

## 숏 폼을 활용한 디지털 리터러시 미술 수업

이 윤 지<sup>1</sup> · 허 윤 정<sup>2\*</sup><sup>1</sup>국민대학교 교육대학원 석사<sup>2</sup>국민대학교 미술학부 부교수

## A Study on Digital Literacy Art Classes Using Short Form

Yoon-Ji Lee<sup>1</sup> · Yoon-Jung Huh<sup>2\*</sup><sup>1</sup>Master, Graduate School of Education, Kookmin University, Seoul 02707, Korea<sup>2</sup>Associate Professor, Department of Fine Arts, Kookmin University, Seoul 02707, Korea

### [요 약]

짧은 시간 내에 이목을 최대한 끄는 숏 폼의 등장으로 필요한 정보를 탐색하고 평가하고 조합하는 디지털 리터러시 교육의 필요성이 대두되고 있다. 이에 본 연구는 숏 폼 어플리케이션을 활용한 디지털 리터러시 미술 수업을 진행하고 디지털 리터러시의 효과성을 사전·사후 인터뷰 분석을 통해 검증하고자 하였다. 틱톡을 활용한 미술 수업을 초등학생 5명을 대상으로 4차시에 걸쳐 진행했으며, 분석 준거는 컴퓨터 리터러시, 지식 리터러시, 정보 리터러시이며 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 컴퓨터 리터러시와 관련해서는 영상 효과 기술과 해시 태그 및 다양한 검색 방법을 터득함으로써 정보 검색에 대한 정교함이 상승하였음을 알 수 있었다. 둘째, 정보 리터러시와 관련해서는 영상의 정보에 대한 신뢰도, 선정성, 상업성, 폭력성 등의 요소들을 파악하고 비판적으로 사고할 수 있었다. 셋째, 타인의 의견과 정보를 수용하여 새로운 정보 및 가치를 창출하고 자신의 행동에 책임을 지는 지식 리터러시 능력이 상승하였다.

### [Abstract]

With the emergence of short forms that attract maximum attention in a short time, the need for digital literacy education that explores, evaluates, and combines necessary information is emerging. This study conducted a digital literacy art class using a short form application and verified the effectiveness of digital literacy through pre- and post-interview analysis. The art class using TikTok was conducted for five elementary school students over four periods. The analysis criteria were computer literacy, knowledge literacy, and information literacy. The results, in relation to computer literacy, found that the sophistication of information retrieval increased by acquiring video effect technology, hashtags, and various search methods. In relation to information literacy, the study found that it was possible to identify elements such as reliability, sensationalism, commerciality, and violence in video information and think critically. Finally, the knowledge literacy ability to accept others' opinions and information, create new information and value, and take responsibility for one's own actions increased.

**색인어** : 숏 폼, 디지털 리터러시, 컴퓨터 리터러시, 지식 리터러시, 정보 리터러시**Keyword** : Short Form, Digital Literacy, Computer Literacy, Knowledge Literacy, Information Literacy<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.12.3729>

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 22 October 2024; Revised 11 December 2024

Accepted 13 December 2024

\*Corresponding Author; Yoon-Jung Huh

Tel: 

E-mail: huh0900@kookmin.ac.kr

## I. 서론

다양한 SNS 어플리케이션이 등장하는 가운데 숏 폼(short form)이 급부상하였다. 숏 폼(short form)이란 15초에서 1분, 길게는 10분 사이의 짧은 러닝타임을 가지고 있는 영상 스타일이다.

숏 폼 영상의 대표적 앱인 틱톡(TIK TOK)은 사용자의 53.8퍼센트 가량이 초등학생 이다[1]. 초등학생들은 영상을 통해 자신의 이야기를 전하고 가상의 자아를 만들어 남들과 소통하는 데에 매우 능숙하다. 그러나 진화하는 디지털 시각 문화에서 이러한 SNS 숏 폼 영상이 긍정적인 영향을 끼치는 것만은 아니라는 우려의 목소리도 많다. SNS 숏 폼 문화는 스낵 컬처(snack culture)로 불리우는데 간식처럼 꺼내먹을 수 있을 만큼의 가벼운 문화라는 의미를 담고 있다[1]. 그에 따라 영상이 다루는 내용의 심도가 상대적으로 얕다는 지적이 존재한다. 가장 대중적인 SNS 숏 폼 영상의 길이가 15초에서 1분 사이라는 점을 보았을 때, 짧은 시간 내에 사용자들의 이목을 최대한 끌기 위해 선정성, 폭력성, 상업성 등의 요소가 대다수인 자극적인 영상 구조로 변하기 쉽다. 이런 이유들로 인하여 SNS 숏 폼 영상은 디지털 마약이라는 별명을 가지고 있다. 빠르게 많은 행복을 얻으려는 마약이 단기적으로 최대한의 자극을 얻으려는 SNS 숏 폼 영상의 자극성과 유사하기 때문이다. 큰 집중력을 요구하지 않는 특징 때문에 영상 이용자들에게서 문해력 저하나 집중력 저하를 불러 일으킨다는 주장 또한 존재한다. 이는 특히 디지털 관련 교육을 받지 않은 어린 나이의 SNS 숏 폼 문화 사용자들에게는 더욱 치명적으로 작용할 수 있다. 이러한 이유로 디지털 네이티브인 초등학생들이 기성세대보다 SNS 숏 폼 영상 문화에 능숙하다고 하더라도 디지털 사회에서 자신에게 필요한 정보를 정확하게 탐색하고 평가하고 조합하는 등의 행위를 통해 디지털을 다룰 줄 아는 디지털 리터러시 교육의 필요성이 그 어느 때보다 대두된다.

시각적 문화를 다루는 미술교육에서도 SNS 숏 폼과 관련한 디지털 리터러시 학습의 장을 통해 학습자들의 디지털 리터러시 능력에 어떤 변화가 있는지 알아보는 다양한 수업연구가 필요하다.

이에 본 연구에서는 초등학교 3.4.5.6 학년을 대상으로 하여 틱톡이라는 SNS 숏 폼 어플리케이션을 활용한 디지털 리터러시 미술 수업을 진행하고 디지털 리터러시 역량을 평가하고자 한다. 디지털 리터러시의 3가지 구성 요소인 컴퓨터 리터러시, 지식 리터러시, 정보 리터러시와 관련하여 수업을 구성하고, 이를 통해 참여자들의 이해도와 지식에 변화가 생겨 능동적인 디지털 시민으로서의 태도를 기를 수 있도록 한다.

이에 본 연구의 문제는 다음과 같다. 틱톡을 활용한 미술 수업이 학습자의 컴퓨터 리터러시, 지식 리터러시, 정보 리터러시를 향상시켰는가?

## II. 디지털 리터러시 개념 및 구성 요소

### 2-1 디지털 리터러시 개념

디지털 리터러시는 1997년 폴 길스터(Paul Gilster)의 디지털 리터러시라는 책을 통해 처음 소개되었다. 그는 저서에서 디지털 리터러시를 ‘컴퓨터를 활용하여 여러 가지 출처로부터 찾은 다양한 형태의 정보들을 이해하고 활용할 수 있는 능력’으로 처음 개념화하였다[2]. 즉 컴퓨터를 사용하여 우리의 삶에서 활용할 수 있도록 하는 총체적인 능력을 의미한다. 또한 디지털 매체에서 찾아낸 정보의 가치를 평가하기 위해 모든 사용자에게 요구되는 비판적인 사고력과 다양한 디지털 매체를 통해 찾아낸 정보들을 자신의 목적과 의도에 맞게 새롭게 조합하여 창조하는 능력이 디지털 리터러시 능력에 포함된다고 보았는데, 이를 정리하자면 디지털 리터러시는 디지털 기술과 정보를 효과적으로 이해하고 활용할 수 있는 개인적 역량을 나타내는 개념이며, 이는 단순히 컴퓨터를 조작하는 기술적 능력에 그치는 것이 아니라 디지털 환경에서 정보를 찾고, 구성하고, 생성하며 공유하는 데 필요한 다양한 기술이나 인지적 능력을 포함한다.

디지털 리터러시의 개념에 대한 논의들로 유명만은 디지털 리터러시는 단순히 컴퓨터나 인터넷을 활용하는 수준을 넘어 서서 사이버 상에서 유통되는 정보의 신뢰성을 평가, 판단하고 광속으로 움직이는 정보를 취사, 선택, 편집, 가공해서 자신에게 필요한 지식으로 전환할 수 있는 능력으로 정의하였다[3].

권성호, 현승혜는 디지털 리터러시는 즉 사회.문화적 활동을 지원할 수 있도록 다양한 디지털 매체를 활용할 수 있는 능력이라고 했다[4]. 김수환 외는 디지털 리터러시는 디지털 사회의 일원으로서 주체적인 삶을 살기 위한 기초 소양으로 도덕적 태도를 가짐으로써 디지털 기술을 이해, 활용하고 정보를 찾아낼 수 있으며, 정보의 관리와 창조를 통해 문제를 해결할 수 있는 실천적인 능력으로 보았다[5].

각 연구마다 디지털 리터러시를 정의하는 언어는 조금씩 다르나, 디지털 정보로의 접근, 또 얻은 정보에의 비판적 사고를 통한 분석 과정, 획득한 정보를 통한 창의적 제작, 이를 통한 타인과의 소통 및 사회에의 참여 및 디지털 윤리 등의 핵심 요소는 공통적으로 강조된다. 디지털 리터러시의 개념은 역동성과 연속성을 띄며, 시간의 흐름에 따라 그 영역을 넓혀 비판적 사고와 태도, 시민으로써의 역할과 책임감, 사회참여의 범위까지 계속적으로 확장되고 있다.

### 2-2 디지털 리터러시 구성 요소

디지털 리터러시의 개념에 대해 정의하는 데 차이가 있는 것처럼, 구성 요소들을 분류하는 데에도 조금씩 차이가 존재한다.

