



문화예술교육 종합계획(2023~2027) 수립

문화예술교육의 디지털 전환 방향 모색을 위한 정책 토론회

2022. 5. 27.(금), 14:00~17:00
세운상가 세운홀



문화체육관광부



한국문화예술교육진흥원



CONTENTS

I. 추진개요	3
II. 발제문	
디지털 문화예술교육의 현황 진단 및 쟁점 이슈	8
조은아 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수	
III. 토론문	
[주제1] 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향	
유현식 컬처커넥션 대표	20
장시준 한국교육학술정보원 디지털교육정책본부장	22
전지윤 서울미디어대학원대학교 교수	24
홍이지 국립현대미술관 학예연구사	26
[주제2] 교육 방법 측면에서의 디지털 문화예술교육의 가능성	
김현경 한국문화관광연구원 부연구위원	28
조은아 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수	29
채수영 EBS ICT기획센터 ICT기획부장	32
[주제3] 문화예술분야 디지털 교육 콘텐츠의 생산과 유통(시장 관점)	
김현경 한국문화관광연구원 부연구위원	35
채수영 EBS ICT기획센터 ICT기획부장	37
[종합] 디지털 문화예술교육 정책 지원 필요사항	
유현식 컬처커넥션 대표	40
장시준 한국교육학술정보원 디지털교육정책본부장	42
전지윤 서울미디어대학원대학교 교수	44
조은아 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수	46
채수영 EBS ICT기획센터 ICT기획부장	48
홍이지 국립현대미술관 학예연구사	51
[별첨] 논의안건지	53

I. 추진개요

「문화예술교육 종합계획`23~`27」 수립을 위한
문화예술교육의 디지털 전환 방향 모색을 위한 정책 토론회

□ **추진개요**

- 행사명: 문화예술교육의 디지털 전환 방향 모색을 위한 정책 토론회
- 추진목적: 문화예술교육 종합계획(‘23~‘27) 수립을 위한 문화예술교육의 디지털 전환과 디지털 세대를 위한 문화예술교육 정책 방향 논의
- 일 정: ‘22. 5. 27.(금) 14~17시
- 장 소: 세운상가 세운홀(서울 종로구 청계천로 159)
- 추진방식: 온/오프라인 병행 방식(공개)
 * (오프라인) 참여패널 및 현장 참여자(50명 내외 규모) + (온라인) 실시간 생중계(진흥원 유튜브 채널)
- 참 여 자: 8명
 - (좌장) 김혜인 한국문화관광연구원 연구위원
 - (발제) 조은아 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수
 - (토론) 김현경 한국문화관광연구원 부연구위원, 장시준 한국교육학술정보원 디지털 교육정책본부장, 채수영 EBS ICT기획센터 ICT기획부장, 전지운 서울미디어대학원대학교 교수, 유현식 걸쳐커넥션 대표, 홍이지 국립현대미술관 학예연구사

□ **프로그램(안)**

구분	시간표 (안)	프로그램	진행
개회	14:00~14:05 (5)	개회 및 인사말, 참석자 소개	문광연
1부			
디지털 문화예술교육의 현황 진단과 미래 방향			
발제	14:05~14:20 (15)	· (발제) 디지털 문화예술교육의 현황 진단 및 쟁점 이슈 - 문화예술교육 정책의 흐름과 현안 및 디지털 문화예술교육 전환의 필요성 대두 - 디지털 문화예술교육 관련 현황 진단 및 쟁점 이슈 *온라인 문화예술교육 정책 및 지원사업 현황 공유(2020년~)	종합계획 추진위
원탁 토론	14:20~14:50 (30)	· (주제1) 미래 사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향 - 문화예술교육의 디지털 전환의 의미와 필요성 - 디지털 세대를 위한 디지털 문화예술교육의 접근 방식 (디지털 커뮤니케이션 능력, 리터러시 함양 등 미래인재 양성 방향)	문광연
원탁 토론	14:50~15:30 (40)	· (주제2) 교육 방법 측면에서의 디지털 문화예술교육의 가능성 - 타 영역, 민간에서의 디지털 추진체계 활용현황 및 사례 파악 - 문화예술교육에 반영, 연관시킬 수 있는 방안 등 *예시. Class101 등 학습 어플리케이션, 메타버스, VR 등	문광연
휴식	15:30~15:40 (10)	· 휴식	
2부			
디지털 문화예술교육의 정책 방향 및 향후 과제			
원탁 토론	15:40~16:15 (35)	· (주제3) 문화예술분야 디지털 교육 콘텐츠의 생산과 활용 - 문화예술분야에서의 디지털 교육 콘텐츠의 내용과 생산 방식 - 문화예술분야 디지털 교육 콘텐츠의 다양한 생산자들의 의견 수렴	문광연
종합 토의	16:15~16:45 (30)	· (종합) 디지털 문화예술교육 정책 지원 필요사항 - 디지털 문화예술교육 콘텐츠 생산과 활용에 대한 정책 지원 관련 거버넌스와 역할	문광연
폐회	16:45~17:00 (15)	· 온/오프라인 참여자 질의응답 · 폐회 및 마무리	

□ 추진배경

- 문화예술교육 지원법 제6조에 의거, 제1차 문화예술교육 종합계획(‘18~’22) 종료 시기 도래에 따라, 과제별 이행 현황을 점검하고 코로나19 이후 미래 사회환경 변화를 고려한 차기 종합계획(‘23~’27) 수립 준비 필요
- 문체부의 제2차 종합계획 수립 시 국민의 수요와 요구, 현장·지역의 의견이 정책과제로 반영될 수 있도록 **상향식 종합계획 수립 설계 및 운영 필요**
 - * 1차 종합계획 수립 시 정책연구·지역순회 간담회·토론회 등 다양한 의견수렴에도 불구하고, 현장체감형 정책과제 도출, 지역 종합계획과의 연계성 미흡 등의 한계 개선을 위해 ‘상향식’ 계획수립 설계 요구

※ 제2차 문화예술교육 종합계획 수립 준비 관련 추진경과

- (21.7~8월) 제2차 문화예술교육 종합계획 수립을 위한 계획 수립 및 전문가 자문
- (21.5~8월) 17개 시도 지역문화예술교육 계획 이행점검 연구 추진
- (21.9~12월) 제1차 문화예술교육 종합계획 이행현황 분석연구 추진
- (22.1월) 제2차 문화예술교육 종합계획 수립 준비과정 설계 검토회의(문체부, 우리 원 등)
- (22.2월) 제2차 문화예술교육 종합계획 수립 추진위원회 구성 및 발족(문체부)

□ 단계별 추진사항

- (1단계) 제1차 문화예술교육 종합계획(‘18~’22)의 이행현황 점검
 - 제1차 문화예술교육 종합계획 이행현황 분석연구(~’21.12월), 17개 시도 지역계획 이행 점검연구(~’21.8월), 지역협력위원회 연계 논의 및 지역별 릴레이토론회 등(기초지역 의견수렴 추진)

※ 제1차 문화예술교육 종합계획 이행현황 분석연구 주요결과

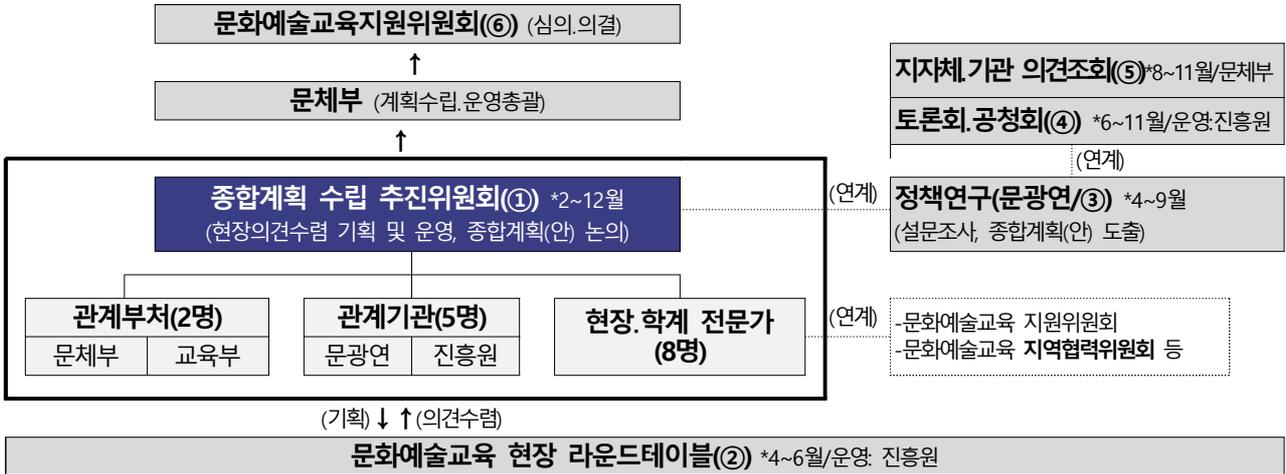
- (전문가 인식 델파이 조사(정량,정성)) 종합계획 정책과제별 중요도/이행도/미래 중요도
 - (현재 중요도) ‘지역중심 문화예술교육 추진 체계화’(1순위), ‘국제교류 활성화’(10순위/최하)
 - (이행도) ‘소외계층 문화예술교육 지속 확대’(1순위), ‘지역중심 문화예술교육 추진 체계화’(10순위)
 - * ‘지역중심’ 등 과제 이행도가 현재 및 미래 중요도와 조사결과와 상반
 - (미래 중요도) ‘기획 및 연구 역량 강화’(1순위), ‘지역중심 문화예술교육 추진 체계화’(2순위) *현 중요도 결과와 유사
- (종합분석 및 제언) 차기 종합계획 수립 프로세스 재구축(성과관리/이행점검, 상향식 의견수렴 방식, 지역계획과의 연계 등), 추진과제 중복성 제거 및 명확화, 학교문화예술교육 포함 균형적 전략 제기 등

- (2단계) 사회환경변화 대응, 정책영역별 개선방향 종합 검토
 - 코로나이후 온라인 수요 증가, 중앙의 진흥기능(R&D/조사/통계인력 등) 요구 대응 방향 검토
 - 지방이양 이슈 및 차기 국정과제 고려, 중앙-지역 간 단계적 역할분담(사업, 기능 등), 정책 활성화를 위한 예산확보 및 법제도 개선 검토
 - 학교/사회/지역 정책영역별 추진방식 변화 착수, 중장기 연구 등 제도개선 방안 검토
 - 신규과제 발굴 관련 지역별 학계 및 현장 전문가·관계자 의견수렴 등
- (3단계) 차기 종합계획 정책방향 및 목표 설정, 실행 및 점검체계 검토
 - 정책과제별 이행목표 설정, 실행주체, 예산확보 등 실행기반 마련 및 점검체계 개선

□ 추진방식

- (현황점검) 중앙·지역의 現종합계획 이행현황 점검 및 분석(2건)
- (정책연구) 차기 종합계획 정책방향, 과제도출 위한 정책연구 추진(1건)
- (의견수렴) 지역(광역/기초), 현장, 정책·학계 등 관계자 의견수렴
- (의견조회) 차기 종합계획(초안) 관련 관계부처/기관, 지자체 등 의견조회
- (정책연계) 차기 정부 국정운영방향(국정과제), 관련 정책계획 연계 및 예산반영 등
- (심의·의결) 문화예술교육지원위원회를 통한 최종계획안 심의·의결

□ 추진체계



□ 추진 프로세스

일정	단계	주요내용	비고
1월	사전 준비	· 2차 종합계획 수립 추진계획 수립, 추진위원회 구성 및 섭외	
↓			
2월~	추진위원회 구성	· 2차 종합계획 수립 추진위원회 구성 및 운영(2~12월)	
↓			
3~5월	현장 의견수렴 및 정책방향 과제 도출	[의견수렴] · (전문가현장 의견수렴) 주제별 라운드테이블 설계 및 개최(3~5월) * 지자체/교육청/학계/현장 등 각계 관계자 협력 정책토론 및 의견수렴 · (지역의견수렴) 광역별(기초포함) 2차 종합계획 의견 제출(지자체→문체부) · [연구] 2차 종합계획 방향 및 신규과제 도출 관련 정책연구 추진(4~10월)	
↓			
6~8월	초안 마련	· 2차 종합계획 초안 마련 * 필요 시 공청회/추가 토론회(또는 현장라운드테이블 종합회의 등) 개최	
↓			
9~11월	수정·보완	· 타부처·지역·유관기관 등 대상 초안 의견조회 및 수정·보완 * 과제별 추진주체 역할분담, 연도별 단계적 세부추진계획 검토 등 · 2차 종합계획 수립 발표 준비(인포그래픽 제작 등, 11~12월)	
↓			
12월	공표	· 문화예술교육지원위원회 안건 심의·의결 및 공표	

※ 지원법 상 차기 계획은 6월 말까지 수립해야 하나, 새정부 문화예술정책 방향 및 타부처 의견 등 반영 가능한 시기로 공표시점을 변경함에 따라 지역종합계획 수립도 순연('23.3월까지)

□ 추진배경

- 하향식 1차 종합계획 수립의 한계에 대한 현장·전문가 지적에 따라 상향식 종합계획 수립 필요성 제기
 - * [문화예술교육 종합계획('18~'22) 이행현황 분석 연구] 차기 종합계획 수립 절차·과정 보완사항 도출
- 정책연구와 연계된 현장 의견수렴 체계 구축으로 효율적 종합계획 수립

□ 운영개요

- (방향) 현장 의견을 유기적·종합적으로 수렴하고, 정책연구와 연계하여 효율적인 상향식 종합계획 수립 지원
- (구성) 분야별 전문가, 관계기관(문화예술교육진흥원, 문화관광연구원) 포함 총 15명 내외
- (기간) '22.2월~12월(2차 종합계획 발표시까지)
- (주요역할)
 - 2차 종합계획 수립 관련 정책영역별 현장·지역 의견수렴* 및 종합계획 수립과정 전반의 종합적 검토 및 정책아젠다 논의
 - * 현장 라운드테이블 설계, 수렴의견 분석, 연구 및 조사 등 연계 검토
 - 현장 의견수렴을 바탕으로 지역·학교·사회 및 미래 문화예술교육 정책방향 논의, 중장기 추진전략 및 핵심과제 검토 등

□ 추진경과

- (추진위 구성) 제2차 종합계획 수립 추진위원회 운영방향 논의 등('22.2월)
- (의견수렴방안 논의) 정책영역별 동향 및 현안/이슈 공유, 제2차 종합계획 수립 방향 및 현장 의견수렴 아젠다/운영방식 등 검토·논의('22.3월)
- (아젠다별 의견수렴 설계) 4개 아젠다별 현안/이슈 검토 및 세부 논의주제 선정, 의견수렴 세부계획 설계 등('22.4월)
- ('22.5월~/아젠다별 의견수렴 운영) 4개 아젠다별 전문가현장 의견수렴

