

---

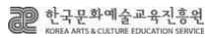
2021

문화예술교육 유관학회 연계 ‘작은 연구’

- 서울어젠다 예술교육 목표 2.

예술교육의 질적 향상성을 중심으로

---



---

2021

문화예술교육 유관학회 연계

‘작은 연구’

- 서울어젠다 예술교육 목표 2.

예술교육의 질적 향상성을 중심으로

---

**발행인**

이규석

**발행일**

2021.12.

**발행처**

한국문화예술교육진흥원

**기획**

교육기반본부장 홍유진  
지식정보R&D센터 팀장 김재경  
지식정보R&D센터 윤예슬

**등록**

KACES-2140-R004

**ISBN**

978-89-6748-398-2(93370)

**문의**

Tel. (02)6209-5945  
Fax. (02)6209-1392  
E-mail. contact@arte.or.kr  
www.arte.or.kr

©본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 출처를 명기하여  
주시기 바랍니다.  
본 보고서의 저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다.



## 제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2021 문화예술교육 유관학회 연계 '작은 연구' 지원 사업 결과보고서」를 제출합니다.

### 연구진

#### 연구책임자

심상교 부산교육대학교 국어교육과 교수  
오관진 서울교육대학교, 전주교육대학교 강사  
안지연 상명대학교 글로벌예술교육연구소 전임연구교수

#### 공동연구자

김수연 경성대학교 연극영화학부 조교수  
김주연 서울교육대학교, 전주교육대학교 강사  
이소희 한양대학교 일반대학원 겸임교수

#### 연구보조원

이슬이 한국교육연구학회 사무국장

## 한국교육연구학회

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

## 목차

### 제1연구 지역 교육연구 전문가의 전문성 강화를 위한 교육 프로그램 개발 방향 제시: 부산지역을 중심으로

I. 서론	13
1. 연구배경과 필요성	13
2. 연구 목적 및 연구방법	14
3. 기대효과	15
II. 본론	16
1. 연구의 의의와 가치	16
2. 연구결과	20
3. 발전방향에 대한 제언	26
III. 결론	27

### 제2연구 3D MUNE 공간에서의 초등학생과 중학생의 가상 세계 경험 연구: 4가지 유형의 플레이어-아바타 관계(PARs)를 중심으로

I. 서론	37
II. 선행 연구 검토	37
1. 역사적 배경 총괄	38
2. 디지털 리터러시의 상호 작용성 중심 예술 교육 모델	38
3. 현재 국내의 연구 상황 분석	39
4. '과정드라마(process drama)'에 관한 연구	39
5. 아바타에 관한 연구	40
III. 디지털 가상 공간에서 플레이어와 아바타의 관계(PARs)의 유형	41
1. 캐릭터 애착 (Character Attachment: CA)	13
2. 사회적 관계들 (Social Relationships:SR)	44
IV. 연구 방법	47
1. 반구조화된 인터뷰(semi-structured interview)	47

2. 인터뷰 디자인	49
3. 인터뷰 대상자 선정	49
<b>V. 3D MUVE 공간에서 플레이어-아바타 관계(PARs)의 유형 및 경험 분석</b>	<b>50</b>
1. 아바타를 나로 인식하기(avatar as me) 유형	50
2. 아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote) 유형	52
3. 연극 교육에 대한 시사점	53
<b>VI. 결론</b>	<b>54</b>
<b>제3연구 온택트(Ontact)시대: 공연연계 예술교육의 질적성숙을 위한 쟁점과 제언</b>	
<b>I. 서론</b>	<b>71</b>
1. 연구배경과 필요성	71
<b>II. 이론적 배경</b>	<b>72</b>
1. 현장 및 선행연구 동향	72
2. 맥신 그린(Maxine Greene)의 심미적 교육과 상상력	76
3. 맥신 그린의 수월성(excellence)과 협력(partnership)	77
<b>III. 연구방법</b>	<b>78</b>
1. 연구방법 및 개요	78
2. 자료 분석과정 및 연구윤리	81
<b>IV. 연구결과: FGI를 통한 공연예술연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 쟁점과 제언</b>	<b>82</b>
1. 심미적 교육(쟁점 및 요소)	83
2. 수월성과 파트너십(쟁점 및 요소)	86
3. 기반(제언)	90
<b>VI. 결론</b>	<b>92</b>

---

제1연구

지역 교육연극 전문가의 전문성  
강화를 위한 교육 프로그램  
개발 방향 제시  
- 부산지역을 중심으로 -

---

심상교(부산교육대학 국어교육과 교수)  
김수연(경성대학교 연극영화학부 조교수)

## 요약

### □ 연구 목적 및 의의

#### 1) 연구 목적과 내용

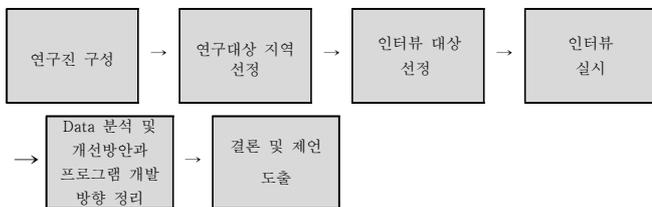
- 본 연구는 교육연극 전문가의 전문성 강화 프로그램 경험 사례에 대한 분석을 통해 지역 단위 교육연극 전문가의 전문성 강화 프로그램의 개선방안 제시 및 적용 가능한 프로그램 개발 방향을 제시하고자 하는 근원적인 목적을 지니고 있음
- 부산이라는 지역을 선정하여 현장에서 교육연극 전문가로 활동하고 있는 전문가의 전문성 강화 프로그램 경험과 의견을 수렴하여 전문성 향상을 위한 개선방안을 모색함
- 수도권에 비해 비교적 물적 인적 자원이 부족한 상태에서 지역 문화예술교육의 질적 향상에 기여할 수 있는 인적 자원 개발 방향을 숙고함

#### 2) 연구의 의의

- 실제로 지역사회에서 한정적 인프라를 바탕으로 이루어지고 있는 교육연극 전문가의 전문성 강화 프로그램의 실태를 현장에서 실질적으로 활동하고 있는 전문가를 통해 살펴봄
- 문화예술교육의 지역 간 불균형 해소에 기여하기 위한 방향 제시
- 지역 현장에서의 실질적 효과를 이끌어 내고 지역 간 균형 잡힌 예술교육의 질적 향상을 촉진하는 방안을 공급자 중심이 아닌 지역 중심으로 모색

### □ 연구 절차 및 방법

#### 1) 연구의 절차



7

- 연구진 구성
  - 교육연극 전문가 양성에 관심을 가진 수도권 이외 지역의 연구자로 연구진 구성
- 연구대상 지역 선정
  - 수도권에 비해 상대적으로 한정적 인프라를 보유하고 있으며 연구자들이 연구를 진행하기 용이한 부산을 선정하여 연구 진행
- 인터뷰 대상 선정
  - 연극분야 혹은 교육분야 학위 소지 여부, 교육활동 경력, 교육연극에 대한 관심과 열정, 교육연극의 가치 인정 여부를 연구진이 종합적으로 판단하여 대상 선정
  - 교사이며 교육연극 전문가 2인, 예술강사 중 5년 이하 경력의 교육연극 전문가 2인, 5년 이상 경력의 교육연극 전문가 2인 선정
- 인터뷰 실시
  - 심층 인터뷰 실시
  - 전체 6인의 전문가를 각 2회씩 각 1시간 내외로 인터뷰 함
- Data 분석
  - 인터뷰 후 전사한 인터뷰 데이터를 분석
  - 개선방안과 프로그램 개발방향 정리
- 결론 및 제언 도출
  - (\* 자세한 내용은 이하 연구결과 및 제언 참고 요망)

#### 2) 연구의 방법

- 전문가 심층 인터뷰
  - 6인을 각 2회씩 각 1시간 내외로 인터뷰 함
  - 개인적 배경과 경력, 개인의 전문성 강화 교육경험, 지역 교육연극 전문가 역량강화를 위한 개인적 견해, 기대하는 바 등에 관해 질문

### □ 연구 결과 및 제언

#### 1) 연구의 결과

- 충분하지 않은 지역에서의 교육 기회
  - 부산에서 참석한 워크숍 중 추천할만한 워크숍은 별로 없었다는 의견이 많았다. 대학원 재학 중인 전문가는 대학원 과정 연계 워크숍을 추천하고 싶다고 하였다.
  - 전문가들은 대부분 전문성 강화 교육을 위해 서울을 방문하게 된다고 했고 부산에서도 다양하고 창의적이며 전문적인 프로그램을 접하고 싶다고 하였다.

8

- 서울까지 가는 이유에 관해서는 서울은 여러 기관에서 다양하고 전문적인 프로그램이 상시 열리고 있기 때문이라고 응답하였다.
- 현장중심이며 전문가로서의 내적 외적 자질을 모두 함양할 수 있는 체계적 프로그램 필요
  - 공통적으로 지역 사회 내 현장중심 전문성 강화 교육의 필요성에 대해 언급하였다. 비교적 경력이 많은 전문가들은 현장에서 활용도 높은 교육 프로그램과 더불어 철학적이고 미학적 접근이 가능한 프로그램 그리고 연극의 확장 가능성을 내포한 인문학과 예술학 관련 프로그램들이 실용적인 프로그램과 병행되어야 한다고 언급하였다.
  - 단발성의 워크샵보다는 하나의 체계를 가지고 구성된 프로그램에 대한 필요성을 주장하였다.
  - 특히 5년 이하의 경력을 가진 예술강사 전문가들은 학생들과의 의사소통과 상호작용 방법, 그리고 워크샵 진행 스킬 등 교육학 및 교수법 관련 지식을 보충하기를 원하였다.
  - 5년 이상 경력을 가진 전문가들은 특히 자신의 프로그램을 반추해 볼 수 있는 교육 프로그램이 부산의 교육연구 전문가에게 필요하다고 하였다.
- 지역에서 다양하고 창의적이며 전문적인 교육연구 전문성 강화 육성 프로그램을 제공하는 구심점 필요
  - 모든 전문가들이 부산에서 만족할만한 전문성 강화 교육을 받을 수 있다면 서울까지 가지 않겠다고 하였다.
  - 인터뷰에 응한 예술강사 전문가들은 예술강사를 대상으로 주기적으로 진행되는 부산문화재단과 부산예술강사지원센터의 연수에 대해 모르고 있거나 알고 있어도 관심이 없는 주제였다거나 시간이 맞지 않아 한 번도 워크샵에 참석할 수 없었다고 하였다.
  - 온라인 연수에 대한 한계에 대해 지적하였다.
  - 교육연구 전문가의 전문성 향상 교육을 담당하는 확고한 지역의 구심점 역할을 하는 기관이 있으면 좋겠다는 의견을 표명하였다.
  - 교육청, 대학원, 전문가들이 만든 단체 등이 구심점이 될 수 있다 답하였다. 부산문화재단, 부산문화예술교육지원센터 혹은 부산예술강사지원센터는 언급되지 않았다.
- 지역 내 학교 교사와 예술강사들의 적극적인 교류 촉진 필요
  - 인터뷰에 응한 전문가들의 교육연구 이해와 활용에 대한 미세한 관점의 차이가 존재했다.
  - 학교교사 전문가와 예술강사 전문가들이 서로에게 배울 점이 있다고 인정하였다.

## 2) 연구의 제언

9

- 무엇보다 실질적으로 지역의 구심점 역할을 수행하며 교육연구전문가의 전문성 강화 교육의 개발, 유지, 홍보를 담당함과 동시에 전문가들의 교류를 지원하는 확고한 기관 필요
- 지역에서 교육연구 뿐 아니라 문화예술교육 인력의 질적 향상을 위한 예산 편성과 제도 마련 필요
- 함께 소통·교류하며 새로 유입되는 인력에 기회를 제공함과 동시에 다양성을 인정하며 함께 성장하는 문화 생태계 조성 필요
- 수도권을 비롯한 타 지역과의 협력하여 상생하는 방안 모색 필요
- 인터넷, IT기술, 소셜 네트워크를 적극적으로 활용하여 지역의 경계 없이 다양성을 접할 기회와 폭 확장 필요

### A Study on the Direction of Retraining Program Design for Drama Teaching Experts

- A Case of Busan Metropolitan City -

**SangGyo, Sim** (Professor, Busan National University of Education)  
**Su-youn, Kim** (Assistant Professor, KyungSung University)

#### The Purpose and Significance of the Study

##### 1) The purpose & contents of the study

- This study is aimed to suggest the direction of retraining program design for drama teaching expert based on the experts' voice.
- This study establishes the improvement plan of drama teaching expert retraining program which may be applied to Busan metropolitan city or non-capital cities of Korea.
- This study considers human resource development in the field of culture and arts education under the relatively inadequate conditions compared to the capital area.

#### The Method of Study

##### 1) Drama teaching experts interview

- We conducted in-depth interviews with six experts.
- We asked personal background and career, retraining programme experience, opinion on the Busan drama teaching experts' professional capability, and wishes on the support for drama teaching experts in non-capital cities of Korea.

Abstract | 11

#### The Result of Study and Proposal

- 1) There is the need on systematic retraining program rather than one-off event or short-term program which can improve inner qualities and external skills as drama experts.
- 2) There is the need on diverse and creative retraining program which is designed on the basis of drama experts' interest.
- 3) It is necessary to improve the accessibility of retraining program for drama experts in Busan metropolitan city.
- 4) The emphasis on local based bottom-up support system can be stated especially in non-capital areas.
- 5) It is required to prepare more opportunities to stimulate drama expert exchanges within Busan metropolitan city and, at the same time, to build collaboration system with other cities in Korea.

# I. 서론

## 1. 연구배경과 필요성

질적으로 향상된 문화예술교육을 실시하기 위해서 중요한 요인들이 존재한다. 우수한 문화예술교육 전문인력과 관련 예산의 확보, 인프라와 제반시설 및 제도 구축, 문화예술교육에 대한 대중적 인식 개선 등이 그것이라 할 수 있다(민경훈, 2013; 유영재, 2020; 이창수, 김중두, 2019; 인학순, 2013). 물론 문화예술교육의 질적 향상을 위해 어느 것 하나 중요하지 않은 것이 없겠으나 그 중 현장에서 직접적으로 문화예술교육을 실시하는 전문가들은 문화예술교육의 주요 주체라 할 수 있으며 질적 향상에 결정적인 역할을 수행하는 사람들이라 하겠다. 김병주(2021)는 “교육의 질은 교사의 질을 능가할 수 없다”는 교육학의 격언과 함께 특히 예술교육은 ‘무엇’을 배우느냐보다 ‘누가’ 가르치느냐에 따라 체험과 배움의 층위가 달라질 수 있다며 예술 교육자의 중요성을 강조한 바 있다.

오랜 시간동안 강사의 전문성 향상에 대한 이슈는 지속되어 왔다. 2003년도에 문화관광부에서 실시한 ‘문화예술향수실태조사’에 따르면 예술교육에서 가장 먼저 보완되어야 할 점에 대한 질문에 ‘강사의 전문성’이라 응답한 사람은 20.3%로 ‘내용이 알차져야 한다’(24.7%)에 이어 두 번째로 높은 응답률을 보였다. 한편 최보연&유지연(2019)은 학교예술강사 지원사업에서 전문인력 양성 및 활용방식이 가진 문제점을 첫째, 예술강사의 이중적 역량 제고를 위한 체계적 지원체계 부재, 둘째, 전문성 고려 없는 일률적인 파견·배치 방식의 모순, 셋째, 개인중심의 간접 인력파견 제도의 구조적 한계를 들어 설명하고 있다. 그 중 첫 번째 항목과 관련하여서 예술강사는 예술교육역량과 예술역량이 동시에 강조되고 있는데 이 두 역량 향상을 위한 지원체계가 여전히 부족하다 전하고 있다. 예술강사는 예술가이자 예술교육자로서의 역할을 수행하는 문화예술교육 전문인력으로서 이에 합당한 지원체계가 마련되어야 할 것이다.

이중적 역량이 요구되는 전문인력으로서 지원체계가 필요하다는 점은 연구 전문가에게도 적용된다 하겠다. 교육연구 전문가는 “끊임없이 연구예술가와 교사로서의 역할을 쌓아가면서도 어느 한쪽에도 치우치지 않고 균형을 잡아가야 하는, 새로운 전문가”(최지영, 2007:34-35)로서 질적으로 향상된 보편적이고 확장된 개념의 연구교육을 실시하는데 크게 이바지 할 수 있다.<sup>1)</sup> 이렇듯 질적 수준을 결정하는 중요 요인 중 하나는 교육연구 전문가

1) 용어의 태동과 역사적 전개 속에서 교육연구 혹은 연구교육에 대한 상이한 이해가 있을 수 있다. 본 연구에서는 교육연구를 연구의 교육적 측면에 집중하며 연구 예술 전문가 양성을 목적으로 하지 않는 보편적이고 확장된 개념의 연구교육으로 정의하고 교육연구 전문가는 이러한 교육연구를 실시하는 전문 인력으로 정의하고자 한다.

의 전문성이고 그렇기에 이러한 전문성 강화 교육은 매우 중요하게 여겨져야 한다. 이렇듯 교육연구 전문가의 전문성 강화 교육이 중요함에도 불구하고 이와 관련된 논의는 그리 활발하게 이루어지지 않고 있는 듯하다. 더구나 그리 풍족하지 못한 지원체제와 인프라 속에서 유지되고 있는 서울 수도권 이외의 지역기반 교육연구 전문가의 전문성 강화 교육에 대해 논한 연구는 더욱 희박하다 하겠다.

본 연구는 비수도권 지역인 부산을 배경으로 부산지역 교육연구 전문가의 전문성 강화를 위한 프로그램 개선방안과 개발 방향을 제시하였다는 점에서 차별성은 갖는다 할 수 있다. 또한 본 연구는 실제 현장에서 활발하게 활동하고 있는 전문가들의 경험과 의견을 기반으로 개선방안과 방향을 탐색한 연구로서 전문가 심층 인터뷰를 통해 현장에서 나온 소리를 기반으로 나아가야 할 방향을 탐구하였다는데 그 의의를 가진다.

본 연구에서 수용하고 있는 교육연구 전문가라는 용어에 대해 덧붙이자면, 문화예술 강사와 본 연구에서 말하는 교육연구 전문가는 예술가와 교육자로서의 이중적 역량이 요구된다 는 점에서 유사하다 하겠다. 하지만 그간의 국내 교육연구의 태동과 발전 그리고 보급 과정 속에서 든든한 한 축을 담당해 주었던 학교 교사들의 역할을 무시할 수 없기에 우리가 교육연구 전문가에 대해 논할 때 학교 교사 전문가를 포함하여 생각하지 않을 수 없다. 따라서 본 연구에서 의미하는 교육연구 전문가는 그 본질적 역할에 있어서는 문화예술 강사와 유사하다 하겠으나 범위를 생각할 때 학교교사 전문가도 포함한다는 것을 명확히 하고자 한다.

## 2. 연구목적 및 연구방법

본 연구는 교육연구 전문가의 전문성 강화 프로그램 경험 사례에 대한 분석을 통해 지역 단위 교육연구 전문가의 전문성 강화 프로그램의 개선방안 제시 및 적용 가능한 프로그램 개발 방향을 제시하고자 하는 근원적인 목적을 가지고 있다. 이를 위해 부산이라는 지역을 선정하여 현장에서 교육연구 전문가로 활동하고 있는 전문가의 전문성 강화 프로그램 경험과 의견을 수렴하여 전문성 향상을 위한 지역적 개선방안을 모색하였다. 이러한 연구 방향성에 근거하여 교육연구 전문가의 의견을 면밀히 수렴할 수 있는 질적 방법론이 적합하다 판단되어 전문가 심층 인터뷰를 연구방법으로 채택하였다. 심층 인터뷰는 연구하는 문제에 대한 답을 얻기 위해서 연구자가 연구 대상자와 언어적인 상호작용을 하며 자료를 수집하는 방법이다(노성호 외, 2020). 교육연구 전문가와의 심층 인터뷰를 통해 개인의 전문성 강화 교육경험, 지역 교육연구 전문가 역량강화를 위한 개인적 견해, 기대하는바 등에 관해 알아보고자 했다.

인터뷰 대상은 부산지역에서 활발하게 활동하고 있는 교육연구 전문가 6인으로 선정하였다. 전문가들의 경력과 배경에 따라 다양한 연구 데이터를 얻을 수 있을 것이라 판단되어

교사이며 교육연구 전문가인 2인, 예술강사 중 5년 이하 경력의 교육연구 전문가인 2인, 5년 이상 경력의 교육연구 전문가인 2인을 최종 선정하여 심층 인터뷰를 진행하였다. 또한 교육연구 전문가인 연구진의 견해에 근거하여 연구 분야 혹은 교육 분야 학위 소지 여부, 교육활동 경력, 교육연구에 대한 관심과 열정, 교육연구의 가치 인정 여부 등을 종합적으로 판단하여 인터뷰 대상을 선정할 수 있었다. 인터뷰 대상 선정 단계에서 그 적합성 여부를 판단하기 위해 선택적으로 사전 인터뷰 과정을 거치기도 하였다. 코로나 19 바이러스 확산으로 인한 비대면 권장 시기에 연구가 진행되었기에 줌(zoom)을 활용한 1:1 인터뷰로 진행되었으며 전문가 당 각 2회씩, 전체 총 12회(각 1시간 내외)의 심층 인터뷰가 실시되었다.

<표 I-1> 전문가 인터뷰 리스트

구분	경력
예술 강사 전문가 A	신규 (3년)
예술 강사 전문가 B	신규 (2년)
예술 강사 전문가 C	경력 (20년)
예술 강사 전문가 D	경력 (5년)
교사 전문가 E	초등 교사
교사 전문가 F	초등 교사

### 3. 기대효과

본 연구는 지역 교육연구 전문가의 전문성 강화 프로그램의 개선방안과 방향성을 교육연구 전문가의 목소리를 바탕으로 살펴보았다는데 그 의미를 갖는다. 본 연구를 통해 비교적 한정된 인프라를 바탕으로 문화예술교육과 보편적이고 확장된 개념의 연구교육을 실시하고 있는 지역의 인적자원 개발과 질적 향상을 위한 방향 설정에 기여할 수 있게 되기를 기대한다.

## II. 본론

### 1. 연구의 의의와 가치

#### 1.1. 국내 문화예술교육의 질적 향상을 위한 예술강사의 역량 강화 교육 실태

2000년대부터 본격적으로 우리사회에 등장하여 주목을 받아오던 문화예술교육이라는 개념은 지난 20여년의 시간동안 그야말로 드라마틱한 양적 성장을 이루어냈다. 2003년 문화관광부(현 문화체육관광부) 내 TF를 거쳐 이듬해 2004년에는 문화예술교육과가 창설되며 문화예술교육 활성화 종합 계획이 발표되었고 2005년에는 비로소 문화예술교육지원법을 바탕으로 문화예술교육진흥원이 설립되었다. 이후 20여년이 넘는 시간동안 정부 주도하에 괄목할만한 양적 성장을 이루어냈다 하겠다.

문화체육관광부에서 발표한 문화예술교육종합계획(2018-2022)를 살펴보면 2016년을 기준으로 2005년과 비교하였을 때 문화예술교육 지원예산은 8.4배(208억원→1,760억원), 수혜자 수는 4배이상(71만명→300만명), 그리고 교육 수혜기관은 3.7배(3,220개→11,900개) 증가하였으며 그에 따른 예술강사의 수도 2005년 1,628명에서 2016년 5,357명으로 3.3배나 증가하였다. 학교예술강사 지원사업의 경우, 총 8개 분야(국악, 연극, 영화, 무용, 만화·애니메이션, 공예, 사진, 디자인) 과건 강사 수와 예산액 변화는 다음과 같이 급격히 확장되었다.

<그림 I-1> 학교예술강사 지원사업 강사 수와 예산액 변화



자료: 최보연(2016a) '문화예술교육 경력의 현황과 새로운 방향성을 위한 탐색, 『학교 문화예술교육 경력 개선을 위한 토론회』 자료집, p.10

또한 문화체육관광부에서 발표한 문화예술교육종합계획(2018-2022)를 살펴보면 “문화예술교육의 제도약: 문화예술교육의 지속 성장과 질적 제고”라는 목표를 가지고 사회문화예술교육 지원사업도 그 규모와 대상을 지속적으로 확대하고 있다. 특히 소외계층 중심으로 사회문화예술교육 지원이 이루어지고 있어 일반 국민을 위한 문화예술교육 기회가 부족하다는 문제점을 해소하기 위해 소외계층을 대상으로 한 문화예술교육을 지속적으로 확대함과 동시에 생애주기별 맞춤형 문화예술교육 기회를 확대하며 문화예술교육 지원을 다각화 할 것을 공언하고 있다.

문화예술교육종합계획(2018-2022)을 살펴보면 이러한 주목할 만한 양적 성장에 대한 언급과 동시에 한계점 또한 살펴볼 수 있다. 언급된 한계점과 이를 위한 개선 전략은 다음과 같다.

<그림 1-2> 문화예술교육종합계획(2018-2022)에 명시된 한계점과 개선 전략



자료: 문화체육관광부 문화예술교육종합계획(2018-2022) 자료집, p.p. 7-9

문화체육관광부에서도 인식하고 있듯이 그간 국내 문화예술교육이 급진적인 양적 성장을 이루어냈다면 이제 제도약을 위한 질적 제고를 생각해야 할 시기라 하겠다. 이와 유사하게

몇몇 연구에서는 질적 제고에 결정적인 역할을 할 수 있는 전문인력 양성 및 활용방식이 가진 문제점과 그간의 문화예술교육 전개상 발견된 구조적 약점 등에 관해 짚고 있다(김종원,2011; 최보연,김병주,2013; 류기혁,김진경,2018; 최보연,유지연,2019). 특히 최보연&유지연(2019)은 예술강사를 예술교육역량과 예술역량이 동시에 강조되는 전문인력으로 표현하였다. 더불어 현재 이 두 역량 향상을 위한 지원체계가 현저히 부족하다 하였다. 예술강사가 예술교육역량과 예술역량을 모두 갖추기 위해서는 그에 합당한 교육적 지원을 필요로 한다는 것은 더 이상 언급할 필요도 없을 것이다. 그런데 전국의 예술강사들이 이러한 합당한 교육적 지원을 받고 있는지는 의문이다.

김병주(2021)는 국내에서 지속적으로 운영되고 있는 문화예술교육 전문 인력 양성과정의 대표적인 사례로 한국문화예술교육진흥원의 ‘아트페 아카데미’와 서울문화재단의 ‘서울형 교육예술가(TA)’사업을 꼽았다. 서울형 교육예술가 사업은 서울이라는 지역을 바탕으로 진행되고 있고 ‘아트페 아카데미’는 전국의 문화예술교육 전문 인력을 대상으로 하고 있다. 그런데 2016년에 예술강사 대상 의무연수가 모두 폐지되었다. 2016년 이후 ‘아트페 아카데미’에서는 선택연수 프로그램만 제공하고 있는 상황이다. 김병주(2021)에 따르면 유일하게 남아 있는 의무연수는 전국 5개 권역 지역별 학교문화예술교육센터에서 신규 학교 예술강사들에게 제공되는 13시간의 교육 프로그램이 전부라고 할 수 있다. 다시 말해 예술강사 스스로가 전문성 강화를 위해 개인적으로 노력하지 않는다면 제도적 차원의 교육적 지원을 통한 역량 강화가 이루어지기는 힘든 구조라고 판단할 수 있겠다.

## 1.2. 부산 문화예술교육 실태와 예술강사의 전문성을 위한 교육적 지원

부산 문화예술교육을 주최하는 주요 기관은 부산문화예술교육지원센터, 부산예술강사지원센터, 그리고 부산광역시 교육청과 기초 자치단체라 할 수 있다. 2010년 부산문화재단 내 부산문화예술교육지원센터가 지정·설립되면서 진흥원에서 시행하던 사업들이 지역 센터로 이관되기 시작하였다. 그렇게 부산문화재단 내 부산문화예술교육지원센터는 진흥원과 협력 체계를 통해 학교 예술강사 지원사업, 지역특성화 문화예술 교육 지원사업과 토요문화학교 지역연계 사업 등을 수행하고 있었다. 그러던 중 2017년 학교예술강사지원사업은 부산예술강사지원센터로 이관되어 현재까지 진행되고 있다. 중앙정부의 정책 상 문화예술교육사업 예산과 규모가 꾸준히 증가하고 있는 추세를 보이고 있기에 이를 반영하며 같은 맥락에서 부산의 문화예술교육도 그 양적 성장의 흐름을 가지고 있다 하겠다(조영미 외, 2019).

한편, 임학순(2011)은 현재 지역문화예술교육지원센터의 네트워크 구축 실태는 미흡하다 전하며 지역문화예술교육센터가 지역의 문화예술교육의 중추 거점 기관으로서의 역할을 수행하며 지역문화예술교육 네트워크 허브 기관으로서의 리더십체계를 구축할 필요가 있다 하였다. 다른 지역문화예술교육지원센터도 비슷하겠지만 부산도 중앙정부의 문화예술교육정책

사업 중심으로 다소 한정되는 경향이 있다. 이런 상황 속에서 지역문화예술교육센터가 지역에서 어떤 역할을 담당해야 하는지 진지하게 숙고할 필요가 있다.

부산에서 학교예술강사지원을 담당하고 있는 부산예술강사지원센터에서는 신입 예술강사들을 위한 의무연수 외의 그 어떤 의무연수도 진행하고 있지 않다. 그러나 학교예술강사들을 위한 년 10회 정도의 선택연수 프로그램은 지속적으로 진행되고 있다. 또한 최근 들어 부산문화재단에서도 선택연수 프로그램을 운영하고 있는데 대부분 단기 프로그램이고 그 교육대상은 예술강사 뿐만 아니라 문화예술교육 예비인력과 교육 공무원과 비영리 단체까지 광범위한 대상을 위해 다양한 교육을 실시하고 있다.

