정의하고, 만 65세 이상 등록장애인은 '장애인 중 노인'으로 표기하는 실정이다.[1] 장애인 정책리포트 2023년 자료에 의하면, 장애인은 비장애인보다 상대적으로 이른 시기에 신체적·심리적·기능적 노화를 일찍 경험하여 조기 노화의 2차 장애를 경험한다고 제시한다.[2] 특히 2020년까지 누적된 장애인 돌봄 실태조사에 대부분 가족들의 돌봄을 지원받고, 자폐성 발달장애인은 어머니(母)에게 돌봄 부담이 크게 몰린다. 국내의 공적 돌봄은 자원봉사자와 활동지원사 중점으로 운영되지만 2020년 기준으로 18.6%에 그치고 있어, 주로 부모 돌봄에 절대적으로 집중되고 있다.[3]

돌봄이 많이 필요한 발달장애인과 노년층 고령 장애인을 돌보는 가족들의 돌봄 부담이 여전히 사회적 미해결 문제로 경제적 지원, 행정적 서비스 확대, 사회적 인식 대전환 등이 필요하다는 지적은 꾸준히 제기되고 있으나, 상황이 개선되기까지는 계도기간이 여전히 필요한 상황이다. 선천적 장애에 대한 돌봄을 받거나 조기 장애 발견으로 성인으로 성장하면서 성인 장애인으로 청장년기를 보내고, 이들이 노년층에 도래하여 고령장애인으로 생애주기를 보내는 과정을 하나의 라이프사이클로 볼 때, 개인의 자립과 사회적 참여를 위해서는 정부 중심의 공공 돌봄 서비스 강화와 사회적·경제적 지원서비스의 영역 확대가 꼭 필요하다. 또한 보건·의료 서비스, 교육 서비스 등의 질적 향상과 문화예술 바우처 제공의 확대를 통해 문화시민으로서의 소양을 기르고 풍부한 감성을 공유하면서 심리적 부담감을 완화하는 기회들이 돌봄자들에게 여러 채널로 확대될 수 있어야 한다. 본 연구는 이와 같은 장애인과 가족 돌봄자들의 정서적 건강, 자존감 회복, 사회적 유대감 강화, 긍정적 효능감 등을 경험할 수 있는 뮤지엄 활동의 역할과 필요성에 대해 네 가지 연구 목적을 제시한다.

첫째, 장애인 공공지원에서 많은 자원과 서비스 요소들이 필요한 발달장애인, 노인성 인지장애 및 경증치매 노년층 등을 중심으로 능동적 참여 중심의 미술관 활동의 필요성과 뮤지엄 통합 활동을 재고찰하여 돌봄과 학습을 아우르는 매개 요인들을 발견한다.

둘째, 다년간 진행되었던 장애인·노년층 대상 뮤지엄 프로그램의 종단적 연구와 각 유형 사례들을 분석하여 장애인 대상 효과성, 가족 돌봄자 대상 자기효능감 등을 중점으로 있는 미술관 활동의 능동적 참여를 가속화 할 수 있는 액티브 러닝의 유효성 범위를 제안한다.

셋째, 미술관 융합교육의 다양화 및 지속가능성을 위한 액티브 러닝의 프레임워크를 설계하고, 박물관·미술관의 장애인 참여 활동에서 문제적 Gap 요소들을 찾아내어 효과적인 미술관 서비스 디자인을 제시한다.

넷째, 장애·비장애 범주를 전반적으로 포용할 수 있는 뮤지엄 융합교육의 발전적 모델 수립을 통해 생애주기 맞춤형 미술관 참여 활동의 증진과 확대를 현장에 적용할 수 있는 효과적인 뮤지엄 액티브 러닝 모델을 구축한다.

1-2. 연구 방법 및 범위

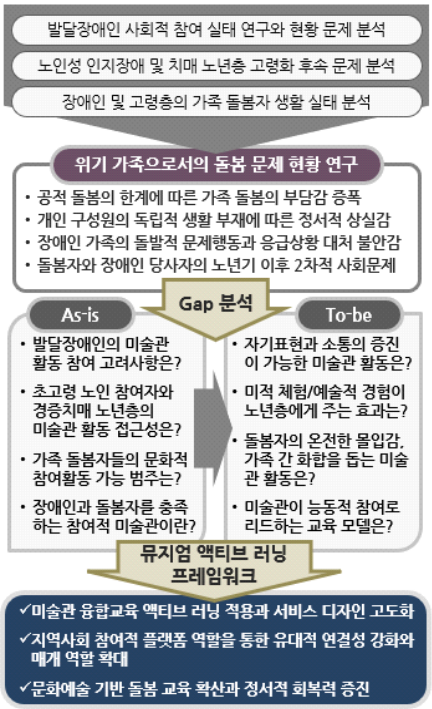
본 연구는 2020년 코로나19 상황을 기점으로 하여

1) 에이블뉴스, "장애인 노화 15년 이상 빠르게 시작-고령장애인 정책은 걸음마 단계", 2023년 12월 5일 보도. (2024.02.08 검색) http://www.ablenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=209210

2) 장애인정책리포트 제436호, "장애인 52.8%는 65세 이상 노인, 누가 '고령장애인인가", 2023.10.31, pp.3-4, 부분 요약.

3) 정병은, 성인발달장애인 돌봄의 쟁점, 2023 고려사이버대학교 케어기빙 대회 학술발표, 2024.1.27

코로나 격리 기간의 장애인 돌봄 가족의 상황, 포스트 코로나 전후의 장애인 돌봄에 대한 사회적·환경적 변화를 중점으로 문헌 중심 선행연구, 공공자료 통계분석, 미술관 프로그램 실태조사 등을 중심으로 1차 분석을 진행하였다. 대체로 가족들의 돌봄 노동 강도가 높은 자폐성 발달장애인 돌봄 가정을 중심으로 사례 연구를 진행하였다. 또한, 초고령화 문제가 확산되면서 노인성 인지장애와 알츠하이머 치매, 파킨슨병 합병증을 함께 치료받는 노년층의 생활 문제를 함께 다루면서 선천성 장애인의 노령화 문제와 후천적 노령화에 따른 경증치매의 진행성에 대한 사회문제를 미술관 활동을 중심으로 솔루션을 찾도록 초점을 두고 연구 범위와 세부 조건을 설정했다. [그림 1]은 본 연구 방법과 범위를 나타낸다.



[그림 1] 연구 방법 및 연구 범위

자폐성 발달장애인과 치매 노년층은 가족 구성원과 일상생활 내에서 논리적 의사 표현 및 소통이 어렵기 때문에 돌봄 부담감이 매우 크고 갈등 상황들도 자주 발생한다. 가족 돌봄자도 정서적 회복과 심리 안정이 필요하며, 제2의 환자로 지칭될 만큼 돌봄 구성원들의 생활 실태와 그들의 안녕을 섬세하게 보듬어 주는 다양한 매개 장치와 제도적 지원이 꼭 필요하다. 본 연구에서는 지역사회의 문화적 가교역할이 되는 미술관이 감상 서비스와 예술치료 프로그램 제공을 통해 장애인과 가족 돌봄자의 정서적 회복과 융화, 장애 인식 전환 등을 통해 포용하는 문화시민의 소양을 함께 갖출 수 있도록 2020~2023년 기간의 연구를 진행하여 미술관의 능동적 참여 활동 모델을 제안하였다.

상기와 같은 본 연구의 진행은 발달장애인 가족들과 인지장애 및 경증치매 노인 돌봄 가족들의 일상생활 안정을 돕는 사례를 중점으로 미술관 프로그램에 집중하여 분석했으며, 감상 활동과 체험형 교육이 연계된 복합 경험을 제공하여 능동적 참여 중심의 액티브 러닝의 효능감을 토대로 결론을 도출하였다. 기존 선행연구에서 노년층 미술관 융합교육 모델 수립, 발달장애인 미술관 교육 가이드라인 제안 등의 소결론이 제시된 여러 대안들을 통합하여 이것을 현재 분석(As-is)→주요 문제 도출(Gap 분석)→미래 대안 제시(To-be) 방식으로 미술관 액티브 러닝 모델로 적용하여 긍정적인 사회적 효능감을 제안하였다.

