

부모를 위한 미디어교육 가이드

- 디지털 시대, 자녀의 안전한 성장 돕기

장소영 미디어교육 강사



디지털 네이티브 세대의 미디어 이용 특성과 위험 요소

스마트폰, 태블릿 PC, 생성형 AI 등 다양한 디지털 미디어는 우리 일상 깊숙이 자리 잡고 있다. 아이들에게 이제 디지털 미디어는 학습도구이자 소통 수단, 놀이 공간이다.

미국의 교육학자 마크 프렌스키(Marc Prensky, 2001)는 “디지털 기술과 함께 자라온 첫 세대로, 디지털 언어와 장비를 거부감 없이 자연스럽게 받아들이고 체화한 세대”를 ‘디지털 네이티브(digital natives)’로 명명했다. 이들은 소셜 미디어,

온라인 게임, 유튜브 등 디지털 미디어에 능숙하게 접근하고 다양한 콘텐츠를 활용한다. 또한 온라인 커뮤니티를 이용해 사람들과 소통하고 정보를 공유하는 문화에도 친숙하다.

그러나 온라인 활동이 많아질수록 사이버 폭력(악플, 욕설, 괴롭힘 등 온라인 공간에서의 폭력), 부적절한 콘텐츠(폭력, 성적 표현, 혐오 표현 콘텐츠), 허위정보(과장 광고, 생성형 시가 만든 가짜 정보의 판별), 게임 중독(학업 방해, 정신건강 악화, 사회적 고립), 개인정보 유출과 프라이버시 침해(인터넷 사기 피해, 악성코드 등을 통한 금전적피해) 등과 마주할 위험성이 높아지고 있다.

부모는 디지털 세상에서 자라나는 아이들에게 미디어의 특성과 그들이 직면한 위험 요소가 무엇인지를 파악하고 미디어를 올바르게 이용할 수 있도록 지도해야 할 의무가 있다.

단순히 미디어 기술 사용법을 배우고 활용하는 것을 넘어, 미디어를 통해 어떻게 세상을 바라보고 소통해야 하는지에 대한 폭넓은 교육이 필요하다. 이 글에서는 부모들이 궁금해할 만한 자녀의 미디어 이용 상황을 소개하고 어떻게 자녀들을 지도할지 방향을 모색해보고자 한다.

사이버 폭력 예방을 위한 미디어교육 지도 방안



상황 ①

아이가 게시판에 부적절한 글을 올리거나 악플을 남기는 등 사이버 폭력을 행하고 있어요. 어떻게 지도해야 할까요?

① 대화 시작하기

자녀와 대화를 시작할 때는 비난이나 비판에서 출발하지 않도록 조심한다. 먼저 아이가 어떤 생각으로 해당 행동을 했는지를 이해하려는 자세가 더 중요하다. “이런 글을 올린 특별한 이유가 있니?” 또는 “이 글을 올리기 전에 어떤 생각을 했니?”와 같은 질문을 해보자.

② 감정 이해하기

자녀가 부적절한 게시물을 올리거나 악플을 남긴 배경에는 분노, 슬픔, 외로움 등 다양한 감정이 자리하고 있다. 자녀의 감정을 있는 그대로 수용하고 인정하되

잘못된 행동이라는 사실을 분명하게 인지시키고 건강하게 표현하는 방법을 함께 찾아본다.

➔ “네가 속상하고 화 날 만하겠다. 자기 감정을 표현하는 건 중요해. 하지만 그것이 다른 사람에게 또 다른 상처를 준다면 어떨겠니?”

③ 온라인 행동의 영향 설명하기

인터넷상의 행동이 실제 생활에 미칠 수 있는 영향에 대해 설명하고 상대방이 받게 될 피해의 심각성을 명확히 제시한다. 그리고 사이버 폭력 피해자의 고통을 이해하고 공감할 수 있도록 올바른 판단을 유도하거나 책임감을 강조한다.

➔ “네가 올린 글이나 댓글 때문에 상대방은 큰 상처를 받을 수도 있어. 악플을 본 사람이 우울증에 걸리거나 세상을 떠나는 경우도 있단다.”

➔ “만약 네가 그런 피해를 입었다면 어떤 기분일지 생각해봐. 네 행동이 다른 사람에게도 그런 고통을 줄 수 있다는 걸 기억하렴.”

➔ “인터넷상에 올린 글이나 댓글은 사이버상에 영원히 남게 돼. 삭제해도 이미 다른 사람들이 복사하거나 퍼뜨릴 수 있어. 심각한 경우에는 법적 처벌을 받을 수도 있단다. 가볍게 생각하면 안 된다는 점, 꼭 기억해!”

