

‘케이팝 데몬 헌터스’ 사례분석을 통한 미래 음악교육의 방향과 과제

Implications of *K-pop Demon Hunters* for Future Directions and Challenges in Music Education

최진호*

Jin Ho Choi 

초록 본 연구의 목적은 ‘케이팝 데몬 헌터스’의 성공 요인을 규명하고, 그 문화적·기술적 특징을 학교 음악교육학적 관점에서 분석함으로써, 21세기 한국 음악교육이 나아가야 할 방향을 제시하는 데 있다. 이를 위해 본 연구에서는 기존 K-Pop과 다른 방식으로 제작되고 유통된 ‘케이팝 데몬 헌터스’의 사례를 중심으로, 관련 문헌과 인터뷰 자료 등을 종합적으로 분석하는 질적 문헌 분석과 콘텐츠 음악·서사·시각 요소에 대한 사례 기반 통합 분석을 결합한 통합적 분석 연구방식을 사용하였다. 연구 결과, ‘케이팝 데몬 헌터스’는 제작 주체의 다양성과 디지털 기반 창작을 통해 한국적 정서를 유지하면서도 세계인과 공감할 수 있는 글로벌 음악 정체성을 새롭게 형성한 사례로 확인되었으며, 다음의 네 가지 음악교육학적 시사점이 도출되었다. 첫째, 한국적 정체성을 기반으로 다양한 문화에 대한 감수성 교육이 필요하다. 둘째, AI 및 디지털 창작 역량을 강화하는 디지털 리터러시 교육이 확대되어야 한다. 셋째, 음악과 시각 예술·애니메이션·미디어아트가 결합된 융합예술 교육이 필요하다. 넷째, 세계와 소통할 수 있는 글로벌 음악 커뮤니케이션 능력을 배양해야 한다. 결론적으로 ‘케이팝 데몬 헌터스’는 전통과 현대, 지역성과 세계성이 융합된 미래형 음악교육 모델을 보여주는 사례로써, 한국 음악교육이 나아가야 할 방향을 구체적으로 제시한다는 점에서 중요하다.

주제어: 케이팝 데몬 헌터스, 음악교육, 디지털 리터러시, 다문화교육, 융합예술

Abstract The purpose of this study is to identify the success factors of *K-pop Demon Hunters* and to analyze its cultural and technical characteristics from a music pedagogical perspective, thereby suggesting the direction for Korean school music education in the 21st century. Accordingly, this study employs an integrative research design that combines qualitative literature review and interview analysis with case-based analysis of musical, narrative, and visual elements, focusing on *K-pop Demon Hunters* as an alternative model of K-Pop production and distribution. The research confirmed that *K-pop Demon Hunters* maintained Korean sentiments while leading to the deterritorialization and expansion of music through the diversity of production entities and digital-based creation, and four musical educational implications were derived. First, multicultural sensitivity education based on Korean identity is necessary. Second, digital literacy education that strengthens AI and digital creative capabilities should be expanded. Third, there is a need for convergence arts education that combines music, visual arts, animation, and media art. Fourth, we must cultivate global musical communication skills that allow us to communicate with the world. In conclusion, *K-pop Demon Hunters* is important as an example of a future-oriented music education model that combines tradition and modernity, locality and globality, and it specifically suggests the direction for Korean music education.

Key words: K-pop Demon Hunters, music education, digital literacy, multicultural education, convergence arts

* Corresponding author, E-mail: jhc0028@cau.ac.kr

Associate Professor, Chung-Ang University, College of Music, 4712 Seodongdaero, Daedeok, Anseong, Gyeonggi, South Korea

Received: 30 November 2025, Reviewed (Revised): 31 December 2025 (1 February 2026), Accepted: 6 February 2026

© 2026 Korean Music Education Society.

I. 들어가며

음악은 보편적 언어인가 아니면 한 문화를 대표하는 특수한 언어인가의 논쟁은 오랜 시간 음악학자들 사이에서 지속적으로 다루어지던 주제이다. 음악이 보편적 언어라고 주장하는 19세기 미국을 대표하는 유명한 시인 중 한 사람인 롱펠로우(H. W. Longfellow, 1807-1882)는 모든 문화권에 존재하는 음악은 사람들의 삶의 희노애락을 나타내고 있으며, 그 표현방식의 차이는 있을 지라도, 그 음악이 나타내는 본질은 다르지 않다고 강조한다(B. Kim, 2019). 실제로 2018년 하버드 대학에서 60개국 다양한 계층과 직업군의 750명을 대상으로 전 세계 90개국에서 수집한 노래를 14초씩 들려주는 방식으로 연구한 결과, 참가자들이 각 문화권에 대한 정보가 전혀 없었음에도 불구하고 음악의 감정과 기능을 거의 정확하게 맞추는 것을 바탕으로 음악이 보편적 언어라는 것을 실증적 밝혀내었다(Mehr et al., 2018).

반면, 음악이 특수한 언어라고 주장하는 학자들은 음악이 각 문화권이 가지고 있는 독특한 삶의 방식을 나타낸 결과물이라는 것을 바탕으로 음악이 각 문화권의 고유한 언어라고 주장한다(Rivera, 1997). 예를 들면, 한국의 전통음악을 미국의 카네기 홀에서 연주할 때, 한국 전통음악을 잘 모르는 미국 사람들은 그 음악회를 통해 한국의 전통문화를 경험하게 되는 것과 마찬가지로의 것이다. 이러한 두 주장은 모두 나름대로 정당한 이유와 논리를 가지고 있기에 학계에서는 두 주장을 모두 옳은 것으로 받아들이나(Gourlay, 1984). 다시 말하면, 음악은 보편적 언어이면서 한 문화의 특성을 나타내는 특수한 언어이기도 하다는 것이다.

실제로 2025년 6월 개봉한 ‘케이팝 데몬 헌터스’(K-pop Demon Hunters, 이하 ‘케데헌’)는 이러한 점을 잘 보여준다. ‘케데헌’은 기존의 K-pop과 한류로 대변되던 한국문화에 대한 흐름을 완벽히 바꾸어 놓았다(BBC Culture, 2025). 예를 들면, 기존의 K-pop이 한국에서 기획하고 제작한 것이라면, ‘케데헌’은 넷플릭스라는 미국의 자본과 해외 한인 이민자 그룹에서 기획하고 제작된 작품이다(Netflix Tudum, 2025). 또한 ‘케데헌’의 콘텐츠를 살펴보면, 한국 전통음악에 서양대중음악의 형식을 융합하였을 뿐만 아니라, 디지털 플랫폼을 사용한 뮤지컬 애니메이션이라는 점에서 제작주체의 다양성, 한국문화와 서양문화의 문화적 공감대 형성, 그리고 전통과 현대를 아우르는 아주 독특한 특징을 내포하고 있다(M. Lee, 2025; M. H. Lee, 2025). 이러한 ‘케데헌’의 특징들을 통해 알 수 있는 사실은 음악이 전 세계 사람들이 모두 공감하고 즐길 수 있을 만큼 보편적 언어이면서, 음악의 특수성을 나타내는 한국 전통음악의 특징을 함께 보여준다는 것이다(Gourlay, 1984).

이러한 점에서 본 연구의 목적은 전 세계인의 폭발적 인기를 누리고 있는 ‘케데헌’의 음악적 특징과 성공비결을 알아보고, 이를 음악교육학적 관점에서 바라보아 앞으로 21세

기 음악교육이 나아가야 할 방향과 과제를 설정해 보는 것이다. 단, 케데헌⁴이 초등학생부터 장년층까지 전 세대에 걸쳐 인기를 얻고 있는 글로벌 문화콘텐츠라는 점에도 불구하고, 본 연구에서는 미래 음악교육의 방향을 설계하는데 핵심적 역할을 하는 초등 및 중등 음악교육을 중심으로 한 학교 음악교육과 예비 음악교사 교육을 주요 교육적 적용 대상으로 설정하였다.