2. 장애인 돌봄의 사회적 문제와 가족 돌봄자의 생활 지원 현황

2-1. 발달장애인과 인지장애 노년층 돌봄 문제

2020년 국기인권위원회는 발달장애인 부모 대상의 '코로나19 상황에서 발달장애인과 가족의 삶'의 설문조사 결과를 통해 공적 돌봄체계의 일부 개선은 있지만, 사각지대가 여전히 많아 돌봄 부담이 높다고 발표하였다. 코로나 상황에서는 교육기관 휴관과 온라인 수업 전환, 사회 복지 기관 휴관 등으로 돌봄자의 휴직 및 사직 비율도 높아지면서 돌봄 노동자의 위기를 보여준 바 있다. 장애인 가족 돌봄은 그 성취에 대한 흔적이 거의 남지 않고, 사랑의 노동 또는 그림자 노동으로 취급되어 돌봄 가족은 이른바 '숨겨진 환자(hidden patient)'로서 지칭되기도 한다.[4)]

발달장애를 포함한 정신장애인을 위한 돌봄의 본성은 6가지 방식으로 구분될 수 있으며, [표 1]과 같이 정리해볼 수 있다. 첫째, 지체장애인과 달리 복잡하고 다양한 특수한 유형들의 지원행위가 많이 필요함, 둘째, 정서적인 안정적 돌봄의 중요성, 셋째, 비가시적 도

4) 박정선, 돌봄가족을 위한 사회적 돌봄이 필요하다, 복지타임스 오피니언, 2023.9.11. https://www.bokjitimes.com/news/articleView.html?idxno=35367

움 활동들이 많이 수반되는 점, 넷째, 자립생활 훈련의 병행, 다섯째, 사회적 차별에 대한 추가적 방어로서의 도움, 여섯째, 장애의 정도에 다른 맞춤형 돌봄의 필요 등으로 돌봄 활동의 종류와 정도에 따른 스펙트럼이 크다는 점을 유념해야 한다.[5)]

[표 1] 정신장애인의 돌봄 본성 6가지 조건과 특성

돌봄 조건	주요 특성과 필요 사항
복합적 활동 지원	정신과적 증상 및 위기 상황 지원, 정서적 지원과 사회 참여 지원, 일상생활의 도움 등.
정서적인 안정적 돌봄	대인관계의 어려움에 대한 특성 이해, 돌봄 관계의 형성과 유지에 대한 서비스 질 고려
비(非)가시적 도움 활동	가사지원 및 이동의 보조, 돌발상황 대비 및 증상적 살피기, 심리적 안정 수시 제공 등.
자립생활 훈련	빨래, 청소 등의 일상생활 수행과 익숙함에 대한 코칭과 훈련 수행
사회적 차별 대응 방어	장애인 당사자에 대한 차별·낙인·배제 등의 피해 권익 옹호 활동, 의사 표현 간접지원
장애 정도의 맞춤형 돌봄	장애인 당사자 역량과 성향에 따른 일상생활 능력의 섬세한 맞춤형 돌봄 제공

한편, 노인 문제가 사회의 안녕과 국민의 행복을 위해 해결해야 하는 중요한 이슈로 부상하면서 미술관 공공성에 대한 논의 확대로 사회적 역할이 확장됨에 따라 미술관 또한 적극적으로 2000년대부터 시니어 프로그램이 시작되었다. 해외 사례연구를 통해 국내 적용 도출 연구들이 발표되고 있으며 미술관의 활동을 평가하기 위한 객관적 지표도 필요하다고 볼 수 있다.[6)] 2023년 통계청이 발표한 노년층 사망률과 주요 원인은 암(1위), 심장질환(2위), 코로나19(3위), 폐렴(4위), 뇌혈관질환(5위), 고의적 자해(자살:6위), 알츠하이머 치매(7위) 순으로 집계되었다.[7)]

발달장애의 징후는 선천적으로 잠재되었다가 유아기 진단을 통해 경증, 중증의 여부를 알게 되면서 부모, 형제들의 가족 돌봄이 일찍 시작되어 장기간 지속되는 경우가 대부분이며, 노년층 인지장애 및 치매 발병의 시작 기점은 평균적으로 60대부터 발견되어 배우자나 자녀의 돌봄을 받아야 하는 상황을 맞이하게 된다. 노인성 인지장애는 파킨슨병과 치매를 최대한 예방하는 것을 목표로 하며, 경증치매로 진단받은 고령 환자들은 신체적, 감각적 노화를 최대한 늦추도록 약물치료와 작업치료를 통해 치매의 진행 속도를 조절하는 방식으로 정기적 진단을 받는다. 그러나 치매가 진행되면서 신체 감각 통제와 보통의 일상생활에 중대한 영향을 받으면서 건강과 인지능력이 급격하게 나빠지면 돌봄을 책임지는 가족들은 장시간 간병으로 스트레스와 판단력이 중심을 잃기도 한다. 개인의 문제로 객관화되지 못했던 발달장애인의 돌봄과 인지장애를 포함한 치매 노년층 돌봄은 이제 공공의 돌봄 서비스로 분담되어야 하며, 치료, 보건위생, 심리상담, 교정과 훈련, 휴식과 여가활동 제공 등으로 돌봄의 다양한 채널이 필요하다.

2-2. 장애인 돌봄에 따른 위기 가족의 실태

발달장애로서의 자폐 스펙트럼은 정신 의학의 기준으로 볼 때 뇌 발달경로의 일탈적 원인, 사회생활에서의 특정 어려움을 겪는 것을 의미한다. 진단 전문가들은 발달 규범에서의 일탈을 통해 사회적 관계에서의 문제 발생 여부를 평가하게 되면서 의사-아동-보호자 간의 다양한 관계들이 맺어지는 가운데 '자폐(autism)'의 여부를 판단하게 된다. 이는 아동의 유전적 소인, 뇌 발달의 일탈, 사회성 발달의 문제 등이 얽히면서 각종 치료와 훈련, 양육의 과정에서 '돌봄(care)'의 비중과 중요성이 장애인과 가족 구성원 간의 기대·불안·책임·긴장 등의 시간 속에서 이를 계속 조율해 나가는 과정의 연속이라는 점을 수용하게 된다.[8)]

일반적인 질병을 치료받는 환아(患兒)는 본인 신체의 이상 상태와 비정상적 상황을 의료 서비스와 의사의 진단을 통해 직접 해결하고 그 상황이 호전되어 일상으로의 회복이 가능하지만, 자폐 스펙트럼 아동은 가족들의 장기간 양육 상황과 의사의 일정한 모니터링 및 의료적 관찰을 통해 발달장애를 확진하게 되면, 그 이후의 자폐성 발달장애 아동과 주변의 가족들은 서로의 삶을 함께 공유하고 일구어 나가는 삶이 아닌, 장애 아동 중심의 돌봄에 집중하여 외부 환경으로의 이동, 약물치료, 운동치료와 작업치료, 언어치료와 훈련, 음악·미술·무용 등의 예술 활동 감각훈련 등의 라이프 사

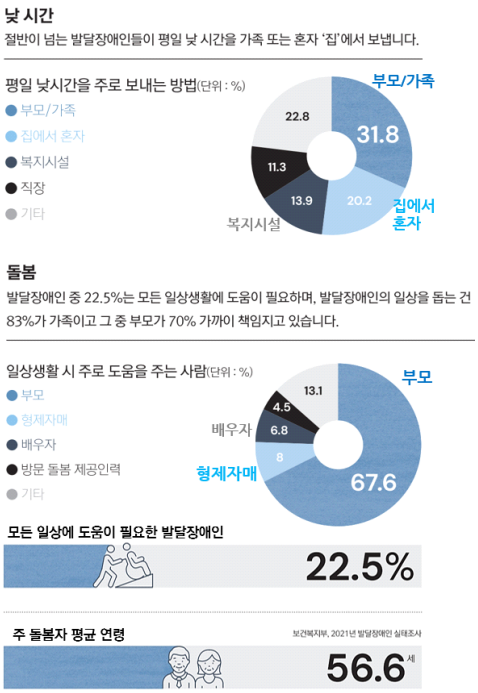
5) 배진영, 정신장애인의 돌봄 특성에 관한 연구:활동지원서비스의 개선을 중심으로, 한국장애인복지학, 61, 2023, pp.371-372, 요약 재구성. [표 1]로 재정리하였음.

6) 권은용, 미술관 시니어 프로그램의 효과 측정 방법 연구, 트랜스, 7, 2019, p.76 요약 재구성.

7) 통계청, [2022년 사망원인통계 결과], 2023, p.24, 부분 요약. https://kostat.go.kr/board.es?mid=a10301060200&bid=218&act=view&list_no=427216 (전자정보 누리집)

8) 장하원, 자폐증 진단의 네트워크: (비)사회성은 어떻게 판별되는가, 고등과학원웹진 [Horizon], 2021.11.21. 요약 재구성. https://horizon.kias.re.kr/19343 (2024..02.08 검색)

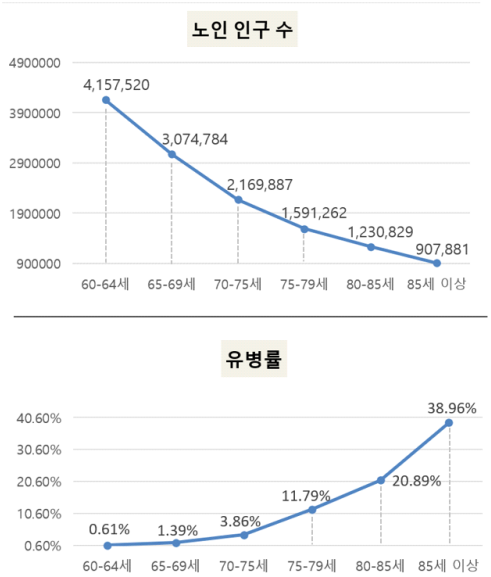
이클 중심으로 생활의 패턴이 급격하게 변화하게 된다.