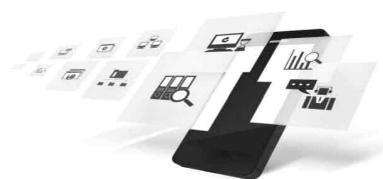
□ 향후일정

- 문화예술교육 종합계획 수립 추진위원회 회의 운영(~12월)
- 아젠다별 의견수렴 결과 및 종합계획안 초안 검토(6~9월)
- (필요시) 종합계획안 초안 관련 공청회·토론회 추진사항 검토('22.10월~11월)
 - * 제2차 종합계획의 문화예술교육지원위원회 안건 심의·의결, 공표 예정('22.12월)

II. 발제문

DIGITAL+CULTURE+ARTS+EDU

디지털 문화예술교육의 현황진단 및 쟁점이슈



조은아
(추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수)

발제 내용 구성

1. 코로나19 이후
디지털 문화예술교육 영역의 정책적 대응
2. 디지털 문화예술교육 관련 이슈 및 과제
3. 문화예술교육의 디지털 전환에 대한 주요 논점

코로나19 직후 문화예술교육의 디지털 전환 논의의 출발

'대체체제'로서의
사업적 대응

문화예술교육
현장의
논의 시작

'중장기적' 관점의
온라인 문화예술교육
정책 방향 및
과제 수립

정책방향 및 과제수립에 있어 3가지 전제

01

디지털 문화예술교육의 용어 및 범위 문제

- 온라인/비대면/온택트/원격/디지털/스마트 등 용어 및 범위는 차후 논의하기로 함

02

디지털 문화예술교육의 가치·목표·효과에 대한 '개념적 논의' 문제

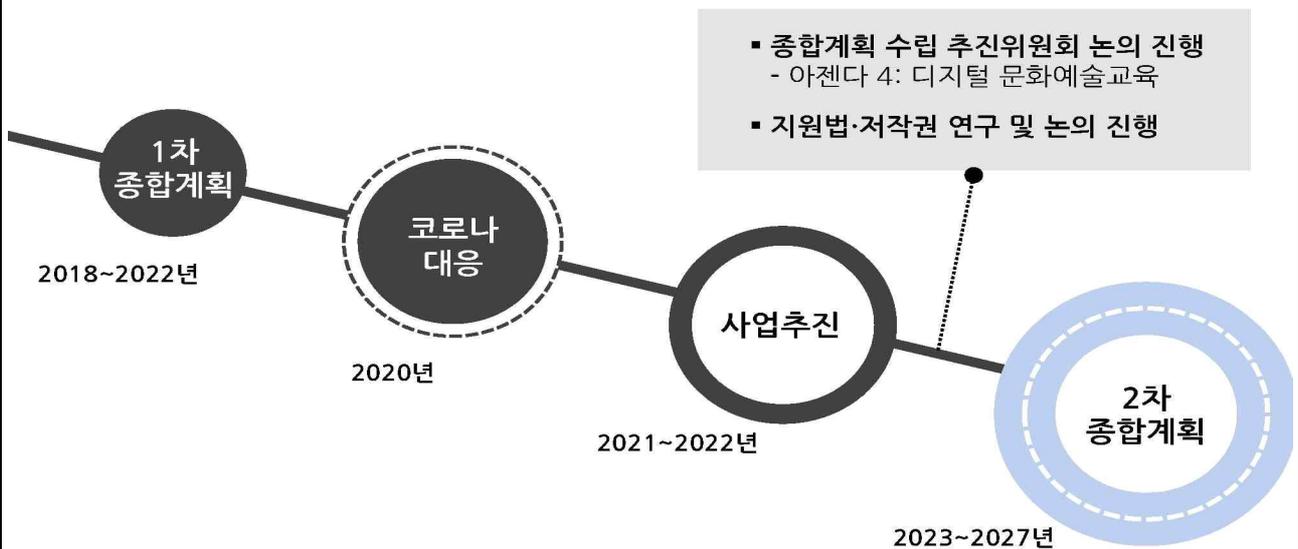
- 온라인 환경·도구·인터페이스의 변화와 확장애 따른 정책적 필요 논의를 우선 진행함

03

블렌디드 관점이 아닌 온라인 관점에서의 정책 논의 범위 설정 문제

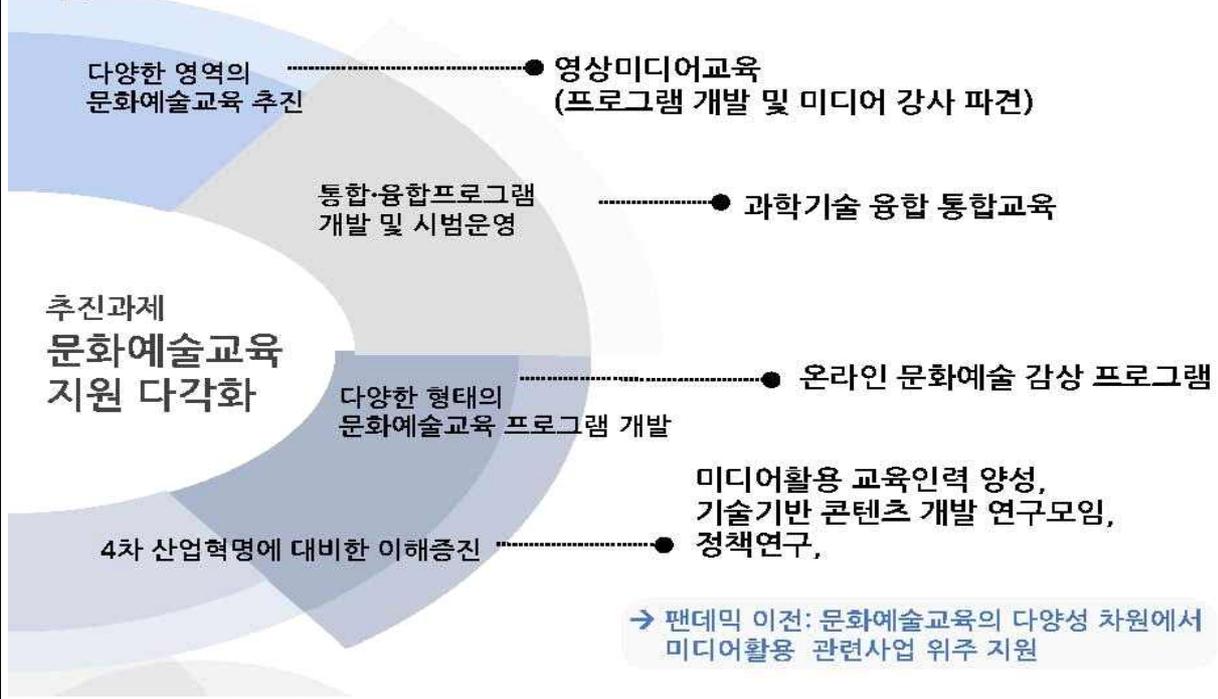
- 기존 현장 중심의 오프라인 문화예술교육과의 관계성·통합적 관점에서의 논의보다는 '온라인' 영역을 중심의 정책적 대응을 우선적으로 진행함

문체부-교육진흥원 관련 정책 추진



문체부·교육진흥원의 관련 정책 추진

1차 종합계획 : 관련 내용 (2018~2022)



문체부·교육진흥원의 관련 정책 추진

코로나대응 : 온라인·비대면 문화예술교육 관련 내용 (2020)

대응정책

따뜻한 연결사회를 위한 비대면 시대의 문화전략(2020.6) 중

- 비대면 문화예술교육프로그램과 기반(플랫폼) 확대 (학교교육과정 연계 온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발·보급)

코로나일상 속 비대면 예술지원방안(2020.9) 중

- 다양한 실험자원: 융복합 문화예술교육 프로그램개발 & 시범운영
- 비대면 예술항유기반 확대: 온라인 문화예술교육 활성화
 - ✓ 온라인·비대면 문화예술교육프로그램 지원 (학교교육과정/범교과 콘텐츠개발·보급, 비대면프로그램 사회 보급)
 - ✓ 문화예술교육프로그램 및 정보의 온라인 접근성 제고 (정보시스템 연계서비스, 자원지도서비스)
 - ✓ 예술 통한 치유 및 가치 공존화(포럼, 키트개발&제공)
 - ✓ 국립문화시설 온라인서비스 제공 확대(온라인 전시·해설 및 소장품 공개)

정책논의 과제개발

- 포스트코로나 문화예술교육 웨비나
- 예술포럼: 코로나19 이후, 예술교육의 미래
- 온라인 문화예술교육 정책자문단 운영 및 정책과제 개발

정책연구

- 온라인 문화예술교육 동향리포트
- 문화예술교육 이슈분석 1-2-3호

코로나대응 : 온라인 문화예술교육 정책방향 및 과제 (2020)

정책방향

지향점	뉴노멀 교육패러다임 전환에 대한 구조적 대응	디지털 전환 역량 강화	온라인 문화예술교육의 가치 확립 및 확산	생태계 성장 기반 구축
주요점	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 문화예술교육 정책의 관점 및 방향 정립 온오프라인 블렌디드 기반 조성 단계별 접근 	<ul style="list-style-type: none"> 메가자 전환 역량 온라인 생태계 역량 (생태계 기반 플랫폼구축) 미래교육 실행역량 (테크놀로지역량 및 미래핵심역량) 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> 시설, 공간, 테크놀로지 기반 구축 파트너십 제도화 법제도 정비 거버넌스 재편 저작권 대응 구조 마련

정책영역 및 과제

영역	수요자 중심 인프라 구축	메가자(교육인력) 자원	콘텐츠 및 교육모델 개발	생태계 기반으로서의 공공플랫폼 구축
과제	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 활용을 위한 범부처 범기관 파트너십 구축 저작권 대응 및 저작권지원센터 기능 구축 디지털역량 지역거점 구축 유관기관 파트너십 구조화 협력수업-협업 프로젝트 중심 시스템 마련 	<ul style="list-style-type: none"> 메가자 주도형 콘텐츠 개발 연구허브 구축 메가자 역량강화 프로그램 지원 선제적 가이드라인 개발 및 공유 메가자 연대 네트워크 상설기구 설립 및 지원 기획활동 프로젝트 지원 시범사업 운영 예술교육자 온라인활동 인정기준 마련 및 차우개선 	<ul style="list-style-type: none"> 블렌디드 통합교육모델 개발 프로젝트 기반 교수학습활동 과정의 교육모델화 온라인 플랫폼의 노드(node) 콘텐츠 개발 에듀테크 적용 콘텐츠 및 도구 개발 콘텐츠 개발 기준 마련 및 품질관리체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 개방형 리소스 콘텐츠 확보 및 활용 개발 플랫폼 기반 R&D 활동 지원 시스템 구축 문화예술교육 특화형 통합플랫폼 3.0 구축 타기관 및 민간 플랫폼 활용권력 및 아용권 지원

※ 출처: 한국문화예술교육진흥원(2020), 온라인 문화예술교육 정책자문단 결과보고서; 온라인 문화예술교육 정책방향 및 과제 내용 별첨

코로나대응 : 온라인 문화예술교육 정책방향 및 과제 (2020)

단계별 사업 로드맵

	1단계	2단계	3단계
뉴노멀 패러다임의 구조적 대응	<ul style="list-style-type: none"> 범부처 범기관 파트너십 구축 및 공동 가이드라인 마련 저작권 기초연구 및 대응구조 마련 선제적 가이드라인 개발 및 공유 	<ul style="list-style-type: none"> 유관기관 파트너십 구조화 표준계약서 및 저작권료 기준 마련 	<ul style="list-style-type: none"> 지원법 개정 저작권지원센터 기능 구축
전환역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> 메가자 역량강화 프로그램 지원 메가자 주도형 연구허브 프로젝트 기획활동 프로젝트 지원 시범사업 활동과정 아카이빙의 교육모델화 	<ul style="list-style-type: none"> 역량강화 통합플랜 수렴 및 시행 플랫폼 기반 연구허브 구축 협력수업-협업활동 모델 구조화 플랫폼 기반 아카이빙 공유시스템 	<ul style="list-style-type: none"> 지역거점 기반 연구허브 확산 네트워크 상설기구 설립 및 지원 플랫폼 기반 수익화 모델 개발
생태계 성장기반구축	<ul style="list-style-type: none"> 관련기관 협력 거점공간 시범사업 문화예술교육 통합플랫폼 구축 연구 플랫폼 이용권 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털역량 지역거점 구축 제도화 문화예술교육 프로젝트 기반 특화플랫폼 개발 시범사업 R&D 활동 지원 시스템 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 지역거점 확대 및 지원 시스템 마련 e-문화예술교육 플랫폼 3.0 구축
문화예술교육 가치확립·확산	<ul style="list-style-type: none"> 개방형 리소스 확보 및 발굴 노드(node) 콘텐츠 개발 기획활동 프로젝트 R&D 아카이빙 연계 통합 교육모델 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 개발 기준 마련 및 보급 노드 콘텐츠 다각화 및 플랫폼 연계 온오프라인 블렌디드 교육모델 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 품질관리 시스템 구축 에듀테크 적용 콘텐츠·도구 개발 온오프라인 블렌디드 교육시스템 구축

※ 출처: 한국문화예술교육진흥원(2020), 온라인 문화예술교육 정책자문단 결과보고서; 온라인 문화예술교육 정책방향 및 과제 내용 별첨

사업추진 : 온라인 문화예술교육 지원사업 추진방안 (2021~2022)

구분	2021년	2022년
주요방향	○ 인프라제도 지원을 통한 체계적인 온라인 문화예술교육 운영 노모	○ 위드 코로나시대 지속가능한 온라인 문화예술교육 추진 방향 모색
총 예산	○ 총 2,000백만원	○ 총 2,000백만원
프로그램 개발·실행	○ 비대면 문화예술교육 매개사 지원(17건) ○ 시민 문화예술교육 지원(6건) ○ 학교 문화예술교육 지원(8건)	○ 시민 온라인 문화예술교육 지원(총 17건) - 담구형(8건), 개발형(5건), 실행형(4건) ○ 학교 온라인 문화예술교육 프로그램 개발 지원(6건)
기반지원	○ 디지털 취약계층 문화예술교육 지원(7건) 장애인 대상 프로그램 개발	○ 디지털 취약계층 문화예술교육 지원(총 17건) 장애인 대상 프로그램 개발 및 품질향상 지원(12건) - (신규) 노인 대상 프로그램 개발 지원(5건)
	○ 기술융합 문화예술교육 지원(2건) 40건	- 45건
현황·성과공유	○ 온라인 문화예술교육 리소스 제공 ○ 온라인 문화예술교육 저작권 연구* ○ 온라인 플랫폼 구축 연구*	○ 온라인 문화예술교육 중장기 방안연구 및 사업 단속도 조사 ○ 온라인 문화예술교육 동향정보 제공 ○ 온라인 문화예술교육 기획세미나(3회) ○ 아카데미 및 전문가노력 제책·배분
현황·성과공유	○ 온라인 문화예술교육 세미나(1회) ○ 내외공유 서비스(1회) ○ 이슈리포트 발간	

