

대학 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소 탐색

김예진*·윤혜선** 동덕여자대학교

초록 이 연구는 대학 무용전공 수업 중 문화예술교육사 양성을 위한 ‘무용교육론’ 교과목의 학습과정을 통해 온라인 무용 교육 영상 콘텐츠 개발과정의 경험을 제공함으로써 무용전공자로 하여금 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성 요소를 구체적으로 탐색하는데 목적을 두었다. 이를 위하여 연구 대상은 서울소재의 D여자대학교에서 2021년 2학기과 2022년 2학기에 걸쳐 시행한 ‘무용교육론’ 수업을 수강하는 무용과 재학생 62명을 선정하였다. 또한 이 연구에서 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소 탐색을 위한 연구방법으로 관련 선행연구의 분석과 더불어 무용전공자의 학습과정에서 시행한 개방형 설문과 체크리스트를 통합적으로 적용하여 분석자료로 활용하였다. 이에 따른 연구 결과는 첫째, ‘무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도’로 응답내용의 분석결과 ‘무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도’, ‘무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도’에 대한 경험과정을 분석하였다. 둘째, ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소’는 무용전공자의 응답내용의 의미와 선행연구를 통합적으로 분석하여 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소’, ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소’로 유형을 범주화하였고 ‘운영방식’, ‘공간활용’, ‘매체활용’, ‘몰입요소’로 운영 구성요소의 내용을 도출하였고, ‘교육영역’, ‘교육목적’, ‘융합형태’로 내용 구성요소의 내용을 구성하였다. 셋째, ‘무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가’는 무용전공자의 진술내용을 분석한 결과 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 운영 구성요소 적용에 대한 평가’, ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 내용 구성요소 적용에 대한 평가’로 분석하였다. 이러한 연구 결과는 현시대 무용전공자에게 요구되는 디지털 미디어 리터러시 역량을 함양할 수 있는 효과적인 무용교육 방안을 모색하는데 기초자료로 활용될 수 있을 것이라 기대한다.

주요어 : 문화예술교육사, 무용전공자, 무용교육, 영상 콘텐츠

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

세계경제포럼(World Economic Forum, WEF)에서 발표한 미국의 공개 온라인 교육 플랫폼이자 전 세계적으로 수백만 명의 학습자들이 이용하는 Coursera(코세라)에 등록된 학생은 2021년 기준 9200만 명으로 보고되었다. 이와 같은 현상은 4차 산업혁명 디지털 시대의 영향으로 교육산업에서도 이처럼 시공간의 제약을 넘는 온라인 교육시장이 확대되고 있는 것이다(유인영, 2023.04.27.). 특히 코로나19 팬데믹 상황으로 3년 이상 진행된 국가의 사회적 거리두기 방침에 따라서 문화생활을 대면으로 접하기 어려운 시간을 보내는 과정 속에서 사람들은 직접적인 만남이 줄어들면서 자신의 취향과 흥미에 기반을 둔 개인적이고 체험 가능한 온라인 여가를 즐기는 문화가 급속히 확산되는 추세이다(탁지현, 2020). 이렇듯 코로나19 팬데믹 상황의 확산이 사회 전반에 디지털 문화 보급을

* 동덕여자대학교 공연예술대학 무용과 강사, nana1729@hanmail.net

** 동덕여자대학교 공연예술대학 무용과 부교수, dasoma40@naver.com

가속화하는 기폭제가 됨으로써 예술교육만큼은 직접적 체험에 우선순위를 두었던 기존의 문화에서 변화를 초래하여 성인들의 여가생활 뿐만 아니라 학교교육과 사회교육에서도 예술교육 향유를 위한 온라인 교육 콘텐츠 활용에 대한 요구도가 급증하면서 다양한 유형의 콘텐츠를 수용하는 문화로 변화하고 있다(현보람, 2022). 이러한 시대적 변화에 따라 미래 지향적인 학습공간은 영역과 기술과 소셜 네트워크 및 미디어가 발전된 형태로 디지털 기술을 접목한 융합형 교육이 요구되는 환경일 것이다. 그런데 디지털 기술을 접목한 교육 환경의 변화는 코로나19 팬데믹 상황이 일어나기 이전부터 이미 디지털 테크놀로지의 발전과 함께 대학교육 환경에서 스마트폰, 패드와 같은 스마트기기를 활용하면서 활성화되기 시작했고, e-러닝, 비대면학습, 소셜러닝, 플립러닝, 블렌디드러닝 등의 디지털 기술을 활용한 새로운 교육 방법을 연구하는 시도가 지속적으로 이루어지고 있다(박윤정, 이광호, 이현수, 2022; 허난, 2015). 따라서 현시대 교육 환경에서는 디지털 기술을 활용한 다양한 온라인 교육 콘텐츠 개발에 대한 연구가 필요한 상황이다. 이러한 시대적 요구에 의해 온라인 콘텐츠 개발의 문제와 맞물려서 대학의 교수자, 현장에서 예술교육을 지도하는 교사, 앞으로 졸업 후에 현장에 투입될 예비 교사에게 디지털 미디어 리터러시 역량을 준비하는 것은 새로운 과제로 주어졌다. 디지털 미디어 리터러시는 디지털 미디어를 사용하기 위해 필요한 지식, 기술과 능력을 의미하며 미디어가 전달하는 메시지를 미디어를 선택하고 이용하는 제작 과정에도 참여하는 능동적인 개념이다(Ahn et al., 2019). 최근에는 누구나 영상 콘텐츠를 생산하고 공유할 수 있는 유튜브와 같은 영상 플랫폼 사용자의 수가 급증하면서 영상 언어가 구성하는 메시지를 분석하고 적절하게 활용·제작할 수 있는 새로운 미디어 리터러시 능력을 현시대 교육 환경에서 적용할 수 있는 교육 프로그램 개발에 대한 관심이 커지고 있다(김형진, 정효정, 2021). 물론 온라인을 기반으로 예술교육을 지속하기에는 한계점이 있다는 의견도 있지만, 시대적인 변화를 외면하고 기존의 대면구조의 예술교육 방식만을 고집한다면 시대적 변화에 발맞추지 못하여 도태되거나 앞으로 더 큰 어려움을 맞이할 수 있기 때문에 예술교육에서도 온라인 방식을 적용한 다양한 콘텐츠 개발에 대한 필요성이 제시되고 있다(김가은, 홍미성, 2022). 특히 예술교육환경에서는 인터넷 등 디지털 미디어와 소셜 네트워크 서비스에 이르기까지 플랫폼·도구·미디어 등을 넘나들며 상호작용하는 능력인 트랜스 리터러시의 역량이 필요한 시대에 미디어를 통한 의사소통 능력을 확장하는 것이 중요하게 고려되고 있다(고현정, 2022). 이러한 현상들은 과거 신문이나 잡지 등의 매스미디어를 통한 일반적인 메시지를 전달하는 방법과는 다르게 새로운 가치창출을 만들어 나가는 현상이다(김영주, 2002). 이와 함께 학교교육에서는 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 중심 수업, 과제 수행 중심 수업 등 교육환경이 새롭게 변화함에 따라 온라인 수업의 특성을 고려한 교수법과 자료개발에 대한 연구와 시도가 이루어지고 있다(교육부, 2020; 김경태, 2020).

그동안 무용교육분야에서도 온라인 무용교육에 대한 관심과 시도들이 느린 속도로 진행되고 있었지만 코로나19 팬데믹 상황이라는 사회적 위기를 맞이하며 무용교육계의 지도자들은 대부분 충분한 준비와 연구개발 없이 무작정 온라인 교육을 시행해야만 하는 어려움을 겪었다(이정민, 2020). 이제는 사회적 흐름에 맞춰 무용계에서도 유튜브와 같은 동영상 공유 사이트를 통해 무용 관련 콘텐츠를 생산하는 문화가 전 세계적으로 확산되고 있는 추세이다(현보람, 2022; 홍미성, 김가은, 2020). 정세봄, 원도연, 장영진(2016)의 연구에 의하면 유튜브를 활용한 무용영상 콘텐츠를 개발하는 경험은 무용전공생의 창의적인 활동을 위한 측면에서 도움을 줄 수 있다고 보고한 바 있다.

이에 무용교육계의 지도자들도 디지털 시대 교육생태계의 변화에 적극적으로 대응하기 위해 학습공간의 변화와 무용교육과정에 미디어 기술을 융합하는 온라인 학습 콘텐츠를 개발하고 연구할 수 있는 새로운 무용교육 방안이 필요한 상황이다(이유리, 2020). 특히 무용 인재 양성의 고등 교육을 담당하는 대학의 무용교육 현장에서 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발에 대한 경험적 학습을 제공한다면 무용전공자에게 시대적으로 요구되는 디지털 미디어 리터러시 역량 함양을 통해 오프라인뿐만 아니라 온라인 영역에서도 다양한 활동기회를 확장하고, 무용지도자로서 역량을 발휘하는데 실질적인 도움을 줄 수 있을 것이다.

따라서 이 연구에서는 대학 무용전공 수업 중 문화예술교육사 양성을 위한 ‘무용교육론’ 교과목의 학습과정을 통해 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정의 경험을 제공함으로써 무용전공자로 하여금 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소에 대해 구체적으로 탐색해 보는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 현시대 무용전공자에게 요구되는 디지털 미디어 리터러시 역량을 함양할 수 있는 효과적인 무용교육 방안을 모색하는데 기초 자료로 활용될 수 있기를 기대한다.

