creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

교육학석사 학위논문

미술 감상 교육에서의 디지털 요소 활용 방안 탐색

-중등학생을 중심으로-

2023년 2월

서울대학교 대학원

협동과정 미술교육전공

김 정 원

미술 감상 교육에서의 디지털 요소 활용 방안 탐색

-중등학생을 중심으로-

지도교수 김 형 숙

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함
2023년 2월

서울대학교 대학원
협동과정 미술교육전공
김 정 원

김정원의 석사 학위논문을 인준함
2023년 2월

위 원 장 _____ 권 대 훈 _____ (인)

부위원장 _____ 이 재 예 _____ (인)

위 원 _____ 김 형 숙 _____ (인)

국문초록

본 연구는 미술 감상 교육을 통해 학습자가 적극적이고 흥미로운 태도로 미술을 감상할 수 있는 디지털 미술 교육 방향서를 제시하는 데에 목적이 있다. 미술 감상교육의 본질적 목표는 감상이라는 활동을 통해 자기 자신을 이해하고 그를 둘러싼 사회의 현상과 흐름을 이해하여 자신의 삶을 구성하는 경험을 하는 것이다. 미술 감상의 일상화는 감상자의 사고체계를 구성하기도 하며 이를 기반으로 하는 창의적 사고 역량과 자기 주도적 학습 역량 향상, 미적 감수성 함양 등의 학습자의 개인적 역량 형성을 통해 사회의 발전에 영향을 주게 된다. 따라서 본 연구에서는 미술 감상의 일상화를 위해 디지털 시대에 통용되는 여러 개념을 정리하고 디지털 미술 감상 방법이 두드러지게 드러나는 사례에 대한 분석을 통해 디지털 미술 감상 프로그램의 기초가 되는 기본 모형을 만들어 프로그램을 개발하는 것을 목표로 두었다.

예술작품은 크게 작품이 내포하고 있는 주제와 의도 등의 내용과 작품을 통해 감상자가 감각적으로 느낄 수 있는 색깔, 모양, 구성 등의 형식으로 나눌 수 있다. 미술작품을 감상한다는 것은 감각적인 형식과 시지각적인 내용을 이해하고, 몸소 느끼는 체험이 된다. 기술의 시대인 현대사회의 주된 소통 도구는 시각이미지이다. 이미지를 통해 사회를 알고 정보를 습득하며 사람들 및 사회와 소통하는 세상에서 시각이미지를 읽고 그것을 또 다른 형식으로 발전시키는 능력은 필수불가결한 요소이다. 따라서 시각이미지를 읽고 이해하는 데 가장 효과적으로 영향을 줄 수 있는 분야인 미술 감상의 역할과 중요성이 미술 분야에서 점차 중요시 되고 있다.

본 연구의 연구 문제는 다음의 이유에서 설정하게 되었다. 첫째, 미술 감상교육이 일상적으로 일어나기 위해서는 어떠한 이해를 기반으로 교육이 이루어져야 하는가? 현대에 이르러 시각이미지의 중요성이 커지면서 미술 분야에서의 감상 영역은 체험, 표현을 아우르는 역할을 하게 되었다. 오늘날 시각이미지가 일상에 크게 자리하고 있으나 미술 감상은 감상이라는 학

문적 영역으로 분류되어 일상적 이해보다는 이론적 이해와 작품 감상에 초점이 두어져 있다. 미술 감상을 올바르게 경험하기 위해서는 미술 감상교육이 일상적 범주에서 이루어져야 한다.

둘째, 미술 감상이 교육 시간 외에도 지속적으로 이루어지게 하기 위해서는 어떠한 미술 감상 방법을 교육해야 하는가? 평균수명이 늘어남에 따라 지속 가능한 교육에 대한 관심과 수요가 증가하고 있다. 미술 교육에서 역시 평생교육의 관점에서 지속 가능한 교육이 실행되어야 한다. 또한 미술 분야는 시지각적 소재를 다룬다는 특성으로 사람이 살면서 일평생 의도하지 않아도 접하게 된다. 그러므로 미술 교육에서 감상 방법을 개인의 일상에 적절히 적용시킬 수 있는 능력을 길러주어야 한다. 교육적 효과를 보기 위한, 그리고 경험한 미술 감상이 일상에서도 적절히 응용되기 위한 미술 감상 방법이 연구되어야 한다.

셋째, 디지털 시대의 미술교육에서 미술 감상을 효과적으로 실행하기 위해서는 어떠한 기술을 적절히 도입해야 하는가? 여러 영역간의 지식적 공유와 결합을 강조하는 융합교육의 발달은 교육적 측면에서의 결합뿐 아니라 교육의 방법적 측면에서의 새로운 시도를 유도하기도 한다. 미술 감상 교육의 방법적 측면에서 가장 효과적으로 활용할 수 있는 기술이 무엇인지, 어떠한 방법으로 감상 교육에 적용시킬 수 있는지에 대한 탐구가 필요하다.

이러한 연구 문제로 시작한 본 연구는 다음과 같이 진행하였다. 1장에서는 청소년 대상 디지털 미술 감상교육의 필요성과 중요성을 살펴보았다. 선행연구를 통해 디지털 미술 감상교육이 어떠한 방향으로 연구되고 있는지, 그리고 현재의 미술 감상의 관심 분야가 무엇인지를 발견하였다. 2장에서는 디지털 미술 감상 교육의 필요성과, 그를 뒷받침할 수 있는 디지털 용어의 문화적 개념을 조사하고 정의하였다. 디지털 미술 감상 교육의 필요성을 강조하기위해 미술 감상 교육의 중요성에서부터 미술 감상 교육의 현황, 그리고 디지털 미술 감상 교육의 필요성을 살펴보았다.

3장에서는 디지털 미술 감상 프로그램을 구성하기에 앞서 디지털 미술 감상 방법의 현황을 조사 및 분석하였다. 그러기 위해서 미술관 및 박물관

의 디지털 미술 감상 방법과 학교에서 실제로 진행되고 있는 디지털 미술 감상 방법, 그리고 그 외의 사설이나 단체에서 진행되었던 디지털 미술 감상 방법에 대한 사례를 조사하였다. 이 장에서는 미술관에서 디지털로 전시되어 디지털적인 작품을 감상하는 것, 예를 들어 미디어 아트와 같이 작품의 한 구성 요소로서 디지털적 요소가 들어가 있는 경우는 제외하고 디지털 매체를 활용하여 기존 작품을 감상하는 경우만을 중점적으로 다루었다.

4장에서는 디지털 미술 감상 활용 방안과 개발한 프로그램의 내용을 다루었다. 프로그램의 구성과 내용을 설명하기 위해 무한궤도 모형(박소영, 2016)을 참고하여 새로운 디지털 미술 감상 무한궤도 모형을 고안해 보았고, STMPE 모형을 방법적으로 적용하였다. 개발한 프로그램의 효과성과 적용 가능성, 그리고 한계점을 보완하기 위해 전문가에게 설문조사를 실행하고 디지털 미술 감상교육의 시사점을 도출해내었다.

결론적으로 본 연구는 학습자의 미술 감상을 학습자의 시각에서 미술 감상을 일상화 시키는 데에 의의가 있다. 따라서 박물관과 미술관, 그리고 학교와 사회에서 실행되고 있는 사례에 대한 연구를 바탕으로 디지털 미술 감상 프로그램을 개발하여 방향성을 제시하였다. 본 연구에서 제안한 프로그램은 디지털 시대의 미술 감상 방법을 통해 미술 감상을 일상화하고, 그것을 지속적으로 개인의 삶에 갖고 들어올 수 있다는 가능성이 있음을 보여준다.

주요어: 미술 감상교육, 디지털 방법, 디지털 미술 감상, 프로그램 모형, 프로그램 개발
학 번: 2020-29044

목 차

제 1 장 서론 ····· 1

제 1 절 연구의 필요성 및 목적 ····· 1

제 2 절 연구의 내용 및 방법 ····· 3

제 3 절 선행연구 ····· 6

제 4 절 연구의 중요성 ····· 8

제 2 장 이론적 배경 ····· 11

제 1 절 디지털 미술 감상 교육의 필요성 및 현황 ····· 11

1. 디지털 미술 감상 교육의 필요성 ····· 11

2. 미술 감상 교육의 현황 ····· 15

제 2 절 정보화 시대의 디지털 교육 ····· 19

1. 디지털 네이티브 ····· 19

2. 디지털 리터러시 ····· 21

3. 디지털 매체를 활용한 미술 감상교육의 특성 ····· 25

제 3 장 디지털 미술 감상 방법 현황 및 사례분석 ··29

제 1 절 박물관, 미술관의 디지털 미술 감상 현황 및 사례 ····· 29

1. 국립현대미술관 ····· 31

2. 리움 미술관 ····· 34

3. 국립중앙박물관 ····· 37

4. 게티 미술관 ····· 40

5. 몬트러리 베이 아쿠아리움 ····· 42

제 2 절 학교에서의 디지털 미술 감상 방법 ····· 45

1. 체험-표현-감상 융합 사례 ····· 46

2. 가상 플랫폼 활용 사례 ····· 49
3. 온라인 미술 경매 사례 ····· 51
제 3 절 소셜미디어 디지털 미술 감상 방법 ····· 54
1. 스쿨포유 온라인 가상 전시회 ····· 54
2. 카카오 100 프로젝트-매일 현대미술 하나씩 감상하기 · 56
3. 아트 앤 테크 ····· 58

제 4 장 디지털 미술 감상 활용방안 및 프로그램 ·· 60
제 1 절 방법적 접근 ····· 60
1. 무한궤도 모형 ····· 60
2. STMPE 모형 ····· 64
제 2 절 프로그램 내용 ····· 66
1. 가장전시 꾸미기-일상 속 전시회 ····· 66
2. 미술 작가 되어보기-작가의 방 ····· 71
제 3 절 전문가 평가 결과 ····· 76
1. 설문 대상 선정 및 방법 ····· 76
2. 설문 내용 ····· 77
3. 평가 결과 및 효과 분석 ····· 78
제 4 절 디지털 미술 감상교육의 시사점 ····· 84
1. 디지털 미술 감상 프로그램의 시사점 ····· 84
2. 디지털 미술 감상의 미술 교육적 시사점 ····· 85
3. 디지털 미술 감상의 미술사적 시사점 ····· 87

제 5 장 결론 ····· 89

참고문헌····· 93

Abstract····· 97

표 목 차

[표 3-1] 학교 디지털 미술 감상 방법 사례 ····· 45
[표 4-1] 1차시 프로그램 ····· 67
[표 4-2] 2차시 프로그램 ····· 68
[표 4-3] 3차시 프로그램 ····· 69
[표 4-4] 1차시 프로그램 ····· 72
[표 4-5] 2차시 프로그램 ····· 73
[표 4-6] 3차시 프로그램 ····· 74
[표 4-7] 설문 참여자 ····· 76
[표 4-8] 교사 대상 질문지 내용 ····· 77
[표 4-9] 가상전시 꾸미기-일상 속 전시회 수정안 ····· 82
[표 4-10] 미술 작가 되어보기-작가의 방 수정안 ····· 83

그 림 목 차

[그림 1-1] 연구 내용 도식화 ····· 5
[그림 3-1] 국립현대미술관의 디지털미술관-오디오가이드 ····· 32
[그림 3-2] 국립현대미술관의 콘텐츠 추천 서비스 ····· 33
[그림 3-3] 리움미술관의 디지털 도슨트 ····· 35
[그림 3-4] 리움미술관의 엔드 티켓 ····· 36
[그림 3-5] 국립중앙박물관의 제페토 힐링동산 ····· 38
[그림 3-6] 게티 미술관의 샌드박스 전시회 작품 QR 코드·· 40
[그림 3-7] 게티 미술관의 샌드박스 전시회 현장 ····· 41

[그림 3-8] 몬트러리베이 아쿠아리움의 탐험방송 ····· 43
[그림 3-9] 고등학교에서의 미술수업-명화 패러디 ····· 48
[그림 3-10] 제페토를 활용한 미술 수업(이경아, 2021) ····· 50
[그림 3-11] 게더타운을 활용한 미술 수업(이경아, 2021) ·· 50
[그림 3-12] 중학교에서의 미술수업
-온라인 미술 경매 작품 ····· 52
[그림 3-13] 온라인 미술 경매 수업에서 학생들이 경매 가격을
작성하게 되는 플랫폼 ····· 52
[그림 3-14] 온라인 미술 경매 수업에서 경매되고 있는
가격 공개 장면 ····· 53
[그림 3-15] 스쿨포유 온라인 미술캠프 가상 전시회 현장 · 54
[그림 3-16] 카카오 100프로젝트에서 제시된 작품의 일부·· 57
[그림 3-17] 아트 앤 테크 프로젝트 아카이브····· 58
[그림 4-1] 스팻(SPAT) 설계를 위한 무한궤도 모형
(박소영, 2016, p.212) ····· 61
[그림 4-2] 스팻(SPAT) 설계를 위한 무한궤도 모형
변형 모형 ‘디지털 미술 감상 무한궤도 모형’····· 62
[그림 4-3] 디지털 문화의 구성요소 ····· 63
[그림 4-4] CDL 교육 프로세스 STMPE 모형 ····· 65

제 1 장 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

본 연구의 목적은 언택트, 비대면, 온라인 등의 키워드로 디지털화된 시대의 변화에 맞춘 디지털 미술 감상 교육 방법을 구체화하여 미술 감상이 더 이상 어렵거나 지루한 것이 아닌 일상적이고 지속 가능한 것이 되도록 하는 것에 있다. 특히 교육과정 내에서 교육을 체계적으로 받고 있는, 가치관 및 생활습관이 형성되는 과정에 있는 중등 학생을 대상으로 하는 디지털 미술 감상 프로그램을 개발하여 학습자로 하여금 효과적이고 흥미롭게 접근할 수 있도록 하는 미술 감상 교육의 새로운 접근방법을 제안하고자 한다.

새로운 이미지가 범람하는 현대사회에서 미술 감상 교육은 학습자로 하여금 시각 이미지와 조형언어를 토대로 역사와 문화를 이해하고, 더 나아가서는 자신의 삶의 태도를 결정하며 개방적인 사고 능력을 기를 수 있다는 점에서 가치가 있다. 미술교육의 관점에서 미술 감상은 미술창작과 함께 교육 내용을 구성하는 주요 영역으로 여겨지는데 미술 감상 영역 자체만으로도 독립적인 내용으로서 교육되고 있다(오유림, 2021).

오늘날 학교현장에서의 교육적 경향은 교수자 중심으로 무언가를 가르치는 행위에서 점차 학습자가 중심이 되어 배우는, 즉 '교육'이 아닌 '학습'이 궁극적 목적이 되고 있으며, 학교교육을 통해 학습자 개개인이 빠르게 변화하는 사회에서 보다 잘 적응할 수 있도록 다양하고 실질적인 학문을 학습할 수 있도록 하는 것을 목표로 두고 있다. 미술교육에서 역시 미술사적 이론과 그것을 바탕으로 한 체험이 주를 이루었던 교육적 경향에서 학생 개인의 일상적 다양성과 삶과 연계되는 실질적인 실용성이 강조되는 감상중심 미술교육이 이루어지고 있다.

그러나 1960년대부터 창의성 중심 미술교육에 대한 반동으로 등장한 DBAE(Discipline-Based Art Education)의 영향으로 미술교육에서 감상

교육의 중요성이 강조되어 왔음에도 아직까지 학교 미술 감상 교육은 범위의 방대함, 학습 성취 정도에서의 평가의 어려움, 시각적 구현이라는 미술 영역의 특성 등으로 감상교육보다는 표현중심교육에 치중되어 있다. 특히 명화 위주의 감상 영역과 이론 중심의 감상 방법은 학습자가 미술 감상과 개인의 삶을 연결하는데 어려움을 느끼게 한다.

4차 산업혁명이라고도 불리는 현재의 정보화 시대의 사회, 문화적 패러다임은 교육현장에도 많은 변화를 가져왔다. 이에 대면활동에 제한을 두는 코로나 19라는 전 세계적 팬데믹 사태로 인해 온라인이라는 가상공간에서의 기능과 역할이 확대되었으며, 이에 따라 기술의 발전과 활용 속도 역시 가속화 되었다. 오늘날의 정보화 시대에서 디지털 환경은 우리의 삶과 매우 밀접하게 연결되어있다. 디지털 환경에서 태어나 자란 청소년 학습자들에게 디지털 환경은 별도의 노력 없이도 생활 속에서 익힐 수 있는 친근하고 익숙한 요소이다.

디지털 환경과 물리적 세계 사이의 경계가 모호해지면서 디지털 환경은 더 이상 오락적 요소로서만 작용하지 않는다. 사람들은 디지털 환경 내에서 실제 삶과 같거나 비슷하게 가상의 대상 혹은 이미지와 상호작용을 하며 사회 활동 및 문화 활동을 할 수 있다. 이러한 디지털 환경의 특성은 청소년 학습자들에게 그들의 삶의 방식으로 여러 학습을 자연스럽게 경험할 수 있다는 점에서 교육적 의의를 가진다.

교육부에서는 2025년부터 새롭게 적용되는 교육과정에 인공지능 교육과정이 정식으로 도입됨을 발표하였다(교육부, 2022). 또한, 교육부는 <미래인재 양성을 위한 교육 시스템 대전환>[1)]에서 미래학교 2.0, 교육과정 및 내용 혁신, 공유 및 협력 기반 혁신인재 양성에서 각각 스마트 교실 실행, 인공지능 교육과 미디어교육 활성화 방법 마련, 그리고 디지털 혁신공유대

---

1) 교육부가 2022년에 발표한 정책으로 미래사회를 선도하는 혁신인재양성을 위해 개별학생에게 최적화된 학교교육, 대학-지역-산업의 역량을 결집하여 개인과 사회의 수요에 대응하는 고등교육을 마련하고, 국민들의 지속적인 성장을 지원하는 평생교육 체제 구축을 목표로 한다.
https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?m=0311&boardID=72759&boardSeq=90359&lev=0 (2022년 12월 22일 검색).

학을 통한 신기술 인재 양성을 목표로 제시하였다. 이는 학교교육에서의 디지털 미디어 활용의 필요성이 더욱 강조될 것을 의미한다.

교육이 점차 실제적 삶과의 연계성을 강조하고 학습자들이 놓인 시대적 환경이 빠르게 발전함에 따라 미술교육에서 역시 삶의 환경적, 사회적, 시대적 측면이 고려되는 방법적 고민이 필요하다. 따라서 본 연구에서는 디지털 미술 감상 현황에 대한 사례조사를 기반으로 청소년을 대상으로 하는 디지털 미술 감상 프로그램과 적용 모형을 개발하고 전문가를 대상으로 설문조사를 실행하여 프로그램의 실효성을 확인하고자 한다.

디지털 환경은 우리의 삶과 매우 밀접하게 연결되어 있으며, 디지털 테크놀로지는 인간의 경험을 직접적으로 제안한다. 이러한 디지털 환경이라는 삶의 실제성을 근간으로 체험하게 되는 미술 감상은 미적 요소를 자신이 속해있는 환경의 맥락에서 구체적이고 실제적이며 일상적인 경험의 요소로서 이해할 수 있도록 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 디지털 기술을 활용한 미술 감상 방법의 여러 형태를 탐색해 보는 사례연구를 기반으로 디지털적 요소를 활용한 미술 감상 프로그램을 구성하여 미술 감상 교육에서의 디지털 프로그램 활용 방법에 대한 가이드라인을 모색하는 것을 목적으로 한다. 연구의 문제는 다음과 같다.

첫째, 디지털 기술을 활용한 미술 감상 형태 및 유형은 무엇인가?
둘째, 중등 학습자의 환경을 고려한 미술 감상 교육을 통해 미술 감상을 일상화 할 수 있는 방법이 무엇인가?

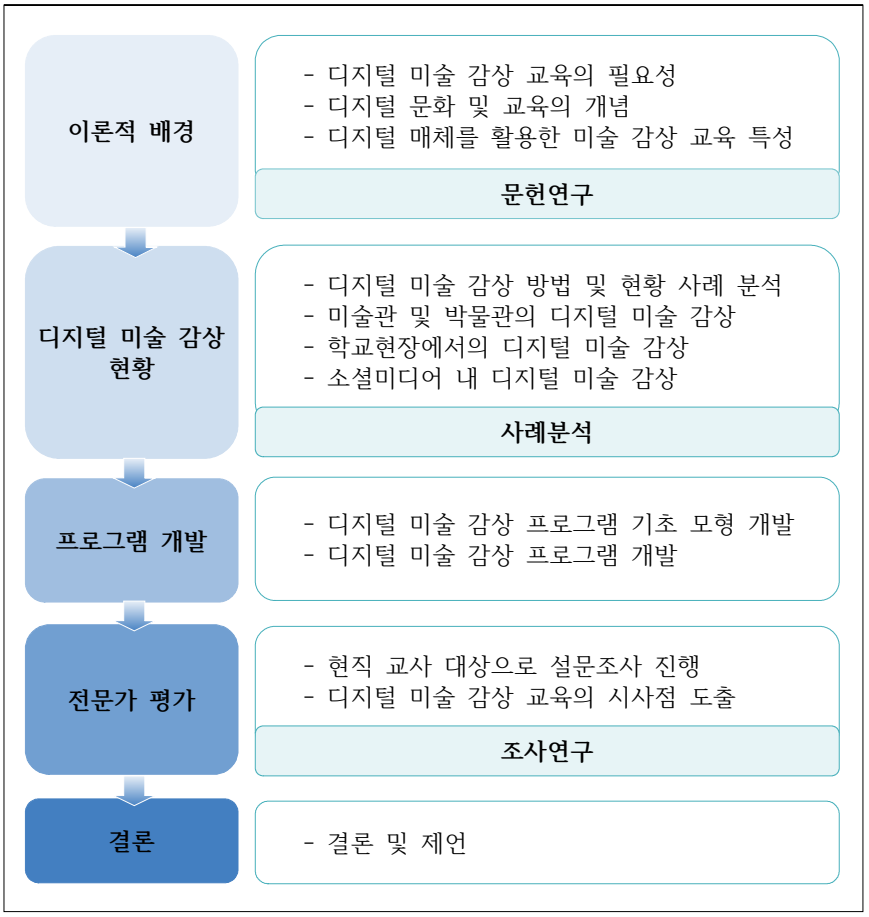
연구 문제에 따른 본 연구는 다음의 내용으로 진행되었다. 먼저 2장에서는 디지털 미술 감상 교육의 필요성과, 그를 뒷받침할 수 있는 디지털 문화의 개념과 의미를 조사하고 정의하였다. 디지털 미술 감상 교육의 필요성을 이야기하기 위해 미술 감상 교육의 중요성에서부터 미술 감상 교육

의 현황을 살펴보았으며, 미술 감상 교육과 디지털 교육의 연관성을 설명하기 위해 정보화 시대의 교육, 그리고 시각문화미술교육이론에 대하여 다루었다.

3장에서는 디지털 미술 감상 프로그램을 구성하기에 앞서 디지털 미술 감상 방법의 현황을 조사 및 분석하였다. 그러기 위해서 미술관 및 박물관의 디지털 미술 감상 방법과 학교에서 실제로 진행되고 있는 디지털 미술 감상 방법, 그리고 그 외의 사설이나 단체에서 진행되었던 디지털 미술 감상 방법에 대한 사례를 조사하였다. 이 장에서는 미술관에서 디지털로 전시되어 디지털적인 작품을 감상하는 것, 미디어 아트와 같이 작품의 한 구성 요소로서 디지털적 요소가 들어가 있는 경우는 제외하고 디지털 매체를 활용하여 기존 작품을 감상하는 경우만을 중점적으로 다루었다.

4장에서는 디지털 미술 감상 활용 방안과 개발한 프로그램의 내용을 다루었다. 프로그램의 구성과 내용을 체계화하기 위해 무한궤도 모형(박소영, 2016)을 참고하여 새로운 디지털 미술 감상 무한궤도 모형을 고안해 보았고, STMPE 모형을 방법적으로 적용하였다. 개발한 프로그램의 효과성과 적용 가능성, 그리고 한계점을 보완하기 위해 전문가에게 설문조사를 실행하여 디지털 미술 감상교육의 시사점을 도출해내었다.

[그림 1-1]은 연구의 내용 및 흐름을 도식화 하여 정리한 것으로, 본 연구의 과정은 다음의 [그림 1-1]과 같이 진행한다.



[그림 1-1] 연구 내용 도식화

연구를 위한 구체적인 방법은 다음과 같다. 첫째, 문헌연구를 통해 이론적 배경을 살펴보았다. 디지털 미술 감상 프로그램을 계획하기에 앞서 디지털 미술 감상 방법의 필요성에 대해 탐구하고 그것을 기반으로 개발 방향을 설정하기 위해 여러 개념들을 정리하였다.

둘째, 프로그램 개발 방향을 구체적으로 설정하기 위해 디지털 미술 감상 현황의 사례를 분석하였다. 미술관 및 박물관, 학교, 그리고 그 외의 장소에서 효과적으로 실행되고 있는 사례를 분석하여 디지털 미술 감상 프로그램의 전반적인 특성을 파악하였다.

셋째, 조사연구의 방법을 사용하였다. 개발한 프로그램을 자료로 하여 현직 교사를 대상으로 설문조사를 진행하였다. 설문조사의 질문은 PISA(2018)에서 제공한 체크리스트를 활용하였고, 보완점을 구체적으로 찾기 위해 개방형 질문 몇 가지를 사용하였다.

3. 선행연구

기술의 발달로 인해 디지털 요소의 교육적 접목에 대한 관심이 증가하면서 미술교육에서도 체험, 표현, 감상 등과 같은 여러 영역에서의 디지털 매체에 대한 연구가 많이 이루어지고 있다. 송명길(2020)은 샌드박스 게임의 특징을 분석하며 게임의 교육적 접근 가능성에 대해 연구하였다. 이는 미술관의 경계를 허물고 샌드박스의 비교육적인 성질을 통해 미술관 교육이 지향하고자 하는 바를 성취할 수 있도록 하기 위함으로, 학습이나 교육이 게임에서 확장되어 이루어질 수 있는 가능성을 조망하였다. 이경아(2021)는 그의 연구를 통해 메타버스 온택트 플랫폼을 활용한 수업의 가능성과 시사점을 제공하였다. 메타버스를 활용한 수업은 시공간을 초월한 상호 소통과 학습자의 새로운 자아 표현이 가능하게끔 하였다는 점에서 유의미한 결과를 도출하였다. 류지영(2021)은 그의 연구를 통해 미술교육의 목적과 방향성을 비대면이라는 실질적 환경의 관점에서 재설정하고자 하였다. 그는 예술과 기술을 결합한 융합교육을 중심으로 미술교육이 변화한 사례에 대해 탐색하며 새로운 시대에 적합한 미술교육의 방향을 설정하였다. 해당 연구를 통해 류지영(2021)은 단순히 포스트 코로나 시대 미술교육의 방향을 제시하는 것을 넘어 미술교육의 근본적인 의미와 목적을 재검토하고 재개념화 하였다. 김지영(2021)은 포스트 코로나 시대의 비대면 시각문화예술교육의 현황을 분석하고 교육과정을 개발하는 연구를 진행하였다. 김시내(2018)는 인스타그램과 핀터레스트 등의 현대의 가장 대중적인 시각이미지 생산의 장을 중심으로 이미지 기반 소셜미디어의 미술교육적 접근 가능성에 대한 연구를 한 바 있다. 또한 김시내(2021)는 가상현실 기술을 미술교육에 적용시키기 위해 여러 시각문화를 기반으로 가상

현실을 분석하고 미술교육에서의 적용 가능성과 방향을 제시하기도 하였다.

이재예, 김형숙(2022)의 연구에서는 디지털 포트폴리오의 활용 현황과 한계점에 대한 시사점을 도출하고 디지털 포트폴리오의 LMS로서 활용 가능성을 2015개정 교육과정의 핵심역량과 연결지어 분석하였다. 해당 연구의 결과에 따르면 디지털 포트폴리오는 학습과정 및 자료, 그리고 결과물을 효과적이며 효율적으로 보관하거나 관리할 수 있고 종이 포트폴리오보다 쉬운 접근성을 지니고 있다는 것을 확인할 수 있다. 허유경, 박승호(2016)는 모바일 환경에서 활용할 수 있는 미술 정보 제공 서비스를 그린힐(Hooper-Greenhill)의 주제어를 기반으로 콘텐츠 맥락의 측면, 정보 전달 방식 및 기능의 측면에서 분석하였다. 박수정 외(2019)는 디지털 기술과 융합된 인간성 확장의 개념으로 정의한 '디지털 감성'의 개념을 정리하였다. 해당 연구에서는 디지털 감성의 핵심 키워드를 제시하며 이를 바탕으로 포스트휴먼 시대에 미술교육에서의 디지털 감성 요소를 나와 세계의 연결, 디지털 매체를 통한 창조적 표현, 비판적 자아성찰의 세 가지 요소로 정리하였다. 이정은(2022)은 그의 연구에서 미술 교과에서 학습자간 상호작용 분석을 위한 분석 체계를 고안하기 위해 온라인 미술 교과 협동학습 과정에서 이루어지는 학습자간 상호작용을 분석하는 실행연구를 진행하였고, 그 결과로 학습자간 상호장용을 인지적 상호작용, 사회적 상호작용, 메타인지적 상호작용의 특징으로 분류하여 분석하였다.