조영미 외(2019)에 따르면 2018년에 자체적으로 실시한 문화예술교육 예술강사 대상 연수 현황 설문조사에서 부산지역 예술강사들이 선호하는 연수기관은 부산문화재단 37%(20명), 연수경험없음 35%(19명), 진흥원 26%(14명), 기타 2%(1명) 순으로 집계되었으며 연수 시수는 0시간에서 20시간 미만인 가장 많은 20%(11명), 20시간 이상~30시간 미만 10%(5명), 30시간 이상~40시간 미만 6%(3명), 40시간이상 11%(6명), 10시간미만 15%(8명)으로 나타났다. 다시 말해, 부산지역 예술강사들 중 연수경험이 전혀 없는 예술강사의 비중은 상당히 높은 편이었으면 연수 경험이 있더라도 20시간 미만에 그치는 경우가 많다는 것이다. 부산지역의 예술강사들의 연수 참여 경험이 많지 않다는 점 그리고 참여 경험이 있더라도 참여 연수 시수가 낮다는 점은 여러 의미로 해석될 수 있을 것이다. 이 부분은 예술강사들의 목소리를 직접 들어보는 것이 의미를 가질 수 있을 것이다.

### 1.3. 부산 교육연극 전문가의 전문성 향상을 위한 교육적 지원

부산지역의 교육연극 전문가 중 예술강사들은 앞서 언급하였듯이 부산문화재단 혹은 부산예술강사지원센터에서 전문성 향상을 위한 교육적 지원을 받을 수 있다. 그리고 학교 교사들은 부산교육청이나 교육지원청, 미래교육원 그리고 부산광역시 교육연수원 등을 통해 교육연극 연수를 접할 수 있다. 그 외 부산소재 문화예술교육 단체들에서는 각종 지원사업을 진행하기 위해 팀원들을 위한 나름의 노하우를 자체적으로 교육하는 방식이 가지고 있는 곳이 있고 대학원에 진학하여 교육연극전반에 관한 기초와 심화 과정을 공부할 수도 있다. 대학원에 진학하거나 문화예술교육단체에서 선배들의 노하우를 전수하는 방법은 전문성 향상을 위한 개인적인 노력에 해당 한다 볼 수 있다.

예술강사 전문가들을 위한 제도적인 차원의 지원을 실시하고 있는 부산문화재단<sup>2)</sup>과 부산예술강사지원센터<sup>3)</sup> 홈페이지를 살펴보면 단기 연수 형식의 통합적 프로그램 방식 혹은 전체 예술강사에게 도움이 되는 문화예술교육 전반에 관한 내용이 주를 이루고 있다는 것을

2) [http://bsarte.bscf.or.kr/#main\\_sec01](http://bsarte.bscf.or.kr/#main_sec01) 2021.10.31.

3) [http://bartedu.com/bbs/board.php?bo\\_table=sub41](http://bartedu.com/bbs/board.php?bo_table=sub41) 2021.10.31.

알 수 있다. 그렇기에 교육연극에 집중하여 그 전문성을 향상하고자 하는 의도에 완벽히 부합하는 교육 프로그램이라 보기는 어렵다. 학교 교사 전문가는 예술강사 전문가에 비해 교육연극 전문가로서의 전문성 향상을 위한 교육적 지원의 기회가 좀 더 많다 할 수 있다. 그러나 부산교육청이나 교육지원청, 미래교육원 그리고 부산광역시 교육연수원의 연수는 대부분 교사로서의 직무를 유지하는데 도움이 되는 내용이 주를 이루기에 교육연극에 관한 전문역량을 충분히 향상할 수 있을 정도의 깊이 있는 교육연극 관련 연수가 빈번히 유지된다고 보기는 어렵다.

최지영(2007)은 교육연극 전문가를 ‘연극만들기(playmaking)’의 안내자(guide)이자 개인의 발달과 표현을 이끌어내는 드라마 리더(drama leader), ‘드라마로 배우기(Learning through drama)’의 체계를 확립한 운영자(agent), 그리고 공연을 통해 인식의 변화를 이끌어내는 촉매자(facilitator)이자, 미적체험을 이끌어내는 전문예술교육가(teaching artist)로 묘사하였다. 교육연극 전문가의 전문성 강화를 위해서는 이와 같은 역할을 온전히 수행할 수 있는 다각적이고 성찰적인 교육적 지원이 이루어져야 할 것이다. 특히 비수도권 지역의 교육연극 전문가에게도 전문성을 함양할 수 있는 방안이 마련되어야 할 것이다. 김혜인(2016)은 문화예술교육 전문인력을 ‘예술인으로서의 전문성을 갖춘 자 중에서 교육적 전문성을 입증할 수 있는 자’로 표현하며 예술가이자 교육자로서의 이중적 역량 및 자질 양성을 위한 제도적 지원의 중요성을 언급한 바 있다. 교육연극 전문가의 경우도 마찬가지로 전문역량 강화를 한 개인의 몫으로 남길 것이 아니라 합당한 제도적인 지원 방안을 고민할 필요가 있다 하겠다.

이러한 배경을 바탕으로 본 연구는 실제로 부산 지역에서 한정적 인프라를 바탕으로 이루어지고 있는 교육연극 전문가의 전문성 강화 프로그램의 실태를 현장에서 실질적으로 활동하고 있는 전문가와의 심층 인터뷰를 통해 살펴보았다. 그리하여 지역에서 자체적으로 예술교육의 질적 향상을 촉진하는 방안을 공급자 중심이 아닌 지역 중심으로 모색하고자 하였다.

## 2. 연구결과

### 2.1. 충분하지 않은 지역에서의 교육 기회

경력 예술강사 전문가, 신규 예술강사 전문가 그리고 교사 전문가 모두 부산이라는 지역 사회 내 교육연극 전문가들이 전문성을 갖출 수 있는 기회가 부족하다 느낀다고 했고 부산보다는 서울에서의 워크샵 참여하는 것을 신뢰하는 경향을 보였다.

“부산에서도 좋은 워크샵이 많이 열려서 참석할 수 있었으면 좋겠어요.  
많이 배우고 싶지만 제가 매번 서울까지 갈 수도 없고...”  
(예술강사 전문가 D)

“부산에서 연수에 참여한 경험은 없습니다. 저는 책, 블로그, 논문 등에  
기대어 공부하고 개인적 영감에 의해 많이 가르칩니다.”  
(예술강사 전문가 C)

“부산에서 받은 교육연극 연수는 몇 번 없어요. 대부분 서울에서 받았어요.”  
(교사 전문가 E)

“부산에서 충분한 교육 기회를 얻었다고 할 수는 없죠. 온라인 연수, 전라  
북도에 있는 갑갑이 선생님, 극단 사다리(서울), 소꿉놀이 연수(서울)에  
참여하였습니다.”  
(교사 전문가 F)

또한 신입 예술강사 전문가 B는 부산에서 교육연극 전문가로서 전문성을 보강하기 위해  
서는 대학원을 진학하는 것이 가장 좋은 방법인 것 같다고 대답하기도 했다.

“(부산지역에서 전문성을 갖추기 위해서는) 사실 대학원에 왔으면 좋겠어  
요. 극단에 하는 분도 있지만 이상하게 하는 곳도 많고, 연극교육 프로그  
램을 하는 곳도 있지만, 부산은 전문적으로 학교에서 배우고 나가서 하는  
게 더 중요할 것 같아요... 검증된 교수님들을 통해 배우고 싶었고, 내가  
개발하거나 연구하고 싶은 생각에 대학원을 선택했어요. 그리고 후회는  
없습니다.”  
(신입 예술강사 전문가 B)

한편 신입 예술강사 전문가 A는 부산 사람들이 오히려 지역에 대한 막연한 불신이 존재  
하는 것 같다는 점을 짚어주기도 했다.

“교육연극 뿐 아니라 배우 생활할 때도 왜 부산은 훈련을 할 수 있는 기  
관은 왜 없을까? 다른 분들에게 물어보니 부산은 안되더라 라고 지역탐을  
하는 경우도 있고, 왜 부산에서는 훌륭한 사람이 없어? 왜 꼭 서울에서

21

데려와야해? 그런 생각을 했어요.”  
(신입 예술강사 전문가 A)

부산에서 참석한 워크샵 중 추천할만한 워크샵이 있느냐 질문에는 별로 없었다는 의견이  
많았다. 단, 대학원 재학 중인 예술강사 전문가 A와 B는 대학원 과정 연계 워크샵을 추천하  
고 싶다고 하였다. 전문성 강화를 위해 그간 어떤 노력을 하였느냐 질문에는 책, 블로그, 학  
술자료 등을 접하며 혼자 공부한다(예술강사 전문가 C)는 의견, 마음 맞는 사람들과 함께  
스터디를 진행(예술강사 D)한다는 의견, 서울을 방문하여 워크샵에 참여한다(교사 전문가  
E, 예술강사 전문가 C)는 의견이 있었다. 예술강사 전문가 A와 B는 교육연극 전문가로서  
전문성을 강화하기 위해 대학원에 진학했다고 답하였다. 서울까지 교육을 받으러 가는 이유  
에 관해서는 교사 전문가 E와 예술강사 전문가 C는 서울은 여러 기관에서 다양하고 전문적  
인 프로그램이 상시 열리고 있기 때문이라고 응답하였다. 교사 전문가 E는 부산은 서울에  
비해 교육연극 전문 인력이 부족하기에 그 깊이에서 차이가 있을 수밖에 없다고 하였다. 그  
러면서도 모두들 부산에서도 다양하고 전문적인 프로그램을 접할 수 있었으면 좋겠다고 하  
였다.

예술강사 전문가에 비해 교사 전문가들은 상대적으로 연수 기회가 많지 않다는 질문에 교  
사 전문가 E는 부산에서 실제로 전체 연수 프로그램 중 교육연극 연수가 차지하는 비중은  
매우 미약하며 실제로 참여해보면 만족스럽지 못한 경우가 많다고 답했다. 교사 전문가 F  
또한 부산지역 교사대상 연수 중 교육연극 관련 연수의 수는 그리 많지 않고 요즘 연수 디  
자인 트렌드가 하나의 주제를 기준으로 여러 접근방식들을 묶어서 메타적으로 구성하는 경  
우가 많기에 교육연극만을 위한 긴 시간의 연수 프로그램은 찾아보기 힘들다고 답했다.

종합하면 인터뷰에 응한 전문가들은 현재로서는 부산지역의 전문성 강화 교육에 대한 어  
느 정도의 불신이 있으면서도 앞으로 다양하고 전문적인 교육연극 전문성 강화 교육 프로그  
램을 부산에서 접할 수 있기를 바라고 있다 판단된다.

## 2.2. 현장중심이며 전문가로서의 내적 외적 자질을 모두 함양할 수 있는 체계적 프로그램 필요

부산에서 어떤 전문성 강화 교육이 이루어졌으면 좋겠느냐 질문에는 일회적인 단발성 프로  
그램보다 체계적으로 구성된 현장중심의 전문성 강화 교육이 필요하다는 언급이 있었다.

“제가 서울에서 접한 연수들이 무언가 새로운 방법이나 획기적이 무언가  
가 아니고, 나를 표현하고 틀에 잡히고 뭔가를 만들어내는 그런 것 보다  
움직임이나 역할극 이런거 보다, 장시간을 통해 나의 표현들을 확인해가

는 그런 과정을 보니까 효과가 있다 깨닫게 되는 것 같아요. 방법들을 알려주면 부담을 갖게 되고 시도하지 않고 던져놓고 내버려두고 그런게 많거든요. 내가 점진적으로 체험해 보는게. 그런 체계적인 프로그램이 (부산에) 있으면 좋지 않을까 생각을 해요.”

(교사 전문가 E)

“일단 무엇보다 현장에서 활용 가능한 내용들이어야 한다 생각합니다. 그리고 맨날 똑같은 거 말고 미학이나 정서교육 같은 것도 했으면 좋겠어요.”

(경력 예술강사 전문가 C)

“하루하고 끝나는 워크샵 말고 체계적으로 연차에 적합하게 진짜 필요한 부분들이 들어간 워크샵이 많았으면 좋겠어요.”

(경력 예술강사 전문가 D)

더불어 비교적 경력이 많은 전문가들은 현장에서 활용도 높은 교육 프로그램과 더불어 철학적이고 미학적 접근이 가능한 프로그램 그리고 연극의 확장 가능성을 내포한 인문학과 예술학 관련 프로그램들이 실용적인 프로그램과 병행되어야 한다고 언급하였다(경력 예술강사 전문가 C,D). 5년차 이상의 교육연극 전문가들은 나름의 상호작용 방법이나 수업 진행 스킬에 대해 자세히 묘사하였으나 특히 5년 이하의 경력을 가진 신규 예술강사 전문가 A,B들은 학생들과의 의사소통과 상호작용 방법, 그리고 워크샵 진행 스킬 등 교육학 및 교수법 관련 지식을 보충하기를 원했다. 특히 경력 예술강사 전문가 C는 특히 자신의 프로그램을 반추해 볼 수 있는 교육 프로그램이 부산의 교육연극 전문가에게 필요하다고 했다.

“저는 아르떼 강사가 아니잖아요. 아르떼 강사들이 어떻게 하는지 궁금했어요. 그래서 그 친구들이 한번씩 제 사무실에 오면 너희들은 어떻게 해?..라고 물어보곤 합니다. 그런데 거의 다 같은 패턴이더라고요... 그렇게 수업하는 사람은 항상 그렇게 하더라고요... 자기 프로그램을 돌아볼 수 있는 교육 프로그램이 있었으면 좋겠어요.”

(경력 예술강사 전문가 C)

예술강사 전문가 C와 교사 전문가 E는 이제는 교육연극 연수로 자신들이 얻을 것이 별로 없으며 다른 종류의 연수에 참석하고 싶다는 언급을 공통적으로 하였다. 그들은 이미 다양한 연수를 통해 전문성을 갖추고 있기에 교육연극의 일반적 원리와 방법을 알려주는 프로그

23

램은 의미가 없다는 말로 분석되었으며 다양하고 성찰적이며 창의적 확장이 가능한 교육 프로그램이 특히 경력이 많은 교육연극 전문가에게 필요하다는 점을 확인할 수 있었다.

### 2.3. 지역에서 다양하고 창의적이며 전문적인 교육연극 전문성 강화 육성프로그램을 제공하는 구심점 필요

모든 전문가들이 부산에서 만족할만한 전문성 강화 교육을 받을 수 있다면 서울까지 가지 않겠다고 하였다. 앞서 서술하였듯이 부산문화재단과 부산예술강사지원센터에서는 강사 대상 교육을 주기적으로 진행하고 있다. 하지만 흥미로운 점은 인터뷰에 응한 예술강사 전문가들은 이를 모르고 있거나 알고 있어도 관심이 없는 주제였다거나 시간이 맞지 않아 한 번도 워크샵에 참석할 수 없었다고 하였다. 온라인으로 아르떼가 진행하는 연수에 참여할 수 있지 않느냐는 질문에 온라인 연수와 교육에 대한 지역적 한계점을 지적해 준 전문가들도 있었다.

“(연수 장소가) 서울이다보니 좀 멀게 느껴지고 진짜 듣고 싶었던 선생님 수업을 줌으로 하다 보니 재미가 좀 덜하고 몇 번 이것저것 보다보니 솔직히 이제는 그만 보고싶다는 생각도 들고...”

(신입 예술강사 전문가 A)

“아르떼에서는 온라인 수업이 많아지면서 온라인 교육이라던지 연수나, PPT 등 평가 많이 해주긴 했는데 시간이 일방적이긴 해서 가고 싶어도 못가는 경우가 많았거든요. 사실 우리 시간과 잘 맞지 않는 부분도 있고... 사실 예술강사도 좋지만, 그 외에 방과후 선생님이나 개인적인 강사 생활을 하는 분들도 되게 많거든요. 사실 그 선생님들은 더욱 갈급하지만 대학원을 가지 않는다면 개인적 발전 기회를 얻기 힘들어요.”

(경력 예술강사 전문가 D)

“전북이나 충남쪽에는 전문가가 가서 (교사를) 지원해주는 어떤 교육연극 프로그램이 있더라고요. 굉장히 अच्छ게 준비되었더라고요. 부산에는 아직 교육연극과 관련해서 평가를 하는 게 하나도 없어요. 연구회 같은게 중심이 되어서 활동하다 그게 커지면 체계적으로 만들고 연수도 진행하고... 다른 걸 많이 체험해보고... 이런 연수를 통해 또 (다른 교사들이) 교육연극 전문가로 거듭나고,, 그렇게 되었으면 좋겠어요.”

(교사 전문가 E)

“사실 교육센터나 전문가 한 분이 직접 오셔서 (예술강사들을) 교정을 해준  
단거나 그런 부분이 있으면 좋겠고 사실 보조강사로 갔을 때 아, 이 선생님  
은 발전이 없구나라고 생각한 적이 굉장히 많았습니다.”

(신입 예술강사 전문가 A)

더불어 신입 예술강사 전문가 A와 B는 공통적으로 출강하는 학교와 학교 교사들의 교육  
연극에 대한 이해 부족에 대해 짚으며 이들을 위한 연수도 필요하다고 하였다. 또한 신입  
예술강사 전문가 A, 경력 예술강사 전문가 C와 D, 교사 전문가 E는 부산에 교육연극 전문  
가의 전문성 향상 교육을 담당하는 확고한 지역의 구심점 역할을 하는 기관이 있으면 좋겠  
다는 의견을 표명하였다. 그런 지역의 구심점의 역할을 누가 해야 한다고 생각하느냐고 물  
으니 교육청, 대학원, 전문가들이 만든 단체 등으로 다양한 대답을 하였다. 부산문화재단,  
부산문화예술교육지원센터 혹은 부산예술강사지원센터는 언급되지 않았다.

종합하면 실질적으로 현장 전문가들이 수업을 수강할 수 있는 방식으로 전문성 강화 프로  
그램이 제공되어야 할 필요가 있다는 것을 알 수 있었다. 더불어 전문가들은 온라인 프로  
그램과 함께 각 지역에서도 자체적으로 운영되는 전문적인 전문성 강화와 인식 개선 프로그램  
을 필요로 하고 있다는 것을 파악할 수 있었으며 이를 담당하는 지역의 구심점이 되는 기관  
에 대한 요구가 있다 판단할 수 있었다.

#### 2.4. 지역 내 학교 교사와 예술강사들의 적극적인 교류 촉진 필요

교사 전문가 E와 F는 같은 교사 전문가임에도 교육연극을 바라보는 관점에 차이가 있었  
다. F는 교육과정 내에서 수업 목표에 도달하는 교육연극의 활용을 강조한 반면, 교사 전문  
가 E는 “수업방법 이외에도 무궁무진하게 활용할 수 있는 좀 더 나은 인간으로 변화시킬  
수 있는 힘이 있는 것”이라고 교육연극을 표현하였다. 더불어 예술강사 전문가 D는 교육연  
극의 사회적 활용과 치유적 효능에 대해 강조하는 교육연극을, 예술강사 전문가 C는 특히  
상상력과 창의력을 증진하는 교육연극 활동에 대해 강조하였다. 이러한 인터뷰에 응한 전문  
가들이 강조하는 다양한 교육연극의 면모는 전문가 개인의 경험과 관심에 기인한 것이라 짐  
작할 수 있다. 교육연극은 국내 고유한 포괄적 용어로서 현실적으로 포괄하는 그 범위와 활  
용이 매우 넓다 할 수 있다. 따라서 인터뷰에 응한 전문가들의 다양한 관점 모두 타당하며  
이러한 다양한 관점을 가진 전문가들의 교류는 서로의 성장과 발전을 고무할 수 있을 것이  
다.

실제로 인터뷰 중 전문가들은 교사 혹은 예술강사들에게 배울 점이 있다고 도움을 받고  
싶다고 했다. 신입 예술강사 A와 B는 학교 교사들에게 교수법이나 교육학적 지식을 구하고  
싶다고 했으며 교사 전문가 E는 교육 현장에서 교사들은 교육연극 활동을 실시하기에 준비

25

하는 시간도 길고 진행하며 에너지 소모도 크기에 외부 전문가들의 도움을 받으면 좋을 것  
같다고 말했다. 인터뷰 중 실질적으로 지역 내 교육연극 활동을 지원하고 전문가들 간의 네  
트워크 구축과 연구 및 교육을 담당할 센터가 필요하다는 의견이 있었다.

.. 여러 강사들이 모여서 수업이나 해프닝을 풀면서 문제점을 해결할 수 없  
을까 이런 것을 나눌 수 있으면 좋겠고, 다루기 어려운 아이들에 대한 이  
야기를 나눌 수 있는 시간이 있으면 좋겠고, 수업에서 필요한 부분과 뻔  
부분 등을 이야기 할 수 있을 좋겠고... 기본 틀에서 벗어나서 새로운 것  
들... 이런 것들도 시도해 보고 싶습니다.”

(신입 예술강사 전문가 A)

“제가 제일 원하는 것은 강사분들의 기관이 설립되는 것. 그리고 ... 교류의  
장이 제공되면 좋을 것 같아요. 서로 정보도 공유하고 서로 더 (좋은 프로  
그램도) 개발이 되지 않을까요. 그런 것들이 자리 잡히게 되면 외부 강사  
로 가지만 소속감이 높아져서 선생님들도 질적인 수업을 합심해서 만들 수  
있고 그럴 것 같아요.”

(경력 예술강사 전문가 D)

종합하면 실질적으로 지역에서 전문가들이 교류를 통한 성장을 촉진할 수 있는 지원체계가 필  
요 필요하다 하겠다.

### 3. 발전방향에 대한 제언

무엇보다 지역에서 체계적이고도 현장중심적인 그리고 교육연극 전문가의 요구에 적합한  
전문성 향상 교육 및 전문가들 간의 교류를 지원하는 지역의 구심점 마련이 시급하다 하겠  
다. 연구결과에서도 살펴볼 수 있었듯이 부산의 교육연극 전문가들은 부산문화재단이나 부  
산문화예술교육지원센터 혹은 연수원등을 교육연극 전문가를 위해 교육적 지원을 제공하는  
혹은 전문가들 간의 교류를 고무하는 기관으로 여기고 있지 않은 듯하다. 어쩌면 그간 연수  
를 통해 원하는 부분이 충족되지 않았을 수도 있다. 따라서 부산의 교육연극 전문가들이 원  
하는 체계적이고 현장중심적인 교육 프로그램을 제공하며 전문가들 간의 교류를 촉진하는  
구심점이 반드시 필요하다 하겠다. 부산문화재단과 부산문화예술교육지원센터만을 바라보고  
있거나 교육연극 전문가들의 개인적인 노력으로 전문성을 함양할 수 있게 되기만을 기대할  
수는 없을 것이다. 이러한 부산지역 내 교육연극의 구심점은 향후 부산문화재단이나 부산문  
화예술교육지원센터 혹은 연수원등과 네트워크를 형성하며 지역 내 문화예술교육과 교육연

극을 선도하는 협력적 리더십체계를 구축하는데 도움이 될 것이다.

또한 지역의 교육연극 전문가뿐 아니라 문화예술교육 전문인력의 질적 향상을 위한 예산 편성과 제도 마련이 필요하다. 지역의 다양성을 인정하며 함께 성장하는 문화 생태계를 조성하기 위해서는 각 지역의 문화예술교육을 선도하는 기관들이 지역적 특수성을 적용할 수 있는 어느 정도의 정책적 권한, 그리고 이를 위한 예산이 필수적으로 뒷받침 되어야 한다. 특히 서울과 수도권 이외의 지역에서는 더욱 질적으로 향상된 문화예술교육을 보급하는 인력의 수적 확대와 자질 향상이 요구된다는 점을 강조하고 싶다. 더불어 인터넷, IT기술, 소셜 네트워크 등을 적극적으로 활용하여 타 지역과 소통·교류하며 지역의 경계 없이 다양성을 접할 기회와 폭을 확장할 필요가 있으며 지나치게 중앙 정부의 정책에 의존하는 하향식 전개를 깨고 지역의 내실을 갖추며 협력 상생할 수 있는 방안을 자체적으로 모색할 필요가 있다.

---

### III. 결론

---

우리나라 문화예술교육은 강력한 정부주도하에 양적인 급성장을 거듭하여 왔다. 그리고 이제 질적 제고에 대한 담론들이 형성되고 있는 실정이다. 그렇기에 질적 향상을 불러오는데 결정적으로 기여하는 현장 전문가의 전문성 향상에 대한 관심이 지속될 수밖에 없는 것이다. 특히 2016년 이후 신규 학교예술강사들에게 제공되는 교육 프로그램이외의 의무연수가 폐지되면서 제도적 차원의 교육적 지원을 통한 역량강화가 이루어지기는 힘든 구조를 가지게 되었다. 예술강사의 역량강화를 위한 교육은 예술강사 스스로의 선택에 의존해야 하는 상황에서 강사 간 질적 편차가 커질 수 있다는 우려가 존재할 수 있다. 마땅히 예술가이자 교사로서의 정체성을 유지하기 위한 제도적인 교육적 지원이 이루어져야 할 것이다.

예술강사와 학교 교사를 포괄하며 “연극 예술가와 교사로서의 역할을 쌓아가면서도 어느 한쪽에도 치우치지 않고 균형을 잡아가야 하는 전문가”(최지영, 2007:34-35)를 의미하는 교육연극 전문가도 전문성 향상을 위한 지원체계가 절실히 필요하다. 특히 한정적인 인프라를 바탕으로 이루어지고 있는 지역 교육연극 전문가의 전문성 강화 프로그램 실행에 관심이 촉구된다. 본 연구는 비수도권 지역인 부산을 배경으로 부산지역 교육연극 전문가의 전문성 강화를 위한 프로그램 개선방안과 개발 방향을 교육연극 전문가들과의 심층 인터뷰를 통해 탐색하였다. 다양한 경력과 배경을 가진 6인의 전문가와 줌(zoom)을 활용하여 1:1 인터뷰를 진행하는 방식으로 데이터를 수집할 수 있었다.

현재 부산지역 교육연극 전문가들은 부산문화재단, 부산예술강사지원센터, 부산교육청이나 부산소재 다양한 연수원들을 통해 전문성 강화 교육을 받을 수 있다. 그러나 모두 단기 연수 형식이며 교육연극 자체에 대한 집중도가 떨어지는 경향이 있음과 동시에 그 횟수마저 제한적이라는 취약점을 가지고 있다. 인터뷰에 응한 부산의 교육연극전문가들은 보다 체계적이고 현장중심적인 전문성 강화 교육 프로그램을 지역에서 실질적으로 참여 가능한 방식으로 접할 수 있기를 바라고 있었다. 또한 교수법과 교육학적 지식은 물론이고 교육연극에 대한 다각적이면서도 깊이있는 성찰이 가능함과 동시에 영역을 확장할 수 있는 창의적인 시도를 가능하게 하는 교육 프로그램에 대한 수요가 존재하고 있었다.

그렇기에 향후 부산지역의 문화예술교육 기관과 협력하며 지역 문화예술교육 발전을 선도함과 동시에 교육연극 전문가들을 위한 전문성 강화 교육을 실시하며 전문가들의 교류를 촉진할 수 있는 지역의 중심점이 필요하다 하겠다. 타 지역과 활발히 소통·교류하면서도 자체적으로 지역의 내실을 갖출 수 있어야 할 것이다. 이를 위한 관련 예산편성과 제도 마련도 촉구된다.

본 연구는 한정된 지역과 인원을 대상으로 진행되었다는 한계를 가질 수 있다. 향후 좀

더 확대된 지역과 인원을 대상으로 한 후속연구를 기대한다. 더불어 본 연구를 기반으로 실질적인 프로그램 모형을 개발 적용한 연구가 진행될 수 있기를 바란다.

---

## 참고문헌

---

- 김병주. (2021). 성찰적 커뮤니티를 위한 예술교육 전문 인력 연수: TAT-Lab 연계 연수 사례를 중심으로. 『교육연구학』, 13(1), 1-28.
- 김종원. (2011). 지역문화예술교육 활성화 전략 연구: 경남지역 예술강사지원 사업을 중심으로. 『인문논총』, 27(-), 201-244.
- 김혜인. (2016). 문화예술교육 전문인력 정책과 전문성의 제도적 접근. 세계문화예술교육주간 세미나: 문화예술교육 인력의 전문성 자료집.
- 노성호, 구정화, 김상원. (2020). 사회과학연구 방법론. 서울: 박영사.
- 류기혁, 김선경. (2013). 학교 주도형 문화예술교육 운영 효과 연구: 문화예술역량 증진을 중심으로. 『문화예술교육연구』, 13(1), 67-95.
- 문화관광정책연구원(2004). 『문화예술교육 활성화를 위한 정책기반 조성방안 연구』. 문화관광정책연구원.
- 문화체육관광부. (2018). 문화예술교육종합계획 2018-2022년.
- 민경훈. (2013). 우리나라 문화예술교육의 현황과 외국의 사례 고찰을 통한 역량 제고. 『예술교육연구』, 11(2), 13-34.
- 유영재. (2020). 지역문화예술교육 현황 및 정책 연구: 창원시 문화예술교육을 중심으로. 『사회융합연구』, 4(3), 37-50.
- 이창수, 김종두. (2019). 문화예술교육 조례를 통해 본 지역문화예술교육. 『연기예술연구』, 15(-), 121-139.
- 임학순. (2005). 문화예술교육 인적자원 지표체계 구축 방향과 과제. 『예술경영연구』, 7(-), 68-85.
- 임학순. (2013). 지역문화재단의 네트워크체계 구축요인에 관한 연구-지역문화예술교육지원센터를 중심으로. 『예술경영연구』, -(27), 171-193.
- 조영미, 남영희, 이순옥. (2019). 문화예술교육 예술강사 역량 강화 방안 연구. 『문화예술교육연구』, 14(2), 23-47.
- 최보연. (2016a). 문화예술교육 정책의 현황과 새로운 방향성을 위한 탐색, 『학교 문화예술교육 정책 개선을 위한 토론회』 자료집, p10

- 최보연·김병주. (2013). 학교문화예술교육 활성화를 위한 방향성과 과제 : 영국의 사례를 통한 시사점. 『한국초등교육』, 24(4), 259-280.
- 최보연, 유지연. (2019). 문화예술교육 정책에서의 인적자원 양성 및 활용방식에 관한 탐색적연구 : <학교 예술강사 지원사업>을 중심으로. 『교육연구학』, 11(2), 49-73.
- 최지영. (2007). 드라마스펙셜리스트가 되자. 서울: 연극과 인간.
- 한국문화관광정책연구원 (2009). 문화향수실태조사, 2003 CODE BOOK. 문화체육관광부.