2. 연구문제

이 연구의 목적을 달성하기 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도는 어떠한가?

둘째, 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소는 어떠한가?

셋째, 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구 참여자

이 연구의 참여자는 서울시에 소재한 D여자대학교 무용과 재학생을 대상으로 유목적적 표준추출 방법을 사용하여 연구하였고, 1차 연구 참여자는 2021년 2학기 ‘무용교육론’ 수업을 수강한 학생들 33명, 2차 연구 참여자는 2022년 2학기 ‘무용교육론’ 수업을 수강한 학생들 29명으로 총 62명을 대상으로 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 경험을 조사하였다.

본 연구자는 ‘무용교육론’ 수업을 수강한 연구 참여자에게 오리엔테이션을 통해 연구에 대한 사전 동의를 받고 설문을 진행하였다. 본 교과목은 문화예술교육사 국가자격증 취득을 위한 직무역량 교과목으로 3학년을 대상으로 개설된 과목으로 <표 1>과 같이 1차 연구 대상자는 3학년 22명(66.67%), 4학년 11명(33.33%)순으로 분포되었고, 2차 연구 대상자는 3학년 26명(89.66%), 4학년 3명(10.34%)순으로 분포되었다.

2. 무용교육론 교과목의 학습과정

이 연구에서는 대학 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소 탐색의 경험과정을 분석

표 1. 연구 참여자의 일반적 특성

		특성	빈도	비율(%)
1차 연구 참여자	학년	3학년	22	66.67
		4학년	11	33.33
	전공	한국무용	12	36.37
		현대무용	11	33.33
		발레	10	30.30
2차 연구 참여자	학년	3학년	26	89.66
		4학년	3	10.34
	전공	한국무용	10	34.48
		현대무용	8	27.59
		발레	11	37.93
총			62(명)	100.0(%)

하기 위해 D여자대학교에서 2021년 2학기과 2022년 2학기에 개설된 ‘무용교육론’ 교과목을 중심으로 다음과 같은 학습과정을 통해 실시하였다. 이 연구에서 ‘무용교육론’ 수업은 무용교육에서 필요한 기본적인 개념과 이론을 살펴보고, 무용교육의 현황을 분석하여 무용교육의 발전적 방향을 탐색하는데 목적을 두고 있다. 이를 위하여 현 시대 무용교육의 필요성과 다양한 교육적 가치를 탐구하고, 무용교육 방법론, 무용 교수자의 자질, 무용교육 수업 모형에 대한 이해와 무용교육 수업 디자인 설계과정을 통하여 무용교육에 대한 원리와 무용교육자로서의 역량을 갖추며 무용전공자로서 보다 구체적으로 무용교육 분야의 직무역량을 함양시켜 줄 수 있는 교과목이다. 이에 이 연구에서는 ‘무용교육론’ 수업의 학습과정을 통해 무용전공자로 하여금 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 체계적인 학습절차를 제공하기 위해 문화예술교육 분야에서 수업 설계와 프로그램 개발을 위한 모형으로 널리 알려진 ADDIE 모형을 적용한 수업 개발 절차(류지현, 김민정, 김소영, 김혜원, 손찬희, 이영민, 임결, 2015; 박선희, 김선환, 2014; Friedman & Friedman, 2001)를 토대로 본 교과목의 특성에 맞게 연구자가 재구성하여 수업 절차에 적용하였다. 그리고 이 연구에서 시행한 ‘무용교육론’ 수업은 서울시에 소재한 D여자대학교 무용과에서 문화예술 교육사 2급 국가자격증 취득과정의 직무역량 과목에서 요구하는 기준에 부합하도록 구성되었으며, 해당 대학의 무용과에서 재학생들이 선택적으로 수강하는 형태로 운영하였다. 이 수업은 주1회 2시간 수업으로 매 학기당 15주차 동안에 진행되었다. 수업구조는 1주차부터 5주차는 무용교육의 필요성과 교육적 가치, 무용교육 방법론, 무용 교수자의 자질 등 무용교육의 개념과 이론을 탐색하는 이론수업을 진행하였다. 6주차부터 10주차는 무용교육

표 2. 무용교육론 주차별 강의요목

주차	ADDIE 모형	절차별 목표	핵심영역	주제
1	분석	교수설계를 하기 위한 기초자료를 수립	무용교육 개념과 이론 탐색	교과목개요, 학습목표, 강의내용 소개
2				무용의 기원과 무용교육의 역할을 이해 무용교육의 목표와 가치를 탐구
3				무용교육의 분류와 의미를 탐색 현시대의 무용교육의 목적을 이해
4				무용교육의 목적과 목표를 이해 무용 연계 교육의 형태를 탐색1
5				무용 연계 교육의 형태를 탐색2 무용교육의 다양한 대상의 이해
6	설계	교수·학습 목표 선정, 자료를 개발, 효과적 교수설계를 점검	무용교육 수업 모형에 대한 이해	무용교육 영상 콘텐츠 경험을 공유 모듈별 무용교육 영상 콘텐츠 분석 시 주안점 분석
7				무용교육 영상 콘텐츠 모듈별 분석
8				중간고사
9	개발			무용교육 영상 설계 구성안에 따른 내용 분석
10				평가의 의미, 절차, 유형, 도구 인식 무용수업 평가를 설계
11	실행	교수설계 과정을 실제 적용 및 운용, 성과를 평가	무용교육 수업 디자인 설계	무용교육자로서 자신을 소개 개인별 무용교육 영상 설계 구성안에 따른 내용 구성
12				무용교육 영상 콘텐츠 디자인 자료 공유 무용교육 영상 콘텐츠 디자인 평가방법 소개
13				개인별 제작한 무용교육 영상 콘텐츠 디자인 소개 제작 경험에 대한 소감 및 인식한 점 발표
14	평가			개인별 제작한 무용교육 영상 콘텐츠 디자인 소개 제작 경험에 대한 소감 및 인식한 점 발표
15				기말고사

수업 모형에 대한 이해를 위해서 무용교육 유튜버 11명의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 중심으로 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 모듬별로 분석하였다. 11주차부터 15주차는 무용교육 수업 디자인 설계과정으로 개인별 제작한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 후 자기평가와 발표, 동료 학생들이 개발한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발에 대한 동료평가와 토론을 병행하는 형태로 운영하였다.

이 수업의 교수자는 무용학 박사학위 소지자로서 문화예술교육과 무용교육에 관심을 갖고 지난 20년간 지도활동과 연구활동을 병행하면서 무용교육 현장에서 요구하는 교육적 가치를 전할 수 있는 양질의 무용교수법과 이를 위한 무용지도자 양성을 위해서 꾸준히 노력해 왔다. 그리고 이 연구에서 교수자는 연구자의 관점을 더하여 '무용교육론' 교과목을 지도하는 과정에서 학습자인 무용전공자로 하여금 '무용교육론' 교과목을 통한 무용교육 관련 지식 습득과 더불어 현시대가 요구하는 디지털 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소를 탐색하는 학습 경험을 제공하기 위해 노력하였다. '무용교육론' 수업의 주차별 강의요목은 <표 2>와 같다.

3. 자료 수집과 분석

이 연구에서 자료수집은 '무용교육론' 수업이 개설된 2021년 2학기과 2022년 2학기에 각각 진행되는 구조에서 연구내용을 취합해서 진행하였다. '대학 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소 탐색'의 경험과정을 살펴보기 위해서 선행연구를 바탕으로 2021년 2학기 1차 개방형 설문조사를 실시하였다. 그리고 1차 개방형 설문조사의 결과를 범주화하여 도출된 내용을 2022년 2학기 2차 체크리스트로 다시 설문조사를 진행하였고, 자기평가와 동료평가를 위한 개방형 설문조사도 함께 실시하였다.

이 연구의 연구문제 1에 해당하는 '무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도'를 분석하기 위해 2021년 2학기 수업 초기에 1차 설문조사를 개방형 설문지인 스마트 클래스 설문지를 활용하여 실시하였고, 개방형 설문지의 주요한 내용을 범주화하여 2022년 2학기 수업 초기에 2차 설문조사를 체크리스트로 구글 설문지를 사용하여 실시하였다. 범주화된 설문내용은 '무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도'와 '무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도'로 분류하여 응답결과는 빈도분석 하였다.

이 연구에서 연구문제 2의 주제인 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소'를 도출하기 위해 2021년 2학기 수업 중기에 1차 설문조사를 개방형 설문지인 스마트 클래스 설문지를 활용하여 실시하였고, 개방형 설문지의 주요한 내용을 범주화하여 2022년 2학기 수업 초기에 2차 범주화된 설문내용은 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소', '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소'의 응답결과를 분석하여 도출된 결과를 기반으로 2022년 2학기 수업 중기부터 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 운영 구성요소', '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 내용 구성요소'로 수업에 적용하였다.

그리고 연구문제 3번에 해당하는 '무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가' 분석을 위해서 2021년 2학기 수업 말기에 1차 설문조사를 개방형 설문지인 스마트 클래스 설문지를 활용하여 실시하였고, 개방형 설문지의 주요한 내용을 범주화하였고, 2022년 2학기 수업 말기에 전년도와 동일한 방식으로 개방형 설문을 2차 설문조사로 실시하였으며 설문내용은 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 운영 구성요소 적용에 대한 평가', '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 내용 구성요소 적용에 대한 평가'로 분류하여 분석하였다. 연구문제에 따른 개방형 질문의 주요 내용은 <표 3>과 같다.

