

디지털 세대를 위한 미디어, 인권 그리고 미디어 리터러시

김아미 (시청자미디어재단 연구위원)

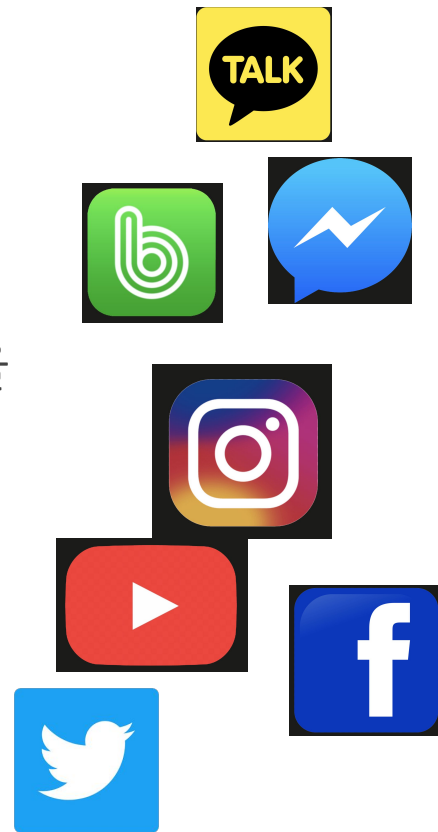
오늘 함께 나눌 이야기

1. ‘디지털 세대’: 미디어가 일상인 아이들
2. 사이버 불링, 글과 영상으로 저장하는 아이들
3. 어린이와 유튜브
4. 디지털 세대를 위한 미디어 리터러시

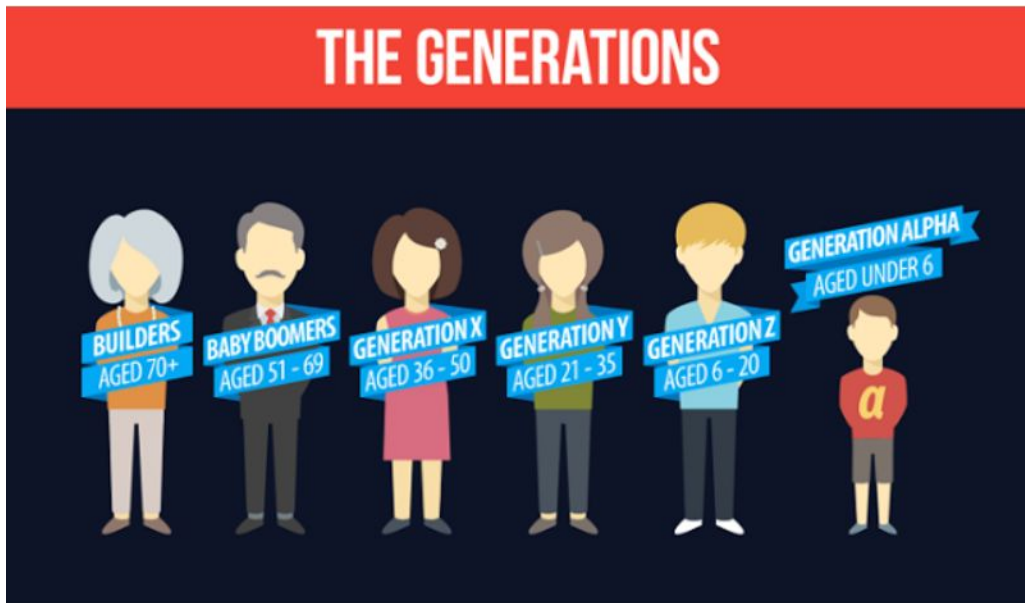
지금의 디지털 세대는...

확장되는 시공간에서 소통하며 관계를 맺는 경험

- 온라인-오프라인의 경계가 불분명한 세상
- 증강현실과 가상현실의 도입
- 물리적으로 같은 공간에 있으나 서로 다른 시공간을 경험하는 것이 익숙한 세대



지금의 디지털 세대는...



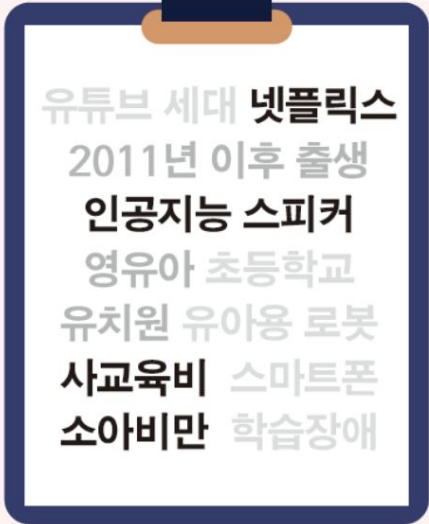
이미지 출처: 네이버 블로그

<https://m.blog.naver.com/erke2000/221315243583>

지금의 디지털 세대는...

알파 세대(Generation Alpha)

- 아이패드 출시된 2010년 이후 태어난 세대로 유아기부터 스마트 기기 (스마트폰, 스마트패드, 스마트 스피커)에 접함 (호주 사회학자 마크 매클린들)
- 인공지능과 로봇 등 테크놀로지 발전에 익숙하며, 직관적으로 스마트 기기를 탐구하고 짧은 화면 전환에 익숙함
- 게임을 통해 직접 도시를 설계하는 등 인터랙티브 미디어(사용자의 동작에 반응하는 디지털 컴퓨터 기반의 시스템)에 익숙함



유튜브 세대 넷플릭스
2011년 이후 출생
인공지능 스피커
영유아 초등학교
유치원 유아용 로봇
사교육비 스마트폰
소아비만 학습장애

출처. 한양대병원(2020)

지금의 디지털 세대는...