한국교육학술정보원은 2019년 디지털 리터러시를 이루는 기능적 요소로 정보의 탐색, 분석, 평가, 활용, 관리, 소통, 추상화, 생산 및 프로그래밍이라는 일련의 과정으로 분류하고 이에 맞춰 디지털 리터러시 수준을 측정하는 측정 도구를 개발하였다[6]. 브리티시 컬럼비아는 2013년 디지털 리터러시의 구성 요소에 대해 6가지 기준으로 분류하였는데 연구 및 정보 활용 능력, 비판적 사고 및 문제 해결, 의사 결정 능력, 창의성과 혁신성, 디지털 시민권, 의사소통 및 협업, 기술 운용 및 개념이 그 예이다[7]. 라슨(Larsson)은 디지털 리터러시를 키보드, 마우스 및 관련 기능, 데스크톱 기능, 인터넷 능력으로 분석하고, 일반인이 스스로 디지털 리터러시의 능력을 알아볼 수 있도록 디지털 리터러시 체크리스트 능력 지표를 제시하였다[8]. 유명만은 디지털 리터러시를 크게 테크니컬 리터러시, 비트 리터러시, 버추얼 커뮤니티 리터러시로 분류하였다[2]. 김민하, 안미리는 디지털 리터러시를 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 지식 리터러시로 분류하였다[9]. 한정선, 오정숙은 기술 환경 리터러시, 정보 지식 리터러시, 사회 문화 리터러시로 이를 분류하였다[9]. 강정목, 송효진, 김현성은 디지털 리터러시를 기술 영역, 활용 영역, 마인드 영역으로 분류하였다[10].

연구마다 구성 요소에 대한 정의 및 범주는 구분 기준에 따라 다르나, 디지털 리터러시의 각 구성 개념들은 서로 긴밀하고 유기적으로 연결되어 있어 상호작용을 한다는 공통점이 있다. 또한 공통적으로 디지털 리터러시의 구성 요소는 디지털을 다루는 컴퓨터 활용 능력에 관한 부분, 정보에 대한 비판적 사고 및 소통을 통한 정보의 재창조 등의 활용 능력, 저작권 및 디지털 시민성에 대한 인식 등으로 분류된다. 가장 기본적인 기술적 컴퓨터 활용 능력에서 더 나아가 비판적 사고 능력과 정보 검색 및 구성과 활용 능력이 요구되며 비판적 리터러시의 필요성과 인터넷에서 타인의 지식에 대한 저작권 인식 등이 요구된 것으로 볼 수 있다[11].

본 연구에서는 김민하, 안미리의 디지털 리터러시의 구성 요소 분류와 진단에 따라 디지털 리터러시 수업 진행 및 질문지, 사후 평가 및 인터뷰를 진행하였다. 그 이유는 구성 요소에 따른 디지털 리터러시 진단 도구 및 질문지가 본 연구에서 실제 수업 진행에 활용하거나 사후 조사에 적용하기 용이하게 작성되어 있다고 판단하였기 때문이다. 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 지식 리터러시로 나뉘어진 구성 요소들의 정의와 그 하위 요소를 살펴보면 다음 표 1과 같다.

컴퓨터 리터러시는 기술적 영역, 즉 컴퓨터 및 네트워크 환경에서 사용자가 알아야 할 지식이나 정보에서 확대되어 프로그래밍 등을 넘어 사용자가 할 수 있는 컴퓨터에 대한 마인드와 가치 등으로 까지 확대된 개념이다. 컴퓨터 리터러시는 정보화 교육에서 'ICT 소양교육' 이라고도 불리는데, 이는 컴퓨터를 비롯한 정보기술을 조작하거나 사용하는 등의 기본적인 능력이나 정보 접근 능력을 가질 수 있는 것을 의미한다.

컴퓨터 리터러시는 인지적 영역과 정서적 영역으로 나눌 수 있는데, 인지적 개념으로는 하드웨어, 소프트웨어와 자료

처리, 프로그래밍과 알고리즘, 활용, 영향이 포함된다. 기초 컴퓨터, 윈도우 조작 능력이 이에 해당한다. 즉, 기술적 조작 능력, 하드 및 소프트웨어의 문제 해결 능력, 브라우저의 활용 등등이다. 정서적 영역에는 컴퓨터에 대한 태도, 가치관, 신념 등의 요소가 들어간다. 이 두 가지의 인지적 영역과 정서적 영역이라는 구성은 상호 밀접한 관계로 컴퓨터에 관한 이용에 있어 개인이 갖추어야 할 지식이나 기능, 태도 등을 종합 평가하는 데에 하나의 유용한 측정 개념이다[9]. 이에 해당되는 하위 요소는 표 1에 제시하였듯이 기초 컴퓨터 작동 능력, 프로그램 활용 능력, 그리고 인터넷 조작 능력이다.

표 1. 디지털 리터러시 구성 요소  
Table 1. Digital literacy components

Component	Definition	Sub element
Computer literacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Overall ability including knowledge or information about computers, computer language skills, and attitudes toward computers</li> <li>- In digital literacy, computer literacy is the technical ability to utilize Internet information and share information on the web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Basic computer operation skills</li> <li>- Program utilization skills</li> <li>- Internet operation skills</li> </ul>
Information literacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- The ability to identify information needs, access and secure information sources, reorganize information, integrate new information into one's basic knowledge system, and then use the information for critical thinking and problem solving.</li> <li>- The ability to evaluate the information one has created after producing a result and to apply the results of the evaluation to the information.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ability to recognize information needs</li> <li>- Ability to search for information</li> <li>- Ability to analyze and extract information</li> <li>- Ability to evaluate the information search process and results</li> <li>- Ability to evaluate information ethics</li> </ul>
Knowledge literacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Information production ability to create and convey new knowledge based on information obtained through a series of processes</li> <li>- Ability to search for information by exchanging opinions or collaborating with others and ability to judge how to share the knowledge one has created with others</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ability to utilize community technology</li> <li>- Awareness and ability to utilize community information sharing</li> <li>- Community ethics assessment</li> </ul>

정보 리터러시는 정보 사회에서 정보를 활용함의 중요도가 높아지며 다양한 연구가 진행되어 온 리터러시이다. 정보 요구를 파악한 후 정보에 접근하여 정보를 얻고 또 그 정보를 평가하거나 조직하여 자신의 기본 지식 체계에 새로운 정보

를 통합해 정보를 적재적소에 사용할 수 있는 능력을 의미한다. 즉, 정보와 관련하여 다양한 문제를 해결하고 활용할 수 있는 능력이며 문제 상황이 주어졌을 때에 문제를 이해하고 이에 필요한 정보를 인식하여 정보를 탐색하기 위해 효율적 정보 검색 전략을 세운 후 그 전략을 바탕으로 정보에 접근한 후 정보에 대한 자신의 비판적 근거로 신뢰성 및 타당성을 판단해 필요한 정보를 추출하며, 추출한 정보를 자신의 결과물에 맞게 적용해 새로운 정보 혹은 지식을 만들어 내는 것을 의미한다[9]. 정보를 식별, 이해, 평가하여 효과적으로 사용하며 정보를 찾고 선택하는 과정부터 신뢰성을 판단하고 활용하는 방법에 이르기까지 다양한 기술과 기준을 포함한다. 정보 요구를 파악한 후 정보를 분석 및 종합해 처리한 후 그 평가에 대한 결과를 자신의 다음 정보 활용 때 적용하며 이러한 정보 활용의 과정에서 정보 윤리까지 지키는 사람이 정보 리터러시 능력이 있는 사람이라고 볼 수 있다. 오의경은 정보 리터러시를 정보의 필요성 인식, 정보원의 이해, 정보로의 탐색 전략 수립, 정보의 평가, 정보의 종합, 분석 등의 종합 정보 활용 능력을 정보 리터러시라고 정의하였다[12]. 이에 해당되는 하위 요소는 표 1에 제시하였듯이 정보 필요성 인식 능력, 정보 검색 능력, 정보 분석 및 추출 능력, 정보 검색과정 및 결과물 평가 능력, 정보윤리 평가 능력이다.

마지막으로 지식 리터러시는 확보된 정보를 기반으로 새로운 정보를 생성하고 이를 전달할 수 있는 지식 생산 능력을 일컫는다. 이 말은 곧 지식 리터러시는 타인과의 의사소통이나 정보를 탐색할 수 있는 능력을 포함하여 자신이 창출한 다양한 정보를 저장, 보관, 전달이 용이하게끔 하여 지식화 할 정보를 적시에 추출할 수 있는 정보 리터러시의 역할과 정보와 융통되도록 하는 컴퓨터 리터러시가 복합적으로 포함된 능력을 일컫는다. 즉, 컴퓨터 리터러시와 정보 리터러시의 여러 능력을 가진 것을 기본 전제하에 타인과 의사소통을 통한 의견 교환이나 정보 공유를 통해 창의적이고 정확한 지식을 구성하는 데에 필요한 능력을 말하며, 또 자신이 만들어낸 정보를 적절한 곳에 다시 제공할 수 있는 능력까지 포함하는 능력을 의미한다. 지식 리터러시에서는 상호작용을 통해 디지털을 활용하여 이전과 다른 커뮤니케이션 방식을 사용하여 소통할 수 있으며 자신이 가진 정보를 타인과 공유해 사이버 커뮤니티를 구축하는 데에 필요한 능력이다. 이는 관계 형성을 하면서 디지털 및 가상 공간에서 준수해야 하는 윤리를 지키는 능력을 포함한다[9].

지식 리터러시와 정보 리터러시의 개념에는 지식과 정보라는 단어의 개념에 의해 혼동이 있을 수 있으나 두 리터러시에는 범주의 차이가 존재한다. 지식 리터러시는 정보 리터러시보다 광범위하며 학문적 지식을 이해하고 활용하는 데에 초점을 맞춘다. 지식을 평가하고 비판적으로 사고하여 타인과 상호작용하여 새로운 지적 가치를 창출하는 일련의 과정을 일컫는다. 반면에 정보 리터러시는 정보를 검색하고 평가하여 활용하는 데에 중점을 둔다. 또 정보 리터러시는 정보의 효과적 활용과 디지털 시대에 필요한 정보를 관리하는 능력이라

는 차이점이 있다[9]. 이에 해당되는 하위 요소는 표 1에 제시하였듯이 커뮤니티 기술 활용 능력, 커뮤니티 정보공유에 대한 인식 및 활용 능력, 커뮤니티 윤리 평가이다.

### III. 숏 폼을 활용한 디지털 리터러시 수업의 의의

#### 3-1 숏 폼으로서의 틱톡

스마트폰의 보급과 더불어 점점 분주해지는 시대와 사람들의 라이프 스타일의 변화에 따라 롱 폼(long form), 즉 시청하는 데에 보다 오랜 시간과 집중력을 소요하는 롱 폼 영상과 대비되는 10분 이내의 상영시간이 주어지는 숏 폼(short-form) 콘텐츠의 소비가 늘어나게 되었다. 대표적인 SNS 숏 폼 어플리케이션 및 매체에는 틱톡, 유튜브 숏츠, 인스타그램 릴스, 네이버에서 출시한 블로그 모먼트, 국내에서 출시한 플러브(Fluv) 등등이 있다.

