

# 문화예술교육 이슈분석

제1호 (2020-06) | 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터

## 온라인 문화예술교육의 현황과 과제

- 
- |                               |                           |    |
|-------------------------------|---------------------------|----|
| · 미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰     | 백 령   경희대학교 문화예술경영연구소 연구원 | 02 |
| · 영상미디어 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제 | 김석범   수원대학교 문화예술학부 교수     | 07 |
| · 시각예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제  | 양지연   동덕여자대학교 큐레이터학과 교수   | 13 |
| · 공연예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제  | 조은아   경희대학교 후마니타스칼리지 교수   | 19 |
| · 온라인 문화예술교육 생태계 구축과 활성화 방안   | 김창환   한국교육개발원 연구위원        | 26 |
- 

온라인 토론회 ‘온라인 문화예술교육의 현황과 과제’

VOD 보기





## 온라인 문화예술교육의 현황과 과제

4차 산업혁명에 따른 기술·매체 환경의 변화와 맞물려 코로나-19로 인한 비대면 시스템과 온라인 네트워크 사회 활동이 활발히 증가하고 있다. 이러한 교육 환경의 패러다임 전환 기조는 온라인 기반 문화예술교육으로 혁신적인 변화를 요구하고, 문화예술교육의 새로운 시도를 가늠해보는데 중요한 계기가 될 것이다.

문화예술교육에 있어서 온라인 기반 교수·학습체계의 도입은 코로나-19에 따른 단순 보완이나 일시적 대체 개념이 아니다. 2011년 제36차 유네스코 총회에서 채택된 서울 어젠다(Seoul Agenda) 3대 예술교육 발전목표 관점에서 살펴보면, 온라인 기반 문화예술교육은 보편적 접근성, 질적 향상성, 사회적 가치 확산을 추구하고 이를 충분히 실천할 수 있는 가능성을 보여준다. 더 나아가 문화다양성과 지속가능한 문화예술교육을 위한 미래 교육의 기능적 대안이 될 수도 있음을 시사한다.

한편, 디지털, 온라인, 모바일 기술의 발달로 시각예술이나 영상미디어의 교육 목적은 매체에 대한 이해(literacy)에서 매체를 활용하는 역량(competency)으로 변화하고 있으며, 현장 시연 중심의 공연예술은 관람·감상의 향유자에서 사유·비평의 학습자로 진화되기도 한다. 즉, 매체는 가치중립적이며, 무슨 목적으로 어떻게 활용하는가에 따라 모든 것이 달려있다고 해도 과언이 아니다.

형식이 내용을 지배하기도 하지만, 내용이 형식을 결정하기도 한다. 온라인 환경에서는 형식과 내용이 동일하게 나타나기도 한다. 분명한 점은 교육에서는 내용(content)이 부실하면, 동시에 형식도 부질없다는 점이다. 미래의 문화예술교육에 있어서 형식과 내용은 모두 중요하다. 이제 문화예술교육의 분야별 특성과 여건에 따라 온라인 환경을 어떻게 바라보고 수용할 것인지 점진적·단계별로 구체화하여 접근할 필요가 있다.

본 이슈분석은 지난 5월 27일 “온라인 문화예술교육에 대한 토론회”를 토대로 향후 문화예술교육에 있어 온라인 교수·학습의 접근 관점과 현황을 살펴보고, 문화예술교육 방법론의 적용 방향과 실천 모델을 함께 모색해 보고자 한다.



## 미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰

백 령 | 경희대학교 문화예술경영연구소 연구원

### | 2020의 이해

2020년 1월 20일, 국내 첫 코로나-19 확진자가 발표된 이후 우리 사회는 이제까지는 상상할 수 없던 일상의 변화 속에 있다. 뉴노멀, 마스크, 비대면, 사회적 거리두기, 자가 격리(임상, 병리적, 정치 사회적 Stay at Home), 언택트, 팬데믹, 온라인 개학, 동영상 및 화상 강의, 무관중 영화제·페스티벌·스포츠 행사 등 익숙하지 않은 새로운 단어들이 출현하였다. 공교육을 비롯한 사회교육과 문화예술교육을 포함한 다양한 일상 속 활동이 중단되었고, 비대면 상황에 대응하기 위한 활동(문화예술교육)의 패러다임 변화가 불가피한 상황이다. 문화예술교육(관계자들)은 문화예술교육과 온라인 매체와의 결합이라는 낯선 이슈, 화두와 마주하게 되었다. 2016년 다보스 포럼을 시작으로 논의되기 시작한 융합, 기계학습, 인공지능, 빅데이터, 가상-증강-혼합 현실, 포스트휴머니즘 등을 포함한 가깝고도 먼 미래는 코로나-19의 출현과 더불어 오늘의 현실이 되었다.

조금은 당황스럽고, 혼란스럽고 경험하지 않은 미지의 변화에 대응하는 새로운 문화예술교육 생태계 구축을 위한 주체어의 논의가 필요하다. 코로나-19, 포스트 코로나 사회 속에 과학과 기술의 융·복합적 접근, 단계적 온라인으로의 전환, 학습자 수요를 반영한 온라인 기반 문화예술교육의 연구나 담론 조성을 위한 단초를 제공하는 계기가 되었으면 하는 바람으로 이야기를 시작하고자 한다.

### | 교육과 기술, 매체의 전환

코로나-19 이전부터 교육(education)과 기술(technology)의 결합에 관한 논의는 줄곧 있었다. 4차 산업혁명의 핵심 기술인 인공지능(AI), 사물인터넷, 빅데이터, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 첨단 ICT 기술을 접목한 미래형 교육이 교육현장의 변화를 가져올 것으로 기대되고 있었다. 기술과 결합된 교육 콘텐츠는 1990년대 후반 이후에 출생하여 TV보다는 스마트폰 등 모바일 기기에 익숙한 모모세대(More Mobile Generation)<sup>1)</sup>를 주 대상으로 하는데 기기의 보급과 더불어 점차 모든 연령대로 확산되고 있다.

e-러닝은 미국, 유럽, 중국 등을 중심으로 새로운 기술 트렌드를 반영하는 ‘에듀테크’라는 명칭으로 큰 성장세를 보이고 있다. 특히 미국은 오바마 정부 때부터 정부 차원의 에듀테크 지원이 활발하게 이루어져 태블릿 PC 보급을 통한 온-오프라인 동시 교육인 ‘블렌디드 러닝(Blended learning)’이 보편화되었다. 국내의 경우

1) 이들은 넷 제너레이션, 앱 제너레이션으로 알려진 세대

2010~2016년 사이에 에듀테크 스타트업 업계에 투자된 금액은 900억 원 수준으로 전체 투자 규모가 계속 증가 추세를 보이고 있다.<sup>2)</sup>

국내에서도 기술과 교육의 연계가 활발히 진행 중인데, 학습자 스스로 배우고 싶은 최고 수준의 강의를 무료로 들을 수 있는 온라인 무료 수업인 ‘무크(MOOC: Massive Open Online Course)’가 한 예시가 될 것이다. ‘무크’는 스마트기기를 통해 언제 어디서든 마음대로 자신이 원하는 수준 높은 강의를 무료로 들을 수 있다.

2020년의 갑작스러운 상황 변화로 공교육 인터넷 강의는 322만 개의 동영상 콘텐츠 게시, 교사들의 46만 개 온라인 학습방 운영 등 일대 변화를 가져왔다. 이 중에는 소수이기는 하지만 학교 예술강사의 콘텐츠가 개발·유통되고 있다. 문화체육관광부가 신설한 “집콕문화생활”을 비롯해 교습형 교육(피아노를 비롯한 악기 학습 동영상 교육), 발표형 교육(전시, re-create class works of art), 토론회(어린이 의회, 토론) 등 역시 일부 진행되고 있다. 2020년 5월 현재 온라인상에 제공되고 있는 프로그램의 취약점을 이야기하기보다는 이제는 일상이 되어 우리 교육현장과 분리할 수 없는 온라인(SNS, 유튜브, 팟캐스트 등) 기반의 문화예술교육 콘텐츠의 지향점, 온라인과 접목하기 위한 내용과 방법, 새로운 문화예술교육의 접근 등에 대한 논의가 필요하다.

## | 문화예술교육은...

문화예술교육은 문화, 예술의 접근성과 고유성을 기반으로 다양한 주체를 발굴하고 통합적 참여를 독려하는 것으로 출발하였다. 이후 문화예술교육은 공교육과의 연계, 생애주기와 상황 및 이슈 (주 5일제에 따른 토요문화학교, 예술꽃 씨앗학교, 꿈의 오케스트라, 예술 치유 등)에 대응하기 위해 변화를 거듭해 왔다. 문화예술교육은 프로그램 지원에서 인력 지원으로, 다시 공간 지원으로의 변화를 거쳐 4차 산업 사회 속에서 융·복합을 비롯한 콘텐츠 개발 등의 사회 변화에 대응하기 위한 준비를 해 오고 있었다. 사업이 확장되거나 새로운 목적, 방향과 의도가 출현 될 때마다 문화예술교육의 개념, 전략과 세부적인 구현 방법은 물론 인력 양성에 대한 논의가 함께 진행되었다. 변화하는 교육 환경에 대응하기 위해서는 새로운 전략이 필요하다.

현 상황은 기존의 일방향 지식 전달 위주의 온라인 교육을 양방향 수업, 다자간 협업 수업, 프로젝트 참여 등으로 교육방법을 다양화하고, 창의적으로 함께 협력하여 프로젝트를 수행하는 역량 등 미래 역량을 제고하는 교육으로 전환하는 기회가 될 수 있다.

공간과 시간의 물리적 거리감과 제한적 접근을 극복한 원격학습을 기반으로 학습자가 시간과 장소를 선택하는 온라인 문화예술교육의 출발은 또 다른 교육의 확장성을 의미한다. 내용과 방법의 다양성을 의미한다. 온라인 기반의 교육 활동은 기존의 자료와 정보를 비롯해 이미지와 영상자료 등의 매체를 활용하여 참여율(active engagement)을 높이기 위해 다양한 방법이 모색되고 있다.

2) 특히 국내에서는 2018년 소프트웨어(SW) 코딩 과목이 중학교부터 필수과정이 되었고, 2019년부터는 초등학교에서도 필수과목이 되었다. 초등학교와 중학교 신규 교육과정 일부 과목의 디지털 교과서 보급이 도입되고 향후 확대될 계획이어서 에듀테크에 대한 관심이 더욱 커지고 있다.

국내외 사례로 소개되고 있는 프로그램의 경우, 기관 (박물관, 미술관, 어린이박물관 등), 단체, 개인(작가, 크리에이터)의 지향점과 구현 여건(구성 인력, 협업, 예산, 마케팅 등)에 따라 내용과 방법이 다양하다. 교육의 여건, 프로그램의 목표, 학습자의 요구 등이 온라인 기반의 콘텐츠 개발의 근간이 된다. 현재 온라인 콘텐츠는 내용 전달을 위한 지식 및 정보와 동영상 자료를 제공하고 있다. 온라인 기반 문화예술교육은 이를 필요로 하는 여건에 대응하기 위한 구성 요소의 선택과 판단을 바탕으로 한 설계가 가능할 것이다.

### | 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 기획 <sup>3)</sup>

비대면, 거리와 시간, 방식의 특정한 상황에서 온라인 기반으로 참여를 유도하는 문화예술교육 콘텐츠 개발이 필요하다. 수요에 따라 장르별, 목표를 지향하는 고유한 온라인 기반의 문화예술 콘텐츠가 개발될 것으로 기대된다. 개발의 방향과 전략은 기획 역량으로부터 출발한다. 이는 참여자에 대한 이해로부터 시작될 것이다. 예술가(예술강사)가 비대면 매체를 통해 다른 시간과 공간 속 불특정 다수의 대중과 만남을 상상하는 것으로 시작될 것이다. 콘텐츠를 접하는 이들의 성향, 기대, 목표에 대한 이해는 중요하다.

문화예술교육 콘텐츠를 온라인 안에서 서핑하는 이들은 왜, 무엇을 찾고, 어떻게 참여하고자 하는가에 대한 연구가 필요하다. 그 이유를 이해하는 것은 온라인 기반 문화예술교육 콘텐츠 기획에 가장 중요한 역할을 한다.

이 단계에서 가장 중요한 것은 참여자의 결핍 <sup>4)</sup>이나 함양, 향상 혹은 개발되어야 하는 것을 지적하는 것이 아니라 이들의 일상, 과정, 행위를 기록하고 담아내는 콘텐츠의 기획이 중요하다. 온라인이라는 지극히 개인적인 공간 안에서 영상을 통해 외부와 접하고 스스로의 고유 콘텐츠를 만들거나 이 과정을 공유하는 참여자 중심의 참여과정 설계가 필요하다.

온라인 문화예술교육의 성과는 접속 시간과 재생 시간(duration), ‘좋아요’ 등과 같은 선호도로 평가될 것이다. 참여자 모집 활동은 이제 클릭 수와 실시간 재생 수로 판단될 것이다. 일상성, 행동방식(능동적 참여, 재생의 빈도), 초개인성 등이 주목을 받을 것으로 기대된다. 이와 더불어 온라인·모바일 콘텐츠를 통한 학습권의 보장, 학습의 시간과 속도, 반복참여, 빈도수 등이 참여자에 의해 결정될 것이다. 온라인 기반의 문화예술교육이 많은 사람과 공유되고 대중에게 각인되고 경쟁력을 갖추기 위해서는 기획 단계에서부터 예술교육에 대한 새로운 접근과 창의적 사고로부터 시작될 필요가 있다.

3) 문화예술교육의 기획을 논의하는 것은 공급자 중심의 논의라는 한계를 가지고 있다. 특히 온라인 교육의 경우 공급자의 콘텐츠가 중요하나 이를 기획하는 과정에서 참여자와 공유자의 경험에 대한 연구가 필요한 것을 강조하고자 한다.

