



문화예술교육의 디지털 전환이라는 실험

코로나19로 인한 교육 상황의 변화는 현장 체험 중심으로 이루어지던 문화예술교육에 '비대면'이라는 낯선 화두를 던졌다. 문화예술교육의 뉴노멀(New Normal) 시대를 맞으며 대면 수업들이 비대면으로 대체되는 수준을 넘어 온라인 환경을 통해 문화예술교육에 대한 접근성을 높이고 있다. 이런 변화속에 보다 의미있는 문화예술경험의 과정을 제공하기 위한 방법을 찾는 실험들이 이루어지고 있다.

'상시체제'로서의 온라인 문화예술교육 시대 도래

사회 대부분의 영역이 그러했듯이, 문화예술교육 분야 역시 코로나19 이전까지 '비대면'을 가정해볼 상황을 맞은 적이 없었다. 코로나19 이전의 원격교육 혹은 온라인교육은 주로 정규 교육에 대한 '보완재'로서의 선별적인 접근 방식이었다. 코로나19로 인해 온라인교육은 교육의 방식, 행정방식, 평가방식 등을 새롭게 만들고 적용하면서 '대체체제'로 기존 대면교육의 자리를 메우고자 하였다. 양질의 교육 제공에 앞서 차질없는 교육을 시행하는 것이 목표였던 것이다. 이제 코로나19 사태 이후 온라인교육은 구조적 변화를 겪으며, 대면수업의 대체체제가 아닌 필요에 의해 언제든 활용되는 '상시체제'로서의 역할로 전환될 것으로 전망하고 있다.¹⁾ 이때 중요해지는 것이 '비상상황 원격교육(emergency remote teaching)'에서 벗어난 '잘 설계된 온라인교육'으로의 전환이다. EDUCAUSE는 코로나19 상황에 대응하기 위해 긴급하게 진행된 온라인교육과 잘 설계된 온라인교육의 차이점을 구별해야한다는 글을 통해, '비상상황 원격교육'과 비교되는 효과적인 온라인교육은 체계적인 시스템 하에서 이루어지는 세심한 교육설계 및 계획의 결과물이어야 한다고 밝혔다.²⁾

다양한 문화예술활동이 통합되고 주체들이 연결되는 온라인 학습환경

온라인 환경 안으로 문화예술교육이 들어오게 되면서, 공연·전시 관람, 아마추어 창작활동, 예술교육으로 구분되던 활동들의 경계가 모호해지거나 복합적인 경험으로 묶이는 현상들이 일어나고 있다. CRP(Critical Response Process) 프로젝트의 경우, 미국 무용가 리즈 레어만(Liz Lerman)의 공연준비 과정을 일반인이 온라인상으로 지켜보면서 각자 피드백을 통해 예술가의 창작 과정에 참여하며 예술가와 대화하고, 퍼실리테이터에 의해 참여 과정을 지원하는 방식으로 예술감상, 비평, 참여, 학습이 통합적으로 이루어진다. 국내에서도 안양문화재단이 개발한 가상 문화공간 체험게임 <신비한 동물세계>는 오프라인 공연장에서 이루어지던 어린이체험전을 마인크래프트 게임 속 가상 공연장에서 각종 미션을 수행하면서 다양한 전통연희를 체험하는 방식으로 예술체험하도록 설계되었다.³⁾

이러한 온라인에서의 체험 및 학습 방식들은 감상, 창작, 표현과 같은 미적체험들을 연결할 뿐만 아니라 콘텐츠와 학습자, 예술교육자와 학습자, 학습자와 학습자, 그리고 오프라인과 온라인을 연결하면서 통합적으로 가능하다. 잘 설계된 온라인교육은 비대면으로 인한 관계의 단절을 뛰어넘어 다른 방식의 관계맺음을 통해 세상과, 그리고 문화예술과 더 유기적으로 연결 가능하다는 것을 보여준다.



테크놀로지인한 문화예술 학습경험의 확장

사실 코로나19 이전에도 온라인 문화예술교육은 학습자에게 비용효율적 문화예술 혜택의 기회를 제공할 뿐 아니라 협력을 통한 창작 활동, 다각적인 관점에서의 해석 및 새로운 미적 체험과 탐구의 공간 제공 등 다양한 교육적 활용의 가능성을 제시해 왔다. 학교, 문화기관, 평생학습기관 등에서도 이 방식은 꾸준히 활용해 왔다.⁴⁾ 온라인 문화예술교육에 대한 논의의 핵심은 예술의 본질적 가치가 온라인 환경과 방식에 어떻게 결합함으로써 예술적 경험을 통한 의미있는 학습이 이루어질 것인가에 있다. 이때 테크놀로지는 온라인 환경을 효과적인 학습공간으로 만들어주는 핵심요소가 된다.