그리고 이 연구에서는 개방형 설문문항 구성과정에서 '무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도' 중 '무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도'를 분석하기 위해서 박혜란(2022)의 연구에서 적용한 비대면 수업 만족도 분석방법을 참고하여 재구성하였고, '무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도'를 탐색하기 위해서 홍미성, 김가은(2020)의 무용전공생의 무용관련 유튜브 이용실태를 참고하여 재

표 3. 연구문제에 따른 개방형 질문의 주요 내용

연구문제	내용
1. 무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도는 어떠한가?	· 어떠한 형식의 온라인 무용 영상을 선호하나요? · 코로나19 팬데믹 상황 종식 후 온라인 무용교육 수업이 필요하나요? · 온라인, 오프라인수업을 병행한다면 어느 정도가 학습자에게 용이하나요?
2. 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소는 어떠한가?	· 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하기에 앞서서 우려되는 점은 무엇인가요? · 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하기에 앞서서 무용교육 영상을 어떠한 주안점을 가지고 개발하고 싶은가요?
3. 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가는 어떠한가?	· 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 후 구성요소에서 주안점은 무엇인가요? · 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 후 새롭게 인식하게 된 점은 무엇인가요? · 차후에 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 분석 시에 가장 먼저 고려하고 싶은 유형은 무엇인가요?

구성하여 분석하였다.

‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소’ 중 ‘**온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소**’에 대한 분석은 이유리(2020), 정세봄 외(2016), 강민정, 정은주, 조해운(2020)의 연구의 자료를 바탕으로 본 연구의 흐름에 맞게 재구성하였고, ‘**온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소**’에 대한 분석은 김화숙, 류분순, 신은경, 신정희, 임혜자, 오레지나, 한혜리(2013), 최경희(2002), 박혜진, 안미리, 홍경화(2016)의 연구자료를 참고하여 재구성하였다.

‘무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가’ 중 ‘**온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 운영 구성요소 적용에 대한 평가**’, ‘**온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 내용 구성요소 적용에 대한 평가**’를 분석하기 위해서 무용전공자가 자기평가와 동료평가 기입법으로 작성하여 학습자의 주요 진술내용을 분석하여 연구에 반영하였다.

이 연구에서는 연구과정 및 연구 결과 분석의 타당성을 확보하기 위해서 질적연구 경험이 있는 연구자를 포함한 20년 이상 무용교육 경력이 있는 무용학 박사 2인으로 구성된 전문가가 회의를 거쳐 무용전공자의 요구도와 선호도 분석과 교과목의 주차별 강의 계획, 평가방법과 무용교육 영상 콘텐츠 구성요소 도출을 위한 범주화 및 학습자 설문 결과를 분석하였다. 이러한 과정에서 무용전공자가 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 과정에서 무엇을 어떻게 경험하였는지에 대해 초점을 두고 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소 탐색 과정을 살펴보고자 하였다.

Ⅲ. 연구 결과 및 논의

1. 무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도

이 연구는 ‘대학 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소 탐색’의 경험과정을 살펴보고자 하였다. 이에 이 연구에서는 학기 초 ‘무용교육론’ 수업에서 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발’을 본격적으로 제작하기 전에 본 연구의 참여자인 무용전공자가 이전에 학습자로서 접했던 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도를 파악하고자 하였다. 이러한 사전경험에 대한 조사를 실시한 이유는 시기적으로 코로나19 팬데믹 상황과 맞물려 온라인 영상 콘텐츠의 수요가 증가하면서 무용전공자가 학습자의 입장에서 이러한 현상을 어떻게 인식하는지를 살펴보기 위한 과정이다. 이러한 목적으로 ‘무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도’를 분석하기 위해 ‘**무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한**

선호도, '무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도'에 주안점을 두고 분석하였다.

1) 무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도

'무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도'는 무용전공자가 온라인 무용 영상을 시청하는 과정에서 어떠한 형식의 온라인 무용 영상을 선호하는지 학습자의 입장에서 살펴보기 위해 설문하였다. 응답내용의 분석결과는 '온라인 무용 영상의 주당 시청 횟수', '온라인 무용 영상의 주당 시청 시간', '온라인 무용 영상 중에서 주로 시청하는 분야'로 분류하여 각 설문문항에 따른 응답내용을 <표 4>의 내용과 같이 분석하였다.

'온라인 무용 영상의 주당 시청 횟수'에 대한 주요한 응답내용은 3편 이하 30명(48.4%), 4편~6편 20명(32.3%), 7편~9편 5명(8.1%), 16편 이상 7명(11.2%) 순으로 나타났다. '온라인 무용 영상의 주당 시청 시간'에 대한 주요한 응답내용은 30분 이내 18명(29.1%), 30분~1시간 27명(43.5%), 1시간~3시간 13명(21.0%), 3시간~5시간 2명(3.2%), 5시간 이상 2명(3.2%) 순으로 나타났다. '온라인 무용 영상 중에서 주로 시청하는 분야'에 대한 주요한 응답내용은 무용공연 관련 35명(56.5%), 실기강좌 관련 21명(33.9%), 이론강좌 관련 2명(3.2%), 기타 4명(6.4%)순으로 나타났다.

표 4. 무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도

설문문항	n(%)	
1. 온라인 무용 영상의 주당 시청 횟수	3편 이하	30(48.4)
	4~6편	20(32.3)
	7~9편	5(8.1)
	10~15편	0(0.0)
	16편 이상	7(11.2)
2. 온라인 무용 영상의 주당 시청 시간	30분 이내	18(29.1)
	30분~1시간	27(43.5)
	1시간~3시간	13(21.0)
	3시간~5시간	2(3.2)
	5시간 이상	2(3.2)
3. 온라인 무용 영상 중에서 주로 시청하는 분야	무용공연 관련	35(56.5)
	실기강좌 관련	21(33.9)
	이론강좌 관련	2(3.2)
	기타	4(6.4)
총	62(100.0)	

'무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도'에 대한 분석결과, 무용전공자는 온라인 무용 영상을 주당 3편~6편 50명(80.7%), 주당 30분~3시간 58명(93.6%)으로 전체 응답자의 과반수가 시청하는 것으로 확인할 수 있었다. 온라인 무용 영상 중에서 주로 시청하는 분야는 무용공연 관련 35명(56.5%)과 실기강좌 관련 21명(33.9%)으로 전체 응답자 중 56명(90.4%)이 응답한 것을 확인할 수 있었다. 전문적인 무용공연 관련 시청이 과반수가 넘어가는 현상은 흥미성, 김가은(2020)의 연구에서 무용전공생이 유튜브에서 주로 보는 무용관련 영상의 횟수와 선호도가 대부분 전문적인 무용 영상 콘텐츠를 시청하는 상황인 것과 흡사한 것을 확인할 수 있었다. 그리고 무용공연 시청 다음으로 실기강좌의 선호도가 높은 것은 자극적이고 흥미 위주의 온라인 무용 영상이 아닌 교육적이고, 다큐멘터리적인 요소들도 시청자의 관심을 받을 수 있다(김광현, 2020)는 연구의 결과를 지지해 줄 수 있었다. 따라서 '무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도'의 결과를 토대로 무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 현황과 선호도를 살펴볼 수 있었다.

2) 무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도

‘무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도’는 무용전공자가 코로나19 팬데믹 상황 이후 온라인 무용교육 영상 수업의 필요성에 대해 어떻게 생각하는지와 향후 온라인 무용교육 수업과 오프라인 무용교육 수업을 병행한다면 어느 정도가 학습자에게 용이한지를 살펴보기 위해 설문하였다. 응답내용의 분석결과는 ‘코로나19 팬데믹 상황 종식 후 온라인 무용교육 영상 수업의 필요 정도’에 대한 주요한 응답내용은 매우필요 13명(21.0%), 필요 23명(37.1%), 보통 23명(37.1%), 불필요 3명(4.8)순으로 나타났다. ‘온라인 무용교육 수업과 오프라인 무용교육 수업 병행 시 도움 정도’에 대한 응답내용의 분석결과는 50%온+50%오프라인 수업 19명(30.6%), 30%온+70%오프라인 수업 19명(30.6%), 100%온라인 수업 12명(19.4%), 70%온+30%오프라인 수업 12명(19.4%)순으로 나타났으며 <표 5>의 내용과 같다.

표 5. 무용전공자의 온라인 무용교육 수업에 대한 요구도

설문문항		n(%)
1. 코로나19 팬데믹 상황 종식 후 온라인 무용교육 수업의 필요 정도	매우필요	13(21.0)
	필요	23(37.1)
	보통	23(37.1)
	불필요	3(4.8)
2. 온라인 무용교육 수업과 오프라인 무용교육 수업 병행 시 도움 정도	50%온+50%오프라인 수업	19(30.6)
	30%온+70%오프라인 수업	19(30.6)
	100%온라인 수업	12(19.4)
	70%온+30%오프라인 수업	12(19.4)
	100%오프라인 수업	0(0.0)
총		62(100.0)

‘무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도’에 대한 분석 결과, 무용전공자는 코로나19 팬데믹 상황 종식 후에도 온라인 무용교육 수업이 필요하다는 의견이 과반 수 이상으로 나타났으며, 온라인 무용교육 시 온라인 수업과 오프라인 수업을 병행하는 것을 전반적으로 선호하는 것을 살펴 볼 수 있었다. 특히나 무용전공자는 코로나19 팬데믹 상황 종식 후에도 100% 대면수업을 선호하지 않는 것을 확인할 수 있었다.

