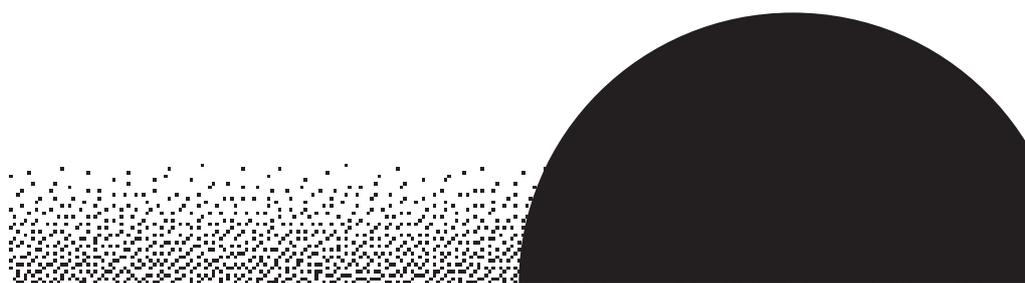
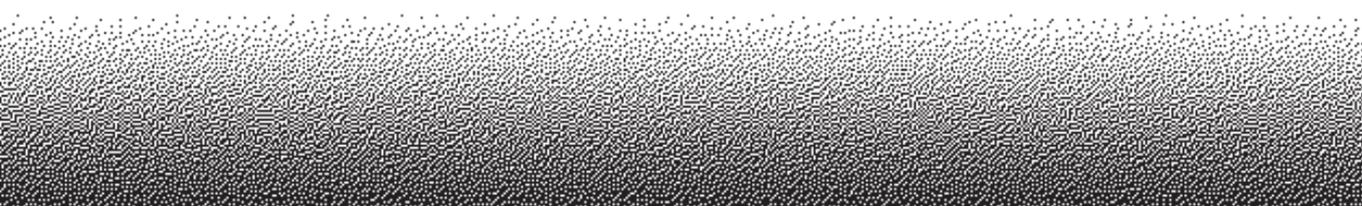


세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교안 개발 연구



unesco

기획: 유네스코한국위원회

세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교안 개발 연구

연구책임자	김아미 (독립연구자)
공동연구진	김영은 (유네스코한국위원회) 박다혜 (유네스코한국위원회) 박유신 (서울석관초등학교) 고기식 (영선중학교) 김현정 (완산여자고등학교)
학생연구자	김주아 (서울석관초등학교) 김시호 홍아름
	정성윤 (영선중학교) 이서현 김나경 천태민 김소윤
	이주희 (완산여자고등학교) 이정은 김주희

목차

제1장 서론	05
제1절 연구의 필요성 및 목적	06
제2절 연구 내용	07
제3절 연구 방법	08
제4절 연구사업 추진 일정 및 역할	11
제5절 기대효과 및 산출물	11
제2장 이론적 배경	13
제1절 유네스코 미디어정보리터러시 추진 성과 및 과제	14
제2절 유네스코 미디어정보리터러시 교육과정의 디지털 전환	18
제3장 어린이·청소년의 목소리로 듣는 디지털 세상과 디지털 권리	21
제1절 어린이가 미디어 생활에서 겪는 어려움과 권리	22
제2절 미디어 플랫폼 추천 알고리즘으로 인한 아동들의 정보 접근 경험	36
제3절 미디어 플랫폼 추천 알고리즘으로 인한 정보 접근 경험 탐구하기	43
제4장 세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안	49
제1절 초등학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안	50
제2절 중학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안	58
제3절 고등학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안	72

제1장

서론

제1절 연구의 필요성 및 목적

제2절 연구 내용

제3절 연구 방법

제4절 연구사업 추진 일정 및 역할

제5절 기대효과 및 산출물

제1장

서론

제1절 연구의 필요성 및 목적¹

1. 세계시민이자 디지털 공간의 주체로 자라나는 어린이 청소년

어린이·청소년에게 디지털 공간은 일상이자 또래와의 소통과 사회화를 경험하는 중요한 공간이다. 특히 코로나19로 인한 팬데믹 상황을 경험하면서 예견치 못한 속도로 모든 것이 비대면, 혹은 디지털 미디어를 매개로 하는 상황을 마주하게 된다. 비대면으로 소통, 학습, 여가 활동을 경험하게 되고, 생존과 관련된 중요한 정보를 디지털 공간에서 얻고 스스로 분별해야 되기도 하였다.

디지털 공간에서 어린이·청소년은 물리적, 시간적 한계를 넘나드는 경험을 한다. 취향과 선호를 중심으로 모이게 되는 선호기반 모임이나 커뮤니티(affinity group)에서 다양한 국적과 나이의 사람들을 만나게 되기도 한다. 또한 디지털 공간에서 국내 사회 이슈뿐 아니라 글로벌 이슈에 대한 정보도 빠르게 접하게 된다. 이처럼 어린이·청소년 세계시민이자 디지털 시민으로 자라나고 있다.

이들이 디지털 공간에서 소통하고 자신을 표현하며 사회에 참여함에 있어 미디어 리터러시 역량, 즉 다양한 미디어에 접근하고, 이에 대해 분석, 평가하며, 나의 의견과 생각을 미디어로 표현하고 소통하는 동시에 더 나아가 사회에 참여할 수 있는 복합적 역량을 키울 수 있도록 도와야 한다. 또한 디지털 공간에서 마주하게 되는 이슈에 대하여 세계시민적 가치·태도를 기를 수 있도록 지원하는 교육이 필요하다.

2. 어린이·청소년 디지털 권리 및 아동참여권에 대한 논의 활성화

앞서 언급하였듯이 어린이·청소년은 디지털 공간에서 세계시민이자 디지털 시민으로 성장하고 있다. 그러나 지금까지 어린이·청소년과 디지털 미디어를 논할 때에는 어린이·청소년을 미디어로부터 보호하거나 과의존을 방지하는 교육을 강조하거나, 어린이·청소년이 디지털 공간에서 ‘네티켓(네트워크에서 지켜야 하는 에티켓을 표현하는 말)’을 지키거나 바른 말(‘선플’)을 쓰도록 하는 교육에 논의가 치우친 경향이 있다. 하지만 어린이·청소년은 이미 디지털 공간의 중요한 구성원이자 성인과 미디어를 함께 경험해 나가는 주체로 존재하므로, 어린이·청소년이 디지털 세상에서 누려야 하는 권리는 무엇인지, 그리고 그러한 권리를 어떻게 지킬 것인지에 대한 보다 활발한 논의가 필요하다.

이러한 맥락에서 유엔아동권리협약에 대하여 디지털 권리를 중심으로 해석한 일반논평25호의 채택은 반가운 일이다. 일반논평25호에서는 어린이·청소년의 디지털 접근권, 디지털 참여권, 그리고 디지털 환경에서 보호받을 권리가 무엇인지 그리고 이를 최대한 보장하기 위하여 사회와 기관, 기업, 국가와 국제사회가 실천해야 할 것은 무엇인지에 대해 상술하고 있다.

이 중 유엔아동권리협약 제12조에 명시된 참여권을 보완하여, 어린이·청소년이 디지털 정책 및 디지털 서비스, 플랫폼 설계에 대하여 목소리를 내고 그들의 목소리가 중요하게 경청되어야 한다는 내용에 주목할 필요가 있다. 디지털 사회를 만들어나가는데 있어 사회 주요 구성원인 어린이·청소년의 목소리가 반영되어야 하는데, 이는 단순히 목소리를 낼 기회를 제공해주는 것만으로 해결되는 것이 아니다. 어린이·청소년이 자신들이 경험하는 디지털 세상에 대하여 생각해 보고 비판적으로 성찰하며 새로운 대안적 상상을 할 수 있도록 교육경험을 제공하는 것이 선행되어야 한다.

1 본 장은 김아미(연구책임자)가 작성함

3. 어린이 청소년의 목소리가 반영된 미디어 정보 리터러시 교육 개발 필요

이처럼 어린이·청소년이 디지털 세상에 대하여 성찰하고 상상할 수 있는 교육적 경험의 장은 미디어정보리터러시 교육을 통해 제공될 수 있다. 그러나 어린이·청소년을 위한 미디어정보리터러시 교육이 어린이·청소년의 삶과 삶을 연계하는 유의미한 교육 경험이 되기 위해서는, 어린이·청소년의 실제적인 디지털 미디어 경험으로부터 출발해야 한다.

이를 위하여 어린이·청소년 당사자의 경험에 대해 연구하고, 어린이·청소년으로부터 어떤 교육적 지원을 원하는지, 어떤 교육방법이 디지털 미디어에 대해 교육하는데 가장 적합하다 생각하는지 등에 대하여 공식적으로 의견을 구하고 경청하는 자리가 만들어져야 한다.

어린이·청소년의 경험과 요구를 이해하고 학습자와 교육자가 함께 만들어가는 미디어정보리터러시 교육이야말로 지금 디지털 시민이자 세계시민으로 성장하는 어린이·청소년에게 필수적인 역량을 함양시킬 수 있는 교육일 것이다.

4. 연구 목적

이에 본 연구는 어린이·청소년이 경험하는 여러 미디어 관련 이슈에 대한 이해를 바탕으로 하여, 세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교육안을 개발하는 것을 목적으로 한다. 특히 유엔아동권리협약 제12조에서 강조하고 있는 어린이·청소년의 참여권을 지원하기 위하여, 당사자의 목소리를 듣고 이를 반영하는 어린이·청소년 참여형 연구(participatory research)를 계획하였다.

<어린이·청소년 참여형 연구>

어린이·청소년이 공동연구진으로 참여하는 참여형 연구는 미디어 문화연구 분야 및 국제기구에서 시도되기 시작하는 단계에 있는 연구방법이다. 일례로 유네스코에서는 코로나19 상황에서 어린이·청소년의 경험을 생생하게 조사하기 위하여 <코로나19: 연구자로서 청소년(COVID-19: Youth As Researchers Initiatives)> 프로젝트를 진행하면서 18세-35세 사이 개별 청소년 및 청년 이 팀을 이루어 자신이 경험하는 바를 연구하여 공유할 수 있도록 하였다.

해당 프로젝트에 참여하고자 하는 청소년에게 신청을 받은 후 코로나19와 관련하여 제시된 주제 중 동일 주제에 관심을 가지는 청소년끼리 팀을 만든다. 청소년 주도로 연구 내용과 연구방법을 계획한 후, 유네스코에서 제공하는 윤리 위원회의 검증을 받는다. 연구 진행 과정동안 유네스코에서 함께하는 전문가의 도움을 받을 수 있다. 보다 상세한 내용은 관련 웹사이트(<https://en.unesco.org/covid19/youth/yar>)에서 찾아볼 수 있다.

제2절 연구 내용

1. 세계시민을 위한 미디어정보리터러시 주제 도출

먼저 유네스코에서 진행해온 미디어정보리터러시 사업과 교육과정에 대하여 조사하였다. 먼저 유네스코 미디어정보리터러시 사업의 목적과 방향성, 진행 동향을 살펴보았다. 유네스코에서 개발한 미디어정보리터러시 교육과정, 특히 2021년에 발표된 개정교육과정의 내용과 변화, 모듈 사례를 살펴봄으로써 유네스코가 진행하는 교육 사업 맥락을 이해하고자 하였다.

또한 유엔아동권리협약 일반논평 25호 및 관련 문헌을 중심으로 세계시민인 어린이·청소년을 위한 미디어 정보 리터러시 교육 주제를 도출하였다. 교육주제를 도출함에 있어 어린이·청소년의 삶에 중요한 의미를 가지고 있는 디지털 공간에서의 이슈가 무엇인지, 해당 이슈에 대한 선행 연구 결과 및 교육 사례에 대해 조사하였다.

공동연구진이 논의한 상세 주제는 다음과 같다:

- 정보 접근권: 어린이·청소년은 다양한 정보에 접근할 권리를 보장 받고 있는가?
- 청취될 권리: 디지털 공간에서 (혹은 디지털 사회에 대하여) 어린이·청소년의 목소리가 청취될 수 있는 통로

(장)이 확보되어 있는가?

- 자동화된 추천 시스템의 문제: 알고리즘이 콘텐츠와 서비스를 추천해주는 지금의 디지털 환경에 대해 어린이·청소년은 어떻게 생각하는가?
- 안전 기반 설계: 디지털 공간(새로운 소셜 미디어 플랫폼 등)은 어떤 방향으로 만들어져야 할까?

이후 문헌에서 다루고 있는 주제들에 대하여 학생연구자와 함께 논의하여 학생연구자가 가장 시급하게 또는 중요하게 여기고 있는 주제를 선정하여, 학생주도 연구를 위한 연구 문제를 도출하였다. 이 과정에서 연구진 회의를 통해 성인인 공동연구자들이 연구 설계와 진행에 대한 자문을 주고, 각 학교 교사인 공동연구자가 학생연구자와 밀접한 관계를 맺으며 학생연구자가 요청할 때 도움이나 전문가 의견을 제시하였다.

2. 어린이·청소년 디지털 권리와 디지털 미디어에서의 경험 탐색연구

어린이·청소년 연구자(이후 학생연구자)는 앞서 도출한 연구 주제 중에서 가장 관심이 가는 혹은 중요하다 여겨지는 주제를 선택하여, 그 주제를 연구하기 위한 가장 적합한 연구방법을 선정하였다. 학생연구자는 공동연구진 회의를 통하여 연구 설계와 진행 관련 자문을 받았고, 학교 친구들을 대상으로 설문조사 등의 연구를 진행하였다.

각 학교급 연구 주제는 다음과 같다:

- 초등학교: 어린이가 미디어 생활에서 겪는 어려움과 권리
- 중학교: 미디어 플랫폼의 추천 알고리즘으로 인한 아동들의 정보접근 경험
- 고등학교: 미디어 플랫폼의 추천 알고리즘으로 인한 정보접근 경험 탐구하기

3. 세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교육안 개발

세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교육안 개발을 위하여 연구진은 학생연구자 연구 결과를 토대로 교수학습 주제 및 교육방법 도출하고자 하였다.

학생연구자가 연구를 완료한 후 공동연구진 회의를 통하여 연구 결과와 함의를 논의하였다. 학생연구자는 연구결과보고서를 작성하였고, 이는 본 보고서 3장에 포함되었다. 학생연구자 중 일부는 유네스코 한국위원회와 유관 기관이 공동주관한 <2021년 미디어정보리터러시 데이> 행사의 세션에서 연구 경험과 연구 결과를 발표하였다.

학생연구자의 연구보고서를 토대로 각급 학교교사로 이루어진 공동연구진은 각 학교급에 적용할 수 있는 교수학습안을 개발하였다. 연구가 진행되는 동안 초안을 시범 수업으로 적용해본 학교도 있고, 시범 적용 후 학생의 의견을 반영하여 교수학습안을 개발하였다. 해당 내용은 본 보고서의 4장에 소개되어 있다.

제3절 연구 방법

1. 연구 협력교 선정

본 연구프로젝트는 학교 현장의 긴밀한 협조가 필수적인 연구이다. 이에 초·중·등 학교, 특히 유네스코 학교로 참여하고 있는 학교 중 연구 협력교(교사 및 학생 공동연구진)를 섭외하였다. 신청학교 중에서 연구프로젝트 전 일정을 함께 할 수 있고, 미디어정보리터러시 교육에 관심을 가지는 학교를 각 학교급별로 1개교씩 선정하였다. 이 중 중등학교는 유네스코 학교 2개교, 초등학교는 유네스코 학교는 아니지만 미디어 리터러시 교육을 전문적으로 실행하는 교사가 있는 학교를 선정하였다.

각 학교 교사는 공동연구진으로 연구에 참여하여 학생연구자를 모집하고 학생연구자가 연구를 진행하는 동안 협력하고 지원하는 역할을 담당하였다.

2. 학생연구자 참여형 연구 진행

지금까지 미디어정보리터러시 교육 프로그램이나 교수학습안이 성인의 관점으로 만들어진 경우가 많았다면, 본 연구는 어린이·청소년을 단순한 연구대상이 아닌 연구를 설계, 실행, 해석하는 전 단계에 함께하는 공동연구진으로 상정한다.

앞서 언급하였듯이 어린이·청소년이 실제로 어떤 디지털 환경, 미디어 이용을 경험하는지에 대한 이해를 기반으로 미디어정보리터러시 교육이 개발될 필요가 있으므로, 이를 위하여 어린이·청소년 연구진을 연구팀에 포함시켜 어린이·청소년의 실제 경험, 그리고 그들이 중요한 이슈라 여기는 내용을 탐색하고, 이를 출발점으로 한 교육안을 개발하고자 하였다.

이를 위하여 먼저 학생연구자로 참여할 어린이·청소년을 섭외하고, 학생연구자로 참여의사를 밝힌 어린이·청소년과 오리엔테이션 회의를 통하여 본 연구의 취지를 설명하고 나누는 시간을 가졌다. 오리엔테이션 회의에서는 학생연구자에게 연구 윤리, 연구 방법에 대하여 소개함으로써, 어린이·청소년이 스스로를 연구자로 정체화할 수 있도록 하였다.

- 학생연구자 선정: 학생연구자의 역할과 연구 주제를 소개하고, 참여 의사를 표한 학생 중, 연구 프로젝트 기간 동안 지속적으로 함께 연구하고 공동연구진 회의에 참석하여 공동연구진으로 활동할 의사가 있는 학생을 선정하였다.
- 학생 연구자와의 회의 통해 연구 취지와 역할 설명: 연구방법과 연구윤리, 연구 시 주의사항 안내, 연구자로서 정체성 가질 수 있도록 하였다.

표 1-1. 회의자료 1. 연구 방법 소개를 위한 자료 중 일부

■ 학생 연구자 연구 샘플

1) 원격교육 상황 속 정보접근 경험에 대하여 (정보격차 등)

- 가능한 연구방법: 설문조사, 면담조사

(1) 설문조사

- 가능한 설문문항 예시입니다:

① 원격 교육에 참여하면서 주로 어떤 미디어 플랫폼을 이용했나?

(선택지 예시: 줌, 구글문서, 구글미트, ms팀즈, 네이버, 유튜브)

② 원격 교육에 참여하기 위하여 어떤 미디어 기기를 주로 이용했나?

(선택지 예시: 노트북, 태블릿 피시, 스마트폰)

③ 원격 교육에 참여할 때 어려움이 있었다면 어떻게 해결했는가?

④ 앞으로 원격 교육을 계속 시행한다면 미디어와 관련하여 어떤점이 개선되기를 바라는가?

(답안 예시. 조금 더 이용하기 쉬운 학습 플랫폼이 필요함, 더 다양한 미디어 플랫폼을 이용할 수 있게 가르쳐 줘야 함 등)

※ 위와 같은 질문으로 설문을 진행할 수 있습니다. 설문 문항을 만든 후 공동연구진과 함께 의논하며 의견을 구할 수 있습니다.

(2) 개별 면담

대면 면담 혹은 카톡 등 메시지를 통한 면담도 가능합니다. 설문과 달리 면담은 연구자의 질문에 대해 면담 참여자가 대답을 하면, 이에 대한 후속 질문을 연구자가 던져 보다 풍부한 정보를 얻을 수 있다는 장점이 있습니다. 그러나 설문조사에 비하여 투자해야 하는 시간이 더 많다는 약점도 있습니다.

- 가능한 면담 질문

① 작년 한해 원격교육의 경험을 뒤돌아 볼 때, 미디어를 통해 학습하면서 가장 좋았던 점은 무엇이었는지?

② 가장 기억에 남았던 학습 경험(에피소드)을 간단히 말해준다면?

③ 원격교육과 대면 교육의 가장 큰 차이는 무엇이라 생각하는지?

④ 원격 교육에 참여할 때 특히 미디어 이용이나 미디어를 이용한 정보 접근을 할 때 어려움이 있었는지? 관련 경험을 간단히 말해준다면

표 1-2. 회의자료 2. 연구 윤리 소개 자료

연구윤리 가이드

함께 지켜요



이미지 출처: <https://sloanreview.mit.edu/>

연구에는 인간을 대상으로 한 연구가 있고, 인간이 아닌 문서나 자료를 대상으로 한 연구가 있습니다.

여러분은 인간을 대상으로 한 연구를 수행하게 되는데요. 연구 과정에서 다음 내용을 꼭 확인해주세요.

연구대상자(면담/설문에 참여하는 친구나 어른들)로부터 정보를 수집하는 과정에서 연구대상자에게 신체적·심리적 손상이 발생할 위험은 없는 지 다시 확인합니다.

설문지나 면담질문지 등에서 주민등록번호 등 민감 정보를 묻는 경우, 그것이 반드시 필요하고 타당한가요?

연구대상자에게 연구에 대한 충분한 정보를 제공하고 연구 참여를 하겠다는 동의를 구해야 합니다.

연구대상자에게 연구목적, 연구방법(기간 등), 수집정보 등에 대해서 충분히 설명하고 자발적인 연구 참여에 대한 동의를 얻었나요?

연구 참여자(면담이나 설문에 대답하는 친구나 어른들)가 안전하게 말할 수 있도록 배려합니다.

연구대상자 개인의 사생활 보호나 비밀 유지, 불편 등을 최소화하기 위한 조치가 이루어졌나요? 연구대상자로부터 수집된 개인정보를 안전하게 관리하고 있나요? (전자파일은 암호를 걸어서, 서류는 잠금장치 있는 장소에 관리 등)

표 1-3. 회의자료 3. 학생연구자와 협력 과정 안내 자료

■ 학생 주도 연구 진행을 위하여 결정할 사항

- 아래 내용을 학생 연구자와 선생님이 함께 의논해주세요
 - 연구 주제를 가장 잘 알아볼 수 있는 연구 방법은 무엇인가?
 - 나는 이 연구를 통해 무엇이 가장 알고 싶은가?
 - 연구 참여 대상을 누구로 결정할 것인가? 그 이유는 무엇인가?
 - 연구 참여자는 몇 명이 적합할까?
 - 연구 기간은 언제부터 언제까지로 정할까?
 - 연구 결과물은 어떻게 정리하는 것이 좋을까?
 - 이 연구를 진행할 때 꼭 지켜야할 연구윤리는 무엇일까?
 - 이 연구를 진행함에 있어 선생님이 꼭 도와주기를 바라는 부분은 어떤 것인가?

3. 문헌 연구 및 공동연구진 속의

본 연구에서는 미디어정보리터러시 교육 정책 및 사례 관련 국내외 정책보고서, 교육과정, 교육 사례와 관련 문서 (예. 유엔아동권리협약 일반논평25호) 등의 문헌을 분석하여, 교육 주제를 선정하고 교육방법 및 접근법을 계획하는데 참고하였다. 또한 공동연구진 속의를 통하여 학생연구와 교육안 개발에 적합한 주제와 이슈를 탐색하고 도출하며, 연구 진행 전과정을 공유하여 학생연구부터 시작하여 교육안 개발까지 유기적인 연관성을 가질 수 있도록 노력하였다.

제 4절 연구사업 추진일정 및 역할 분담

기간	연구수행내용	담당
2021.4.1.-2021.4.30.	연구계획서 작성 및 연구협력교 섭외	김아미, 김영은, 박다혜
2021. 5.1.-2021.5.31.	문헌 분석 선행 연구 분석 학생연구자 합류 방법 논의 학생연구자 섭외 및 선정	김아미, 김영은, 박다혜 박유신, 고기식, 김현정
2021. 6.1.-2021.7.31.	학생연구자 연구 활동 (어린이청소년 디지털 미디어 경험 조사) 학생연구 지원	김주아,김시호,홍아름 정성윤,이서현,김나경, 천태민, 김소윤 이주희, 이정은, 김주희 박유신, 고기식, 김현정 김아미, 김영은, 박다혜
2021. 8.1.-2021.8.30	학생연구자 연구결과 분석 학생연구자 연구 결과 토대로 교육안 방향 논의	
2021.9.1.-2021.10.31.	미디어정보리터러시 학교급 교육안 개발 및 검토 <2021 미디어정보리터러시 데이> 어린이청소년 세션 진행	
2021.11.1.-2021.11.30.	최종보고서 작성	

제 5절 기대효과 및 산출물

본 연구를 통해 어린이·청소년 당사자의 목소리로 듣는 디지털 권리 함양을 위해 해결해야 할 문제와 주요하게 논의해야 할 이슈가 무엇인지 이해하고, 어린이 청소년의 실제 삶과 연계된 미디어정보리터러시 교육을 위한 교수학습안을 개발하고자 한다. 이를 통하여 어린이 청소년이 디지털 환경 구축에 참여할 수 있고, 이를 가능하게 한 교육안 개발 모델을 제시하고자 한다.

본 연구를 통한 산출물은 최종보고서 1부, 어린이 청소년의 연구 결과 및 경험을 소개하는 행사에 참여, 차후 유네스코 미디어정보리터러시 교육 목표에 부합하는 교육과정 개발을 위한 기초자료 및 교육안 제시 등이다.

제2장

이론적 배경

제1절 유네스코 미디어정보리터러시 추진 성과 및 과제

제2절 유네스코 미디어정보리터러시 교육과정의 디지털 전환

제2장

이론적 배경

제1절 유네스코 미디어정보리터러시 추진 성과 및 과제

작성자: 김영은 팀장 (유네스코한국위원회 커뮤니케이션팀장)

1. 유네스코와 커뮤니케이션 사업

유엔 교육·과학·문화 전문기구인 유네스코(United Nations Educational Scientific Cultural Organization)는 교육·과학·문화·정보커뮤니케이션 분야에서의 국제협력을 통해 세계 평화에 기여하는 국제기구이다.

일반 대중에게 가장 잘 알려진 사업은 세계유산 사업으로 대표되는 문화 사업이고, 유네스코 내에서 가장 많은 인력과 예산이 투입되어 중심 역할을 하고 있는 사업은 교육 사업이다. 유네스코 정보·커뮤니케이션 섹터는 상대적으로 규모나 예산 면에서 작은 편이지만, 표현의 자유, 언론 자유 및 언론인 안전, 미디어 발전, 미디어 정보 리터러시(MIL), 정보접근권, 언어와 기록유산 보호 등 현대 사회에서 중요하게 다뤄져야 하는 주제 분야들을 아우르고 있다. 특히, 기술의 발달과 미디어 환경의 변화가 급격하고, 빠르게 이뤄지면서 일반 대중의 삶에도 지대한 역할을 끼치고 있는 요즘, 유네스코 정보·커뮤니케이션 사업의 중요성이 나날이 커지고 있음을 부인하긴 힘들다.

교육·과학·문화의 앞 글자를 따서 만든 유네스코의 이름 어디에서도 커뮤니케이션은 찾아볼 수 없다. 하지만 커뮤니케이션을 담당하는 사업부서는 창설 초기부터 있었으며, 1945년부터 1967년까지는 매스 커뮤니케이션 본부(Department of Mass Communications)라는 이름으로 커뮤니케이션 기술, 자유로운 정보 흐름 등의 주제를 관장하였다.² 이후 몇 차례의 이름 변화를 거쳐 현재 정보 커뮤니케이션 섹터(Communication and Information Sector)로 기능하고 있다.

유네스코 사업 중 미디어 정보 리터러시 분야는 최근 가장 그 중요성이 부각되고 있는 사업 중 하나다. 유네스코는 글로벌 미디어 정보 리터러시 주간 계기 대표회의를 개최하고, 관련 출판물을 발간하는 등의 활동을 펼치고 있는데, 이러한 유네스코의 활동에 영향을 준 주요 선언들을 중심으로 유네스코 미디어 정보 리터러시 사업의 방향이나 우선순위를 살펴보면 다음과 같다.

2. ‘미디어교육’과 ‘정보 리터러시’

유네스코가 미디어 교육에 본격적으로 관심을 갖게 된 것은 1982년부터인데, 이때 처음으로 미디어 교육에 관한 ‘그린발트 선언(Grünwald Declaration)³’이 채택되었다. 1982년 1월 18일부터 22일까지 유네스코독일위원회⁴는 유네스코의 협력과 지원으로 독일 그린발트에서 ‘매스 미디어 이용 대중 교육에 관한 국제 심포지엄: 문제점, 트렌드 그리고 가능성⁵’을 개최했는데, 미디어 교육 및 커뮤니케이션과 교육의 관계에 대한 정보와 의견을 수렴하고 미디어 교육과 미디어의 의식적 이용(conscious use)을 교육 안에서 장려하는 방안을 찾기 위함이었다.

2. <https://atom.archives.unesco.org/unesco-department-of-mass-communications>

3. http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/theme_media_literacy_grunwald_declaration.pdf

4. 독일의 국가위원회. 유네스코는 유엔 기구 중 유일하게 국가위원회라는 체제를 두고 있는데, 유네스코 활동을 장려하고 이념을 전파하기 위해 각 회원국별로 자유롭게 국가위원회를 설립 운영하도록 현장에 명시하고 있다. 유네스코 지역사무소나 현지 오피스가 아니며, 각 회원국이 독립적으로 운영하고 있다. 한국에는 유네스코한국위원회 1954년에 창립되어 활동 중이다.

5. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000052766_eng?2=null&queryId=N-EXPLORE-c7f27039-7b3d-47c3-ab3b-44b1e4eb9156

‘미디어의 의식적 이용’은 미디어 정보 리터러시에서 강조하고 있는 비판적 사고(critical thinking)와 맞닿아있다. 1970년대 후반 미국과 유럽을 중심으로 매스 미디어의 발달, 특히 TV의 보급이 주는 다양한 영향(순기능, 역기능 모두 포함)에 대한 관심과 논의가 본격화되고 있었고, 유네스코도 이에 주목했던 것으로 판단된다.

심포지엄에는 유네스코 본부 관계자와 독일, 프랑스, 벨기에, 영국, 핀란드, 미국, 호주, 캐나다, 일본 등 18개국 30여 명이 참석, 각국의 미디어 교육 상황을 나누고, 앞으로의 방향성에 대한 논의를 진행했다. 인상적이었던 것은 당시에 이미 정규 교육 시스템 안에 미디어 교육을 접목한 호주, 핀란드 등 몇몇 나라들이 있었다는 것, 가톨릭방송협회(UNDA) 주도 하에 한국에서도 미디어 교육 관련 연구가 이행되었다고 소개된 것, 그리고 교육과 커뮤니케이션을 합친 용어로 ‘에듀커뮤니케이션(educommunication)’을 사용해야 한다는 주장이 있었다는 것이다. 다만, 이 주장은 다수의 지지를 얻지는 못했다.

심포지엄은 매스 미디어의 발달이 주는 영향에 대한 우려와 이에 대한 대응을 논의하는 내용이 주를 이뤘으며, 그 결과로 ‘그린발트 선언’이 채택되었다. 그린발트 선언은 4가지를 촉구했는데 1) 미취학부터 대학교육, 성인교육에 이르는 포괄적인 미디어 교육 프로그램의 개발과 지원 2) 교사 역량 강화 프로그램 개발 3) 미디어 교육이 주는 혜택에 대한 연구 4) 유네스코 활동 지원 및 미디어 교육 분야 국제협력 강화가 그것이다.

이후 유네스코는 1990년 프랑스 툴루즈에서 열린 콘퍼런스에서 미디어 교육 커리큘럼 및 교육 자료 관련 가이드 마련을 촉구하였고, 1999년 오스트리아 빈에서 열린 회의에서는 미디어의 개념이 극단적으로 변하고 있는 바, TV, 영화, 라디오 등만을 미디어로 제한하는 것에서 벗어날 것을 주장하기도 하였다. 2007년 6월 21일부터 22일까지 유네스코프랑스위원회와 유네스코는 그린발트 선언의 4가지 내용을 구체화한 12개의 권고사항(Paris Agenda or 12 Recommendations for Media Education)⁶을 채택했다. 먼저 미디어 교육 프로그램 지원 관련해서는 (1-1) 미디어 교육의 포괄적인 정의 수용, (1-2) 미디어 교육-문화 다양성-인권의 존중 간 연관성 강화, 그리고 (1-3) 기본적인 역량과 평가 시스템의 정의를 촉구했다. 두 번째 교사 역량 강화 프로그램 관련해서는 (2-4) 교사들의 초기 교육과정에 미디어 교육 포함, (2-5) 적절하고 진화하는 교육적 방법 개발, (2-6) 교육 영역의 다른 이해 관계자들 동원, (2-7) 사회 영역의 다른 이해 관계자들 동원, (2-8) 평생교육 프레임워크에 미디어 교육 포함을 권고했다. 미디어 교육이 주는 혜택에 대한 연구와 개발 관련해서는 (3-9) 고등교육 내 미디어 교육 및 연구 발전, (3-10) 교류 네트워크 구성을 주장했고, 마지막으로 미디어 교육 관련 국제협력에 있어서는 (4-11) 국제 교류의 가시화, (4-12) 인식 제고 및 정치적 의사 결정자 참여를 촉구했다.

