

EBS, AI 기술이 접목된 K-댄스 학교 교육을 실험하다

글. 최홍규 EBS 디지털인재교육부 연구위원 / 미디어학 박사

#AI 기술

#K-댄스 학교 교육

전 세계적으로 팝(POP)이라고 하면 먼저 떠오르는 나라는 단연 미국이다. 70년대부터 팝의 대명사로 불려온 ‘마이클 잭슨(Michael Jackson)’, 80년대 말 1세대 아이돌로 참 많은 에피소드를 남긴 ‘뉴키즈 온 더 블록(New Kids On The Block)’, 힙합과 R&D라는 장르로 팬들을 열광하게 만든 ‘바비 브라운(Bobby Brown)’이나 ‘MC 해머(MC Hammer)’까지. 우리나라에서도 팝을 오랜 시간 즐겨온 세대들에게 팝의 고향은 미국이었다. 그리고, 이러한 미국 팝은 당시에는 범접하기 어려웠던 현란한 댄스 동작들로 더 큰 인상들을 남겼던 것도 사실이다.

그런데, 2000년대 들어서 우리나라 가수가 부른 노래가 ‘K-팝’이라는 고유명사로 통용되기 시작한다. 우리나라 특유의 연예기획 시스템에서 육성된 아이들이 전 세계적으로도 인지도를 쌓으면서 K-팝이라는 장르의 음악에 대한 마니아 팬들이 전 세계에 생겨난 것이다. 동시에 미국 팝이 인기를 끌었던 것과 마찬가지로, K-팝을 구성하는 한 축으로서 K-댄스도 큰 인기를 끌게 되었다. 오늘날 BTS로 대변되는 K-팝이나 K-댄스의 위상으로도 알 수 있듯이, 우리가 미국 팝을 동경해온 것처럼, K-팝과 K-댄스는 전 세계 대중음악 팬들에게 큰 영향력을 지닌 장르로 거듭나게 된 것이다.

이번 원고에서는 최근 K-팝과 함께 그 인기가 더욱 커지고 있는 K-댄스에 대해 다룬다. 구체적으로는 K-댄스가

하나의 대중문화나 예술의 장르로 정착하는 과정에서, K-댄스를 교육에 접목하고자 하는 지상과 교육방송 EBS의 의미 있는 시도를 다뤄보고자 한다.

K-댄스 시범 교육을 추진하다

EBS는 지난 2023년 12월 13일 충북 청주시의 한 초등학교에서 ‘AI 기반의 실가상 K-댄스 시범교육’ 행사를 개최했다. 전 세계적으로도 큰 관심을 받고 있는 K-댄스를 학교 교육에 접목하고자 하는 첫 시도다. 한편으로는 EBS가 AI라는 첨단기술을 이용하여 K-댄스를 보다 체계적으로 학습할 수 있는 환경을 만들고, 이를 통해 우리나라 청소년들의 꿈과 끼가 더욱 실현되고 발산될 수 있도록 유도하려는 교육기관으로서의 노력이기도 하다.

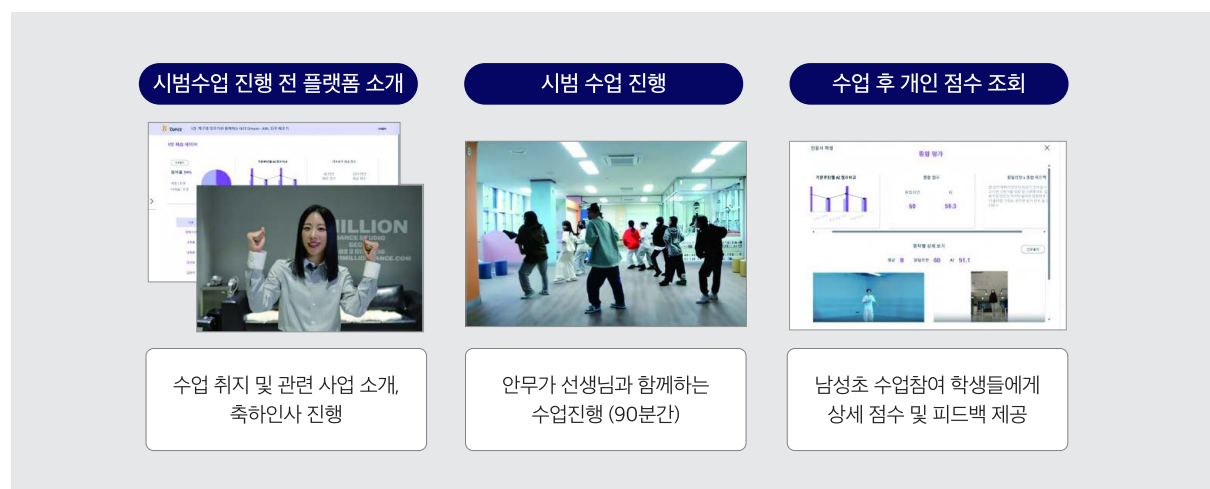
K-댄스는 이미 학교 현장의 학생들에게 큰 관심의 대상이다. 오늘날 다양한 직업군 중에서도 안무가나 댄서들에 대한 인식이 크게 개선되고 있다. 그래서 이번 EBS의 시도는 단순히 ‘학교 현장에서 학생들이 K-댄스를 배울 수 있다.’라는 의미를 뛰어넘는다. 학생들이 학교 수업을 마치고 전문적인 K-댄스 안무가에게 수업을 받고 자신의 능력을 평가받음으로써 K-댄스라는 장르를 이해함과 동시에 전문적인 K-댄스 안무가나 댄서의 꿈도 키울 기회를 얻게 되었기 때문이다.