이를 위해, 기존 K-pop과 다른 방식으로 제작되고 유통된 ‘케데헌’의 사례를 중심으로, 제작 주체의 특성, 플랫폼과 기술의 활용, 문화적 재해석, 그리고 음악적 융합 양상을 파악하기 위해 관련 문헌과 인터뷰 자료, 그리고 실제 콘텐츠 등을 종합적으로 분석하는 질적 문헌 분석(qualitative literature analysis)과 사례 기반 통합 분석(integrative case analysis)을 결합한 통합적 분석 연구방식을 사용하였으며, 그 절차는 다음과 같다.

첫째, 전 세계적으로 큰 인기를 끌었던 ‘케데헌’의 성공 요인이 무엇인지 알기 위하여 해외 한인 및 비(非)한국인 창작자들이 참여한 제작 구조와 글로벌 플랫폼 활용 방식에 대한 문헌 및 콘텐츠를 중심으로 분석하였다.

둘째, 만화·애니메이션 기반의 미디어 특성과 디지털 기반 창작 도구들의 발달이 음악창작 수업에 미치는 영향을 검토하였다.

셋째, 콘텐츠 내부의 전통음악 요소와 현대 팝 감각의 결합 양상을 문화기호학적 관점에서 분석하여 글로벌 공감 형성의 구조를 탐색하였다.

넷째, ‘케데헌’에 나타난 음악교육학적 시사점을 살펴보고 21세기 한국음악교육의 과제와 나아가야 할 방향을 제시하였다.

II. 케이팝 데몬 헌터스의 성공 요인 분석

다음은 해외 창작을 기반으로 한 K-콘텐츠의 정체성 형성과 확장을 살펴보고, ‘케이팝 데몬 헌터스’가 어떻게 글로벌 성공을 거둘 수 있었는지, 그 핵심 요인을 네 가지 측면에서 살펴보고자 한다. 이러한 분석을 바탕으로 뒤에서 다룰 음악교육학적 시사점과 연결하고자 하였다.

1. 제작 주체의 다양성과 K-음악 정체성의 재구성

첫 번째 ‘케데헌’ 성공의 핵심 요인은 제작 주체의 다양성이다. 기존의 K-pop이 한국 내 기획사 중심의 제작 시스템을 통해 성공했던 것에 비해, ‘케데헌’은 한국계 이민자 감독인 매기 강(M. Kang)과 미국 감독인 크리스 아펠한스(C. Appelkans) 등 해외 창작자들

이 주축이 되어 만들어진 사례로, 제작 초기부터 다채로운 문화적 배경이 융합되었다(Kang & Appelhans, 2025; Netflix Tudum, 2025). 실제로 ‘케데헌’의 제작 주체를 살펴보면, 해외 한인 및 이민자 그룹뿐만 아니라, 일부 비(非)한국인 창작자들이 함께 참여한 것을 알 수 있으며, 이러한 다채로운 배경의 제작진 구성은 콘텐츠의 정체성 형성과 확장에 결정적인 영향을 미쳤다(Kwon & Cho, 2025; M. Lee, 2025).

다시 말하면, 다양한 문화적 배경을 지닌 창작자들은 음악과 캐릭터를 구성하는 과정에서 특정 국가나 지역에 한정되지 않는, 보다 개방적이고 유연한 정체성을 만들어 냈는데, 이는 지리학자 아르준 아파두라이(A. Appadurai)가 언급한 ‘음악 정체성의 탈영토화’ 개념으로 설명할 수 있다(Appadurai, 1996; H. K. Kim, 2025; Rivera, 1997; Yoo, 2025). 즉, 음악이 물리적 국경을 넘어 이동하며 그 의미와 형태가 재구성되는 현상을 말한다. 이는 음악이 국경을 넘어서도 자연스럽게 받아들여질 수 있는 확장성을 확보했다는 것을 의미한다(M. Lee, 2025; Zhang & Ryoo, 2025).

그럼에도 불구하고, ‘케데헌’은 한국적 정서와 문화의 핵심을 잃지 않았다. 오히려 해외 창작자들의 시각을 통해 한국 문화의 핵심 요소들을 글로벌 관객이 이해하기 쉬운 보편적인 서사로 재해석했다(H. Y. Kim, 2025). 예를 들면, 한국 설화인 저승사자, 부적과 같은 한국 전통 요소를 서구의 ‘데몬 헌터스 세계관’에 성공적으로 이식하여 동·서양의 팬들이 모두 공감할 수 있는 신선한 조합을 만들어 냈다(Kwon & Cho, 2025; H. K. Kim, 2025). 또한, OST 제작 과정에서도 글로벌 음악 프로듀서들의 협업이 이루어졌는데, 한국의 유명 프로듀서인 테디 박(T. Park)과 24, 그리고 서구의 음악 전문가들인 제나 앤드류(J. Andrews)와 스테판 커크(S. Kirk) 등이 협업하여, K-pop 특유의 하이브리드적 에너지를 유지하면서도 다양한 문화권의 음악적 취향을 포용하는 사운드를 구현해 냈다(Kang & Appelhans, 2025; Netflix Tudum, 2025).

결과적으로, 한국적인 소리의 맛은 살리면서도 세계 누구나 공감할 수 있는 형태의 음악으로 확장되었다는 점이 ‘케데헌’ 성공의 매우 중요한 기반이 되었다는 것이다(Hong, 2025). 이러한 접근 방식은 K-콘텐츠가 글로벌 주류 문화로 자리 잡기 위한 새로운 패러다임을 제시하는데, 음악은 특정 지역의 색채에 갇히지 않고, 세계 어디서든 자연스럽게 받아들여질 수 있는 확장성을 확보하는 것이 중요하다는 것을 의미한다(B. Kim, 2019; Zhang & Ryoo, 2025).

2. 플랫폼 혁신과 기술 활용

두 번째 핵심 요인은 새로운 플랫폼과 첨단 기술을 전략적으로 활용하여 콘텐츠의 유통 및 제작 방식을 혁신한 것이다(Cho, 2025). ‘케데헌’은 기존의 뮤직비디오나 아이돌

중심의 단편적인 유통 방식을 넘어, 웹툰·만화·애니메이션 형태의 서사 기반 콘텐츠에 음악을 효과적으로 결합했다(Yoo, 2025). 이러한 접근 방식은 음악을 듣고 소비하는 방식 자체를 근본적으로 확장한 시도로 볼 수 있는데, 음악이 단순히 배경음악(BGM)으로 기능하는 것을 넘어, 팬들로 하여금 캐릭터의 성장 서사와 세계관에 깊숙이 통합되도록 하여, 팬들의 캐릭터에 대한 몰입도를 높이는 경험을 제공한다(J. Kim, 2025; M. Lee, 2025). 이는 팬들로 하여금 음악과 스토리를 하나로 연결되도록 하여 ‘케데헌’의 캐릭터와 자신을 동일시하게 만드는 효과가 있는데, 이러한 효과는 ‘케데헌’이 가지고 있는 콘텐츠에 대한 팬들의 충성도를 높이는 결과를 낳았다(Kang & Lee, 2025). 나아가 글로벌 OTT 플랫폼인 넷플릭스를 통한 배급은 지역적 한계를 즉각적으로 해소하며 전 세계 팬들에게 동시 접근성을 보장했다는 점에서 그 전략적 중요성이 부각 된다(H. K. Kim, 2025).