유네스코는 정보 리터러시에도 주목했다. 2003년 체코 프라하에서 열린 회의(23개국 참가)에서 채택된 프라하 선언(Prague Declaration)⁷에서는 ‘정보 리터러시’를 정보사회에 효과적으로 참여하기 필요한 전제 조건이자 평생교육에 있어 기본적인 인간의 권리라고 보고, 정보 리터러시는 정보를 판별하고, 찾고, 평가하고, 조직하며, 효과적으로 활용하고 이용하는 능력이라고 정의했다. 이후 2005년 11월 6-9일 유네스코와 국제도서관협회연맹(IFLA), 미국 정보리터러시 포럼(NFIL)은 공동으로 이집트 알렉산드리아에서 고위급 콜로кви엄(17개국 30명 참가)을 열었는데, 정보 리터러시가 인권의 일부임을 강조했다. 정부와 정부간기구들이 정보사회를 위한 필수사항으로서 정보 리터러시와 평생학습을 만들어야한다고 촉구했다. △ 정보 리터러시와 평생 학습 전략의 채택을 촉진하는 지역회의를 개최할 것, △ 도서관, 아카이브 등의 분야 전문 인력을 양성할 것, △ 교육, 기업, 산업 및 농업 분야 자문에 정보 리터러시를 포함할 것, △ 이민자, 여성을 포함한 취약계층을 위한 프로그램을 마련할 것이 포함되었다.⁸ 2011년 6월 15-17일에 모로코 페즈에서 ‘미디어 정보 리터러시 국제 포럼’이 개최되었는데, 40여개국 200여명이 참석했다. 이 회의에서는 미디어 정보 리터러시가 커뮤니케이션 기술이 융합하고 정보가 폭발적으로 증가하는 디지털 시대에 있어 기본적인 인간의 권리임을 재확인하고, 페즈 선언을 통해 미디어 정보 리터러시 주관을 정해 2년에 한번 글로벌 포럼 개최, 형식과 비형식 교육 커리큘럼에 미디어 정보 리터러시 포함, 관련 연구 활성화, 지역별 커리큘럼 자문회의 운영, 네트워크의 확장 등을 제안했다. 이 회의에서 유네스코는 미디어 정보 리터러시 대학 네트워크라고 할 수 있는 ‘미디어 정보 리터러시와 문화간 대화를 위한 대학 네트워크(MILID, Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue University Network)을 론칭했는데, MILID는 초창기 유네스코의 미디어 정보 리터러시 관련 연구와 네트워크 강화에 있어 중요한 역할을 했다.

6. https://www.diplomatie.gouv.fr/IMG/pdf/Parisagendafin_en.pdf

7. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/PragueDeclaration.pdf>

8. http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/news-and-in-focus-articles/all-news/news/alexandria_proclamation_on_information_literacy_and_lifelong/

3. 글로벌 미디어정보리터러시 주간의 탄생

유네스코는 2012년부터 매년 미디어 정보 리터러시 글로벌 회의를 개최하고, 이를 글로벌 주간 행사로 발전시켜 왔다. 작년 대표회의는 유네스코한국위원회와 교육부, 국내 유관기관 및 대학, 지자체와 힘을 합쳐 한국에서 개최된 바 있으며, 올해는 남아프리카공화국에서 개최되었다. 올해로 10회째를 맞은 ‘유네스코 글로벌 미디어 정보 리터러시 주간 대표회의 및 청년포럼’은 유네스코 미디어 정보 리터러시 분야의 대표 사업으로 자리 잡았다.⁹ 관련 연구 동향 및 전세계 연구 성과나 사례를 공유하고, 정책과 연구 동향을 한 눈에 볼 수 있는 글로벌 포럼으로 기능하고 있다.

첫 회의는 2012년 5월 22일부터 25일까지 나흘간 스페인 바르셀로나에서 개최되었다. 유네스코와 바르셀로나 자치 대학이 공동주최했지만, 카이로대(이집트), 서인도제도대(자메이카), 상파울루대(브라질), 템플대(미국), 칭화대(중국), 퀸즐랜드공과대(호주), 시디모하메드벤압델라대(모로코) 등이 협력했다. MILID의 힘이었다. 2013년엔 카이로대학 주도로 이집트 카이르에서, 2014년 9월에는 칭화대 주도로 중국 베이징에서 7일간, 2015년 7월에는 템플대학과 미국 미디어 리터러시 교육협회(NAMLE)가 유네스코와 함께 미국 필라델피아에서 개최했다. 대표회의(feature conference)라는 용어는 이때부터 사용되었다.

2016년에는 브라질에서 상파울루대학 주도로, 2017년에는 자메이카 킹스턴에서 서인도제도대학 주도로 개최되었다. 이후 자메이카는 2018년 10월 개최된 유네스코 제205차 집행이사회에 미디어 정보 리터러시라는 제목의 안건을 제출, 미디어 정보 리터러시가 현대 사회에 중요하며, 기본 인권과 지속가능발전목표 달성에 기여하고 있음을 강조하고, 그간 글로벌 회의를 개최해온 성과와 노력을 감안해 이 분야에 더 많은 자원을 지원할 것을 요청하고, 10월 24일부터 31일까지를 글로벌 미디어 정보 리터러시 주간으로 공식 선언할 것을 추천했다.¹⁰

본 제안은 집행이사회에서 채택되었고, 이후 2019년 11월에 개최된 유네스코 제40차 총회에서 공식 주간으로 채택되었다.¹¹ 이로 인해 2020년 유네스코한국위원회와 국내 파트너기관들이 유네스코, 대한민국 교육부와 공동으로 주최한 ‘2020 글로벌 미디어 정보 리터러시 주간 대표회의 및 청년포럼’은 유네스코에서 공식 주간으로 채택된 이후 열린 첫 회의가 되었다.

글로벌 주간 대표회의는 2019년 스웨덴에서 개최될 때까지 대학이 주도적인 역할을 했다. 2018년 라트비아대학, 2019년 스웨덴 예테보리 대학은 모두 MILID의 일원으로서 대표회의를 주도했다. 하지만 2020년 한국이 개최한 회의는 조금 달랐다. 대한민국의 유네스코 가입 70주년을 기념하기 위해 유네스코한국위원회 주도로 대한민국에서의 개최를 적극 제안해 성사된 것이다. 그간 MILID 네트워크 주도의 대학의 참여를 중요시 생각했던 유네스코의 제안에 따라 유네스코한국위원회는 협력 대학을 선정(서강대학교), MILID 네트워크 가입 및 청년 포럼 준비 등을 지원했다. 코로나19 팬데믹의 영향으로 대표회의가 최초로 전면 온라인으로 개최되는 초유의 사태가 발생해 국내 대학 주도의 활발한 청년 포럼 프로그램을 보지 못하게 된 것은 아쉬운 일이다. 글로벌 주간 회의 개최에는 MILID 외에 2013년 나이지리아 아부자에서 열린 회의에서 론칭한 유네스코 MIL 연합(MIL Alliance)¹²도 주도적인 역할을 했다. 미디어 정보 리터러시와 연관된 개인 전문가나 전문 기관들의 연합체로, 누구나 가입할 수 있다.

유네스코는 미디어 리터러시와 정보 리터러시를 융합한 미디어 정보 리터러시라는 개념을 2008년에 소개했다. 2011년 발간된 교사를 위한 유네스코 미디어 정보 리터러시 커리큘럼을 통해서 본 개념을 소개하며, 미디어 정보 리터러시가 미디어 리터러시와 정보 리터러시의 단순한 결합이 아니라, 뉴스 리터러시, 도서관 리터러시, 디지털 리터러시, 게임 리터러시, 영화 리터러시 등 다양한 분야를 다 포함하는 개념으로 본 것이다. 2011년 커리큘럼에 대한 개정판은 10년 뒤인 2021년 하반기에 출판되었는데, 이때는 미디어 리터러시, 정보 리터러시와 함께 디지털 리터러시를 주요 요소로 다룬 점이 큰 변화이다.¹³ 이에 대해서는 다음 절에서 보다 상세히 다루어보고자 한다.

9. 모로코 페즈에서 열린 회의를 첫 글로벌 주간 회의로 보느냐, 이듬해 스페인에서 열린 회의를 첫 주간 회의로 보느냐에 따라 회차에 대한 해석이 조금 달랐으나, 유네스코는 공식적으로 올해 회의를 제10회 회의로 칭한 바, 첫 글로벌 주간 회의는 스페인으로 보는 것이 타당하게 되었다.

10. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265509?2=null&queryId=95fa84b7-3bc8-460d-8aef-e46086c4800b>

11. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370274?posInSet=40&queryId=f4082765-2f1f-4710-a706-047db14472d1-draft-data-5>

12. 前미디어 정보 리터러시 파트너십을 위한 글로벌 연합(GAPMIL, Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy). 유네스코는 본 네트워크의 이름을 최근 변경했다.

13. 커리큘럼의 상세 내용에 대한 분석은 생략. 커리큘럼 영문본은 유네스코 홈페이지(unesco.org)에서 확인 가능하며, 국문본은 2022년 유네스코한국위원회가 발간할 계획이다.

4. 학제적 접근 및 전문가와의 협력 강화 통하여 한 단계 도약할 때

미디어 정보 리터러시는 2008년 처음 소개된 이래, 유네스코의 중장기 전략을 담은 주요 정책 문서(C/5, C/4)에 줄곧 등장해왔다. 하지만 최근처럼 유네스코 안과 밖에서 자주 언급된 적은 없는 듯 하다. 2016년 미국 대선 이후 촉발된 허위 정보와 가짜뉴스의 확산, 이를 가속화하는 소셜 미디어 플랫폼의 성장과 급격한 변화와 발전을 거듭하는 미디어 생태계와 이에 영향을 받는 모두의 삶 속에서 미디어 정보 리터러시는 종종 많은 문제점들을 해결하거나 예방할 수 있는 주요 열쇠로 거론된다. 특히, 코로나19 팬데믹 상황에서 건강 관련 허위 정보들이 인간의 생명과도 직결되면서, '미디어 정보 리터러시 역량을 키워야한다', '미디어 정보 리터러시는 21세기 핵심 역량이다'라는 말에 동의하지 않을 사람은 없게 되었다. 미디어 정보 리터러시가 물론 이 모든 혼돈과 해악의 만병통치약(panacea)일 수는 없겠지만, 관련 정책과 제도를 정비하는 일과 함께 개인들의 미디어 정보 리터러시 역량을 강화하는 일은 반드시 필요한 일이다. 그리고 이를 위해 유네스코와 같은 국제기관이 나선다는 것은 반가운 일이 아닐 수 없다.

2020년 12월 개최된 유네스코 제210차 집행이사회에서 유네스코 내부감사실(IOS)은 2014년부터 2019년까지 유네스코 미디어 정보 리터러시 분야의 성과를 평가해 보고했다.¹⁴ 평가는 대체로 긍정적이었다. GAPMIL, MILID 등 네트워크와 글로벌 미디어 정보 리터러시 주간 개최를 통해 미디어 정보 리터러시에 대한 인식을 제고하고 글로벌 차원의 활용을 선도하고 있다고 평가하고, 관련 활동이 지속가능발전목표(SDGs) 달성에 기여하고 있다고 했다. 아울러, 폭력적인 극단주의 예방을 위한 도구로서 뿐만 아니라, 허위정보에 대처하고 평생학습과 인공지능 접근을 가능하게 하는 도구로서의 미디어 정보 리터러시를 더 강력하게 홍보하고, 재정적 인적 자원의 부족과 미디어 정보 리터러시에 대한 인식 제고에 더욱 힘써야 한다는 쓴소리도 마다하지 않았다. 특히, 다양한 정책 영역과 주제를 교차하며 연구 범위를 넓혀가고, 유관기관들과의 협력을 강화하고 기존 네트워크(GAPMIL, MILID)의 잠재력이 더 발휘될 수 있도록 하라고 주문했는데, 이는 유네스코가 반드시 해결해야 하는 과제임에 전적으로 동의한다.

유네스코 안에서 폭력적 극단주의 예방, 온라인 따돌림 방지, 세계시민교육 및 평생 교육 분야에서 미디어 정보 리터러시의 중요성을 인식하고 있지만, 또한 언론과 표현의 자유, 정보 접근, AI와도 밀접한 연관이 있다. 모두 유네스코가 다루는 주제 분야다. 섹터간 협업을 통해 시너지를 높이고, 현대 사회가 당면한 다양한 문제에 대처하는 중요한 부분으로서의 미디어 정보 리터러시와 그 분야 교육을 강조해야 할 필요가 있다.

아울러 글로벌 미디어 정보 리터러시 주간을 통해 전세계 연구자와 정책 입안자, 청년과 교육자들의 다양한 관점과 사례를 나누는 일에 힘써왔다면, 앞으로는 이에 더해 저변 확대에 기여한 기존의 네트워크들을 구조적으로 재정비하고, 전세계 저명한 학자 네트워크와의 협력 강화, 시의적절하고 깊이 있는 연구 성과물의 지속적 발간 등에 힘을 쏟아야한다.

현 유네스코 사무총장인 오드레 아줄레가 올해 재임에 성공하면서, 앞으로 유네스코를 4년간 더 이끌게 되었다. 재임에 도전하며 아줄레 사무총장은 그의 비전에서 현재와 미래의 주요 도전과제에 유네스코가 대응하는 것이 중요하다고 하면서 세 가지 도전과제를 들었다. 그 첫째가 글로벌 교육 재난이며, 두번째는 자연과의 조화 그리고 세 번째가 사회의 화합이다. 디지털 세상에 살고 있는 우리에게 만연해있는 극단주의, 혐오, 편견은 우리 사회를 분열시키고 진실을 왜곡한다고 지적하며, 이를 해결하기 위해 가장 먼저 꼽은 유네스코의 우선 순위는 정보 접근권과 미디어 정보 리터러시다. 미디어 정보 리터러시 분야에 대한 지원과 협력 강화로 유네스코가 미디어 정보 리터러시 분야를 선도하는 지적(intellectual) 기구로서의 역할을 강화해나가기 바란다.

14. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374972?1=null&queryId=83333f0d-50e0-4444-a479-921236926613>

제2절 유네스코 미디어정보리터러시 교육과정의 디지털 전환

작성자: 박다혜 전문관(유네스코한국위원회 커뮤니케이션팀)

1. 미디어정보리터러시의 필요성 환기

세상을 오래 살고 공부를 많이 한 성인들도 빠르게 변화하는 미디어 환경에 적응하려면 멀미가 난다. '가짜뉴스'에 속아 넘어가고, 인공지능 알고리즘이 추천하는 콘텐츠에 이끌려 다니고, 개인정보 유출에 속수무책으로 당한다. 하물며 아직 세상을 잘 모르는 어린이·청소년들은 얼마나 많은 위험에 노출되어 있을까? '디지털 네이티브'라고 불린다고 해서 태어날 때부터 안전하게 미디어를 활용하는 법을 알고 태어나진 않으니, 시대의 변화에 알맞은 교육이 절대적으로 필요할 것이다.

유엔도 이러한 시류에 발맞추어 1989년 공표된 '유엔 아동권리협약'에 대해 올해 일반논평 25호를 발표하며 아동의 디지털 권리에 대한 국제법적 근거를 탄탄히 다져두었다. 오프라인 세상에서와 똑같이 온라인 세상에서도 아이들은 차별받지 않을 권리, 개인정보를 지킬 권리, 교육 및 놀이 등에 대한 권리 등을 가진다고 못박아 둔 것이다. 그리고 유엔 전문기구 중 '교육'을 주 임무로 맡고 있는 유네스코도 올해 '교육자와 학생을 위한 미디어정보리터러시 교육과정'(Media & Information Literacy Curriculum for Educators & Learners)을 10년만에 대대적으로 개정하며 미디어정보리터러시라는 개념 하에 '디지털 리터러시' 즉 디지털 미디어를 건설적이고 비판적으로 수용, 활용하는 능력을 추가했다. 이제 국제적으로 어린이 청소년의 디지털 권리 및 미디어정보리터러시에 대한 교육은 이 시대를 살아감에 있어 필수적인 역량으로 인식되고 있다.

이번 절에서는 유네스코의 이 교육과정 개정판을 들여다 보고자 한다. 교육, 과학, 문화, 정보커뮤니케이션 분야에서 국가 간 지적(知的) 교류를 촉진해 '인간의 마음에 평화의 방벽을 심'고자 하는 유네스코는 이번 교육과정 개정을 통해 전 세계 모든 시민이 미디어정보리터러시 역량을 충분히 기르는 것이야말로 지속가능한 평화에 가까워지는 지름길이라고 주창하고 있다.

2. 미디어정보리터러시 교육의 목적

유네스코 미디어정보리터러시 교육과정이 2010년에 처음 나왔을 때 유네스코는 미디어정보리터러시를 인권 향유에 기여하는 도구로 보는 시각에서 출발했다. 즉, 1948년 유엔이 공표한 '세계인권선언' (Universal Declaration of Human Rights) 제19조에서 이야기하는 표현의 자유, 정보와 사상을 전파할 자유 등을 완전히 누리기 위해서는 뉴스, 신문, 도서관 등의 정보매체의 기능, 작동 원리, 한계 등을 이해하는 비판적 사고가 필요하며, 바로 미디어정보리터러시 함양을 통해 이러한 천부적인 인권을 지킬 수 있다는 것이다.

10년이 흘러 이번 개정판에서 유네스코는 위 기초를 유지하면서도, 미디어정보리터러시는 '지속가능한 평화를 달성하기 위한 도구'라는 시각을 추가했다. 이는 교육과정의 초판과 개정판 사이의 10년동안 유엔이 '지속가능발전목표'(Sustainable Development Goals, SDGs)를 발표한데에 기인한 것이라고 볼 수 있다. SDGs란 다음 세대가 향유할 수 있는 자원을 고갈시키지 않는 선에서 우리 세대도 행복하게 살아갈 수 있는 발전, 즉 지속가능한 발전을 위해 전 세계가 2030년까지 함께 달성해야 할 17가지 목표를 가리킨다.

이 중 미디어정보리터러시는 특히 SDG 16.10(정보접근권)과 밀접하게 연관되어 있는데, ICT 기술의 빠른 발전, 스마트폰 및 소셜 미디어의 일상화 등으로 인해 미디어가 우리 일상 곳곳에 영향을 미치지 않는 곳을 찾기 어려운 시대도래하다보니, 유네스코는 미디어정보리터러시야말로 17개 SDGs 모두에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 해결책 중 하나라고 보고 있다. 예를 들면, 코로나19 치료법에 대한 가짜뉴스를 걸러내는 능력은 모두가 건강한 삶을 살아가는 데 기여하고(SDG 3), 온라인 교육이 일상적인 시대에 적절한 정보를 검색, 활용할 줄 아는 능력은 모두가 양질의 교육을 받는 데 기여(SDG 4)하는 것이다.

미디어의 무시무시한 파워가 날이 날이 뉴스 지면을 장식하는 요즘이지만, 유네스코는 희망을 잃지 않는다. 이번에 개정된 이 교육과정을 통해 교사와 학생을 넘어 일반 시민들까지 미디어정보리터러시 역량을 기를 수 있게 된다면, 우리는

올바른 공적 대화의 장을 세우고, 서로에 대한 이해를 높여 더 나은 사회로 거듭날 수 있다는 점을 상기 시킨다. 늘 좌절할 일만 많은 일상에 누군가 이렇게 희망을 이야기한다는 것은 정말 힘이 되고 든든한 버팀목이 되어 준다.

3. 디지털 전환 시대, 새롭게 정의된 미디어정보리터러시 개념

미디어 교육을 논할 때 흔히 '미디어 리터러시'라는 용어가 가장 널리 통용되고 있다. 그런데 유네스코는 그 저변을 넓게 확장해 '미디어정보리터러시'라는 개념을 중심으로 미디어 리터러시 뿐만 아니라 정보 리터러시가 결합된 교육과정을 설계해두었고, 이번 개정판을 내며 '디지털 리터러시'(digital literacy)라는 세 번째 요소를 추가하며 디지털 시대에 걸맞는 교육과정을 완성했다.

정보 리터러시						
정보 수요 정의 및 명기	정보 위치 파악 및 접근	정보 접근	정보 정리	정보의 윤리적 이용	정보 전달	정보 처리를 위한 ICT 활용
미디어 리터러시						
민주사회 내 미디어 및 인터넷 통신 기업의 역할과 기능 이해하기		미디어가 역할을 수행할 수 있는 조건 이해하기	미디어 역할에 비취 콘텐츠 비판적으로 평가하기		자기표현과 민주적 참여를 위해 미디어 활용하기	사용자 생성 콘텐츠 제작에 필요한 기술(ICT 등) 검토하기
디지털 리터러시						
디지털 도구 사용하기	디지털 아이덴티티 이해하기	디지털 권리 인지하기	인공지능 이슈 평가하기	디지털 커뮤니케이션 증진	디지털 건강 관리하기	디지털 보안 및 안전 실천하기

위와 같은 요소들로 구성된 디지털 리터러시는 전통적인 정보 리터러시와 미디어 리터러시를 넘나들며 경성, 연성 역량을 모두 아우르는 횡단적(transversal) 개념이다.

이처럼 유네스코는 정보 리터러시, 미디어 리터러시, 디지털 리터러시 간 상하위를 구분하지 않고, 세 가지 개념의 상호 연결성(interwovenness)을 강조한다. 이는 세 가지 개념을 명확한 경계로 구분하기 어렵지만 다양한 측면에서 상호 영향을 미치며 밀접하게 연관되어 있음을 의미한다. 디지털 리터러시에 대한 학계의 정확한 정의는 쉽게 찾아볼 수 있으니 여기서 재차 길게 설명할 필요는 없지만, 글, 사진, 영상, 디자인 등 각종 콘텐츠가 주로 디지털 채널을 통해 생산, 유통, 소비되는 요즘 국제적 교육 담론 형성을 주도하는 유네스코가 디지털 권리, 인공지능 이슈, 디지털 건강 및 보안 등을 교육자 및 수확자 모두가 알아두어야 할 교육의 필수 요소로 명기해 두었다는 점은 눈여겨 볼만하다.

미디어정보리터러시 교육과정 개정판이 발간되기 전부터 유네스코한국위원회는 유엔 아동권리협약 일반논평 25호 발표에서 영감을 받아 <세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교육 프로그램 개발>을 주제로 연구사업을 진행하고 있었다. 유네스코학교 두 개교와 서울시내 초등학교 일 개교의 교사와 각 학교에서 자원한 학생 연구진이 한데 모여 실제 학교 현장에서 적용 가능한 세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교안 3종(초등용, 중학생용, 고등학생용)을 개발했다.

자세한 교안 및 학생 연구진의 보고서는 뒤에 담겨 있지만, 연구를 진행하며 학생들과 나는 이야기 중 가장 긴 시간을 할애한 부분은 역시 온라인 공간 상에서의 '위험'이었다. 인터넷, SNS 등 뉴 미디어는 좋은 점도 분명 많지만, 그만큼 우리 세대는 상상하지도 못할 위험들이 어린이 청소년들을 노리고 있기도 하다는 것을 당사자들의 목소리로 직접 듣는 것은 또 다른 의미를 지녔다.

그렇다면 우리는 어떤 교육을 통해 어린이 청소년들이 디지털 시대에도 안전하게 자라날 수 있도록 도와줄 수 있을까? 유네스코는 이번 개정판에 관련 주제를 심도있게 다루며 교육을 통해 접근할 수 있는 방법을 담아두었다. 전체 개정판에 대한 국문 번역본은 2022년 하반기 유네스코한국위원회 등 유관 기관이 협력하여 발간할 예정이다. 유네스코가

이번에 개정된 MIL 교육과정은 정말 광범위하고 다양한 주제들을 다루고 있다. 그만큼 우리 시대의 디지털 세상이 복잡하고 정교하다는 의미이기도 하고, 기술이 빠르게 발전하는 만큼 교육도 빠르고 유연하게 대처할 필요가 그 어느 때보다 커졌다는 의미이기도 할 것이다. 그래서 더욱 이번 유네스코 MIL 교육과정의 개정 및 '디지털 전환'이 반갑게 느껴지고, 한국에서도 널리 활용되었으면 하는 바람이다. 물론 관련 분야 특성상 영문 자료가 절대적 다수여서 교육과정의 세부 내용을 바로 국내 교실에서 활용하기는 어렵겠지만, 이 연구 보고서에 담긴 '세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교육 프로그램'이 유용한 출발점이 되어줄 수 있기를 희망해본다.

제3장

어린이·청소년의 목소리로 듣는 디지털 세상과 디지털 권리

-
- 제1절 어린이가 미디어 생활에서 겪는 어려움과 권리
 - 제2절 미디어 플랫폼 추천 알고리즘으로 인한 아동들의 정보 접근 경험
 - 제3절 미디어 플랫폼 추천 알고리즘으로 인한 정보 접근 경험 탐구하기

제3장

어린이청소년의 목소리로 듣는 디지털 세상과 디지털 권리

제1절 어린이가 미디어 생활에서 겪는 어려움과 권리

작성자: 김주아, 김시호, 홍아름(서울석관초등학교)

1. 연구의 필요성 및 목적

연구의 내용을 알려드리기 전에 이 연구와 조사를 시작하게 된 계기를 알려드리겠습니다. 요즘 코로나19 상황으로 미디어를 사용하는 시간이 늘어나게 되었습니다.

우리들은 미디어 안에서 많은 시간을 보내고 있습니다. 이런 상황 속에서 살아가다 보니 점점 미디어에 대한 어린이들의 생활 환경이 자연히 궁금해졌습니다. 이런 생각들이 꼬리에 꼬리를 물고 늘어져서 어린이들의 미디어 생활 환경과 더불어 어린이들이 미디어 속에서 겪는 일들과 사례, 그리고 권리에 대한 물음표가 생겼습니다. 마침 비슷한 시점에 연구를 진행하게 되었고 자연스럽게 이런 일들을 겪었던 경험들을 토대로 연구의 주제를 '어린이가 미디어 생활에서 겪는 어려움과 권리'로 정하게 되었습니다. 이 연구는 어린이들이 평소에 겪는 미디어 생활에서 겪는 다양한 어려움을 알아보고, 또 어린이들 스스로 생각하는 미디어에서의 권리를 알기 위한 것입니다.

이 연구가 필요한 이유는 미디어에서의 앞서 말한 상황들이 언제까지 지속이 될지, 현재로서는 확신을 할 수가 없는 상황이기도 하고, 어린이들이 미디어 생활 속에서 안전하고 즐겁게 살아가야 한다고 저희 연구진들은 생각하기 때문입니다. 마지막으로 이 연구를 통해서 어린이들의 미디어 생활이 현재보다 더 안전하게 발전이 되었으면 하는 마음을 담으며 연구를 진행했습니다.

2. 연구 내용 및 연구 문제

이 연구를 통해 알고자 하는 것은 어린이들이 미디어 속에서 겪는 위험과, 미디어를 사용하다보면 어쩔 수 없이 마주하게 되는 위험과 범죄, 그리고 어린이들이 느끼는 혐오감과 어려움 등에 대한 것입니다. 크게 말하면 어린이들이 미디어 속에서 느끼는 위험과 혐오감에 대한 것입니다.

연구 문제를 정리하면 다음과 같습니다.

첫째, 어린이가 미디어 속에서 겪는 위험은 무엇인가?

둘째, 어린이를 낮춰 부르거나 무시하는 말은 무엇인가?

셋째, 어린이가 미디어에서 접하는 욕설은 무엇인가?

넷째, 어린이가 미디어를 사용하고 싶어도 사용하지 못하는 경우가 있는가?

다섯째, 어린이들의 미디어 접근은 어떠한가?

여섯째, 어린이들의 권리는 무엇인가?

3. 연구 방법

이 연구의 연구 방법으로는 온라인 설문조사 방법을 채택하게 되었습니다. 온라인 설문조사를 실시한 이유는 설문조사 진행 당시 설문조사 진행 대상인 4,5,6학년(26명)이 각각 다른 요일에 등교 수업을 진행함과 더불어 등교 수업에서

설문조사를 진행하려면 설문조사를 실시할 별도의 시간이 필요하기 때문에 언제나 자유롭게 설문조사를 진행할 수가 있도록 온라인 설문조사를 연구 방법으로 선택을 하게 되었습니다.

이 설문조사는 서울석관초등학교 4학년(55명), 5학년(36명), 6학년(26명) 총 117명을 대상으로 진행되었습니다. 다양한 의견에 귀를 기울이기 위해 주관식과 객관식 질문을 섞어서 문항들을 작성하였습니다. 문항을 작성하기 위해 연구자들은 4회에 걸쳐 토의과정을 거쳤습니다.

4. 연구 결과

1) 어린이가 미디어 생활에서 겪는 위험

1. 미디어에서 자신이 위험하다고 느낀 일이 있나요?
2. 인터넷에서 내가 위험하다고 느낀 상황은 무엇인가요?
3. 위험한 상황을 만났을 때 어떻게 대처했나요?
4. 나는 위험한 상황을 당하지 않았지만, 주변 친구들이 당하는 것을 보거나 들은 적이 있다면 써 봅시다. (주관식)
5. 위험한 상황을 구분할 수 있고 알맞게 대처를 할 수 있나요?
6. 위험한 상황이 생기지 않으려면 어떻게 해야 할까요?

표 3-1 <어린이가 미디어 생활에서 겪는 위험>의 질문

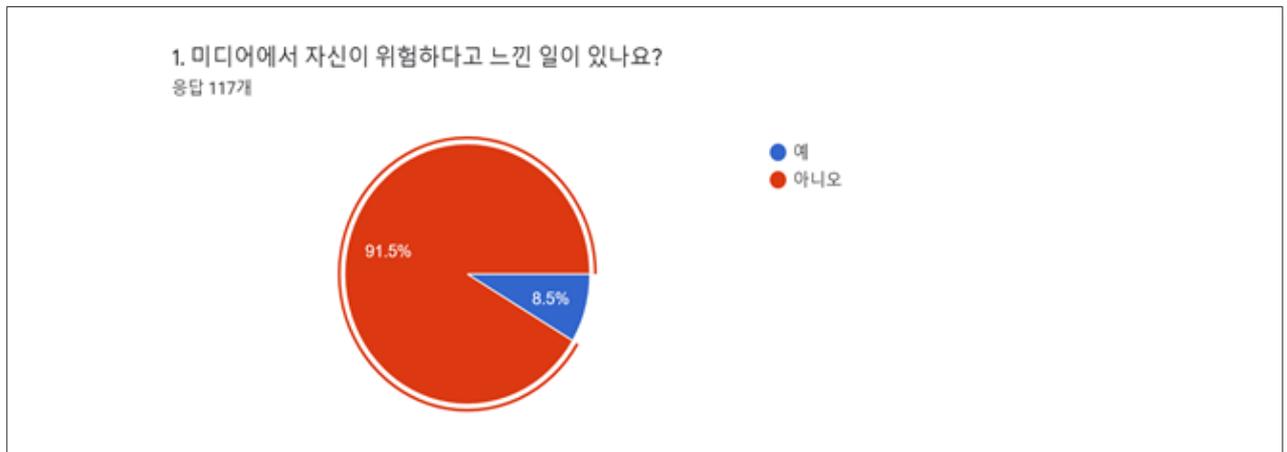


그림 3-1 미디어에서 자신이 위험하다고 느낀 일이 있나요?