4) 최근 어린이 관련 보고서를 보면 인터넷 사용시간이 증가하면서 공감, 자기표현, 사회적 관계 형성 영역에서의 결핍과 이를 해결하기 위한 자연, 인간 속의 직접적 경험의 중요성을 강조하고 있다. 온라인 기반 문화예술교육을 구성하는 담론과 이슈 간의 갈등과 충돌이 있을 수 있으며 이를 극대화하기보다 접목하고 연계하는 새로운 접근이 필요하다.



온라인 문화예술교육은 인터넷·모바일 환경에서 새로운 정보와 지식을 제공할 뿐 아니라 제공되는 콘텐츠를 학습 또는 경험, 활용하는 방법(how to watch)을 소개하면서 대중적 접근을 가능하게 할 수 있다. 이는 단순히 정보와 지식을 제공하는 것이 아니라 적극적 참여(active engagement)를 유도할 수 있다.

이러한 적극적 참여를 독려하기 위해 동시대성을 기반으로 한 예술 경험에 집중하는 것을 한번더 강조한다. 그렇게 될 때 온라인 문화예술교육 프로그램은 오늘, 여기, 나를 중심으로 한 주도성과 현장성 기반의 즉흥적 표현을 가능하게 하고 이를 위한 감각적, 놀이적 요소를 포함한 다양한 활동을 제공 공유하는 기회로 작용한다. 창의적이고 상상력을 자극하는 이슈는 프로젝트 기획의 근간이 되고 이후 콘텐츠의 서사, 이미지, 그래픽, 애니메이션을 포함한 시각적 요소, 음향과 소리, 속도 등 다양한 요소를 접목해 경쟁력 있는 콘텐츠가 개발될 수 있다.

## | 몇 가지 제안

4차 산업혁명, 코로나-19 등 사회적, 경제적, 교육적 환경이 예측하기 어려울 만큼 빠르게 변화하고 있으나 모든 것이 한꺼번에 일어나는 것은 아니다. 장르, 상황과 여건, 인력과 역량에 따라 수요와 이에 대응하는 단계적 접근의 설계 마련이 필요하다. 학교와 사회, 온라인, 오프라인, 온·오프라인, 블렌디드 러닝 등을 접목하며 이제와는 다른 방법의 결합으로 학교, 대중과 만나는 문화예술교육의 변화가 기대된다.

온라인 기반 문화예술교육은 이제까지의 문화예술교육의 축척 바탕 위에 새롭게 도출되는 핵심요소를 중심으로 전개될 수 있다. 문화예술교육의 출범 이후 정책의 변화와 등장한 이슈에 따라 확장되어 온 담론, 내용과 방법에 새로운 전문가들과의 상호 소통과 협업이 결합되면서 온라인 문화예술교육의 모습이 드러나고 자리매김 할 수 있을 것으로 예상된다. 처음에는 단순한 매체적 접근으로, 이후 매체와의 결합 방법의 시행착오를 포함한 경험 속 이해를 바탕으로 한 시도와 발전이 가능할 것이다.

국내 교육상황의 변화 속에서 온라인 기반의 문화예술교육은 현재의 9개 장르가 동일한 방식으로 출발하지 않을 것으로 예측된다. 코로나-19 이후에도 학교 안에서 대면 수업, 혹은 비대면 수업은 진행될 것이고 사회 영역 역시 주 1회, 3시간 연속적 집체 교육은 진행될 것이며 이러한 상황 속에서 프로그램의 정교화는 지속적으로 필요할 것이다.

개발과 유통의 기반조성 단계에서 논의되어야 하는 것은 이들 콘텐츠가 유통, 소비되는 플랫폼의 이해와 구축이다. 현재 페이스북, 인스타그램, 유튜브, 아프리카 TV, 네이버 TV, 카카오 TV 등의 상업적 플랫폼과 지자체, 교육청이 운영하는 공공성의 플랫폼이 존재한다. 구독자 확보와 유입·재생수 증대라는 공통적인 목표가 있으나 각 플랫폼은 타깃 사용자에게 따른 차별화된 전략을 가지고 운영되고 있다. 문화예술교육의 공공성(정책), 고유성, 전문성(문화와 예술), 접근성(교육)의 특징점을 반영하고 경쟁력을 담보하는 플랫폼 조성의 필요성 혹은 기존 플랫폼의 활용 방안 마련에 대한 논의가 필요하다.

새로운 과정의 설계와 유통을 위한 플랫폼의 필요성과 더불어 온라인 콘텐츠 개발을 위해 다양한 주체들의 소통과 연결이 가능한 장을 마련하고 지원해야 한다. 예술가, 교육활동가, 과학자, 기술자, 스토리 작가와 스토리보드 제작자 등이 삶, 예술, 기술 등이 연계된 콘텐츠를 기획할 수 있도록 다양한 주체들이 자신의 고유 콘텐츠를 소개하고 협업할 수 있는 상황과 기회 마련이 필요하다.

이 같은 변화를 가능하게 하는 자원으로 4차 산업, 창의적 융·복합 콘텐츠의 경험, 국내외 사례와 진입 단계로 논의되고 있는 아이디어 등이라 할 수 있다. 사례의 경우, 다면적 분석을 통해 경쟁력 있는 콘텐츠의 구성요소를 도출하고 현장 적용 콘텐츠 개발에 접목될 수 있을 것이다. 아이디어의 경우, 발표와 단계적 개발을 통해 온라인 비대면 기반 문화예술교육 고유 콘텐츠로 발전할 수 있는 체계적 토대가 마련될 수 있을 것이다. 아이디어를 개발·발전시킬 수 있는 자원과 자료에 대한 접근, 협업 구조, 완성도 있는 콘텐츠로 발전할 수 있는 다양한 지원, 녹화 및 제작 스튜디오와 유통 플랫폼 제공, 콘텐츠의 경쟁력과 고유성 확보를 위한 지원이 필요하다.

모든 패러다임의 전환은 공유와 공감대 형성에서 시작될 뿐 아니라 가능할 것이며, 이를 위한 역량 개발의 연수가 필수적이다. 연수는 온라인 콘텐츠의 구성이나 제작 등 미시적 방법에 중점을 두기보다 디지털을 포함한 우리 시대의 예술을 매개로 한 경험, 콘텐츠의 디지털화에 따른 본질적 측면을 포함할 수 있다. 또한, 이를 통해 촉진하고자 하는 생각과 감성, 표현하고자 하는 서사에 대한 새로운 내용으로 구성될 수 있다. 예술의 본질을 이해하고 이를 교육방법으로 조성하여 새로운 매체와 접목하는 상황에 대한 근본적 논의가 필요하다. 활발한 논의는 현재의 한계와 어려움을 극복하는 동력이 될 것이다.



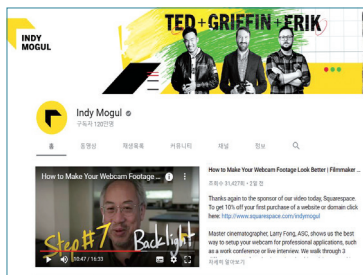
## 영상미디어 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

김석범 | 수원대학교 문화예술학부 교수, 한국예술교육학회장

### | 미디어 분야 교육현황의 변화 및 관련 산업동향

미디어 분야 교육과정 운영은 관련 산업과 연동되기 쉽다. 그렇기 때문에 대부분의 전문 교육기관에서는 관련 산업현장 진입을 목표로 하는 전공자들에게 맞춤형 교육을 제공하려 노력한다. 최근의 교육 환경 변화에 따라 관련 전공 학과는 취업에 대한 중요성을 강조하면서 교육의 목표를 영상산업 전문인력 양성에 두고 실무 중심 제작 교육과정으로 운영되고 있다. 이와 같은 교육목표로 신입생을 유치하고 전문적인 기자재 활용을 통해 다양한 테크닉을 습득하게 된다. 이렇게 훈련된 테크니션들은 각자의 역량을 발휘하여 협업을 통한 양질의 결과물을 얻기 위해 교육과정 중 전공에 대한 기본 언어의 이해, 체계적인 작품감상 분석 및 창의적 제작과정 등을 습득하게 된다. 이러한 교육과정의 핵심 목표는 새로운 창작물을 통한 소통과 창의력 증진에 있다. 실제 제작과정을 반드시 경험해야 하는 미디어 분야 교육 특성상 대면 교육은 필수적이다. 이렇게 배출된 전문인력 중 일부분이 문화예술교육 현장에서 미디어 분야 교육을 담당하고 있고 교육프로그램 역시 그들이 학습한 내용과 크게 다르지 않다.

최근 코로나-19로 인해 전통적 대면 방식의 교육에 대한 위기가 왔다. 교육 특성상 비대면 수업은 불가능하다는 목소리가 높다. 그러나 미디어 분야 전문적인 학습은 온라인상에서도 충분히 가능하다. 심지어 전문 기술 지식 습득조차 유튜브(YouTube)만 활용한다 해도 수많은 채널을 통해 미디어 제작과 관련한 기술을 손쉽게 학습할 수 있으며 심지어 다양한 비평학습까지도 가능하다.



[그림 1] 영화제작 기술 관련 유튜브 채널

[바로가기](#)



[그림 2] 미국 PBS 디지털 스튜디오 제작

[바로가기](#)



[그림 3] 사진강의

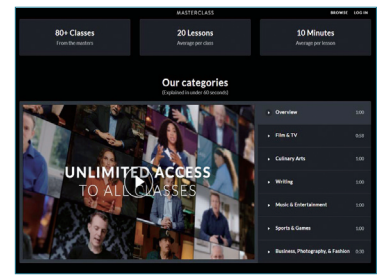
[바로가기](#)



[그림 4] 애니메이션 툴 강의

[바로가기](#)

이러한 학습방법이 양방향 소통에 취약하다는 단점에도 불구하고 온라인 기반 학습을 통해 대부분의 제작 관련 교육은 충분히 학습 가능하다고 여겨진다. 그러나 문제는 그러한 지식 전달을 넘어서는 문화예술의 고유가치와 실제 경험을 나누는 부분이다. 그래서 역설적으로 온라인 교육으로 모든 것이 대체 가능하다고 해도 아직도 교수자의 역할이 중요하며 일정한 학습공간이 필요하고 공동의 가치와 경험을 공유하는 것이 중요하다고 강조한다. 그래서 온라인 학습의 한계를 넘어서려는 다양한 시도가 이루어지고 있으며, 그에 따른 긍정적 효과도 얻고 있다. 어쩌면 더 이상의 학교 교육은 필요 없을지도 모른다.



[그림 5] 유명 영화배우, 감독, 작가, 사진가 등이 직접 알려주는 예술테크닉과 그들의 예술철학을 제공하는 온라인 교육 콘텐츠 플랫폼 <마스터클래스> [바로가기](#)

앞서 언급했듯이 미디어 관련 교육은 산업과 연동되기 쉽기에 현재 인공지능이 깊숙이 개입되어있는 영상 산업 동향을 살펴볼 필요가 있다.

영화 각본을 쓸 수 있는 AI가 SF 영화 각본을 쓰기 위해 1980~90년대에 나온 수십 편의 영화와 드라마 시리즈 각본을 분석하여 시나리오를 완성한 단편영화가 나오고, 인공지능 'IBM 왓슨'이 지금까지 칸 광고제 수상작과 그동안 제작된 토요타 광고 캠페인을 모두 분석하여 시나리오를 쓴 토요타 자동차 광고가 제작되었다.



[그림 6] Sunspring | A Sci-Fi Short Film Starring Thomas Middleditch [바로가기](#)



[그림 7] 인공지능이 만든 토요타 자동차 광고 [바로가기](#)

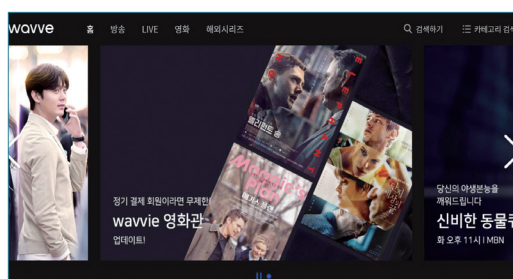
영국 BBC는 보조적 수단에 그치지 않고 제작 전반에 AI를 활용해서 촬영과 편집을 할 수 있는 제작방식에 관한 연구를 진행 중이다.



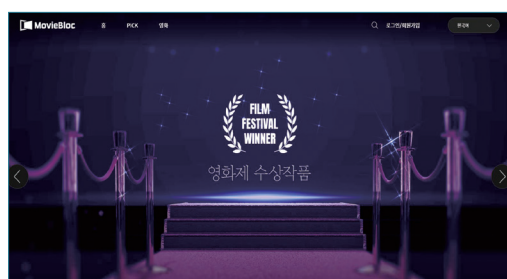
[그림 8] BBC 인공지능을 제작 현장으로 끌어들이다. (출처:월간방송과기술)

[바로가기](#)

완성된 작품의 배급방식도 큰 변화를 맞고 있다. 특히 상영 시스템의 변화는 더욱 극적이다. 특히 모바일 세대에 있어서 영화 소비의 형태는 다변화되고 있으며 극장 상영관보다는 인터넷 기반 플랫폼 상영환경이 익숙하게 되었다. 특히 넷플릭스로 대변되는 OTT 플랫폼의 엄청난 성장과 함께 현재의 배급시스템과 달리하는 미래 국내 영화 배급환경의 변화가 불가피하다. 또한, 제작사나 창작자 입장에서 기존 배급환경과 결을 달리하는 새로운 배급방식이 등장함에 따른 실질적인 수익구조가 가능하게 되었다. 관련 산업과 밀접한 관계를 형성하고 있는 전공교육 특성상 온라인 기반 산업계 동향과 그에 따른 교육 환경의 변화와 패러다임 전환이란 과제를 안게 되었다.