기술과 미술교육의 결합에 대한 연구 외에도 기술의 발달에 따라 학생들이 만들어내는 새로운 소통 방식에 대한 연구를 한 서제희(2021), 메타버스를 활용한 창작 기반 융합교육 프로그램 개발 연구를 한 윤진영 외(2021), 디지털 기기를 활용한 학습효과에 대해 연구한 박순덕(2021) 등 기술과 교육의 융합, 혹은 기술의 교육적 접목과 같이 새로운 교육 방법과 교육 방향에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 이는 교육계에서 빠르게 변화하는 시대의 특성에 대한 문화적 관심을 토대로 현실기반적인 대안과 방법을 고안하며 앞으로 변화하게 될 새로운 미래를 대비하려는 시도이다. 어쩌면 극도의 자본주의화, 인구 감소 및 고령화, 팬데믹과 비대

면 생활 방식 등 혼란한 현실에서 교육의 의미를 재검토하고 재설정하여 현실기반적 질서를 구축하려는 노력일 수도 있다. 새로운 시대에 대한 이해를 시작으로 교육의 방법과 방향을 설정함으로써 보다 발전적인 세대를 만들 수 있기를 기대한다.

4. 연구의 중요성

본 연구는 어떻게 하면 디지털 환경에서 자라 온라인상의 활동이 익숙하고 편리한 학생들이 미술 감상에 더 재미있고 흥미롭게 다가갈 수 있을까라는 고민을 시작으로 학교에서의 디지털 미술 감상 교육을 통한 미술 감상의 일상화 방안 탐색을 목표로 두었다. 미술 감상의 일상화는 곧 관람자 또는 학생의 삶이 중심이 되는 미술 감상을 의미한다. 미술이 마음먹고 찾아야 하는 학문적인 것을 넘어서 흥미롭고 일반적인, 일상 속에서 쉽게 접할 수 있는 것이 될 수 있도록 하기 위해서는 학생들의 삶의 환경에 녹아있는 감상 교육이 실행되어야 한다. 아렌트(Arendt, 1958)가 이야기하는 필멸할 인간으로 인해 필멸하게 될 세상을 만들지 않기 위해서는 과거의 것, 즉 낡아버린 지식은 교육과 학습이라는 매개로 보존하되 새로운 세대의 방식을 받아들여야 한다. 정보화 시대의 기술의 발달과 코로나 사태로 인한 비대면화는 온라인화, 디지털화라는 새로운 교육 흐름을 만들어 내었으나 교육적 측면에서 학생들의 삶이 중심이 되는 교육보다는 이론적이고 필연적인 교육이 이루어지고 있는 것으로 보인다. 임정기와 이성도, 김황기(2006)는 오늘날 미술교육이 살아있는 예술 교육이 되기 위해서는 흥미있는 교과 내용의 구성과 재미있는 수업이 이루어져야 함을 지적했는데 이는 시대상에 맞는 교육이 필요하다는 점을 피력한 것이다(이재예, 김형숙, 2022, p.268 재인용). 따라서 본 연구를 통해 인터넷 기반의 디지털 시대를 살아가는 학생 삶의 방식이 주가 되는, 따라서 학생들의 흥미를 자연스럽게 유발할 수 있는 일상적 수준의 디지털 미술 감상 방법에 대해 탐구해보고자 한다.

2020년 3월 11일 세계보건기구(WHO)에서의 코로나 팬데믹 선언 이후

많은 것들이 비대면화 되며 온라인상에서 이루어져 이전과는 다른 다양한 소통 방식과 교육 방법이 활성화 되었다. 교육계에서는 콘텐츠 활용 중심, 과제 수행 중심, 실시간 쌍방향 수업 실시 등의 원격수업 운영 기준안을 만들어 코로나 팬데믹에 대비하기도 하였다. 코로나 사태 이전에도 빨랐던 기술의 발달은 여러 연령층을 통해 다양한 온라인 활동이 활성화 되며 이전보다 가속화 되었고, 사람들의 관심이 인공지능에서 가상현실, 메타버스 등으로 집중되기 시작하였다. 따라서 미술교육에서도 이러한 기술을 접목하여 학습자의 관심과 흥미를 그들의 기준에서 유도할 수 있는 디지털 교육이 활성화되어야 한다. 미술교육의 다양한 영역 중에서도 감상 영역에 집중하고자 한 이유는 다음과 같다. 첫째, 대다수의 미술교육을 받는 아이들이 미술을 전공으로 선택하지 않기 때문에 대부분의 경우 작품을 제작하는 역할이 아닌 미술을 감상하는 역할을 하게 된다. 오늘날 작품과 비작품의 경계, 그리고 작가와 비작가의 경계가 모호해지고 작품 제작 방법이나 작품 공유 경로가 다양해짐에 따라 미술품 제작자와 감상자의 역할이 뚜렷하게 구분되어지지 않고 있지만 대중적 일상에서 접할 수 있는 미술의 영역은 감상 영역과 가장 밀접하다. 또한 모든 미술 활동의 근간에는 감상이 자리하고 있다. 둘째, 다양한 문화와 소통하고 사회를 이해하면서 개인의 삶과 연계할 수 있도록 하는 미술 분야의 기능을 최대한으로 수행할 수 있는 영역이 미술 감상 영역이다.

정보혁명 시대를 맞이하며 더욱 빨라진 '디지털화'는 산업, 교육, 문화 등 다양한 방면에서의 변화를 가져왔다. 온라인의 공간에서 일어나는 소비, 교류, 소통 등의 행태는 온라인이라는 디지털 가상공간에서 사람이 실제와 같은 체험을 시각적으로 느낄 수 있게끔 하는 가상현실(Virtual reality, VR)이라는 기술로 발전하였고, 이러한 가상현실은 진화를 거듭하여 시간과 공간의 제약을 넘어선 메타버스에 이르게 되었다. 가상현실이 단방향 콘텐츠를 제공한다면 메타버스는 상호 소통할 수 있는 쌍방향 콘텐츠를 제공한다(디자인 편집부, 2021). 교육과 메타버스를 접목하려는 시도는 4차 산업혁명 시대의 디지털화, 혹은 가상화라는 실질적인 삶의 방식에 대한 이해를 기반으로 한다. 공간과 시간에 제약을 받지 않는 상태에서의 실

용성과 보고 느끼고 체험하는 경험이 모두 중요시 되는 4차 산업혁명 시대가 되었다. 따라서 미술 교육계에서 역시 개인이 가상공간에 직접 등장해 보다 직접적으로 체험하고 소통할 수 있도록 하는 메타버스 활용에 대한 연구가 주를 이루고 있다. 그러나 본 연구에서는 메타버스 자체 보다는 디지털 시대에 학습자의 삶의 방식 및 문화를 고려한 디지털 매체를 활용하는 방안에 집중하였다.

본 연구는 청소년의 미술 감상의 일상화를 위해 그들의 실제적 삶의 특성을 고려하여 디지털 매체를 활용한 미술 감상 프로그램을 개발하고자 한다. 이러한 상황에서 본 연구는 다음과 같은 중요성을 가진다.

첫째, 미술 감상교육에서 디지털 매체 활용의 필요성에 따른 디지털 미술 감상 방법의 유형을 구분한다. 미술 감상이 어렵거나 지루한 것이 아님을 현재의 문화, 즉 디지털적 요소를 활용함으로써 확인하고, 디지털 매체를 활용하면서 미술 감상이 일상적으로 접할 수 있는 것임을 강조한다.

둘째, 미술교육에 적용 가능한 디지털 미술 감상 방법의 구체적 단계를 개발한다. 이때 디지털 미술 감상 방법의 구체적 단계를 개발하기 위해 디지털 문화의 특성과 실천적으로 적용할 수 있는 교육적 모형을 도입하여 앞으로의 다양한 미술 감상 프로그램 개발에 구조적 역할을 할 수 있도록 한다.

제 2 장 이론적 배경

1. 디지털 미술 감상교육의 필요성 및 현황

1) 미술 감상의 중요성과 디지털 미술 감상의 필요성

DBAE를 계기로 미술사와 미술비평과 관련된 내용이 여러 국가의 미술 교육과정 안에 필수 학습요소로 자리 잡게 된다. 미국, 영국, 핀란드, 싱가포르, 일본 등 세계 13개 국가가 제시한 미술교육의 핵심성취기준(Core Standards)은 크게 창작(producing)과 반응(responding) 두 가지로 요약되는데 반응에 해당하는 성취기준은 나라마다 차이가 있지만, 대개 유럽과 북미에서는“맥락”, “역사 및 문화와 관련된 이해”와 “작품에 대한 성찰과 평가” 등의 미술사, 미술비평과 관련된 기준을 제시한다(The College Board, 2013, p. 7-10). 이처럼 반응과 감상이 핵심성취기준이라는 점은 미술교육의 초점이 미술의 생산자에서 향유자와 소비자 쪽으로 이동하였음을 보여준다. 대부분의 학생들은 미술작품을 생산하는 역할보다 미술작품을 감상하는 향유자로서의 역할을 하게 된다. 작품의 제작과 생산이 자유로워진 오늘날 작품을 창작해내는 생산자와 감상하게 되는 소비자의 경계가 허물어지고는 있으나 여전히 대다수의 사람들의 역할은 작품을 소비하는 감상자이다. 미술 감상은 디지털 매체의 발달로 인한 다양한 소통 방식과 접근 방법을 통해 이전보다 더욱 활성화 되어 보다 대중적인 문화생활의 한 방식으로 자리 잡기도 했다.

미술 감상교육은 학습자로 하여금 조형언어를 포함한 다양한 언어적 표현활동을 활발하게 하여 학습자가 이를 바탕으로 미적 안목을 높일 뿐 아니라 문화를 이해하고 재해석할 수 있으며, 더 나아가서는 자신의 삶의 태도와 가치관에까지 영향을 미치는 점에 있어서 교육에서 보다 독립적인 영역으로 다루어질 필요가 있다. 특히 이미지가 의사소통의 핵심적 역할을 하는 오늘날 감상 영역에 대한 이해는 문화의 추상적 이해를 극복하고, 문

화에서의 수직적이고 권력적인 관계를 극복할 수 있다(김기정, 2019).

문자가 간접적, 조작적인 데 비해, 영상은 직접적, 체험적인 성향이 강해서 커뮤니케이션의 주요 요소인 발신자와 수신자 사이에 훨씬 직접적으로와 닿게 하는 매체 또는 기호이기도 하다(한국미술교육학회, 2003). 아른하임(Arnheim, 1904)은 사물을 인식하고 지각하는 데 감각 중 시각이 특히 유용하며 청각과 결합해 언어 학습에 도움을 준다고 주장한다. 시각은 말과 언어를 습득하기 이전부터 정보를 처리하고 여러 사물을 식별할 수 있도록 하는 기관이기 때문에 다른 어떠한 감각기관보다 본능적이지만 동시에 평생을 걸쳐 꾸준하게 발달될 수 있다. 따라서 미적 능력 향상에 그치지 않고 사고력, 기타 학습 능력, 지각 능력 등에까지 영향을 미칠 수 있다.

미술교육의 목적은 인간이 자신이 살아가는 세계를 보는 방법을 터득하고, 의미 있게 살아가는 방법을 능동적으로 사고하게끔 하기 위함이다. 환원주의에서 추상주의로, 신조형주의에서 디자인교육의 탄생으로, 자유표현에서 자아표현으로 시대에 따라 미술과 미술교육의 역사가 변해왔다. 그러나 시대의 변화에도 미술과 미술교육은 인간 자체와 그들이 살아가는 세계에 관한 이해관계로 이루어져 있다는 점에는 변화가 없다. 워커와 파슨스(Walker & Parsons, 2000)는 미술 교육과정을 인간의 문제에 집중시키는 것에 대해 말하면서, 이는 미술에 있어서 가치 있는 것을 포기하는 것이 아니라 무엇이 미술을 강력하고 중요한 것으로 만드는지를 포착하고, 인간의 가치관, 신념, 삶에 대한 해석의 복잡함과 애매함을 활용하도록 하는 더 많은 기회를 제공하는 것이라고 주장한다. 이러한 미술 교육의 역할, 즉 미술을 통해 인간이 삶과 사회에 대한 올바른 이해관계를 형성하도록 하기 위해서 작품이나 개인이 놓인 맥락의 시각적 정보처리 능력을 기르고 개방적으로 사고하는 방법을 익히는 미술 감상 교육이 강조되어야 한다.

한편 미술 감상교육의 목적은 미술 자체를 올바르게 이해하고 경험하기 위해서이기도 하다. 권준범(2003)은 미술교육의 목적은 미술을 즐기고 소비할 수 있도록 하는 것이라고 한다[2]. 미술의 표현 및 목적이 사실주의와

기록의 범위를 벗어나 미술이 한 사회의 문화를 대변하고 문화를 형성한다고 보았을 때 미술을 즐기고 소비함으로써 문화적 리터러시를 향상시킬 수 있다. 예컨대 미술사에서 잭슨 폴록의 액션 페인팅은 기법의 문제일 뿐 아니라 신체 전체의 역할과 밀접하다고 하였다(Walker&Chaplin, 2004). 이처럼 미술은 시각과 밀접한 듯하지만, 시각은 다른 감각과 함께 이해되며, 때로는 시각을 반대하기도 한다. 듀이는 창작에 가까운 '예술적인(artistic)'과 감상에 가까운 '심미적인(esthetic)' 이라는 두 단어의 유기적 관계성을 드러내는 용어가 없는 점을 아쉬워하며, 창작과 감상은 완전히 분리되는 것이 아니라 심미적 행위에 있어서 둘 다 중요한 관계에 있다고 보았다(Dewey, 2005, 류재만, 박미진, 2020, p.59 재인용). 이처럼 우리는 이미지가 지배하는 사회를 살아가며 시각의 개념을 전통적 미술의 범위에서 벗어나 복합적 양식의 결합으로 볼 필요가 있다(손지현, 2021).

디지털 매체의 발달은 시각 이미지의 보다 빠른 대중화와 발달을 야기했고, 사람들은 시각 이미지와 끊임없이 상호작용을 하며 살아가고 있다. 물론 디지털 매체의 발달 이전에도 우리는 신문, 잡지, 광고, 사진 등을 통해, 혹은 그 이전의 시대에는 그림과 예술작품을 매개로 이미지의 영향을 받아왔지만 오늘날의 디지털 매체는 생동감 있고 실제적인 이미지를 제공함으로써 보다 현실적으로 우리를 자극하고 동요시킨다. 특히 스마트폰의 보급은 디지털의 대중화를 야기하면서 디지털 컨텐츠의 감상과 제작을 활용한 새로운 소통 방식을 만들어냈다. 디지털 매체를 통한 영상 미디어 및 시각 이미지는 더 이상 관심과 흥미의 대상이거나 선호도에 따른 선택 활동 수준에만 머무는 것이 아니라, 우리 삶의 일상적이면서도 근본적인 조건이 되어버렸다(이진호, 2020).

그러나 "빠르게 변화하는 기술 기반의 사회에서 현대적 예술체험과 사고

---

2) 권준범(2003)은 이해중심 미술교육에서 미술교육의 목적은 현대미술을 즐기고 이를 소비할 수 있는 능력을 키우는 데 있으나 언제부터인가 현대미술을 자신 있게 대할 수 있는 기회는 미술의 표현이 사실주의 범위를 벗어나기 시작하면서부터 이를 상실하기 시작했다고 언급한다. 야수파, 입체파, 미래주의, 다다이즘, 초현실주의, 추상표현주의, 팝아트, 옵아트, 미니멀 아트, 행위미술, 개념미술, 대지미술 등의 현대 미술의 방대함은 미술 비전공자들로 하여금 미술의 흐름을 이해하는 것을 포기하게 만든다.

방식, 시각적 이미지에 대한 가치 판단에 대해 제대로 배우지 못한 학생들이 과연 더욱 복잡해질 내일의 정보홍수, 영상 중심의 문화의 시대를 맞아 슬기롭게 살아갈 수 있을까 하는 점"(한국미술교육학회. 2003. p.206)은 우리 모두가 우려하는 바이다. 빠르게 변화하는 세상만큼 인간의 인식 능력이 성숙하게 자리할 수 있는지, 기술적 가치에 대한 올바른 개념을 형성할 수 있는지에 대해서 의문이 드는 것이 사실이다(정다은, 2020). 따라서 디지털 매체를 통해 영상과 이미지에 끊임없이 노출되는 환경에서 미술을 올바르게 이해하고 즐길 수 있도록 학습자와 감상자의 현실을 반영한 미술 감상교육이 실행되어야 한다.

지금 이 시대에 미술교육을 왜 해야 하는가의 고민에 대한 답은 미술은 결국 문화 흐름의 축약이자 사회의 언어이고, 공동체적 표현임에 따라 개인의 목소리를 통해 사회나 개인 스스로와 소통하고 공감하는 창구가 될 수 있기 때문이다. 이러한 학습을 기반으로 "학습자는 자기 자신에 대해 면밀히 탐구하고, 세계를 이해하며 로켓처럼 '아무도 가본 적이 없는 세계로 과감하게 탐사'를 떠날 수 있을 것이다"(Marc Prensky, 2018, p.229). 미술교육 내에서도 특히 미술 감상교육은 시각적 소통능력 계발을 통해 미적 감수성을 함양하게 하여 생활의 예술화, 혹은 예술의 생활화를 가능하게 한다는 점에서 다양한 교과와 기술이 협업하여 학생 개인의 역량을 계발하는 것이 중요시 되는 오늘날의 교육관에 매우 효과적인 영향을 줄 수 있는 분야이다. 학습자마다 다른 국어, 수학, 사회, 과학의 내용과 기량에 대한 요구는 결코 완전히 사라지지는 않을 것이다. 그러나 점차 학습자가 저마다의 요구에 따라 교과목별로 다양한 내용을 배울 수 있는 환경이 되어 모든 학습의 결과를 삶에 대입할 수 있는 교육이 이루어지기를 기대한다.

시각적 정보가 넘쳐나는, 인공지능이나 메타버스 시대라고도 불리는 시대를 살아가며 미술에 대한 중요성을 인지하지 못하는 사람들은 미술의 개념을 회화나 조각 등의 순수예술에 국한시키는 경향이 있다. 미술로 모든 것을 통용하고 이해할 수 있는 것은 아니지만, 오랜 시간 인류가 시작되어 생활하기 시작되면서부터 함께한 미술적 표현은 그 형태와 방식에 있어서

변화가 있을 뿐 과거에도, 그리고 앞으로도 매우 중요할 것으로 판단한다.

2) 미술 감상교육의 현황

미술 감상교육은 소통과 대화의 문제이다. 특히 학교교육에서의 미술과목은 작품을 매개로 다양한 의견을 제시하거나 자신만의 목소리로 작품을 만들고 재해석하는 창의적 활동을 통해 '다름'을 자유롭게 이야기할 수 있는 영역이다. 따라서 학생들은 미술과목을 통해 문화를 알고 이미지를 해석할 줄 알아야 한다. 즉, 이미지를 활용한 시각언어를 분석하고 이를 익히게 되는 것인데, 학습을 통한 이해와 공감을 바탕으로 시각언어를 자신만의 생각으로 다룰 수 있어야 한다. 류지영(2019)은 학교교육에서 미술감상교육의 필요성에 대하여 학습자의 시각적 사로 능력과 시각적 리터러시 능력, 그리고 커뮤니케이션 능력을 길러주기 때문이라고 언급한다. 대부분의 학생들은 미술의 영역에 있어서 창작자보다는 감상자 역할을 하게 된다. 즉 향유자의 역할을 하게 되는 것이기 때문에 작품을 어떻게 감상하고 비평해야 하는지, 그리고 그것을 기반으로 자신의 삶과 어떠한 부분에서 연결시킬 수 있는지, 혹은 이전보다 풍요로운 감상을 할 수 있을지에 학교교육으로부터 배움을 쌓아가야 한다.

현재 중학교 및 고등학교에서의 미술 감상 교육의 일반적 양상을 알아보기 위해 현직 중학교 미술교사 3명과 고등학교 미술교사 1명, 그리고 전직 고등학교 미술교사 1명에게 미술 감상 교육의 진행 형태에 대한 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 내용은 다음과 같다.

> 학교에서 미술 감상은 주로 펠드먼의 미술 감상비평을 사용한 수행평가 위주의 방법으로 진행된다. 펠드먼의 미술 감상비평 방식이 아니면 구체적인 단계나 학습 성취도 평가 기준을 마련하는 데 한계가 있어 '하던 방식'으로 비평하고 감상한다. 수업 시간이 제한적이어서 미술비평만 다루기에도 어려움이 있다(A교

사).

미술교과가 독립교과로서의 위상을 갖고 있기는 하지만 그 자체로의 가치를 다 하기에는 어려움이 있다. 아이들이 미술 감상에 대한 편견이 있는지 배우려고 하는 경향이 적다. 미술 감상 수업을 진행하기 위해서 이것을 왜 배워야하는지, 왜 중요한지 등을 일일이 알려줘야 한다는 것이 슬프다(B 교사).

어떤 친구들은 글보다 자기 생각을 표현하기 쉽다고 이야기하지만, 감상에 있어서는 글이 주는 감동이 더 크다고 한다. 미술 교과만이 갖고 있는 독립적인 교과로서의 위상이 지금보다는 높아져 미술 감상이 어려운 것이 아닌 일상적인 것이 되었으면 좋겠다(C 교사).

미술수업에서 미술비평을 제대로 다루기는 어렵다. 수업이 일주일에 두 번 있는데, 이마저도 3학년 교육과정에는 미술수업이 아예 없을 때도 있다(D 교사).

VTS 방법이 많이 활용되고 있긴 하지만, 너무 형식적인 미술 감상과 비판으로만 흘러갈 수 있지 않을까 생각한다(E 교사).

서울 소재의 중학교에 재학 중인 학생들 7명을 대상으로 평소 미술 감상에 대해 어떠한 견해를 갖고 있는지 질문을 해본 결과 학생들은 “미술 감상은 지루하다”, “그리거나 만드는 게 재미있다”, “미술 감상을 왜 배워야 하는지 잘 모르겠다”, “다른 과목이 더 중요하기 때문에 미술을 공부할 시간이 없다” 등의 의견을 내놓았다. 7명 중 5명은 미술 감상이 지루하다고 하였고, 그리거나 만드는 활동이 더 재미있다고 한 학생은 7명 중 4명, 미술 감상을 왜 배워야 하는지 모르겠다는 학생은 7명 중 3명, 다른 과목의 중요성을 언급한 학생은 7명 중 7명 전부였다. 7명 학생 모두 미술 자체

에는 흥미를 보이는 학생이었으나 미술 감상 수업에 대해서는 부정적인 견해가 주를 이루었다. 이를 통해 학생들이 갖고 있는 미술에 대한 관심과는 별개로 미술 감상을 공부해야한다는 것에 대한 부담감을 갖고 있으며, 미술 감상 자체에 대한 흥미를 느끼지 못한다는 것을 알 수 있었다. 실제로 상당수의 사람들은 미술 감상 활동을 하며 작품을 온전히 감상하기 이전에 작품에 대한 지식과 이해를 필요로 한다고 생각하는 경향성이 있다(이재영, 2021). 이렇듯 미술 감상 활동이 하나의 활동으로서 받아들여지지 않고 정보 습득적 활동으로서 받아들여지는 이유는 미술 감상과 학생들의 삶 간의 연계성이 부족하기 때문이다. 미술 감상 영역에 있어서 낮은 자기 관련성은 개인이 감상 활동을 통해 찾을 수 있는 의미와 내용, 맥락 등이 결여되어있음을 의미하기 때문에 이는 개인에게 의미 있는 활동으로 인식되는데 한계가 있다.

현재 학교 현장에서는 부족한 미술교과 수업시수, 결국 입시에 전념할 수밖에 없는 환경에 놓여있는 학생들과 학교, 미술 감상 자체에 대한 거부감, 부족한 감상 수업 전략과 학습 성취도 평가 방법 등의 이유로 학교에서 미술 감상교육을 실현하는 데 환경적 어려움이 있다. 미술 영역 내부적 어려움으로는 막대한 양의 작품 수, 작품 선정에서의 객관성이나 주관성, 서구 중심적 경향의 미술사, 시각적 재현이라는 미술의 특성 등이 있다. 이재영(2021)은 그의 논문에서 학교 미술 감상 수업의 난점에 대해 다음과 같이 논의한다.

> 첫째, 미술 작품 중심적이기 때문에 학습자 중심의 실제적 측면으로의 접근이 어려우며 대체로 교사가 작품을 제시하기 때문에 작품 선정 과정에 학습자의 개인적 특성이 반영되기 쉽지 않다. 둘째, 유의미한 미술 작품 감상 수업 전략이 빈약하다. 교수・학습 과정에 대한 다양한 연구에도 현장의 미술 작품 감상 활동은 상당 수 감상 작품에 대한 감상문 쓰기라는 단조로운 활동의 구조를 쉽게 버리지 못하고 있다. 셋째, 미술 감상 활동의 실제적 가치가 부족하다. 효과적인 미술 감상 수업 전략

> 은 미술 감상 활동의 실제적 가치를 극대화시켜야 한다. 하지만 미술 작품 감상은 너무 전문적이고 특수한 학문의 영역으로 다루어지는 경향이 있다. 넷째, 미술 작품 감상은 어렵고 지루하다. 미술 작품에 대한 전문적인 감상이 자칫 미술 작품 감상 활동을 너무 어렵게 만들지는 않는가? 다섯째, 미술 작품 감상에 필요한 조형언어에 대한 이해가 미흡하다(이재영, 2021, p.63).

이재영(2021)의 논의에서 확인할 수 있듯 오늘날 학교 미술 감상교육은 그것의 실행에 있어 여러 한계를 가진다. 그리고 이러한 한계는 미술 감상과 실질적 삶과의 괴리에서 나타나는 것으로, 학습자의 주변 환경이나 시대적 변화를 충분히 고려하지 않은 채 이전의 감상 방식을 따르고 있기 때문에 발생하게 된다는 공통점이 있다. 디지털 기기의 발달로 이미지가 대중화된 것에 비해 미술 교육에서 다루어지는 이미지 및 교육 방식은 아직까지 실질적이지 못한 비주류의 것으로 여겨지는 경향이 있다. 이러한 미술 감상교육의 한계를 극복하기 위해서는 학습자의 문화와 삶의 환경에 대한 이해를 기반으로 재미와 흥미가 강조되는 감상 활동이 고안되어야 한다.

스마트폰, 영상매체 등의 기술의 발달로 이미지를 보고 제작하는 것이 쉬워졌을 뿐더러, 인터넷의 발달로 인한 정보의 홍수 속에서 감상의 방법이나 순서를 제시하는 것을 넘어 학생들이 정말 필요로 하는, 그들의 삶의 방식에 맞는 감상 방법 및 체험의 확장 경로를 소개해주어야 한다. 김시내(2018)는 학생들의 모바일 디바이스 사용량이 증가함에 따라 언제 어디서나 접속 가능한 활동뿐만 아니라 모바일 어플리케이션을 통한 교육활동의 새로운 방향이 모색되어야 한다고 주장한다. 아이들이 연예인을 좋아하거나 게임을 즐기는 것, 혹은 SNS 활동에 꾸준한 흥미를 보이는 것처럼 미술을 감상하는 것 또한 일상 속 해방이자 대중적인 흥미 요소가 된다면 미술 감상에 대해 부정적인 견해가 줄어들 수 있다. 학습자가 미술 감상에 대한 흥미를 느끼고 그것이 공부가 아닌 해방적 활동이 되기 위해서는 감상 교육이 학습자 삶의 실제성을 근간으로 이루어져야 한다.

