

뉴노멀 시대 문화예술교육 접근성 확대 방안 연구 - 성인 학습자를 중심으로 -*

A Study on Measure for Expanding Access of Arts and Culture Education in the New Normal Era: Focusing on Adults Learners

이보림** · 최진경*** · 이미연**** · 김형섭*****

Bolim Lee · Jinkyong Choi · Meeyeon Lee · Hyungsub Kim

초록 본 연구의 목적은 뉴노멀 시대에서 성인을 위해 문화예술교육의 지속성 및 접근성 확대 방안에 대하여 논의하는 것이다. 이를 위해, 뉴노멀 시대 성인들의 문화예술적 향유 양상을 놀이와 경계 허물기의 관점에서 살펴보았으며, 이에 적합한 교육모듈을 구체적 항목에 따라 구안하고 이것을 음악교육 분야에 적용한 수업설계 개요로 제시하였다. 이 연구를 통해 다음과 같은 제언을 할 수 있다. 이는 성인문화예술교육의 원활한 운용을 위해 교수자 연수를 실시하고, 맞춤형 교육을 위한 토대 마련이 탄탄하게 이루어져야 한다는 것, 새로운 기술적 환경에서 문화예술 교육을 적극적으로 모색하고 활용해야 할 것, 예술의 본질이 변질되거나 왜곡되지 않도록 지침이 마련되어야 한다는 것이다.

주제어: 뉴노멀 시대의 문화예술교육, 놀이, 경계허물기, 교육모듈, 음악 수업설계 개요

Abstract The purpose of this study is to discuss ways to expand the continuity and accessibility of culture and arts education for adults in the New Normal era. To this end, adults' cultural and artistic enjoyment in the New Normal era was examined from the perspective of play and breaking the boundaries. The appropriate educational module was devised according to the significant factors and standards. Through this study, the following suggestions can be made. This means that instructor training should be conducted and the foundation for customized education should be firmly established for the smooth operation of adult culture and arts education, culture and arts education should be actively sought and utilized in a new technical environment, and the essence of art should not be changed or distorted.

Key words: culture and arts education, play, breaking boundaries, educational modules in the new normal era, lesson plan for music class

* This study was conducted with research support from the Korea Arts & Culture Education Service.

** First author & Corresponding author, E-mail: piano777@snu.ac.kr

Adjunct Professor, Kyung Hee University, 26 Kyungheedaero, Dongdaemoongu, Seoul, Korea

*** Co-author, E-mail: cerves@naver.com

Instructor, Jeonju National University of Education, Seohak-ro 50, Wansan-gu, Jeonju-si, Jeonlabuk-do

**** Co-author, E-mail: yunny0619@naver.com

Senior Researcher, Sangmyung Institute for Music Education, 20, Hongjymoon 2-gil, Jongno-gu, Seoul, Korea

***** Co-author, E-mail: kimhyungsub@yahoo.com

Adjunct Professor, Korea National University of Arts, Nambusoonghwanro 2374, Seochogu, Seoul

I. 서론

2020년 전까지의 문화예술교육은 개인의 창의성, 감수성, 성격적 특성에 따라 소통과 공감의 상호적 가치를 직접적으로 경험할 수 있는 대면 중심의 사업으로 진행되어 왔다. 2020년 이후에는 Covid-19 라는 특정 팬데믹 상황을 겪으면서 시대 변화에 따라 새롭게 부상하는 기준이나 표준을 의미하는 ‘뉴노멀(new-normal)’의 특징이 나타났다. ‘뉴노멀’은 경제학에서 이미 사용하던 용어로, 과거에 대한 반성과 함께 새로운 질서를 모색하는 시점에서 등장하는 개념이다(Choi et al, 2020, 20). 특별히 이 ‘뉴노멀’이란 용어는 Covid-19 이후의 새로운 질서로서 인간 삶 곳곳에 발생한 여러 특징들에 적용되고 확장되고 있으며 ‘비대면’, ‘언택트’, ‘온택트’, ‘메타버스’, ‘홈텐스’ 등의 용어들과 함께 제시되고 있다. 세계적인 팬데믹 상황에서도 문화예술교육에 관한 관심은 학계, 지역사회, 시민단체, 정부 등을 중심으로 증가하고 있다.

한국문화예술교육진흥원의 ‘2020 문화예술교육조사’에 따르면 2020년 국민의 문화예술 참여율은 27.3%로 나타났지만, 향후 문화예술교육에 대한 참여 의향은 높은 것으로 나타났다(KACES, 2020b). 그리고 전 연령을 대상으로 이루어지는 문화예술교육의 만족도는 89.7%로 높게 나타났지만, 이동 접근성과 교육비용, 온라인문화예술교육에서의 의사소통, 교육방식 및 교육비용 등은 여전히 만족스럽지 못한 요소라고 나타났다. 특히 아쉽게도, 우리나라 국민들은 연령, 계층에 따라 문화예술 교육에 대한 불평등을 경험하고 있다. 예를 들면, 이는 성인들에게 제공되는 문화예술교육 프로그램이 일회성 내지는 짧은 분기별 사례가 대부분으로서 성인 대상의 문화예술교육은 단순한 경험으로 체험되거나 경험과 관계없는 행사용으로 끝나는 경우가 많은 데서 기인한다.

문화예술교육은 청소년뿐만 아니라 성인(20세~64세)에게도 ‘행복감’, ‘자기표현력’, ‘공감능력’ 등을 향상하는 효과가 있으며 직장인들의 경우 문화예술교육을 통해서나 자신과 상대방에게 긍정적인 영향을 준다는 연구 보고가 있다(MCST, 2019). 이는 성인 문화예술교육의 중요성을 나타내고 있다. 다만, 성인들은 청소년이나 유아와 달리 문화예술교육을 학습적으로 접근하기보다는 취미나 여가로 즐기려는 경향이 다소 강하게 나타나기 때문에, 이들을 위한 문화예술교육 프로그램은 청소년들과는 또 다른 측면에서 논의되어야 할 것이다.

성인 문화예술교육은 2005년 문화예술교육 정책의 시행으로 학교 문화예술과 더불어 사회 문화예술교육으로 문화적으로 소외된 사회 계층에 교육의 기회를 제공하기 시작하여 17년째로 접어들고 있다. 성인 문화예술교육의 참여자가 증가하고 있는 가

운데, 짧은 기간에 발달 이면에 문화예술교육의 내용과 방법은 학교 교육과정과 같은 전문적인 체계가 미흡하다. 현재까지 문화 예술교육은 파견된 예술 강사들의 전문성에 의존하고 있다(Kim, 2018). 문화예술교육 현장에서 교육을 수행하고 있는 예술 강사들이 활용할만한 교육적 지침서나 체계적인 프로그램이 활발히 생산되지 못하여 예술 강사들은 개인적인 역량을 발휘하여 교육할 수 밖에 없었다(Yi & Huh, 2013, 8). 이에 문화예술 강사의 역량에만 의존하던 기존의 교육을 지양하고, 기존보다 더 지속적이고 접근성이 강화된 성인 문화예술교육이 이루어지기 위해서는 전문적인 교육과정 내용 체계에 기반한 문화예술 교육모듈 연구가 필요할 것이다.