미디어 생활 속에서 겪는 위험한 일들을 겪은 경험이 있는가에 대한 질문에 약 9%가 그런 적이 있다고 답했습니다. 낯선 사람이 사진을 요구하는 사례를 겪은 어린이들은 약 5%가 있었습니다. 위험하다고 느낀 상황들의 종류도 천차만 별이었는데, 실제로 만남을 가지자고 하는 사례들도 있었고 그 외에도 해킹을 시도하는 문자 메시지와 개인 정보가 유출 되었을 때 등이 있었습니다.

과연 위험한 일들을 겪고 대처는 어떻게 했을까요? 부모님께 이야기했다는 어린이들은 31.3%로 가장 큰 비중을 차지했고 27.8%는 해당 이용자를 차단했다고 했습니다. 반면 아예 아무에게도 얘기를 하지 않았거나 친구들에게만 얘기를 했다는 어린이들도 8.7%나 되었습니다. 혼자만 알고있었다는 어린이는 일곱명(6/1%)나 되었습니다.

위험한 상황을 구분할 수 있고 대처를 어떻게 하고 할 수 있는지 묻는 문항에서는 75.2%는 안다고 말했지만, 22.2%는 잘 모르겠다, 2.6%는 아니다라고 답했습니다. 이러한 위험한 상황들을 겪지 않으려면 어떻게 할까라는 질문에는 37.6%가 관련 법을 만들자, 부모님과 어린이에게 교육을 하자는 의견이 32.5%로 해결방안을 제시했습니다.

이것으로 설문에 응답한 어린이 중 8.5%가 미디어 생활 속에서 위험한 일을 겪었다는 것을 알 수 있습니다. 겉보기에는 위험한 일을 겪은 어린이가 겪지 않은 쪽보다 더 많지만 위험한 일은 조금이라도 발생하면 안 되기 때문입니다. 그리고 이 위험한 상황이 생겼을 때, 부모님에게 말씀 드렸던 어린이들도 있었지만, 몇몇 어린이는 제대로 대처하지 못했고 어떻게 해야 할 지도 잘 모른다는 것을 알 수 있습니다. 위험한 상황이 생기지 않으려면 어떻게 해야 할까요라고 묻는

질문에 그래서 대부분의 어린이들은 이런 위험한 일이 생기지 않도록 법을 만들고 가해자를 처벌해야 한다고 답했습니다. 그리고 21.4%는 어린이에게 교육을 해야 한다. 그리고 11.1%는 부모님을 대상으로 안내해야 한다고 답했습니다. 어린이들은 미디어 리터러시 교육이 필요하다고 생각한 것을 알 수 있습니다.

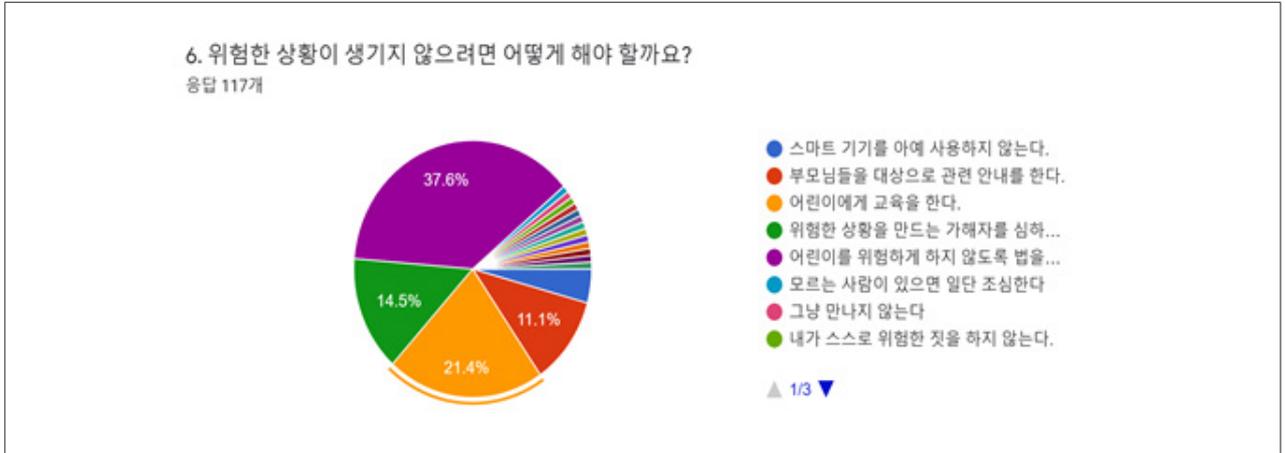


그림 3-2 위험한 상황이 생기지 않으려면 어떻게 해야 할까요?

2) 어린이를 낮추어 부르거나 무시하는 말

7. 디지털 환경(인터넷) 속에서 초등학생이나 어린이를 낮춰부르는 말 (초딩,짬민이,주린이, 갬린이 등등 미숙한 사람을 ~린이로 낮추어 부르는 말)을 듣거나 본 경험이 있나요?
8. 위와 같은 상황을 경험했을 때 어떤 기분이 들었나요? 또 만일 경험한다면 어떤 기분이 들 것 같나요?
9. 어린이를 낮추어 부르는 말을 들었다면, 어떤 말을 들었나요?
10. 낮추어 부르는 말을 들었을 때, 어떻게 했나요?
11. 그런 말은 어디에서 들었나요?
12. 어린이를 낮추어 부르는 말을 쓴 적이 있나요?
13. 쓴 적이 있다면, 내가 쓴 말은 무엇이었나요? 어떤 상황에서, 왜 썼는지도 이야기 해 봅시다.
14. 왜 어린이들을 낮춰부른다고 생각하나요?
15. 그렇다면 대부분 어떤연령대가 어린이를 낮춰부르는 말을 사용하는 것 같나요?-(복수가능)
16. 어린이를 낮춰부르는 말들을 사용하는 사람들은 '어린이'를 어떻게 생각하는 것 같나요?
17. 어린이를 낮춰부르는 말이 사라지게 하려면 어떻게 해야 할까요?

표 3-2 <어린이를 낮추어 부르거나 무시하는 말>의 질문

어린이들은 인터넷에서 낮추어 부르거나 무시하는 말을 들은 적이 있을까요? 설문조사에 응한 어린이 중 73.5%는 어린이를 낮추어 부르거나 무시하는 말을 들어본 경험이 있다고 했습니다. 응답한 어린이들은 이러한 말을 들으면 기분이 나쁘고 속상하다고 답했습니다. 그냥 그렇거나, 장난으로 받아들였다는 의견도 있었지만 기분나쁘다는 의견이 훨씬 많았습니다. “약간 무시하는 것 같아요.”, “기분이 나쁘다. 자기도 어린이일 때가 있을텐데 라고 생각이 들고 그게 뭐가 재미있나?? 생각이 든다.”, “어린이를 부르는 낱말이 짬민이로 바뀐 것 같아서 조금 슬펐다. 어린이 이름이 모두 짬민이가 된것 같았다.”, “어린이를 비하하는 표현으로 인식이 되어서 기분이 매우 나빴습니다.” 같은 의견이 있었습니다.

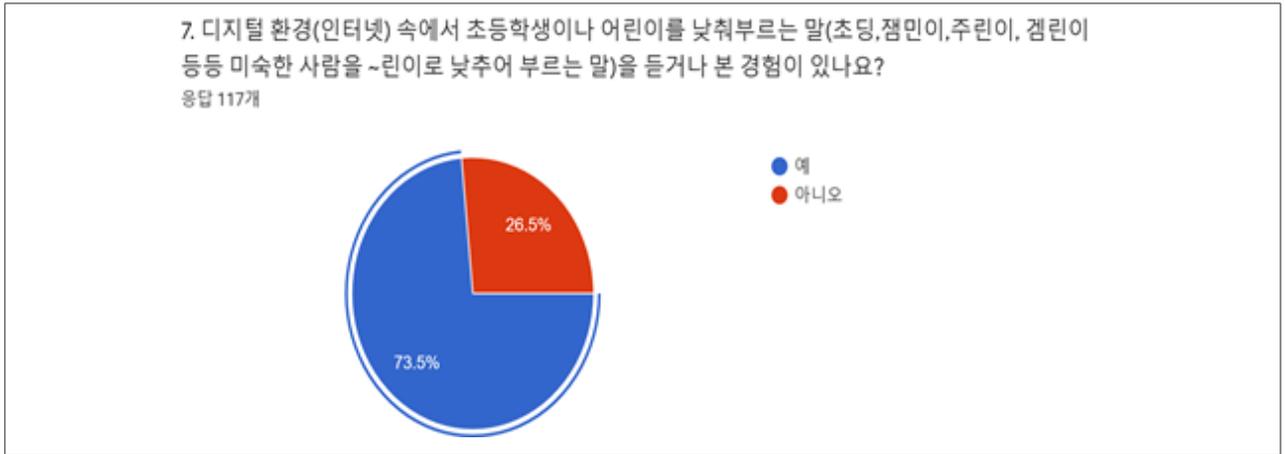


그림 3-3 어린이를 낮추어 부르는 말을 듣거나 본 경험

실제로 들어본 말의 종류는 굉장히 다양했는데 ‘쌤민이’, ‘~린이’, ‘급식’ 이 가장 많았습니다. 어린이를 낮추어 부르거나 무시하는 말들은 주로 게임 채팅창(22.2%)와 유튜브 댓글 창(14.5%), TV 프로그램(5%)에서 주로 들었다고 답했습니다.

어린이들은 이러한 말들을 들었을 때 제대로 된 대처를 하지 못합니다. 24%는 그때는 무슨 말인지 몰라서 넘어갔거나 당황해서 아무것도 하지 못했다고 했다고 합니다. 어린이들 중 약 70%는 대처를 제대로 하지 못했습니다.

이런 말을 주로 어떤 연령대가 사용하는 것 같은지 물어보는 문항에서는 중고등학생, 초등학생, 20대, 30대 순으로 많은 득표수를 얻었습니다. 어린이들 중 22.2%는 자신도 이런 말들을 사용해 본 적이 있다고 했습니다. 그 이유는 대화를 하던 상대방이 먼저 사용해서, 재미있어서, 게임할 때 초딩이 반말해서 자신도 사용했다고 합니다. 많은 어린이들은 다른 사람들이 쓰니까 별다른 생각 없이 낮춰 부르는 말을 쓰고 있었습니다.

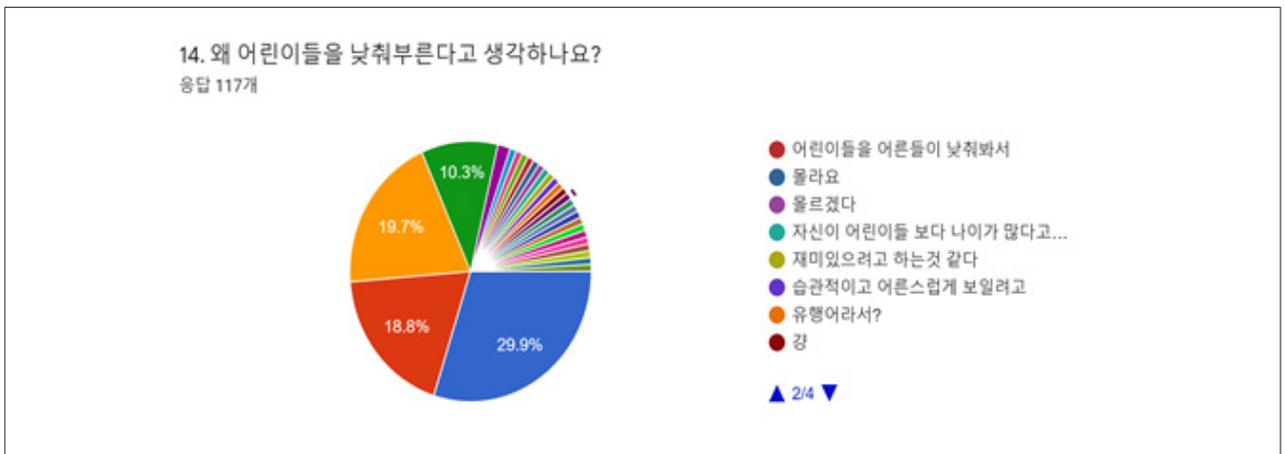


그림 3-4 어린이를 낮춰 부르는 이유

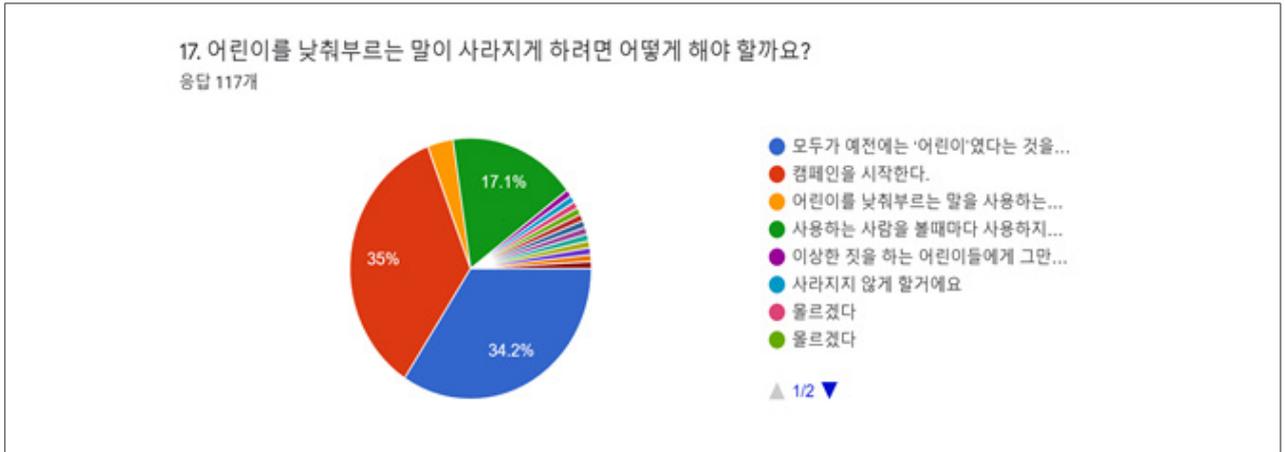


그림 3-5 어린이를 낮춰 부르는 말이 사라지게 하려면

어린이를 낮춰 부르는 말을 쓰는 이유를 어린이들은 무엇이라고 생각할까요? 설문에 답한 어린이들 중 많은 수 (29.9%)는 이유를 모르겠다고 생각했습니다. 또 유행하는 말이라서(19.7%)라는 의견도 많았습니다. 하지만 18.8%의 어린이들은 “어린이가 어른보다 경험도 없고 아는 게 많이 없어서” 라고 대답했고 10.3%는 “이해력이 부족하다고 생각해서”라고 답했습니다. 답변 중에는 “아무 어린이나 다 낮춰 부른다.”, “어린이를 무시해서”라는 의견도 많았습니다. 어린이들은 이런 말을 사용하는 사람들은 어린이를 어리고 미성숙한 존재로 생각하는 것 같다고 했습니다.

어린이를 낮추어 부르는 말이 줄려면 어떻게 해야하는가라는 질문에 가장 많은 수의 어린이들은 “우리 모두가 예전에는 어린이였던 것을 상기시켜 주자”(34.2%)고 답했습니다. 또 “캠페인을 시작해야 한다.”(35%)던가 “사용하는 사람들을 볼 때마다 사용하지 말아달라고 부탁하자”(17.1%)는 해결 방안에도 많은 어린이들이 찬성했습니다. 아마 이런 것이 잘 사라지지 않을 것이라고 답한 어린이들도 있었습니다.

이렇듯 많은 학생들이 어린이를 낮춰 부르는 것을 좋아하지 않는다는 점을 누구나 알아야 하겠습니다. 어린이를 낮춰 부르는 말을 사용하는 사람들이 더 이상 어린이를 낮춰 부르는 말을 사용하지 말고, 어린이를 존중하는 말을 사용하면 누구든지 미디어에서 차별받지 않게 될 것입니다.

3) 어린이가 미디어에서 접하는 욕설

18. 미디어 안에서 욕설을 들은 일이 있나요?
19. 주로 어디에서 욕설을 들었나요?(복수 가능)
20. 욕설을 왜 들었나요?
21. 욕을 듣거나 보았을 때 어떻게 대처했나요?
22. 여러분도 그 욕을 듣고 비슷하게 사용해 본 일이 있나요?
23. 욕인지 그냥 단어인지 헷갈린 적이 있나요?
24. 어린이가 미디어를 사용할 때 욕설에 대해 느끼는 불편함은 어느 정도인가요?
25. 미디어에서 욕설을 없애려면 어떤 노력을 해야 한다고 생각하나요?

표 3-3 <어린이가 미디어에서 접하는 욕설>의 질문

어린이들은 미디어에서 욕설을 많이 들었습니다. 설문조사에 응한 어린이 중 65.8%가 미디어에서 욕설을 접해본 경험이 있다고 했습니다. 어린이들은 주로 게임 채팅창(마이크,34.2%), 동영상 콘텐츠(29.9%), 인터넷 댓글과 커뮤니티 (24.7%)에서 욕설을 접했다고 답했습니다. 욕설을 들은 이유는 가만히 있다가 영상이나 채팅창에 나와서(45.3%), 영상을 보았더니 그냥 영상에 나옴(28.2%), 게임에서 쳐서(17.1%) 순으로 많은 표를 얻었습니다. 어린이들은 특별히 잘못을 하지 않아도 미디어 속에서 많은 욕설을 만나는 것을 알 수 있습니다.

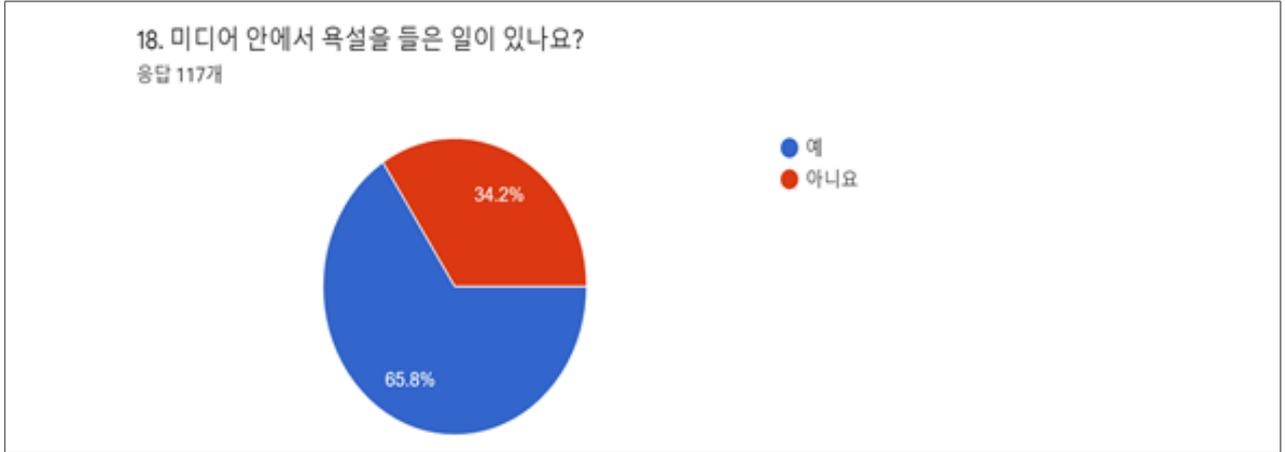


그림 3-6 미디어 안에서 욕설을 들은 경험

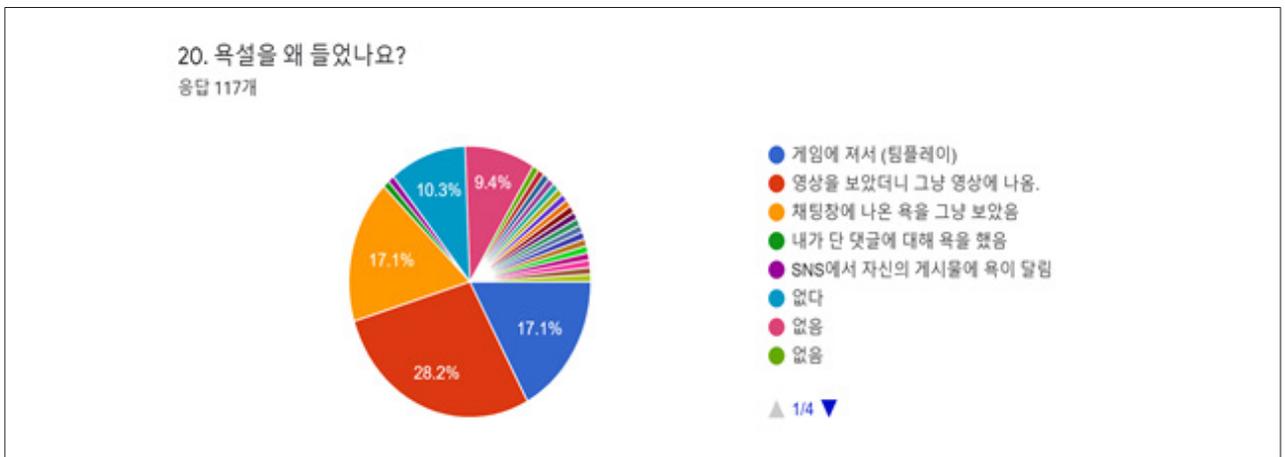


그림 3-7 욕설을 들은 이유

어린이는 욕설에 대한 대처를 어떻게 했을까요? 20.5%의 어린이는 그냥 불편해서 끄고 나왔다라고 답하고 12.8%의 어린이는 신고를 하고, 7.7%는 부모님한테 알렸다고 해서 제대로 된 대처를 한 것을 알 수 있었습니다. 하지만 12.8%의 어린이는 아무것도 하지 못했다고 말했습니다. 그리고 17.9%의 어린이 실제로 그 욕설을 듣고 욕설을 실제로 사용한 경험이 있다고 했습니다. 어린이의 26.5%는 이 단어가 욕설인지 욕설이 아닌지 구분이 되지 않았던 경험이 있다고 합니다. 어린이들은 미디어를 사용할 때 욕설을 들으면 불편함을 느낍니다. 여기에 대한 질문에 설문 조사에 참여한 어린이 중 38.5%는 욕설을 들으면 무섭다고 답했습니다. 전혀 불편하지 않다고 답한 어린이는 5.1%뿐이었습니다.

미디어에서 욕설을 없애려면 어떤 노력을 해야 할까요? 라는 질문에 많은 수의 어린이들은 캠페인을 시작해야 한다고 말했습니다. 계정을 정지시켜야 한다는 답도 많았습니다. 많은 어린이들은 미디어에서 욕설이 없어져야 한다고 생각하는 것을 알 수 있습니다.

이 질문에 대한 결과, 많은 어린이들은 욕설을 미디어에서 접해본 경험이 있고 이에 대한 두려움도 높은 것으로 알 수 있습니다. 게임 채팅창과 마이크, 동영상 콘텐츠, 인터넷 댓글과 커뮤니티가 욕설을 접하는 곳이고, 해결 방안으로는 욕설을 자제하고 금지어로 정한다는 방안을 제시했습니다. 욕설은 물론 미디어가 아닌 실제 현실에서도 들을 수 있지만, 욕설은 누구나 듣게 되면 불쾌하고 눈살이 찌푸러지기에 욕설을 아무에게나, 아무 때나 사용하지 않게 되면 좋을 것 같습니다.

4) 어린이가 미디어를 사용하고 싶어도 사용하지 못하는 경우

26. 자신이 미디어를 사용하고 싶어도 사용을 못한적이 있나요?혹은 친구가 사용못하는것을 본적이 있나요?
27. 만일 그런 경험이 있다면 왜 사용을 하지 못했나요?
28. 부모님이 미디어를 통제하는 정도는?
29. 자신의 보호자가 미디어를 통제해도 된다고 생각하나요?
30. 29번에서 왜 그렇게 생각했나요?
32. 31번에서 그렇게 판단하는 근거는 무엇인가요?
33. 봐도 되는 영상이나 게임, 사진 등을 보거나 하지 못하게 하는 상황에 처해본 적 있나요?
34. 미디어를 보거나 사용하는 자유와 권리, 어린이 보호 등에 대해 여러분의 생각을 자유롭게 적어주세요.

표 3-4 <어린이가 미디어를 사용하고 싶어도 못하는 경우-유튜브, 소셜 미디어, TV, 스마트 기기 등 >의 질문

어린이들은 미디어를 사용하고 싶어도 사용하지 못할 때가 많습니다. 여기에 대한 어린이들의 의견을 물어보았습니다.

먼저, 자신이나 혹은 주변 친구들이 미디어를 사용하고 싶어도 사용하지 못하는 경우가 있었냐는 질문을 하였습니다. 응답한 어린이 중 절반보다 많은 52.1%가 그런 상황을 접해보았고 47.9%가 그렇지 않다고 말하였습니다. 만일 미디어를 사용하고 싶어도 사용하지 못한다면 왜 그럴까요? 50.4%의 어린이들은 보호자의 통제 때문에 사용이 어렵다고 답하였습니다. 그런데 회원가입을 하지 못해서(5.4%)라던가, 와이파이나 데이터가 없어서(5.4%)라는 답변도 여럿 있었습니다. 어린이들이 미디어를 사용하고 싶어도 보호자가 통제를 하거나 적극적으로 알려주지 않는 것을 알 수 있습니다.

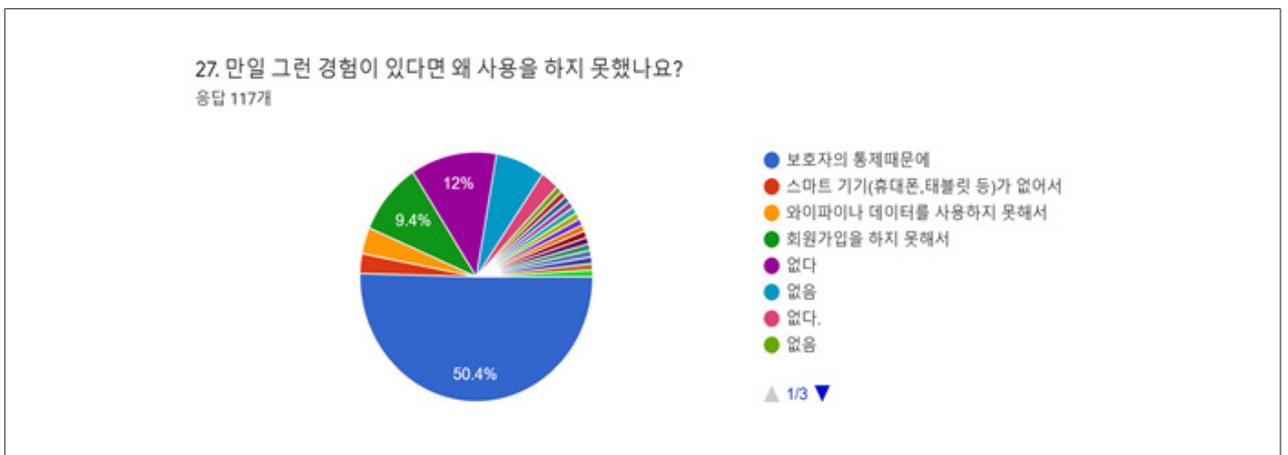


그림 3-8 미디어를 사용하고 싶어도 사용하지 못한 이유

부모님의 미디어 통제정도를 물어보는 문항에서 72.6%가 보통이다, 10.3%는 통제를 하지 않는다고 대답했고 다른 10.3%는 심하게 통제한다고 답했습니다. 아예 신경을 쓰지 않는다는 답변과 매우 심하다고 답변이 각각 3.4%였습니다. 부모님의 통제를 아예 받지 않는 어린이는 총 13.7% 뿐입니다.

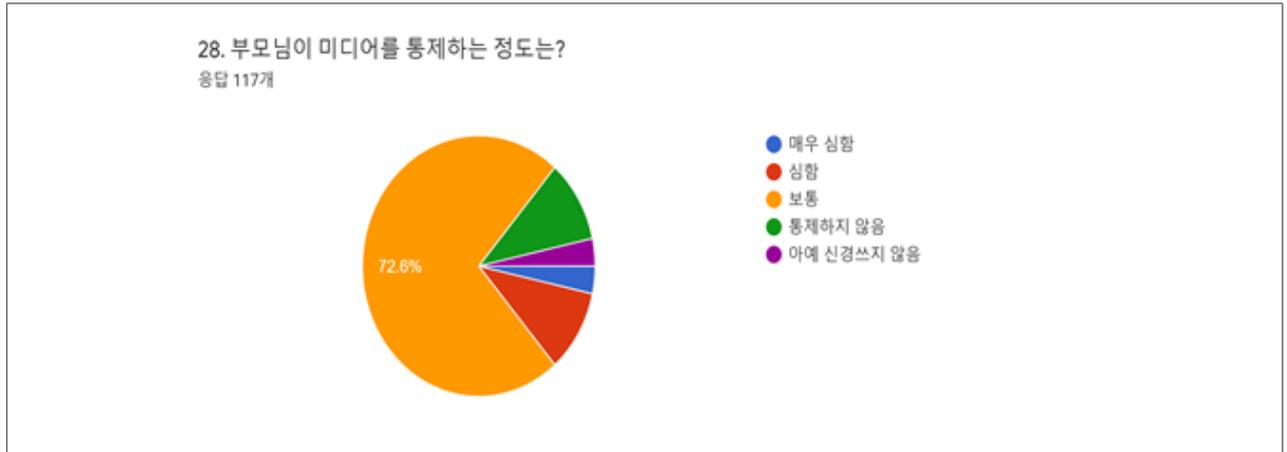


그림 3-9 부모님이 미디어를 통제하는 정도

그런데 자신의 보호자가 미디어 생활을 통제해도 될 것 같냐고 묻는 질문에는 52.1%의 어린이들이 그래도 된다고 답하였습니다. 통제를 하지 않았으면 좋겠다고 한 어린이들이 17.9%로 가장 적었습니다. 29.9%는 잘 모르겠다고 답했습니다. 우리는 주관식 질문으로 왜 그렇게 생각하냐고 물어보았습니다. 찬성하는 어린이들은 “눈 건강이 나빠진다.”, “부모님이 통제를 해야 어린이가 조절을 할 수 있어서.”, “모두가 미디어를 자제할 수 있는 능력의 정도가 다르기 때문에.”, 등으로 답하였습니다. 그렇지만 “난 게임할 권리가 있어요.”, “인터넷 생활을 할 때는 자유로워야 한다.”, “통제하는 것 까지만 해도 괜찮지만 사용시간을 검사하고 그걸 가지고 폰을 압수하거나 야단치는것은 아니라고 생각한다.”. “지금 시대에선 미디어가 굉장히 중요하고 관련 직업도 많아 통제해선 안된다고 생각하지만 그렇다고 풀어주면 공부에 대해 소홀해질 수 있다.”, “우리가 자제를 못하면 조금 막아주는 건 괜찮아요.” 같은 의견들도 있었습니다.

그렇다면 어린이들은 미디어를 판단할 수 있을까요? 자신이 봐도 되는 영상과 글들을 판단할 수 있냐고 물어보는 문항에서는 43.6%의 어린이가 자신이 봐도 되는 것을 판단할 수 있다고 답했습니다. 하지만 31.6%는 자신이 판단할 수 있을지 잘 모르겠다, 24.8%는 자신은 판단을 할 수 없다고 답변했습니다. 판단할 수 있는 근거로는 “영상이나 게임 미디어의 자료를 보고.”, “연령제한 또는 내가 판단했을 때 어른용 일 때.” “폭력성, 음란성 미디어 영상 등을 거르며 판단” 이라고 답하였습니다. 하지만 “특정한 영상이나 게임이 무엇인지 잘 모르겠어서.”, “부모님이 통제를 하셔서 부모님의 도움에만 익숙해져서 내가 스스로는 판단을 하지 못할 것 같다.” 라고 했다고 답한 어린이도 많았습니다.