이러한 결과는 보다 접근이 용이한 비대면 공간을 통해 사람들이 온라인상에서 관계를 맺으며 관찰하고 소통할 수 있는 기회를 제공받으며, 문화적 다양성에 대한 이해가 요구되는 현대에 건전한 자기표현방식과 시각적 소통 능력의 확장으로서 소셜 미디어를 통한 동영상의 사용과 공유는 새로운 문화를 창출하고 있다(오지아, 서제희, 2021)는 연구 결과를 토대로 이 연구에서는 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 과정을 통해서 무용전공자가 개발하는 역량을 경험함으로써 교육자로서의 자질을 확장시키는 과정을 탐색할 수 있음을 인식하였다.

온라인 무용교육에 대한 학습자로서 무용전공자의 요구도에 대한 주요 진술내용을 살펴본 결과, 무용전공자는 온라인 무용교육 공간에서 자유로운 소통과 발표에 대한 자신감을 경험한 것으로 나타났다. 이는 온라인 공간의 특성상 오프라인 수업에 비해 타인에 대한 시선에 대한 영향을 덜 받는 환경적 구조와 구술로 표현하는 방법을 채팅 방식으로 대체하거나 보완할 수 있고, 특정한 참여자의 발언에 편중되거나 한 사람이 주목받는 형식이 아니라 모두가 함께 이야기하고 경청하는 소통방식이 가능(현혜연, 2020)하기 때문에 무용전공자로 하여금 다양한 소통방식 경험과 발표 방식을 선택할 수 있다는 점에서 온라인 무용교육의 긍정적인 측면을 인식하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 무용전공자는 온라인 무용교육 수업에 긍정적인 효과에 대하여 ‘다양한 플랫폼의 경험’, ‘창의적 아이디어 공유’, ‘전공에 관련된 지식 및 자신감 확장’, ‘과제에 대한 피드백’ 등으로 다방면에서 사고의 확장의 긍정적인 경험을 확인 할 수 있었다. 민경화와 최정인(2015)의 연구에서는 무용교육 중 영상무용에 대한 접근이 매

우 제한적으로 진행되었던 원인 중 하나가 무용계 종사자들이 영상무용에 대해 지나치게 복잡하고 어렵게 인식하고 있는 경향이 있다는 점에 대해 제시한 바 있다. 하지만 이 연구에서 무용전공자가 온라인과 오프라인의 경계 없이 무용교육과정에서 영상 콘텐츠 수업의 개발의 필요성을 인식하고 있음을 확인할 수 있었다.

2. 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소

무용전공자는 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하기 전의 과정으로 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소’를 탐색하였다. 이를 위해서 김광현(2020)의 1인 미디어 무용 콘텐츠 현황 분석의 연구에서 구독자를 1만 명 이상 보유하고 있거나, 1년 이상 유튜브 활동을 하고 있는 무용교육 유튜버 11명의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 중심으로 모듈별로 분석하는 과정을 경험한 후에 설문조사를 실시하였다. 이러한 과정을 탐색한 이유는 무용전공자가 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하기에 앞서서 개발자로서 우려되는 점이 무엇인지, 무용교육 영상 콘텐츠를 어떠한 주안점을 가지고 개발하고 싶은지에 대한 요구도를 분석하기 위한 과정이다. 또한, 무용전공자의 요구도를 고려하여 선행연구를 토대로 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 구성요소’를 도출하기 위한 과정이다. 온라인 무용교육은 오프라인 교육과 비교해 근본적인 체계가 다르므로 새로운 교육 콘텐츠 개발 가이드가 필요하다(김규진, 2020). 이러한 목적으로 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소’를 탐색하기 위해서 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소’, ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소’로 주안점을 두고 분석하였다. 설문조사 전 무용전공자가 개념화 할 수 있도록 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 운영 구성요소’는 무용교육 영상 콘텐츠에서 구체적으로 보여지는 가시적, 환경적 요소를 의미하며, ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 내용 구성요소’는 무용교육 영상 콘텐츠에서 가시적으로 드러나지 않는 교육적, 내용적 요소를 의미한다고 제시하였다.

1) 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소

이 연구에서 실시한 설문조사에 대한 무용전공자의 응답내용의 의미와 선행연구를 통합적으로 분석하여 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소’의 개념을 범주화하여 도출하였다. 이에 따른 구성요소의 유형과 내용은 <표 6>과 같이 분석하였다.

표 6. 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소

구성	유형	내용
운영구성	운영방식	정보와 지식을 전달하는 참관형 수업 참여를 중시하는 상호작용형 수업
	공간활용	무용실 내 공간 무용실 외 공간
	매체활용	무용 매체활용 생활 매체활용
	몰입요소	시각적 요소 시청각적 요소 기술적 요소

‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소’의 개념을 범주화하는 과정에서 무용전공자가 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 시에 우려되는 점과 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 어떠한 주안점을 가지고 개발하고 싶은지에 대해 알아보기 위해 개방형 설문조사를 실시하였다. 이에 대해 무용전공자가 진술한 응답내용의 의미를

근간으로 선행연구를 통합적으로 분석하여 '무용교육 영상 콘텐츠 운영 구성요소'를 범주화한 결과는 다음과 같다.

무용전공자는 무용교육과정에서 온라인으로 학습자를 만나는 경험이 코로나19 팬데믹 상황 전에는 없었기 때문에 온라인상에서 상호작용하며 수업을 이끌어가는 부분을 교육자로서 개발하기를 어려워하는 것을 확인할 수 있었고, 이러한 우려점을 해결하기 위해서 '운영방식'을 구성요소로 적용하였다. 온라인 무용교육 영상 콘텐츠에서 가장 문제가 되는 부분은 교수자와 학습자간의 원활한 소통의 한계가 있다는 점인데, 이는 무용 실기교육 뿐만 아니라 무용 이론교육의 경우에도 동일한 문제로 작용될 수 있고, 영상을 통한 소통과정에서 교수자의 피드백에 대한 신뢰가 떨어질 수 있는 점도 문제점으로 제시(정지혜, 조남규, 2022) 되고 있다. 이에 이 연구에서는 유튜브와 같은 온라인 플랫폼의 특성 상 무용 영상 콘텐츠에서 보여지는 무용동작과 정보를 보고 따라하면 학습자가 온라인에서도 오프라인에서 처럼 참여하고 있다는 느낌이 드는 상호참여성이 중요하다고 제시한 정세봄 외(2016)의 연구를 기반으로 무용전공자가 교육자로서 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발 시에 적절한 상호작용을 유도하였는지 살펴보고자 하였다. 또한 온라인상에서 피드백이 가능한 형태로 제작하였는지에 대한 '운영방식'을 점검하기 위해서 '정보와 지식을 전달하는 참관형 수업', '참여를 중시하는 상호작용형 수업'으로 개념화하였다.

무용전공자는 무용교육과정에서 다양한 공간의 활용에 대해 인식하지 않았으며, 온라인에서의 시공간에 대한 활용이 어려울 것 같다고 응답하였다. 따라서 무용전공자의 다양한 공간의 활용에 대한 사고의 폭을 넓혀주기 위해서 '공간활용'을 구성요소로 적용하였다. 온라인상에서 현실감, 즉 콘텐츠의 주요 공간이 일상에서 편히 볼 수 있는 '배경의 친숙함'과 대본이 아닌 실제 상황에 따라 진행되는 예측불허의 상황을 보여주는 '진행의 리얼리티'가 중요하다는 강민정 외(2020)의 연구를 토대로 무용전공자가 온라인 무용교육 영상에서 교실이나 무용실 같은 수업공간을 사용하여 대면수업 느낌을 유도하였는지, 야외공간 또는 실생활의 공간을 사용하여 온라인상에서 보여 줄 수 있는 새로운 공간의 활용을 하였는지를 확인하기 위해서 '공간활용'의 내용을 '무용실 내 공간', '무용실 외 공간'으로 개념화하였다.

무용전공자는 무용교육과정에서 대상에 맞는 적절한 매체를 온라인에서 활용하는 것에 대해 어려워하는 경향이 있어서 수업목적과 학습자의 이해를 도울 수 있는 적절한 매체를 활용하여 학습의 효과를 높였는지를 확인하기 위한 '매체활용'을 구성요소로 적용하였다. 대상과 목적에 맞는 적절한 매체의 활용은 무용교육의 효과를 높일 수 있다는 윤혜선, 김예진(2016)의 연구와 같이 효과적인 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 매체의 활용을 위해서 주변에서 손 쉽게 찾아볼 수 있는 도구를 사용함으로써 학습자로 하여금 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 수업에 대한 흥미유발을 통한 학습동기를 줄 수 있도록 '매체활용'의 내용을 '무용 매체활용', '생활 매체활용'으로 개념화하였다.