* 출처: 한국문화예술교육진흥원(2022), 2022년 온라인 문화예술교육 지원사업 기본계획

주요 이슈 및 정책적 논의점 종합

	이슈	정책적 요구 및 방향	핵심과제 영역	추진된 사업(2020~)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 현장 기반 교육과의 관계성 ✓ 디지털 문화예술교육의 가치, 특성에 따른 교육방법론 모색 ✓ 예술교육자의 위상과 디지털전환역량 ✓ 문화예술교육 공공플랫폼 구축 ✓ 온라인 콘텐츠 개발 ✓ 디지털 리더십 ✓ 리소스·콘텐츠의 지식재산권 ✓ 디지털 저작권 해소 ✓ 사회적 치유 기능 등 가치 확산 ✓ 거버넌스, 제도 정비 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 현장의 이슈 점검 및 의견수렴 ✓ 중장기적 관점의 온라인 정책방향 설정 ✓ 패러다임 전환에 대한 구조적 대응 ✓ 온라인 문화예술교육의 가치 확립 및 확산 ✓ 디지털 전환 역량 강화 ✓ 생태계 성장 기반 구축 ✓ 실험 및 과정 ✓ 단계별 접근 ✓ 사업운영방식의 전환 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 수요자 중심 디지털 문화예술교육 인프라 구축 ✓ 매개자 지원 ✓ 콘텐츠 및 교육모델 개발 ✓ 공공플랫폼 구축 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 매개자 지원 ✓ 온라인 교육프로그램 개발 및 실행 ✓ 리소스 제공 ✓ 단계별 연구 실행 ✓ 세미나 및 자료집 제작보급
분석점, 키워드	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 문화예술교육의 고유성과 방향성 ✓ 오프라인·온라인의 관계성 (블렌디드 관점) ✓ 문화예술교육에서의 테크놀로지 기능과 교육적 활용 방법론 ✓ 접근성 확대와 디지털 격차 ✓ 디지털 사회 문화예술교육의 가치 확산 ✓ 수요자 중심 정책 프레임 ✓ 공공정책의 역할 포지셔닝 ✓ 거버넌스 방식 전환 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 현장 기반 정책 ✓ 구조적·중장기적 접근 ✓ 생태계 관점 접근 ✓ 전환 역량 강화 ✓ 협업 및 교류 지원 ✓ 실험 및 과정 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 다양한(혹은 새로운) 수요자 진단 및 교육요구 분석 필요 ✓ 매개자 역량 강화 및 활동 지원 필요 ✓ 성장 기반 구축 필요 (정보적, 기술적, 물적, 인적 인프라) ✓ 콘텐츠 및 방법론 탐구 및 개발 필요 ✓ 플랫폼 관련 공공 역할 규명 필요 ✓ 에듀테크 적용 요구(AI, AR, VR, 빅데이터, 메타버스 등) 	<ul style="list-style-type: none"> 〈사업방향〉 ✓ 체계적 지원 ✓ 지속가능한 추진 〈대상별〉 ✓ 학교/시민 ✓ 매개자 ✓ 디지털 취약계층(장애인, 노인) 〈형태〉 ✓ 프로그램 개발 및 실행 ✓ 기반지원 (아카데미 및 리소스 제공, 결과공유, 연구 실행)

* 온라인 문화예술교육 관련 정책보고서, 연구보고서, 이슈분석, 사업추진자료(한국문화예술교육진흥원, 2020~2022)를 참고하여 내용 정리

교육 현장(지원사업 중심)의 우려와 기대

우려

- ✓ 테크놀로지 활용에 치우칠 경우, 문화예술교육의 고유성, 현장성 훼손 우려
- ✓ 예술교육자들의 활동 축소 및 고용 불안정 발생, 디지털역량 강화에 대한 요구
- ✓ 취약계층의 디지털 격차로 인한 문화예술 소외현상 심화
- ✓ 지역의 디지털 인프라 격차로 인한 문제상황의 차이
- ✓ 온라인 콘텐츠 개발에 국한되지 않는 전반적 인프라 구축 문제
- ✓ 디지털의 복제성으로 인한 예술교육자의 기획·콘텐츠 권리 및 지식재산권 적용범위 문제
- ✓ 민간 플랫폼 중심의 디지털 생태계로 인한 문화예술교육의 공공성 약화
- ✓ 디지털 문화예술교육의 수요에 대한 니즈 파악과 온라인 교육방식에 있어서의 어려움

기대

- ✓ 문화예술교육계의 전반적 혁신 계기
: 기존 문화예술교육에 대한 변혁 논의와 재도약 가능성
- ✓ 예술창작 방식 및 체험에 대한 확장성으로 인한 문화예술교육의 새로운 실험
: 온라인 시공간의 확장으로 새로운 실험과 예술경험 기회 확대, 블렌디드 관점의 본격적 등장
- ✓ 리소스에 대한 접근성
: 다양한 아카이빙, 리소스로 인한 교육자원 활용성 증대
- ✓ 예술의 사회적 기능과 문화예술교육 기능 확대
: 사회문제해결 및 예술의 치유 기능 강화
- ✓ 새로운 수익구조 가능성
: 온라인 시장에서의 새로운 소비시장 형성 및 비즈니스모델 기대

※ 온라인 문화예술교육 관련 정책보고서, 연구보고서, 이슈분석, 사업추진자료(한국문화예술교육진흥원, 2020~2022)를 참고하여 내용 정리

문화예술교육의 디지털 전환에 대한 주요 논점들

1

온라인 환경/도구/인터페이스로 인한 문화예술교육의 '확장성'이란?
→ 접근성 높은 시공간, 새로운 경험의 층위, 소통의 범위와 방식 확장에 대한 이해 필요

2

학습자 중심의 학습환경과 생태계란?
→ 학습자 중심성과 생태계에 기반한 정책 프레임 필요

3

디지털 접근성에 대한 정책과 현장의 고민은?
→ 디지털 학습권과 디지털 격차에 대한 진중한 고려와 대책 필요

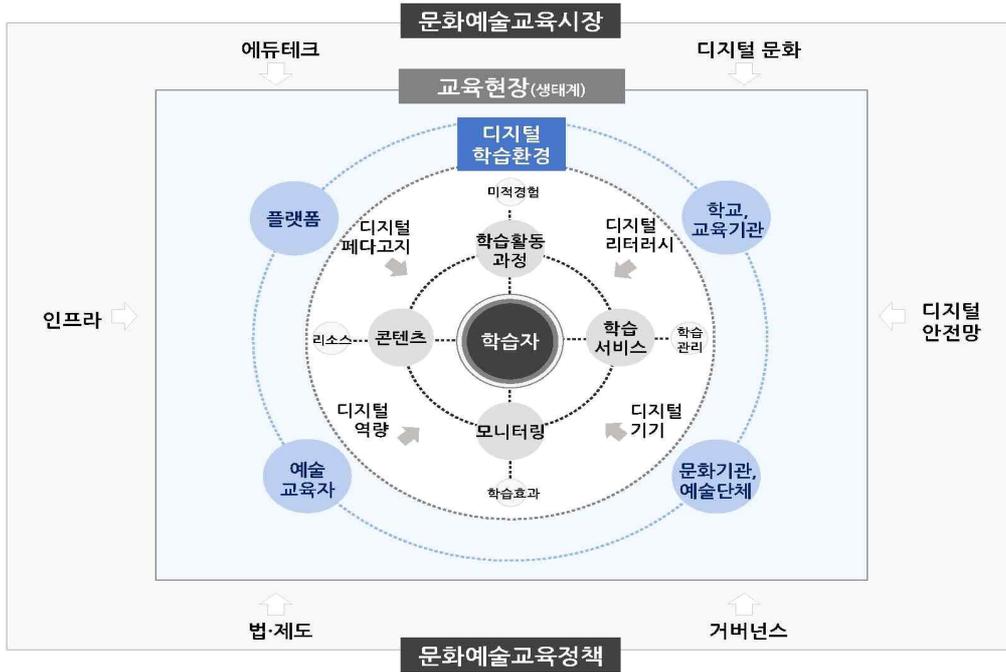
4

블렌디드(Blended) 관점에서의 문화예술교육은 어떤 접근인가?
→ 문화예술교육의 온-오프라인 현장 관계성 해석과 교육현장의 실험 과정 필요

5

온라인 상의 문화예술교육은 효과가 있는 것일까?
→ 디지털 전환의 자발적 수용성 향상 위한 테크놀로지 기능 이해 및 방법론 탐구 필요

학습자 중심의 디지털 전환 관련 요소



© 조은아

문화예술교육의 디지털 전환에 대한 몇 가지 견해

- ✓ **학습자 중심성**은 디지털 교육의 주요 특성 중 하나로, 콘텐츠, 학습활동과정, 학습활동에 필요한 서비스, 학습과정과 효과에 대한 모니터링이 온라인/디지털 환경의 특성을 고려하여 학습자의 학습환경으로서 총체적으로 설계되어야 함
- ✓ 학습자의 문화예술경험 과정을 중심으로 이루어지는 문화예술교육의 특성상, 좋은 리소스를 기반으로 콘텐츠가 제공되고, 미적경험이 학습활동과정에서 발현되고, 그 활동의 과정에 필요한 상호작용과 몰입을 높이는 서비스가 제공되고, 문화예술 학습활동의 과정과 효과가 모니터링되는 매커니즘은 현장 중심 문화예술교육과 디지털문화예술교육에 있어 동일함
- ✓ 특히 예술의 속성은 '은유'와 '질성적 사고'이므로 문화예술교육은 치밀하게 계획되고 설계되기 힘든 본질적 특성을 가지고 있음. 대면의 현장 기반 문화예술교육은 예술가(예술교육자)의 '유연한 의도'와 학습자의 '실제적 체험'을 통해 무언가가 일어나는 과정이 중요하다는 것을 알고있고, 이에 대한 교육 경험을 축적해 옴
- ✓ 디지털 문화예술교육 역시 **문화예술교육의 본질적 가치**에 중심축이 있음. **테크놀로지의 적용**은 효과적인 교육을 위한 매체·방법론·환경으로서의 고민임. 새로운 도구, 방법, 미디어가 등장할때 교육은 늘 그것의 효과성에 대해 질문해 옴. 그러므로, 문화예술교육이 축적해온 고민과 노하우를 바탕으로, 디지털 문화예술교육에서도 문화예술교육이 추구하는 가치와 그에 따른 교육적 효과가 나타날 수 있도록 콘텐츠, 방법론, 환경 설계를 잘하기 위한 노하우를 축적해가야함.
- ✓ 그러므로 예술교육자의 디지털역량은 디지털 도구를 잘 사용하는 정도가 아니라, 디지털 환경을 이해하고 적절한 교육 도구를 찾아내고 오프라인과 온라인의 연계를 통해 풍부한 경험이 나타날 수 있는 학습활동을 기획하고, 학습자의 변화를 모니터링하고 동기부여해주며 교육의 효과를 높이는 일련의 설계와 실험의 과정을 해낼 수 있는 것에 있음
- ✓ 이를 위해 **디지털 리터러시, 디지털 역량, 디지털 페다고지**에 대한 고민과 함께, **디지털기기와** 같은 물적 인프라의 접근성이 중요함

© 조은아

문화예술교육의 디지털 전환에 대한 몇 가지 견해

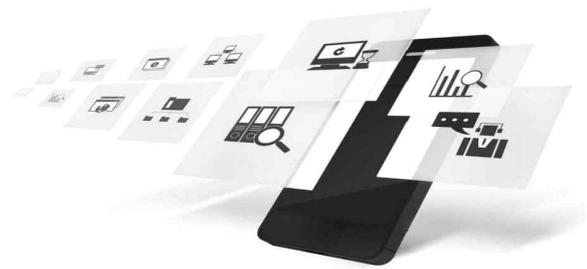
- ✓ 온라인-오프라인의 **블렌디드(Blended)** 학습은 하나의 별도 영역이기보다, 학습자의 문화예술교육을 더 다양하고 깊이있게 만들기 위한 통합적 관점임. 디지털 문화예술교육은 오프라인 vs. 온라인, 대면 vs. 비대면의 이분법적 접근이 아님. 블렌디드 관점에서의 효과적인 문화예술교육을 위해서는 온라인학습의 장단점을 이해하고, 문화예술교육에 특화된 블렌디드 방법에 대한 실험과 탐색이 요구됨
- ✓ 디지털 문화예술교육에 있어 온라인-오프라인의 경계 구분이 희미할수록, 학습자의 학습환경(혹은 학습체제)에 있어 학교(교육기관), 문화기관(예술단체), 예술교육자, 그리고 플랫폼은 같은 역할을 하는 포지셔닝일 수 있음
- ✓ 플랫폼의 경우, 민간에서 다양하게 시도되고 있는 플랫폼의 특성에 따라 문화예술교육에서의 적절히 활용하는 방안이 바람직함. 최근 메타버스 플랫폼의 경우, 공간의 실재감과 학습자 간의 상호작용에 있어서의 장점으로 인해 교육적 활용이 시도되고 있으며(ex.개더타운, V-Story, ifLand, 마인크래프트, 로블록스, 제페토 등), 문화예술교육 분야에서도 단순한 문화예술체험에 머무르지 않는 **교육적 활용**이 실행될 수 있음
- ✓ 반면, **공공플랫폼의 기능**에 대해서도 고민할 필요가 있음. 민간의 플랫폼에서 포용하지 못하는 대상과 영역이 존재함. 디지털 격차에 따라 발생하는 사각지대의 개인들(취약계층)과 디지털 문화예술교육의 생태계에 공공의 역할이 필요한 영역을 찾아내어 공공플랫폼의 기능을 통해 지원해야 함(ex. 수준 높은&저작권이 해결된 리소스/콘텐츠의 탑재나 링크, 문화예술교육에 특화된 협업 프로젝트 툴 제공, 예술가-교육자-개발자 교류의 장 마련). 공공정책의 문제해결 의지와 창의성이 필요한 부분임
- ✓ 디지털 문화예술교육은 교육의 공간을 온라인 환경으로 확장함으로써 접근성 높은 시공간을 제공하였고, 뉴테크놀로지로 인한 새로운 경험의 방식을 통해 경험의 층위와 몰입의 수준을 확장하였으며, 세상과 소통하는 채널과 방식, 범위를 확장하였음

© 조은아

참고자료

- 한국문화예술교육진흥원(2020), 온라인 문화예술교육 정책자문단 결과보고서: 온라인 문화예술교육 정책방향 및 과제
- 한국문화예술교육진흥원(2020), 2020 문화예술교육 이슈분석
- 한국문화예술교육진흥원(2021), 2021 온라인 문화예술교육 현황 조사 및 플랫폼 수요 연구
- 문화예술교육 웨비나 「포스트코로나시대, 문화예술교육의 대응은? 문화예술교육, 화성에서 감자키우기」 (2020. 6.22)
- 제6회 코로나19 예술포럼: 코로나19 이후, 예술교육의 미래 (2020. 11.12)
- 기타 한국문화예술교육진흥원 사업추진자료(2020~2022)

감사합니다.