스마트폰과 영상에 익숙한 Z세대

- 스마트폰과 영상을 태어날 때부터 익숙하게 사용하는 세대, 모바일을 통해 세상과 접속하고 영상을 통해 지인과 적극적으로 소통함 (한국마케팅연구원, 2017, 35쪽)
- 정보에 빠르게 반응하고, 즉각적 소통을 선호함 (Pérez-Escoda et al., 2016)
- 개인정보에 민감하게 반응하고 SNS를 신중하게 사용(Rickes, 2016)



출처. 티타임즈 (2017.11.30)

‘디지털 네이티브’ 담론...

세대 담론으로서의 강점과 약점

- 기성세대와는 ‘확연한 차이가 나는’ 환경에서 성장한 세대의 공통적 특성을 설명하고자 함
- 세대 간 차이를 부각시키기 위해 세대 내 격차를 간과
- ‘타고난’ 능력으로 치부하여, 그들의 노력과 시행착오에 대해 고려하지 않음

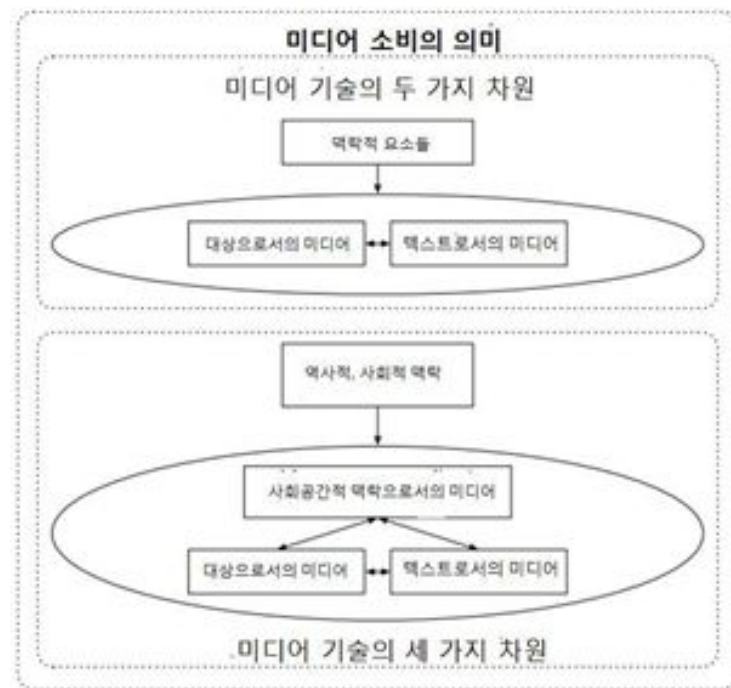
‘디지털 세대’라고 불리우는 아이들의 실제 경험과 인식을 들여다 볼 필요



미디어가 '일상'이 된 아이들

- 의도적으로 미디어를 찾아보지 않아도 일상에서 쉽게 접하게 됨 (스마트폰, 지하철 영상, 버스 광고 등)
- 미디어의 진입장벽이 낮아지고 있음 (직관적으로 접할 수 있는 미디어 콘텐츠)
- 부모를 통해 만나는 미디어 (부모님이 보여준 유튜브)
- 하지만, 홀로 경험하는 미디어 세상 (또래문화가 중요, 기성세대에게 잘 보이지 않음)

미디어가 일상이 된 아이들...



(Hartmann, 2006)

미디어가 일상이 된 아이들
이들에게 미디어는 ‘안전한 공간’일까요?



왜 지금 ‘디지털 권리(Digital Rights)’? : 미디어와 인권

- ❑ 유엔아동권리협약(Convention on the Rights of the Child: CRC)
30주년 - 향후 30년을 조망하는 논의들 (UNICEF, 2019)
- ❑ “전 세계 인터넷 인구의 1/3은 어린이와 청소년” (UNICEF, 2016)
- ❑ 디지털 세상에서 아이들의 권리에 대한 논의가 시급함



어린이 청소년의 '디지털 권리(Digital Rights)'

보호

(Protection)

사이버불링
온라인 그루밍

제공

(Provision)

정보격차
(도구적) 디지털 리터러시

참여

(Participation)

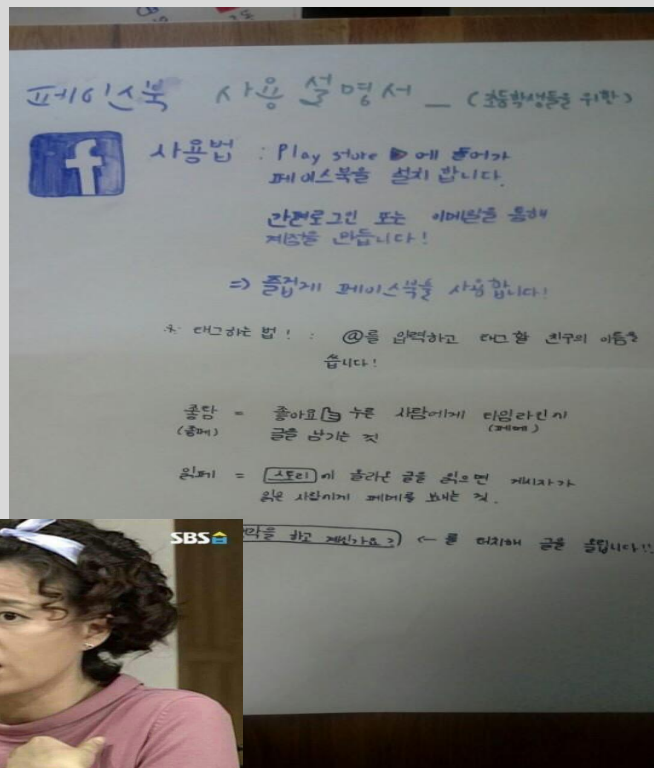
표현
디지털 시민행동

어린이와 청소년의

미디어 문화, 리터러시 실천, 디지털 시민성에 관한 연구

- <'가짜뉴스'와 청소년 : 청소년은 뉴스를 어떻게 경험하는가>(2017)
- <초등학생 유튜브 문화와 교육적 대응> (2018)
- <중학생 미디어 문화와 미디어 리터러시 교육 방향 연구>(2018)
- <Z세대는 연예인 학교폭력 이슈를 어떻게 소비하고 인식하는가> (2019)
- <디지털 시민성 개념 및 교육방안 연구> (2019)

어린이·청소년의 미디어 문화와 경험에서 출발한 교육...