무용전공자는 무용교육과정에서 동작의 움직임에 맞는 적절한 자막사용을 중요하게 인식하는 것을 확인할 수 있었고, 이러한 이유로는 온라인 무용교육 영상 콘텐츠에서 무용 동작을 보여지는 방향이 학습자와 반대이며, 여러 방향을 동시에 화면에서 보여 줄 수 없는 단점이 있기 때문에 이러한 학습자의 불편함을 해소하기 위해서 적절한 설명을 자막으로 보완해 주어야 한다고 인식하기에 '몰입요소'를 구성요소로 적용하였다. 그리고 무용전공자는 공통적으로 온라인 무용교육 영상에서 학습자의 몰입을 위해서 시각적, 청각적 요소의 활용이 중요할 것 같다고 응답하였다. 몰입의 요소에는 자막사용을 포함한 '시각적 요소' 뿐만 아니라 채널에서 다루는 소재들에 '적절한 미화와 과장'을 가미하여 감각의 확장을 일으킴으로써 몰입에 영향을 주는것으로 색감을 보정하고 사운드 필터 등을 사용하여 실제보다 더 보기 좋게 편집함으로써 시청자가 영상에서 시각적, 청각적 매혹감을 느끼게 한다는 강민정 외(2020)의 연구를 바탕으로 이 연구에서 온라인 무용교육 영상 콘텐츠에 효과적인 내용의 이해를 위해서 효과음, 화면전환, 자막사용 등 감각을 자극하여 재미와 몰입요소를 적절하게 유도하기 위해 '몰입요소'를 '시각적 요소', '시청각적 요소', '기술적 요소'로 개념화하였다. 이와 같이 '무용교육 영상 콘텐츠 개발 운영 구성요소'는 4 가지 유형으로 구성되었다.

2) 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소

이 연구에서 실시한 설문에 대한 무용전공자의 응답내용의 의미와 선행연구를 통합적으로 분석하여 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소’의 개념을 범주화하여 도출하였다. 이에 따른 구성요소의 유형과 내용은 <표 7>과 같이 분석하였다.

표 7. 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소

구성	유형	내용
내용구성	교육영역	예술무용교육
		전인무용교육
		직업준비 무용교육
	교육목적	사회성
		신체성
		정서성
		창의성
	융합형태	무용+타예술
		무용+비예술

‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소’의 개념을 범주화하는 과정에서 무용전공자가 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 시에 우려되는 점과 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 어떠한 주안점을 가지고 개발하고 싶은지에 대해 알아보기 위해 개방형 설문조사를 실시하였다. 이에 대해 무용전공자가 진술한 응답내용의 의미를 근간으로 선행연구를 통합적으로 분석하여 ‘무용교육 영상 콘텐츠 내용 구성요소’를 범주화한 결과는 다음과 같다.

무용전공자는 무용교육과정에서 학습자의 연령에 따라서 난이도를 조절하는 것을 주안점으로 응답하였으며, 온라인 무용교육 영상 콘텐츠에서 연령에 알맞는 적당한 용어사용의 선택을 고민하는 것을 알 수 있었다. 그리고 무용전공자는 학습자가 무용전공자가 아닌 비전공자 일 경우에 무용교육을 지도하기를 어려워 하는 것으로 나타났다. 이러한 이유는 대부분의 무용전공자는 ‘직업준비 무용교육’에 대한 본인의 경험에만 국한되어 있어서 교육에 대한 다른 영역의 고민이 이루어지지 않았음을 추론 할 수 있었다. 이러한 점을 보완하기 위해서 김화숙 외(2013)의 연구를 바탕으로 교육자가 제시한 교육영역이 대상에 맞게 잘 드러나 있는지, 학습자의 특성을 반영하여 내용 구성이 잘 개발되었는지를 확인하기 위해서 ‘교육영역’을 구성요소로 적용하였고, ‘예술무용교육’, ‘전인무용교육’, ‘직업준비 무용교육’으로 개념화하였다.

무용전공자는 무용교육과정에서 교육의 목적에 적합한 주제를 선정하기가 쉽지 않을 것 같다고 응답하였으며, 교육의 목적에 알맞고 학습자가 이해하기 쉬운 내용을 개발하는 것이 중요하다고 생각하는 경향이 있었다. 이러한 이유는 교육의 목적에 따라서 무용교육 영상 콘텐츠를 학습하는 학습자 개개인의 경험이 다르게 나타나기 때문에 교육자는 ‘교육목적’을 보다 구체적으로 설계해야 한다고 인식하는 것을 확인 할 수 있었다. 따라서 무용전공자가 무용교육을 통해 심미적 체험과 더불어 인성교육 및 전인 교육적 가치를 포괄하여 무용교육의 목적을 고려해야 한다는 이지연(2014)의 연구를 참고하여 학습자가 이해하기 쉽고, 학습에 효과적으로 내용구성이 목적에 맞게 체계적으로 구성되었는지를 확인하기 위해서 인성교육 및 전인 교육적 가치를 중심으로 ‘교육목적’을 구성요소로 적용하였고, ‘사회성’, ‘신체성’, ‘정서성’, ‘창의성’으로 개념화하였다.

무용전공자는 무용교육과정에서 교과목 융합과 관련하여 별도의 의견을 언급하는 부분은 없었기에 무용전공자가 교과목 융합과 관련하여 인식하는 부분은 확인할 수 없었다. 하지만 예술 교과목과 비예술 교과목이 융합될 경우 다양한 분야의 지식과 개념에 대한 이해를 심화시키고, 학습자에게 상상력과 직관을 개발할 수 있기 때문에 예술교육의 가치를 좀 더 발휘할 수 있도록 예술 교과목과 비예술 교과목 간의 통합 연구와 더불어 예술 교과목과

예술 교과목 간의 연구가 시도 되어한 한다는 윤혜선, 김예진(2016)의 연구를 기반으로 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 맥락의 흐름에 적절하게 융합되는 과정을 탐색하기 위해서 ‘융합형태’를 구성요소로 적용하였고, ‘무용+타에술’, ‘무용+비예술’로 구성요소의 내용을 개념화하였다. 이와 같이 ‘무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 도출된 내용 구성요소’는 3가지 유형으로 구성되었다.

‘무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소’를 탐색한 결과, 무용전공자는 양질의 무용교육 영상 콘텐츠의 개발을 위해서 각각의 구성요소를 보다 체계적으로 인식할 필요성이 있음을 확인 할 수 있었다.

3. 무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가

이 연구에서 ‘무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가’를 하기 위해서 수업과정에서 학생들이 개발한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개별적으로 발표하도록 하였고, 그 과정에서 ‘무용교육 영상 콘텐츠의 구성요소를 기반으로’ 동료 학생들 간의 개방형 설문과 체크리스트로 평가한 내용을 취합하여 진행하였다. 이러한 과정을 탐색한 이유는 무용전공자가 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하는 과정에서 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠의 구성요소’를 반복적으로 인식하고 적용함으로써 무용전공자의 디지털 미디어 리터러시를 함양시키는데 주안점을 두었기 때문이다. 또한, 이러한 과정을 경험함으로써 무용전공자가 무용교육 수업 모형에 대해 이해하고 온라인과 오프라인의 교육 환경을 모두 고려하여 무용교육 수업 디자인을 설계할 수 있는 역량을 함양하기 위한 목적으로 시행하였다. 이에 ‘무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가’를 분석하기 위해 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발경험을 토대로 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 운영 구성요소 적용에 대한 평가’, ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 내용 구성요소 적용에 대한 평가’에 주안점을 두고 분석하였다.

1) 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 운영 구성요소 적용에 대한 평가

이 연구에서 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소’를 기준으로 무용전공자가 평가한 진술 내용을 분석하였다. 운영 구성요소에 해당하는 4가지 유형별로 ‘운영방식에 대한 평가’, ‘공간활용에 대한 평가’, ‘매체활용에 대한 평가’, ‘몰입요소에 대한 평가’로 주요 진술내용을 분류하였고, 이에 대한 주요 진술내용의 의미에 대해 다음같이 살펴보았다.

(1) 운영방식에 대한 평가

퀴즈타임을 가지고 생각할 수 있는 부분을 만들어주고, 반대로 서로 퀴즈를 내주는 상호작용 시간까지 가지는 것이 참여도를 유도하는 데에 효과적이었고, 이해가 되지 않거나 어려운 부분이 있으면 직접 질문을 하거나 추후에 SNS 문의를 통해 질문할 수 있게 안내 할 수 있어서 온라인 수업 후 피드백을 받을 수 있는 구조로 진행하였다. [연구 참여자 3]

질문을 하고 대답을 듣고자 하는 모습을 보여준 것이 상호작용 유도로서 가장 기억에 남는 요소로 작용하였고, 학습자가 직접 대답할 수 있는 시간을 주어서 상호작용이 잘 이루어졌으며 질문을 하고 대답을 유도하는 방식으로 이루어진 점이 좋았다. [연구 참여자 17]

커플 요가부터 댄스 타임까지도 좋았지만, 최근 SNS에서 유행하는 수건 챌린지를 넣어서 지루하지 않고 학습자 참여중심으로 재미있게 만들었다. [연구 참여자 22]

수업과정에서 개발한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 운영 구성요소 중 무용전공자의 '운영방식에 대한 평가'에서 주요한 진술내용을 살펴보았다. 이에 관한 진술내용의 공통적인 의견은 무용전공자가 무용학습과정에서 SNS를 활용한 퀴즈나 게임방식을 활용하여 학습자와 상호작용을 유도하고 학습자의 흥미를 유발 함으로써 학습 동기를 높일 수 있는(변영계, 2017) 효과적인 아이디어를 도출 하였다. 이를 통해 무용전공자는 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발해 보는 경험을 기반으로 자연스럽게 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발자의 관점에서 효과적인 무용교육 '운영방식'에 대한 구체적인 방안을 탐색하는 모습을 관찰할 수 있었다.