한편, 제작 과정 전반에서 3D CGI 애니메이션 기술과 디지털 미디어 기술을 폭넓게 활용했다는 점 역시 ‘케데헌’이 성공할 수 있었던 중요한 요인이 되었다(Oh, 2025). 이는 단순한 제작 효율성 증대를 넘어, 창작의 구조 자체를 변화시키는 매개로 기능했다(Dongre, 2025). 실제로 디지털 미디어 기술은 캐릭터 디자인 초기 단계의 아이디어 생성, 음악 요소(멜로디, 리듬 패턴 등) 생성 및 편곡 지원, 나아가 콘텐츠 편집 과정의 효율화 등 여러 핵심 단계에서 중요한 역할을 수행했는데, 이는 디지털 장치가 단순한 편의 도구가 아니라, 인간 창작자의 파트너로서 새로운 미학적 가능성을 탐구하고 확장할 수 있는 잠재력을 보여준다(Jenkins, 2025; Yoo, 2025). 이러한 멀티 디지털 기술은 인공지능(AI)과 함께 앞으로 음악교육에서 기술을 어떻게 활용할 수 있는지 새로운 모델을 제시한다(Choi, 2025b). 특히, 디지털 리터러시는 21세기 음악교육의 방향을 논할 때, 기술적 숙련도뿐만 아니라 디지털 기기와의 협업을 통한 창의적 문제 해결 능력을 함양해야 함을 시사하는 중요한 가능성을 제시하기 때문이다(Park, 2024).

3. 문화적 해석과 공감대 형성

세 번째 성공 요인은 제작진의 독특한 배경에서 비롯된 문화적 해석 방식에 있다. ‘케데헌’의 주요 제작진은 한국인이지만 동시에 서구 문화권에서 성장한 디아스포라(diaspora) 집단이거나, 한국인은 아니지만 한국 문화에 대한 깊은 이해와 애정을 가지고 공동 작업에 참여했다(Kang & Appelhans, 2025; Netflix Tudum, 2025). 이러한 제작진의 배경은 ‘케데헌’의 콘텐츠를 기존 자국 문화에 국한되었던 ‘제한적 문화 정체성’에서 벗어나 누구나 이해하고 공감할 수 있는 ‘글로벌 문화 정체성’으로 전환하는 독특한 이점을 제공했다. 즉, 제작진은 한국 문화에 대한 단순한 외부자의 시선이 아닌, 내부자의 이해와

외부자의 객관적인 거리가 결합된 방식으로 한국 문화를 재해석했는데, 이러한 ‘이중적 문화 감각’은 ‘케데헌’이 성공할 수 있는 새로운 문화 코드를 성공적으로 만들어 내는 중요한 요소가 되었다(Zhang & Ryoo, 2025).

설명하면, 한국인에게는 ‘케데헌’에 나오는 친숙한 전통 설화나 한국의 오래된 문화적 요소들이 K-pop이라는 서양의 음악적 어법을 통해 현대적 감각으로 느껴지는 동시에, 세계인에게는 이러한 요소들이 이국적이면서도 낯설지 않은, 흥미로운 설정으로 받아들여지는 효과를 가져왔다는 것이다(M. H. Lee, 2025). 예를 들어, 한국의 전통 설화 속에 나오는 ‘저승사자’나 ‘까치’ 또는 ‘호랑이’를 악령을 잡는 서구 판타지의 ‘데몬 헌터’ 이야기로 재해석하는 과정에서, 동양과 서양의 문화권 팬들이 모두 공감할 수 있는 보편적인 캐릭터로 변형시켜 각 문화 간 장벽을 낮추고 접근성을 높이도록 한 것이 ‘케데헌’이 전 세계적인 인기를 누릴 수 있었던 중요한 요소로 작용하였다(M. Lee, 2025). 다시 말하면, 오늘날 K-pop과 K-콘텐츠의 세계적 확장 과정에서 가장 중요한 성공 요인은 바로 이 보편성(universality)과 특수성(particularity)의 미묘한 균형 때문이며, ‘케데헌’은 이 균형 점을 정확히 찾아내어, 특정 문화권에 치우치지 않으면서도 한국 고유의 매력을 발산하는 콘텐츠를 완성했다는 것이다(J. Lee, 2025). 정리하면, 이 작품은 단순히 한국 문화를 일방적으로 소개하거나 교육하는 것을 넘어, 한국인과 세계인이 동시에 공감할 수 있는 문화적 접점을 성공적으로 창조한 모범적 사례로 글로벌 시장을 목표로 하는 향후 K-콘텐츠 제작에 중요한 모델을 제시한다(Zhang & Ryoo, 2025).

4. 전통과 현대의 융합

네 번째 성공 요인은 한국 전통음악과 현대적 감각의 유기적 결합이다(R. Kim, 2025). ‘케이팝 데몬 헌터스’의 음악은 한국 전통음악의 선율 감각, 장단, 그리고 고유한 정서적 표현을 깊이 있게 기반으로 하면서도, 이를 현대적인 팝(pop) 음악의 어법과 성공적으로 융합하여 완전히 새로운 형태의 사운드를 창조했다(Kang & Lee, 2025). 이러한 접근 방식은 단순히 전통 요소를 차용하거나 그대로 보존하는 것을 넘어선 것으로, 이는 전통을 오늘날 세계 대중이 공감할 수 있는 방식으로 재해석하여 새로운 생명력을 불어넣는 ‘전통의 창조적 계승’으로 평가할 수 있다(H. J. Kim, 2019).

예를 들면, 영화 오프닝 장면에서 사용된 한국 전통 창법의 여성 보컬 사운드는 한국의 전통적 의식과 신화적 분위기를 나타내며, 백그라운드에 깔려있는 국악 타악기의 음색을 연상시키는 퍼커시브 사운드(percussive sound)는 전자음향과 결합되어, 한국적 정서를 압시하는 기호로 기능한다. 또한, 작품의 음악에는 굿거리 계열의 중속 리듬과 세마치장단의 3박 구조가 변형된 형태로 사용되어 전통적 리듬의 느낌이 현대적 감각과 함께 잘

어우러지도록 하였다. 정리하면, 한국의 전통적 음악 요소가 현대적 맥락에서 재탄생함으로써 그 가치가 확장되는 것이다(Choi, 2025a).

이러한 방식은 음악사적으로 선례가 있는 중요한 창작 방식과 맥을 같이 한다. 민족주의 음악을 이끌었던 벨라 바르토크(B. Bartók)이나 졸탄 코다이(Z. Kodály)가 동유럽 민속음악을 수집하고 이를 현대 클래식 음악 언어로 재구성했던 방식이나, 20세기 존 케이지가 ‘우연성의 음악’을 표방하면서 중국의 주역에서 말하는 64괘를 이용해 음악을 창작하는 방식과 유사하다(Heo et al., 2009). 또한, 대중음악에서도 이러한 경우는 많이 있는데, 대표적인 예가 안토니오 카를로스 조빔(A. C. Jobim)이 브라질의 라틴 리듬과 미국의 팝, 재즈를 결합하여 보사노바(bossa nova)라는 새로운 장르를 탄생시킨 것과 같은 맥락이다(Kim, 2017).

이처럼 전통과 현대의 조화를 이룬 ‘케데헌’의 음악은 한국 고유의 특수성을 유지하면서도 보편적인 음악적 매력을 발산하며, 다양한 문화권의 청취자들이 좋아할 수 있는 글로벌 대중성을 확보하는데 성공했다(Morrison, 2025). 이러한 케데헌의 성공에서 알 수 있는 것은 한국적 전통을 현시대의 감각에 맞도록 재구성하여 ‘공감 가능한 창작 자원’이자 ‘무한한 가능성의 원천’이 될 수 있도록 노력해야 한다는 점이다(Choi, 2025a; H. J. Kim, 2019).

Ⅲ. ‘케이팝 데몬 헌터스’ 나타난 음악교육적 시사점

1. 문화적 감수성 교육의 확장

‘케데헌’은 한국 고유의 정서, 즉 ‘우리의 소리’와 전통 문화적 상징성을 깊이 있게 담아내면서도, 동시에 전 세계 청중이 언어와 문화적 장벽 없이 공감할 수 있는 보편적인 표현 방식으로 재해석하여 제시되었다(M. H. Lee, 2025). 이 성공 사례는 문화적 감수성을 확장하고자 하는 현대 음악교육의 방향과 일치한다는 점에서 다음과 같은 매우 중요한 교육적 시사점을 던져준다.