---

제2연구

## 3D MUVE 공간에서의 초등학생과 중학생의 가상 세계 경험 연구 - 4가지 유형의 플레이어-아바타 관계(PARs)를 중심으로-

---

오판진(서울교육대학교, 전주교육대학교 강사)

김주연(서울교육대학교, 전주교육대학교 강사)

---

## 요약

---

### □ 연구 목적 및 의의

#### 1) 연구 목적과 내용

- 본 연구의 목적은 학교예술교육의 질을 제고하기 위해 학생들의 디지털 세계 경험과 온라인 커뮤니케이션 방식을 수용하는 3D MUVE(Three Dimension Multi-User Virtual Environment, 다중참여자형가상공간) 디지털 환경을 바탕으로 한 가상 세계 경험을 탐색하는 데 있다.
- 디지털 가상공간에 관한 관련 분야의 문헌을 조사하였고, 3D MUVE 공간에서 플레이어와 아바타의 관계를 인터뷰하여 이를 분석하였다.

#### 2) 연구의 의의

- 이 연구에서 수행한 문헌 연구를 참고하면, 연극을 포함한 예술 분야의 여러 연구에서 디지털 가상 공간에 관한 연구를 수행할 때 이론적 토대를 튼튼히 할 수 있다. 그리고 이 연구에서 인터뷰한 초·중등학생들의 가상공간에서의 경험을 참고하여 이후 교육 프로그램을 설계할 때 기초로 활용할 수 있다.

### □ 연구 절차 및 방법

#### 1) 연구의 절차

- 연구의 성격을 분명히 하기 위해 먼저, 선행 연구를 검토하였고, 이를 바탕으로 초·중등학생 가운데 인터뷰 대상자를 조사하였으며, 그들과 반구조화된 인터뷰를 진행하였다. 이를 정리하여 한국교육연구학회 학술대회에서 발표하였으며, 여기에서 지적받은 사항을 반영하여 연구 논문을 수정하였다.

#### 2) 연구의 방법

- 이 연구의 목적을 달성하기 위한 연구와 반구조화된 인터뷰를 연구 방법으로 사용하였다. 인터뷰할 때는 초, 중등학생의 가상세계 경험을 분석하기 위해 Banks(2013)의 PARS(player-avator relationship (PAR) sociality)의 네 가지 플레이어-아바타 유형을 근거로 하였다.

33

### □ 연구 결과 및 제언

#### 1) 연구의 결과

- 연구 결과, 10명의 학생 중 8명이 '아바타를 나로 인식하기(avatar as me)' 유형에 해당하였고, 2명이 '아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote)' 유형에 해당하였다. '아바타를 나로 인식하기' 유형 학생은 아바타와 가상세계를 현실세계에 존재하는 또 하나의 놀이터로 인식하여, 또 하나의 '오락적 재미'로 여기는 경향을 보였다. 이들에게 '가상세계'는 의미의 차원보다 재미의 차원에서 작용하여 사유의 대상이 되지 않는다. 주로 초등학생들이 이에 해당하는데, 이러한 유형 학생이 경험하는 가상세계는 의미를 다루는 연극교육의 대상이 될 가능성이 적다. 반면에 주로 중학생들에게서 나타나는 '아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote)'유형은 가상세계에서 '정체성 실험'을 하는 것으로 드러났다. 이들의 가상세계 경험은 현실세계 만큼이나 강렬하나 내용 면에서 매우 다르다. 따라서 이들의 가상세계 경험은 연극교육의 소재나 주제로 다룰만한 충분한 면모를 가지고 있다고 볼 수 있다. '아바타를 공생관계로 인식하기' 유형 학생의 존재는 현실세계를 기반으로 '연극이라는 허구세계'를 구축했던 연극교육이, 현실세계 뿐만 아니라 가상세계까지 포함할 것을 요구한다고 할 수 있다. 정체성 형성의 시기 학생들을 대상으로 할 때 가상세계 경험을 어떻게 포용할지 그 방법을 탐색하도록 요청하는 것이라 할 수 있다.

#### 2) 연구의 제언

이 연구는 가상세계에서의 정체성 실험, 앱의 시스템이 정체성 실험에 끼치는 영향, 가상세계 내에서의 연극교육의 실현 가능성 등에 관한 후속 연구로 이어지는 것이 필요하다.

---

## Abstract

---

A Study on the Virtual Space Experiences of Elementary and Middle School Students in 3D MUVE  
: Focused on 4 Types of Player-Avatar Relationships(PARs)

**Pan-Jin, Oh** (Lecturer, Seoul National University)

**Ju-Yeon, Kim** (Lecturer, Seoul National University of Education)

### The Purpose and Significance of the Study

- The purpose of this study is to improve the quality of drama/theatre education, through exploring students' digital space experiences and online communication based on 3D MUVE (Three Dimension Multi-User Virtual Environment).
- Literature that explores users' digital virtual space experiences is researched. To explore elementary and middle school students' experiences of 3D MUVE, the relationship between players and avatars are articulated and the data that are collected from semi-structured interviews are analysed. And it can be used as a basis for designing future drama/theatre education programs.

### 1) The purpose & contents of the study

- The literature on the digital virtual space was researched, and the relationship between the player and the avatar in the 3D MUVE space was interviewed and analyzed.
- As a result of the study, 8 out of 10 students corresponded to the type of 'avatar as me', and 2 corresponded to the type of 'avatar as symbiote'. Students of the "recognizing avatar as me" type tended to regard avatar and virtual world as another "entertainment fun" by recognizing it as another playground existing in the real world. For them, the 'virtual world' acts as a dimension of fun rather than a dimension of meaning and is not an object of thought. This is mainly true of elementary school students, and the virtual world experienced by these types of students is unlikely to be the subject of theater education dealing with

35

meaning. On the other hand, the type of "avatar as symbiote," which mainly appears in middle school students, turned out to be conducting "identity experiments" in the virtual world. Their virtual world experiences are as intense as the real world, but they are very different in terms of content. Therefore, it can be seen that their virtual world experience has sufficient aspects to deal with as the subject or subject of theater education. It can be said that the existence of students with the type of "recognizing avatar as a symbiotic relationship" demands that theater education, which constructs fictitious world drawn from real world, should include not only the real world but also the virtual world.

---

## I. 서론

---

코로나19로 인해 비대면 예술교육이 주목을 받고 있지만, 연극교육 분야에서는 온라인 공간 또는 가상공간과 관련한 연극의 본질이나 미적, 교육적 의미에 관해 질적 수준을 담보하는 연구는 미흡한 실정이다. 과거 '연극놀이'를 탐색했던 것처럼, 디지털 세계의 경험이 중요해진 지금, 학생들이 디지털 세계에서 어떻게 무슨 놀이를 하는지 다시 자세히 살펴볼 시기가 도래하였다. 이를 통해, 그들 경험의 내용과 형식을 수용할 수 있는 연극 형식이 가능한지 탐색할 필요가 있다.

이 연구에서는 학교예술교육의 질적 제고를 위해 학생들의 디지털 세계 경험과 온라인 커뮤니케이션 방식을 수용하는 3D MUVE(Three Dimensional Multi-User Virtual Environment, 다중참여자형가상공간) 디지털 환경을 바탕으로 한 가상 세계 경험을 탐색하고자 한다. 3D MUVE 공간에서 가능한 연극 형식을 구현하는 과정을 통해, 디지털 테크놀로지와 온라인 커뮤니케이션을 연극교육에 결합할 방법을 모색하는 데 초점이 있다. 재미를 추구하던 놀이를 의미를 구성하는 과정드라마로 변모시켰듯이, 오락 차원의 디지털 세계를 의미를 생성하는 연극교육의 장으로 변화시킬 수 있는지, 그 가능성을 탐색하고자 한다. 이를 통해 연극교육, 교육연구 연구의 질적 수준을 한 단계 향상하는 데 기여할 것으로 기대한다.

---

## II. 선행 연구 검토

---

### 1. 역사적 배경 총괄

100여 년에 걸쳐 진행된 교육연극(educational drama)의 발전을 수용하면서, 공연형식을 강조하던 연극교육은, 과정 중심의 드라마(drama)까지 포함하면서 내용이 확장되었다(O'Toole, Stinson and Moore, 2009). 이러한 흐름은 국내의 연극교육에서도 형성되는데, 2015 개정 교육과정에 고등학교 예술 선택 교과로 새로 도입된 연극 교과에서는 교육연극에서 주로 사용되는, 연극놀이, 즉흥극, 과정드라마, 스토리드라마, 창의적 공연 만들기 등을 포함하고 있다(구민정 외 9인, 2018). 과정 중심의 교육연극 활동을 포함함으로써 연극교육은 공연 중심의 연극교육에서 벗어나, 학생들의 주관적 생각, 느낌, 움직임의 표현을 강조하고 장려하게 되었다. 이렇듯 연극교육에서 학생들의 개인적, 주관적 느낌, 생각, 움직임과 이들의 원천이라고 할 수 있는 그들이 처해 있는 사회문화적 환경은 연극교육의 중요한 요

37

소가 되었다.

역사적으로 아바타와 관련하여 널리 쓰인 우리 말을 찾아보면, 광대, 초라니, 탈박, 탈바가지, 탈낚 등이 있었으나, '탈'이란 용어가 가장 일반적이었다. 반면 한자로는 面, 面具, 假面, 代面, 大面, 假頭, 假首 등으로 불렀다. 우리나라 연극사에서 탈이 처음 등장하는 것을 살펴보면, 고구려의 舞樂面이나 백제의 伎樂面, 신라의 月顏, 東毒, 狻猊面 등이 있었고, 중국에서는 繼禮에 쓰인 方相氏가 처음이다(이두현, 1979: 25).

### 2. 현재 외국의 연구 상황 분석

최근 학생들의 경험과 사회문화적 환경은 디지털 테크놀로지와 온라인 커뮤니케이션으로 인해 변화를 겪었다. 학생들은 오랫동안 반복적으로 디지털 세계에 노출되고, 가상 세계에 몰두하여, 경험을 처리하고 다루는 방식에 있어 전 세대와 근본적으로 다른 모습을 보인다(Anderson, Cameron and Carroll, 2009). 학생들은 물리적인 세계와의 접촉만큼이나 디지털 세계와의 접촉이 중요해져, 다양한 양식으로 이루어진 팟캐스트, 블로그, 유튜브 등과 같은 텍스트에 어릴 때부터 노출되어, 현실 인식과 소통에 있어, 디지털 세계가 중심이 되고, 언어 텍스트보다 시각적, 청각적, 복합 감각적 텍스트가 더 자주 사용되었다. 물리적인 현실 세계의 경험을 생략한 채 디지털 세계와의 조우만으로도 표현이 가능해져, 디지털 세계의 경험을 바탕으로 학생들은 느끼고 생각하고, 탐구하고, 연결하고, 의미를 만들고 있다(Booth, 2009).

물리적 현실 세계의 경험에서 느낀 생각과 감정을 주요한 소재로 삼았던 연극교육은 학생들의 삶의 중요한 영역을 차지하게 된 디지털 세계를 어떻게 받아들여야 하는냐는 도전에 직면하게 됨. 학생들은 디지털 세계와 온라인 커뮤니케이션을 통해 지식, 감수성, 경험을 어떻게 드라마/연극에서 처리할 것인가 하는 문제 앞에 서게 되었다. 이러한 도전 앞에서, 디지털 세계를 포용하는 연극교육은 테크놀로지에 대한 높은 진입 장벽과 디지털 세계에 의한 연극 예술 양식의 훼손 가능성에 대한 염려로 인해, 아직 초기 단계에 머물러 있다.

### 3. 현재 국내의 연구 상황 분석

국내에서도 디지털 온라인 환경에 따른 학생들의 급격한 사회문화적 환경의 변화에도 불구하고, 이를 연극교육에서 어떻게 수용할 것인가 하는 문제에 대한 논의는 초기 단계이다. '사이버 왕따'를 드라마/연극의 소재로 삼거나, 혹은 줌(Zoom)을 활용한 공연이 일반적인

(구민정 외 5인, 2020). 그 외 온라인과 오프라인 교육을 함께하는 블렌디드 러닝(Blended learning)을 적용한 연극교육 교수법(이기호, 2020), '디지털 매체를 활용한 포럼연극 수업 설계모형 개발'(김선희, 2014) 등이 있다. '사이버 왕따'를 소재로 다루는 연극 공연은 디지털 세계 경험을 내용 차원에서 다루는 공연 형태이다. 줌(Zoom) 공연과 블렌디드 러닝(Blended Learning) 등은 온라인 장치를 활용하여 오프라인 연극 형식을 실현하고자 하는 시도이다. 온라인 소통 수단을 쓰고 있어, 디지털 세계의 경험을 포용하려는 시도로써 의미가 있다. 그러나 학생들이 경험한 디지털 세계를 적극적으로 반영하기보다, 온라인 장치로도 오프라인 연극 형식이 가능함을 보여주는 정도에서 시도가 이루어지고 있어, 여전히 한계가 보인다.

비슷한 시기 시도된 '3D MUVE(다중참여자형가상공간)를 활용한 연극교육:제페토(Zepeto)를 활용한 과정드라마(2020)'는 형식적인 측면에서 학생들의 디지털 세계 경험을 포용한다는 측면에서 한발 더 나아간 시도이다. 5명의 교사를 대상으로 실시하여 실효성의 의문이 들고, 오프라인에서 사용되는 과정드라마(process drama)를 적용하여, 디지털 세계에 맞게 응용된 형식이라 보기 어려운 측면이 있으나, 아바타 창조, 아바타 조정, 허구 공간 설정 및 공간 사이 이동, 낯선 아바타와의 조우 측면에서 학생들이 디지털 세계에서 겪는 경험을 형식적으로 포함하고 있다. 비록 디지털 세계이긴 하나 허구적 공간으로서의 몰입 가능성이 있음을 보여주었고, 아바타 경험이 주는 안전성, 새로운 허구 공간에 대해 놀라움과 낯선 인물과의 충돌 측면에서 연극교육 차원에서 다를 수 있는 잠재성이 있다.

이 연구에서는 학생들의 디지털 세계 경험을 포용하는 연극 형식 구현의 장으로, '3D MUVE(다중참여자형가상공간)'를 활용하여 연극교육 연구의 길을 제고하고자 한다. 아직, 3D MUVE 공간은 '아바타 꾸미기'나 '챗봇' 등, 상업적 틀이 허용하는 수동적 놀이에 사용되고 있다. 그러나, 학생들의 놀이 수단으로 주목을 받는 테다 연극적 몰입의 가능성이 있어, 디지털 세계 경험을 위한 연극 형식 탐색을 위한 장으로서 잠재성이 있다. 또한, 이는 '과정드라마'의 모태가 되었던 '연극놀이'와 여러 측면에서 닮았다.

#### 4. '과정드라마(process drama)'에 관한 연구

과정드라마는 학생들이 즐기는 '연극놀이(dramatic playing)'의 사회적, 심리적, 연극적 측면을 탐색하여, 오늘날의 형태로 자리 잡게 되었다. 경찰놀이를 하는 아동은 경찰의 행동을 모방하게 되는데, 이를 위해서, 아동은 이전에 경찰과 연관된 사회문화적 환경에 노출되어야 하고, 또한 놀이하면서 제대로 경찰을 모방하고 있는지 살펴야 한다. 자신이 겪은 경험을 '지금, 여기'에서 실제 행동으로 옮기며, 동시에 이를 바라보며, 살피는 것이, 한꺼번에 일어나는 것이 역할놀이이다. 즉 역할놀이는 사회문화적 요소, 실존적 요소, 메타 사고적 요소

39

소가 함께 어우러졌을 때 가능하다(Davis, 2010). 놀이에 대한 이러한 탐색을 바탕으로 미적 몰입과 반성적 거리두기로 구성된 과정드라마가 파생되었다. 자신과 세계에 대한 이해 차원에서 그 효과성이 자주 거론되는 과정드라마는 이렇듯 아동의 연극놀이로부터 파생된 것이다. '과정드라마'로 변모한 '연극놀이'는 '3D MUVE' 공간이 새로운 연극 형식의 장이 될 가능성을 보여준다.

#### 5. 아바타에 관한 연구

이항재 외(2010)는 '온라인 게임에서 나타난 가상현실의 커뮤니티와 아바타에 관한 고찰'이란 제목으로, 사이버 커뮤니티 상에서 청년기 아바타 사용자들의 현실적 자아와 아바타의 자아 정체성의 관계를 분석하였다. 주요 분석 대상은 자기 개념의 자기 인식, 자아상, 자아 존중감, 아바타에 관한 자기 의식과 대인관계 의식이다. 먼저 10대와 20대 아바타 사용자 가운데 유의 표집으로 조사하여 온라인 설문문을 진행하였다. 이를 통해 청년기의 자아정체감과 가상성에 대한 인식은 가상공간상의 아바타 캐릭터에 대하여 자기와 동일시하면서도 별도의 자아를 확립하는 이중자아로서 현실과 가상의 구분을 명확히 인식하지 못할 수 있는 자아동일성과의 차이가 나타나고 있음을 밝혔다. 즉, 청년기의 아바타 사용자는 가상성을 사물의 존재 양식으로 인식하고, 자유 의식과 자기 의식 및 시·공간적 양의 개념에 민감한 의식구조가 형성된 것을 확인하였다.

박성희(2004)는 '사이버 공간의 대리자아 아바타의 역할 유형분석'이란 제목으로, 아바타의 유형을 분석하였다. 아바타는 인터넷 사용자가 사이버 공간에서 자아를 표현하고 대리하는 매개체로 창조된 것이며, 분석 결과 세 가지 역할 유형이 나타났다. 첫 번째 유형은 신체적 역할 수행(somestic-level role playing) 유형이며, 여기에 속하는 사람들은 아바타를 통해 일상에서 문화적으로 습득이 가능하고, 신체를 통해 구현되는 형태의 행위를 추구한다. 특징은 여행, 결혼, 다이어트 등 현실화 할 개연성을 내포한 희망을 표현하는 데 있다. 두 번째 유형은 사회적 역할 수행(social role playing) 유형이며, 특징은 그룹 내에서의 역할, 또래집단의 강조, 가족의 구성원으로 해야 할 역할 등 사회적 맥락을 우선 구축하는 데 있다. 세 번째는 심리적 역할 수행(intra-psyche role playing) 유형이고, 특징은 선호하는 가치관의 표출이나, 가상세계에서 추구하는 신념의 체계를 반영하는 데 있다. 아바타는 '구성된 정체성'으로서 네티즌의 능동적 자아를 부각하고 가상공간과 실제 현실을 잇는 매개체로 기능하고 있으며, 아바타를 통해 사이버 현존(net presence)의 역할 범위가 확대되는 것을 구명하였다.

이중윤(2004)은 '역할 이론을 활용한 아바타의 사례 연구'라는 제목으로 자기 자신의 성립장과 다른 성의 입장에서 보는 이상적인 아바타의 사회적 역할을 구명하였다. 그 결과 역

할 변화에 따라 의상, 헤어스타일, 액세서리 등의 차이점을 발견하였고, 그것은 자기 현실의 입장에서 추구하는 사회적 역할을 나타내는 것이었다. 연구자는 가상공간에서 아바타를 통한 사회적 역할의 모습을 사용자들의 선호도와 역할 성취 태도에 따라 4가지로 유형화하였다. 제1유형은 현실적 대체자아-현실적 대체자아, 귀속적 지위-귀속적 지위 유형으로 자신의 성을 통한 가상공간의 사회적 역할과 다른 성을 통한 사회적 역할도 현실의 모습을 반영한 모습이다. 제2유형은 이상적 대체자아-이상적 대체자아, 성취된 지위-성취된 지위 유형이며, 역할 갈등이 있고, 가상공간에서 자신들이 이상적이라고 생각하는 아바타의 모습을 추구하여 자신들의 귀속적 지위를 새롭게 가상공간에 표현한다. 제3유형인 비현실적 대체자아-비현실적 대체자아, 성취된 지위-성취된 지위 유형은 현실세계에서 누리기 어려운 비현실적인 모습을 성취하기를 원한다. 제4유형인 현실적 대체자아-이상적 대체자아, 귀속적 지위-성취된 지위 유형은 본래 자기의 성 입장에서 자신의 귀속적 지위에 만족하여 역할 갈등이 없으나 다른 성의 입장에서 자신이 현실 세계에서 누리기 어려운 이상적인 새로운 역할을 추구하고자 하는 역할 갈등이 나타났다. 이 연구는 구체적인 사회적 역할 유형의 표현, 귀속적 지위와 성취된 지위에 대한 성별 차이점을 구체적으로 보여주었다는 점과 가상공간에서 사회적 역할이 현실세계 사회적 역할을 닮아가고 있다는 점에서 의의가 있다.

### III. 디지털 가상 공간에서 플레이어와 아바타의 관계(PARs)의 유형

연극교육과 교육연극은 학생들의 자발성을 기반으로 이루어진다. 그리하여, 그들의 현실 세계 경험을 소재로 삼고, 그 경험이 갖는 의미를 주제로 삼아, 삶의 다양한 차원을 연극 매체를 통해 탐구한다. 그런데, 최근 이러한 접근 방식이 작동하지 못하는 당황스러운 순간들이 많이 발생하게 되었는데, 이는 학생들의 가상세계 경험으로부터 비롯된다.

디지털 기기들이 유티리티스4)하게 되면서 아이들이 현실공간에서 보다 가상공간에서 보내는 시간이 많아졌다. 연극, 영화, 텔레비전이 제공하는 가상세계에다 디지털 게임이나 3D 가상공간까지 더해져, 가상세계는 현실 세계를 압도할 정도이다. 더불어, 코로나 팬데믹은 언제 어디서나 접근 가능한 디지털 가상세계와의 접촉을 더욱 가속했다. 그리하여, 가상세계는 아이들의 느낌, 정서, 생각을 지배할 정도로 비대해졌으며, 연극 교육은 아이들의 현실 세계의 경험만으로 연극을 더 만들 수 없는 지경이 되었다. 자신의 경험을 표현하자는 교사의 제안에 학생들은 교실을 가상세계 경험을 풀어내는 장으로 만들어 버린다. 연극 시간에

4) 유티리티스 컴퓨팅 개념의 요지는 주변 환경의 수많은 사물 속에 컴퓨터를 내장시켜 사용자가 일상생활에서 사물을 사용함으로써 컴퓨터를 자연스럽게 이용할 수 있게 하는 것이다. 사용자에게는 컴퓨터에 대한 부담감도 없고, 눈에 잘 보이지 않게끔 주변 환경과 잘 어우러져 있게 된다. 「내장」, 「자연스러운」, 「어울림」이 유티리티스 컴퓨팅을 구현하는 핵심 키워드이다.

펼쳐지는 학생들의 가상세계 경험은 이제 무시해도 될 만한 작은 소란스러운 단계를 지났다. 현실 세계 경험을 바탕으로 허구 세계를 구축하며 진행되었던 연극 교육은 '가상세계 경험'을 어떻게 바라보아야 하고 어떻게 다루어야 하느냐는 질문 앞에 서게 된 것이다. 특히 기술 발달로 등장한 3D 가상 공간(virtual environments)이나 커스터마이징 아바타(customizing avatar)는 가상세계에 대한 더욱 강력한 현존감과 애착을 제공하여, 가상 세계의 사람과 장소에 대해 현실 세계만큼이나 큰 의미를 부여하도록 만든다(Schroeder, 2011). 그리하여 연극교육의 차원에서, 학생들의 이러한 가상세계 경험을 어떻게 바라보아야 하는지 논의하는 것은 시급한 일이라 할 수 있다.

학생들이 가상세계에서 어떤 경험을 하는가는 그들이 가상세계의 대리자인 아바타와 어떤 관계를 맺는가에 의해 그 특징들이 드러난다. 그리하여, 먼저 그들이 아바타와 맺는 관계의 유형을 살펴볼 필요가 있다. 이를 통해 그들이 가상세계에서 맺는 경험을 유추하고, 그 경험이 연극교육에서 어떻게 다를 수 있는지 탐색하는 것이 가능하다. 플레이어와 아바타의 관계들(이하 Player Avatar Relationship: PARs)을 이해하는데, 유용한 개념이 '의사 사회적 상호작용 관점 parasocial interaction perspective (PSI: Horton and Wohl, 1956)'과 '사회적 관계 관점 social relationships perspective(Banks, 2013)'이 있다. PSI는 플레이어 아바타 관계가 플레이어의 마음에 존재하는 것으로 일방적이고, 상호작용적이지 않으며, 일방 통제적이다. 다시 말해 플레이어가 아바타를 향해 느끼고, 생각하고, 행위 하는 것이다. 아바타를 플레이어의 동시 대상으로 분석하는 연구들이 '의사 사회적 상호작용 관점'이라고 할 수 있다. 그런데, 최근 아바타들이 독립적인 주체성을 갖고 플레이어를 향해 행동하는 것을 보여주는 연구들이 증가하고 있다. 이런 관계 양상은 사람들이 갖는 쌍방향적이며, 서로 영향을 주는 사회적 관계와 동일하다. 이러한 연장선 위에 있는 이론이 사물 지향 존재론인데, 사물 지향 존재론(Object-oriented ontologies)(Harman, 2002)은 모든 사물(테크놀로지들, 문화들, 생각들, 사람 그리고 제도들)은 별개이며, 동등하고, 서로 다른 방식으로 연결된다고 말한다. 사람들이 이들 사물(objects)이 어떻게 독립적으로 존재하는지 이해할 수 없어, 이들 사물을 다룰 때 자신들이 친숙한 사회문화적 규칙이나 기대 수준을 적용한다고 말한다. 그리하여 이러한 사회적 기대에 맞추어 이들 사물과 상호작용한다고 말한다. 이러한 관점을 인간-기술 관계에 적용한다면 아바타가 개별적인 사회 행위자가 될 수 있다. 이때 사회적 행위자(social actors-entities)는 "자신의 환경을 변화할 수 있고, 자신들의 자율권을 강화할 수"(Touraine, 2000 : 902) 있는 존재를 말한다.

이렇게, 아바타를 다른 형태의 사회적 행위자로 볼 경우, 플레이어와 아바타는 사회적 관계를 맺고 있다고 볼 수 있는데, 이러한 관점이 '사회적 관계 관점'이다. '의사 사회적 상호작용 관점' 중에서도 플레이어와 아바타의 상호영향력 관계를 강조해서 이르는 용어가 있는데 이는 '캐릭터 애착(character attachment)'이다. 플레이어와 아바타가 심리적으로 결합하

여 서로 능동적으로 영향을 주고받는다라는 특징이 있다(Lewis et al., 2008). 반면에 '사회적 관계 관점'은 플레이어와 아바타가 심리적으로 구별되고 차별된다는 지점에서 '사회적 PARs'로 부르기도 한다(Banks, 2013).

## 1. 캐릭터 애착 (Character Attachment: CA)

고전적인 PSI 패러다임은 관객이 비인터랙티브 미디어 캐릭터(noninteractive media characters)와 동일시하여, 스크린에 비친 페르소나와 유대감이나 친밀감을 가지는 것을 말한다(Horton and Wohl, 1956). 이러한 관점이 디지털 게임으로 옮겨오면서, 상호작용성(interactivity)이 플레이어와 아바타 간의 관계에 영향을 끼치게 된다. 이때 플레이어와 아바타간의 상호 영향력 측면에서 이를 PSI와 구별하여 CA라고 부른다. 플레이어가 아바타에 대한 애착이 강하게 되면, 아바타의 행위를 촉발하고, 그 행위로 인해 벌어지는 여파를 겪게 된다. 이는 고전적 PSI 패러다임에서 영화나 텔레비전의 스크린 상의 페르소나의 수동적 목적자로 머무는 것과는 다르다(Lewis et al., 2008). 연구들은 이와 같은 상호영향을 끼치는 상호작용적인 관계를 통해 플레이어들은 "temporal shift of [their] self-perceptions" (Klimmt et al., 2009: 351)을 경험한다고 말한다.