[그림 9] 국내 OTT플랫폼 웨이브

[바로가기 ②](#)


[그림 10] 새로운 수익구조의 국내 배급 상영 플랫폼

[바로가기 ②](#)

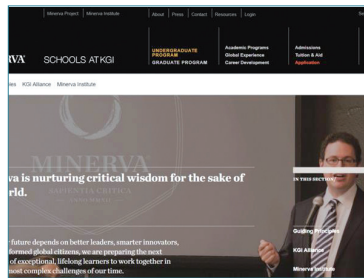
## 미디어 분야 온라인 우수 교육사례

본격적인 미디어 분야 온라인 교육사례를 언급하기 전에 최근 OECD 국가 PISA(국제학업성취도평가) ICT 친숙도 조사결과, 디지털기기 접근성, 활용도, PC 보유 비율 등 대부분 지표가 OECD 국가 평균보다 현저히 낮게 나타났다. 우리는 ICT 강국이라 자부했지만, 막상 교육 정보화 수준은 현격히 낮은 것으로 나타났다. 이와 같은 디지털 미디어 격차는 바로 교육 격차로 옮겨지고 결국 사회적 격차로 결정지어지게 된다. 다시 말해 교육 약자는 곧 사회적 약자가 되는 사회에서의 양극화 현상의 시초가 된다는 것이다. 실제 코로나-19로 온라인 기반 수업이 진행되면서 교육 환경 격차 문제로 소외학생들의 학습권 문제가 불거지고 있다.

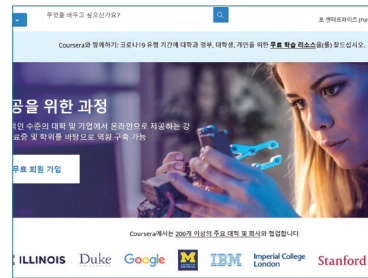
앞서 살펴본 것처럼 민간영역에서 활발히 진행되고 있는 다양한 미디어 교육과는 달리 국내 공공교육 영역에서 이루어지고 있는 온라인 기반 교육사례 중 특이한 사례는 없다. 대부분 온라인에서 운영 중인 수업사례는 동일한 교육목표를 두고 단지 온라인이란 매체에서 이루어지는 교육이다 보니 온라인 특성이 반영된 특화된 교육 콘텐츠의 우수성을 발견하기 어렵다. 접근 수단과 방법만 달리하지만, 여전히 오프라인 교육이 더 효과적이라 믿고 있기 때문이다. 미래 교육 환경이 급격한 변화를 맞게 되고 온라인 교육이 주류가 된다는 가정하에 대체나 보완적 성격의 교육이 아닌 온라인 특성에 부합하는 최적의 교육콘텐츠 개발이 필요하다. 포스트 코로나를 준비하며 선행되어야 하는 것은 교육사례가 아닌 새로운 교육 패러다임 구축 사례다.

## | 디지털 미디어 리터러시 교육의 중요성

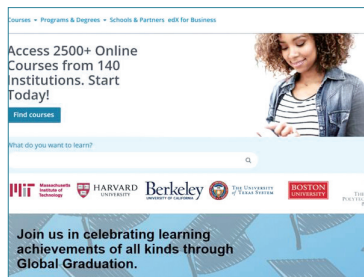
포스트 코로나 교육 환경은 급변할 것이다. 특히 초고속 연결사회에서 살아가는 디지털 노마드 세대에게 지금의 교육방식을 받아들이기 어렵다. 집단을 대상으로 하는 획일적 방식의 집체교육에서 벗어나 교육을 받아들이는 속도의 차이를 반영하고 개개인의 특성이 반영된 개별화된 교육으로의 변화는 불가피한 선택이 될 것이다. 그렇게 된다면 현재와 같은 교육기관의 형태는 급격하게 붕괴를 맞이하게 될 것이고 새로운 교육 패러다임에 대한 논의가 이루어질 것이다. 모든 수업을 온라인에서 강의가 진행되는 미네르바스쿨, 애리조나주립대학의 교육혁신사업, 조지아 공대 인공지능을 통한 수업 운영 등 과거 교육으로부터 새로운 시도가 진행 중이다. 특히 코세라, 에덱스, 유다시티, 전통적 대학 기능과 역할을 대체하는 완벽한 온라인 기반 교육은 학위 취득보다는 개개인의 역량이 중요한 시대가 되었다는 것을 단적으로 대변하고 있다. 미국 주요 상장사 300대 기업은 기존 대학의 학위보다 우선시하면서 이들 교육과정에 대한 신뢰를 보여주고 있다.



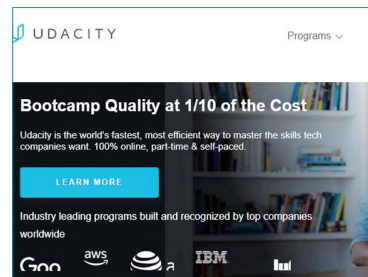
[그림 11] 미네르바 스쿨

[바로가기](#)


[그림 12] 코세라

[바로가기](#)


[그림 13] 에덱스

[바로가기](#)


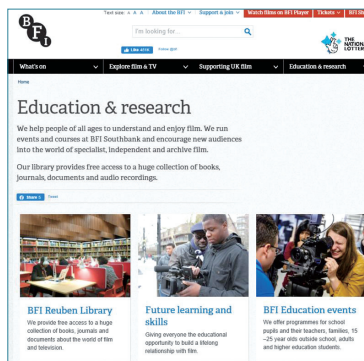
[그림 14] 유다시티

[바로가기](#)

미디어 분야 교육에 대한 논의도 영화, 사진, 애니메이션과 같이 장르나 결과물 중심으로 경계를 나눌 필요가 없다. 모든 영상 미디어의 출발이라 여겨지는 영화의 개념조차도 확장이 필요하다. 우리가 살아가는 사회를 보다 긍정적인 방향으로 이끌 수 있다는 믿음을 갖고 그런 목적으로 창작되고 향유되는 과정에 함께 하는 모든 영상물을 영화로 규정하는 ‘임팩트 시네마(impact cinema)’에 대한 본격적인 논의가 이루어진다면 비판적 수용 교육이나 창의적 제작 교육으로만 구분 짓지 않는 새로운 목적과 방향의 미디어 교육이 이루어질 수 있을 것이다. 과거와 달리 미디어를 둘러싼 환경에서는 더는 소비자와 생산자의 경계는 없다. 특히 1인 미디어 크리에이터를 최고의 직업으로 삼고 청소년들에겐 온라인 플랫폼은 생산과 소비가 동시에 이루어지는 최고의 학습장이자 놀이의 공간이다.



우선 미디어 교육에 대한 관심을 갖고 체계적 교육시스템을 구축한 해외 사례를 살펴볼 필요가 있다. 가령 우리의 영화진흥위원회와 그 기능과 역할이 유사한 영국의 국립영화협회(BFI)를 살펴보면 영화진흥을 목적으로 산업적 측면만을 강조하고 있는 한국영화진흥위원회와는 다르게 영화 고유의 예술적, 사회적 가치 확산을 위한 노력을 하면서도 미디어 리터러시 교육의 중요성을 강조하고 있는 영국의 BFI와는 큰 차이를 보이고 있다. 또한, 프랑스와 호주의 경우도 미디어 리터러시 교육을 교육과정에 포함하고 있으며, 핀란드의 경우 역시 정부 산하기관인 국립시청각센터 통해 디지털 미디어 리터러시 교육의 중심을 잡고 있다.



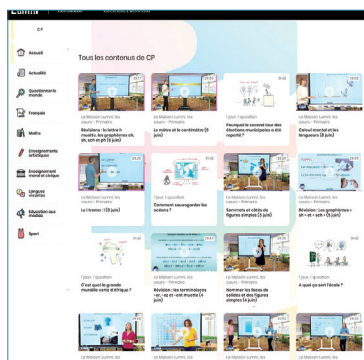
[그림 15] 영국영화협회(British Film Institute)

[바로가기](#)



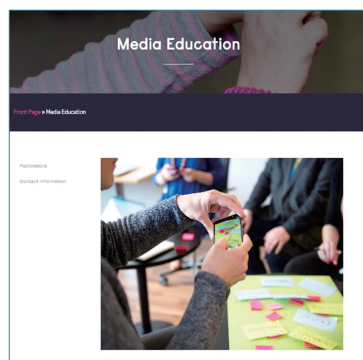
[그림 16] 한국영화진흥위원회

[바로가기](#)



[그림 17] 프랑스 아동·청소년 문화예술교육을 위한 '문화패스' <룸니>

[바로가기](#)



[그림 18] 핀란드 국립시청각센터

[바로가기](#)

## 제언 - 미디어 리터러시 교육 전담기관의 필요성

미디어 분야 전문교육은 대학을 중심으로 자율적으로 이루어져 왔다. 산업과 연동되는 대학 교육은 지금과 같이 미래 환경에 맞춰 자율적으로 운영되겠지만 일반 국민을 대상으로 하는 미디어 분야 교육은 정부가 직접 나서서 교육목적과 방식에 대해 고민을 해야 할 필요가 있다. 특히 미래 세대에게 체계적인 디지털 미디어 교육은 반드시 필요하다. 그렇기 때문에 현재 당장 써먹을 수 있는 온라인 교육사례를 발굴하기에 앞서 우선 새로운 디지털 미디어 분야 교육의 목적을 분명히 할 것을 다시 강조한다. 시대의 변화와 함께하는 분명한 교육목적을 두고 최적의 교육 관련 인프라 구축 후 실제 수업에 활용할 온라인 교육콘텐츠 개발이 순차적으로

이루어져야 할 것이다. 그렇지 않고 현재의 낡은 교육 패러다임에서 대체적이고 보완적 개념의 교육 콘텐츠들이 파편적으로 생산되고 교육 프로그램으로 운영된다면 결국 미디어 관련 교육은 사회와 학습자를 따라잡지 못하는 제자리 교육이 될 뿐이다.

미디어는 곧 삶이다. 대부분의 지식 정보를 인터넷에서 얻는 디지털 미디어 세대에게는 미디어 리터러시 교육이 단순히 콘텐츠를 읽고 해독하는 차원을 넘어서는 지식 정보 접근에 있어서 비판적 사고능력을 갖추고 민주사회의 시민으로서의 올바른 소통능력을 위한 목적으로 기능해야 한다. 또한, 콘텐츠 소비와 생산이 구분되지 않는 디지털 미디어 환경에서 창의적 생산과 그에 따른 윤리의식을 강조할 필요가 있다. 이러한 이유로 디지털 미디어 리터러시 교육은 선택이 아닌 필수다. 코로나19로 알 수 있듯이 이제는 더이상 미래를 예측한다는 것은 불가능하다. 어쩌면 예전과 같은 교육 환경은 더이상 존재할 수 없을지도 모른다. 미래 교육을 예측할 수 없다면 가능한 미래 교육 환경을 만들어가야 한다. 전 세계 미디어 교육 강국들은 발 빠르게 온라인 기반 교육으로의 전환을 준비하고 있다. 디지털 미디어 리터러시 교육의 중요성이 강조되는 시대에 정부 주도하에 온라인 기반 미디어 리터러시 교육을 전담할 수 있는 기관이 절실하다.

다만 정책 차원의 논의로만 그치지 않고 현실적으로 구체화하기 위해선 몇 가지 방안에 대한 고민이 필요하다. 가장 공격적인 방안은 미디어 리터러시 교육이 가장 필요한 대상은 학생이기에 교육부가 직접 나서는 것이다. 수업은 선택교과가 아닌 필수교과로 운영되어야 실효성을 거둘 수 있을 것이다. 우려되는 점은 학생, 교사, 학부모의 다양한 목소리를 어떻게 수용할 것인지 문제와 공감대 형성부터 교육과정 채택까지 지나치게 오랜 시간이 걸리거나 기존 교육으로부터의 거센 저항에 부딪혀 무산될 가능성도 있다는 것이다.

또 다른 방안은 다양한 운영 주체의 거버넌스(governance) 구성이다. 미디어 교육과 관련 있는 모든 기관과 조직이 참여하여 네트워크를 구축하고 교육 주체로의 기능과 역할을 수행해내는 것이다. 이러한 과정을 거쳐 정부 기관과 조직 중에서 미디어 교육과 가장 근접한 기관 혹은 조직 중에서 하나를 대표 조직으로 정하고 본연의 기능과 역할에서 교육 기능을 더하는 방안도 좋고, 아니면 네트워크 안에서 충분한 논의를 통해 미디어 리터러시 교육을 전담할 수 있는 새로운 조직을 발족시키는 방안도 좋다. 다만 도출된 교육방식과 내용은 의무가 아닌 선택이기에 대상에 대한 효과적인 적용 방법에 대한 구체적 논의는 반드시 필요하다.

끝으로 실제 미래교육 방식은 온라인상에서 이루어져야 한다는 점을 강조한다. 교육 정책 결정을 위해 시대를 정확히 읽고 대상에 대한 깊은 이해가 선행되어야 한다. 누구나 무료로 시간과 장소 제약 없이 온라인 연결로 미디어 리터러시 교육이 가능한 ‘공적 온라인 교육플랫폼’이 필요한 이유다.