이 중에서 틱톡(Tiktok)은 중국의 바이트댄스가 2016년도 9월에 출시한 대표적인 숏 폼 어플리케이션으로 150개 국가에서 75개의 언어로 출시하였다. 현재까지 통합 영상 플랫폼인 유튜브를 제외하면 가장 많은 이용자가 사용하고 있는 숏 폼 어플리케이션 및 플랫폼이다. 틱톡은 2023년 시점에서 활성 사용자가 약 10억명을 돌파했으며, 앱토피아 통계에 따르면 현재는 구글보다도 많은 방문자 수를 기록하며 2022년에는 가장 많이 다운로드 받은 어플리케이션으로 선정될 정도로 그 상승세는 현재까지도 꾸준히 증가하고 있는 추세이다.

마케팅 측면에서도 틱톡은 소비자가 소비와 생산의 주체가 되어 자신을 직접 소비하는 변화한 브랜딩 전략을 사용하여 큰 효과를 거두어들이고 있다[13]. 현재까지 대한민국에선 이용자 수가 인스타그램이나 유튜브를 따라잡지 못했으나, 전 세계적인 트렌드를 보자면 앞으로 더 많은 사람들이 틱톡을 이용하게 될 가능성이 높아질 것으로 보인다. 이미 국내에서도 2021년도 7월 기준으로 활성 사용자 413만명 이상을 기록하며 유튜브 다음으로 가장 많이 사용하는 동영상 플랫폼이 되었다.

틱톡 어플리케이션은 다양한 장르를 넘나드는 숏 폼 영상 제작 플랫폼으로, 어플리케이션 내에서 동영상 촬영, 다양한 기능을 통한 영상 편집, 타인과의 상호작용, 다양한 검색을 통한 영상 추천 등이 가능하다. 10대 청소년들의 틱톡 어플리케이션의 이용 동기에 대해 알아보고자 선행 연구를 분석해 본 결과 숏 폼 콘텐츠인 틱톡이 선풍적인 인기를 끄는 이유로는 다양한 이유가 있다. 우선 틱톡의 편리한 상호 작용성, 습관적 소비성, 조작 편리성, 반복성 등이 이용 동기로서 이용 정도에 매우 긍정적인 영향을 끼친다고 분석하였다[14].

특히 틱톡이 대중적으로 제일 크게 국내에서 주목을 받기 시작한 것은 2020년 지코의 아무노래 챌린지를 통해서 시작된 틱톡의 ‘챌린지’라고 하는 문화가 발전하여 틱톡 어플리케이션에 많은 흥미가 없는 일반인들 또한 숏 폼 챌린지의 세계

에 유입되기 시작하였다. 다양한 챌린지(예: 지구방위대 챌린지, 홍박사 챌린지 등)를 통해 틱톡 어플리케이션의 소극적 이용자인 영상의 관람자보다 적극적 이용자인 영상의 제작자의 수가 기하급수적으로 늘어나기 시작하였다. 현재는 댄스 챌린지나 메이크업 챌린지, 음악 챌린지 등에 관한 다양한 주제들이 틱톡 사용자들뿐만 아닌 일반인들 사이에서 선풍적인 유행을 타고 있으며 이로 인해 유입된 사용자들은 어플리케이션을 사용하면서 일상적 등갓길이나 그날 자신이 섭취한 음식, 액체 괴물 장난감을 가지고 노는 등의 취미를 담아서 큰 의미를 부여하지 않은 다양한 영상들이라도 이 틱톡 플랫폼 내에서 생산되고 있다.

이러한 선풍적인 유행이 가능할 수 있었던 이유는 우선적으로 틱톡 어플리케이션은 단지 스마트폰 한 대만 있으면 누구나 쉽게 영상 촬영과 편집을 할 수 있다는 점이다. 촬영된 영상이나 사진을 어플리케이션을 사용해 다양한 영상 편집 효과들을 적용하면 바로 수준 높은 영상 편집이 가능해진다. 사운드, 자막, 자동 영상 편집, 뷰티, 영상 효과, 영상 필터, 영상 속도 조절, 스티커 등 매우 다양한 편집 디자인 기능이 내재되어 있다. 현재는 AR를 활용한 기능까지 존재하여 많은 사용자의 유입을 유발한다. 이는 영상 편집을 하기 위해서는 다양한 프로그램을 통해 많은 학습이 필요했던 과거와는 다르다. 음향 효과, 시각적 효과 및 시간성까지 마음대로 조절할 수 있으며 다양한 필터를 통해서 내가 원하고자 하는 영상을 만들 수 있는 선택지가 많다. 우선 가장 기본적으로 영상 편집을 통해서 사운드 및 텍스트 등을 타임라인을 통해 다양하게 삽입하거나 편집할 수 있으며, 스티커 기능을 통해서 멘션, 해시태그, 위치 추가, 이모지 삽입 등등이 가능하다. 또 기본적인 영상 편집 기능 툴을 통해 줌 인, 줌 아웃, 스크롤, 화면 회전, 반복, 글리치, 반짝이, 색 변조 기능, 슬로 모션, 패스트 모션, 역방향 효과 등의 효과를 버튼 하나로 쉽게 편집할 수 있다. 영상 보정 효과를 통해서 얼굴이나 의상, 몸매 등등에 다양한 변조가 가능한 점도 외모에 관심이 많은 어린 사용자 사이에서 큰 인기를 이끌 만한 요소이다.

김종무는 틱톡의 동영상 영상 편집기능을 세분화하여 사용자들의 어플리케이션 지속 사용에 관한 선호도를 연구하였다[15]. 서계희는 틱톡 영상의 특징으로 영상 제작자들은 자기 표현의 도구로 시각적 편집 효과들을 사용하는 것을 제시하였으며, 이러한 요소들을 표현하기 위해 다양한 시각 이미지와 기호를 사용하고 직접 변형하여 보여주는 등의 편집 기술들을 사용해봄으로써 영상 내에서 시각 이미지들 사이의 관계를 이해하고 있으며 영상을 제작하는 과정에서 유기적으로 시각 효과에 관해 기술적으로 학습하고 다양한 작업들을 할 수 있도록 돕는다고 분석하였다[16]. 이렇게 다양한 작업 제작 과정을 통해 영상 제작자들은 자신의 정체성을 다양한 방식으로 표현할 수 있다고 보았다.

또한 틱톡은 타인과의 상호작용 방식이 매우 쉽고 접근 장벽이 낮다. 틱톡은 일반인, 즉 유명인이나 인플루언서가 아닌 사용자의 계정도 타 SNS 어플리케이션에 비해 타인에게 노

출되는 비율이 높다. 제작된 영상의 품질이나 기술이 좋아야 타인에게 보여지는 것이 아니며, 이에 따라 어플 사용자의 관심 주제에 따라 일반 사용자들의 영상도 쉽게 타인의 영상 피드에 등장할 수 있다. 즉, 일반인들도 쉽게 틱톡 인플루언서로 성장할 수 있다. 틱톡 내에서 익명의 타인과 그룹을 만들어 그들과 소통할 수 있으며 좋아요를 누르거나 댓글을 달아서 쉽게 교류하는 것도 용이하다.

틱톡 영상 제작자들은 자신이 제작한 영상에 따라 나타나는 다양한 자아를 통해 영상 제작자들은 온라인에서 다중적인 가상 정체성을 가지게 되고, 이를 통해 다양한 관계를 맺고자 한다[16]. 틱톡 내의 소통 기능은 기존 유튜브나 인스타그램의 시스템과 크게 다르지 않아 어플리케이션을 처음 접하는 사람도 어렵지 않게 자신이 원하는 정보에 접근할 수 있는 장점이 있다. 영상에 대한 공유 기능 역시 쉽게 작동되게 프로그래밍 되어 있으며 타 어플리케이션(문자, 카카오톡, 인스타그램 등)을 통해서도 틱톡 어플리케이션의 영상을 공유할 수 있도록 해, 디지털 상호작용 경험을 하기 위한 훌륭한 창구이다.

### 3-2 틱톡을 활용한 미술수업의 교육적 의의

미술교육에서의 디지털 리터러시는 디지털 매체에서 사용되는 다양한 시각적 문해력과 함께 결합하여 진행되어 왔다. 미술교육에서는 2022 개정 미술과 교육과정에서 미술의 범위를 가상 공간까지 확대하여 디지털 매체를 학생의 자기표현과 소통의 매개체로 사용하도록 언급하였다. 광고, 게임, 영상, 스마트폰, 어플리케이션 등등 다양한 소셜 미디어를 포함하여 메타버스까지 아우르는 다양한 매체 및 문화는 미술교육과 접목하여 시각 문화에서의 다양한 경험과 함께 이를 비판적으로 해석하고 창의적으로 정보를 재구성하여 타인과 소통하는 경험을 제공한다.

디지털 리터러시의 중요성에 따라 미술교육에서도 디지털 리터러시에 관한 연구가 나타나고 있다. 온라인 미술관 교육 및 메타버스 교육, 유튜브를 통한 디지털 리터러시 함양 교육 등 다양한 시도들이 나타나고 있으나 디지털 매체의 특성상 시대에 따라 셀 수 없이 다양한 매체가 지속적으로 등장하며 이에 맞춘 연속적인 연구 방안이 필요함에 따라서 교육에도 이를 접목시키고자 한다면 지속적이고 연속적인 시대의 흐름에 맞춘 새로운 디지털 리터러시 교육이 필요하다.

이제에, 이정은은 초등학생을 위한 디지털 리터러시 수업안으로 AI 및 메타버스, 카드 뉴스 등을 활용하여 메타버스 전시장을 만드는 수업을 진행하였다[17]. 정민경은 광고를 통하여 학생들의 디지털 리터러시를 함양할 수 있는 수업을 진행하였다[18]. 이는 정보의 비판적 수용과 관련한 수업으로 동영상을 통한 광고의 유입이 학생들에게 더욱 자극적으로 다가오고 이를 통한 분별과 판단을 할 수 있도록 해야 한다는 연구 결과를 내었다.