CA에 관한 대표적인 연구는 van Looy(2012)의 아바타 동일시(avatar identification) 연구이다. 이 연구는 플레이어들이 자신의 아바타에 대한 애착을 발달시키면, 게임상의 선택, 감정, 행위 등에 영향을 받는다는 것을 보여준다. 그리고 이는 현실과 문제들로부터 도피하도록 하는 욕망을 증가시킨다고 말한다. 더불어, 이 연구는 동일시와 관련한 여러 양상을 소개한다. 낮은 자아 개념(poor self-concept clarity)을 지닌 플레이어들은 현실 세계 정체성이 결여하는 지점을 보완하기, 자신의 정체성이 필요로 하는 아바타에 기대려고 하는 경향이 더 커진다. 그리하여 자신들의 아바타처럼 되고 싶은 강한 욕구를 지니거나, 자신들의 아바타를 자신들의 이상적인 버전 the ideal version으로 보는 플레이어들은 문제적 게임에 노출될 위험에 놓이게 된다. 이와 같은 연구 결과는 아바타 사용자들의 정체성과 관련한 심리적 문제가 아바타 동일시로 이어지고 이것이 게임상의 문제적 행동과 연결될 가능성을 보여주고 있다. 이와 같은 연구는 플레이어와 아바타의 관계가 CA 차원의 특징을 가졌을 때 가능하다. CA 차원의 연구들은 이처럼 플레이어와 아바타의 관계 양상을 심리적으로 연구하고, 이러한 관계가 플레이상에 어떤 효과를 나타내는지 탐구한다: 동일시 identification(Yee et al., 2009), 심리적 결합(merging psyches)(Lewis et al., 2008), 사회적 현존(social presence) (De Kort et al., 2007), 자아 현존 self-presence (Ratan, 2012), 수행하기 performance (Galanxi and Nah, 2007), 기능성 functionality

43

(Castronova, 2005), 감정과 주체성 emotion and agency (Banks, 2013)

플레이어와 아바타가 심리적으로 결합한 하나의 모나드(monad, 하나의 독립된 결합된 행위자)가 되고, 가상세계에서 훨씬 더 강력한 주체성을 경험하게 된다는 것이 이들 연구의 주 내용이다. 연구들에서 발견되는 '캐릭터 애착 (Character Attachment: CA)의 네 가지 차원은 다음과 같다(Bowman et al., 2013).

- (a) 동일시 identification: 자신을 게임속 아바타와 비슷하거나 같다고 보기
- (b) 통제 control: 아바타의 행위에 대한 지배할 수 있다는 강한 느낌 갖기
- (c) 불신임의 보류 suspension of disbelief (SoD): 가상세계를 진짜로 받아들이기
- (d) 책임감 responsibility: 아바타의 행복에 대해 책임져야 한다는 의무감 갖기

CA의 네 가지 측면은 가상세계에서 펼쳐지는 플레이어들의 플레이가 어떤 동기를 갖고, 어떤 경향성을 띠는지 설명해준다.

## 2. 사회적 관계들 (Social Relationships:SR)

플레이어와 아바타의 관계를 '사회적 관계들(이하 SR)'로 보는 관점은 이들의 관계를 이진법적이며 변증법적으로 본다. 이 관점은 '캐릭터 애착 (이하 CA)' 관점이 설명하지 못하는 지점을 밝혀주고, 플레이어상의 플레이어들의 행위를 이해하는데 보완적인 이론적 틀을 제공한다.

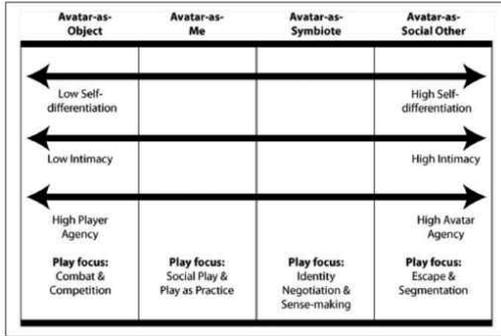
일반적으로 말해, 사회적 관계는 두 사람이 맺는 연결로서 서로에게 영향을 끼치고, 행위를 가하는 것을 일컫는다. SR 관점은 플레이어와 아바타가 상호작용적인 정보 교환을 통해 서로가 서로에게 영향을 끼치는 관계에 있다고 본다.

Banks(2013)는 플레이어와 아바타가 어떤 관계를 맺는가는 자기-구별(self differentiation), 친밀성 (intimacy), 지각된 주체성(perceived agency)에 달려있다고 말한다.

플레이어가 아바타가 자신의 연장이거나 제현이라고 보기도 하고, 혹은 게임 세계에 사는 별개의 독립된 개체로 보기도 한다. 이때, 자신의 연장이거나 제현으로 볼 경우, 자기 구별은 약화하고, 독립된 개체로 볼 경우, 아바타와 자기 자신에 대한 구별은 강해진다. 감정적 친밀감은 상호 이해와 관심이라는 감정으로 서로 강력한 유대를 형성한다. 마지막으로 플레이어가 아바타의 주체성에 대해 어떻게 생각하고 있는가도 영향을 끼친다. 아바타에 대해 강력하게 통제하고 있다고 느낄 수도 있으며, 플레이어가 부여한 개성, 능력, 행위로 인해 아바타가 플레이어의 추진동력이 되기도 한다.

이와 같은 기준으로 살펴보았을 때, 아바타와 자기를 구별하는 정도가 높고, 감정적 친밀 정도가 높으며 아바타가 주체성이 있다고 지각하는 것이 함께 일어나는 경향성을 띤다. 이럴 경우, 플레이어와 아바타의 관계는 SR의 면모를 띤다고 볼 수 있다. 즉 세 개의 기준이 어떻게 조합하느냐에 따라 플레이어와 아바타는 다른 '사회성'을 띠고 이는 플레이어에도 영향을 끼친다. 경쟁에 몰두하거나, 플레이어들과의 놀이에 집중하거나, 감각 만들기 놀이를 하거나 혹은 현실 세계로 도피하는 기제로 사용된다. 그리하여 Banks(2013)는 이를 다음과 같이 정리한다:

<그림 1-1> Typology of player-avatar relationship (PAR) sociality. Source: Adapted from Banks(2013).



Banks(2013)가 제시한 이 유형에 따르면 자기구별, 친밀감, 지각된 주체성에 따라 플레이어가 아바타를 인식하는 내용이 달라지며, 이에 따라 가상세계 경험이 유형화된다. 이를 바탕으로, Banks and Bowman(2016)은 실제 플레이어들이 아바타를 어떻게 인식하는지 알아보기 그들이 사용하는 언어를 분석하여 탐색하였다. 25명의 플레이어를 분석한 결과, 아바타를 사물로 인식하는 (avatar as object) 플레이어들은 아바타의 존재를 묻는 말에, 금방 대답하지 못하고 주저하거나, 재미있다는 말만 되풀이하였다. 이는 이들이 아바타를 도구로 인식한다는 것을 보여준다. 아바타를 나로 인식하는 (avatar as me) 플레이어들은 플레이상에서 만나는 다른 아바타들을 '그들'이라는 3인칭 용어를 사용하는 경향을 보인다. 이들은 일상을 가상세계로 옮겨와 현실 사회생활을 연장하는 경향을 보여준다. 아바타를 공생의 관계로 인식하는 (avatar as symbiote) 플레이어들은 일상에서 자신들이 거부하거나 혹은 동화시킨 부분들을 아바타에 재현하는 경향을 지닌다. 현실의 자신이라면 하지 않거나 혹은 강화하는 면을 투영하여 아바타를 바라본다. 이들은 아바타를 도구나, 동일시 대상으로 보지 않고, 자신으로부터 멀리 두려고 하는 페르소나

로 본다. 아바타를 사회적 타인으로 인식하는 (avatar as social one) 플레이어들은 아바타를 3인칭으로 칭하며 '묻다, 말한다'와 같은 사회적 행위 용어를 사용하는 경향을 보인다. 이들은 자신에 대한 매우 약한 '주체성'을 보이며, 일상의 통제 결어를 탈출하기 위해 아바타 세계로 들어오는 경향을 보인다.

Banks and Bowman(2016)의 플레이어와 아바타의 관계에 관한 연구는 플레이어로 참여하는 학생들이 가상세계에서 어떠한 경험을 하는지 예측할 수 있도록 돕는다. 아바타를 사물로 (avatar as object) 인식하거나 혹은 아바타를 자신으로 (avatar as me) 인식하는 경우, 학생들의 가상세계 경험은 현실세계의 스포츠 같은 경쟁놀이나 혹은 사회문화적 상호작용을 모방하는 역할 놀이에 그칠 가능성이 높다. 즉 현실세계를 연장하여, 현실세계의 관습, 생각, 감정, 정서 등을 시도해보는 놀이로 흐르기 쉽다. 반면에 아바타를 공생관계 (avatar as symbiote)나 혹은 사회적 타인 (social other)으로 인식할 경우, 학생들이 가상세계에서 갖게 되는 경험은 현실세계와는 사뭇 다른 양상을 띠는 가능성이 크다. 현실세계를 넘어, 현실세계에서는 상상할 수 없는 상황들이 펼쳐질 가능성이 충분하다.

그런데, 아바타와 공생관계나 혹은 사회적 타인으로서의 관계를 맺는 플레이어들이 가상세계에서 어떤 경험을 하는가에 관한 연구는 드물다. van Looy(2012) 연구가 이에 해당한다고 볼 수 있는데, van Looy의 연구는 아바타에 대해 '탐내는 동일시(wishful identification)'를 하는 플레이어들이 게임상에서 문제적인 행위를 한다는 사실을 보여준다. 이때 아바타에 대한 탐내는 동일시는 아바타를 공생관계로 인식하는 것과 유사하다.

게다가, 이러한 연구는 MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 플랫폼 게임 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)를 대상으로 한 것으로 목표를 향해 나아가는 점에서, 가상세계 공간의 경험이 경쟁, 협력, 진술과 같은 내용에 수렴될 가능성이 크다. 그러나 제페토Zepeto 같은 열린 형태의 3D MUVE 공간에서 플레이어들의 경험은 한계가 없이 무한대로 확장될 가능성이 커진다. 특히 아바타를 공생관계나 사회적 타인으로 인식하는 플레이어들의 가상세계 경험은 그 범위나 정도에 있어 학생들의 현실세계의 삶에 영향을 끼칠 가능성이 있다. 그런데, 학생들이 이러한 가상세계에서 어떠한 경험을 하는지에 관한 연구는 아직 이뤄지지 않고 있다.

그리하여, 본 연구는 MMORPG에서 실행되었던 Banks and Bowman(2016)의 연구를 3D MUVE 공간에 적용하여, 학생들이 아바타를 어떻게 인식하는지 데이터를 수집하고, 인식유형에 따라 어떠한 가상세계 경험을 하는지 분석하고자 한다. 이를 위해 제페토 유저인 10여명의 초등학교 고학년과 중학생들을 대상으로 심층 인터뷰(in-depth interviews)를 진행하고, 인터뷰 내용을 4가지 유형의 PARs를 중심으로 분석하고자 한다. 초·중등학생의 가상세계 경험에 관한 내용은 연구교육/교육연구이 허구세계를 구성하는 데 있어, 학생들의 가상세계 경험에 어떻게 다가야 하는지에 대한 유용한 자료가 될 것으로 기대된다.

---

## IV. 연구 방법

---

### 1. 반구조화된 인터뷰(semi-structured interview)<sup>5)</sup>

반구조화된 인터뷰는 미리 결정된 문항들로 질문이 구성되어있으나, 인터뷰 당시 인터뷰어의 결정에 따라 순서나 언어가 바뀌거나 혹은 뒤따르는 질문이 앞선 답에 대한 심층 탐색으로 이어지는 인터뷰이다. 반구조화된 인터뷰는 다루어야 할 주제를 충분히 다루면서, 주제에 대한 풍부한 대화를 가능하게 한다. 본 연구는 3D MUVE(three dimensional Multi-User Virtual Environment, 다중참여자형가상공간)에서의 학생들의 가상세계 경험을 탐색하기 위한 것으로, 이러한 탐색은 이제까지 연구에서 다루지 않은 내용이다. 따라서, 참가자들의 풍부하고 자세한 당사자의 경험이 필요하므로 이러한 열린 형태의 반구조화된 인터뷰 방법이 적절하다.

### 2. 인터뷰 디자인

자신과 아바타의 구별 정도, 친밀성 정도, 주체성 정도에 대한 기본 질문을 통해 플레이어가 가상세계를 어떻게 경험하는지 점검하고 질문에 대한 응답에 대해 추가 질문을 하도록 구성하였다. 인터뷰는 15개의 질문으로 구성되었으며 3개의 섹션으로 나뉜다. 플레이어와 아바타의 관계 양상에 대한 기본적 질문들을 Banks (2013)의 Typology of player-avatar relationship (PAR) sociality에서 도출하였다. 첫 번째 섹션의 질문들은 플레이어가 아바타와 자신을 어느 정도로 구분하고 있는가를 묻는 정도이다. 구별 정도가 강할수록 가상세계 경험이 낮설 가능성이 크다. 이름을 묻거나, 나보다 나은 점이 있는지를 묻는 말은 플레이어가 아바타를 어떻게 구별하는지를 묻는 말이다. 두 번째 섹션의 질문들은 플레이어가 아바타에 대해 어느 정도의 친밀성을 지니는지를 탐구한다. 친밀성이 커질수록 가상세계의 경험을 현실세계로 끌고 올 가능성이 커지므로 질문들은 주로 현실세계에서의 가상세계와의 연결성을 묻는다. 마지막 섹션은 플레이어와 아바타 관계에서 어느 쪽의 주체성이 더 강한지를 묻는 말이다. 아바타의 주체성이 강할수록 플레이어가 경험하는 가상세계는 현실과 분리될 가능성이 커지고 낯선 경험일 확률이 커진다. 따라서 질문들은 이러한 정도를 묻고 있다.

47

---

#### [온라인 아바타 게임에 대한 일반적 질문]

- 언제부터 시작했나요?
- 얼마 동안 해 왔나요? 일주일 혹은 하루에 몇 시간 정도 하나요?

#### [자기와 아바타의 구별 정도]

- 구성한 아바타는 몇 개나 되나요?
- 그중의 메인 아바타 타입은 어떤가요?
- 아바타는 나와 비슷하다고 생각하나요? 나의 연장이라고 생각하나요?
- 내가 아바타를 움직일 때, 내가 아바타가 된 것 같나요?
- 온라인세상에서, 내가 아바타를 통해 움직이는 거 같나요?
- 내 아바타는 나보다 나은가요? 내가 갖고 싶은 특징을 갖고 있나요?
- 아바타에게 이름이 있나요?
- 아바타와 나는 어떤 점에서 같고 어떤 점에서 다른가요? 신체적으로, 심리적으로 혹은 사회적으로?
- 아바타에게서 발견한 나와 다르게 말하고 행동하는 점이 있나요?

#### [친밀성 정도 intimacy]

- 오프라인 세계에서도 가끔 아바타에 대해 생각하나요? 혹은 걱정을 하기도 하나요?
- 언제 아바타에 대해 생각하나요?
- 아바타 커스터마이징을 자주 생각하거나 혹은 실행으로 옮기시나요?

#### [플레이어 혹은 아바타 주체성]

- 주로 어떤 온라인 세계를 선택하나요? 왜 그 세계를 선택하나요?
- 그 세계로 들어가면 주로 무엇을 하나요?
- 혹시 예상치 못한 일을 겪은 적이 있었나요?
- 새 아바타를 만나 서로 알아가는 것에 관심이 있나요?
- 온라인 세계를 아바타로서 경험한 일 중 기억에 남는 일이 있었나요?
- 온라인 세계에서 만났던 아바타 중에 기억에 남는 아바타가 있나요?
- 실제 세계에서 만난 아바타가 있나요?
- 현실세계의 나라면 못할 어떤 말이나 행동을 아바타가 한 적이 있나요?

### 3. 인터뷰 대상자 선정

초등학교 4개 반과 중학교 한 학년 학생들을 대상으로 3D MUVE 게임을 지난 3개월 동안 꾸준히 해오거나, 혹은 과거에 꾸준히 했던 학생 중에서, 초등학교 7명, 중학생 3명을 대상으로 인터뷰를 진행하였다. P 중학교 1학년의 경우 전체 180명 중에서 제페토를 경험했거나 한 학생들은 30명 정도이고 현재 정기적으로 접속하는 학생은 5명이다. 이중, 인터뷰에 응한 학생은 3명이다. 5학년 L 반의 경우 제페토를 경험했거나 하고 있는 학생들은 전체 21명 중 10명이다. 이중 인터뷰에 응한 학생은 1명이다. 5학년 S반의 경우, 제페토를 경험했거나 하고 있는 학생들은 전체 28명 중 13명이다. 이중 인터뷰에 응한 학생은 3명이다. 6학년 M반의 경우 31명 중 10명이 제페토를 경험했거나 하고 있다. 이 중 인터뷰에 응한 학생은 2명이다. 인터뷰 대상자는 총 9명이다. 6학년 P반의 경우 22명중 2명이 제페토를 경험했고, 1명이 인터뷰에 응했다.

<표 1-1> 인터뷰 대상자 분석

참가자	학년(나이)	성별	제페토 게임 횟수	아바타 개 수	메인 아바타 타입
K	중1 (14)	여	1년 6개월, 주 3~4시간	2	입히고 싶은 옷을 입은 예쁜 20대 중후반 여자 성인
Y	중1 (14)	여	2년, 하루 1시간	1	긴 머리 보통의 캐주얼 한 복장의 고등학생
S	중1 (14)	여	1년 6개월, 하루 2~3시간	1	20대 중반의 예쁜 여자 성인
G	5학년(12)	여	2년, 주 1시간	1	자신과 비슷한 교복 입은 여학생
H	5학년(12)	여	6개월, 하루 30분	1	20대 예쁜 여자 성인
P	5학년(12)	여	2개월, 주 4시간	1	20대 예쁜 여자 성인
W	5학년(12)	여	2년, 주 2시간	1	20대 예쁜 여자 성인
B	6학년(13)	남	6개월, 주 1~2시간	1	13살 남자 어린이
C	6학년(13)	남	1년, 주 2시간	1	13살 남자 어린이
J	6학년(13)	여	1년(4학년), 주 1~2시간	1	20대 예쁜 여자 성인

## V. 3D MUVE 공간에서 아바타 관계(PARs)의 유형 및 경험 분석

인터뷰에 응한 10명의 학생 중 8명이 '아바타를 나로 인식하기(avatar as me)' 유형으로 분류되고 나머지 2명이 '아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as me)' 유형으로 분류된다. '아바타를 사물로 인식하기(avatar as object)' 유형과 '아바타를 사회적 타인으로 인식하기(avatar as social other)'로 인식하는 유형은 발견되지 않았다.

### 1. 아바타를 나로 인식하기(avatar as me) 유형

중학교 여학생인 Y는 전형적인 '아바타를 나로 인식하기' 유형에 해당한다. 아바타가 자신이 갖고 싶은 걸모습을 갖고 있지만, 말과 행동이 자신과 비슷하여, 아바타가 움직일 때 자신이 움직이는 것처럼 느낀다고 말한다. 현실세계의 자신과 비슷하게 말하고 행동한다고 말한다. 아바타를 고등학생으로 설정했다라도 자신의 말과 행동을 한다고 말한다.

Y는 아바타 세계에서 만난 친구들과는 깊게 알기보다 그냥 겉으로만 아는 것 같다고 말한다. 아바타 친구들과 현실세계 얘기는 나누지 않는다고 말한다. 함께 모여 여러 월드를 돌아다니다고 사진 찍고 영상 올리고, 아바타 변형에 관한 채팅을 한다고 말한다. 아바타가 되어 제페토 월드를 찾게 되는 이유는 실제 세계에서는 실제 공간에서만 노는데 아바타 세계에서는 아바타 친구들과 함께 여러 가상공간을 탐험할 수 있어서라고 말한다. Y는 현실세계에서도 가상세계 경험을 떠올리곤 한다고 말한다. 가상세계에서 다른 아바타들과 달리기 를 했는데, 실제 세계에서 달리기할 때 가상세계의 달리기가 떠올랐는데, 이렇게, 현실세계에서 친구들과 어울려 놀 때, 제페토 월드에서 아바타 친구들과 노는 모습이 생각난다고 말한다.

G는 아바타가 가상세계에 있는 또 다른 나라는 느낌이 든다고 말한다. 신체, 성격, 말과 행동 등이 현실세계의 자신과 비슷하다고 말한다. 그래서 현실세계의 나와 다르게 아바타가 말하고 행동한 적은 없다. 가상세계가 익명이라, 말할 때 조심스럽게 말한다고 밝힌다. 아바타가 되어 제페토 월드에 들어가는 가장 큰 이유가 월드에서 미션을 수행하고 보상을 받고, 그 보상으로 아이템을 구입하고, 그 아이템으로 아바타를 꾸미는 것이 재미있어서라고 말한다. 또래의 새로운 아바타 친구들을 사귀는 것도 재미있다고 덧붙이나, 이들 아바타를 현실 세계에서 만날 의향은 없다고 말한다.

H, P, W, J도 G와 유사하게 '아바타를 나로 인식하기(avatar as me)' 유형으로 비슷한 양상을 보인다. 아바타가 신체와 외모 측면에서 자신이 갖고 싶은 것을 갖고 있으나 성격이

나 말, 행동이 자신과 비슷하다고 말한다. P와 W는 제페토 월드에서 가능한 독특한 말하기, 아바타 움직임, 월드 탐색 등으로 인해, 가상세계를 자주 찾는다고 말한다. H와 J는 아바타 꾸미기가 가장 재미있다고 말한다.

13살 남학생인 B 역시 '아바타를 나로 인식하기'유형에 해당한다. 여학생들이 아바타의 모습을 20대 성인으로 삼은 것과 다르게 아바타가 자신처럼 13살 남자아이의 모습을 하고 있다고 말한다. B는 제페토의 아바타가 '가상세계에 있는 나 자신'이라고 말한다. 제페토 월드를 자주 찾는 이유는 다양한 월드들을 경험할 수 있어서라고 밝힌다. 월드에서 만난 아바타들과 함께 다양한 월드들을 탐험하는 것이 재미있다고 말한다. B는 다양한 가상공간 탐색이 매우 재미있지만, 아바타들과의 관계는 깊지 않다고 말한다. 그냥 인사 정도 하고 같이 돌아다니는 정도라고 말한다. 13살 남학생 C 역시 '아바타를 나로 인식하기'유형인데, B와 마찬가지로 아바타가 13살 남자아이의 모습을 하며 현실세계의 자신과 성격과 외모에서 닮아있다고 말한다. 아바타가 되어 제페토 월드에 접속하는 가장 큰 이유는 또래 친구들을 새로 사귀어 함께 놀러 다닐 수 있어서이다. 새로운 아바타들을 만나 여러 월드를 탐험하는 것이 재미있다고 말한다. 마음에 맞는 아바타 두서너 명이 함께 모여 같이 돌아다니곤 한다고 말한다. 그렇다고는 하나, 가상세계 친구를 현실세계에서 만날 의향은 없다고 한다. 과거에 가상세계 친구를 현실세계에서 만난 적이 있는데 매우 어색했던 적이 있었다고 한다. 그래서 가상세계 친구는 가상세계에 한정하는 것이 좋다고 말한다.

'아바타를 나로 인식하기(avatar as me)'유형에 해당하는 학생들은 아바타를 '가상세계에 있는 또 다른 나'로 인식한다. 신체적 특징을 제외하고 심리적, 사회적 모습은 현실의 자신과 거의 유사하다고 말한다. 대부분의 여학생들이 신체적 겉모습을 20대 여성으로 꾸미고 있는데, 이는 아바타 표현의 기본모드(default mode)가 사람으로 설정되어 있는데다 아이템 역시 20대 여성에 장착하기 손쉬운 것들이 많아서라고 밝히고 있다. 이러한 설명은 제페토 앱이 제공하는 기본모드 설정이 신체적 특징을 구성하는데 영향을 끼치고 있음을 보여준다. 이 유형의 학생들은 제페토 시스템이 제공하는 다양한 월드 체험과 아바타 꾸미기를 위해 제페토에 접속한다는 점에서 유사한 지점을 공유한다. 제페토가 시스템 차원에서 제공하는 '오락'을 즐기는 것이 제페토 접속의 주된 목적이다. 제페토 월드에서 다른 아바타와 관계를 맺는 것에 관심이 적어, 제페토 월드에서 새로운 관계를 맺거나 경험을 갖는 정도까지 나아가지 않는다. 그리하여, 가상세계의 경험이 현실세계에서도 떠오르긴 하나, 현실세계에 영향을 끼치는 정도로까지 확장되지 않는다.

이들은 현실세계의 심리적, 사회적 자아가 그대로 아바타에 투영되어 있는데, 그리하여, 현실세계가 가상세계를 결정하는 경향성을 갖는다. 가상세계의 경험은 현실세계 자신의 심리적, 사회적 기반 위에서 이루어진다. 많은 경우 현실세계의 경험에 '오락적 재미'를 더해 주는 수준에서 가상세계 경험이 이루어져, 학생들은 '오락적 재미'를 배가시키는 수준에서

다른 아바타들과 관계를 맺고, 아바타 사이의 깊은 친구 관계 형성에 관심을 두지 않는다.

## 2. 아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote) 유형

S와 K는 '아바타를 나로 인식하는 유형 (avatar as me)'과 '아바타를 공생관계로 인식하는 유형(avatar as symbiote)'이 함께 공존한다. 신체 외적으로 아바타가 그들이 원하는 것을 갖고 있다고 하였으나, 심리적인 측면에서 자신과 비슷하거나 혹은 그들이 원하는 것을 갖고 있다고 말한다. 그런데 어느 정도의 공생관계인가 하는 측면에서 두 학생은 정도의 차이를 보인다. S는 6대4의 비율로 아바타가 자신과 비슷한 점보다 바라는 점을 조금 더 갖고 있다고 말한다. K는 7대3의 비율로 아바타가 자신과 비슷한 점보다 원하는 점을 훨씬 많이 갖고 있다고 말한다. 이러한 정도의 차이는 가상세계 경험에서도 질적인 차이를 보인다. S는 현실세계에서 소심하고 내성적이던 아바타도 소심하고 내성적인 면이 있으나 직접적이고 냉철한 말을 하기도 하며, 행동도 능동적으로 한다고 말한다. S는 아바타가 제페토 월드에서 보이는 이러한 말과 행동이, 현실세계에서 그가 바랬던 점이라고 말한다. S는 소심한 성격으로 현실세계에서는 적극적으로 바깥을 구경하거나 돌아다니는 행동을 못 하는데, 가상세계 아바타는 여러 다양한 월드에서 자유롭게 돌아다니는다고 말한다. S는 제페토월드에서 다른 아바타를 만나는 것보다, 새로운 월드들을 탐색하고 탐험하는 것이 훨씬 재미있다고 말한다.

S는 아바타를 통해 현실세계에서 불가능한 '직설적 말과 능동적 행동'을 제페토 월드에서 구현하고 있는데, 이는 S가 현실세계에서 느끼는 결핍을 가상세계에서 채우고 있음을 보여준다. 결핍 채우기는 월드에서의 능동적 탐험을 통해 이뤄지는데, 이런 점에서 S는 아바타와 공생관계를 맺고 있다고 할 수 있다. 다른 심리적 특징을 지닌 아바타에 의한 가상세계 탐색은 현실세계의 연장이 아닌, 다른 경험으로 자리 잡고 있는 것으로 보인다. 이는 '아바타를 나로 인식하기 유형'의 학생들이 '오락적 재미' 차원에서 월드 탐험을 하는 것과 질적으로 다르다. 이들의 월드 탐험은 자기 자신으로서 경험하는 오락인 데 반해 S의 월드탐험은 '새로운 자아'를 경험하는 실험이라 할 수 있다. 따라서 이는 앞서 소개한 Banks(2013)의 '정체성 협상 identity negotiation'에 해당한다.

K는 S보다 자신이 원하는 점이, 자신과 유사한 점보다 아바타에 더 많이 투영된 사례이다. 그리하여 제페토 월드에서의 경험이 예측할 수 없거나 친숙하지 않은 경험이 될 확률이 커진다. K는 아바타가 현실세계와 다르게, 하고 싶은 말을 하는 직설적 화법을 사용해서 다른 아바타와 심하게 싸운 적이 있다고 한다. 이런 심한 싸움을 2~3번 했는데, 현실세계에서는 겪어보지 않은 것이라고 말한다. 싸우고 나서 뭔가 잘못된 것 같기도 하고 속이 후련

한 느낌이 들었다고 말한다. 얼굴만 안 보았을 뿐이지, 현실세계랑 똑같은 강도의 감정을 느꼈다고 말한다.

K는 새 아바타를 만나 알아가는 것에 관심이 많은데, 어떤 아바타는 걸로만 친하고 어떤 아바타들과는 진짜 친구가 된다고 말한다. 진짜 친한 친구가 된 아바타들과는 가상세계 뿐만 아니라 현실세계 얘기까지 한다고 말한다. 이런 아바타들이 2~3명 정도 된다. 이 진짜 친한 아바타들과는 매일 혹은 이틀에 한 번 만나다 보니, 친구가 현실세계 친구와 가상세계 친구로 나뉘는다고 말한다. K는 아바타 친구들이 모두 비슷한 나이에 친구들이다 보니 현실세계랑 비슷하여, 현실 세계의 친구들과 크게 다르다고 느끼지 않는다고 말한다. 말투를 통해 아바타의 나이를 알 수 있는데, 예전에 2살 어린 남자아이 아바타와 3~4개월 친하게 지낸 적이 있어, 성인 아바타와도 친구가 될 수 있다고 여긴다.