2. 정보화 시대의 디지털 교육

1) 디지털 네이티브

태어나는 순간부터 자연스럽게 일상생활 속에서 디지털 매체를 접하며, 이를 활발하게 사용하는 디지털기반 삶을 영위하는 세대를 디지털 네이티브(Digital Native)라고 부른다. 미국의 교육학자 마크 프렌스키는 자신의 연구 논문에서 아날로그에 익숙한 이전 세대를 일컫는 “디지털 이주민”과 구분하며 이 용어를 처음 사용하였다(Tapscott, 2009, 이다희, 김미남, 2018, p.136 재인용). 디지털이 가져다주는 생활의 편리함은 교육에서도 마찬가지로 적용된다. 디지털카메라를 활용한 표현은 아이들이 주제에 대한 자신의 창의적인 아이디어만 있으면 얼마든지 기존의 이미지를 활용하여 뛰어난 표현을 할 수 있음을 일깨워주고 무엇보다 아이들의 창작과 표현활동에 자신감을 주어 주제에 대한 창의적인 발상을 할 수 있게 해준다. 글자보다는 이미지가, 이미지보다는 영상이 편리하고 익숙한 디지털 네이티브 세대는 디지털 기술을 마치 모국어처럼 사용할 수 있다. 어쩌면 언어보다도 편리할 디지털 이미지는 새로운 시각문화를 만들어내며 온라인이라는 가상공간에서 모든 활동이 이루어지는 디지털적 요소로 소비, 소통, 문화생활 등에서 언택트라는 새로운 문화의 흐름을 만들어내었다. 돈 탭스콧(Don Tapscott, 2009)은 미래 학습자를 ‘넷 세대(Net generation)’라고 지칭하며 미래 학습자의 특성을 다음과 같이 설명하였다(한희경, 2019, p.3 재인용).

> 그들은 선택과 표현의 자유를 중시하고, 개인 미디어를 자신의 취향에 맞추어 변경하고 새로운 콘텐츠를 창조하는 것을 선호하며, 놀이와 학습을 구분 짓지 않는다. 인터넷상에서 자신들에게 필요한 협업 커뮤니티를 스스로 구성하여 원하는 결과물을 산출하는 방식으로 학습한다. 아울러 TV와 같은 일방향의 매체보다 컴퓨터와 인터넷 같은 양방향의 상호방식을 선호하고 동시에 여러 개 채널을

다룰 줄 알며, 그 속에서 1:1 보다 1:N으로 상호작용하는 과정을 거치며, 빠른 속도로 정보와 콘텐츠를 생산·수집하는 멀티태스킹 능력을 보여준다(Tapscott, 2009, 한희경, 2019, p.3 재인용).

디지털 네이티브 세대는 디지털 환경과 그 안에서 이루어지는 수많은 상호작용으로 인해 이전 학생들과는 다른 사고와 정보처리기능을 가지고 있다. 디지털 네이티브 세대 이전의, 아날로그가 익숙한 세대는 글을 읽는 것처럼 한 번에 한 가지 정보를 깊게 이해하고 수용하는 반면 디지털 네이티브는 여러 정보를 게임처럼 즉각적이고 동시에 처리하는 데 익숙하다(박순덕, 박선영, 2021). 즉 디지털 네이티브 세대는 미디어와 디지털 매체를 활용하여 정보를 습득하고 재해석하는 것에 익숙하다는 것이다. 또한 그들은 디지털 매체를 통해 공식적으로 배운 것이나 알려진 것 외의 것들로의 접근을 어려워하지 않으며, 이를 시작으로 자신의 관심사를 알아내고 자아를 성찰하며, 더 나아가서는 미래지향적 사고를 하게 된다. 디지털 환경에서 그들은 참여자로서의 역할뿐 아니라 제작자로서, 공유자로서의 직접적인 참여를 통해 사회 구성원으로서의 역할을 할 수 있다. 네트워크의 발달은 인간이 하나의 고립된 존재가 아니라 타인과의 소통을 통해 사회를 이루며 살아가는 사회적 존재임을 상기시킨다(서제희, 2021). 그들에게 디지털 환경은 열린 사고의 장이자 사회와 소통할 수 있는, 누구나 접근 가능한 공공시설과 같은 존재이며, 자기를 표현할 수 있는 도구적 공간이다. 최근에는 국내의 초·중등학교 학생들의 인터넷 이용률은 100%에 가깝고, 매일 인터넷을 이용하는 어린이와 청소년의 비율도 10대의 경우 95.8%에 이른다. 학년이 올라갈수록 인쇄매체인 책 읽기나 글쓰기는 점차 줄어드는 반면, 컴퓨터나 휴대전화를 이용한 문자 메시지, 인터넷 자료, SNS 읽기와 쓰기는 급격히 증가하고 있는 추세이다(정혜승 외, 2013, 한희경, 2019, p.17 재인용).

디지털 네이티브 세대인 청소년 학생들이 다양한 디지털 콘텐츠에 접근한다는 것이 낯설지 않고, 코로나 사태 등으로 인해 불가피하게 인터넷상에서 이루어지는 소통과 교육적 접근이 이루어짐에 따라 온라인을 통한

교육의 논의는 지속될 것이다(송명길, 2020). 디지털화는 시공간에서의 제약을 최소화시켜 최대한의 효율성을 보장하는 편리함을 가져다주었고, 이러한 편리함에 길들여진 사회는 또 다른 편리함을 추구하기 위해 앞으로 계속해서 발전해 나아갈 것이다.

2) 디지털 리터러시

21세기 네트워크 사회화와 디지털 시대의 도래는 20세기 아날로그 시대의 인간과 삶의 모습을 급격하게 바꾸어 놓고 있다. 1990년대에 들어 급격히 발달하게 된 컴퓨터 기능은 교육의 양상과 방법적 측면에서도 변화를 가져왔다. 전 세계적 디지털화는 교육에서 컴퓨터를 수업에 활용하기 위하여 컴퓨터 보조수업(Computer Assisted Instruction)과 관련된 연구를 시작으로 웹 기반 교육(E-learning), 모바일러닝(Mobile learning), 스마트러닝(Smart Learning), u-러닝(Ubiquitous Learning), 디지털 교과서 등과 같은 다양한 매체로 연구가 확대되었다(정종완 외, 2013). 오늘날의 디지털화는 인공지능과 메타버스와 같이 이전보다 더욱 복합적이고 시간과 공간의 제약을 넘어 디지털 기능의 효율을 극대화하는 방향으로 구조화 되고 있다. 또한, 감염병으로 인한 수업의 온라인화는 디지털 매체의 활용이 교육의 보조적 매체의 역할을 넘어 교육의 주된 매체로 사용되도록 하였다.

태어나면서부터 디지털 기기에 둘러싸여 성장한 세대를 의미하는 디지털 네이티브가 만들어내는 문화는 모든 요소의 디지털 대전환과 시각 이미지의 일상화 및 범람이라는 변화를 가져오고 있다. Fraser& Dutta(2008, 2010)는 온라인 세상에서 과거와 다른 형태의 사회적 계급이 등장하고, 권력의 이동과 새로운 자본의 성장으로 현재의 우리는 대단히 큰 변화의 시기를 살고 있다고 지적한다(서제희, 2021, p.115 재인용).

2021년 교육부에서 발표한 <2022 개정 교육과정 총론>에서는 2022 개정 교육과정 추진 배경으로 ‘예측할 수 없는 변화에 대응할 수 있는 교육

혁신 필요', '학령인구 감소 및 학습자 성향 변화에 따른 맞춤형 교육 기반 필요'. '새로운 교육환경 변화에 적합한 역량 함양 교육 필요'. '현장 수용성 높은 교육과정에 대한 요구 증대' 등을 제시하였다(p.1). 디지털 전환과 더불어 저출생 현상의 심화로 인해 학령인구가 감소하고 있는 사회적 현상에 대응하여 학생 개개인의 역량을 최대한 발전시켜줄 교육과정과 교수, 학습 체제 및 교육환경이 중요하게 다루어지고 있는데, 특히 디지털 친화적, 도전적 특성을 갖는 학습자들을 고려했을 때, 새로운 교육과 최적화된 맞춤형 교육으로의 변화가 필요하다고 보고 있다. 따라서 교육부는 비대면 원격교육의 확대와 디지털 시대의 교육환경 변화에 부합하는 미래형 교수, 학습 방법과 디지털 시대의 교육환경 변화에 부합하는 미래형 교수, 학습 방법과 평가체제를 구축하여 학생들이 디지털 에듀테크를 활용하여 자발적이며 능동적으로 수업에 참여할 수 있도록 하는 것에 초점을 둘 것임을 주장한다. 코로나 팬데믹으로 인해 학교 수업이 전면 비대면화 되면서 온라인을 통한 수업이 본격적으로 시작되었다. 학교의 비대면화는 수업의 모든 요소를 디지털화 시켰고, 이에 교육부에서는 온라인 예술 수업 가이드라인 영상 제작, 온라인 예술 수업 사례집 제작, 온오프라인 연계 예술수업 사례 인터뷰 영상 참여, 그리고 학교 예술교육 역량 강화 직무연수 등 실질적인 학교수업에서 온라인 수업이 원활히 진행될 수 있게끔 새로운 가이드라인을 제시하기도 하였다.

황연주(2003)는 영상 이미지의 범람은 현대를 몰가치적이고 환상적인 시대로 만든다는 부정적인 견해 가지고 있는 지식인들이 있지만, 다른 한편에서는 영상에 대한 새로운 인식의 필요성과 상상력에 대한 새로운 가치가 부여될 수 있는 시기라고 주장한다. 따라서 이러한 문명사적 변동에 올바르고 능동적으로 대처할 수 있는 능력의 배양을 위해 디지털 리터러시 교육이 필요하며, 미술 교육적 관점에서는 디지털 교육과 연계한 비주얼 리터러시 교육이 요구된다. 정다은(2020, p.71)에 의하면 "문자가 간접적, 조작적인 데 비해, 영상은 직접적, 체험적인 성향이 강해서 커뮤니케이션의 주요 요소인 발신자와 수신자 사이에 훨씬 직접적으로 와 닿게 하는 매체 또는 기호이기도 하다". 미술에 대하여 한국미술교육학회(2003)에

서는 미술은 시각적, 촉각적 지각과 직관, 경험에 의하여 구체적 물질로 체험하고 표현한다고 정의한다(정다은, 2020, p.72 재인용).

디지털 포용성(Digital Inclusion)은 단순한 컴퓨터, 인터넷, 기술의 문제가 아니라 사회 전반적인 요소에 걸쳐 역량을 향상시키고, 삶의 질을 증진하며, 교육을 촉진하고, 경제적 웰빙을 추구하기 위한 창구로서의 기술 활용이 포용사회로 이어지는 것으로(Digital Inclusion Panel, 2004), 사회적 포용성의 맥락에서 이분법적 디지털 격차 개념을 단계적 변화(gradation)로 재구성한 개념으로 발전되어왔다(Livingstone& Helsper, 2007, 계보경 외, 2020. p. 279). 또한 이는 단순히 취약계층의 디지털 접근성을 높이는 것과 더불어 모든 사람의 선택적 디지털 수단 활용을 통해 삶의 질을 향상할 수 있는 기회를 영위할 수 있도록 평등한 디지털 환경을 구축하고 교육의 기회를 제공하는 개념으로, 사람들의 삶의 질을 향상시키는 수단이자 그들이 계속해서 만들어내는 사회의 맥락인 문화와 맞닿아 있다(계보경 외, 2020).

디지털 리터러시에 관하여 한정선 외(2006)는 '디지털 매체와 테크놀로지를 효율적으로 상이할 수 있는 기술, 지식, 비판적 사고력과 함께 문제 해결, 커뮤니케이션, 그리고 지식을 창출할 수 있는 능력'이라고 언급했다. 김수환 외(2017)는 '디지털 사회 구성원으로서의 자주적 삶을 살아가기 위해 필요한 기본 소양으로 윤리적 태도를 가지고 디지털 기술을 이해하고 활용하여 정보를 탐색 및 관리, 창작을 통해 문제를 해결하는 실천적 역량'으로 보았다. 미디어 스마트(2015)는 '디지털 기술과 커뮤니케이션 도구로 적절하게 정보에 접근하고, 관리하고, 통합하고, 분석하고, 평가하며, 새로운 지식을 구성하고, 창조하고, 타인과 소통할 수 있는 흥미, 태도, 능력'으로 보았고, 노은희 외(2018)는 '디지털 환경에서 학습자가 주도적이고 가치로운 삶을 살아가기 위해 디지털 기술을 올바르게 이해하고 사용하여, 정보 및 그 내용을 적절하게 탐색, 활용하고, 비판적으로 분석, 평가하며 생산적으로 소통, 창조하는 복합적 역량이라고 정의하였다. 이렇듯 디지털 리터러시에 대한 이해는 시간이 흐르며 변화하고 발전하였으나, 공통적으로 드러나는 점은 디지털 요소를 올바르게 이해하고 적절히 적용시킬 수

있는 능력을 기른다는 점이다.

고대 로마시대의 리터러시는 알파벳 문자, 기껏해야 편지의 해독 정도로 이해되었다. 그러나 시간이 지나면서 리터러시는 문학과 동일시되었고 쓰기 기술이 중요한 위치를 차지하게 되었다. 불과 10 여 년 전만 해도 보편적 리터러시라 하면 읽고 쓸 수 있는 기술로 정의되었다. 그러나 커뮤니케이션이 변화하면서 용어의 정의도 변화를 거듭해왔다. 오늘날 리터러시는 매스 미디어를 통한 커뮤니케이션을 이해하는 능력으로 인식되고 있다(Postman, 1971, 안정임, 2002, p.13 재인용). 과거에 언어와 회화, 문학은 표현을 위한 가장 효과적인 방법이었고, 표상 형식의 변화는 현대인의 경험을 의미화 하는 표현 방식과 소통하는 방식을 변화시켰다. 그러므로 영상적(디지털적) 표상 방식은 또 다른 방식으로 세상을 지각하게 하며, 궁극적으로는 인간의 의식을 확장시켜 창의적인 태도로 삶을 발전시키는데 영향을 준다(김시내, 2018).

디지털 리터러시 교육에 대해서는 2016년도부터 4차 산업혁명과 미래인재 역량이 강조되면서 디지털 리터러시에 대한 관심이 증가하였다. Education 2030 연구에 따르면, 글로벌 역량은 디지털 리터러시와 밀접하며, 글로벌 역량이 학교 교육과정에 명시적으로 드러난 국가는 전체 참여국의 28%밖에 되지 않는다고 한다(OECD, 2020). 디지털 리터러시는 단순히 디지털 기기를 사용하고 기술을 익히는 것을 넘어 디지털 매체를 활용하여 지식의 구조화, 경험의 확장, 체험의 자기화를 하는 것을 의미한다. 즉, 디지털 리터러시 교육은 미디어를 통해 민주적인 생활 방식을 익히는 것이라는 데이비드 버킹엄의 주장과 같이 디지털 교육을 통해 민주적 사고방식을 익히게끔 하는 교육의 양상이다.

「미디어 교육 선언」의 데이비드 버킹엄(David Buckingham, 2019/2019)은 미디어 리터러시에 대해 새로운 관점을 제시한다. 버킹엄은 미디어 리터러시에 대해 정부에서 관심을 가지고 있는 것이 어떻게 보면 개인에게 책임을 전가하는 행위로 볼 수 있다고 주장한다. 정부가 미디어가 쏟아내고 있는 무분별한 정보를 걸러내는 역할을 전혀 하고 있지 못하며, 그 책임을 개인에게 전가하고 있다는 것이다. 미디어의 의미는 결국

매개한다는 의미이다. 버킹엄은 오늘날 미디어의 시작과 끝을 구분하는 것조차 쉽지 않은 상황에서 미디어가 행하는 그 매개 자체에 대해서도 고민해봐야 한다고 말한다. 버킹엄이 이야기하는 것처럼 매개되는 것(미디어)은 실재하는 것과 차이가 있지만, 그럼에도 미디어가 실재적 삶을 일궈내고 있는 정보화 시대에서 매개되는 것을 이해하고 그것을 삶에 다시 응용할 수 있는 능력이 길러져야 한다.

3) 디지털 매체를 활용한 미술 감상교육의 특성

(1) 하이퍼텍스트성과 네트워크성

20세기의 전자 매체는 방대한 양의 비선형적인 정보를 인터넷상의 하이퍼텍스트로 제시한다(손지현, 2021). 디지털 매체의 하이퍼텍스트성은 사용자에게 비순차적인 검색을 가능하게 하여 특정 자료에서부터 다른 자료로 넘나들며 원하는 정보를 얻을 수 있도록 한다. 디지털 매체의 이러한 비선형적 특성은 사용자의 적극적인 참여를 유도하여 사용자를 소비자인 동시에 생산자의 역할을 할 수 있게 하였다. 온라인상에서 사용자는 하이퍼텍스트를 통해 수많은 정보를 연결함으로써 한 번에 하나의 소비자나 생산자의 역할을 하는 것이 아닌 한 번에 여러 종류의 소비자와 생산자가 될 수 있다. 이러한 다중적인 역할이 얽혀 사용자는 다수의 네트워크를 생성하게 된다. 다수의 네트워크를 통해 사용자는 또 다른 네트워크를 형성하고 소비자와 생산자가 동시에 될 수 있다는 특성은 사용자와 사용자 사이의 활발한 소통을 가능하게 한다.

피데리오(J. Fiderio, 1988)는 가장 정교한 수준에서 하이퍼텍스트는 공동작업과 커뮤니케이션, 그리고 지식 획득을 위한 소프트웨어 환경이며, 신속하고 직관적인 접근을 가능하게 하는 링크를 통해 정보를 저장하고 검색하는 두뇌의 능력을 닮았다고 주장한다. 즉 디지털 매체의 하이퍼텍스트성은 찾고자 하는 정보나 경험에 대하여 자유로운 내비게이션이 가능하게 한다. 미술 감상에서의 하이퍼텍스트성은 이미 직관적인 특성이 있는 이미

지를 더욱 더 직관적으로 접할 수 있도록 하기 때문에 감상자의 미적 경험의 폭을 빠르고 쉽게 넓혀준다. 또한 디지털 매체의 하이퍼텍스트성은 미술작품이나 미술사에서 개인이 탐구하고자 하는 방향으로의 탐색 중 새로운 발견을 하거나 깨달음을 얻을 수 있는 다양하지만 직관적인 기회를 제공한다. 이러한 과정에서 감상자는 이미지를 공유, 혹은 재생산하여 본래의 미술품과 관련된 또 다른 관점을 제시하게 되기도 한다. 디지털 매체를 활용한 미술 감상은 전체적 관점에서 미술 감상이 보다 광범위하고 깊은 사고의 연장선이 될 수 있도록 하며 개개인의 참여적인 활동이 됨으로써 개인적인 궁금증이나 기호에도 영향을 미치고 미술품이나 미술사적 경향에 대한 새로운 담론을 형성하게 하기도 한다.

(2) 메타인지

메타인지는 자신의 인지적 활동에 대한 지식과 조절을 의미하는 것으로 내가 무엇을 알고 모르는지에 대해 아는 것에서부터 자신이 모르는 부분을 보완하기 위한 계획과 그 계획의 실행과정을 평가하는 것에 이르는 전반을 의미한다(Flavell, 1979). 메타인지는 인지의 상위 개념으로 '인지에 대한 인지', 그리고 '인지에 대한 반성'의 개념 또한 내포하고 있다(손원준, 2016). 디지털 매체는 이러한 메타인지적 과정을 수월하게 한다. 스스로 모르는 것을 인지하고, 그것에 대한 탐구를 한다는 점에서 메타인지는 자기 주도적 학습 역량을 최대화 시킬 수 있는 방법 중 하나이다. 그 과정에서 학습자는 학습을 진행하며 자신의 선택에 대해 끊임없이 모니터링하고 평가하게 된다. 디지털 매체는 온라인상의 자료를 자유로이 탐색하고 적용할 수 있다는 점에서 메타인지 효율을 극대화 시킨다.

디지털 매체의 메타인지적 특성은 미술 감상 활동을 하며 구멍 난 부분, 즉 감상자가 놓치고 있던 부분에 대해 재인지 할 수 있도록 하여 미술 작품을 총체적으로 이해하고 올바르게 감상할 수 있는 역량을 키워준다. 그 과정에서 감상자는 미술사나 미술 작품을 인지하고 자신의 인지 정도에 대하여 통찰하게 된다. 따라서 감상자는 틀과 답이 어느 정도 정해져 있는

미술 감상이 아닌, 자기 주도적 미술 감상을 할 수 있게 된다. 미술 감상 영역에서의 자기 주도성은 감상자의 시각적 문해력, 독창과 창의성, 문제 해결 능력과도 연관되는 역량으로 매우 중요하다.

미술은 시각적 정보가 주가 되는 영역이다. 따라서 디지털 매체 내에서의 감상 활동은 동시적으로 이루어지는 메타인지적 특성을 잘 나타낸다. “이미지의 다의성은 이미지 안에 산란하고 있는 시각기호에 의해서 발생한다. 언어의 경우 독해 작업이 직선적이고 연속적이지만 이미지는 전체적이고 동시적으로 지각된다. 이미지의 의미는 비연속적인 시각기호를 서로 연결시키는 시선의 결과이다”(류지영, 2011, p. 132). 디지털 매체는 이러한 시각이미지의 다의성으로의 접근이 가능하게 하는데, 이에 미술 감상의 인지적 특성이 더해지면 감상할 수 있는 시각적 요소의 범위가 다양해져 보다 효과적인 감상 활동으로 이어지게 된다. 학습자는 스스로 문제 해결 방식의 사고를 하며 다양한 미적 체험을 동시적으로, 그리고 연속적으로 함으로써 보다 깊고 넓은 관점에서의 미술 감상을 진행할 수 있다.

(3) 창의적 디지털 역량

창의적 디지털 역량이란 실제적인 문제를 해결하기 위해 디지털 기기를 창의적으로 활용해서 새로운 해결책과 아이디어를 만들어낼 수 있는 능력을 의미한다(Carretero et al., 2017; Sefton-Green, 2013). 이는 2015 개정 미술과 교육과정에서 핵심 역량으로 강조하였던 창의적 사고 역량과 연계되는 것으로, 창의적 사고를 토대로 디지털 매체를 활용할 수 있는 방법에 대한 탐구 능력을 의미한다. 디지털 기술의 발달로 인해 온라인상에 존재하는 가상 세계와 실제 세계의 경계가 모호해지면서 창의적 디지털 역량 계발이 촉구되고 있다. 일상의 문제해결에 필요한 일반적인 수준의 자원을 이미 손쉽게 구할 수 있는 사회에서 네트워크에 접근 가능한 모든 사람이 공유하고 있는 디지털 기술력이 아닌, 타인이 생각하지 못한 새로운 방법을 찾아낼 수 있는 역량이 필요하다(조규태, 2019).

미술 감상 영역에서 디지털 매체를 활용하였을 때 두드러지는 특징 중

하나는 표현 영역과 감상영역, 그리고 체험 영역이 혼합되어 동시다발적으로 일어난다는 점이다. 디지털 매체의 하이퍼텍스트성과 복제성이 이를 가능하게 한다. 디지털 매체를 활용한 미술 감상의 경우 감상자에게 감상 이후에 표현과 체험의 활동을 쉽고 다양하게 제시할 수 있는데, 이 때 감상자는 디지털 매체를 활용함으로써 감상이라는 실제적 문제를 해결하기 위해 창의적 디지털 역량을 발휘하게 된다. 즉, 디지털 매체에 대한 이해에 기반을 둔 창조적 협조력, 실질적 문제 해결력, 새로운 기기를 활용한 디자인 능력(Sefton-Green, 2013)을 단련할 수 있다.

아날로그 신호에 기반을 둔 추상적인 문자매체보다는 디지털 신호에 기반을 둔 구체적인 영상매체를 더 선호하는 오늘날의 성장세대에게 디지털 매체를 활용한다는 것은 어렵고 혁신적인 기술을 익히는 것이 아니다(박성한, 2018). 오히려 이들에게 디지털 매체는 무언가를 익히기 위해 익숙하게 사용되는 생동감 있는 수단이다. 디지털 매체의 영상, 이미지, 참여 방식 등에서의 생동감은 학습자에게 인쇄매체의 선형적이고 문자 의존적인 정보 제공 방식을 지루하다고 느끼게 한다. 학습자가 경험하는 디지털 매체의 생동감은 학습자가 보다 확장된 시각으로 사고하며 더욱 다채로운 경험을 할 수 있게 함으로써 창의적 디지털 역량을 함양할 수 있도록 한다.

제 3 장 디지털 미술 감상 교육 현황 및 사례분석

1. 박물관, 미술관의 디지털 미술 감상 현황 및 사례

현재 박물관, 미술관, 그리고 교육기관에서 실행되고 있는 디지털 미술 감상 방법은 대체로 메타버스를 활용한 전시회 체험, 온라인 방송을 통해 간접적으로 전시를 탐험하는 체험, 인공지능 도슨트를 통한 작품 해설 및 전시 관람, 디지털 실감 영상을 활용하여 작품을 변형해보는 체험 등으로 이루어지고 있다.

제4차 산업혁명에 대비하기 위해 교육계에서는 학습자의 핵심 역량 함양과 개인의 흥미와 적성을 고려한 맞춤형 학습을 강조하고 있다. 그리고 모바일 기술과 소셜 미디어를 이용하여 학교 안과 밖을 연결하는 심리스 러닝(seamless learning)에 대한 관심도 높아지고 있다. 캘리(Kali, 2015)는 디지털 시대에는 언제 어디에서든지 접근이 가능한 온라인 박물관을 통해 학교 교육과의 연계가 강화될 것으로 예상하기도 하였다.

박물관 디지털 교육은 온라인, 면대면, 블렌디드 학습 환경에서 학교 교육과 연계하여 학습자의 창의적 사고, 심미적 감성, 의사소통, 공동체 역량 등을 크게 함양시킬 수 있다. 또한, 첨단 디지털 기술을 적극적으로 활용함으로써 지역과 계층에 따른 차별을 없애고 박물관 교육의 공공성을 강화시킬 수 있다는 점에서 개인적으로도 사회적으로도 유용하다. 국립중앙박물관(2019)에서 발표한 <박물관 디지털 교육 동향 및 과제 조사>에 따르면 현재 국내에서 추구되는 박물관 교육은 다음과 같다(p.33-49).

첫째, 언제 어디에서든 접근할 수 있는 모두를 위한 교육
둘째, 지식 전달이 아니라 유의미한 경험을 촉진하는 학습자 중심 교육
셋째, 다양한 학습자가 참여하고 소통하는 학습 플랫폼
넷째, 디지털 시대에 필요한 창의융합 인재를 양성하는 교육
다섯째, 학습자의 다양성을 존중하는 인공지능과 빅 데이터 기반 맞춤형

학습

여섯째, 박물관 교육과 학교 교육의 연계성 강화

코로나 사태로 인해 박물관과 미술관이 휴관을 하게 되자 미술관에서는 미술관에서 중요한 것이 무엇인가에 대한 고민을 기반으로 미술관이 갖고 있는 공공성을 잘 다루기 위해 많은 정보와 소재, 작품 등을 온라인이라는 디지털 공간에 공개하기 시작하였다. 특히 국립현대미술관은 가장 발 빠르게 미술관을 온라인화 함으로써 전국 각지에서 시간과 공간의 제한 없이 작품을 감상할 수 있는 방편을 마련했다. 미술관의 온라인화는 코로나 사태로 인한 뉴노멀 시대에 새로운 대안으로, 높은 접근성과 시간과 공간에 제약이 없다는 점에서 이전보다 전시의 공공성이 강조된 방안이기도 하다.

디지털 미술 감상 교육 현황을 분석하기 위해 우선 박물관과 미술관의 디지털 미술 감상에 대한 사례연구를 진행하였다. 미술관, 박물관의 사례는 디지털 매체의 네트워크적 특징, 몰입형 특징, 상호교류적 특징, 참여자 중심적 특징이 두드러지게 나타나는 사례로 조사하였다. 조사 결과 박물관과 미술관으로 국립현대미술관, 리움 미술관, 국립중앙박물관, 게티 미술관, 그리고 몬터러리 베이 아쿠아리움이 적합하였다. 다섯 곳의 박물관과 미술관을 사례로 가져온 이유는 이 다섯 곳이 가장 관람객이 기준이 되는 디지털 미술 감상 방법을 제시하고 있었기 때문이다. 다섯 곳의 박물관과 미술관은 각각 디지털 매체를 활용하여 미술품과 전시 정보 탐색, 작품 가이드, 메타버스 게임, 메타버스 가상 전시, 실시간 온라인 참여 방송을 기획하여 해당 박물관 및 미술관에서 전시하고 있는 미술품을 감상할 수 있도록 했다는 점에서 유의미하다.

먼저 국립현대미술관은 홈페이지의 여러 배너를 통해 관람객이 전시와 작품에 관련된 여러 정보를 탐색하고, 이를 바탕으로 자신의 빅데이터를 구축할 수 있도록 하였다. 또한 진행되었거나 진행되고 있는 전시와 관련된 정보를 찾기에 효율적으로 홈페이지를 만들어 놓아 관람자는 쉽고 빠르게, 그리고 지속적으로 전시에 관심을 갖고 들여다볼 수 있다.