예쁜건 내가 할게
못생긴건 누가 할래? 너?

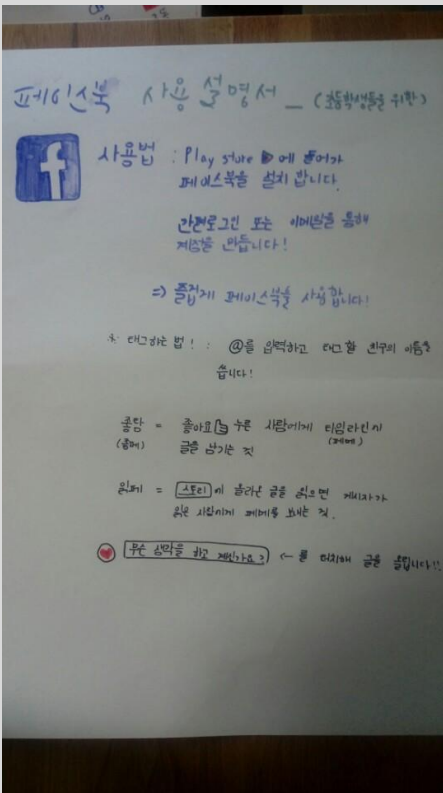
어린이·청소년의 목소리가 전면에 드러나는 미디어 문화 연구를 위한 연구방법

- 시각적 연구방법을 기반으로 한 활동중심 FGI

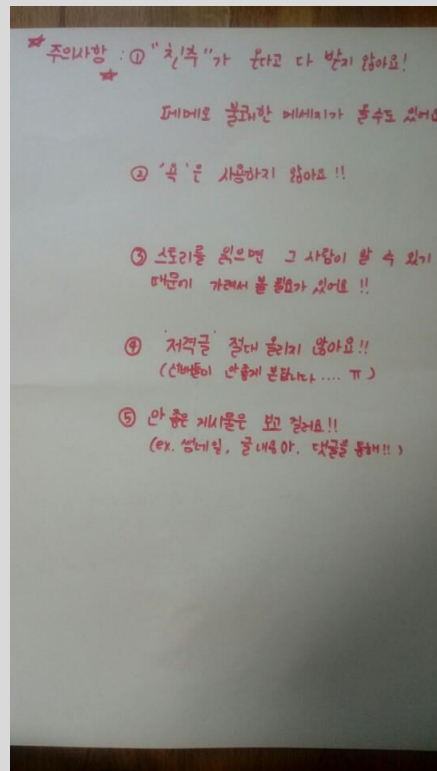
⇒ ‘미디어 설명서’ 만들기 활동
⇒ 기억에 남는 미디어 사진 찍고
설명하기 (photo-elicitation)

- 개별 심층 면담 병행

같기도 하고 다르기도 한 10대의 경험



- 인정욕구를 기반으로 한 관계 형성
- 일상공유에 의미 부여
- 또래문화의 중요성
- 자아노출정도의 적극적 통제
- 계정관리를 통한 경계짓기
- 주고 받기의 중요성
- 플랫폼 구조의 영향



사이버 폭력으로부터 보호

□ 사이버 불링이란?

온라인 공간에서 이루어지는
따돌림이나 괴롭힘

연번	사이버폭력 유형	정 의
1	사이버 언어폭력	인터넷, 휴대폰 문자 서비스 등을 통해 욕설, 거친 언어, 인신 공격적 발언 등을 하는 행위
2	사이버 명예훼손	사실 여부에 상관없이 다른 사람/기관의 명예를 훼손하는 글을 인터넷, SNS 등에 올려 아무나(불특정다수) 볼 수 있게 하는 행위
3	사이버 스토킹	특정인이 원치 않음에도 반복적으로 공포감, 불안감을 유발하는 이메일이나 쪽지를 보내거나, 블로그/미니홈피, SNS 등에 방문하여 댓글 등의 흔적을 남기는 행위
4	사이버 성폭력	특정인을 대상으로 성적인 묘사 혹은 성적 비하 발언, 성차별적 욕설 등 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 내용을 인터넷이나 휴대폰을 통해 게시하거나 음란한 동영상, 사진을 퍼뜨리는 행위
5	신상정보 유출	개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급 또는 게재하거나 신상 정보(이름, 거주지, 재학 중인 학교 등)를 유포시키는 행위
6	사이버 따돌림	인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 상대방을 따돌리거나 안티활동을 하는 행위
7	사이버 갈취 ¹⁾	온라인상에서 사이버머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템 등을 강제로 뺏는 행위
8	사이버 강요 ²⁾	인터넷에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시키는 행위



사이버 불링, 글과 영상으로 저격하는 아이들

‘저격글’ ‘저격 영상’: 누군가를 애매하게 특정한 채로 공격하는 글이나 영상

연구자: 도용이 뭐예요?

M(초6여): 다른 사람그림을 갖다가 베낀 다음에 자기가 그렸다고 얘기를 하는 게 도용이에요.

연구자: 그런데 도용한 건지 어떻게 알아요?

M(초6여): 그거 도용 저격영상이라고 검색창에 치면 다 나와요.

P(초6여): 자기 그림을 도용하면 폭탄을 날려줘요. 너 죽고 나 죽자. (웃음)



사이버 불링, 글과 영상으로 저장하는 아이들

‘저격글’ ‘저격 영상’: 페이스북 메시지 캡처 내용 공유

K(중2남): 저격 글이 많이 올라와요.