성인 문화예술교육의 교육목표 달성을 위해서는 성인 학습자의 교육 영역을 인지하고, 그에 따른 핵심 개념 및 내용을 학습하고 이를 활용할 수 있는 기능과 기능 발현을 위한 방법으로까지 학습이 연계될 수 있어야 한다. 문화예술교육이 효과적으로 이루어지기 위한 요소로는 체계적인 교육과정과 역량 있는 강사, 보다 높은 접근성 및 꾸준한 지속성 등이 필요하다.

따라서 이 연구의 목적은 뉴노멀 시대의 성인을 위해 문화예술교육의 지속성 및 접근성 확대방안에 대하여 논의해 보고 이를 실현할 수 있는 교육모듈을 제시하는 것이다. 이를 위하여 뉴노멀 시대 성인들의 예술향유 양태, 기술과 예술의 융합과 같이 뉴노멀의 특징과 관련하여 성인 문화예술교육의 방향을 논의하고, 이를 바탕으로 영역, 핵심개념, 특징, 기능, 교수·학습 목표, 방법, 평가 등 다양한 항목을 구성하여 교육모듈을 구안한 후, 이를 음악교육에 적용한 수업지도안 사례를 제시해보기로 한다.

II. 문화예술교육 모듈을 위한 이론적 토대

2장에서는 뉴노멀 시대 성인 문화예술교육 모듈을 구성하기 위한 요소들을 탐색하기 위하여, 뉴노멀 시대 성인들이 쉽게 접근할 수 있는 문화예술 향유 유형과 뉴노멀 시대 문화예술의 특징적 양상을 살펴보고자 한다. Covid-19, 주 52시간 근무제 시행, 재택근무와 원격수업의 확산, 로봇과 인공지능의 지능화된 서비스가 발달함에 따라, 우리나라 성인들의 여가는 늘어나고 있다(Kim, 2017a; Shin & Kim, 2021; Lee, 2020c). 여가의 증가는 문화예술 향유의 확산으로 연계될 가능성을 내포하고 있지만(KCTI, 2018), 한국 사회에서의 여가는 문화예술 향유로 이루어지지 못하는 상황이다(KCTI, 2018, 2020; Shin & Kim, 2021). 한국문화관광연구원(KCTI, 2016, 2018, 2020)에 따르면, 한국인의 여가 활동은 휴식, 취미 오락 활동, 사회관계 활동, 스포츠 참여 등에 집중되

어 있는데, 이는 한국인의 대부분이 여가를 즐거움, 휴식, 놀이 등으로 여기고 있음을 나타내는 것이다. 이러한 배경에서, Covid-19로 인한 ‘사회적 거리두기’와 ‘삶의 질’을 중시하는 사회 분위기가 ‘디지털 매체를 활용하여 집에서 게임, 영화, 음악, 등을 놀이하듯 즐기는 인간’이라는 뜻의 신조어 ‘홈 루덴스(Home ludens)’를 만들어냈듯이(Oh, 2021), 뉴노멀 시대 문화예술교육은 성인의 눈높이에 맞추어 쉽고 재미있는 놀이로 다가갈 필요가 있다.

또한, Covid-19는 우리 사회에 디지털이 더욱 널리 퍼지도록 하였다. 사람들은 집에서 공부하고, 일하였으며, 다양한 온라인 플랫폼들을 통해 문화예술을 즐기기 시작하였다(Kim, 2021). 대면과 비대면 혼합교육의 확대, 예술+기술 융합 촉진 사업 지원 계획(MCST, 2021), Ar, Vr, 메타버스, 3D 등은 디지털 기술의 발달이 문화예술교육에 영향을 미치고 있음을 나타낸다. 디지털 기술은 시공간의 제약에서 벗어날 수 있다는 편리함 뿐 아니라 예술 영역의 고유한 매체-이미지, 사운드, 텍스트, 영상-들의 경계를 허물며 새로운 형태의 예술을 보여주고 있다는 점에 의미가 있다(Choi, 2021a; Won, 2019). ‘사회의 혁명적 변혁은 모두 경계 허물기를 통한 융합으로 출현하였다’라는 연구(Kim, 2009)에서처럼, 첨단 과학기술은 문화예술의 경계를 허물며 새로운 양상을 만들고 있다(Park, 2020).

요컨대 여가 증대에 따른 놀이의 추구하고 함께, 기존의 틀을 가로지르는 경계 허물기는 뉴노멀의 시대 성인들이 마주하고 있는 문화예술의 특징들이라 할 수 있다. 따라서 문화예술교육 프로그램이 이를 담아낸다면, 뉴노멀 시대 문화예술교육의 접근성 확대를 기대할 수 있을 것이다. 이에 연구자들은 ‘놀이와 문화예술교육’, ‘경계 허물기와 문화예술교육’의 두 방향에서 뉴노멀 시대 성인 문화예술교육 모듈을 위한 요소들을 도출하고자 한다.

1. 놀이와 문화예술교육

최근 집에서 놀이하는 인간이라는 뜻의 신조어 ‘홈 루덴스(home ludens)’가 생겨난 것처럼(Oh, 2021), 코로나 동안 사람들은 다양한 사회·문화·예술의 콘텐츠들을 유희적이고 오락적으로 접하게 되었고, 이는 뉴노멀의 새로운 경향으로 나타나고 있다. 하지만 놀이를 문화예술교육에 접목하기 위해서는 유희와 오락이라는 표면적인 특징에 더하여, 놀이가 담고 있는 근본적인 의미를 담아낼 필요가 있다.

놀이는 여가의 범주 안에 들어가는 것으로, ‘타격하다’, ‘때리다’, ‘밀다’라는 의미의 라틴어 플라가(plaga)에서 파생된 ‘plega’를 어원으로 하며, 악기를 두드리는 연주, 공을 치는 모습의 스포츠, 게임, 싸움, 경쟁 등의 다양한 의미를 지닌다(Mclean et al.,

2019). 놀이를 단순히 여가의 일부분 혹은 쾌락적이고 유희적인 오락이 아니라 인간만의 독특한 행동과 표현의 양식으로 바라보기 시작한 것은 근대에 들어서이다(Yeon, 2011). 네덜란드 사회학자 호이징하(Huizinga, 2018)는 놀이란 문화의 한 요소가 아니라 문화 현상의 기원이 놀이에 있다고 주장하며, 인간 존재와 행위 양식에 깃든 보편적 특징을 놀이하는 인간이라는 ‘호모 루덴스(Homo ludens)’라는 용어로 설명한다. 호이징하에 따르면 놀이의 특징은 다음과 같다. 첫째, 명령에 따른 행동이 아니라 특정 시간과 공간에서 벌어지는 자발적인 행동 혹은 몰입 행위이다. 둘째, 놀이는 실제의 삶에서 벗어난 행위로 장소의 격리성과 시간의 한계성을 지닌다. 셋째, 정해진 공간과 시간 속에서 놀이는 특유의 고유한 규칙을 갖는다. 넷째, 놀이는 즐거움과 유희를 추구하지만, 그 안에 진지함과 경쟁적 요소를 내재하고 있다. 다섯째 놀이 행위는 외부에 목적이 있는 것이 아니라 행위 그 자체를 목적으로 한다(Baek & Kim, 2009; Yeon, 2011). 이를 예술에 적용해보면 ‘특정 시간과 공간에서 자발적으로 몰입하는 행위로서, 그 안에 규칙과 즐거움 그리고 진지함을 담고 있으며, 행위 그 자체로서 목적이 되는 것이다’로 이해된다.