미술교육에서 디지털 리터러시를 함양하는 과정을 통해 학



습자는 학습자들의 삶과 제일 가까운 매체인 디지털 문화를 이해하고 이를 통해 정보를 얻고, 분석하여 창의적으로 창조하고 소통하는 과정에서 디지털 시각문화의 소통 방식을 이해하고 소통할 수 있으며 자신의 삶 속에서 능동적이고 주체적으로 행동할 수 있는 힘을 얻을 수 있다. 그렇기에 변화하는 다양한 매체를 활용한 미술교육에서의 디지털 리터러시 함양을 위한 연구는 필수적이다. 그러나 현재까지 미술교육에서의 디지털 리터러시 관련 수업은 그리 많이 연구되지 않은 상황이다. 그 이유는 디지털 문해력과 비판적 시각 부족, 단순한 온라인 수업을 통한 감상과 이론 수업 편중, 교사의 디지털 리터러시에 대한 이해와 역량의 부족, 공동체로서의 디지털 시민성 역량과 온라인 안전 교육의 부족 등을 들 수 있다[19]. 특히 본 연구에서 다루고자 하는 SNS 숏 폼 영상 매체와 디지털 리터러시를 접목한 미술교육 관련 연구는 타 교과에 비해 연구된 선례가 적다. 숏 폼 매체 자체가 등장한 지 아직 그리 오래 되지 않았기 때문이다. 그럼에도 불구하고 숏 폼 매체의 디지털 언어로서의 경쟁력은 매우 높은 편이다.

따라서 본 연구는 기존 미술교육에서 크게 논의되지 않은 숏 폼 매체를 통해 디지털 리터러시를 함양하는 방식을 연구하며, 그 매개체로 숏 폼 매체 중에서도 가장 높은 대중성을 지닌 SNS 숏 폼 어플리케이션인 틱톡을 활용하고자 한다. 틱톡을 선택한 이유는 타 숏 폼 매체인 유튜브보다도 감성적 차원, 사교성 충족 차원, 충족 기회 등의 측면에서 경쟁적 우위를 지니고 있는 것으로 보이기 때문이다[20]. 틱톡은 청소년들의 현재 사회 문화적 환경과 일상에 차지하는 비율이 매우 높으며, 그 영향에 대해서는 긍정과 부정 등 다양한 갑론을박이 있으나 현재 문화 소비자들의 정보 전달 및 문화적 향유, 의사소통을 하는 데에 굉장히 중요한 역할로 자리잡고 있다는 것에는 반박할 여지가 없다. 이렇듯 틱톡을 통해 학생들의 디지털 리터러시 능력에 접근하는 방식은 그들이 일상적으로 사용하는 문화를 통해 디지털 사회에서 필수적인 역량에 접근하는 데에 활용도가 높은 매개체가 될 수 있다. 틱톡은 학생들에게 외부로써의 교육도구, 즉 학습에 의해 주입되는 교육 도구보다 내부로써 이미 다양한 학습을 거치고 있는 틱톡을 사용할 시에 학생들의 디지털 리터러시 학습 능력에 보다 큰 도움을 줄 것이라고 예측한다. 디지털 리터러시의 구성 요소들인 컴퓨터 리터러시, 지식 리터러시, 정보 리터러시를 수업 내에 모두 진행해 보기에 틱톡이라는 SNS 숏 폼 어플리케이션은 어플리케이션 내에 영상 편집, 소통, 정보 검색 등등의 기능이 기본적으로 탑재되어 있는 굉장히 효율적인 도구이며 사용자들의 일상 속에 녹아 있는 매체를 사용함으로써 수업의 수용자와의 경계를 쉽게 허물 수 있다.

**IV. 연구 방법**

본 연구를 위해 표 2와 같이 틱톡을 활용한 영상 수업 4차시를 진행하였으며 연구는 사전·사후 인터뷰를 통해 질적 사

례연구로 진행하였다.

1차시는 이론 수업으로 디지털 리터러시의 정의와 SNS 숏 폼 영상 매체의 정의와 특징, 그리고 SNS 숏 폼 영상의 의도와 표현 방법을 이해하는 시간을 가진다. 디지털 리터러시를 바탕으로 숏 폼 영상을 건강하게 활용하는 방법에 대한 토의와 발표를 통해 디지털 리터러시 시민이 되기 위한 기준을 세워본다.

**표 2.** 수업의 전체 개요

**Table 2.** Overview of the class

Class	Subject	Goal	Digital literacy
1	Understanding the concept of digital literacy  Understanding SNS short-form videos  Understanding SNS short-form videos based on digital literacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Digital literacy, Learn the definition of SNS short-form media</li> <li>- Understand the concept and definition of digital literacy</li> <li>- Think about SNS short-form videos in life</li> <li>Learn the definition of digital literacy through appreciation and understand the characteristics of SNS short-form videos.</li> <li>▶ Use SNS short-form videos healthily based on digital literacy</li> </ul>	Information literacy, Knowledge literacy
2	Learn about video effects in the TikTok application  Creating a storyboard for video re-creation	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Learn about the video effects of the TikTok application</li> <li>- Analyze the various video effects in the TikTok application and learn how to use them</li> <li>- Check the effects of each video effect</li> <li>▶ Create a storyboard for video re-production</li> </ul>	Computer literacy, Information literacy
3	Remake a video with TikTok	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Re-create a video using TikTok</li> <li>- Create a video using TikTok, a short-form SNS application, according to the storyboard</li> <li>- Upload the video you created to the TikTok bulletin board</li> </ul>	Computer literacy, Information literacy
4	Share, interact and enjoy TikTok video content	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ TikTok video screening</li> <li>- Appreciate and critique each other's work through a screening where each person shows the video</li> <li>- Share feedback on the strengths and weaknesses</li> <li>- Check for yourself whether the video was made according to the standards of healthy digital literacy that you think of</li> </ul>	Computer literacy, Information literacy, Knowledge literacy

2차시 수업에서는 SNS숫 품 영상 제작의 기술적인 부분들에 집중한다. SNS숫 품 영상 중 틱톡 어플리케이션을 활용해 다양한 영상 효과와 활용에 대해 배운다. 이를 통해 틱톡 어플리케이션의 포맷에 대한 이해와 영상 효과에 대한 사전 지식을 습득한다. 영상을 읽어내고 나아가 제작을 통해 의미를 생산해 낼 수 있는 문해력이 필요하며, 그러한 문해력을 위해서 기초 영상 문법 교육이 필요하다[21].

3차시 수업에서는 제시했던 틱톡 영상들 중 디지털 리터러시 유리에 어긋나거나 수정할 영상 1가지를 골라서 재 제작해보는 시간을 가진다. 디지털 리터러시 기준을 숙지하고 스토리보드, 영상 효과를 고려하여 자신만의 영상을 제작한다.

4차시 수업에서는 제작한 영상을 감상하고 비평하는 시간을 가지고 영상 결과물에 댓글을 통해 피드백을 남긴다. 이를 통해 본인이 생각하는 디지털 리터러시의 기준에 따라 영상을 제작하였는지 스스로 확인해 보기해 보는 시간을 가진다. 이를 통해 비판적이고 선별적인 정보 습득 및 창의적 활용의 중요성과 도덕적 책임감을 가진 디지털 시민으로서의 능동적이고 주체적인 자세가 중요하다는 점을 다시금 인식한다.

**4-1 연구 대상**

본 연구는 초등학생 5명을 대상으로 진행하였다. 모두 여학생이며, 학생마다 틱톡을 사용한 경험은 1년에서 2년 정도 되며, 그 중 틱톡 제작 경험을 가진 학생도 3명 정도 된다. 5 연구 대상 학생들의 인적 사항은 표 3에 제시하였다.

**표 3. 연구 대상**  
**Table 3. Research target**

Number	Name	Grade/School	Gender	TikTok experience	TikTok production
1	ParkOO	6th grade elementary school	female	2 years or more	o
2	SeoOO	6th grade elementary school	female	2 years or more	o
3	YouOO	5th grade elementary school	female	1 year or more	x
4	ParkOO	4th grade elementary school	female	1 year or more	o
5	leeOO	3rd grade elementary school	female	2 years or more	x

**4-2 분석 준거와 분석 방법**

본 연구는 질적 연구 중 특정 주제나 현상에 대한 심층적이고 상세한 조사 및 분석을 통해 이해하고 설명하기 위해 사용되는 연구 방법론인 사례 연구의 방식을 사용하여 사전, 사후 인터뷰를 진행하고 인터뷰 분석을 하였다.

본 연구자는 수업 전후로 학생들과의 심층 사전, 사후 인터

뷰를 진행하였다. 인터뷰 내용은 참여자의 동의를 구하고 녹음하였고 인터뷰 현장에서 노트를 작성하였다. 그 과정에서 추가적으로 궁금하거나 보충 설명이 필요한 부분은 연구 참여자에게 추가로 질문하여 보완하였다. 학생들의 사전, 사후 인터뷰는 녹취를 통해 이루어졌고 필요한 부분은 수기로 기록하였다.

설문 문항은 디지털 리터러시의 3가지 영역인 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 지식 리터러시에 따라 구성하였다. 각 영역의 하위 요소들과 관련하여 설문 문항을 제작하였으며, 컴퓨터 리터러시 관련 3개 문항, 정보 리터러시 관련 4개 문항, 지식 리터러시와 관련하여 2개의 문항, 총 9개의 문항으로 조사를 진행하였다. 사전, 사후 인터뷰의 질문 요소는 김민하, 안미리의 디지털 리터러시 능력 확인을 위한 문항 개발 및 능력 평가 연구의 자가 디지털 리터러시 체크리스트 문항에서 착안하여 제작하였다[8]. 김민하, 안미리는 능력 평가 문항을 컴퓨터 기술 활용 능력, 인터넷 정보 활용 능력, 정보 공유 인식 및 교환 능력으로 나누어서 제작하였으며, 각각의 체크리스트에서 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 지식 리터러시와 관련된 요소와 본 틱톡 수업에 적절한 요소를 추출하여 합성한 후 문항을 제작하였다.

제작한 문항에서 사용한 본 연구의 사전,사후 인터뷰 질문의 요소 및 내용은 표 4와 같다.