국립현대미술관이 디지털 매체를 통해 미술관 밖에서의 미술 감상을 가

능하게 했다면 리움 미술관은 미술관 내에서 디지털 기기를 활용한 미술 감상을 가능하게 했다. 온라인 도슨트는 이미 여러 미술관과 박물관에서 적용되고 있는 전시해설 방법이지만 리움 미술관은 관람객의 전시 관람 시간과 동선을 고려하여 관람객 개개인마다 통합적 데이터 분석을 해준다는 점에서 관람객과 소통하는, 관람객이 주가 되는 디지털 매체 활용안이라고 판단했다. 국립중앙박물관의 경우에는 제페토라는 가상공간에서 관람객이 자유로이 게임을 하며 미술품을 감상할 수 있도록 하여 관람객의 적극적인 참여를 유도하였고, 게티 미술관 역시 동물의 숲이라는 메타버스 게임을 활용하여 미술품을 감상하고 그것으로 자신의 공간을 꾸며보는 체험을 통해 관람객의 참여와 그들끼리의 커뮤니티를 형성했다는 점에서 의미가 있다. 몬터러리 베이 아쿠아리움은 앞서 언급한 국립중앙박물관이나 게티 미술관처럼 관람객이 메타버스 플랫폼 안에서 직접 체험하는 사례는 아니지만 타인이 메타버스 내에서 진행하는 활동 내용을 실시간으로 공유하며 관람객끼리, 그리고 전시 해설자와 상호교류를 할 수 있어 디지털 매체를 적극적으로 활용한 사례이다.

1) 국립현대미술관

국립현대미술관에서는 디지털미술관이라는 프로그램을 통해 여러 예술 작품을 온라인에서 쉽게 보고 이해할 수 있도록 하였다. 디지털미술관에는 MMCA 소장품 이야기, 큐레이터 전시 해설, 강의와 학술토론, 작품과 작가, 청소년 대상, 어린이 미술관, 수어 해설, 음성해설 등의 카테고리로 전시 콘텐츠를 분류하여 보다 체계적이고 정보를 탐색하기에 유용하게 정리해놓았다.

디지털미술관의 오디오가이드는 각각의 전시에 대한 내용을 해설하고 전시장의 작품 중 일부에 대한 도슨트 가이드를 1분에서 3분 사이로 제공한다. 관람자는 해당 페이지 내에서 전시 정보에 대한 탭으로 바로 이동할 수 있으며, 여기에서 전시 내용과 관람 일자 등을 확인할 수 있다. 이에

더해 해당 전시와 연계되어 있는 학술프로그램이나 교육 프로그램의 정보를 이벤트 탭에서 확인할 수 있다.

출처: https://www.mmca.go.kr/digitals/digitalMain.do

[그림 3-1] 국립현대미술관의 디지털미술관-오디오가이드, 2022, 4월

미술관의 디지털 전환은 이전의 미술관이나 박물관의 홈페이지의 기능인 전시 일정을 공개하거나 전시 관람을 예약하고, 교육 프로그램 일정을 공유하는 것 이상의 기능을 가능하게 한다. 국립현대미술관의 디지털미술관은 기존의 홈페이지의 기능을 넘어 전시 관람, 작품 감상, 미술관 교육 콘텐츠에 디지털 기술을 접목해 관람자 중심의 플랫폼을 만들었다.

관람자는 평소 관심 있는 주제를 깊이 있게 알아보는 것 외에도 홈페이지의 콘텐츠 추천 서비스를 통해 해당 관심사와 연관된 유사 콘텐츠를 추천받는 등 여러 예술 분야를 탐색할 수 있다. 홈페이지 우측 하단에 있는 스마트 검색을 통해서는 홈페이지를 방문하는 목적이 전시 관람인지, 콘텐츠 탐색인지에 따라 정보 탐색을 간편하게 할 수 있다. 콘텐츠 탐색이 목적일 경우에는 미술관 소장품, 디지털미술관, 공지사항, 뉴스레터, 미술관

소식지까지 한꺼번에 확인할 수 있어 사용자에게 효과적으로 정보를 탐색할 수 있는 기회를 제공한다.

출처: https://www.mmca.go.kr/member/loginForm.do?langCd=01

[그림 3-2] 국립현대미술관의 콘텐츠 추천 서비스, 2022

홈페이지를 통한 정보탐색 외에도 사용자는 마이페이지에서 제공하는 취향분석에서 본인의 관심사와 즐겨 찾는 콘텐츠에 대해 통계적으로 살펴볼 수 있다. 이는 사용자가 중심이 되는 플랫폼으로, 전시 관람이나 작품 감상에 있어 개인의 취향과 개성에 대한 관심이 이전보다 증가함에 따라 변화된 온라인 미술관의 모습이다.

국립현대미술관의 디지털 미술관은 앞서 언급한 디지털 매체의 특성 중 네트워크적 특징과 참여자 중심적 특징을 잘 보여주는 사례이다. 온라인에서 관람자가 원하는 전시를 관람하고 그에 대한 필요한 해설을 듣고, 탐색하고자 하는 정보에 대해 쉽게 검색해보며 정보와 정보 사이를 자유로이 넘나들 수 있는 네트워크성은 디지털 미술관의 가장 큰 장점 중 하나이다. 관람자는 궁금한 전시를 알아보기 위해 앉은 자리에서 시간과 공간의 제

약을 받지 않고 홈페이지에 접속하는 것만으로도 다양한 정보와 작품을 감상할 수 있다. 또한 디지털 전시회는 지나간 전시를 관람하거나 개인의 취향에 따른 작품에 대한 정보를 홈페이지에 로그인 하는 것만으로도 보관할 수 있다. 이는 참여자 중심적 특징으로, 홈페이지에 접속함으로써 관람자의 평소 작품 관람 경향을 바탕으로 자신의 작품 선호도 및 전시 관람 방향을 파악하며 관람자의 관심사에 해당되는 작품 및 전시에 대한 깊은 탐구를 가능하게 한다.

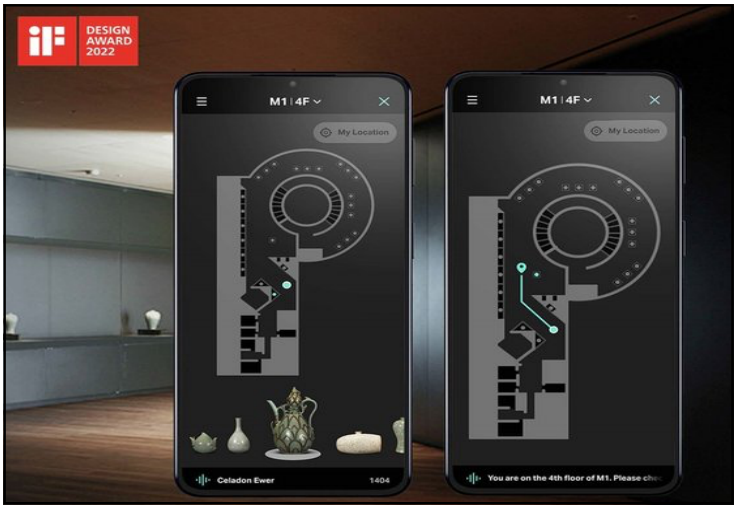
디지털 미술관은 관람객에게 편리함과 효율성을 극대화 시켜준다. 물론 실제 작품을 관람하는 것과 온라인상에서 작품을 접하는 것에는 실물과 가상의 이미지의 차이, 즉 현장감, 작품의 실제적 아우라 등의 차이가 있지만 전시와 작품을 보다 일상화 시켰다는 점에서 의미가 크다.

국립현대미술관에서는 디지털 미술관과 각종 플랫폼을 통해 예술이 관람객의 일상에 녹아들 수 있게끔 하고 있다. 전시와 예술작품이 더 이상 어려운 것이 아닌, 일상 속에서 손쉽게 접할 수 있는 문화로 자리 잡고 있다. 고로 예술은 더 이상 미지의 것이 아니게 된다. 디지털 기기의 간소화, 핸드폰의 발달 등으로 음악 시장과 엔터테인먼트 시장이 크게 발달하였듯이, 미술 분야에서 역시 디지털 기기를 잘 활용함으로써 예술을 미지의 것이 아닌 일상적인 것, 탐색하기 쉽고 흥미로운 것으로 탈바꿈 시킬 수 있다.

2) 리움미술관

리움 미술관에서는 2021년 10월부터 관람객에게 무료로 디지털 가이드를 제공하고 있다. 리움 미술관은 2004년도에 개발한 1세대 디지털 가이드를 시작으로 2013년의 2세대 디지털 가이드를 거쳐 현재의 3세대 디지털 가이드를 개발하였다. 지금의 3세대 디지털 가이드는 세계 최초로 미술관에 초광대역 무선기술인 UWB(Ultra Wid Band)를 적용한 것으로, 관람객의 실시간 위치를 인식해 작품을 해설해주며, 이러한 네비게이션 기능을 활용해 관람객은 보고 싶은 작품을 쉽게 찾아갈 수 있다. 디지털 가이드는 관

람객의 위치와 머문 시간 등을 집계하여 관람객의 선호도가 가장 높은 작품 다섯 점을 영상으로 만든 '개인 맞춤형 엔드 티켓(End-Ticket)'을 제공하기도 하는데, 관람객은 해당 영상을 다운로드 받아 SNS에 게시할 수 있다[3].



출처: https://www.joongang.co.kr/article/25063727#home

[그림 3-3] 리움미술관의 디지털 도슨트, 2021, 10월

개인 맞춤형 도슨트는 관람객 개인의 경험과 취향이 최대한으로 존중되는 디지털 미술 감상 방법 중 하나로, 작품에 대한 즉각적인 정보 제공으로 관람객의 전시 관람을 도와주고, 더 나아가서는 전시 공간에 대한 전체적인 정보를 제공하여 관람객의 전시 관람에 효율성을 극대화 시켜준다. 또한, 작품과 전시 공간에 대한 정보를 제공함과 동시에 개인이 전시를 관람하며 작품 앞이나 공간에 머문 시간을 분석해줌으로써 작품과 자신, 혹은 미술 영역과 자신을 연관 짓는 자기 연관성이 높아져 관람객의 흥미를 유발할 수 있다는 점에서 의미가 크다. 이는 앞서 정리한 디지털 매체의 특징 중 참여자 중심적 특징에 해당된다.

3) 해당 영상은 https://youtu.be/jDxuHhUghAQ에서 확인할 수 있다. (2022년 5월 30일 검색)

리움미술관 디지털 도슨트의 참여자 중심적 특징은 개인적 영역에서뿐 아니라 미술관 운영이나 기획 등의 전시 전반적인 영역에서도 영향을 미친다. 디지털적 자료 수집은 관람객의 전시 감상 방법, 작품 감상 시간, 대중적으로 흥미가 높은 작품과 그렇지 않은 작품, 전시 선호도 조사 등의 자료로 사용하기에 용이하다. 기존의 전시 관람 후기를 알기 위해서는 이메일이나 지면 설문조사와 같이 관람객이 직접적으로 대답해야 하는 과정이 필요했다면 디지털 가이드의 경우에는 이후의 추가 조치 없이도 관람객의 전시 관람 동향을 파악할 수 있기 때문에 자료 수집에 용이하며, 관람객의 실질적인 관람 행태를 직관적으로 파악할 수 있다.

출처: https://www.joongang.co.kr/article/25063727#home

[그림 3-4] 리움미술관의 엔드 티켓, 2021, 10월

리움 미술관 디지털 도슨트의 최종 활동인 엔드 티켓은 디지털 매체의 참여자 중심적 특징과 네트워크적 특징을 잘 보여주는 사례이다. 관람자의 관람 선호도에 따라 만들어지는 엔드 티켓을 제공하고 관람자가 그것을 개인 SNS에 업로드 할 수 있게 함으로써 관람자의 흥미를 높일 수 있으며 SNS의 해시태그 기능을 활용하여 타인의 전시 관람 방향이나 전시 작

품에 대한 정보를 쉽게 찾아볼 수 있다는 점에서 네트워크적 특징을 보여준다. 또한 SNS를 통해 타인과의 작품 감상에 대한 네트워크가 형성되기도 하는데 이를 기반으로 미술 감상에 대한 새로운 의견을 경험해보고 감상의 폭을 넓힐 수 있어 상호교류적 특징 또한 확인할 수 있다.

국립현대미술관은 미술관과 디지털 기술의 결합으로 확보되는 시공간의 자유를 통해 비대면의 편리함과 미술 감상의 일상화를 도와주었다면 리움미술관은 새로운 기술의 도입으로 관람객을 실제 미술관의 공간으로 오게 하였다.

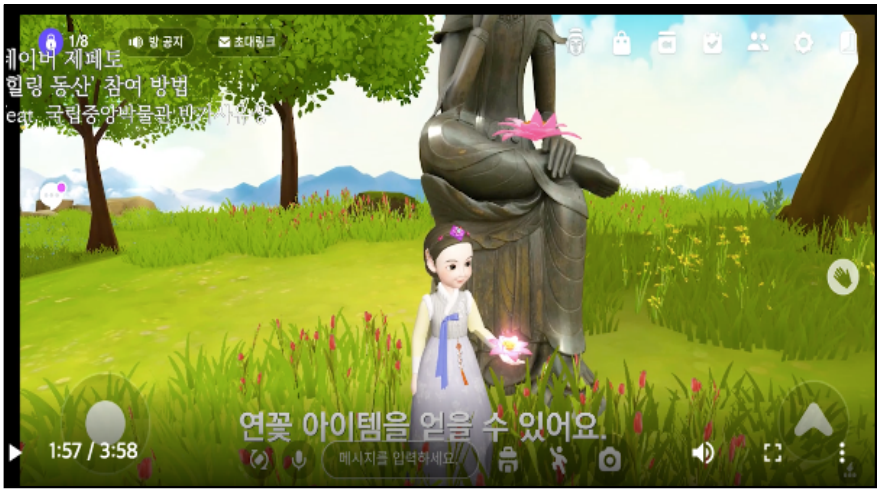
3) 국립중앙박물관

국립중앙박물관은 지난 10월 8일 메타버스 플랫폼 제페토에 국립중앙박물관 가상박물관을 구축하고 월드맵 '힐링동산(feat.국립중앙박물관 반가사유상)'이라는 이름으로 메타버스 연계 활동을 시작하였다. 제페토 '힐링동산'은 우리나라를 대표하는 국립중앙박물관 소장 국보 금동미륵보살반가사유상(이하, 반가사유상) 2점이 함께 존재하는 가상세계, 메타버스이다(국립중앙박물관, 2021). 국립중앙박물관과 제페토의 협업으로 만들어진 3D 공간은 박물관과 미술관이 메타버스를 어떻게 활용할 수 있는지를 잘 보여주었다. 국립중앙박물관의 대표 문화유산인 반가사유상을 가상공간에서 접해볼 수 있는데, 여기서 반가사유상을 동산이나 동굴과 같은 자연적 환경에서 접할 수 있다는 점이 다른 미술관 박물관 VR 미술관 등과 차별화되는 점이다. 뭉게구름이 피어난 하늘, 풀과 사계절 꽃이 만발한 들판, 잔잔한 호수, 아름드리 나무 등과 함께 하는 반가사유상의 공간은 '힐링'이라는 가치의 세계관에 기반 하여 현실에 존재하지 않는 새로운 가상 박물관으로, 기존의 가상 박물관이 현실을 복제하거나 재현하는 방식에 집중되었던 것과 확연히 다른 점이다(국립중앙박물관, 2021).

국립중앙박물관의 '힐링동산'은 공개 후 4일 만에 95만 명이 방문할 정도로 인기를 끌었고, 방문의 93%가 해외 사용자일 정도로 해외 사용자의 반응이 압도적으로 좋았다(국립중앙박물관, 2021). 반가사유상을 접하는 동

시에 참여자는 힐링동산 안의 대상과 끊임없는 상호작용이 가능하며 다른 참여자들과 실시간으로 소통할 수 있다.

반가사유상의 모습이 그래픽화 되었기 때문에 실제와 같지 않다는 점에서 참여자의 학습에 대한 문제가 제기되고는 있으나, 다소 딱딱하고 지루할 수 있는 문화재의 존재와 형상 등을 흥미로운 게임적 요소를 통해 접할 수 있다는 점에서 그 의미가 크다. 아이템 획득이라는 퀘스트를 이행하며 참여자는 반가사유상을 반복해서 인지하게 된다. 따라서 반가사유상의 실제적 모습과는 다소 거리가 있을지라도 반가사유상이 어떠한 형상을 하고 있는지, 어떠한 유형의 조각상인지 알아볼 수 있는 기회를 가질 수 있고, 반가사유상이 무엇인지에 대한 호기심을 유발할 수 있다.



출처: https://www.youtube.com/watch?v=YBmgFE-fhWw

[그림 3-5] 국립중앙박물관의 제페토 힐링동산, 2021, 10월

청소년들이 흔히 하는 게임에는 캐릭터를 생성하고 조종할 수 있는 플레이어, 규칙, 설정된 가상의 목표, 시스템, 점수, 레벨, 도전, 순위화 등의 요소가 포함되어 있다. 국립중앙박물관의 힐링동산은 이러한 게임적 요소에 더해 자유도가 높은 경험을 할 수 있도록 위한 소셜화(사회적 관계 맺기)를 강화시킨 프로그램이다. 따라서 참여자는 힐링동산의 게임적 요소와

소셜 네트워킹을 경험하며 자신이 실제로 해당 공간에 있는 듯한 느낌을 받는 동시에 자발적이고 적극적으로 프로그램에 참여할 수 있다. 따라서 디지털 매체의 상호교류적 특징, 참여자 중심적 특징을 확인할 수 있다.

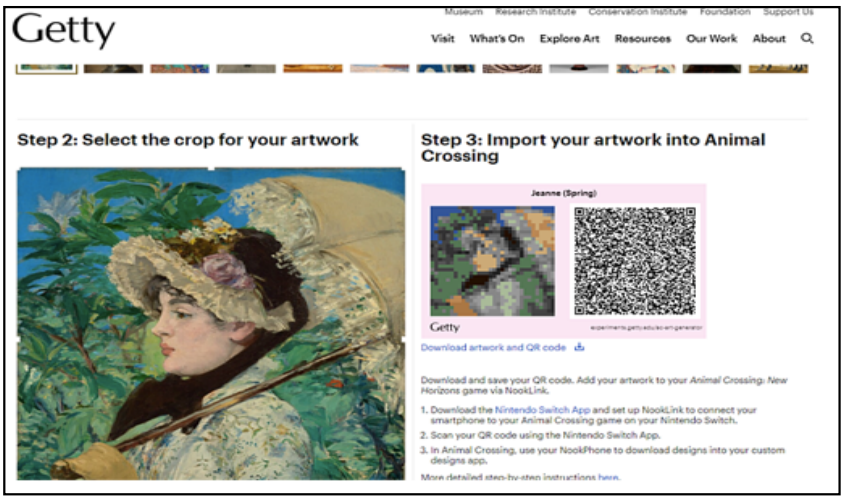
국립중앙박물관의 힐링동산은 디지털 매체의 특징 중에서도 몰입형 특징을 잘 보여준다. 디지털 매체 내의 게임적 요소를 통해 프로그램 참여자는 프로그램의 주제 혹은 교육적 요소에 비교육적인 형태로 적극적인 흥미와 관심을 보이게 된다. 또한 참여자는 힐링동산 속 캐릭터를 움직이며 다른 참여자와 사회적으로 관계 맺는 것이 가능하며 메타버스 안의 공간을 시각적으로 경험하게 되기 때문에 가상의 공간을 실제의 공간과 같은 방법으로 시지각적으로 인지할 수 있게 되어 메타버스 공간에 깊게 몰입할 수 있다. 국립중앙박물관(2022)에 따르면 실제로 이용객들 사이에서 반가사유상 앞 잔디밭에서 친구들과 이야기를 나누는 '잔디멍'이 유행하기도 했다고 한다. 이는 참여자가 실제 삶의 형태를 메타버스, 즉 디지털 매체 안에서 실행함으로써 힐링동산에 얼마나 잘 몰입했는지를 증명하는 사례이다.

국립중앙박물관(2021)에 따르면 디지털 미술 감상 교육 프로그램을 이수한 초·중등 학생을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, 학생들도 게임 속의 미션 해결하기와 몸으로 체험하기와 같은 학생 중심의 경험 학습을 선생님의 설명을 듣는 것보다 더 선호하였다. 그리고 디지털 기기를 박물관 교육에 활용하는 것에 대해서 긍정적인 태도를 보였으며 디지털 학습활동에 대한 높은 자기 효능감을 나타냈다.

이외에도 국립중앙박물관에서는 김홍도의 작품을 디지털로 형상화하여 화면을 터치함으로써 게임하듯 즐길 수 있는 디지털실감영상을 제공하고 있다. 관람자는 화면을 터치하여 작품 속 이미지를 움직일 수 있다는 점에 오락적 흥미를 느낄 수 있고 작품을 해부적으로 분석해볼 수 있다. 작품을 해체하고 재구성해보는 경험은 프레임 속 작품을 평면적으로 이해하는 것을 넘어 이미지와 소통하고 작품의 구성을 이해하며 새로운 구도를 생각해보며 작가의 의도에 한층 다가갈 수 있다는 점에서 의의가 있다.

4) 게티 미술관

게티 미술관에서는 메타버스 플랫폼인 동물의 숲 샌드박스를 활용하여 자신만의 미술관을 만들 수 있는 프로그램을 구성하였다. 프로그램 참여자는 게티 미술관 홈페이지에 업로드 되어 있는 작품들 중 마음에 드는 작품을 선정한 뒤 해당 작품을 나타내는 QR코드를 이용해서 작품을 자신의 공간에 마음껏 전시해볼 수 있다. 게티 미술관에서 보유한 작품 외에도 국제 명화 온라인 전시 표준 포맷의 형태로 공유되고 있는 이미지는 URL을 입력하여 사용할 수 있다. 게티 미술관을 포함하여 메트로폴리탄 미술관, 노르웨이 국립 미술관, 스털링 스미스 미술관, 블랜튼 미술관, 신시내티 미술관 등에서 동물의 숲 샌드박스에서 사용할 수 있는 QR코드를 무료로 배포하고 있다. 체험자들은 QR코드를 이용해서 게임 속에서 자신이 전시하고 싶은 작품을 선택하고 개인의 경험을 담아 전시하며 자신이 살펴보았던, 혹은 감상하고 싶은 작품에 대한 성찰, 미술관 공간을 게임으로 확장시켜보는 경험, 미술관 공간과 작품의 재창조를 경험할 수 있다(송명길, 2020).



출처: https://experiments.getty.edu/ac-art-generator/

[그림 3-6] 게티 미술관의 샌드박스 전시회 작품 QR코드, 2020, 4월

게티 미술관의 샌드박스 전시회는 디지털 매체의 네트워크적 특징, 몰입형 특징, 상호교류적 특징, 참여자 중심적 특징이 모두 잘 드러나는 사례이다. 우선, 참여자는 게티 미술관의 홈페이지를 통해 게티 미술관에서 소장하고 있는 작품들에 대한 탐색이 가능하기 때문에 디지털 매체의 네트워크적 특징을 확인할 수 있다. 홈페이지의 여러 탭을 통해 사용자는 작품과 작가에 대한 다양한 정보에서부터 비슷한 유형의 작품이나 작가에 쉽게 접근할 수 있다. 자신만의 미술관을 구성하기에 앞서 전시의 전체적인 방향을 설정하고, 작품을 선정하고, 작품을 탐구하는 과정에서 참여자는 홈페이지 및 인터넷상의 네트워크를 적절히 사용하게 된다.

출처: https://experiments.getty.edu/ac-art-generator/

[그림 3-7] 게티 미술관의 샌드박스 전시회 현장, 2020, 4월

다음으로 확인할 수 있는 특징은 몰입형 특징이다. 참여자는 자신의 기호와 취향에 맞는 전시회 공간을 기획하게 되는데, 해당 공간이 메타버스 플랫폼인 동물의 숲 샌드박스에서 만들어지기 때문에 사용자는 프로그램 속 캐릭터에 이입하며 마치 실제 전시를 기획하는 것과 같은 경험을 할 수 있다. 동물의 숲이라는 가상공간의 현전성은 시간적, 공간적으로 먼 것을 가까이 느끼게 하기 때문에 참여자가 시공간을 자유롭게 이동하며 콘텐츠와 교감할 수 있도록 한다(김시내 외, 2021). 가상현실 기반의 콘텐츠는

보다 사실적인 환경과 피드백, 다양한 멀티미디어 요소를 포함하고 있기 때문에 참여자가 현실과 유사하다는 실재감을 느낄 수 있어 몰입도를 향상시킨다(한형종, 2019).

전시회를 모두 구성하였으면 참여자는 해당 전시회에 부여된 QR 코드를 SNS나 블로그 등에 게시함으로써 자유롭게 공유할 수 있는데, 해시태그를 사용하여 게티 미술관과도 공유해보는 경험을 할 수 있다. 참여자는 스스로 구상한 전시회를 공유하고 타인의 전시회를 들여다봄으로써 색다른 미적 체험을 경험할 수 있고, 작품 자체와 전시 공간에 대한 의견을 온라인상에서 나누며 상호교류적 활동을 할 수 있다.

박물관과 미술관에서 디지털을 활용하는 것은 작품을 감상하기 위한 수단으로의 역할만 하지 않는다. 디지털을 활용한다는 것이 이제는 단순히 인터넷상의 기술을 사용하는 것을 넘어 가상의 공간 안에서 개인의 선택과 취향을 존중하는 나만의 공간을 만들 수 있고, 여기에 더해 이를 공유하면서 소통하게 되어 또 다른 세계로의 접근을 가능하게 한다. 마인크래프트를 활용해 박물관 프로젝트를 진행한 Adam Clarke(2016)는 박물관이라는 영감에 접근하는데 게임이 중요한 역할을 할 것이라고 주장한다. 디지털 매체를 활용함으로써 감상자는 상상력과 표현력을 확장하고 정련할 수 있다(안인기, 박현우, 곽현규 2022)

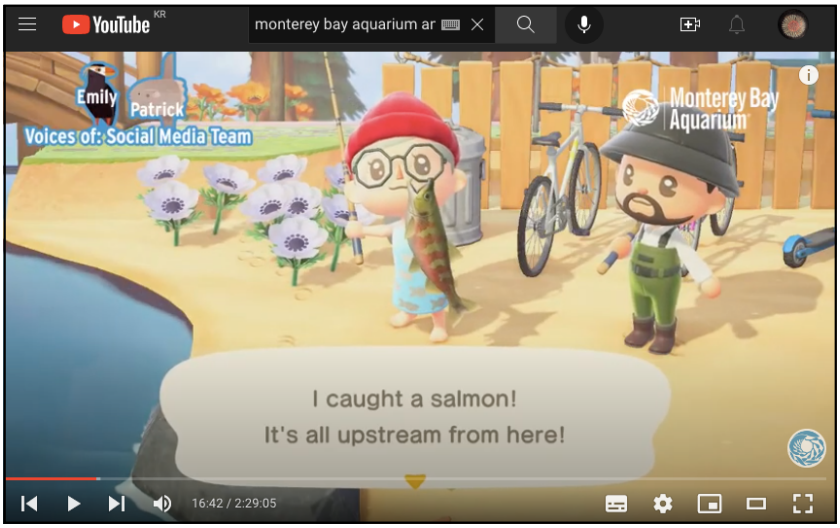
5) 몬터러리 베이 아쿠아리움

몬터러리 베이에서 진행한 아쿠아리움 탐험 방송은 온라인 방송 체험의 감상 프로그램으로, 샌드박스를 활용한 유튜브 스트리밍을 통해 시카고의 자연사 박물관의 관계자를 초대하여 아쿠아리움을 탐험하는 프로그램이다. 진행자에게는 가상공간에서 각자의 캐릭터를 정해 박물관을 탐험하는 과정에서 화석과 물고기를 사냥하라는 미션이 주어지고, 관람객은 실시간 댓글 창을 활용하여 진행자 및 참여자들과 서로 소통할 수 있다.

샌드박스를 활용한 미술 감상 활동은 게임이 아닌 것의 게임화라는 점에서 의의가 있다. 소위 게이미피케이션이라고 불리는 교육의 게임화는 학습

자로 하여금 학습을 보다 흥미롭고 재미있게 할 수 있다는 점에서 교육적 가치가 있다. 기존의 교육이 기성 문화에 대한 정보를 토대로 학습자에게 이해를 요구하며 진행되는 것이었다면, 교육의 게임화는 현재 학생들의 문화에 대한 이해를 기반으로 기성 문화에 접근하려는 시도이다.