## 시각예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

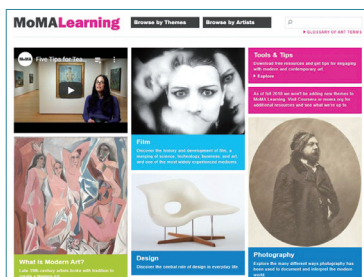
양지연 | 동덕여자대학교 큐레이터학과 교수, 한국예술경영학회장

시각예술은 ‘보는’ 경험과 시각적 감각을 기본으로 한다는 점에서 문화예술교육에 있어서도 직접적인 체험과 대면 소통을 중요시해왔다. 그러나 디지털 콘텐츠와 온라인 원격교육을 도입하여 시공간 접근성을 높이고 학습자 주도적, 상호작용형 소통을 강화하려는 시도가 증가해 왔다. 온라인 문화예술교육은 단순히 신기술의 도입이나 코로나19 현상에 대응하는 것을 넘어, 이러한 문화예술교육의 새로운 가능성을 구현하는 차원에서 접근할 필요가 있다.

온라인 교육을 선도적으로 도입하여 지속적으로 운영하고 있으며 향후 온라인 문화예술교육의 보편적인 모델이 될 것으로 예상되는 해외 사례들과 함께 국내 온라인 문화예술교육의 현황과 과제를 살펴보고자 한다.

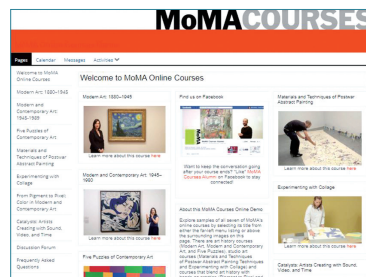
### | 온라인 교육 해외 사례

뉴욕현대미술관(Museum of Modern Art)은 근현대 미술 작품을 중심으로 다양한 온라인 교육콘텐츠를 개발해왔다. 온라인 공개강좌 플랫폼인 코세라(Coursera)와 협업하여 제공하는 <온라인 코스(Online Courses)><sup>5)</sup>는 미술관 작품을 활용한 교수법을 다루는 교사 대상 콘텐츠로 시작되었다. 미술관은 최근 미술과 디자인 주제를 추가하여 코세라(Coursera)에서 총 8개의 수업을 무료 제공하고 있다. 언제·어디서나, 원하는 속도로 학습하는 온라인상의 학습공동체(Community of Learners)를 지향한다. 또한, 미술관 전문직원이 강의하는 미술사와 실기 주제의 7개 온라인 강좌를 유료 운영하고 있다.<sup>6)</sup> <MoMA Learning><sup>7)</sup>은 2006년 개발, 미술관 웹사이트에서 현재까지 지속적으로 보완, 갱신되고 있는 학습 플랫폼이다. 학생, 교사, 성인 모두 이용할 수 있으며 18개 주제와 작가별로 상세한 미술의 지식과 정보를 얻을 수 있다.



[그림 19] MoMA Learning

바로가기 ⑤



[그림 20] MoMA 미술사·실기 주제 온라인 강좌

바로가기 ⑥

5) <https://www.moma.org/research-and-learning/teachers#online-courses>

6) [https://education.moma.org/allegro.smith/momaonlinecoursesdemo/cms\\_page/view/13578865](https://education.moma.org/allegro.smith/momaonlinecoursesdemo/cms_page/view/13578865)

7) [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning](https://www.moma.org/learn/moma_learning)

미국 클리블랜드미술관(Cleveland Museum of Art)은 실시간 원격교육의 선도적인 역할을 해 왔다. 2개의 전용 스튜디오를 갖추고 유·초·중·고등학교 학생을 대상으로 한 실시간 양방향 원격학습과 성인 대상의 원격학습을 운영하고 있다.<sup>8)</sup> 학교 대상 원격학습은 미국 전역의 학생들을 대상으로 미술·역사·언어·과학·수학 교과와 연계된 학년별·주제별 맞춤형 교육콘텐츠를 제공한다. 언어 능력 향상을 위해 영어 외에 4개 언어로도 제공된다. 학생들이 실시간 화상회의를 통해 미술관 교육 담당자와 양방향 대화를 나누며 미술관 소장 작품을 감상하는 이 프로그램은 인터랙티브 러닝 및 협업 센터(CILC) ‘피너클 어워드’(Pinnacle Award)와 ‘교사가 선정하는 우수프로그램 상’(Teachers’ Choice Award)을 수상하여 원격교육 내용 및 방법의 우수성을 인정 받았다. 성인 대상 원격학습은 평생교육의 개념으로 미술품을 중심으로 다양한 학제 간 주제의 강의 콘텐츠를 제공하며, 이와 더불어 대학 수준의 학기제 온라인 강의도 운영되고 있다.



[그림 21] 클리블랜드미술관(Cleveland Museum of Art) 원격학습 사례

바로가기

영국 대영박물관(British Museum)의 <100개 유물로 역사 교육하기>는 대영박물관이 영국 전역의 박물관들과 파트너십을 통해 100개의 유물을 선정, 이와 관련한 역사교육을 진행하는 프로젝트로, 교육부의 지원으로 개발되었다. 교사 대상의 무료 온라인 콘텐츠 플랫폼인데, 초등 저학년의 역사 수업에 활용할 수 있도록 시대/문화/주제에 따라 유물을 기반으로, 각 교사의 교수 활동에 개별적으로 활용할 수 있는 교육콘텐츠를 텍스트, 이미지, 영상으로 제공하고 있다.<sup>9)</sup>

프랑스 문화부와 교육부는 2019년 11월 프랑스 공영방송국들과 국립시청각연구소(INA)에서 제작된 교육 콘텐츠를 통합적으로 제공하는 온라인 플랫폼 <룸니(LUMNI)>를 구축하였다. 3-18세 어린이와 청소년이 시간 공간 제약 없이 흥미롭게 예술에 접근할 수 있도록 학년, 주제, 분야별로 검색과 재생이 용이하고 퀄리티 높은 영상 콘텐츠를 제공한다.<sup>10)</sup>

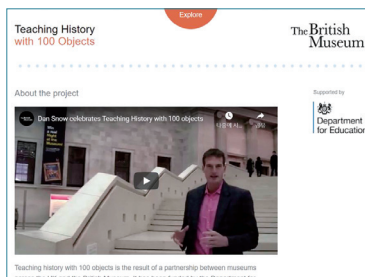
8) <http://www.clevelandart.org/learn/educators/distance-learning/overview>

9) [www.teachinghistory100.org/about/](http://www.teachinghistory100.org/about/)

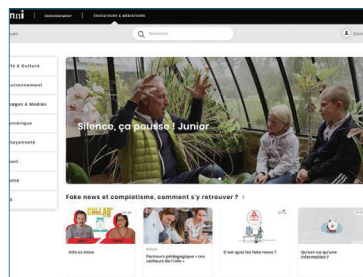
10) <https://www.lumni.fr/>

테이트미술관(Tate)의 <테이트 키즈(Tate Kids)>는 2009년에 개설된 어린이 전용 사이트로, 5-13세 어린이를 대상으로 교육과 재미를 동시에 제공하는 교육 공간이다. 이 사이트에서 어린이들이 시간과 장소에 구애받지 않고 ‘창작’, ‘게임&퀴즈’, ‘탐구’로 구성된 활동에 참여하여 자기 주도적인 미술의 이해와 발견, 창작을 경험하며, ‘테이트 키즈 갤러리’에 소장하고 싶은 테이트 소장품 이미지를 자유롭게 변형, 가공하여 전시하거나 자신이 창작한 디지털 오프라인 작품을 업로드하여 전 세계 어린이들과 공유할 수 있다. 학교나 집에서 자유롭게 접속할 수 있는 <테이트 키즈>는 어린이들에게 온라인 학습 참여의 주요한 세 가지 영향 요인으로 작용하는 부모와 교사, 그리고 서로 간의 작업 결과를 비교하고 공유할 수 있는 온라인상의 동료가 충족되는 프로그램이다.<sup>11)</sup>

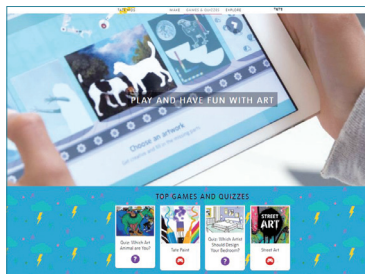
네덜란드 국립미술관인 라익스뮤지엄(Rijks Museum)이 웹사이트상에 설계한 <라익스스튜디오(Rijksstudio)>는 소장품의 고해상도 이미지를 제공하여 누구나 자신이 원하는 주제로 이미지를 모아 자신만의 컬렉션을 구축할 수 있고 이를 다른 사람들과 함께 즐길 수 있는 플랫폼이다. 이미지를 변형하고 디자인하여 액자와 함께 주문할 수도 있고, 소장품 활용 디자인 아이디어를 공모하고 상품화하는 등 소장품을 누구나 접근하고 활용할 수 있도록 한다. 라익스뮤지엄은 또한 전시장에서 가족 관람객들이 협동하여 게임을 하듯이 미션을 수행하며 스테이지를 올릴 수 있는 <가족 탐험 Family Quest>앱을 개발하는 등 참여와 몰입을 강화하는 비대면 콘텐츠를 개발하고 있다.<sup>12)</sup>



[그림 22] 영국 대영박물관 <100개의 유물로 역사 교육하기> [바로가기](#)



[그림 23] 프랑스 문화부·교육부 <룸니(LUMNI)> [바로가기](#)



[그림 24] 테이트미술관(Tate)의 <테이트 키즈(Tate Kids)> [바로가기](#)



[그림 25] 라익스뮤지엄(Rijks Museum) <가족 탐험 Family Quest> 앱 [바로가기](#)

11) 양지연, 손차혜(2019). 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향. 문화예술교육연구 14(2), 한국문화교육학회, ; <https://www.tate.org.uk/kids>

12) <https://www.rijksmuseum.nl/>

구겐하임미술관(Guggenheim)이 <구글 익스페디션 파이오니어 프로그램>(Google Expeditions Pioneer Program)의 콘텐츠 파트너로 개발한 미술관 가상현실 체험 프로그램은 VR 기술로 미술관의 관심 공간을 선택하여 수업 시간에 학습할 수 있도록 설계되었다. 사전에 교사들에게 교육방법을 제시하며 구글은 프로그램 및 구글 카드보드(Google card board) 등 필요 장비를 학교에 무상으로 제공한다. 2016년 이후 전 세계에서 약 50만 명 이상의 학생들이 참여한 것으로 집계되었다.<sup>13)</sup>



[그림 26] 구겐하임미술관(Guggenheim) <구글 익스페디션 파이오니어 프로그램 Google Expeditions Pioneer Program>

[바로가기](#)

## | 국내의 상황과 대응

국내에서 시각예술 분야의 온라인 문화예술교육은 아직 활성화되지 않은 상황이었는데, 코로나-19로 인해 단기간에 가속화된 온라인 콘텐츠 개발 움직임을 주목할 만하다. 서울문화재단은 “새로운 예술 창작·교육 활동을 모색하기 위한 온라인 기반 비대면 방식의 예술놀이 및 예술교육 콘텐츠 제작 활동을 지원하고자” 온라인 콘텐츠 제작 긴급지원 사업 <#모두의 예술놀이>를 신설하였다. 짧은 공모 기간에도 불구하고 예술가와 예술단체의 높은 호응을 확인할 수 있었다.

국립현대미술관은 최근 어린이(6-13세)를 대상으로 한 온라인 콘텐츠 <집에서 만나는 미술관>을 개발하였다. 이는 현대미술 작가 4인의 작업을 바탕으로 집에서 창작 활동을 해볼 수 있는 시연 형 튜토리얼 콘텐츠이다. 초등학교 휴교 및 온라인 교육 전환에 따라 수업자료 영상 콘텐츠 수요가 급격히 증가하여 단기간에 높은 시청 결과를 얻었다. 또한, 미술관은 개관이 어려운 상황에서 전시 개막을 SNS 라이브 전시 투어로 시행하였는데, 큐레이터에게 질문하는 등 양방향 소통이 이루어졌고 약 50분 동안 3천여 명이 접속하는 큰 호응을 얻었다.<sup>14)</sup> 이러한 콘텐츠들은 미술관 온라인 채널에서도 볼 수 있다.

국립중앙박물관은 디지털 원격교육의 가능성을 모색하고자 218년에 한국문화예술교육진흥원과 공동으로 실시간 원격교육 콘텐츠 <박물관은 생방송 중!>을 개발하고 강원도 지역 학생들을 대상으로 시범 운영한 바 있다. 교육적 활용도가 큰 문화재를 선별하여 소장품 특성에 부합한 예술 활동과 연계하고 증강현실(AR) 기술과 접목하여 쌍방향 소통을 통해 수업하는 방안을 시도하였다.<sup>15)</sup> 지난 4월에는 초등학교에서 사용하는 온라인 플랫폼을 활용하여 집에서 참여하는 실시간 온라인 수업을 시범 운영하였으며, 향후 수요에 따라 온라인 원격교육을 본격화할 계획이다.<sup>16)</sup>

13) <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/extending-the-museum-experience-with-virtual-reality>

14) 국립현대미술관 보도자료 참고

15) 한국문화예술교육진흥원(2018), 문화재 활용 디지털 학교문화예술교육 콘텐츠 개발 연구.

16) 국립중앙박물관 보도자료 참고



미술관 전시와 교육에 신기술을 적극적으로 도입해 온 사비나미술관은 웹사이트에서 <거꾸로 보는 소장품 감상>을 마련하여 정답이 없는 질문과 대답을 통해 미술 작품을 바라보는 감상자의 시각을 넓히고 사전 정보 없이 작품을 관찰하고 해석해보는 감상 활동을 유도하고 있다.<sup>17)</sup> 미술관이 제공하는 질문에 자유롭게 답변을 올리고 다른 사람의 생각을 읽어볼 수도 있다.