연구자: 어떤 식으로 써요? 저격 글은?

B(중2여): 되게 잔인한 거로는...저 예전에 폐북 했을 때 본 적이 있는데, 그 친구랑 폐메 했던 거 중에서 자기가 조금 별로였다 하는 그런 부분을 다 찍어가지고 진짜 너 이렇게 행동할거냐, 너 진짜 별로다, 하면서 하고 친구들 다 태그를 해요. 근데 그 맘에 안 드는 친구의 이름을 밝히지는 않아요. 그러면 친구들이 딱 이렇게 말을 해요. 야, 누군데?

K(중2남): 그 댓글에 태그 달던데.



사이버 불링, 글과 영상으로 저격하는 아이들

‘저격글’ ‘저격 영상’: 계정 해킹을 당한 피해 사례

B(중2여): 근데 카카오 스토리 했을 때 그게(저격영상을 의미) 진짜 심하기는 했었어요.

연구자: 기억나는 사례가 있어요?

B(중2여): 그 나중에 알게 된 거는 그.. 피해자? 피해자라고 해야 되는지 모르겠는데, 그 사람이 실체가 아니라 해킹을 당해서, 그 어떤 사람이 그 사람인 척을 해가지고 욕 먹을 행동들을 다 하고 다닌 거예요. 그래서 막 그 사람 댓글 같은 데 보면 그딴 식으로 살지 마라, 왜 그런 식으로 사냐, 얼굴도 못생겼는데, 막 이러면서.. 되게 인신공격 같은 것도 되게 많이 하고.. 좋아요나 그런 것도 진짜.. 많이 달리고 그랬던 거 본 적 있었어요.



사이버 불링, 글과 영상으로 저격하는 아이들

‘저격글’ ‘저격 영상’: 트위터의 경우 제3자의 개입 사례도 많음

J(고1여): 저격 글은 트위터에서 엄청 많이 봤어요. 모르는 사람들끼리도 올리더라고요.
트위터도 메시지 기능이 있잖아요. 그 쪽으로 저격 글 받은 사람한테 모르는 사람들이
욕 같은 거 보내고 그런 경우가 있기는 하더라고요.

연구자: 저격 글의 대상이 된 사람한테요?

J(고1여): 네. 그런 경우 좀 많이 봤어요. 제3자가.



사이버 불링, 글과 영상으로 저격하는 아이들

‘저격글’ ‘저격 영상’: 저격글에 ‘끼어드는’ 이유

J(고1여): 저격 글을 올리는 사람 친구들이 제일 많이 끼어들어요.

S(고1여): 그렇죠.

J(고1여): 아는 사람들이...왜냐면 자기편이 당했으니까. 같이 공격을 해야겠다는 생각으로 끼어드는 경우가 많고. 완전히 쌍뿔맞은 사람들이 끼어드는 경우는 그냥 물어뜯을 사람이 하나 생겼으니까, 같이 뜯으려고 그러는 경우가 좀 많아요.



‘저격글’ ‘저격 영상’ 의 심각성 : 디지털 미디어의 특성

- ❑ 디지털 미디어의 비가역성 (디지털 발자국)
- ❑ 제한된 익명성 (신상공개의 위험)
- ❑ 평판관리의 문제 (온오프라인 경계 불분명)
- ❑ 갈등의 가시화 및 기록



‘저격글’ ‘저격 영상’ 의 심각성 : 소셜 미디어의 특성

- ❑ 저격글 등에 반응하는 사람의 범위가 불특정 다수로 확대되고, 이들은 누군가를 비난하는데 큰 고민 없이 클릭이나 댓글로 ‘장난삼아’ 거들기도함
- ❑ 비난 글이 퍼지는 속도가 빠르며, 비난의 대상이 이에 대해 항의하거나 상황에 대한 사실관계의 확인 없는 경우가 많음
- ❑ 비난의 대상이 되는 사람은 두려움과 무기력함을 느끼는 동시에, 이에 대해 어떻게 대응해야하는지 확실히 알지 못함
- ❑ 저격글을 둘러싼 이야기들이 온라인 상에서 진행되므로 학교 일과 시간 등으로 시간이 한정되어 있지 않아 24시간 지속적으로 불안감을 느낄 수 밖에 없는 상황



‘저격글’ ‘저격 영상’ 의 심각성 : 어린이 청소년 미디어 이용문화의 특성

‘놀이(유희)’ 중심의 미디어 이용 (play and playfulness)


- ❑ 또래문화가 미디어 사용의 중요한 계기이자 동기가 됨
- ❑ 위험해보이는 행동이나 콘텐츠 소비도 ‘놀이’로 접근이 됨 (연령 제한 무시, 몰카나 장난 영상 선호, 댓글 놀이, 언어유희에서 출발한 혐오표현 확산)
- ❑ 표현에서 그치지 않고, 표현한 콘텐츠를 기반으로 친구나 온라인 지인을 불러 어울려 ‘놀고’ 싶어함 (태깅, 오픈채팅, 유튜브 구독)



사이버불링 에 대한 교육적 대응 : 유아 및 초등 저학년

디지리티 (DigiLitEY, 유럽연합 유아 디지털 리터러시 연구 네트워크) 0세-8세 부모 위한
“디지털 시대 부모를 위한 가이드라인” 발표

- ❑ 아이가 안전하고 건강하게 온라인 생활을 할 수 있도록 도움 , 나이대별 지원 방안 제시
- ❑ 0~5세:
안전하지 못한 웹사이트, 서비스 이용하지 못하도록 부모가 관리
디지털 미디어 접하면서 문제가 생기면 어른에게 말할 수 있다는 메시지
- ❑ 6~8세:
특정인을 사이버 상에서 집단적으로 따돌리거나 집요하게 괴롭히는 행위인 ‘사이버 불링’
여성이 피해자로 노출되기 쉬운 사이버 불링 유형인 ‘온라인 그루밍’ 등 아이들과 조금 더 구체적인 주제에 관한 이야기를 시작하도록 권장