K 역시 S와 유사하게 '아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote)' 유형에 해당한다. 현실세계에서 하지 못한 말을 하는 아바타는 현실세계에서 K가 느끼는 결핍을 채운다. K가 바라는 성격을 지닌 아바타는 현실에서 경험하지 못한 몇 번의 싸움을 경험하기도 하며, 나이와 성별이 다른 사람들과도 친구가 된다. 가상세계 탐색 측면에서 자신의 새로운 자아를 실험했던 S와는 다르게, K는 사회 관계적 측면에서 새로운 자아를 실험한다. K에게 가상세계는 현실세계 만큼이나 낯설면서도 강렬한 기억을 남기는 경험을 제공하는 공간이다. K에게 가상세계는 현실세계의 영향에서 벗어나 존재하는 세계로 현실에서는 불가능한 '정체성 협상(identity negotiation)'을 가능하게 하는 곳이다.

### 3. 연극 교육에 대한 시사점

비율적으로, 중학생보다 많은 비율의 초등학생들이 가상세계 체제도 월드에 접속하고 있다. 많은 수가 접속하고 있으나, 접속하는 주된 이유는 체제도가 시스템 내에서 제공하는 오락적인 요소에서 기인하는 것으로 보인다. 다양한 월드, 월드에서 제공하는 게임, 게임에서 얻는 보상, 아이템 구매, 아바타 꾸미기 등이 주된 접속 이유로 보인다. 그래서 이들은 아바타를 나의 연장으로 보는 '아바타를 나로 인식하기(avatar as me)' 유형에 해당한다. 현실세계의 언어와 행동이 가상세계로 이어져, 내가 놀이터나 테마파크에서 놀 듯이, 다양한 월드에서 재미있는 놀이를 하는 것이다. 가상세계는 현실세계가 허락하는 많은 놀이터 중의 하나 정도로 인식되고 있다. '아바타를 나로 인식하기' 유형 학생의 가상세계 경험은 '재미'의 차원에서 취급되고 있어, 성찰의 대상으로 포착될 가능성은 크지 않다. 따라서, 이들의 경험이 의미를 다루는 연극교육에서 비중 있게 다뤄질 가능성은 적어 보인다.

반면에 양적인 측면에서 초등학생보다 월등히 접속 수가 적은 중학생들은 내용 측면에서 질적으로 다른 양상을 보인다. 자신들이 현실세계에서 결핍되었다고 느끼는 언어와 행위를 실행해봄으로써 새로운 경험을 한다. 자신의 심리적 혹은 사회적 특징을 보완하는 아바타를

53

통해 현실세계에서 불가능한 경험을 가상세계에서 하게 된다. '아바타를 공생관계로 인식(avatar as symbiote)'하는 이러한 유형은, 정체성 형성과 관련 있는 것으로, 정체성과 관련한 발달 단계를 통과하기 시작한 중학생들에게 특히 두드러지게 나타나는 것으로 보인다. 일종의 '정체성 협상(identity negotiation)'의 형태로서 이들의 가상세계 경험은 현실세계 경험과 다르다. 예측할 수 없고 낯설며 현실세계 만큼의 강도로 다가온다.

'아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote)' 유형 학생은 현실세계의 경험뿐만 아니라 가상세계의 경험을 함께 지니고 있다. 가상세계의 경험이 현실세계 만큼이나 강렬한 감정을 일으키고, 선명한 기억으로 남는다. 이럴 경우, 감정, 정서, 사고, 행위 등을 소재와 주제로 삼는 연극교육은 현실세계 경험뿐만 아니라 가상세계의 경험까지 포함해야 한다. 현실세계를 기반으로 '허구의 세계'를 구축하는 연극교육은 이제 '가상세계'까지 포용할 준비를 해야 한다. '정체성 형성'의 시기에 있는 중학생들에게 특히 '아바타를 공생관계로 인식하기' 유형이 나타나는 것으로 미루어 볼 때, 연극 교육은 이 시기 학생들의 가상세계 경험을 어떻게 포용할 것인가 하는 탐구의 필요성이 제기된다.

---

## VI. 결론

---

본 연구는 현실세계 뿐만 아니라 가상세계 노출의 빈도수가 높아지는 상황에서, 학생들의 가상세계 경험을 연극교육에서 어떻게 다룰 것인가 탐색하기 위해 학생들의 가상세계 경험의 내용을 분석하였다. 학생들의 가상세계 경험을 분석하기 위해 Banks(2013)의 PARS(player-avatar relationship (PAR) sociality)의 네 가지 플레이어-아바타 유형을 적용하였다. 적용 결과, 10명의 학생 중 8명이 '아바타를 나로 인식하기(avatar as me)' 유형에 해당하였고, 2명이 '아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote)' 유형에 해당하였다. '아바타를 나로 인식하기' 유형 학생은 아바타와 가상세계를 현실세계에 존재하는 또 하나의 놀이터로 인식하여, 또 하나의 '오락적 재미'로 여기는 경향을 보였다. 이들에게 '가상세계'는 의미의 차원보다 재미의 차원에서 작용하여 사유의 대상이 되지 않는다. 주로 초등학생들이 이에 해당하는데, 이러한 유형 학생이 경험하는 가상세계는 의미를 다루는 연극교육의 대상이 될 가능성이 작다.

반면에 주로 중학생들에게서 나타나는 '아바타를 공생관계로 인식하기(avatar as symbiote)' 유형은 가상세계에서 '정체성 실험'을 하고 있는 것으로 드러났다. 이들의 가상세계 경험은 현실세계 만큼이나 강렬하나 내용 면에서 매우 다르다. 따라서 이들의 가상세계 경험은 연극교육의 소재나 주제로 다룰만한 충분한 면모를 가지고 있다고 볼 수 있다. '아

바타를 공생관계로 인식하기' 유형 학생의 존재는 현실세계를 기반으로 '연극이라는 허구세계'를 구축했던 연극교육이, 현실세계 뿐만 아니라 가상세계까지 포함할 것을 요구한다고 할 수 있다. 정체성 형성의 시기 학생들을 대상으로 할 때 가상세계 경험을 어떻게 포용할지 그 방법을 탐색하도록 요청하는 것이라 할 수 있다. 이는 가상세계에서의 정체성 실험, 앱의 시스템이 정체성 실험에 끼치는 영향, 가상세계 내에서의 연극교육의 실현 가능성 등에 관한 후속 연구가 필요하다.

---

## 참고문헌

---

- 구민정 외(2018). 연극. 서울:천재교과서. pp.1-255.
- 김선희(2014). 디지털 매체를 활용한 포럼연극 수업설계 모형 개발. 미술간담 박사학위 논문. 서울대학교. pp.1-342.
- 김주연(2020). 3D MUVE(다중참여형가상공간)를 활용한 연극교육: 제페토(Zepeto)를 활용한 과정드라마. 교육연극학, 12(2), pp.23-42.
- 박성희(2004). 사이버 공간의 대리자아 아바타의 역할 유형분석. 한국언론학보, 48(5). 한국언론학회. pp.375-405.
- 오판진(2021). 서사적 읽기를 위한 독자극장 고찰 -초등 저학년용 중심으로- 교육연극학, 13(1), pp.107-127.
- 이기호(2020). 블렌디드 러닝을 적용한 학습자 중심 예술실기 교수법 - 연출실습 수업 설계 및 운영을 중심으로. 연극예술연구, 20(4), pp.59-76.
- 이향재 외(2010). 온라인 게임에서 나타난 가상현실의 커뮤니티와 아바타에 관한 고찰. 한국디자인포럼 Vol.26. 한국디자인트렌드학회. pp.21-32.
- 한국교육연극학회(2020). 2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서 : 한국교육연극학회 '비대면 시대, 연극적 상상력 이어가기'. 한국문화예술교육진흥원. pp.1-96.
- Anderson, M, Carroll, J. and Cameron, D.(2009). Drama Education with Digital Technology. London: Bloomsbury Publishing. pp. 1-252.
- Banks J.(2013). Human-technology relationality and self-network organization: players and avatars in World of Warcraft. PhD Thesis, Colorado State University.
- Banks, J. and Bowman, N.(2016). Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player-avatar relationship. new media & society, Vol. 18(7) 1257-1276.
- Bowman ND, Rogers R and Sherrick BI(2013). "In control or in their shoes": how character attachment differentially influences video game enjoyment and appreciation. Paper presentation at Broadcast Education Association Research symposium, Las Vegas, NV.
- Castronova E.(2005). Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. Chicago, IL: University Of Chicago Press.

- Davis, D.(2010). Gavin Bolton essential writing. London: Trentham. pp. 1–208.
- De Kort YA, IJsselstein WA and Poels K.(2007). Digital games as social presence technology: development of the Social Presence in Gaming Questionnaire (SPGQ). In Moreno L (ed) Proceedings of PRESENCE 2007, the 10th international workshop on presence, Barcelona, 25-27 October 2007, Barcelona: Starlab, pp. 195-203.
- Harman G.(2002). Tool–Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects. Peru, IL: Carus Publishing.
- Galanxhi H and Nah FF–H(2007). Deception in cyberspace: a comparison of text–only vs. avatar–supported medium. *International Journal of Human–Computer Studies* 65: 770-7.
- Green,P., Delfabbro, P. H.& King, D. L.(2021) Avatar identification and problematic gaming: The role of self–concept clarity. *Addictive Behaviors*,Volume 113, p. 1–7.
- Klimmt C, Hefner D and Vorderer P.(2009). The video game experience as “true” identification: a theory of enjoyable alterations of players’ self–perception. *Communication Theory* 19: 351-373.
- Lewis ML, Weber R and Bowman ND.(2008). “They may be pixels, but they’re MY pixels:” Developing a metric of character attachment in role–playing video games. *CyberPsychology & Behavior* 11(4): 515-518.
- Looy,J.V. Courtois, C.,Vocht, M.D. Melanie De Vocht & Marea, L. D.(2012) Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs. *Media Psychology*. Volume 15, Issue 2. p. 197–221.
- O’Toole, J, Stinson, M. and Moore, T.(2009). *Drama and Curriculum: A Giant at the Door*. London: Springer. pp.1–238.
- Ratan RA.(2012). Self–presence, explicated: body, emotion, and identity extension into the virtual self. In: Luppicini R (ed.) *Handbook of Research on Technoself*. New York: IGI Global, pp. 322-336.
- Schroeder, R.(2011). *Being there together: Social interaction in virtual environments*. New York, NY: Oxford University Press.
- Touraine A.(2000). A method for studying social actors. *Journal of World–Systems Research*. 1(3): 900-918.

- Uwe Flick(2018). *Doing Triangulation and Mixed Methods*. London:Sage Publications. pp. 1–176.
- van Looy, J, Courtois, C., De Vocht, M., & De Marez, L.(2012). Player identification in online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychology*, 15, 197-221.
- Yee N, Bailenson JN and Ducheneaut N.(2009). The Proteus effect: implications of transformed digital self–representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2): 285-312.

# 온택트(Ontact)시대: 공연연계 예술교육의 질적성숙을 위한 쟁점과 제언

안지언(상명대학교 글로벌예술교육연구소 전임연구교수)  
이소희(한양대학교 일반대학원 겸임교수)

59

## 요약

### □ 연구 목적 및 의의

#### 1) 연구 목적과 내용

- 본 연구는 장기화되는 팬데믹 상황에서 변화하는 문화예술교육 환경 속 특별히 ‘공연연계 예술교육’의 질적 성숙을 위한 쟁점과 제언을 도출하는 데 목적이 있음.
- 현재 온택트(Ontact) 공연연계 예술교육 사례들이 늘어가는 가운데, 공연의 창작성과 예술교육의 심미적 교육 수행에 혼선이 야기되고 있어 이에 대한 질적 개선(제고)을 위한 연구가 요구됨에도 불구하고, 이에 관한 연구가 미흡한 상태로 연구를 통해 질적 향상을 위한 구체적인 정책적, 실천적 방안의 제시가 필요함
- 이에 본 연구는 선행연구 분석을 통한 담론연구와 맥신 그린(Maxine Greene)의 ‘심미적 교육’과 ‘수월성과 협력’ 이론에 기반한 질적 연구방법으로서 제단 및 교육청이 후원하고 민간 극단이 주관한 프로그램 참여자를 중심으로 ‘공연연계 문화예술교육’에 관한 예술강사, 교육행정자의 FGI(Focus Group Interview)를 2회 진행함

#### 2) 연구의 의의

- 공연연계 예술교육에 관한 현황·현황·국내외 담론·선행연구의 정리
- FGI를 통해 온라인 공연연계 예술교육의 현황 및 내용 진단 후 온택트 시대의 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 과제와 대안을 제시
- 공연연계 문화예술교육은 공연예술생태계와 맞물려 공존·상생되어야 하므로, 이러한 실천 방향 모색을 위한 공연연계 예술교육의 쟁점과 제언을 진담함으로써 질적 도약에 기여

### □ 연구 절차 및 방법

#### 1) 연구의 절차

- 선행연구 분석을 통한 담론연구와 맥신 그린(Maxine Greene)의 ‘심미적 교육’과 ‘수월성과 협력’이론적 배경에 기반
- 질적 연구방법방법으로서, 교육청 후원의 학교연계 프로그램과 재단법인 서울문화재단 프로그램을 진행한 두 단체의 전문가를 중심으로 FGI(Focus Group Interview) 2회를 진행

했다.

‘공연연계 예술교육’에 관한 예술교육 기획자, 예술강사, 교육행정가로서 FGI를 통해 심미적 교육의 가치와 중장기적인 질적 제고를 위한 진단 후 언택트 시대에서 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 과제와 대안을 제시

- FGI연구결과 분석과 연구의 한계 및 의의 정리

## 2) 연구의 방법

- 질적 자료(data)를 재해석하고 맥락화하는 과정을 반복적으로 수행하는 귀납적 코딩(inductive coding)을 통해 범주화(categorized)를 도출 하여 의미를 기술 하는 것으로 이루어짐(White&March 2006; 양영자 2000).
- 인터뷰 내용을 직·간접 인용하여, 정리·정돈 함. 연구 질문지는 반구조화 질문지로 구성하였으며, 참여자들이 자신의 경험을 자유롭게 신뢰감 있게 진술할 수 있도록 현장의 목소리를 수집하고 연구 참여자의 동의하에 모든 인터뷰를 녹음. 인터뷰 전 연구 주제, 연구 방법, 사용 목적에 관해 고지하고 사전에 인터뷰 내용지와 연구동의서를 작성하였으며, 당일 FGI에 녹음 동의 과정을 진행
- 녹음 된 인터뷰 파일은 모두 녹취록으로 작성하여 질적 연구방법 분석에 활용하였다. 또한 녹음 된 인터뷰 내용은 연구 외에 목적으로 사용하지 않음을 고지하였다. 이를 통해 자유롭게 신뢰할 수 있는 연구 참여자의 의견을 청취, 공동연구원과 함께 귀납적 코딩과 범주화에 참여하여 상위범주 하위범주를 추출함

## □ 연구 결과 및 제언

### 1) 연구의 결과

질적 연구방법 자료의 중심 주제와 범주

중심 주제	상위범주	하위범주
심미적 교육	심미적 교육의 정의	미를 추구하고 확인하는 교육 (널리 깨어있음)
		결국 인간에 대한 이해(언기력만으로 해결되지 않는)
		간접적 경험에 대한 상상력확대 (과동의 변화 인지)
	공연연계 예술교육의 장발성(의미화)	연극으로 하는 질문, 참여하는 작업(질문의 관을 여는 역할)
		공감각적 이미지를 통한 정서적 영역 확대
	공연연계 예술교육과 상상력	리서치(현실) 기반의 상상력 멈춤(Stop), 집중(Focusing), 거리두기(Keep Distance): 다양한 감수성 경험

61

수월성과 파트너십	교육에서의 수월성의 정의	우리나라에서는 영재교육, 상중하 반의 연상
		흥미, 관심, 몰입과 연관
	공연연계 예술교육에서의 수월성	학습자 중심의 언어-학습자의 자발성과 주도성으로 교육경험
		수행과정에서 배우이자 강사의 역할 (메타인지) 사람, 형식에 대한 이해는 곧 훈련과 준비
	협력(파트너십)을 위한 협업체계와 협업자원	교육공연단체는 학교에 들어올 때 무슨 기대를 하며, 학교에서 교육공연단체를 섬의 할 때의 기대
		온라인 연계 교육으로 강화되고 분업화 되는 역할에 대한 소통과 이해
교육극단의 모더레이터의 전문성(발문자의 전문성)		
교육행정가의 예술교육에 대한 적극성과 이해도		
	온라인 예술교육을 위한 제반사안	
	교육행정가의 기획비용 책정	
기반(제언)	공연연계 예술교육에서의 공연과 교육의 의미	공연이란 말을 교육현장에 적용 했을 때
		예술과 교육의 가치성과 가치의 증명
	연수관련(관리자를 위한, 교육가와 예술가의 만남을 위한)	전국 교장-교감선생님들을 위한 연극장차(관리자 이해도 향상)
		교육가와 예술가의 만남을 위한 관
	거점센터 등(공간문제)	학교 교실이라는 심미적 공간
		학교 교실 외의 심미적 공간
풍토만들기(문화만들기)	지방의 경우 거점센터의 중요성(온택트 공연연계 예술교육을 실행 할 수 있는 물리적 요소)	
	강사를 내보내는 것보다 중요한 학교의 문화풍토, 문화감수성 증진에 대한 전폭원 역할	
	연계 예술교육으로 강화되는 파트너십	
	연계 예술교육으로 강화되는 교육행정가(담당자)의 이해도와 역할	

- 연구의 결과로는 먼저 쟁점으로 심미적 교육, 수월성과 파트너십으로 정리 할 수 있었는데 심미적 교육에 있어서는 심미적 교육의 정의로 널리 깨어있는 자세, 결국엔 인간에 대한 이해, 간접경험에 대한 상상력 확대를 중요한 요소 삼는 것을 알 수 있었으며 공연연계 예술교육의 장발성과 상상력은 모든 전문가들이 타 교육과 차별화 되는 예술교육의 교육적 요소이자 예술고사, 협업자, 기획자들이 견지해야 하는 가치라고 목소리를 모았다. 더불어 수월성과 파트너십 부분에 있어서는 팬데믹 이후에 더욱 가중되는 가치로, 학습자 중심의 언어와 메타인지(나의 역할과 할 수 있는 것 없는 것 등을 인식하는)가 모든 참여자들에게 요구되는 책무성이며 이를 위해 파트너십이 중요한데 팬데믹 이후 파트너십에 대한 부분이 더욱 중요하게 제기됨

- 이는 본 연구의 프로그램 사례인 100% 온라인 형태(오버더라인Q)이든 혼합의 형태(유진아, 유진아)이든 예술교육단체, 학교 행정가만으로는 이뤄질 수 없는 작업으로 온라인 연계교육은 서로의 역할에 대한 소통과 이해가 필요하다는 부분을 모든 참여자들이 언급하였다. 또한 팬데믹 현상으로 인해 물리적 환경을 공유함에 있어서 사전 컨디션, 시스템을 충분히 공지해주고 공유해주는 것(온라인 예술교육을 위한 제반사항, 교육행정가의 예술교육에 대한 적극성과 이해도)이 질적 향상에 상당한 도움이 되는 것에 공감
- 제언(기반사항)에 있어서, 이 일을 함께하는 교육행정가들이 중요해지는 만큼 이들을 위한 기획재정비 등 프로그램요소에 있어서 사업적 설계에도 중요한 구성요소가 되길 바라는 제언도 의미있으며, 또한 '공연'이라는 어휘가 주는 교육현장에서의 가시적 성과, 교육적 효과에 대한 증명을 우리 스스로 할 수 있어야 하면서도 교육적 가치를 증명하는 예술교육의 지표도 상호 연구하는 것이 질적 향상에 긍정적인 자제임을 꼬집었다. 이를 위해서는 교육가와 예술가들의 만남을 위한 판(Filed)을 마련하기 위해 예술강사를 지원하는 기관의 역할도 중요하지만 연계교육으로 강화되는 파트너쉽 연수, 교육이 이뤄지길 제언
- 더불어 공간에 대한 제언으로 학교교실이라는 심미적 공간과 학교 밖 다양한 공간에서의 심미적 공간들이 모두 예술교육이 될 수 있는 환경이기에 학교 안에서 해결 할 수 없는 기술적 문제를 다양한 공간에서 시도하는 것과 지방의 경우 '거점센터(예술교육지원센터 등)'의 중요성이 코로나 이후 더욱 크게 체감하게 됨

## 2) 연구의 제언

- 쟁점과 제언을 통해 알 수 있듯이, 공연연계 예술교육의 질적 향상을 위한 공감대·문화적 풍토를 위해 다양한 요소와 제언을 통해 공연연계 예술교육 현상이 변화하는 미래 교육환경에서 코로나로, 코로나가 아니어도 계속해서 확산되는 온라인 결합 형태에 대해 고민하고 발전하기를 기대
- 본 연구의 한계는 공연연계 예술교육사례 중 관객참여 교육사례들을 중심으로 소개, 정리 되었고 현 상황에 맞는 질적 계고 즉, 오프라인과 온라인의 공연연계 예술교육의 차이 및 추구할 점이 적극적으로 언급되지는 못함
  - 공연연계 프로그램 주관단체 및 행정가 외 프로그램 수용자들의 의견을 청취하지는 못하여 수용자들의 자발적 참여부문에 대한 언급이 미약. 추후 연구를 통해 참여자(수용자)의 의견과 다양한 융·복합 장르적 공연연계 예술교육의 흐름과 토대를 진단 할 수 있길 바라며, 다양한 교육격차 및 예술교육에 관한 사회과학(양적) 자료들과 더불어 아직 상충되는 개념화 및 다양한 개념화가 국내·외적으로 펼쳐지는 가운데 계속해서 이론과 답론 중심의 연구도 확장되기를 바램
- 그럼에도 불구하고, 본 연구의 의의는 '공연연계 예술교육'은 공연예술생태계와 맞물려 공

존·상생되어야 하는데, 공연연계 예술교육에 개념화에 대한 동향 정리, 맥신 그린의 이론을 접목한 실천방향 모색을 위한 현장 전문가 중심의 쟁점과 제언을 진단하였다. 공연연계 예술교육이 가지는 고유'아우라(Aura)'를 잃지 않으면서 예술교육이 어떻게 온라인으로도 상호작용의 힘(interactivity)을 잃지 않으면서 전달될 수 있을 것인지에 대한 고민은 시작되었고 활성화되고 있음.

- 본 연구가 '공연연계 예술교육'의 질적 성숙과 변화하는 문화예술교육에 환경조성에 기여할 수 있는 연구로서 환류되기를 기대

### Issues and Suggestions for the Qualitative Maturity of 'Performance-linked Arts Education' in the Ontact Era

**Jieon Ahn** (Sangmyung University)  
Sohui Lee (Hanyang University)

#### The Purpose and Significance of the Study

##### 1) The purpose & contents of the study

- The purpose of this study is to derive issues and suggestions for the qualitative maturity of 'performance-linked arts education' in a changing arts education environment due to a prolonged pandemic situation.
- As confusion is caused in the creativity of performances and aesthetic education of arts education amid the increasing number of online performance-linked arts education cases, specific policy and practical measures are needed through research.
- With a qualitative research method based on Maxine Greene's theory of 'Aesthetic Education' and 'Excellence Cooperation' and previous research analysis, this study conducted two sessions of focus group interviews(FGI) to arts instructors and educational administrators' on performance-linked arts education programs sponsored by foundations and education offices and organized by private theater companies.

##### 2) The significance of the study

- Summary of field status, domestic and foreign discourses, and previous studies on performance-linked art education.
- After diagnosing the current status and content of online performance-linked art education through FGI, tasks and alternatives for qualitative maturity of performance-linked art education in the ontact era are presented.
- 'Performance-linked Culture and Arts Education' must coexist in conjunction with the performing arts ecosystem, so it contributes to qualitative leap by being sincere in the

Abstract | 65

issues and suggestions of performance-linked arts education to find such a direction of practice.

#### The Method of Study

##### 1) The Process of the Study

- Based on discourse research through analysis of previous studies and the theoretical background of Maxine Greene's "Aesthetic Education" and "Excellence Cooperation" theory.  
As a qualitative research method, the FGI (Focus Group Interview) was conducted twice, centering on experts from the two organizations that conducted the school-linked program sponsored by the Office of Education and the Seoul Cultural Foundation program. Arts education planners, art instructors, and educational administrators on "performance-linked arts education" present tasks and alternatives for qualitative maturity of performance-linked art education in the ontact era after diagnosis to improve the value and quality of aesthetic education through FGI.
- Analysis of FGI research results and summary of research limitations and significance.

##### 2) Research Method

- It consists of describing the meaning by deriving categorized through inductive coding that repeatedly reinterprets and contextualizes qualitative data (White&March 2006; Yang Young-ja 2000).
- the contents of the interview were directly or indirectly cited and re-organized. The research questionnaire consists of a semi-structured questionnaire, collecting voices from the field and recording all interviews with the consent of the research participants so that participants can freely and reliably state their experiences. Prior to the interview, the research subject, research method, and purpose of use were notified, the interview contents and research consent were prepared in advance, and the recording consent process was conducted on the FGI on the same day.
- All of the recorded interview files were prepared as transcripts and used to analyze qualitative research methods. In addition, it was notified that the recorded interview contents were not used for purposes other than research. Through this, researchers listened to free and reliable research participants, and make inductive coding and

categorization to extract upper categories and subcategories.

□ The Result of Study and Proposal

1) The Results of the Study

The Theme and Category of Qualitative Research Data.

Main Theme	Upper Categories	Subcategories.
Aesthetic education.	Definition of aesthetic education.	education to pursue and confirm beauty(wide awakesness)
		understanding of humans (not solved only by acting skills)
		expanding imagination about indirect experiences (perception of changes in waves)
	The meaningful creation of performance-linked arts education	questions through plays and participation
		expanding the emotional domain through synesthesia image.
	Performance-linked arts education and imagination.	research-based imagination.
Stop, Focusing, Distancing; various sensitivity experiences		
excellence and partnership.	Definition of excellence in education.	gifted education in Korea
		related to interest and immersion.
	excellence in performance-linked arts education.	learner-centered language and learner's spontaneity and initiative.
		the competence of an actor and instructor in the process of performing (meta-cognition)
		training and preparation for understanding people and form of theatre
	Collaborative resources with the collaborative community for cooperation (partnership)	what theatre company and school expect from each other about the performance-linked arts education
		Communication and understanding of the role division for online education.
		The Moderator's expertise of the educational theater company
		the degree of aggressiveness and understanding of arts education by educational administrators.
		All the issues for online arts education.
		Setting planning costs for educational administrators.

Abstract | 67

Base (Suggestion)	Meaning of performance and education in performance-linked art education	the word "performance" in the educational field
		Proof of the value of arts and education.
	Training related (for managers) For the meeting of educators and artists)	a theater festival for principals and vice-principals across the country (improvement of managers' understanding)
		the meeting of educators and artists.
	Base center, etc. (Space issue)	an aesthetic space called a school classroom.
		aesthetic space outside the school classroom.
		in the case of provinces, the importance of the base center (physical elements that can implement ontact performance-linked arts education)
	Creating a climate (culture)	the role of the Promotion Agency in promoting the cultural climate and cultural sensitivity of schools, which are more important than sending out instructors.
		partnership strengthened through linked arts education.
		the role of educational administrators reinforced by linked arts education.

- The results of the study were able to organize aesthetic education, excellence, and partnership as issues, it was found that "wide awakesness", understanding of humans, and expanding imagination of indirect experiences were important factors in aesthetic education. In addition, in terms of excellence and partnership, learner-centered language and meta-cognition (recognizing my role and what I can and cannot do) are required to all participants, and partnership is more important for this pandemic situation.
- This is a work that cannot be done only by arts education organizations and school administrators, whether it is 100% online (Over the Line Q) or mixed (Yujin, Yujin), and all participants mentioned that online education required communication and understanding of each other's roles. In addition, in sharing the environment due to the pandemic phenomenon, I agree that fully notifying and sharing the pre-condition and system (all matters for online art education, and the educational administrator's active and understanding of art education) is of great help in improving quality of the programme.
- As educational administrators with this work become important, it is also meaningful to suggest that it will be an important component in business design, such as

planning and reorganization, and to study arts education indicators that prove educational value. To this end, the role of an institution that supports arts instructors is important to prepare a file for the meeting between educators and artists, but it is suggested that partnership training and education will be strengthened through online arts education.

- With the suggestion of space, both aesthetic spaces of in and outside the school can be for arts education, and technical problems that cannot be solved in schools will be attempted in various space. "Base centers" in local areas will be felt more important after COVID-19.

## 2) Research Suggestions

- As can be seen from the issues and suggestions, for a consensus and cultural climate to improve the quality of performance-linked art education, we hope to think and develop online combinations that continue to spread from COVID-19 to COVID-19 through various factors and suggestions.
- The limitations of this study were introduced and organized focusing on audience participation education cases among performance-linked arts education cases, and the differences and pursuit of offline and online performance-linked arts education were not actively mentioned.
- The mention of the voluntary participation of students is weak because the opinions of the organizations in charge of the performance-linked program and the non-administrative program audiences are not heard. We hope that future research will be able to diagnose the flow and foundation of arts education linked to participants and various convergence genres, as well as social science (quantitative) data on arts education, and that it will be continued to expand theory and discourse-oriented research.
- Nevertheless, the significance of this study is that issues and suggestions by field experts were presented and practical directions incorporating Maxine Green's theory, as 'performance-linked arts education' must coexist in conjunction with the performing arts ecosystem. While not losing the unique "Aura" of performance-linked arts education, concerns about how arts education can be delivered online without losing the power of interaction have begun and are being activated.
- It is expected that this study will be refluxed as a study that can contribute to the

Abstract | 69

qualitative maturity of 'performance-linked arts education' and the creation of an environment for changing culture and arts education

## I. 서론

### 1. 연구배경과 필요성

문화예술교육은 국민들이 문화적으로 향유하는 기회를 제공하기 위한 목적으로 본격적으로 2005년 12월, 「문화예술교육지원법」이 제정되면서 국민들의 문화적 향유 기회 제공을 위한 문화예술교육이 더욱 활성화되었다. 2010년에는 UNESCO 세계문화예술교육대회에서 '서울 어젠다(Seoul agenda) 문화예술교육 발전목표'가 107개국의 만장일치로 채택되었고, 문화예술교육에서는 서울 어젠다의 목표 중 제 1목표인 '문화예술교육 접근성 확대'를 기반으로 우리나라는 괄목할만한 양적 성장을 이뤘다.