(2) 공간활용에 대한 평가

수업공간에 스크린을 설치하여 빔프로젝터로 요가 음악과 배경화면, 블루스 배경화면 등을 보여주면서 색다른 공간의 연출을 보여주었다. [연구 참여자 14]

내부가 아닌 외부로 나가서 풍경을 감상하고 사진을 찍는 과정으로 학업에 지친 학생들이 주변 풍경을 몸으로 탐색하는 것이 좋았고, 접하기 쉬운 것들로 어렵지 않게 활용하였다. [연구 참여자 28]

수업과정에서 개발한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 운영 구성요소 중 무용전공자의 '공간활용에 대한 평가'에서 주요한 진술내용을 살펴보았다. 이에 관한 진술내용을 통해서 무용전공자는 영상 콘텐츠의 특성상 온라인 공간은 실내와 실외의 구분 없이 공간 연출과 범위를 선택적으로 활용할 수 있다는 점에서 긍정적인 반응을 관찰 할 수 있었고, 온라인 무용교육 환경에 대한 인식의 변화를 살펴 볼 수 있었다. 무용전공자가 새롭게 인식하게 된 온라인 무용교육 환경의 특성은 전통적인 무용교육 공간의 범위를 넘나들 수 있는 것뿐만 아니라 가상의 공간과 이미지를 창조하는 것이 가능하고, 다양한 학습매체의 활용 가능성(이유리, 2020)이 있다는 구체적인 방안을 제시하였다. 이를 통해 이 연구에서 무용전공자는 온라인 교육환경의 특성에 따른 무용교육 영상 콘텐츠 개발 시 '공간활용'에 대한 새로운 시각으로 접근하는 과정을 경험 할 수 있었다.

(3) 매체활용에 대한 평가

플댄스를 직접 화면에서 진행할 수 있었고, 영상에서 동시에 부채를 접고 피는 것을 보여주는 영상을 제공할 수 있어서 학습자의 이해도를 높일 수 있었다. [연구 참여자 4]

치매 노인을 대상으로 어려운 움직임이 아닌 단순한 움직임을 가지고 즐거운 음악에 맞춰 프로그램을 진행하였고, 토마토 동요를 이용해서 손가락을 활용하여 치매예방 손댄스를 만들어서 치매 노인의 접근성을 높였다. [연구 참여자 9]

학습자가 주부인 점을 고려해서 부채가 가정에 없을 시 주변에서 쉽게 구할 수 있는 집안용품 예를 들면 행주 등을 사용할 수 있도록 매체에 한계를 두지 않도록 설명해주었다. [연구 참여자 20]

수업과정에서 개발한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 운영 구성요소 중 무용전공자의 '매체활용에 대한 평가'에서 주요한 진술내용을 살펴보았다. 이에 관한 진술내용의 공통적인 의견은 무용전공자는 부채, 살풀이 수건 등의 전문적인 무용관련 매체를 사용하는데는 익숙했지만, 생활 속에서 매체를 활용하는 방법에 대해서는 생소함을 느끼는 경향이 있었다. 이 연구에서는 무용전공자가 생활에서 손쉽게 활용할 수 있는 집안의 가구, 부엌의 소품 등 '매체활용'에 대해 학습자의 인식 확장을 제시함으로써, 이를 통해 새로운 매체의 기능과 교육범위의 확장이라는 가능성(김상미, 2020)에 대한 방향성을 제시 할 수 있었다.

(4) 몰입요소에 대한 평가

플랫폼의 대상을 고려하여 쉬운 이미지를 직접 그려 첨부해서 집중도를 높이고, 동작을 말로만 표현하는 것이 아니라 자막 옆에 동작을 실시간으로 띄워주는 것이 효과적이었다. [연구 참여자 13]

자막사용이 좋았다. 모르는 사람들을 위해서 보기 좋게 자막을 크게 작업하고, 화면전환과 효과음도 지루하지 않게 변화를 주었다. [연구 참여자 18]

영상의 구성적인 부분과 해당 일러스트를 같이 제시해 주어서 학습자가 이해하기 어려운 내용도 쉽게 이해할 수 있게 보완 하였다. 복장과 태도 모두 콘텐츠에 적절했으며, 특히 저학년을 대상으로 한 만큼 밝은 표정과 태도가 몰입하기에 좋았다. [연구 참여자 26]

수업과정에서 개발한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 운영 구성요소 중 무용전공자의 ‘몰입요소’에 대한 평가에서 주요한 진술내용을 살펴보았다. 이에 관한 진술내용을 통해서 무용전공자는 그림 또는 이미지 매체, 자막, 화면전환, 효과음 등의 활용으로 ‘시각적 요소’, ‘시청각적 요소’에 대한 필요성을 인식하는 것을 살펴 볼 수 있었다. 이 연구에서는 장시간 시청을 통해 파악할 수 있는 스토리 전개 위주의 콘텐츠 보다는 시각, 청각 등의 감각을 자극하여 영상 콘텐츠에 몰입(강민정 외, 2020) 할 수 있도록 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발할 수 있도록 유도하였다. 다만 ‘기술적 요소’에서는 다양한 기술력을 활용하여 동작을 보다 정확하게 이해시킬 수 있는 방법을 모색(정지혜, 조남규, 2022) 하는 교수자의 차후 노력이 요구 되었다. 이를 통해 무용전공자는 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하는 과정에서 학습자의 관점에서 실질적으로 집중을 유도할 수 있는 ‘몰입요소’에 대한 활용을 인식 할 수 있었다.

무용전공자는 개인별 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 경험한 후에 개발 전 보다 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 운영 구성요소’에 맞게 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 분석하는 과정을 용이하게 경험하는 과정을 살펴 볼 수 있었다. 또한, 운영 구성요소를 분석하는 과정에서 ‘운영방식’, ‘공간활용’, ‘매체활용’, ‘몰입요소’가 전반적으로 온라인상으로 보여지는 가시적인 형태를 체크하는 과정으로 대부분의 무용전공자가 분석과정에서 어려움을 보이지 않고 평가에 참여하는 모습을 확인할 수 있었다.

2) 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 내용 구성요소 적용에 대한 평가

이 연구에서 ‘온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소’를 기준으로 무용전공자가 평가한 진술내용을 분석하였다. 내용 구성요소에 해당하는 3가지 유형별로 ‘교육영역에 대한 평가’, ‘교육목적에 대한 평가’, ‘융합형태에 대한 평가’로 주요 진술내용을 분류하였고, 이에 대한 주요 진술내용의 의미에 대해 다음같이 살펴보았다.

(1) 교육영역에 대한 평가

지구온난화 현상부터 이론으로 설명하고 분리수거의 필요성을 인지하게 진행하면서, 초등학생이 대상인 만큼 호기심과 흥미를 가지게 했고 전인교육에도 도움을 준 것 같다. [연구 참여자 17]

우울할 수도 있는 시기를 참고하여 밝은 분위기로 진행하였고, 스트레칭이라는 평소에도 손쉽게 할 수 있는 동작들을 이용해서 갱년기 여성의 흥미를 불러 일으켜 일상의 지루함에서 벗어날 수 있도록 돕고, 긴장 완화 및 스트레스 감소에 도움을 줄 수 있도록 하였다. [연구 참여자 23]

유치원 아이들에게 신호등을 활용하여 교통 안전 놀이로 교통에 대해 교육함으로써 대상자에게 흥미로운

관심을 갖게 하였고, 사회성 발달에도 도움을 줄 수 있도록 영상을 제작하였다. [연구 참여자 28]

온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 내용 구성요소 중 무용전공자의 '교육영역에 대한 평가'에 주요 진술내용을 살펴보았을 때, 무용전공자는 공통적으로 '교육영역' 유형에서 '전인무용교육'을 중심으로 개발하는 모습을 관찰할 수 있었다. 이러한 이유는 본 교과목이 문화예술교육사 국가자격증 취득을 위한 직무역량 교과목으로 수업과정에서 전공자 보다는 비전공자가 여가활동에서 문화예술을 향유하는데 주안점을 두었기 때문에 개발하는 학생들 대부분이 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하는 과정에서 '전인무용교육'을 중심으로 개발하는 모습을 보였다. 하지만 시대적으로 온라인 교육의 비율이 높아질 수밖에 없는 교육의 현실 속에서 전공자를 위한 무용교육도 온라인의 장점을 살려 추후 지속적인 콘텐츠 연구 개발과 양적 발전이 필요(이지혜, 2018)하기에 교수자 입장에서 학생들에게 '예술무용교육', '직업준비 무용교육'에 대한 '교육영역'에 대한 사고의 확장을 제시하였다.

(2) 교육목적에 대한 평가

쉬운 동작과 주제의 핵심에 대한 설명을 내용과 함께 직접 표현하면서 동작과 같이 보여주어서 정보전달이 잘 이루어졌으며, 이러한 과정 덕분에 어떤 목적으로 영상을 시청하며 학습하는지 이해 시킬 수 있어서 좋았던 것 같다. [연구 참여자 11]

특별한 것이 아니라 평범하게 자신이 오늘 먹은 것 부터 돌아보며 몸을 깨울 수 있다는 점이 인상 깊었고, 단어를 몸으로 표현한 것이 창의적이었다. [연구 참여자 14]

대상자의 특성에 맞는 속도의 설명과 소품(종이에 프린트된 사진) 활용으로 학습이 효과적으로 진행될 수 있도록 한 요인과 접하기 어려운 무용을 쉽고 재미있게 접할 수 있도록 프로그램을 구성하여 교육목적에 맞게 아이들이 이해 할 수 있었다. [연구 참여자 26]

온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 내용 구성요소 중 무용전공자의 '교육목적에 대한 평가'에 주요 진술내용을 살펴보았을 때, 전반적으로 무용전공자는 '교육목적' 유형에서 '정서성', '창의성'을 중심으로 개발하는 과정을 확인할 수 있었다. 또한 교육목적의 대상으로는 초등학생을 대부분 선정하는 모습을 살펴 볼 수 있었다. 이에 이 연구에는 초등학생의 신체 발달 단계, 흥미, 수준, 교과 연계성 등 다양한 시각(이강순, 김행화, 2022)에 중점을 두고 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발할 수 있도록 방향성을 설정하였고, 초등학생으로 대상을 한정하지 않고 새로운 대상으로 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 시도할 수 있도록 지도하였다.