첫째, 자기 문화의 세계화 역량 함양이다. 학생들은 음악을 배울 때 단순히 자기 문화를 ‘학습’하고 이해하는 데서 그치지 않고, 그 문화를 세계와 효과적으로 공유하고 소통할 수 있는 문화적 세계화 역량을 키워야 한다(Kim & Lim, 2012). 이는 전통 요소를 현대적 감각으로 재구성하는 ‘케데헌’의 접근 방식을 교육 과정에 도입하여, 학생들이 자신의 문화유산을 글로벌 팬들이 매력을 느낄 수 있는 콘텐츠로 재창조하는 프로젝트 학습으로 연결할 수 있다(Woo, 2017).

둘째, 다문화적 시각과 상호문화주의적 접근이다. ‘케데헌’ 제작진이 한국과 서양의 문화적 배경을 동시에 지닌 다양한 구성원으로 이루어져 있다는 점은 음악교육에서 지향하는 다문화적 시각의 중요성을 보여주는 좋은 예이다(Hong, 2025). 실제로 2022 개정교육과정에서도 다문화 음악교육을 강조하고 있으며, 타문화를 이해하고 수용할 수 있도록 교과과정을 구성하고 있다(Ministry of Education, 2022). 이러한 점에서, 음악 수업에서는 학생들에게 다양한 문화적 배경의 음악을 편견 없이 이해하고 수용할 수 있는 기회를 제공하는 것이 중요하다(Park, 2012).

셋째, 정체성을 재구성하는 것이다. 학생들은 음악을 통해 타문화를 이해하는 동시에, 자신만의 문화적 정체성을 보다 유연하고 개방적인 방식으로 재구성할 수 있는 문화적 감수성을 길러야 한다(Kim & Lim, 2012).

결국 음악교육은 학생들이 미래 사회의 글로벌 시민으로 다양한 ‘문화적 접변(cultural contact zone)’에서 효과적으로 소통하고 협력할 수 있는 상호문화주의적 역량을 함양하는 방향으로 나아가야 한다(Park, 2012). 다음의 <Table 1>은 문화적 감수성을 기를 수 있는 음악교육의 교육방향과 활동예시를 표로 정리한 것이다.

<Table 1> Direction and content for cultural sensitivity in music education

Educational direction	Educational content / Activity examples	Expected outcome
Fostering capacity for globalizing one's own culture	Project-based learning that reinterprets traditional elements with contemporary sensibilities (K-pop style, Western genre conventions, etc.)	Development of students' ability to recreate their cultural heritage as content appealing to a global audience.
Cultivating multicultural perspectives and interculturalism	Music classes that compare and analyze music from diverse cultural backgrounds, encouraging open understanding and acceptance.	Enhanced cross-cultural understanding and the cultivation of flexible, open-minded cultural sensitivity.
Enhancing identity reconstruction capability	Activities allowing students to explore and express their own cultural identity while understanding other cultures through music.	Strengthening of intercultural competence as global citizens in a future society.

2. 디지털 리터러시와 AI 교육의 필요성

케이팝 기반 글로벌 콘텐츠 ‘케데헌’의 제작 과정은 디지털 기술이 실제 음악 및 문화 콘텐츠 창작 영역에서 어떻게 활용되고 있는지를 잘 보여주는 대표적 사례이다(M. Lee, 2025). 케데헌은 디지털 미디어 기기를 사용한 보컬 합성과 편곡, 디지털 애니메이션 제작 기술을 적극적으로 적용하여 새로운 형식의 음악·서사·비주얼 통합 콘텐츠를 구현하

였다(J. H. Kim, 2025). 이러한 제작 방식은 전통적인 음악 제작 과정의 한계를 넘어, 디지털 미디어가 창작 파트너로 기능하는 새로운 패러다임의 가능성을 제시하였다(Kim & Kim, 2025).

이와 같은 사례는 2022 개정 교육과정에서 강조되는 AI·디지털 리터러시 교육의 방향과도 구조적으로 연결된다(Ministry of Education, 2022). 본 연구는 ‘케이팝 데몬 헌터스’를 AI 기술을 직접 활용한 제작 사례로 규정하지는 않지만, 케데헌은 글로벌 OTT 플랫폼을 기반으로 한 서사·음악·캐릭터 중심의 IP(intellectual property)로서, 영화 공개 이후 AI 기반 커버 음악, 리믹스 영상, 팬 제작 콘텐츠가 대규모로 생성·유통되는 환경 속에서 기능하고 있다(Yoo, 2025). 윤혜영(Yoon, 2025)에 의하면, IP는 단일 콘텐츠를 넘어, 음악·서사·캐릭터·시각 이미지가 결합되어 다양한 플랫폼에서 반복적으로 재생산·확장될 수 있는 창작 자산을 의미한다.

이는 오늘날 음악 콘텐츠가 단일 제작 주체에 의해 완결되는 것이 아니라, AI 기술을 포함한 디지털 도구를 통해 지속적으로 재해석·확장되는 동시대 창작 생태계의 특성을 반영한다(Yoon, 2025). 이러한 맥락에서 ‘케데헌’은 AI 활용 자체보다, AI가 전제된 음악 창작·소비·재창작 환경을 대표적으로 보여주는 사례로 이해될 수 있다. 따라서 학교 음악교육 역시 특정 기술의 숙련을 넘어, AI와 디지털 도구가 일상화된 창작 환경 속에서 학생들이 비판적·창의적으로 음악을 기획하고 표현할 수 있는 역량을 기르는 방향으로 전환될 필요가 있다(Choi, 2025b).

이러한 점에서 AI 활용 음악 창작 교육은 단순한 기술 학습이 아니라 창의성, 문제해결력, 음악적 사고력을 강화하는 교육적 도구로 기능할 수 있으며, 미래 사회가 요구하는 융합형 창의 인재 양성을 위한 핵심 전략이 된다(Park, 2024). 특히, 창의적 문제 해결 능력 함양은 단순히 기술을 배우는 것을 넘어, AI 작곡 도구로 음악을 실험하거나, 캐릭터/세계관 기반 OST 프로젝트를 수행하는 과정은 학생들의 창의적 문제 해결 능력을 키워주며, 디지털 플랫폼에서 음악을 유통하고 분석하는 수업 운영은 미래 음악 환경에서 요구되는 핵심 역량을 길러준다는 점에서 매우 큰 교육적 의미가 있다(Kang & Lee, 2025; Oh & Kwon, 2025).

이러한 AI와 디지털 기기 활용 음악창작 교육 모델의 주요 특징과 장점을 살펴보면, 다음과 같다.

첫째, 개별 맞춤형 학습이 가능하다. AI와 디지털 기기는 학생 개개인의 학습 속도와 스타일에 맞춰 음악 콘텐츠를 조정하고 실시간 피드백을 제공하여 학습 효율성을 높인다(Oh & Kwon, 2025).

둘째, 음악수업에서 어려워하는 음악창작에 대한 진입 장벽을 완화한다. 과거 일부 전공자만의 영역이었던 작곡을 모든 학생이 시도할 수 있도록 만들어, 음악창작에 대한

접근성을 획기적으로 개선한다(Kim & Kim, 2022).

셋째, 학생 간 협력 및 탐구 학습을 촉진시킨다. 학생들이 AI를 도구로 활용하거나(도구적 활용), AI와 협력하여(협력적 활용) 새로운 음악적 아이디어를 탐구하는 과정을 통해 그룹 활동과 상호작용이 활발해진다(Kang & Lee, 2025).

넷째, 2022 개정 교육과정에서도 강조하는 디지털 리터러시를 함양시킨다. AI 도구를 활용하는 과정에서 자연스럽게 디지털 기기 활용 능력과 정보 윤리 의식 등 디지털 리터러시 역량을 강화할 수 있다(Choi, 2025b).