K-댄스 시범교육 현장¹⁾

EBS의 이번 K-댄스 시범교육은 그 이름에 걸맞게 우리나라 대표적인 댄스 스튜디오인 원밀리언(1MILLION, 이하 원밀리언), 첨단 ICT(Information and Communication Technologies) 관련 분야의 국책 연구를 수행하는 한국전자통신연구원(ETRI, 이하 ETRI)과 카이스트(KAIST, 이하 카이스트)가 함께 참여했다. 원밀리언은 전문 강사를 지원하고, 교육 커리큘럼을 기획하며, 수강생인 학생들에 대한 평가와 피드백 체계를 만들었다. ETRI와 카이스트는 학생들의 K-댄스 동작을 분석하여 학생들이 댄스의 수준을 높일 수 있도록 AI 기술 개발을 추진했다.

이러한 각 참여기관들의 노력으로 인해, 시범교육에 참여한 학생들은 이전에는 경험해 보지 못한 체계적이고 효율적인 K-댄스 교육을 받게 되었다. 전 세계적으로 인지도가 높은 K-댄스 스튜디오인 원밀리언의 대표이자 수석 안무가 ‘리아킴(Lia Kim)’의 격려 인사로 시작된 시범교육은, 학생들에게 사전에 제시된 과제를 자세히 소개하고 이를 수업형태로 진행하며, 수업 후에는 학생 개인의 점수를 학생 스스로 조회하고 확인하여 피드백을 받는 방식으로 진행되었다. 학생들은 자신이 댄스 과제를 수행하며 스스로 촬영한 영상을 시범교육 플랫폼에 업로드하여 자신의 현재 K-댄스 수준을 전문 강사로



K-댄스 시범교육의 과정

1. EBS 보도자료(2023. 12. 13.) 인용

AI 기반 실가상 K-댄스 교육 플랫폼 개발 업무협약²⁾

부터 평가받았다. 수업 중간중간에 학생들이 수행한 과제 세부적인 내용들에 대해 전문 강사가 조언해 주었고, 학생들은 실제 자신의 댄스 동작을 수치화된 영상으로 인식하고 그에 대한 정량화된 평가를 받을 수 있도록 수업이 구성되었다.

흔히 댄스 교육이라고 하면, 단순히 춤동작 몇 개를 배우는 수업 형태를 떠올릴 수 있다. 하지만, K-댄스의 영역도 엄연히 체계적인 학습의 단계와 그 단계에서 효율적인 방식의 교수법을 고민해 봐야 하는 영역이다. 기초적인 단계에서부터 커리큘럼이 있어야 하고, 이를 토대로 학습자가 댄스의 컨셉과 동작의 핵심을 짚고, 자신의 댄스 능력치와 동작의 장·단점을 스스로 분석하고 평가하는 시스템이 필요한 것이다. 따라서, 이번 EBS의 시범교육은 K-댄스에 대해 학습자가 보다 전문적이고 체계적인 수업을 경험하는 장을 마련했다는 점에서도 의미가 크다고 할 수 있다.

AI 기술을 기반으로 한 K-댄스 교육을 시도하다

오늘날 교육에 ICT 기술이 접목되어야 하는 이유에는 여러 가지가 있다. 교육의 관점에서 ICT 기술은 교육의 과정을 효율적이고 간소화하며, 학습자가 스스로 학습을 관리할 수 있도록 도와주며, 교수자에게 명확한 평가와 진단을 가능케 하고 피드백도 원활히 할 수 있도록 도와주기 때문이다. 무엇보다 ICT 기술이 접목된 교육 서비스는 타 서비스와 접목하여 새로운 교육과정을 개



설하는 데에도 도움을 주기 때문에 ICT 기술을 적극적으로 활용하여 교육 서비스 체계를 구축하는 것은 오늘날 교육 현장에서 서비스를 구상할 때 우선순위로 감안해야 하는 요소다.