(3) 융합형태에 대한 평가

플댄스와 부채를 활용해서 한국무용을 결합한 부분이 좋았고, 나도 그러한 방식으로 수업을 진행해보고 싶은 생각이 들었는데, 융합형태로 진행하면서 요즘 새로운 인기를 끄는 플댄스와 한국의 전통춤을 결합시키면서 한국무용에 대한 관심도가 더 커질 수 있게 영상 콘텐츠를 개발한 부분이 인상 깊었다. [연구 참여자 6]

학습자 생활에서의 경험에서 비롯된 느낀점이 인상 깊었고, 프로그램 내용을 통해 일기를 써보는 작업과 오늘 하루에 있었던 인상 깊었던 일을 몸으로 표현하여 사진을 찍어서 같이 일기장에 기록하는 아이디어가 좋았다. [연구 참여자 29]

온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발의 내용 구성요소 중 무용전공자의 '융합형태에 대한 평가'에 주요 진술내용을 살펴보았을 때, 무용전공자는 무용교과 간의 융합과 무용교과와 타예술교과 간의 융합은 시도하였으나, 무용교

과와 비예술교과의 융합에 대한 인식이 부족함을 확인 할 수 있었다. 이러한 현상은 수업에 참여한 무용전공자 뿐만 아니라 무용교육 유튜브의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 분석하는 과정에서도 살펴 볼 수 있었다. 또한 무용교육 유튜브의 무용교육 영상 콘텐츠 중에서 발레와 관련된 무용교육 영상 콘텐츠가 대부분이었고, 현대무용과 한국무용에 관한 영상의 수가 발레에 비해서 현저히 적음을 확인할 수 있었다. 이에 이 연구에서 교수자는 무용전공자로 하여금 무용교과와 비예술교과가 융합 할 수 있는 폭넓은 시야와 새로운 시도에 대해 제안함으로써 무용교과 영역에서도 좀 더 다양한 융합무용 콘텐츠 개발이 이루어 질 수 있도록 독려했다.

이 연구에서 무용전공자는 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 내용 구성요소'를 고려하여 개발한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 분석하면서 '교육영역', '교육목적'을 분석하는 과정에서 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 한번만 시청한 경우에는 분석하기를 어려워했으며, 반복적으로 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 시청한 후에 분석이 가능하였다. 이와 같은 현상은 무용전공자가 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발자의 관점에서 내용상으로 '교육영역', '교육목적'과 같은 관찰 기준과 개념에 대한 이해가 부족한 상태에서 주관적인 관점으로 분석을 해야 했기 때문에 무용전공자가 분석하고 평가하는 과정에서 어려움을 느꼈기 때문이다. 또한 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 내용 구성요소'는 무용교육 영상 콘텐츠에서 가시적으로 드러나지 않는 교육적, 내용적 요소를 의미하기 때문에 무용전공자가 한 학기 수업과정으로 소화하기에는 어려움이 있을 수 있어 이는 무용교육 현장 경험을 통한 체험학습을 기반으로 이루어지는 것이 필요하다고 생각된다. 그리고 이 연구에서 무용전공자가 융합적인 무용 콘텐츠 개발에 대한 시도와 인식이 부족하다는 점을 확인함으로써 앞으로 무용교육과정에서 '융합형태'의 교육을 위한 교수법 연구와 무용융합 콘텐츠 개발에 대한 인식 개선을 위한 노력이 필요함을 알 수 있었다.

그리고 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 구성요소'를 토대로 개발과정에 대해 평가한 내용을 분석하기 위해 이 연구에서 무용전공자에게 프로그램 개발 후에 학기 초에 시행했던 동일한 질문을 다음과 같이 실시하였다. 이에 무용전공자는 '차후에 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 분석 시에 가장 먼저 고려하고 싶은 유형은 무엇인가요?'라는 질문에서 대부분 사전 설문조사에서는 '몰입요소'에 한정지어 응답하는 경향성이 있었으나 본 연구의 수업과정을 통한 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 경험을 통해 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 구성요소'를 활용함으로써 '교육목적', '교육영역'의 중요성을 재인식하고 구성요소에 대해 보다 확장된 관점을 갖게 된 것을 살펴 볼 수 있었다. 이를 통해 무용전공자가 무용교육 영상콘텐츠 구성요소에 대해 좀 더 구체적이고 체계적인 지도를 통해 개념화하고 활용 할 수 있도록 이를 위한 교수자의 무용교수법에 대한 연구와 노력이 필요함을 인식할 수 있었다.

이렇게 이 연구에서는 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소 도출과 무용전공자의 구성요소 적용을 통한 영상 콘텐츠 개발 경험에 대한 평가 내용을 구체적으로 탐색 할 수 있는 학습과정을 분석함으로써 무용전공자가 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 역량을 발전시킬 수 있는 가능성을 발견할 수 있었다.

IV. 결론 및 제언

이 연구에서는 대학 무용전공 수업 중 문화예술교육사 양성을 위한 '무용교육론' 교과목의 학습과정을 통해 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정의 경험을 제공함으로써 무용전공자로 하여금 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소에 대해 구체적으로 탐색하는 것을 목적으로 하였다. 이를 위해 설정한 연구문제 순으로 분석결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, '무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠 선호도 및 온라인 학습에 대한 요구도'는 응답내용의 분석결과 '**무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 선호도**'는 무용전공자는 온라인 무용 영상을 주당 3편~6편 50명

(80.7%), 주당 30분~3시간 58명(93.6%)으로 전체 응답자의 과반수가 시청하는 것으로 확인할 수 있었고, 온라인 무용 영상 중에서 주로 시청하는 분야는 무용공연 관련 35명(56.5%)과 실기강좌 관련 21명(33.9%)으로 전체 응답자 중 56명(90.4%)이 응답한 것을 확인 할 수 있었다. '무용전공자의 온라인 무용교육 학습에 대한 요구도'는 무용전공자는 코로나19 팬데믹 상황 종식 후에도 온라인 무용교육 수업이 필요하다는 의견이 과반 수 이상으로 나타났으며, 온라인 무용교육 시 온라인 수업과 오프라인 수업을 병행하는 것을 전반적으로 선호하는 것을 살펴 볼 수 있었다. 특히나 무용전공자는 코로나19 팬데믹 상황 종식 후에도 100% 대면수업을 선호하지 않는 것을 확인할 수 있었다. 이 연구의 결과를 토대로 무용전공자의 온라인 무용 영상 콘텐츠에 대한 현황과 선호도를 살펴보았다.

둘째, '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소'는 무용전공자의 응답내용의 의미와 선행연구를 통합적으로 분석하여 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 운영 구성요소', '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위한 내용 구성요소'로 유형을 범주화하였고 '운영방식', '공간활용', '매체활용', '몰입요소'로 운영 구성요소의 내용을 도출하였고, '교육영역', '교육목적', '융합형태'로 내용 구성요소의 내용을 구성하였다.

셋째, '무용전공자의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 구성요소 적용에 대한 평가'는 무용전공자의 진술내용을 분석한 결과 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 운영 구성요소 적용에 대한 평가', '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발과정에서 내용 구성요소 적용에 대한 평가'로 분석하였다.

무용전공자는 개발경험 전에 개인적인 관점으로 무용교육 유튜브의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 모듬별로 분석했을 경우보다 개발경험 후에 영상을 분석하는 것을 용이하게 느낀 것을 확인할 수 있었고, 온라인 무용교육 영상 콘텐츠의 구성요소를 토대로 개발과정을 경험한 후에 개인별 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발은 물론이며, 동료 학생들 간에 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 분석하는 것이 효율적인 것을 발견할 수 있었다. 그리고 이러한 과정 후에 무용전공자의 '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 운영 구성요소', '온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발 내용 구성요소'에 대한 선호도가 다양하게 변화함을 살펴 볼 수 있었고, 그에 따른 중요성도 인식한 것을 확인 할 수 있었다.

이 연구는 대학 무용전공자의 교과과정에서 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 구성요소에 대한 선행연구와 무용전공자의 경험적 학습을 기반으로 구체적으로 탐색하였다는 점에서 의의가 있다. 또한 이 연구의 결과는 무용교육의 교과과정에서 온라인 무용교육 영상 콘텐츠를 개발하거나 효과적으로 활용하는 방안을 모색하고 있는 무용교육자들에게 의미 있는 자료로 활용될 수 있을 것이다.

이 연구를 통해 후속연구의 방향에 대해 제안하자면, 이 연구에서는 무용교육으로만 범위를 한정하여 온라인 영상 콘텐츠 개발에 대한 연구를 시행하였는데, 향후에는 문화예술교육적 차원에서 무용분야를 포함하여 다양한 예술분야를 포괄적으로 고려한 온라인 영상 콘텐츠 개발에 대한 연구의 필요성을 제안한다. 또한 이 연구에서는 특정 대학의 한정된 무용교육 교과과정의 범위에서 소수의 무용전공자를 대상으로 적용되었기 때문에 연구결과를 일반화하는데 제한점이 있다. 앞으로 온라인 영상 콘텐츠의 수요가 확대되는 사회적 추세와 요구도에 적극적으로 대응할 수 있는 무용 인재 양성을 위해서는 대학 무용교육 환경에서부터 온라인 영상 콘텐츠 개발에 대한 교과과정을 체계적으로 도입되어야 할 것이고, 다양한 방식의 온라인 무용교육 영상 콘텐츠 개발에 대한 교수자의 노력과 이에 관한 후속 연구가 지속되어야 할 것이다.