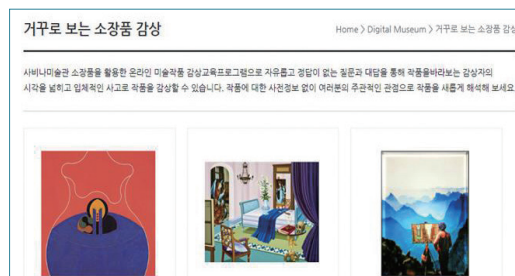


[그림 27] 국립현대미술관 <집에서 만나는 미술관> 바로가기



[그림 28] 국립중앙박물관 <초·중등 학생 대상 온라인>

바로가기



[그림 29] 사비나미술관 <거꾸로 보는 소장품감상>

바로가기

위와 같은 예시를 통해, 현재 국내외에서 이루어지고 있는 시각예술 분야의 온라인 문화예술교육은 가상 전시 투어를 제외하면 크게 플랫폼형(지식, 정보, 콘텐츠 통합 플랫폼), 학습형(온라인 강좌, 강습), 상호작용형(토론, 대화, 질의응답, 콘텐츠 공유 등), 실감체험형(실감 기술 콘텐츠 체험 기반)으로 이루어지는 것으로 보인다. 그 내용은 시각예술 작품/작가나 장르를 중심으로 하며 타 학문/장르와의 융합도 꾀하고 있다. 교육목적과 학습자 요구에 따라 이러한 유형이 복합적으로 접목될 수도 있으며 또 다른 유형화도 가능할 것이다.

17) <http://www.savinamuseum.com/kor/quizkorlist.action>

## | 문화예술교육과 온라인 교육의 과제

온라인 원격교육은 교수자와 학습자가 동시에 접속하여 학습하는 동시적(실시간) 방식과 시간차를 두고 학습할 수 있는 비동시적(비실시간) 방법으로 구분된다. 각 방법의 장단점에 기초하여 효과적인 온라인 교육을 설계할 수 있을 것이며, 대면 교육과 비대면 교육의 장점을 접목한 블렌디드 학습(blended learning) 역시 문화예술교육의 새로운 형태로 모색될 필요가 있다.

어떠한 형태라도 온라인 교육에 있어 교수자와 학습자 간, 그리고 학습자와 학습자 간의 상호작용을 강화하는 방안은 지속적인 과제가 될 것이다. 이와 함께 디지털 이미지와 매체, 기술을 주도적으로 활용할 수 있는 디지털 문해력의 보편적 강화 역시 문화예술교육의 목적과 내용 및 방법에서 중요하게 고려되어야 할 요소이다. 또한, 콘텐츠의 보편적 접근성을 위해서는 <100개 유물로 역사 교육하기>나 <룸니>와 같이 쉽게 이용할 수 있는 양질의 통합적 온라인 문화예술 콘텐츠 플랫폼 구축이 필요하다.

앞으로 온라인 문화예술교육은 대면 교육내용을 온라인으로 진행하거나 보급하는 매체 변환적, 대면 교육의 대체적 차원을 넘어서야 할 것이다. 이를 위해 문화예술교육 공동체가 함께 온라인 디지털 학습 고유의 철학과 방법론을 모색하고 온라인 학습(자) 경험에 관한 연구를 바탕으로 디지털 시대, 디지털 세대에 부합하는 문화예술교육의 가능성을 확대해 나가야 할 것이다.

최근 코로나-19로 온라인 문화예술 콘텐츠 접속이 급증하고 있는 것은 역설적으로 문화예술이 우리의 삶에 얼마나 필수적인가를 말해준다. 격리와 고립의 상황에서, 그리고 문화예술 경험이 제한되는 상황에서 문화예술의 의미와 그에 대한 근원적 욕구를 확인하게 된다. 예술을 통한 미적 감동과 창의적 사고, 정신적 위로, 사람 간의 연대는 이 시점에서 우리가 재확인할 수 있는 예술의 개인적·사회적 가치이며, 온라인 문화예술교육은 이러한 예술의 가치를 확산하는 또 다른 장이자 통로의 역할을 할 수 있어야 한다.



## 공연예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

조은아 | 피아니스트, 경희대 후마니타스칼리지 교수

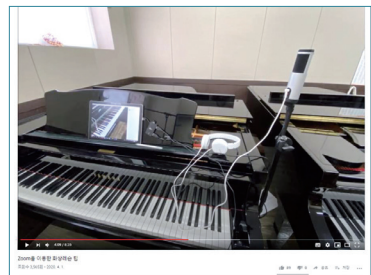
“미래는 이미 와 있다. 단지 골고루 퍼져 있지 않을 뿐이다.” 윌리엄 깁슨의 이 문장<sup>18)</sup>이 새로운 기술시대를 확신한 지 벌써 20년이 지났다. 그동안 디지털 기술은 여러 분야에서 지각변동을 일으켰지만 유독 공연장과 강의실만큼은 이 변화를 애써 외면하며 둔감했었다. 관객과 학생은 21세기 디지털 세대로 첨단을 달리는 데도 예술가와 교육자는 20세기의 양식에 매달려 19세기와 다른 없는 공연장과 강의실에서 벗어나지 못하고 있었다.

그러다 3달 전부터 지구를 강타한 코로나-19로 인해 보수적인 공연계마저 그 누구도 겪어본 적 없는 새로운 변화를 맞닥뜨리게 되었다. 전 지구적인 감염병에 대한 우려는 사람들이 함께 어우러지는 공동체 특성이 강한 공연예술계에 특히나 치명적이었다. 불특정 다수가 모이는 집합적 공간에 대한 불신은 공연장과 강의실을 온라인 공간으로 다급히 이동시키는 중이다. 코로나-19는 근대적인 공연장에 미래기술을 단박에 퍼뜨린 계기가 되었지만, 반강제로 등 떠밀려 마주한 언택트 문화는 공연예술계의 근간을 흔들고 있다.

### | 원격레슨의 기술적 구현

온라인 원격강의는 특히 음악대학의 실기수업에 격렬한 변화를 가져왔다. 원격레슨을 낯설게 직면한 교강사들은 부지런히 정보를 주고받는다. 주로 교강사와 학생의 1대1 대면 레슨으로 진행되어 온 음대 실기수업의 경우 대부분 화상회의 프로그램을 통해 진행하는데 아직은 최적화된 플랫폼에 안착하지 못하고 있다. 카카오톡이나 페이스타임(Facetime)은 딜레이가 심해 순간의 악상을 다루는 음악 강의에 적합하지 않고, 줌(Zoom)은 악보를 메모하고 화면을 편리하게 공유할 수 있으나 스카이프(Skype)만큼 음향을 선명하게 전달하지 못한다.

촬영과 녹음 등 주변기기에 대한 성능도 교강사들의 주요 관심사이다. 피아노 건반을 카메라 앵글에 제대로 담기 위해선 175cm 장신의 탄소강 카메라 거치대가 필요하다거나, 내장 마이크보다는 별도의 외장 마이크가 음질이 나으니 어느 모델을 추천하며, 줌(Zoom)의 미러링 기능을 사용하면 다양한 각도에서 악기를 비출 수 있다는 등의 정보들이 활발히 공유되고 있다. 아직은 초기 단계여서 기술적인 세팅에만 다급히 몰두하는 형편이다.<sup>19)</sup>

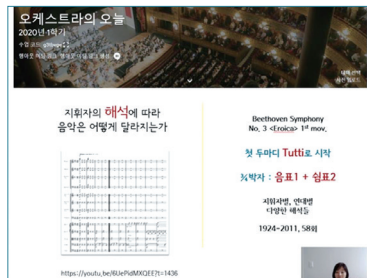


[그림 30] 음악대학 실기수업 영상강의의 기술적 세팅

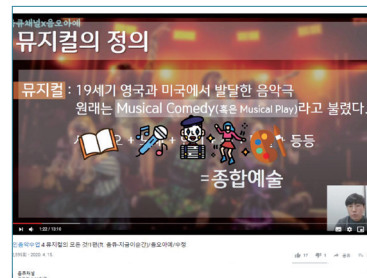
18) William Ford Gibson, "The future is already here. it's just not evenly distributed.", economist 2001/06/21

19) 음대 실기수업 영상강의를 위한 기술적 세팅 <국민대 윤철희 Yoon Chul Hee> <https://youtu.be/IGu6yVdumgo>

한편 일반 학생을 대상으로 실기와 이론을 병행하는 교양과목의 경우, 구글 클래스나 유튜브 등의 온라인 클래스를 이용해 교강사와 학생 쌍방향을 연결한 온라인 콘텐츠 교육 프로그램을 가장 많이 사용하고 있다. <sup>20)</sup> 영상강의의 특성을 살려 이미지와 애니메이션, 영상자료를 적극적으로 활용해 음악적 이해도를 높이는 경향을 보여준다. <sup>21)</sup>



[그림 31] 구글 클래스룸 활용



[그림 32] 다양한 이미지와 애니메이션을 활용한 강의  
바로가기

여럿이 협업을 이뤄 조화로운 앙상블을 이루는 실내악, 오케스트라, 합창 등의 강의는 기술적 구현이 더욱 요원해 보인다. 화상회의 프로그램을 통해 교강사와 학생 혹은 지휘자와 개별 연주자를 단선적으로 연결하는 것은 가능하다 해도 연주자들 사이 입체적 연결, 게다가 다른 사람의 소리를 경청하며 동시에 조용해야 하는 앙상블 본연의 미덕에는 기술력이 전혀 미치지 못하고 있기 때문이다. 필자의 학교에선 협업이 필요한 실기수업을 6월 말 종강 이후 집중수업으로 최대한 연기하고 있다. 코로나19가 상당 부분 안정된다 해도 비말 감염을 방지하기 위한 비닐 커튼과 아크릴 차단벽을 동원해 교강사와 학생, 혹은 학생들 사이의 물리적 분리를 철저히 준비해야 한다. <sup>22)</sup>



[그림 33] 대면 실기수업 : 물리적 거리두기

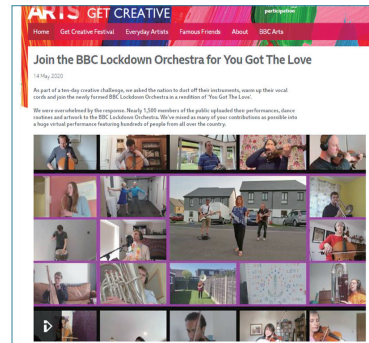
20) 경희대 후마니타스칼리지 <오케스트라의 오늘> 구글 클래스룸 : g3tbvge

21) 뮤지컬의 모든 것<음악채널> 대제중학교 음악교사 이현도 <https://www.youtube.com/watch?v=oSCs2G1SVII>

22) 코로나-19 '생활 속 거리두기' 대면 실기수업 시작 <https://www.news1.kr/photos/view/?4182182>

## | 연결, 언택트 문화의 역설적 핵심

요근래 음악계에선 뿔뿔이 격리된 연주자들을 랜선으로 연대시키는 ‘모자이크 앙상블’이 유행처럼 퍼지는 중이다. 특정 곡이 정해지면 우선 어떤 템포로 연주할지 메트로놈의 숫자를 공유해야 한다. 연주자들은 각자의 집에서 캐주얼한 평상복을 입고 자신의 연주 모습을 촬영하는데, 이때 무엇보다 중요한 것은 미리 주어진 메트로놈 템포의 준수이다. 다른 사람의 연주에 즉흥적으로 공명하고 조응하는 앙상블의 미덕은 사후 편집의 편의성을 위해 억제되어야 한다. 그러므로 모자이크 앙상블의 매뉴얼에는 음악에 관한 지침보다는 부수적인 것이 상세하게 안내되어 있다. 단순한 배경을 선택하되 창문을 등지는 역광을 피해야 하고, 특정 브랜드를 노출한 의상은 자제하며, 세로 보다는 가로 모드로 촬영하되 반주트랙은 스피커가 아니라 헤드폰을 활용해 들어야 한다는 내용이다.



[그림 34] 모자이크 앙상블 : BBC Lockdown Orchestra for You Got The Love

바로가기

이처럼 음악계, 혹은 음악 교육계에 불어 닥친 언택트 문화의 핵심은 역설적이게도 ‘연결’에 있다. 원격과 비대면의 물리적 환경 속에서 교강사와 학생, 연주자와 연주자, 혹은 연주자와 청중의 관계를 어떻게 맺을 것인지 단순한 접속에 매몰되지 않을 소중한 접촉의 가치를 재정립할 수 있어야 하겠다. 뉴욕타임즈가 내건 캠페인의 구호, ‘Together Apart’<sup>23)</sup> 처럼 물리적 거리는 떨어져 있더라도 정서적 거리는 가깝게 다가가는 것이 예술의 역할인 것이다.

## | 온라인 콘텐츠, Born to be Web

지난 4월, 서울문화재단은 ‘모두의 예술놀이’라는 공모를 통해 예술교육 온라인 콘텐츠 제작을 독려했다.<sup>24)</sup> 단기간에 걸친 긴급지원 사업이었는데도 231개 프로그램이 응모해 35개 콘텐츠가 선정되었다. 주목할 점은 지원자와 선정자 공히 미디어아트와 시각예술의 비중이 가장 높은 반면, 공연예술의 비중이 가장 낮았다는 점이다.

예술교육 연구활동 및 온라인콘텐츠 제작 **긴급 지원**

## <#모두의 예술놀이> 공모 안내

서울문화재단은 코로나19로 어려움을 겪고 있는 예술인(단체)의 예술 활동과 코로나19로 지친 시민들이 향유할 수 있는 온라인 콘텐츠 제작 등을 지원하는 공모사업을 시작합니다.