이렇게 문화예술교육의 외연이 확장됨에 따라 문화예술교육을 향유할 수 있는 기회가 증대된 반면에 단시간에 이뤄진 양적인 성장은 문화예술교육의 질적 저하를 야기시켰고, 문화예술교육의 질적 제고에 대한 필요성이 논의되기 시작하였다(박재홍·권선영, 2020; 조은영 외, 2018; 박소연 외, 2013; 박응화·이병준, 2012). 따라서 서울 어젠다의 제2목표인 '예술교육의 질적 향상성: 예술교육의 활동과 프로그램은 그 착상과 전달면에서 양질의 수준을 유지하기로 한다.'는 목표점에 있어서 연구의 결과도 제1목표에 비해 다소 미비하게 도출되는 실정이다(2020: 김인설 외). 이와 같은 양상에 공감하며, 특별히 본 연구에서는 길어지는 팬데믹 상황에서 변화하는 문화예술교육 환경 속 특별히 '공연연계 문화예술교육<sup>6)</sup>'의 질적 성숙을 위한 쟁점과 계연을 도출하는 데 목적이 있다. 최근 2년간 온택트(Onact) 공연연계 예술교육 사례들이 급증하는 가운데, 실제 공연의 창작성과 예술교육의 심미적 교육 수행에 혼선이 야기되고 있어 이에 대한 질적 제고를 위한 연구가 요구되는데 불구하고, 이에 관한 이론적, 담론적, 사례적, 정책적 연구는 현장의 속도에 비해 전무한 상태이다. 상기한 문제의식에 대한 연구를 통해 질적 향상을 위한 구체적인 정책적, 실천적 방안의 제시가 필요하다. 특별히 온라인 공연에 대한 담론을 언급하자면, 미국에서는 근간에 디지털 시어터(digital theatre)<sup>7)</sup>를 제정의하려는 시도와 '버추얼 시어터(virtual theatre)<sup>8)</sup>'에 대한 기사가 빈번해지고 있다. 이를 '새로운 형식의 공연'(2020, NYtime)<sup>9)</sup>

- 6) 공연연계 예술교육은 일종의 공연감상의 확장으로서 공연 전 후에 공연의 소재나 내용, 형식이나 예술적 요소를 관객들과 함께 체험하는 활동이다. 처음부터 관객참여연극으로 구성하는 TIE(Theatre-In-Education)나 토론연극(forum theatre)이 있고 이와는 별도로 공연을 만든 후 사진 혹은 사후활동을 연계시키는 방법으로 나올 수 있다.
- 7) '디지털 시어터'는 영화산업에서 디지털 기술을 차용하는 디지털 시네마(digital cinema)나 영화나 비디오 제작시 사운드 기술을 보완한 DTS회사와 구분되며, 연극을 스트리밍 하는 디지털 플랫폼도 아니다. 조금 더 투명한 의미로 '디지털 시어터'는 상상력을 중재하고 사람간의 연대를 강조하는 연극의 힘과 소통과 시각화를 확장시키는 디지털 기술의 힘에 기반한 융합적인 예술형식이다. Wikipedia, 'Digital theatre'. (updated May, 2020)
- 8) 2020년 여름 이후 연극제작자와 비평가들을 가장 지배한 것은 무대 대신 노트북 스크린이나 스마트 TV로 공연되는 연극의 시작이었다. 버추얼 시어터(virtual theatre)는 고화질의 공연녹화부터 기계 잡음들이 들리는

71

으로 명명하기도 한다.

이에 본 연구는 선행연구 분석을 통한 담론연구와 맥신 그린(Maxine Greene)의 '심미적 교육'과 '수월성과 협력'이론에 기반하여 질적 연구방법으로서, 교육청 후원의 학교연계 프로그램과 재단법인 서울문화재단 프로그램을 진행한 두 단체의 전문가를 중심으로 FGI(Focus Group Interview) 2회를 진행했다. '공연연계 예술교육'에 관한 예술교육 기획자, 예술강사, 교육행정가로서 FGI를 통해 심미적 교육의 가치와 중앙기적인 질적 제고를 위한 진단 후 온택트 시대에서 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 과제와 대안을 제시하고자한다. 이는 공연연계 예술교육은 공연예술생태계와 맞물려 공존·상생되어야 하는데, 실천방향 모색을 위한 공연연계 예술교육의 기회 및 환경지표를 제공함으로써, 현장 및 정책적 관점에서 활용할 수 있는 연구 환류를 기대하기 때문이다. 마지막으로 연구의 한계점과 추후 연구방향을 담고자한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 현장 및 선행연구 동향

2019년 말, 급작스럽게 시작된 팬데믹 상황에서 '공연연계'와 '문화예술교육'계의 환경 역시 다양한 변화를 맞이해야 했다. 이에 대한 반응으로, 공연예술분야에서의 주요 현장의 변화 흐름은 첫째, 공연의 영상송출이다. 즉 공연장이나 스튜디오에서 공연을 찍고 편집하여 필요시에 플랫폼에서 스트리밍 하는 양식으로 자막 등의 시간이 허용되어 관객에게 친절하다. 미국의 영상 송출플랫폼 업체 '디지털 시어터(digital theatre, 2009)'<sup>10)</sup>의 선례에 따라 이루어진 방식이라 볼 수 있다. 한편, 관객은 없지만 공연의 실제감, 생동감을 높이고자 공연실황을 유튜브나 네이버 TV 등으로 실시간 송출하는 방식이 시도되었는데 앞서 언급한 바와 같이 팬데믹 이후 늘어난, 확장된 개념의 디지털 시어터의 양식이다. 이 경우 플랫폼의 특성에 따라 채팅을 통한 공연에 대한 댓글이 가능하여 관객 반응을 추후에도 확인할 수 있다. 특별히 공연 전후나 공연 도중의 관객참여를 특성으로 하는 교육연극의 경우에는 줌(zoom)등의 실시간 화상 플랫폼을 통해서 관객과 소통하면서 진행자나 배우의 공연을 보여주는 방식이 시도되었다. 세 가지 송출방식 중

라이브 중에 이르기까지 무질서하게 퍼져나간, 공식적이기 보다는 경험적인 범주이다. 그리고 아직은 취약한 와이-파이(Wi-Fi)에 기댄 수 밖에 없는 장르이다. Vinson Cunningham (2020). The Theatre: How Are Audiences Adapting to the Age of Virtual Theatre?. October 12. www.newyorker.com

9) <How 'Wolves' and 'Heroes' Are Saving Pandemic Theater> <https://www.nytimes.com/2020/12/06/theater/wolves-and-heroes-virtual-theater.html?searchResultPosition>

10) 후에 언급되는 공연실황 송출을 일컫는 '디지털 시어터'와 구분되는 온라인 스트리밍 플랫폼 회사명이다. 연구자 주.

에서는 가장 상호소통(interactive)이 가능한 방식이라고 할 수 있다. 하지만 대다수 관객이 참여했을 때 Wi-Fi 연결, 안정성 등 네트워크 연결문제 등으로 인한 불안요소를 내재하고 있다. 두 번째로는, 공연스트리밍 플랫폼의 움직임이다. 이미 국내에서는 영국 국립극장의 'NT 라이브'를 경험한 바 있지만 공연 플랫폼을 구축하려는 움직임은 거의 없었다. 팬데믹 상황으로 인해서 국내·외에서 각 홈피, 플랫폼 등에 공연을 영상화하여 올리고 이를 사업화하려는 시도가 늘어났다.<sup>11)</sup> 처음에는 공연영상의 무료 송출이 대세를 이루었고 점차 공연플랫폼 구축 및 유료 결제 시스템이 갖추어지게 되었다<sup>12)</sup>. 예술교육 분야에 있어서도 언택트(untact), 온라인(online), 온택트(ontact) 등 비대면을 뜻하는 다양한 용어가 프로그램 앞에 붙여지고 대면과 비대면 교육을 융합한 블렌디드(blended) 교육이 대안으로 나오는 등 온라인을 기본 소통방식으로 한 다양한 시도가 이루어졌다.

먼저는 문화예술교육단체들이 변화된 환경에 적응하기 위해서 암중모색하는 가운데, 2020년 아시테지 한국본부는 국제어플리케이션 부대행사로 해오던 연극놀이 워크숍을 '예술놀이'로 확장하면서 영상 송출하는 방식으로 진행했다. 두 번째 방식은 온라인 실시간 화상플랫폼 줌zoom 등을 통한 문화예술교육이다. 동영상 송출보다는 더 적극적인 의사소통-직접 대화, 채팅, 실시간 질의응답이 가능하며 특히 사전 신청한 사람들이 수업에 참여할 수 있기 때문에 활동에 필요한 재료 등은 키트 제작 및 발송 등을 통해서 전달할 수 있다는 점이 장점이 될 수 있다. 국립극장은 그간 방학 때마다 진행해오던 초등학생 대상 '어린이예술학교' 프로그램을 2020년 8월 비대면 수업으로 진행하였는데, '온라인'수업이라는 우려에도 불구하고 모집에도 어려움이 없었고, 만족도 또한 93%를 넘어서 온라인 예술교육의 유효함을 입증하였다<sup>13)</sup>.

이렇듯 공연연계 예술교육에 있어서 비대면을 기본으로 하고자 할 때 고려할 점은, 공연연계 예술교육의 가치, 본질 등이 무엇인지 먼저 진단되어야 한다는 것이다. 공연예술이 영상으로 송출될 때 어떻게 고유의 '아우라(Aura)'를 잃지 않으면서 전달할 수 있을지에 대한 고민은 지속되고 있다. 실시간(simultaneity)과 생동감(vibrantness)이 현장의 공간성(spatiality)이 없을 때, 온라인으로도 상호작용의 힘(interactivity)을 잃지 않으면서 전달할 수 있을 것인지는 공연연계

11) 해외 플랫폼으로는 세계적 플랫폼인 '비메오(vimeo)', 2009년 설립된 영국의 '디지털시어터(digital theatre)', '마퀴 티비(Marquee TV)', 미국의 '브로드웨이HD(broadwayhd)', '극장없는 연극(theatre without theatre)' 등 우리나라 보다 앞서 공연 스트리밍 서비스가 실시되고 있다. 우리나라의 유료 공연스트리밍 플랫폼 업체로는 '플레이시터(2019)'가 앞장서고 있으며, '필터링 컴퍼니'의 오픈라 서비스가 테스트중이다. 공연 전체완성본에 대한 스트리밍 외에도 최근, '동꽃', '장작집단 상상마루' 등은 어린이 공연을 짧은 동영상으로 소개하는 플랫폼을 만들어 팬데믹으로 힘들어진 공연환경에서 어린이공연 관객 활성화의 의지를 보이고 있다.  
12) 서울문화재단(2021. 6. 22), 더욱 합리적인 가격으로 만나보는 온라인 공연: 공연예술관람료 지원사업 '소스타켓', [https://blog.naver.com/l\\_sfac/222406488816](https://blog.naver.com/l_sfac/222406488816)  
13) 국립극장 어린이예술학교는 2009년부터 매년 방학에 열리며, 2020년 처음으로 비대면 수업으로 진행되었다. 그간 참여자의 프로그램 만족도는 90%를 넘는 프로그램이다. 강진우(2020), '너 이름이 뭐니?' 2020 국립극장 여름방학 어린이예술학교, 국립극장 월간 공연예술교양지<미르> 참조, 2020년 10월호(369)  
2020년 여름방학 극단 드라마라운지가 주관한 온라인 어린이예술학교 프로그램 역시 만족도 93%를 넘는 온라인 프로그램 첫 시도에 성공한 것으로 볼 수 있으며 2021년 겨울방학에도 진행되었다.  
국립극장예술교육팀, 어린이예술학교 담당자와의 서면 인터뷰, 2021. 6. 25

술교육의 철학적·실천적·정책적 방향성과 질적 제고 분야에도 중요한 화두일 것이다. 이러한 현상과 더불어 '새로운 형식의 공연'(2021, NYTimes)에 대한 해외의 답변들을 통해 공연연계 예술교육의 의미와 도출에 대한 힌트를 얻고자 한다. 우리나라의 '공연연계 예술교육'과 정확히 매칭되는 용어는 없지만, 그간 영미에서 쓰이고 있던 '디지털 시어터(digital theatre)'에 대해 살펴보고자 한다. 디지털 시어터에서 가장 중요시되는 것은 실황공연을 하는 배우들(live performers)과 관객들이 인터넷 연결 등이 끊기지 않고 같은 가상의 공간(same unbroken space)에서 디지털 미디어와 공존하는 것이다. 공연이 실현되면서 반드시 동시에 디지털화되어야 한다는 필요조건 외에도, 일부 관객은 공연실황 장소에 있어야 한다는 점이 근간에 한국에서 진행된 공연 실시간 송출과 다른 점이다. 또한 그 형식은 제한적 수준의 상호작용을 가지면서 연극의 역할과 대본의 서사적 요소를 갖고 있어야 한다.

한편, "관객참여형 비주얼 시어터(The Participatory Virtual Theatre)"는 로체스터 기술협회(The Institute of Rochester)에서 노력을 기울였으며 가상무대(virtual stage)에서 아바타를 통제하기 위해 살아있는 배우들이 모션 캡처(motion capture)를 사용하도록 하는 것이다. 이 범주는 앞서 I장에서 언급한 비주얼 시어터와도 구분되는 정의로, 넓은 범위의 연극적 활동에 충분히 융통성있게 어울리며 디지털 시어터라 불리는 융합된 실황/중계 연극의 형식과 가장 공통점이 많다. 갑작스런 팬데믹 상황과 용어의 범람으로 인해, 같은 용어에 담긴 뜻과 쓰임 역시 다르게 변화되고 확장되고 있다. 온라인 공연을 볼 수 있는 플랫폼이나 그 용어에 대한 답변들은 완성형이 아니라 진행형으로, 그간 기술과 예술을 융합해왔던 시도들을 기반으로 팬데믹 상황이 그리고 그 이후에도 유효할 새로운 공연형식들을 형성해보고자 하는 것이다. 즉, 새로운 공연형식에 대한 연구와 시도의 방향으로 영상으로도 실제 공연장에서 관극하는 것과 같은 생생함, 공간성의 미학적 경험이 가능하도록 하는 질적 연구의 일환이라고 볼 수 있다.

마지막으로 본 연구의 주제인 '온택트 시대: 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 쟁점과 제언'을 뒷받침 할 학계의 국내 선행연구는 크게 3가지 갈래로 나뉘었는데, 전체적으로 선행연구의 양적인 측면도 부족했다. 먼저는 '온라인 예술교육'에 관한 연구이다. 크게 온라인 예술교육은 미술, 음악, 무용 부분에 관한연구로 총 6건의 연구가 있었지만, 팬데믹 상황이 발생한 2020년 이후의 주요한 2개의 선행연구를 정리해보고자 한다. 먼저, 이주연(2020)은 '포스트 코로나 시대 학교 연계 미술관교육의 미래와 방향- 대전시립미술관 2020 어린이 미술 기획전을 중심으로'에서 새로운 기준 설정과 변화를 요구하는 포스트 코로나 시대에 학교와 미술관은 어떤 관점을 가지고 공생 관계를 지속해나가야 할 것인가를 출발점으로 하여 변화되는 환경에서 변화할 것과 변하지 말아야 할 것은 무엇이며, 이것이 학교와 미술관과의 연계에서는 어떻게 적용되어야 하는지 등에 대해 고찰하면서 미술관에서 이루어지는 초·중등학생들을 위한 전시와 교육을 중심으로 학교미술교육과의 연계를 살펴보았다. 연구결과로서 미술관 연계 학교교육을 위해서는 학교와 미술관의 모든 관계자와 매개자가 무엇보다 중요함을 논하는 측면에서 본 연

구와의 방향성을 일면 같이 한다고 볼 수 있겠다. 현해연(2020)은 비대면 온라인 교육 이 문화 예술교육의 주요 가치인 소통과 관계맺음을 가능하게 할 것인지를 경험적이고 실증적인 방법으로 탐구 하고, 비대면 온라인 문화예술교육의 가능성과 과제를 숙고하고자 하였다. 연구결과로는 프로그램 설계시 플랫폼의 다각화, 시뮬레이션의 세밀화, 자기 주도적 학습의 기회와 구조 제시, 피드백의 중요, 인력의 역할에 대한 인식 전환과 인력 간 원활한 소통과 협력을 고려하여야 함을 제시하였다.

두 번째 국내 선행연구는 ‘공연예술연계 예술교육’에 대한 부분으로 연구가 전무했다. 예술교육을 포함하지 않은 ‘비대면 공연’에 대한 연구만 있었는데 소개하자면 아래와 같다. 이지실(2020)은 디지털미디어를 연계한 무용공연 지원사업인 창작산실의 사례를 라이브니스(liveness)의 관점에서 분석, 상황중계에 있어 지닌 한계를 살펴보고 극복할 수 있는 방안을 제시하고자 하여 본 연구의 기초연구가 될 수 있는 것으로 보인다. 좀 더 적극적으로 온라인 공연 및 비대면 공연의 사례들을 제시하고 청소년 관객소통 전략에 대해 다른 연구로는 손서희 외 (2020) 국립극단 어린이청소년극연구소의 ‘비대면 공연현장연구’를 꼽을 수 있다. 청소년극 <영지>를 중심으로 비대면 관객을 한 경험이 어떠한 관객에게 설문하고 분석함으로써 비대면 관객경험에 대한 제언을 담고 있다.

마지막으로 ‘예술교육의 질적 성숙’에 대해서는 질적 성숙의 필요성에 대한 연구, 평가관리시스템에 대한 연구 그리고 파트너십에 대한 선행 연구가 있었다. 서울어젠다를 비롯하여 질관리 평가준거 및 지표개발에 관한 논의가 질관리에 관한 연구에서 질 관리 영역에 관한 선행연구에서 가장 비중을 차지하고 있었고, 파트너십에 대한 대표적 연구로는 이화경 외(2018) ‘문화예술교육 전문인력의 문화예술교육 협업 인식에 대한 탐색적 연구’로 협업태도와 협업실태, 효과적인 협업요인의 측면을 조사하여 협업자원과 플랫폼, 협업 운영체계 구축을 중심으로 정책적 시사점을 도출 한 것에 의의가 있다.

이처럼 현장계, 담론계, 학계의 공연예술, 예술교육에 관한 흐름을 고찰하며, 아직 온라인상황에서 공연과 예술교육에 관한 각각의 연구의 시도는 이뤄졌으나 우리나라의 ‘공연연계 예술교육’과 정확히 매칭되는 용어가 영미에도 없다. 공연영상과 비대면/대면 예술교육을 연계하여 공연의 적극적 감상을 확장시키려는 의지와 실행은 특히 한국 어린이극 및 교육연극현장에서 ‘관객참여적 특성’을 바탕으로 한 두드러진 현상으로 볼 수 있겠다. 또한 공연연계 예술교육에 관한 현장계의 움직임에 비해 담론계와 학계의 움직임은 미진해 보였다. 따라서 양적으로 확대되는 온라인 공연연계 예술교육의 상황과 더불어 질적 성숙을 위한 쟁점과 제언을 두고 본 연구는 맥신 그린(Maxine Greene)의 이론과 예술가와 예술교육가들이 참여한 현장 사례를 바탕으로 한 FGI(Focus Group Interview)를 통해 심미적 교육의 가치와 중장기적인 질적 제고를 위한 쟁점을 파악한 후 온택트 시대의 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 과제와 대안을 제시하고자 한다.

## 2. 맥신 그린(Maxine Greene)의 심미적 교육과 상상력

맥신 그린(Maxine Greene, 1917~2014)은 콜럼비아대학교 명예교수이자 링컨센터 상주 철학자로서 교육철학과 사회이론, 미학강좌 등을 진행하였다. 특별히 1970년대부터는 링컨센터 인스티튜트(Lincoln Center Institute)에서 초중등교사들이 학교에서 아이들을 가르치면서 맞닥뜨리는 현실적인 의견, 질문, 관점에 대한 내용을 다루는 심미적 교육(Aesthetic education)<sup>14)</sup>을 해왔고, 특별히 그의 저서 『블루기타 번주곡』은 25년에 걸친 맥신 그린의 연설집으로 교사들이 자기 발견 및 새로운 면모를 발견하도록 노력한 자취이다.

이에 맥신 그린(Maxine Greene: 이하 맥신)의 『블루기타 번주곡』 저서 ‘제1장: 심미적 교육이란 무엇인가?’, 제2장: 상상력과 번역’ 부분을 통해 문화예술교육 질적 성숙을 위한 기본 철학적 토대를 제공하고자 한다. 맥신은 철학은 의문에서 출발하며, 과연 심미적 교육이란 무엇인지, 우리가 보통 이야기하는 예술교육과 무엇이 다른지, 예술 감상과 어떤 차이가 있는지 질문한다(2001: 27). 이것은 미술작품을 접할 때의 외경심과도 연결된다고 밝히며 대부분의 사람들이 갖는 문화에 대한 고차원적 기대감은 우리가 인지적인 인간으로서 창조, 상상, 이해하게 하는 역량인데 이때 “넒리 깨어있음well-awareness”을 향상시켜 자신의 고유한 안목으로 의미를 발견하고, 해석하고, 창출하는 것이 심미적 교육과 연관된다고 지속적으로 말하고 있다. 그는 교육은 새로운 방식으로 보고 듣고 느끼고 움직이도록 하는 것으로 이는 특별한 종류의 사색과 표현, 다양한 의미에 다가가기, 학습법의 학습을 길러나가는 것을 의미하며, 심미적 교육은 개인의 전인적 발달 즉 인지적, 지각적, 정서적, 상상력의 개발에 있어서 중요하며 일상적, 수동적, 지류한 삶의 실타래를 끊고 나와 다채롭고 시끌벅적하며 문제 가득한 세상에서 깨어나도록 함께 일하고 탐구하는 개인들 자신의 기초를 다지려는 노력으로 봤다(2021: 27) 따라서 심미적 교육은 다양한 예술에 대한 좀 더 분별력 있는 감상과 이해를 돕는 교육으로, 학생들 안에 있는 감수성과 인지를 개발하는 방법을 모색한다. 이를 위해서 교육자들은 음악, 회화, 조각, 시 등을 감상하고 작품 안에 머무는 느낌을 학생들이 접하도록 도와주어야 하는데 즉, 예술이란 과연 무엇이며, 어떤 의미를 지니는지 내면 깊은 곳에서 감지해야 하고 이것이 “넒리 깨어있음well-awareness”태도임을 강조했다(2021:29).

다음으로 심미적 교육 못지않게 상상력의 의미에 대한 것을 강조하고 상상력이 심미적 교육과 어떤 관계인지 맥신은 이야기했다. 상상력은 심미적 교육의 핵심이자 대안적인 실재를 가능하게 질문으로 이는 ‘마치~처럼(as-if)’의 관점을 창출한다고 했다. 상상력이야말로 우리를 가상세계에 초대하며 가능성, 즉 개인적, 사회적, 심미적 개방으로 나아가게 하며 사실 교육연극의 역사 역시‘마치~처럼(as-if)’의 관점으로 출발한다. 이 관점을 통해 내가 타자가 되어보기도, 다른

14) 『블루기타 번주곡』역자에 따르면 ‘Aesthetic education’은 미적 체험교육이나 미학 교육으로 번역되기도 하지만, 예술에 대한 적극적 참여를 통한 ‘넒리 깨어있음, 상상력의 증진, 사회변혁을 위한 실천praxis’을 강조한다는 점에서 일반적 체험 이상의 포괄적 의미를 함축하고자 하여 이 책에서는 ‘심미적 교육’을 사용하고자 했다. 맥신 그린, 문승호 옮김, (2011: 7).

공간에 가보기도, 다른 내가 되어보기도 하는 일상으로부터의 해방이 가능하다(2001: 125). 따라서 예술가의 상상력, 즉 미지의 것들에 대한 활동과 성취, 우리가 의심하지 않았고 보고 듣지 못한 것에 대한 개방성이 존 듀이(John, Dewey)가 이야기 한 “예외적인 경험 extraordinary experience”, “하나의 경험 The Nature of Educative Experience”이 상상력을 통해 실현가능하다고 해도 과언이 아니다.

### 3. 맥신 그린의 수월성(excellence)과 협력(partnership)

먼저 교육에 있어 수월성에 관한 의미를 고찰하면 한범석(2009)은 그의 저서 『수월성교육』을 통해 ‘수월성’은 ‘excellence’로 번역되며, 교육계에서는 교육의 질적 향상과 비슷한 의미로 써 왔으며, 이번 ‘창의적 인재 양성을 위한 수월성 교육 종합대책’은 우수한 인재를 발굴·육성해 국가 경쟁력을 향상시키는 것을 목적으로 하고 개별화 맞춤형 교육을 지향함을 밝혔다. 한국적 상황에서 혹자는 수월성 교육은 평등화 교육과 반대되는 개념으로도 읽으며 과열 경쟁이나 엘리트주의를 우려하기도 하였다(신현석, 2003:39).

이러한 개념적 맥락 안에서 맥신은 ‘수월성’의 정의에 있어 한나 아렌트(Hannah Arendt)의 견해에 가장 동조하며, 수월성이란 ‘자신이 어떻게 되어야 하는지 아는바에 대해, 최선을 다해서 다른 이들 앞에 나타나는 것’(Arendt Hannah, 2001:233) 이라고 정의하였으며, 교육에서는 이를 표준화에 대한 논의와 함께 많은 이들에게 교육적 가치에 대한 전달로도 맥을 같이 하고 있다. 그러나 높은 수준의 교과중심이나 목적중심적인 틀을 성취기준으로 제시할 때 심미적 교육의 단상인 예술교육의 불협화음은 커지게 된다(Maxine Greene, 2001:233). 더불어 여러 주체가 함께 기획하고 설계하고 실행하고 평가하는 문화예술교육이야말로 협력(partnership)이 문화예술교육 생태계 차원에서 큰 질적 영향을 줌에도 그간의 연구는 다소 미진하였다(이화정·임학순, 2018). 최근 문화예술교육 전문 인력의 협업은 새로운 문화예술교육 형식과 프로그램 개발, 예술강사 및 예술교사의 역량, 경험과 지식의 소통과 공유촉진 등의 문제로 문화예술교육 생태계 차원에서 큰 비중을 차지하고 있다. 이에 맥신의 『블루기타 변주곡』 ‘제3장: 수월성, 표준, 학교 개선과 개혁’ 부분을 통해 문화예술교육 질적 성숙을 위한 수월성과 협력의 이론적 토대를 제공받으려 한다.

먼저 맥신은 예술작품과 학습(예술교육행위)의 유사성을 ‘구성주의 접근을 기반으로 한 사고탐구’로 보았다. 이는 의미와 의미있는 것을 탐색하고, 학습자의 경험으로 그러한 의미를 구성하여, 살아가는 세상에 다시 요구하는 작업으로 여겼다. 따라서 맥신은 심미적 교육은 하나의 과정, 개방된 과정으로, 어떠한 교육적 기획과도 통합될 수 있다고 발언했다. 교사와 학습자의 현존성과 개방성, 특정 재료에 대한 접근성, 공연이나 예술작품에 대한 접근 가능성에 달려있다고 본 것이다. 이는 사람들이 다양한 예술형태, 사람들의 다양한 삶의 모습, 그리고 살아가는 생명

체로서의 모습에 대한 더욱 많은 정보를 접하고 차별적인 대면을 하게 하려는 의도의 노력이라고 밝혔다. 따라서 문해 능력의 범주를 확대하고 표준과 규율 및 훈련의 의미가 확장될 때 심미적 교육, 예술교육이라 불리는 가치가 ‘수월성의 공간’에서 확장된다고 말했다. 이것이 교사가 교실(학습 공간)로 돌아가서 앞으로 해야 하는 일임을 명시했다(Maxine Greene, 2001:245). 이와 동시에 맥신은 링컨센터 인스티튜트 상주작가로서 그곳에서 상상력, 지각, 의미, 창출에 대한 이야기에서 결국 ‘공동체(communitiy in the making)’에 대한 감각을 지니게 되었다고 한다. 이는 ‘널리 개어있음’을 위해서 다양한 주체들의 빈곤층이 많은 대도시에서 무엇을 어떻게 실행해야 할지 고민하면서 작은 학교와 연합, 협동, 공동체의 관점으로 생각의 전환이 필수불가결하게 이뤄지기 때문이라고 한다(Maxine Greene, 2001:259). 전 세계 중 도시화가 95%가 이뤄진 유일한 세 나라는 싱가포르, 홍콩, 한국이라고 한다(유현준, 2021). 이처럼 대한민국은 도시공동체를 기반으로 문화예술교육이 온·오프를 통해 작업되기 때문에 더욱 공감가는 대목이다. 그러나 교육을 맺고 있는 교사, 예술가, 예술행정가, 학부모 등이 도시공동체 안에서 예술 파트너십을 이뤄 다양한 개혁의 움직임의 중심이 되어야 할이 중요한데 서로가 사용하는 언어의 의미나 문화도 달라 고민이라는 지점은 한국 뿐 아니라 맥신 그린도 오래 고민한 흔적이 나타난다((Maxine Greene, 2001:279). 이 부분에 교육에서 예술을 소홀히 하는 것, 예술은 정서적인 부분과 직관적 능력만 양성한다는 편견, 예술은 중요하지 않은 교과목으로 학교에서 지향하는 수월성 중심의 교육의 논쟁에서 예술 활동이라는 존재자체가 어떻게 교실과 학교의 분위기를 변화시킬 수 있는지 우리가 먼저 알고 있고, 공부하고, 그것을 이야기 할 수 있어야 할 것이다. 호기심과 주의력, 상상력과 창의력은 예술 활동으로 강화되고, 심미적 교육이라고 부르는 예술교육적 행위를 확장하기 위해서는 전문성강화라는 측면에 맥신은 ‘내가 던지는 질문은 관습의 층을 깨고 당연시 여기는 것을 다르게 보기 시작하는 탐색과도 연관((Maxine Greene, 2001:293)’ 되었다는 것을 상기하길 권유했다. 이를 바탕으로 예술교육의 심미적 교육과정의 질적 성숙을 위한 부분으로, 수월성과 파트너십이 지속되어야 하고, 이를 위해서는 전문적 학습공동체로 예술교육을 이루는 파트너십들이 함께 핵심질문(Central Question)을 토의하고 발의하며 공통의 담론(공통어)를 만들어가는 것을 권장했다고 해도 과언이 아니다.