이러한 AI와 디지털 리터러시를 활용한 디지털 콘텐츠 기반 창의적 수업 사례를 살펴보면, 이미 학교 현장에서는 다양한 AI 음악창작 도구(예: Suno, BandLab, Chrome Music Lab, MuseNet 등)와 디지털 콘텐츠를 활용한 실제 수업 사례들이 활발히 개발 및 적용되고 있으며, AI 음악 생성기를 활용하여 학생들이 직접 작사, 작곡, 편곡 과정에 참여하고, 최종 결과물을 디지털 음원으로 발매하는 프로젝트 수업이 진행되고 있다(Park, 2024). 또한, AI 활용 과정에서 발생하는 저작권, 표절 등의 윤리적 문제를 토론하고, 학생들이 직접 ‘디지털 시민송’을 창작하며 올바른 디지털 시민 역량을 함양할 수도 있으며, AI 기반 프로그램과 메이커 교육을 접목하여, 학생들이 제작 활동을 중심으로 창의적 사고를 촉진하고 자기 주도적인 음악 학습을 경험하도록 설계된 수업 모델도 연구되고 있다(Choi, 2021).

결론적으로 AI 활용 음악 창작 교육 모델은 전통적인 음악 교육의 한계를 보완하고, 학생들의 음악적 사고력, 창의적 해석 능력, 문제 해결력을 키우는 데 긍정적인 효과를 보인다(Choi, 2025b). 또한, 미래 교육에서는 AI 기술을 음악 교과 교육 자체에 유의미한 가치를 제공하는 핵심 도구로 활용하여, 모든 학생이 능동적인 창작자로 성장할 수 있는 새로운 가능성을 열어줄 것으로 기대된다(Oh & Kwon, 2025). 이러한 교육 모델은 학습자의 자기효능감과 학습 지속 의도를 높이는 데 기여하며, 디지털 리터러시 역량이 이 과정에서 중요한 역할을 할 것이다. 다음의 <Table 2>는 AI와 디지털 리터러시에 대한 음악교육의 방향과 내용을 정리한 것이다.

<Table 2> Directions for AI and digital literacy based creative music education

Educational direction	Practical teaching examples / Applications	Expected outcome
Integration of AI composition tools in music creation	Students use AI music generators (e.g., Suno, BandLab, Chrome Music Lab) to participate in lyric writing, composing, and arranging; project-based learning leading to digital music releases.	Enhances creativity, practical music-making skills, and learner autonomy.
Digital content-based collaborative production projects	Group projects that create original digital tracks and multimedia content; final products shared via online platforms or school showcases.	Promotes communication, collaboration, and project-based learning skills.
Education on AI ethics and digital citizenship	Discussions on issues of copyright, plagiarism, and authorship during AI music production; students compose a “Digital Citizenship Song.”	Develops responsible and ethical digital music creation awareness.
Convergence of AI with maker-based learning and media arts	Integrating AI programs with maker tools or DAW software to design independent creative artifacts (e.g., character music themes or OST projects).	Encourages problem-solving, creative thinking, and STEAM-oriented learning.

3. 융합예술 교육의 강화

‘케데헌’ 사례는 음악, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 이야기 구조가 모두 결합된 종합예술 콘텐츠가 이미 대중문화 속에서 현실화되고 있음을 보여준다(Kang & Lee, 2025). 이는 전통적인 음악 교육의 틀을 넘어서는 새로운 교육 패러다임이 필요함을 시사한다. 예를 들면, 음악을 중심으로 시각예술(media art)·스토리텔링·디지털 디자인을 통합한 수업은 학생들이 더욱 풍부한 표현 방식을 탐구하고, 다양한 매체를 유기적으로 결합하는 능력을 키울 수 있도록 돕는다(Choi, 2025b). 이러한 융합적 접근은 현재 강조되고 있는 STEAM 교육(과학, 기술, 공학, 예술, 수학) 및 예술융합 교육 모델과 자연스럽게 연결되며, 학문 간 경계를 허무는 통합적 사고를 촉진한다(Kim, & Lee, 2022).

이러한 점에서 앞으로의 음악 수업은 학생들이 노래만 부르고 연주하는 것을 넘어, 하나의 캐릭터를 만들고, 장면에 어울리는 배경음악을 작곡하고, 이를 짧은 영상 콘텐츠로 제작해 보는 이런 방식으로 확장될 수 있다(Choi, 2021). ‘케데헌’은 이러한 융합예술 교육이 단순히 가능성에 그치지 않고, 이미 대중문화 속에서 현실화되고 있음을 보여주는 대표적인 사례이다(Dongre, 2025; Kim & Kim, 2022). 다음의 <Table 3>은 융합예술에 대한 음악교육의 방향과 내용을 정리한 것이다.

<Table 3> Directions for convergent arts education in music

Educational direction	Practical teaching examples / Applications	Expected outcome
Integration of music & visual Media	Combining music with visual arts such as media art, animation, illustration, and graphic design	Development of multimodal artistic expression and expanded creative competencies
Storytelling-based creative projects	Creating original characters, narratives, and music that accompany scenes or short video production	Enhancement of imagination, narrative structure literacy, and creativity in media production
STEAM & cross-disciplinary learning	Merging science, technology, engineering, arts, and mathematics through hands-on creative activities	Promotion of integrated thinking, problem-solving skills, and interdisciplinary collaboration
Digital content production	Student projects such as composition of background music, audio editing, and short-form video creation using digital tools	Improved digital literacy, content creation skills, and real-world media experience
Popular culture-based education models	Using examples like <i>Kadehun</i> to demonstrate convergence of music, comics, animation, and character IP	Increased relevance of education, motivation, and understanding of contemporary cultural industries

4. 글로벌 소통 능력 배양

‘케데헌’의 글로벌 성공은 단순히 음악적 완성도에 의존한 결과가 아니라, 전 세계 청중이 공감할 수 있는 문화적·정서적 코드의 전략적 설계에 기초한다(Hong, 2025). ‘케데헌’은 한국적 정서와 세계 보편적 감성, 그리고 동서양 신화적 서사를 융합함으로써, 특정 국가의 문화에 머무르지 않고 초국가적 서사적 공간을 구축하였다(Kang & Lee, 2025). 이러한 접근은 다국적 청중에게 감정적 몰입과 문화적 연결감을 제공하며, 결과적으로 글로벌 시장에서의 수용성과 확장성을 확보하는 데 중요한 역할을 수행하였다(Cho, 2025).

이와 같은 사례는 앞으로의 음악교육이 지향해야 할 방향을 시사한다. 미래 세대에게 요구되는 핵심 역량 중 하나는 글로벌 음악 커뮤니케이션 능력, 즉 자신의 음악적 정체성을 기반으로 다양한 문화권과 소통하고 공감대를 형성하는 능력이다(Kim & Lee, 2022). 이를 위해 학교 음악교육은 단일 문화권의 음악 학습을 넘어, 다양한 문화권의 음악을 비교·분석하며 그 차이를 이해하고 해석하는 교육 과정을 강화해야 한다(Choi, 2025a). 나아가 문화적 보편성과 지역적 특수성을 창의적으로 연결하여 새로운 의미를 생산하는 음악적 사고력과 표현 능력을 길러야 한다.

궁극적으로, 음악교육의 목표는 학생들이 학교에서 배운 내용을 그대로 답습하는 것이

아니라 자신만의 목소리를 가지고 다른 문화권의 세계와도 소통할 수 있는 창조적 예술가로 성장하도록 지원하는 것이다(Ministry of Education, 2022). 이러한 관점에서, ‘케데헌’과 같은 글로벌 콘텐츠 제작 사례는 문화 간 융합과 소통의 관점에서 음악교육의 방향성을 재정립하는 데 중요한 실천적 자원이 될 수 있다. 다음의 <Table 4>는 글로벌 소통 능력 배양을 위한 음악교육의 방향과 내용을 정리한 것이다.