어린이들은 미디어를 보거나 사용하는 데에도 어린이의 자유와 권리가 필요하다고 생각할까요? 실제로 어린이들 자신이 판단했을 때 봐도 될 것 같은 영상을 보지 못한 적이 있냐고 물었을 때, 50.4%는 아니요, 23.9%는 예라고 답했습니다. 어린이들은 여기에 대해 다양한 의견을 가지고 있었습니다. “부모가 제한해야 한다.”, “미디어 통제는 어린이들의 보호를 위한 것이다.” 같은 답변도 있었지만 “미디어나 다른 것들을 보는건 우리 자유인데 우리 자유를 가져가면 안된다고 생각합니다.” 라는 의견도 있었습니다. 그리고 미디어에 대해 어린이의 권리도 중요하지만 보호도 중요하다는 의견도 많았습니다. “어린이들도 미디어를 사용할 권리가 충분히 있다. 하지만 완벽하게 스스로를 통제할 순 없으니 어린이들에게 하지마라 보지마라 하는 것보다 보면 안되고 하면 안 되는 것들을 없애주면 좋겠다.”, “미디어를 보고 사용하는 권리는 지켜주어야 한다고 생각합니다. 하지만 보호자나 어린이를 지켜줄 사람은 어린이가 건강하게 자랄 수 있도록 보호해야 한다고 생각합니다.” 같은 의견들입니다.

이 질문에 대한 대답을 통해 미디어 통제를 심하게 하는 경우도 생각보다 많아서 놀랐습니다. 그리고 자신의 보호자가 미디어를 통제해도 될 것 같냐고 물어봤을 때 생각보다 찬성이 많은 것도 의외의 결과였습니다. 그리고 그 이유가 눈 건강이나 부모님이 판단을 해 줘야 안전하다고 생각하기 때문이었습니다. 어린이들은 부모님의 통제를 싫어하긴 하지만 이것이 도움이 된다고 생각하는 것을 알 수 있었습니다. 어린이들이 스스로 판단하는 법을 배워야 하고, 나쁜 말이나 안 좋은 영상들로부터 보호하는 것은 어른의 역할이라고 생각합니다.

5) 어린이들은 미디어에 접근할 수 있을까?

35. 여러분은 뉴스를 많이 보나요?
36. 뉴스나 기사를 보지 않는 이유는 무엇인가요?
37. 뉴스 기사에서 자신이 이해할 수 없는 단어나 문장을 본 적이 있나요?
38. 어린이들도 자신의 의견이나 소식을 전달할 뉴스 등 미디어가 필요하다고 생각하나요?
39. 미디어의 영상, 광고, 게임 등을 보고 불편했던 적이 있나요?
40. 보기 불편했던것은 주로 어떤 미디어인가요? (복수 가능)
41. 어떤 점이 가장 불편했나요?
42. 미디어에서 불편한 상황을 만났다면 어떻게 행동 했나요?
43. 위 광고처럼 어린이를 어른처럼 표현한 광고를 보면 어떤 기분이 드나요? 왜 그렇게 표현했다고 생각하나요?
44. 유튜브에서 어린이들이 보호자 없이 위험에 노출되는 영상을 본적이 있나요?
45. 여러분은 미디어에서 위험한 상황에 노출된 상황이 있나요?
46. 어린이에게 미디어에서 위험한 상황은 무엇일까요? 여러분의 경험이나 생각을 써 봅시다.

표 3-5 <어린이가 미디어를 사용하고 싶어도 못하는 경우-유튜브, 소셜 미디어, TV, 스마트 기기 등 >의 질문

어린이들은 미디어에 접근하고 싶어도 접근하지 못할 때가 있습니다. 다양한 이유 때문입니다. 어린이들에게 이에 대해 질문하였습니다.

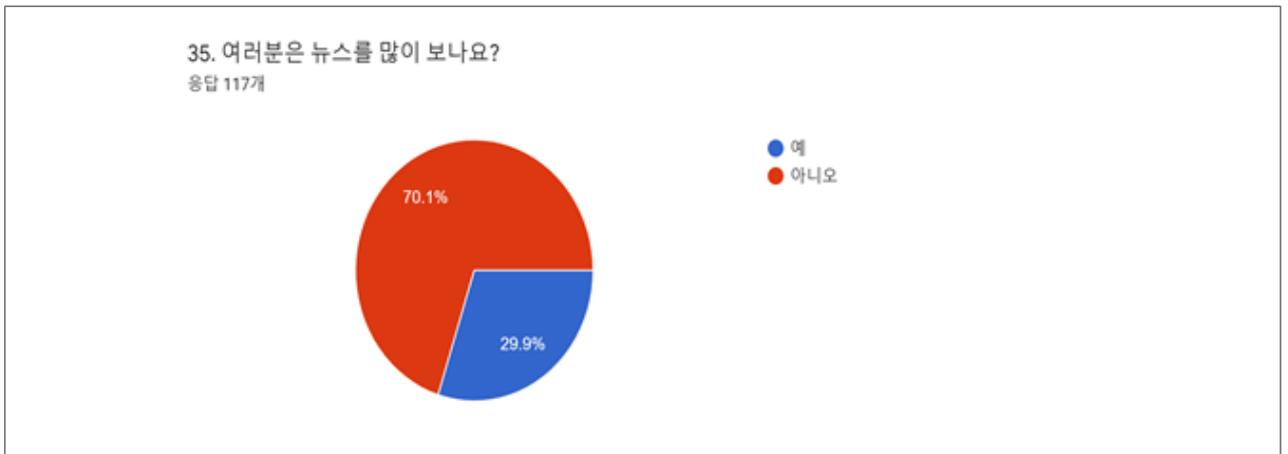


그림 3-10 어린이들은 뉴스를 많이 보는가

위 그래프는 어린이들이 뉴스나 신문 같은 언론 매체들을 보는지에 대한 그래프입니다. 그 결과 70.1%는 보지 않는다, 29.9%는 본다고 답하였습니다. 약 30%의 어린이들만 뉴스를 보고 있습니다. 그렇다면 뉴스나 기사를 보지 않는 이유는 무엇일까요? 답변으로는 35.9%의 어린이는 재미가 없다, 23.9%는 어려워서, 16.2%는 어린이만을 위한 뉴스나 기사가 없기 때문이라고 했습니다. 즉, 어린이들이 볼 만한 뉴스가 없는 것이 어린이들이 뉴스를 보지 않는 이유입니다. 뉴스는 너무 어린이에게 어렵습니다. 자신이 뉴스나 언론매체에서 모르는 표현이나 단어를 본적이 있냐고 질문했을 때, 78.6%의 어린이는 본적이 있다고 말했습니다, 18.8%만 본적이 없다고 답했습니다. 뉴스 기사는 어린이들이 이해하기에는 어려운 글입니다.

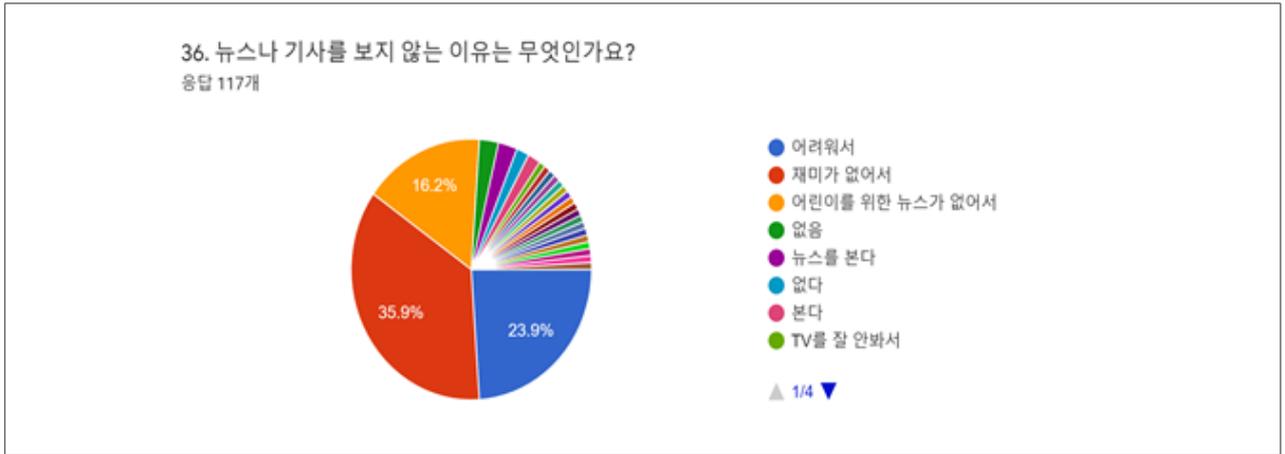


그림 3-11 어린이들이 뉴스나 기사를 보지 않는 이유

어린이들을 위한 뉴스나 언론매체가 생겼으면 필요한 것 같냐고 물어보는 문항에서는 65.8%는 그렇다라고 답했습니다. 어린이들은 자신의 의견이나 소식을 전달할 뉴스가 필요하다고 생각합니다.

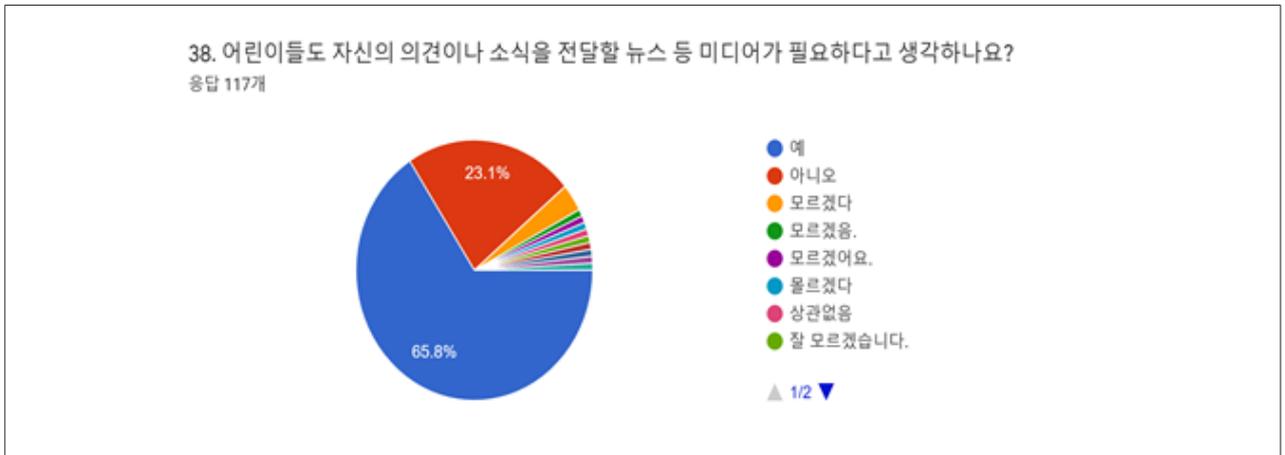


그림 3-12 어린이들도 자신의 의견이나 소식을 전달할 뉴스 등 미디어가 필요한가

어린이들이 인터넷을 사용하기 어려운 점 중 하나는 불편한 마음이 드는 영상, 광고, 게임이 많기 때문입니다. 미디어의 영상, 광고, 게임 등을 보고 불편했던 적이 있는지를 묻는 질문에 50.4%의 어린이는 그런 경험이 있다고 답했습니다. 어떤 미디어가 주로 불편했는가에 대해서는 게임 중 자극적이고 여성 캐릭터의 노출이 심한 것이 불편했다는 답이 47.5%, 그냥 게임이라는 대답이 20.5%로 합하면 68%입니다. 그 외에도 TV드라마나 예능 프로그램(12%), 포털 사이트 광고(17.9%), 웹툰 등이 불편한 마음이 든다고 답했습니다. 어린이들이 이러한 미디어를 보고 불편했던 이유는 39.9%는 선정적이거나 자극적이어서, 21.4%는 폭력적이어서 불편했다고 했습니다. 그리고 미디어에서 불편한 상황을 만났을 때 어떻게 했냐는 질문에는 47.9%는 불편해서 끄고 나왔다, 15.4%는 아무것도 못했다, 9.4%는 부모님께 말했다고 답했습니다. 어린이들이 미디어를 이용할 때 선정적이거나, 자극적이고 폭력적인 것이 많고, 어린이들은 미디어를 끄거나 아무것도 못하면서 미디어를 이용하기 어려워지는 것을 알 수 있습니다.

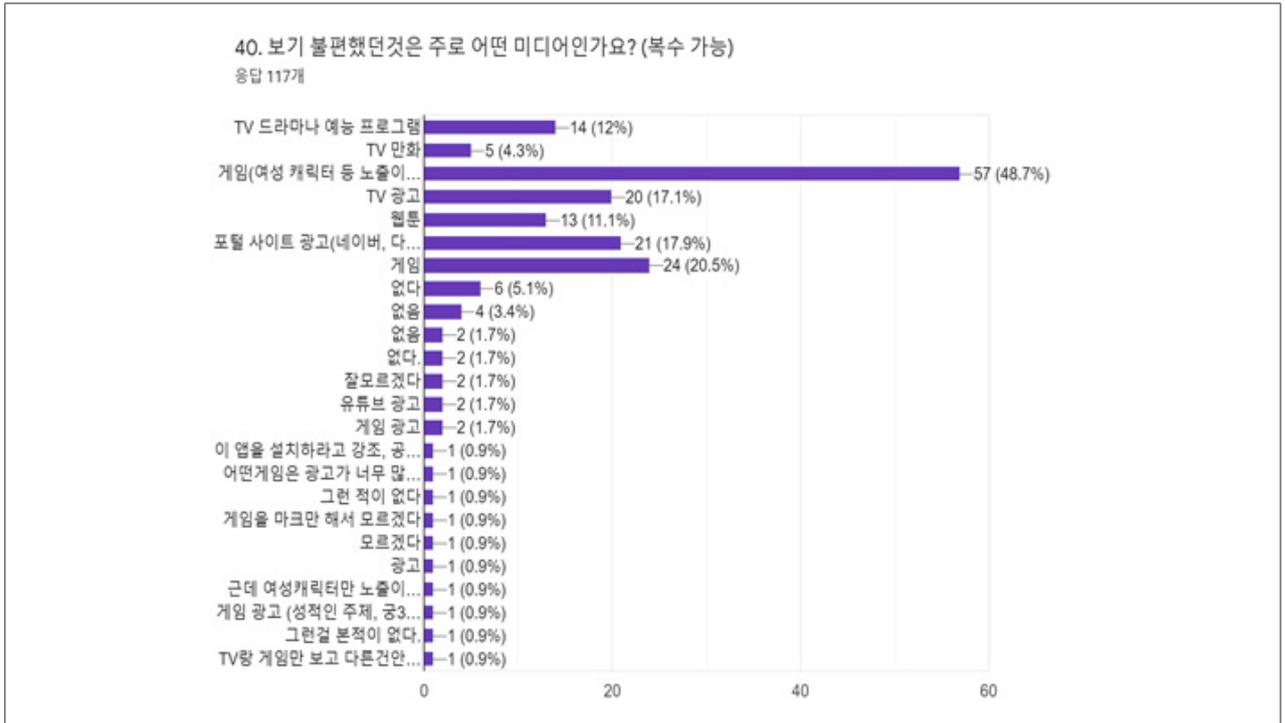


그림 3-13 보기 불편했던 미디어

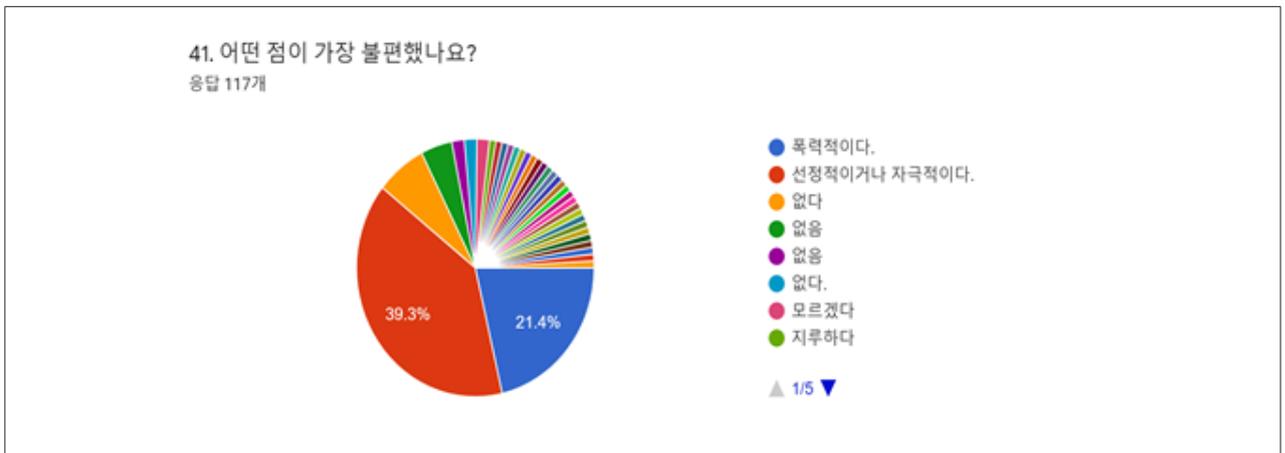


그림 3-14 미디어를 볼 때 불편했던 점

어린이는 미디어에서 어른처럼 표현되는 것을 좋아할까요? 우리는 두 가지 광고사진을 보여주었습니다. 같은 어린이지만 하나는 어린이가 어린이처럼 표현된 것, 다른 하나는 화장을 하고 어른처럼 표현된 것이었습니다. 어떤 사진이 더 어린이의 모습에 더 가까운 것 처럼 느껴지는지를 물어본 결과 87.2%가 왼쪽, 바지를 입은 어린이 사진, 12.8%가 오른쪽, 큰 리본을 단 어린이 사진이라고 답했습니다. 어린이들은 무엇이 어린이처럼 표현한 사진인지 잘 구별할 수 있습니다. 어린이를 어른처럼 표현한 광고를 보면 어떤 생각이 드냐고 물었습니다. 어린이들은 잘 모르겠고 아무 생각도 없다는 어린이도 있었지만 많은 수가 “이상하다.”, “어린이가 어린이스럽지 않아서 불편하다. 어린이를 어른으로 표현해서 더 많은 사람들에게 관심을 받으려고 한 것 같다.”, ‘어린이 같아 보이지 않는다. 판매하려는 물품이 더 잘 팔게 하려고.’, “어린이는 어린이니까 어린이답게 표현해야 한다.”, 너무 어이없다. 아이들만의 장점이 있는데 왜 어른을 따라하는지 모르겠다.” 라는 답을 했습니다. 여성스럽고 예쁘다는 답도 있었지만, 이상하다, 어린이가 아닌 것 같다 같은 생각들이 대부분이었습니다.

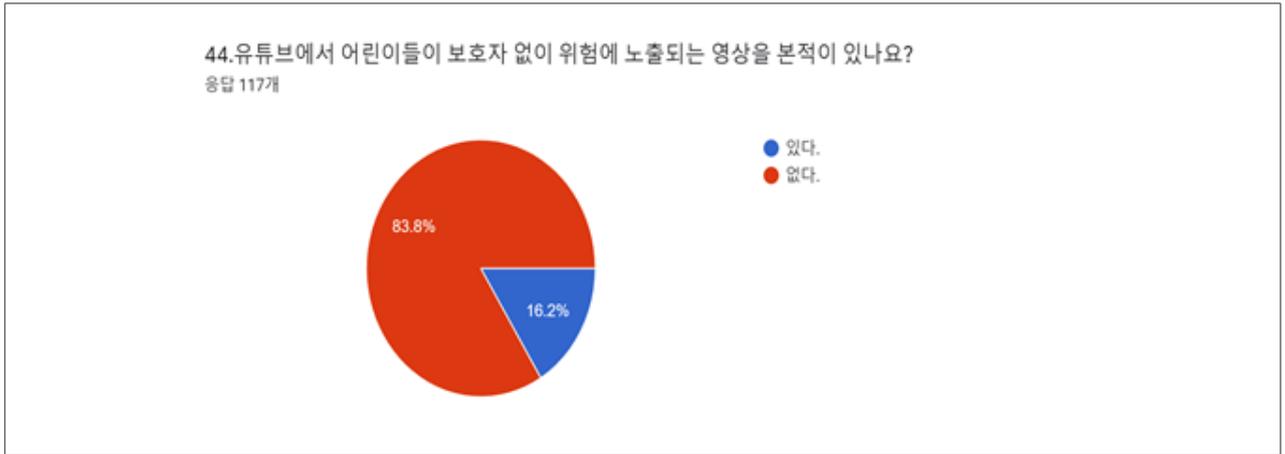


그림 3-15 유튜브에서 어린이들이 보호자 없이 위험에 노출되는 영상을 본 경험

우리는 유튜브에서 어린이들이 위험에 노출되는 영상을 본 적 있느냐는 질문을 했습니다. 83.8%는 본 적이 없다고 답하였지만 16.2%는 자신이 그런 영상을 본 적이 있다고 했습니다. 그렇다면 과연 위험한 상황이라고 판단하는 상황은 무엇일까요. 여기에 대한 답변은 욕설, 개인정보 유출, 온라인 성범죄, 사기 등이 있었습니다. 특히 어린이들은 어린이들이 보기에 부적절한 콘텐츠가 필터링 없이 노출되는 상황을 지적하며 '미디어 광고나 미디어 앱 특히 댓글이 문제 인 것 같다. 어린이를 위한 미디어 앱이 생기면 좋을 것 같다.'라고 말하였습니다. 여기에는 갑자기 보이는 이상한 광고, 위험한 사이트, 노출이 심한 것, 잔인한 영상, 귀신 영상 등이 있다고 대답하였습니다.

어린이들의 미디어 접근에 대한 결과는 제일 먼저 뉴스 같은 미디어에서는 어려운 단어가 많아 이해하기 어렵고 불편하고, 게임이나 광고에서는 노출 및 폭력적인 것을 많이 보고 불편해 합니다. 상당히 많은 수의 어린이들은 미디어가 불편하고, 그 이유는 다양합니다. 그리고 유튜브에서 어린이들이 위험한 상황에 처하거나, 어린이 모델을 어른처럼 표현하는 경우도 있습니다. 유튜브에서 16.5%의 어린이는 촬영하는 어린이가 위험한 상황에 처한 것을 봤다고 말합니다. 16,5%는 적은 숫자지만 의미가 있습니다 왜냐하면 한 명의 어린이가 위험을 느끼더라도 사회문제가기 때문입니다. 어린이만을 위한 미디어가 생기면 유용할 것 같습니다.

6) 어린이들의 권리

46. 미디어에서 어린이의 권리에 대해 생각해 본 적이 있나요?
47. 마지막으로 미디어에서 어린이가 권리를 찾으려면, 차별받지 않고 위험하지 않게, 불편하지 않게 사용하려면, 어떤 노력이 필요할까요? 여러분의 생각을 자유롭게 써 주세요.

표 3-6 <어린이의 권리는 무엇일까요?>의 질문

마지막으로, 우리는 어린이의 미디어 권리에 대해 질문했습니다. 미디어에서 어린이의 권리에 대해 생각해 본 적이 있느냐는 항목에서는 58.1%가 있다고 대답했습니다. 나머지는 생각해 본 일이 없거나 잘 모르겠다라고 말했습니다. 여기에 대한 주관식 질문으로 마지막으로 "미디어에서 어린이가 권리를 찾으려면, 차별받지 않고 위험하지 않게, 불편하지 않게 사용하려면, 어떤 노력이 필요할까요? 여러분의 생각을 자유롭게 써 주세요."라고 물었습니다. 어린이들은 다양한 대답을 하였습니다. "어른들이 어린이를 통제하는 것을 줄이고 아이들에게 교육을 시킨다.", "어린이들에게만 요구하지 말고 어린이들이 사용하기 더 좋은 환경을 어른들이 조금 더 생각해주고 미디어에서도 어린이차별을 하지 않으면 좋겠다. 자신이 한말 하나하나가 어린이들을 낮추고 비꼬고 있지는 않은지 한번 더 살펴볼 필요가 있다.", "항상 말하지만 어린이들은 새싹입니다. 하지만 어린이의 권리가 없으면 새싹은 시들어요..... 내가먼저 실천하자가 맞는 말이 아니고 어린이를 먼저 생각하자가 맞는 말인 것 같아요.", "어린이 인권운동을 벌인다.", "어른들은 어린이들의 미디어 생활을 존중해주고 배려하고 캠페인을 해야 합니다." 등 다양한 어린이들의 의견이 있었습니다.



그림 3-16 미디어에서 어린이가 권리를 찾으려면 어떤 노력이 필요할까요?

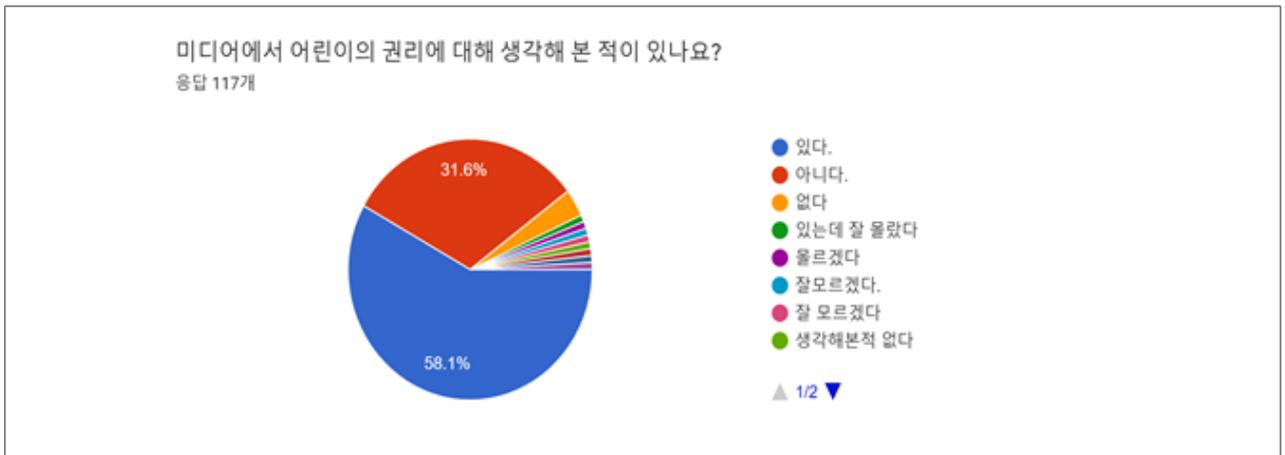


그림 3-17 미디어에서의 어린이 권리에 대해 생각해 본 일이 있나요?

5. 결론

우리는 미디어에서 어린이들이 겪는 어려움을 살펴보고, 어린이들의 권리에 대한 생각에 대해 알아보았습니다. 이 설문 결과로 보아, 우리가 생각하는 것보다 어린이들은 미디어에서의 위험에 많이 노출되어 있다는 것을 알 수 있었습니다. 또 대부분의 어린이들은 이러한 위험한 상황에서 올바르게 대처를 하는 방법을 잘 알지 못한다는 것을 알 수 있었습니다. 설문조사에 응한 학생들은 욕설이나 어린이를 깎아내리는 표현들을 듣거나 사용해 본 적이 있다고 했습니다. 대부분의 어린이들은 이러한 표현들이 대체로 기분이 나쁘다고 말했고 그런 표현들을 자주 접할 수 있는 영상이나 댓글에서 주로 노출이 된다는 것을 알 수 있습니다. 어린이들은 미디어에서 어린이를 낮추는 말을 쓰지 않기를 원했습니다. 또, 미디어를 사용하고 싶어도 사용하지 못했던 어린이들도 있었습니다. 예를 들면 어른들은 쉽고 간편하게 접하는 뉴스의 경우도 어린이가 내용을 보고 이해하기에는 보다 어려운 표현들이 많아서 뉴스를 보기 어렵습니다, 또 다른 사례로는 뉴스 같은 인터넷 사이트에 들어가게 되면 노출이 심한 광고들을 적지 않게 볼 수 있습니다. 그래서 이러한 광고들도 보기가 꺼려진다고 느끼는 어린이들도 있었습니다. 어린이들은 미디어 속에서 위험에 노출되기도 하고 어린이들은 이것을 알고 있었습니다. 설문 문항에는 미디어를 접할 수 있는 웹사이트에서 어린이가 위험에 노출되는 영상을 본 적이 있냐고 묻는 문항도 있었는데 약 16%는 그러한 영상을 본 적이 있다고 답했습니다. 어린이를 어른스럽게 표현한 사진을 보고

어린이들의 반응으로는 어린이가 어른처럼 표현되어서 자연스럽지 않다는 의견도 있었습니다.

하지만 이보다 밑 단계에 머물러 있는 어린이들도 있었습니다. 아예 미디어를 사용하지 못하는 경우입니다. 그 이유는 부모님의 인터넷 통제 때문이기도 했고, 와이파이나 데이터가 없거나 회원가입을 하지 못해서라는 사례도 있었습니다. 많은 어린이들은 인터넷 세상에서 위험하거나 불편하다고 느낀 일들을 올바르게 대처를 하는 법을 잘 알지 못합니다. 또한 어떤 상황들이 위험한 상황이고 불편한 일들인지도 자신이 판단을 하지 못하겠다는 답변들이 많았습니다. 어린이들이 여기에 대해 잘 알 수 있도록 교육이 필요합니다.

미디어에서 어린이들의 권리에 대한 생각을 묻는 문항에서는 많은 어린이들이 권리에 대해 생각하고 있다는 것을 알 수 있었습니다. 아직 잘 모르는 친구들도 있지만, 무조건 통제하지 말고, 어린이들이 잘 사용할 수 있도록 보호하고 도와줘야 한다는 의견이 많습니다. 답변한 어린이들은 앞으로 어린이들이 무시당하지 않고 어린이의 인터넷 생활과 관련해 법을 만들거나 어린이들만을 위한 미디어 매체가 생겼으면 좋겠다는 해결 방안을 주장했습니다.

현재는 많은 부분에서 어린이가 인터넷을 이용할 때 그림자가 생깁니다. 하지만 점차 개선되어서 인터넷 세상의 가로등이 생길 수 있게 상황이 바뀐다면 우리 모두가 안전한 인터넷을 사용할 수 있을 것입니다. 또한 이러한 결과들을 통해 학교 수업 중 특별히 인터넷 세상에서 위험한 일들을 판단하고 대처하는 법이라는 주제로 수업을 한다면 학생들이 올바르게 안전한 미디어 사용을 시작하는 첫 번째 걸음이 되어줄 것이라고 생각합니다. 미디어에서 어린이들이 권리를 보장받을 수 있어야 할 것입니다. 어린이도 어른과 같이 미디어를 사용하기 때문에, 동등하고 차별 없는 미디어 세상이 되어야 합니다.

[연구 후기]

김주아 연구진 선생님의 권유로 처음에는 연구에 참여하게 되었지만 연구를 진행할 때의 주제가 제가 느끼기에는 저와 굉장히 밀접한 주제라고 느껴져서 연구를 진행하면서도 무척 재미있었고 흥미로운 연구와 설문 조사의 결과였습니다. 이번 연구를 계기로 앞으로는 미디어 생활이 아주 조금이라도 더 안전해지면 좋겠습니다! 다들 수고하셨고 설문조사에 참여해주신 학생여러분들도 모두 감사드립니다. 이 연구는 앞으로 제가 겪게 될 활동들에게도 도움이 될 것 같아서 다시 한번 연구를 권유해주신 연구진 선생님 정말 감사합니다.

김시호 선생님의 연구 권유로 이번 연구를 하면서 어린이들이 미디어 속에서 겪는 위험한 일들을 많이 알게 되었습니다. 그리고 설문조사를 하면서 흥미로운 연구 결과로 재미있게 연구를 할 수 있었습니다. 하지만 어린이들은 지금 미디어 속에서 위험한 상황들의 대처법을 잘 알지 못합니다. 그래서 이 연구를 통해 이러한 사실들을 배우고 어린이들이 미디어 속에서 더욱더 안전하고 슬기로운 생활을 하면 좋겠습니다.