[그림 3] 발달장애인 돌봄의 현황과 사회적 문제 현황

2022년~2023년 상반기 중심으로 약 2년간 발달장애인 자녀를 돌보는 가족들의 50% 이상이 돌봄 부담으로 인해 극단적 선택을 고민한 경험이 있다고 응답한 사례들이 [그림 3]을 통해 제시되고 있다. 2022년 기준으로 발달장애인들의 평일 생활 방식과 주요 돌봄자들의 실태를 도표로 나타낸 것이며, 52% 이상 발달장애인이 혼자서 또는 가족끼리만 집에서 생활하는 경우가 대부분이고, 22.5% 발달장애인이 일상생활의 모든 도움이 필요하다고 응답하였다. 또한 돌봄자 평균 연령이 56세 이상으로 집계되어 장년층에서 노령층으로 나이듦의 2차적 문제도 심각하다는 상황을 파악할 수 있다.[9)]

[그림 4]는 중앙치매센터의 2022년 노년층 치매 환자 비율을 정리한 것이다. 70대 초반, 75세 이후 등으로 들어서면서 치매 유명률이 가파르게 상승하는 현상도 진지한 사회적 문제이다. '100세 시대'를 강조하는 현대 사회에서 80세 이상의 노인 치매 환자가 무려 59.85%를 차지하는 실정은 '치매검진사업'이 만60세부터 보건서 치매안심센터에서 경도인지장애-치매 의심 검사-경증치매 관리 등으로 시행되는 진단검사의 중요함을 반증한다.[10)]



[그림 4] 2022년 60세 이상 치매 노년층 통계자료(중앙치매센터 집계 기준)

상기 제시되었던 발달장애인 가족들의 고민 비율이 높았던 만큼, 치매 노인 가족을 돌보다가 극단적 선택을 고민하는 상황도 해마다 반복적으로 발생하고 있다. 치매 환자 돌봄의 부담과 책임감이 큰 만큼, 치매 환자 실종 신고가 하루 평균 40건에 이르다 보니 생업을 포기하며 환자에게 희생하는 가족보호자 또한 우울증 환자가 되는 안타까운 사례들이 이어지고 있다.[11)]

치매국가책임제 시행으로 개인의 부담이 완화된 점은 사실이지만 여전히 돌봄 지원 시스템이 부족한 점이 많아 실질적으로 지역사회 단위로 공적 돌봄의 책임을 효율적으로 분담하는 방안이 분명히 필요하다.

9) 조준호, "발달장애인 돌봄-돌봄의 사회문제", 엔젤스헤이븐 여름호, 2023, pp.4-6, 요약 재구성.

10) 양은미, [칼럼]-시니어 웰라이프 가치소비①, 컨슈머와이드, 2023.5.22. 요약 재구성. https://www.consumerwide.com/news/articleView.html?idxno=50676 (2024.02.08 검색)

11) 동아일보, [사설]길 잃고 실족하고 사라지고-100만 치매환자 모두의 문제다, 2023년 9월 22일 보도, (2024.02.11. 검색) https://www.donga.com/news/article/all/20230922/121322379/1

3. 장애인 가족 돌봄자 대상 미술관 활동 참여 프로그램 효과성 분석

3-1. 장애인 가족 참여형 뮤지엄 프로그램 사례

미술관, 갤러리에서 감상하는 미술작품들이 다양한 소통 채널이 넓어지면서 사회행동 예술, 지역활동 예술, 일상창작 예술, 교육·치유 예술로서 다각화되면서 지역-사회-개인의 상호작용으로 문화적 관계를 형성하고 있다.[12)]

[표 2] 새롭게 인식되는 다양한 예술 프로젝트 유형

분류 (예술)	특징	단계별 속성		
		1단계	2단계	3단계
사회행동	사회참여 및 문제 제기	행동, 행위	경제, 자본, 서비스 등의 문제 제기	사회혁신
지역활동	지역사회에 직접 개입	기술혁명, 도시발전	지역활성화 및 도시재생 영향력	지역발전
일상창작	일상생활 개입으로 생활 변화	참여	생활 예술, 창작 활동	메이커 문화
교육·치유	공공성 개입 및 개인 삶에 영향	개인 삶 변화	예술교육과 치유를 통한 변화 유도	개인정서 함양

[표 2]와 같이 기존에는 미술관, 갤러리에 방문해야 전시 작품을 관람하며 정해진 시간 내에 입장이 허용되는 등의 방식으로 접근할 수 있었다면, 현재의 미술관은 전시기획자, 작가의 의도, 시민들의 문화적 욕구 등 복합적인 니즈를 맞춰가며 다양한 방식의 예술 프로젝트를 중심으로 진화하고 있다. 전시 주제, 작품 제작 소재, 디스플레이 장소, 시민 참여형 설치와 메이킹 등으로, 미술관 전시는 사회적 관계 형성과 지역 문화 활성화를 높이면서 시민들의 창작 활동, 창의력 증진, 교육적 접근성 높임, 메이커 문화 지향 생활 예술로서 맞춤 교육 서비스 등의 역할도 병행할 수 있다. 특히 장애인, 초고령 노년층의 인지능력 활성화와 예술감상 교육을 통한 정서적 유대감 쌓기를 실현하면서 미술 활동을 통한 감각치료, 감상을 통한 심리치유 등의 예술치료 영역으로도 미술관의 역할이 확대되고 있다.

12) 김선영, 포스트-휴먼 시대에서 예술 프로젝트의 사회적 가치 탐색, 한국공간디자인학회논문집, 18(1), 2023, pp.46-47, 본 연구 논제에 맞추어 부분 인용 및 재구성하였음. [표 2] 참조.

[표 3] 2020~2023년 치매 노년층·발달장애인·가족 돌봄자 대상 국내 미술관 참여 프로그램

미술관(유형)	프로그램 활동
국립현대 미술관 (국공립)	<어떤 감각> 발달장애인 청소년 가족 프로그램(2023년) -"다 같이 돌자, 미술관 한 바퀴" :미술관 공간 탐색과 현대미술 작품감상 :작가와의 대화, 미술 창작 활동
백남준 아트센터 (도립)	<다시 또 다르게>치매예방 문화예술치유 프로그램(2020년) -"나의 열정_다시 청춘":민화 체험 창작 -"청춘_다르게 봄":미디어 기반 소통수업
더리미 미술관 (등록사립)	<미술관, 은빛 날개를 달다>치매예방 문화예술치유 프로그램(2020년) -김포시 치매안심센터 협력형 미술치료 수업 -경증치매환자 쉼터 프로그램 재개
	<미술로 희희낙낙>치매예방 문화예술치유 프로그램(2021년) -김포시 치매안심센터 협력형 미술치료 수업 -어르신 작품 전시 프로젝트 진행
	<예술, 청춘을 만들다>찾아가는 예술처방전 프로그램(2022년) -김포시 치매안심센터 협력형 미술치료 수업 -경도인지장애 노년층 중심 미술 표현 활동
상원미술관 (등록사립)	<형형색색 아름다운 기억, 예술이 되다>치매예방 문화예술치유 프로그램(2020년) -용산 치매안심센터 협력형 미술치료 수업 -경증치매부부 중심 미술 활동 예술치료
	<꿈으로 이어가는 봄날의 미술관:마음열기+치유공감> 뮤지엄위크 연계형 프로그램(2021) -종로구 발달장애인 가족 참여 프로그램 -미술관 연계형 공예 체험 및 전시 감상 수업
	<문화가있는날>전시 연계 프로그램(2023) -"미술관 속 히리링 가드닝":아트 테라리움 -"수호천사 걱정인형과 함께하는 에코백 제작" -장애·비장애 통합형 전시 연계 체험형 수업
환기미술관 (등록사립)	<노크 프로젝트>(2014-2023) -"미술관에 간 해미"(2021) -"미술관에 간 해미"(2022) -"행복한 자화상"(2023) -종로구 치매안심센터 협력형 미술치료 수업

[표 3]은 국내 미술관들이 최근 3개년 시행한 치매 노년층· 발달장애인·가족 돌봄자 대상 프로그램의 사례 목록이다. 해당 사례를 보면, 주로 국립현대미술관, 지역 도립미술관 및 시립미술관, 등록사립미술관 등을 중점으로 치매 노년층 가족 및 발달장애인 가족 통합 프로그램이 꾸준히 시행되고 있다. 예술 창작과 운동 치료를 동반하는 가족 참여형 프로그램은 주로 장애인복지관과 지역치매안심센터를 중심으로 운영되는 프로그램들이 많지만, 미술관이 지속적인 회기별 프로그램을 진행하면서 치매 노년층과 발달장애인, 가족 돌봄자 대상을 중심으로 4회기 이상 연속 프로그램을 운영하는 기관들은 국내에서 매우 적은 사례들을 보여준다.

국립현대미술관은 2023년 〈어떤 감각〉 프로그램 운영을 통해 발달장애인 청소년 가족들을 대상으로 총 6회기 프로그램을 진행하였다. 야외 조각공원과 실내 미술관 관람 투어를 통해 첫 방문 장소의 생소함을 '탐함'의 개념으로 즐거운 호기심을 자극하는 미술관 감상 활동을 진행하는 수업으로 운영되었다. 경기도 소재의 백남준아트센터는 초고령 인지장애 어르신 대상으로 다양한 미술 재료로 표현하는 민화 그리기 수업과 스마트폰을 활용한 미니 콘텐츠를 만들고 상호간에 소통을 시도하는 수업으로 2개의 세션으로 진행되었다. 등록사립미술관으로 운영되는 더리미미술관, 상원미술관, 환기미술관은 3개년 이상 지속적으로 치매 노년층, 발달장애인 대상 프로그램을 운영하고 있다. 더리미미술관과 상원미술관은 지역보건소와 연계된 치매안심센터와 협력형 프로그램을 기획하여 치매예방 지원사업을 실시하여 미술치료와 창의적 작품 제작을 경험함으로써 직접 미술관에서 전시회를 개최하는 경험들을 통해 지역사회 노년층의 참여도를 높이고, 치매예방 및 경증치매 미술치료의 효과도 높이는 긍정적 경험을 제공하였다.

또한, 상원미술관은 매년 발달장애인 가족 프로그램을 진행하면서 종로구 장애인복지관과 장애인가족지원센터의 컨소시엄을 통해 어린이부터 성인 발달장애인을 포함하는 가족 단위 프로그램을 연 4회 내외로 개최하여 지속적인 예술참여형 프로그램을 제공하고 있다. 환기미술관은 2014년에 〈노크 프로젝트〉를 파일럿 프로그램을 시작하여 지역사회에 거주하는 인지장애 및 경증치매 어르신들을 대상으로 미술관 투어와 미술치료 수업을 병행하면서 2021년 이후부터 매년 해당 프로그램을 수행해오고 있다.