III. 토론문

[주제1]

**미래사회를 위한
디지털 문화예술교육의 방향**

□ 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향

Q1. 디지털 사회에서 문화예술은 어떻게 소비되고 경험하게 된다고 생각하십니까? (같은 맥락에서) 디지털 사회 속에서의 문화예술교육은 무엇에 중점을 두어야 한다고 생각하십니까?

- 저희 팀은 현장에서 기술융합 문화예술교육 콘텐츠 개발을 지속적으로 하고 있으며, 또한 산업 관점에서 가상현실과 메타버스에 대해 관심을 갖고 기술 개발과 콘텐츠 개발을 동시에 하고 있습니다. 최근 코로나로 가속화된 학령기 학생들의 경우 비대면, 디지털 환경에서의 생활 문화가 익숙해져 있고 그 속에서 다양한 활동들을 하고 있습니다. 비대면 활동이 대면 활동을 대체 하는 형태가 되진 않겠지만 새로운 문화로써 자리매김 할 것 이라는 것은 확신하고 있습니다. 문화예술향유와 문화예술교육 관점에서도 이러한 사회적 변화의 흐름에 반응해야 한다고 생각하고 있습니다. 가상현실, 메타버스가 일상에 될 그 어느 때를 대비 하고 디지털 사회 속에서 새로운 형태의 예술 매체를 이해하고 그 매체를 활용하여 어떤 교육 혁신을 하고 어떤 교육방법이 효과적일지 고민하는 것이 필요한 시점 이라고 생각합니다.

Q2. 디지털 문화예술교육은 ‘문화예술에서의 디지털교육*’ 인가요, ‘디지털(환경)에서의 문화예술교육**’ 인가요?

* 문화예술 범주 내에 이뤄지는 디지털을 활용한 교육적 행위

** 디지털 환경으로 가능하게 된 문화예술에 대한 모든 형태의 교육

- 디지털 문화예술교육은 디지털 매체를 활용한 문화예술교육일수도 있고 디지털 환경에서의 문화예술교육일 수도 있습니다. 저는 디지털 환경에서의 문화예술 교육을 큰 범주로 보고 그 안에서 디지털 매체활용 예술 교육을 어떻게 할 수 있을것인가에 대해 고민하고 있습니다.

Q2-1. 기존의 문화예술교육과 비교할 때, 디지털 문화예술교육의 장점은 무엇입니까?

- 관점의 차이는 있을 수 있지만 1.표현의 다양성과 2.참여 3.공유관점에서 장점이 크다고 생각합니다.

먼저, 저는 음악 중심의 문화예술교육을 진행해 왔는데 음악은 타 장르에 비해 문화예술교육에서 창작 관점의 접근이 쉽지 않았습니다. 실험음악의 범주도 있지만 음악은 멜로디를 만들고, 화성을 만들고, 반주와 연주를 통해 누가 들어도 완성도 있는 좋은 음악이라는 어느 정도의 보편성을 갖고 있는 장르로 이미 대중들에게 교육이 되어 있기 때문에 문화예술교육을 위해 너무나 많은 기능적 교육이 필요했습니다. 이러한 부분 때문에 예술 표현 관점에서도 접근이 쉽지 않았습니다. 반면에 사운드아트, 실험음악 등은 예술 표현과 향유에 있어 다양한 표현 방법과 도구를 활용할 수 있으며, 결과물 대해서도 다양한 감상을 할 수 있어 문화예술교육에 오히려 더 적합한 매체로 생각되었습니다.

또한, 디지털 환경 즉, 비대면 상황에서도 인터넷이 가능한 곳이라면 언제, 어디서든지 접근 할 수 있어 특정 지역에서 참여자를 모집해야 하는 부담도 운영단체 측면에서는 유리 하였으며, 참여자들 또한 이동에 대한 부담에 적어 예상보다 높은 참여율을 보였습니다.

마지막으로 디지털 환경에서 디지털 매체를 활용한 결과물은 또 다시 디지털 환경에서 쉽게 공유되고 그것이 다시 교육 프로그램 재 참여의지를 갖게 해주는 원동력이 될 수 있었습니다.

□ 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향

Q1. 디지털 사회에서 문화예술은 어떻게 소비되고 경험하게 된다고 생각하십니까? (같은 맥락에서) 디지털 사회 속에서의 문화예술교육은 무엇에 중점을 두어야 한다고 생각하십니까?

○ 20세기 초반의 라디오와 텔레비전의 보급은 문화예술의 소비 형태를 크게 바꾸었음. 소수만이 누리던 문화예술을 많은 사람이 접할 수 있게 되어 대중문화가 성장하는 계기가 되었음. 이에 따라 콘텐츠의 양이 비약적으로 증가하였음. 이에 따라 고급문화와 대중문화가 양분화되는 경향을 보여 왔음,

○ 20세기 후반부터 본격적으로 도입된 디지털 기술은 문화의 소비 양상을 변화시키고 있음. 대중문화와 고급문화의 구분이 모호해지고 있으며, 콘텐츠의 폭발적인 증가로 접근성이 더욱 향상되고 있음. 따라서 이러한 사회환경 속에서의 문화예술교육은 문화예술 콘텐츠의 소비 뿐 만이 아니라, 문화예술에 대한 감수성을 높이고, 부르디외가 이야기한 ‘아비투스’를 변화시켜, 개인의 문화자본을 축적할 수 있는 종합적인 방향을 모색해야 할 필요가 있다고 생각됨

Q2. 디지털 문화예술교육은 ‘문화예술에서의 디지털교육*’ 인가요, ‘디지털(환경)에서의 문화예술교육**’ 인가요?

* 문화예술 범주 내에 이뤄지는 디지털을 활용한 교육적 행위

** 디지털 환경으로 가능하게 된 문화예술에 대한 모든 형태의 교육

○ 디지털 기술은 사회의 모든 분야에 전면적으로 과급되고 있고, 이에 따른 디지털 혁신은 일반적으로 고도의 디지털 기술이 각 분야에 활용되며, 생활 방식은 물론 사고방식의 근본적인 변화를 가져오는 것을 의미. 문화예술분야도 디지털 전환의 파고에 비껴있지는 않음.

○ 이러한 맥락에서 본다면 문화예술 영역에서도 디지털을 활용한 문화예술교육과 디지털 환경에서의 문화예술을 모두 포함하다고 볼 수 있음. 문화예술활동을 창작과 향유라는 측면에서 바라본다면, 디지털로 인해 창작의 형태가 근본적으로 변화가 일어나고 있고(웹툰 제작, 작곡 등의 예), 기존의 오프라인 중심의 문화향유 역시 디지털로 급속하게 변모하고 있음.

○ 전자는 협의의 디지털 문화예술 교육이며, 후자는 광의의 개념으로 볼 수 있을 것 같음. 디지털 기술을 활용한 교육(방법과 내용)과 디지털 환경하에서의 교육 패러다임의 변화라는 측면에서 바라볼 수도 있음

○ 온라인 / 비대면 / 온택트 / 원격 / 이러닝 / 디지털과 함께 최근 하이브리드, 스마

트 등의 용어를 쓰고 있음. 포커스를 어디에 두느냐에 따라 낱어와 범위의 차이는 있지만, 용어 규정의 문제는 문화예술교육의 현장이나 시장에서보다는 ‘정책’에서 더 명확하게 하고자 하는 경향이 있음(예를 들어 원격교육은 교육부의 법적 용어, 이러닝은 산업자원통상부의 용어이며, 최근 연구에서는 ‘아날로그’에 대비되는 개념으로서의 ‘디지털’ 용어 대신 하이브리드, 스마트 교육을 쓰기도 함)

Q2-1. 기존의 문화예술교육과 비교할 때, 디지털 문화예술교육의 장점은 무엇입니까?

- 디지털의 장점은 문화예술교육에서도 그대로 적용되지 않을까 생각됨. 접근성이 크게 향상되고 있기 때문에 기존의 교육으로는 가능하지 않았던 개인적인 경험을 확장시킬 수 있을 것으로 기대됨. 그러나 문화예술교육에서는 감수성과 소통이 무엇보다 중요하기 때문에 경험의 질을 높일 필요가 있으며, 이에 따라 디지털이 커버하지 못하는 영역에 대한 종합적인 지원이 필요할 것으로 보임

□ 디지털 세대의 특징과 디지털 커뮤니케이션 관점에서의 문화예술교육

Q3. 디지털 세대의 소통방식과 그들에게 접근하는 문화예술교육이란 무엇이라고 생각하십니까?

- 디지털 네이티브의 소통방식은 기성세대와는 크게 다름. 지식의 습득 방법, 상호간의 의사소통 방식, 감수성 등이 모두 차이가 있음. 또한 문화예술교육의 근본적인 속성은 개인의 문화적 감수성을 높이기 위한 것이기 때문에 근본적으로 개별 맞춤형 교육을 지향할 수밖에 없음. 따라서 개인의 요구와 관심사를 존중하고, 개인별 특성에 맞는 교육내용을 제공하고 다양한 경험을 지원할 수 있는 교육을 고민해야 함

□ 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향

Q1. 디지털 사회에서 문화예술은 어떻게 소비되고 경험하게 된다고 생각하십니까? (같은 맥락에서) 디지털 사회 속에서의 문화예술교육은 무엇에 중점을 두어야 한다고 생각하십니까?

<디지털 사회에서의 문화예술 그리고 교육>

- 디지털 기반 미디어 발달은 기술과 예술이 융합된 형태의 예술적 장르가 나타나게 되는데 특히 기존 순수예술(Fine Art)와는 표현하는 작가에게도 감상하는 관람객에도 실험적 모색이 될 수 있음
- 디지털 기술이 생성하는 가상성은 작가에게는 기존 문화예술이 지닌 물리성의 시공간을 초월한 표현이 가능할 뿐 아니라 감상하는 관람객에게는 시각 중심의 보는 예술에서 다각각을 활용하여 관람할 수 있는 인터랙션을 만들어냄
- 디지털 사회에서 창의적인 복합문제 해결 능력 함양한 인재를 위한 융복합형 문화예술교육의 중요성이 대두되고 있으며 디지털 기술을 어떻게 얼마나 창의적이고 효율적으로 활용할 수 있을지의 초점을 두어야 함
- 디지털 사회에서 이와 같은 융합형 문화예술교육은 창의적 상상력의 발현을 위한 인문학적 성찰을 바탕으로 기술을 활용할 수 있어야 함

Q2. 디지털 문화예술교육은 ‘문화예술에서의 디지털교육*’ 인가요, ‘디지털(환경)에서의 문화예술교육**’ 인가요?

* 문화예술 범주 내에 이뤄지는 디지털을 활용한 교육적 행위

** 디지털 환경으로 가능하게 된 문화예술에 대한 모든 형태의 교육

<디지털 문화예술교육의 접근 방향>

- 첨단 기술이 고도화되고 있는 시점에서 문화예술교육은 단순 기술 매체의 이해 이상의 접근이 필요함
- 문화예술교육이 지닌 창의적 역량 강화를 위한 교육적 활용 도구로 인문학적 성찰을 기반으로 기술을 바라볼 수 있는 교육이 필요하며, 디지털 미디어를 기반으로 한 교육적 환경 구축이 필요함

Q2-1. 기존의 문화예술교육과 비교할 때, 디지털 문화예술교육의 장점은 무엇입니까?

<디지털 문화예술교육의 특징>

- 디지털 문화예술교육은 상상력을 표현함에 있어서 창의적으로 기술을 활용할 수 있기 때문에 기술적 접근 과정에서 오는 문화예술의 표현적 자유와 경험적 향유를 내포할 수 있음
- 디지털 문화예술교육은 디지털 미디어가 지닌 데이터의 변형, 저장 그리고 전달할 수 있는 특성으로 인간이 가지는 인문적 성찰과 예술적 창의성의 발현을 효율적으로 유도할 수 있음

□ 디지털 세대의 특징과 디지털 커뮤니케이션 관점에서의 문화예술교육

Q3. 디지털 세대의 소통방식과 그들에게 접근하는 문화예술교육이란 무엇이라고 생각하십니까?

<문화예술교육의 소통적 접근>

- 디지털 문화예술교육은 기술적 융합으로 예술 장르간 다양한 실험적 모색이 가능하며 이를 통하여 차별화된 융합형 문화예술교육을 설계할 수 있음
- 개별적이고 융합적이며 확장적인 디지털 미디어는 문화예술교육을 통한 창의적 상상력을 결과적 소통보다는 과정에서 오는 소통이 공유되고 논의될 수 있도록 디지털 환경을 활용하여 디지털 세대의 예술적 소통을 유도할 필요가 있음

□ 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향

Q1. 디지털 사회에서 문화예술은 어떻게 소비되고 경험하게 된다고 생각하십니까? (같은 맥락에서) 디지털 사회 속에서의 문화예술교육은 무엇에 중점을 두어야 한다고 생각하십니까?

- 디지털화는 단순히 현재 기관이 보유한 자료의 디지털화만을 의미하는 것이 아니라 기관의 모든 시스템과 업무의 디지털화, 콘텐츠 향유를 위한 디지털 인터페이스 구축, 디지털 문해력과 디지털 문화의 이해 등 디지털로 인해 변화될 기관 환경에 필요한 모든 조건을 포괄하므로 교수법이나 교육 자료 제작이나 배포에 앞서 해당 프로그램을 사용하는 사용자 모니터링과 분석, 디지털 커뮤니티 형성과 관리, 지속적인 피드백 수집 및 반영 등 다양한 계층의 방문자들에 맞는 온라인 플랫폼을 구축, 문화의 다양성과 접근성을 수용하고 지속적으로 서비스를 개선해야 할 것이다.

Q2. 디지털 문화예술교육은 ‘문화예술에서의 디지털교육*’ 인가요, ‘디지털(환경)에서의 문화예술교육**’ 인가요?

* 문화예술 범주 내에 이뤄지는 디지털을 활용한 교육적 행위

** 디지털 환경으로 가능하게 된 문화예술에 대한 모든 형태의 교육

- 둘 다 가능해야 한다고 생각한다. 기존 실물 기반의 자료와 작품 등을 디지털화, 고도화 작업을 통한 디지털 가공 자료를 통한 교육과 디지털 플랫폼과 생태에서만 가능한 새로운 교육 및 접근, 확장 방식이 공존해야만 지속적이고 장기적인 소통과 관계를 구축할 수 있다고 생각한다.