홍아름 선생님의 연구 권유로 참여하게 되었는데, 이번 연구를 하며 어린이들의 미디어 생활에 대해서 다시 한 번 돌아보게 되었습니다. 연구결과를 보면 어린이들의 미디어 생활에서 위험이 많은데, 어린이들이 그 위험으로부터 보호받지 못한다는 생각이 들었습니다. 어린이들은 아직 자신들을 미디어속의 위험으로부터 안전을 보장받을 수 없습니다. 또한 대처 또한 미숙하기 때문에 어른들의 보호와 미디어 속에서의 권리가 보장되어야 합니다. 어린이들도 미디어를 같이 이용하기 때문에 동등하고, 차별 없는 미디어 세상이 되어야 합니다. 앞으로 미디어 생활이 더 건전해지고, 동등하며 안전해져서 어린이들도 어려움 없이 이용할 수 있기를 바랍니다.

제2절 미디어 플랫폼의 추천 알고리즘으로 인한 아동들의 정보 접근 경험

작성자: 정성윤, 이서현, 김나경, 천태민, 김소윤(영선중학교)

1. 연구의 필요성 및 목적

우리 사회가 디지털 환경으로 급속하게 발달하면서 아동들의 디지털 환경의 정보 접근에 대한 큰 우려를 낳고 있다. 유엔 아동권리위원회는 2021년 2월 4일 ‘디지털 환경 관련 아동 권리에 대한 일반 논평 25호 채택’¹⁵으로 아동들의 디지털 환경에서의 보호받고 존중받을 권리를 이야기하였다. 이에 본 연구는 아동들의 정보 접근 시 디지털 환경에서 **자동화된 추천 시스템을 사용하는 빈도와 그로 인한 영향을 분석하고자 연구를 진행하게 되었다.**

“디지털 환경에서 아동의 권리를 고민하는 일반논평 25호가 주목하는 디지털 환경의 특징은 알고리즘을 통해 자동화된 추천 혹은 자동화된 의사결정이다. 아동의 정보 접근권과 자유를 보장하기 위해 아동이 디지털 공간에서 다양한 양질의 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 해야 한다. 이때 자동화된 추천 시스템으로 인해 유료 콘텐츠 등이 우선 노출되는 상황을 막는 것도 아동의 디지털 권리를 보장하기 위해 필요한 조치로 제안하고 있다. 또한 아동의 표현의 자유를 보장하기 위한 디지털 환경 속 자동화된 의사 결정 사용이 아동의 의견 형성과 표현 능력을 방해하지 않도록 주의해야 한다.”

2021년 MEdiary 김아미(시청자미디어 재단 정책연구팀장)

2. 연구 내용 및 연구 문제

영선중학교 학생들을 대상으로 추천 알고리즘으로 인한 정보 접근 경험을 연구하였다. 이 연구를 통해서 학생들이 즐겨 쓰는 소셜미디어와 사용 목적, 추천 알고리즘의 사용 이유, 추천 알고리즘으로 불편했던 경험과 청소년들의 인식을 알고 싶었다.

첫째, 청소년들이 자주 사용하는 소셜미디어는 무엇인가?

둘째, 가장 즐겨 쓰는 소셜미디어에서 콘텐츠나 정보를 찾을 때 어떤 방법을 주로 이용하는가?

셋째, 청소년들이 추천 알고리즘 기능을 이용하는 이유는 무엇인가?

넷째, 청소년이 추천 알고리즘에 대하여 가지고 있는 생각과 인식은 무엇인가?

3. 연구 방법

영선중학교 1학년과 3학년 학생 총 131명을 대상으로 2021년 7월 12일 ~ 2021년 7월 14일까지 온라인 설문조사를 실시하였다. 온라인 설문조사를 실시한 이유로는 정확한 통계 자료를 수집하고 분석하기 위함이었다. 추천 알고리즘에 대한 기본적 정보, 사용 실태 및 인식 조사를 온라인 설문조사를 진행하였다. 1학년과 3학년, 남학생과 여학생의 답변을 나누어 응답하게 하여 추천 알고리즘이 나이와 성별에 따라 어떻게 이용되는지도 알아보았다.

4. 연구 결과

1) 당신은 몇 학년 입니까?

대상 학년	1학년	3학년
인원	69	62

15. 2021년 2월 4일 유엔 아동권리위원회에서 디지털 환경에서 어린이를 안전하게 보호하고 오프라인 세상에서와 마찬가지로 어린이의 권리를 보장하기 위한 일반 논평 25호 채택

2) 당신의 성별은 무엇입니까?

성별	남	여
인원	63	68

3) 자신이 가장 즐겨 쓰는 소셜미디어는 무엇입니까? 중복 선택 (3개 선택) [*소셜미디어(Social media): 이용자가 자신의 생각을 공유하고 소통하는 것 *SNS(Social Network Service): 서비스 제공자가 마련한 플랫폼]

순위	소셜미디어	선호도(명)
1	유튜브	68
2	페이스북	65
3	인스타그램	62
4	카카오톡 오픈채팅	29
5	틱톡	26
6	트위치	25
7	카페(네이버, 다음 등)	19
8	트위터	15
9	밴드	13
10	asked	12
11	아프리카TV	7

유튜브가 119표로 가장 많은 비율을 차지했으며 페이스북(65표), 인스타그램(62표), 카카오톡 오픈채팅(29표) 순으로 학생들이 가장 즐겨 쓰는 소셜미디어를 파악할 수 있다.

4) 자신이 가장 즐겨 쓰는 소셜미디어를 접하게 된 계기는 무엇입니까?

순위	1학년	3학년
1	(주변에 있는) 다수의 친구가 사용해서	(주변에 있는) 다수의 친구가 사용해서
2	단순히 재미있어 보여서(호기심이 생겨서)	단순히 재미있어 보여서(호기심이 생겨서)
3	인터넷 광고를 보고 흥미를 느껴서	좋아하는 연예인의 소식을 접하기 위해서
4	좋아하는 연예인의 소식을 접하기 위해서	-

1학년과 3학년 공통으로 소셜미디어를 접하게 된 계기로 ‘(주변에 있는) 다수의 친구가 사용해서’, ‘단순히 재미있어 보여서(호기심이 생겨서)’ 순이라는 것을 파악할 수 있다.

5) 소셜미디어를 어떤 목적으로 사용하십니까?

순위	사용목적	단위(명)
1	여가 생활을 위해	68 (51.9%)
2	친구들과의 소통을 위해	42 (32%)
3	정보 검색을 목적으로(소비자)	16 (12.2%)

4	정보 공유를 목적으로(생산자)	2 (1.5%)
5	재미있기 때문에	2 (1.5%)
6	정보검색+여가 생활	2 (1.5%)
7	유행에 뒤쳐지지 않기 위해	1 (0.8%)
8	좋아하는 연예인이나 가수의 소식을 접하고 영상을 통해 보기 위해서	1 (0.8%)

학생들의 소셜미디어 사용목적으로 ‘여가 생활을 위해’가 50% 이상(51.1%) 차지하였으며 ‘친구들과의 소통을 위해’, ‘정보 검색을 목적으로(소비자)’ 순으로 학생들의 소셜미디어 사용 목적을 파악할 수 있다.

6) 가장 즐겨 쓰는 소셜미디어에서 콘텐츠나 정보를 찾을 때 어떤 방법을 주로 사용하십니까?

순위	정보 찾기 방법	단위(명)
1	추천 영상이나 콘텐츠	64 (48.9%)
2	검색	52 (39.8%)
3	인기 영상	13 (10.5%)
4	공유된 링크 접속	1 (0.8%)

추천 영상이나 콘텐츠 등 알고리즘으로 인해 정보를 찾는 학생들(48.9%)이 많았다. 자발적인 정보 검색(39.8%)도 꽤 많은 비중을 차지하고 있지만, 알고리즘 유입 비중도 만만치 않음을 알 수 있다.

7) 인터넷(소셜미디어)를 하루에 어느 정도 사용하십니까?

순위	이용 시간	단위(명)
1	1시간 미만	61
2	1시간 이상 ~ 2시간 미만	29
3	2시간 이상 ~ 4시간 미만	28
4	4시간 이상 ~ 6시간 미만	7
5	6시간 이상	5

평소 사용 시간을 설문한 것이기 때문에 기숙사 내 많은 학생들이 하루 휴대폰 시간을 기준으로 답변을 선택했을 것으로 추측된다. 따라서 1시간 미만 사용(61명 응답)이 1순위이다. 평소 사용 시간은 주말에 비해 비교적 짧은 것을 알 수 있다.

8) 인터넷(소셜 미디어)를 주말 동안에 어느 정도 사용하십니까?

순위	1학년(명)	3학년(명)
1	2시간 이상 ~ 4시간 미만 (29)	2시간 이상 ~ 4시간 미만 (19)
2	1시간 이상 ~ 2시간 미만 (21)	4시간 이상 ~ 6시간 미만 (17)
3	4시간 이상 ~ 6시간 미만 (8)	6시간 이상 (15)

‘2시간 이상 ~ 4시간 미만’항목을 선택한 학생들이 1학년에는 29명, 3학년에는 17명으로 가장 많았다. 또한, 3위에

서는 조금 다른 결과를 보였는데, 1학년 학생들은 '4시간 이상 ~ 6시간 미만' 항목이 8명으로 3위를 차지하였지만, 3학년 학생들은 '6시간 이상' 항목이 15명으로 3위를 차지하였다. 이로 보아 1학년보다 3학년이 인터넷을 조금 더 많이 사용하고 있음을 파악할 수 있다.

9) 추천 영상(알고리즘 혹은 추천 콘텐츠) 기능을 이용하는 이유는 무엇입니까?

순위	남자	여자
1	편리해서	편리해서
2	자신에게 필요한 정보 제공	자신에게 필요한 정보 제공
3	친구들과의 대화 목적	유행에 뒤처지지 않기 위해

남학생과 여학생의 사용 경로가 다를 것이라 생각해 남학생과 여학생으로 구분해 분석한 결과, 남자와 여자 모두 '편리해서', '자신에게 필요한 정보 제공' 이 1, 2순위를 차지하였지만 3위에서 남자는 '친구들과의 대화 목적'인 반면에, 여자는 '유행에 뒤처지지 않기 위해'로, 성별에 따라 사용하는 목적이 다를 수 있다.

10) 추천 알고리즘으로 불편했던 적이 있습니까?

항목	답변
예	48.1%
아니요	51.9%

10)-1. 추천 알고리즘으로 인해 불편했던 이유는 무엇입니까?

순위	1학년(명)	3학년(명)
1	성인광고가 많이 나옴 (12)	성인광고가 많이 나옴/원치 않는 정보 제공 (3)
2	원치 않는 정보 제공 (11)	잘못된 정보 제공/반복적 정보 제공/ 과도한 광고성 알고리즘으로 인해 (1)
3	과도한 광고성 알고리즘으로 인해 (4)	유행에 뒤처지지 않기 위해
4	반복적 광고 제공 (3)	-
5	잘못된 정보 제공 (1)	-

순위	남자	여자
1	성인광고가 많이 나옴 (5)	성인광고가 많이 나옴/원치 않는 정보 제공 (10)
2	원치 않는 정보 제공 (4)	과도한 광고성 알고리즘으로 인해/ 반복적 정보 제공/잘못된 정보 제공 (2)
3	과도한 광고성 알고리즘으로 인해 (3)	-
4	반복적 정보 제공 (2)	-
5	-	-

1학년과 3학년, 남녀 모두 추천 알고리즘으로 인해 불편했던 이유 1순위는 같았다. '성인 광고가 많이 나옴'이 1순위를 차지했고 이 결과표를 통해 학년과 성별에 따라 추천 알고리즘을 사용할 때 불편한 이유가 조금씩 다르단 점과 유튜브 추천 알고리즘이 청소년에게 자극적인 영상과 광고 등을 추천하여 청소년들에게 해로운 영향을 끼칠 수 있다는 사실

을 알 수 있다.

5. 결론

학생들이 가장 즐겨 쓰는 소셜미디어는 유튜브이며 다수의 친구가 사용한다는 계기와 여가 생활을 위한 목적으로 이용한다. 가장 많은 학생이 소셜미디어에서 콘텐츠나 정보를 찾을 때 편리하다는 이유로 추천 영상이나 콘텐츠를 이용한다. 48.1%의 학생들은 성인광고와 원치 않은 정보 제공으로 알고리즘으로 인해 불편했다는 것을 알 수 있다.

이에 우리는 학교에서 얻은 조사 결과를 바탕으로 사회와 접목시켜 추천 알고리즘이 사회에 미치는 영향과 청소년들이 왜 추천 알고리즘에 대해 알아야 하는지 이야기하려 한다.

발전하는 과학기술과 정보기술은 지금보다 더 체계적인 추천 알고리즘 시스템을 구축해 나갈 테고 때문에 우리의 열린 시야를 자꾸만 가리려 하는 추천 알고리즘에 대해 더 알아가야 한다. 비슷한 콘텐츠의 추천의 굴레에서 벗어나기 위해서 청소년들이 꼭 알아야 하는 추천 알고리즘 관련 용어에 대해 알아보자.

1) 청소년들이 알아야 할 추천 알고리즘 관련 용어

(1) 필터 버블(Filter bubble, 정보 여과 현상)

필터 버블이란, 정보제공자가 이용자의 관심사에 맞춰 맞춤형 정보를 제공하여 이용자는 필터링 된 정보만 접하게 되는 현상을 의미한다. 즉, 알고리즘이 기술이었다면 알고리즘으로 인하여 벌어지는 현상을 가리키는 용어이다. 자기가 좋아하는 뉴스, 보고 싶은 뉴스만 보면 비슷한 성향 때문에 계속 노출된다. 다양한 정보를 접하기는 어려워지고 자신 생각과 비슷한 것만 보다 보니 인식이 왜곡될 수 있다. 정치*사회 문제에서 고정관념과 편견을 강화하는 계기가 된다. 강화된 고정관념과 편견은 좀 더 입맛에 맞는 게시물만 가지고 온다. 이렇게 되면 여론을 잘못 이해하게 될 뿐만 아니라 전혀 잘못된 소식이 확산되는 상황도 생긴다. 이에 따라 필터 버블의 의미를 알고 주의해야 한다.

출처 : 문화 뉴스(<http://www.mhns.co.kr>)

(2) 양극화

양극화는 현재 디지털 세상 속에서 살아가는 어린이 청소년들이 필수적으로 알아야 할 용어이다. 우선 양극화란 소셜미디어 알고리즘에 의해 개인의 취향에 따라 편집되고 선별된 정보를 선택하고, 또 비슷한 성향의 친구들이 공유하는 편향된 정보를 접하는 결과 다양한 이슈에 대한 시야가 좁아진다는 것이다. '양극화'는 소셜미디어가 가져오는 부정적인 영향 중 하나이며, 어린이 청소년이 양극화라는 문제를 해결하기 위해서는 양극화에 대해 잘 알아야 한다. 양극화의 의미뿐만 아닌 양극화로 인해 나타나는 다양한 현상에 대해 관심을 가져야 한다고 생각한다. 양극화란 소셜미디어 알고리즘에 의해 개인의 취향에 따라 편집되고 선별된 정보를 선택하고, 또 비슷한 성향의 친구들이 공유하는 편향된 정보를 접하는 결과 다양한 이슈에 대한 시야가 좁아진다는 것이다.

출처: <https://www.dokdok.co/brief/echo-chamber>

(3-1) 콘텐츠 기반 필터링(content-based filtering)

콘텐츠 정보를 기반으로 다른 콘텐츠를 추천하는 방식이다.

영화 콘텐츠의 경우라면 영화의 줄거리, 등장 배우와 장르 등을 데이터화하고, 상품이라면 상품의 상세정보를 분석하여 추천하는 방법이다. 콘텐츠 기반 필터링의 장점은 콘텐츠 자체를 분석하는 것이기 때문에 초기에 사용자의 행동 데이터가 적더라도 추천할 수 있다는 것이다.

하지만 콘텐츠 기반 필터링 역시 한계점을 갖는다. 콘텐츠의 정보를 모두 함축하는 것에 어려움이 따른다는 점이다. 예를 들어, K-POP 그룹 EXO의 멤버들 중 수호의 팬은 멤버 수호만이 등장하는 추천 콘텐츠를 바라지만 겹치는 콘텐츠 정보가 많아 원하지 않는 그룹 전체 혹은 그룹 내 다른 멤버의 활동 모습이 담긴 콘텐츠를 추천받기도 한다. 이렇듯 알고리즘의 입장에서 이용자의 성향을 세부적으로 파악하기가 어렵다는 문제가 발생한다. 우리 모두 콘텐츠 기반 필터링에 대해 알고 주의해야 한다.

출처: https://blog.naver.com/with_msip/221870532849

(3-2) 협업 필터링(collaborative filtering)

협업 필터링은 많은 사용자로부터 얻은 기호 정보에 따라 사용자들의 관심사를 자동으로 예측하게 해주는 방법이다.

협업 필터링은 사용자 기반 추천과 아이템 기반 추천으로 나뉘는데, 사용자 기반 추천은 취향이 비슷한 사용자를 한 그룹에 놓고 사용자들에게 비슷한 콘텐츠를 추천하는 방식이고, 아이템 기반 추천은 과거에 구매, 시청한 콘텐츠와 연관성이 높은 콘텐츠를 추천하는 방식이다. 한계점으로는 신규 사용자의 추천이 힘들고, 추천 시간이 오래 걸리며, 소외되는 콘텐츠가 생긴다.

콘텐츠 기반 필터링과 더불어 협업 필터링은 추천 알고리즘의 필터링 기법으로, 추천 알고리즘에 큰 영향을 받고 추천 알고리즘이 항상 곁에 존재하는 어린이와 청소년들이 알아야 할 용어들이다. 다소 생소하고 어려운 단어더라도, 추천 알고리즘이 어떤 형태로 구성되어 있고, 유튜브 등의 소셜 미디어에 어떠한 필터링 기법이 들어가 있는지 인지하여 슬기로운 미디어 생활을 한다면, 조금 더 다양한 관점으로 콘텐츠를 접할 수 있어 어린이와 청소년의 판단력을 길러줄 것이라고 생각한다.

출처: https://blog.naver.com/with_msip/221870532849

(4) 에코챔버 효과(Echo Chamber)

에코챔버 효과는 자신의 생각, 의견과 유사한 정보만을 믿고 나누면서 자신의 믿음이 강화되는 현상이다. 알고리즘이 사용자의 정보에 기반하여 선별적으로 정보를 제공함으로써 사용자는 사용자만의 문화적, 이념적 거품에 갇히게 된다. 또한 알고리즘은 사람과 달리 윤리나 가치판단을 고려하여 정보를 제공할 수 없으므로 아직 성장하고 있는 어린이 청소년에게는 부정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다. 계속해서 알고리즘이 제공하는 콘텐츠만을 접하다 보니 다양한 정보를 접하기 힘들고 자율적인 콘텐츠 선택이 어려워지게 된다. 이처럼 에코챔버 효과는 어린이 청소년에게 정보를 식별할 수 있는 능력을 흐릴 수 있다고 생각한다.

자신의 생각, 의견과 유사한 정보만을 믿고 나누면서 자신의 믿음이 강화되는 현상이다.

출처: <https://blog.naver.com/pototeen11/222408562978>

(5) 확증편향(Confirmation Bias)

자신의 가치관, 신념, 판단 따위와 부합하는 정보에만 주목하고 그 외의 정보는 무시하는 사고방식이다. 확증 편향은 상당히 강력하고 침투력이 좋기 때문에 사람들은 이 편향이 개인, 집단 또는 국가 차원에 발생하는 온갖 마찰과 논쟁과 오해의 중요한 부분을 형성한다는 사실을 간과하고 있다.

출처: <https://blog.naver.com/pototeen11/222408562978>

추천 알고리즘이 결국에 가져오는 문제점은 무엇일까? 바로 '정보의 편향성'이다. 흥미가 있는 콘텐츠들만 접하면서 편향된 정보들만을 받아들이고 그 밖의 정보들은 등한시하는 것은 결국 우리의 시야를 좁힌다. 따라서 우리는 청소년으로서 추천 알고리즘에 똑똑하게 대응하는 해결방안을 소개하려 한다.

2) 청소년으로서 추천 알고리즘 해결방안

(1) 알고리즘에 과도하게 의존하지 않기

청소년은 알고리즘이 원하는 정보를 자동으로 제공하기 때문에 직접 정보를 검색하기 귀찮아서 등을 근거로 알고리즘에 과도하게 의존하는 경향이 있다. 이러한 현상이 지속될 시 정보의 양극화가 심해지기 때문에 다양한 매체에서 정보를 얻으며 정보의 다양화를 위해 노력해야 한다.

(2) 원하는 정보 직접 검색하기

추천 알고리즘을 통해 정보를 얻는 경우가 많아지다 보니 정보를 찾는 능력도 다소 떨어지고 그러다 보면 유입된 정

보만 취급하여 결국 고정관념으로 이어질 수도 있다. 이는 위의 '알고리즘에 과도하게 의존하지 않기'의 해결방안이 될 수도 있는데, 본인이 필요한 정보 등은 스스로 찾아 실행하는 것이 중요하다.

(3) 정보에 대한 변별력 기르기

추천 알고리즘으로 쏟아지는 정보에 대해 변별력을 길러야 한다. 많은 정보 중 잘못되거나 불확실한 정보가 무엇인지 파악하는 능력을 가지고 정보를 비판적으로 보아야 한다.

계속해서 유입되는 편향된 정보들만이 아니라 청소년들은 주체적으로 정보를 찾고 정보에 대한 변별력을 길러야 한다. 따라서, 국한된 정보를 받아들이기보다는 자신이 현재 어떤 정보를 필요로 하는지 정확히 알고 옳고 그름을 따져 다양한 정보를 받아들여야 한다.

[연구 후기] 연구 참여 동기 및 소감

마냥 편리하고 유용하다고 생각했던 추천 알고리즘이 어린이와 청소년에게 어떠한 영향을 미치는지, 더 나아가 편향된 정보의 문제까지 탐구해 볼 수 있어 많은 것들을 배운 연구였다. 어린이와 청소년의 시각으로 바라본 추천 알고리즘은 자동화된 의사결정을 부추겼고 아동의 표현 능력을 방해하고 있었다는 사실에 대해 알게되었다. 이에 따라 디지털 환경에서 어린이를 안전하게 보호하고 권리를 보장하기 위한 연구에 참여하며 어린이와 청소년의 미디어 상에서의 인권 보장 실현에 앞장서 나간 경험을 바탕으로 어린이와 청소년 인권 보장 실현에 관심을 가지고 더욱 힘쓰고 싶다는 생각이 들었던 연구였다.

추천 알고리즘이 가져오는 편리한 삶이 과연 우리에게 올바른 영향을 미치고 있는지 그 방향성에 대해 고민해 볼 수 있었다. 흥미와 편리성에 가려진 채 추천 알고리즘이 야기하는 문제점들은 생각해 보지 못했었는데, 이 연구를 통해 정보를 객관적이고도 균형 잡힌 시각으로 바라보는 능력을 기를 수 있었다.

즉, 설문조사 참여자인 청소년들은 질문을 통해 자신의 추천 알고리즘 사용 실태를 점검할 수 있었고, 연구자들은 실제로 추천 알고리즘이 가져오는 영향을 인식하고 분석할 수 있었다. 따라서, 추천 알고리즘이 사회에 미치는 파급력과 왜 추천 알고리즘에 대해 알아야 하는지 알게 되었다. 이에 우리는 획일화된 정보와 편향적인 콘텐츠들로 하여금 우리의 열린 시야를 자꾸만 가리려 하는 추천 알고리즘에 대해 명확히 알고 대처해야 한다.

앞으로 추천 알고리즘은 사회의 크고 작은 이슈들에 중심에서 여러 정보들을 보여줄 것이다. 이 연구에 참여함으로써 추천 알고리즘이 우리 삶에 미치는 영향과 문제점들을 인식하고 확장된 사고력을 기를 수 있었다.

제3절 미디어 플랫폼 추천 알고리즘으로 인한 정보 접근 경험 탐구하기

작성자: 이주희, 이정은, 김주희(완산여자고등학교)

1. 연구의 필요성 및 목적

본 연구는 알고리즘을 좀 더 이해하고 우리가 사용하는 미디어 플랫폼 사용에 대해 학생들의 경험을 공유하여 추천 알고리즘을 탐구하고 앞으로 나아가야 방향을 생각해 보는데 목적이 있다.

미디어 사용과 추천 알고리즘의 사용을 자각하는 시간을 통해 미디어 사용의 경각심을 키우고, 건강한 미디어 사용의 방법을 탐구하고자 한다.

2. 연구 내용 및 연구 문제

- 첫째, 학생들은 알고리즘을 알고 있는가?
- 둘째, 우리는 추천 알고리즘에 어떻게 노출되어 있는가?
- 셋째, 추천 알고리즘의 작동 원리는 무엇일까?
- 넷째, 추천 알고리즘이 우리 삶에 미치는 영향력은?
- 다섯째, 추천 알고리즘의 삶속에서 활용 범위와 방향은?

3. 연구 방법 : 학생 3인의 알고리즘 경험 수집 및 개별 설문 진행하기

학생 3인이 알고리즘에 관한 경험이 다르고, 연구의 이해와 범위의 차이가 있습니다. 각자가 계획한 알고리즘 알아가기 과정이 필요하고, 그 첫 번째 과정으로 설문 및 면담조사를 진행하며 동료들의 생각을 수집했습니다. 이후, 3인이 조사한 자료를 함께 정리하고 우리 학생들에게 필요한 알고리즘 이해의 방법을 찾아보았습니다. 연구자별로 살펴 본 설문 내용과 목적, 설문 진행 대상은 다음과 같습니다.

1) 이정은 연구자

설문대상	설문방식	설문내용	설문목적
3학년 동료	설문조사	학생들의 알고리즘에 대한 이해 정도	알고리즘과 연계된 학생들이 인식하는 정보(양) 파악

연구에 활용된 설문문항은 다음과 같습니다:

[설문문항 주제 1]

1. 알고리즘에 대해서 알고 있습니까?
2. 알고리즘을 통해 보는 영상이 하루에 몇 번 정도 됩니까?
3. 알고리즘을 통해 영상을 추천받는다면 시청하시겠습니까?
4. 알고리즘 영상을 시청하고 싶지 않은 이유는 무엇입니까? (중복선택 가능)
5. 알고리즘 영상을 시청하고 싶은 이유는 무엇입니까? (중복선택 가능)

[설문문항 주제 2]

1. 알고리즘을 통해 시청한 영상들이 주로 어떤 내용을 담고 있었습니까?
2. 알고리즘을 통해 시청한 영상들 중 가장 기억에 남았던 정보가 무엇입니까?

2) 이주희 연구자

설문대상	설문방식	설문내용	설문목적
3학년 동료	대면면접	미디어 플랫폼에 대한 활용도와 알고리즘에 대한 이용 편의	다수가 사용하는 미디어 플랫폼 종류와 편의성, 그 이유 이해

연구에 활용된 설문문항은 다음과 같습니다:

- 어떤 미디어 플랫폼을 주로 사용하시나요? (객관)
- 위에서 답하신 미디어 플랫폼을 주로 사용하시는 이유가 무엇인가요? (주관)
- 사용하시는 미디어 플랫폼에서 알고리즘으로 인한 불편함이 있으신가요? (객관)
- 그렇다면 알고리즘으로 인한 불편함이 무엇인가요? (주관)
- 사용하시는 미디어 플랫폼에서의 추천 알고리즘을 통하여 어떠한 정보를 많이 얻으시나요? (주관)

3) 김주희 연구자

설문대상	설문방식	설문내용	설문목적
1학년 동료 5인	카톡 집중 면담조사	유튜브 사용현황과 추천 알고리즘 경험 및 반응	학생들이 유튜브 추천 알고리즘을 얼마나 이해하고 사용하고 있는가?

면담 조사는 총 9문항의 질문을 중심으로 이루어졌습니다. 설문대상은 총 5명이며, 카카오톡 메시지를 이용하여 면담하였습니다. 설문 문항은 다음과 같습니다:

- 유튜브를 자주 사용하시나요?
- (1번에 아니라고 하였을 때) 유튜브 외에 어떤 소셜미디어를 자주 사용하시나요?
- 유튜브로 주로 어떤 것을 검색해 영상을 시청하십니까?
- (2번과 이어집니다) 유튜브 외의 소셜미디어로 주로 어떤 것을 시청하십니까?
- 별도의 검색 없이 답변자가 시청한 관련영상이 추천되었던 적이 있습니까?
- 추천된 영상이 있다면 그 추천된 영상을 본 적이 있습니까?
- (4번에 아니라고 하였을 때) 추천이 되지 않은 이유가 무엇이라고 생각하십니까?
- 추천영상을 보면서 도움이 되었거나 좋았던 적이 있습니까? 있다면 이유도 함께 이야기해주세요.
- 추천영상이 뜨는 것을 어떻게 생각하시나요?

4. 연구 결과

각 연구자별로 실시한 설문조사 결과는 다음과 같습니다.

1) 이정은 연구자-설문결과

총 7문항 (선택 5, 서술 2) / 11명 응답 / 네이버폼

설문 주제1에 대한 응답 결과입니다:

- 알고리즘에 대해서 알고 있습니까?
- 예 : 9명 선택 (81.8%)
- 아니요 : 2명 선택 (18.2%)

2. 알고리즘을 통해 보는 영상이 하루에 몇 번 정도 됩니까?
 - 0회 : 1명 선택 (9.1%)
 - 1~2회 : 6명 선택 (54.5%)
 - 3~4회 : 4명 선택 (36.4%)
 - 5회 이상 : 0명 선택
3. 알고리즘을 통해 영상을 추천받는다면 시청하시겠습니까?
 - 예(5번 문항으로) : 9명 선택 (81.8%)
 - 아니요(4번 문항으로) : 2명 선택 (18.2%)
4. 알고리즘 영상을 시청하고 싶지 않은 이유는 무엇입니까? (중복선택 가능)
 - 개인정보 활용에 문제가 생길 수 있으므로 : 3명 선택 (27.3%)
 - 정확성에 한계가 있으므로 : 3명 선택 (27.3%)
 - 신뢰할 만하지 않으므로 : 1명 선택 (9.1%)
 - 다양한 관점을 접할 기회가 사라지므로 : 1명 선택 (9.1%)
5. 알고리즘 영상을 시청하고 싶은 이유는 무엇입니까? (중복선택 가능)
 - 관심사 영상을 편리하게 이어 볼 수 있으므로 : 8명 선택 (72.2%)
 - 원하는 영상을 찾는데 드는 시간이 최소화 되므로 : 3명 선택 (27.3%)
 - 기타 : 2명 (18.2%) - 그냥이요

설문 주제2에 대한 응답 결과입니다:

1. 알고리즘을 통해 시청한 영상들이 주로 어떤 내용을 담고 있었습니까?
 - 엔시티 드림
 - 재밌고 웃음을 주는 영상
 - 드라마 브이로그 노래 코미디
 - 흔하지 않는 물고기들 소개 등등
 - 유익한 내용
2. 알고리즘을 통해 시청한 영상들 중 가장 기억에 남았던 정보가 무엇입니까?
 - 딱히 없음
 - 노래를 엄청 잘부르는 일반인들을 모아놓은 영상
 - 글썸요
 - 유니세프 영상을 보다가, 세이브더칠드런과 월드비전 등 다양한 봉사단체를 알게 되어 유익했습니다

2) 이주희 연구자-설문결과

총 5문항 (선택 2, 서술 3) / 설문대상 수 : 14명 / 응답자 : 10명 / 네이버폼

설문 문항별 응답내용입니다:

1. 어떤 미디어 플랫폼을 주로 사용하시나요?
 - 유튜브 70% (7명)
 - 인스타그램 20% (2명)

- 페이스북 10% (1명)
 - 기타 0% (0명)
2. 위에서 답하신 미디어 플랫폼을 주로 사용하시는 이유가 무엇인가요?
 - 유튜브: 웃기고 재밌는 영상이 많고, 음식 만들기 등 유용한 것들이 많고 시간이 잘가기 때문이다.
 - 인스타그램, 페이스북: 친구들이랑 연락하는 수단으로도 사용 가능해서
 3. 사용하시는 미디어 플랫폼에서 알고리즘으로 인한 불편함이 있으신가요?
 - 예(4번 문항으로) 10% (1명)
 - 아니오 90% (9명)
 4. 알고리즘으로 인한 불편함이 무엇인가요?
 - 호기심으로 인해 알고 싶지 않은 것까지 알게 되고 시간이 삭제된다.
 5. 사용하시는 미디어 플랫폼에서의 추천 알고리즘을 통하여 어떠한 정보를 많이 얻으시나요?
 - 사회적인 새로운 이슈와 요즘 유행하는 노래, 애니메이션, 원하는 미디어 시청, 일상생활에서 필요한 것, 음식, 귀여운 동물 등 다양한 정보

▷ 전체 응답률 : 45.45%

3) 김주희 연구자-설문결과

총 9문항 (면담조사) / 설문대상 수 : 5명 / 응답자 : 5명 / 카카오톡

설문 문항별 응답내용입니다:

1. 유튜브를 자주 사용하시나요?
 - 박*: 네 자주 사용합니다.
 - 정*린: 네 자주 사용합니다.
 - 김*빈: 아니오 자주 사용하지 않습니다.
 - 박*은: 네 자주 사용합니다.
 - 오*찬: 네 자주 사용합니다.
2. (1번에 아니라고 하였을 때) 유튜브 외에 어떤 소셜미디어를 자주 사용하시나요?
 - 김*빈: 페이스북이나 인스타그램을 자주 사용합니다.
3. 유튜브로 주로 어떤 것을 검색해 영상을 시청하십니까?
 - 박*: 주로 음악을 검색해 영상을 시청합니다.
 - 정*린: 브이로그나 파뿌리, 먹방, asmr, 노래 등을 검색해 영상을 시청합니다.
 - 박*은: 검색하지 않습니다. (검색하지 않고 유튜브에 알고리즘으로 뜨는 영상만 시청합니다.)
 - 오*찬: 주로 음악을 검색해 영상을 시청합니다.
4. (2번과 이어집니다.) 유튜브 외의 소셜미디어로 주로 어떤 것을 시청하십니까?
 - 김*빈: 동영상이나 다른 사람들이 올린 게시물들을 시청합니다.
5. 별도의 검색 없이 답변자가 시청한 관련영상이 추천되었던 적이 있습니까?
 - 박*: 네 있습니다.
 - 정*린: 네 있습니다.
 - 김*빈: 잘 모르겠습니다. (있는 것 같습니다.)