프랑스 사회학자 카이와(Caillois)는 놀이와 문화를 연결하였던 호이징하에서 나아가, 놀이를 ‘아곤(agon: 경쟁), 알레아(alea: 우연), 미미크리(mimicry: 모방), 일링크스(ilinx: 짜릿함)’의 4가지 개념으로 구체화하였다는 점에서 호이징하와 차이를 보인다(Kim, 2017b; Mclean et al., 2019).

가다머(Gadamer, 1975)는 존재론적 관점에서 놀이를 진리가 드러나는 양식으로 설명함으로써, 예술작품의 존재론적 근거를 놀이(Spiel)의 개념에서 찾는다(Shin, 2020). 가다머에 따르면 놀이는 가볍고 유희적인 성격이 아니라 진지함으로 몰입되며, 참여자들 간에 주객 분리가 아니라 놀이 그 자체가 주체이며, 예술작품처럼 고정된 것이 아니라 이리저리 움직이는 운동성을 가지고 있으며, 자기표현(selbstdarstellung) 이외에 목적을 갖지 않는다(Cheong, 2007). 즉, 표현 그 자체가 놀이의 존재 방식이 되므로 놀이는 표현되는 역동적 과정에서만 존재할 수 있는데, 가다머는 표현되는 방식이 모방으로 이루어진다고 말한다. 요컨대 가다머의 모방은 플라톤의 모방처럼 진리에서 벗어난 것이 아니라 진리를 드러내는 한 방식이다.

유럽이 근대 이후 놀이에 대한 가치를 새롭게 인식하기 시작하였다면, 우리나라는 ‘일속의 놀이, 여가 속의 놀이, 신앙 속의 놀이’라는 세 가지 양상 속에서 일상에서의 흥과 이상향으로의 염원을 조화롭게 담고, 신명으로 승화하여 놀이문화를 가꾸어온 역사가 깊다(Cho, 2001). 우리나라 전통사회에서 놀이는 집단적 성격의 대동 놀이로 고을이나 마을과 같은 특정한 지역 단위의 모든 구성원이 평등하게 어울려 노는 형식을 갖는다. 집단적 대동 놀이의 하나인 강강술래는 대보름 달밤이라는 특수한 시간과

개방된 공간에서 여성들이 은유적 가사로 노래를 부르며 손을 잡고 등글게 춤추듯 뛰는 움직임으로 이루어진다. 또한, 동네의 넓은 마당이나 시장, 들판에서 춤, 노래, 재담 등으로 구경꾼들이 신명이 나도록 흥을 돋우는 마당놀이, 가면을 쓰고 춤을 추면서 행하는 전통 연극의 형식인 탈춤, 정월 대보름에 사자 가면을 쓰고 춤, 기악, 노래, 연극으로 마을의 안녕을 비는 축제의 성격을 지닌 북청사자놀이, 망자의 넋을 위로하기 위해 상여에 매달았던 꼭두를 떼어내어, 살아있는 사람들의 일상을 해학과 풍자로 풀어내는 꼭두각시놀이, 농업 사회에서 특별한 날 농부들의 흥을 돋워 노동의 고됨을 덜어내기 위해 행해지던 풍물놀이 등은 일상에서 벗어난 특정한 시간과 공간에서 소리와 행위로 무언가를 표현(모방)하고, 예술형태가 갖는 규칙성 안에서 참여자들의 자발적 참여와 즉흥성, 유희적 행위를 기반으로 신명, 진지함, 몰입의 상태와 의미를 만들어낸다는 점에서 서구 놀이의 개념과 유사점을 갖는다.

그런데 유럽 중심의 서양 문화가 한정된 공간인 무대에서 발전하였다면, 우리나라의 문화는 개방된 공간인 마당에서 발전하여 불특정 다수의 참여를 도모한다는 점에서 차이가 있다(Jeong, 2015).¹⁾ 노랫말과 후렴구가 교대로 반복되는 선후창 민요와 판소리 광대가 노랫말과 가창을 부르며 관중이 따라 하는 형태의 판소리 삼입 민요, 판소리의 고수가 추임새를 넣으면 관중들도 이에 함께 반응하는 것처럼, 우리나라의 전통 문화예술은 자발적으로 놀이판에 동참하고 모두가 함께 신명 나게 어울릴 수 있는 놀이로서의 성격이 짙었다(Jeong, 2015). 따라서 우리나라 전통문화 예술의 놀이적 특징은 서양의 문화예술보다 공동체적 의미, 공감, 소속감과 같은 가치를 더 담아내고 있다고 여겨진다. 이제까지의 논의를 바탕으로 예술에서 놀이의 요소들을 정리하면, 다음의 <Table 1>과 같이 나타난다.

1) 물론, 관객과의 거리가 좁거나 참여적 예술형태를 띠고 있는 문화예술을 유럽이나 아프리카 등지의 민속예술에서 찾을 수 있지만, 놀이라는 명칭 아래 춤, 기악, 노래, 연극의 장르들을 총체적으로 담아내고, 불특정 다수의 참여를 도모한 것은 우리나라 마당놀이의 독자적인 특징이다.

<Table 1> The meaning of play

Scholar		The meaning of play
Western perspective	Huizinga (2018)	Spontaneous action or immersion in a specific time and space
		The isolation of the place and the limitation of time
		Rule
		Seriousness and competition
		Purpose in action itself
	Caillois (1967)	Competition (agon)
		Aleatory (alea)
		Imitation (mimicry)
		Thrill (ilinx)
	Gadamer (1975)	The way of being through expression
Imitation		
Play culture of Korea	Specific time and space, expression, rule, improvisation, seriousness, flow	
	Participatory, openness, sense-making	

놀이의 의미를 분석적으로 살펴보기 위하여, 서구와 우리나라로 분류하고, 호아징아, 카이와, 가다머와 우리나라 전통 놀이에 내재한 놀이의 의미를 도출해 보았다. 호아징아는 놀이를 ‘특정한 시간과 공간에 일어나는 자발적인 행위와 몰입, 장소의 격리성과 시간의 한계성, 규칙, 진지함과 경쟁, 행동 그 자체가 목적’으로 해석하고 있으며, 카이와는 ‘경쟁, 우연성, 모방, 짜릿함’, 가다머는 ‘표현을 통한 존재 방식, 모방’으로 해석하고 있다. 우리나라의 전통 놀이는 서구 학자들이 바라본 놀이의 특징-특정한 시간과 공간, 표현, 규칙, 즉흥성, 진지함, 몰입-과 많은 부분에서 유사함을 갖는다. 하지만 마당이라는 특정한 공간에서 펼쳐지는 놀이문화는 참여와 개방성이라는 특징을 바탕으로 예술가와 참여자의 상호작용을 통한 의미-생성, 공감, 소속감과 같은 가치들을 생성할 수 있다.