Q2-1. 기존의 문화예술교육과 비교할 때, 디지털 문화예술교육의 장점은 무엇입니까?

- 동시대는 수많은 정보와 다양한 의견이 동시다발적으로 이루어진다. 다룰 수 있는 주제가 다양하고 다 장르간의 결합, 학제 간 교류를 통해 그 어느때보다 활발하게 다원화되고 진화하고 있기 때문에 현대를 사는 개인의 문제에서부터 동시대 이미지 문화, 세대가 지는 특성, 사회 이슈에 대한 생각, 뉴미디어에 대한 반응, 글로벌 이슈의 논제, 보편성의 획득이 가능한 것이 디지털 문화예술교육의 장점일 것이다. 오늘날 교육 기회의 평등을 이야기할 때는 디지털 기술과 인터넷 연결성이 특정 계층을 위한 서비스가 아닌, 인간 사회의 기본권 영역에서 재조명되어야 하는 것임을 인정하고, 교육 기회로부터 멀어진 이들을 포용하는 방향으로 나아가야 할 것이다. 그렇기 때문에 위에 언급한 장점을 극대화하기 위해서는 구체적으로 문화예술교육의 대상과 사용자의 대상을 설정하고 소외나 배제가 없도록 점검하고 오프라인 확장 방식도 함께 선행적으로 고민이 되어야 할 것이다.

[주제2]
교육 방법 측면에서의
디지털 문화예술교육의 가능성

□ 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향

Q4-3. 디지털 문화예술교육 방식에서, 매개자와 학습자 간 1:1, 1:N을 넘어선 N:N의 가능성을 이야기하고 있는데, 가능하다고 생각하십니까?

- 디지털 공간에서의 활동의 가장 대표적인 특징 중의 하나는 관계성 즉, 네트워크화이다. 이를 중심으로 디지털 문화예술교육과 현장에서의 교육의 차별점을 고민해 볼 수 있다. 즉, 매개자를 통해서 학습을 하는 1:1과 1:n 방식을 넘어선 n:n의 방식이다. n:n의 방식에서의 교육은 어떤 모습일까? 이는 우리에게 익숙한 ‘교육’ 받는다는 경험과는 다르다. 사실 우리는 러닝(learning)으로서 학습을 온라인 공간에서 손쉽게 하고 있다. 이미 다수의 사람들과 같은 콘텐츠를 통해서 다양한 소통을 하고 그 안에서 다양한 정보를 교류하는 것에 익숙해져 있다. 쉽게 유튜브 채널만 보더라도 다양한 교육 콘텐츠가 넘쳐나고 있으며, 유튜브를 통해서 일방적인 정보를 습득하는 것 외에도 구독자들 간의 상호간의 학습 경험을 공유하는 모습들을 쉽게 찾아볼 수 있다. 그러한 의미에서 문화예술교육 역시 디지털 환경에서의 문화예술교육 콘텐츠를 경험하는 다양한 사람들 간의 소통을 전제로 한 학습과 습득활동을 고려할 수 있다. 사실 이는 우리가 ‘교육한다’ ‘교육받는다’ 이분법적인 생각에서는 상상할 수 없었던 것들이다. 교육 전문가 입장에서는 콘텐츠를 통해서 학습하는 것이 우리가 말하는 ‘교육’ 과 다르다 말할지도 모른다. 하지만, 디지털 상에서의 교육콘텐츠 코로나 시기를 거치면서 빠르게 확산되었고 디지털 세대는 그렇게 ‘학습’ 하는 것에 익숙해졌다. 즉, 전문가가 규정하는 것보다 세상은 빠르게 변화하고 있으며, 이러한 변화 속에서 문화예술교육이 어떤 식으로 나아가야할지 디지털에만 국한 아닌 큰 의미의 방향전환이 필요할 때가 아닐까 생각한다.
- 이같은 커뮤니케이션과 (자가) 학습의 개념으로서 접근 할 때 최근 화두가 되고 있는 메타버스에서의 학습 경험의 가능성도 우리는 함께 이야기할 수 있다. 메타버스 공간이 단순히 현실을 벗어난 가상공간에서 벌어지는 이벤트로서 의미를 갖는 것은 아니다. 최근 메타버스 플랫폼에서의 활동이 더 이상 수동적 이용자가 아닌 능동적 참여자로 변화함에 따라 메타버스의 활동가능성을 더욱 높게 보는 점을 생각한다면, 문화예술교육 역시 능동적 참여자의 역할을 전제로 메타버스에서 상에서의 전개를 상상해볼 수 있을 것이다. 메타버스에서 이뤄지는 다양한 활동은 그것이 1:1, 1:n 의 방식을 취하고 있지만, 이미 n:n의 세상에서 우리는 가상에서의 문화예술경험을 전제로 한다. 나와 같은 취향을 갖거나 유사한 활동을 원하는 사람들과 현실공간이 아닌 가상공간에서의 경험 공유를 전제로 했을 때 우리가 상상하는 메타버스 공간이 시작된다. 그들은 중간의 매개자가 없이도 스스로 학습하고 스스로 생산하는 프로슈머의 자연스럽게 익혀나간다. 문화예술을 통해 다양한 예술적 역량과 감수성을 높여 스스로의 문화예술을 즐기고 이를 통해서 다양한 창의적 상상을 가능하도록 하기 위함이라고 볼 때, 이미 우리의 디지털 세대는 그들의 세상 속에서 우리가 꿈꾸지 못했던 세상을 창조하고 만들어가고 있다. 자발적인 학습의 중요성이 더욱더 중요해지고 있는 세상 속에서 우리가 n:n교육 방식의 정의는 함께 정보를 공유하고 이를 통해서 스스로를 자가 발전시키는 방식으로서의 교육방식으로 더욱더 확장할 수 있을 것이라고 생각한다.

□ 디지털 환경에서 새로운 교육 방식

Q4. 새롭게 변화하는 매체와 문화예술교육의 방식 변화 양상은?

- 디지털 문화예술교육은 교육의 공간을 온라인 환경으로 확장함으로써 접근성 높은 시공간을 제공하였고, 뉴테크놀로지로 인한 새로운 경험의 방식을 통해 경험의 층위와 몰입의 수준을 확장하였으며, 세상과 소통하는 채널과 방식, 범위를 확장하였음
- 예를 들어, 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 참여과정을 지원받는 방식으로 예술감상, 비평, 참여, 학습이 통합적으로 이루어짐
- 새로운 테크놀로지가 등장할 때 교육은 늘 그것의 효과성에 대해 의문을 던지고 질문해옴. 하지만 디지털 문화예술교육 역시 문화예술교육의 본질적 가치에 중심축이 있음. 그러므로, 문화예술교육이 축적해온 고민과 노하우를 바탕으로, 디지털 문화예술교육에서도 문화예술교육이 추구하는 가치와 그에 따른 교육적 효과가 나타날 수 있도록 콘텐츠, 방법론, 환경 설계를 잘하기 위한 노하우를 축적해가야함
- 문화예술교육 현장이 자발적으로 디지털 기술을 수용하고 적극적으로 활용하기를 기대하는 것은 현실적으로 쉽지만은 않음. 그러므로 실험적이고 혁신적인 교육 시도의 ‘사례’를 적극적으로 발굴하고, 소개하고, 의미를 재해석해줌으로써 디지털 문화예술교육의 전환과 확산을 이끌어줄 필요가 있음

Q4-1. 오프라인과 온라인의 혼합적인 환경(Blended Learning) 관점에서 이루어지는 문화예술교육의 좋은 사례가 있다면, 방법적 시도와 시사점을 중심으로 제안해주십시오.

- 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 하나임. 지역의 폐교 공간을 활용하여 파노라믹뷰 모니터를 홀 벽면 상단에 쪽 돌려서 설치하고, 그 홀을 관객이 산책하듯 걸어다니며 공간에 가득 찬 오케스트라 연주를 가까이 보고 듣는 경험을 함. 다른 공간으로 이동하면 벽면의 모니터로 지휘자나 연주자의 설명을 듣거나 화상회의 방식으로 인터랙티브한 만남도 가능함. 다른 코너에서는 스크린을 통해 가상 지휘나 가상악기 연주를 해볼

수 있고, 앱을 활용하여 오케스트라 음악을 편집하기도 하고, 연주자의 화면 속 가상 가이드를 통해 실제 악기 연주 체험도 이루어짐. 공연장에서의 공연관람이나 악기를 배우는 학습경험을 디지털 테크놀로지와 결합시켜 색다른 오프라인과 온라인 공간에서 다양한 스펙트럼으로 감상하고, 체험하고, 사고하고, 참여하고, 관계맺게하는 총체적 경험 과정으로 제공하는 사례임

Q4-2. 전통적인 오프라인 문화예술교육과 비교했을 때, 디지털 환경이기에 가능한 교육 방법적 시도로는 어떤 것이 있을 수 있다고 생각하십니까?

- 디지털 테크놀로지는 문화예술교육과 만날 때 강력한 자기표현의 매체이자 소통의 매체가 됨. 또한 디지털 환경은 현실에서 하기 힘든 것을 할 수 있는 공간이며, 가보지 못한 곳을 가볼 수 있는 흥미로운 가능성의 공간이 될 수 있음.
 - 1) 다양한 ‘소통’ 이 가능해짐: 만나기 힘든 예술가나 생각을 공유할 수 있는 다른 동료 학습자와의 만남이 가능해짐. 소통의 방식도 교실상황, 현장상황보다 자유로울 수 있으며, 다양한 상호작용 인터페이스가 가능함
 - 2) 다양한 층위의 경험이 가능해짐: 고흐의 붓터치를 확대해서 자세히 볼 수 있고, 오케스트라 무대를 올라가볼 수 있고, 연극을 만드는 과정을 보면서 참여할 수 있고, 카우스의 작품을 증강현실로 내 방에 배치해볼 수 있고, 내 방에서 이집트의 박물관을 관람할 수 있음(가상현실을 통한 이동성 확장). 테크놀로지의 발달을 통해 보다 실감나는 체험과 몰입과 표현이 가능해지고 있으며, 경험의 시공간 제약을 벗어나며, 아바타를 통한 신체적 이동을 통해 현실성을 느낄 수 있음.
- [구글 Arts&Culture] 앱은 만들어진 이후 현재까지 모바일 환경에서 개인에게 제공되는 가장 흥미로운 문화예술체험과 학습 콘텐츠 중 하나라고 생각함. 구글 Arts&Culture의 전체 메뉴구성은 예술에 대한 흥미로운 발견-체험-성찰-공유의 과정을 제공하는 매우 훌륭한 교육패키지임. 콘텐츠 하나 하나는 다양한 예술체험의 방식을 제시하고 있어서, 교육 현장에서 구글 Arts&Culture의 특정 콘텐츠를 기반으로 교육모델화하여 활용하고 있음
- 디지털 환경에서의 단순한 문화예술경험에 머무르지 않는 ‘교육적 경험’ 이 되기 위해서는 콘텐츠의 경험 활동 속에서 사유, 성찰, 소통, 표현의 과정을 어떻게 끌어낼 수 있을지에 대한 정교한 ‘교육적 설계=교육적 가공’ 이 요구됨
- 이러한 교육콘텐츠 기획이 가능할 정도로 예술교육자들의 디지털역량 강화가 요구되며, 미디어아티스트의 예술교육으로의 참여가 장려될 수 있음

Q5. 새로운 교육 환경의 확장으로서, 메타버스에서의 문화예술교육 활동의 가능성은?

Q5-1. 메타버스 환경에서 자주 활용되는 게임/놀이 등에서의 디지털 문화예술교육의 새로운 가능성은 어떤 것이라고 생각하십니까?

- 메타버스 플랫폼은 초기 단계이라 할 수 있지만 빠르게 개발되고 있으며, 기존의 학습플랫폼에 비해 자유로운 소통, 창작, 공유를 가능하게 하는 환경적 특성으로 인해 비구조화된 문제해결과 협력학습에 적합하므로 문화예술교육에서도 적절하게 활용할 수 있음. 최근 메타버스 플랫폼의 경우, 공간의 실재감과 학습자 간의 상호작용에 있어서의 장점으로 인해 교육적 활용이 시도되고 있으며(ex.개더타운, V-Story, ifLand, 마인크래프트, 로블록스, 제페토 등), 문화예술교육 분야에서도 단순한 문화예술체험에 머무르지 않는 ‘교육적 활용’이 실험될 수 있음. 게임의 방식으로 예술체험과 정보를 얻을 수 있는 히든오더 플랫폼이나, 예술가들에게 최첨단기술을 제공하는 플랫폼인 Acute Art 앱 역시 가능성을 보여주는 사례임

□ 디지털 환경에서 새로운 교육 방식

Q5. 새로운 교육 환경의 확장으로서, 메타버스에서의 문화예술교육 활동의 가능성은?

Q5-1. 메타버스 환경에서 자주 활용되는 게임/놀이 등에서의 디지털 문화예술교육의 새로운 가능성은 어떤 것이라고 생각하십니까?

- 몰입감이 있고 재미있는 문화예술교육이 가능
 - 메타버스는 다양한 특징을 가지고 있는 서비스입니다. 아바타라고 하는 디지털 휴먼은 실제의 자신과 동일시되어 적극적인 활동을 하도록 유도하게 됩니다. 패션 아이템들이 많이 소비되는 이유도 바로 아바타를 자신과 동일시하기 때문이며, 남들이 가지고 있지 않은 아이템을 획득하기 위해 적극적으로 많은 시간과 노력을 하는 것도 바로 이 때문입니다.
 - 메타버스 상에서 문화예술교육을 한다면 사용자는 자신의 아바타를 이용하여 다양한 콘텐츠를 활용하면서 교육을 받게 될 것입니다. 이 과정에서 자신의 아바타가 활동하고 있기 때문에 몰입감이 높고, 기존의 서비스보다 더 많은 시간을 할애하는 경향이 나타나고 있습니다.
 - 또한 3D 공간 안에서 스스로 돌아다니면서 활동하기 때문에 많은 사용자들은 본인이 교육을 받았거나 공부를 했다는 느낌보다 재미있는 경험을 했다거나 놀이를 했다고 받아들이는 경향이 많습니다. 이를 볼 때 교육이 주는 딱딱함이나 억지스러움이 메타버스 상에서는 발생하지 않는 것 같습니다. 이를 이용한다면 좀더 몰입감이 있고 재미있는 문화예술교육이 가능할 것이라고 예상할 수 있습니다.
- 창작생태계로서의 메타버스의 특징
 - 메타버스는 수동적으로 콘텐츠를 소비하는 공간이 아니라 적극적으로 콘텐츠를 만들고 공유하는 소통의 공간입니다. 저작권이 확보된 예셋과 누구나 쉽게 이용할 수 있는 저작도구만 제공해준다면 사용자는 어떤 콘텐츠든 쉽게 만들 수 있습니다. 이미지나 동영상, 애니메이션, 3D 공간을 비롯하여 자신의 채널을 운영하면서 방송을 할 수도 있습니다.
 - 무언가 새로운 것을 만드는 창작활동이 문화예술의 주요한 영역인 것처럼 메타버스 상에서는 누구나 쉽게 새로운 형태의 콘텐츠를 만들 수 있습니다. 이모티콘과 같은 이미지도 만들 수 있고, 애니메이션을 제작할 수도 있습니다. 유튜브 처럼 채널을 운영할 수도 있고, 자신이 원하는 3D 공간을 만들어서 친구들을 초대해 같이 놀 수도 있습니다.