EBS는 ICT 기술을 K-댄스 교육에 접목하기 위해 다양한 노력을 기울였다. ETRI가 주도하는 2023년 문화체육관광부 연구사업 ‘실시간 실가상 융합 기반 공연예술 교육 플랫폼 기술 개발’ 사업에 공동연구기관으로 참여했다. 또한, 공동기관으로 함께 참여한 원밀리언, 카이스트와 함께 ‘AI 기반 실가상·융합·자기주도형 K-댄스 교육서비스’ 개발을 위한 업무협약도 추진했다. 이러한 연구개발 협력 노력을 기반으로 K-댄스 학교 교육의 초석을 다졌다.

이러한 EBS의 노력은 교육부의 <2022 개정 교육과정>에 따른 ‘창의적 체험활동’ 방식을 접목한 K-댄스 교육 서비스를 개발하는 과정에서 시너지를 거뒀다고 평가할 수 있다. 학생들의 창의적 체험활동을 위해 자기주도적인 학습방식을 강화하는 서비스가 필요하다는 측면에서 보면, ICT 기술 개발과 적용을 통해 전문가 댄서에게만 배울 수 있었던 댄스동작이나 기술을 어느 정도 학생 스스로 혹은 주도적으로 배울 수 있는 계기가 마련될 수 있었기 때문이다.

그간의 노력을 토대로, EBS는 앞으로도 AI, 실감미디어(VR/AR/XR) 등의 다양한 기술 등을 적용하여 창의적 체험활동으로서 K-댄스 교육의 저변을 확대해 나갈 수 있을 것이다.

2. EBS 보도자료(2023. 7. 20.) 인용

K-댄스 학교 교육 정착을 위해 노력하다

서두에 언급한 것과 같이 K-댄스에 대해 사회적으로 인기와 관심이 커진 만큼, 이를 교육 현장에 적용하는 일이 다소 쉬운 일로 여겨질 수도 있을 것이다. 이미 K-댄스에 대한 학생과 학교의 관심이 커서 교육 아이템으로서 K-댄스 교육에 대한 학교 현장의 협조를 얻는 일이 쉬울 것이라 보는 차원에서는 그렇다.

하지만, 아직 전 세계적으로도 대중문화로서 댄스에 대한 특별한 교육체계는 정립된 것이 없다. 특히, 학교 현장에서 학생들이 배우는 댄스 수업은 단순한 교양강좌의 수준을 뛰어넘지 못하고 학습자를 전문가로 육성하는 전문적인 학교 시스템도 부재한 상황이다. 그 이유야 여러 가지가 있겠지만 교육에 가장 필요한 커리큘럼이 없고, 평가 시스템이 없고, 전문가나 학습자에 대한 전반적인 교육 데이터가 부족하기 때문이라고 할 수 있다. 이번 EBS의 K-댄스 시범교육에서 확인할 수 있었던 것은 K-댄스에 대한 학생들의 관심과 이를 배우려는 열정이다. 또한, 학교 현장에서 기초체력, 창의력, 인성, 협동심 등 사회인으로서의 능력을 키우는 데 K-댄스와 같은 교육 아이템을 찾기 어렵다는 점도 확인되었다.

이제는 K-댄스 교육에 대한 정밀한 시스템이 만들어져야 할 때다. 무엇보다 K-댄스 종주국 수준에 걸맞은 교육 커리큘럼, 학습 및 평가체계, 다양한 교육 데이터 수집 및 분석 등에 대한 투자도 이뤄져야 할 것으로 본다. 이를 통해, K-댄스 교육과정에 참여하는 모든 학생이 체계적인 학습을 하고 정확히 진단받으며 데이터를 기반으로 자신의 수준에 맞는 교육콘텐츠를 지속하여 제공할 수 있는 여건이 마련되어야 한다고 본다.

특정한 스포츠의 수준이 높은 나라들의 특징을 살펴보면, 해당 스포츠가 생활 스포츠로서 정착된 현상을 발견할 수 있다. 축구 잘하는 나라의 생활 스포츠로 축구가 가장 많이 확산한 것처럼 말이다. K-댄스가 더욱 발전하려면 K-댄스가 우리의 생활 곳곳, 특히 학생들에게는 학교현장의 곳곳에서 언제든 접할 수 있는 교육 아이템으로 거듭나야 한다. 지금이 바로 중요한 시점이다. 



K-댄스 교육 플랫폼 서비스 아이템 사례