**표 4. 디지털 리터러시의 질문요소**  
**Table 4. Question elements of digital literacy**

Component	Question elements
Computer literacy	Ability to use appropriate video effects (sound, screen editing, color transitions, subtitles, etc.) to create videos of your own choice through TikTok
	Ability to post videos through TikTok and provide or receive feedback (comments, likes, subscriptions, etc.) on your own and others' videos
	Ability to find desired information or videos through searches within TikTok
Information literacy	Ability to watch TikTok videos and analyze them while thinking about their content, theme, production intention, method of expression, and appreciation
	Ability to consider the reliability of information found through TikTok, or the sensationalism, violence, and commerciality of the video
	Ability to transform or synthesize the parts that you think critically or need to be revised to suit your own purpose when reproducing a video through TikTok
	After producing a video through TikTok, consider whether the video vividly expresses what you want to say, etc.
Knowledge literacy	The ability to accept and refer to other people's opinions or information when producing my own videos through TikTok
	The ability to respect other people's thoughts or information and act responsibly for one's own actions when communicating with others through TikTok

컴퓨터 리터러시와 관련되는 질문 요소는 다음과 같다. 영상 제작에 있어서 적절한 영상 효과(화면 편집, 색 전환, 음향,

자막 등)를 사용하는 능력, 영상을 게시하고 자신 및 타인의 영상에 피드백(댓글, 구독, like, 등) 주고 받기 능력, 틱톡에서 원하는 정보나 영상을 검색할 수 있는 능력이다.

정보 리터러시와 관련된 질문 요소는 다음과 같다. 틱톡 영상의 내용, 제작 의도, 표현 방식, 주제, 감상 등을 사고하며 분석할 수 있는 능력, 영상의 신뢰도, 선정성, 상업성, 폭력성 등을 고려할 수 있는 능력, 영상을 재제작 시, 자신의 목적에 맞게 변형하거나 종합할 수 있는 능력, 영상 제작 후 영상의 구성 요소를 분석하고 비판적으로 사고할 수 있는 능력이다.

정보 리터러시와 관련된 질문 요소는 다음과 같다. 영상을 제작 시, 타인의 의견이나 정보를 수용하고 참고할 수 있는 능력, 틱톡을 통해 소통할 때, 타인의 의견이나 정보를 존중하고 자신의 행동에 책임감을 가지고 대응할 수 있는 능력이다.

## V. 분석 결과

### 5-1 사전 사후 인터뷰 분석 결과

#### 1) 컴퓨터 리터러시 능력 분석

컴퓨터 리터러시 능력과 관련해서는 표 5의 컴퓨터 리터러시 질문 문항 3가지를 통해서 학생들의 사전, 사후 생각을 알아보고 변화를 파악하고자 하였다.

질문 내용은 다음과 같다. 영상 제작에 있어서 적절한 영상 효과(화면 편집, 색 전환, 음향, 자막 등)를 사용할 수 있나요?, 영상을 게시하고 자신 및 타인의 영상에 피드백(댓글, 구독, like, 등)을 주고 받을 수 있나요?, 틱톡에서 원하는 정보나 영상을 검색할 수 있나요?이다.

표 5. 컴퓨터 리터러시 관련 질문

Table 5. Questions of computer literacy

Component	Questions
Computer literacy	① Can I use appropriate video effects (sound, screen editing, color transitions, subtitles, etc.) to create the videos I want through TikTok?
	② Can I post videos through TikTok and give or receive feedback (comments, likes, subscriptions, etc.) on my own and others' videos?
	③ Can I find the information or videos I want through searches within TikTok?

사전, 사후 인터뷰를 통해 학생들의 틱톡 어플리케이션 기술 활용 능력을 알아보았다. 분석 결과 학생들의 영상 효과 사용 능력에 가장 큰 변화가 있었으며, 검색 엔진 활용 능력에도 변화가 있었으나 소통 능력 부분의 기술적 능력은 다른 두 주제에 비하여 큰 변화가 없는 것으로 보인다.

#### • 영상 효과 사용 능력

‘영상 효과 사용 능력’ 측면에서 보았을 때, 기존에 영상 제작 경험이 있는 학생과 영상 제작 경험이 없는 학생에게서 모

두 변화를 찾을 수 있었다. 영상 제작 경험이 없는 학생의 경우 수업에서 학습한 다양한 영상 효과의 운용 방법 및 그들의 효과에 대해 처음 알아보고 이를 통해 처음 영상을 제작해 보는 것에 가지고 있던 거부감을 덜고 다양한 영상 효과를 자신의 의도에 맞게 사용하는 방법을 알게 된 것을 확인할 수 있었다. 두 경우 모두 영상 제작 시 새로운 효과 사용에 자신감을 얻었다. 학생들은 자신이 새로 알게 된 효과를 구체적으로 언급하며 영상 효과를 학습함에 즐거움을 느끼는 것을 표현하였다.

원래 틱톡 영상 제작 경험이 없어서 이번에 처음 써봤는데 생각보다 어렵지 않고 종류가 엄청 많았어요. 저는 이번에 역재생 이랑 효과음을 여러 개 쓴 게 제일 기억에 남아요. -유00-

기존에 영상 제작 경험이 있는 학생의 경우 기존에 몰랐던 영상 효과나 알고 있더라도 사용하지는 않던 영상 효과들이 어디에 있는지, 어떻게 사용하는지 학습한 후에는 기존에 사용하던 편집 효과보다 다양한 효과를 사용하는 것에 흥미를 느끼는 것을 확인할 수 있었다. 그리고 그것을 느낌과 동시에 효과를 사용하는 방식을 학습함에 자신감을 얻어 이후에도 기존에 사용하지 않던 효과를 새로 알아보고 싶어하는 경향을 보였다. 자신의 기존 영상 편집 지식이 이전보다 정돈된 것 같다는 의견도 존재했다.

저는 무조건 영상으로만 편집할 수 있다고 생각했는데 사진을 첨부해서 옆으로 넘기는 효과나 스티커 등등이 굉장히 다양하게 있는 것을 알게 된 것 같아요. 다음에도 영상 촬영할 기회가 있으면 사용할 것 같아요. 아직 처음 보고 쓸 수 있는 효과도 많아서 다음번엔 또 새로운 효과를 써보고 싶어요. -서00-

#### • 소통 능력

‘소통 능력’으로는 틱톡을 활용해서 다양한 상호 소통 능력, 즉 타인과의 커뮤니케이션을 가능하게끔 하는 소통 기술 능력을 확인한다. 대표적인 예로는 댓글을 달거나 like를 눌러서 공감하기, 태그하거나 영상을 공유하는 등의 능력이 있다. 틱톡 어플리케이션을 이전에 사용한 경험이 없더라도 타 어플리케이션과 사용 시스템이 비슷하여 쉽게 접근하는 학생들이 다수였다. 특히 인스타그램 어플리케이션과 사용 방법이 비슷하다고 언급하는 학생들이 있었다. 댓글을 달거나 좋아요 누르기는 기존에도 운용 방법을 잘 알고 있었으나 굳이 사용하지는 않는다는 의견이 많은 것으로 보아 수업 이전에도 상호작용 기술 능력은 어느 정도 학습된 것으로 보인다. 수업 전후로 달라진 부분들에 대한 언급으로는 영상을 게시할 때 공개 범위를 설정하여 자신이 원하는 범위까지 정보를 노출할 수 있는 것을 학습한 경우가 있었다.

공유나 게시나 댓글은 할 줄 알았는데 다른 어플리케이션이나 인터넷이랑 틱톡이랑 비슷한 것 같아요. -유00-



영상 게시나 좋아요 누르는 것, 댓글 다는 능력 변화는 딱히 없는 것 같아요. 이미 할 수 있었어요.-박00-

• 검색 능력

‘검색 능력’ 관련한 인터뷰를 분석하였을 때, 검색 엔진을 통해 검색하는 것에는 대부분 어려움을 느끼지 않으나 틱톡 어플리케이션을 사용하던 학생들은 검색보다는 주로 알고리즘을 통해 뜨는 영상을 보는 편이라는 의견이 많았다. 이로 보았을 때 특정 정보를 습득하는 것이 목적이라기보다는 시간을 보내거나 여가를 보낼 때 틱톡을 사용한다는 배경 설문지의 내용과 유사한 것을 알 수 있다. 기존에 틱톡에서 검색의 필요성을 느끼지 않던 학생들의 경우 이번 수업을 통해 변화하거나 새로이 알게 된 내용으로 해시태그를 통한 검색과 다양한 관심 분야를 함께 검색해보았을 때 자신이 원하는 영상이 더 정교하게 검색된다는 사실을 학습하였다는 의견이 있었다.

해시태그도 다양하게 사용하면 더 정확한 영상이 나오는 것은 새롭게 알았어요. 원래 틱톡 어플리케이션에서 검색하면 검색 결과가 되게 넓게 나오는데, 이 방법을 활용하면 좋을 것 같아요.-박지수-

이번에 해시태그로 처음 검색해봤는데, 원하는 영상 범위가 훨씬 자세히 나와서 좋아요.-유00-

이를 실생활에 활용해서 사용하고자 한다는 의견을 낸 학생들이 많은 것으로 보아 검색을 통한 정보 습득 능력의 필요성을 깨닫고 원하는 정보를 얻을 수 있는 정교함이 증진된 것을 알 수 있었다.

2) 정보 리터러시 능력 분석

정보 리터러시 능력과 관련해서는 표 6의 정보 리터러시 질문 문항 3가지를 통해서 학생들의 사전, 사후 생각을 알아보고 변화를 파악하고자 하였다.

표 6. 정보 리터러시 관련 질문

Table 6. Questions of information literacy

Component	Questions
Information literacy	① When watching a TikTok video, do you analyze it by thinking about its content, theme, production intention, method of expression, and appreciation?
	② Do you think about the reliability of the information you found through the TikTok video, or the sexuality, violence, and commerciality of the video?
	③ When creating a video using TikTok, can you modify or revise the parts that you thought critically or thought needed to be revised to suit your own purpose?
	④ After creating a video using TikTok, can you analyze whether the video well represents what you want to say?

질문 내용은 다음과 같다. 틱톡 영상의 내용, 제작 의도, 표현 방식, 주제, 감상 등을 생각하면서 분석하나요?, 영상을 통해 찾은 정보의 신뢰도나 선정성, 상업성, 폭력성 등을 생각하나요?, 영상 재제작 시 본인이 비판하거나 수정하고자 하는 부분을 목적에 맞게 변형하거나 수정할 수 있나요?, 영상 제작 후, 영상물이 자신이 의도한 바를 잘 나타내고 있는지를 분석할 수 있나요?이다.