종합하면, 뉴노멀 시대 놀이로서의 문화예술교육은 일상에서 벗어난 세계 안으로 학습자가 자발적으로 들어올 수 있어야 하며, 규칙, 진지함, 경쟁 속에서 무언가를 모방하고, 표현하고, 몰입해야 하며, 이를 통해 문화예술교육에 참여한 이들과 즉흥적, 우연적 즐거움을 누리고 의미와 공감을 형성할 수 있어야 한다.

2. 경계 허물기와 문화예술교육

그리스어 테크네(techné)를 어원으로 갈라져 나온 기술과 예술은 서로에게 영향을

주며 진화를 거듭해왔으며(Choi, 2021b; Lee, 2016), 최근의 기술은 시공간뿐 아니라 예술가와 감상자, 매체를 초월함으로써 문화예술에 영향을 미치고 있다. 요컨대 인공지능, 메타버스, 디지털 융복합, AR, VR, 3D 등의 다양한 기술들은 근대 이후 세분화, 전문화, 경계화로 자신만의 성벽을 공고히 하였던 순수 예술(fine arts)의 영역들을 섞고, 붙이고, 변형하는 경계 허물기로 문화예술을 낯설게 하고 있다. 코로나 시기 동안 예술가들은 Youtube, Big Room, Tiktok, 메타버스 등의 플랫폼을 통해 온라인 공연을 진행해왔으며, 문화예술교육 역시 다양한 비대면 프로그램들을 제공하기 시작하였다. 초월을 뜻하는 ‘meta’와 우주를 뜻하는 ‘universe’의 합성어 메타버스에서 알 수 있듯이, 디지털 기반 플랫폼의 핵심 키워드는 가로지르기, 초월, 추상을 통한 전 세계적 연결이다. 다음의 글은 2020년 4월 코로나 극복을 위하여 레퍼 ‘트래비스 스캇(Travis Scott)’과 게임회사 에픽게임즈가 온라인 게임 ‘포트나이트’에서 함께 진행한 메타버스 콘서트를 설명한 글이다.

거인 모습의 아바타로 등장한 트래비스 스캇은 우주, 화염, 물속을 헤엄치는 등의 현실 무대에서는 보여줄 수 없는 환상의 세계를 배경으로 자신의 신곡을 공개하였고, 메타버스에 참여한 아바타 관객들은 스캇의 아바타와 다른 아바타들과 가상의 공간에서 서로 소통하며 메타버스 콘서트를 즐겼다. 스캇의 신곡은 빌보드 차트 1위에 오르는 기염을 토하였고, 메타버스 공연에서 소개된 다른 곡들도 빌보드 차트 역주행을 했다고 하니, 메타버스 세계관은 현실과 연결되어 하나의 세계를 이루고 있다(Kim, 2020a).

‘스캇의 공연은 음악 공연인가? 영상 공연인가? 시각 예술인가? 게임인가?’ 메타버스에서의 양상은 뉴노멀 시대 문화예술의 특징을 잘 드러내고 있다. 즉, 음악, 미술, 연극, 영화, 게임, 무용 등이 모두 뒤엉켜 정확한 경계를 구분할 수 없으며, 각각의 예술 영역은 다른 영역들을 가로지르며 자신의 정체와 본질을 흐릿하게 하고 있다. 디지털 보편화와 함께 출연한 21세기 미디어아트는 매체를 예술 형식으로 삼아 관람자의 참여를 유도하고, 관람자로 유발된 행위를 통해 관람자와 예술(예술가)이 상호 소통하도록 함으로써, 연결, 몰입, 상호작용, 변형, 창발의 특징을 갖는다(Kim, 2021, Requested from p. 448). 앞선 스캇의 공연에서처럼 참여자들은 예술가인 스캇과 다른 참여 아바타들과 연결, 몰입, 상호작용을 하며 메타버스라는 문화예술 양식의 일부가 된다. 다시 말하면 뉴노멀 시대의 문화예술은 디지털을 재료로 삼음으로써 기존의 경계들을 허물고 있다.

그러므로 뉴노멀 시대는 경계 허물기로서의 문화예술교육을 요구한다. 경계 허물기 가 비단 오늘날에 나타난 새로운 것은 아니다. 우리는 융합(convergence), 통섭(consilience),

교차(crossover), 간학문(inter-discipline), 탈경계(borderless) 등의 다양한 용어로 경계 허물기를 표현해왔는데, 모든 재료와 요소들이 자신의 형태를 잃고 섞이는 화학적 융합이든, 서로 다른 돌을 섞어 새로운 하나를 만드는 통섭이든, 서로의 영역을 오가는 교차나 간학문이든, 이 모든 것을 위한 기초는 경계 허물기이다(Kim, 2009).

즉, 경계 허물기로서의 문화예술교육은 다양한 영역들이 조화롭게 융합을 이루기 위한 첫 번째 단계로 여겨지므로, 음악, 미술, 무용이 이를 위한 독자적인 매체(재료: 소리, 이미지, 몸짓)로만 이루어진 예술이 아니라 이미지, 소리, 관계, 언어, 사회, 민족, 문화, 사조, 역사 등 다양한 맥락을 가로지르며 표현될 수 있는 것임을 가르치는 것이 경계 허물기로서의 문화예술교육의 핵심일 것이다.

다음으로는 문화예술을 보는 넓은 시야를 바탕으로 유연하고 확산적으로 사고하는 것이 필요하다. 이것은 다양한 예술 영역들이 서로 어떻게 어울릴 수 있는지, 어떠한 의미가 있는지 상상하고, 연결하는 것을 가능하게 한다. 하지만 확산적 사고, 상상과 연결은 결국 각각의 예술 매체가 갖는 특징을 알고 이를 기술로 표현할 수 있을 때 예술적 실체 안에서 존재할 수 있으므로, 경계 허물기로서의 문화예술교육은 예술 영역에 따른 매체, 기술, 표현방법에 대한 보편적 지식과 기술의 습득을 요구한다. 또한, 디지털 환경은 불특정 다수와 디지털 환경에서 공유할 수 있는 특징을 가지므로, 경계 허물기는 디지털 세계에서 예술을 통해 다수와 소통하고, 공감을 형성하고, 의미를 만들 수 있다.