**접수기간** : 2020. 4. 10.(금) ~ 4. 20.(월) 17:00  
**문의** : 서울문화재단 예술교육본부 서서울예술교육센터 (02-2697-0013, 0016)

[그림 35] 서울문화재단 예술교육 연구활동 및 온라인콘텐츠 제작 지원 공모

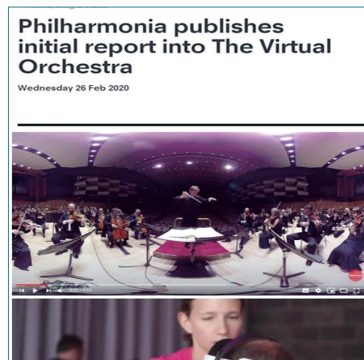
바로가기

23) <https://www.nytimes.com/column/together-apart>

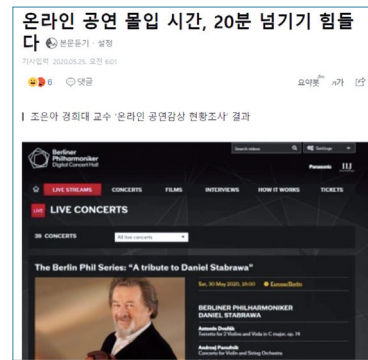
24) 서울문화재단. 예술놀이 온라인 콘텐츠 제작 긴급지원 <#모두의 예술놀이>  
[https://www.sfac.or.kr/participation/participation/artspace\\_project.do?prjIdx=156&step=1](https://www.sfac.or.kr/participation/participation/artspace_project.do?prjIdx=156&step=1)

이처럼 공연예술(교육)의 온라인 전환은 아직 걸음마 단계 수준에 불과하다. 원격실기 강습의 목표는 오프라인 레슨을 최대한 재연하는 데 급급하고, 앙상블의 입체적 연대는 단선적 연결에 제한되어있으며, 공연예술 특유의 현장감과 즉흥성은 인위적인 편집으로 왜곡되고 있다. 단기적인 효율성에만 몰두하다 보니 장기적인 안목과 탄력성은 제대로 살피지 못하고 있는 형편이다.

이왕 예술교육의 디지털화가 불가피하다면 단순히 오프라인 콘텐츠를 온라인으로 옮겨오는 데 그치지 않고, 기획 단계부터 온라인에 최적화한 완전히 새로운 유형 즉 ‘본 투비 웹 Born to be Web’의 콘텐츠 개발이 필요할 것이다. 실황녹화나 현장 중계의 수준을 벗어나지 못하고 있는 스트리밍 공연도 마찬가지이다. 교육환경이나 공연방식의 변화를 도모하기 이전에 공연예술에 대한 근원적 성찰이 요구되는 시점이 아닐 수 없다.<sup>25)</sup>



[그림 36] The Virtual Orchestra  
<Philharmonia Orchestra> [바로가기](#)



[그림 37] (국민일보) 온라인 공연 몰입 시간, 20분 넘기기 힘들다. (코로나-19 이후 온라인 공연 감상 현황 설문조사) [바로가기](#)

## 가상세계의 디지털 원주민

강의실에서 만나는 20대 초중반의 대학생들은 유년 시절부터 온라인 문화를 온몸으로 터득한 디지털 원주민들이다. 이들에게 자기 주도형 학습은 구글링과 다름없을 정도로 대부분의 지식 정보를 인터넷을 통해 얻는다. 교강사에 비해 디지털을 이해하고 활용하는 문해력, 즉 디지털 리터러시 Digital literacy를 훌륭히 갖추고 있어 신기술을 수월하게 받아들이고 민첩히 반영한다. 이 문해력은 공연예술계 교강사와 학생 사이 세대 간 편차를 심화시키고 있다.

25) The Virtual Orchestra <Philharmonia Orchestra> <https://youtu.be/bYqZiDuox-c>

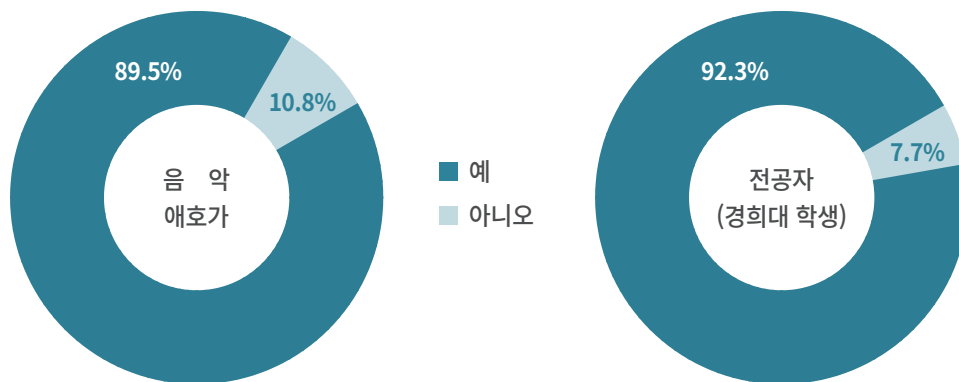


디지털 세대는 기술을 문화예술에 접목시킨 VR과 AR 같은 가상세계에 누구보다 익숙하다. 하지만 가상(假想)은 단어 그대로 실체가 아니다. 가상세계의 모의 경험은 종종 실제 체험을 압도해버린다. 그러므로 몸을 직접 움직이거나 살갗으로 접촉하는 감각은 서서히 퇴화되고 만다. 디지털 가상과 실제 세상이 충돌하는 바로 이 지점에서 예술은 인위적으로 왜곡되기 일쑤다. 사람들은 실제 음악보다 조작된 음향에 감동하고 음악적 맥락과 무관한 카메라의 현란한 기교에 매료되며 기승전결의 유장한 서사를 생략한 채 클라이맥스만 과장한 악상에 환호한다. 퇴화해버린 감각은 더욱 강렬한 말초적 자극을 열망하는 것이다.

## | 설문, 온라인 공연 감상의 현황

디지털 기술의 활용이 공연예술의 감상에 어떤 영향을 끼치고 있을까. 필자는 코로나-19 이후 온라인 공연 감상의 현황을 파악하기 위해 경희대 후마니타스칼리지 학생 208명과 음악 애호가 150명 등 2개 그룹을 대상으로 설문을 진행했다.<sup>26)</sup>

코로나-19 이후 온라인 플랫폼을 통해 공연을 감상한 적이 있느냐는 질문에 두 그룹 공히 90%에 달하는 호응을 보여주었다. 해당 온라인 공연을 어떤 경로를 통해 알게 되었는지 묻자, 평균 연령이 상대적으로 높은 애호가 그룹은 SNS 등 지인의 추천을 가장 유효하다 꼽은 반면, 대학생은 유튜브 알고리즘을 가장 많이 의존한 차이를 보여주었다.

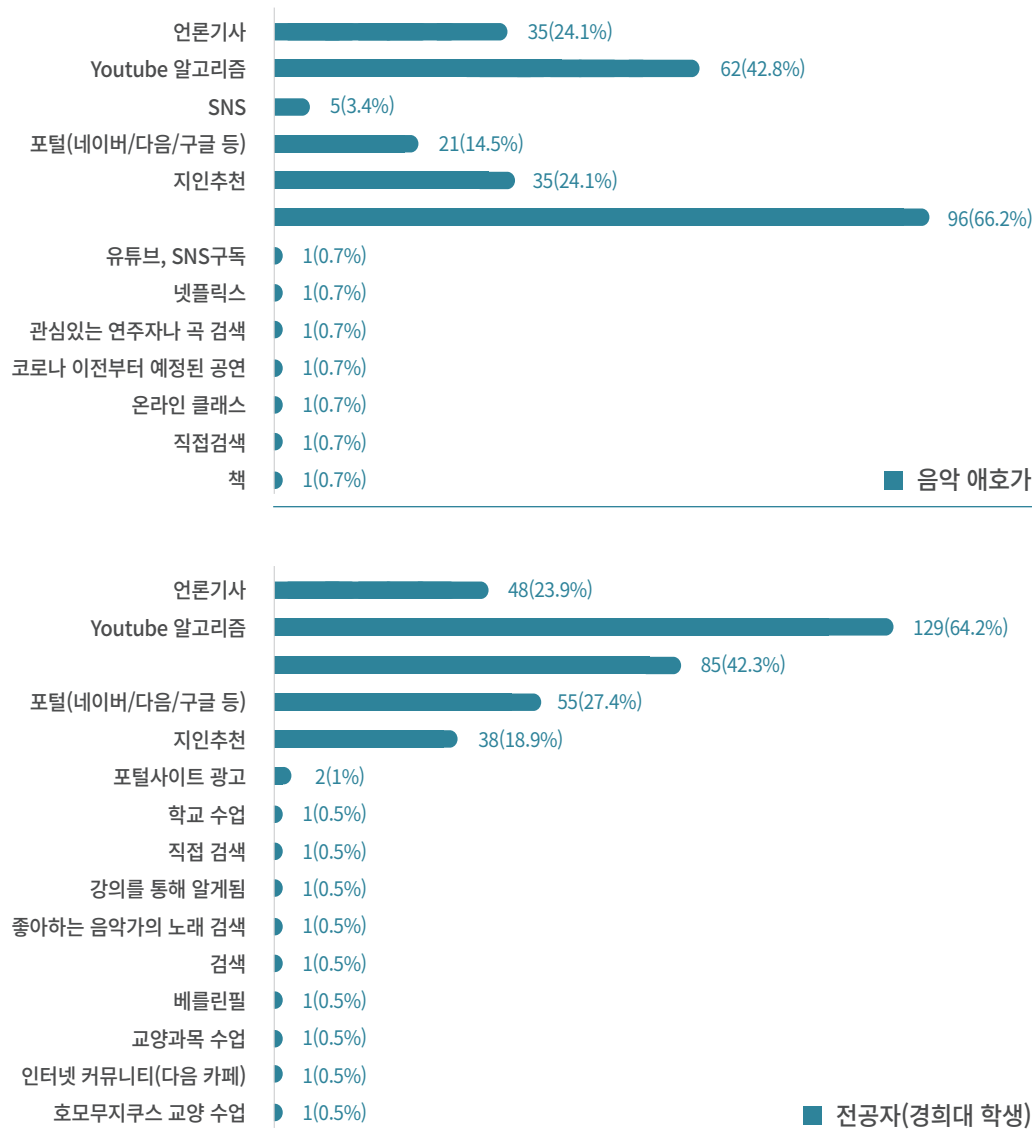


[도표 1] 코로나-19 이후 온라인 플랫폼을 통한 공연 감상 경험

26) <코로나-19 이후 온라인 공연감상 현황조사> 기한 2020/05/11-05/15

음악 애호가 : <https://forms.gle/K5bt2tcx3MRcGYPL6>

경희대 후마니타스칼리지 학생: <https://forms.gle/dv7yoqEf9ns5zgvr8>



[도표 2] 온라인 공연 감상 경로

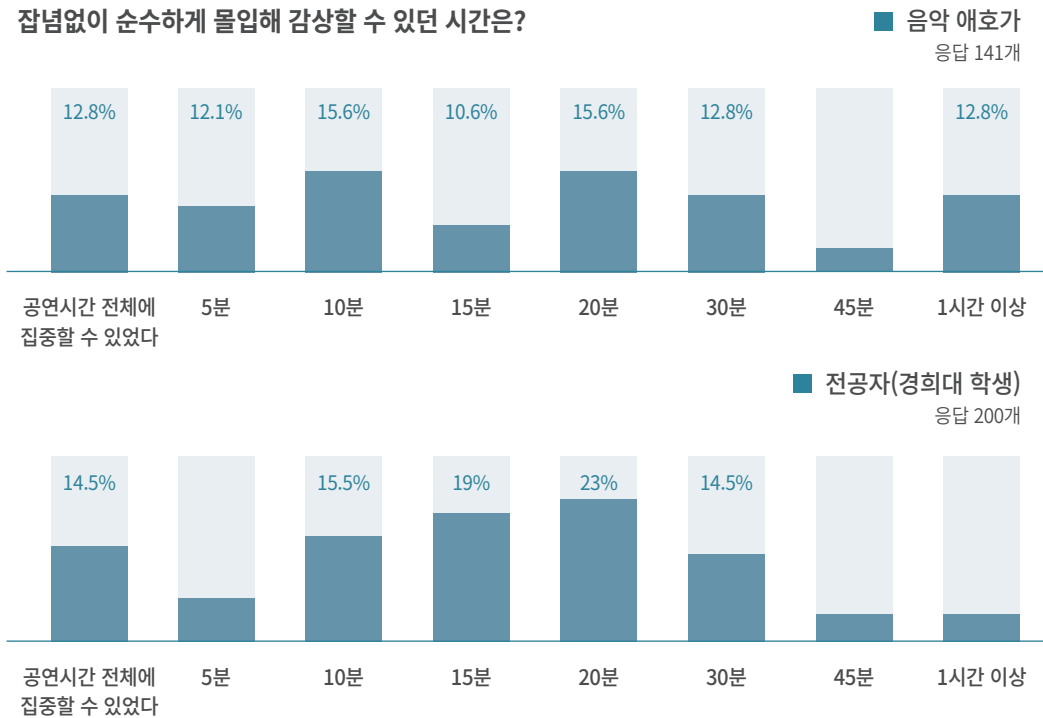
설문 중 가장 관심을 끌었던 항목은 온라인 공연의 적절한 집중시간이었다. 잡념 없이 순수하게 몰입해 감상할 수 있던 시간을 묻자 음악 애호가와 대학생 모두 15분에서 20분 사이라고 대답한 사람이 가장 많았다. 그렇다면 공연 감상에 가장 방해가 되는 요인은 무엇이였을까. 두 개 그룹 공히 짧은 집중력, 즉 언제든 튕겨 나갈 수 있는 클릭의 자유를 가장 많이 꼽은 것이 흥미로웠다. 코로나-19가 안정된 이후, 공연계의 앞날을 어떻게 전망하는지 묻자 온라인으로 확장된 관객의 관심이 실제 공연장까지 이어지리라는 긍정적 전망이 실제 공연장을 온라인 공연이 대체하고 잠식할 것이라는 부정적 대답을 상회한 것도 주목할 만하다.<sup>27)</sup>