교육에 있어 테크놀로지 활용의 기본 목적은 양질의 교육을 위한 것이다. 학습자별 최적의 맞춤형 학습을 가능하게 하는 빅데이터와 인공지능, 실감나는 콘텐츠를 제공할 AR·VR·MR 기술, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자를 연결해주는 네트워크 기술 등의 에듀테크 영역은 교육 혁신을 가능하게 한다. 현장 체험중심으로 이루어졌던 문화예술교육도 적절한 테크놀로지 적용을 통해 온라인 상 문화예술교육의 효과성을 높이는 것이 중요한 과제 중 하나이다.⁵⁾

온라인-오프라인의 차이는 학습이 이루어지는 공간의 차이만이 아닌, 경험 층위의 차이, 콘텐츠 구성방식의 차이, 학습방식의 차이, 학습관리방식의 차이를 포함한다. 따라서 앞으로 학습자의 학습방식과 예술교육자의 역할이 모두 바뀔 수밖에 없다. 주된 학습활동의 방식이 대면적 소통과 현장참여에서 비대면 소통과 영상적 체험으로 바뀌는 것이어서, 온라인상에서의 경험이 '진정한' 학습경험이 되기 위해서는 콘텐츠와 학습활동을 '어떤 방식'으로 설계하고 전달해야하느냐가 중요한 부분이 된다.

시드니오페라하우스가 아시아교육재단과 함께 주최한 글로벌 프로젝트는 한국에 있는 학생들과 호주에 있는 학생들이 각각 그들의 교실에서 화상회의 모니터를 통해 시드니오페라하우스의 공연을 동시에 감상하고 함께 토론의 기회를 가지게 한다. 이렇게 함으로써 학생들이 디지털 기술을 통해 교실에서는 겪을 수 없는 색다른 방식으로 문화예술을 체험할 뿐만 아니라, 세상이 얼마나 글로벌화되었는지를 문화예술과 디지털기술을 통해 느끼고, 다른 문화권의 사람들과 온라인 환경 속에서 연결되었다.



시드니오페라하우스의 Global Conversations Korea 프로그램

※출처: Global Conversations Korea, 2016 영상 캡처

또한, 경험과 활동 위주의 문화예술교육 특성상 온·오프라인 교육이 혼합된 블렌디드 러닝(blended learning) 방식은 문화예술교육을 보다 창의적으로 접근할 수 있게 해준다. 영국 필하모니아 국립오케스트라의 'Universe of Sound' 프로젝트는 엘리트 예술형식으로 인식되어 대중으로부터 멀어지는 오케스트라 음악을 테크놀로지를 통해 사람들에게 다양하게 경험하게 해주기 위해 블렌디드 관점으로 접근한 사례 중 하나이다. 지역의 폐교 공간을 활용하여 파노라마뷰 모니터를 홀 벽면 상단에 꼭 둘러서 설치하고, 그 홀을 관객이 산책하듯 걸어나니며 공간에 가득 찬 오케스트라 연주를 가까이 보고 듣는 경험을 한다.

다른 공간으로 이동하면 벽면의 모니터로 지휘자나 연주자의 설명을 듣거나 화상회의 방식으로 인터랙티브한 만남도 가능하다. 다른 코너에서는 스크린을 통해 가상 지휘나 가상악기를 연주 해볼 수 있고, 앱을 활용하여 오케스트라 음악을 편집하기도 하고, 연주자의 화면 속 가상 가이드를 통해 실제 악기 연주 체험도 이루어진다. 공연장에서의 공연 관람이나 악기를 배우는 학습경험을 디지털 테크놀로지와 결합시켜 색다른 오프라인과 온라인 공간에서 다양한 스펙트럼으로 감상하고, 체험하고, 사고하고, 참여하고, 관계 맺게하는 총체적 경험 과정으로 제공하는 것이다.