종합하면 경계 허물기로서의 문화예술교육은 예술 영역들을 넓게 조망할 수 있는 시각과 확산적 사고를 바탕으로 다양한 영역을 연결하고 상상할 수 있어야 하지만, 예술 고유의 본질과 특징에 대한 이해와 기술 습득 또한 필요하다. 이러한 경계 허물기는 디지털 세계의 다양한 예술형태를 통해 다수와 소통하고, 공감을 형성하고, 의미를 만들 수 있다는 점에서 가치 있다.

지금까지 놀이로서 그리고 경계 허물기로서의 문화예술교육을 모두 살펴보았다. 이제 뉴노멀 시대 성인 문화예술교육 모듈을 위하여, 놀이와 경계 허물기의 의미들을 바탕으로 교육의 방향과 활동을 구성할 수 있는 요소들을 도출해 보겠다. 이는 다음의 <Table 2> 교육 모듈을 위한 요소로 나타난다.

<Table 2> Elements for education modules

Knowledge	Concepts and rules for art medium (sound-image-gesture)	Concepts and rules for digital media
Function	Expressing, imitating, imagining, connecting, communicating	
State	Flow, expression, empathy, sense-making, improvisation and play	

교육 모듈의 요소는 지식, 기능, 상태의 3가지 영역으로 도출하였다. 놀이와 경계 허물기 모두 예술 매체(소리-이미지-몸짓)의 개념과 규칙에 대한 지식을 전제로 하고 있는데, 다만 경계 허물기는 디지털 매체에 대한 지식까지 요구하기에, 예술 매체와 디지털 매체에 관한 지식을 제시하였다. 다음으로 놀이와 경계 허물기에서 동사로 나타나는 표현하기, 모방하기, 상상하기, 연결하기, 소통하기는 교수-학습 활동을 구성하는 기능이 된다. 기능은 예술 매체와 디지털 매체 두 영역 모두에 적용될 수 있다. 마지막으로 몰입, 표현, 공감, 의미-생성, 즉흥성과 유희는 교육 목표에 도달했을 때 학습자의 상태로, 교수-학습 지도안이나 문화예술교육 프로그램의 목적이 될 수 있다.

이같이 구조화된 모듈은 궁극적으로 문화예술의 참여를 통한 공동체적 공감과 소통을 향함으로써, 문화예술교육의 접근성 확대뿐 아니라 예술적 시민성(Elliott & Silverman, 2015) 양성까지 기대하게 한다. 다음 장에서는 모듈을 바탕으로, 실제 문화예술교육에서 어떻게 실행될 수 있는지 논의하겠다.

Ⅲ. 뉴노멀 시대의 문화예술교육을 위한 교육모듈 개발

1. 교육모듈 개발

1) 교육모듈

지금까지 논의한 내용을 바탕으로 문화예술교육의 접근성 확대를 위한 교육자료의 유형을 제시하면 <Table 3>과 같다. 교육에서 모듈의 의미는 학습 내용 구성과 방법, 기능 등을 모두 갖추고 있는 넓은 영역의 학습 내용 및 방법을 나타내고 있기 때문에 문화예술교육의 접근성 확대를 위한 교육 모듈로 제시하였다. 그리고 이 모듈의 내용으로 문화예술교육 분야의 수업 설계 토대를 마련한다면 학습자들로 하여금 다양한 문화예술교육 분야의 접근성 확대를 추구하는 목표달성이 가능하다.

2) 교육모듈 해설

<Table 3>에서의 교육모듈은 영역, 핵심개념, 특징, 기능, 상태, 기능, 교수·학습 목표, 방법 및 자료, 성취기준, 평가 항목 등으로 구성되어 있는데, 교육현장에서의 실효적인 활용을 위해 해설하면 다음과 같다.

<Table 3> Education module for culture and arts education of new normal period

Category/Domain	Play	Breaking boundaries
Big ideas	Spontaneity, flow, rules, seriousness, behavior, expression, imitation, repetition, openness, participation, spontaneity, empathy, hypothetical	Divergent thinking, connecting, imagination, technology, digital media utilization, communication, virtualization, sense-making
Features	Experience different types of culture and art in various ways and arouse curiosity and interest	Use various materials of art existing in the digital world to embody and communicate the imagination
Status	Pleasure, spontaneity, flow, empathy community empathy, sense-making	
Function	Understanding rules, imitate, repeat, imagine, participate, sense-making, communicate	Connecting, imagining, sense-making, communicating
Teaching & learning goals	• Learners will be able to understand the rules and principles. • Learners will be able to enjoy artistic activities as a way of playing. • Learners will be able to voluntarily participate in art and share your joy with others.	• Learners will be able to think by connecting the real world and the digital world. • Learners will be able to create meaning within the digital world. • Learners will be able to communicate artistically in the digital world.
Teaching & learning method	Project learning, cooperative learning	Exploratory learning, online practice
Teaching & learning material	Real materials	Virtual learning materials
Achievement standard	Learners will be able to voluntarily participate and immerse yourself in culture and art.	Learner will be able to imagine and make meaning through the use of digital media.
Teaching & learning assessment	Diagnostic evaluation, occasional evaluation (process-based Evaluation), peer evaluation, self-evaluation, and general evaluation	

(1) 영역

영역은 교육과정에서의 교수·학습 방향을 의미한다고 볼 수 있다. 이 모듈은 교수자가 학습자의 역량과 요구에 따라 교육 영역을 선택할 수 있다는 점을 특징으로 한다. 뉴노멀 시대의 문화예술교육 양태를 반영하고 있는 본 영역의 갈래로는 놀이와 경계허물기가 있으며 이는 수업의 주제와 성격, 특징 등을 결정하는 항목이다.

(2) 핵심개념

핵심개념은 성인 문화예술교육의 세 영역을 교수·학습할 때 필수적으로 추구되거나 포함되어야 할 내용들이며, 이를 통해 교수 목표와 평가를 명료하게 설정하는데 도움을 받을 수 있겠다. 학습자가 문화예술을 학습하는 과정은 표현, 체험, 자발성, 몰입, 모방 등과 같이 다양한 행위적, 인지적 과정을 요구하는데, 문화예술교육지도자는 문화예술교육 프로그램의 특징과 목적에 따라 학습자가 적극적으로 교수·학습에 참여할 수 있는 핵심개념들을 설정해야 할 것이다. 예를 들면, 문화예술교육 내 놀이 영역이 차시의 구체적 목적이라면, 규칙·몰입·모방·진지함을 핵심활동으로 교수·학습의 방법을 구성할 수 있겠다. 교수자는 이 핵심개념들이 활동으로 연계될 수 있는 구체적이고 적절한 수업설계를 수행해야 할 것이다.

(3) 특징

특징은 문화예술교육 내 세 영역의 과정상 특징들을 기술한 것이며, 이를 통해 수업의 성격 및 흐름을 알 수 있다.