27) [국민일보] 온라인 공연 몰입 시간, 20분 넘기기 힘들다

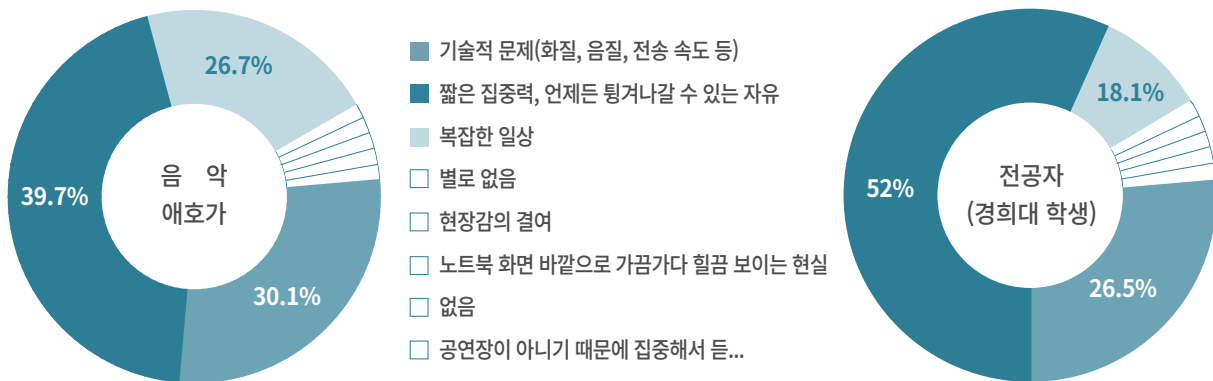
[https://n.news.naver.com/article/005/0001324597?fbclid=IwAR2-KqXWJb8AZXknzpEejczlVpjHwqH3xkcQ30\\_54zgZNLH0xE7ULf9gEE](https://n.news.naver.com/article/005/0001324597?fbclid=IwAR2-KqXWJb8AZXknzpEejczlVpjHwqH3xkcQ30_54zgZNLH0xE7ULf9gEE)



## 잡념없이 순수하게 몰입해 감상할 수 있던 시간은?



[도표 3] 잡념없이 순수하게 몰입해 감상할 수 있었던 시간



[도표 4] 공연 감상에 가장 방해가 되는 요인

## | 예술의 사명

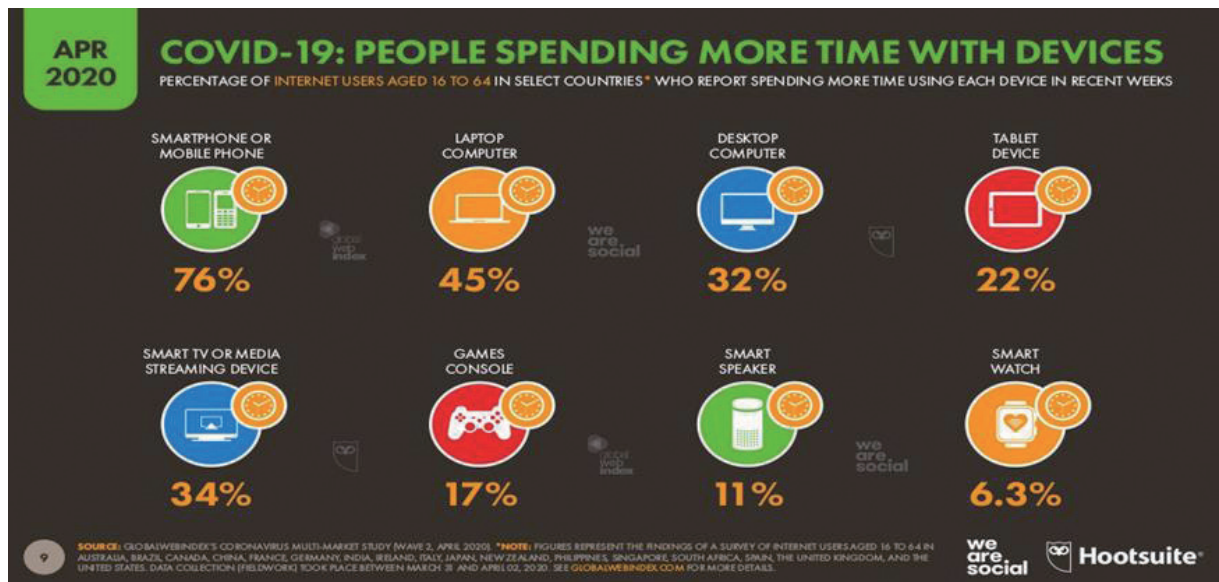
코로나-19는 공연예술을 완전히 새롭게 정의하며 많은 것을 변화시킬 것이다. 그러나 아무리 세상이 급변한다 해도 예술가는 그 격렬한 파고 속에서 놓치고 있는 부분과 지켜야 할 것을 꾸준히 각성할 수 있어야 한다. 디지털 기술의 변화를 맹목적으로 뒤따라 쫓을지, 아니면 파수꾼처럼 예술의 오래된 방식을 의연히 지켜야 할지 울곧이 헤아리기 위해선 어느 때보다도 인문학적 성찰이 필요할지 모른다. 선불리 이상적인 답론은 경계하되 알찬 실천부터 찾아가기로 하자. 오늘의 우리뿐만 아니라 내일의 그들까지 염두에 둘 수 있다면 더할 나위 없겠다.

## 온라인 문화예술교육 생태계 구축과 활성화 방안

김창환 | 한국교육개발원 연구위원

### | 코로나-19와 삶의 세계의 변화

코로나-19는 우리의 삶이 더욱 디지털화되고, 온라인화되는데 기여하고 있다. 우리 사회가 급속도로 언택트 사회로 전환되면서 온라인 세계가 급격히 확장하고 있다. Datareportal이 보고한 <Digital 2020: Global Digital Overview>에 따르면, 2020년 1월 기준 전 세계 인구 77억 명 가운데, 핸드폰 사용자가 52억 명, 인터넷 사용자가 45억 명, 활발한 SNS 사용자가 38억 명에 이르는 것으로 나타났다.

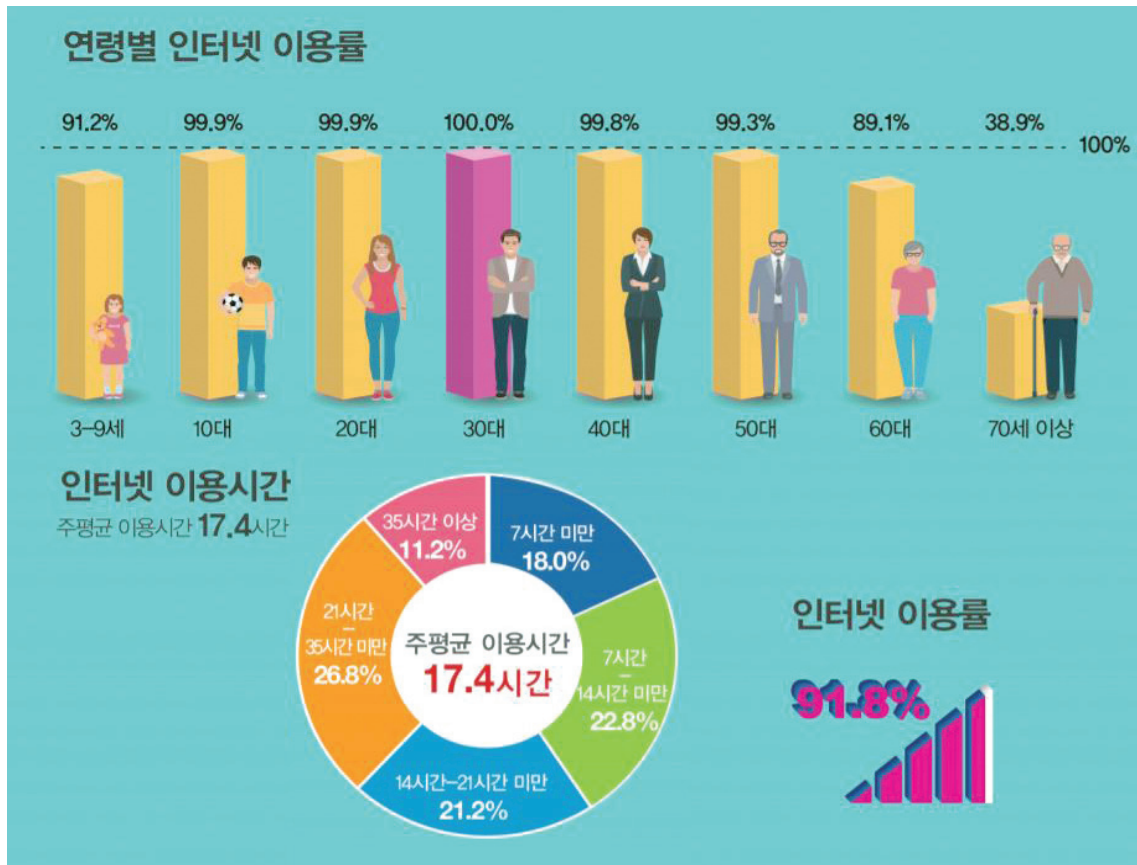


[그림 38] Digital 2020: Global Digital Overview (출처:Datareportal)

바로가기

하루 인터넷 이용시간은 6시간 43분, SNS 사용시간은 2시간 24분으로 나타났다. 특히 코로나-19가 발생한 이후인 2020년 4월에 더 많은 시간을 디지털기기 사용에 보내는 것으로 나타났다. 핸드폰 사용시간은 76%, 노트북 사용시간은 45%, 컴퓨터 사용시간은 32%가 늘어난 것으로 조사되었다. 국내 미디어 사용률도 급속히 확대되고 있다.

2019년 인터넷 이용률은 91.8%로 나타났고, 30대(100%), 10-20대(99.9%). 40대(99.8%), 50대(99.3%), 60대(89.1%), 70세 이상(38.8%) 등 70대 이상을 제외하고 전 연령층에서 매우 높은 비율을 차지하고 있다. 동영상 시청률도 평균 81.2%로 높은 수준을 나타냈고, 20대(93.2%), 30대(89.5%), 10대(88.5%), 40대(85.2%), 3-9세(79.8%), 50대(77.7%), 60대(60.2%), 70세 이상(47.1%)으로 나타났다(과학기술정보통신부, 2019 인터넷이용실태조사). 코로나-19 여파로 이통3사의 무선통신트래픽 역시 전년 대비 44%가 증가한 것으로 나타났다.



[그림 39] 2019 인터넷이용 실태조사 인포그래픽 (출처 : 과학기술정보통신부(2020.2.26.))

삶의 세계가 오프라인 세계에서 온라인 세계로 확대되고 있다. 특히 코로나-19의 영향으로 디지털화, 온라인화가 급속히 확대되는 시점에서 예술과 예술교육의 형식과 의미와 가치는 어떻게 변할 것인가? 많은 논의가 필요한 질문이지만, 결과적으로 예술의 영역이 확대되는 계기가 될 것으로 전망된다. 오프라인 예술을 넘어 온라인 예술을 탄생시키는 계기가 될 것으로 보인다. 이는 문화예술교육에도 큰 영향을 미칠 것으로 전망된다.

## 온라인 문화예술교육의 유형

기존의 교육은 오프라인에서 이루어지는 교육을 기본으로 설정하고 이루어져 왔고, 문화예술교육 역시 오프라인 교육현장에서 이루어지는 문화예술교육이었다. 3차 산업혁명 이후 온라인 세계가 확장되면서 오프라인 교육현장에서는 부분적으로 온라인 교육이 도입되었다. 교육 콘텐츠, 교육 방법적 측면에서 온라인 교육이 일부 활용되기도 하였다.

그러나 최근 언택트 사회로 바뀌면서 온라인 교육이 중심으로 부상하고 있고, 온라인 문화예술교육도 쟁점으로 떠오르고 있다. 온라인 문화예술교육은 사람과의 대면접촉이 아닌 온라인에서 이루어지는 문화예술교육으로서 기존의 교육과는 완전히 다른 새로운 교육 패러다임이다. 온라인 문화예술교육은 교육형식, 교육방법, 교강사의 역할 등에서 차원이 다른 특성을 보이고 있다.

구분	오프라인 문화예술교육	온·오프라인 문화예술교육	온라인 문화예술교육
교육목적	문화역량	문화역량	문화역량
기대효과	체험, 표현, 공감, 이해, 소통, 관계, 협력	체험, 표현, 공감, 이해, 소통, 관계, 협력	체험(간접), 표현, 공감, 이해
교육형식	오프라인 형식	오프라인 형식(중심) 디지털 기술(보완)	디지털 기술(중심) 오프라인 형식(보완)
교강사	예술가	예술가 디지털 소양(보완재)	예술가 + 디지털 역량
교육방법	예술적 방법(중심)	예술적 방법(중심) 디지털 방법(보완)	예술적 방법 디지털 창의성
교육장소	형식교육(formal) 집합교육	형식교육(formal) 집합교육	무형식교육(nonformal) 개별화된 공간
유형	실시간 쌍방향 교육 콘텐츠활용중심교육 과제수행중심수업	실시간 쌍방향 교육 일방향 교육(보완기능) 콘텐츠활용중심교육 과제수행중심수업	실시간 쌍방향 교육 일방향 교육(영상) 콘텐츠활용중심교육 과제수행중심수업

[표 1] 문화예술교육의 유형

## 온라인 문화예술교육의 가능성과 한계

디지털 플랫폼을 기반으로 하는 온라인 문화예술교육은 몇 가지 장점을 갖고 있다. 온라인 교육은 디지털 세대에게 친숙한 매체라는 점이다. 요즘의 학생은 디지털 세대이다. 디지털 세대는 디지털기기에 익숙하고, 디지털기기를 활용한 교육에 흥미와 관심이 많고, 오프라인 교육보다 온라인 교육에 몰입을 더 잘하는 경향이 있다. 따라서 디지털 세대는 온라인 문화예술교육에 긍정적인 반응을 보일 가능성이 높다.