끝으로 이 연구의 결과는 현시대 무용전공자에게 요구되는 디지털 미디어 리터러시 역량을 함양할 수 있는 효과적인 무용교육 방안을 모색하는데 기초자료로 활용될 수 있을 것이라 기대한다.

참고문헌

- 강민정, 정은주, 조해운(2020). Z세대가 즐기는 유튜브 채널의 몰입 요인과 특징. **한국콘텐츠학회**, 20(2), 150-161.
- 고현정(2022). 트랜스리터러시 비대면 무용교육 사례를 통한 디지털 정체성 고찰. **한국무용교육학회**, 32(3), 19-29.
- 교육부(2020.3.27.). 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련. **교육부 공식 블로그**, <https://if-blog.tistory.com/10148>.
- 김가은, 홍미성(2022). 무용지도자의 비대면 무용수업 실태분석을 통한 포스트코로나 미래 무용교육 방안 연구. **한국체육학회**, 61(1), 247-267.
- 김경태(2020). ADDIE모형을 활용한 종묘제례학 원격수업도구 개발. **음악교육공학**, 44, 63-85.
- 김광현(2020). 1인 미디어 무용 콘텐츠 현황 분석: 유튜브를 중심으로. **대한무용학회**, 78(3), 25-39.
- 김규진(2020). 온라인 무용교육의 유형 분석 및 교육효과 차이 연구. **대한무용학회**, 78(5), 21-35.
- 김상미(2020). 융합미술교육을 위한 표현매체 확장 가능성 연구: 뉴미디어 활용에 대한 예비교사의 인식을 중심으로. **한국문화교육학회**, 15(1), 143-178.
- 김영주(2002). 인터넷 미디어의 통합적 수요-공급체계에 관한 연구: 인터넷 방송 서비스의 공급과 소비메커니즘을 중심으로. 미간행 박사학위논문, 서강대학교 대학원.
- 김형진, 정효정(2021). 유튜브 리터러시 교육 프로그램 개발 및 적용. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(2), 31-55.
- 김화숙, 류분순, 신은경, 신정희, 임혜자, 오레지나, 한혜리(2013). **무용교육론**. 서울: 한학문화.
- 류지현, 김민정, 김소영, 김혜원, 손찬희, 이영민, 임결(2015). **교육방법 및 교육공학**. 서울: 학지사.
- 민정화, 최정인(2015). 영상무용: 표현의 확장성과 콘텐츠로서의 가능성 연구: Divine Waters를 중심으로. **대한무용학회**, 73(6), 69-103.
- 박선희, 김선환(2014). ADDIE 모형기반의 진로교육 과목 개발. **학습과학연구**, 8(2), 130-152.
- 박윤정, 이광호, 이현수(2022). 대면수업과 비대면 수업에 대한 대학일반수학 학업성취도와 수업만족도 비교 연구. **한국콘텐츠학회지**, 22(1), 324-336.
- 박혜란(2022). ADDIE 모형을 적용한 수업 만족도 연구. **인문사회**21, 13(2), 1667-1678.
- 박혜진, 안미리, 홍경화(2016). 초등학생을 대상으로 한 무용교육프로그램이 미치는 효과에 대한 메타분석. **한국무용교육학회**, 27(2), 171-188.
- 변영계(2017). **교수-학습 이론의 이해**. 서울: 학지사.
- 오지아, 서제희(2021). 유튜브 미술콘텐츠에 나타난 교육적 의미에 관한 연구. **조형교육**, 78, 103-127.
- 유인영(2023.04.27.). 美 에듀테크 시장 성장 가속화. **KOTRA 해외시장뉴스**. https://dream.kotra.or.kr/kotranews/cms/news/actionKotraBoardDetail.do?SITE_NO=3&MENU_ID=180&CONTENTS_NO=1&bbsGbn=243&bbsSn=243&pNttSn=202101
- 윤혜선, 김예진(2016). 국내 유아 대상 통합적 예술교육 프로그램에서 무용의 적용에 관한 연구동향. **한국무용과학회**, 33(4), 17-32.
- 이강순, 김행화(2022). 온라인 무용교육봉사 프로그램 운영 및 지도 방향 탐색. **한국초등체육학회**, 28(10), 123-135.
- 이유리(2020). 언택트 시대, 무용교육의 새로운 방향성에 관한 문화적 해석. **문화예술교육연구**, 15(6), 79-97.
- 이정민 (2020). 언택트 시대 가상공간에서의 움직임과 소통: 미국NDEO의 온라인 무용교육 사례연구. **한국무용교육학회지** 31(3), 63-81.
- 이지연(2014). 영상 제작을 통한 미술교과 기반 인성교육의 실천적 이해. **한국초등미술교육학회**, 38, 135-159.
- 이지혜(2018). 국내 온라인 공개 무용강좌 현황 연구. **한국무용교육학회지**, 29(1), 83-101.
- 정새봄, 원도연, 장영진(2016). 무용영상콘텐츠의 정보서비스 이용에 대한 상호작용성 인식과 이용지속의도에 관한 연구: 유튜브를 중심으로. **한국체육학회**, 55(3), 349-363.
- 정지혜, 조남규(2022). 비대면 실기 수업을 위한 온라인 무용 교육프로그램 개발에 관한 기초 조사 연구. **한국무용과학회**, 39(3), 59-77.
- 최경희(2002). 무용 교육내용 선정을 위한 기초연구: 한국과 미국의 교육내용 구성을 중심으로. **한국무용교육학회**, 13(1), 15-52.
- 탁지현(2020). 포스트 코로나 시대 문화예술교육 향유 쟁점. **한국무용교육학회**, 31(4), 49-64.

- 허난(2015). 예비수학교사교육에서의 플립드 러닝(Flipped Learning) 교수, 학습 설계에 관한 연구. *한국수학교육학회*, 29(2), 197-214.
- 현보람(2022). 유튜브를 활용한 무용인식 분석. *한국융합과학회지*, 11(3), 244-258.
- 현혜연(2020). 팬데믹 시대 온라인 비대면 문화예술교육의 가능성과 과제:꿈다락토요문화학교 사례를 중심으로. *예술교육연구*, 18(4), 99-118.
- 홍미성, 김가은(2020). Z세대 무용전공생의 유튜브(YouTube) 이용실태 분석. *한국무용과학회*, 37(2), 1-20.
- Ahn, J. I., Kim, Y. E., Jeon, G. R., & Choi, J. H. (2019). The similarities and differences in the perception of media literacy competence: Focusing on media education expert groups. *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 3(1), 49-87. <http://doi.org/10.36494/JCAS.2019.03.36.1.49> 국문: 안정임, 김양은, 전경란, 최진호(2019). 미디어 리터러시 역량 인식의 전문가 집단 간 동질성과 차별성. *사이버커뮤니케이션학보*, 36(1), 49-87.
- Friedman, H. & Friedman, L.(2001). Crises in education: Online learning as a solution. *Creative Education*, 2(3), 156~163.

ABSTRACT

Exploring the Components for the Development of Online Dance Education Video Content for University Dance Majors

Yeh-Jin Kim* · Hye-Sun Yoon** Dongduk Women's University

This study aimed to explore the specific components required for the development of online dance education video content by providing experience in the process of developing online dance education videos through the learning process of the "Dance Education Theory" course, which is designed for the cultivation of cultural arts education experts among university dance majors. For this purpose, 62 dance majors who took the "Dance Education Theory" course at D Women's University in Seoul during the 2nd semester of 2021 and 2022 were selected as the subjects of the study. In addition, to explore the components required for the development of online dance education video content in this study, the analysis of relevant previous studies was combined with open-ended surveys and checklists conducted during the learning process of dance majors and used as analytical data. These research results are expected to serve as basic data for seeking effective dance education methods that can cultivate digital media literacy skills required by contemporary dance majors. According to the research findings, first, the analysis of the responses to 'Preference for Online Dance Video Content and Demand for Online Dance Learning among Dance Majors' revealed the preference for online dance video content and the demand for online dance education among dance majors. Second, the necessary components for the development of online dance education video content were categorized into operational components and content components by integrating the meaning of the responses from dance majors and previous studies. The operational components were derived as 'operational methods', 'space utilization', 'media utilization', and 'immersion factors', while the content components were formed as 'educational areas', 'educational objectives', and 'integrative forms'. Third, the evaluation of the application of the components in the process of developing online dance education video content was analyzed based on the statements of dance majors, resulting in the evaluation of the application of operational components and content components. These research findings are expected to serve as fundamental data for exploring effective dance education methods that can enhance the digital media literacy competencies required by contemporary dance majors.

Key words : Cultural arts education, Dance major, Dance education, Video content

논문투고일: 2023.08.28

논문심사일: 2023.10.02

심사완료일: 2023.10.02

* Instructor, College of Performing Arts, Department of Dance, Dongduk Women's Univ. nana1729@hanmail.net

** Associate Professor, College of Performing Arts, Department of Dance, Dongduk Women's Univ. dasoma40@naver.com