몬터러리 베이 아쿠아리움에서 진행한 탐험방송은 참여자로 하여금 아쿠아리움에서 제공하는 다양한 정보들을 통해 지역의 역사, 해양 동물의 종류 및 기원, 특징 등을 공부할 수 있는 기회를 제공한다. 해당 탐험방송이 다른 방송이나 박물관의 정보 공유와 차별화 되는 지점은 하나의 이야기처럼 진행되는 실시간 방송을 시청함으로써 컨텐츠에 관한 정보를 보다 흥미롭게 접하며 이해를 통해 습득할 수 있다는 점이다. 몬터러리 베이의 아쿠아리움의 탐험방송은 진행자와 관람자의 역할이 분명하게 나뉘어져 있으나 관람자가 진행자에게 댓글을 통해 의견을 제시하고 실시간으로 진행자의 반응 및 피드백을 받을 수 있다는 점에서 일방적 방송이 아닌 양방향 소통이 가능한 방송이다.



출처: https://www.youtube.com/watch?v=9ip66oecUt0

[그림 3-8] 몬터러리베이 아쿠아리움의 탐험방송, 2020, 9월

몬터러리 베이 아쿠아리움의 탐험방송은 디지털 매체의 몰입형 특징과 상호교류적 특징을 잘 드러나는 사례이다. 방송을 보며 탐험하는 과정에서 양방향 소통은 가능하지만 해당 프로그램 자체에서 다른 플랫폼으로 이동할 수 있도록 하는 링크를 공유하거나 해당 내용과 관련된 추가 정보를 빅 데이터를 기반으로 제공하는 등의 온라인 네트워크성은 부족하다. 그러나 유튜브라는 플랫폼이 인터넷을 기반으로 사용하는 것이기 때문에 다른 온라인 플랫폼을 활용한 정보 검색이 편리하여 보다 깊이 방송 내용과 관련된 정보를 탐색하는데 어려움이 없으며 댓글 창 내에서 이루어지는 관람자들 간의 소통은 새로운 정보를 얻는 데 도움을 준다. 실제로 방송 관람자들은 댓글 창을 이용해 정보를 교류하기 위해 관련 내용에 대한 링크를 공유하거나 개인이 알고 있는 지식을 게시하여 참여자들과 소통하는 모습을 보였다.

앞서 언급한 사례들과의 차이점은 관람자가 정보의 탐색이나 프로그램 실행에 있어 직접적인 참여를 하지 않는다는 점이다. 탐험방송의 관람자는 탐험을 하거나 게임에 참여하는 등의 활동 없이 철저히 감상자의 역할만을 하게 되는데, 그럼에도 프로그램에 몰입하며 다른 관람객과 상호교류를 해보는 경험을 할 수 있다. 탐험방송의 이러한 특성은 교육적 측면에서 디지털 매체의 실용성을 증명하고, 작품 감상 및 정보 탐색에 있어 디지털 매체 활용의 가능성과 그 범위를 넓혀준다.

2. 학교에서의 디지털 미술 감상 방법

2절에서는 중학교 및 고등학교 현장에서 다수의 미술 교사 및 미술교육 전문가들에 의해 실행된 디지털 미술 감상 방법에 대하여 체험-표현-감상 융합 사례, 가상 플랫폼 활용 사례, 온라인 미술 경매 사례로 분류하였다. 모두 다른 디지털 프로그램을 활용하였으며 미술 과목 안에서 중요하게 다루어지는 다양한 학습 내용을 주제로 하고 있다. 각 사례의 구체적 내용은 다음의 [표 3-1]과 같다.

[표 3-1] 학교 디지털 미술 감상 방법 사례

수업 정보 / 디지털 감상	수업 내용	학년	사용된 디지털 프로그램
체험-표현-감상 융합 사례	미술 표현 기법을 디지털 프로그램을 활용하여 미술작품을 체험하고 자신의 것으로 표현해보는 미술 감상 수업	고등학교 1학년	미리캔버스, 포토샵, 파워포인트, Remove.bg
	디지털 프로그램을 활용하여 명화를 패러디해보는 미술 감상 수업	고등학교 2학년	Pics Art, Story Z 어플리케이션
가상 플랫폼 활용 사례	VR전시회 관람	고등학교 2학년	국립현대미술관 및 리움 미술관 등에서 제공하는 VR 전시
	제페토 및 게더타운을 활용한 미술 감상 수업	고등학교 1학년	제페토
온라인 미술 경매 사례	미술 경매와 온라인을 접목하여 AI 활용능력을 겸비할 수 있는 미술 감상 수업	중학교 1학년	띵커벨

사례를 조사하면서 각 사례가 서로 다른 디지털 프로그램을 활용하고 있는지에 집중하였고, 디지털 프로그램을 활용한 활동의 최종 결과가 미술 감상 영역에 있는지를 고려하여 선택하였다. 학교 디지털 미술 감상 방법의 사례는 2021년도와 2022년도 사이에 실시된 수업들로, 비교적 다양한 영역의 디지털 프로그램을 활용하였다는 점에서 유의미하다. 해당 사례의 수업이 실제 진행되었을 때 학생들의 반응은 긍정적이었으며, 미술 감상에 흥미를 갖고 적극적으로 수업에 참여하거나 작품을 감상하려는 태도를 보였다.

1) 체험-표현-감상 융합 사례

학교 현장에서 역시 디지털 미술 감상이 여러 방면으로 이루어지고 있다. 미술관과 박물관 정도의 전문성이 뚜렷한 프로그램이 자체적으로 개발되기에는 어려움이 있으나, 미술관과 박물관에서 제공하는 자료를 토대로 한 감상 수업, 기존의 작품을 디지털 매체를 활용하여 재해석해보는 수업, 디지털 매체를 활용하여 다양한 미술적 양식이나 기법을 체험해보는 수업 등 다양한 디지털 감상 교육이 실시되고 있다.

미술의 양식에 따른 감상은 주로 미술 표현 기법을 디지털 프로그램을 활용하여 미술작품을 체험하고 자신의 것으로 표현해보는 방법으로 진행된다. 서울 소재의 A 고등학교(2021)에서는 1학년 학생들을 대상으로 산수화(풍경화) 감상 수업을 위해 미리캔버스, 포토샵, 파워포인트, Remove.bg 등을 활용한 융합수업을 진행하였다. 수업은 다음과 같이 진행된다. 첫째, 산수화의 정의와 특징에 대해 설명한다. 둘째, 카페에 미리 업로드 해놓은 사진들 중 세 점 이상을 활용하여 디지털 산수화를 제작한다. 이때 사용하는 디지털 프로그램은 미리캔버스, 포토샵, 파워포인트 등의 학생들이 이미지를 재구성하거나 합성하여 자신의 감성을 드러낼 수 있는 프로그램이다. 마지막으로 학생들은 완성한 작품 2점을 이미지 파일로 학급 학생들이 열람할 수 있는 인터넷 플랫폼에 제출하게 되고, 자신의 작품에 대한 학급 동료의 평가 및 의견을 수렴하게 된다.

학생들은 미술 양식을 감상하며 직접 제작함으로써 체험, 표현, 감상 영역을 모두 경험할 수 있게 된다. 이러한 영역간의 연계 수업은 학생들이 자신의 것을 제작하면서 주변의 것에 관심을 갖도록 하기 때문에 여러 작품에 대한 자신만의 감상법을 체화하며 수업 주제인 미술 양식 및 기법에 대한 이해를 도울 수 있다. 미술 양식과 기법에 대한 이해는 더 많은 작품을 감상할 수 있도록 하며 작품을 직접 제작하는 활동은 학생 개개인의 개성과 미적 안목을 키울 수 있도록 한다. 또한 여러 디지털 프로그램을 직접 사용해보기 때문에 디지털 프로그램에 대한 이해와 함께 프로그램 활용 능력을 길러 실생활에서의 사용이나 다른 과목과의 접목도 가능하다.

명화를 패러디해보는 수업의 경우에는 기존의 작품에 대한 맥락적 이해를 동반한 새로운 기법 체험이 가능하다는 점에서 그 의의가 있다. 한 예로, 서울 소재의 B 고등학교(2021)에서는 Pics Arts 어플과 Story Z 어플을 활용하여 명화를 패러디하는 수업이 진행되었다. 학생들의 학년은 2학년이었으며 수업 내용은 다음과 같다. 첫째, 콜라주 기법에 대해 설명한다. 둘째, 르누아르의 작품과 시대에 대한 간략한 설명을 한 뒤 비슷한 시대나 화풍의 작품 중 학생이 패러디 해보고 싶은 작품을 선정한다. 셋째, 핸드폰이나 태블릿의 Pics Art 어플을 활용하여 콜라주 기법으로 명화를 패러디해본다. 넷째, Story Z 어플을 활용하여 이전에 만든 미디어 패러디 작품을 영상 패러디 작품으로 변형한다. 다섯째, 패들릿에 자신의 작품을 게시하고 패러디 작품 내용을 짧게 기재한다. 친구들의 작품을 둘러보며 감상 소감을 댓글로 작성한다. 크게 다섯 개의 활동으로 구성된 이 수업은 총 3차시로 이루어졌다.

[그림 3-9]는 명화 패러디 수업에 참여한 학생의 작업으로, 5초 정도의 짧은 영상 형식, 즉 움직이는 이미지(GIF) 형식으로 만들어졌다. 명화에 대한 미적 감상을 토대로 내용을 시각적으로 재구성해보는 활동은 학습자가 명화의 시각적 요소를 현재 자신의 관심사나 삶의 방식과 연결시켜보도록 하기 때문에 학습자가 명화를 쉽고 흥미로운 것으로 느낄 수 있도록 한다.

[그림 3-9] 고등학교에서의 미술 수업-명화 패러디, 2022

해당 디지털 미술 감상 수업은 기존의 작품(명화)에 대한 감상과 콜라주 기법에 대한 이해, 그리고 그것을 자신의 감상 영역으로 끌고 들어와 자신만의 이야기로 표출했다는 점에서 학생들이 예술작품 감상을 통한 확장적 사고를 경험할 수 있었음을 알 수 있다. 이 뿐만 아니라 학생들은 여러 어플을 통해 감상과 동시에 체험을 할 수 있어 나의 이야기를 만들며 수업에 흥미를 많이 보일 수 있고, 콜라주 기법을 활용하며 여러 작품의 미적 요소와 시각적 표현 방식 등에 대해 자율적으로 탐색해볼 수 있다.

자신만의 이야기를 통해 익히게 되는 학습은 해당 내용을 암기하는 것이 아닌 직접 경험하고 개인의 것으로 체화시키도록 하는 과정으로, 학습의 효과 및 효율성을 극대화 시킬 수 있는 방법 중 하나이다. 이러한 경우 학습자는 학습한 내용을 다른 분야에 적용시키는 융통성 있는 사고를 할 수 있게 되며 융통성 있는 사고는 곧 창의적 사고 능력과 융합적으로 다른 과목의 학습 내용과 연계할 수 있는 능력 향상이라는 결과로 나타난다. 따라서 미술 작품을 이해하고 재해석하여 직접 표현해보는 활동은 미술 감상 영역 내에서 체험과 표현을 겸비한 수업 내용을 통해 효과적이고 효율적인 학습을 하는 것이다.

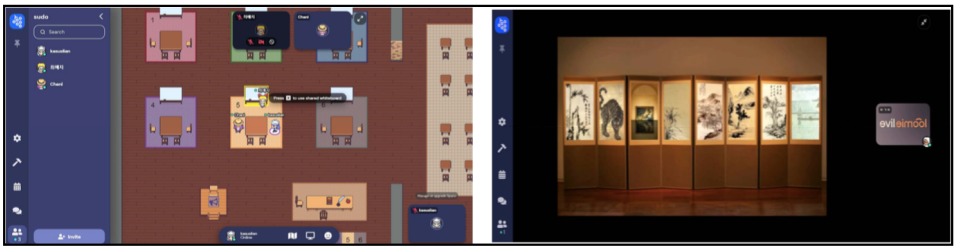
2) 가상 플랫폼 활용 사례

연구자의 경험에 따르면 학교 미술수업에서 가상 플랫폼을 활용하는 사례는 주로 VR 전시회 관람, 온라인 전시 참여 등이 있다. VR 전시회 관람의 경우에는 국립현대미술관이나 리움 미술관 등에서 제공하는 VR 전시를 관람하며 관심 있게 감상한 작품에 대해 견학 보고서를 작성하는 방식으로 진행된다. 견학 보고서는 주로 온라인 견학 소감과 작품 감상으로 구성되어있으며 세부 내용은 좋은 것, 아쉬운 것, 해보고 싶은 것, 그리고 인상 깊은 점, 알게 된 점, 관심이 생긴 이유 등으로 분류되어 있다. VR 전시 관람은 한 번에 여러 미술관을 직, 간접적으로 경험할 수 있다는 점과 미술관 및 박물관의 공간을 한 눈에 확인하여 전시의 구성과 공간 배치를 경험할 수 있다는 점에서 의미가 있다. VR은 현실 세계의 물질적 오브제를 학습자가 있는 물리적 공간으로 가져다 놓는 것이 아닌, 감각을 재현함으로써 그것이 실제로 있는 것처럼 느끼게 하는 방식이다(전혜숙, 2011, 김시내 외, 2021, p.28 재인용). 따라서 VR 전시회는 제자리에서 전시를 가장 실제와 유사하게 체험할 수 있는 공간이다. 그러나 한편으로 작품 자체의 감상에서는 다소 평면적으로 접근하기 때문에 미술 작품 감상에 초점을 둔다면 VR 전시회 관람 이후의 개별 활동이나 프로그램이 필요하다.

3D 아바타를 활용하여 수업을 진행하는 사례도 있다. 이경아(2021)는 세컨드라이프, 제페토, 게더타운, 스페이셜 등 가상공간에서 아바타로 활동하는 것이 포스트 코로나 시대의 비대면적 특성과도 맞물려 향후 그 수요가 더욱 늘어날 것으로 예상한다. 제페토, 게더타운 등의 플랫폼에서 학생들은 가상의 인물을 선택해 손을 들고 질문하거나 의사표시를 하는 등 다양한 활동을 할 수 있다. 학생들은 줌과 제페토로 휴대폰으로 자신의 사진을 찍어 3D 아바타를 만들 수 있는 기능을 활용하였고, 자신이 직접 꾸민 아바타를 수업에 참여시켜보는 상황 자체에 대해 즐거워하였다(이경아, 2021).

[그림 3-10] 제페토를 활용한 미술 수업(이경아, 2021, p.336)

캐릭터를 직접 꾸며 자신의 아바타를 만드는 활동은 당장의 감상 활동이나 수업의 내용과 관련도가 낮을 수 있으나, 자신을 나타내는 캐릭터를 만들고 그것을 활용하여 수업에 참여함으로써 학생들은 디지털 공간 안의 현상과 자신의 실제 삶과의 경계를 허물고 디지털 공간 안에서 보다 직접적이고 폭 넓은 경험을 할 수 있다.



[그림 3-11] 게더타운을 활용한 미술 수업(이경아, 2021, p.336)

제페토와 게더타운을 활용한 미술 감상 수업 방법은 소통이 자유롭고 자료 공유가 쉬워 미술 감상에 적합하다. 학생을 대변하는 아바타가 수업에 참여하기 때문에 학생들은 약간의 익명성을 빌려 자신의 의견을 주장하며 더 적극적으로 수업에 참여할 수 있다. 제페토의 경우 수업 공간이나 활동에 필요한 작업 공간을 직접 설계할 수 있는 장점이 있고 마이크 기능을 활용하여 미술 시간에 감상이나 비평 등 활발한 주제 토론 수업도 가능하다(이경아, 2021). 게더타운 역시 약간의 익명성을 빌린 자유로운 글쓰기가 가능한데 게더타운의 교실에서 이미지나 영상 형태의 미술 작품을 공

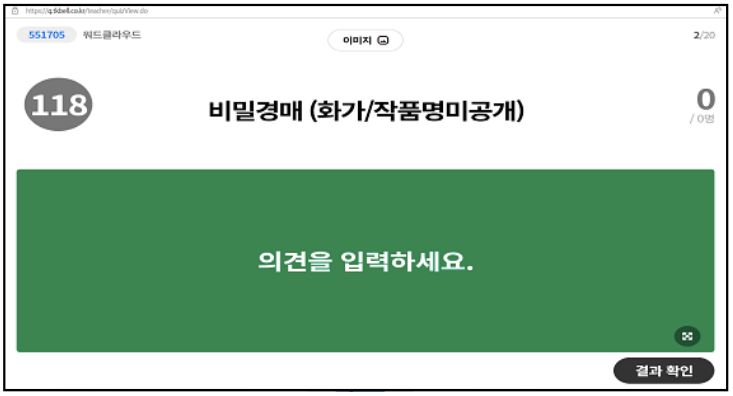
유하여 감상할 수 있다. [그림 3-11]는 이이남의 미디어아트를 공유하여 미술 감상 및 작품에 대한 의견을 공유하고 있는 장면이다.

3) 온라인 미술 경매 사례

가상화폐와 NFT와 같은 가상공간에서의 가상 가치에 대한 인식이 높아지면서 미술 경매 분야 역시 미술 감상의 한 분야로 관심 받고 있다. 미술 경매 활동을 통해 학생들은 미술 작품의 가치를 알아볼 수 있을 뿐 아니라 작품에 대해 깊이 고민하고 가치를 내면화할 수 있는 활동으로, 경매사라는 진로 교육까지 겸할 수 있다. 경상도 소재의 C 중학교(2022)에서는 1학년 학생들을 대상으로 미술 경매와 온라인을 접목하여 새로운 교육과정에서 강조하는 AI 활용능력을 겸비할 수 있는 미술 감상수업을 실시하였다. 학생들이 실제 미술 경매장과 같이 미술작품을 보고 가격을 낙찰한 후 작품의 실제 낙찰가와 가장 가깝게 낙찰 받은 학생이 승리하는 수업으로, 게임 형식으로 진행되었다. 준비물은 태블릿 pc, 모형 돈, 낙찰증표, 작품카드로 태블릿 pc 외의 준비물은 인쇄하여 준비할 수 있다. 수업은 다음의 순서로 진행된다. 첫째, 학생들의 경매 진행 방식과 역할에 대한 이해를 돕기 위해 무한도전 '무도 드림편'을 간략하게 시청하고 경매사와 경매 도우미를 선출한다. 둘째, 태블릿 pc의 띵커벨 사이트의 '미술경매활동'에 접속하여 교사가 준비한 20 여 점의 미술 작품의 낙찰을 시작한다. 가장 높은 가격을 제시한 학생에게 작품이 낙찰되고 학생은 모형 돈을 지불하고 증표와 작품 카드를 받는다. 이때 경매현황을 기록하여 실제 경매가와 차액이 가장 낮은 학생에게 선물을 수여한다. 셋째, 경매활동을 모두 마치고 학생들은 작품 감상 활동지를 작성한다. 넷째, 작성한 활동지를 바탕으로 각자 낙찰 받은 작품을 화면에 띄우고 자신의 비평 및 감상문을 발표한다. 활동지의 내용은 작품 관찰, 작품 분석, 작품 해석, 가치 판단으로 구성된다.

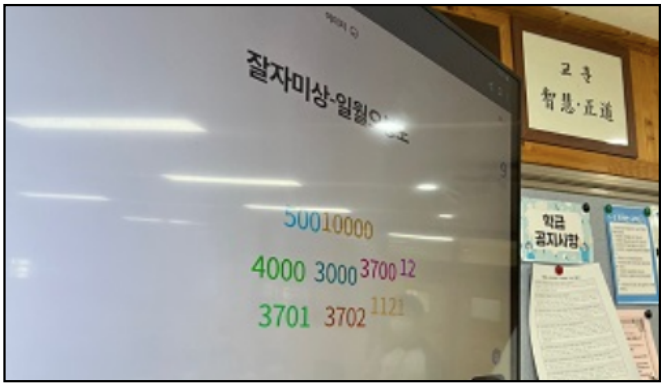
[그림 3-12] 중학교에서의 미술 수업-온라인 미술 경매 작품, 2022

온라인 미술 경매 수업 중 제시되는 작품은 미술사적으로 가치가 있다고 평가된 작품 중에서 학생들이 편견 없이 자유롭게 작품을 이해하고 감상할 수 있어야 한다. 이미 알려진 감상법이 아닌 학생들이 자발적이고 창의적으로 생각하여 작품을 시각적으로 감상하고 이해하며 미적 감상 내용을 토대로 작품의 내용을 분석하도록 해야 한다. 이러한 방법으로 작품을 감상하게 되었을 때 학습자는 미적 안목과 감수성을 경험하게 되어 다른 작품을 감상하거나 미술을 이해하는 데 적용시킬 수 있다.



[그림 3-13] 온라인 미술 경매 수업에서 학생들이 경매 가격을 작성하게 되는 플랫폼(띵커벨), 2022

학생들이 띵커벨에 작성하게 되는 작품에 대한 경매가는 온전히 학생들의 미적 안목과 취향 및 가치관이 드러나는 결과이다. 따라서 학생들은 작품의 작가와 작품명 등의 작품에 대한 부가적인 정보가 제공되지 않은 상태에서 작품의 경매가를 결정하게 된다. 실제 경매에서는 경매 가격을 여러 번 제시할 수 있으나 본 수업에서는 한 사람 당 한 번의 가격 제시만 할 수 있도록 지시되었다. 경매가 작성 과정에서 학습자는 학급 동료와 의견을 공유할 수 없으며, 철저히 자신의 견해에 따른 경매가를 작성해야 한다.



[그림 3-14] 온라인 미술 경매 수업에서 경매되고 있는 가격 공개 장면, 2022

온라인 미술 경매 수업은 학생들이 미술 작품을 인지하고 분석해봄으로써 미술 작품에 대한 이해도 및 미적 안목을 높일 수 있다는 점에서 의미가 있다. 미술 경매라는 소재로 미술 감상을 게임화 하여 학생들이 모두 흥미를 갖고 즐겁게 수업에 참여할 수 있었는데, 학생들은 단순히 수업의 게임적 요소에 흥미를 보였을 뿐 아니라 작품의 구성 요소를 하나하나 뜯어보며 해석하고 의미를 부여하는 적극적인 모습을 보였다. 미술 경매를 가격을 측정하기 위해 작품 구성을 뜯어보는 활동은 학생들이 미술 감상을 위해 가장 근본이 되는 감상 태도를 숙지할 수 있도록 한다. 이는 미술 교과서에서 제시하는 미술 감상의 방법론을 평면적인 이론이 아닌 입체적으로 직접 경험하게 하여 체험을 바탕으로 깨달을 수 있도록 유도한다.

3. 소셜미디어 디지털 미술 감상 방법

1) 스쿨포유 온라인 가상 전시회

메타버스를 활용한 전시회 체험은 주로 학생들이 전시에 작품을 내는 작가로서의 참여와 기존의 작품을 활용하여 전시회를 기획해보는 활동을 한다. 예로 장애인을 대상으로 한국교육개발원(KEDI)에서 개최한 스쿨포유 온라인 미술캠프에서는 학생들이 직접 만든 작품을 메타버스 플랫폼 Spatial을 통해 전시해보는 프로그램을 진행하였다. 해당 프로그램은 여러 건강상의 이유로 전시회에 직접 방문하지 못하는 학생들이 직접 작품을 제작해보고 그것을 전시하는 경험을 함으로써 예술적 체험을 통해 관계 형성 활동의 가능성까지 열어주었던 프로그램으로, 각자의 작품을 메타버스 전시관에서 관람하며 본인의 작품을 스스로 안내하는 미니 도슨트 시간이 마련되기도 하였다.

출처:
https://www.kedi.re.kr/khome/main/announce/selectBroadAnnounceForm.do?selectTp=0&board_sq_no=3&article_sq_no=34650

[그림 3-15] 스쿨포유 온라인 미술캠프 가상전시회 현장, 2022, 5월

메타버스를 활용한 사례는 전시회 외에도 화상 회의, 협업, 강의 등이 있는데, 한국교육개발원의 사례에서 볼 수 있듯 가상공간은 사람과 사람이 만나 형성되는 공간의 형태를 띠어 공간에서 할 수 있는 소통이나 문화 형성을 할 수 있는, 우리가 실물로 존재하는 '공간'의 기능을 보여주면서 물리적인 공간의 제약을 넘어서서 보다 자유로운 소통 창구가 될 수 있다는 점에서 의미가 있다. 또한 메타버스와 같은 가상 플랫폼은 실시간 피드백이 가능하다는 점과 실제 그 장소에 있는 듯한 현장감, 즉 장소감을 느낄 수 있다. 참여자는 가상 플랫폼에서 자신을 대변하는 캐릭터를 통해 타인을 대변하는 캐릭터와 소통하고 가상에 놓인 현실을 공유함으로써 공감대를 형성할 수 있고, 가상의 이미지를 활용하여 적극적으로 피드백을 주고받을 수 있다. 장소감은 개인이 단순히 어떤 장소에 갖게 되는 느낌이 아니라 개인, 집단, 자연환경, 인문환경의 상호작용으로 형성된다(김시내 외, 2021). 즉, 주변 환경과의 교류를 통해 실제 공간에 놓여있는 느낌을 받게 된다는 것인데, 메타버스의 가상공간은 소통, 참여, 공유를 통해 이러한 장소감을 갖게 한다.

메타버스 가상전시를 통해 갖게 되는 장소감은 참여자에게 높은 소속감 및 적극적 참여를 유도하게 되는데, 이는 곧 장소로의 깊은 몰입을 의미한다. 또한, 한국교육개발원의 온라인 미술캠프 가상전시회의 경우 기존 작가의 작품을 전시하는 활동이 아닌 본인의 작품을 전시하게 되기 때문에 작품을 공유하고 감상하면서 자기 자신과 타인에 대해 탐구할 수 있어 작품을 감상하는 활동의 방법, 소감, 방향 등을 일상에 갖고 들어와 사물이나 현상, 혹은 사람을 바라보는 견해에 적용시킬 수 있다. 타인의 작품을 감상하고 자신의 작품을 공유하면서 참여자는 가상전시 내에서 소셜 네트워킹이 가능하며, 이러한 소셜네트워크적 특성은 참여자간의 상호교류를 가능하게 하여 미술 감상에 있어 보다 넓은 시지각적 관점을 경험할 수 있도록 한다.

2) 카카오 100 프로젝트-매일 현대미술 하나씩 감상하기

매일 현대미술 하나씩 감상하기 프로젝트는 카카오 100프로젝트에서 소개한 30일짜리 미니 프로젝트로, 현재는 2022년 4월부로 종료된 서비스이다.

매니저가 매일 한 명의 현대미술 작가를 소개하고 인증으로 소감을 익명으로 기재하면 되는 프로젝트. 매일 아침 업로드 되는 컨텐츠는 작가에 대한 소개 글, 작품의 사진과 영상이 포함되어 있다. 작가의 작업 영상과 인터뷰, 전시되어있는 미술관, 홈페이지, 작가의 SNS계정, 기사 등 다양한 정보가 업로드 되어 감상자가 흥미롭게 느끼거나 정보를 더 얻고자 할 경우 쉽게 정보에 접근할 수 있다. 참여자들은 미술품 투자를 위해, 작가와의 소통을 위해, 현대미술을 공부해보고 싶어서 등 다양한 이유로 참여하게 되어 현대미술에 대한 이해를 부담 없이 할 수 있다. 30일 참여하게 되면 마지막에 3000원이라는 환급금을 돌려주는데, 소액이지만 금전이라는 보상이 걸려있기 때문에 보다 재미있고 적극적으로 참여할 수 있다. 실천보증금은 프로젝트를 마친 후에 해당 어플리케이션을 통해 카카오 같이가치 서비스에 기부할 수 있도록 고안되어 있다.

참여자는 매니저로부터 제공받은 작가에 대한 정보 및 작품의 이미지를 감상하며 익숙하게 접할 수 없던 미술의 세계로 접근할 수 있으며 이러한 활동에 지속적으로 참여하며 개인의 미적 안목을 높이며 개인의 취향을 탐색해볼 수 있다. 더 나아가서는 작가의 의도 및 작품의 내용을 자연스럽게 학습하게 되며 현대미술 작품이 작품으로써 가지는 가치를 파악하면서 자신의 가치관에 새로운 미적 감수성을 도입할 수 있게 된다.

