

포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제 - 기술과 예술에 대한 철학적 고찰을 중심으로 -

Tasks of Music Education for Post-Digital Era: Focusing on Philosophical Considerations about Technology and Art

최진경*

Jin Kyong Choi

초록 본 연구의 목적은 포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제를 탐색하는 것에 있다. 포스트 디지털이란 디지털과 아날로그의 공존 속에서 인간을 바라보는 것이므로, 포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제는 ‘인간과 기술의 공존을 위하여 음악교육이 어떻게 이루어져야 하는가?’라는 물음에 대한 답을 찾는 것이다. 이를 위하여 연구자는 기술과 예술에 대하여 철학적 논의를 펼친 소크라테스, 플라톤, 아리스토텔레스 그리고 하이데거의 사유를 종합하여 포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제를 도출하였다. 결론적으로 포스트 디지털 시대의 음악교육은 ‘기술과 함께하는 음악교육’을 바탕으로, 음악적 삶에 대한 탐색, 보편적 지식, 행위적 지식(enactive knowledge)을 답아야 하고, 학습자와 음악이 기술을 통해 서로의 존재를 드러내야 하며, 선함(goodness)을 추구해야 한다.

주제어: 뉴노멀과 음악교육, 포스트 디지털, 기술과 예술, 기술과 함께하는 음악교육, 하이데거의 존재론

Abstract The purpose of this study is to investigate tasks of music education for the post-digital age. Since the post-digital implies viewing human beings in the co-existence of digital and analog, tasks of music education for the post-digital age are to find an answer to the question of ‘How should music education be pursued for the co-existence of human and technology?’ For this, the present researcher synthesizes the thinking of Socrates, Plato, Aristotle and Heidegger, who made philosophical arguments about technology and arts, and derives tasks of music education for the post-digital age. In conclusion, music education in the post-digital age should contain universal knowledge, enactive knowledge, and exploration into musical knowing, on the basis of ‘music education getting along with technology,’ reveal the mutual existence of learners and music through technology, and pursue goodness.

Key words: new normal and music education, post-digital, technology and art, music education with technology, ontology of Heidegger

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

Instructor, Mokpo National University, Muan-gun Cheonggye-myeon Yeongsanlo 1666, Jeonlanam-do. Korea.

Received: 20 August 2021, Reviewed (Revised): 21 September (24 September) 2021, Accepted: 5 October 2021

© 2021 Korean Music Education Society.

I. 들어가며

COVID-19의 발생은 사회, 정치, 문화뿐 아니라 교육에도 그 영향을 미쳤다. ‘사회적 거리두기’는 물리적 공간으로서의 학교가 아니라 디지털을 기반으로 한 가상의 공간으로 교수자와 학습자들을 초대하였지만, 짧은 시간에 이루어진 교육 패러다임의 급격한 변화는 양날의 칼로 다가왔다. 교육계는 EBS와 같은 외부 콘텐츠 혹은 교사가 직접 제작한 영상을 시청하는 일방향 원격수업과 실시간 쌍방향 원격수업을 복합적으로 제공함으로써 온라인 교육으로의 전면적 전환을 시도하였으나, 모든 수업을 비대면 온라인으로 진행하는 것은 여러 가지 한계를 드러냈다. 디지털은 공간과 시간의 제약에서 벗어나 언제 어디서나 온라인에 접속하여 수업에 참여할 수 있는 환경을 제공하였음에도 이런 자유로움은 오히려 소극적 참여로 일관하는 학습자 발생과(Che & Lee, 2020; Hwang, 2020; Jeon, 2020; Kyung et al., 2021; Lee & Kim, 2021; Oh, 2021), 수업의 공공성에 따른 학습자의 태도와 윤리 문제(Hwang, 2020; Oh, 2021), 제한적 상호작용(Ahn, 2020; Che & Lee, 2020; Hwang, 2020; Kyung et al., 2021; Oh, 2021; Park, 2021), 비대면 음악 수업의 경우에는 오프라인에서 형성될 수 있는 상호작용과 공감대 형성, 소리 생산에 대한 테크닉 전수와 직관적 교류, 협업 음악 수행의 불가능(Ahn, 2020; Jeon, 2020; Min & Lim, 2021; Park, 2021) 등의 문제를 양산하였다. 선행 연구들이 지적하는 문제점들은 앞으로 디지털 기술이 보완되고 발전되어야 할 방향일 수도 있지만, COVID-19로 인하여 우리는 어쩌면 ‘인류의 미래가 완전히 디지털만으로 구현되는 것이 불가능함’을 깨달은 것일 수도 있다.

이와 같은 배경에서 교육학자(Kim, 2020; Latorre-Coscolluela et al., 2021; Mahaye, N. E., 2020; Nerantzi, 2020; Rachmadtullah et al., 2020; Singh. H., 2021)들은 코로나 이후 뉴노멀 시대의 교육이 블렌디드 러닝(Blended Learning)이나 플립 러닝(Flipped Learning)과 같이 온라인 학습과 오프라인 학습의 장점을 혼합한 형태를 띠게 될 것으로 예측한다. 20세기 말 네그로폰테(Negroponte, 1995)가 디지털 혁명을 선언한 이후 디지털은 우리 생활의 곳곳에 침투하여 우리의 삶을 변화시켰으며, 2007년 애플의 스마트 폰 출시를 이를 가속화 하였지만(Robinson, 2010), 한편에선 인류가 디지털 이후의 시대로 진입하고 있음을 주장해왔다. 이들은(Berry & Dieter, 2015; Cascone, 2000; Cramer, 2015) 디지털 이후를 디지털로만 구현되는 세계가 아니라 아날로그와 디지털이 융합되고 혼재하는 세계로 예측하며, 이를 ‘포스트 디지털(Post-digital)’이라 칭하였다. 그런데 COVID-19의 발발은 인간 세계의 직접적 접촉이 가져다주는 가치를 제고하는 계기를 만들었고, 이로 인하여 코로나 이후의 시대는 디지털과 아날로그 모두를 요구

하는 것으로 보인다. 따라서 우리는 코로나 이후를 디지털과 아날로그가 혼재하는 ‘포스트 디지털 시대’로 명명할 수 있을 것이다. 요컨대 팬데믹 이후의 뉴노멀은 포스트 디지털 시대로 간주될 수 있다(Lee, 2021).

이에 연구자는 포스트 디지털 시대의 음악교육이 어떠한 과제를 갖게 될 것인지 탐색하고자 한다. 포스트 디지털 시대의 음악교육을 예단하기 위하여 다양한 방향에서 음악교육을 바라볼 수 있겠지만, ‘위험이 있는 곳에서는 문제의 본질에 대한 사유를 통해 구원의 힘이 발현할 수 있다’라는 하이데거(Heidegger, 2008, p. 39)의 말에 기대어, 기술과 예술의 본질을 드러낼 수 있는 철학적 고찰을 통해 포스트 디지털 시대의 음악교육을 조망하려 한다. 연구 방법은 다음과 같다. 포스트 디지털이 무엇인지 살펴보고, 예술과 기술을 본격적으로 논의하기 시작한 고대 그리스의 사유로 돌아가 예술과 기술의 근원을 탐색하고, 20세기 초 근대 기술의 시대에 고대 그리스의 사유를 바탕으로 기술의 구원을 예술에서 찾았던 하이데거의 존재론을 종합하여, 포스트 디지털 시대의 음악교육이 어떠한 과제를 지니는지 도출한다.

II. 포스트 디지털

포스트 디지털은 ‘포스트(Post)’라는 접두사가 알려주듯 디지털 이후를 뜻한다. 따라서 포스트 디지털의 개념을 탐색하기에 앞서 디지털의 개념과 특성을 살펴보는 것이 필요하다. ‘유사한, 비례하는, 연속하는’이라는 의미를 갖는 아날로그(Analog)는 시간에 따라 연속적으로 변하는 물리량을 의미하는데, 우리가 사는 세상의 무한한 색, 소리, 냄새, 공간 등의 다양한 정보들은 모두 아날로그 신호로 이루어져 있다. 이러한 아날로그가 물질을 매개로 하여 연속적인 값으로 정보를 재현한다면, 숫자를 세는 손가락을 뜻하는 라틴어 ‘*digitus*’를 어원으로 하는 디지털은 연속적인 수가 아니라 0과 1의 이진법 비트(Bit-binary digit)로 정보를 재현한다. 예컨대 기존의 아날로그 카메라가 화학적 신호를 이용하여 필름에 인물이나 풍경을 투사하고 기록한 후 인화지를 통해 인간의 물리적 세계를 구현하는 방식이었다면, 디지털카메라는 피사체를 전기적 신호로 변환하고, 이를 0과 1의 디지털 신호로 바꾸어 파일로 저장하는 방식이다(Won, 2019). 네그로폰테(1995)의 “이제는 원자가 아닌 비트가 세상을 지배할 것”이라는 선언은 오늘날 현실이 되었다. 우리는 아침에 눈을 뜨면 스마트 폰으로 직장에서 온 메일이나 문자를 확인하고, 지인의 SNS 계정에 올려져 있는 사진들이나 글에 ‘좋아요’를 누르고, 즐겨 찾는 인터넷 사이트에 접속하여 새로운 뉴스들을 접하며 하루를 시작한다. 인간 세계의 물리적 혹은 아날로그 작업의 많은 부분이 디지털화

(Digitalisation) 되어감에 따라, 디지털은 미래를 형성하는 주요한 경향으로 자리 잡아 왔다(Dufva, 2018).