<Table 4> Direction of cultivating global music communication competence

Educational direction	Practical teaching examples / Applications	Expected outcome
Cultural convergence strategy	Fusion of Korean sentiment, universal global emotions, and Eastern-Western mythological storytelling	Ability to understand and apply culturally rich narrative frameworks
Transnational narrative Structure	Creating stories and music that transcend national boundaries and resonate with diverse global audience	Development of global perspectives and emotional empathy across cultures
Global music communication competency	Encouraging students to express musical identity while communicating creatively across cultural contexts	Strengthened intercultural communication and collaborative artistic skills
Comparative & intercultural music learning	Learning and analyzing music from multiple cultures to understand differences and commonalities	Expanded multicultural understanding and critical listening skills
Creative connection of local and universal values	Linking cultural specificity with universal themes to generate new artistic meaning	Enhanced creative thinking and original artistic expression
Education toward creative global artists	Moving beyond reproduction of existing works toward original creation grounded in cultural awareness	Development of autonomous, globally oriented creative musicians

IV. ‘케이팝 데몬 헌터스’를 통해 본 한국음악교육의 미래 방향과 과제

‘케이팝 데몬 헌터스’의 성공은 단순한 음악 콘텐츠의 성취가 아니라, 세계 시장을 향한 문화적 의지와 기술적 혁신, 창작 생태계의 다층적 협업 구조가 결합된 결과물이라고 할 수 있다(H. K. Kim, 2025). 특히 한국적 서사와 정서를 디지털 미디어 기반의 첨단 제작 기술, 글로벌 참여형 제작 방식, 그리고 초국가적 정체성을 반영한 세계관에 통합함

으로써, 한국 콘텐츠가 세계와 소통하는 새로운 패러다임을 보여주었다(BBC Culture, 2025; Yoo, 2025). 이러한 접근은 향후 한국 음악교육이 지향해야 할 중요한 방향성을 제시한다. 즉, 미래 세대의 음악교육은 단순히 음악을 ‘연주’하고 ‘감상’하는 수준을 넘어, 세계와 소통하기 위한 창의적 생산 능력과 문화적 감수성, 그리고 디지털 기술 활용 역량을 통합적으로 갖춘 인재를 양성하는 것에 집중해야 한다(Choi, 2025b).

1. ‘세계 속의 한국음악’을 설계하는 창작 중심 교육 체계 구축

‘케데헌’은 전통적 한국 정서와 문화 요소를 기반으로 하면서도, 이를 세계 청중이 공감할 수 있는 보편적 서사와 시각적·음악적 표현으로 재구성하였다(M. Lee, 2025). 이는 향후 음악교육에서도 중요한 시사점을 제공한다. 현재까지 학교 음악교육은 기존 작품의 분석 및 연주와 감상 중심의 구조가 강했으며, 학생 개개인의 창작 능력과 표현적 목소리를 형성하는 데는 상대적으로 제한적이었지만, 미래 사회에서 창작은 단순한 선택지가 아니라 필수 역량으로 확대될 것이다(Choi, 2021; Park, 2024). 따라서 한국 음악교육은 수동적 음악 활동 중심에서 능동적 창작 중심으로 교육 패러다임을 전환해야 한다.

이를 위해 지역의 문화자원, 전통음악 요소, 개인의 문화 경험을 창작의 핵심 소재로 활용하는 프로젝트형 수업 운영이 필요하다(Kim & Lim, 2012). 예를 들어, 전통 장르의 리듬이나 선율을 추출하여 현대적 사운드 디자인과 AI 작곡 기술로 재해석하는 활동, 지역의 역사·설화·정서를 기반으로 스토리형 음악을 제작하는 활동 등이 가능한데, 이러한 과정은 학생이 자신의 정체성을 음악적으로 구성하도록 돕는 동시에, 한국적 문화 기반을 세계와 소통할 수 있는 콘텐츠로 발전시키는 교육적 가치를 지닌다(Choi, 2025a).

2. AI·디지털 음악 제작 인프라의 학교 현장 도입

‘케데헌’ 제작 과정에서 활용된 디지털 보컬과 편곡, 디지털 기반 애니메이션 제작 기술은 오늘날 음악 창작 환경에서 디지털 기술이 얼마나 중심적인 역할을 수행하고 있는지를 보여준다(Kang & Lee, 2025). 이는 학교 음악교육이 더 이상 전통적 악기 중심 환경만으로 학생들의 미래 역량을 지원하기 어렵다는 점을 시사한다. 현재 2022 개정 교육과정에서도 AI·디지털 리터러시가 강조되고 있으나, 실제 학교 현장에서는 하드웨어 및 소프트웨어 인프라, 교사의 전문성, 교육과정 편성 측면에서 여전히 많은 제약이 존재한다(Choi, 2025b).

따라서 미래 음악교육은 AI 기반 창작 도구를 체계적으로 도입하고, 교사용 연수 프로

그램 및 전문 인증 시스템을 구축하여 실질적 역량 강화를 이루어야 한다(Choi, 2021). 예컨대 음원 생성 AI, 미디(MIDI) 기반 편곡 프로그램, 사운드 디자인 툴, 영상·스토리보드 제작 플랫폼 등을 통합한 창작 환경 구축이 필요하며, 더 나아가 학교 현장에 소규모 디지털 스튜디오를 설치하고, 프로젝트 중심 창작 수업과 실습 기반 평가 체제를 운영하여 학생들이 산업 현장 수준의 경험을 누릴 수 있도록 해야 한다(Park, 2024). 이러한 구조는 음악교육이 미래 산업 생태계와의 실질적 연결점을 형성하고, 학생의 창작 결과물이 실제 콘텐츠로 구현될 수 있는 기반을 마련한다.

3. 글로벌 창작 협업 기반 교육 모델 개발

‘케데헌’의 제작은 한국인 제작자뿐 아니라 다양한 국가의 창작자, 성우, 기술 인력이 함께 참여하는 초국가적 협업 구조를 기반으로 이루어졌다(Netflix Tudum, 2025).. 이는 현대 콘텐츠 산업이 단일 국가 중심이 아니라 글로벌 창작 네트워크 속에서 성장한다는 사실을 보여주며, 미래 음악교육은 이러한 변화에 발맞추어 학생들이 세계와 함께 창작하고 소통하는 경험을 제공해야 한다(Morrisoni, 2025).

이를 위해 온라인 기반 국제 음악 협업 프로젝트, 다양한 언어로 작사하는 글로벌 스토리텔링 교육, 해외 학교·예술 단체와의 공동 창작 활동 등이 활성화되어야 한다. 또한 다문화·이민 배경을 가진 학생들의 문화적 경험을 수업 자원으로 적극 활용함으로써, 교육 공동체 내부에서 자연스러운 세계 인식과 문화적 감수성이 확장될 수 있다(Woo, 2017). 이러한 교육은 학생이 세계 청중을 예상하고 콘텐츠를 기획하는 역량, 국제적 네트워크에서 활동하는 능력, 나아가 초국가적 문화 시민성(cultural citizenship)을 갖춘 예술가로 성장하는 기반이 된다(Zhang & Ryoo, 2025).

4. 융합예술 생태계 구축 및 현장 중심 교육 확장

미래 음악 콘텐츠는 음악 단독의 예술이 아니라, 시각예술·디지털 애니메이션·영상 미디어·게임 디자인 등 다양한 영역과의 융합을 기반으로 발전하고 있다(Kim & Kim, 2022). ‘케데헌’의 제작 과정은 이러한 융합 구조의 대표적 사례라 할 수 있다(M. K. Lee, 2025). 따라서 학교 음악교육 또한 기존의 시행해 오던 음악 교과만의 독립적 활동을 넘어, 시각 및 미디어 분야와 연계된 융합예술 교육 체계로 확장되어야 한다.