④ 적절한 온라인 소통 방법 가르치기

온라인에서 자신의 의사를 표현하는 방법과 타인을 존중하는 태도에 대해 알려준다. 자신의 의견을 존중받고 싶은 만큼 타인의 의견도 존중해야 할 필요가 있다는 것을 강조한다.

⑤ 사과의 중요성 가르치기

잘못된 행동을 한 경우, 깨끗이 인정하고 빠르게 사과하는 태도가 중요하다는 것을 알려준다. 필요하다면, 자녀가 직접 피해자에게 사과할 수 있도록 한다.

⑥ 예방 조치 마련하기

앞으로 비슷한 상황이 재발하지 않도록 자녀와 함께 구체적인 예방 조치를 마련한다. 예를 들어, 온라인에서 활동하기 전에 부모와 먼저 상의하기, 감정이 격해질 때 잠시 온라인 활동 중단하기 등의 규칙을 정한다.

사이버 폭력 피해를 입었을 때의 대응법

경청하기	자녀가 겪고 있는 상황을 이해하고, 부모의 기준으로 자녀의 감정을 비난하거나 판단하지 않고 지지해주는 것이 우선이다.
증거 수집하기	사이버 폭력의 증거가 되는 메시지나 댓글, 사진 등을 스크린샷으로 저장하고 기록해 둔다.
사이버 폭력 차단하기	가해자를 차단하고 신고하는 방법을 자녀와 함께 실행한다. 소셜 미디어나 메시징 서비스에서는 사용자를 차단하고 신고할 수 있는 기능을 제공하고 있다.
학교나 관련 기관에 알리기	필요한 경우, 학교나 경찰에 사이버 폭력 사실을 신고하여 적절한 해당 조치를 취할 수 있게 한다.
전문가의 도움 받기	필요한 경우, 상담 등 전문가의 도움을 받아 자녀가 겪는 정서적 문제를 치료할 수 있다.

악플에 대응하는 방법



유튜브 고객센터



인스타그램 고객센터



네이버 신고센터



사이버범죄 신고시스템

프라이버시 설정 강화	<ul style="list-style-type: none"> - 자녀의 소셜 미디어에서 누가 내 게시물을 볼 수 있고 메시지를 보낼 수 있는지 등을 정해놓은 프라이버시 설정 창을 꼼꼼하게 확인하고 조정하도록 지도한다. - 부적절한 내용을 게시하는 사용자를 차단하고 싶다면 그 사용자의 프로필로 이동한다. - 프로필 페이지에서 '팔로우', '친구 추가', '메시지' 등의 옵션 옆에 보통 '더보기' 또는 '설정' 아이콘(톱니바퀴 모양)이 있다. - 이것을 클릭하면 '차단' 옵션이 나타난다. '차단'을 선택하면 해당 사용자로부터 메시지, 댓글 등을 더 이상 받지 않게 된다.
댓글 필터링 설정	대부분의 소셜 미디어 정책에는 부적절한 단어나 표현을 필터링하는 기능이 있다. 이 기능을 활용하여 악성 댓글이나 스팸을 자동으로 차단하도록 설정할 수 있다.
계정 보안 강화	강력한 비밀번호 사용, 2단계 인증(2FA) 활성화 등을 통해 계정 해킹을 방지한다. 보안을 강화하면 익명의 사용자가 자녀의 계정을 악용하는 것을 예방할 수 있다.
신고 및 차단 기능 교육	<p>악플을 남긴 사용자를 신고하고 차단하는 방법을 반드시 교육한다. 대부분의 플랫폼에는 악플을 신고할 수 있는 버튼이 있다. 악플을 발견하면 아래의 방법으로 신고할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 댓글이나 게시물 옆에 보통 '더보기'(보통 점 세 개로 표시)나 '신고' 버튼이 있다. 이 버튼을 클릭하면 '신고', '숨기기', '차단' 같은 옵션이 나타난다. - '신고'를 선택하면, 왜 이 댓글이나 게시물을 신고하는지에 대한 이유를 선택할 수 있는 메뉴가 나타난다. 여기서 '혐오 발언', '괴롭힘', '스팸' 등 옵션 중 하나를 선택할 수 있다. - 유튜브, 인스타그램, 네이버 등 플랫폼마다 대응 방법을 읽어본다. 사이버범죄 신고시스템(ECRM)을 이용해 다양한 사이트에서 악플을 신고할 수 있다. 또한 증거 자료를 가지고 가까운 경찰서 사이버수사대를 방문해 법적 절차를 밟을 수도 있다.

유해 콘텐츠 차단을 위한 미디어교육 지도 방안



상황 ②

아이가 지나치게 폭력적인 콘텐츠나 유해 콘텐츠(도박) 등을 보고 있어요.
부적절한 콘텐츠로부터 아이를 보호하고 싶은데 어떻게 해야 할까요?