이러한 시대적 흐름에서 COVID-19의 발생은 디지털화에 완전히 포함되지 않았던 학교, 직장 같은 인간의 사회화 기관까지 디지털 세계에 참여하도록 종용하였다. 코로나가 전 세계적 전염병으로 확산함에 따라 학교와 회사와 같이 집합적 성격을 지닌 기관들 또한 사회적 거리두기에 동참하지 않을 수 없었고, 각국은 비대면 교육과 직무를 수행하기 시작하였다. 디지털을 기반으로 한 비대면 근무와 교육은 자유로운 근무와 학습 환경, 불필요한 시간과 비용의 절감, 자율적이며 능률적인 접근 방식 등의 장점이 있었으나, 소극적 참여(Che & Lee, 2020; Hwang, 2020; Jeon, 2020; Kyung et al., 2021; Lee & Kim, 2021; Oh, 2021), 태도와 윤리 문제(Hwang, 2020; Oh, 2021), 소속감 부족(Kwon & Min, 2021), 팀워크와 협업의 어려움(Ahn, 2020; Jeon, 2020; Kwon & Min, 2021; Park, 2021), 상호작용과 공감대 형성, 직관적 교류의 불편함(Ahn, 2020; Jeon, 2020; Park, 2021)과 같은 문제점을 드러내었다. 태도, 소속감, 소통, 상호작용, 공감, 직관적 교류들은 같은 물리적 공간에 속한 몸들과 행위가 만날 때 더 발생하기 쉬운 것으로, 서로 다른 물리적 공간에서의 디지털 만남은 이러한 가치 생성에 어려움을 보였다.

이와 같은 문제를 보완하기 위하여 교육계에서는 인공지능(AI), 가상(VR), 증강(AR) 현실과 같은 신기술 기반 콘텐츠의 필요성(Jeon, 2020; Lee, 2020; Lee & Kim, 2020)을 제기하고 있지만, 결국 코로나 이후 뉴노멀의 방향은 아날로그와 디지털의 장점을 혼용한 블렌디드(Blended) 방식이 될 것으로 전망하고 있다(Kim, 2020; Latorre-Coscolluela et al., 2021; Mahaye, N. E., 2020; Nerantzi, 2020; Rachmadtullah et al., 2020; Singh. H., 2021). 역설적으로 인간 삶의 전면적인 디지털화는 아날로그의 필요성을 드러내었다. 디지털은 아날로그 세계를 재현하지만, 디지털 공간에 존재하는 것은 살아 있는 몸이 아니라 비연속적인 숫자의 재현이다. 따라서 디지털 세계에서 일어나는 몸, 행위, 감각은 동시적(Synchronous) 소통이 아니라 순차적 혹은 비동시적(Asynchronous) 소통을 기반으로 한다는 점에서 아날로그 세계와는 다른 양상을 보이게 된다. 예컨대 실시간 음악 온라인 원격수업의 경우, 순차적으로 반응할 수 있는 이론, 시청·청음, 감상 수업이 동시적 소통이 필요한 실기 레슨이나 협업 수업보다 더 높은 비율로 진행되고 더 높은 만족도를 보인 것처럼(Ahn, 2020; Jeon, 2020; Park, 2021), 몸, 행위, 정서와 감각의 반응, 상호작용, 공감 등의 동시적 소통이 중요한 음악 수업은 아날로그적 환경을 여전히 필요로 한다. 디지털 노트의 선두주자인 ‘에버노트’ 앱과 유명 노트 브랜드 ‘몰스킨’과의 제휴, 크레마, 킨들과 같은 전자책과 함께 공존하는 종이책, 펜으로 필기가 가능한 아이패드, 아날로그 카메라 필름의 소비 증가, LP 플레이어 인기와

같은 현상(Sax, 2016)에서 알 수 있듯이, 디지털 기술이 첨단으로 발전하고 있음에도 우리는 아날로그에서만 느낄 수 있는 어떠한 가치를 찾고 있다. 인간의 정서와 관련된 모든 단어가 아날로그에 있다는 색스(Sax, 2016)의 말처럼, 인간의 삶을 온전히 디지털화하는 것은 한계가 있다.

포스트 디지털은 이러한 배경에서 나타났다. 포스트 디지털이란 용어는 ‘디지털로 만든 글리치(Glitch) 음악’¹⁾에서 아날로그 감성을 추출하고, 이를 포스트 디지털 미학으로 해석한 캐스콘(Cascone, 2000)의 연구²⁾에서 처음 등장하였으며, 이후 건축, 시각 예술, 음악, 경제, 영화, 교육 등의 영역에서 논의되며 학문적 담론으로 확대되고 있다(Clements, 2018; Jandrić et al. 2018). 너무 일반화되어 일상생활의 다른 측면과 불가피하게 혼합되는 것(Alexenberg, 2011), 올드 미디어와 뉴 미디어의 혼종(Cramer, 2015), 인간 행동의 대상이나 주체가 아니라 인간과 비인간이 소통하는 것(Berry, 2016; Hayles, 2000), 점점 더 디지털화되는 것이 아닌 문화적 변화(Berry & Dieter, 2015), 포스트모더니즘에서처럼 전 시대의 종료가 아니라 포스트 펑크(Post-punk), 포스트 공산주의(Post-communism), 포스트 페미니즘(Post-feminism)과 같이 전 시대와 연결되지만 넘어서는 것, 격변, 혼종(Hybrid), 새로운 권력구조로의 돌연변이, 더 이상의 기술 혁신이나 개선을 추구하지 않고 재구성될 수 있는 디지털 미디어에 대한 접근 방식(Cramer, 2015), 디지털 교육 프로그램을 사용하는 학습자의 신체 정체성(Besley, 2010, Davidsen & Ryberg, 2017), 기술과 행위 주체(Agency)와의 관계(Hayes, 2015) 등과 같이 포스트 디지털은 다양한 의미로 정의되고 있지만, 이를 종합하면, 디지털 기술의 숭배가 아니라 기술에 대한 새로운 시각으로 인간 사회의 변화를 포착하기 위한 움직임으로 집약될 수 있다.

요컨대 학자들은 디지털화된 세상에서 인간이 기술과 관계를 맺음으로써 어떻게 변하며, 무엇이 문제가 되는지, 이를 해결하기 위해서 어떠한 방안들이 있을 것인지를 예측하려 한다. 하지만 디지털 혁명을 처음 선언한 네그로폰테(Negroponte, 1998)가 *Wired* 저널에 실은 ‘디지털 그 너머(Beyond digital)’라는 짧은 글에서 “이제는 디지털 혁명이 끝났음을 직면하라. 앞으로는 물과 공기처럼 디지털의 부재에 의해서만 그들의 존재를 인식할 수 있다”라고 주장하였듯이, 디지털은 인간 세계에 보이지 않게 스며들어 인간의 삶과 섞이고 있다. 따라서 포스트 디지털의 성격은 혼란스럽고, 이를 명료하게 정의하기도 어려우며, 예측하는 것은 더욱이 불가능하다. 이에 연구자는 과학과 교육의 측면에서 포스트 디지털을 탐구한 Jandrić et al. (2018)의 연구에서 포스트 디지털을 어떠한 방향에서 봐야 하는지에 대한 실마리를 얻고자 한다.

1) 1990년대 중후반에 나타난 전자 음악의 한 장르로 음향적 결합에 바탕을 둔 오류를 의도적으로 음악에 사용하는 것이 특징이다.

포스트 디지털을 생물학적 존재의 연속적(아날로그) 특성과 디지털 기술의 이산(discrete, 켜짐/꺼짐) 특성 간의 차이와 혼재로 설명하는 페퍼렐과 펀트(Pepperell & Punt, 2000)의 관점은 흥미롭다. 이러한 흐름을 물리학에서 생물학으로의 이동으로 바라보는 학자(Dyson, 2007)도 있지만, 생명 공학자 벤터(Venter)의 주장처럼 포스트 디지털은 물리학/디지털과 생물학/아날로그의 투쟁이 아니라 공존이며 화합이다...포스트 디지털은 현대 인간 존재를 적절하게 포착하는 것으로 여겨진다(Jandrić et al., 2018, p. 894).