이를 실현하기 위해서는 학교와 지역사회를 연결하는 문화콘텐츠 산업의 협력 플랫폼 구축이 요구된다. 예를 들어, 자치 정부의 문화지원센터와 지역 소속 대학, 미디어아트 기관, 게임 개발 스튜디오와의 협력을 통해 현장 체험 중심 수업을 운영하거나, 학생

창작 프로젝트를 지역 문화축제와 연계해 학생들에게 발표의 기회를 제공할 수 있다. 이러한 여러 가지 시도들이 정부의 라이즈(Rise) 사업을 통해 대학과 지방정부 문화지원 단체들이 협업하고 있으며, 기존 예술 중심 STEAM 교육을 단순 과학융합의 차원을 넘어 실질적 콘텐츠 창작 및 산업 연계형 모델로 확장되고 있다.

5. 음악교육을 통한 글로벌 문화시민성 함양

‘케데헌’은 한국 내부 관점의 ‘단일한 한국성’에 머물지 않고, 다양한 국적과 배경을 가진 창작자들의 협업을 통해 ‘다층적 정체성’과 ‘글로벌 공동체’의 의미를 콘텐츠에 반영하였다(Kang & Lee, 2025). 이는 미래 세대의 음악교육이 단순히 한국 전통을 가르치거나 서구 음악 중심 관점을 답습하는 데 머물러서는 안 되며, 세계 문화의 다양성과 보편성 사이의 균형을 이해하도록 해야 한다는 점을 강조한다(Choi, 2025a).

따라서 학생들이 다양한 문화권의 음악을 비교하고, 각 문화의 정체성을 존중하며, 다름 속의 공감대를 창의적으로 구축하는 능력을 기를 수 있는 교육이 필요하다. 이를 통해 학생은 자신만의 독자적 음악적 목소리를 형성함과 동시에, 세계와 소통할 수 있는 문화 시민으로 성장하게 된다. 이는 21세기 음악교육의 중요한 목표이며, 한국 음악교육이 세계적 경쟁력을 갖추기 위해 필수적인 과제이기도 하다.

결론적으로 ‘케데헌’은 2022 개정교육과정이 지향하는 창작 중심 교육, AI·디지털 기반 역량 강화, 글로벌 협업 교육 모델, 융합예술 생태계 구축, 그리고 초국가적 문화 시민성 교육의 함의를 모두 포함하고 있으며, 향후 한국 음악교육이 나아가야 할 미래의 방향을 보여주는 중요한 사례이다(Ministry of Education, 2022; M. H. Lee, 2025). 따라서 미래의 음악교육은 ‘케데헌’이 융합적 콘텐츠 구축 방식과 글로벌 감수성을 바탕으로 성공했던 것과 같은 방식으로 학생들이 단순히 음악을 배우는 수준을 넘어, 세계와 소통하고 협업하며 창조하는 예술가로 성장할 수 있는 체계로 전환되어야 하며, 한국 음악교육이 세계 속의 경쟁력을 갖춘 창의적 생태계를 구축할 수 있는 방향으로 나아가야 한다. 다음의 <Table 5>는 ‘케이팝 데몬 헌터스’를 통한 한국 음악교육의 미래 방향과 과제에 대한 내용을 정리한 것이다.

<Table 5> Future directions and tasks for Korean music education through ‘K-pop Demon Hunters’

Future direction	Key ideas / Description	Educational tasks & implications
Creative, production-centered curriculum for “K-Music in the World”	Reinterpreting Korean cultural identity through globally relatable narratives and musical expression	Shift from reproduction-based learning to student-centered creative production; project-based creation using local culture, tradition, and personal experience
Adoption of AI & digital music-making Infrastructure	Use of AI vocals, AI orchestration, digital animation, and multimedia technologies in real production environments	Implement AI tools and digital studios in schools; develop teacher training and certification; build practical, industry-linked creation environments
Global collaborative creative education model	Transnational creative production involving creators from multiple countries	Online international collaboration projects, multilingual storytelling, partnerships with overseas schools; cultivate cultural citizenship and intercultural communication
Convergent arts ecosystem & field-based education	Integration of music with media art, animation, video, and game design	Build school-university-industry collaboration platforms; partner with media and content organizations; expand STEAM into real content creation and cultural festival projects
Education for global cultural identity & communication	Beyond single national identity toward multi-layered cultural perspectives and global artistic community	Comparative multicultural music learning; cultivating ability to connect local identity with universal values; nurture globally engaged creative artists

V. 나가며

본 연구의 목적은 전 세계적으로 인기를 얻고 있는 ‘케이팝 데몬 헌터스(K-pop Demon Hunters)’의 성공 요인을 분석하고, 이를 음악교육학적 관점에서 바라보아, 앞으로 21세기 한국 음악교육이 나아가야 할 방향과 과제를 제시하는 것이다. 이를 위해 제작자의 창작 방식, 플랫폼 활용 전략, 문화적 서사 구조, AI 및 디지털 기술의 도입 양상 등을 중심으로 관련 문헌 분석과 멀티미디어 사례를 분석하였다. 연구 분석을 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, ‘케데헌’은 한국적 정체성에만 머무르지 않고 다양한 문화 배경을 유기적으로 결합하여 초국가적 정서공동체를 구축한 콘텐츠이다. 이는 음악교육이 단일 문화 중심 학습에서 벗어나 글로벌 문화 감수성을 기르는 방향으로 확장될 필요성이 있음 보여주는 사례이다.

둘째, ‘케데헌’ 제작 전 과정에서 활용된 디지털 미디어 기기를 사용한 보컬 합성과 편곡, 디지털 애니메이션 제작 기술과 디지털 플랫폼의 적극적 통합은, 미래 음악교육이

디지털 창작 역량을 필수적 핵심 역량으로 포함해야 함을 시사한다. 이는 2022 개정 교육 과정이 제시한 디지털 리터러시와도 직접적으로 연결된다.

셋째, ‘케데헌’의 성공 요인은 음악, 스토리텔링, 애니메이션, 미디어아트 등이 결합된 융합·예술적 창작 구조에 있으며, 이와 같은 모델은 학교 교육에서 예술 간 통합적 접근을 기반으로 하는 융합형 수업 설계의 필요성을 보여준다.

넷째, 다국적 제작진 참여와 글로벌 협업 방식은 미래 세대에게 요구되는 핵심 역량이 지역 내부의 경쟁이 아닌, 세계 공동체와의 소통·협업 능력임을 보여준다. 즉, 학생들이 자신만의 음악적 정체성을 갖추면서도 세계와 연결될 수 있도록 하는 교육 체계가 갖추어져야 한다.

종합하면, ‘케이팝 데몬 헌터스’의 성공은 음악교육이 단순한 기술 학습이나 작품 재현 중심의 패러다임을 넘어서, 창의적 문화 생산자이자 글로벌 협업자가 되는 인재 양성으로 전환되어야 함을 보여주는 대표적 사례이다. 향후 한국 음악교육은 창작 중심 교육의 강화, 디지털·AI 기반 인프라 확장, 다문화적 정체성 교육, 산업 연계 생태계 구축이라는 과제를 실천할 때 세계 속의 한국음악을 주도하는 교육적 역량을 확보할 수 있을 것이다.

References

- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- BBC Culture. (2025, August 15). *The animated K-pop film that swept the world*. Retrieved November 28, 2025, from www.bbc.com
- Cho, H. (2025). <K-pop demon hunters>: The new grammar of transnational cultural propagation. *Journal of the Korean Society of Civil Engineers*, 73(9), 92-94.
- Choi, J. H. (2025a). The value and application of music education on Miryang arirang. *The Korean Journal of Arts Education*, 23(1), 317-334. <https://doi.org/10.23317/kaae.2025.23.1.018>
- Choi, J. H. (2025b). Comparative analysis of music curriculum in Korea and the U.S. in the age of digital transformation. *Korean Journal of Research in Music Education*, 54(3), 263-281. <https://doi.org/10.30775/KMES.54.3.263>
- Choi, J. K. (2021). Tasks of music education for post-digital era: Focusing on philosophical considerations about technology and art. *Korean Journal of Research in Music*

Education, 50(4), 175-197.