---

## III. 연구방법

---

### 1. 연구방법 및 개요

본 연구의 구체적 연구 설계를 위한 연구방법론은 질적 연구방법을 택하였다. 특별히 맥락과 의미를 고려한 FGI(Focus Group Interview)를 통한 질적 연구방법으로서, 공연연계 예술교육

프로그램 전문가 참여자를 중심으로 진행하였다. FGI참여자는 '공연연계 예술교육'에 관한 예술 강사, 교육행평가를 중심으로 구성하였다.

본 연구의 주제인 공연연계 예술교육은 2020년 이후 팬데믹이라는 특수한 상황에서 특히 한국에서 더욱 가속화되고 두드러진 현상이기도 하다. 온라인을 통해서라도 관객을 만나고, 그 안에서 대안을 모색하고, 다양한 플랫폼과의 연계를 시도하려는 공연 및 교육계의 움직임 중 대표적인 개요를 요약하면 다음 <표1>과 같다.

<표1 > 공연연계 예술교육 사례

대상	단체	사례명	방식
초중등	극단 올리브와편콩	유진아, 유진아	공연비대면+연계교육대면
	프락시스	고장난 핸드폰, 버려진시간, 낙인	비대면
	극단 해	기후야 돌아와: 위기탈출 열렬시	비대면
중고등	극단 드라마라운지	레머디 온택트	관객참여연극 대면+비대면
	극단 해	오버더라인Q	비대면
성인	극단 포이에시스	즉흥공감극장 (플레이백시어터)	비대면
	극단 해	플레이백 시어터	대면+비대면
		우리집에왜왔니6	비대면
가족	프락시스	헬프	비대면

이러한 현장의 상황과 더불어 연구 참여자의 대표성에 협력(파트너십)에 있어 크게 문화재단이 주체가 되어 예술교육 전문 단체와 협력하는 사례와 교육청이 주체가 되어 예술교육 전문단체와 협력하는 현상을 포착했으며, 방식에 있어서는 대면+비대면 혼합사례와 비대면 사례로 나누는 경향을 알 수 있었다. 이처럼 다양한 공연연계 예술교육 사례 중 본 연구는 같은 초·중등 연령을 대상으로 하지만, 형식과 주체가 상이한 두 가지 프로그램의 전문가 참여자를 중심으로 FGI를 진행하였다.<sup>15)</sup> 극단 해 주관, 경북교육청 주최의 <오버더라인Q>와 교육극단 올리브와편콩 주관, 서울문화재단 주최로 <유진아, 유진아> 프로그램을 선정하였다. 먼저 <오버더라인Q>는 100%비대면 형식으로 진행되었으며 교육청이 주체가 되어 전문 교육연극단체와 협력한

15) '극단 해'(1997)와 '올리브와 편콩'(2009)은 한국의 대표적인 응용연극단체로 각각 토론연극과 TIE 방식의 교육연극으로 10년 이상 꾸준히 공연 및 예술교육 작업을 하였다. 그간의 작업방식이 관객과의 즉각적인 참여를 중시하므로 비대면 방식에서도 그 현장성을 살리기 위해 다양한 시도를 피하였다. 극단 해의 토론연극으로는 외국인노동자의 갈등을 다룬 <제도와 철호>, 미혼모의 이야기 <미모되니깐>, 기지존여성의 이슈를 다룬 <숙차 이야기> 등이 있고, 올리브와 편콩은 난민소녀의 이야기 <보이아르의 노래>, 제주4.3사건을 다룬 <오늘도 바람>, 장애와 소통에 대한 극 <나와 몬스터 그리고 가방>등의 작품이 있다. 연구자 주.

사례이다. 2020년 12월 9~10일 온라인 평화통일 감수성 향상 토론연극으로 경북 중학생을 대상으로 온라인으로 연극을 관람 후 학생들이 등장인물의 행동에 대해 의견을 나누고 대안적 행동에 대해 줌으로 제안 발표하고, 배우들과 줌으로 직접 연기하는 시간을 가졌다.

다음으로 <유진아, 유진아>는 비대면(공연영상송출)과 대면(사후 연계 교육프로그램)이 혼합된 사례로 서울문화재단이 주체가 되어 전문 교육연극단체와 협력한 사례이다. 7월 3일 경동초등학교, 7월 13일 혜화초등학교, 7월 23일 노원초등학교를 대상으로 온라인 토론연극 형식의 공연 송출과 대면 토론연극을 진행한 형태이다. 이에 FGI참여자는 본 연구주체인 온택트 시대: 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 쟁점과 대안을 진단하기 위해서 위의 프로그램에 참여한 교육기획자, 예술강사와 교육행평가를 중심으로 하였다. 문화예술·교육 분야에 전문가로서, 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 현장의 쟁점과 현장·정책적·학제적 대안 제시를 기대함으로써 연구대상자를 선정하였다. 이어지는 팬데믹 상황에서 연구 참여자의 편의성을 고려해 줌(Zoom)플랫폼을 이용해 2021년 7월 20일 오전과 2021년 7월 20일 오후 2번에 걸친 FGI를 진행하였으며, 한 명의 연구 참여자가 당일 부상으로 인해 추후 서면인터뷰 및 전화인터뷰로 대체하였다.

<표 2> 참여대상 분류체계

차수	대상	코드화	특성 (성별/ 문화예술교육 관련 경력 등)	조사 방법	시행일/ (플랫폼) 소요시간
1차	교육기획자1	A	여/ 단체대표이자 예술감독	FGI	2021.7.20./ (zoom) 90분
	교육기획자2	B	여/ 단체대표이자 예술감독	FGI	2020.8.3./ e-mail
	예술강사1	C	여/ 예술강사경력 10년	FGI	2021.7.20./ (zoom)90분
2차	교육행평가1	E	남/ 교육경력 15년	FGI	2021.7.20./ (zoom) 90분
	교육행평가2	F	남/ 교육경력 14년	FGI	2021.7.20./ (zoom) 90분

이상 5인을 대상으로 <표3>의 반구조화된 질문지 인터뷰 내용에 따라 공연연계 예술교육에 관한 심미적, 상상력, 수월성, 협업의 가치와 온라인 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 제언과 심미적 교육 및 상상력의 가치와 온라인 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 제언을 각 90~100분 씩 인터뷰를 실시하였다. 연구의 참여자는 모두 공연연계 예술교육의 10년차 이상의 공연중심 문화예술교육 현장 기반을 가졌으며, 역사와 흐름 속에서 온라인 공연중심 문화예술교육의 다차원적인 주체와 접근에 목소리를 들을 수 있을 것이라 기대하며 선정하였다.

<표 3> 인터뷰 내용-반구조화 된 질문지

범주화	질문내용
심미적 교육	심미적 교육의 의미, 공연연계 예술교육의 창발성과 상상력
수월성	교육에서의 수월성의 정의, 공연연계 예술교육에서 수월성의 요소
협력	협업체계, 태도, 자원 등
기반 및 제언	공연연계 예술교육의 질적 도약을 위한 다양한 제언 (정책, 법률, 외부지원, 내부역량강화 등)

## 2. 자료 분석과정 및 연구윤리

인터뷰에서 수집된 자료들은 모두 전사한 후 여러 차례 반복하여 읽었으며, Bloor&wood(2006)가 주장한 것과 같이 연구자들이 준비된 반구조화 질문에 대하여 인터뷰 참여자들이 각각의 전문지식과 경험을 바탕으로 논의해가는 과정을 통해 주요 쟁점과 내용을 형성해 가는 것(Glesne, 2011: 131 제인용)이 본 연구의 인터뷰 과정에서 관찰되었다. 질적 내용 분석은 20세기 중반 양적 분석 접근이 분석 과정에서 잠재적 내용과 맥락을 과도하게 단순화하거나 곡해한다는 비판으로 인해 등장하게 되었으며(Marying, 2000), 질적 내용 분석의 과정은 연구자가 자료(data)를 재해석하고 맥락화하는 과정을 반복적으로 수행하는 귀납적 코딩(inductive coding)을 통해 범주화(categorized)를 도출 하여 의미를 기술 하는 것으로 이루어진다(White&March 2006; 양영자 2000). 이는 선행연구 분석에서 전술한 바와 같이 본 연구주체가 기존 연구가 다소 미비하고 프로그램의 다중적 주체자, 참여자의 살아있는 목소리를 담는 질적 연구가 부족함에 착안하여 질적 내용 분석이 적합한 것으로 판단하였고, 인터뷰 내용을 직·간접 인용하여, 정리·정돈 하였다. 연구 질문지는 반구조화 질문지로 구성하였으며, 참여자들이 자신의 경험을 자유롭게 신뢰감 있게 진술할 수 있도록 현장의 목소리를 수집하고 연구 참여자의 동의하에 모든 인터뷰를 녹음하였다. 인터뷰 전 연구 주제, 연구 방법, 사용 목적에 관해 고지하고 사전에 인터뷰 내용지와 연구동의서를 작성하였으며, 당일 FGI에 녹음 동의 과정을 진행하였다. 녹음 된 인터뷰 파일은 모두 녹취록으로 작성하여 질적 연구방법 분석에 활용하였다. 또한 녹음 된 인터뷰 내용은 연구 외에 목적으로 사용하지 않음을 고지하였다. 이를 통해 자유롭고 신뢰할 수 있는 연구 참여자의 의견을 정취할 수 있었다.

## IV. 연구결과: FGI를 통한 공연예술연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 쟁점과 제언

공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 쟁점(요소)과 제언(기반향상)에 있어서 FGI를 통해 고찰한 내용을 토대로 중심주제와 상위-하위 범주를 추출하였으며 코딩과정을 통해 맥락화하는 과정을 반복적으로 거쳤다. 자료 분석을 통해 인터뷰에서 나온 중심주제와 범주는 <표4>와 같다.

<표 4> 질적 연구방법 자료의 중심 주제와 범주

중심 주제	상위범주	하위범주
심미적 교육	심미적 교육의 정의	미를 추구하고 확인하는 교육 (벌리 깨어있음) 결국 인간에 대한 이해(연기력만으로 해결되지 않는) 간접적 경험에 대한 상상력확대 (과동의 변화 인지)
	공연연계 예술교육의 창발성(의미화)	연극으로 하는 질문, 참여하는 작업(질문의 판을 여는 역할) 공간각적 이미지를 통한 정서적 영역 확대
	공연연계 예술교육과 상상력	리서치(현실) 기반의 상상력 멈춤(Stop), 집중(Focusing), 거리두기(Keep Distance): 다양한 감수성 경험
	교육에서의 수월성의 정의	우리나라에서는 영재교육, 상중하 반의 연상 흥미, 관심, 몰입과 연관
수월성과 협력	공연연계 예술교육에서의 수월성	학습자 중심의 언어-학습자의 자발성과 주도성으로 교육경험 수행과정에서 배우이자 강사의 역할 (메타인지) 사람, 형식에 대한 이해는 곧 훈련과 준비
	협력(파트너십)을 위한 협업체계와 협업자원	교육공연단체는 학교에 들어올 때 무슨 기대를 하며, 학교에서 교육공연단체를 섬의 할 때의 기대 온라인 연계 교육으로 강화되고 분업화 되는 역할에 대한 소통과 이해 교육공단의 모데러터의 전문성(발문자의 전문성) 교육행정가의 예술교육에 대한 적극성과 이해도 온라인 예술교육을 위한 제반사안 교육행정가의 기획비용 책정
	공연연계 예술교육에서의 공연과 교육의 의미	공연이란 말을 교육현장에 적용 했을 때 예술과 교육의 가치성과 가치의 증명
	연수관련(관리자를 위한, 교육가와 예술가의 만남을 위한)	전국 교장-교감선생님들을 위한 연극관치(관리자 이해도 향상) 교육가와 예술가의 만남을 위한 판
기반 (제언)	거점센터 등(공간문제)	학교 교실이라는 심미적 공간 학교 교실 외의 심미적 공간 지방의 경우 거점센터의 중요성(온택트 공연연계 예술교육을 실행 할 수 있는 물리적 요소)
	풍토만들기	강사를 내보내는 것보다 중요한 학교의 문화풍토, 문화감수성 증진에 대한

(문화만들기)	진흥원 역할
	연계 예술교육으로 강화되는 파트너십
	연계 예술교육으로 강화되는 교육행정가(담당자)의 이해도와 역할

## 1. 심미적 교육(쟁점 및 요소)

### 1.1 심미적 교육의 정의

II장에서 언급한 바와 같이, 맥신은 '심미적 교육'이란 "널리 깨어있음(well-awareness)"을 향상시켜 자신의 고유한 안목으로 의미를 발견하고, 해석하고, 창출하는 것으로 다양한 예술에 대한 좀 더 분별력 있는 감상과 이해를 돕는다고 이야기했다. FGI 인터뷰를 통해서 공연연계 전문가들이 생각하는 심미적 교육이란 첫째, "널리 깨어있음"을 바탕으로 미를 추구하고 확인하는 교육이며 둘째, 결국 인간에 대한 이해가 필요한 교육이라는 의견을 취합할 수 있었고 셋째, 간접적 경험을 가능케해 정서적 감각 영역을 확대시키는 교육이라는 것을 확인하고 정리할 수 있었다. 심미적 교육이란 미를 추구하고 확인하는 교육으로, 예술교육은 민감성, 감수성을 향상 시켜서 지나칠 수 있었던 것을 새롭게 보게 하고 생각할 기회를 마련해준다. 연구 참여자들은 예술이라는 것이 하나의 도구이자 접근방법으로서 가치가 있다고 했다. 비슷한 맥락에서 맥신 그린의 심미적 교육에 대한 정의를 읽으면서, 단체는 이미 '널리 깨어있는 교육' '상상을 자극하는 교육'을 하고 있다고 생각했다고 이야기했다(A,B). 아이들에게 문제를 해결하게 하는 방법이 스스로 깨어있으면서 '시선을 인지하고' 나의 입장을 '돌아보게 하는 방식'이며, 학생들이 목소리를 내어서 자신의 의견을 냈을 때 역시 파동과 변화를 '인지'해야 하기 때문이다. 이렇듯 전문가들은 널리 깨어있음을 바탕으로 자신이 생각하는 심미적 교육에 대한 정의를 내렸다.

먼저 공연연계 예술교육에서 중요히 여겨지는 심미적 측면은 인간에 대한 이해를 바탕으로 한다는 것이다.

*현장에서 많은 작업들이 사람들의 권리, 인간의 문제로 모아질 수 있는데, 이것은 어느 한쪽이 아니라 '상호간의 권리'이다. 누구나 행복을 추구할 수 있는데 이것이 충돌할 때, 어떻게 푸는 것이 '바람직한가?'의 문제이다. "그래서 심미적 교육이란 것을 하고 있나?"를 볼 때, 결국엔 보알(Augusto Boal)의 방법이 가지고 있는 기본, 즉 미학적 뉴런을 키워 미학적인 가치가 반복적, 무의식적으로 일어나는 추상적 개념으로 이해된다. 우리가 진행하는 심미적 교육은 '사람을 보여준다' 같다.*  
(A 인터뷰 녹취록, 2021.07.20.)

예를 들어, 평화통일의 이론과 실제적 평화통일 현상의 간극을 '사람'과 그 사람의 상황으로 배워볼 수 있다. 남의 이야기일 때는 간단했던 것이 나의 이야기가 될 때는 복잡해지고 진지한 탐구가 시작된다. 결국 등장인물로 대변되는 사람들에게 공감하고 나의 문제로 가져올 수 있도록 하는 것이 중요하다. 사례가 된 작품의 연기를 보면서 아이들이 "저 사람 정말 장애인이에요?"

83

라고 물어보았는데, 이처럼 공연연계예술교육은 옆에서 장애인을 만나는 경험의 소중한 기회를 제공하였고, '배우가 교실로 들어가서 학생들과 이야기를 나누고 그 이야기를 다시 변형해서 공연을 해줌으로써 결국 심미적 교육은 인간에 대한 이해'라고 대답하였다(A,E).

이는 현장에 있는 예술감독과 예술행정가의 공통된 답변으로 공연연계 예술교육의 심미적 교육 가치가 결국 두 단체의 공연연계 예술교육이 인간에 대한 이해를 바탕으로 하는 만큼 참여배우들이 단순한 연기를 잘 한다는 것으로 공연의 심미적 측면, 의도와 의미 등이 해결되지 않는다는 것을 확인할 수 있었다. 다음으로 심미적 교육은 간접적 경험을 가능케 할 뿐 아니라 간접 경험에 대한 상상력을 확대시켜준다. 한 사례의 경우, 장애인에 대한 인식개선 교육인데 이 극속에는 장애인을 괴롭히는 친구, 싫어하는 친구, 도와주려는 친구, 무관심한 친구 등 장애인을 바라보는 대표적 시선을 반영한 인물들이 나온다. 다른 예술감독과 행정가의 경우 심미적 교육의 가장 큰 장점으로 '상상을 통해서 역할이 되어보기'를 언급했다. 통일에 대해 다른 사례의 경우, 북한이나 통일교육에 대해 어려움이 많은 학교에 좋은 기회가 되었다. 분단의 역사도 오래된 일이 되어가고 북한에 대한 정보도 부족하고, 직접 체험도 할 수 없는 상황에서 연극내용이 간접경험을 제공해주어 통일에 대해 상상할 수 있는 경험을 제공했다. 이를 통해 통일교육에 연극을 활용하는 것이 좋다는 것을 크게 느끼고 가능성을 본 기회였다고 이야기했다(A,F). 이처럼 공연연계 예술교육은 다른 사례이지만 공통적으로 상상력의 가치, 교육연극의 기본 가치인 '내가 마치 ~이 되어보는 (Being as-if)'활동을 통해 참여자 사이에서 그리고 자신의 내부에서 파동의 변화와 그것에 대한 인지를 추구하였다.

### 1.2. 공연연계 예술교육의 창발성(의미화)

두 단체가 창작한 공연연계 예술교육에서 특별히 주목한 점, 의미, 의의 등은 결국 심미적 교육에서 언급된 정의를 바탕으로 각 작업에 적용된 부분을 찾아볼 수 있는 지점이다. 이에 FGI 전문가 그룹은 공연연계 예술교육이 질문을 던지고 관객들이 참여하게 하는 작업, 공감각적 이미지를 통해 정서적 감각영역을 확대하는 작업이라고 답변하였다.

먼저 예술가사, 예술감독 등은 공통적으로 공연연계 예술교육에서는 '질문의 판을 여는' 것이 중요함을 언급했고, 이에 전문 예술교육단체의 역할은 여러 가지 현상에 대해서 각자의 질문을 찾아가도록 질문의 판을 여는 것만에 주목했다. 작업이 학생들의 일상에서 출발하여, 답을 내리기 어려운 질문을 던지고, 질문을 통해 학생들이 자신을 반추하고 상황을 새롭게 인식하도록 자극한다고 했다. 또한 상상력을 통해 나아가고, 변화를 현실화할 수 있는 가능성을 만들도록 하며, 각자 어떤 생각을 가지고 어떻게 행동하느냐에 따라 달라지는 상황들의 역할 관계를 실현한다고 하였다(B,C).

심미적 교육을 추구하는 많은 작업들이 새로운 이해를 위해 질문의 중요성에 대해 인식하고 있었지만, 공연연계 예술교육은 공연 사전 혹은 사후의 예술교육을 통해서 그 질문에 대한 모색

과 탐구를 즉각적으로 참여자들이 소통하고 공유할 수 있다는 데서 큰 의의를 지닌다고 볼 수 있다.

또한 공연연계 예술교육이 가지는 창발성은 공감각적 이미지를 통해 정서적 감각영역을 확대하는 작업의 특징이 있다. 특히 코로나 상황에서 공연 역시 영상을 통해 전달되고 있어서 시각적 이미지의 중요성이 커지고 있다. 좋은 내용을 담고 있는 공연과 교육이라고 해도 집중할 수 있는 시간, 시각적으로 흥미를 놓치지 않는 영상제작이 필요하다. 영상이 길다면 1부, 2부 등으로 나누어서 보여주는 것 등의 전략이 필요하다. 이는 사실 시각적 이미지에 대한 부분이지만 수월성과 연결되는 가치이다. 또한 공연연계 예술교육은 그 참여과정에서 '사회적 상상력'을 증진시킨다. 사회적 상상력은 드러나는 현상 또는 증상 자체에 주목하기보다 맥락과 관계, 환경 등을 총체적 시각으로 감각할 수 있도록 하는 것이다. 실제 인간이, 상황이, 관계가, 학생들이 속한 공동체의 환경이 복잡하고 다층적이며 복합적이기 때문이다(B.E). 이렇듯 공연은 공감각적 이미지로서 학생들에게 다가가 정서적 감각영역을 확장시키고 연계된 예술교육 활동은 감각되는 복잡다단한 관계망과 의미들에 대해서 스스로 질문하고 정리하여 다른 학생들과 나눌 수 있게 해주어 인식 또한 확장시켜준다고 할 수 있겠다.

### 1.3 공연연계 예술교육과 상상력

심미적 교육에 대한 마지막 문항은, 해당 공연연계 예술교육에서 어떤 '상상력'으로 동기를 얻거나, 어떤 상상력을 자극해주고 싶은지에 관한 것이었다. 이는 첫째 현실에 기반한 상상력, 둘째 '멈춤(Stop)', '집중(Focusing)', '거리두기(Keeping Distance)'를 통한 다양한 가능성의 경험으로 정리해볼 수 있었다. 먼저 공연연계 예술교육은 공연과 함께 '교육'이라는 측면을 함께 갖고 있으며 종종 이슈를 다루기 때문에 현실성에 기대고 있다.

*"저의 상상력은 엄청난 리서치에서 출발을 합니다.*

*상상을 하더라도 지금의 상황에서 연결된 고리를 가지고 하는 편이예요.*

*'상상의 유희, 상상의 위험성'을 견지하며, 가급적 가능한 많은 리서치를 통해 상상력 발현이 가능해요.*

*그래서 감수성이란 것은 "이게 나라면..? 우리라면..? 어떻게?" 가 와 닿도록.. 이 상상이 일상의 연결고리와 가능하도록, 현실에서 시작된 상상이 펼쳐지고 다시 상상은 현실에 제반영이 될 수 있게 하는 것이 중요하다고 생각합니다." (A 인터뷰 녹취록, 2021.07.20.)*

다른 전문가 또한 자신들의 작품 속 인물과 상황은 실제 장면을 가진 친구를 보며, 영감을 얻었다고 말했다. 어떤 메시지나 상상력을 주고 싶었는지 물어보시면, 다른 사람의 마음을 들여다보는 상상력이 가장 중요한데, 아이들이 공연을 통해 우리 학급의 상황을 상상하고, 대비할 수 있게 하려고 했기 때문에, 필요에 의해 상상력이 발휘되는 것 같다고 말했다(C). 이처럼 공연 작업은 현실에 기반한 상상력을 바탕으로 하여 다양한 상상력을 가능케 한다. 하지만 상상력은 순

기능과 역기능을 모두 갖고 있다는 점에서 '교육'적 측면의 경험과 체험에 '상상적 경험'이 중요하다면 현실에 기반한 순기능적 상상력을 공연연계 예술교육에서 주목하여야겠다.

다음으로 공연연계 예술교육 과정의 멈춤, 집중, 거리두기를 통해 참여자는 다양한 감수성을 경험한다. 문화예술교육단체 예술감독과 내부 전문 인력은 공연연계 예술교육 안에서 학생들이 사람의 이면에 대한 상상력, 행동의 동기와 친구의 내면을 들여다 볼 수 있는 상상력을 발휘하기를 기대했다. 눈에 보이지 않는 사람의 마음이나 입장을 상상한다는 것, 타인을 선불리 판단하지 않고 공감하고 존중하는 과정을 경험하게 해주고 싶었다고 이야기했다(B). 다양한 사람에 대한 공감과 사회적 감수성을 가지기 위해서 멈춤과 집중, 미학적 거리의 조절 등이 그 상상력을 더욱 자극하고 심미적 교육으로 나아가게 도울 수 있다.

일상은 바꿀 수 없고, 나는 거기에 주체(주인공)이 아니고, 벌어지는 다양한 상황들에 관객으로서 무심히 지나치는 폭력적 순간들에 멈춤과 집중을 해서 시간과 상황이 멈춘다면, 다르게 말한다면, 행동한다면 등 상상을 통한 수만 가지의 다른 상황들에 대한 전개가 가능하다. 행위의 역동이 발생시키는 상황의 변화에 대한 상상을 추동해 내고 싶었다고 이야기했다. 또한 상상력이란 언어보다는 '감수성'이라는 단어 안에서 거리와 여유를 두고 바라보는 것이 중요하며, 그것이 가능하려면 현실의 직설적인 것도 필요하지만 상상력(특히 재미난 상상력)이 중요할 것 같다고 의견 내었다(A, B, C). 이처럼 공연연계 예술교육에서는 현실바탕, 리서치 기반의 상상력을 통해 멈춤과 집중, 미학적 거리의 넘나들음을 통해서 참여자들이 상황에 대한 자신들만의 상상력으로 다양한 감수성을 생성할 수 있는 기회가 되어야 할 것이다.

이처럼 심미적 교육에 대해 연구 참여자들은 맥신 그린의 증시한 "널리 깨어있음"에 대해 인지하고 있었으며, 공연연계 예술교육의 제작과정에서 인간에 대한 이해를 바탕으로 하여 학생들이 공연내용을 자신의 경험과 연결시키면서 질문하고 재해석하도록 판을 열어주는 역할을 하고자 했다. 이렇듯 심미적 교육에 대한 단체만의 철학과 접근방법을 근간으로 공연연계 예술교육 프로그램을 고안하기 때문에 사례 프로그램을 담당한 교육행평가들에게 긍정적 평가를 받았다고 보인다. 공연연계 예술교육의 질적 계층에 있어서 중요한 것은 예술교육가들이 가진 심미적 교육에 대한 생각이 어떠한가, 프로그램에 임하는 태도는 무엇을 근간으로 하고 있는가, 학생들과의 만남에서 함께 나누고자 하는 것은 무엇인가가 될 수 있으며 여기서 널리 깨어있음, 인간에 대한 이해, 상상력과 감수성은 중요한 키워드가 될 수 있을 것이다.

## 2. 수월성과 파트너십(쟁점 및 요소)

### 2.1. 교육에서의 수월성의 정의

앞서 이론적 배경에서 전술했듯이, 맥신 그린은 '수월성'의 정의에 있어 한나 아렌트의 견해에 가장 동조하며, 수월성(excellence)이란 '자신이 어떻게 되어야하는지 아는 바에 대해, 최선을

다해서 다른 이들 앞에 나타나는 것'(Arendt Hannah, 2001:233) 이라고 정의하였으며, 교육에 서는 이를 표준화에 대한 논의와 함께 많은 이들에게 교육적 가치에 대한 전달로도 맥을 같이 하고 있다. 그러나 높은 수준의 교과중심이나 목적중심적인 틀을 성취기준으로 제시할 때 심미적 교육의 단상인 예술교육의 불협화음은 커지게 된다(Maxine Greene, 2001:233). 이에 대한 문제의식으로 FGI전문가들을 통해 교육에서의 수월성에 대해 의견을 청취한 바, 우리나라에서 수월성 교육을 생각 할 때 영재교육, 상중하 반이 연상된다는 직관적 이미지를 청취할 수 있었다(E.F).

이는 그간 한국적 상황에서 수월성교육은 더 뛰어난 인재, 뛰어난 인재의 관리에 해당하는 인식 이 컸고 예술교육의 수월성 역시 뛰어난 예술 인재를 길러내고 예술 영재를 관리하는 것에 교육적 발현이 되었지만 이제는 수월성은 흥미, 관심, 몰입과도 같은 '동기부여'와 '지속성'으로 가지 전환이 이뤄지고 있고, 이뤄져야 한다고 의견이 개진되었다(A,B,E).