- 그 과정에서 전문적인 소프트웨어나 디바이스를 사용할 필요도 없습니다. 누구나 쉽게 이용할 수 있는 태블릿과 PC로 메타버스 서비스를 활용하여 다양한 콘텐츠를 만들 수 있습니다. 접근도 쉽습니다. 인터넷만 연결되어 있다면 어디에서나 가능합니다.
- 메타버스 기반의 문화예술교육 서비스가 있다면 오프라인에서의 문화예술교육과 쉽게 연계하여 통합형 문화예술교육이 가능해질 것입니다. 온라인과 오프라인이 별개의 분리된 교육환경이 아니라 오프라인 교육을 진행하면서도 쉽게 온라인 교육과 연계할 수 있고, 블렌디드 교육을 구현할 수 있는 서비스가 될 것입니다.

[주제3]

**문화예술분야 디지털 교육 콘텐츠의
생산과 유통(시장 관점)**

□ 문화예술교육의 민간 시장 확대, 그 가능성에 대하여

Q6. 디지털 환경과 도구로 인해 디지털 문화예술교육이 가져올 민간시장의 확장 가능성, 높다고 보십니까? 예상되는 시장의 모습은 어떤 것입니까?

- 디지털콘텐츠 유통에서의 핵심은 플랫폼이라고 이야기한다. 콘텐츠 제작사들이 직접 유통을 할 수 있는 플랫폼을 설계하는 이유는 디지털 콘텐츠의 유통에서 플랫폼을 빼고는 이야기할 수 없기 때문이다. 과거 우리가 문화예술교육에 있어 ‘국가’ 혹은 ‘공공’ 주도성을 이야기한 것은 유통의 개념으로서 서비스 전달 체계가 공공에서 출발했기 때문이다. 하지만 디지털 콘텐츠가된 교육 콘텐츠의 시작은 공공이 아닐 수 있다. 콘텐츠를 제작하고 생성하는 것은 ‘개인’의 영역이다. 물론 그 제작을 위한 지원이 공공으로부터 출발할 수 있고 민간자산을 통해서 만들어질 수 있지만 창작한 사람에게 콘텐츠에 대한 권리가 귀속된다. 이렇듯 생산된 콘텐츠가 유통되기 위해서는 디지털 공간에서 플랫폼을 활용해야하는데, 우리가 현재 활용하고 있는 모든 플랫폼은 민간 플랫폼이다. 이 경우 민간 플랫폼에서 제공되는 콘텐츠를 우리가 ‘공공’이라고 부를 수 있는가? 아니면 ‘민간’ 시장에서의 문화예술교육콘텐츠라고 해야 하는 것인가?
- 앞서 얘기한 것처럼 공공의 지원을 통해서 콘텐츠가 생산된다고 할 때 ‘공공 콘텐츠’라고 해야 할 것인가? 디지털 콘텐츠의 특성상 생성되는 콘텐츠는 다양한 방식의 활용과 복제가 가능하다 이 경우 창작물로서 인정되어야 할 것인가? 이러한 상황을 고려할 때 민간 시장의 확장은 당연해 보인다. 다만, 그동안 문화예술교육이 공공에서 주도를 할 수 밖에 없었던 상황들이 디지털 환경에서는 어떻게 변화되어야 하는 지에 대한 고민이 필요할 것이다. 이같은 고민에는 공공 플랫폼의 설계에 대한 가능성도 포함이 될 것이며, 콘텐츠의 제작자와 문화예술교육 매개자(교육자)와의 역할에 대한 재정의 더 나아가 문화예술교육이 지향해야 하는 것들까지 포괄될 수 있다. 세부적으로는 앞서 말한, 다양한 제작자들에 대한 저작권 보호의 문제와 콘텐츠 활용과 배포에 있어서 법제도적으로 보호 혹은 규제되어야 하는 것들에 대한 고민도 중요해질 것이다.

Q6-2. 시장 확장에 대한 부정적/관망적 관점을 가지고 있다면, 이유는 무엇이며 무엇을 선결해야 한다고 보십니까?

- 시장에 대한 부정적 전망이라기 보다는, 민간시장 확대에 있어 근본적으로 문화예술교육 콘텐츠의 제공자는 누가되어야 하는 것에 대한 문제에 있어 그동안 공공부문에서 문화예술교육을 다뤄왔던 이유를 다시한번 복기 해보고, 이에 대하여 민간시장 확대에 인해서 발생할 수 있는 우려들을 몇가지 첨언해보고자 한다.
- 현재까지 우리는 공공부문을 중심으로 문화예술교육을 통해 개인의 미적, 창의적, 성찰적, 소통적 역량 등을 복돋워 줌으로써 학습자의 발전과 성숙은 물론, 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어 낼 수 있도록 하는 교육을 시행하고 있다. 하지만, 이러한 교육의 목적은 대중적인 콘텐츠로서의 디지털 콘텐츠를 통해서 더욱 확장되기도 하지만 퇴보될 수 있다. 단순한 인기와 대중적 재미만을 추구하는 대중문화콘텐츠와는 달리 문화예술교육이 가진 함의를 잘 풀어낼 수 있는 콘텐츠의 제작은 관련한 노하우를 지닌 전문 매개자들에 의해서 수행된다. 이러한 매개자들이 만들어내는 콘텐츠의 질적 수준을 높일 수 있으나, 디지털 세상에서 넘쳐나는 다양한 자극적 콘텐츠에 비하여 그 콘텐츠에 대한 수요가 상대적으로 적을 수 있다. 앞서 논의한 바와 같이 이용자 중심, 자기주도적 학습을 통해서 이용자들은 더욱더 스스로 정보를 탐색해나가고 중개자 없이도 스스로의 정보를 확장하는데 비하여 ‘좋은’ 콘텐츠를 선별하는데 있어 더욱 어려움을 겪을 수 있다. 민간 플랫폼에서는 인기가 곧 노출, 그리고 구독되는 빈도수에 좌우되는데 문화예술교육 콘텐츠가 상대적으로 진지한 콘텐츠로서 위치할 때 자발적인 정보를 탐색하는 이들에게 노출되는 빈도가 적어질 수밖에 없을 수 있다. 이러한 문제를 해결할 수 있는 방식이 무엇일지? 이에 대한 고민이 필요하다고 생각한다.

□ 문화예술교육의 민간 시장 확대, 그 가능성에 대하여

Q6. 디지털 환경과 도구로 인해 디지털 문화예술교육이 가져올 민간시장의 확장 가능성, 높다고 보십니까? 예상되는 시장의 모습은 어떤 것입니까?

- 웹3.0 시대에 맞는 문화예술교육 패러다임 전환
 - 디지털 환경은 웹3.0 세상으로 변화하고 있습니다. 웹1.0의 게시글 등과 같은 정보제공용 서비스에서 웹2.0의 소셜 네트워크와 메신저 서비스 중심의 디지털 환경이 앞으로는 메타버스와 같은 웹3.0 시대로 변화하게 될 것입니다. 그 과정에서 웹2.0 서비스와 웹3.0 서비스는 공존하면서 경쟁을 하게 될 것이지만, 결국에는 사용자 친화적인 웹3.0 서비스가 우위를 나타낼 것으로 예상됩니다.
 - 메타버스는 웹3.0에 기반한 서비스로 평가되고 있으며, 메타버스 서비스를 운영하기 위해서는 블록체인 기술에 기반한 NFT와 가상화폐, 그리고 인공지능 기술 등이 갖추어져야 합니다.
- NFT와 가상화폐, 그리고 문화예술교육
 - NFT는 새로운 창작물에 대한 소유권을 부여함으로써 거래가 이루어지도록 하는 기술로, 다양한 NFT가 제작되어서 글로벌 환경에서 거래되고 있습니다. 그리고 이 과정에서 국가단위의 화폐가 아닌 비트코인 또는 이더리움과 같은 가상화폐를 이용하여 거래가 이루어지고 있습니다.
 - NFT를 부여하기 위해서는 저작권을 갖고 있는 사람이 디지털 콘텐츠를 만들어야 하는데, 가장 많은 저작물을 갖고 있는 분들이 문화예술인들입니다. 이분들이 디지털 콘텐츠를 제작해서 NFT를 부여하고, 거래할 수 있는 플랫폼이 있다면 새로운 경제흐름이 이루어질 것입니다. 그런 면에서 새로운 디지털 환경이 문화예술교육의 민간 시장을 확장할 가능성은 무궁무진하다고 생각합니다.
- 문화예술인들의 디지털 역량 강화와 다양한 창작활동 지원
 - 이를 위해서는 문화예술인을 대상으로 한 디지털 역량 교육이 필요할 것입니다. 본인들의 문화예술활동과 창작물을 디지털 콘텐츠로 제작하는 방법과 NFT를 부여해서 거래할 수 있도록 하는 과정에 대한 교육이 이루어질 필요가 있습니다.
 - 또한 메타버스 상에서는 가상의 스튜디오 서비스가 있어서 다양한 창작활동이 가능합니다. 이미지와 동영상, 애니메이션, 개별 채널 운영도 가능하고 자신만의 3D 공간을 만들 수 있습니다. 이를 기반으로 창작활동을 다양화할 수 있습니다.

Q6-1. 시장 확장적 관점을 가지고 있다면, 콘텐츠 창작자와 소비자 권리를 보호하기 위한 어떤 장치가 필요하다고 생각하십니까?

- 새로운 디지털 환경에 맞는 법적·제도적 대책 및 가이드라인 필요
 - 최근 논란이 되고 있는 NFT나 가상화폐는 아직 제도화되지 않고 있는 상황입니다만, 그럼에도 새로운 가능성을 찾는 사람들에 의해 많은 인기를 얻고 있는 영역입니다. 디지털 환경이 확대되기 위해서는 이러한 기술과 서비스들에 대한 법적·제도적 보완이 필요하고, 이는 문화예술교육 뿐만 아니라 국가적인 차원에서 논의되고 정리되어 갈 것으로 예상됩니다. 저작권 문제도 같은 차원에서 논의가 이루어질 것입니다.
 - 문화예술교육을 위한 가이드라인과 이를 적용할 수 있는 대외 기관 및 플랫폼과의 협력관계가 필요합니다. 문화예술교육을 위해서는 문화예술의 특수한 상황에 맞는 콘텐츠와 서비스가 필요할 것이며, 이를 유통 및 서비스하기 위한 가이드라인도 필요할 것입니다. 이를 위해서는 다양한 서비스와 플랫폼사와 협력하여 문화예술교육에 대한 공감대를 형성하고 서로 공유 및 소통할 수 있는 방안 마련이 필요할 것입니다.

[종합]

디지털 문화예술교육 정책 지원 필요사항

1

유현식 컬처커넥션 대표

□ 디지털 문화예술교육에서의 공공의 역할

Q7. 공공에서의 문화예술교육 유통플랫폼 필요성과 활용의 가능성은?

Q7-1. 디지털 소외, 정보 소외계층에 대한 우려가 높은 현 상황에서, 공공은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

- 새로운 디지털 환경에 맞는 법적·제도적 대책 및 가이드라인 필요
 - 최근 논란이 되고 있는 NFT나 가상화폐는 아직 제도화되지 않고 있는 상황입니다만, 그럼에도 새로운 가능성을 찾는 사람들에 의해 많은 인기를 얻고 있는 영역입니다. 디지털 환경이 확대되기 위해서는 이러한 기술과 서비스들에 대한 법적·제도적 보완이 필요하고, 이는 문화예술교육 뿐만 아니라 국가적인 차원에서 논의되고 정리되어 갈 것으로 예상됩니다. 저작권 문제도 같은 차원에서 논의가 이루어질 것입니다.
 - 문화예술교육을 위한 가이드라인과 이를 적용할 수 있는 대외 기관 및 플랫폼과의 협력관계가 필요합니다. 문화예술교육을 위해서는 문화예술의 특수한 상황에 맞는 콘텐츠와 서비스가 필요할 것이며, 이를 유통 및 서비스하기 위한 가이드라인도 필요할 것입니다. 이를 위해서는 다양한 서비스와 플랫폼사와 협력하여 문화예술교육에 대한 공감대를 형성하고 서로 공유 및 소통할 수 있는 방안 마련이 필요할 것입니다.

Q8. 디지털 문화예술교육 콘텐츠 관점*에서 학교, 사회(문화기관), 지역의 경계가 의미가 있다고 보십니까?

* (정책 배경) 문화예술교육의 정책적 대상은 학교, 사회, 지역 문화예술교육이라는 범주 안에서 이뤄짐. 해당 정책 범주가 디지털 변화 속에서 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 논의

- 디지털 문화예술교육 콘텐츠는 크게 두가지 범주인 1. 활용 매체(예술장르와 도구)와 2. 주제로 분류할 수 있을 것 같습니다. 전자의 경우 대상이 다르고 지역이 다르다 해서 문화예술교육의 경계가 생긴다고 생각하진 않습니다. 특히, 디지털 문화예술 콘텐츠 관점에서는 다루는 디지털 도구 기술의 난이도가 다를 수는 있겠지만 대부분의 경우 전 연령, 대상, 지역에 상관없이 새로운 형태의 도구일 가능성이 높고 예술을 위한 교육이 아닌 예술을 통한 교육의 관점에서도 새로운 도구를 활용해서 문화예술 향유까지의 과정을 생각한다면 경계라는 것을 만들 필요가 있을지 생각 됩니다. 그러나 주제에 대한 것은 조금 다르게 접근 할 수도 있을 것 같은데요, 최근 누리과정과 교육과정 개편을 통해서도 학교내 문화예술 활동이 융합적으로 강화되는 것을 볼 수 있습니다. 문화예술교육 또한 교육 또한 교육의 범주이기 때문에 주제를 잘 수요자에 따라 구분해서 선택하여 학교는 학교 교육과 연관성 있게, 사회 기관은 그에 맞는 주제, 또 지역의 경우 지역 특성화를 통해 주제가 운영된다면 지속적인 참여와 동기유발을 할 수 있지 않을까 생각합니다.

Q9. 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는, 매개자(교수자)의 역할이 변화하거나 문화예술 향유활동과 교육활동의 경계가 모호할 수 있는데, 이러한 변화 속에서 문화예술교육 지원 정책은 어떻게 접근해야 한다고 생각하십니까?