이와 같이 미술 기반 예술치유 프로그램은 치매노인과 배우자의 삶의 질 향상과 긍정적 상호작용을 위한 효과적 방안이 될 수 있으며, 미술 매체를 활용한 감각 자극과 창조적 과정으로 자유로운 내면 언어 표출과 정서적 안정을 전달하여 긍정적인 상호작용을 이끌어낼 수 있다.[13] 발달장애인 가족들은 장애인 당사자와 문화예술 감상 활동의 기회가 매우 어렵기 때문에 이들에 대한 특별 프로그램이나 접근성을 넓힌 박물관, 미술관, 갤러리 등을 일일이 알아보고 찾아가는 방식으로 문화생활을 영위하는 만큼, 미술관이 제공하는 상기와 같은 프로그램은 미술을 통해 비언어적 수단으로 감정 표현과 소통을 가능하게 하고, 자기표현의 기회와 자아인식의 경험을 넓히는 이점이 있다. 또한 집중력, 주의력, 지각인식능력 등을 자연스럽게 습득하여 문화적 이해와 사회적 상호작용도 배우는 계기가 된다.

13) 윤라미, 박윤미, 경증치매노인과 배우자를 위한 예술치유 프로그램 제안, 한국콘텐츠문화학회지, 22(7), 2022, p.372, 요약 재구성.

3-2. 경증 장애인과 가족 돌봄자의 미술관 프로그램 참여 효과성 연구

코로나19 상황을 포함한 3개년 중심의 경증 장애인 가족 참여 미술관 프로그램을 살펴보면, 어느 정도 의사소통이 가능한 발달장애인과 노인성 인지장애 및 경증치매 노년층의 미술관 활동이 지속적으로 이어지는 사례들을 찾아볼 수 있다. 본 연구는 [표 3]에서 제시된 미술관 사례들 중, 등록사립미술관 1개 기관의 최근 3개년 프로그램 참여 결과를 정량적으로 정리하여 경증 장애인과 가족 돌봄자들이 미술관에서 참여했던 전시 연계 교육 프로그램 활동 결과를 분석한 것이다.

[표 4] 2020 A 미술관 치매예방형 문화예술치유 프로그램의 노년층 참여자 만족도 평가 및 효과성

기준	평가 내역과 만족도	
접근성/적절성	위치 및 접근성 (긍정척도 67%)	매우만족 34% 만족 33%
	진행 기간과 참여 시간 (긍정척도 59%)	매우만족 25% 만족 34%
안전성/신뢰성	강사 만족도 (긍정척도 92%)	매우만족 42% 만족 50%
	교육 시설의 만족도 (긍정척도 76%, 일부 불만족)	매우만족 34% 만족 42% (불만족 8% 산출)
소통의 향상	참여 후, 타인의 이해 (긍정척도 75%)	매우그렇다 33% 그렇다 42%
	참여 후, 자기 표현 향상 (긍정척도 50%, 일부 불만족)	매우그렇다 25% 그렇다 25% (아니다 8% 산출)
성취감/만족감	프로그램의 재미(흥미) (긍정척도 92%)	매우만족 50% 만족 42%
	참여 후, 나의 기분 (긍정척도 88%)	매우만족 42% 만족 42%
사회성 회복력	주변인과 동반 참여 희망 (긍정척도 50%)	꼭 하겠다 42% 하겠다 50%
	재참여 희망과 기대 (긍정척도 100%)	꼭 하고싶다 58% 하고싶다 42%
예술치료와 자기효능감	'나'에 대한 긍정적 생각 (긍정척도 66%)	매우 그렇다 41% 그렇다 25%
	치매예방의 중요성 재인식 (긍정척도 78%)	매우 중요함 42% 중요함 34%

[표 4]는 2020년 A 미술관의 치매예방형 문화예술치유 프로그램을 운영한 노년층 참여 수업에 대한 만족도와 효과성을 정리한 내용이다. 참여자들 평균 연령

은 대체로 80세 이상이며, 미술관 프로그램의 참여를 통해 전반적인 만족도, 프로그램의 흥미와 참여를 통한 본인의 긍정적 기분, 프로그램 종료 후에도 지속적인 참여 희망 의사 등이 대체로 90% 내외로 평가되면서 친근한 라포 형성을 통해 지속적인 참여로 이어질 수 있는 감상 및 예술참여 활동의 결과를 알 수 있다.[14] 인지장애와 경증치매 노년층은 다른 장소에 대한 낯선 긴장으로 지속적인 방문을 통해 미술관과 친숙해질 수 있는 시간이 필요하며, 경증치매 노년층은 특히 자기표현과 마음의 상태를 능동적으로 보여줄 수 있는 훈련이 필요함을 [표 4]를 통해 세부적으로 분석할 수 있었으며, 미술관에서 적용 가능한 액티브 러닝의 모델의 요소로 분석되었다.

2021년 A 미술관은 ICOM 세계박물관대회와 연계하여 〈뮤지엄위크(Museum Week)〉 기간에 발달장애인 가족 참여 프로그램을 진행하였다. 본 프로그램은 4월 학예사 특수교육 수업 10회기 및 5월: 장애인 가족 미술관 프로그램 수업 4회기 등으로 진행하면서 가족 프로그램 시행 전, 기획자와 교육운영자의 배리어프리 수업 프로세스를 포함하는 종합 프로그램이다. [표 5]는 2021년 가족 참여 프로그램 만족도 결과와 기타 제안 내용을 정리한 것이다.[15] [표 5] 결과는 가족이 모두 함께 팀을 이루어 생활공예품을 만들어 보고, 미술관 공간을 탐색하면서 낯선 곳에서의 익숙함 찾기를 중심으로 미술관 통합 프로그램을 진행하였기에, 대체로 '매우만족'에서 '불만족' 사이의 선택 폭이 넓은 편이다. 특히 장애인 자녀나 형제자매의 동선이 가까운 곳에 위치한 문화시설에서 5회기 이상의 프로그램이 꾸준히 운영되기를 희망하며, 구하기 쉽고 다루기 편리한 미술 재료를 활용하는 체험형 프로그램을 더욱 선호하였다. 발달장애인은 생소한 대상이 상황에 매우 민감하며, 메뉴얼 프로세스가 길거나 특정 재료를 다루면서 다수의 실패를 경험하게 되면 비장애인보다 스트레스가 높아 돌발행동이 표출되기 때문에 친근함, 쉬움, 가까운 곳 등으로 조건이 잘 맞는 미술관 활동이 필요하다는 소결론을 얻을 수 있었다.

14) 상원미술관 2020 결과보고서 아카이브, "2020 국고지원사업 결과평가 및 운영성과", p.101, 2021, 성과내역 부분 요약. [표 4] 참조.

15) 양연경, 경증 자폐스펙트럼 장애인 사회성 향상과 재능 발현을 위한 미술관 융합교육 가이드라인 모델 연구, 한국디자인리서치, 8(1), 2023, p.173, 본 논문 연구에 맞춰 2024년에 2차 분석 시행함. [표 5] 참조.

[표 5] 2021 A 미술관 '뮤지엄위크' 연계형 발달장애인 가족 참여 프로그램 만족도 평가 및 효과성

기준	평가 내역과 만족도	
접근성/적절성	온·오프라인 접근성 (긍정척도 86%, 일부 불만족)	매우만족 44.6% 만족 41.5% (불만족 8% 산출)
안전성/용이성	미술활동 재료 시설 만족도(긍정척도 78.5%, 일부 불만족)	매우만족 33.8% 만족 44.7% (불만족 7.7%산출)
성취감/만족감	-1순위: 참여 프로그램 구성과 콘텐츠 33.8% -2순위: 친구와 가족이 함께하는 시간 27.7% -3순위: 체험형 창작 작품 결과물 26.2%	
사회성 회복력	미술관 활동 참여를 통해 치유와 회복 과정 성찰 (긍정척도 86%, 일부 불만족)	매우만족 44.6% 만족 41.5% (불만족 8% 산출)
자기효능감	'나'에 대한 좋은 발전가능성 발견 (긍정척도 92.3%)	매우그렇다 73.8% 그렇다 18.5%
*기타 의견	-일상에서 다루기 쉬운 미술 재료 제공 희망 -강사 개입의 최소화(자립심 기르기) -프로그램 신청 방법이 많고 다양하기를 희망 -아웃리치 프로그램의 활성화 희망 (장애인 당사자 활동에서 동선이 가까운 곳)	

2022년 A 미술관은 서울 소재의 각 장애인복지관과 문화재단 프로그램을 수행하면서 닥종이 액자시계 만들기, 한지공예 꽃송이와 에코백 제작 등의 수업을 6차시 기준으로 진행하면서 다문화 가정과 장애인 가족 통합 예술감상 체험 아카데미를 운영하였다. [표 6]은 A 미술관 프로그램에 대한 만족도를 조사한 결과이다.[16] 본 프로그램은 다문화 가정의 이해와 나라별 문화를 자연스럽게 배우면서 장애인 자녀, 비장애인 자녀 등이 함께 미술관 아웃리치 프로그램을 감상 수업과 창작 체험 방식으로 학습하며 개인 작품을 각각 전시해보는 과정의 아카데미 과정으로 진행되었다. 미술관에서 직접 아웃리치 현장으로 가져온 실제 작품들을 미니 갤러리 형태로 구성하여 작품을 감상하며 큐레이터와 함께 대화를 나누는 시간 2차시, 닥종이 액자시계와 한지꽃+에코백 작품 제작 2차시, 1일 큐레이터 체험 2차시 등으로 진행되었던 점이 특징이다. 본 프로그램의 성과는 자기효능감이 높아지면서 자기표현력 증진과 타인에게 작품을 소개하는 행위 자체로도 자랑스러움을 느낀 긍정적 경험이 가장 높은 비중을 차지했으며, '찾아가는 미술관' 수업의 만족도도 높았다.