## 2.2. 공연연계 예술교육에서의 수월성

그렇다면, 특별히 공연연계 예술교육에서의 수월성의 발현은 어떠한 요소로 지속될 수 있을지 에 대한 고민을 청취하였는데, 학습자 중심의 언어 즉, 학습자의 자발성과 주도성으로 교육경험 을 해야 한다는 의견이 제시되었다. 이는 위의 교육의 수월성의 전환과도 연결된 가지로 공연연 계 예술교육이 가지는 참여와 소통의 기능을 적극 활용하여, 학습자의 자발성과 주도성으로 공 연이후의 사후 연계과정, 학급, 가정과의 연계를 통한 교육 설계함으로써 이뤄질 수 있다고 하 였다. 또한 예술교육가들은 학생에 대한 사전과약을 하고, 학교에서는 공연의 이야기분석과 예 비텍스트를 분석함으로써 서로에게 기대하는 교육적 효과를 조율할 수 있는데, 이렇듯 서로의 정보는 참여자들의 교육 수월성과도 연결된다고 밝혔다(E). 다음으로, 교육 참여자의 메타인지 (나의 역할과 할 수 있는 것과 없는 것 등을 인식하는)에 중요성이 가장 많이 언급되었는데 수 행과정에서 공연연계 예술교육을 이끄는 예술교사, 예술감독, 예술행정의 자기 이해에 대한 중요성을 제시하였으며 이는 곧 사람과 형식에 대한 이해로 훈련과 준비가 되어야 참여자의 수 월성과 이어진다고 밝혔다(A,B,C,D,E).

*'공연예술관람 및 참여이후에 변화하는 이 과정을 어떻게 수치화, 증명 할 수 있을까?' 라는 고민이었는데, 창작과 공연준비를 할 때 배우들이 좀 바뀌었던 과정에서 어떻게 연습을 진행했는지를 돌아보면, '어떤 목적을 가지고 행하는 인물인지를 명확히 이해하는 과정', '그리고 내가 어떤 딜레마가 있고, 어떤 의미 드러나고 드러나지 않아야 하는지'에 대한 고민이죠. 자신을 엄청 내밀하게 살피고, 어떻게 위치하고, 어디에 위치하고 어떤 면에 위치해야 하는지. 대사와 장면구성보다는 인물이 상징하는 바가 커서, 그것을 고민하고 아이들 토론을 고민을 많이 한. 어떤 말로 아이들에게 반문을 보여야 하는지. 그것이 가치 있다고 생각해요...]' 수행과정에서의 배우이자 강사의 역할, 과정에서의 고민, 내가 하는 역할에 최선을 다하려는 모습이 수월성에 들어가는 것 같아요.*

87

(C 인터뷰 녹취록, 2021.07.20.)

만드는 생산자의 입장에서 여러 가지가 발현될 수 있다고 생각하고, 배우가 관객들과 소통하는 역할을 많이 하는데 '발판스'를 잡는 것이 참 중요하네, 자연인이었고 역할로서 인물이 있는데, '토크연극' 방식인데, 여기에 국한지어 얘기하면 나의 자연인의 모습을 보여주는 것이 주목적이 아니라, [...] 준비, 고민, 연습인데, 또 100%연습할 수 없고, 연습대로 간다고 하면 거짓말하기에 모든 사람은 다른 목소리를 가지고 있는 것이 이러한 프로젝트에 중요하네 개인적으로 그래서 '사람에 대한 이해'가 '형식에 대한 이해, 훈련과 준비' '이걸 왜 하는가' 가 수월성이라고 생각해요. '연기 잘 한다'만으로는 해결이 안 되는 거죠. 실제 배우이거나 배우가 아닌 분들하고도 많이 하는데 묘하게도 비배우들은 연기가 조금 어릴피도 관객기획과 소통에 탁월한 부분이 있어요.

(A 인터뷰 녹취록, 2021.07.20.)

연구 능력으로 리서치하고 개념을 이해하고 이 부분은 궁극에 자기와 연결 되는 지점을 찾기 위한 과정이죠. 어떤 역할이든 어떤 상황이든 자기화하는 작업이 창작의 기본이라고 생각해요. 자기화의 과정이 이루어져야 그것 이상의 창작 단계로 나아갈 수 있어요. 이 과정에서 각자가 가진 작품의 방향성과 개인의 가치관이 어떻게 다른지, 인지하는 것이 필요하며 작품이 관객을 만나는 가치에 대해 동의 수준을 넘어 체화하는 과정이 필요해요 이 부분이 가능해야 표현을 찾는 작업이 가능합니다.

(B 서면인터뷰, 2021.08.03.)

위의 연구 참여자들이 언급한 학습자의 자발성을 이끄기 위한 예술교육가의 역량이나 형식에 대한 숙련도는 온택트 공연연계 예술교육에서 더욱 요구되는 부분이라고 볼 수 있다. 공연연계 예술교육이 온라인으로 이루어져도 학생들이 여전히 자발적이고 주도적으로 참여하기 위해서 어떤 방법들을 활용해야 할까, 바뀐 공연 및 교육공간 즉, 가상공간(virtual space)에 적합한 공연의 송출방법이나 온라인 학습도구들의 활용은 무엇이며 실제로 어떻게 조작해야 하나, 공연을 영상 송출하되 시공간 예술의 특성을 잃지 않게 하는 방법은 무엇인가에 대한 현실적인 문제가 수월성에 뒤따르게 된다. 이런 고민의 일환으로 II장 현장 및 선행연구 동향에서 언급된 많은 시도와 그 시도들의 분류가 이루어진 것으로 볼 수 있겠다. 그러나 연구 참여자들이 이와 대 등하게 성공적인 공연연계 예술교육의 질적 담보에 필요한 요소로 언급한 것은 바로 협력(파트너십)이었다.

## 2.3. 협력(파트너십)을 위한 협업체계와 협업자원

이와 같이 길어지는 팬데믹 상황으로 온라인 공연연계 예술교육이 확장되면서 위에 살펴본 심미적 교육과 교육의 수월성의 질적 향상이 이루어지기 위해서는 '협력(파트너십)'에 대한 부분이 중요하게 대두되고 있다. 예술단체가 현장에 들어가 참여자와 실시간 소통할 수 있기 위해서는 참고자료나 영상을 보내고 사후활동을 위임할 수 있는 현장인력이 필요하기 때문이며, 예술

단체가 현장에 들어가더라도 이전보다 그룹 활동이 어려워진 환경에서 개별 참여자 활동을 위해서는 많은 예술교육가가 필요한 실정이 되었기 때문이다. 이처럼 협력에 대한 이야기는 예술단체 전문가와 교육전문가 모두가 공감했지만 주요 역점을 두는 부분은 약간의 차이가 있었다. 먼저 동일하게 나온 의견으로는 교육공연단체가 학교에 들어올 때와 학교에서 교육공연단체를 섭외할 때 '기대하는 바에 대한 조율'이었는데, 실제로 학교나 기관은 '코로나 때문에 공연은 위협하다'라는 입장과 타 프로그램보다 비용이 더 소요된다는 입장을 갖고 있었다. 이를 설득하기 위해서 단순 공연 관람이 아닌 교육적 의미와 효과에 대해 서로의 기대가 소통되는 것이 협력에서 중요한 요소로 꼽혔다. 실제로 공연을 보기 전 비협조적이었던 분들도 참여 후 만족도와 바라보는 관점이 전환되는 것을 목도한 경험들을 밝히며 사전에 예술교육에 대한 이해와 기대가 사전협력과 사후 파트너십에 중요한 요소라고 제시했다(C, D). 또한 온라인 연계 교육으로 강화되고 분업화되는 역할에 대한 소통과 이해로 학교나 기관에서 준비해야 하는 것들이 많아지게 되었다. 외부에서 들어가는 예술단체의 입장에서는 '학교의 문화', '마음으로 같이 하는 분위기 조성'이 대면보다 비대면 상황에서 절대적 영향을 끼치게 됨을 느끼는 것이 줌(Zoom) 자체를 켜고 안 켜고 차이가 나는 경우를 목도한다는 것이다. 예전보다는 SNS나 카톡으로 소통을 하는 것이 다양해졌는데 사진을 통해 사진 답사를 대신하거나 경험있는 교사와 담당교사가 대기실, 연결통로, 무대 등을 적극 확인해 줌으로써 물리적 자원에 대한 현장 이해를 상호 높였던 좋은 파트너십 경험을 얘기하기도 하며, 많은 역할과 주도권을 학교·기관 측에 드리며 소통하는 방향으로 나아가는 것에 예술단체와 교육행정가 모두 공감했다(A, E). 팬데믹 현상으로 인해 물리적 환경을 공유함에 있어서 사전 컨디션, 시스템을 충분히 공지해주고 공유해주는 것, 즉, 온라인 예술교육을 위한 제반사항, 교육행정가의 예술교육에 대한 적극성과 이해도가 질적 향상에 상당한 도움이 되는 것에 공감하였다.

이처럼 온라인 상황에서 공연연계 예술교육의 협력과 파트너십에 대한 중요성과 갈망을 두 주제 모두 공감하며, 교육 행정가는 교육단체의 발문자(발문지)의 전문성에 대해 역점을 두고 제시하였는데, 발문자 또는 발문지의 이름이 '핵심질문(Central Question)'이 비대면과 대면 혼합에서의 가교 역할을 하게 되는 경우가 많은데, 공연과 연결되지 않는 비전문적 진행과 질문은 온라인 상황에서 현장 참여 동기부여에 한계가 있음을 밝혔다(D, E). 예술단체들은 교육전문가들과 상호 협업자·파트너십으로의 기술보다 위에 있는 협업자의 마인드로 나아가는 것을 기대하였다. 또한 적극적인 자세와 존중하는 태도, 실제로 학교라는 공간에 물리적인 어려움을 이과 같은 소통, 태도로 극복한 경우가 많았는데 예술교육에 대한 이해 저변을 함께 확대하는 방향에 역점을 두고 얘기하였다(A,B,C). 또한 협업자원에 대한 여러 가지 필요한 제시상황과 아이디어를 공유 받았는데, 아무래도 온라인 교육에 대한 이해로 학교에서 공간, 장비 등이 갖춰져 있는지 여부가 중요한데 기술·장비적 교육적 투자가 이뤄져야 함을 밝혔다. 이것이 어렵다면 예술체력을 확대하기 위해서는 거점공간개발과 거점공간과의 파트너십도 중요한 요소라고 꼽았다

(D,E). 더불어, 학교 인력들이 많이 필요해지면서 TF팀을 만들어 학교 교사분들을 설득하며, 공연연계 예술교육이 원활히 이뤄지도록 구상과 지원을 한 바 확실히 TF팀이 있으니 현장에서의 수월성은 증진되었다. 따라서 프로그램 설계 시 학교 교사들의 기획 비용 책정 등 많은 비용이 아니더라도 수고에 대한 보상(Reward)와 노고에 대한 인정 역시 지금의 온라인 상황에서는 필요한 부분일 수 있겠다(E).

이처럼 문화예술교육 질적 성숙을 위한 수월성과 협력(파트너십) 부분은 강화되고 있다. 수월성과 협력부분은 상호보완적인 관계로, 맥신이 얘기한 "나는 예술작품과 학습(예술교육행위)의 유사성을 '구성주의 접근을 기반으로 한 사고탐구'로 보았다. 이는 의미와 의미있는 것을 탐색하고, 학습자의 경험으로 그러한 의미를 구성하여, 살아가는 세상에 다시 요구하는 작업으로 여겼다."(2011: 285)라는 대목과 같이 본래 맥신의 교수자와 더불어 교육관계자의 역할의 중요성, 끊임없이 교육의 내외부적 점검을 권면하는 지향성, 예술교육을 통해 중국엔 삶과 삶의 일치를 강조한다는 것은 의외로 하고 있다. 이는 팬데믹으로 인한 공연에서 교육으로 '전이(transference)'되는 과정에서 역할의 인지, 소통, 파트너십은 교육의 수월성과 결과 연결될 것이다. 따라서 심미적 교육과정의 질적 성숙을 위한 부분으로도, 지속되는 온택트 상황의 공연연계 예술교육을 위해서도 수월성과 파트너십에 대한 논의와 개발은 강화되어야겠다.

### 3. 기반(제언)

온라인 공연연계 예술교육 질적 성숙을 위한 심미적 교육, 수월성, 협력(파트너십)의 주체어로 쟁점을 진단하였다면, 이를 실현화하기 위한 기반과 제언을 청취하였다.

#### 3.1. 공연연계 예술교육에서의 공연과 교육의 의미

공연연계 예술교육에서의 공연과 교육의 의미로 공연이란 말을 교육 현장에 적용 했을 때 현장의 부딪힘이 온다는 것이다. 이는 공연이 교육으로의 가치성과 내용에 대한 증명과도 연결되는데, 이를 예술단체들이 명확하게 인지하고 설명할 수 있어야 하고, 실제 학교나 기관에서는 그 가치가 인정되면 적극적으로 믿고 맡길 수 있도록 해야 한다는 것이다.

예를 들어 독일의 경우 '돈은 주되 예술은 내 맘대로 해라!'라는 팔길이 예술경책(Arm's length principle)이 있어요. 팔 길이가 만큼의 거리를 유지하며, 떨어져서 지원하는 것이죠. 평가지표는 행정가가 만드는 것인데, 실제로 예술가에게 자율성을 주거나 평가지표 역시 예술가에게 자율로 맡겨야 예술현장, 예술교육현장에서 새로운 시도를 하지 않을까 생각했었어요. (D 인터뷰 녹취록, 2021. 07.20)

#### 3.2. 연수관련(관리자를 위한, 교육가와 예술가의 만남을 위한)

관리자들이 연극 뮤지컬을 보고 싶어할 사람들은 아녜요. 그래서 이들이 좋은 공연의 감동을 알 때 마음이 더 열리지 않을까 싶어요. 관리자 연수를 그렇게 하는거죠.. 하하(E 인터뷰 녹취록, 2021. 07.20)

하나의 아이디어로 결정에 권한(Decision Maker)이 많은 관리자(예를들어 교장, 교감 선생님)들을 위한 전국 공연예술 연극관치와 같이 관리자 이해도 향상을 도울 수 있는 기획도 중요하다고 밝혔다(D.E).

이처럼 관리자를 위한 연수와 더불어 실제로 교육가들 중에 예술가들을 위한 만남을 소원하는 분들이 있고, 예술가들 중에 교육가들을 만나고 싶어 하는 이들이 있는데, 지역중심의 연구회, 전문적 학습공동체를 강화하는 것이 온라인 상황에 공연연계 예술교육의 질적 도약과 연결된다고 밝혔다. 이를 위해 서로 보완하는 창의적인 아이디어를 나누고 진단하는 것이 매우 소중하다고 얘기했다(A.D.E).

### 3.3. 거점센터 등(공간문제)

또한 거점센터와 같은 물리적 공간의 해결이 필요해 보이는데, 지역의 경우 예술체험이 더욱 약하고 학교에서의 기반시설을 마련하기에 한계가 있다면 거점센터를 매칭받고 연결되어서 학생들이 학교외의 심미적 공간을 체험하고 누리길 원했다(D.E).

학교라는 곳은 안전과 교육을 목적으로 하는 공간이지만 거점센터는 체험, 평생교육의 의미 등 다양하게 연결될 수 있다. 최근 도서관, 카페, 대안공간 등과 연계한 지역교육공간이 늘어가고 있다. 경기도의 경우 학교 밖 학교로 경기도교육청은 2021년 2029개의 꿈의 학교를 선정하여 다양한 주제와 내용으로 아동·청소년 뿐 아닌 성인을 대상으로 하는 교육을 전개해 나가고 있다. 다양한 지자체들도 지자체 상황에 맞는 학교 밖 교육공간의 사업·프로그램들이 전개해 나가길 바란다.

### 3.4. 풍토만들기(문화만들기)

학교연계 한 프로그램의 바운더리에서 진행되는 거니까 [...] 어디서 후원을 받는냐에 따라 후원자가 달라지만 사업의 라인이 달라지기도 하는데, 그때 그때 그래서 어떤 라인이나에 따라 학교의 총무나 대치가 달라지기도 한다. 그거와 상관없이 학교에 들어간다고 했을 때 선생님들께서 이런 프로그램에 대해서 '왜 하는지?' 그리고 어떠한 환경이 필요한지에 대해서, 전반적으로 이해도, 감수성을 높일 수 있는 그런 풍토만들기(방향성) 교육과 연수가 더 필요해요. 강사를 보내는 것도 필요하지만 학교의 문화풍토 문화감수성 키워주는 것이 중요해요. 이를 교육부, 문화부보다는 전문기관인 한국문화예술교육진흥원이 해주시면 좋겠어요. 예술단체, 예술강사가 바꿀 수는 없어요. [...] 수월성이 발휘 될 환경을 만드는, 좋은 토양 만들어주는 것 이해도가 중요해요. 선생님은 학교에서 학생을 위해 뭔가 해야하는 사람이라는 관점이 우리는 큰데, '선생님을 위한 건 뭐가 있지?', 아이들을 위해

가능적·이해보다는 학생을 위해서 과정으로 접근, 수단으로서 선생님을 바라보기 보다는 인간 선생님이로서 이런 문화교육을 위해 성장하거나 발전하는 접근이 필요하죠. 사실 학생끼리 뭘 해서 바뀌긴 어렵고 선생님과 함께 하는 경우가 많은데, 한발은 선생님들이 빼는 경우가 많은데 그렇다면 도움이요가 되기에.. 그렇지만, 너무 학생위주의 기능적 수단으로 선생님들을 바라보기 보단 교육을 함께 할 수 있는 주체로, 다른 접근도 필요해요. (A 인터뷰 녹취록, 2021. 07.20)

이처럼 공연연계 예술교육을 이루는 교사-예술단체-참여자의 삼각주체가 함께 성장 하는 질적 성숙은 물리적 기반과 더불어 내재적(Mind, 방향성)기반도 중요한 요소로 꼽혀지고 있다. 또한 학생(참여자)도 중요하지만 선생님을 기능적 관점으로 바라보기 보다는 교육을 함께 할 수 있는 주체로서 바라보는 접근도 필요한 시점인 것 같다.

## 결론

본 연구는 길어지는 팬데믹 상황에서 변화하는 문화예술교육 환경 속 특별히 '공연연계 예술교육'의 질적 성숙을 위한 경쟁과 제언을 도출하였다. 2010년에 UNESCO 세계문화예술교육대회에서 발의된 '서울 어젠더(Seoul agenda) 문화예술교육 발전목표'가 107개국의 만장일치로 채택되었고, 문화예술교육에서는 서울 어젠더의 3가지 목표 중 제2목표인 질적 향상에 대해 고민하는 차원으로 본 연구자들이 현장계·학계에 몸담고 있는 온택트(Ontact) 공연연계 예술교육에 대한 고민을 풀어냈다고 할 수 있다. 팬데믹 현상으로 2020년 이후 급증하는 공연연계 예술교육사에는 한국적 플랫폼의 공급망 확장과 특히나 교육연극이라는 관객참여중심·워크숍 중심의 형식과 맞물리며 더욱 양적인 성장을 빚은 것은 사실이다. 이에 본 연구는 선행연구 분석을 통한 담론연구와 맥신 그린(Maxine Greene)의 '심미적 교육'과 '수월성과 협력' 이론에 기반하여 질적 연구방법으로 공연연계예술교육 전문가를 중심으로 FGI를 진행하여, 온택트 시대의 공연연계 예술교육의 질적 성숙을 위한 과제와 대안을 제시하였다.

연구의 결과로는 먼저 쟁점으로 심미적 교육, 수월성과 파트너쉽으로 정리 할 수 있었는데 심미적 교육에 있어서는 심미적 교육의 정의로 널리 깨어있는 자세, 결국엔 인간에 대한 이해, 간접경험에 대한 상상력 확대를 중요한 요소 삼는 것을 알 수 있었으며 공연연계 예술교육의 창발성과 상상력은 모든 전문가들이 타 교육과 차별화 되는 예술교육의 교육적 요소이자 예술교사, 협업자, 기획자들이 견지해야 하는 가치라고 목소리를 모았다. 더불어 수월성과 파트너쉽 부분에 있어서는 팬데믹 이후에 더욱 가중되는 가치로, 학습자 중심의 언어와 메타인지(나의 역할과 할 수 있는 것과 없는 것 등을 인식하는)가 모든 참여자들에게 요구되는 책무성이며 이를 위해 파트너쉽이 중요한데 팬데믹 이후 파트너쉽에 대한 부분이 더욱 중요하게 얘기되었다. 이

는 본 연구의 프로그램 사례인 100% 온라인 형태(오버더라인Q)이든 혼합의 형태(유진아, 유진아)이든 예술교육단체, 학교 행정가만으로는 이뤄질 수 없는 작업으로 온라인 연계교육은 서로의 역할에 대한 소통과 이해가 필요하다는 부분을 모든 참여자들이 언급하였다. 또한 팬데믹 현상으로 인해 물리적 환경을 공유함에 있어서 사전 컨디션, 시스템을 충분히 공지해주고 공유해주는 것(온라인 예술교육을 위한 제반사항, 교육행정가의 예술교육에 대한 적극성과 이해도)이 질적 향상에 상당한 도움이 되는 것에 공감하였다.

더불어 제언(기반사항)에 있어서, 전문한 바와 같이 이 일을 함께하는 교육행정가들이 중요해지는 만큼 이들을 위한 기획재정비 등 프로그램요소에 있어서 사업적 설계에도 중요한 구성요소가 되길 바라는 제언도 의미있었다. 또한 '공연'이라는 어휘가 주는 교육현장에서의 가시적 성과, 교육적 효과에 대한 증명을 우리 스스로 할 수 있어야 하면서도 교육적 가치를 증명하는 예술교육의 지표도 상호 연구하는 것이 질적 향상에 긍정적인 자세임을 고집었다. 이를 위해서는 교육가와 예술가들의 만남을 위한 판(Filed)을 마련하기 위해 예술강사를 지원하는 기관의 역할도 중요하지만 연계교육으로 강화되는 파트너쉽 연구, 교육이 이뤄지길 제언했다. 더불어 공간에 대한 제언으로 학교교실이라는 심미적 공간과 학교 밖 다양한 공간에서의 심미적 공간들이 모두 예술교육이 될 수 있는 환경이기에 학교 안에서 해결할 수 없는 기술적 문제를 다양한 공간에서 시도 하는 것과 지방의 경우 '거점센터(예술교육지원센터 등)'의 중요성이 코로나 이후 더욱 크게 체감하게 됨을 언급하였다.

이처럼 쟁점과 제언을 통해 알 수 있듯이, 공연연계 예술교육의 질적 향상을 위한 공감대·문화적 풍토를 위해 다양한 요소와 제언을 통해 공연연계 예술교육 현상이 변화하는 미래 교육환경에서 코로나로, 코로나가 아니어도 계속해서 확산되는 온라인 결합 형태에 대해 고민하고 발전하기를 기대한다.

다만 본 연구의 한계는 공연연계 예술교육사례 중 관객참여공연과 연계된 교육사례들을 중심으로 소개, 정리되었고 현 상황에 맞는 질적 제고 즉, 오프라인과 온라인의 공연연계 예술교육의 차이 및 추구할 점이 적극적으로 언급되지는 못했다. 공연연계 프로그램 주관단체 및 행정가 외 프로그램 수용자들의 의견을 청취하지는 못하여 수용자들의 자발적 참여부분에 대한 언급이 미약했다. 추후 연구를 통해 참여자(수용자)의 의견과 다양한 융·복합 장르적 공연연계 예술교육의 흐름과 토대를 진단할 수 있길 바라며, 다양한 교육격차 및 예술교육에 관한 사회과학(양적) 자료들과 더불어 아직 상충되는 개념화 및 다양한 개념화가 국내·외적으로 펼쳐지는 가운데 계속해서 이론과 담론 중심의 연구도 확장되기를 바란다.

그럼에도 불구하고, 본 연구의 의의는 '공연연계 예술교육'은 공연예술생태계와 맞물려 공존·상생되어야 하는데, 공연연계 예술교육의 개념화에 대한 동향 정리, 맥신 그린의 이론을 접목한 실천방향 모색을 위한 현장 전문가 중심의 쟁점과 제언을 진단하였다. 공연연계 예술교육이 가지는 고유의 '아우라(Aura)'를 잃지 않으면서 예술교육이 어떻게 온라인으로도 상호작용의 힘

(interactivity)을 잃지 않으면서 전달될 수 있을 것인지에 대한 고민은 시작되었고 활성화되고 있다. 이에 본 연구가 '공연연계 예술교육'의 질적 성숙과 변화하는 문화예술교육에 환경조성에 기여 할 수 있는 연구로서 환류되기를 바란다.

- 강성룡, 이경화(2012). 문화예술교육사의 역량과 창의성. *창의교육연구* 12(3), 5-27.
- 곽덕주, 최진(2018). 무엇을 위한, 그리고 누구를 위한 예술교육인가: 예술경험의 인문교육적 가치 재탐색. 서울: 한국교육사상연구회 학술논문집.
- 김규원(2012). 문화 생태계를 통한 지역문화 활성화 전략: 청주시를 중심으로. 충북: 충북발전연구원.
- 김인철, 서리나, 김미연, 신혜선(2020). <서울어젠다: 예술교육 발전목표>에 기초한 문화예술교육 지속발전지수(SAET)의 개발과 정책적 함의, *문화예술교육연구* 15(4), 1-25.
- 김정선(2011). 문화예술교육의 질적 특성에 기반한 문화예술교육 프로그램 평가준거 및 지표 개발. *문화예술교육연구* 6(3), 71-97
- 민경선, 안지연, 한상현, 송예령(2018). 세종시 문화예술교육계획(2018~2022). 대전: 대전세종연구원.
- 박소연, 박용호 (2016). 학교문화예술교육 효과측정지표 개발연구, *문화예술교육연구* 11(2), 27-53.
- 박소연, 임채홍, 박상현, 이주연, 김서용, 홍성만 (2013). 문화예술교육사 교육기관 평가준거 개발. *예술교육연구* 46, 99-120.
- 박신의(2016). 생태계 구도에서 바라본 예술지원정책: 건강한 예술생태계는 어떻게 가능한가?, 2016 한국문화예술경영학회 가을 정기 학술대회, 1-15.
- 백미현(2020). 문화예술교육 평가방법으로 모니터링 활동에 대한 전문가들의 인식 연구, *문화예술교육연구*, 15(4), 27-55.
- 박응희, 이병준(2012). 평생교육으로서의 문화예술교육 질 관리의 딜레마. *문화예술교육연구*, 7(4), 1-16.
- 박재홍, 권성영(2020). 문화예술교육의 질적 성장을 위한 지역문화정책의 방향성 및 과제. *한국무용과학회지*, 37(2), 47-57.
- 서울문화재단(2014). 제2회 서울국제창의예술교육심포지엄: 예술가, 교사, 예술가교사, 서울: (재)서울문화재단.
- 손서희 외(2020). 청소년극 비대면 공연현장 연구: 청소년극 <영지> 온라인 생중계 공연, 국립극단 어린이청소년극연구소.
- 신현석 외(2009). 고등교육에서 질적 수월성이란 무엇인가? : 한 명문대학교 학부생들의 "공부"에 관한 질적 사례 연구, *아시아교육연구*, 10(2), 51-101.
- 안지연(2021). 예술, 삶에 스며들다: 호모현드레드시대, 예술경험의 중요성. 경기: 우리에뜰
- 안지연, 이송하(2021). 지역문화예술교육 생태계 활성화를 위한 질관리연구, *문화예술교육연구*, 16(4), 1-23
- 용호성(2010). 예술경영. 서울: 김영사
- 이윤식(2010). 학교문화예술교육 선도학교 지원사업의 성과평가:평가지표를 사용한 시스템모형 활용을 중심으로, *정책분석평가학회보*, 23(3), 65-91.
- 이화정, 임학순(2018). 문화예술교육 전문인력의 문화예술교육 협업 인식에 대한 탐색적 연구. *예술경영연구*, 47, 93-119.
- 이현혜(2016). 지역문화예술교육단체의 지속성장을 위한 방안 연구. *음악과 사회*, 34, 205-225.
- 임학순(2006). 문화예술교육프로그램의 파트너십 구축 요인에 관한 연구: 학교와 지역사회 연계 문화예술교육사업을 중심으로. *기초조형학연구* 7(3), 39-48.
- 이병준(2007). 문화예술교육 정책의 비판적 재구성과 미래전망: 문화정책과 교육정책의 불완전한 통합을 넘어서, *문화정책논총* 19, 9-38.
- 장용조, 이다현 (2018). 문화예술활동 지원을 위한 지역과 중앙의 공유 거버넌스. *문화경제연구* 21(1), 63-83.
- 조은영, 윤현경, 강지선, 김광구 (2018). 문화예술교육 서비스전달체계에 관한 연구: 학교예술강사 지원사업 갈등사례를 중심으로. *한국공공관리학보* 32(1), 25-49.
- 최지영(2015). 교육연극에서 드라마전문가(drama specialist)의 역할형성 및 핵심요건 - 과정중심연극의 특성을 중심으로 -. *연극교육연구*(26), 231-260.
- 한국문화교육학회(2020). 2020 문화예술교육사 교육과정 교수자 대상세미나 운영보고서, 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 한법석(2009). 수월성교육. 서울: 교육과학사
- Alexander, Victoria D.(2003). *Sociology of the Arts: Exploring Fine and Popular Forms*. 최재철·한준·김은하(역, 2010). 예술사회학. 과우: 살림출판사
- Creswell JW(1997). *Qualitative Inquiry & Research Design*. 조홍식, 정선욱 외 역(2013). 질적 연구방법론 - 다섯가지 접근, 서울: 학지사
- Marying, p.(2000). *Qualitative Content Analysis*. Forum: Qualitive Social Reserach, 1(2): 1-10.
- Maxine Greene.(2001). *Variation on a Blue Guitar*. 문승호 (역, 2017). 블루기타 변주곡, 서울: 서울문화재단
- White, Marilyn D. and Emily E. Marsh(2006), *Content Analysis: A flexible Methodology*, *Library Trends*, 55(1): 22-45.

**방 송**

유현준, '차이 나는 클래스 200회 특집' (2021.4.1. 방영)