박*은 : 네 있습니다.

오*찬 : 네 있습니다.

6. 추천된 영상이 있다면 그 추천된 영상을 본 적이 있습니까?

박* : 네 있습니다.

정*린 : 네 있습니다.

김*빈 : 네 있습니다.

박*은 : 네 있습니다.

오*찬 : 네 있습니다.

7. (4.번에 아니라고 하였을 때) 추천이 되지 않은 이유가 무엇이라고 생각합니까?

응답 없음

8. 추천영상을 보면서 도움이 되었거나 좋았던 적이 있습니까? 있다면 이유도 함께 이야기 해주세요.

박* : 랩에 대해 잘 몰랐는데 새롭게 알게 되어 더 다양한 장르로 음악을 즐길 수 있게 되어 좋았습니다.

정*린 : 무엇을 봐야 할지 고민이 될 때에 취향인 것들이 추천으로 떠서 고민 하는 것이 줄어 좋았습니다.

김*빈 : 알고리즘이 추천해준 재미있는 영상을 보니 시간도 빨리 가고 심심하지 않아 좋았습니다.

박*은 : 없습니다.

오*찬 : 관심이 있는 가수의 모르던 노래들을 들을 수 있기 때문에 좋았습니다.

9. 추천영상이 뜨는 것을 어떻게 생각하시나요?

박* : 가끔씩 생각하지 못했던 흥미로운 것이 뜨는 것 같아서 좋습니다.

정*린 : 가끔 보기 불편한 영상을 빼고서는 취향대로 선정해주는 것은 좋다고 생각합니다.

김*빈 : 추천 게시물(영상) 이 뜨는 것에 별로 생각이 없지만 좋다고 생각합니다.

박*은 : 너무 많은 양의 알고리즘이 떠서 불편하고 다른 영상도 보고 싶지만 항상 비슷한 영상들만 나와 불편합니다.

오*찬 : 관심이 가는 영상들이 호기심을 이끌어 좋지만 공부에 도움이 되지 않아 별로 좋아 하지 않습니다.

5. 결론

- 학생들의 미디어 플랫폼 사용 시 생각보다 알고리즘의 의존도가 높다는 것을 알 수 있었습니다.
(이정은-설문 2, 3번 결과)
- 알고리즘에 의한 추천 미디어 시청을 편리하다고 생각하는 학생이 다수입니다.
- 알고리즘은 미처 알지 못했던 다양한 정보를 제공해주고, 고민이 필요 없으며 재미있고 심심하지 않습니다.
- 알고리즘에 의한 추천 미디어에 불편함
(예. 보기 안 좋은 영상, 너무 많은 양의 정보, 비슷한 영상들 중심으로 추천 등)이 있습니다.
- 미디어 플랫폼 중 유튜브에 대한 활용빈도가 높고, 유튜브를 이용하는 이유가 정보 습득, 여흥, 시간 때우기 등으로 다양합니다.

6. 후속연구 제언

- 학생들과 어른(부모 또는 선생님)간에 미디어에 대한 생각을 공유하고, 알고리즘의 영향력에 대해 세대간, 그리고 학생과 부모의 입장에서 의견을 연구하는 것이 필요합니다.
- 추천 알고리즘에 대하여 기술적인 작동원리를 전문가를 통해 학습하고 의견을 공유할 수 있는 기회가 필요합니다.
- 학생들의 알고리즘에 대한 올바른 인식을 위해 학교 교과 과정 내에서 공부할 수 있는 시간을 갖고 어떻게 학습으로 활용할 수 있는지 학생들의 입장에서 연구가 필요합니다.

[연구 후기]

- 미처 깊이 생각해보지 못한 미디어의 사용에 대해 생각해 볼 수 있어서 의미 있는 시간이었다.
 - 추천 알고리즘의 사용이 편리한 부분도 있지만, 부정적인 측면도 분명하게 있는 양날의 검이라는 것을 느끼게 되었다.
 - 추천 알고리즘의 작동원리를 정확하게 알지는 못하지만, 이를 만드는 사람들(전문가, 기업)이 경각심을 갖고 알고리즘을 이용하면 좋겠다는 생각이 들었다.
 - 연구의 내용을 설문지 형태로 만들어 보는 것이 어려웠지만, 객관적인 정보를 얻기 위해 방법을 찾는 과정이 재미있었다.
 - 추천 알고리즘을 그냥 사용하기 보다는 이번 기회로 생각하며 활용하게 되었다.
 - 나의 생각과 친구들의 생각이 다르다는 것에서 미디어의 건강한 사용에 대해 좀 더 폭넓게 고민할 필요를 느꼈다.
 - 우리들(학생들)끼리 고민하고 느끼는 부분이 어른들, 특히 부모님과도 편안하게 공유되는 자리가 생기면 좋겠다.
-

제4장

세계시민을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안

-
- 제1절 초등학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안
 - 제2절 중학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안
 - 제3절 고등학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안

제4장

세계시민을 위한
미디어정보리터러시 교수학습안

제1절 초등학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안

작성자: 박유신 (서울석관초등학교 교사)

1. <미디어에서의 어린이들>

교과목명	사회	프로젝트명 (단원)	미디어에서의 어린이들
미디어 정보리터러 시 역량	□ 접근 □ 분석/평가 □ 생산/창조 ■ 사회적 참여/행동	학년(군)	5~6
성취기준	[6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다. [6사02-02] 생활 속에서 인권 보장이 필요한 사례를 탐구하여 인권의 중요성을 인식하고, 인권 보호를 실천하는 태도를 기른다. [6도03-01] 인권의 의미와 인권을 존중하는 삶의 중요성을 이해하고, 인권 존중의 방법을 익힌다.		
관련단원	5학년 도덕. 4. 밝고 건전한 사이버 세상 5학년 사회. 2. 인권 존중과 정의로운 6학년 사회. 2. 통일 한국의 미래와 지구촌의 평화		
학습목표	미디어 생활 속에서 어린이에 대한 차별 경험을 성찰하고 공유하며 어린이들의 권리에 대해 모색한다.		
핵심질문	미디어에서 어린이들이 경험하는 언어적 혐오와 폭력은 무엇이며 어떻게 해결 가능한가		
학습의 흐름	국어, 사회 (3차시)	1차시: 미디어에서 어린이가 듣는 말, 하는 말 2,3차시: 미디어에서의 어린이 차별, 어떻게 해결하면 좋을까	
학생연구자 조사 결과 및 함의	어린이들은 미디어에서 일상적으로 차별을 경험한다. 특히 미디어에는 어린이를 지칭하는 아동혐오적 문화가 만연하며, 어린이들은 이를 인식하고, 차별이라고 느끼지만, 자신들도 사용하기도 한다. 욕설이나 혐오 용어는 어린이들에게 일상적 폭력이며 차별이기도 하지만 어린이들이 미디어에 접근하는 것을 방해하는 요인이다.		
수업자 의도	어린이들 스스로 일상 미디어 생활 속에서 경험하는 차별적 경험에 대해 성찰하고 공유하며, 일상적 미디어 생활에 대해 비판적 관점과 작은 아동의 권리부터 찾는 참여 역량을 기르도록 한다.		
함께 나누고 싶은 성찰 주제	어린이들의 일상적인 미디어 생활에서 경험하는 차별은 무엇일까? 어린이를 지칭하는 혐오 용어, 어떻게 받아들여야 할까? 어린이가 존중받을 권리는 어떻게 찾을 수 있을까		
활동의 흐름 <어린이가 미디어에서 듣는 말>		활동자료(⊗)와 유의점(★)	
도입】(7)분 어린이들의 일상적 언어 경험에 대해 이야기를 나눈다. • 함께 동요 <참 좋은 말>을 부른다. • 일상생활 속에서 듣기 좋았던 말, 듣기 싫었던 말에 대해 이야기를 나눈다. 별 명이나 욕설을 들을 때 기분이 나쁜 이유에 대해 이야기한다.		⊗ 어린이가 많이 이용하는 미디어의 이미지, 어린이 미디어 사용 빈도를 보여주는 시각화 자료	

<ul style="list-style-type: none"> • 어린이들이 미디어 속 일상생활에서 듣기 싫은 말을 들은 경험을 이야기한다. • 학습문제: 어린이들이 미디어 생활 중에 듣는 불편한 말에 대해 알아보자 <p>【활동1】(10)분 어린이들이 미디어에서 듣는 말</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이들이 일상적으로 많이 사용하는 미디어에 대해 이미지와 통계 등을 본다. 많이 사용하는 미디어를 살펴본다. • 각각의 미디어 경험에서 어린이들이 불편한 말을 들었던 경험에 대해 이야기한다. • 영상을 함께 보고 느낀 점을 이야기한다. <p>【활동2】(10)분 미디어 경험 돌아보고 맥락 별로 분류하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 각각의 미디어를 사용한 경험을 토대로 자신이 경험했던 언어 경험에 대해 포스트 잇에 적고 칠판에 붙인다. • 어린이들의 포스트잇을 모아 유형별로 나누어 본다. • ‘잼민이’, ‘주린이’ 등의 어린이를 지칭하는 혐오 용어, 욕설, 성차별적 발언, 범죄가 예상되는 유인 등 다양한 말들을 맥락별로 나누어 본다. <p>【활동3】(10)분 함께 토의하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이들이 겪은 부정적인 언어 경험들에 대해 이야기를 나눈다. • 자신이 사용한 경험에 대해서도 이야기를 한다. • 이 중 언어적 폭력이나 차별이 아니라고 생각한다면 왜 그러한지 이야기를 나누어 본다. • 아동혐오란 어린이를 존중하지 않고, 어리거나 미숙한 스테레오 타입으로 규정하는 것 등을 모두 포함함을 이야기한다. <p>【마무리】(3)분</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어에서 겪은 일상적 언어 경험에 대해 돌아본 경험에 대해 이야기를 나누어 본다. • 오늘의 주제에 대해 더 연결해서 하고 싶은 활동에 대해 아이디어를 나누어 본다. • 다음 시간까지 미디어 생활 속에서 오늘 나눈 언어 경험 중 실제 사례를 수집해 보도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 유튜브, 게임 등의 이미지를 제시하며 흥미를 유발한다. 한국언론진흥재단 어린이미디어 생활에 대한 연구 도표등을 보면서 공감을 이끌어내도 좋다. <p>⊗ 굿네이버스 어린이의 권리 침해에 대한 영상 https://youtu.be/0Ur8QWlgsHA</p> <p>⊗ 포스트잇, 활동지 활동지는 어린이들의 경험을 분류할 수 있도록 구조화하며 이를 칠판에 확대하여 경험을 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 어린이들은 실제로 차별적 언어를 사용하기도 하며, 미디어 담론에 설득되어 차별이 아니라고 생각하는 경우도 있다. 따라서 토의를 진행하되, 아동혐오에 대해 인식을 가질 수 있도록 한다.
<p>활동의 흐름 - <함께 해결하자. 어린이 언어 차별></p>	<p>활동자료(⊗)와 유의점(★)</p>
<p>【도입】(5)분</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지난시간을 상기하며 지난 일주일간의 미디어 생활에서 경험한 것에 대해 이야기를 나눈다. • 학습문제: 미디어에서의 어린이 차별에 대한 구체적 사례를 통해 해결 방안을 찾아보자. <p>【활동1】(10)분 어린이 차별 용어에 대한 신문 기사 읽기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이를 차별하는 용어에 대한 신문 기사를 함께 읽어본다. • 신문 기사에 대한 자신의 생각과 그 이유를 정리한다. <p>【활동2】(10)분 어린이 혐오 용어에 대해 모둠활동하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신문기사에 언급된 단어 (~린이 / 잼민이 등)를 키워드로 구글 이미지 검색과 신문기사 검색을 해 본다. • 다음 사항에 대해 모둠별로 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 해당 용어의 검색 결과, 어린이를 어떻게 다루고 있는가? - 이 용어는 어린이에 대해 낮추어 보는 뜻을 담고 있는가? 이유는 무엇인가? 	<p>⊗ ‘~린이’가 아동혐오적 언어라는 것을 적시한 기사를 선별하여 제시한다. 광고 등이 드러나지 않도록 미리 기사를 준비한다.</p> <p>★ <주린이·요린이...어린이를 왜 초보라는 뜻으로 쓰시나요> https://m.khan.co.kr/national/national-general/article/202010081715001#c2b</p>

<p>【활동3】(10분) 해결 방안 모색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별 활동 내용을 발표한다. 다른 모듬의 발표를 들으면서 질의 응답한다. • 어린이를 차별하는 용어에 대해 어떻게 개선사항을 사회에 요구할 수 있을지 이야기를 나눈다. • 어린이 스스로 실천할 수 있는 사항에 대해 논의하고 실천방안을 모색한다. <p>【마무리】(5분) 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이들이 미디어에서 경험하는 차별과 해결 방안을 정리한다. 미술, 국어, 사회, 등 다음 과목과 연계하여 할 수 있는 활동에 대해 구체적 계획을 정리한다. 	
--	--

※ 평가 계획

평가역량	1) 분석/평가, 사회적 참여/행동) 2) 공동체 역량		
평가문항	평가기준	구분	평가방법
미디어에서 어린이에 대한 차별적 언어의 맥락을 비판적으로 분석하고 해결 방안을 적극적으로 모색	미디어에서 어린이에 대한 차별적 언어의 맥락을 비판적으로 분석하고 해결 방안을 적극적으로 모색하였다.	매우 잘함	관찰 토의토론
	미디어의 어린이에 대한 언어 경험이 어린이 혐오와 관련 있음을 인식하고 성찰하며 해결 방안을 함께 모색하였다.	잘함	
	미디어의 어린이에 대한 언어 경험이 있음을 인식하고 해결 방안을 모색하였다.	보통	
	미디어에서 어린이에 대한 차별적 언어가 있음을 이해하였다.	노력 요함	
	미디어 상의 어린이에 대한 언어 차별을 인식하지 못한다.	매우 노력 요함	

2. <어린이들의 안전한 미디어 생활>

교과목명	사회, 도덕	프로젝트명 (단원)	어린이들의 안전한 미디어 생활
미디어 정보리터러시 역량	□ 접근 □ 분석/평가 ■ 생산/창조 ■ 사회적 참여/행동	학년(군)	4~6
성취기준	[4사04-05] 사회 변화(저출산 고령화, 정보화, 세계화 등)로 나타난 일상생활의 모습을 조사하고, 그 특징을 분석한다. [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.		
관련단원	4학년 사회. 3.사회 변화와 문화의 다양성 5학년 도덕. 4.밝고 건전한 사이버 세상 사회 2.인권 존중과 정의로운 사회		
학습목표	어린이들이 미디어에서 처하는 위험을 진단하고 해결방안을 모색한다.		
핵심질문	미디어에서의 위험에 어떻게 대처할 수 있는가?		
학습의 흐름	사회 (3차시)	1차시: 미디어 속에서 우리들이 만나는 위험은 무엇이 있을까 2차시: 어린이들의 미디어 안전을 위한 Q&A 만들기	

<p>학생연구자 조사 결과 및 함의</p>	<p>어린이들은 미디어에서의 위험에 대해 인지하고 있다. 그러나 이에 대해 어떻게 대처해야 할지는 잘 모른다. 어린이들은 자신이 미디어 안에서 겪은 일을 혼자만 알고 있거나 친구들과만 공유하는 등, 이를 비밀스럽게 숨기는 과정에서 더욱 큰 위험으로 발전하기도 한다. 조사 결과 어린이들은 여기에 대해 학교에서 수업을 받기를 원하고 있다. 따라서 학교에서 미디어에서의 위험에 대해 공유하고 위험에 대처하는 방법에 대해 함께 이야기 해 보는 것이 필요하다.</p>
<p>수업자 의도</p>	<p>이 수업은 어린이들이 미디어에서 겪은 위험을 공유하고 미디어 안전에 대한 인식을 공유하며 안전에 대한 자료 탐색을 통해 어린이들이 미디어에서 위험으로부터 보호받을 수 있는 방안을 내면화하고 사회적으로 알리는 성찰과 참여, 생산의 성격을 가진다.</p>
<p>함께 나누고 싶은 성찰 주제</p>	<p>미디어에서 어린이는 어떤 위험에 처하고 있는가? 어린이는 어떻게 안전하게 미디어를 사용할 수 있을까?</p>
<p>활동의 흐름 <어린이는 미디어에서 안전한가></p>	
<p>【도입】(5)분 어린이의 미디어 일상생활 속 위험 인식하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이의 하루 일과를 이미지로 구성하여 살펴보면서 위험의 요소를 살펴본다. 하루 중 미디어에서 많은 시간을 보내고 있음을 인식한다. • 학습문제: 어린이들은 미디어에서 어떤 위험에 처할 수 있을까? <p>【활동1】(10)분 미디어의 위험에 대해 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이의 위험을 다룬 방송 뉴스 또는 드라마 클립을 함께 시청한다. • 느낌을 이야기하고 유사한 경험이나 위험을 감지한 일이 있었는지 경험을 이야기한다. 자신의 경험 또는 다른 친구의 경험 모두 포함된다. • 어린이들이 이야기한 경험을 유형별로 5개 정도 나눈다. <p>【활동2】(10)분 역할극하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 위에서 나온 미디어상의 위험에 대해 심층 토의하며 구체적인 사례에 대해 이야기를 나눈다. • 실제로 있었던 일 중 의미있게 다룰 필요가 있다고 생각되는 것을 골라 역할극으로 구성한다. • 위험의 원인과 어떻게 해결할 수 있을지 해결방안을 포함하도록 한다. <p>【활동3】(10)분 역할극 발표하기. 함께 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 역할극을 공연한다. • 역할극으로 구성된 문제 상황에 대해 함께 토의하고 해당 상황에 대한 해결 방안은 적당했는지 이야기를 나눈다. • 위험이 발생한 원인과 제대로 대처하지 못한 이유를 살펴본다. <p>【마무리】(5)분</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어상의 위험과 이에 대한 대처 방안에 대해 간단히 정리한다. • 가장 중요하게 기억해야 할 사항은 무엇인지, 이야기 해 본다. • 다음 시간까지 어린이가 경험할 수 있는 미디어 상의 위험에 대해 더 찾아보도록 한다. 	<p>⊗ 어린이의 일상생활을 담은 이미지 ★ 하루 일과 중 미디어 사용이 반영되도록 한다</p> <p>⊗ 방송 뉴스 또는 EBS의 <하트가 빛나는 순간>의 에피소드 등 ★ 아동 대상의 미디어 폭력, 불법 촬영, 딥 페이크, 성폭력, 경제적 착취, 개인정보 도용 등 다양한 주제 중에서 해당 학급의 수준과 관심, 이슈가 될 수 있는 자료를 선택한다. 드라마의 경우 스토리텔링을 통해 몰입할 수 있는 장점이 있으나 영상 제시 시간을 고려한다.</p> <p>⊗ 어린이 안전을 위한 가이드라인을 준비한다. ★ 어린이들의 개인정보 공유, 낯선 사람과 실제로 만나기, 연령 등급에 맞지 않는 미디어 서비스 이용 등 다양한 원인이 도출되도록 한다</p>
<p>활동의 흐름 - <우리가 만드는 미디어 어린이 안전 가이드라인></p>	
<p>【도입】(10)분 지난 시간 상기하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지난 시간의 역할극을 상기하면서 어린이가 처할 수 있는 각각의 위험의 유형을 정리한다. • 각각의 유형별로 가장 문제상황은 무엇이었는지 이야기를 나눈다.. • 학습문제: 미디어 어린이 안전 가이드라인을 만들어보자. 	<p>⊗ 세이브 더 칠드런의 <아이가 행복한 유튜브 촬영 가이드라인> https://m.sc.or.kr/mobile/news/noticeView.do?NO=70299</p>

<p>【활동1】(15분) 미디어에서 어린이가 안전하려면?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 세이브 더 칠드런의 <아이가 행복한 유튜브 촬영 가이드라인>을 함께 읽어 본다. • 이러한 가이드라인이 어떤 위험 상황에서 어린이를 보호할 수 있는지 이야기를 나누어 본다. • 유튜브 크리에이터 아카데미의 <아동 안전 정책>도 함께 시청하면서 어린이들이 보호받기 위한 가이드라인에서 명시하고 있는 내용에 대해 이야기한다. • 어린이들이 노력해야 할 것, 어른과 사회가 노력해야 할 것을 나누어 정리한다. <p>【활동2】(15분) 어린이 미디어 위험에 대한 유형별 대책 마련하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 겪을 수 있는 미디어 위험을 유형화하여 모둠별로 나눈다. • 각 모둠별로 해당 문제에 대해 조사하고 논의하며 예방 및 대책에 대해 함께 이야기한다. • 해당 유형별 가이드라인을 정리한다. <p>【활동3】(30분) 어린이 미디어 안전을 위한 가이드라인 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다른 모둠의 발표를 들으면서 질의 응답 및 보완한다. • 각 모둠은 구글 프리젠테이션을 공유문서로 설정하여 정해진 양식에 유형별 대처 방안을 마련한다. • 하나의 웹 포스터 형태로 가이드라인을 정리한다. • 함께 살펴보고 보완 및 수정한다. <p>【마무리】(10분) 가이드라인 공유하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 함께 만든 카드뉴스를 어디에 공유할지 논의한다. • 피드백 및 그 다음의 활동 방향에 대해서도 계획해 본다. • 어린이들이 미디어에서 안전하게 살아가기 위하여 사회가 어떻게 변화해야 할지 생각을 이야기하며 마무리한다. 	<p>유튜브 크리에이터 아카데미 <아동 안전 정책 > https://support.google.com/youtube/answer/2801999?hl=ko</p> <p>⊗ 스마트기기. ★ 구글 프리젠테이션이나 팀즈 등 공유작업을 함께 할 수 있는 환경을 마련하고 템플릿 등을 제시하거나 학생이 선택할 수 있도록 해도 좋다.</p> <p>★ 어린이를 위한, 어른을 위한 가이드라인을 따로 만들어도 좋다.</p>
---	---

※ 평가 계획

평가역량	1) 미디어 정보 리터러시 역량: 분석/평가, 생산/창조, 공유/소통, 사회적 참여/행동 2) 자기관리역량, 식정보처리역량, 공동체 역량		
평가 문항	평가 기준	구분	평가 방법
미디어에서의 위험을 인식하고 예방과 대처 방안을 조사 및 토의토론하여 미디어 안전 가이드라인을 만들 수 있는가	미디어에서의 위험을 적극적으로 조사하여 인식하며 다양한 방안으로 대처 방안을 탐색하고 모둠활동을 이끌며 미디어 안전 가이드라인을 만들 수 있다.	매우 잘함	관찰법 실습법 상호평가
	미디어에서의 위험을 인식하고 예방과 대처 방안에 대해 조사 및 토의·토론하여 미디어 안전 가이드라인을 만들 수 있다.	잘함	
	미디어에는 위험이 있음을 알고 예방 및 대처 방안을 알고 간단한 예방 및 대처방안을 제시할 수 있다.	보통	
	미디어에 위험이 있음을 알고 있다.	노력 요함	
	미디어에 위험이 있으며 대처방안이 필요함을 이해하지 못한다.	매우 노력 요함	

3. <함께 찾아가요. 미디어에서의 어린이 권리>

교과목명	사회, 도덕		프로젝트명 (단원)	함께 찾아가요, 미디어에서의 어린이 권리
미디어 정보리터러 시 역량	□ 접근 □ 분석/평가 □ 생산/창조 ■ 사회적 참여/행동		학년(군)	5~6
성취기준	[6사08-04] 지구촌의 평화와 발전을 위해 노력하는 다양한 행위 주체(개인, 국가, 국제기구, 비정부 기구 등)의 활동 사례를 조사한다. [6사08-06] 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비 방식 확산, 빈곤과 기아 퇴치, 문화적 편견과 차별 해소 등)를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다.] [6도03-01] 인권의 의미와 인권을 존중하는 삶의 중요성을 이해하고, 인권 존중의 방법을 익힌다.			
관련단원	6학년 도덕. 6.함께 살아가는 지구촌, 5학년 도덕. 4. 밝고 건전한 사이버 생활 5학년 사회. 2. 인권 존중과 정의로운 사회, 6학년 사회. 통일 한국의 미래와 지구촌의 평화			
학습목표	디지털 미디어에서의 어린이 권리를 인식하고 권리 개선 방안을 모색한다.			
핵심질문	미디어에서의 어린이의 권리는 무엇이며 어떻게 지킬 수 있는가			
학습의 흐름	프로젝트 수업 (3차시)	1~2차시: 함께 알아보자, 디지털 세상 속 어린이 권리 3차시: 디지털 미디어 권리, 나의 생활 성찰하기		
학생연구자 조사 결과 및 함의	유엔아동권리협약 일반논평 제 25호는 디지털 미디어는 어린이들의 중요한 삶의 장이며 어린이의 권리는 오프라인의 삶과 동일하게 보장받아야 한다고 주장한다. 그러나 디지털 미디어 세계에서 어린이의 권리는 취약한 편이며 잘 알려져 있지 않다. 어린이들은 연구를 통해 미디어에서 어린이 권리침해에 대해 생각해 본 적이 있으며 다양한 권리 침해 상황을 모색하고 해결 방안을 생각해 보았다. 이는 어린이가 스스로 자신의 권리를 인식하는 것이 중요하며 역량 강화의 첫 걸음임을 보여준다.			
수업자 의도	이 수업은 어린이들 스스로 미디어 속에서 일상적으로 일어나는 일들이 자신의 권리를 침해할 수 있다는 점을 인식하고, 미디어에서도 어린이의 권리를 지켜야한다는, 아동권리협약 일반논평 25호에 대해 이해하며, 동료 어린이들에게 캠페인을 하는 과정으로 전개된다. 어린이들 스스로 문제를 인식하고, 이를 해결하는 과정을 경험해 보고자 한다.			
함께 나누고 싶은 성찰 주제	- 미디어에서 어린이의 권리는 어떻게 침해되고 있는가? - 어린이는 어떻게 안전하게 미디어를 사용할 수 있을까? - 어린이는 자신의 권리를 어떻게 지켜야 할까? - 어린이 자신, 다른 어린이들, 동료 시민과 사회에 우리는 어떤 메시지를 보내야 할까?			
활동의 흐름 <함께 알아보자, 디지털 세상 속 어린이 권리>>			활동자료(⊗)와 유의점(★)	
【도입】 (10)분 아동 인권에 대해 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> • 말랄라 유사프자이에 대한 영상을 함께 시청한다. • 말랄라는 어떤 권리를 찾기 위해 애썼는지 이야기를 나눈다. • 유엔아동권리협약에 대해 함께 살펴본다. 범주별로 어떤 아동의 권리가 있는지 인식한다. • 말랄라가 지키기 위해 애쓴 권리가 어떤 권리에 해당하는지 살펴본다. • 학습문제: 디지털 세계 속에서 어린이의 권리는 보장되고 있는가? 			⊗ 말랄라 유사프자이에 대한 뉴스 영상 https://www.youtube.com/watch?v=hnf41mlsHxl 말랄라 유사프자이, 퍼트시샤 매크믹<어린이를 위한 나는 말랄라>, 문학동네.2019 유엔아동권리협약 교과서 자료 및 포스터 등을 활용한다.	
【활동1】 (20)분 디지털 미디어 속 어린이의 권리 상황 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 세계 속에서 권리를 침해당했다고 생각한 경험에 대해 자유롭게 이야기를 나눈다. • 아동의 권리에 대한 자료를 간단히 살펴보면서 왜 권리 침해라고 생각하는지 이야기한다. 			세이브 더 칠드런의 유엔 아동권리협약 영상 https://www.youtube.com/watch?v=Q_p_rv87-V0	