이 글에 따르면, 결국 포스트 디지털이란 디지털과 아날로그의 공존 속에서 인간을 바라보는 것이다. 따라서 포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제는 ‘인간과 기술의 공존을 위하여 음악교육이 어떻게 이루어져야 하는가?’라는 물음에 대한 답을 찾는 것이다. 이를 위하여 기술과 예술의 근원으로 들어가 보자.

III. 기술과 예술에 대한 철학적 고찰

1. 고대 그리스의 사유

기술을 뜻하는 테크놀로지의 어원은 그리스어 ‘techné’이다. 그리스인들은 테크네를 학술, 기술, 논쟁술, 변증술, 요술 등과 같이 ‘~술(術)’로 사용하였으며, 전쟁술(Hoplitike), 시가(Mousike)처럼 명확하게 테크네인 것들에는 관용적으로 테크네를 빼고 쓰는 경향이 있었다(Plato, 2005, p. 66). 로마인들은 테크네를 같은 의미의 ‘아르스(Ars)’로 번역하였고, ‘결합하다, 연결하다’라는 뜻을 가진 ‘아르(Ar)’를 어근으로 오늘날 예술을 의미하는 근대 유럽의 단어들 ‘Art’, ‘Arte’, ‘Kunst’가 만들어졌다. 즉 기술은 예술과 불가분의 관계를 맺고 있음을 자신의 어원(語原)으로 드러내고 있기에, 테크네는 서양 전통에서 예술의 가장 오래된 개념이자 예술이 성장한 역사적 원형이다(Staten, 2019, p. 33).

기술 철학자 핀버그(Feenberg, 2004)는 테크네에 대한 철학적 논의의 출발점을 소크라테스, 플라톤 그리고 아리스토텔레스에서 찾는다.²⁾ 소크라테스는 ‘불에 대한 지식, 금속 가공, 언어, 숫자(산술), 공예품 제작, 글쓰기 등에 이르는 근본적인 문화예술에

2) 소크라테스 이전의 철학자들이 테크네 논의에 직접 참여한 것은 아니었지만 자연(Physis)에 내재한 질서와 규칙이 인간 삶 전반의 테크네에 미치는 영향과 관련성에 주목하였고, 이것은 이후 테크네 논의의 토대를 이루었다(Joo, 2002, p. 4).

의해서만 인간이 자연의 잔인함에서 벗어날 수 있으며, 이러한 문화예술이 인간의 지식(nous)으로부터 나오는 것'으로 테크네를 묘사한 그리스 신화의 영향을 받아, 테크네를 단순히 인공물(Artifacts)의 생산이 아니라 지식에 기반하여 어떠한 것을 산출하는 것으로 생각하였다(Staten, 2019, p. 81). 다음은 플라톤의 초기 대화편인 『고르기아스』에서 소크라테스가 테크네에 관하여 설명하는 글이다.

훌륭한 사람이며 최선의 목표를 말하는 사람은 자기가 말하게 되는 것을 아무렇게나 말하는 법이 없고, 뭔가를 응시하면서 말하지 않겠소? 마치 장인들이 아무렇게나 골라서 이를 자신들의 제작물에 적용하는 것이 아니라, 자신들의 제작물(ergon)을 응시하면서, 이것이 일정한 형태(eidos)를 갖추도록 하듯이...화가들이나 건축가들, 배 만드는 사람들이 각자가 다루게 되는 각각의 것을 어떤 질서와 조화를 갖추게 하여 전체가 정돈되고 질서정연한 것으로 구성되게 하는 것처럼 말이오(Plato, 2018, 504a).

형태(에이도스, eidos)의 동의어 '이데아(idea)'가 '보다(to see)'라는 'eidenai'에서 파생된 것에서 알 수 있듯이, 에이도스는 사물의 가시적 측면, 일반적인 윤곽, 형상, 모양을 뜻한다. 형상의 감지는 인간의 시각과 관련이 있는데 소크라테스와 플라톤은 이를 지성(nous)의 눈과 연결함으로써, 형상을 구현하는 테크네는 지식(Episteme)을 기반으로 하게 된다. 이때의 지식은 재료, 사물 및 상황을 일관되게 잘 구성하는 것으로, 인간은 테크네를 통해 사물이나 상황에 특정한 형태를 부여할 수 있었다.

그렇다면 인간의 정서, 느낌이 중요한 예술 영역에서도 지식으로서의 테크네가 중요했을까? 소크라테스가 이온이라는 음송인(Rhapsodos)³⁾을 만나면서 주고받은 내용을 담고 있는 플라톤의 초기 대화편 『이온』은 그리스 시대의 예술과 기술의 관계를 좀 더 상세히 알려준다.

(이온) 소크라테스님...저는 다른 시인에 대해서는 주목하지도 않고, 말할 가치가 있는 것들도 말해주지 못하다가, 호메로스만 나오면 할 말이 많아집니다...(소크라테스) 친구여 그건 그대가 전문적인 기술이나 지식을 갖고서 호메로스를 말할 수 없다는 것이오. 시작술(poietike)에 대한 기술을 얻는 것은 이것에 대한 탐구와 유사한 것이 라오. 호메로스와 관련해서 그대가 훌륭하게 말하는 것은 전문적 기술이 아니라, 그 대를 움직이는 신적인 힘(theia dynamis)이라오(Plato, 2018, 532c-533d).

소크라테스(Plato, 2018)는 웅변가들의 열정, 격렬한 감정, 정신을 잃은 듯한 상태는

3) 음송인(rapsodos)은 rhapto(꿨다)+aoidē(노래)+aoidos(노래부르는 사람, 歌人)을 어원으로 하며, 자신의 시를 음송하는 음유시인을 지칭하기도 했다(Plato, 2018, p. 313).

시에 대한 지식이 아니라 신적인 힘이 작용한 것이라 말하며, 예술에서의 테크네가 인간의 감정이 아니라 이성을 기반으로 해야 함을 주장하고 있다. 또한, 소크라테스가 수많은 소피스트에게 끝없는 질문을 던지며 진리를 탐색하였듯이, 『이온』에서 음유 시인 이온에게 시작술에 대한 다양한 질문을 하며 시작술이 무엇인지 탐색하도록 하고 있다. 따라서 소크라테스는 예술의 테크네 역시 그것에 대한 끝없는 진리 탐색으로 얻을 수 있는 것임을 암시하고 있다.

소크라테스의 지식과 진리에 대한 탐구가 우리가 사는 세상을 향하고 있다면, 플라톤의 지식은 이데아를 향하고 있다는 점에 차이를 보인다. 플라톤의 중기 대화편인 『국가(Politeia)』 7권의 동굴의 비유는 감각으로 경험하는 가시계와 이성으로 인지하는 가시계를 분리함으로써, 플라톤 형이상학의 핵심인 이데아를 세상에 존재하지 않는 것으로 만든다. 주지하다시피 『국가』 7권(530d-531c)에서 플라톤(2005)은 음악을 천문학과 비유하며, 우주의 원리(수)를 음악에 담아 음악에 담긴 지식, 기술을 이상적으로 형상화한다. 즉, 플라톤은 테크네⁴⁾의 대상이 움직이고 변화하는 것이 아니라, 고정되고 영원하며 이상적인 형상이라고 말한다(Staten, 2019). 예컨대 플라톤에게 아픈 환자들을 치료하기 위해서 의술의 대상이 되는 것은 개별적으로 다른 몸들이 아니라 누구에게나 타당한 불변의 신체 구조이며, 이때 처방으로서 플라톤이 찾는 것은 경험만이 알 수 있는 개별적인 상태가 아니라 논리(Logos)만이 파악할 수 있는 본질이다(Joo, 2002, p. 20). 다시 말하면, 플라톤은 숙달이나 경험과 관련된 개별적이고 구체적인 지식이 아니라, 누구에게나 타당하고 적용 가능한 보편적 지식으로 기술을 상정함으로써, 그의 테크네는 이데아를 향하게 된다. 스테이튼(Staten, 2019, p. 84) 역시 이 부분에서 플라톤과 소크라테스의 테크네가 차이를 보인다고 해석한다. 소크라테스는 『크라틸로스(Crathylus)』에서 장인이 도구를 사용하여 어떠한 물건을 만들 때, 테크네의 합리적 요소로 간주되는 계량과 측정만으로는 정확성을 충분히 산출하지 못함을 설명하고 있다.

우리가 선택한 방법과 도구를 사용하여 절단하면, 절단에 성공하지 못할 것이다. 그러나 각각의 경우에 알맞은 물리적 특성에 따라 절단을 선택하고 절단을 위한 도구를 선택하면 올바르게 절단될 수 있다. 그러나 자연(physis)과 반대로 잘라내려 하면, 오류가 발생하고 아무것도 성취하지 못할 것이다(Staten, 2019, Requoted from p. 84).