16) 상원미술관 2022 결과보고서 아카이브, "교육 프로그램 운영성과", pp.67-69, 2023, 성과내역 부분 요약. [표 6] 참조.

[표 6] 2022 A 다문화·장애인 가족 통합 예술체험 아카데미 만족도 평가 및 효과성

기준	평가 내역과 만족도	
접근성/적절성	장소 접근성과 교실 배치 (긍정척도 84%)	매우만족 50% 만족 34%
안전성/신뢰성	교육 활동 공간 구성, 미술체험 재료만족도 (긍정척도 82%)	매우만족 38% 만족 44%
소통의 향상	-1순위: 우리 가족과 화합 및 이해증진 36% -2순위: 또래 친구의 이해와 교감 42% -3순위: 다른 이웃 또는 새로운 가족(팀)과 친목도모 및 서로 다름의 이해 16% -4순위: 미술관과 선생님들의 친밀감 6%	
성취감/만족감	-1순위: 내가 직접 창작한 나만의 작품 18% -2순위: 아카데미 내용과 체험 활동 22% -3순위: 미술관에 대한 흥미, 즐거움 16%	
사회성 회복력	본 활동 참여를 통한 심리적 전환과 재참여 의사 (긍정척도 76%)	꼭 하고싶다 34% 하고싶다 42% (보통 이하 응답 11% 산출)
자기효능감	'나'는 이번 활동을 통해 다양한 예술 표현이 가능하다(긍정척도 82%)	매우그렇다 50% 그렇다 28% (보통 이하 응답 22% 산출)
	나의 작품이 타인에게 소개되는 과정이 자랑스럽다 (긍정척도 92%)	매우그렇다 58% 그렇다 34%

문화 접근성 취약계층을 중점으로 미술관 전시 감상과 체험형 프로그램을 운영해온 결과들을 정리해보면, 편하게 방문할 수 있는 교육 장소, 다루기 쉽고 여러 형태로 가공할 수 있는 안전한 미술 재료로서, 생활 예술 창작을 지향함을 알 수 있다. 성취감과 만족감의 기준은 가족과 또래 친구의 교감을 선호하면서 장애인 당사자와 친근한 가족들과 강사가 함께 참여할 때 그 효과가 더 높아지는 결과도 보여준다. 창의적인 작품 제작과 본인 작품을 타인에게 소개하는 기회는 자기효능감을 높이며, 본인 의견과 마음을 표현하는 방법이 다소 서툴고 언어적 소통에 문제가 있는 경증 장애인은 예술을 매개로 타인과 연결되면서 주변인이 가진 '다름'과 '개성'에 대해 자연스럽게 받아들이도록 지역 내 문화예술 공간의 적극적인 활용방안을 능동적 학습 참여를 통해 해결하는 것이 바람직하다.

4. 경증 장애인과 가족 돌봄자를 위한 효과적인 미술관 융합교육 액티브 러닝 구축

4-1. 장애인 가족 대상 미술관 융합교육 액티브 러닝 적용

박영주, 양근우의 연구를 살펴보면, '액티브 러닝(Active Learning)'은 우리나라에서 '능동학습'으로 번역되기는 하나, '학습자 중심 교육'으로 더 주목받고 있다. 액티브 러닝은 학생이 참여를 통해 인지 활동과 비판적 사고를 활용하게 되고, 교수자는 조력자/협력자로서 학생에게 의미있는 활동으로서의 수업을 제공하는 것을 뜻한다.[17] 액티브 러닝은 상호작용을 하면서 지식을 구성해가는 깊이 있는 학습을 통해서 새롭게 문제 상황을 관찰하고 지식과 기술을 재구성하여 문제를 해결할 수 있는 '학습자 중심 학습 활동'이 되는 다양한 교수학습 전략 개념으로도 이해될 수 있다. 국내 대학에서 주로 활용되는 능동적 학습 방식 '액티브 러닝'은 [표 7]과 같이 세부 학습 전략을 포함한다.[18]

[표 7] 액티브 러닝(Active Learning) 7가지 유형

학습법	학습 진행 유형
사례중심학습법	Case-based Learning
목표중심학습법	Goal-based Learning
팀중심 학습법	Team-based Learning
플립러닝	Flipped Learning:
액션러닝	Action Learning
문제중심학습법	Problem-based Learning(PBL)
프로젝트중심 학습법	Project-based Learning(PBL)

미술관은 감상과 해석, 체험과 창작, 소통과 교류 등이 이루어지는 문화예술 중심 매개 공간이며, 지역사회와 시민을 서로 이어주는 역할을 하고 있다. 특히 미술관 교육의 중요성이 강조되면서 미술과 여러 학습 영역이 연결된 융합형 교육의 효과성 등은 앞서 사례로 본 다년간의 프로그램 운영 현황에서 접근성, 성취도, 만족감, 안전과 신뢰, 사회적 회복력, 소통의 향상, 자기효능감이 어떻게 도출되는지 잘 보여준다. 장애인 본인과 가족 구성원들, 돌봄 지원자들 모두가 지속적으로 미술관 프로그램 운영자들과 '원팀(one-team)'의 결속력으로 라포 형성을 통해 능동적인 미술관 교육에 참여해야 함은 공공의 영역으로 접근해야 한다. 장애인 돌봄 가족과 치매 노년층 돌봄 가족이 느끼는 생활의 어려움은 돌봄 노동으로 인해 주변인들과 일상적으로

17) 박영주, 양근우, [액티브 러닝-이론과 실제], 박영스토리, 2019, p.13, 요약 재구성.

18) 김경화, K대학 마음챙김 기반 교양수업에서 M-액티브러닝 적용 수업사례연구, 교양학연구, 10(1), 2023, pp.5-6, 요약 재구성. [표 7] 참조.

만나는 기회조차 거의 없어 사회적 연결성이 단절될지 모른다는 두려움이 크고, 장애인과 치매 노년층에 대한 편견과 거리두기 때문에 지역사회에서의 고립에 대한 근심이 커지는 상황에 놓이면서 미술관이 포용력 있는 문화예술교육을 실천하는 움직임이 커지고 있다. 장애인 및 돌봄자 동반 참여형 미술관 융합교육 활성화를 위해서는 지속적 관심→신뢰→흥미→몰입→즐거운 경험→훈련과 학습 등으로 발전될 수 있는 미술관 교육의 모델이 필요하며, 본 연구에서는 '액티브 러닝'의 개념 적용과 교육 프레임워크를 도입하여 미술관의 능동적 학습 참여 모델을 제안하였다.

[표 8] 미술관 액티브 러닝(Active Learning) 접근 방향

타켓구분	학습법	학습 진행 유형
경증 장애인	사례중심 학습법	Case-based Learning: 사례연구와 유사경험 중심으로 경증 장애인의 의사결정력 향상
가족 돌봄자	목표중심 학습법	Goal-based Learning: 신체적·정서적 회복 목표 달성, 치료와 치유 활동의 계획력과 동기부여 강화
가족 돌돔자	팀중심 학습법	Team-based Learning: 가족 돌봄자들의 협력과 토론 중심 학습으로서 소통력 배양을 안정 효과
경증 장애인, 가족 돌봄자	플립러닝	Flipped Learning: 미술관 방문 교육에 앞서 사전 학습을 통한 응용·심화 학습 강화
경증 장애인, 가족 돌봄자	액션러닝	Action Learning: 실제 발생 상황에서의 현장 중심 문제해결력 향상
가족 돌봄자	문제중심 학습법	Problem-based Learning: 비구조화된 문제에 대한 '해결방식과 방법'에 추론능력 향상
경증 장애인, 가족 돌봄자	프로젝트 중심 학습법	Project-based Learning: 특정 주제와 목표 달성을 하면서 상호 협업해서 이루어낸 결과물 제시

미술관에서의 액티브 러닝의 유형은 [표 8]과 같은 접근 방향을 제시하였다. 7가지 효과적인 액티브 러닝 구축을 위한 접근은 다음과 같다.

첫째, 경증 장애인에게 사례중심학습법의 경우 의사결정력을 향상시킬 수 있다. 의사결정 훈련은 경증 장애인에게는 매우 중요한 학습이기 때문에 미술관에서의 작품 감상과 해석을 통해 접근할 수 있다. 둘째, 가족 돌봄자에게 목표중심학습법은 미술관에서 체험과 창작의 체계적 계획과 동기부여를 강화할 수 있다.

셋째, 팀중심학습법은 미술관에서 협력과 토론 중심으로 소통력 배양을 할 수 있는데, 이는 경증장애인의 가족 돌봄자들에게 활용될 수 있다. 넷째, 플립러닝은 대학에서 많이 활용되는 교육방법이기도 하며, 경증장애인과 가족 돌봄자의 문제해결력을 향상시키면서 상황에 따른 응용과 심화 학습도 가능하다.

다섯째, 액션러닝 또한 대학 교양수업에서 많이 적용되는 학습법으로, 전시 연계 교육으로서 미술창작 과정 내에서 재료와 도구를 다루는 과정 내에서 적용 가능하다. 여섯째, 문제중심학습법은 돌봄자가 장애인 가족과 함께 돌발적 상황에 놓일 때, 이것을 해결하는 방법 자체에 대해 유비적 추론이 가능하게끔 훈련하는 도움이 될 수 있다.