사전, 사후 인터뷰를 통하여 학생들의 영상 분석 능력, 영상 정보 신뢰도 파악 능력, 영상 수정 능력의 변화를 알아보고자 분석하였다.

• 영상 분석 능력

‘영상 분석 능력’ 주제를 보았을 때 학생들은 기존 영상을 볼 때 감정을 느끼거나 영상의 주제를 생각할 때가 있는 경우도 있다고 언급하였다. 그러나 대부분 영상의 ‘분석’ 단계로 나아가기 전 단계에서 멈추거나 그럴 필요성을 아예 느끼지 못하는 경우가 많았다.

아무 생각 없이 보진 않는 것 같아요. 그래도 봤을 때 영상의 주제? 정도는 생각하게 되는 것 같아요. 근데 그렇다고 표현 방식이나 제작 의도, 감상 등을 생각하면서 보기엔 시간도 짧고, 간단하게 보려고 보는 거라서...-박00-

주제나 감상, 의도, 특히 영상의 표현 방식에 대해서 구체적으로 분석해 본 경험이 있다고 대답한 학생은 5명 중 한 명도 없었다. 영상 제작 경험이 있는 학생들 또한 자신의 영상을 분석해 보거나 표현 방식에 대해서 그 의도를 생각하고 크게 계획하지 않았으며 영상을 제작할 때 사용하는 효과들에 관해서 직관적으로 그 당시 생각나는 효과들을 사용하는 편이고 그에 관한 기대 효과들과 영상에서 자신이 말하고자 하는 의미를 딱히 연관지어 생각하지 않는다고 언급하였다. 본 수업에서는 이에 따라 예시 영상들을 분석하는 과정을 거치고 영상을 재 제작하는 계획을 세우면서 영상의 어느 부분을 어떻게 바꿀 것인지, 어떤 영상 효과를 사용해서 자신의 의도를 표현할 것인지를 구조적으로 생각해보았다. 마지막에는 영상 상영회를 통해 자신의 영상과 타인의 영상을 분석하여 그 표현 의도가 무엇인지, 그리고 영상에서 잘 표현된 점과 보완하면 좋을 것 같은 점을 서로에게 피드백 댓글로 달아주는 수업을 통해 영상을 다양하게 분석해 보는 경험을 하게 하였다. 이 과정에서 학생들은 영상 분석의 필요성을 느끼며 생각해 봐야 할 필요성을 느끼게 되었다고 주장했다.

네, 좀 더 구체적으로 생각하게 된 것 같아요. 그 중에서도 제작 의도나 표현 방식 같은 부분들을 제일 많이 생각해볼게 될 것 같아요. 아무 생각 없이 보던 영상들도 이걸 이런 식으로 표현하면 이렇게 내용을 전달할 수 있구나 라는 걸 느꼈어요. -서00-

원래도 무조건적으로 영상에서 나오는 것들을 그냥 믿진 않아요. 그래서 어떤 영상을 볼 때에는 좀 과하다고 생각하는 영상이 있긴 했는데 수업에서 정리해서 영상을 분석해 보니까 새로 왔어요. 아무리 가볍게 보는 영상이라도 영상을 분석해 볼 필요는 있는 것 같아요. 어쨌든 짧아도 다들 자신만의 작품을 만든 거니까 의도를 생각해 보는 것도 필요할 것 같아요. -박00-

본 수업을 통해 틱톡 영상을 보고 영상의 내용, 주제, 제작 의도, 표현 방식, 감상 등을 생각해 보며 감상하는 능력이 변화가 생겼냐는 질문에 서00 학생은 영상 분석을 구체적으로 할 수 있는 능력이 생긴 것 같다고 언급하였다. 영상을 재 제작 하면서 다양한 표현 방식을 통해 어떤 의도를 보여주고 싶냐를 세 단계로 나누어 수업하는 과정에서 초반에 어려움을 겪은 위 학생은 단계적으로 점차 영상의 주제 및 의도에 맞춰 어떤 표현 효과를 사용하여 자신이 나타내고자 하는 주제를 표현할 수 있게 되었다. 박채린 학생은 예시 영상을 분석하는 과정에서 이전에도 '나는 실패작이야' 영상에 대해 알고 있었으나, 영상의 내용과 그 내용이 사회적으로 미친 효과에 대해 새로이 알게 된 후 아무리 가볍게 보던 영상이라도 영상을 분석해 보고자 해야 의도를 알고 생각을 할 수 있을 것 같다고 이야기했다. 이전에 영상을 볼 때 '과하다, 불편하다' 라고 느끼고 있었던 부분이 분석을 통해서 보다 명확해지며 영상 분석의 필요성을 느낀 것으로 보인다.

또한 예시 영상 분석 경험을 바탕으로 자신과 타인의 영상 제작물에 대해 분석 해 보는 피드백을 하는 경험 후 인터뷰 한 결과 학생들은 영상의 주제와 장점, 보완점에 관하여 다양한 의견을 내어 서로의 영상을 파악했고 그 과정에서 자신의 영상 분석 능력에 자신감을 얻게 된 것을 알 수 있었다.

남을 피드백 해준 것처럼 제 스스로 제 영상을 분석하면 할 수 있을 것 같아요. 이번에도 피드백 받은 보완점이 제가 생각하고칠 점이란 똑같아서 신기했어요. -서00-

네 변화할 수 있게 된 것 같아요. 영상 효과랑 기대하는 걸 적는 부분에서 처음엔 영상도 만들어본 적 없어서 어떻게 설명해야 하는지 몰랐는데, 어떻게? 왜? 무슨 내용으로? 이렇게 3단계로 생각하라고 말씀해주셨잖아요. 그래서 좀 풀어서 단계적으로 고칠 부분에 대해 생각해 보게 될 수 있었던 것 같아요. -유00-

반복되는 분석과 피드백 과정을 통해 영상 분석에 어려움을 겪던 학생들도 점점 자신감이 생기는 것을 확인할 수 있었고 곧 자신의 영상에 대해서도 단계적으로 수정 및 보완점을 할 수 있게 됨을 알 수 있었다.

• 영상 정보의 신뢰도 파악 능력

'영상 정보의 신뢰도 파악 능력' 주제와 관련하여 인터뷰를 분석한 결과 학생들은 수업 후 영상의 내용 분석 능력이

항상함과 동시에 의도를 파악하고 이를 비판적으로 사고하여 정보를 무조건적으로 받아들이기보다는 다양한 요소를 통해 비판적으로 생각하는 것이 중요하다고 느끼게 된 것을 알게 되었다. 기존의 학생들이 영상을 볼 때, 특히 영상에 선정적이거나 폭력적, 상업적인 요소가 들어있는 영상을 볼 때 그것에 대해 어렵듯이 거부감이 드는 경험이 있었다고 언급하였으나 딱히 더 사고하려고 하지 않는다고 하였다.

이번에 '나는 실패작이야' 영상이 끼친 영향을 보고 놀랐어요. 저는 보면서 별다른 생각이 없었는데, 그 영향이 뉴스에도 나올 정도로 심각한 문제가 된다는 걸 보고 확실히 저보다도 어린 친구들은 이런 영상을 보고 잘 걸러내지 못하는 점이 있는 것 같아요. 그런 걸 보면 고려해서 사용해야죠. -박00-

수업을 통해서 폭력성이 사회적으로 문제가 된 영상의 사례가 과급력을 끼친 영향을 보고 본인 나이보다도(초등학교 6학년) 어린 친구들에게는 무분별한 영상 정보에 대한 학습이 문제가 될 수 있을 것 같다고 생각하며 분별력 있는 사용이 필요한 것 같다고 느꼈다고 언급하였다.

'나는 실패작이야' 영상도 원래 저보다도 어린 애가 만든 거니까 웃겼는데 수업 듣고 이게 부정적인 영향을 줄 수도 있겠구나 생각하게 되었어요. 최근에 유행하는 영상 중에 '좋았어, 영차!'라고 말하는 영상이 인기 있는 게 생각났어요. 그 장면은 원래 영화의 선정적인 장면에서 나온 거라, 다들 웃으면서 쓰지만 단순히 웃긴 영상으로 그 원래 의미가 덮어지면 좋지 않을 것 같다는 생각을 했어요. -서00-

서00 학생은 예시 영상에 대한 학습을 통해 자신이 평소에 자주 보던 틱톡 영상인 '좋았어, 영차!' 챌린지를 연상하였다. 수업을 통해 영상의 예시를 분석한 결과 영화에서 나온 선정적인 장면이 틱톡에서 크게 유행을 하여 어린 친구들도 아무렇지 않게 영상을 찍는 것에 대해 불편한 감정을 가지는 것에서 멈추는 것이 아니라 경각심을 가져야 한다는 생각이 든다고 언급하였다. 이를 통해 평소에 본인이 아무렇지 않게 보던 영상들에 대해서도 비판적 사고가 확장되었다는 것을 확인할 수 있었다.

마지막으로 '영상 수정 능력'에 관하여 분석해 보았다. 학생들은 수업을 통해 영상을 분석한 후 비판적 사고를 하였고, 비판적 사고를 하는 과정에서 영상에서 고칠 수 있을 만한 요소를 직접 찾아내어 영상을 재 제작하였다. 이에 대한 피드백을 서로 나누며 그들의 영상에 대한 잘 표현해낸 점이나 보완점을 들은 후에 영상을 고칠 의사가 있는지, 그리고 앞으로의 틱톡 활동상에서 영상을 제작할 때 영상을 고치고자 하는지 알아보았다. 학생들은 영상 내에 문제가 있다고 느껴지는 영상을 직접 선정하여 그 영상의 문제점을 찾고, 이를 수정하였다.

이번에 재 제작 수업을 하면서 처음 영상을 수정해서 재 제작 해봤어요. 생각보다 계획하고 영상 만들기가 쉽지 않았는데, 고

쳐야 한다고 생각한 점을 고친 것이 영상에 잘 드러난 것 같아서 다음에도 할 수 있을 것 같아요. -박00-

‘위 학생은 영상 제작 시에 ‘나는 실패작이야’ 연작을 수정하여 희망적인 메시지를 담은 영상으로 뒤바꾸고자 하였다. 영상 분석 후 영상에서 드러나는 폭력성이나 말들이 아이들에게 부정적인 영향을 끼칠 수 있을 것이라고 생각했기 때문이다. 학생은 영상에서 나오는 자신에 대한 자조적 감정이 나오는 언어들에 위로하는 말들로 바꾸고 영상의 색, 음악 등을 반전하여 긍정적인 내용을 담은 영상으로 재 제작하였다. 이를 통해 학생들의 문제점 분석 능력과 이를 받아들이고 다시 고치고자 하는 능력이 향상된 것을 알 수 있다.