4) 주광순(Joo, 2002)은 플라톤이 기술지(technē), 사변지(epistēmē), 실천지(praxis)를 명시적으로 분리한 아리스토텔레스와 달리 이를 서로 혼용하고 있기에, 테크네에 대한 플라톤의 사유를 확정하는 것이 대단히 어려운 문제라고 말한다.

이 글에서 알 수 있듯이, 소크라테스의 테크네는 모든 상황에 적용될 수 있는 지식이 아니라 맥락과 상황 그리고 장인과 재료의 상호작용에 따라 변할 수 있는 여지를 갖지만⁵⁾, 플라톤의 테크네는 보편타당한 구조를 갖는 대상을 실현하기 위한 지식이기 때문에 경험이나 상황처럼 가변적이고 움직이는 요소들은 제거된다(Joo, 2002). 요컨대 소크라테스와 마찬가지로 플라톤도 테크네를 형상을 구현하기 위한 지식으로 간주하고 있지만, 플라톤의 테크네는 불변의 영원한 대상을 향함으로써 소크라테스보다 추상적이며 이상화된 테크네를 상정하고 있다.⁶⁾

아리스토텔레스는 이들을 계승하지만 ‘가능태(Potentiality, Dynamis)’와 ‘현실태(Actuality, Energeia) 개념을 자신의 철학에 가져옴으로써 플라톤과 소크라테스의 테크네를 한층 더 성숙시킨다(Staten, 2019, p. 109). 아리스토텔레스에게는 물질 자체에 내재한 자연적 잠재력과 이상적인 형식 모두가 ‘가능태의 씨앗’이 되는데, 물질은 스스로 존재할 수 없기에 형식이 구현됨으로써만 존재(ousia)할 수 있고, 이상적인 형식은 장인의 지성에 거주하는 육체 없는 가능태이기 때문이다(Staten, 2019, p. 111). 다시 말하자면, 아리스토텔레스는 어떠한 제품을 생산하는 과정에 장인의 마음에 담겨있는 제품의 형상(지식), 재료, 이를 수행하는 장인의 행위를 담아냄으로써 소크라테스와 플라톤의 형상을 현실 세계로 완전히 가져온다. 다음은 이를 잘 나타내는 아리스토텔레스의 『동물론(Generation of animals)』이다.

형태(morphe, physical shape 때때로 eidos)와 형식(form)은 목수가 설정한 운동(kinesis)을 통해 재료(matter)에 부여된다. 재료를 움직이는 도구(organa)를 움직이는 것은 그의 손이다. 이것은 그의 지식이다. 그의 정신에 있는 에이도스는 다른 부분을 일정한 종류의 운동으로 움직이며, 만들어진 물체의 다양한 성질에 따라 변하는 운동이다(Staten, 2019, Quoted from p. 112).

스테이튼(Staten, 2019, p. 112)은 위의 글을 ‘장인의 지식에 의하여 손과 도구가 테크네를 형상화하기 위한 수단으로 사용되는 것’으로 해석하는 주지주의자(Intellectualist) 관점에서 읽을 수도 있겠지만, 아리스토텔레스가 기술을 갖춘 정신에서 장인의 손으로 넘어가는 운동 즉, ‘물리적 운동’을 통해 형태가 재료로 전달되는 개념을 도입한 것에 주목하기를 강조하고 있다. 아리스토텔레스에 따르면 기술은 먼저 손으로, 그다

5) 그러나 소크라테스는 맥락적, 상황적 행위의 기반이 되는 시간 문제를 다루지 않음으로써 이에 대한 논의를 흐렸다(Staten, 2019, p. 112).

6) 앞서 살펴본듯이 소크라테스는 테크네를 자연에 따른 것으로 설명한 부분이 있는 반면에 플라톤은 『국가(Republic, 341c-342c)』에서 불완전한 자연을 보완할 수 있는 완벽한 지식으로 테크네를 설명하고 있다(Joo, 2002, p. 16).

음에는 도구 그리고 인공적인 형태를 완성하기 위한 연속적 운동으로서의 움직임이 필요하다.

아리스토텔레스는 이러한 과정을 4 원인설로 설명한다(Aristotle, 2018). 예를 들어 장인이 흙이라는 재료로 술잔을 만들고자 한다면, 술잔을 만들기 위한 재료로서의 질료인(causa material), 재료가 취하는 형태로서의 형상인(술잔, causa formalis), 제사를 위한 잔으로서의 목적인(causa finalis), 실제의 잔을 만든 능동인(causa efficiens)의 4가지 원인이 술잔을 세상에 존재하게 하는 것이다. 아리스토텔레스는 4원인 중 능동인을 가장 큰 원인으로 생각하는데, 그 이유는 능동인은 질료인, 목적인, 형상인을 숙고하여 어떠한 것을 존재하게 하기 때문이다(Heidegger, 2008). 이것은 매우 중요한 의미를 지니는데 아리스토텔레스의 테크네는 일차적으로는 형식으로 존재하지만, 최종적으로 기력이 없거나 고정된 불변의 지식이 아니라 현실태 그 자체로서 존재하게 된다(Staten, 2019, p. 115). 다시 말하자면, 아리스토텔레스에게 테크네는 물질적 응축물 혹은 사물의 활동으로 존재한다(Kosman, 2013, pp. 176-183).

이처럼 테크네를 시간성(Kairos) 위에서 바라보는 것은 테크네를 수행하기 위한 조건에 형식으로서의 지식뿐 아니라 형식을 구현하는 행위를 내재함에 따라 예술 교육이 이론적 지식, 탐구에만 머무르지 않고, 이를 실제 행하는 것으로 나아가야 함을 암시하게 된다. 다음은 아리스토텔레스가 『니코마코스 윤리학』 2권에서 덕이 바른 행위와 습관으로 이루어져지는 것임을 테크네에 빗대 설명하는 구절이다.

우리가 먼저 실천함으로써 비로소 덕을 얻을 수 있다. 예를 들면 집을 지어 보아야 건축가가 되며, 하프를 타 보아야 하프 연주가가 되는 것이다...만일 그렇지 않다면 가르치는 사람이 아예 필요치 않을 것이다. 모든 사람은 나면서부터 천성적으로 자기 기예에 익숙하거나 서투르거나 할 테니 말이다. 덕의 경우에도 마찬가지이다 (Aristotle, 2016, pp. 35-36).

아리스토텔레스는 ‘참된 이성’으로서의 테크네가 행위로 이루어져야 함을 주장하고 있다. 상황에 따른 판단과 숙고, 직관과 통찰, 동시적인 반응과 같은 역량들은 소크라테스나 플라톤이 강조한 진리에 대한 탐구, 보편적 지식만으로는 이루어질 수 없으며, 지식(형식)을 장인의 손, 도구, 움직임으로 체화할 수 있는 실습의 시간을 요구한다(Staten, 2019, pp. 118-120). 물론 아리스토텔레스(2018, p. 261)도 ‘질료를 규정하고 존재하게 하는 형식이 더 근원적이므로, 형식은 질료와 달리 일차적 의미에서 이미 존재하는 것’이라 설명하고 있지만, 그의 테크네는 질료를 형상화할 수 있는 장인의 지식만큼이나 장인의 행위를 중시하고 있다. 이는 자연에서 테크네가 어떻게 출현하

게 되었는지를 설명하는 아리스토텔레스의 『시학』에서도 잘 나타난다(Staten, 2019, p. 122). 그는(Aristotle, 2016, pp. 547-548) 서사시, 비극, 희극 그리고 피리와 현악기를 위한 음악의 연주형식 등은 인간의 본성인 모방으로 출연하였으며, 모방자는 행동하는 인간을 모방의 대상으로 삼는다고 말한다.⁷⁾ 즉, 아리스토텔레스는 테크네를 무언가를 모방하는 인간 활동으로 상정함으로써, 테크네의 근원에 인간의 행위를 담고 있다.