일곱째, 프로젝트중심학습법은 장애인 가족들에게 일정한 과제나 특정적으로 할 일을 프로젝트化 하여 협업과 목표 달성을 위해 지속적인 노력을 이끌어내는 학습법으로 적용 가능하다.

현실적으로 PBL로 지칭되는 문제중심학습법과 프로젝트중심학습법은 장애인과 가족 돌봄자의 상황에 밀도있게 적용시키는 데에는 실천의 난이도가 있기 때문에 다소 한계점이 있다. 결론적으로 경증 장애인과 가족 돌봄자를 위한 효과적인 미술관 융합교육 액티브 러닝 구축을 위해서는 상기 위에서 제안된 [표 8]에서 제시된 5가지의 유형을 중점으로 접근하는 것이 난제와 돌발상황을 줄일 수 있는 적절한 선택으로 판단된다.

앞서 제시된 3-2.에서 주요 사례로 제시된 미술관 활동 효과성 분석과 후속 프로그램 피드백이 되는 미술관 액티브 러닝의 세부 요소를 알아볼 수 있는 교육 프로그램 사례는 [표 9]와 같다. [표 9]는 A 미술관의 10년간 전시 연계 교육 프로그램이 진행된 사례 내에서 '문화취약계층 지원사업' 및 '전염성 OO질병 긴급지원사업' 등의 공공지원사업을 기반으로 운영한 프로그램들의 주요 사례와 교육 사업 성과에 따른 액티브 러닝의 요소별 적용 학습법 특성을 분석한 것이다. 일부 프로그램은 미술관 기획 프로그램 사례를 포함한다.[19] 사립미술관이 최근 10년간 수행해 온 프로그램들은 전시 해설 관람 서비스와 더불어 체험형 교육 프로그램을 동반하는 복합 활동으로 구성되어 있다. 비장애 일반인 대상 프로그램 외에, 저소득층 다문화 가정, 장애인 돌봄 가족, 치매 어르신 돌봄 가족 등을 대상으로 미술관 전시 연계 체험형 교육 프로그램, 학예사와 미술치료사가 함께 동반하는 예술치료 및 심리치료 임상 활동, 큐레이터와 작가가 함께 진행하는 예술형 진로탐

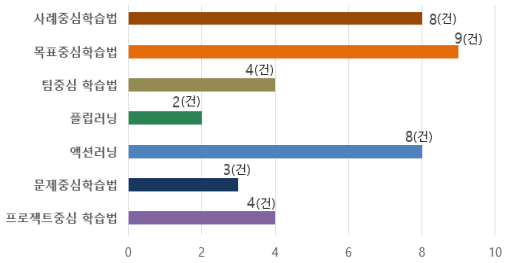
19) [표 9]는 A 미술관 2013-2022년 교육 아카이브를 분석한 결과이다. 본 자료는 A 미술관 기관장 협조를 통해 열람하였으며, 투고자 본인의 현장 운영 활동을 포함한다. 해당 기관장은 본 연구의 FGI 자문평가에서 E 위원으로 표기하였다.

색 프로그램 등이 미술관 활동의 시너지를 높이면서 다양한 대안을 제시하는 점이 특징이다.

[표 9] 2013-2022년 A 미술관 전시 연계 교육 프로그램의 액티브 러닝 요소 적용 사례(취약계층 사업 중심)

연도 및 프로그램	취약계층 대상자 수업내용 및 액티브 러닝 적용 요소	
"복권기금 지원사업" 2013	• 점토공예 및 비누공예 • 장애인 및 돌봄가족 대상 전시해설+전통공예 체험 • 치매안심센터 연계 활동	사례중심학습 액션러닝 문제중심학습법 프로젝트중심
"알록달록 염색놀이" 2014	• 염색공예:티셔츠 홀치기염 • 미술관 한지공예 앱개발 IT 파일럿 수업을 통한 장애/비장애 통합 활동	사례중심학습 목표중심학습 액션러닝
"메르스 긴급지원 교육사업" 2015	• 염색공예 및 한지폴딩 공예 • 메르스(MERS) 발생 시기 예술체험 교육 긴급지원 사업(감염 집중관리 기간)	목표중심학습 플립러닝 액션러닝
"꿈다락 토요문화 학교" 2016	• 어린이, 청소년 중심 진로 체험 탐색:한지공예/전시기획 • 주제형 프로젝트를 통한 저소득층/다문화 가정 지원	사례중심학습 목표중심학습 팀중심학습 플립러닝 프로젝트중심
"문화가 있는날" 2017	• 한지 꽃, 석고 방향제 핸드메이드 공예 • 가족, 이웃, 스승님께 감사드리는 마음의 선물제작 • 장애/비장애 아동 통합활동	사례중심학습 목표중심학습 팀중심학습 액션러닝
"문화가 있는날" 2018	• 한지공예로 만드는 LED 조명 제작 • 발달장애인 돌봄 가족을 위한 미술관 여가 활동	사례중심학습 목표중심학습 액션러닝
"문화가 있는날" 2019	• 티셔츠 염색공예, 닥종이 시계, 스텐실 에코백 제작 • 지역 장애인가족지원센터 협력 활동 중심 미술관 복합체험 프로그램	사례중심학습 목표중심학습 액션러닝
"치매예방 지원사업" 2020 (코로나19)	• 그림그리기, 조형물 제작, 만다라 벽화 제작 등 • 지역 치매안심센터 및 의과대학 미술치료학과 컨소시엄 심리치유 임상	목표중심학습 팀중심학습 액션러닝 문제중심학습 프로젝트중심학습
"뮤지엄위크 연계사업" 2021 (코로나19)	• 드림캐쳐 공예품 및 리본자수 사진액자 제작 • '세계 뮤지엄위크' 연계형 장애인 가족 프로그램	사례중심학습 목표중심학습 팀중심학습 문제중심학습 프로젝트중심학습
"통합 예술체험 아카데미" 2022	• 한지꽃 꾸밈 장식과 스텐실 에코백 제작 • 장애인복지관 연계형 장애/비장애/다문화 통합형	사례중심학습 목표중심학습 플립러닝 액션러닝

[표 9]를 통해 몇 가지 특징들을 보면, 치매 돌봄 군, 발달장애인 돌봄 군, 긴급전염병(메르스, 코로나19) 격리 대상군, 저소득층 다문화 가정 통합 군 등으로 문화 접근성이 취약한 계층들을 더욱 포용할 수 있는 미술관 프로그램의 필요성과 다양화 모색이 더욱 시급하고 사회적으로도 매우 중요하다는 점을 반증한다.



[그림 5] 문화 접근성 취약계층 중심의 미술관 프로그램 내 액티브 러닝 적용 요소별 분포

[그림 5]는 미술관이 문화 접근성 취약계층을 아우르는 여러 미술관 프로그램들 내에서 어떠한 액티브 러닝 요소를 반영할 수 있는지 학습법 중심 키워드로 추출하여 재정리한 것이다. 수업의 보편적인 공통점은 사례중심학습법, 목표중심학습법, 액션러닝 등을 지향하면서 뚜렷한 방향성과 구체적인 본보기를 통해 학습을 실천하는 특징이 크다. 어떤 과제를 프로젝트 단위로 단계적으로 해결하려는 노력과 팀 개념의 협동 작업을 중심으로 미술관 활동에 참여하는 학습법도 일부 시도해본 경험들이 있는데, 코로나19 이후부터 강조되는 플립러닝의 보급과 확산을 통해 학습의 질을 높이고 교육 효과성도 그 효능감을 크게 만드는 매개요인과 섬세한 교육 활동 설계가 필요함을 나타낸다. PBL 개념은 주로 돌봄자 중심으로 적용되는 경향이 있는데, 일부 소통이 가능한 경증 장애인 가족과 '프로젝트(Project)'로서의 단계별 과제와 '문제(Problem) 해결' 중점 예술 연계 활동으로 이어지는 미술관 프로그램들이 밀도있게 구축되면, 공공 돌봄과 학교밖 수업 효과를 동시에 증진시킬 수 있는 지역 플랫폼으로 확장되는 가능성을 보여줄 수 있을 것이다.

4-2. 뮤지엄 융합교육 프레임워크 적용과 미술관 액티브 러닝 Gap 분석 대안 제시

본 연구에서는 미술관 융합교육 기초 프레임워크를 구성하고 이것을 미술관 현장 활동에 효과적으로 적용할 수 있는 액티브 러닝 모델 수립을 위해 2023년 10월~ 2024년 1월 동안 13인의 전문 및 노년층 내담자들의 FGI 실시를 통해서 [표 10]과 같은 의견 내용을 정리하였다.