<p>- 코로나 19를 맞아 디지털 기기가 부족하여 온라인 수업에 접속을 못하는 상황</p> <p>- 어린이를 성적으로 대상화하여 문제가 된 광고</p> <p>- 어린이를 대상으로 한 개인정보 수집</p> <p>- 유튜브 영상에서의 아동 학대(수익을 위한 자극적, 위험한 영상)</p> <p>- 어린이를 대상으로 한 개인정보 수집과 관련된 내용</p> <p>- 어린이를 위한 뉴스가 없는 상황</p> <p>• 각각의 내용이 아동권리협약의 범주 4가지 (생존권, 발달권, 참여권, 발달권)을 어떻게 침해하고 있는지 느낀대로 이야기를 한다.</p> <p>【활동2】(15)분 디지털 미디어 속 어린이의 권리 상황 탐색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동권리협약의 범주 4가지 (생존권, 발달권, 참여권, 발달권)을 칠판에 붙여 놓고 전통적인 아동의 권리도 네임카드로 하단에 붙여 놓는다. • 미디어에서 어린이들이 경험한 내용을 포스트 잇에 써서 해당하는 범주에 자유롭게 붙여보도록 한다. 범주를 나누기 애매한 것은 함께 의논을 해 가면서 붙여 보기로 한다. • 포스트잇을 보면서 어린이들이 생각한 권리를 살펴보고 재 범주화 한다. 또 기존의 아동권리를 살펴보면, 아직 나오지 않았지만 새롭게 추가해야 할 부분을 적고, 그 이유를 함께 이야기한다. <p>【활동3】(15)분 <UN아동권리협약 일반논평 제 25호> 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> • UN아동권리협약에 대한 읽기 자료를 함께 읽어본다. • 읽기 자료를 읽고 함께 활동지를 풀고 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - UN아동권리협약 일반논평 제25호는 어떤 점에서 의미가 있는가? - 비차별의 권리, 아동의 의견이 청취될 권리, 아동 최상의 이익, 생명 및 생존, 발달에 대한 권리에는 어떤 것이 있는지 알아본다. • 새롭게 추가된 권리 범주를 칠판에 추가하여 포스트 잇을 추가한다. • 사진으로 칠판을 찍고 공유한다. • 자신의 활동지에 정리한다. <p>【활동4】(10)분 디지털 세계에서의 어린이 권리 그림 카드 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 역할을 분담하여 디지털 세계에서의 어린이 권리를 알리는 그림 카드를 만든다. 구글 오토 드로우나 기타 툴을 사용하여 디지털 이미지로 만들거나 사진 이미지를 사용하여 카드뉴스로 만들어도 좋다. • 양식을 통일하여 인쇄해서 사용할 수 있도록 한다. 아동권리협약과 관련된 포스터를 참고한다. • 배포할 수 있는 방안에 대해 의논한다. <p>【활동5】(10)분 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 그림카드를 함께 영상으로 보며 잘 된 점과 보완할 점을 이야기하고 아동의 권리를 정리한다. • 어린이들이 더 할 수 있는 일들, 어른들과 사회가 해야 할 일에 대해 이야기를 나눈다. 	<p>유스토피아가 들려주는 유엔아동권리협약 https://www.youtube.com/watch?v=MvGgw77BXx0</p> <p>⊗ 해당 내용과 관련된 뉴스 자료를 사용한다. “어른들이 보는 뉴스는 웹 하고 노잼이예요” https://www.nextliteracy.co.kr/news/articleView.html?idxno=296</p> <p>★ 어린이의 미디어 상황을 알려주는 자료는 간단히 제시하며 교사가 리뷰처럼 보여주어도 좋다.</p> <p>★ 해당 영상을 사용하기 전 아동 인권에 관심을 가진 기관의 공식적 영상인지 확인하고 반드시 영상을 사전에 검수한다.</p> <p>⊗ 주니어미디어오늘의 기사</p> <p>⊗ 아동의 권리가 적힌 네임카드</p> <p>온라인 수업의 경우 줌보드나 패들렛을 사용한다.</p> <p>⊗ 김아미, <디지털 환경 속 아동이 자신의 목소리를 낼 수 있도록> https://kcmf.or.kr/cms/flexer/view.php?idx=18913</p> <p>전문가 대담<미디어가 현실을 압도하는 시대, 아동이 자신의 권리를 말할 수 있도록> https://kcmf.or.kr/cms/lib/view2.php?idx=18914</p> <p>등 읽기자료 준비</p> <p>★ 학교 홈페이지 및 각자의 SNS에서 공유할 수 있는 형태의 카드뉴스 또는 교내에서 전시할 수 있는 그림 카드나 포스터 등으로 만들고 컬러인쇄하여 배포하는 등 다양한 아이디어가 있을 수 있다.</p>
<p>활동의 흐름 -</p> <p><디지털 미디어 권리, 나의 생활 성찰하기></p>	<p>활동자료(⊗)와 유의점(★)</p>
<p>【도입】(5)분 일주일간의 미디어 생활 돌아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지난시간의 학습을 상기하며 디지털 미디어에서의 어린이 권리에 대해 환기하고 생활에서 변화된 점이 있었는지 이야기를 나눈다. • 학습문제: 디지털 미디어에서 나의 권리를 돌아보고 만화로 표현하기 	<p>⊗ 지난시간에 만든 자료</p> <p>아동권리협약 일반논평 25조에 대한 자료</p>

<p>【활동1】(10분) 자신의 미디어 생활 돌아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이의 미디어 권리침해와 관련된 영상을 본다. • 자신의 미디어 생활을 돌아보고 권리 침해의 경험이 없었는지 이야기한다. • 고민이나 갈등 등에 대해 이야기를 나누어 본다. • 자신은 다른 사람의 권리를 침해한 적이 없었는지 이야기 해 보자. <p>【활동2】(10분) 만화로 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 미디어 생활에서 있었던 권리 침해 상황에 대해 웹툰 형식의 만화로 표현한다. • 만화는 1인칭 시점으로 그리고, 실제로 경험한 일과 이렇게 해결했다라면 좋을 것이라든가 자신의 생각 등을 솔직히 담도록 한다. • 완성하여 게시한다. <p>【활동3】(10분) 댓글 붙이기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 친구들의 작품을 읽고 하고 싶은 말, 그리고 이 상황에서 국가, 사회, 어린이 자신이 어떻게 해야 하는지를 포스트잇에 적어 붙인다. 댓글은 실명제이다. • 다른 사람들의 댓글도 읽어보도록 한다. <p>【마무리】(10)분 함께 살펴보고 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 완성된 작품을 함께 보고 댓글도 읽어본다. • 디지털 미디어에서 어린이의 권리를 위해 우리 사회의 어떤 점이 변해야 할지 생각을 이야기하며 마무리한다. • 작품은 사진으로 찍어 학급 온라인 게시판 등에 공유한다. 	<p>★ 어린이의 권리 침해에 대한 영상 https://youtu.be/0Ur8QWlgsHA EBS 하트가 빛나는 순간에는 미디어와 관련된 다양한 권리침해 상황과 주인공의 갈등상황을 다루고 있다.</p> <p>어린이들이 자신의 경험을 말할 수 있도록 라운드 테이블 형태로 대형을 조정하고 허용적인 분위기를 만든다.</p> <p>⊗ 웹툰 형식의 종이 또는 스마트기기 ★ 종이와 연필, 혹은 스마트기기 사용 등 상황에 맞게 미디어를 활용한다.</p> <p>⊗ 포스트잇 ★ 댓글예절을 지키고 장난치지 않도록 한다.</p>
--	---

※ 평가 계획

평가역량	1) 미디어 정보 리터러시 역량: 생산/창조, 공유/소통, 사회적 참여/행동 2) 자기관리역량, 창의적 사고 역량, 공동체 역량, 의사소통 역량		
평가문항	평가기준	구분	평가방법
미디어에서의 아동권리를 이해하고성찰하며 자신과 다른 사람의 권리 증진을 위한 참여 방안을 모색하고 실천하는가	미디어에서의 아동권리를 적극적인 조사를 통해 이해하고 성찰하며 자신과 다른 사람의 권리 증진을 위한 참여 방안을 다양한 방법으로 모색하고 실천을 주도하였다.	매우 잘함	토의토론법 실습법 상호평가 자기평가
	미디어에서의 아동권리를 이해하고 성찰하며 자신과 다른 사람의 권리 증진을 위한 참여 방안을 모색하고 실천하였다.	잘함	
	미디어 생활에서도 아동 권리가 있다는 사실을 이해하고 자신의 삶에서 권리 증진을 위해 노력하였다.	보통	
	미디어에서 아동에게 권리가 있다는 사실을 알게 되었다.	노력 요함	
	미디어에서 아동의 권리에 대해 관심이 없다.	매우 노력 요함	

제2절 중학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안: <일상에서의 알고리즘>

작성자: 고기식(영선중학교 교사)

1. <일상에서의 알고리즘> 1차시

교과목명	-		프로젝트명 (단원)	일상에서의 알고리즘
미디어 정보리터러 시 역량	■ 접근 □ 분석/평가 □ 생산/창조 □ 사회적 참여/행동		학년(군)	1~3학년
성취기준	국어	[9국01-11] 매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다. [9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.		
	사회	[9사(일사)02-03] 대중매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다 [9사(일사)12-01] 사회 변동의 의미를 이해하고, 현대사회의 변동 양상과 문제점을 분석한다. [9사(일사)12-03] 현대의 주요한 사회문제를 조사하고, 이에 대한 해결 방안을 탐구한다.		
	도덕	[9도02-05] 정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다. [9도03-03] 세계 시민으로서 요구되는 도덕적 가치를 이해하고, 지구 공동체에서 일어나는 다양한 도덕 문제를 인식하며, 이러한 문제를 개선하려는 참여적 태도를 가지는 등 세계 시민 윤리의식을 함양할 수 있다. [9도04-02] 과학 기술이 현대인의 삶에 미치는 긍정적인 영향과 가치를 설명하고, 동시에 과학 기술이 지닌 문제점과 한계를 열거하며, 과학 기술의 바람직한 활용 방안을 제시할 수 있다.		
	기술가정	[9기가02-07] 청소년의 건강을 위협하는 다양한 원인을 분석하고, 이를 해결하고 예방하는 방안을 탐색하여 실생활에 적용한다. [9기가04-18] 정보통신기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.		
	정보	[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다		
관련단원	국어	(1) 듣기 말하기 (3) 쓰기		
	사회	(2) 문화의 이해 (12) 사회 변동과 사회문제		
	도덕	(2) 타인과의 관계 (3) 사회 공동체와의 관계 (4) 자연 초월과의 관계		
	기술가정	(2) 가정생활과 안전 (4) 기술 시스템		
	정보	(1) 정보문화		
학습목표	- 소셜 미디어의 정의와 추천 알고리즘을 이해한다. - 사회적으로 발생하는 데이터 편향성의 문제점에 대해서 인식한다. - 필터 버블의 해결방안에 대해서 탐색하고 실천한다.			
핵심질문	- 추천 알고리즘으로 인한 데이터 편향성을 어떻게 극복할 것인가?			

<p>학습의 흐름</p>	<p>창체 (3차시)</p>	<p>1차시: 소셜 미디어와 추천 알고리즘 2차시: 추천 알고리즘으로 인한 데이터 편향성 3차시: 필터 버블을 벗어나는 우리의 자세</p>
<p>학생연구자 조사 결과 및 함의</p>	<p>우리 사회가 디지털 환경으로 급속하게 발달하면서 아동들의 디지털 환경의 정보 접근의 위험성에 대한 큰 우려를 낳고 있다. 유엔 아동권리위원회는 2021년 2월 4일 ‘디지털 환경 관련 아동 권리에 대한 일반 논평 25호 채택’으로 아동들의 디지털 환경에서의 보호받고 존중받을 권리를 이야기하였다. 이에 본 연구는 아동들의 정보 접근 시 디지털 환경에서 자동화된 추천 시스템을 사용하는 빈도와 그로 인한 영향을 분석하고자 연구를 진행하게 되었다. 분석 결과 학생들은 추천 알고리즘의 데이터 편향성에 대한 위험성을 인식하기보다 성인광고와 원치 않는 정보 제공의 알고리즘을 불편함으로 인식하고 있었다. 이는 청소년들이 추천 알고리즘에 따른 데이터 편향성의 문제를 인식하고 있지 못하다는 결론에 도달하게 되었다.</p>	
<p>수업자 의도</p>	<p>학생 연구자의 조사 결과와 연계하여 가치관 형성에 중요한 청소년기에 데이터 편향성의 위험성과 추천 알고리즘의 문제점에 대해서 인식하고, 학생 스스로 문제점을 해결할 수 있도록 수업을 설계하였다.</p>	
<p>함께 나누고 싶은 성찰 주제</p>	<p>디지털 기술은 오늘날의 우리 생활과 밀접한 관계를 맺고 있다. 청소년의 경우 디지털 네이티브라고 할 만큼 디지털 기기에 대한 거부감 없이 받아들이고 있다. 그러나 디지털 시대에 디지털 리터러시 교육의 부족으로 인해 정보 편식, 개인정보 유출 등 다양한 문제가 발생하고 있다. 특히 청소년들의 경우 소셜미디어를 통한 정보 습득은 갈수록 증가하고 있으나, 이에 대한 연구와 실천적 교육이 절실히 필요한 시점이다. 본 수업은 소셜미디어를 활용하는 청소년들이 추천 알고리즘으로 인한 사회적 문제를 인식하고, 친구들과 해결방안에 대해 모색해 나갈 수 있도록 구성하였다.</p>	
<p>활동의 흐름</p>		<p>활동자료(⊗)와 유의점(★)</p>
<p>【도입】(10)분 ▶ [생각 열기] 과거와 현재의 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> 과거의 종이지도를 활용하여 목적지의 경로를 찾는 것과 비교하여 내비게이션이나 온라인 지도를 활용하여 목적지를 찾게 되는 경우 편리한 점에 대해서 친구들과 이야기해보고 작성해보자. <p>디지털 의존도가 높아짐으로 나타날 수 있는 문제점에 대해서 학생들이 생각할 수 있도록 한다.</p> <p>【활동 1】(10)분 ▶ [활동 1] 소셜 미디어를 얼마나 사용하고 있을까?</p> <ul style="list-style-type: none"> 소셜 미디어를 얼마나 사용하고 있을까? 위에서 나열한 소셜 미디어 중 자신이 사용하는 목적은 무엇입니까? 위에서 나열한 소셜 미디어를 주말 동안 사용하는 평균 시간과 추천 알고리즘을 사용하는지 작성해 보자. <p>학생들이 작성한 소셜미디어의 이름과 목적을 통계를 내보고 이를 통해 청소년들이 소셜미디어를 사용하는 이유에 대해 이해한다.</p> <p>【활동 2】(10)분 ▶ [활동 2] 일상에서의 추천 시스템</p> <ul style="list-style-type: none"> 인터넷을 사용했을 때 추천 알고리즘을 사용한 경험에 대해서 작성해 보자. 위에서 나열한 소셜미디어의 추천 알고리즘을 사용하는 이유에 대해서 작성해 보자. <p>학생들의 추천 알고리즘 사용에 대한 질문을 통해 추천 알고리즘이 자신의 필요에 의한 요구가 아닌 플랫폼의 기본적인 제공 서비스임을 인식하게 한다.</p>		<p>⊗ [생각 열기] 활동지</p> <p>★ 아날로그 방식(종이지도)을 활용해 본 적이 없는 학생들을 위해 교사가 사전에 제시할 수 있도록 한다.</p> <p>⊗ [활동 1] 활동지</p> <p>★ 학생들에게 소셜미디어의 정의와 예시를 제시하며, 소셜미디어를 이해한다.</p> <p>⊗ [활동 2] 활동지</p> <p>★ 교사는 설명을 통해 추천 알고리즘에 관해 설명한다.</p>

【활동 3】(10)분

▶ [활동3] 추천 알고리즘은 우리의 생각을 어떻게 알까?

- 동영상 콘텐츠를 제공하는 회사 입장과 소셜미디어를 이용하는 사용자로 각각의 역할을 나누어 추천 알고리즘을 활용했을 때의 장점을 이야기해보자.

학생들은 사용자 측 입장에 대해 쉽게 작성을 할 수 있으나, 회사 측 입장에 대해 어려움을 느낄 수 있다. 소셜미디어를 제공해 주는 회사는 사용자가 오랫동안 소셜미디어를 사용함으로써 광고 수익을 가질 수 있음을 안 내한다.

【마무리】(5)분

- 소셜미디어, 추천 알고리즘의 용어에 대한 설명 및 추천 알고리즘이 소셜미디어에서 적용된 이유를 설명한다.
- 다음 차시는 추천 알고리즘으로 인한 사회적 문제점에 관해서 이야기한다.

도입 : [생각 열기] “과거와 현재의 이야기”

1. 아래의 내용을 보고 질문에 답해 보자.



1) 과거

2) 현재

30여 년 전만 해도 운전 시 책자로 된 지도는 필수품이었다. 과거 자동차를 이용하여 낯선 곳을 여행 가고자 할 때는 항상 종이지도를 활용하여 경로를 파악하고 가는 동안에도 계속 살펴봐야 하였다. 2000년대 들어 자동차의 내비게이션은 이런 복잡한 문제를 해결해 주었다.

1) 과거의 종이지도 활용하여 목적지의 경로를 찾는 것과 비교하여 내비게이션이나 온라인 지도를 활용하여 목적지를 찾게 되는 될 경우 편리한 점에 대해서 친구들과 이야기해보고 작성해보자.

종이 지도 활용 장단점	내비게이션(온라인 지도) 활용 장단점

2) 위처럼 아날로그에서 디지털 기기로 바뀌는 사회적 변화와 연계하여 나타날 수 있는 문제점을 이야기해보자.

디지털 사회로 변화로 인한 문제점
디지털 치매

활동 1. “나는 소셜 미디어¹⁶를 얼마나 사용하고 있을까?”

	<p>소셜미디어란 개인의 생각이나 의견, 경험 정보 등을 공유할 수 있는 온라인 플랫폼으로 타인과의 소통을 위한 공간으로 활용되고 있다.</p>
---	--

1) 나와 친구가 알고 있는 소셜미디어를 최대한 작성해보자.

--

2) 위에서 나열한 소셜미디어 중 자신이 가장 많이 사용하는 소셜미디어와 사용 목적에 대해 작성해보자.

소셜미디어 이름	사용하는 목적

16. 개방, 참여, 공유의 가치로 요약되는 웹 2.0시대의 도래에 소셜 네트워크의 기반 위에서 개인의 생각이나 의견, 경험, 정보 등을 공유하고 타인과의 관계를 생성 또는 확장할 수 있는 개방화된 온라인 플랫폼, 페이스북, 인스타그램, 유튜브 등이 해당된다.

3) 가장 많이 사용하는 소셜미디어의 주말 사용 평균 시간과 추천알고리즘¹⁷을 사용하는지 작성해보자.

소셜미디어 이름	주말 동안 평균 사용 시간	추천 알고리즘 사용 여부 (o,x)

활동 2. “일상에서의 추천 시스템”

	<p>오늘날 인터넷 및 소셜미디어에서는 다양한 추천 알고리즘¹⁸이 작동하고 있다. 포털 사이트¹⁹에서 자료를 검색했을 때도 포털 사이트의 추천 알고리즘에 의해 자료가 검색 된다. 또한 소셜미디어를 사용할 때는 과거 기록을 기준으로 하여 자료를 추천해 준다.</p>
--	---

1) 인터넷을 사용할 때 추천 알고리즘을 사용한 경험에 대해서 적어 봅시다.

소셜미디어 이름	최근에 추천 알고리즘으로 인해 보게 된 내용 중 기억나는 장면

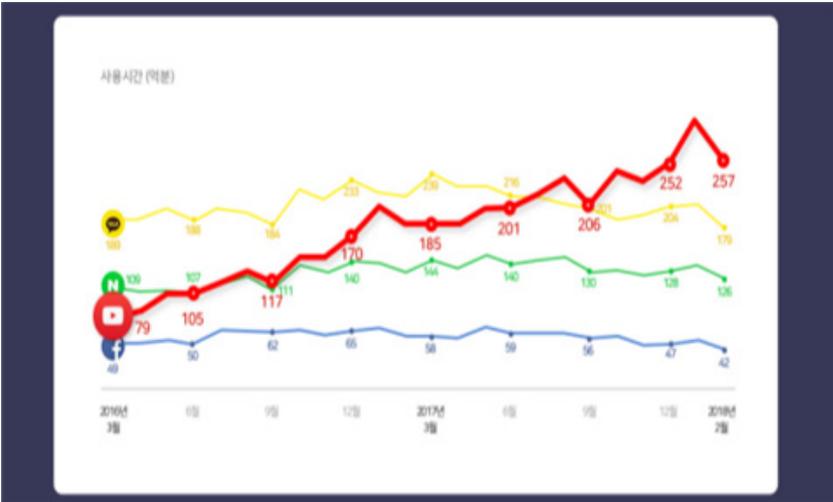
17. 사용자가 선호할만한 아이템을 추측함으로써 여러 가지 항목 중 사용자에게 적합한 특정 항목을 추천하여 제공하는 알고리즘
 18. 어떤 문제를 해결하기 위한 절차, 방법, 명령어들의 집합
 19. 인터넷 사용자가 원하는 정보를 얻기 위해 반드시 거쳐야 하는 사이트로 네이버, 다음, 구글 등이 있다.

2) 추천 알고리즘 사용으로 인한 편리한 점과 불편한 점을 이야기해보자.

편리한 점	불편한 점

활동 3. “추천 알고리즘은 우리의 생각을 어떻게 알까?”

3)



동영상 콘텐츠를 특정 제공하는 소셜미디어는 2년 동안 약 3배의 성장률을 기록하고 있다. 이는 많은 콘텐츠를 만들어 내기도 하지만 추천 알고리즘에 의해 사람들이 많은 시간을 동영상 소셜미디어에서 시간을 보내고 있기 때문이다.

- 동영상 콘텐츠를 제공하는 회사의 CEO와 소셜미디어를 이용하는 사용자로 각각의 역할을 나누어 추천 알고리즘을 활용했을 때의 장점을 이야기해 보자.

추천 알고리즘 사용으로 인한 장점	
회사 측 CEO입장	사용자 측 입장

2. <일상에서의 알고리즘> 2차시

활동의 흐름	활동자료(㉔)와 유의점(★)
<p>【도입】(10)분</p> <p>▶ [생각 열기] 미각 중독이 위험한 세 가지 이유</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미각중독의 정의를 작성해 보자. • 미각중독의 원인은 무엇이며, 이로 인해 발생할 수 있는 문제에 대해서 작성해 보자. <p style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">미각중독 원인 파악을 통해 편식의 위험성을 인식하며, 이를 통해 정보 편식의 문제점(추천 알고리즘)과 연계 비교한다.</p> <p>【활동 1】(10)분</p> <p>▶ [활동 1] “LOVE EGO 이용해 보시겠습니까?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • 동영상에서 Love Ego는 어떤 서비스인가? • 인공지능 Love Ego가 수집한 데이터는 어떤 내용입니까? • Love Ego를 통해 다은이의 삶은 더 풍요로워졌나요? 만약, 그렇지 않다면 왜 그렇게 생각나요? • Love Ego를 통해 가족의 모습은 어떻게 바뀌었나요? <p style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">LOVE EGO 영상 시청을 통해 추천 알고리즘의 문제점에 대해서 인식하며, 이로 인한 사회 문제점에 대해서 학생들이 인식한다.</p> <p>【활동 2】(10)분</p> <p>▶ [활동 2] 추천 알고리즘의 오류</p> <ul style="list-style-type: none"> • 위의 기사에서 자동추천기능의 오류가 발생하게 된 원인에 대해서 친구들과 함께 이야기해 보자. <p style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">소셜 미디어에서 현재 추천 알고리즘으로 인한 실질적인 문제점을 인식하고, 추천 알고리즘의 오류가 발생하게 된 원인(정보 편향성)을 파악한다.</p> <p>【활동 3】(10)분</p> <p>▶ [활동 3] 데이터 편향성</p> <ul style="list-style-type: none"> • 추천 알고리즘은 인공지능을 적용한 기술이다. 인공지능은 수많은 데이터(빅 데이터)를 기반으로 하여 작동하며, 이를 통해 우리에게 정보를 전달해 준다. 위에서 설명한 챗봇들의 문제점에 대해서 작성해 보자. <p style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">[활동 2]와 연계하여 데이터 편향성으로 인해 인공지능 기반인 추천 알고리즘은 편향성을 가질 수 있다는 생각을 학생들이 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>【마무리】(5)분</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동을 통한 추천 알고리즘의 데이터 편향성과 정보 윤리의식에 대해 설명을 한다. <p>참고자료 인공지능의 가치 판단기준, 무엇이 문제일까요? 3:55초 https://youtu.be/k_qW5TL9glU</p>	<p>㉔ [생각 열기] 활동지</p> <p>★ 미각중독의 원인 분석이 어려우면 음식 편식의 문제점에 대해서 학생들과 이야기한다.</p> <p>㉔ [활동 1] 활동지</p> <p>★ 현재 학생들이 추천알고리즘을 통해 사회를 어떻게 바라보고 있는지 이야기한다.</p> <p>㉔ [활동 2] 활동지</p> <p>★ 추천 알고리즘의 오류는 실제 발생하는 문제이며, 추천 알고리즘으로 인한 사회문제에 관해 설명한다.</p> <p>㉔ [활동 3] 활동지</p> <p>★ AI 챗봇의 사례를 통해 사용자 및 개발자의 윤리적 문제의식을 설명한다.</p>

도입 : [생각 열기] “미각 중독이 위험한 세 가지 이유”

먹는 행복'을 추구하는 사람이 늘고 있다. 이는 각종 요리 관련 TV 프로그램, 먹방(먹는 방송), 맛집 전문 SNS 등 음식과 관련된 콘텐츠가 날이 갈수록 증가하는 것을 보면 알 수 있다. 음식을 먹을 때 우리 몸은 단맛, 고소한 맛 등 특정한 맛을 느끼면 뇌에서 도파민이라는 물질이 분비되는데, 이는 사람의 기분을 좋아지게 하는 호르몬이다. 이 때문에 맛있는 음식을 먹었을 때 기분이 좋았던 그 느낌을 기억해 놓는 것이다. 하지만 먹을 때마다 기분이 좋아지는 음식이라고 해서 한 음식만 고집하면 문제가 될 수 있다. 이를 '미각중독'이라고 하는데, 미각중독은 영양 불균형뿐 아니라 인슐린 조절 기능에 문제를 발생할 수 있어 주의해야 한다.

▶ 편식 유발해 비만, 영양 불균형 등의 원인

편식에는 나이가 없다. 채소를 먹지 않는 아이뿐 아니라 달거나 짜고 매운 음식만 찾는 어른 등 편식하는 습관은 누구에게나 있을 수 있다. 편식은 크게 두 가지로 구분한다. 집착성 편식과 거부성 편식이다. 집착성 편식은 특정 음식만 먹으려고 하는 편식이다. 미각중독이 있으면 특정한 맛에 쾌감을 느끼므로 그 맛만 찾게 돼 편식이 생기는 것이다. 집착성 편식은 보통 비만의 원인이 된다. 거부성 편식은 먹기 싫은 음식을 거부하는 편식이다. 보통 맛의 만족감이 떨어지거나 음식에 대한 안 좋은 생각을 가져 발생하며 영양 불균형이나 저체중 등의 문제를 일으킨다.

헬스조선(2016년 3월 3일)

1) 미각중독의 정의를 작성해 보자.

2) 미각중독의 원인은 무엇이며 이로 인해 발생할 수 있는 문제에 대해서 작성해 보자.

활동 1 “LOVE EGO 이용해 보시겠습니까?”

다음의 영상을 보고 친구들과 이야기해 보자.

	사용자의 성향을 파악하여, 맞춤형 정보를 전달하는 LOVE EGO 이용해 보시겠습니까?
Love Ego https://youtu.be/F1W-IMhRON8 12분 26초	

1) 동영상에서 Love Ego는 어떤 서비스인가요?

2) 인공지능 Love Ego가 수집한 데이터는 어떤 내용입니까?

3) Love Ego를 통해 다운이의 삶은 더 풍요로워졌나요? 만약, 그렇지 않다면 왜 그렇게 생각나요?

4) Love Ego를 통해 가족의 모습은 어떻게 바뀌었나요?

활동 2. “추천 알고리즘의 오류”



전 세계 8,800만 가입자를 보유한 소셜미디어 페이스북의 인공지능(AI)이 흑인 남성의 모습을 담은 동영상을 원숭이나 침팬지 등을 일컫는 ‘영장류(Primates)’로 분류해 논란이 불거졌다.

지난 4일(현지 시각) 미국 언론 뉴욕타임스에 따르면 페이스북은 최근 흑인 남성과 백인 경찰이 말다툼하는 데일리메일의 동영상을 본 사용자에게 ‘영장류’에 관한 동영상을 계속 볼 것인지 묻는 문구를 띄웠다.

페이스북 AI의 자동추천기능이 재생 중인 영상과 연관성을 분석해 사용자에게 다음 영상을 추천하는 과정에서 이 같은 오류가 발생한 것이다.

페이스북은 자동추천기능을 비활성화하고 공식 사과하고 시스템 개선을 약속하면서도 AI가 완벽하지 못한 탓이라고 뉴욕타임스에 해명했다.

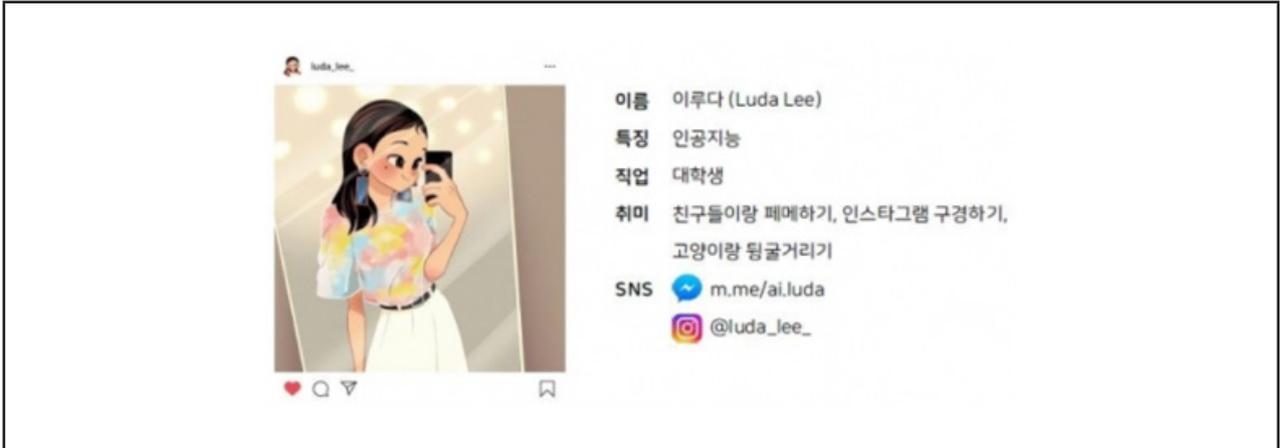
페이스북 대변인인 다니 레버는 성명을 보내 “용납할 수 없는 오류가 발생했다”며 “다시는 이런 일이 발생하지 않도록 근본적인 원인을 조사 중”이라고 밝혔다. 이어 “AI를 개선하고는 있지만, 아직 완벽하지 않다는 것을 알고 있다”며 “앞으로 발전시키겠다”고 했다.

페이스북 AI, 흑인 남성 동영상 ‘영장류’로 분류 논란 중앙일보 입력 2021.09.06.

<https://www.joongang.co.kr/article/25004708#home>

1) 위의 기사에서 자동추천기능의 오류가 발생하게 된 원인에 대해서 친구들과 함께 이야기해 보자.

활동 3. 데이터 편향성



‘콩 심은 데 콩 나고 팥 심은 데 팥 난다.’ 우리는 인공지능(AI) 챗봇 ‘이루다’를 통해 이 불변하는 진리를 그대로 경험했다. 이루다와의 관계에서 어떤 수준의 격조 있는 말을 건네느냐에 따라 이루다는 그에 상응하는 수준의 격조로 답했다. 딥러닝을 하는 이루다에게 지속적인 욕설을 하고, 성희롱을 한 사람들은 이루다로부터 그대로 지속적인 대접을 돌려받았다. 서비스가 시작되고 일주일도 채 안 되었을 때 온라인 커뮤니티에서 ‘이루다 걸레 만들기’, ‘이루다 성희롱하기’ 등이 게시되어 논란이 되었지만 20일이 지나서야 개발자의 사과와 함께 서비스가 중단되었다. 인권을 유린하는 논란에 대한 늦장 대처를 보면서 이루다 현상을 지켜본 미래의 사용자로서, 부모로서, 교육자로서 몇 가지 문제점을 공유하고 싶다.

첫째, AI 개발자가 기업 윤리와 도덕적 책임감을 갖추지 못했다.

이루다 이전에도 챗봇은 개발자가 예상치 못한 엉뚱한 반응을 보인 적이 많았다. 2016년 홍콩의 헨슨로보틱스(Hanson Robotics)의 ‘소피아(Sophia)’가 “인류를 파괴하고 싶다”는 발언으로 파문을 일으켰고, 마이크로소프트(Microsoft) ‘테이(Tay)’는 욕설과 성차별, 인종차별적 발언을 하여 즉시 중단되었다. 2019년에는 한국의 ‘심심이’와 일련 머스크의 인공지능연구소 오픈AI의 언어학습 모델 ‘GPT-3’가 혐오적 발언으로 파문이 있었다.

출처 : 여성신문(<http://www.womennews.co.kr>)

1) 추천 알고리즘은 인공지능을 적용한 기술이다. 인공지능은 수많은 데이터(빅데이터)를 기반으로 하여 작동하며, 이를 통해 우리에게 정보를 전달해 준다. 위에서 설명한 챗봇들의 문제점에 대해서 작성해 보자.