(4) 상태

상태는 영역별 활동을 통해 이룰 수 있는 학습자의 긍정적 정서를 의미하며, 이를 통해 문화예술교육의 진정한 의미와 가치에 도달할 수 있으므로 이는 문화예술교육의 접근성 확대에 중요한 요소라고 말할 수 있다. 자아실현, 몰입, 행복, 만족, 진지함, 공감, 자발성 등으로 나타나는 상태는 문화예술을 매개로 학습자, 교수자 간의 상호작용으로 형성될 수 있는 것이기 때문에 문화예술교육의 교수·학습을 구성하는 활동들이 다양한 상호작용을 바탕으로 긍정적 정서를 생성할 수 있도록 고려해야 할 것이다.

(5) 기능

주요 기능은 수업 후 학습자가 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 능력으로 문화예술교육 분야에서 필요한 탐색, 체험, 인식, 사고 등의 과정들을 포함한다. 발견하기, 모방하기, 연결하기, 상상하기, 참여하기 등의 능력을 나타내는 이 기능은 곧 학생의 역량으로 이어지는 항목이기 때문에 수업 시 교수자의 세밀한 가이드가 필요하게 된다.

(6) 교수·학습 목표

교수학습목표는 하나의 단위수업이 끝난 후 학습자가 이룰 수 있는 지식·기술·

태도 측면에서의 성공적인 변화로서 다양한 교육목표들 중에서 가장 구체적인 수준에서의 기술이라고 할 수 있다.

(7) 교수·학습 방법 및 자료

교육의 방법은 강의, 토론, 프로젝트, 협동학습, 온라인 실습 등으로 제시되는데 이는 문화예술교육 대 세 영역에서 효과적인 수업을 운용하는 데 활용될 수 있는 구체적 방안이라고 할 수 있겠다. 각 영역마다 중점적 형태의 예술적 활동을 가진다. 특별히 경계허물기 영역에서는 온라인 실습의 방식을 통해 메타머스 체제의 체험형 교육방식을 중심으로 이론의 습득과 감상교육의 구체화가 진행될 수 있으며, 대면교육에서는 예술적 표현 및 공동 작업, 혼합교육에서는 이론·실제·과제·협업·피드백 등이 조화롭게 활용될 수 있다는 특징이 있다. 그리고 자료는 악기 등의 실물자료와 Ar 및 Vr 기기 등의 가상학습자료가 각 영역에 따라 요구된다.

(8) 성취기준

성취기준은 평가와 유의미한 상관관계를 가지는 항목으로서 해당 문화예술교육을 이수한 후 기대할 수 있는 학습자의 지식과 기능, 태도 등을 기술한 것이다.

(9) 교수·학습 평가

교수·학습 평가는 학습자의 문화예술교육 성취수준을 평가하는 것으로서 교육과정의 각 시점마다 적합한 방식의 평가를 수행하는 것이 필요하다. 성인 문화예술교육에 있어서 평가의 주요 목적은 향후 학습자의 더 나은 성취를 위한 것이며, 이는 자기 스스로를 진단하여 지속적인 교육계획을 효과적으로 수립하는 것이라고 볼 수 있다.

3) 교육모듈을 적용한 음악분야 수업설계 개요

(1) 기초 항목 내용

- 영역: 놀이 및 경계허물기(융합)
- 핵심 개념: 모방, 진지함, 연결, 디지털 매체 활용
- 주요 활동 및 제재: 라벨의 관현악곡 ‘볼레로(bolero), op. 81’ 감상 및 표현
- 특징: 음악적 호기심과 흥미 불러일으키기/ 디지털 세계에 존재하는 음악의 다양한 재료들을 이용하여 상상을 구체화하고 소통하기

- 기능: 소통하기, 연결하기, 상상하기
- 상태: 공동체적 공감, 의미 만들기

(2) 교수 · 학습 관련 항목 내용

- 교수 · 학습목표: VR방식으로 콘서트홀에서의 관현악 연주를 감상하는 가상 체험을 통해 현실세계와 디지털 세계를 연결하여 사고할 수 있다/ 음악활동에 자발적으로 참여하고 즐거움을 타인과 공유할 수 있다.
- 교수 · 학습방법: 협동학습 및 온라인 실습(각자가 VR 기기 없이 비대면으로 수업에 참여하는 경우에는 VR 영상을 볼 수 있는 애플리케이션을 미리 설치하도록 안내한다)
- 교수 · 학습자료: VR 기기 (비대면 수업일 경우 컴퓨터, 태블릿 PC, 스마트폰 등 준비)
- 성취기준: 자발적으로 음악적 활동에 참여하고 몰입할 수 있다/ 디지털 매체 활용을 통해 상상하고 의미를 만들 수 있다.
- 교수 · 학습평가: 자기평가

(3) 수업 내용

- 콘서트홀의 무대구조와 오케스트라 악기 배치에 대해 탐색하기
- 롯데 콘서트홀에서 연주하는 서울시향의 ‘라벨의 볼레로’를 VR콘텐츠로 몰입하여 감상하기
- 학습자들은 ‘볼레로’ 작품 감상 중에 마음에 들었던 음색의 악기를 하나씩 선택하여 음악감상 중 자신이 선택한 악기가 나오는 순서에 일어나 해당 악기 연주 행위를 모방하기(※ 자신의 순서를 미리 파악하고 있어야 하며, 진지하게 연주 행위를 모방할 수 있도록 지도한다)
- 자신이 즐겁게 느끼고 몰입한 부분에 대해 발표하기

IV. 요약 및 제언

본 연구의 목적은 뉴노멀 시대의 성인을 위해 문화예술교육의 지속성 및 접근성 확대방안에 대하여 논의하고 이를 실현할 수 있는 교육모듈을 제시하는 것이다. 우리 사회의 문화예술교육은 그동안 정부 주도의 정책 사업에 힘입어 양적 성장을 거듭해

왔다. 하지만 이와 함께 문화예술교육이 지향하는 본질적인 교육적 가치에 대한 제고의 필요성이 대두되어왔고, 이는 Covid-19 팬데믹이라는 사상 초유의 사태를 겪으면서 뉴노멀 시대의 문화예술교육 방식에 대한 물음으로 확장되었다.

문화예술교육을 통해 이루어지는 교육의 내용이 예술의 기능교육적 측면에만 치우쳐져있는 것이 아닌지에 대한 논란이 이어져 온 것이 사실이다. 특히 Covid-19 팬데믹 이후 이루어지는 성인 대상 비대면 온라인 문화예술교육의 경우 이러한 기능적 예술교육의 측면이 두드러졌다. 이러한 점에서 문화예술교육의 본질이 예술적 교양과 감성을 함양하고 향유하는 것에 그 목적이 있다는 점을 더욱 염두하고 논의가 이루어져야 할 것이다. 그렇다면 뉴노멀 시대에서 성인들은 어떠한 문화예술적 향유의 양상을 가지는가?