[표 10] 액티브 러닝 미술관 필요성 자문평가 및 FGI 요약

인터뷰 그룹	FGI 내용
• A교수(문화콘텐츠 전공) • B교수(특수교육, 융합디자인 전공) • C교수(교육공학 전공) • D교수(애니메이션 전공)	• 문화접근성 취약 계층 대상의 프로그램의 확산 필요, 스마트 기술이나 인공지능 중심의 메이커 교육 확대 필요 • 디지털 도서 등을 활용/미술관 전시 감상과 재미있게 접할 수 있는 정기적 교육 활동/산학연 연계 활동을 추천함. • 직원 경험(EX) 향상 필요, 미술관 학예인력의 역량 강화, 동기 부여.
• E(미술관 관장) • F(미술관 TA) • G(에듀케이터) • H(연구원) • I(연구원) • J(작가/교수)	• 치매예방 지원사업 및 장애인 지원 프로그램들의 미술관 지원 필요 • 실감형 콘텐츠 활용 교육, 미디어 작품 체험 등은 긍정적, 디지털 문해력 기반의 미술관 프로그램 확산 노력 필요 • 전시기획의 방향성은 시민의 능동적 관심과 참여를 기반으로 한 프로그램 기획과 큐레이터의 협업 필요 • 장애인/노년층 목적의 특수교육에 대한 사전 워크숍 필수 • 미적 체험 중심의 교육 목표를 중심으로 신체활동 기능성을 고려한 전시 감상 프로그램과 체험형 교육 프로그램을 기획 및 운영할 수 있는 업무 매뉴얼 필요
• K(내담자:장애인 자녀 학부모) • L(내담자:80세) • M(내담자:86세)	• 공교육 공백을 해소할 수 있는 작업치료 기회의 확대 및 지역 공공기관의 특성화 프로그램 제공 필요 • 박물관과 미술관도 사회적 기업과 협동조합의 특장점을 도입한 프로그램을 늘리면서 소통하도록 이어주는 역할 필요. • '디지털 치료제' 개념의 미술관 콘텐츠 개발을 외부와 협력하여 예술체험과 미술치료가 동시에 해결

인터뷰 그룹은 뮤지엄 분야와 서비스 디자인 전공의 대학교수 4인, 미술관 학예사 그룹 6인, 장애인 돌봄 가족 및 노인성 인지장애 내담자 3인 등을 대상으로 진행되었다. 인터뷰는 서울 소재 A 미술관에서 해당 기관이 최근 3개년간 발달장애인 가족과 치매예방 문화예술치유사업을 진행하면서 미술관 활동에서의 종단적 상황들과 앞으로 미술관이 사회적으로 능동적 학습의 플랫폼으로 어떻게 자리매김할 것인가에 대한 주제로 각 소그룹별 인터뷰를 진행하였다.

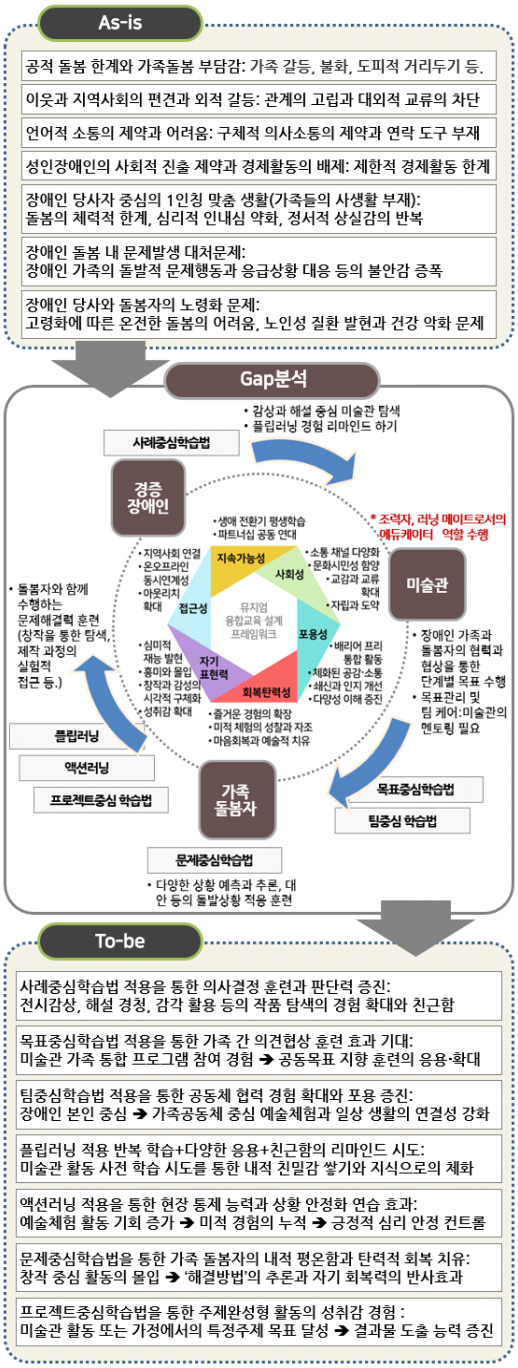
FGI 결과, 교수 중심의 전문가 그룹은 스마트 기술과 디지털 매체를 활용한 미술관 프로그램의 보급이 많아져야 함을 제안하였다. 장애인 가족 중심 수업은 일반 관람객 참여 안내와 좀 더 세심한 리허설이 필요하기 때문에 미술관 학예인력의 역량과 포지셔닝에 대한 중요성도 제시되었다. 미술관 관련 전문학예인력들을 대상으로 소그룹 FGI를 시행한 결과, 미술관 현장에서 느끼는 예산 투입과 교육 프로그램 기획 과정에서 발생되는 제약들을 해소하기 위한 다수 의견이 제시되었다. 10인 이상의 장애인 학생 단체, 경증치매 어르신 그룹(보건소 협력 사업)에서는 안전을 위한 케어 방안과 적절한 신체활동 유도의 범위를 어떻게 대처할 수 있을까에 대한 방안이 제시되었다. 세 번째 소그룹 인터뷰에서는 장애인 자녀 양육 부모와 인지장애 치료를 받는 노년층 어르신 대상의 내담자 상담 방식으로 인터뷰를 진행하였다. 장애인 가족과 노인 거주 가족의 보편적 생활에 많은 단절과 고립을 가져오면서 일상으로의 회복이 힘든 고충을 미술관 활동 참여와 연결지어 응대함으로써, 미술관에서의 예술치료 프로그램과 연계 수업 재개를 희망한다는 공통답변이 제시되었다.

[그림 6]과 같이 미술관에서 융합교육 액티브 러닝 적용 모델은 3가지 단계로 이루어졌다.[20] 이는 경증 장애인과 가족 돌봄자, 미술관의 유기적 관련를 고려하여 적용시킨 모델이다. 우선, 현재의 상황(As-Is)과 향후 미술관에서 적용할 상황(To-Be)을 구분하였고, 여기서 발생되는 Gap 분석을 통해 6가지 요소를 분류하였다. 공간 중심의 접근성, 시각적 구체화로 소통력을 높이는 자기표현력, 심리적 안정과 마음치유의 회복탄력성, 공감과 다양성 이해를 증진시키는 포용성, 교감의 확대와 자립심 향상으로서의 사회성, 생애주기에 따른 평상학습으로서의 지속가능성 등이 미술관 교육 설계를 위한 기초 프레임워크로 적용되어야 하는 것이다.

경증 장애인 미술관 에듀케이터와 가족들의 조력을 통해 사례중심학습법을 시도해봄으로써 미술관 자체에 대한 공간 라포를 형성하면서 학습에 능동적으로 참여하는 기회를 경험하게 된다. 특히 가족 돌봄자는 문제중심학습법을 통해 다양한 예측과 추론, 대안 확보가 가능한 적응력을 기르고, 목표중심학습법과 팀중심학습법을 시도하면서 미술관 에듀케이터의 멘토링과 팀 케어를 받으며 미술관 활동에서의 액티브 러닝을 가정의 일상생활 내에서도 응용해볼 수 있게끔 장애인 가족과 지혜롭게 협상하는 노하우를 배울 수 있다. 장애인 가족과 돌봄 구성원들이 함께 수행하는 플립러닝, 액션러닝, 프로젝트중심 학습법의 요소들은 서로 연계되는 상관관계를 가지고 있다. 미리 정보를 찾아보고 반복적으로 체득하면서 실제 현장에서 주어진 과제에 맞추어 미술관 활동을 원활하게 수행함에 따라 일종의 미션

20) 양연경, 경증 장애인과 가족보호자를 위한 뮤지엄 액티브 러닝 프레임워크 연구, 2023 강원디자인진흥원 초청 국제 컨퍼런스, p.33, 2023.11.14., 기초 프레임워크 수립 후, 2024년 본 연구에서 확장 모델 도출.

성공의 성취감도 함께 공감할 수 있도록 경증 장애인과 가족 돌봄자의 실험적 접근성과 호기심을 높이는 액티브 러닝의 적용도 효과적인 노하우가 될 수 있다.



[그림 6] 미술관 융합교육 액티브 러닝 적용 모델

특히 코로나19는 국가 감염별 위기대응의 상황에 이르렀고, 장애인과 치매 노년층을 돌보는 가족 돌봄의 붕괴 위험도 겪은 바 있다. 이와 같은 위기 상황에서는 사회적 돌봄의 우선순위가 정신장애인과 돌봄 가족들이 먼저 고려되어야 한다는 사회적 인식 형성이 필요하다. 돌봄의 책임은 가족뿐만 아니라 보건 분야와 활동 보조가 반드시 병행되어야 함을 사회적 신념으로 확장할 필요가 있다. 이를 통해 장애인과 돌봄자의 사회복지 서비스와 연대적 돌봄 통합 서비스 구축 등도 뒤따라야 할 것이다.[21] 최근 10년 동안 세계적으로 팬데믹 현상이 국제적으로 발생되면서, 사스(SARS), 메르스(MERS), 코로나19 등과 같은 집단 감염병의 위험과 격리로서의 거리두기 통제 등을 통해 사회적 연결과 고립의 우려가 반복적으로 일어나는 추세이다. 코로나 또한 2022년 이후 풍토병 수준으로 전환되면서 거리두기의 통제는 해소되었지만, 포스트코로나 이후 박물관·미술관의 사회적, 교육적 역할도 문화예술을 매개로 하는 돌봄 지원과 지역 연결 플랫폼으로서의 허브(Hub)가 될 수 있는 대안들을 꾸준히 제시해야 한다.