출처: https://blog.naver.com/nii84/222156895355

[그림 3-16] 카카오 100프로젝트에서 제시된 작품의 일부, 2020, 10월

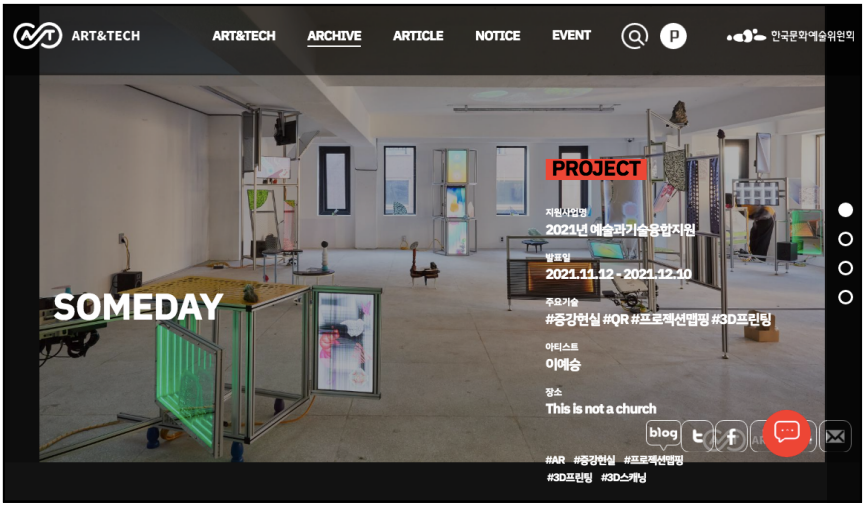
이러한 프로젝트는 미술 감상을 꾸준하게 실천하는 것을 가능하게 하기 때문에 정보를 외우거나 미지의 영역을 직접 찾아 나서지 않아도 작가와 작품에 스며들 듯이 감상이 가능하다는 점에서 의미가 있다. 그 과정에서 참여자는 자신의 정보나 취향을 공유할 수 있고, 다른 참여자들과 소통하는가 하면 더 나아가서는 서로 피드백을 주고받을 수 있다. 미술 작품과 디지털 매체를 사용함으로써 참여자는 다양한 방면에서 열린 시각으로 작품과 작가를 이해할 수 있다.

미술을 이해하고 작품을 올바르게 감상하기 위해서는 지속적인 태도가 중요하다. 카카오 100프로젝트는 이러한 지속적 태도 함양이 가능하게 하며 비전공자들에게 미술이라는 미지의 세계를 탐구하는 데에 미술사적 맥락 안에서 시작 방향과 방법을 제공해주기 때문에 미술 감상을 일상적 범주에 대입하기에 유용하다.

3) 아트 앤 테크

문화체육관광부와 한국문화예술위원회가 온라인에서의 새로운 예술적 실험과 도전을 응원하기 위해 시작한 지원사업으로, 2021부터 시작된 프로젝트이다. 아트 앤 테크를 통해 개인이나 기업은 작품을 등록할 수 있다. 한국문화예술위원회(2021)의 목표는 지속 가능한 온라인 예술콘텐츠 창작을 위해 지속적인 소통을 통한 팬덤을 형성하는 것으로, 작품과의 적극적인 소통을 바탕으로 예술의 대중화 및 예술의 일상화를 기대한다.

아트 앤 테크 플랫폼은 파워포인트 형식으로 작품 기획 의도, 작품 내용, 참여진 등을 소개하고 페이지 제일 하단에는 작품과 작품 메이킹 영상 등을 자유롭게 시청할 수 있도록 구성해 놓았다. 아트 앤 테크는 해시태그와 인스타그램, 블로그, 트위터 등으로 연결되는 패널을 제공하여 작품을 관람하고 궁금한 것에 쉽게 접근할 수 있도록 하였다.



출처: https://www.arko.or.kr/artntech/

[그림 3-17] 아트 앤 테크 프로젝트 아카이브, 2021, 11월

플랫폼의 페이지 하단의 해시태그는 작품에 대한 직접적인 내용 외에도

작품과 관련된 정보를 다방면에서 둘러볼 수 있어 정보 탐색을 통한 메타인지적 활동이 가능하다. 관람자는 작품 및 예술에 대한 이해와 함께 다양한 정보를 넘나들며 지식을 습득하거나 관심 분야를 탐구할 수 있다. 이에 더해 각종 디지털 테크놀로지의 유형에 따른 설명과 그에 해당되는 대표 작품을 소개하여 아트 앤 테크라는 이름에 맞게 관람자가 예술과 기술의 결합, 또는 예술과 기술의 관계에 대해 탐구해볼 수 있는 기회를 제공한다.

아트 앤 테크 플랫폼은 우리가 이미 알고 있는 작가나 그의 작품만이 아닌 동시대 예술가들을 접할 수 있는 기회를 제공함으로써 앞으로 기술의 발달로 인해 변화하게 될 예술 세계 및 작품 세계에 대한 통찰을 가능하게 한다. 감상자는 아트 앤 테크를 통해 예술의 새로운 세계로의 접근이 가능한데, 이러한 과정을 해당 플랫폼 안에서 이미지와 글, 그리고 영상으로 확인할 수 있도록 하기 때문에 정보와 정보 사이를 넘나들며 새로운 미적 경험을 통해 감상과 사고의 폭을 넓힐 수 있다. 또한, 작가의 소셜미디어 계정이나 이메일 등이 공유됨으로써 감상자는 작가와 직접적으로 소통할 수 있게 되는데, 이러한 소통 자체가 감상자에게 흥미로운 활동이 될 수 있기 때문에 소통을 바탕으로 작가와 작품의 세계를 이해하는 데에 보다 진지하게 임할 수 있게 된다.

제 4 장 디지털 미술 감상 활용방안 및 프로그램

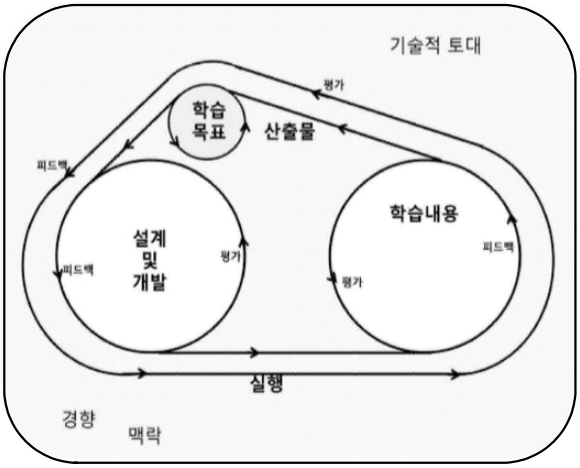
이번 장은 디지털 미술 감상 활용방안과 프로그램 개발에 관한 것으로, 프로그램 개발에 앞서 디지털 미술 감상 프로그램에 적용할 수 있는 기본 모형을 설정하여 프로그램의 구성에 적용하였다. 개발한 프로그램은 총 두 가지로, 각각 다른 디지털 매체를 활용할 수 있도록 구상하였다. 프로그램의 실효성을 판단하기 위해 네 명의 전문가를 대상으로 설문조사를 하였으며, 디지털 미술 감상교육의 시사점을 도출해내었다.

1. 방법적 접근

1) 무한궤도 모형

디지털 미술 감상 프로그램을 계획하면서 박소영(2016)의 연구에서 개발한 모바일 학습 자료의 설계 모형인 무한궤도 모형을 참고하여 프로그램의 기본 학습 모형을 설정하였다. 박소영(2016)의 무한궤도 모형은 연구자가 모바일 학습자료 설계와 일반적인 학습자료 설계는 다른 과정을 거쳐 구성된다는 점을 강조한 모형으로, 모바일 학습자료 설계를 통해 학습 과정 내에서의 연속성과 학습된 결과물의 지속적인 발전을 할 수 있음을 나타내고 있다.

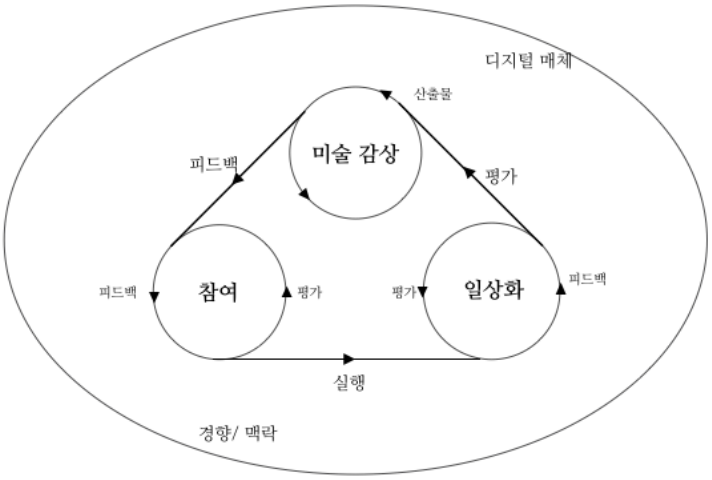
학습된 결과물의 지속적인 발전은 곧 학습의 일상화를 의미한다. 이전에 학습된 것이 다음의 학습으로 발전될 때 학습자는 비로소 이전의 학습 내용을 자기화 하는 것이며 자기화 된 학습 내용은 삶 속에서 그것의 응용을 가능하게 한다. 그리고 학습된 내용의 응용은 곧 새로운 경향이나 맥락의 형성으로 연결된다.



[그림 4-1] 스팻(SPAT) 설계를 위한 무한궤도 모형(박소영, 2016, p.212)

스팻 설계의 내부 요소로는 학습 목표, 설계와 개발, 학습 내용, 평가와 피드백, 실행이 있다(박소영, 2016). 이 때 학습목표는 거시적 수준의 목적에서부터 미시적 수준의 목표까지를 모두 포함한다. 학습내용은 교수 전략, 교수 방법, 내용의 구조, 난이도, 밀도뿐 아니라 스팻의 정지이미지(still picture), 오디오(audio), 텍스트(text)의 자료들을 포함한다(박소영, 2016). [그림 15]의 무한궤도 모형에서 기술적 토대는 경향(trend)와 맥락(context)으로, 스팻 자료 설계를 가능하게 하는 주요 기술을 의미한다. 박소영(2016)의 무한궤도 모형은 비선형적이지만 순차적 절차를 밟으며 각 단계가 순환적으로 도달되게 설계되어 있어 학습내용을 익히고 그것을 토대로 새로운 것을 개발하여 피드백을 받고, 또 다시 피드백을 토대로 발전된 결과물을 산출하기에 효과적이다.

박소영(2016)의 무한궤도 모형은 지속 가능한 학습을 가능하게 한다는 점에서 유용하다. 그 과정에서 강조되는 평가와 피드백은 사람과 사람 사이의 상호교류 및 네트워킹이 중요시 되는 오늘날 사회의 특징을 잘 담아내고 있는 요소이다. 평가와 피드백을 주고받으며 학습자는 학습자 간에 네트워크를 형성하게 되고 이는 의견 공유와 정보 교류로 이어져 책임감 향상, 가치관 형성, 성찰 등의 결과를 보이게 된다.

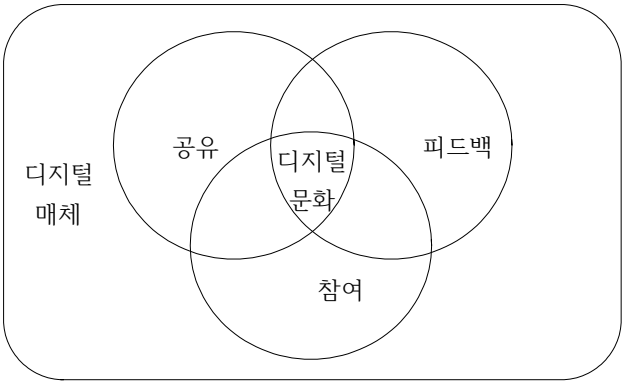


[그림 4-2] 스팻(SPAT) 설계를 위한 무한궤도 모형
변형 모형
'디지털 미술 감상 무한궤도 모형'

박소영(2016)의 무한궤도 모형을 참고하여 만든 디지털 미술 감상 무한궤도 모형은 [그림 4-2]와 같은 모양으로, 참여와 일상화, 그리고 기술적 토대를 키워드로 하였다. 디지털 미술 감상 무한궤도 모형의 요소는 미술 감상, 참여, 일상화, 피드백, 평가, 실행, 경향과 맥락, 디지털 매체이며, 이것을 그림으로 정리하여 미술 감상과 참여, 그리고 일상화가 연속적인 굴레에서 무한히 이루어지는 것임을 나타내었다. 학습자는 디지털 매체를 활용하여 미술 감상 학습을 함으로써 사회적 경향과 맥락에 자연스럽게 참여하게 되는데, 이때 참여를 하며 작품을 감상하는 디지털적인 방법들에 참여하게 되고, 그 과정에서의 피드백과 평가를 통해 미술 감상을 일상화하게 된다. 박소영(2016)의 무한궤도 모형은 학습자의 자발적 학습에 용이하며, 개발한 프로그램 및 학습 자료의 실행과 평가가 즉각적으로 일어날 수 있다는 특징이 있어 디지털 미술 감상 프로그램의 기본 모형으로 적합하다. 디지털 미술 감상 무한궤도 모형에서 미술 감상과 참여는 동시적으로 이루어지며 이와 함께 즉각적인 피드백을 통해 일상화가 일어나게 된

다. 최종 결과물로서의 미술 감상의 일상화에 대해서도 일회적으로 평가와 피드백이 이루어지는 것이 아닌, 지속적인 수정과 보완이 효과적으로 실행될 수 있다.

디지털 미술 감상을 통해 미술과 작품에 대해 이해하고 그것을 일상화하기 위해서는 학습자의 자발적이고 적극적인 참여가 중요하다. 학습자는 참여를 통해 참여 문화를 만들어내게 된다. 이것은 곧 학습내용의 일상화를 의미한다. 젠킨스에 따르면 참여 문화는 진입 장벽이 비교적 낮은 문화적 특성을 갖고, 예술적 표현, 시민 참여, 창작물 제작과 공유를 강하게 지지하고 비공식적 멘토십이 강해서 경험자가 초보자에게 지식 공유가 일어나는 문화이다(Jenkins, 2009, 손지현, 2021, p.17 재인용). 이는 던컴(2014)이 강조한 학습방법 중 청소년 자신의 흥미에서 유래하는 비공식적 학습 방식과 상통한다. 공유, 참여, 피드백은 디지털 시대에 필수인 키워드로 작품과 작가, 그리고 관람객이 있어야 전시라는 개념이 성립되듯이 디지털 문화 역시 공유와 참여, 그리고 피드백이 상호소통하며 발생한다. 디지털 시대에서 미술 감상의 일상화를 위해서는 디지털 문화를 만들어내는 것이 중요하고, 이를 위해서는 공유와 참여, 그리고 피드백이 필요하다.



[그림] 디지털 문화의 구성요소

디지털 미술 감상 학습을 통한 디지털 문화의 형성은 학습자가 미술 감

상을 일상으로 끌고 들어와 다른 분야와 융합하거나 개인의 삶에 응용하는 것을 가능하게 한다. 뿐만 아니라, 디지털 미술 감상 학습을 통해 형성된 디지털 미술 감상 방법은 작품 및 미술을 대상으로 하는 광범위하고 동시다발적인 관심을 이끌 수 있다.

디지털 문화의 형성은 디지털 미술 감상교육의 결과 중 하나이지만, 동시에 같은 방법적 맥락을 공유한다는 점에서 공통점이 있다. 디지털 매체를 사용하여 개인의 참여와 타인의 피드백, 그리고 상호간의 교류를 필요로 한다는 점에서 이 둘은 공통된다. 따라서 미술 감상의 일상화는 디지털 문화의 형성을 의미하기도 한다. 디지털 문화의 형성은 디지털 미술 감상 무한궤도 모형에서 새로운 경향 및 맥락에 해당된다. 즉, 미술 감상의 일상화라는 산출물을 통해 형성되는 디지털 문화는 공유, 피드백, 참여로 구성되며 이 세 가지의 요소는 다시 디지털 무한궤도 모형에서 경향과 맥락에 해당되기 때문에 비선형적이지만 순차적으로, 그리고 지속적으로 형성될 수 있다.

2) STMPE 모형

다음으로 프로그램 개발에 앞서 프로그램을 보다 체계성 있게 구성하기 위해 디지털 리터러시 교육협회에서 제공한 교육프로세스 STMPE(디지털 리터러시 교육협회, 2019)를 기본 토대로 활용하고자 하였다. STMPE 모형은 디지털 리터러시 교육협회(2019)에서 교육 방법으로서 제시한 것으로, 스스로 배우는 교육을 강조한다. 융합교육을 넘어 미래교육이 핵심 키워드로 부상되고 있는 오늘날 스스로 배우는 교육은 미래의 문제를 해결하고 대비할 수 있는 능력과 자발적이고 융통성 있게 미래를 개척해 나아갈 수 있는 능력을 기르는데 중요한 교육 방법이다. 디지털 기술을 잘 활용하여 타인과 소통하고 융합적으로 생각하며 문제에 대한 다양한 해결책을 창의적으로 만들어낼 수 있도록 하는 데에 스스로 배울 수 있도록 교육하는 방법을 체계화 시킨 STMPE 모형이 유용하다.

출처: https://sites.google.com/view/cdlkr

[그림 4-4] CDL 교육 프로세스 STMPE 모형, 2019

STMPE는 search, talk, make, presentation, evaluation의 약자로, 원활한 디지털 리터러시 교육을 위해 개발된 모형이다. 이는 앞서 언급한 디지털 미술 감상 무한궤도 모형의 단계를 구체적 지시사항으로서 설명하기에 적합하다. 총 다섯 단계로 구성된 STMPE 모형은 각 단계를 거치며 생각을 정리하고 그것을 재해석하여 발산하고 피드백을 받음으로써 탐색을 바탕으로 한 확산적 사고가 가능하다. 디지털 미술 감상 프로그램에서 역시 탐색, 의견 나누기, 나의 생각 시각적으로 정의, 발표, 스스로 돌아보기의 과정은 의견을 공유하며 미적 체험을 넓히는 미술 감상 영역과, 자율적으로 탐색하고 그것을 시각적으로 만들어보는 디지털 영역에 적합하다고 판단하였다.

STMPE 모형에 앞서 소개한 디지털 미술 감상 무한궤도 모형을 대입하였을 때, 탐색(search)에는 미술 감상이, 의견 나누기(talk)와 시각적으로 생각 정의(make)에는 참여, 피드백, 평가가, 발표(presentation)에는 일상화, 피드백, 평가가, 그리고 스스로 돌아보기(evaluation)에는 산출물과 미술 감상이 해당된다. 미술 감상으로 시작해서 다시 미술 감상으로 끝나는 것은 곧 학습자의 미술 감상이 참여와 일상화를 통해 다른 분야에 응용할 수 있는 자신의 것이 되었음을 의미한다.

2. 프로그램 내용

1) 가상 전시 꾸미기-일상 속 전시회

<가상 전시 꾸미기-일상 속 전시회>는 구글 아트앤컬쳐를 활용한 프로그램으로, 학생들이 감상 활동에 직접 참여하고 그들의 공간에 작품을 놓는 과정을 통해 개인의 일상과 작품의 연결, 작품과 작품 간의 연결, 작품 전시에 대한 이해를 목적으로 하였다. 중학교 2학년 학생을 대상으로 하여 총 3차시로 구성되었으며, 각 차시의 진행 시간은 60분이다. 프로그램 내용은 화풍에 따른 자신의 취향 탐색, 해당 화풍과 연관된 작품 다섯 점 선정, 앞서 선택한 화풍에 대한 간략한 설명 공유, 태블릿의 메모장을 활용하여 일상 속 가상 전시회 꾸며보기, 가상 전시 공유로 크게 다섯 가지 단계로 진행된다. 구글 아트앤 컬쳐 어플을 선택한 이유는 평면 작품에 대한 분류 작업이 가장 잘 되어있고, 해당 어플을 통해 사진을 직접 찍어보고 인물, 풍경, 사물 등에 다양하게 적용시켜보기에 용이하기 때문이다. 따라서 학습자는 모니터를 통해서 특정 공간에 놓여있거나 흰 배경을 갖고 있는 작품에서 벗어나 작품을 자신의 실제 삶에 끌고 들어와 작품과 현실, 그리고 작품과 공간 간의 새로운 연계성을 발견할 수 있다. 프로그램을 통해 학습자는 다음과 같은 내용을 학습하고 활동 하게 된다.

첫째, 구글 아트앤 컬쳐 어플을 활용하여 작품을 감상하고 조사하는 방법을 익힌다.

둘째, 학습자를 둘러싼 실제 환경과 작품을 연결 지으며 작품을 자유롭게 감상하고, 작품의 실제성과 자신의 관심사에 대해 탐구한다.

셋째, 태블릿의 구글 아트앤 컬쳐 및 파워포인트, 그리고 메모장 기능을 활용하여 미니 전시회를 만들어 본다.

프로그램의 구체적인 지도안은 다음의 [표 4-1], [표 4-2], [표 4-3]와 같다.

[표 4-1] 1차시 프로그램

<table>
<tr><th colspan="2">수업 주제</th><th colspan="2">가상 전시 꾸미기-일상 속 전시회</th><th>회차</th></tr>
<tr><td colspan="2">학습 목표</td><td colspan="2">미술 작품에 대한 탐색과 분석을 통해 작품에 익숙해지는 시간을 갖고 화풍에 따른 미적 감각을 기른다.</td><td>1</td></tr>
<tr><th colspan="2">단계</th><th>내용</th><th>시간</th><th>준비물</th></tr>
<tr><td>준비</td><td>운영 준비</td><td>참여자 출석 확인, 피피티 준비 및 태블릿 분배</td><td>시작 전 5분</td><td rowspan="6">태블릿, ppt</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>워밍업</td><td>- 프로그램 목표에 대해 설명한다.
- 프로그램 진행 방법에 대해 설명한다.
- 구글 아트앤 컬쳐에 대한 기본 설명을 한다.
- 구글 아트앤 컬쳐를 통해 작품을 감상하고 조사하는 방법에 대해 설명한다.</td><td>15분</td></tr>
<tr><td rowspan="4">전개</td><td>활동 1</td><td>화풍에 따른 자신의 취향을 탐색하여 하나의 작품을 선정한다.</td><td>10분</td></tr>
<tr><td>활동 2</td><td>앞서 선정한 작품과 연관된 작품(동일 작가 혹은 다른 작가, 시대의 작품) 다섯 점을 선정하여 캡쳐한다(작품명, 작품 설명 등 포함).</td><td>15분</td></tr>
<tr><td>활동 3</td><td>- 패들릿에 선택한 화풍에 대한 간략한 설명을 기재한다.
- 선정한 작품 다섯 점에 대해 분석하여 각각의 이유를 기재한다.</td><td>13분</td></tr>
<tr><td>활동 4</td><td>패들릿에 올라오는 친구들의 게시물을 읽어본다.</td><td>5분</td></tr>
<tr><td colspan="2">정리</td><td>-1차시 프로그램의 목표에 대해 간략히 설명한다.
-차시 예고</td><td>2분</td><td></td></tr>
</table>

[표 4-2] 2차시 프로그램

<table>
<tr><th colspan="2">수업 주제</th><td colspan="2">가상 전시 꾸미기-일상 속 전시회</td><th>회차</th></tr>
<tr><th colspan="2">학습 목표</th><td colspan="2">다양한 디지털 매체를 활용하여 가상 전시를 꾸며보며 작품과 일상과의 관계를 탐구한다.</td><td>2</td></tr>
<tr><th colspan="2">단계</th><th>내용</th><th>시간</th><th>준비물</th></tr>
<tr><th>준비</th><th>운영 준비</th><td>참여자 출석 확인, 피피티 준비 및 태블릿 분배</td><td>시작 전 5분</td><td rowspan="5">태블릿, ppt</td></tr>
<tr><th>도입</th><th>워밍업</th><td>- 프로그램 목표에 대해 설명한다.
- 프로그램 진행 방법에 대해 설명한다.
- 구글 아트앤 컬쳐를 통해 작품이 실제 공간에 놓인 것처럼 찍는 방법을 설명한다.
- 태블릿 메모장의 기본 사용 방법과 활용 방법을 설명한다.</td><td>15분</td></tr>
<tr><th rowspan="3">전개</th><th>활동 1</th><td>구글 아트앤 컬쳐 3D 촬영으로 이전 차시에 선정한 작품 5점을 자신의 공간에서 촬영해본다.</td><td>15분</td></tr>
<tr><th>활동 2</th><td>파워포인트를 활용해 촬영한 다섯 장의 사진을 다양한 방식으로 재배열해본다.</td><td>5분</td></tr>
<tr><th>활동 3</th><td>재배열한 사진들 사이사이의 공간을 태블릿의 메모장 어플을 활용하여 새로운 공간으로 꾸며본다. (그림을 그려도 좋고 이미지를 콜라주해도 좋다.)</td><td>20분</td></tr>
<tr><th colspan="2">정리</th><td>-2차시 프로그램의 목표에 대해 간략히 설명한다.
-차시 예고</td><td>5분</td><td></td></tr>
</table>

[표 4-3] 3차시 프로그램

<table>
<tr><th colspan="2">수업 주제</th><th colspan="2">가상 전시 꾸미기-일상 속 전시회</th><th>회차</th></tr>
<tr><td colspan="2">학습 목표</td><td colspan="2">전시에 대한 개념과 자신의 취향에 대해 탐색한 내용을 정리하고, 피드백을 주고받으며 다른 가능성들에 대해 알아본다.</td><td>3</td></tr>
<tr><th colspan="2">단계</th><th>내용</th><th>시간</th><th>준비물</th></tr>
<tr><td>준비</td><td>운영 준비</td><td>참여자 출석 확인, 피피티 준비 및 태블릿 분배</td><td>시작 전 5분</td><td rowspan="5">태블릿, ppt</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>워밍업</td><td>- 프로그램 목표에 대해 설명한다.
- 프로그램 진행 방법에 대해 설명한다.
- 이전 차시에 했던 수업에 대해 상기시킨다.</td><td>10분</td></tr>
<tr><td rowspan="4">전개</td><td>활동 1</td><td>이전 차시에 꾸며본 가상 전시에 더 수정하고 싶은 부분을 수정한다.</td><td>5분</td></tr>
<tr><td>활동 2</td><td>파워포인트를 활용해 다섯 점의 작품에 대해 캡션을 달아본다.(작품명, 내용, 작가 등 자유롭게)</td><td>15분</td></tr>
<tr><td>활동 3</td><td>- 완성된 가상전시를 패들릿에 공유하고 친구들의 가상전시를 감상한다.
- 친구들의 가상 전시 게시물에 감상 소감을 두 문장으로 간략하게 작성한다.(3개 이상)</td><td>20분</td></tr>
<tr><td>활동 4</td><td>나의 가상 전시에 달린 피드백 혹은 감상평을 읽어본다.</td><td>5분</td></tr>
<tr><td colspan="2">정리</td><td>-3차시 프로그램의 목표에 대해 간략히 설명한다.</td><td>5분</td><td></td></tr>
</table>

본 프로그램은 앞서 개발한 디지털 미술 감상 무한궤도 모형의 미술 감상, 참여, 일상화가 디지털 매체라는 환경 내에서 피드백과 평가, 실행을 통해 이루어질 수 있도록 구상한 것으로, 큰 맥락에서 구분하였을 때 1차

시는 미술 감상의 내용을, 2차시는 참여의 내용을, 그리고 3차시는 일상화의 내용을 구체화하고 있다. 학습자는 총 3 차시의 프로그램을 통한 미술 감상을 하게 되고, 이는 다시 미적 감수성 함양 및 창의적 사고 능력 향상이라는 산출물을 만들어내어 다른 미술 감상으로의 참여와 일상화가 가능하게 한다.

STMPE 모형에 대입하면 1차시는 스스로 탐색하며 주제와 관련하여 생각하고 질문하고, 생각을 말하여 정리함으로써 사고의 확장을 하는 과정이다. 즉, Search와 Talk에 해당되는 것이다. 2차시의 프로그램 내용은 STMPE 모형에서 Make과 Presentation에 해당되는 내용으로, 직접 만들면서 나의 생각을 시각적으로 정의해보는 시간이다. 마지막 3차시의 활동은 Evaluation에 해당되어 서로의 피드백을 통해 과정을 돌아보며 부족한 부분을 채워나갈 수 있게끔 하기 위함이다.

미술 작품을 자율적으로 탐색하고 의견을 공유하고, 직접 체험해보는 경험을 통해 학생들은 미술 감상을 보다 즐겁게, 일상적으로 할 수 있기를 기대한다. 성찰과 재창조를 통한 미적 체험 확장은 미술 감상 자체를 보다 흥미롭게 느낄 수 있다는 점에서 의의가 있다. 또한 확산적 사고를 통해 미적 앎을 기본으로 더욱 다양하고 폭 넓은 미적 감수성을 기를 수 있다는 점에서도 의의가 있다. 본 프로그램을 통해 학습자는 미술 작품을 감상하고 검색해보는 탐구활동과 함께 전시를 기획해보는 체험을 함께 함으로써 디지털 매체에 대해 익히고, 창의적 사고 능력과 미적 감각을 기를 수 있다. 또한 전시를 기획하며 자신이 속해있는 현실적 공간에 대한 이해를 도울 수 있는데, 이는 작품과 자신의 실질적 환경을 연결하는 과정에서 작품과 공간에 대한 이해, 작품의 맥락에 대한 학습을 의미한다.