사이버불링 에 대한 교육적 대응 : 초등학교 고학년 대상 교육 사례

미디어스마트(MediaSmarts, 캐나다 미디어 리터러시 교육 지원 비영리교육단체)
“사이버불링의 이해: 아바타와 정체성”

- ❑ 디지털 소통의 특성 및 디지털 소통 환경에 대한 이해
- ❑ 초등고학년을 교육대상으로 선택한 이유: SNS를 본격적으로 사용하기 시작한 시기
- ❑ 비언어적 단서가 제거된 소통 공간
- ❑ 피해자와 공감할 수 있는 계기



사이버불링 에 대한 교육적 대응 : 중학생 대상 교육 사례

커먼 센스 미디어(Common Sense Media, 미국 미디어 리터러시 교육 지원 비영리교육단체)

“이해하고 연대하기: 사이버불링에 맞서는 행동”

- ❑ 사이버불링이 일어났을 때 당사자들의 서로 다른 입장을 고려해보자
- ❑ 괴롭힘을 당하는 사람과 연대하고 사이버불링 상황에 개입하는 방법을 같이 고민해보자
- ❑ 사이버불링에 대응할 때 당면할 수 있는 문제를 해결하는 방법을 고민해보자

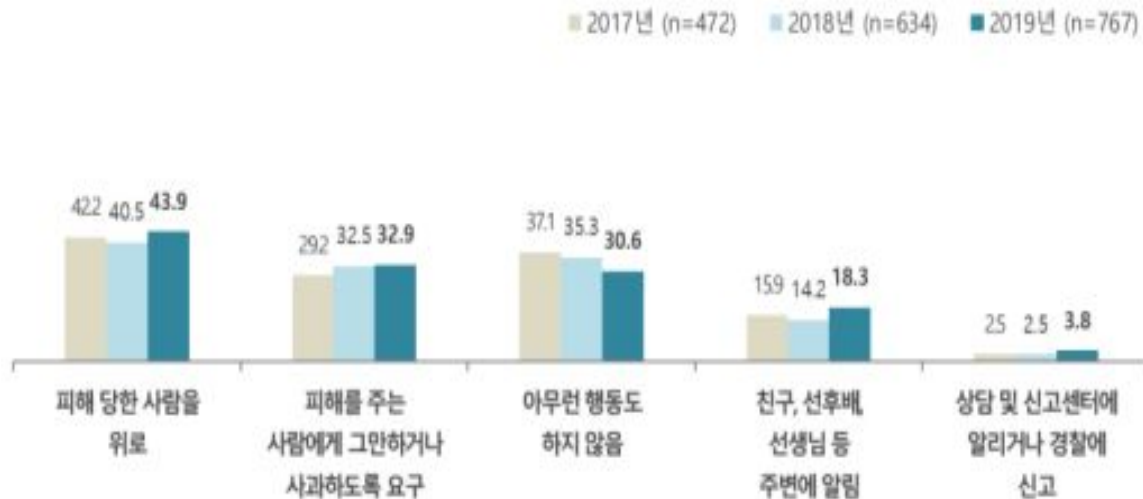
사이버 폭력 피해 후 대응

출처. 2019 사이버폭력실태조사 보고서



사이버 폭력 목격 후 대응

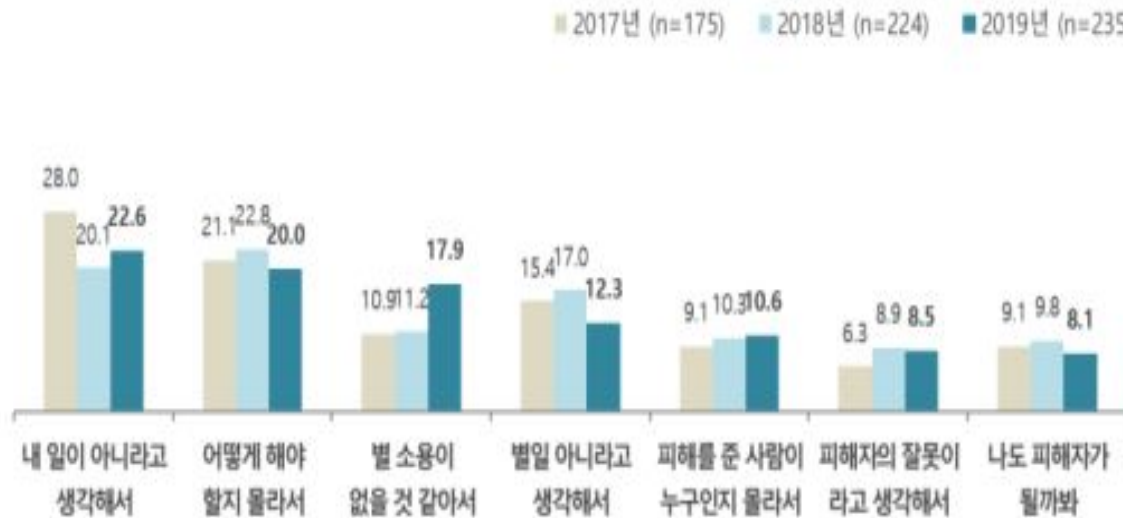
출처. 2019 사이버폭력실태조사 보고서



학생 응답자 15% 가량(초등학생 응답자 16.1%, 중학생 응답자 16.9%, 고등학생 응답자 15.2%)이 사이버 폭력을 목격한 적이 있다고 응답함

사이버 폭력에 대응하지 않는 이유

출처: 2019 사이버폭력실태조사 보고서



여러분께 여쭙어봅니다

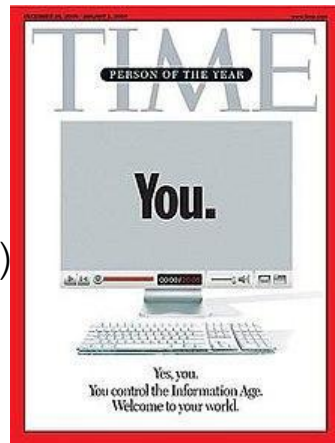
학생이 저격글 등 사이버 불링 피해를 호소한다면
어떻게 대응하는 것이 좋을까요?