- 디지털 환경에서의 문화예술교육은 교육 매체가 중요하기도 하지만 매개자의 역할이 교육 프로그램의 성공적인 운영에 절대적인 비중을 차지합니다. 그간 문화예술교육사 양성의 경우 디지털 매체를 활용한 전문가가 극히 적었기 때문에 현장에서 기획을 해도 좋은 프로그램 운영과 매칭하는 것에 어려움이 있었습니다. 디지털 매체 전문가와 문화예술교육 전문가와 함께 교육하는 통합 수업을 운영하기도 하고 매개자를 단체에서 자체 교육하기도 하였습니다. 문화예술교육사 프로그램 이수자들은 디지털 매체 활용 예술가들의 예술 활동 접근과 디지털 매체 활용 있어서 문화예술교육 관점에서의 활동 부족하다 하기도 하고 반대로 디지털 매체 아티스트는 문화예술교육에 대한 이해가 없어 그 활동의 중요성(?)에 대해 반문하기도 했습니다. 결국 예술을 표현하기 위한 다양한 방법의 이해와 새로운 도구에 대한 접근 더 나아가 대면 수업만이 아닌 디지털 환경에서의 수업 등 문화예술교육 양성기관에서도 미래 교육을 위한 체계적인 준비와 변화가 시급하다고 생각됩니다.

□ 디지털 문화예술교육에서의 공공의 역할

Q7. 공공에서의 문화예술교육 유통플랫폼 필요성과 활용의 가능성은?

- 교육 분야에서는 원격교육 경험을 기반으로 디지털 전환과 코로나 이후의 미래교육의 변화에 대응하기 위해 “디지털교수학습통합플랫폼(가칭)”을 기획하고 현재 ISMP를 추진하고 있음. 플랫폼의 요체는 ① 학생들과 교사들이 보다 쉽게 접근할 수 있도록 하고, ② 민간기업의 우수한 에듀테크 서비스를 활용하여, ③ 서비스 과정에서 산출되는 데이터를 활용하여 학생들에게 맞춤형 서비스를 제공하는 것임. 코로나 이후 우수한 민간의 에듀테크 서비스가 개발되고 있어 기존의 서비스를 능가할 있을 것으로 보이며, 이를 학교 현장이 잘 활용할 수 있도록 제도적 지원을 하는 것이 필요해 보임. 신정부에서는 민간 우선의 정책을 지향하고 있어 공공서비스도 방향 전환이 예고 되어 있어 이에 대한 준비를 하는 것이 필요함

Q7-1. 디지털 소외, 정보 소외계층에 대한 우려가 높은 현 상황에서, 공공은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

- 코로나 이후 교육격차의 문제는 경험의 격차임과 동시에 개인이 보유하고 있는 자본(문화자본, 사회자본, 경제 자본)의 격차에서 비롯된 것임. 공공의 역할은 사회적 약자에 대한 사각지대 없는 지원이 되어야 할 것임. 직접적인 서비스보다는 데이터에 기반한 진단과 소외계층에 대한 맞춤형 지원 체계를 갖추는데 방점을 두어야 할 것으로 보임

Q8. 디지털 문화예술교육 콘텐츠 관점*에서 학교, 사회(문화기관), 지역의 경계가 의미가 있다고 보십니까?

* (정책 배경) 문화예술교육의 정책적 대상은 학교, 사회, 지역 문화예술교육이라는 범주 안에서 이뤄짐. 해당 정책 범주가 디지털 변화 속에서 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 논의

- 교육분야 콘텐츠 활용의 관점에서 본다면, 다양한 콘텐츠를 많은 학생과 학부모들이 활용할 수 있는 체계를 만드는 것이 필요. 교육과정 운영을 위한 최소한의 지침과 기본 콘텐츠 들은 정부와 민간, 학교 현장이 협력하여 생산하되, 다양성이 생명인 문화예술분야의 콘텐츠 생산은 민간과 현장에게 위임하는 방향으로 정책 방향을 잡아야 할 것임. 문화예술 분야에서는 질 높은 콘텐츠에 대한 요구가 많기 때문에, 콘텐츠의 생산은 전적으로 전문가들에게 맡길 필요가 있음. 아울러 영역을 망라해서 빠짐없이 개발하고 확보하는 것도 중요하지만, 콘텐츠와 전문가를 연결하는 체계를 만들어 주는 것이 효과적이라고 생각됨.

Q9. 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는, 매개자(교수자)의 역할이 변화하거나 문화예술 향유활동과 교육활동의 경계가 모호할 수 있는데, 이러한 변화 속에서 문화예술교육 지원 정책은 어떻게 접근해야 한다고 생각하십니까?

- 문화예술정책에서의 핵심은 결국 전문가의 활용과 다양한 주체들 간의 네트워크의 형성에 있다고 생각함. 학교 교육과정에서도 미래사회에 대비한 융합교육과 문화예술교육을 강조하고 있으나, 이를 학교에서 모두 수용하기에는 한계가 있음. 따라서 기존에 운영하고 있는 자유학기제, 창의적 체험활동, 방과후 학교 등에서 이를 소화하고 있으나, 교육과정 내에서 문화예술교육 등을 위한 근본적인 방향 전환은 어려운 실정으로 보임. 따라서 향후 지역사회와의 연계, 메타버스 등 신기술의 활용을 통해 학생들의 경험을 확장하고, 개인의 필요와 사회적 자원을 연결하는 형태의 가버넌스를 정비할 필요가 있음.

□ 디지털 문화예술교육에서의 공공의 역할

Q7. 공공에서의 문화예술교육 유통플랫폼 필요성과 활용의 가능성은?

<교육플랫폼의 필요성과 활용가능성에 대하여>

- 교육플랫폼은 문화예술교육콘텐츠에 대한 접근성을 보다 용이하게 확보할 수 있는 역할을 할 수 있음
- 교육플랫폼을 통해 보편적으로 유통된다면 문화예술교육을 활성화할 이룰 수 있을 뿐 아니라 학습자의 문화역량 강화에 중추적인 역할을 할 수 있음

Q7-1. 디지털 소외, 정보 소외계층에 대한 우려가 높은 현 상황에서, 공공은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

<디지털 문화예술교육의 공공적 역할>

- 디지털 문화예술교육은 코로나 19로 인한 비대면 상황에서 디지털 소외와 정보의 격차를 줄일 수 있도록 문화예술교육 콘텐츠에 대한 정보 제공받을 수 있는 보편적 기회를 제공할 수 있음
- 디지털 문화예술교육이나 이를 담아내는 교육플랫폼이 단순히 학습적 정보를 제공하는 것 이상의 문화예술교육콘텐츠의 허브이자 관리시스템으로 평등하게 문화예술교육콘텐츠를 전달할 수 있는 역할이 요구됨

Q8. 디지털 문화예술교육 콘텐츠 관점*에서 학교, 사회(문화기관), 지역의 경계가 의미가 있다고 보십니까?

* (정책 배경) 문화예술교육의 정책적 대상은 학교, 사회, 지역 문화예술교육이라는 범주 안에서 이뤄짐. 해당 정책 범주가 디지털 변화 속에서 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 논의

<학교, 사회 그리고 지역 기반 디지털 문화예술교육>

- 학교의 공교육, 문화 소외 계층을 포함한 특성 문화 기관.시설, 그리고 지역의 특수성은 단지 정책적 대상으로 볼 수 있지만 서로 다른 목적성을 지닌 디지털 문화예술교육콘텐츠로 다양하게 제공될 수 있음
- 이와 같은 현장의 특수성에서 다양한 수요를 반영할 수 있는 디지털 기반 융합형 문화예술교육 콘텐츠가 유용함

Q9. 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는, 매개자(교수자)의 역할이 변화하거나 문화예술 향유활동과 교육활동의 경계가 모호할 수 있는데, 이러한 변화 속에서 문화예술교육 지원 정책은 어떻게 접근해야 한다고 생각하십니까?

<디지털 환경에서의 문화예술교육 지원 정책>

- 디지털 기술의 진보와 교육의 패러다임의 변화에 대응하고, 다양한 수요층을 담을 수 있는 지속적인 지원 정책이 필요함
- 디지털문화예술교육에 대한 콘텐츠의 다양화, 저변확대를 위한 다각화 그리고 차별화된 융합형 문화예술교육의 질적 향상을 위한 체계적인 정책이 필요함
- 디지털문화예술교육의 확장적 모색을 위한 정책적 지원이 궁극적인 문화예술교육의 다각화를 구현할 수 있음

□ 디지털 문화예술교육에서의 공공의 역할

Q7. 공공에서의 문화예술교육 유통플랫폼 필요성과 활용의 가능성은?

- 디지털 교육시장은 현재 민간이 주도하고 있음. 공공이 자칫 민간이 해야할 일에 관여하여 생태계에 좋지않은 영향을 주기도 하지만, 문제는 공공의 역할을 제대로 규명하지 못하는 것에 있음. 하지만 공공의 역할은 늘 있고, 문화예술교육에 있어서도 필요한 공공기능이 있음
- 플랫폼의 경우, 민간에서 다양하게 시도되고 있는 플랫폼의 특성에 따라 문화예술교육에서 적절히 활용하는 방안이 효율적일 수 있으나, 문화예술교육에 특화된 공공플랫폼의 기능에 대해서도 고민하고 구축할 필요가 있음. 민간의 플랫폼에서 포용하지 못하는 대상과 담아내지 못하는 영역이 존재함. 디지털 격차에 따라 발생하는 사각지대의 개인들(취약계층)과 디지털 문화예술교육의 생태계에 공공의 역할이 필요한 영역을 찾아내어 공공플랫폼의 기능을 통해 지원해야 함(ex.공공 문화기관·예술단체에서 확보되는 수준높은&저작권이 해결된 리소스/콘텐츠의 탑재나 링크, 문화예술교육에 특화된 협업프로젝트 툴 개발&제공, 예술가-교육자-개발자 교류의 장 마련 등). 공공정책의 문제해결 의지와 창의성이 필요한 부분임

Q7-1. 디지털 소외, 정보 소외계층에 대한 우려가 높은 현 상황에서, 공공은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

- 디지털 격차의 현황을 정밀하게 파악할 필요가 있음. 대상별(노인, 장애인, 보호 치료시설 내 아동 등) 격차의 차이가 있으며, 격차의 원인(기기 및 장비의 접근성, 지역적 기술 취약, 가정 환경, 디지털 리터러시 문제 등)에 따른 정교한 접근이 필요함

Q8. 디지털 문화예술교육 콘텐츠 관점*에서 학교, 사회(문화기관), 지역의 경계가 의미가 있다고 보십니까?

* (정책 배경) 문화예술교육의 정책적 대상은 학교, 사회, 지역 문화예술교육이라는 범주 안에서 이뤄짐. 해당 정책 범주가 디지털 변화 속에서 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 논의

- 학습자 중심의 관점에서 볼 때, 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는 공급 주체로서의 학교(교육기관), 문화기관(예술단체), 예술교육자의 구분이 무의미할 수 있음. 오히려 콘텐츠의 유통과 소비가 어느 플랫폼에서 이루어지는지가 더 중요해보임. 공교육 체제에서 개발·활용되는 플랫폼, 민간 플랫폼의 구분이 오히려 경계 아닌 경계를 만들 수 있음
- 수준높은 문화예술교육콘텐츠의 개발은 학교-사회-지역의 구분이 아닌 예술가-교육자-개발자의 협업을 통해서 이루어져야하므로, 콘텐츠 개발의 전문적 구조를 만들어주고, 콘텐츠의 접근성과 활용성을 높이기 위한 유연한 유통 구조를 갖추기 위한 장치를 마련할 필요가 있음

Q9. 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는, 매개자(교수자)의 역할이 변화하거나 문화예술 향유활동과 교육활동의 경계가 모호할 수 있는데, 이러한 변화 속에서 문화예술교육 지원 정책은 어떻게 접근해야 한다고 생각하십니까?

- 디지털 문화예술교육에 있어서의 예술교육자의 본질과 역량은 매우 중요함. 그들이 양질의 경험과 노하우를 축적할 수 있도록, 디지털 환경에서 예술교육자의 실험, 협업, 공유가 가능하게 하는 장치(프로젝트, 테크놀로지, 공간, R&D 활동지원시스템 등)를 적극적으로 지원해야함
- 또한 문화기관들의 협력 파트너십을 통한 수준높은 교육자원 확보, 교육자원(리소스, 콘텐츠)에 대한 저작권 문제, 예술교육자의 교육콘텐츠에 대한 저작권 문제 등도 고려할 부분임
- 기존 현장 기반 문화예술교육에 온라인 환경과 도구가 더해진 통합적(블렌디드) 문화예술교육의 프레임이 요구됨. 디지털 문화예술교육은 오프라인 vs. 온라인, 대면 vs. 비대면의 이분법적 접근이 아니므로, 블렌디드 관점에서의 문화예술교육 정책을 고민함에 있어 학습자 중심의 생태계 구조를 고려할 필요가 있음
- 디지털 문화예술교육정책의 지속성과 효과성을 위해서는 교육진흥원의 지원방식을 전환할 필요가 있음. 사업관리주체로서의 성격에서 벗어나 지원플랫폼 성격으로의 역할 전환을 위해 지원사업관리의 유연성 확보, 디지털 문화예술교육 관련하여 사업부서간 통합적 논의구조 마련, 내부인력의 디지털 전환역량개발 기회 제공 등 디지털 문화예술교육에 있어서의 범부처 차원의 선도적 역할을 할 수 있도록 거버넌스 방식을 전환하여야 함

□ 디지털 문화예술교육에서의 공공의 역할

Q7. 공공에서의 문화예술교육 유통플랫폼 필요성과 활용의 가능성은?

Q7-1. 디지털 소외, 정보 소외계층에 대한 우려가 높은 현 상황에서, 공공은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

○ 온·오프라인 연계한 융합형 통합 플랫폼 필요

- 기존 연구에서 논의된 것처럼 온라인과 오프라인 두 공간에서 각각의 방식이 가지는 강점을 최대화하고 상호보완재로서 역할을 할 수 있도록 하는 새로운 문화예술교육의 패러다임을 제시할 필요가 있다고 생각합니다.

이를 위해서 기존 오프라인 교육시설 및 콘텐츠와 온라인 교육을 통합하여 체계적으로 교육할 수 있는 통합 플랫폼이 필요합니다.

- 체험을 중심으로 한 오프라인 교육의 장점과 창의성과 활용성을 높일 수 있는 온라인 교육의 장점을 살릴 수 있다면 문화예술교육이 활성화될 것이라고 생각하며, 이를 위한 통합 플랫폼 및 오프라인 교육기관과의 연계 방안 마련이 필수적입니다.