2) 미술 작가 되어보기-작가의 방

<미술 작가 되어보기-작가의 방> 프로그램은 총 삼 차시로 진행되는 프로그램으로, 디지털 매체 중 인스타그램(Instagram)을 활용하여 진행된다. 인스타그램은 현재 중등 학생들의 주된 소통 창구이자 자신을 나타내는 개인적인 공간이기도 하다. 해당 SNS는 그들의 유흥 공간이자 환상의 공간이기도 하기 때문에 미술 감상의 매체로 사용되었을 경우에 참여자의 관심과 흥미를 극대화 시킬 수 있다는 점에서 유용하다. 참여자는 기존의 작가 중 한 명을 선정하여 그에 대한 자료 조사를 한 후에 마치 자신이 해당 작가인 것처럼 인스타그램 계정을 만들게 된다. 작가를 선정하는 과정에서 학습자는 자신이 추구하는 감성을 알아가게 되고, 이것을 통해 작가의 존재를 빌려, 그리고 그의 작품을 재해석하여 새로운 작가가 되어보는 것을 목표로 한다. 그 과정에서 참여자는 창의적 사고력을 기를 수 있고, 자기 주도적 역량을 기를 수 있다.

2차시와 3차시에서 참여자는 자신이 만든 작가의 방을 타인과 공유하게 되는데, 이 과정에서 피드백 또한 주고받게 된다. 이러한 디지털 네트워크의 형성은 참여자의 적극성을 높이는데 유용하며, 서로의 피드백을 통해 타인의 시각을 경험할 수 있고, 발전 방향에 대해 생각해볼 수 있다. 프로그램을 통해 학습자는 다음과 같은 내용을 학습하고 활동 하게 된다.

첫째, 장르별 미술 작가를 감상한 것을 토대로 자신의 미적 취향 및 감성을 탐구한다.

둘째, 인스타그램 플랫폼을 활용하여 작가가 되어봄으로써 선택한 작가에 대해 자발적이고 자유롭게 분석한다.

셋째, 분석한 것을 활용하여 인스타그램에 게시물을 업로드 함으로써 해당 작가가 되어보는 경험을 한다.

넷째, 학급동료의 계정을 찾아보며 장르별 미술 작가와 작품을 감상한다.

다섯째, 학급동료와 피드백을 주고받으며 미적 감성 및 시각적 소통능력을 기른다.

[표 4-4] 1차시 프로그램

<table>
<tr><th colspan="2">수업 주제</th><th colspan="2">미술 작가 되어보기-작가의 방</th><th>회차</th></tr>
<tr><td colspan="2">학습 목표</td><td colspan="2">장르별 작가에 대한 탐구를 통해 개인의 흥미와 취향을 탐구하여 미적 감각을 기른다. 또한 스스로 해당 작가가 되어 SNS 활동을 해봄으로써 작가와 작품을 이해하고 재해석해보며 창의적 사고력을 기르고 자기주도적인 학습을 한다.</td><td>1</td></tr>
<tr><th colspan="2">단계</th><th>내용</th><th>시간</th><th>준비물</th></tr>
<tr><td>준비</td><td>운영 준비</td><td>참여자 출석 확인, 피피티 준비 및 태블릿 분배</td><td>시작 전 5분</td><td rowspan="6">태블릿, ppt</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>워밍업</td><td>- 프로그램 목표에 대해 설명한다.
- 프로그램 진행 방법에 대해 설명한다.
- 극사실주의, 표현주의, 현대미술, 공공미술, 산수화, 조화도 등의 미술 장르별 작가를 2-3명 정도씩 소개한다.</td><td>20분</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개</td><td>활동 1</td><td>자신이 가장 마음에 드는 작가를 선정해 작가의 다른 작품들을 조사 및 수집한다.</td><td>15분</td></tr>
<tr><td>활동 2</td><td>인스타그램에 로그인하여 새로운 계정을 만들고 아이디를 단체 카톡방에 공유한다.</td><td>3분</td></tr>
<tr><td>활동 3</td><td>새로 만든 계정을 자신이 선택한 작가의 계정으로 자유로이 구성해본다. 이 때, 해시태그와 인물 태그, 장소 태그 등을 적절히 활용한다.</td><td>20분</td></tr>
<tr><td colspan="2">정리</td><td>-차시 예고</td><td>2분</td><td></td></tr>
</table>

[표 4-5] 2차시 프로그램

<table>
<tr><th colspan="2">수업 주제</th><th colspan="2">미술 작가 되어보기-작가의 방</th><th>회차</th></tr>
<tr><td colspan="2">학습 목표</td><td colspan="2">작가가 된 자신의 공간을 공유하고, 동료의 피드백을 받으며 개선점을 구상한다.</td><td>2</td></tr>
<tr><th colspan="2">단계</th><th>내용</th><th>시간</th><th>준비물</th></tr>
<tr><td>준비</td><td>운영 준비</td><td>참여자 출석 확인, 피피티 준비 및 태블릿 분배</td><td>시작 전 5분</td><td rowspan="5">태블릿, ppt</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>워밍업</td><td>- 프로그램 목표에 대해 설명한다.
- 프로그램 진행 방법에 대해 설명한다.
- 카카오톡 단체 방에 앞서 참여자가 만든 계정의 아이디를 장르별로 나누어 링크로 올려준다.</td><td>10분</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개</td><td>활동 1</td><td>카카오톡 단체 방을 오가며 장르별 작가 인스타그램을 탐구한다.</td><td>20분</td></tr>
<tr><td>활동 2</td><td>탐색한 계정들 중 마음에 드는 계정 세 개와 그렇지 않은 계정 세 개를 선정한다.</td><td>10분</td></tr>
<tr><td>활동 3</td><td>마음에 드는 계정에는 장점 세 가지씩 댓글로 남기고 마음에 들지 않는 계정에는 보완점 세 가지씩을 댓글로 자유롭게 남긴다.</td><td>18분</td></tr>
<tr><td colspan="2">정리</td><td>-차시 예고</td><td>2분</td><td></td></tr>
</table>

[표 4-6] 3차시 프로그램

<table>
<tr><th colspan="2">수업 주제</th><th>미술 작가 되어보기-작가의 방</th><th></th><th>회차</th></tr>
<tr><td colspan="2">학습 목표</td><td colspan="2">작가가 된 자신의 공간에 대한 피드백을 통해 계정을 개선해본다.</td><td>3</td></tr>
<tr><th colspan="2">단계</th><th>내용</th><th>시간</th><th>준비물</th></tr>
<tr><td>준비</td><td>운영 준비</td><td>참여자 출석 확인, 피피티 준비 및 태블릿 분배</td><td>시작 전 5분</td><td rowspan="5">태블릿, ppt</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>워밍업</td><td>- 프로그램 목표에 대해 설명한다.
- 프로그램 진행 방법에 대해 설명한다.
- 카카오톡 단체 방에 앞서 참여자가 만든 계정의 아이디를 장르별로 나누어 링크로 올려준다.</td><td>10분</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개</td><td>활동 1</td><td>2차시에서 받은 피드백을 정리하여 문제점을 파악한다. 개선할 점으로 받아들일 피드백이 없을 경우 마음껏 인스타그램 계정을 홍보한다.</td><td>20분</td></tr>
<tr><td>활동 2</td><td>작가 인스타그램 계정을 자유로이 홍보한다.</td><td>10분</td></tr>
<tr><td>활동 3</td><td>자신이 만든 작가의 방 계정을 캡쳐하고 그에 대한 설명을 네 줄 이내로 적어 링크와 함께 학급 게시판에 게시한다.</td><td>18분</td></tr>
<tr><td colspan="2">정리</td><td>프로그램의 목표에 대해 설명한 후 삼 차시 동안의 활동이 수업이 끝난 이후에도 지속적인 활동이 될 수 있다는 것을 언급한다.</td><td>2분</td><td></td></tr>
</table>

미술 작가 되어보기-작가의 방 프로그램은 STMPE 모형의 과정에 있어서 순서나 각 단계가 명확하게 구분되어져있지 않다. SNS 계정을 활용하

여 작가의 방을 만들어보는 활동이 주가 되기 때문에 프로그램의 1차시와 2차시에 걸쳐 STMPE 모형에서의 Search, Talk, Make, Presentation이 동시적으로 이루어진다. 마지막 3차시에서는 최종 결과물의 피드백을 받고 수정을 하는 과정을 거침으로써 스스로 돌아보는 Evaluation 단계가 진행된다.

본 프로그램을 디지털 미술 감상 무한궤도 모형에 대입하면, 1차시는 미술 감상에, 2차시는 참여에, 3차시는 일상화에 해당된다. 학습자는 작가 및 작품을 탐색하며 미술을 감상하게 되고, 그 과정에서 타인의 생각이나 견해를 공유 받아 피드백을 얻게 된다. 다음으로 스스로가 작가가 되어 직접 계정을 만들어보는 활동으로 미술 감상에 참여하게 되며, 이것에 대한 피드백과 평가는 수정과 보완이라는 실행의 과정을 거쳐 3차시의 일상화 단계에 이르게 된다. 해당 과정에서 학습자는 자신의 활동에 대한 피드백 및 평가를 다시 받게 되고, 이를 바탕으로 하여 다시 새로운 시각 및 발전된 사고로 미술 감상을 할 수 있도록 한다.

본 프로그램을 통해 이전까지 학습자 본인과 관련이 없다고 생각하던 작가가 되어봄으로써 학습자는 작가와 작품에 대해 보다 심층적인 수준에서 이해할 수 있다. 작가와 작품을 탐구하는 과정에서 학습자는 미술 분야에서 정보를 찾거나 새로운 작품을 탐색하는 방법을 익힐 수 있는데, 이 때 인스타그램 플랫폼의 특징인 해시태그나 검색 기능을 활용할 수 있다. 이러한 기능은 중등 학습자에게는 익숙한 검색 방법 및 정보 활용 방법이기 때문에 미술 감상이라는 다소 어렵고 생소하게 느껴지는 활동과 접목되었을 때 학습자로 하여금 흥미를 느끼고 자발적으로 참여할 수 있도록 한다. 그러므로 학습자에게 미술 감상이라는 영역에의 접근이 쉬워지며, 동시에 개인의 미적 취향을 발견하며 미술 감상을 일상적인 것으로서 대할 수 있게 된다. 또한 해당 프로그램을 통해 계정을 만들어보고 그것에 흥미를 느끼는 학생의 경우 지속적인 SNS 활동이 가능하다는 점에서 의미가 있다.

3. 전문가 평가 결과

1) 설문 대상 선정 및 방법

프로그램의 효과 분석과 평가를 위해 선정한 설문 대상은 중학교 미술 교사 세 명과 고등학교 미술 교사 한 명으로 미술교육 분야에서 교사로 활동하고 있는 전문가들이다. 개발한 프로그램은 중학생을 대상으로 하였으나 프로그램의 난이도와 나이에 따른 적합성을 확인하기 위하여 설문 대상의 범위를 넓게 설정하였다. 해당 전문가들은 프로그램 지도안을 통해 질문지를 작성하게 된다. 설문 참여자의 정보는 다음의 [표 4-7]과 같다.

[표 4-7] 설문 참여자

대상자	구분	지역	교육 경력
교사 A	중학교 미술교사	서울	4년
교사 B	중학교 미술교사	서울	3년
교사 C	고등학교 미술교사	서울	2년
교사 D	중학교 미술교사	서울	2년

연구자는 설문조사를 진행하기 위해 각 전문가들과 화상회의를 진행하였으며, 인터뷰 일시는 2022년 5월에서 6월 사이에 진행되었다. 또한 디지털 미술 감상 프로그램의 설계 방향 및 내용을 적절히 평가하기 위해 디지털 미술 감상 수업이나 디지털 프로그램을 활용하여 수업을 진행해본 경험이 있는 전문가로 선정하였다. 프로그램 난이도 및 대상 적합성을 판단하기 위해 중학교 미술교사와 고등학교 미술교사를 설문 참여자로 선정하였다.

2) 설문 내용

4명의 전문가를 대상으로 실행한 설문조사 질문지는 개방형 질문과 5점 척도 질문으로 구성되어 있다. 이는 PISA(2018)에서 개발한 PISA 2018을 위한 학교 설문지의 질문 목록을 참고하여 몇 가지의 질문을 재구성 한 것이다. PISA(2018)에서 제공한 질문 목록 중 디지털 기기를 활용한 수업 강화를 위한 질문 목록을 참고하였다. 질문지의 구체적 내용은 다음의 [표 4-8]과 같다.

[표 4-8] 교사 대상 질문지 내용

구분	세부 항목	내용
구성	난이도	중학교 학생을 대상으로 했을 때 어떤 학년의 수업이 적합한가요? 1학년 / 2학년 / 3학년
		선택한 학년의 학생이 진행하기에 난이도가 적절한가요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5
	방법	프로그램과 연결된 디지털 매체가 적절한가요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5
		프로그램에서 사용하는 디지털 매체의 실질적인 실행 가능성은 어떠한가요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5
		프로그램에서 활용하는 디지털 매체 사용법에 대해 검색하기에 용이한가요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5
	분량	각 차시별 분량이 적절하다고 생각되나요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5
내용	감상	디지털 매체를 통해 미술 작품을 감상한 것이 학습자의 미술 감상 역량을 향상시킬 수 있었을까요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5
		프로그램을 통해 각각의 작품에 대한 형식적 이해가 이루어졌을까요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5
		프로그램을 통해 학습자 스스로 작품을 감상하는 법을 익히며 미술 감상을 일상적 범위에 응용시킬 수 있을까요? 1 - 2 - 3 - 4 - 5

기타	장점	
	단점	
	보완점	

전문가를 대상으로 한 질문지 내용은 구성, 내용, 기타로 나누었고 세부 항목으로 난이도, 방법, 분량, 감상, 장점, 단점, 보완점으로 세분화하였다. 각 질문은 5점 척도로 구성하여 1점은 아니다, 2점은 미흡하다, 3점은 보통이다, 4점은 그렇다, 5점은 매우 그렇다로 설정하였다. 또한 미술교육 분야에서 교사 및 강사로 활동하고 있는 전문가 분석을 통해 프로그램 실효성 및 학교 현장에서의 실현 가능성을 평가하고 프로그램을 발전 및 보완시키기 위해 장점과 단점, 그리고 보완점은 자유롭게 기술할 수 있는 형식으로 제시하였다.

3) 평가 결과 및 효과 분석

효과 분석과 평가를 위해 선정한 설문 대상은 중학교 미술교사와 고등학교 미술교사이다. 모두 서울 소재의 중학교 및 고등학교에서 활동하고 있는 미술교육 분야의 전문가로, 학교 현장에서의 경험이 뚜렷하게 있어 프로그램의 실효성을 평가하기에 적합하다고 판단하였다.

4명의 전문가에게 설문조사를 한 결과 중학교 2학년 학생을 대상으로 하는 것이 적합하다는 의견이 셋, 그리고 3학년이 적합하다는 의견이 하나 있었다. 중학교 3학년이 적합하다고 대답한 교사는 디지털 프로그램의 난이도와 SNS를 활용한 소통 능력이 중학교 3학년 수준으로, 특히 단체로 진행되는 프로그램일 경우 학급 전체의 평균적인 능력치를 고려해야 한다고 하였다. 선택한 학년을 대상으로 하였을 때의 난이도는 중학교 2학년을 선택한 전문가는 4점 두 명, 5점 한 명, 그리고 중학교 3학년을 대상으로 해야 한다고 답변한 전문가는 5점을 주었다. 프로그램 진행방법에

대해 프로그램과 연결된 디지털 매체의 적절성을 4점 두명과 5점 두명, 디지털 매체의 실질적인 실행 가능성에 대해 4점 세 명과 5점 한 명, 그리고 디지털 매체 사용법 검색 용이도에 대해서는 모두 5점을 주었다. 각 차시별 분량은 3점 두 명과 4점 두 명이 선택하였고, 학습자의 미술 감상 역량 향상 가능성에 대해서는 4점에 세 명과 5점에 한 명이 선택하였다. 프로그램을 통한 작품에 대한 형식적 이해도에 관해서는 모두 4점을 주었으며, 학습자 스스로 작품을 감상하는 방법을 익혀 일상적 범위에서 응용 가능한지에 대해서는 4점과 5점에 각각 두 명이 선택하였다. 장점에 대해서는 다음과 같이 언급하였다.

> 학생들이 쉽게 접할 수 있고 익숙한 매체를 사용하기 때문에 흥미 유발이 잘 될 것 같습니다(A 교사).

> 수업이 끝나고도 지속적으로 진행될 수 있는 프로그램이기 때문에 일회적이지 않아서 좋다(B 교사).

> 스마트폰을 사용하여 작품과 학생의 현실을 연결할 수 있어 작품에 대한 학생의 이해도를 높일 수 있을 것 같다(C 교사).

> 미술작품과 학생 사이의 연관성 없는 공백을 디지털 매체로 채울 수 있어서 좋았다. 그리고 학생의 미적 감수성과 취향을 존중할 수 있다는 점이 좋았다(D 교사).

프로그램의 단점에 대해서는 다음과 같이 언급하였다.

> 정보 검색에서 학생들에게 주어진 자율성이 수업을 다소 산만하게 만들 수 있습니다(A 교사).

> 구체적인 지시 사항이 부족하여 학생들이 교사의 의도와 다른

방향으로 감상을 시도할 수 있다(B 교사).

다만 수업 내에서 접한 작품에 대해서만 감상 할 확률이 있다. 미술 감상의 일상화가 목표인 것이라면 학생들이 지금보다 많은 수의 작품을 학습해야 할 것이다(C 교사).

디지털 매체를 활용했다는 점에서 학생들이 흥미롭게 느낄 수 있지만 디지털 매체 자체에 몰입해 정작 미술 감상은 제대로 하지 못할 수 있다(D 교사).

프로그램 보완점에 대해서는 다음과 같이 언급하였다.

조금 더 구체적인 지도 내용이 제시되어야 합니다(A 교사).

학생들에게 학습목표를 명확하게 제시하고 구체적인 지시 사항을 추가해야 한다. 수업 중간 중간에 피드백을 해주어야 한다(B 교사).

학생들에게 보여줄 피피티에 다양한 작품의 종류를 첨부해야 할 것 같다(C 교사).

학생들이 감상활동을 제대로 할 수 있도록 디지털 매체 사용법을 최대한 명확하고 간략하게 설명해주어야 한다(D 교사).

전문가 평가 결과 본 연구에서 개발한 프로그램을 통해 학습자가 미술 감상 활동에 흥미롭고 적극적으로 참여하며 미적 감수성을 함양할 수 있고, 수업을 마친 이후에도 개인적으로 작품이나 미술 분야에 대해 지속적인 탐구가 가능하다는 것을 확인할 수 있었다. 또한, 프로그램에서 제시된 디지털 프로그램들이 학습자의 실제적 환경이 반영된 것들이기 때문에 학

습자가 미술 감상을 현실과 연결지어 생각하는 데에 도움이 되며, 프로그램에서 제시된 디지털 매체는 가장 일상적으로 사용되는 오늘날의 프로그램 및 플랫폼이라는 점에서 유용하다는 결론이 내려졌다. 모든 과정에서 학습자의 취향이 존중되었으며, 자발적인 선택과 의견을 공유하게 함으로써 공감대 형성, 창의적 의사소통, 사고의 확장, 자기 주도적 학습이 가능하였다.

그러나 프로그램 진행 과정에 있어 디지털 매체를 활용하는 것이 학생들로 하여금 과도한 자율성이 주어진다고 느껴져 무엇을 학습해야 하는지 판별하는 데에 어려움이 있을 수 있으며, 온라인상에서 제공되는 지나치게 많은 양의 정보로 인해 불필요한 정보를 식별하고 수업에 참여하는 데에 어려움을 느낄 수 있다는 한계가 발견되었다. 이미지와 정확하지 않은 정보가 가장 많이 범람되는 온라인 환경에서, 필요한 정보를 적절히 탐색할 수 있도록 지도하는 것이 중요하다. 따라서 학습자가 수업에 자발적으로 참여하며 스스로 미술 감상 영역을 탐구하는 자세도 중요하지만 동시에 교수자는 학습자에게 필요한 정보를 적절히 제공하고 틈틈이 지도하는 역할을 해야 한다. 학생들이 디지털 매체를 흥미로워 하는 만큼 수업 내용인 미술 감상보다 디지털 매체 자체에 집중하는 모습을 보일 수 있음을 알 수 있었다. 이를 보완하기 위해서는 프로그램 기획과 진행에 있어 더욱 구체적인 활동 및 지시사항이 제시되어야 하며 학습자의 수업 내용 이해도를 높이기 위해 미술 감상에서 디지털 매체 활용의 방법과 수업의 근본적인 목표가 간략하고 명료하게 설명되어야 한다. 이러한 분석 결과를 토대로 가상전시 꾸미기-일상 속 전시회 프로그램을 구체화 하였다. 구체화된 수업 내용은 다음의 [표 4-9]와 같다.

[표 4-9] 가상전시 꾸미기-일상 속 전시회 수정안

수업 내용		수정 전	수정 후
1차시	활동 1	화풍에 따른 자신의 취향을 탐색하여 하나의 작품을 선정한다.	열점의 작품을 제시하여 그 안에서 작품을 선정하거나 그 외의 작품을 검색해보는 것 중 선택할 수 있도록 지도한다.
	활동 3	패들릿에 선택한 화풍에 대한 간략한 설명을 기재한다. 선정한 작품 다섯 점에 대해 분석하며 각각의 이유를 기재한다.	패들릿에 선택한 화풍에 대한 설명을 구글 아트앤 컬쳐의 탭 기능을 사용하여 간략하게 작성한다. 선정한 작품 다섯 점에 대한 표현적 부분, 내용적 부분, 감상적 부분을 분석하여 패들릿에 작성하고 그러한 생각을 하게된 이유를 기재한다.
2차시	목표	다양한 디지털 매체를 활용하여 가상 전시를 꾸며보며 작품과 일상과의 관계를 탐구한다.	다양한 디지털 매체를 활용하여 나를 둘러싸고 있는 환경에서의 가상 전시를 꾸며보며 작품과 친해지고 일상 속에서 작품이 어떻게 감상될 수 있는지 탐구한다.
3차시	목표	전시에 대한 개념과 자신의 취향에 대해 탐색한 내용을 정리하고, 피드백을 주고받으며 다른 가능성들에 대해 알아본다.	전시에 대한 개념과 자신의 취향에 대해 탐색한 내용을 정리하고, 피드백을 주고받으며 미적 안목을 높이고 전시와 작품에 대한 넓은 시각을 함양한다.

전문가가 제시한 단점과 보완점을 토대로 1차시의 활동 1과 활동 3, 2차시와 3차시의 목표를 보다 구체적이고 명료하게 수정하였다. 학습 지도 사항에 대한 설명을 추가적으로 덧붙였으며 학습자가 학습 목표에 대해 확실하게 인지할 수 있도록 정리하였다. 두 번째 프로그램이었던 미술 작가 되어보기-작가의 방 프로그램을 구체화한 방향은 다음 [표 4-10]과 같

다.

[표 4-10] 미술 작가 되어보기-작가의 방 수정안

수업 내용		수정 전	수정 후
1차시	활동 3	새로 만든 계정을 자신이 선택한 작가의 계정으로 자유로이 구성해본다.	새로 만든 계정을 자기 자신의 계정이 아닌 앞서 선택한 작가의 계정으로 만든다. 이때, 게시물을 올리거나 프로필을 편집하는 등의 활동에 적극적이고 창의적으로 참여한다.
2차시	목표	작가가 된 자신의 공간을 공유하고 동료의 피드백을 받으며 개선점을 구상한다.	작가의 계정이 된 자신의 인스타그램 계정을 공유하여 동료의 피드백을 받아 평가를 하는 과정을 통해 작가가 되는 경험을 구체화 한다.
3차시	목표	작가가 된 자신의 공간에 대한 피드백을 통해 계정을 개선해본다.	작가가 된 자신의 공간에 대한 피드백을 기반으로 계정을 개선해보는 과정을 통해 작가에 대한 이해도를 높인다.

미술 작가 되어보기-작가의 방 프로그램은 1차시의 활동 3과 2차시 및 3차시의 목표를 수정하였다. 이 역시 전문가 평과 결과를 기준으로 하여 수정한 사항들로, 학습자에게 지도 사항을 명료하게 제시하고 학습 목표에 이해하기 쉬운 단어와 설명을 추가해 프로그램을 보완하였다. 프로그램을 보완하기 위해 세부적인 내용을 검토하고 수정하며 디지털 미술 감상 프로그램이 실효성을 갖기 위해서는 학습자의 감상 활동을 돕기 위한 명확한 지도 사항과 피드백이 있어야 하며 감상 활동에서 디지털 매체를 활용하는 이유를 설명함으로써 학습자가 디지털 미술 감상 수업을 통해 목표로 두어야 하는 미술 감상과 그것의 실생활 적용을 인지할 수 있도록 해야 한다는 것을 확인하였다. 이러한 과정이 모두 적절히 이루어졌을 때 학습자는 비로소 지속성을 갖는 감상 태도를 학습하게 된다.

4. 디지털 미술 감상의 시사점

1) 디지털 미술 감상 프로그램의 시사점

연구자는 디지털 기술을 활용한 미술 감상 형태 및 유형이 무엇인지, 그리고 중등 학습자의 환경을 고려한 미술 감상 교육을 통해 미술 감상을 일상화 할 수 있는 방법이 무엇인지에 대한 연구문제를 시작으로 본 연구를 진행하였다. 디지털 미술 감상의 토대가 되는 방법적 모형과 그것을 적용시킨 프로그램을 개발하고 전문가에게 받은 평가를 종합해본 결과 디지털 매체를 활용한 미술 감상 프로그램은 학습자에게 미술을 감상하는 것 자체에 대한 흥미를 유발할 수 있으며 미술 영역이 더 이상 어렵고 추상적인 것이 아닌 재미있고 창의적인 것임을 일깨워 준다는 것을 확인할 수 있었다. 학습자는 미술이라는 하나의 독립적인 영역으로 분류된 과목을 암기하며 공부하는 것이 아닌 학습자를 둘러싼 환경의 일상적 요소를 활용하여 시지각적으로 미술에 포함되는 여러 가지의 정보를 학습하게 된다. 디지털 매체를 일상에서 쉽게 접할 수 있다는 특징은 디지털 미술 감상 수업을 통해서만이 아니라 수업 이후의 시간에도 지속적으로 미술을 감상할 수 있도록 한다.

본 연구를 통해 확인한 디지털 미술 감상의 형태는 기술과 미술의 접목으로, 온라인 플랫폼의 검색 기능 및 빅 데이터 기능을 활용하여 작품이나 전시를 관람하거나 직접 만들어보는 유형, 디지털 프로그램의 편집 기능을 활용하여 작품을 재해석해보는 유형이 주가 되었다. 또한 중등 학습자에게 익숙한 매체인 디지털 매체를 활용한 미술 감상 교육은 그들에게 지속적인 활동이 될 수 있는데, 이는 일상과 관련도가 낮은 미술 영역을 학습자가 개인적으로 활동하게 되는 가상의 공간과 연관 짓게 되는 것이기 때문에 미술 감상을 학습자의 실제 삶 속에서 실행하거나 기타 창의적 활동 및 사고를 할 때에 적용할 수 있게 된다. 즉, 디지털 요소를 활용한 미술 감상 프로그램은 중등 학습자의 미술 감상활동을 일상화 하는데 효과적이

다.

그러나 미술 감상에서의 디지털 매체 활용의 효과가 입증되었음에도 디지털 매체의 평면적 특징은 한계로 남는다. 수많은 정보로의 접근과 교류가 가능한 디지털 매체의 하이퍼텍스트성 및 네트워크성에도 디지털 매체로 감상하게 되는 작품은 여전히 실물이 아닌 가상의 것을 감상하게 되는 것이라는 점, 그리고 평면적이고 단편적으로 제공되는 정보들을 학습자가 스스로 식별하고 판단해야 한다는 점은 미술 감상 수업에서 디지털 요소를 활용하는 데에 있어 신중한 매체 선택과 체계적인 수업 지도를 요구한다.