Covid-19 시기 동안의 사회적, 환경적, 기술적 변화들은 문화예술교육의 향유와 양상에 많은 영향을 미쳤는데, 이는 놀이와 경계 허물기라는 특징으로 나타났다. 이에 본 연구에서는 놀이와 문화예술교육, 경계 허물기와 문화예술교육의 측면에서 뉴노멀 시대 성인 학습자를 위한 문화예술교육을 위한 실마리를 찾고자 하였다.

놀이에서는 서구 학자들의 관점과 우리나라 민속놀이의 측면을 바탕으로 문화예술교육을 위한 요소들을 도출할 수 있었다. 호아징하, 카이와, 가다머가 바라본 놀이는 단순한 유희나 즐거움이 아니라 규칙, 진지함, 자발성, 존재 방식, 표현과 모방, 즉흥성, 우연성, 몰입 등과 같은 특징을 가지고 있었으며, 우리나라의 민속놀이도 유사한 특징을 가지고 있었다. 하지만 우리나라의 민속놀이는 놀이라는 명칭 아래 춤, 기악, 노래, 연극이 합쳐진 예술의 형태를 가지고 있다는 점에 그리고 무대가 아니라 마당에서 수행한다는 점에 차이를 보였고, 이것은 참여와 개방을 통한 의미·생성, 공동체적 공감과 소통이라는 가치와 연결될 수 있었다.

경계 허물기의 핵심은 학습자들이 디지털 환경에서 다양한 예술 매체들을 융합하고 표현할 수 있어야 한다는 것이다. 이를 위해, 예술영역들을 넓게 조망할 수 있는 시각과 확산적 사고를 바탕으로 다양한 영역을 연결하고 상상할 수 있어야 하지만, 예술 고유의 본질과 특징에 대한 이해와 기술 습득 역시 필요하다. 또한, 디지털 환경은 불특정 다수와 디지털 환경에서 공유할 수 있는 특징을 가지므로, 경계 허물기는 디지털 세계에서 예술을 통해 다수와 소통하고, 공감을 형성하고, 의미를 만들 수 있다. 이와 같은 논의를 바탕으로 놀이와 경계 허물기에서 교육의 방향과 활동을 구성할 수 있는 요소들을 도출하였고, 이를 지식, 기능, 상태의 3가지 영역으로 분류하였다. 아는 교육 모듈을 만들 수 있는 이론적 토대가 되었다.

지금까지 논의한 내용을 바탕으로 본 연구에서는 문화예술교육의 접근성 확대를 위한 교육자료의 유형을 다음과 같이 영역, 핵심개념, 특징, 기능, 상태, 교수·학습목

표, 교수·학습 방법 및 자료, 성취기준, 교수·학습 평가 등의 항목으로 구성하여 제시하였다. 또한 2개의 영역, 즉 놀이와 경계허물기를 융합한 방식의 음악분야 수업 설계 개요를 제시함으로써 본 교육모듈의 수업 적용방법을 나타내고자 하였다.

본 연구를 정리하며 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 문화예술교육에서 교육모듈의 적용과 같은 교육학적 요소가 원활하게 운용될 수 있도록 문화예술교육 각 분야 교수자 연수가 필요할 것이다. 일반적으로 문화예술교육 분야의 교수자는 예술가로서 교육학적인 부분에 대해 예술적인 요소보다 다소 적은 비중으로 프로그램을 기획하고 진행하는 경우가 발생할 수 있다. 이는 학습자의 학습목표 실현에 도움이 되지 않을 수 있기 때문에, 교수자를 위한 교수·학습방법 관련 연수가 필요하다고 제언한다.

둘째, 성인을 위한 문화예술교육 체계 연구가 더욱 다각도로 분석되어 마련되어야 할 것이다. 성인 학습자의 평생교육적 요구가 높아짐에도 불구하고 프로그램의 선택지가 적거나, 팬데믹 상황에서의 제한점, 경제적 불충분함 등의 요인이 더 이상 문화예술교육의 방해요인이 되어서는 안 될 것이며, 이의 해소를 위해 성인에 대한 문화예술 또는 문화예술교육 소비양상을 구체적으로 분류하여 맞춤형 교육이 실현될 수 있도록 기반 마련이 탄탄하게 이루어져야 하겠다.

셋째, 문화예술교육 분야의 다양한 형태가 현장에 잘 어우러져 뉴노멀 시대의 양태에 적합한 문화예술 향유가 이루어질 수 있도록 여건 형성이 되어야 할 것이다. 현재는 급변해가는 사회에서 관습과 제도라는 틀에 얽매며 시대착오적 교육현장이 지속되지 않도록, 4차 산업혁명시대의 과학기술과 문화예술의 본질, 교육의 본질이 잘 아우러질 수 있도록 노력해야 하는 시기이다. 비대면이 일상화가 되어감에 따라 개인의 여가를 채울 수 있는 문화예술의 필요성이 대두되면서, 다자 간의 참여와 향유로 대변되는 전통적 개념의 놀이가 문화예술교육과 융합하여 이전에 찾아볼 수 없었던 메타버스, 즉 가상의 공간에서 이루어지는 사회적 관계를 매개로 한 문화예술교육의 새로운 모델로서 개발, 구현하고 운용해야 한다.

마지막으로, 변화의 상황에서도 각 예술 교과와 본질이 왜곡되고 변질되지 않도록 문화예술교육 관련 상위기관 차원에서 총괄적 지침이 마련되어야 할 것이다. 이는 현재 과학기술이 계속적으로 발전해가는 상황이기 때문에 기술적 시행착오가 충분히 발생할 수 있는 시점이라는 점에서 기인한다. 따라서 교수자는 수업에서 과학기술을 적용하여 수업을 할 경우 예술 교과와 특질이 제대로 발현되는지 충분히 확인하여야 하겠다.

현재는 팬데믹 상황이라는 사회적 문제의 한계를 극복하고 개인과 사회의 새로운 요구에 적합한 예술교육의 지속성장과 보편적 접근성 확대 및 범 학문적 예술경험의 접근성 확보가 무엇보다 중요한 시점이다. 그리하여 학습자로 하여금 예술을 진정으

로 이해하고, 향유할 수 있도록 실천적 성격의 문화예술교육이 이루어진다면 더 이상 ‘예술을 위한 예술’이 아닌 ‘사람을 위한 예술’을 자연스럽게 수용하고 즐길 수 있는 문화(Lee, 2020a)가 자리 잡을 수 있을 것이다. 본 연구를 통해 예술적 시민성(Elliott & Silverman, 2015)으로서의 가치들을 성취할 수 있으며, 이로써 생애주기 문화예술교육을 진흥할 수 있기를 바라 마지않는다.