그러나 이러한 차이에도 불구하고 소크라테스, 플라톤 그리고 아리스토텔레스 모두는 테크네를 인간 세계의 가치와 연결하고 있다. 서양 전통에서 기술과 가치의 관계를 처음으로 문제 삼은 문헌 『고르기아스』에서(Feenberg, 2004) 소크라테스는 혼과 육체를 보살피는 기술을 법, 정치, 체육, 의술로 나누고, 이것들이 기술로 행해질 때와 숙달(empeiria, 기술과 구분되는 익숙한 경험)로 행해질 때의 차이를 비교한다. 소크라테스(Plato, 2018)는 영혼을 보살피는 법과 정치가 기술이 아니라 숙달로 다뤄지면, 법과 정치는 정의나 입법으로 나아가는 것이 아니라 꾀변이나 수사술(아첨술)에 그치게 되며, 육체를 보살피는 의술이나 체육이 숙달로만 기능한다면 치장술과 요리술이라는 전혀 다른 가치를 발생하게 된다고 설명함으로써, 테크네를 가치의 영역과 연결한다. 다시 말하면, 기술이 나쁜 목적을 위해 오용이 된다면 그것은 기술이 아니라 숙달에 불과하게 되는데, 그 이유는 기술이 그 자체로 나쁜 목적에 오용될 수 있는 양면적인 특징을 지니기 때문이다(Joo, 2002). 플라톤(2005) 역시 『국가(Republic)』 1권에서는 “질병을 막는 것에 능한 자라면 어떤 사람에게 몰래 병을 생기게 할 수 있으며, 적의 계략과 작전을 몰래 탐지해 내는 데 훌륭한 군인은 적을 위하여 이러한 기술을 사용할 수 있고, 돈을 간수 함에 능한 자는 돈을 훔칠 수도 있음”을 경고하고 있으며, 3권에서는 “절도 있고 절제된 행동, 예의 바르고 용감한 시민을 양성할 수 있는 리듬, 선법, 악기들”을 제시하고 있다. 요컨대 소크라테스와 플라톤은 ‘보편적 지식, 진리에 대한 탐구가 올바른(좋은) 것을 향하고 있는가?’를 성찰하고 있었으며, 따라서 이들의 테크네는 윤리적인 차원을 배제하지 않는다(Joo, 2002; Feenberg, 2004).

이는 아리스토텔레스도 마찬가지이다. 아리스토텔레스의 『니코마코스 윤리학』 1권 첫 구절은 “모든 기예(Techne)와 탐구(Episteme), 모든 행위와 선택은 하나같이 저마다 선(Good)을 지향한다”이다. 즉, 그가 구분하고 있는 인간 삶의 유형들은⁸⁾ 모두 좋은 가치를 향하고 있으며, 이로써 아리스토텔레스의 테크네 역시 윤리적 차원을

7) 따라서 플라톤과 아리스토텔레스의 모방(mimesis)은 차이가 있다. 김현돈(Kim, 1997, pp. 145-147)은 플라톤은 모방하는 주체자에게 실천적 의미를 부여하고 있지 못하지만, 예술을 “행위하는 인간의 모방적 표현”으로 설명하는 아리스토텔레스는 실천의 모방을 추구하고 있다고 분석한다.

8) 던(Dunne, 1993, p.253)은 비록 아리스토텔레스가 공식적으로 테크네, 에피스테메, 프락시스를 구분하였지만, 그것들을 분명치 않게 구별함에 따라 우리를 혼란스럽게 한다고 말하고 있다.

포함하고 있음을 알 수 있다. 특히 그는 음악의 가치가 “그 자체로 본질적인 행복과 즐거움을 가져다주는 여가를 올바르게 즐길 수 있게 하며, 올바른 방식으로 쾌락을 느끼는 습관을 들이게 하여 우리의 정신을 형성하고 선을 이룩하는 데 영향을 미칠 수 있다”라고 말하며, 테크네로서의 음악에 프락시스의 의미를 부여하고 있다(Choi, 2020, p. 104).

이처럼 소크라테스, 플라톤 그리고 아리스토텔레스의 테크네는 세상의 진리에 대한 탐구, 보편적이고 이상적인 형식으로서의 지식, 활동과 움직임으로 존재하는 지식과 같이 약간씩의 차이를 보이지만, 결국 이들은 테크네가 가치 중립적인 것이 아니라 선(善)을 향해야 함을 말하고 있다. 소크라테스와 플라톤이 가치와 덕을 알고 판단하는 것을 지식이자 기술로 보았다면, 아리스토텔레스는 아름답고 선한 것을 향한 인간 행위를 테크네로 보았다는 점에서 차이를 보이지만, 결론적으로 이들은 올바른 기술을 통해 인간 삶이 풍요로워질 수 있음을 낙관적으로 전망하고 있다. 테크네에 대한 고대 그리스의 사유는 기술의 진보가 놀라운 속도로 이루어졌던 20세기에 기술을 찬양하거나 기술을 우려하는 학자들 사이에서 기술의 근원을 탐구하였던 하이데거에게 영향을 미치게 된다.

2. 하이데거의 존재론적 관점

근대 기술에 대한 중요한 문헌 중 하나는 하이데거(Heidegger)⁹⁾의 『기술에 대한 물음』이다. 산업혁명과 세계대전 이후 급속한 기술 발달로 특이점(Singularity)이 온 20세기 초에 하이데거(2008)는 기술을 도구적·인간적 관점으로 바라보는 것이 인간과 기술의 자유로운 관계를 막아하고 있으므로, 단순히 기술을 상상하거나, 기술적으로 나아가거나, 회피하는 것이 아니라, 인간과 기술의 관계 뒤에 있는 사고의 종류에 주의를 기울이길 촉구하였다. 따라서 기술에 관한 그의 사유는 디지털 기술의 편재성으로 인하여 기술과의 관계에 혼란을 겪고 있는 오늘날에 중요한 시사점을 준다.

9) 기술의 진보가 놀라운 정도의 속도로 이루어진 20세기에 기술에 관한 철학적 탐구를 광범위하게 한 학자는 하이데거 외에 존 듀이가 유일하다(Feenberg, 2004). 하지만 듀이는 플라톤과 아리스토텔레스 모두가 보편적 지식으로 테크네를 해석하고 있다고 생각하였기에 고대 그리스의 사유를 바탕으로 기술을 논의하지 않았던 반면(Lee, 2020), 하이데거는 아리스토텔레스 철학을 재해석함으로써 기술의 근원을 고대 그리스에서 찾고 있다. 따라서 연구자는 기술에 대한 하이데거의 사유를 고대 그리스와 연결하여 살펴보고자 한다. 한편, 같은 시대를 살았던 발터 벤야민 역시 기술과 예술을 논의하였다. ‘경배와 아우라를 가지고 있던 예술이 기술에 의해 다시 향유적 기능을 수행하게 된 것’을 긍정적으로 바라본 벤야민의 철학 역시 오늘날의 음악교육에 어떠한 시사점을 줄 수 있지만(Kim, 2021), 고대 그리스로부터 이어져 온 기술에 대한 철학적 사유를 살펴보고자 하는 본 연구의 맥락과는 맞지 않으므로 연구자는 하이데거의 기술론만을 살펴보았다.

1923년 하이데거(2010)는 『아리스토텔레스와 관련된 현상학적 해석』이란 강의에서, “아리스토텔레스의 가장 위대한 업적은 운동(Kinesis)”이라고 해석하였는데, 이는 그의 존재론(Ontology)의 정초를 마련한다(Feenberg, 2004).

철학은 존재론이다. 그러나 그 존재론은 근본 존재론이며 그 자체로는 현상학적 존재론이다. 철학의 본래적 주체는 존재자와 관계 맺음을 가지는 그때마다 현존재의 존재(존재 의미)이며, 따라서 철학은 존재 의미를 존재의 시간성에서 드러내는 존재론적 현상학이다(Heidegger, 2010, p. 138).

하이데거는 존재를 영원히 변하지 않는 모습으로 규정하는 전통의 형이상학은 결여와 은폐의 상호작용 속에서만 존재를 논하므로(Kim, 2000, p. 5), 기술이 편재한 근대 기술의 시대를 전통의 형이상학으로 설명하는 것은 한계가 있다고 생각하였다. 그는 근대에 가장 두드러진 양상인 기술이 인간의 행위로 행해질 때만 존재하기에 고대 그리스 아리스토텔레스의 사유로 돌아가 인간 행위로 존재를 드러나게 하였던 테크네에 관심을 기울인다.

어떤 것을 그 자리에 없던 상태에서 그 자리에 있게 만들도록 하는 모든 것이 포이에시스(poiesis)이며, 따라서 테크네는 무언가를 밖으로 끌어내어 은폐성으로부터 드러내는 탈은폐의 한 방식이다...그리스인들은 탈은폐를 알레테이아(aletheia)라고 표현하였으며, 로마인들은 이것을 베리타스(veritas), 우리는 그것을 진리라고 이해한다. 따라서 아리스토텔레스의 4 원인을 내재하고 있는 기술의 본질은 밖으로 끌어내어 얹어 내어놓음이며, 탈은폐의 한 방식이다(Heidegger, 2008, pp. 16-18).

앞서 살펴보았듯이 아리스토텔레스는 잠재태와 현실태를 가져와 이데아를 핵심으로 하는 플라톤의 테크네를 발전시켰다. 아리스토텔레스는 잠재태가 현실태가 되는 과정, 즉 숨겨져서 눈에 보이지 않던 잠재태가 우리 눈으로 볼 수 있는 현실태가 되는 과정을 4 원인설로 설명함으로써 테크네에 인간의 움직임과 시간성을 부여하였고, 이것은 존재를 가상의 이데아나 현실에 영원한 불변의 모습이 아니라 ‘드러나는 것’으로 해석하게 하였다. 하이데거(Kim, 2000)는 기술을 목적을 위한 효율적인 도구, 인간에 의해 만들어지고 행해지는 것으로 간주하는 기술의 도구적·인간적 관점이 어떠한 면에서 옳지만¹⁰⁾, 이것이 기술의 존재하는 그대로를 보여주진 못한다고 생각하였다. 예컨대 우리가 누군가와 소통을 쉽게 하려고 사용하는 도구로서의 핸드폰이

10) 그는 기술의 도구적·인간적 규정이 타당하지만(das Richtige), 참된 것(das Wahre)은 아니라고 말한다(Kim, 2000).