2) 디지털 미술 감상의 미술 교육적 시사점

디지털 미술 감상의 미술 교육적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 자율적 탐색을 통한 미술 감상 활동의 흥미가 고취된다는 점이다. 수업시간에 교사가 제시하거나 교과서나 책과 같은 문서형 정보로의 접근이 어려웠던 이전에 비해 인터넷을 활용하게 됨으로써 개인이 원하는 정보로의 접근이 쉬워졌다. 따라서 학생들은 자율적으로 자신의 흥미와 관심사를 기반으로 하는 서칭, 즉 감상 과정에서의 자유로운 탐구가 가능하기 때문에 미술 작품에 대한 관심이 높아질 수 있다. 작품을 검색하며 연관된 또 다른 작품을 감상할 수도 있고, 더 알고자 하는 정보에 대해 무한히 검색해볼 수 있다. 김시내(2018)의 연구에 따르면, "'만들면서 자료를 검색하고 찾아볼 수 있어서 이해가 잘 되었다', '다른 작품들을 많이 참고를 해서 봤는데, 많이 봐서 더 학습의 내용이 이해가 잘 된 것 같다', '조사하는 과정에서 많은 관련 정보를 보아서 더 잘 이해한 것 같다' 등의 반응은 소셜 미디어 공간에서 다양한 분야의 사람들의 아이디어와 의견을 통해 학습내용에 대한 깊은 이해뿐만 아니라, 새로운 관점을 얻게 되고 문제에 대한 해법이나 다양한 접근법을 찾아낼 수 있다는 것을 보여준다"(p.148). 학생들의 미술 감상 활동의 흥미 고취는 개인의 역량에 있어서 자기 주도적 학습 역량, 창의적 사고 능력을 기르는데 효과적인 영향을 줄 수 있다.

둘째, 시간과 공간으로부터의 제약 없이 다양한 미적 체험이 가능하다. 이는 앞서 이야기한 자율적 탐색과도 연결되는 부분인데, 인터넷과 디지털 기기라는 디지털 요소는 박물관을 직접 가지 않고도 그 구조를 시각적으로 확인할 수 있게 하고, 어딘가에 존재하는지도 알지 못할 수 있는 작품을 단어 몇 개를 입력함으로써 확인할 수 있게 해준다. 물론 태블릿이라는 작은 평면 안에서 느끼는 가상적인 것들에 대한 경험이지만, 작품을 접하기 위해 먼 길을 떠나거나 전시 운영 시간을 고려해야 하거나, 혹은 전시와 관련된 기타 정보를 얻기 위해 또 다른 실제적 탐험을 해야 하는 등의 실제적 활동을 하지 않아도 된다는 점에서 시공간의 한계를 벗어나는 굉장한 편리함을 제공한다. 디지털 매체를 활용하여 우리는 교실에서 세계 각국에서 창작되고 있는 작품과 소통하며 감상할 수 있다.

셋째, 경험의 자유로운 공유를 통해 상호 주관적 이해와 앎의 확장이 이루어진다. 디지털 상에서 이루어지는 경험의 공유는 디지털 이미지와 링크, 문자 등으로 이루어진다는 점에서 자유롭다. 실제 공간에서 토론이 이루어지기 위해서는 발언권을 얻기 위해 기다려야하고 다양한 의견을 수렴하기 위해서는 듣고 정리하는 과정이 동반된다. 그러나 디지털에서 이루어지는 경험의 공유는 문자 혹은 영상이미지로 기록되기 때문에 그것을 또 다시 공유하는 데에도 용이하며 클릭이나 터치 몇 번으로 자료를 수집할 수 있어 유용하다. 그 과정에서 타인의 의견을 무한히, 여러 타인에게서 학습자가 원하는 만큼 공유 받을 수도 있다. 디지털 매체의 네트워크성은 타인과의 상호교류를 원활하게 해주며 더 나아가서는 글로벌 교류의 가능성까지도 고려할 수 있다는 장점이 있다. 미술 감상의 글로벌 학습을 통해 학습자는 다양한 문화와 상상력, 그리고 가치관을 경험하며 폭 넓은 시각으로 열린 사고를 할 수 있다. 사고의 폭이 넓어진 학생들은 미술 감상을 작품을 보고 인지하는 것 이상으로 시각 이미지들을 해석하고 비판적으로 수용할 수 있는 시각적 언어 능력이 높아져 사회 문화적 경험에 더욱 민감하게 반응할 수 있다.

넷째, 체험, 표현, 감상의 연계학습이 용이하며 이는 미적 체험의 확장으로 연결된다. 미술 영역의 특성상 체험, 표현, 감상이 각각 따로 일어나는

것 보다 동시에 일어나는 경우가 많은데, 디지털 감상의 경우에는 체험과 표현이 디지털 상에서 보다 유연하게 일어날 수 있으며 이러한 체험과 표현을 경험함으로써 또 다른 새로운 감상이 가능하다는 점에서 의의가 있다. 또한, 디지털 매체를 활용한 체험, 표현, 감상이 융합된 활동은 온라인 상에서 타인과 소통하고 자아를 탐구하게 되는 오늘날 청소년들의 실질적 삶의 환경의 방식과 비슷하기 때문에 학생들로 하여금 미술 감상을 어렵지 않은 것으로 느끼며 그것을 일상적 수준으로 갖고 들어올 수 있도록 한다. 따라서 학생들은 미적 체험을 자신의 삶에 연관지어 생각할 수 있으며, 이는 곧 시각문화에 대한 이해로 연결될 수 있다.

다섯째, 융합 교육적 접근이 가능하다. 이미 미술은 문학, 영화, 건축, 음악, 무용, 연극 등과 같은 예술의 다른 영역들 또는 과학, 수학, 사회학, 철학 등의 인문학이나 과학 등의 영역과 만나 상호 결합하는 방식으로 미술의 지형도를 변화시켜가고 있으며 미술교육에서도 이러한 융합 교육적 실천[4]이 이루어지고 있다(김시내, 2021). 미술교육에서의 디지털 매체는 그 하이퍼텍스트성과 네트워크성으로 여러 정보를 넘나들며 지식을 공유하고 아이디어를 창출해 내어 다른 과목과의 접목이 용이하다. 특히 감상 영역의 경우 시각 이미지를 통해 문화를 경험하고 정보를 습득하여 사회의 전반을 이해할 수 있도록 하는데, 그 과정에서 다양한 문화 및 정보에 내포되어 있는 예술의 다른 영역들이나 과학, 수학, 사회학 등의 학문적 영역에 대한 탐구를 가능하게 한다.

이 외에도 디지털 미술 감상은 다양한 디지털 매체 경험을 통한 학생들의 디지털 리터러시 함양, 소셜 네트워킹에서의 상호 교류, 익명성을 빌린 적극적인 참여 및 감상 등을 야기할 수 있다.

3) 디지털 미술 감상의 미술사적 시사점

미술 감상과 디지털 매체의 접목은 미술 감상을 대중화할 수 있다는 점에서 의미가 있다. 미술 감상을 위해 사용되는 디지털 매체는 주로 몰입형

4) 예술통합교육, STEAM 교육, 아트 인퓨전(Art infusion) 등(김시내, 2021)

테크놀로지로 학습자가 매체에 몰입하여 폭 넓고 깊은 미술 감상을 할 수 있도록 한다. 디지털 매체가 지니는 몰입형 특징은 학습자의 꾸준하고 자발적인 참여를 유도하고 학습자는 디지털 매체를 통해 콘텐츠의 시공간적 내러티브를 진행시키거나 결정할 수 있다(김시내, 2021). 또한 학습자는 자발적 참여를 넘어 다른 학습자들과 상호작용을 활발히 할 수 있으며 더 나아가서는 사회와, 그리고 사회적 현상과도 상호작용이 가능하다. 이러한 디지털 매체의 파생적 효과는 문화를 능동적으로 구성해 나가도록 하여 미술 감상 영역에 있어서 감상이나 미술 작품의 내용 자체를 변화시켜 새로운 유형의 담론과 미술사적 경향을 만들어낼 수 있다.

미술 감상의 대중화는 학습자에게 미술 감상을 학습하고 외워야 하는 영역이라는 편견을 없애줄 수 있다. 미술 감상이 의식적으로 행해지는 활동이 아닌 감수성과 미적 안목을 함양한 감성적 활동임을 경험을 통해 깨달으면서 학습자들은 미술을 즐겁게 감상하며 미술과 교류하는 행위를 자연스럽게 체화하게 된다. 이 때 학습자는 정서적 교류를 통해 미적 감수성을 기를 수 있으며 다양한 유형의 작품과 이해 내용을 바탕으로 개인의 인지 영역의 틀을 넘어서는 확장된 사고를 할 수 있게 된다.

미술 감상은 비단 감상 영역에서만 영향을 미치지 않는다. 학습자는 작품 감상을 함으로써 성찰, 사고의 확장, 이미지 및 내용의 재창조를 하게 되고, 이를 기반으로 하여 일상적 수준에서의 탐구 자세, 식견, 취향, 그리고 자아 성찰을 하게 된다. 따라서 이러한 미술 감상이 오늘날의 지배적인 문화 요소인 디지털과 결합되었을 경우 학습자는 보다 넓고 빠른 경험을 하며 기술적 토대를 기반으로 하는 미래지향적 자기계발을 할 수 있다. 그리고 이러한 모든 미술 활동의 기초가 되는 감상 영역이 가장 현대적인 방법으로, 그리고 가장 일상과 근접한 방식으로 발달하는 것은 곧 문화의 발전으로 연결된다.

제 5 장 결론

미술 감상은 다양한 이론과 개념의 흐름 속에서 발전하였고, 빠른 시대의 변화에 맞춰 더욱 발전하고 있다. 디지털 기술이 인간 생활의 전반적인 영역에 영향을 미치게 됨에 따라 기술과 예술이 결합된 새로운 미술 감상의 교육 방법이 제시되어야 하는 시점이다.

이에 따라 본 연구는 학습자가 미술을 보다 일상적인 맥락에서 개인의 삶의 방식과 연결되는 방법으로 감상하게 하기 위한 구체적 방향 및 유형을 고안하고자 진행하였다. 미술 감상을 통해 학습자 스스로를 이해하고 학습자 주변의 환경과 사회를 이해할 수 있도록 하기 위해서는 미술 감상이 단순히 미술 작품을 보고 해석하는 방법을 익히는 하기 싫은 공부로써 지루한 요소로 느껴지지 않도록 해야 한다. 그러나 미술 감상 교육의 현황 조사 결과 아직까지도 미술 감상은 독립적인 영역으로써 다루어지지 못하고 있을뿐더러 학습자에게 여전히 거리감이 있는 어려운 분야로 여겨지고 있다는 것을 알 수 있었다. 이와 같은 미술 감상 교육의 한계를 보완하기 위해서는 학습자의 실제적 삶의 형태가 반영된, 학습자 개개인이 감상 활동의 중심이 되는 미술 감상 방법이 필요하다고 보았고, 오늘날 문화의 전반을 이루고 있는 디지털 요소를 활용하는 형태의 교육 방법이 개발되어야 한다는 결론에 이르렀다.

디지털 미술 감상 프로그램을 개발하기에 앞서 박물관 및 미술관, 학교 현장, 소셜미디어 디지털 미술 감상 사례를 조사한 결과 디지털 요소를 활용한 미술 감상 방법의 특성은 하이퍼텍스트성 및 네트워크성, 메타인지, 창의적 디지털 역량으로 구분되었다. 크게 세 가지로 분류되는 디지털 미술 감상의 특성은 미술 감상 교육에 적용되었을 때 학습자의 흥미 유발, 능동적인 학습 태도 함양, 창의적 사고력 증진, 확장된 미적 체험 가능, 미적 감수성 함양 등의 학습효과를 나타낼 수 있음이 확인되었다.

또한, 본 연구를 진행하며 온라인 자료, 사진, 영상 등의 수집을 통해 발견한 시사점은 크게 두 가지 이다. 첫째, 오늘날 미술 감상의 시작과 관심은 감상자의 개인적 취향과 자아 성찰적 호기심에서 비롯된다는 점이다.

감상자는 자신의 기호와 자신과의 관련성을 기반으로 작품에 대한 높은 관심과 흥미를 보이며 지속적인 탐구 및 배움의 기회를 얻고자 한다. 둘째, 디지털 시대의 언택트화로 감상자는 온라인에서 많은 정보를 습득하고 감상을 할 수 있어 보다 적극적으로 작품이나 감상 자체에 관심을 갖고 그 관심을 탐구로 직접 실행해보려는 태도를 보인다는 점이다. 이러한 감상자의 두 특성을 적절히 이용하여 프로그램을 개발하였을 때, 프로그램 참여자는 미술을 보다 적극적으로, 흥미롭게, 다양한 분야와 융합하여 감상할 수 있다.

디지털 미술 감상의 사례에서 분석한 특성을 고려하여 디지털 미술 감상 프로그램에 적용할 수 있는 학습모형을 개발하고 이를 토대로 중학교 학생을 대상으로 하는 가상 전시 꾸미기-일상 속 전시회와 미술 작가 되어보기-작가의 방 프로그램을 개발하였다. 이 두 프로그램 모두 학습자가 일상에서 자주 사용하거나 접하는 디지털 매체를 활용한다는 특징이 있다. 가상 전시 꾸미기-일상 속 전시회는 작품과 학습자의 실제 공간을 연결해보는 활동으로, 그리고 미술 작가 되어보기-작가의 방은 작품과 학습자의 가상공간을 연결하는 활동으로 구성하였다.

프로그램 개발 후에 디지털 미술 감상 프로그램의 실효성을 확인하고 수정 방향을 고안하기 위해 현직 교사를 대상으로 질문지의 세부 항목을 난이도, 방법, 분량, 감상으로 구분하여 설문조사를 진행하였고, 연구 결과로 디지털 미술 감상의 시사점을 도출해내었다. 미술 감상 교육에서의 디지털 요소 활용은 중등 학습자의 일상과 관련도가 낮은 미술 영역을 그들이 개인적으로 활동하게 되는 가상의 공간에 대입하는 것이기 때문에 학습자로 하여금 미술 감상활동을 일상화 하는 데에 효과적이라는 결론이 도출되었다.

연구자가 개발한 프로그램은 중학교 학생들의 기호와 자기 관련성, 그리고 그들에게 익숙하고 사용하는데 편리한 디지털 매체를 활용하도록 구성되어있다. 체험, 감상, 표현의 영역이 명확히 구분되어있지 않은 해당 프로그램을 통해 참여자는 디지털 매체의 네트워크적 특징, 몰입형 특징, 상호교류적 특징, 참여자 중심적 특징을 경험하며 이를 바탕으로 기존의 미

술 감상 형태와 디지털 매체의 사용능력을 조합하여 새로운 방법으로, 보다 확장된 영역에서의 감상이 가능하게 된다.

이렇듯 연구자는 디지털 기술을 활용한 미술 감상 형태를 살펴보고 프로그램을 개발함으로써 오늘날의 학습자 환경을 고려한 미술 감상 교육의 유형을 제안하고자 하였다. 하지만 본 연구는 다음과 같은 한계를 가진다. 첫째, 개발 프로그램의 전문가 평가에 있어 다소 부족한 응답으로 연구가 진행되었다. 연구에 사용된 질문지는 5점 척도와 개방형 질문 형태로 이루어져 있는데, 이는 응답자가 구체적인 응답을 표현하는 데에 한계가 있어 추가로 객관적인 분석 방법이 필요하다. 둘째, 미술 감상에 디지털 요소가 활용됨에 따라 발생하게 되는 전통문화유산으로서 미술의 가치 및 미술사적 정보에 대한 학습은 어떻게 실시될 수 있는가에 대한 한계이다. 청소년 학습자의 환경을 기준으로 하는 디지털 미술 감상 방법이 학습자의 흥미와 재미를 이끌어 일상 속 미술 감상을 가능하도록 하지만, 그 과정에서 미술 자체의 내용보다 디지털 기술이나 미술 외의 엔터테인먼트의 요소로 집중될 수 있다는 점을 경계해야 한다.

연구를 진행하며 얻은 결론과 한계를 종합하여 학습자의 환경적 특성과 시각문화의 특성을 반영한 디지털 미술 감상이 보다 활성화 될 수 있도록 다음과 같이 제언한다. 첫째, 미술교육에서 더욱 다양한 디지털 매체를 활용한 감상 영역의 학습내용과 학습 형태를 체계화시켜야 한다. 여기에서의 디지털 매체는 파워포인트나 엑셀 등의 기존에 학습 용도로 사용되었던 디지털 매체를 넘어서는 오늘날의 디지털 기술을 활용하는 것을 의미한다.

둘째, 디지털 미술 감상을 실행함에 있어서 학습자가 디지털 매체에만 집중하지 않도록 하기 위해 감상 단계와 감상 활동을 명확하게 구분해야 한다. 감상 단계와 감상 활동이 명확하게 구분되어져 있을 때 학습자는 학습 내용을 이해하고 올바르게 미술을 감상 할 수 있다.

셋째, 본 연구는 디지털 미술 감상 프로그램을 개발하여 디지털 미술 감상 형태를 제안하고자 하였다. 후속 연구로는 프로그램 개발을 넘어 워크북, 인터넷 플랫폼 등으로의 확장을 가능하게 하는 매체 연구가 진행되기를 기대한다.

학습자 중심의 미술 감상 교육은 미술 작품 자체에 대한 감상 보다는 학습자 자신과 그를 둘러싼 세계에 대한 이해가 작품 감상 활동과 자연스럽게 연계될 수 있도록 실행되어야 한다. 학습자의 성찰적 태도와 미술 감상 학습의 일상화를 통해 학습자가 일상 경험 속에서 미술의 의미와 가치를 꾸준히 탐구하고 호기심을 가지는 태도를 습득하기를 기대한다.

참 고 문 헌

김두이, 안지연 (2021). 미술 감상은 왜 지루한가?. 미술교육논총, 35 (2), 74-100.

김수진 (2022). 국제이해교육 및 세계시민교육 관점에서 동시대 예술의 미술교육 적용에 관한 기초 연구. 조형교육, (81), 1-28

김시내(2018), 이미지 기반 소셜미디어의 미술교육적 접근 가능성. 미술교육연구논총, 53, 123-158

김시내, 손지현, 이혜선, 김경훈 (2021). 가상현실 기술의 미술교육적 가능성과 활용방안 탐색. 미술과 교육, 22 (4), 17-54.

김연희 (2019). 디자인싱킹 기반 STEAM 프로그램이 고등학교 영재학생에게 기업가정신과 STEAM 태도의 변화에 미치는 영향. 학습자중심 교과교육연구, 19 (21), 25-45.

김정선 (2006). 프리드먼의 시각문화교육론 연구. 미술교육연구논총, 20 (0), 39-65.

김지영 (2021). 비대면 시각문화예술교육 현황과 교육과정 개발 연구. 서울대학교 석사학위논문

김형숙 (2018). 한국미술교육의 지평. 서울: 교육과학사

국립중앙박물관 (2019). 박물관 디지털 교육 동향 및 과제 조사. 국립중앙박물관

권준범 (2003). 미술활동에 내재된 심리치료 요인에 대한 연구. 사향미술교육논총, 10, 21-42.

류재만, 박미진 (2020). LCI 교육 기반 온라인 미술 감상 수업 개발 연구. 미술교육논총, 34 (4), 55-84.

류지영 (2020). 미술과 교육과정에서 '빅 아이디어'의 설정과 적용-캐나다 BC주 시각예술 교육과정 분석을 중심으로. 미술교육연구논총 ,62 (0), 123-154

박성한 (2018). 학습자 중심 디지털 자료 제작의 교육적 효과 탐색연구. 서울대학교석사학위논문.

박수정, 이미희, 전수현, 이하림, 송명길, 이주연 (2019). 포스트휴먼 시대 디지털 감성으로 접근하는 미술교육. 미술교육연구논총, 59 (0), 1-36.

박정애 (2008). 의미 만들기의 미술. 서울: 시공사
박정애 (2021). 삶에 의한, 삶을 위한 미술교육. 미술과 교육, 22 (3), 25-39.
백윤소 (2014). 대중문화를 통한 시각적 문해력 교수법 연구. 미술과 교육, 15(1), 95-112.
백송이, 박기웅, 고사론, 계보경 (2020). 텍스트 마이닝을 활용한 디지털 포용성 (Digital Inclusion)의 국제 연구 동향 분석. 교육문제연구, 33 (4), 277-306.
백윤소 (2014). 대중문화를 통한 시각적 문해력 교수법 연구. 미술과 교육, 15 (1), 95-112.
백윤소 (2018). 미술 비평 교수 · 학습 방법에 대한 연구. 미술과 교육, 19 (2), 95-115.
서제희 (2021). “15초의 소통” SNS에 나타난 짧은 동영상의 시각적 소통 방식에 관한 연구. 조형교육, (77), 95-117.
손지현 (2021). 시각문화와 디지털 리터러시 교육을 위한 교수·학습 원리 연구. 미술과 교육, 22 (3), 1-24.
송명길 (2020). 샌드박스 게임의 미술관 교육 활용 가능성 탐색. 미술교육연구총, 62 (0), 155-174.
심효영, 조성화, 김효정 (2017). 4차 산업혁명을 대비한 증강현실(AR)기반의 융합 인재교육 프로그램 개발 및 효과. 문화산업연구, 17 (3), 119-127.
안인기, 박현우, 곽현규, 고정화 (2022). 증강현실을 활용한 융합적 미술 표현에 대한 연구. 미술과 교육 ,23 (1), 1-24.
안혜리 (2004). 미국 고등학교 미술과 수업에서 제2세대 DBAE 및 VCAE를 위한 인터넷 활용실태에 관한 조사연구. 미술교육논총, 18 (2), 255-273.
이경아 (2021). 메타버스(metaverse) 시대의 미술교육. 미술교육논총, 35 (3), 324-348
이미정 (2021). 초등교사를 위한 현대미술 감상교육 프로그램에 관한 탐구. 미술과 교육, 22 (2), 81-102.
이재영 (2019), 자기 주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 미술 감상 학습 방안 연구, 미술과 교육, 20 (2), 69-92.
이재영 (2021). 삶 중심 미술 감상 학습 방안 연구: 생활 속 언어적 표현 확장을 중심으로. 미술과 교육, 22 (3), 61-80.
이재예, 김형숙 (2022). 미술교육에서 디지털 포트폴리오 활용의 시사점 모색. 미

술교육연구논총, 69 (0), 251-279.
이재예 (2022). 반성적 사고를 위한 미술과 디지털 포트폴리오 교수·학습모형 개발 및 실행 연구. 서울대학교박사학위논문.
이정은 (2022). 미술 교과 협동학습에서의 상호작용 분석 체계 제안과 적용. 미술교육논총, 36 (1), 164-193.
이주연 (2020). 미술교육과 문화. 서울: 학지사
이주연, 류지영, 고황경 (2020). 학교미술교육 강화를 위한 미술 교과서 내용 개선 제안: 동시대 미술, 지역사회 연계 미술(공공미술), 미술 감상, 미술관교육의 3가지 핵심 주제를 중심으로. 조형교육, (73), 245-302.
이지연 (2011). 새로운 미술교육의 패러다임으로서의 시각문화교육의 가능성과 적용 연구. 미술과 교육, 12(2), 61-77.
이진호 (2020). 빌렘 플루서의 기술이미지 이론을 통한 미디어 교육의 의미 재고찰. 서울대학교석사학위논문.
임성환, 박소영 (2017). 증강현실(Augmented Reality)을 활용한 미술비평학습 어플리케이션 설계에 관한 연구. 미술과 교육, 18 (1), 121-143.
오유림, 안혜리 (2020). 미술감상교육 연구 동향 분석 국내 미술교육 학술지 논문(1990~2020)을 중심으로. 조형교육, (79), 163-194.
윤진영, 김연형, 이채원 (2021). 메타버스를 활용한 창작 기반 융합교육 프로그램 개발 연구. 한국과학예술융합학회, 39(5), 273-283.
정다은 (2020). 온라인 미술교육을 통해 살펴본 포스트 코로나 시대 미술교육 변화에 관한 사례연구. 미술과 교육, 21 (3), 67-94.
조규태 (2019). 창의적 디지털 역량향상을 위한 디자인 수업 설계원리 개발. 서울대학교석사학위논문.
조주현 (2021). 뉴노멀 뮤지엄: 온라인 미술관 플랫폼과 관객 경험-일민미술관 《Fortune Telling: 운명상담소》(2021.4.16 ~ 7.11)의 사례를 중심으로. 미술과 교육, 22 (4), 103-116.
조지현 (2016). 모더니즘 미술과 메타인지를 활용한 미술 감상 지도안 연구. 부산대학교석사학위논문.
한형종 (2019). 가상현실 기반 교육용 시뮬레이션 설계모형 개발. 서울대학교박사학위논문.
허유경, 박승호 (2016). 디지털미디어 기반 미술 정보 활용 방안 연구-미술 감상 모바일 애플리케이션을 중심으로. 디자인융복합연구, 15 (5), 1-19.
Richard Jochum, 백윤소 (2017). 교훈: 확장된 영역에서의 미술 교육. 미술과

교육, 18 (3), 59-89.
Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring. *American Psychologist*, 34, 906-911.
Marc Prensky, 허성심 (2018).「미래의 교육을 설계한다」. 서울: 한문화

Abstract

A Study on Exploring the Use of Digital Elements in Art Appreciation for Adolescents

Jeongwon Kim

Art education

The Graduate School

Seoul National University

The purpose of this study is to present specific measures for learners to attract art appreciation into their daily lives with an active and interesting attitude through art appreciation education with a digital program. The essential goal of art appreciation education is to understand oneself through the activities of appreciation and to understand the phenomena of the society surrounding the student, making them to experience constructing their life. Making art appreciation in common practice also constitutes the viewer's thinking system and affects the development of society through the formation of learners' personal competencies such as improving creative thinking capabilities, self-directed learning capabilities, and cultivating aesthetic sensitivity. Therefore, this study aimed to develop a

program by understanding and analyzing cases in which digital art appreciation methods are prominent in the digital era to make art appreciation a commonplace event.

The subject and intent of art production can make the viewer feel sensual by the color, shape, and composition of art production. The appreciation of art is to understand the type of sensitivity and to experience the visual perceptual concept. The main communication tool of modern society is visual image. Through images, we can learn society, understand the visual image information, communicate with people and things that surrounding us. Therefore, it can be seen that the role of art appreciation is getting more important in art fields because it can affect the sensitivity of reading and understanding the visual image at the most effective way.

The research problem of this study was set for the following reasons. First, what kind of understanding should education be based on in order for art appreciation education to occur on a daily basis? In modern times, as the importance of visual images is being increased, the area of appreciation in the art field played a role in encompassing experience and expression. Today, visual images are largely located in everyday life, but still, art appreciation is classified as an academic thing of studying, focusing on theoretical understanding of art works rather than experiencing on a daily basis. In order to properly experience art appreciation, art education must be conducted in the daily category, understanding the way of learners' life.

Second, what kind of art appreciation methods should be educated to ensure that art appreciation is continuously conducted in addition to educational time? As life expectancy

increases, interest and demand for sustainable education are increasing. In art education, sustainable education should also be implemented from the perspective of lifelong education. In addition, the art field is characterized by dealing with visual and perceptual materials, and in real life people encounter them even if they do not intend to do. Therefore, in art education, it is necessary to develop the ability to properly apply appreciation methods to an individual's daily life. Art appreciation methods should be studied to explore the educational effects and to make the art appreciation be properly applied in everyday life as a extension of experience.

Third, what technologies should be appropriately introduced to effectively implement art appreciation in art education in the digital age? The development of convergence education, which emphasizes knowledge sharing and combination between various areas, induces new attempts in the methodological aspect of education as well as in the educational aspect. It is necessary to investigate of which technology can be most effectively used in terms of the method of art appreciation education and how it can be applied to real life.

This study, which started with this research problem, was conducted as follows. Chapter 1 examines the necessity and importance of art appreciation education by using a digital program for adolescents. Through previous studies, we found out in what direction digital art appreciation education is being studied and where the areas of interest in current art appreciations are. In Chapter 2, the necessity of digital art appreciation education and the cultural concept of digital terms that can support the study were investigated and defined. To talk

about the need for using the digital method in art appreciation education, we looked at the importance of art appreciation education, the current status of art appreciation education, and the need for digital art appreciation education.

In Chapter 3, the current status of digital art appreciation methods was investigated and analyzed prior to constructing a digital art appreciation program. To that end, we investigated examples of art appreciation with digital technology in art galleries and museums, schools, and in other editorials and organizations. This chapter focuses only on viewing the art works with digital technologies, not the cases where digital elements are included as a component of the work such as media art.

Chapter 4 deals with how to use digital methods to art appreciation and the contents of the developed program. To explain the composition and content of the program, a new method of art appreciation using digital technology infinite trajectory model was devised by referring to the infinite trajectory model (Park So-young, 2016). Also the STMPE model was applied methodically. In order to supplement the effectiveness, applicability, and limitations of the developed program, a survey was conducted to experts and implications for digital art appreciation education were derived.

In conclusion, this study is meaningful in making the learner's art appreciation common by constructing a new program which is based on learner's perspective. Therefore, a digital art appreciation program was developed by researching on museums, art galleries, and cases implemented in schools and society to present directions. The program proposed in this study shows the possibility of which art appreciation can be made common

through art appreciation methods in the digital era and that it can be continuously brought into an individual's life.

keywords : Art appreciation education, Digital methods, Program model, program development

Student Number : 2020-29044