피드백 받은 것처럼 제가 영상 제작할 때 도움이 되는 정보라면 당연히 받아들이고 고치려고 할 것 같아요. 그래야 다음번에 영상을 만들 때 더 잘 만들 수 있을 것 같아요. -박00-

또한 자신이 받은 댓글 피드백을 통해 영상을 고치고자 할 의사가 있느냐를 질문을 통해서 확인한 결과, 사전에 영상의 분석, 장점과 단점 등을 누군가에게 이야기해본 적이 없다고 이야기한 학생이 수업 후에는 영상을 고쳐서 더 나아지는 점이 있다면 당연히 받아들이고자 노력해야 할 것 같다고 언급하였다. 대다수 학생들의 의견이 공통적으로 같았으며, 이를 통해 학생들의 영상 분석을 통한 개선 의도가 향상하였다고 볼 수 있다.

### 3) 지식 리터러시 능력 분석

지식 리터러시 능력과 관련해서는 표 7의 지식 리터러시 질문 문항 2가지를 통해서 학생들의 사전, 사후 생각을 알아보고 변화를 파악하고자 하였다.

질문 내용은 다음과 같다. 영상 제작 시 다른 사람들의 의견이나 정보를 참고해서 수용하고 수정할 수 있나요?, 틱톡을 통해 소통할 때, 타인의 의견이나 정보를 존중하고 자신의 행동에 책임감을 가지고 있나요?이다.

표 7. 지식 리터러시 관련 질문

Table 7. Questions of knowledge literacy

Component	Questions
Knowledge literacy	① When making your own videos, can you accept and correct the opinions or information of others through TikTok?
	② When communicating with others through TikTok, do you respect their thoughts or information and take responsibility for your actions?

#### • 소통을 통한 가치창출 능력

‘소통을 통한 가치 창출 능력’이란 타인과의 의사소통을 통해 소통하는 과정을 통해서 얻은 정보를 자신의 제작물에 수용하고, 이를 참조하여 창의적인 제작물을 만들어 타인과 공유할 수 있는 능력을 말한다. 주제에 대한 사전, 사후 인터뷰

결과를 분석하였다. 기존에 학생들이 틱톡 어플리케이션 내에서 상호작용을 하는 경우는 자신이 좋아하는 영상을 공유하거나 좋아요를 누르는 등의 소극적인 방식을 주로 사용하였으며, 댓글을 남기거나 타인에게 자신이 만든 영상에 타인이 객관적으로 바라보는 시점에 대해 들어본 경험은 없다고 언급하였다. 그 이유로는 본인 또한 타인의 영상에 굳이 댓글을 달지 않는데 타인에게 기대하지 않거나 자신이 하고 싶은 말을 이미 한 댓글이 있는 경우, 영상에 대한 피드백을 남겼을 때 이에 대해 감정적으로 기분이 상해하는 것을 걱정하는 경우 등등이 있었다. 본 수업에서는 영상 분석 수업을 통해 영상에 대한 피드백을 서로 댓글로 주고받는 과정을 거치면서 학생들에게 상호작용 및 소통에 관한 순기능을 알리고자 하였다.

다시 만든 영상에 대한 피드백을 들었는데 사실 고쳐야 할 점 같은 건 서로 기분 나쁘니까 다들 조심하는데 영상을 분석해주고 보완점을 얘기해주니까 들어도 기분 나쁘지 않고 더 잘 만들 수 있는 방향으로 알려주는 거라는 생각이 들었어요. 그래서 피드백을 들으면 더 열심히 영상 만들 때 참고할 것 같아요. -유00-

유민희 학생의 인터뷰를 통해 기존에 영상을 보고 피드백을 남기거나 개선점을 이야기하는 데에 거부감을 가지고 있었으나 본 수업을 통해서 영상에 대한 분석이나 보완점을 이야기 하는 것에 적극적인 태도를 보이게 된 것을 확인할 수 있다.

댓글로 다른 사람들의 피드백을 해주는 것처럼 제 영상에도 그렇게 분석을 해보게 되는 것 같아요. 그래서 제가 만든 영상의 주제나 표현 방법 같은 것들을 객관적으로 생각할 수 있게 된 것 같아요. -박00-

작은 피드백이라도 받아들이고 고칠 수 있으면 고쳐서 더 좋은 영상을 만들게 될 수 있을 거라고 생각해요. 오늘 받은 피드백 중에서는 색 변화를 다양하게 쓰면 좋을 것 같다는 피드백이 제일 기억에 남아요. 서로 도움을 줄 수 있는 소통이 중요한 것 같아요. -서00-

영상 상영회 중 피드백을 해주는 과정에서 박채린 학생은 타인의 영상에 피드백을 하는 것처럼 자신의 영상을 분석하고 객관적으로 바라볼수 있다고 하며 자신의 영상의 수정할 부분을 찾아 수정할 수 있을 것 같다고 언급하였다. 서주희 학생은 피드백 과정을 통해 자신의 영상을 수정하고자 할 의사가 있냐고 질문하자 이에 대해 작은 피드백이라도 객관적으로 바라보고 고칠 수 있다면 영상의 발전을 위해 수정하고자 하는 의사를 밝혔다. 또 기존에 틱톡을 통한 소통을 적극적으로 하지 않던 편이었으나 수업에서 다룬 것처럼 서로 좋은 의미나 발전을 위한 소통을 하는 것이 중요한 것 같다고 생각한다고 이야기했다. 그 외에도 학생들은 타인의 피드백을

통해 자신의 영상을 수정하고자 하는 의사가 있다고 밝혔고, 이는 즉 상호작용을 통한 정보생산이나 가치를 재창출하는 능력에 변화가 생겼음을 확인할 수 있다.

• 디지털 시민으로서의 책임감

‘디지털 책임감 가지기’ 주제는 디지털 매체를 활용하면서 자신의 행동에 책임감을 가지고 타인의 작업물이나 정보를 존중할 수 있는 능력을 일컫는다. 사전, 사후 인터뷰를 통해 학생들의 인식 변화를 알아보고 분석한 결과는 다음과 같다. 디지털 시민으로서의 책임감에 대해서 분석해 보고자 한 결과 학생들이 수업을 통해 나온 예시 영상을 통해 자신이 틱톡에서 활동함으로써 타인에게 영향을 미칠 수 있다는 것을 깨닫는 것에서 시작하는 것을 알 수 있었다.

이번에 ‘나는 실패작이야’ 영상이 끼친 영향을 보고 놀랐어요. 저는 보면서 별다른 생각이 없었는데, 그 영향이 뉴스에도 나올 정도로 심각한 문제가 된다는 걸 보고 확실히 저보다도 어린 친구들은 이런 영상을 보고 잘 걸러내지 못하는 점이 있는 것 같아요. 그런 걸 보면 고려해서 사용해야죠. -박00-

위 학생의 대화처럼, 앞서서 영상에 대한 다양한 분석과 비판적 사고를 한 결과 자신 혹은 타인이 만든 영상 제작물이 누군가에게 예상치 못한 결과를 낼 수 있다는 것을 이해하는 것을 볼 수 있다. 이러한 인지적 사고는 관람자로서 자신의 행동에 대한 책임감을 느끼는 것이라고 볼 수 있다. 학생들은 대다수 수업에서 기존에 알고 있던 ‘나는 실패작이야’ 영상이 사회적으로 미친 영향을 보고 놀랐다고 대답하였고, 이를 통해 자신보다도 어린 학생들이 무분별하게 정보를 받아들일 수 있는 것을 깨달았다.

익명이다 보니까 생각없이 행동하거나 비방하거나 이런 것들이 사실 너무 많잖아요. 근데 그건 사실 말도 안되는 행동인 것 같아요. 저도 영상을 올리는 제작자이기도 하니까 상대방이 그렇게 행동하면 너무 싫을 것 같아서 존댓말도 쓰고 칭찬도 많이 하고, 댓글을 달아도 피드백처럼 긍정적인 영향을 줄 수 있는 게 좋을 것 같아요. -박00-

제가 만드는 영상이 저한테 중요한 것처럼 남들에게도 중요하다고 생각해 보면 존중해야 한다고 생각하게 되는 것 같아요. -박00-

또한 틱톡을 통해 타인과 소통할 때 책임감을 가지고 행동하는 능력에 변화가 생겼다는 질문에 수업 이전에는 틱톡을 통한 소통은 익명성이 보장되기 때문에 다양한 문제들이 생기는 경우가 많다는 것은 인지하고 있는 학생들이 많았으나, 이에 대해 적극적으로 무언가 생각하고 느끼기보다는 소극적으로 인지하고 있는 경우가 대다수였다. 그러나 사후 인터뷰의 경우 그런 행동에 대해 자신이 가지고 있던 생각을 인지하

여 보다 적극적으로 자신의 의사를 표현하였다. 또 대다수 학생이 자신이 영상을 제작한 경험을 바탕으로 자신의 영상이 자신에게 소중한 저작물인 것처럼 타인의 영상을 존중해야 할 것 같다고 언급하였다. 이를 통해 무분별한 악플이나 비판 등과 같이 부정적이지만 한 피드백보다 수업에서 다룬 것처럼 장점에 대해서도 언급하는 등의 긍정적인 영향을 줄 수 있는 피드백을 달아야 할 것 같다고 이야기하여 디지털 시민으로서의 의식이 상승한 것을 깨달을 수 있었다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 SNS 숏 폼 어플리케이션인 틱톡을 중심으로 한 미술 수업이 학생들의 디지털 리터러시 능력인 컴퓨터 리터러시 능력, 정보 리터러시 능력, 지식 리터러시에 미치는 변화를 분석하였다.