나 공장 직원들에 의해 만들어진 핸드폰 모두 핸드폰의 본질을 그대로 보여주지는 못한다는 것이다. 테크네로서 핸드폰의 본질은 물리적 공간에서 멀리 떨어진 누군가를 목소리로 소통하게 함으로써 나와 그 누군가를 존재하게 하는 것이다. 요컨대 하이데거(Kim, 2000)는 아리스토텔레스¹¹⁾의 ‘운동이 작용하는 드러냄(Revealing)’을 생산이 인공물을 만든다는 상식적인 개념에서 존재를 드러내는 것으로 발전시켜, 테크네의 본질을 “무엇을 야기시켜 있도록 함”으로 규정한다.

하이데거는 근대 기술의 문제가 “존재를 드러내는 포이에시스가 아니라 자연을 축적, 이윤을 착취하기 위한 강요, 몰아세움(Gestell), 닭달의 탈은페로 이루어짐에 따라 기술과 인간을 부품(Bestand)으로 만드는 것에 있다”라고 진단한다(Ruthmann & Mantie, 2017, p. 18). 다시 말하자면 근대의 기술은 기술을 사용하거나 만들도록 인간을 닭달하고 채근하여, 인간이나 기술이 존재하지 못하고 부품으로 전락하게 만드는 것에 문제가 있다는 것이다. 그리고 이러한 문제를 해결하기 위하여 하이데거는 ‘무언가를 존재하도록 하는 포이에시스로서의 테크네’ 즉, 테크네의 본질과 유사하지만 테크네와는 다른 영역인 예술¹²⁾을 탐색한다.

예술은 밖으로 끌어내어 앞에 내어놓는 탈은페였고, 그래서 포이에시스에 속하는 것이었다...시적인 본질은 모든 예술에, 즉 본질적으로 존재하는 것을 미(美)으로 열어 보이는 모든 탈은페 안에 삼투해 내재하고 있다...기술의 본질은 전혀 기술적인 것이 아니기에, 기술에 대한 본질적인 자각은 기술에 대한 본질과 가깝게 관련되어 있고 다른 한편으로는 그것과는 근본적으로 다른, 그런 어떤 영역에서 일어날 수밖에 없다. 그런 영역이 곧 예술이다(Heidegger, 2008, pp. 47-48).

요컨대 하이데거는 테크네를 구원하기 위하여 같은 뿌리에서 떨어져 나온 예술에서 그 답을 찾았다. 돌이켜보면 테크네를 어원으로 공유하였던 예술과 기술은 항상 함께 존재해왔다. 17~18세기에 산업혁명은 악보의 출판, 악기의 개량과 대량 생산을 가능하게 하였고, 20세기 이후 디지털 기술에 따른 음악의 생산과 향유의 변화, 비디오 아트, 개념 미술 그리고 최근 AI가 만들어내는 예술까지 기술과 예술은 서로에게 영향을 미치며 함께 발전해왔다. 비록 기술과 예술이 오랜 역사의 시간 동안 각각의 영역으로 분리되어 발전해왔지만, 이들은 시작과 지향점을 항상 공유해왔다(Lee, 2016). 하이데거는 같은 곳에서 출발한 예술과 기술이 근대 기술의 발전과 함께 다른

11) 하이데거는 플라톤의 ‘인식, 앎으로서의 테크네’도 드러냄으로 해석하고 있다(Kim, 2000).

12) 하이데거는 탈은페로서의 예술을 시에서 찾았지만, 우리는 이를 음악으로 확장해서 생각해볼 수 있을 것이다.

지점을 향하게 된 것에 주목하였고, 포이에시스로서의 예술이 이를 다시 돌릴 수 있다고 보았다.

디지털 세계로의 참여를 다투는 오늘날 이러한 하이데거의 사유는 기술에 대한 무비판적인 태도나 기술에 대한 두려움으로 이를 회피하는 것이 무용함을 알려준다. 결국, 근대 기술의 위기를 예술로 극복하고자 한 하이데거의 관점은 기술을 부정하거나 숭배하는 것이 아니라, ‘기술을 통한 학습(Lines, 2013)’으로 학습자와 교수자 그리고 예술이 존재자가 될 수 있는 방향을 향하게 한다. 그러므로 하이데거의 존재론은 포스트 디지털 시대의 음악교육의 과제가 ‘디지털 기술, 음악 그리고 인간이 어떻게 서로를 존재하게 하는지’를 고민하는 데에서 출발하는 것임을 알려준다.

IV. 포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제

포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제는 ‘인간과 기술의 공존을 위하여 음악 교육이 어떻게 이루어져야 하는가?’라는 물음에 대한 답을 찾는 것이었다. 이를 위하여 연구자는 기술의 본질을 예술과 연결하여 논의한 소크라테스, 플라톤, 아리스토텔레스 그리고 하이데거의 철학적 사유를 탐색하였고, 이들이 기술과 예술을 분리하거나 위계를 나누지 않고 서로에게 필요한 것으로 간주하고 있음을 확인할 수 있었다. 따라서 연구자는 포스트 디지털 시대의 음악교육이 ‘기술과 함께하는 음악교육(Music education with technology)’으로 이루어져야 함을 주장한다.

그렇다면 기술과 함께하는 음악교육은 어떻게 행해져야 하며, 어떠한 가치를 추구해야 하는가? 소크라테스, 플라톤, 아리스토텔레스 그리고 하이데거는 기술과 예술의 본질을 ‘보편적 지식, 진리에 대한 탐구, 행위로 구현되는 지식, 존재의 드러남’으로 바라보았으며, 최종적으로 ‘좋고 아름다운 가치’로 나아가야 함을 주장하였다. 그러므로 기술과 함께하는 음악교육은 위의 요소들을 담아내야 할 것이다. 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 음악의 보편적 지식과 음악적 앎을 추구할 수 있도록 이끌어야 한다. 최근 음악교육을 위한 다양한 디지털 프로그램들이 소개되고 있으며, 대표적인 것으로는 구글 클래스에서 만든 크롬 뮤직랩, 애플에서 제작한 개러지밴드(GarageBand), 노테이션(Notation) 프로그램인 피날레, 시벨리우스, 음악과 영상을 쉽게 편집하고 제작할 수 있는 파워 디렉터(Power director) 등이 있다. 이들의 공통점은 음악적 지식에 대하여 충분히 알지 못하더라도, 게임처럼 재밌게 음악을 만들고, 듣고, 참여할 수 있게

한다는 것이다(Choi, 2021). 마우스 클릭 하나로 작곡, 편곡, 녹음, 연주가 가능하므로 학생들은 즐거워하지만, 클릭 한 번으로 박자, 리듬, 선율, 악기를 조합하여 쉽게 음악을 만들고, 다양한 프로그램으로 사진, 영상, 텍스트와 음악을 혼합하고 제작하는 과정에서 ‘과연 학생들이 음악의 보편적 지식을 습득하는가? 음악적 앎을 지속적으로 추구하게 되는가?’라는 의문이 생긴다. 요컨대 디지털 기술 기반 음악교육은 음악의 인지적·행위적 지식을 불필요하게 만들으로써, 음악 수업이 학습으로 나아가지 못하고 즐겁고 재미있는 경험에만 머무르게 할 수 있다. 따라서 학습자들이 음악의 보편적 지식과 음악적 앎의 추구라는 테크네로서의 음악을 구현하기 위해서, 교수자는 기술 기반의 다양한 음악적 경험들이 보편적 지식과 어떻게 연결되는지 구체적으로 안내함으로써 경험과 지식을 연결할 수 있도록 해야 하며, 학습자가 음악적 앎에 대한 추구를 지속할 수 있도록 질문과 피드백을 구성하고 제공해야 한다.