- Dongre, S. M. (2025). AI and cultural innovations in South Korea. *International Journal of Science, Architecture, Technology, and Environment*, 2(5), 321-329.
- Fan, X., & Supalakwatchana, S. (2026). K-pop demon hunters: Cultural representation in contemporary Korean animation. *Asian Journal of Arts and Culture*, 26(1), 1-15.
<https://doi.org/10.48048/ajac.2026.16>
- Gourlay, K. A. (1984). The non-universality of music and the universality of non-music. *The World of Music*, 26(2), 25-39. <https://www.jstor.org/stable/i40141609>
- Heo, Y., Kim, M., Park, M., Ju, D., Gwon, S., Lee, S., & Shin, I. (2009). *A history of western music*. Simsuljang.
- Hong, E. (2025, August 16). *Opinion, why 'K-pop demon hunters' is a good movie*. The New York Times. Retrieved November 28, 2025, from <https://www.nytimes.com/2025/08/16/opinion/kpop-demon-hunters-globalism.html>
- Jenkins, H. (2025). The Hollywood century is over. *TRT Akademi*, 10(25), 1160-1177.
- Kang, M., & Appelhans, C. (2025). *K-pop demon hunters [Film]*. Netflix; Sony Pictures Animation Inc. Retrieved from <https://www.netflix.com/title/81498621>
- Kang, N., & Lee, S. (2025). The direction of the cultural industry: A case study of “K-pop demon hunters”. *Studies on Humanities and Social Sciences*, 7(5), 1111-1124.
- Kim, B. H. (2019, November 25). *The universality of music, scientifically proven*. Retrieved November 28, 2025, from <https://scienceon.kisti.re.kr/srch/selectPORSrchTrend.do?cnSCTM00198858>
- Kim, E. & Lim, B. (2012). Trend of the convergence stud in arts & culture education: Focused on music technology. *Journal of the Korea contents Association*, 12(3), 102-113.
- Kim, H. J. (2019). Current status and issues of arirang education in 2015 revised textbooks. *The Korean Folk song*, 56, 33-53. 10.56100/KFS.2019.08.56.33
- Kim, H. K. (2025). The landscape and cultural representation of Hallyu-themed OTT content: Focusing on <K-pop demon hunters> and <XO, Kitty>. *Film Studies*, 105, 487-519. 10.17947/FS.2025.9.105.487
- Kim, H. Y. (2025, November 28). *A new genre of K-pop Film, An interview with director maggie kang of K-pop demon hunters singles*. Retrieved November 28, 2025, from https://m.singleskorea.com/article/720112/THESINGLE?utm_source=brunch&utm_medium=sns&utm_campaign=250729&utm_term=feature&utm_content=720112
- Kim, J. H. (2025). K-pop's audio-visual narrative strategy and global expansion: Focusing

- on NETFLIX's K-pop demon hunters. *Contemporary Music*, 1, 1-9.
- Kim, M. J., & Lee, B. L. (2022). A Study on the convergence method based on the music subject: Using creative thinking techniques. *Journal of Music Education Science*, 52, 139-159.
- Kim, S. (2017). *The characteristics of bossa nova and its influence on contemporary popular music*. Master's thesis, Chung-Ang University.
- Kim, S. & Kim, H. (2022). Artificial intelligence(AI) composition technology trends & creation platform. *Culture and Convergence*, 44(6), 207-227.
- Kim, R. (2025, July 31). 'K-pop demon hunters' directors talk casting, soundtrack and success. Forbes. Retrieved November 28, 2025, from www.forbes.com
- Kwon, M. S., & Cho, H. Y. (2025). The convergence of K-pop, Korean shamanic fantasy, and global OTT: Hybrid genre formation and cultural content evolution in K-pop demon hunters. *Journal of Contents and Industry*, 7(4), 201-210.
- Lee, J. Y. (2025, July 16). *K-pop demon hunters: How the Netflix film became a global sensation*. BBC. Retrieved November 28, 2025, from <https://www.bbc.com/culture/article/20250715-the-animated-k-pop-film-that-swept-the-world>
- Lee, M. (2025). Expansion and restructuring of K-pop content: An analysis of K-pop demon hunters. *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, 19(6), 219-230. <https://doi.org/10.21184/jkeia.2025.10.19.6.219>
- Lee, M. H. (2025). Convergence strategies and cultural hybridity in <K-pop demon hunters>. *Journal of Multi-cultural Contents Studies*, 53, 203-228.
- Mehr, S. A., Singh, M., Knox, D., Lucas, C., Ketter, D. M., Pickens-Jones, D., & Glowacki, L. (2018). *A natural history of song*. PsyArXiv Preprints.
- Ministry of Education. (2022). *2022 revised music curriculum*. Notification No. 2022-194. Ministry of Education.
- Morrison, J. (2025, September 25). *How K-pop demon hunters reached 236M views in 2025 and why a sequel looms*. Red94. Retrieved November 28, 2025, from <https://www.red94.net/news/58956-how-kpop-demon-hunters-reached-236m-views-in-2025-and-why-a-sequel-looms/>
- Netflix Tudum. (2025, July 10). *K-Pop Demon Hunters: Release date, cast, and everything we know*. Retrieved November 28, 2025, from <https://www.netflix.com/tudum/articles/kpop-demon-hunters-release-date-cast-news>
- Oh, C. (2025). What is K-pop dance studies? *Text and Performance Quarterly*, 1-26.
- Oh, J., & Kwon, H. (2025). Exploring the direction of AI-based music education through

- a systematic review. *The Journal of Future Music Education*, 10(1), 1-26. <http://doi.org/10.36223/jnafme.2025.10.1.001>
- Park, E. (2024). Analysis of the music works by an AI music generator and consideration of its music educational implications. *Korean Journal of Research in Music Education*, 53(1), 75-100. <https://doi.org/10.30775/KMES.53.1.75>
- Park, J. H. (2025). *Why are K-pop stars obsessed with 'K-pop demon hunters'?* The Korea Times. Retrieved November 28, 2025, from <https://www.koreatimes.co.kr/entertainment/k-pop/20250720/why-are-k-pop-stars-obsessed-with-netflix-animation-k-pop-demon-hunters>
- Park, Y. J. (2012). Interculturalism for unification and social integration of the Korean peninsula in the multicultural times. *Journal of International Politics*, 17(1), 299-333. <https://doi.org/10.18031/jip.2012.03.17.1.299>
- Rivera, I. A. D. R. Y. (1997). The universal language of all cultures. *International Journal of Music Education*, 29(1), 52-58. <https://doi.org/10.1177/025576149702900108>
- Sun, R. (2025, August 8). *How 'K-pop demon hunters' became the surprise hit of the summer*. The Hollywood Reporter. Retrieved November 28, 2025, from www.hollywoodreporter.com
- Woo, M. H. (2017). The development of intercultural sensitivity through the music activities. *Global Education Research*, 9(3), 105-126.
- Yoo, S. C. (2025). K-pop demon hunters and digital cultural diplomacy: Measuring brand identity-image convergence in animated K-content. *Tourism and Hospitality*, 6(5), 236. <https://doi.org/10.3390/tourhosp6050236>
- Yoon, H. (2025). Transmedia storytelling: Expanding formatted contents in global entertainment. *Frontiers in Communication*, 10, 1692175. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1692175>
- Zhang, T., & Ryoo, W. (2025). East Asian cultural identity represented in Asian American films: Focused on films <The Farewell> and <Minari>. *Journal of Social Science*, 36(3), 291-316.