○ 공공 플랫폼과 민간 플랫폼과의 연계 방안 마련

- 문화예술교육을 위한 융합형 통합 플랫폼은 공공이 주도가 되어 서비스와 플랫폼에 대한 가이드라인을 만들고 민간 플랫폼과의 연계 방안 등을 마련할 필요가 있습니다. 개인정보를 비롯한 이용자 환경 및 콘텐츠 연계 방안을 마련함으로써 다양한 서비스와 연계할 수 있도록 기준을 마련하는 것입니다.

- 민간에 의존할 경우 발생할 수 있는 소외계층에 대해서는 공공기관이 주도적으로 문화예술교육 정책을 실시함으로써 전 국민의 문화적 삶의 질을 향상시켜야 할 것입니다. 또한 지역별·소득별 정보격차가 발생하지 않도록 리터러시 교육을 실시함으로써 다양한 수요층을 아우르는 정책적 노력도 지속할 필요가 있습니다.

Q8. 디지털 문화예술교육 콘텐츠 관점*에서 학교, 사회(문화기관), 지역의 경계가 의미가 있다고 보십니까?

* (정책 배경) 문화예술교육의 정책적 대상은 학교, 사회, 지역 문화예술교육이라는 범주 안에서 이뤄짐. 해당 정책 범주가 디지털 변화 속에서 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 논의

- 대상의 특성에 따른 디지털 교육 콘텐츠와 디바이스 환경
 - 웹3.0 기반으로 인터넷 환경은 변화하고 있으며, 디지털 콘텐츠도 기존 텍스트나 이미지, 동영상에서 인터랙티브 콘텐츠(VR·AR 등)와 메타버스 서비스로 확장되고 있습니다. 결국 디지털 융합교육 차원에서 접근할 때 지역이나 학교, 교육시설의 차이보다 교육대상에 따른 편차가 더 커질 수 있는 시기가 오고 있습니다.
 - 10대 학생들을 대상으로 콘텐츠를 제작할 경우에는 사용자가 재미있게 사용할 수 있는 콘텐츠를 제작하고, 친숙하게 활용할 수 있는 서비스를 통해 교육이 이루어져야 할 것이고, 20~30대를 대상으로 할 경우에는 대상의 특성에 따른 콘텐츠가 달라질 것입니다.
 - 또한 사용자의 디바이스 환경에 의해 많은 영향을 받기 때문에 사용자가 어떤 디바이스를 갖고 있으며, 어떤 디바이스에 얼마나 익숙한지도 영향을 받을 수밖에 없습니다. 태블릿을 사용하는 것과 HMD를 사용하는 것은 전혀 다른 사용자 경험을 제공하기 때문입니다.

Q9. 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는, 매개자(교수자)의 역할이 변화하거나 문화예술 향유활동과 교육활동의 경계가 모호할 수 있는데, 이러한 변화 속에서 문화예술교육 지원 정책은 어떻게 접근해야 한다고 생각하십니까?

- 문화예술교육의 근본인 창작과 향유를 가능하게 하는 디지털 환경에서의 문화예술교육
 - 누구나 공감하듯이 문화예술은 개개인이 적극적으로 창작활동도 하고, 문화예술을 향유하는 행위 중심의 활동입니다. 이를 통해 개개인의 문화적 삶의 질을 향상시키고 문화역량도 강화시키는 적극적인 행동이 필요합니다.
 - 앞으로의 디지털 환경은 정해진 내용을 시간에 맞게 제공하는 교육 방식에서 사용자(학습자)가 자발적으로 교육 콘텐츠를 선택하고 활용하는 방향으로 나아가고 있습니다. 이는 기존의 교수자 중심 교육에서 학습자 중심의 교육으로 변하는 것을 의미하며, 이러한 교육환경의 변화에 따라 교육 콘텐츠와 서비스가 변화되어야 할 것입니다.
 - 앞으로는 사용자(학습자)가 원하지 않으면 어떤 형태로든 교육이 이루어지지 않을 것이고, 사용자의 니즈에 맞는다면 누구든지 자발적으로 콘텐츠와 서비스를 이용하게 될 것입니다. 이를 위해서는 사용자가 원하는 콘텐츠와 서비스가 무엇인지에 대한 연구와 이를 실현시킬 수 있는 통합형 교육 플랫폼 구축이 필요하다고 생각합니다.
- 누구나 쉽게 창작활동을 할 수 있는 융합형 통합 플랫폼 구축과 지원 필요
 - 기술의 발달은 기존엔 전문가만이 할 수 있었던 것을 일반인 누구나 할 수 있는 것으로 변화시키고 있습니다. 요즘엔 누구나 책을 출판할 수 있고, 영상 콘텐츠를 제작할 수 있으며, 전문가 수준의 사진촬영과 이미지 제작이 가능합니다. 모두 기술의 발전에 따른 변화입니다.
 - ICT 기술의 발전은 이제 인터넷 상에서 누구나 이미지와 애니메이션, 3D 제작이 가능하게 만들었으며, 자기만의 도시와 공간도 디지털 상에 만들 수 있게 되었습니다. 다양한 창작행위를 바탕으로 문화예술 콘텐츠를 제작하고 이를 쉽게 디지털 플랫폼을 통해 유통할 수 있는 세상이 만들어지고 있습니다.
 - 문화예술교육 지원정책도 사람들의 기본적인 창작욕구를 북돋아 주면서, 새로운 시도를 하고 다양한 콘텐츠를 제작하는 것을 강화할 수 있는 정책을 시행할 필요가 있습니다. 새로운 성공 사례를 만들어서 제시함으로써 많은 사람들이 참여할 수 있는 방안도 마련해야 할 것입니다. 그리고 이를 위해 필요한 기반 조성이 필요할 것입니다.
 - 세상은 변하고 있고 새로운 시대를 맞이하고 있습니다. 문화예술교육이 새로운 시대정신에 맞게 새로운 정책으로 국민에게 좋은 서비스를 제공할 수 있기를 바랍니다. 감사합니다.

□ 디지털 문화예술교육에서의 공공의 역할

Q7. 공공에서의 문화예술교육 유통플랫폼 필요성과 활용의 가능성은?

Q7-1. 디지털 소외, 정보 소외계층에 대한 우려가 높은 현 상황에서, 공공은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

- 디지털 미디어 환경에서 양질의 교육 서비스를 가공, 제공하기 위해서는 기존의 공공 영역에서 축적되어 온 1차 자료와 DB가 존재해야하고 이후에 시민들의 참여로 다시금 아카이브에 다시 환원되면서 공공의 의미를 획득하게 된다. 수용자 중심의 맞춤형 학습 자료를 온라인 아카이브를 통해 체계적으로 배포, 관리하고 해당 자료를 교육 목적으로 사용할 수 있도록 가공하여 기관의 홈페이지 자료실이나 소셜 미디어를 통해 유 무료로 배포할 수 있는 곳 또한 인력, 예산, 저작권의 선행적 해결이 가능한 공공 영역에서나 가능하기 때문에 미술관 등에서 제공하는 작품 감상 교육 프로그램 등은 디지털 환경 속에서 하나의 독립적인 대안 교육기관으로서의 역할을 수행하고 있다.

Q8. 디지털 문화예술교육 콘텐츠 관점*에서 학교, 사회(문화기관), 지역의 경계가 의미가 있다고 보십니까?

* (정책 배경) 문화예술교육의 정책적 대상은 학교, 사회, 지역 문화예술교육이라는 범주 안에서 이뤄짐. 해당 정책 범주가 디지털 변화 속에서 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 논의

- 국내에서는 2005년 제정된 문화예술교육지원법에 의거해 같은 해에 문화체육관광부 산하 공공기관인 한국문화예술교육진흥원이 설립됐다. 이후 문화예술 기관의 교육 프로그램은 운영 및 개발, 전문이력 양성, 국제 교류, 학술사업 등이 본격화됐다. 문화예술교육의 정책적 대상이 공공 영역과 민간 영역까지 영역의 구분이 없이 광범위하게 이뤄지기 때문에 각 기관, 단체, 지역에 따라 다양한 형태와 방법의 다변화로 확장되어야 할 것이다. 예를 들면, 공공기관이 소장함 자료(작품과 기록)가 디지털 미디어 환경에서 교육 서비스를 통해 다시 환원되면서 공공의 의미를 재획득하거나 온라인 DB 서비스, 검색 엔진 서비스 등 일방적인 제공이 아닌 쌍방향으로 정보를 구축하는 사례들을 통해 지식 공유를 넘어서 사회의 의미, 사회 구성원의 역할, 세대 간의 소통 등을 가능케 한다. 디지털 안에서는 영역의 구분이나 접근의 제한이 자유롭기 때문에 범주를 넘어 디지털 내에서 통용될 수 있는 특성을 반영한 지도법, 활용하여 미술교육 및 미술 치료 관련 기관과 협력해 교재를 개발하거나 시민과 지역공동체를 위한 중장기 교육 프로그램을 기획하는 런던 이니바의 창의 학습(Iniva Creative Learning, ICL) 같은 예를 들수 있을 것이다.

Q9. 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는, 매개자(교수자)의 역할이 변화하거나 문화예술 향유활동과 교육활동의 경계가 모호할 수 있는데, 이러한 변화 속에서 문화예술교육 지원 정책은 어떻게 접근해야 한다고 생각하십니까?

- 예술을 단순한 심미적 대상으로 바라보기보다는 지역, 사회, 문화, 역사, 정치, 환경 등의 맥락에서 보다 다양한 시각으로 바라볼 수 있도록 동기를 부여하는 노력은 사회와 격리되지 않고 적극적으로 사회와 연결되어 그 안에서 공공의 가치를 실현하는 것, 즉 ‘사회 참여 혹은 사회와 연결되기(Social Engagement)’를 궁극적으로 지향한다. 여기에 온라인 환경으로의 변화와 사용자 중심의 매개자를 다양하게 양성하고 사람뿐만 아니라 매개자로서의 인터페이스 개발로까지 이뤄져야 할 것이다.

[별첨] 논의안건지

「문화예술교육의 디지털 전환 방향 모색을 위한 정책 토론회」 논의를 위한 질문지

작성자

※ 작성 시 참고사항

□ (작성방법)

- (필수) [종합] 디지털 문화예술교육 정책 지원 필요사항 주제 작성
- (선택) 총 3개 주제 중 택1 하여 작성하되, 타 주제에 추가로 답변 작성 가능
- * 질문 하단에 자유롭게 의견 작성하시어 회신
- * 현장 토론회는 전원 함께 참여

□ (회신기한/방법) ~22. 5. 23.(월) 13:00 까지, 담당자 메일 회신(황예술 주임, hys@arte.or.kr)

[주제1] 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향

□ 미래사회를 위한 디지털 문화예술교육의 방향

Q1. 디지털 사회에서 문화예술은 어떻게 소비되고 경험하게 된다고 생각하십니까? (같은 맥락에서) 디지털 사회 속에서의 문화예술교육은 무엇에 중점을 두어야 한다고 생각하십니까?

- 의견 작성~~
- 의견 작성~~

Q2. 디지털 문화예술교육은 ‘문화예술에서의 디지털교육*’ 인가요, ‘디지털(환경)에서의 문화예술교육**’ 인가요?

- * 문화예술 범주 내에 이뤄지는 디지털을 활용한 교육적 행위
- ** 디지털 환경으로 가능하게 된 문화예술에 대한 모든 형태의 교육

Q2-1. 기존의 문화예술교육과 비교할 때, 디지털 문화예술교육의 장점은 무엇입니까?

□ 디지털 세대의 특징과 디지털 커뮤니케이션 관점에서의 문화예술교육

Q3. 디지털 세대의 소통방식과 그들에게 접근하는 문화예술교육이란 무엇이라고 생각하십니까?

[주제2] 교육 방법 측면에서의 디지털 문화예술교육의 가능성

□ 디지털 환경에서 새로운 교육 방식

Q1. 새롭게 변화하는 매체와 문화예술교육의 방식 변화 양상은?

Q1-1. 오프라인과 온라인의 혼합적인 환경(Blended Learning) 관점에서 이루어지는 문화예술교육의 좋은 사례가 있다면, 방법적 시도와 시사점을 중심으로 제안해주십시오.

Q1-2. 전통적인 오프라인 문화예술교육과 비교했을 때, 디지털 환경이기에 가능한 교육 방법적 시도로는 어떤 것이 있을 수 있다고 생각하십니까?

Q1-3. 디지털 문화예술교육 방식에서, 매개자와 학습자 간 1:1, 1:N을 넘어선 N:N의 가능성을 이야기하고 있는데, 가능하다고 생각하십니까?

Q2. 새로운 교육 환경의 확장으로서, 메타버스에서의 문화예술교육 활동의 가능성은?

Q2-1. 메타버스 환경에서 자주 활용되는 게임/놀이 등에서의 디지털 문화예술교육의 새로운 가능성은 어떤 것이라고 생각하십니까?

[주제3] 문화예술분야 디지털 교육 콘텐츠의 생산과 유통(시장 관점)

□ 문화예술교육의 민간 시장 확대, 그 가능성에 대하여

Q1. 디지털 환경과 도구로 인해 디지털 문화예술교육이 가져올 민간시장의 확장 가능성, 높다고 보십니까? 예상되는 시장의 모습은 어떤 것입니까?

Q1-1. 시장 확장적 관점을 가지고 있다면, 콘텐츠 창작자와 소비자 권리를 보호하기 위한 어떤 장치가 필요하다고 생각하십니까?

Q1-2. 시장 확장에 대한 부정적/관망적 관점을 가지고 있다면, 이유는 무엇이며 무엇을 선택해야 한다고 보십니까?

[종합] 디지털 문화예술교육 정책 지원 필요사항

□ 디지털 문화예술교육에서의 공공의 역할

Q1. 공공에서의 문화예술교육 유통플랫폼 필요성과 활용의 가능성은?

Q1-1. 디지털 소외, 정보 소외계층에 대한 우려가 높은 현 상황에서, 공공은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

Q2. 디지털 문화예술교육 콘텐츠 관점*에서 학교, 사회(문화기관), 지역의 경계가 의미가 있다고 보십니까?

* (정책 배경) 문화예술교육의 정책적 대상은 학교, 사회, 지역 문화예술교육이라는 범주 안에서 이뤄짐. 해당 정책 범주가 디지털 변화 속에서 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 논의

Q3. 디지털 환경에서의 문화예술교육에서는, 매개자(교수자)의 역할이 변화하거나 문화예술 향유활동과 교육활동의 경계가 모호할 수 있는데, 이러한 변화 속에서 문화예술교육 지원 정책은 어떻게 접근해야 한다고 생각하십니까?

- 응답해주셔서 감사합니다 -

○ 참고

1. 문화예술교육 종합계획(2018~2022)
2. 온라인 문화예술교육 정책자문단 결과보고서
3. 2021 온라인 문화예술교육 기록집



문화예술교육 종합계획(2023~2027) 수립

문화예술교육의 디지털 전환 방향 모색을 위한 정책 토론회