사례: 어린이의 유튜브 경험,
아이들 경험과 목소리에 귀 기울이기

I. 왜 유튜브인가? 유튜브와 초등학생에 대한 논의

유튜브의 역사

- 2005년 2월 PayPal 직원 Chad Hurley, Steve Chen, Jawed Karim이 영상공유 웹사이트 개발
- 2005년 11월 자베드 카림(Jawed Karim)이 올린 "[Me at the Zoo](#)"로 시작됨
- 2005년 12월 공식 론칭 후 입소문을 타며 사용자가 급격히 증가 (Hilderbrand, 2007)
- 2006년 11월 구글, 16억5천만 달러 지불 후 유튜브 인수
- 2006년 타임지에서 "You"를 올해의 인물로 꼽으며 화제





어린이와 유튜브, 양가적 접근

막말 BJ 일베 표현 답습한
초등생 유튜버 등장...그 수위가
(중앙일보, 2017.07.24)

VS

유튜버 세대교체...만6세 어린이
유튜버 '연봉 119억'(연합뉴스,
2018.03.13)



어린이와 유튜브

위기 (Risk)

VS

기회 (Opportunity)

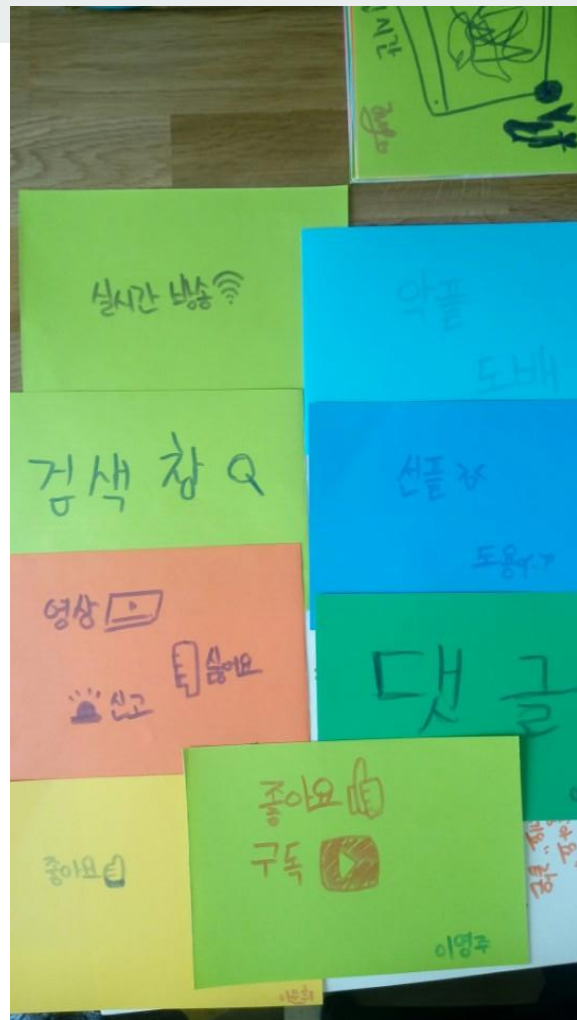
Livingstone, S and Helsper, E.J. (2013)



어린이가 말하는 유튜브 경험과 인식

“유튜브하면 떠오르는 단어가 뭐예요?”

- 기능: 구독, 알림, 좋아요, 실시간, 검색 등
- 콘텐츠: 크림히어로즈, 팬튜브, 스포츠 등
- 경험: 댓글, 도용, 사칭 등





어린이가 말하는 유튜브 사용법

“동생을 위한 유튜브 설명서를 만들어볼까요?”

- 그림: 유튜브 하면 떠오르는 이미지
- 사용법: 도구적 리터러시
- 주의사항: 문화적 코드

어린 이 유튜브 사용법

1. 인터넷에 들어간다.
2. 검색창에 youtube 라고 검색한다.
3. 첫번째 링크를 클릭한다.



4. 검색창(돋보기)을 클릭한다.
5. 원하는 것을 검색한다.
6. 원하는 영상을 클릭한다.
7. 재미있게 영상을 본다(시청)
(된장에)

by 김시우, 유재민

주의사항

(주의할 것!)

1. 아무영상이나 클릭하지 않는다.
2. 나쁜 말을 하지 않는다. (댓글에서)
3. 제한 모드를 켜다.
 - 1) 설정에 들어간다
 - 2) 일반 설정에 들어간다
 - 3) 제한 모드를 켜다.
4. 데이터로 보지 않는다.
5. 맘마 한테 허락을 달는다.
6. 이상한 사람한테 이상한 것을 배우지 않는다.
7. 무서운 것을 보지 않는다.

아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

1. 초등학생은 유튜브에서 다양한 소통을 경험

: 문화적 규범과 감정의 개입

- 소통과 표현을 위해 개인별 계정 만드는 것이 중요함을 강조
- 소통과 관련된 문화적 규범을 설명함: 예. 좋아요-댓글-구독, 싫어요-댓글-신고
- 자신이 올린 댓글이 사용자들의 '좋아요' 반응을 많이 받기를 바람
- 자신의 계정 구독자가 많아지기를 바람
- 이를 위해 어떻게 표현하고 소통해야하는지에 대한 이해가 있음

아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

1. 초등학생은 유튜브에서 다양한 소통을 경험

B-D (6학년, 여): 어쩔 때 댓글에 엄청나게 ‘좋아요’라고 누가 답해주면 너무 들뜨는 거예요.