이러한 미술관 활동의 사회적 연결은 온라인 서비스와 디지털 미디어 기술의 확장을 기반으로 다양한 방식의 접근과 소통을 통한 미술관 방문 경험의 다양화를 추구하고, 소규모 커뮤니티의 연결성을 강화하여 사회적으로 의미 있는 연대감을 강화시키는 네트워킹을 제공할 수 있다. 여기에 액티브 러닝 중심 미술관 활동이 밀도있게 구축되면 학교, 병원, 복지기관 등이 연계하여 창의성, 논리력, 자기회복력 등을 증진할 수 있는 교육 경험의 기회도 확대될 것이다. 나아가 일상생활과 위기 상황에 있어서도 사회적, 정서적 연결을 촉진할 수 있는 거버넌스의 연대 또한 가능할 것이다.

5. 결론

본 연구에서는 경증 장애인 중에서 발달장애인, 노인성 인지장애 및 경증치매 노년층을 타켓으로 설정하여, 미술관 융합교육의 매개 요인들을 분석하였으며, 이러한 장애인을 돌봄 가족들이 미술관 활동에 능동적으로 참여할 수 있는 액티브 러닝의 유효 범위를 제안하였다. 이를 바탕으로 미술관에서 실행할 수 있는 액

21) 박지영, 권태연, 코로나 시기, 주돌봄자의 정신장애인 돌봄 경험: 고립, 묶임 그리고 미완의 연대, 가족과문화, 34(2), 2022, pp.119-120 요약 재구성.

티브 러닝의 기초 프레임워크를 설계하고, 여러 유형의 학습 방법들을 제시하여 효과적인 미술관 액티브 러닝 모델을 제안했다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 발달장애인과 인지장애 노년층의 돌봄 문제는 매우 심각한 상황이다. 따라서 공공 서비스 측면에서 돌봄 서비스 개발이 필요하고, 치료 및 보건위생과 가족 돌봄자의 심리상담 및 휴식과 여가 제공이 절실하다. 위기 가족으로서 장애인의 돌봄 생활은 사회적 문제라고 볼 수 있으며, 국가적 차원에서의 지원이 필요하다. 물론 치매국가책임제 등이 시행되고 있고, 지역사회 차원에서 공적 돌봄이 일부 진행되고 있지만, 2022년 120대 국정과제 47번(장애인 맞춤형 통합지원을 통한 차별없는 사회 실현(보건복지부))을 통해 기본적인 정책 수립은 되어 있지만, 국가 정책적 측면에서의 면밀한 정책 수립이 요구되며, 상기 연구를 통해 기본적인 방향성을 수립되기를 기대한다.

둘째, 장애인 가족 돌봄자 대상의 미술관 활동 참여 프로그램의 효과성을 분석하였다. 장애 중증도에 따른 가족 참여 미술관 프로그램 참여는 3년간 치매 노년층, 발달장애인, 가족 돌봄자 대상 국내 미술관 참여 현황을 조사한 결과, 만족도 평가 내에서 성취감과 만족감에, 사회성 회복력 부분에서 90% 이상 높은 결과값이 도출되었다. 발달장애인은 비장애인이 느끼는 속도보다 다소 빠르게 노화를 경험하므로, 조기 노화에 대한 이차적 돌봄 문제를 고려하여 아동기-청소년기-성인기 등의 성장 과정에 따른 맞춤형 돌봄·교육·훈련·치료 과정들이 장애의 중증 정도와 장애인 개인의 성향에 적절히 맞출 수 있는 사회적 서비스 디자인이 풍부하게 제공되어야 한다. 더불어, 이들이 장년층, 노년층으로 나이듦에 따라 본 연구에서 다루는 인지장애 및 치매 초기 증상으로 진단을 받게 되면, 발달장애와 치매는 단순히 개인적 중증 질환이 아닌, 국가적으로 치밀하게 관리해야 할 발달 및 인지장애 스펙트럼으로 확대되어 공적 돌봄의 책임과 시민들의 의식전환 필요성도 커지게 된다. 향후에도 국내의 미술관에서 효과적인 경증 장애인과 가족 돌봄자의 미술관 프로그램 참여가 증진되어야 할 것으로 평가한다.

셋째, 경증 장애인과 가족 돌봄자를 위한 효과적인 미술관 융합교육을 위해 액티브 러닝 6가지의 유형을 제시하였으며, 이에 대한 학습 효과 시사점을 제언하였다. 아울러, 미술관이 지역사회의 문화적 매개 역할과 정서적 치유를 담당하는 마음 돌봄의 역할도 함께 수행해야 한다는 당위성을 제시할 수 있었다. 또한, 미술관 전시 콘텐츠와 교육 프로그램도 미술품과 예술 자체에 국한되기보다 다양한 체험 영역과 친근한 생활 소재 및 여러 공간 환경을 중심으로 뮤지엄 서비스를 제공하기 위한 기획 및 서비스 디자인이 필요하다.

[표 11] 연구 기대성과

기대성과	내용
학문적	경증 장애인의 학습모델 데이터 방향성 가족 돌봄 효용성 방향성 미술관 융합 모델 데이터로서의 활용
정책적	경증 장애인 정책수립 자료 가족 돌봄 정책 방향성 수립
미술관	경증 장애인/가족돌봄 체험학습 효용성 융합 체험학습 프로그램 개발 고도화

본 연구의 기대성과는 [표 11]과 같다. 첫째, 경증 장애인과 발달장애인, 노인성 인지장애 등의 미술관 융합교육 프로그램 개발에 접근 방향에 학문적 데이터로 본 연구의 결과가 활용될 수 있다. 둘째, 사회적으로 소외되고 있는 장애인 가족 돌봄자에 대한 시선 확대와 문제점 인식, 이들을 사회로 포용할 수 있는 해결 방안을 위한 정책적 자료의 데이터로 활용될 수 있다. 셋째, 비영리 공익기관으로서의 미술관에서 효율적으로 적용할 수 있는 능동적 체험 활동의 창의 아카데미 활동에 기획 및 진행 단계에서 객관적인 가이드라인이 될 수 있다. 예술치료사, 놀이치료사 등의 상담 및 활동치료 전문가들도 임상 분야에서 숙련된 슈퍼바이저(supervisor)를 통해 검토·조언·자문·피드백 등을 수렴하고 노하우를 배우는 '슈퍼비전(supervision)'을 받는다. 예술치료의 슈퍼비전이 새로운 대안을 찾아가는 과정에 있어, 향후 미술관은 다양한 표현력을 통한 소통의 확대와 집중의 훈련을 통해 통찰하는 힘을 기르는 슈퍼비전의 새로운 대안이 될 수 있다. 아울러, 액티브 러닝은 이를 가속화 할 수 있는 액셀러레이터로 작용될 것이다.

본 연구는 세부적인 액티브 러닝 모델의 활용 사례와 적용, 미술관 현장 적용에 대해서는 구체적인 데이터값 산출과 기대치의 정량적 결과값이 나오기 어려운 상황이므로, 추가적인 후속 연구가 필요하다. 향후 연구에서는 스마트 미디어 시대에 필요한 디지털 중심의 미술관 스마트 액티브 러닝의 효과성 연구를 통해 세대별 디지털 리터러시의 이해력 수준에 따른 미술관 액티브 러닝 재설계와 확산 분석도 진행할 예정이다.

참고문헌

1. 박영주, 양근우, [액티브 러닝-이론과 실제], 박영스토리, 2019
2. 권은용, [미술관 시니어 프로그램의 효과 측정 방법 연구, 트랜스, 2019, Vo.7
3. 김경화, K대학 마음챙김 기반 교양수업에서 M-액티브러닝 적용 수업사례연구, 교양학연구, 2023, Vol.10, No.1
4. 박지영, 권태연, 코로나 시기, 주돌봄자의 정신장애인 돌봄 경험: 고립, 묶임 그리고 미완의 연대, 가족과문화, 2022, Vo.34, No.2
5. 양연경, 경증 자폐스펙트럼 장애인 사회성 향상과 재능 발현을 위한 미술관 융합교육 가이드라인 모델 연구", 한국디자인리서치, 2023, Vol.8, No.1
6. 윤라미, 박윤미, 결증치매노인과 배우자를 위한 예술치유 프로그램 제안, 한국콘텐츠문화학회지, 2022, Vo.22, No.7
7. 양연경, 경증 장애인과 가족보호자를 위한 뮤지엄 액티브 러닝 프레임워크 연구, 2023 강원디자인진흥원 초청 국제 컨퍼런스 학술발표, 2023
8. 정병은, 성인발달장애인 돌봄의 쟁점, 2023 고려사이버대학교 케어기빙 대회 학술발표, 2024
9. 박정선, 돌봄가족을 위한 사회적 돌봄이 필요하다, 복지타임스 오피니언, 2023
10. 양은미, [칼럼]-시니어 웰라이프 가치소비①, 컨슈머와이드, 2023
11. 장하원, 자폐증 진단의 네트워크: (비)사회성은 어떻게 판별되는가, 고등과학원웹진 [Horizon] 여름호, 2022
12. 장애인정책리포트 제436호, "장애인 52.8%는 65세 이상 노인, 누가 '고령장애인인가'", 2023
13. 조준호, "발달장애인 돌봄-돌봄의 사회문제", 엔젤스헤이븐 여름호, 2023
14. 상원미술관, 2020~2022 결과보고서 아카이브-"국고지원사업 결과평가 및 운영성과", 2021~2023
15. 통계청, 2022년 사망원인통계 결과, 2023
16. kostat.go.kr
17. www.ablenews.co.kr
18. www.bokjitimes.com
19. www.donga.com