영국 필하모니아(Philharmonia) 국립오케스트라의 'Universe of Sound' 프로젝트

※출처: 필하모니아 Walk through the universe of sound 동영상 캡처

<https://www.youtube.com/watch?v=Wka8rKXTek8>

온라인 플랫폼 중심의 문화예술교육 공급과 소비

온라인이라는 환경, 도구, 인터페이스가 들어온 문화예술교육이 학습자 개인에 연결되는 경로는 다양하며, 매개자로서의 학교와 문화기관과 예술교육자들뿐만 아니라 이제 온라인플랫폼이 중요한 역할을 할 것이다. 대부분의 온라인 교육콘텐츠는 플랫폼을 기반으로 공급, 소비되므로 온라인 문화예술교육에 있어서도 플랫폼이 가장 기본요소 중 하나이다. 플랫폼은 활동의 장(場)이기 때문에 그 안에 어떤 콘텐츠들이 담기고 사람들이 플랫폼에서 어떤

경험을 하는 구조인지에 따라 차별화되고, 또 그것이 플랫폼의 활용성과 생명력을 좌우한다. 또한, 문화예술교육 플랫폼은 학습콘텐츠와 서비스가 제공되고 소비되는 온라인 학습의 방식이면서 교육 참여자 간의 상호작용을 통해 작동하는 학습생태계라 할 수 있다. 교육플랫폼의 주요 기제는 콘텐츠이지만 콘텐츠 이외에 교육 공급자와 학습자가 만나게 하는 방식, 학습을 지원하는 서비스와 같은 다른 요소들이 플랫폼의 중요한 구조를 함께 형성한다.

온라인 문화예술교육 플랫폼의 유형은 강좌 제공 방식, 리소스 기반의 학습자로 제공 방식, SNS 기반 소셜러닝 방식, 실시간 화상강의 방식 등 플랫폼의 목적과 구조에 따라 차이를 보인다. 모든 기능을 제공해주는 만능 플랫폼이 기보다 각각 특성에 맞게 나름의 기능을 하고, 그 선택을 사용자가 할 수 있도록 환경과 서비스를 제공하는 것이 온라인 세상의 방식이다. 앞으로 플랫폼은 AR·VR 기술의 발전으로 메타버스(Metaverse) 유형으로 확장될 것이고, 한층 창의적인 방식으로 학습활동을 포함한 문화예술의 다양한 경험을 제공할 것이다. 테크놀로지의 발전이 온라인 경험의 실재감(presence)을 높여주면서 이미 온라인 플랫폼에서는 자신만의 창작물을 만들고, 사람들과 협업하고, 상호교류하며 관계와 경험을 즐기는 방식들이 발전, 확대되고 있다.

문화예술교육의 디지털 전환으로 인한 이슈 몇 가지

온라인 문화예술교육의 시공간 제약을 뛰어넘는 접근성과 비용효율성으로 앞으로 보다 많은 사람들이 쉽게 문화예술교육의 기회를 접하게 될 것이다. 반면 기기나 장비, 네트워크 등의 사용에 대한 불평등 요소는 개인의 혹은 특정 계층의 디지털 장애를 유발하는 요인이 된다. 그러므로 디지털 격차의 해소를 통해 모든 개인이 온라인 문화예술교육 학습권을 보장받는 것이 필수과제일 것이다.

또한 온라인 환경과 도구가 문화예술교육에 들어오게 되면서 새로운 교육적 상황과 방식에 대응할 수 있는 역량이 필요하게 되었다. 특히 예술교육자 측면에서는 온라인 환경의 매커니즘을 이해하고 온라인 도구를 활용하는 디지털 역량과 함께 온라인에 적합한 교육의 기획, 설계, 개발, 운영의 프로세스를 자기주도적으로 수행해나갈 수 있는 교육기획역량이 요구되고 있다. 예술교육자에서 예술교육기획자로의 관점 전환과 활동방식의 전환이 필요해보인다.

더불어 온라인 문화예술교육에 있어 중요한 고려사항 중 하나는 지식재산권 문제이다. 공유콘텐츠를 활용해 교육콘텐츠를 제작할 경우 저작권이 부담이 되고, 이 문제를 개인 차원에서 해결하는데 한계가 있다. 문화예술기관이나 예술가의 수준 높은 콘텐츠가 교육리소스로 확보되고 교육콘텐츠의 제작에 활용되기 위해서는 지식재산권에 대한 정책적 대응이 중요한 과제가 될 것이다.

온라인 문화예술교육에 대한 정책적 접근

포스트코로나 시대의 뉴노멀 환경에서 문화예술교육 현장의 요구와 디지털 전환시대에 대응하기 위한 정책의 방향과 과제는 중장기적 관점에서 정교하게 설계되어야 할 것이다. 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원은 최근 현장학계 전문가들과의 논의를 통해 1) 뉴노멀 교육 패러다임 전환에 '구조적'으로 대응하고 2) 디지털 전환 역량을 강화하며 3) 온라인 문화예술교육의 가치를 확립·확산하고 4) 생태계 성장 기반을 구축하기 위한 온라인 문화예술교육의 방향을 설정하고, 정책방향에 따른 4개 영역의 세부 과제를 도출하였다.