B-E(6학년, 여): 딱 그 영상에 어울리는 멘트를 딱 치면 슬라이스 바 내리면 누구님이..뭐 누가 내 멘트에 ‘좋아요’를 달았습니다. (웃음) 이거 엄청 많이 떠요.

질 문: 어떤 댓글이 주로 ‘좋아요’를 많이 받아요?

B-D(6학년, 여): [아이돌] 귀엽다는 말 하나로도 뭐.

B-S(6학년, 남): 그 영상에 맞는 말.

B-L(6학년, 남): 선물.

II. 아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

1. 초등학생은 유튜브에서 다양한 소통을 경험

- 초등학생들 사이에 친구의 채널을 구독해주는 모습
: 온오프라인의 경계가 뚜렷하지 않을 수 있음
- 다양한 소통을 경험
: 채널 운영자와의 소통, 사용자 간 댓글로 소통
: 동시적 소통뿐 아니라 비동시적 소통
- 실시간방송의 경우 크리에이터(전문가)에게 ‘직접 도움을 줄 수 있는 것’이 매력이라 설명

질문 : 실시간 보는 친구들은 왜 봐요?

A-H(6학년, 여) : 실시간으로 보면서 채팅을 하면 다 봐주거든요. 그게 너무 행복해요.

II. 아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

2. 초등학생에게 유튜브는 비공식적 학습 공간

- 검색을 위한 포털로 기능 : 학교 숙제, 게임 전략 등
- 글+사진보다 영상에서 정보를 얻는 것이 더 쉽다고 설명
- 영상 기반 정보 검색에 익숙해져가고 있음을 시사
- 그러나 영상 정보의 진위 판단을 하는 방법에 대한 교육을 받지 못하였음

아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

3. 초등학생은 유튜브에서 정체성 구현 및 실험의 공간

- 유튜브에서 활동하는 ‘나’의 정체성을 어느 정도 드러내느냐에 대한 고민
: 특히 크리에이터의 입장이 되었을 때 이와 같은 고민이 많아짐

A-J(5학년, 여): 옛날에 지금 말고 옛날에 2,3학년 때? 그때는 편집을 못하니까 목소리 공개를 했는데, 그때 악플 다는 사람들이 많았었어요. 그래서 그때 잠시...

A-N(5학년, 남): (농담하듯이) 충격을 먹어가지고 유튜브를 그만두고!

A-J(5학년, 여): 그때 상황에는 제가 유튜브를 잘 못 다루고 사람들이 악플을 다니까...신고를 어떻게 할 줄은 모르고. 유튜브 다룰 줄도 모르니까 그냥 유튜브를 안한 적도 많고. 이제 편집 좀 하게 됐으니까 목소리 공개 안하니까 사람들도 구독자 수도 좀 되고 그래요.

아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

3. 초등학생은 유튜브에서 정체성 구현 및 실험의 공간

- 유튜브에서 화제가 되는 채널(영상)이나 콘텐츠를 구독하지 않아도, 이에 대해 인지하고 있는 경우가 대부분임
- 친구들과 소통하기 위해 찾아보는 경우도 많음
- 유튜브 인기 콘텐츠의 경우 동화책이나 TV프로그램으로 영역을 확장하기도(상호텍스트성)
- 결과적으로 초등학생의 문화자원으로 영향력을 지님

아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

3. 초등학생은 유튜브에서 정체성 구현 및 실험의 공간

- ‘평판관리’의 문제: 디지털 미디어의 비가역성, 온오프라인 경계의 불분명함
 갈등의 가시화 및 기록
- 유튜브 안에서의 소통이 자신 혹은 상대방의 ‘기분’(심리)에 영향을 미칠 수 있음을 인지
- ‘저격 영상’에 대한 인식도 온라인 상의 ‘평판관리’ 중요성과 연관된다고 볼 수 있음

질 문: 도용?

B-M(6학년, 여): 다른 사람그림을 갖다가 베긴 다음에 자기가 그렸다고 얘기를 하는 게 도용이에요.

질 문: 그런데 도용한 건지 어떻게 알아요?

B-M(6학년, 여): 그거 도용 저격영상이라고 검색창에 치면 다 나와요.

B-P(6학년, 여): 자기 그림을 도용하면 폭탄을 날려줘요. 너 죽고 나 죽자. (웃음)

아이들이 말하는 유튜브 경험과 인식

4. 초등학생은 유튜브와 관련한 **경험적 지식**을 쌓아가고 있음

- 유튜브 채널 운영을 통한 수익창출이 가능함을 인지
- ‘신고’를 통한 공식적 문제 해결보다 ‘저격영상’을 통한 비공식적 문제해결이 유효하다는 경험
- 영상 제작 및 편집에 대한 이해
- 유튜브에서 높은 호응을 받는 콘텐츠의 영상문법 및 형식 인지

아이들의 유튜브 경험이 교육에 주는 시사점

미디어 리터러시 교육의 필요성 및 접근법

- 초등학생의 유튜브 경험을 성찰할 수 있는 공적공간(교육적 경험) 필요
- 유튜브를 초등학생 또래문화의 공간이자, 비가시화 된 문화규범이 존재하는 문화 공간으로 접근할 필요가 있음

아이들의 유튜브 경험이 교육에 주는 시사점

전통적 미디어 리터러시 교육의 적용 및 교육 내용 확장

- 영상 기반 정보의 진위를 판별할 수 있는 교육이 필요함
- ‘타겟 청중(audience)’이라는 핵심개념을 활용하여, 1인 미디어 사용 및 제작에 대한 이해를 도울 필요가 있음
- 유튜브 등 1인미디어의 수익구조에 대한 사례연구 활동 등이 가능함
- 학생이 대안적 공간을 제안하거나 유튜브 공간의 개선 제안 가능

아이들의 유튜브 경험이 교육에 주는 시사점

면담에 참여한 선생님들이 토로한 어려움

- 유튜브를 잘 쓰지 않았던 아이들이 교육을 계기로 오히려 유튜브에 빠지게 되면 어떻게 하나?
- 관련 성취기준을 찾아내는 것이 어려울 때가 있다
- 아이들의 문화를 알아차리기 어려울 때가 있다
- 아이들의 미디어 문화를 다루기 위해서는 학부모의 협조가 필요한 부분이 있다

☀ 여러분은 어떻게 생각하시나요?