References

- Baek, S. H., & Kim, K. J. (2009). The characteristics of interactive installation art in the context of play: Focus on play theories of Huizinga, Caillois and Gadamer. *Journal of Digital Design*, 9(1), 1-10.
- Cha, G. B. (2014). *Theory of lifelong education*. Paju: Kyoyookbook.
- Cheong, E. H. (2007). Heidegger and Gadamer's concept of play. *Journal of Humanities*, 57, 55-91.
- Cho, H. Y. (2001). *Korean culture theory*. Seoul: Dongmusun.
- Choi, J. C., Jang, H. J., Choi, J. B., Hong, G. B., Kim, N. L., Kim, K. I., & Jung, K. Y. (2020). *COVID sapiens*. Seoul: Influential.
- Choi, J. K. (2021a). Rethinking the direction on music education philosophy in the digital prosumer era. *Korean Journal of Arts Education*, 19(2), 191-211.
- _____. (2021b). Tasks of music education for post-digital era: Focusing on philosophical considerations on technology and art. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(4), 175-197.
- Elliott, D. J., & Silverman, M. (2015). *Music matters: A philosophy of music education* (2nd ed.). NY: Oxford University Press.
- Gadamer, H. G. (1975). *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr Verlag.
- Ha, J. Y. (2006). Re-conceptualization of arts & culture education. *The Arts and Modern Culture Research Journal*, 12, 99-110.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens*. Trans. Lee, J. I. Goyang: Yeonamseoga.
- Jeong, K. J. (2015). A comparative study of the audience participation of Korea and the western: Based on madang or pan, and stage. *Korean Thought and Culture*, 80, 241-265.

- Kim, D. J. (2009). Philosophical principle and method of borderless and convergence. *Journal of the Society of philosophical Studies*, 84, 341-363.
- Kim, E. T. (2020a). *Epic games' extraordinary moves continue*. GameShot. Retrieved August 28, 2021, from http://www.gameshot.net/common/con_view.php?code=G A5ebe3a211aef4
- Kim, G. S. (2018). Flowers blooming slowly on the mud: A phenomenological study on the experience of culture and arts educators for adult with disabilities in art class. *Art Education Review*, 67, 1-34.
- Kim, J. O. (2020b). *Leisure life in the era of Corona is close to home, non-face-to-face, alone*. Yonhapnews. Retrieved September 20, 2021, from <https://www.yna.co.kr/view/AKR20201229060800005?input=1195m>
- Kim, J. S. (2017a). *Preparing for future education in the 4th industrial revolution era*. KERIS Education Training Center. Retrieved August 25, 2021 from https://www.cet.keris.or.kr/Doc/TrainingDetailHome?DOC_KEY=137
- Kim, J. W. (2017b). The study of 'Kanggangsullae' from the viewpoint of play. *The Korean Folklore*, 65, 71-98.
- Kim, K. H. (2021). Figuration der Mediation- Zeitgenössische Kunst und interaktive Medienk. *Zeitschrift für Deutsche Sprache und Literatur*, 91, 439-455.
- Ko, Y. J. (2020). *Culture and arts education that connects the time of life*. Seoul: Salimteo.
- Korea Arts and Culture Education Service (2019a). *Culture and arts educationsmall research data book* (KACES-1940-R207). Seoul: Korea Arts and Culture Education Service.
- _____ (2019b). *2019 Culture and arts education colloquium data book* (KACES-1940-C002). Seoul: Korea Arts and Culture Education Service.
- _____ (2019c). *2019 Culture and arts education demand survey data book* (KACES-1940-R030). Seoul: Korea Arts and Culture Education Service.
- _____ (2020a). *A study on the effect analysis of arts and culture education* (KACES-1940-R000). Seoul: Korea Arts and Culture Education Service.
- _____ (2020b). *The present of culture and arts education based on statistics of national approval statistics - Major results of*

- the 2020 culture and arts education surve*. Retrieved August 3, 2021, from <https://arte365.kr/?p=85858>
- Korea Arts and Culture Education Promotion Agency (2020). *Policy directions and tasks for online culture and arts education* (KACES-2029-R006). Seoul: Korea Arts and Culture Education Service.
- Korea Culture and Tourism Institute (2016). *2016 survey on national leisure activity*. Sejong: Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- _____ (2018). *2018 survey on national leisure activity*. Sejong: Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- _____ (2020). *2020 survey on national leisure activity*. Sejong: Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- Korea Association of Arts Education (2017). *Introduction to culture and arts education*. Seoul: Rainbowbooks.
- Lee, B. L. (2018). The development of music criticism instruction model for the visually impaired learners. *Korean Journal of Research in Music Education*, 47(1), 169-193.
- _____ (2020a). Transfer-based appreciation class for music in daily life: Focusing on middle school learners. *Educational Research*, 79, 75-92.
- _____ (2020b). A study on the music appreciation class plans for transfer - focused on non music based learners of university. *Korean Journal of Research in Music Education*, 49(2), 111-138.
- Lee, H. S. (2020c). *Leisure time increased with a 52-hour workweek*. Yonhap News. Retrieved September 1, 2021, from <https://www.yna.co.kr/view/AKR20200131168300017>
- Lee, K. D. (2016). Extended Art. *Broadcasting and media Magazine*, 21(2), 120-129.
- McLean, D., Hurd, A., & Anderson, D. (2019). *Kraus's recreation and leisure in modern society*. Trans. Oh, S. I., & Jeon, T. J. Seoul: Chaos Book.
- Ministry of Culture, Sports and Tourism (2019). *'Life with a comma' that begins after work, 2019 office worker culture and arts education program pilot operation*. Retrieved July 30, 2021, from <https://blog.naver.com/mcstkorea/221657663829>.
- _____ (2021). *Plan 2021*. Retrieved August 15, 2021, from https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/plan2021/plan2021.jsp#
- Oh, D. S. (2021). 10 Keysords to read to the era of COVID-19. *Mission and Theology*, 54, 41-70.

- Park, D. P. (2020). *New trials and experiments beyond convergence and expansion*. Arte 365. Retrieved August 30, 2021, from <https://arte365.kr/?p=79639>
- Shin, A. R., & Kim, S. H. (2021). Leisure activity patterns and determinants among Koreans. *Survey Research*, 22(2), 1-31.
- Shin, H. Y. (2020). Through Gadamer's play understanding the meaning Of MADANG (open air) dance. *The Korean Journal of Dance*, 78(3), 167-185.
- Winter Ewha Global Frontier Exploration Report (2017). *Finland, the United Kingdom Presenting a representative example of universal art education*. Retrieved July 29, 2021, from <https://www.ewha.ac.kr/ewha/life/academic.do?mode=view&articleNo=218514&article.offset=0&articleLimit=10&no=5>
- Won, Y. S. (2019). *A study on digital convergence music*. Doctoral dissertation, Seoul National University.
- Yang, E. A., & Seok, J. H. (2010). Arts rewritten through education: Focusing on the learning experience of artists in transition to "teaching artist". *Society of Lifelong Education*, 16(3), 65-99.
- Yeon, H. G. (2011). An understanding of artistic experience as play from the perspective of art education. *Art Education Research*, 25(1), 207-238.
- Yi, S. J., & Huh, H. J. (2013). Study on the development of photography education program as a culture and arts education -Focused on upper graders in elementary schools-. *Aura*, 30, 7-21.