<표 1> 온라인 문화예술교육 정책 방향 및 과제

	지향점	논의점
정책방향	뉴노멀 교육패러다임 전환에 대한 구조적 대응	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인 문화예술교육 정책의 관점 및 방향 정립 ○ 온·오프라인 블렌디드 기반 조성 ○ 단계별 접근
	디지털 전환 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 매개자 전환 역량 ○ 온라인 생태계 역량(생태계 기반 플랫폼 구축) ○ 미래교육 실행역량(테크놀로지역량 및 미래핵심역량)
	온라인 문화예술교육의 가치 확립 및 확산	<ul style="list-style-type: none"> ○ 우수 콘텐츠 및 교육모델 개발 ○ 온라인 문화예술교육에 대한 인식 및 문화 조성 ○ 온라인 학습권(디지털격차 해소) 통한 접근성 확대 ○ 사회적 치유와 감성 기능 확산
	생태계 성장 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시설, 공간, 테크놀로지 기반 구축 ○ 파트너십 제도화 ○ 법·제도 정비 ○ 거버넌스 재편 ○ 저작권 대응 구조 마련
	영역	과제
정책영역 및 과제	수요자 중심 인프라 구축	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠활용 위한 범부처·범기관 파트너십 구축 ○ 저작권 대응 및 저작권지원센터 기능 구축 ○ 디지털역량 지역거점 구축 ○ 유관기관 파트너십 구조화 ○ 협력수업·협업프로젝트 중심 시스템 마련
	매개자(교육인력) 지원	<ul style="list-style-type: none"> ○ 매개자 주도형 콘텐츠개발 연구허브 구축 ○ 매개자 역량강화 프로그램 지원 ○ 선제적 가이드라인 개발 및 공유 ○ 매개자 연대 네트워크 상설기구 설립 및 지원 ○ 기획·활동프로젝트 지원 시범사업 운영 ○ 예술교육자 온라인활동 인정기준마련 및 처우개선
	콘텐츠 및 교육모델 개발	<ul style="list-style-type: none"> ○ 블렌디드 통합교육모델 개발 ○ 프로젝트기반 교수학습활동 과정의 교육모델화 ○ 온라인플랫폼의 노드(node) 콘텐츠 개발 ○ 에듀테크 적용 콘텐츠 및 도구 개발 ○ 콘텐츠개발 기준 마련 및 품질관리체계 구축
	생태계 기반으로서의 공공플랫폼 구축	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개방형 리소스·콘텐츠 확보 및 활용 개발 ○ 플랫폼 기반 R&D활동지원시스템 구축

마무리

분명한 것은 '온라인 환경'이 문화예술교육의 가능성을 확대할 것이라는 점이다. 이미 우리는 온라인상에서 이전까지와는 다른 방식으로 문화예술을 경험하고 있다. 온라인교육은 대면 방식 현장 교육의 대척점이 아니라, 예술을 더 가까이 접하고, 예술 참여를 더 자기주도적으로 선택하며, 예술가를 더 쉽게 만나고, 다양한 사람들과 만나 교류할 수 있고, 재미있는 경험들을 찾아다닐 수 있게 하는 가능성을 열어 줄 것이다.



필자소개

조은아는 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수로, 교육공학과 예술경영을 전공하고 문화예술교육, 이력링, 문화공간프로그램, 문화예술 CSR 등을 연구하고 있다. 최근 한국문화예술교육진흥원 온라인 문화예술교육 정책자문단, 문화체육관광부 규제개혁위원회, 국제행사심의위원회, 문화도시심의위원회위원과 국립박물관문화재단이사 등으로 활동하고 있다.

- 1) 한국교육학술정보원(2020), 비대면 시대의 원격수업 방향, 2020 KERIS 이슈리포트 내용 요약
- 2) <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning> (EDUCAUSE, 2020.3.27.), 2020 학술정보 글로벌동향: 2020년 7월 특집호, 한국교육학술정보원, 2020. 7 재인용
- 3) 한국문화예술교육진흥원(2020), 온라인 문화예술교육 동향 리포트 내용 재가공
- 4) Ott, M., & Pozzi, F. (2011), Towards a new era for cultural heritage education: Discussing the role of ICT. Computers in Human Behavior, 27 :1365-1371.
- 5) 조은아(2020), 온라인 문화예술교육의 6가지 성공조건: 온라인 통합 플랫폼 구축, 문화예술교육 이슈분석 제2호(2020-09), 한국문화예술교육진흥원