이를 통해 도출된 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 사용자들은 본 수업을 통해 틱톡에서 컴퓨터 리터러시 능력을 상당 부분 함양할 수 있었음을 알 수 있다. 학생들은 영상 수업 효과를 다룬 본 수업의 내용을 통해 영상 효과를 다양하게 사용하는 방법에 대해 익히고 자신감을 얻을 수 있었으며 기존에 영상 효과에 대한 학습 없이 영상 효과를 사용했던 학생들도 자신의 의도에 맞게 영상 효과를 사용할 수 있는 기술을 익혔음을 인터뷰를 통해 확인할 수 있었다. 또한 기존에 틱톡을 활용할 때 검색 기능을 그리 활발히 사용하지 않았던 학생들은 해시 태그 및 다양한 검색 방법을 터득함으로써 정보 검색에 대한 정교함이 상승하였음을 알 수 있다. 이는 곧 컴퓨터, 즉 디지털 매체를 다루는 기술적 영역 및 태도를 담당하는 컴퓨터 리터러시와 상당 부분 연관되어 있다. 이를 통해 학생들은 수업을 통해 기술 활용 능력인 컴퓨터 리터러시 능력이 향상하였음을 알 수 있다.

둘째, 학생들의 정보 리터러시 능력이 향상하였음을 확인할 수 있었다. 사전 인터뷰를 분석했을 때 기존에 틱톡 영상에 대해 분석해 본 경험이 있거나 그럴 필요성을 느낀 학생들은 없었다. 본 수업을 통해 처음에 영상 분석에 어려움을 겪었던 학생들은 단계적으로 영상을 분석하는 방법을 알게 되었다고 이야기하였고, 영상에 대한 분석을 바탕으로 영상의 주제나 의도를 생각해보게 됨으로써 영상에서 나오는 정보들에 대한 신뢰도, 선정성, 상업성, 폭력성 등의 요소들을 파악하고 비판적으로 사고할 수 있었다. 학생들은 스스로 영상의 정보를 생각하고 파악, 분석하고자 하는 힘이 생겼으며, 영상의 정보의 신뢰도를 생각해보며 이를 고쳐나가고자 하고 자신의 저작물에도 적용시키고자 하는 변화가 생겼음을 확인할 수 있다. 이는 정보에 대한 비판적 사고력과 관련한 정보 리터러시 능력이 함양된 것을 알 수 있다.

셋째, 수업을 통해 학생들의 지식 리터러시 능력이 향상하였음을 확인할 수 있다. 학습자들은 예시 영상을 분석하고 비

관적으로 사고하는 과정에서 영상 제작물이 타인에게 예상치 못한 결과를 낼 수 있다는 사실을 인지하고 본인의 행동에 디지털 시민으로써의 책임감을 느끼게 되었다. 이를 통해 자신의 삶 속에서 평소에 이용하던 영상들에도 이를 적용시켜 사고를 확장시켰다. 또한 자신의 영상 제작물을 계획을 세워서 열심히 제작하는 과정에서 가벼운 스낵 걸쳐라고만 생각했던 틱톡에 대한 인식이 바뀐 것을 확인할 수 있다. 사전, 사후 인터뷰 분석 결과에 따르면 자신의 영상이 자신에게 소중한 작품이듯 타인의 작품이나 정보도 존중해줘야 한다고 생각하게 되었으며, 이를 위한 건강한 소통 문화가 필요하다고 생각하게 되었다. 또한 수업에서 댓글을 통해 피드백을 한 결과, 학생들은 댓글을 통한 소통으로도 충분히 상대방과 자신에게 도움이 되는 정보를 주고받을 수 있다는 사실을 깨달았다. 이 피드백 과정을 통해 학습자들은 상호작용을 통한 정보생산이나 가치를 재창출하는 능력에 변화가 생겼음을 확인할 수 있었다.

결과적으로 숫 품이라는 디지털 매체를 활용한 디지털 리터러시 함양 수업이 초등학생에게 적절한 교육적 자극을 제공해 디지털 리터러시 능력 증진에 효과적임을 알 수 있다.

본 연구는 표본군이 5명으로 분석 대상 수가 적으며 모두 여성이라는 한계점이 있기에 앞으로 틱톡을 활용한 디지털 리터러시 수업으로 영상을 제작하는 것에 도움이 되는 연구가 지속적으로 이루어지고, 다양한 학생들을 대상으로 연속적으로 확대된 연구가 이루어진다면 객관화된 결론을 도출하게 될 수 있을 것이며, 이는 학생들의 디지털 리터러시 함양에 도움을 줄 수 있을 것이다.

## 감사의 글

본 논문은 제 1저자의 석사학위논문 ‘틱톡 어플리케이션을 활용한 디지털 리터러시 미술 수업 연구’[22]를 발췌하여 수정하고 보완한 것이다.

## 참고문헌

[1] Korea Press Foundation Media Center, Tweens' and Teens' Media Use in Korea 2019, Korea Press Foundation, Seoul, Research Analysis 2019-04, December 2019.

[2] P. Gilster, *Digital Literacy*, New York, NY: John Wiley & Sons, 1997.

[3] Y. M. Yoo, "eLearning and Digital Literacy: New Learning Skills in the Digital Age," *Journal of Training and Development*, Vol. 8, pp. 83-107, November 2001.

[4] S. H. Kwon and S. H. Hyun, "A Study of the Factors Influencing the Digital Literacy Capabilities of Middle-Aged People in Online Learning," *Korean Journal*

*of the Learning Sciences*, Vol. 8, No. 1, pp. 120-140, April 2014.

[5] S. H. Kim, J. H. Kim, H. Y. Kim, W. J. Lee, I. J. Park, M. E. Kim, ... and J. S. Kim, A Study on the Application of Digital Literacy to the Curriculum, Korea Education and Research Information Service, Daegu, Research Report KR 2017-4, December 2017.

[6] H. S. Yi, S. Kim, W. J. Lee, and H. S. Kim, A Research on the 2019 National Assessment of Digital Literacy of Korean Elementary and Middle School Students, Korea Education and Research Information Service, Daegu, Research Report KR 2019-6, December 2019.

[7] Government of British Columbia. BC's Digital Literacy Framework [Internet]. Available: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/kindergarten-to-grade-12/teach/teaching-tools/digital-literacy-framework.pdf>.

[8] L. Larsson, Digital Literacy Checklist, Health Services/University of Washington, Seattle: WA, 2000.

[9] M. Kim and M.-L. Ahn, "Development of Digital Literacy Checklist," *Journal of Korean Association for Educational Information and Media*, Vol. 9, No. 1, pp. 159-192, March 2003.

[10] J. S. Han, J. S. Oh, H. J. Lim, J. S. Jeon, S. N. Lee, and B. S. Koh, A Study on Developing Digital Literacy Competency Index - Measurement Tool for Elementary and Secondary School Students in Korea, Korea Education and Research Information Service, Seoul, Research Report CR 2006-13, December 2006.

[11] M. S. Yang and J. K. Kim, "Development a Scale for e-Learning Digital Literacy," *The Journal of Educational Information and Media*, Vol. 22, No. 3, pp. 485-507, September 2016. <https://doi.org/10.15833/KAFEIAM.22.3.485>

[12] E.-K. Oh, "A Study on Information Literacy in Social Media Age: Focusing on Redefinition, Contents and Media of Information Literacy," *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, Vol. 47, No. 3, pp. 385-406, August 2013. <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2013.47.3.385>

[13] J. Shin and S. I. Kim, "Analysis of TikTok Video Structure and Brand Strategy," *Journal of Digital Art Engineering & Multimedia*, Vol. 9, No. 2, pp. 113-122, June 2022. <https://doi.org/10.29056/jdaem.2022.06.01>

[14] E. Lee and S. K. Yu, "The Effect of Short Video Uses on Viewing Behaviors," *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol. 32, No. 4, pp. 65-102, July 2018. <http://doi.org/10.22876/kab.2018.32.4.003>

[15] J. M. Kim, "The Effect of TikTok Video Platform Image



Editing Design Function on Users Attitude,” *A Journal of Brand Design Association of Korea*, Vol. 19, No. 4, pp. 49-60, December 2021. <http://doi.org/10.18852/bdak.2021.19.4.49>

- [16] J. Seo, ““Fifteen Seconds of Visual Communication”: Focusing on Short Video Analysis of Social Network Service,” *Art Education Review*, No. 77, pp. 95-117, March 2021. <https://doi.org/10.25297/AER.2021.77.95>
- [17] J. Y. Lee and J. E. Lee, “An Exploratory Study on the Art and Digital Literacy Capabilities: Focusing on the Case of Senior Elementary School,” *Journal of Art Education*, Vol. 72, pp. 221-248, February 2023.
- [18] M.-K. Jeong, “A Study on Art Teaching Plan of Critical Reading Using TV Advertisements: As Applying a Semiological Analysis Method,” *Journal of Art Education*, Vol. 53, pp. 91-122, May 2018. <https://doi.org/10.35657/jae.2018.53..004>
- [19] M. J. Kim, Educational Trend Analysis and Class Development of Digital Literacy in Art Education, Master’s Thesis, Chung-Ang University, Seoul, August 2023. <https://doi.org/10.23169/cau.000000239165.11052.000583>
- [20] K. Q. Pei and C. S. Kim, “A Study on the Competitive Relationship among Short-Form Content -Focusing on YouTube and TikTok’s User Gratifications Niche Analysis-,” *The Korean Society of Illustration Research*, Vol. 74, pp. 137-151, March 2023. <https://doi.org/10.37379/JKSIR.2023.74.12>
- [21] L. Kim and Y. J. Huh, “Convergence Class for Basic Video Grammar and Communication Ability -Through Interview Video Production-,” *Journal of Digital Convergence*, Vol. 17, No. 7, pp. 341-349, July 2019. <https://doi.org/10.14400/JDC.2019.17.7.341>
- [22] Y. J. Lee, A Study on Digital Literacy Art Class Using the Tik Tok Application -Centered around Elementary School Grades 3 through 6-, Master’s Thesis, Kookmin University, Seoul, February 2024.



**이윤지(Yoon-Ji Lee)**

2024년 : 국민대학교 교육대학원 미술  
교육전공 (미술교육 석사)

※ 관심분야 : 숏폼, 틱톡, 디지털 리터러시, 미술교육



**허윤정(Yoon-Jung Huh)**

1991년 : 서울대학교 서양화과  
(미술학사)

1994년 : 서울대학교 미술대학원  
서양화과 (미술석사)

2000년 : 홍익대학교 산업디자인  
(미술석사)

2014년 : 한국과학기술원  
문화기술대학원 (공학박사)

2013년~현 재: 국민대학교 미술학부 부교수

※ 관심분야 : 매체, 게임, 미디어아트, 미술교육 등