① 자주 접하는 콘텐츠 이야기 나누기

최근에 유행하는 ‘챌린지’나 ‘밈’에 대한 이야기를 나누며 자녀와 공감대를 형성한다. 최근 인기 있는 콘텐츠에 대해서는 유튜브 랭킹(<https://youtube-rank.com/>)에서 알아볼 수 있다.

② ‘좋아요’ 콘텐츠와 ‘싫어요’ 콘텐츠 알아보기

‘좋아요’를 누르고 싶은 콘텐츠는 어떤 것이고 문제가 있다고 생각하는 콘텐츠는 어떤 것인지, 왜 그렇게 생각하는지에 대한 이야기를 나누어본다.

③ 유해 콘텐츠의 위험성 알려주기

폭력적인 콘텐츠는 공격성을 증가시키고 현실 세계에서 정서 문제로 이어질 가능성이 있다는 사실을 설명한다. 유해 콘텐츠(도박)는 중독성이 강하고 경제적 손실, 가족간 갈등, 심리적 문제 등을 일으킬 수 있다는 점을 상기시킨다.

④ 유해 콘텐츠 양산 원인 파악하기

콘텐츠 제작자들은 광고 수익이나 후원을 얻기 위해 인기를 끌어서 조회수를 높이고자 한다. 더 많은 시청자를 끌어들이려고 선정적이거나 과장된 콘텐츠나 유해 콘텐츠를 만들기도 한다.

⑤ 알고리즘의 이해

나와 친구, 가족의 유튜브 상단 추천 메뉴가 어떻게 다른지를 비교해보고 그 원인을 알아본다. 알고리즘은 사용자의 선호도와 행동 패턴을 분석하여 개인화된 콘텐츠를 추천함으로써 이용자 경험을 향상시키는 데 도움을 준다. 그러나 이러한 개인화는 사용자가 정보의 거품(필터버블 현상)에 갇혀 다양한 관점을 접하기 어렵게 만들어 확증편향에 빠지게 할 수 있다. 또한 알고리즘이 특정 콘텐츠나 생

각을 과도하게 확산시켜 사회 분열을 가져올 수 있다. 알고리즘의 장단점을 이해하도록 하는 것이 무엇보다 중요하다.

⑥ 알고리즘 관리 : 개인화된 추천 비활성화하기

유튜브는 시청과 검색 기록을 기반으로 추천을 제공한다. 만약 추천 알고리즘이 마음에 들지 않는다면 시청 기록의 사용을 중지하거나 개인화된 추천을 비활성화할 수 있다.

유튜브의 유해 콘텐츠 목록

- 위급한 신체 상해 위험이 있는 매우 심각한 도전
- 사람을 죽이거나 해치는 방법을 알려주는 내용
- 마약을 흡입하거나 제조하는 방법을 알려주는 내용
- 섭식장애를 부추기는 내용
- 학교 총격 사건과 같은 대중 테러를 조장하거나 미화하는 내용
- 절도 또는 속임수 방법을 알려주는 내용
- 타인에게 심각한 피해를 줄 의도로 해킹 방법을 알려주는 내용
- 요금 결제가 필요한 서비스를 무단 액세스하는 방법을 우회하여 알려주는 내용



* 출처 : 방송통신심의위원회

유튜브 콘텐츠 중독에서 벗어나기

시간 관리 하기	유튜브를 시청할 때는 시간을 정해 두고, 그 시간을 지키도록 한다. 예를 들어 하루에 1시간만 유튜브를 보기로 정한 다음, 타이머를 설정해 그 시간을 지키겠다고 가족들에게 약속한다.
취미 찾기	유튜브 외 다른 취미나 관심사를 찾아 시간을 보낸다. 책 읽기, 운동, 그림 그리기 등 다양한 활동으로 유튜브에 대한 의존도를 줄일 수 있다.
디지털 디톡스	일주일에 하루, 혹은 몇 시간 동안 디지털 기기를 사용하지 않는 디톡스 시간을 정한다. 이 시간 동안 가족, 친구와 함께 시간을 보내거나 자연에서 휴식을 취하여 정서적 건강을 도모한다.
앱 사용 제한 기능 활용	대부분의 스마트폰에는 앱 사용 시간을 제한하는 기능이 있다. 유튜브 사용을 제한하거나 저녁 때 특정 시간 이후에는 사용하지 않도록 설정한다. (유튜브 알고리즘 초기화 및 차단 방법)