둘째, 음악의 행위적 지식을 경험할 수 있도록 해야 한다. 앞서 살펴보았듯이 디지털 기술의 장점은 음악의 이론적 지식뿐 아니라 행위적 지식을 쉽게 수행할 수 있게 한다는 것에 있으므로, 디지털 기반 음악교육은 연습과 숙련을 요구하는 실습으로서의 음악 경험을 축소할 수 있다는 우려를 낳는다. 행위는 정서를 만들어내는 가장 중요한 요소(Damasio, 1999; LeDoux, 1998)이다. 코로나 시기의 언택트 수업에서 부족한 점으로 나타났던 소통, 직관적 교류, 공감들은 몸의 움직임 그리고 몸들이 서로 만날 수 있는 공통의 공간에서 생성될 수 있는 것이므로, 음악의 행위적 지식은 포스트 디지털이 추구하는 정서, 상호작용, 인간적인 소통의 핵심이 될 수 있다. 따라서 교수자는 몸과 행위로 음악을 만들며 공감, 소통을 이룰 수 있도록 하는 효과적인 블렌디드 학습을 고민해야 한다. 예를 들어 비대면 수업에서 배운 음악의 행위적 지식이 대면 수업에 적용될 때, 악기 연주 기법에서 어떠한 점이 어려운지, 소리가 어떻게 다른지, 연주자들 간의 호흡, 표현, 소통이 어떻게 달라지는지를 논의하고, 이를 바탕으로 학습자들이 비대면 상황에서 자신이 상상하는 소리와 표현을 스스로 연습하고, 최종적으로 같은 공간에서 음악을 함께 만들 수 있도록 하는 블렌디드 학습이 한 가지 방안이 될 수 있다. 즉, 비대면 수업의 학습 내용이 대면에서 적용, 반성, 수정되고 이것이 다시 학습자들의 연습으로 이어짐으로써, 학습자가 행위적 지식을 세밀하게 습득할 수 있도록 하는 것이 필요하다.

셋째, 음악과 우리를 존재하게 해야 하며, 이를 바탕으로 세계로의 진정한 참여를 이끌어야 한다. 코로나 시기 동안 진행된 연구들 그리고 교수자로서 연구자의 경험에 비추어볼 때, 디지털은 공간과 시간의 제한 없이 학습자들의 참여를 이끌 수 있다는 장점의 이면에, 학습자들을 적극적 참여가 아니라 모니터의 한 칸을 채우는 부품(Bestand)으로 전락시키는 경우가 흔하였다(Kyung et al., 2021; Jeon, 2020). 특히 협업

음악으로 진행되는 수업에서는 이러한 현상이 더욱 두드러졌다. 대부분의 음악극, 합주, 합창과 같은 음악 수업들은 각각의 학습자들이 자신의 부분을 연주하고, 이것을 선생님이 편집하여 하나의 음악 동영상으로 만드는 것으로 이루어졌다(Choi, 2021). 과연 이러한 과정에서 음악이 존재하였는지, 학습자들이 음악을 통해 자신을 드러낼 수 있었는지에 대한 의문이 생긴다. 따라서 교수자는 학습자들이 음악을 만드는 과정에 자신의 의미, 가치, 느낌을 구체화할 수 있도록 다양한 질문, 반응, 관찰을 통해 지속적인 상호작용을 해야 한다. 이를 통해 학습자들은 음악과 음악을 만드는 자신이 존재하게 되는 순간들을 의미 있는 경험으로 구성할 수 있으며, 나아가 세상에 적극적인 참여자가 될 수 있다.

마지막으로, 객관적 목적으로서의 좋음의 상태 즉, 윤리적 가치를 향해야 한다. 디지털 기반 음악교육은 학습자들을 각각의 공간에 고립되게 만들으로써 음악의 실제적 참여에서 생길 수 있는 갈등의 해결, 소통, 이해 등으로 나아가기 어려웠다. 따라서 디지털 기반 음악교육이 객관적 목적으로서의 좋은 상태, 아름다움, 선을 향하기 위해서는 ‘각자가 만든 음악에 대한 다양한 의견들을 공유하고, 실제 연주하게 되었을 때 문제가 무엇인지 의논하고, 음악 행위를 조율함으로써 나와 다르게 느끼는 타자에 대한 이해와 공감’으로 나아가야 한다. 이것은 결국 음악이 만들어 낸 참여, 소통, 공감, 배려를 통해 학습자들이 삶을 풍요롭고 행복하게 누릴 수 있도록 하는 예술적 시민성(Elliott & Silverman, 2015)과 연결된다. 덧붙여, 쉽게 만들고 변형할 수 있는 디지털 정보는 역으로 쉽게 오용될 수 있는 단점을 갖기에, 학습자들이 온라인에 있는 다양한 디지털 정보들을 올바르게 적절하게 사용할 수 있도록 하는 디지털 시민성에 대한 논의가 필요하다. 2015 개정 음악과 교육과정은 정서 함양 및 표현력 계발을 통한 음악으로 타인을 존중하고 배려하는 세계 시민의 양성을 향하고 있지만, 디지털 환경에서의 시민성은 아직 제시하지 않고 있다. 그러므로 기술과 예술이 객관적 목적으로서의 좋은 상태 즉, 선함을 위해 사용될 수 있도록, 음악 교육학자들과 현장의 교사들은 디지털 환경에서 요구되는 디지털 시민성에 대한 논의와 함께 이와 연계될 수 있는 음악적 역량을 제시해야 할 것이다.

이로써 포스트 디지털 시대를 맞이하는 음악교육의 과제를 모두 살펴보았다. 연구자는 기술과 인간의 공존, 상호작용, 조화로우음을 지향하는 포스트 디지털 시대의 음악교육이 기술과 함께 이루어져야 함을 제시하였다. 기술과 함께하는 음악교육은 테크네로서의 음악적 본질-음악에 대한 보편적 지식, 음악적 삶에 관한 지속적인 탐구, 행위로서의 지식, 음악과 학습자를 존재자로 만드는 경험-을 제공해야 하며, 결국 이 모든 것들은 인간, 인간 사회의 좋음과 아름다움을 향함으로써 음악교육의 가치를 새롭게 할 수 있다.

V. 나가며

연구자는 COVID-19 이후의 뉴노멀을 디지털과 아날로그가 혼재하는 포스트 디지털 시대로 간주하고, 포스트 디지털 시대의 음악교육이 어떠한 과제를 갖게 되는가에 대한 탐색을 시도하였다. 포스트 디지털이란 디지털 기술에 대한 맹목적 숭배나 우려가 아니라 인간과 기술의 조화로운 공존을 뜻하므로, 포스트 디지털 시대의 음악교육은 결국 ‘음악교육이 어떻게 인간과 기술을 조화롭게 할 수 있는가?’라는 물음으로 귀결되었다. 이에 연구자는 예술과 기술의 근원에 대한 고대 그리스로부터 하이데거에 이르는 철학적 사유를 중심으로 포스트 디지털 시대를 맞이하는 음악교육의 과제를 도출하였다.

고대 그리스 철학자들 그리고 이들의 계승한 하이데거의 사유는 기술과 예술이 불가분의 관계임을 드러내고 있었다. 소크라테스의 테크네가 향하는 진리에 대한 추구, 플라톤이 이상화한 보편적 지식으로서의 테크네, 아리스토텔레스가 주목한 행위적 지식 그리고 이들의 테크네를 ‘포이에시스의 드러냄’으로 해석한 하이데거에 이르기까지, 이들 모두는 기술과 예술이 서로에게 필요하고 원동력이 되는 것임을 우리에게 알려준다.

이를 바탕으로 연구자는 포스트 디지털 시대의 음악교육이 기술과 함께 이루어져야 함을 주장하였고, 기술과 함께하는 음악교육이 ‘음악적 삶에 대한 지속적인 탐구, 음악의 보편적 지식, 행위적 지식, 존재의 드러냄’이라는 예술과 기술의 본질을 담아야 하고, 최종적으로 좋음으로서의 선함으로 나아가야 함을 제안하였다.

예술과 기술은 한배에서 태어난 형제처럼 그 근원에서부터 함께 해왔으므로, 비단 디지털 기술뿐 아니라 앞으로 발전하는 모든 기술적 영역에서 음악교육 학자들은 기술과 예술 그리고 음악에 대해 끊임없는 논의를 펼쳐야 한다. 연구자는 철학적 고찰을 중심으로 포스트 디지털 시대를 위한 음악교육의 과제만을 넓게 제시하였지만, 이를 바탕으로 음악교육 프로그램, 교수법, 디지털 시민성과 역량에 관한 다양한 후속 연구가 지속되길 바라며 이 글을 마친다.