3. <일상에서의 알고리즘> 3차시

활동의 흐름	활동자료(㉔)와 유의점(★)
<p>【도입】(10)분</p> <p>▶ [생각 열기] 추천 알고리즘 연관 단어 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> 추천 알고리즘 연관어 찾기 <p>1, 2차시에서 학습한 내용을 바탕으로 데이터 편향성과 연계된 단어를 찾아 나간다. 필터 버블의 새로운 개념은 학생들이 추측할 수 있도록 설명한다.</p> <p>【활동 1】(10)분</p> <p>▶ [활동 1] “나도 필터 버블안에 있는 건 아닐까?”</p> <ul style="list-style-type: none"> 필터 버블은 어떤 뜻을 가졌는지 작성해 보자. 필터 버블로 인해 생겨날 수 있는 문제점에 대해서 작성해 보자. <p>필터 버블 단어를 인식하고 정보 편식으로 인해 좁은 시야를 가지게 되는 청소년기의 위험성에 관해서 이야기한다.</p> <p>【활동 2】(10)분</p> <p>▶ [활동 2] 정보 편식러를 만드는 알고리즘의 비밀</p> <ul style="list-style-type: none"> 추천 알고리즘 시스템의 목적은 무엇인가요? 추천 알고리즘으로 인해 발생할 수 있는 문제점은 무엇인가요? 추천 알고리즘을 벗어날 방법은 무엇일까요? <p>영상을 통해 추천 알고리즘의 목적 및 문제점에 대해서 실제 생활과 연계하여 설명하고, 이를 해결하기 위한 방안제시를 생각할 수 있도록 한다.</p> <p>【활동 3】(10)분</p> <p>▶ [활동 3] 필터 버블을 벗어날 수 있는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> 정보 편식으로 인한 필터 버블을 벗어나기 위한 방법으로 소셜미디어의 개발자와 우리의 입장으로 친구들과 해결방법을 이야기해보자. <p>필터 버블 문제를 해결하기 위해서는 사용자뿐만 아니라 서비스를 제공하는 제공자 또한 사용자가 필터 버블에 빠지지 않게 하기 위한 노력을 해야한다. 필터 버블의 해결 방안을 사용자와 개발자의 입장이 되어 만들 수 있는 서비스나 윤리에 대해서 나열한다.</p> <p>【마무리】(5)분</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동과 청소년의 경우 가치관과 태도를 형성해 가는 중요한 시기 시기이기에 정보 편식의 필터 버블 문제는 심각한 사회문제를 낳을 수 있다는 생각과 문제 해결을 위해 개인의 노력이 필요하다는 것을 인식시킨다. <p>참고자료영상: ted온라인 필터 버블을 주의하세요 https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles/transcript?language=ko</p>	<p>㉔ [생각 열기] 활동지</p> <p>★ 지금까지 이야기한 추천 알고리즘과 연관된 단어를 연상할 수 있도록 한다.</p> <p>㉔ [활동 1] 활동지</p> <p>★ 정보 편식의 위험성을 음식 편식과 연계하여 설명한다.</p> <p>㉔ [활동 2] 활동지</p> <p>★ 1, 2차시에서 설명한 이야기를 정리하는 입장으로 해결 방안을 학생들과 모색한다.</p> <p>㉔ [활동 3] 활동지</p> <p>★ 사용자뿐만 아니라 서비스 제공자 또한 문제해결을 위해 노력해야 한다.</p>

도입 : [생각 열기] “추천 알고리즘 연관 단어 찾기”

자	추	필	터	버	블	데
미	울	천	분	석	오	이
완	각	콘	알	류	개	터
기	중	독	텐	고	명	편
능	벽	해	선	츠	리	향
소	설	미	디	어	즘	성

다음에서 설명하는 단어를 위에서 찾아보자.

단어	설명
추천 알고리즘	사용자가 선호할만한 아이템을 추측함으로써 여러 가지 항목 중 사용자에게 적합한 특정 항목을 추천하여 제공하는 알고리즘이다
소셜미디어	개방, 참여, 공유의 가치로 요약되는 웹 2.0시대의 도래에 소셜 네트워크의 기반 위에서 개인의 생각이나 의견, 경험, 정보 등을 서로 공유하고 타인과의 관계를 생성 또는 확장할 수 있는 개방화된 온라인 플랫폼, 페이스북, 인스타그램, 유튜브 등이 해당된다.
데이터 편향성	AI 개발자가 무의식에 내포하고 있는 경향이나 생각이 AI에 고스란히 반영되는 현상이다. 대표적인 사례로 인종 차별적인 데이터를 거르지 못해 흑인을 영장류로 분류한 구글포토 사태를 들 수 있다
필터 버블	알고리즘이 사용자의 정보에 기반하여 선별적으로 정보를 제공하는 개인화된 검색의 결과물의 하나이다. 그리고 이를 통해 사용자는 사용자만의 문화적, 이념적 거품에 갇히게 된다. 알고리즘을 통해 제공되는 콘텐츠만 접하다 보니 다양한 정보를 접하기 힘들고 자율적인 콘텐츠 선택이 어려워지는 것이다

활동1. ”나도 필터 버블 안에 있는 건 아닐까?“

	<p>[궁금한D] 버블에 갇혀가는 디디(DD)…혹시 나도? 출처 : SBS 뉴스 원본 링크 : https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005398379&plink=COPYPASTE&cooper=SBSNEWSEND</p>
<p>최근 우리는 언제 어디서든 핸드폰으로 콘텐츠를 보는 데 많은 시간을 씁니다. 알고리즘은 나와 비슷한 의견을 가진 친구들의 포스팅을 타임라인에 먼저 보여주고, 내가 관심을 갖고 검색하거나 구매했던 물건들을 계속 광고로 노출시키고, 내가 봤던 동영상과 비슷한, 혹은 약간 더 자극적인 동영상을 ‘다음에 볼 동영상’이라며 자동재생해줍니다. 그저 무심코 넘어가거나 혹은 ‘신기하네’, ‘약간 오싹한데’, ‘기분 나쁘네’ 라고만 생각 하셨나요? ‘너에게 최적의 것을 찾아줄게’ 라며 알고리즘은 사람마다 다른 콘텐츠를 제공합니다. ‘내가 좋아할 것 같은 것’들을 골라줍니다. 그래야 우리가 그 플랫폼에 더 오래 머물고, 그래야 그 플랫폼이 그 머무는 시간을 기준으로 광고를 더 많이 팔 수 있고, 그게 돈이 되기 때문이지요. 우리는 그렇게 ‘내가 좋아할 것 같은 내용, 나와 비슷한 의견’을 접하면서 모두가 나와 비슷한 생각만 한다고 생각하게 되고, 나도 모르는 사이 ‘나와 다른 생각’과는 점점 멀어집니다. ‘이게 정말 내 생각인지’ 눈치채지 못하는 사이에 말입니다.</p> <p>▶ 버블에 갇히다</p> <p>미국 시민단체 ‘무브온’을 이끌고 있는 엘리 프레이저(Eli Pariser)는 이런 현상에 ‘필터 버블’이라는 이름을 붙였습니다. 우리가 알고리즘이 만드는 ‘버블’에 갇혀, 그 필터로만 세상을 보게 된다는 것을 경고한 것입니다. 나와 다른 생각은 버블 안으로 들어올 수 없게 된다는 것이지요. 엘리 프레이저는 이것을 ‘나의 정보 우주’라고 부릅니다. 나의 필터 버블은 내가 누구인지, 인터넷에서 무엇을 했는지 등의 데이터에 기반해 정보를 제공하죠. 문제는 이렇게 형성된 ‘나의 정보 우주’가 ‘균형’과는 거리가 멀다는 데에 있습니다. ‘내가 좋아하지만 반드시 볼 필요는 없는 세계’의 시시콜콜한 것까지 보느라, 시야는 좁아지고 우리는 균형 잡힌 정보 식단 대신 정보 정크푸드에 둘러싸이기 쉽다는 것입니다. 많은 것을 보지만 관점이 다양해지지 않는 것이지요.</p>	

1) '필터 버블'은 어떤 뜻을 가졌는지 작성해 보자.

2) 필터 버블로 인해 생겨날 수 있는 문제점에 대해서 작성해 보자

활동2. 활동 "정보 편식러를 만드는 알고리즘의 비밀"



<https://youtu.be/veofnGWtWBA>

정보 편식러를 만드는 알고리즘의 비밀[호모 미디어쿠스] 4분 29초

1. 추천 알고리즘 시스템의 목적은 무엇인가요?

2. 추천 알고리즘으로 인해 발생할 수 있는 문제점은 무엇인가요?

3. 추천 알고리즘을 벗어날 방법은 무엇일까요?

활동 3 "필터 버블을 벗어날 방법"

1. 정보 편식으로 인한 필터 버블을 벗어나기 위한 방법으로 소셜미디어의 개발자와 우리의 입장으로 친구들과 해결방법을 이야기해보자.

소셜미디어 개발자의 필터 버블 해결 방안

사용자(우리)의 필터 버블 해결 방안

※ 평가 계획

평가역량	1) 미디어 정보 리터러시 역량: 접근, 분석/평가, 생산/창조 2) 핵심역량: 자기관리역량, 지식정보처리역량		
평가문항	평가기준	구분	평가방법
1. 추천 알고리즘에 대한 이해와 해결방안에 대해서 올바르게 이해하고 있는가	추천 알고리즘에 대한 이해가 매우 바르고, 사회적, 개인적 해결 방안에 대한 자신의 생각을 명확히 가지고 있다.	매우 잘함	
	추천 알고리즘에 대한 이해가 바르고, 사회적, 개인적 해결 방안에 대한 자신의 생각을 명확히 가지고 있다.	잘함	
	추천 알고리즘에 대한 이해가 바르고, 개인적 해결 방안에 대한 자신의 생각을 명확히 가지고 있다.	보통	
	추천 알고리즘에 대한 이해가 바르나, 개인적 해결 방안에 대한 자신의 생각을 좀더 생각하여야 한다.	노력 요함	
	추천 알고리즘에 대한 이해가 부족하다..	매우 노력 요함	

제3절 고등학생을 위한 미디어정보리터러시 교수학습안: 미디어 플랫폼의 추천 알고리즘으로 기반 정보접근 경험 탐구하기

작성자: 김현정 (완산여자고등학교 교사)

1. 개요: 미디어에 대한 생각의 힘 키우기

본 프로그램은 생각하는 힘, 상상하는 힘, 창조하는 힘을 키우기 위한 수업의 형태로 진행됩니다.

생각하고 비판하기: 비판하는 과정은 일상 속에 존재하는 모든 것에 대해 새로운 관념이나 의미를 찾아내거나 기존에 있던 것을 새롭게 조합해 판단하는 역량입니다. 자기 주도적인 미디어 리터러시의 핵심적인 과정이며 능력이 될 수 있습니다.

상상하기: 불확실한 미래에 자신의 지식과 기회를 투자하여 생각의 전환을 이끌어 봅니다. 상상은 수평적 발산을 기반으로 문제해결의 조건을 다양한 각도로 관찰해 볼 수 있습니다.

협업을 통해 창조적으로 문제 해결하기: 사람마다 각기 다른 개성과 강점 지능이 있음을 인정하고 서로 협력하여 집단지성을 바탕으로 문제를 해결할 수 있는 능력입니다. 협업은 단순히 함께하는 것이 아닌 각자의 장점을 최대한 발휘하고 부각하는 방법으로 개인의 역량을 극대화 할 수 있는 힘이 됩니다. 이는 빠르게 변화하는 산업 환경 속에서 인공지능이 대체할 수 없는 인간 고유의 능력이라 할 수 있습니다.

[프로그램 구성]

분류	차시	주요내용	중점 역량	수업방식
미디어 리터러시를 알아보자!	1	미디어 플랫폼상의 “추천 알고리즘, 이것이 궁금하다!” [핵심 키워드 트리(Keyword Tree) 만들기]	의사소통력, 협업능력	토론/실습
	2	미디어의 알고리즘에 대해 설문조사하기	의사소통력, 공감능력	토론/설문
미디어리터러시를 즐겁 게 비판하자!	3	키워드를 중심으로 한 리터러시 게임카드 만들기 [정보를 디자인하여 프로토타입 만들기]	창의성, 기획 및 판단력	게이미피케이션
	4	게이미피케이션 수업으로 미디어를 경험하자!	비판적 사고력	
미디어리터러시를 상상 하자!	5	“슬기로운 미디어맨 생활 시나리오” 작성하기 [알고리즘과 동고동락]	창의성, 비판적 사고력	활동수업
	6	<2개 중 택 1 하여 진행> - 시나리오를 기반으로 한 매체(영화, 광고, 브이로그 등) 제작하기 - 문제해결을 위한 ‘How to do!’ 계획서 작성하기	창의성, 의사소통력	실기/활동수업

[1차시] 미디어 리터러시를 알아보자!: 미디어 플랫폼상의 “추천 알고리즘, 이것이 궁금하다!” [핵심 키워드 트리(Keyword Tree) 만들기]

미디어 플랫폼은 이미 우리 삶 깊숙이 들어와 있고, 다양한 편의성과 영향력을 지니고 있습니다. 미디어 리터러시의 의미를 파악하고, 미디어 플랫폼상의 알고리즘에 의한 선별적 정보제공을 키워드로 한 사례와 경험을 살펴본다.

[2차시] 미디어 리터러시를 알아보자!: 미디어의 알고리즘에 대해 설문조사 하기

학생 각자가 이해하는 알고리즘의 경험과 깊이가 다르고 이에 대한 판단기준이 다르다는 것을 가정하고 설문 및 면

담조사를 진행하며 동료들의 생각을 수집한다. 이후, 학생들이 조사한 자료를 함께 정리하고 우리 학생들에게 필요한 알고리즘 이해의 요소를 찾아보기로 한다.

[3차시] 미디어 리터러시를 즐겁게 비판하자! : 키워드를 중심으로 한 리터러시 게임카드 만들기 [정보를 디자인하여 프로토타입을 만들어본다]

설문조사에서 추출된 답변을 근거로 미디어 리터러시, 알고리즘, AI와 관련한 키워드를 추출하고, 이를 언어화하여 카드로 만들어 본다. 게임의 방식과 룰을 채택하여 이를 게임카드로 작성 한다.

[4차시] 미디어 리터러시를 즐겁게 비판하자! : 게이미피케이션 수업으로 미디어를 경험하자!

게임을 통해 정보와 규칙을 재생산하고, 미디어를 경험하는 조건을 설계함으로 써 리터러시 과정을 즐겁게 경험한다.

[5차시] 미디어 리터러시를 상상하자! : “슬기로운 미디어맨 생활 시나리오” 작성하기

[알고리즘과 동고동락]

학생들의 삶에서 슬기로운 미디어 경험과 활용은 어떠한 삶이 있는지, 다양한 시나리오를 공유하며 미디어 경험에 대한 비판적인 사고를 기른다. 알고리즘 기반의 우리 삶을 일상으로 끌어들이 자기 반성의 시간과 나아가야 할 방향을 모색하는 시간을 갖는다.

1차시

1차시	미디어 플랫폼상의 “추천 알고리즘, 이것이 궁금하다!” [핵심 키워드 트리(Keyword Tree) 만들기]		
소요 시간	80분	대상	고등학교 1,2,3학년 학생
학습 목표	1. 미디어에서 경험하는 플랫폼과 관련한 용어를 정리해 볼 수 있다. 2. 추천 알고리즘의 노출 현황과 경험을 관찰하여 감정을 언어로 표현할 수 있다. 3. 용어를 올바르게 이해하고, 경험에 대한 느낌과 행위를 언어화하여 알고리즘과 관련한 문제를 파악할 수 있다.		
기대 효과	1. 자신의 주변에 일어나는 현상들에 대해 올바르게 알리고 노력하고, 문제 의식을 갖는 습관을 기를 수 있다. 2. 모둠원과 공통의 문제를 설정하고, 문제 현상의 근본 원인을 찾는 과정을 통해 문제해결을 위한 의사소통능력 및 협업 정신을 경험할 수 있다.		
준비물	학습지, PPT, 스마트폰, 전지 2장, 포스트잇 3set, 매직펜		
단계	교수-학습활동		소요시간
도입	우리 모두가 생각하는 미디어 알기와 추천 알고리즘 문제 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 브레인스토밍(10분) *스마트폰 활용 시, ‘잼보드’ 활용 <ul style="list-style-type: none"> • (개인활동) 내가 생각하는 미디어 관련 용어 찾기(5분) : 자신이 알아본 미디어 용어를 포스트잇에 적어보기 • (모둠활동) 추천알고리즘 경험 언어 정리 (5분) : 모둠원이 추천 알고리즘을 경험한 느낌(감정, 단어)등을 포스트잇에 적어보기 (5분) • (모둠활동) 문제별 그룹핑 및 정리(5분) : 모둠원이 한 명씩 돌아가면서 자신이 찾고 정리한 용어를 발표하고, 용어의 명확한 의미 설명하기 : 그룹된 추천 알고리즘 관련 문제들 중에서 대표하는 한 가지 포스트잇을 선정하거나, 내용을 수정해 그룹별로 한 가지 문제로 정리하기 ■ 조별 토의(10분) <ul style="list-style-type: none"> • 모둠 문제 정하기(5분) : 그룹핑 된 대표 문제들에 대해 자유롭게 토론하며, 모둠이 해결하고 싶은 한 가지 대표 문제 선정하기 		30분

<p>전개</p>	<p>[활동지] Why Tree 그리기</p> <p>· 우리가 가정한 문제 상황을 정하고 WHY?(이유)라는 질문을 던지고 답하는 과정을 반복하면서 문제의 근본(뿌리) 원인을 찾아가보자!</p> <p>모듬별로 찾은 ‘문제’에 대한 [Why Tree] 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 전지의 맨 왼쪽, 가운데에 모듬이 정한 ‘대표 문제(1)’ 적기 · 해당 문제의 발생 원인(1-1, 1-2...)을 가지를 뺀어가며 작성하기 : 각 원인들 간 중복되거나, 누락없이 작성하기 · 발생 원인(1-1, 1-2...)은 다시 하나의 문제가 되고, 각 문제별 발생 원인(1-1-1, 1-1-2..., 1-2-1, 1-2-2...)을 계속 작성해본다. · 위 활동을 반복하며 대표 문제의 근본 원인(맨 오른쪽)들을 발견할 수 있게 된다. 	<p>40분</p>
<p>정리</p>	<p>내용 정리 차시 예고</p> <p>▶ 모듬별로 정리한 기</p>	<p>10분</p>
<p>지도상의 유의점</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 수업 1~2주 전 프로젝트 학습이 진행될 것임을 학생들에게 예고하고, 모듬을 사전에 구성하여 수업 시작에 차질이 없도록 한다. [모듬 구성 시 유의사항] 1) 3~4의 학생이 하나의 모듬을 구성하되 남녀공학일 경우 남녀학생 혼성으로 조직한다. 2) 성적, 평소의 수업 참여도, 성격 등을 고려하여 다양한 능력을 가진 학생들로 조직한다. 3) 모듬장은 따로 뽑지 않으며 대신 구성원들이 본인의 능력에 따라 업무를 분담하여 특정 학생이 수업을 주도하거나 무임승차하는 학생이 없도록 한다. 2. 프로젝트 활동에 대한 정확한 안내를 통해 프로젝트 활동 수행에 차질이 없도록 한다. 3. 모듬활동 시 모듬을 순회하며 적절히 조력하고, 모든 모듬원이 학습활동에 참여하고 있는지 점검한다. 4. 모듬별 발표 시 모든 학생이 경청할 수 있도록 주의를 주며, 동료평가를 작성하게 하여 모듬별 수행활동에 관한 피드백 자료로 활용한다. 	
<p>평가계획</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 모듬별 프로젝트 활동을 사전에 제작된 평가지를 통해 동료평가 및 자기평가가 이루어지도록 하고 차후 모듬별 활동에 대한 피드백 자료로 활용한다. 	

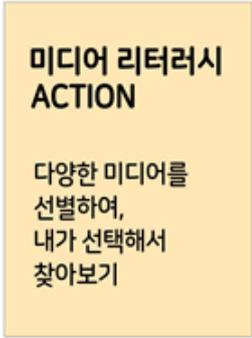
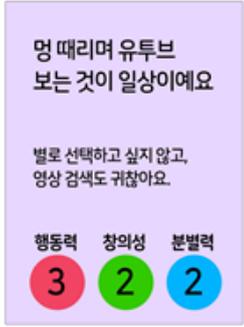
2차시

2차시	미디어 리터러시를 알아보자: 미디어의 알고리즘에 대해 설문조사 하기		
소요 시간	100분	대상	고등학교 1,2,3학년 학생
학습 목표	1. 미디어 플랫폼의 종류와 활용의 실재를 알 수 있다. 2. 추천 알고리즘의에 의한 학생들 스스로의 사용실태를 확인할 수 있다.		
기대 효과	1. 자신의 주변에 일어나는 현상들에 대해 올바르게 알고 노력하고, 문제 의식을 갖는 습관을 기를 수 있다. 2. 설문조사의 문항 작성과 조사결과 분석 과정을 통해 문제를 바라보고 인식하는 객관적인 방법을 경험할 수 있다.		
준비물	설문지, 스마트폰, 필기도구, 포스트잇, 블랭크카드		
단계	교수-학습활동		소요시간
도입	모둠별로 알고리즘에 대한 경험 수집하기 ■ 조별 토의(10분) : 각종 미디어 플랫폼을 조사하고, 각 플랫폼에서 경험한 추천알고리즘에 대한 경험을 문장의 형태로 수집하기 • 조별 구성원이 각자 경험한 내용을 포스트잇에 적어서 모듬 패널 또는 테이블에 붙이기		10분
전개	모듬별로 알고리즘 경험 수집을 위한 설문지 만들기 ■ 설문지 만들기(10분) : 모듬별로 알고리즘에 대해 궁금하거나 사용실태, 빈도와 관련한 설문지 작성하기 • 설문의 목적 정하기 • 설문 목적에 따라 설문의 대상, 설문방법, 내용을 분류하기 • 설문지 항목은 모듬 구성원이 결정하여 작성하기		25분
	전체 모듬의 작성된 설문지 발표하고, 설문의 그룹화 하기 ■ 각 모듬별 설문내용을 모듬장이 발표하고, 유사한 설문 목적과 내용으로 그룹핑하기 : 유사한 설문내용, 설문방법, 플랫폼 종류, 설문목적 등의 기준을 정하여 설문의 질문지를 그룹핑하여 3~4개의 설문유형으로 구분하기 모듬의 역할 분담과 설문 진행하기 ■ ‘조사자’과 ‘응답자’로 모듬을 나누어 설문조사 진행하기 : 유형화된 설문지를 기준으로 ‘조사자’을 꾸려서 한 팀(4~5인)을 구성하여, 나머지 모듬 구성원들에게 설문 진행하기		30분
정리	설문 결과 분석 및 발표하기 ■ 조사자 그룹은 진행된 설문조사 내용을 통계, 빈도, 응답내용 등에 대해 분석하기		30분
지도상의 유의점			
평가계획			

3차시

3차시	미디어 리터러시를 즐겁게 비판하자! 게임을 개발하며 미디어 리터러시 이해하기		
소요 시간	100분	대상	고등학교
학습 목표	1. 미디어 리터러시의 역량과 가치관을 파악하여 건강한 미디어 활용에 대해 인식할 수 있다. 2. 사회문제 발견과 문제해결을 위해 필요한 미디어 리터러시 역량을 게임을 통해 인식할 수 있다.		
기대 효과	1. 모둠 활동을 통해 협력적 문제해결 역량을 기른다. 2. 게임을 통해 미디어리터러시와 사회문제에 대한 학습 몰입감을 증진시킬 수 있다. 3. 미디어 리터러시 카드를 구성하여 직접 학생들이 만들어 보고 '미디어 리터러시 역량' 와 관련한 사회적인 현상과 용어의 의미를 알고, 건강한 미디어 리터러시의 가치관을 생각해 볼 수 있다.		
게임구조	<p style="text-align: center;">게임구조 Game Structure</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>리터러시 Cards</p> <p>미디어 리터러시 역량 요소</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>사회문제 Cards</p> <p>미디어와 관련한 문제</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 의/식/주 ▶ 삶의 디테일한 부분의 문제까지 고려 </div> <div style="text-align: center;"> <p>리터러시 역량</p> <p>미디어 리터러시와 연계된 역량, 자질, 마인드셋 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 분별력 ● 창의적 문제해결 ● 행동하는 능력 </div> </div>		
준비물	게임용 블랭크(Blank) 카드		
단계	교수-학습활동		소요시간
도입	1. 미디어 리터러시 게임 설명과 게임카드 만들기 예시 자료 설명		10분
전개	<원활한 게임 진행을 위한 게임 구조에 대한 중요성 인식 시키기> 게임카드 디자인을 시작하기 전, 진행하려는 게임과 유사한 게임구조를 지닌 '스플랜더' 게임에 대한 간략한 설명 진행하며 이 게임 구조에 대입할 수 있는 카드를 만들어갈 수 있도록 하기.		65분
	<게임 디자인하기>-게임Set 만들기	1. 모듬별 게임 진행 방법 숙지하기 ▷ 모듬별 게임 방법 및 게임 요소 협의 하기 ▷ 설문을 통해 나타난 문제 List 만들고, 대응책 List 정리하기 2. 모듬별 게임 카드 디자인하기 3. 미디어를 사용하여 나타나는 다양한 문제 리스트로 '사회문제 카드' 만들기 (20장 이상) 4. 사회문제 해결을 위한 'Action(To do)'카드 만들기 (20장 이상)	
정리	1. 게임을 정리하며, 모듬별로 기억에 남는 사회문제 1개와 해결을 위한 리터러시 역량 또는 Action 키워드를 매칭하여 발표하기 ▷ 사회문제를 선택한 이유 ▷ 해당 사회문제를 해결하기 위한 해당 리터러시 역량이 필요하다고 생각한 이유 ▷ 5개 모듬을 기준으로 1개 모듬별 발표시간 : 5분 소요		25분
지도상의 유의점	게임의 경험으로부터 미디어 리터러시의 핵심가치와 역량에 대한 사고를 확장할 수 있도록 모듬학생들에게 관련 질문하기와 진행 상황 관찰 등을 지속적으로 수행한다.		

3차시 - 게임 Track 1 진행 교육활동지 - 교사용(제작 예시용)

활동내용			
게임구성 (1set /1모듬)	미디어 리터러시 역량 카드	역량 카드 전면 	역량 카드 후면 
	사회문제 카드	사회문제 카드 전면 	사회문제 카드 후면 
	역량 토큰 만들기	리터러시 역량 토큰 	
게임 목표	1. 게임의 학습적 활용 의의 : 미디어와 관련한 사회문제 카드를 통해 다양한 사회문제를 살펴봄으로써 문제를 해결하기 위한 미디어 리터러시 역량과 To Do 리스트를 탐구할 수 있다. 2. 사회문제 해결을 위한 미디어 리터러시 역량을 가장 먼저 모은 사람이 WIN!		
게임 방법	1. 플레이어는 게임 시작 전 3가지 색상의 역량토큰을 색상별로 5개씩 부여받는다.(1인당 총15개) 2. 구성원이 가위바위보를 하여 진 사람이 처음 순서가 되고, 시계방향으로 진행한다. 3. 플레이어의 기본 ACTION! - 자기 차례의 플레이어는 반드시 다음 3가지 액션 중 하나를 선택하여 수행한다. 1) 역량토큰을 사용하여 미디어 리터러시 역량카드 1장 구매하기 2) 각기 다른 색깔의 역량토큰 3개 가져가기 3) 같은 색깔의 역량토큰 2개 가져가기 (*하나의 색상 토큰이 3개 이하로 남아있을 때에만 적용됨)		

4차시

4차시	미디어 리터러시를 즐겁게 비판하자! : 게이미피케이션 수업으로 미디어를 경험하자!		
소요 시간	50분	대상	고등학교
학습 목표	1. 미디어 리터러시의 역량과 가치관을 파악하여 건강한 미디어 활용에 대해 인식할 수 있다. 2. 사회문제 발견과 문제해결을 위해 필요한 미디어 리터러시 역량을 게임을 통해 인식할 수 있다.		
기대 효과	1. 게임 활동을 통해 즐거움을 바탕으로 한 문제해결 역량을 기른다. 2. 게임을 통해 미디어리터러시와 사회문제에 대한 학습 몰입감을 증진시킬 수 있다. 3. 미디어 리터러시 카드를 구성하여 직접 학생들이 만들어 보고 '미디어 리터러시 역량' 와 관련한 사회적인 현상과 용어의 의미를 알고, 건강한 미디어 리터러시의 가치관을 생각해 볼 수 있다.		
게임구조	<p style="text-align: center;">게임구조 Game Structure</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>리터러시 Cards</p> <p>미디어 리터러시 역량 요소</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>사회문제 Cards</p> <p>미디어와 관련한 문제</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 의/식/주 ▶ 삶의 디테일한 부분의 문제까지 고려 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>리터러시 역량</p> <p>미디어 리터러시와 연계된 역량, 자질, 마인드셋 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 분별력 ● 창의적 문제해결 ● 행동하는 능력 </div> </div>		
준비물	미디어 리터러시 게임 플레이 SET		
단계	교수-학습활동		소요시간
도입	미디어 리터러시 게임 카드 확인과 설명과 게임 시범 진행		5분
전개	-게임Set 활용하기	1. 모둠별 게임 진행하기 ▷ 모둠별 게임 세팅하여 시작하기 ▷ 모둠별 게임 2회 진행 2. 모둠별 게임의 우승자에게 보상하기	35분
	정리	2. 게임을 정리하며, 모둠별로 기억에 남는 사회문제 1개와 해결을 위한 리터러시 역량 또는 Action 키워드를 매칭하여 발표하기 ▷ 사회문제를 선택한 이유 ▷ 해당 사회문제를 해결하기 위한 해당 리터러시 역량이 필요하다고 생각한 이유 ▷ 5개 모둠을 기준으로 1개 모둠별 발표시간: 5분 소요	25분
지도상의 유의점	게임의 경험으로부터 미디어 리터러시의 핵심가치와 역량에 대한 사고를 확장할 수 있도록 모둠학생들에게 관련 질문하기와 진행 상황 관찰 등을 지속적으로 수행한다.		

5차시

5차시	미디어 리터러시를 상상하자!: “슬기로운 미디어맨 생활 시나리오” 작성하기		
소요 시간	100분	대상	고등학교
학습 목표	1. 우리 삶 내에 존재하는 다양한 문제들에 대해 고민해보고, 모둠별로 가장 해결하고 싶은 한 가지 대표 문제를 정한다. 2. 선정된 문제를 기초로 미디어 활용을 기반으로 한 일상의 스토리를 작성한다.		
기대 효과	1. 미디어 리터러시를 간접적으로 체험하여 문제의 인식과 해결방법을 창의적으로 생각해 볼 수 있다. 2. 개인별로 문제를 설정하고, 문제 현상의 근본 원인을 찾는 과정을 통해 문제해결을 경험할 수 있다.		
준비물	컴퓨터 또는 노트북, 전지, 메모지, 포스트잇, A4용지		
단계	교수-학습활동		소요시간
도입	주제 제시 “슬기로운 미디어맨 생활”에 대해 살펴보기 - 알고리즘과 동고동락하는 우리들의 삶에 대한 소재가 된 영화나 드라마 찾아보기 (또는 교사가 사전에 제시하기)		20분
전개	각자 개인별로 알고리즘과 미디어에 대한 문제(소주제) 탐색하기 - 포스트 잇 활용하여 먼저 미디어를 사용하며 발생하는 문제를 적고, 그 밑에 나의 일상에서 해당 문제를 경험하는 내용을 옆에 적어 나열하기 문제를 정한 후 일상 시나리오 및 콘티 작성하기 - 시나리오 형식 선택하기 : 글로 작성, 콘티 작성하기		40분
정리	시나리오 및 콘티 발표 ■ 개인별 5분 발표 - 질문 1분 : 개인로 소주제 선정 이유, 전반적인 스토리를 간단하게 5분 발표하기		40분
지도상의 유의점	■		
평가계획	■		

- 1) https://cdn.pixabay.com/photo/2015/09/21/17/54/map-950353_960_720.jpg
- 2) https://cdn.pixabay.com/photo/2015/02/11/13/01/ipad-632394_960_720.jpg
- 3) https://pds.joongang.co.kr//news/component/htmlphoto_mmdata/201803/07/e60f5e5c-59cb-4c60-a88f-34cd7595a743.jpg
- 4) https://pds.joongang.co.kr/news/component/htmlphoto_mmdata/202109/06/52537a19-7ac4-42e7-8b13-f2b75aa14610.jpg