디지털 매체가 발달하면서 온라인 교육을 받을 수 있는 가능성도 확대되고 있다. 동영상 콘텐츠를 통한 교육, 디지털 플랫폼을 통한 쌍방향 소통 교육은 이미 활발해 지고 있다. 앞으로 가상현실교육, 증강 현실교육, 혼합현실교육, 게임을 이용한 교육, 가상 튜터 교육, 인공지능 교육 등 다양한 온라인 교육형식이 등장할 것으로 전망된다.

또한, 온라인은 문화예술교육의 접근성을 제고하는 장점이 있다. 지역적 한계, 계층적 한계를 극복하여, 보다 많은 사람들이 문화예술교육을 접할 수 있는 기회를 제공한다. 언제 어디서나 교육이 이루어질 수 있는 유비쿼터스 교육이 가능해진 것이다. 한국의 도서벽지 지역에 거주하는 학생이 집에서 컴퓨터로 서울 국립중앙박물관과 파리 루브르 박물관을 관람하는 것이 가능한 시대가 온 것이다.

그러나 온라인 문화예술교육은 몇 가지 분명한 한계도 갖고 있다. 먼저, 온라인 교육은 근본적으로 몸을 통한 체험과 표현을 제약하고 있다는 점이다. 예술은 몸으로 체험하고 표현하는 활동이다. 몸은 예술적 체험과 인식의 근본적인 토대이다. 예술교육은 예술 활동을 통해 세상을 보는 눈이 달라지도록 학습자들은 안내하는 교육이다. 오프라인 세계에서 보고, 듣고, 느끼고, 표현하는 것과 온라인 세계에서 보고, 듣고, 느끼고, 표현하는 것에 질적 차이가 있다는 점에 첫 번째 고민이 있다.

둘째로, 온라인 예술교육이 예술교육의 효과를 제한한다는 점이다. 온라인을 통해서도 감상, 체험, 표현, 이해 등이 가능하나 불완전하고 불충분하다. 오프라인 교육을 통한 체험과 온라인 교육을 통한 체험에는 질적 차이가 존재한다. 이점을 어떻게 극복할 것인가가 앞으로 온라인 문화예술교육 생태계를 구축하는 데 있어 관건이 될 것으로 전망한다. 특히, 공감, 소통, 협력 등 관계적 차원의 예술교육 효과를 기대하기 어려운 점이 있다. 인간의 실존은 독존(獨存)인 동시에 공존(共存)이다. 그러나 온라인 교육에서는 (1 대 1 교육), (1 대 n 교육)은 가능하나, (n 대 n 교육)이 어렵다. 언택트의 한계, 즉 공동체 교육의 근본적 한계가 존재한다.

셋째로, 문화예술교육이 가진 가치를 확보할 수 있는지 의문이다. 온라인을 통한 문화예술교육이 지식 전달, 경험 전달 중심의 교육으로 치우칠 가능성이 있다. 미적 체험, 표현, 이해, 공감 등 모든 영역에서 예술교육의 질적 가치를 확보하기 어려울 수 있다. 예술교육에서 중요한 상호작용(교사-학생, 학생 상호 간)의 근본적 한계도 존재한다.

마지막으로 문화예술교육의 다양성을 훼손할 가능성도 있다. 교육적 가치보다는 수요자들이 흥미를 느끼고 좋아하는 콘텐츠에 집중될 가능성이 있다. 또한, 교강사의 역량 수준이 드러나면서 일부 유명 강사는 주목 받고 다수의 교강사가 설 자리를 잃을 수도 있다. 이러한 조짐은 이미 온라인 음악 시장에서 나타나는 빈익빈 부익부 현상을 통해 어느 정도 예견되고 있다.

## | 온라인 문화예술교육 생태계 구축 시 난점(저해 요인)

온라인 문화예술교육을 실행하기 위해서는 어려운 점들이 많다. 여기서는 현재 드러난 몇 가지 문제점을 살피보도록 하겠다.

첫째, 온라인 교육을 위한 인프라가 제대로 갖추어지지 못하고 있다는 점이다. 온라인 문화예술교육을 실시하기 위한 교육플랫폼이 필요하다. 또한, 모든 참여자가 컴퓨터(기기)를 확보하는 것이 필수적이라는 점이다. 현재 한국 가정의 약 30%에는 컴퓨터가 없는 실정이다. 또한, 온라인 문화예술교육을 위한 다양한 교육 콘텐츠(플랫폼)도 현재 제대로 갖추어져 있지 않은 상황이다.

둘째, 학습자의 디지털 역량이 제대로 갖추어지지 못한다면, 온라인 교육을 실시하지 못한다는 점이다. 유년층, 노년층 등 컴퓨터를 잘 모르거나 잘 다루지 못하는 사람들이 있을 경우, 온라인 교육을 시행하기 어렵다. 온라인 교육이 교육의 접근성을 오히려 저해하고, 교육 격차를 확대할 수도 있다는 것이다.

셋째, 교강사의 준비가 제대로 되어있지 못하다는 문제다. 현재의 문화예술교육 교강사들은 오프라인 방식의 문화예술교육에 익숙하다. 온라인 문화예술교육은 매우 낯선 영역이다. 교강사들이 온라인으로 교육을 할 수 있는 디지털 역량을 갖추는 것이 무엇보다 시급한 문제이다.

넷째, 온라인으로 효과적으로 가르칠 수 있는 교육방법을 찾는 것도 어려운 과제이다. 온라인 문화예술교육을 시행하기 위한 좋은 모델을 발굴하는 것도 필요하고, 좋은 방법론을 정립하는 것도 아직 미미하다.



## | 온라인 문화예술교육 활성화 방안



[그림 40] 온라인 문화예술교육 활성화 방안

온라인 문화예술교육의 생태계를 구축하고 활성화하기 위해서는 다음과 같은 노력이 필요할 것으로 판단된다.

첫째, 법제도를 정비하는 것이다. 현행 「문화예술교육 지원법」에 온라인교육 관련 근거를 포함하는 것이 필요하다. 매년 온라인 문화예술교육 기본계획을 수립하고, 관련 예산을 확보하는 내용이 포함되어야 할 것이다. 또한, 한국문화예술교육진흥원 내에 온라인 문화예술교육지원팀을 설치하고 인프라 구축, 콘텐츠 개발, 운영, 연구, 연수, 컨설팅 등 다양한 사업을 추진하는 것이 필요하다고 할 수 있다.

둘째, 온라인 문화예술교육의 접근성을 확대하는 노력을 기울일 필요가 있다. 취약계층, 유아, 노년층이 온라인 문화예술교육에 접근할 수 있도록 돕는 노력이 필요하다. 예컨대, 미디어기기(TV, 라디오, PC, 노트북, 태블릿 PC, 스마트폰, 피쳐폰 등)의 보유 및 이용현황에 따른 디지털 역량 수준에 부합하는 프로그램을 별도로 개발하는 것도 필요할 수 있다.

셋째, 온라인 문화예술교육 시스템(플랫폼)을 구축하는 것이다. 온라인 문화예술교육이 낮은 영역이고, 특히 방법론적으로 어떤 접근을 하여야 할지 모두 막막한 상황이다. 온라인 문화예술교육플랫폼은 공급자(교강사), 수요자(학습자)가 만날 수 있는 공간, 다양한 형태의 수업이 이루어지는 공간(개인학습, 일방향 수업, 쌍방향 수업, 토론 수업 등), 문화예술교육에 관심 있는 사람들이 교류할 수 있는 공간, 다양한 문화예술교육 콘텐츠(온라인 강의 콘텐츠, 가상교육 콘텐츠, 체험형 콘텐츠, 참여형 콘텐츠 등)가 모여 있는 공간, 다양한 교수 방법(일방향 강의, 쌍방향 수업, 맞춤형 수업, 플립러닝 등)이 제공되는 공간이 되어야 할 것이다. 이러한 플랫폼은 신규로 구축할 수도 있고, 기존의 온라인 교육 플랫폼(공공, 민간)을 벤치마킹하거나 활용하는 것도 가능하다.



온라인 문화예술교육 시스템 안에 학습자 맞춤형 학습분석시스템을 구축할 경우, 문화예술교육의 효과성을 제고하는 것도 가능하다. 특히 포스트 코로나-19 상황을 대비하여 한국문화예술교육진흥원에서 운영하고 있는 ‘아르떼 아카데미’를 확대하여 학교와 사회 예술강사(6천여 명), 학교 예술수업(음악, 미술, 문학 등)을 담당하는 교원, 문화예술교육의 행정가와 실무자들을 대상으로 직무연수과정을 기초부터 심화까지 온라인 교수학습체계(LMS, Learning Management System)로 전환하여 구축할 필요가 있다.

넷째, 다양한 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 개발하는 노력을 지속적으로 기울이는 것이 필요하다. 단기적으로는 교강사가 보조적으로 활용할 수 있는 다양한 교육콘텐츠를 제공할 경우, 더욱 효과적으로 교육이 이루어질 수 있다. 양질의 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 개발(동영상, VR, AR 등)하거나, 박물관, 미술관 등에서 구축한 콘텐츠를 활용하는 것도 가능하다. 특히 학령기 대상(유치원·초·중·고등학생)으로 학교 정규교육과정에서 예술교과수업(음악, 미술, 문학 등) 및 창의적 체험활동을 하거나 교육과정 외(방과후학교, 동아리활동, 현장체험학습 등)에서 진행하지만, 단계별로 체계적으로 다양한 문화예술을 경험하고 배우기에는 한계가 있는 것이 사실이다.

따라서 유치원부터 고등학교 졸업까지 단계별로 문화예술교육 배움학습과정을 종합적으로 설계하고, 학교급별 특성과 수준에 따른 맞춤형 배움학습 가이드를 제공해 자기주도적으로 성장해 갈 수 있는 방안도 필요할 것으로 보인다. 중장기적으로는 문화예술교육의 본질에 충실한, 문화예술교육이 지향하는 핵심적 가치들이 잘 구현된 디지털 콘텐츠를 개발하는 노력이 필요하다. 오프라인 문화예술교육과 동일한 효과를 기대할 수 있는 수준까지 발전해야 비로소 온라인 문화예술교육의 가치가 인정될 것이다. 이를 위해서는 지금부터 많은 연구들이 추진되어야 할 것으로 판단된다. 또한, 국내외 현장에서 구현되고 있는 다양한 콘텐츠 사례들을 찾고, 평가하는 작업과 우수 콘텐츠를 공유하는 작업도 필요하다고 판단된다.

다섯째, 양질의 교육방법론을 개발하는 것도 필요하다. 온라인 환경에 부합하는 새로운 교육 모델을 개발하고, 창의적 교육방법론을 분야별로 개발하여 제공하는 노력이 필요하다.

여섯째, 교강사들을 대상으로 하는 전면적인 연수가 필요하다는 점이다. 먼저, 교강사들의 인식 전환이 필요하다. 디지털 사회, 언택트 사회를 피할 수 없다는 점과 디지털 역량이 부족할 경우, 향후 활동에 큰 제약이 될 것이라는 점을 인식하는 것이 필요하다. 오프라인 교육의 질이 교사에 달려 있는 것과 마찬가지로, 온라인 교육의 질 역시 교사의 역량에 달려 있다. 오프라인에서 잘 가르친다고 해서 온라인에서도 우수한 교강사로 인정받는 것은 아니다. 온라인상에서 교육적 효과를 제고하기 위해서는 교사의 역량을 제고하는 노력이 별도로 진행될 필요가 있다. 교사가 디지털기기를 잘 다루어야 하고, 디지털 창의성을 발휘할 수 있는 역량이 필요하다. 학습자의 집중력이 떨어질 수 있기 때문에 집중하여 참여하도록 하는 교수방법과 테크닉도 필요하다.

일곱째, 협력 네트워크 구축이 필요하다는 점이다. 문체부, 교육부, 복지부, 여가부 등 중앙부처와 시도지자체 간 협력체계 구축을 기반으로 민간영역에서 온라인교육기업과 예술단체, 공공영역에서 문화예술기관과 각종 교육시설 등과의 협의체를 구성하고 긴밀한 협업을 필요하다. 온·오프라인 시스템 구축, 모델 개발, 방법론 개발, 교수학습 콘텐츠 개발 등의 영역에서 다양한 협업을 하여야 새로운 시대의 교육적 요구에 제대로 부응할 수 있을 것이다.

문화예술교육 이슈분석 제1호(2020-06)  
온라인 문화예술교육의 현황과 과제

발행인 이규석

발행일 2020. 6. 18.

발행처 한국문화예술교육진흥원

기획 및 관리 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터

운영 및 디자인제작 (주)시소랩

홈페이지 [www.arte.or.kr](http://www.arte.or.kr)

문의 02-6209-5900



---

**등록번호 : KACES-2040-R001**

본 저작물은 공공누리 제4유형(출처표시+상업적 이용금지+변경금지)조건에 따라 출처를 표시하면 비상업적·비영리 목적으로만 이용 가능하고 2차적 저작물 작성 등 변형도 금지됩니다.