... 아이들의 유튜브 관련 팁: 교육안

커먼 센스 미디어(Common Sense Media)에서 제시하는 5가지 팁

- 아이들에게 어떤 영상을 보는지 공유해달라고 부탁해보자
- 구독 계정이 있다면 아이가 본 영상 리스트를 확인해볼 수 있다. 만약 시청 기록을 지웠다고 해도 추천영상을 보고 추측 가능하다
- 랜덤으로 검색하여 보기 보다는 부모와 함께 정한 크리에이터의 영상을 구독하여 보기로 합의할 수도 있다. 아니면 부모가 플레이리스트를 만들어서 정해진 시간동안 보도록 허락해 줄 수도 있다
- 아이가 즐겨보는 크리에이터가 어떤 사람인지 채널 정보나 검색 등을 통해 알아보자
- 제한모드나 유튜브 키즈를 활용하여 아이에게 노출되는 영상을 제한할 수 있다

... 아이들의 유튜브 관련 팁: 유튜브 정책

유튜브 정책, 안전 및 저작권 보호 방안 참고

- 개인정보 보호 및 안전 관련 정보 제공 (예. 제한모드 사용법)
- 신원 보호 : 동영상이나 댓글이 개인정보 침해하는 경우 콘텐츠 삭제 요청 가능
- 동영상 공개 설정 및 내 데이터 공개 설정 변경
- 어린이 유튜브 크리에이터 보호를 위한 움직임 (예. 어린이 대상 콘텐츠의 경우 개인 맞춤 광고 게재 중단)

안전한 미디어 생활을 위하여,
미디어 리터러시



21세기 필수 역량인 ‘(미디어) 리터러시’

1) 국내동향: 민주시민교육의 일환인 미디어 리터러시 교육

- 「민주시민교육 활성화를 위한 종합계획」 (교육부, 2018)

- 미디어에 대한 지식 습득을 위한 교육이 아니라, ‘시민적 가치와 태도, 역량을 높이고 참여와 실천으로 확장하는 포괄적인 교육’ 지향
- 고등학교 고교학점제와 연계하여 시민, 토론, 미디어 리터러시 등 선택과목 개설 방안 제시



21세기 필수 역량인 ‘(미디어) 리터러시’

1) 국내동향: 교육과정 안에 자리잡은 모든 학습자를 위한 미디어교육

- 「학교 미디어교육 내실화 지원 계획」(교육부, 2019)

- 미디어교육: 미디어로 필요한 정보를 찾고, 제공되는 정보를 비판적으로 이해하는 데서 나아가, 미디어를 활용하여 정보와 문화를 생산하고 사회에 참여하는 역량을 기르는 교육
- 학교 교육과정을 통한 미디어 교육 지원
- 미디어 교육 교원역량 강화 및 지원체계 구축

미디어 교육과 미디어 리터러시

- 디지털 미디어 시대의 미디어 리터러시

- 미디어 융합, 미디어 사용의 개별화·다양화
- ‘미디어에 접근하고, 미디어를 분석, 평가, 창조하는 능력’ (Ofcom, 2003)
- ‘사회적 참여 역량, 문화적 이해 역량 강조’ (EAVI, 2009)

NATIONAL ASSOCIATION FOR MEDIA LITERACY EDUCATION
NAMLE

How do we become *critical thinkers, effective communicators, and engaged citizens* in today's world?

Media Literacy!

Media Literacy is the ability to:



ACCESS



ANALYZE



EVALUATE



CREATE



ACT

using all forms of communication.

Media are defined as the means of communication that reach or influence people widely (for example, *radio, television, newspapers, magazines, and the Internet*). To be media literate, ask questions and keep your eyes wide open. Some questions you can ask are:

WHO made this?

WHY was it made?

WHAT is missing from this message?

HOW might different people interpret this message?

WHO might benefit from this message?

WHO might be harmed by this message?

Media literacy is an essential life skill in the 21st Century.
For more information, go to www.namle.net.

Join NAMLE today! Membership is FREE. Follow @medialiteracyed on Twitter and Facebook.



미디어 리터러시란?

모든 종류의 의사소통 수단을 기반으로 접근, 분석, 평가, 창조, 그리고 행동하는 능력 (NAMLE, 2018)

- 미디어 리터러시는 사회적 참여를 위한 핵심수단으로 미디어 교육의 목적은 ‘미디어 이용자를 수동적인 위치에서 적극적인 위치로, 수용자에서 참여자로, 소비자에서 시민으로’ 자리매김하는데 있음 (교육부, 2018)



미디어 리터러시란?

미디어 환경 안에서 **잘** 읽고 쓰고 소통하며 사회에 참여하는 능력

잘 = 비판적으로, 창의적으로, 책임감있는 태도로

디지털 권리를 지원할 수 있는 미디어 리터러시 교육 방향

- 자신의 미디어 사용과 문화에 대해 스스로 성찰하는 힘을 키우는 교육
- 안전한 미디어 경험을 지원하는 교육(플랫폼 제공, 정보제공)
- 미디어 플랫폼의 구조와 한계에 대한 탐색을 기반으로 미디어 생태계에 대한 이해와 대안적 환경 상상의 계기를 주는 교육

이러한 교육을 가능하게 하는 학교 내, 학교와 지역, 학교와 미디어 리터러시 교육 기관 등 다양한 협력적 노력이 필요함



경청해주셔서 감사합니다.
amkim@kcmf.or.kr