References

- Ahn, S. H. (2020). A study of limitation to college music education due to COVID-19 and a proposal for untact learning to overcome these challenges. *Journal of Korea*

- Culture Industry*, 20(3), 105-115.
- Alexenberg, M. L. (2011). *The future of art in a postdigital age: From Hellenistic to Hebraic consciousness*. Chicago: Intellect Books.
- Aristotle (2016). *Nicomachean ethics, politika, peri poietikes*. Trans. Son, M. H. Seoul: Dongsuhbook.
- _____. (2018). *Metaphysica*. Trans. Cho, D. H. Seoul: Gil.
- Berry, D. (2016). *The philosophy of software: Code and mediation in the digital age*. London: Springer.
- Berry, D., & Dieter, M. (2015). Thinking postdigital aesthetics: Art, computation and design. In D. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics* (pp. 1-11). NY: Palgrave Macmillan.
- Besley, T. (2010). Digitized youth: Constructing identities in the creative knowledge economy. In D. Araya & M. A. Peters (Eds.), *Education and the creative economy* (pp. 485-510). New York, NY: Peter Lang.
- Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: 'Post-digital' tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12-18.
- Che, H. M., & Lee, D. G. (2020). Exploring secondary teacher's experience of distance learning due to COVID-19. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 20(16), 1047-1071.
- Choi, J. K. (2020). Exploration of the meaning of praxis in David Elliott's praxial music education: Focusing on music matters 2. *Korean Journal of Research in Music Education*, 49(3), 97-121.
- _____. (2021). Rethinking the direction on music education philosophy in the digital prosumer era. *Korean Journal of Arts Education*, 19(2), 191-211.
- Clements, A. (2018). A postdigital future for music education: Definitions, implications, and questions. *Action, Criticism & Theory for Music Education*, 17(1), 48-80.
- Cramer, F. (2015). What is 'post-digital'? In Berry, D. & Dieter, M.(Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 12-26). New York: Palgrave Macmillan.
- Damasio, A. (1999). *The feeling of what happens: Body and emotion in the making of consciousness*. New York: Harcourt Brace & Company.
- Davidson, J., & Ryberg, T. (2017). 'This is the size of one meter': Children's bodily-material collaboration. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 12(1), 65-90.

- Dufva, T. (2018). *Art education in the post-digital era*. Doctoral dissertation, Alto University.
- Dunne, J. (1993). *Back to the rough ground: Practical judgment and the lure of technique*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press.
- Dyson, F. (2007). Our biotech future. *The New York Review of Books*. Retrieved July 3, 2021, from <https://www.nybooks.com/articles/2007/07/19/our-biotech-future/>
- Elliott, D. J., & Silverman, M. (2015). *Music matters: A philosophy of music education* (2nd ed.). New York: Oxford University Press.
- Feenberg, A. (2004). *Heidegger and Marcuse: The catastrophe and redemption of history*. New York: Routledge.
- Hayes, S. (2015). Counting on use of technology to enhance learning. In P. Jandrić & D. Boras (Eds.), *Critical learning in digital networks* (pp. 15-36). New York: Springer.
- Hayles, N. K. (2000). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and infomatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Heidegger, M. (2008). *The question concerning technology*. Trans. Lee, K. S. Seoul: Ehaksa.
- _____ (2010). *Phenomenological interpretations of Aristotle*. Trans. Kim, J. C. Seoul: Numen.
- Hwang, M. Y. (2020). A qualitative case study on the distance learning of social studies at middle schools in the COVID-19 pandemic. *Theory and Research in Citizenship Education*, 52(4), 211-235.
- Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., & Hayes, S. (2018). Postdigital science and education. *Educational Philosophy and Theory*, 50(10), 893-899.
- Jeon, E. J. (2020). An analysis of the actual condition of music education in the untact era: Focusing on art high school practical music. *Culture and Convergence*, 42(11), 15-35.
- Jeon, S. K. (2020). The sensory experience of virtual reality from the perspective of merleau-ponty: Where does virtual reality lead human and education. *Theory and Practice of Education*, 25(3), 79-97.
- Joo, K. S. (2002). Eine Kritische Überprüfung der antiken Überlegung vom Techne-Begriff. *Journal of the Daedong Philosophical Association*, 18, 1-37.
- Kim, H. D. (1997). A comparative study on mimesis and expression of art. *Humanities Research*, 3, 135-156.

- Kim, H. S. (2000). Die Technik bei Heidegger. *Journal of the Daedong Philosophical Association*, 11, 63-92.
- Kim, K. H. (2021). A philosophical thinking of the direction of music education in the fourth industrial revolution. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(1), 1-17.
- Kim, N. H. (2020). Grundkurs Deutsche grammatik und flipped learning. *Koreanische Zeitschrift für Germanistik*, 155, 185-205.
- Kosman, A. (2013). *The activity of being: An essay on Aristotle's ontology*. Cambridge: Harvard University Press.
- Kwon, H. J., & Min, D. H. (2021). Co-orientation analysis of workers and managers' perceptions on untact work. *Journal of digital Convergence*, 19(2), 83-92.
- Kyung, M. S., Jin, Y. S., & Kim, K. S. (2021). Primary school teacher's thoughts and strategies for remote learning in COVID-19 situation. *Korean Journal of Teacher Education*, 37(1), 221-243.
- Latorre-Coscolluela, C., Suárez, C., Quiroga, S., Sobradriel-Sierra, N., Lozano-Blasco, R., & Rodríguez-Martínez, A. (2021). Flipped classroom model before and during COVID-19: Using technology to develop 21st century skills. *Interactive Technology and Smart Education*, 18(2), 189-204.
- LeDoux, J. (1998). *The emotional brain: The mysterious underpinnings of emotional life*. New York: Simon & Schuster.
- Lee, D. H. (2020). Dewey's concept of intelligence. *Eduin News*. Retrieved July 15, 2021, from <https://www.eduinnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=25102>
- Lee, H. J., & Kim, W. S. (2020). Analysis of domestic education cases and classification of content types based on virtual reality technology convergence: Focused on middle school education. *Korean Society of Science & Art*, 38(3), 237-252.
- Lee, J. H. (2020). Realistic content (AR, VR, 360°) utilization and improvement in non-face-to-face training: Focused on elementary school education. *Journal of the Korean Society Design Culture*, 26(3), 369-377.
- Lee, K. D. (2016). Extended art. *Broadcasting and media Magazine*, 21(2), 120-129.
- Lee, K. S. (2021). *Postdigital*. Paju: Ahngraphics.
- Lee, Y. H., & Kim, J. Y. (2021). Perception of university students' experience in distance education. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 21(2), 755-785.
- Lines, D. (2013). Music education, Heidegger and emerging technologies. *Paper presented*

- at the eighty international conference for research in music education*, Exter, UK.
- Mahaye, N. E. (2020). The impact of COVID-19 pandemic on education: navigating forward the pedagogy of blended learning. *Research online*. Retrieved June 23, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/340899662_The_Impact_of_COVID-19_Pandemic_on_South_African_Education_Navigating_Forward_the_Pedagogy_of_Blended_Learning
- Min, K. H., & Lim, E. J. (2021). A study on the development direction of online music class based on FGI basic research. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(3), 35-55.
- Negroponte, N. (1995). *Being digital*. New York: Random House.
- _____. (1998). Beyond digital. *Wired*, 6(1). Retrieved June 20, 2021, from <http://www.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html>
- Nerantzi, C. (2020). The use of peer instruction and flipped learning to support flexible blended learning during and after the COVID-19 pandemic. *International Journal of Management and Applied Research*, 7(2), 184-195.
- Oh, O. B. (2021). Possibilities and limitations of distance instruction through distance instruction case analysis in elementary schools. *Journal of Elementary Education*, 34(1), 109-139.
- Park, J. M. (2021). The operating conditions and tasks of elementary online Korean traditional music education in an untact age. *Journal of Society for Music and Reality*, 61, 341-366.
- Pepperell, R., & Punt, M. (2000). *The postdigital membrane: Imagination, technology and desire*. Bristol: Intellect.
- Plato (2005). *Politeia*. Trans. Park, J. H. Paju: Seokwangsa.
- _____. (2018). *Gorgias, menexenos, ion*. Trans. Park, J. H. Paju: Seokwangsa.
- Rachmadtullah, R., Subandowo, M., Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Aliyyah, R. R., Samsudin, A., & Nurtanto, M. (2020). Use of blended learning with moodle: Study effectiveness in elementary school teacher education students during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 3272-3277.
- Robinson, K. (2010). *Changing education paradigms* (based on a speech given in June 2008 at the RSA by Robinson, S. K.).

- Ruthmann, A., & Mantie, R. (Eds.) (2017). *The Oxford handbook of technology and music education*. New York: Oxford University Press.
- Sax, D. (2016). *The revenge of analogue: Real things and why they matter*. New York: Public Affair.
- Singh, H. (2021). Building effective blended learning programs. In B. H. Khan, S. Affouneh, S. H. alha, & Z. N. Khlaif (Eds.), *Challenges and opportunities for the global implementation of e-learning frameworks* (pp. 15-23). IGI Global.
- Staten, H. (2019). *Techné theory, a new language for art*. New York: Bloomsbury Academy.
- Venter, C. (2008). On the verge of creating synthetic life. *TED 2008*. Retrieved June 25, 2021 from https://www.ted.com/talks/craig_venter_is_on_the_verge_of_creating_synthetic_life
- Won, Y. S. (2019). *A study on digital convergence music*. Doctoral dissertation, Seoul National University.