유해 콘텐츠나 폭력 콘텐츠에 노출된 자녀를 위한 전문 상담

국립정신건강센터	정신건강 상담, 정신건강 검사, 정신건강 교육, 정신건강 재활, 정신건강 정보 등의 서비스를 제공하는 국가기관이다. 도박 중독도 정신건강 문제로 분류되므로 전문 상담을 받을 수 있다.
청소년상담복지센터	성장과 발달 과정에서 청소년이 겪는 여러 가지 어려움을 해결할 수 있도록 전문적인 상담을 제공한다. 도박 중독으로 인해 심리적 어려움이 있다면 상담을 받을 수 있다.
한국청소년상담복지개발원	사회 환경 변화에 대응해 청소년의 성장과 복지를 통합적으로 지원하는 총괄기관이다. 청소년 상담 및 치료 프로그램을 운영하고 전문가 교육, 연구개발 등의 지원을 한다.

유해 콘텐츠 신고 방법

- 영상을 제공하고 있는 해당 플랫폼에서 신고하거나 넷플릭스, 유튜브와 같은 온라인 동영상 서비스에서는 자녀 보호 기능을 활성화한다.
- '세이프서치(SafeSearch)'를 사용해 18세 미만 이용자에게 부적절한 성인용 콘텐츠나 지나치게 폭력적인 콘텐츠를 필터링하는 데 활용할 수 있다.
- 방송통신심의위원회의 신고 사이트를 이용하여 불법·유해 정보를 신고할 수 있다.
- 경찰청의 사이버범죄 신고시스템을 활용한다. 사이트를 통해 폭언이나 폭력적인 표현물 등 불법 콘텐츠에 대해 범죄 신고가 가능하다.

유해 콘텐츠 문제 해결에 도움을 주는 사이트들



국립정신건강센터



청소년상담복지센터



한국청소년상담복지개발원



구글 세이프서치



방송통신심의위원회

비판적 정보 읽기를 위한 미디어교육 지도 방안



상황 ③

유익한 정보와 허위정보를 판별할 수 있는 비판적 미디어 읽기는 어떻게 접근해야 할까요? 아이에게 정보를 이해하고 판별할 수 있는 힘을 길러주고 싶어요.

① 허위정보 사례 살펴보기

최근에 생성형 AI의 등장으로 허위정보가 진화하고 있다. 소셜 미디어나 유튜브를 통해 확산되는 다양한 허위정보 사례를 찾아본다. 다양한 허위정보 사례를 통해 허위정보가 미치는 영향을 파악한다.

② 정보 출처와 내용 파악하기

정보의 출처는 정보의 신뢰도를 판단하는 기준이다. 공식 기관이나 신뢰할 수 있는 언론사의 정보를 우선적으로 활용하도록 권장한다. 개인 블로그나 소셜 미디어에서 공유되는 정보는 주의하고 항상 출처와 내용 등을 확인한다.

출처 확인	내용 확인
<ul style="list-style-type: none">- 이 정보는 누가 제공했는가?- 출처가 신뢰할 수 있는 기관이나 개인인가?- 이 정보가 발행된 날짜는 언제인가?- 최신 정보인가?	<ul style="list-style-type: none">- 정보가 일관성 있고 논리적인가?- 명확한 근거가 제시되어 있는가?- 이 정보가 다른 출처에서도 확인되는가?- 편견이나 선입견, 감정적 표현이 포함되어 있는가?

③ 비판적 사고 능력 키우기

다양한 정보에 대한 질문지를 함께 만들면서 비판적으로 생각하는 연습을 해 본다. 우선 정보의 목적을 파악하여 편향된 정보를 분별하도록 지도한다.

<ul style="list-style-type: none">- 이 정보는 어떤 목적으로 제공되었는가?- 이 정보는 특정 상품이나 서비스를 홍보하고 있지 않은가?- 이 정보는 특정 정치적 입장을 지지하고 있는가?
--

④ 사례 분석하기

실제 허위정보 사례와 신뢰할 수 있는 정보 사례를 함께 분석하는 연습을 해 본다. 각 사례에서 정보의 진실성을 판단하는 기준을 같이 토론하며 자녀가 스스로 판단하는 능력을 키울 수 있도록 지지한다.

⑤ 미디어리터러시 실습하기

인터넷에서 정보를 검색하고 정보를 평가하는 방법을 함께 실습해본다. 예를 들어 특정 주제에 대한 정보를 여러 출처에서 찾아보고 신뢰성을 함께 평가하는 것이다. 또한 팩트체크 플랫폼⁰¹을 활용해 정보의 진위를 확인한다.

정보 판별 교육에 도움을 주는 사이트

시청자미디어재단	한국언론진흥재단 미디어아카데미	빅카인즈	SNU팩트체크
			
미디어교육 자료마당	참여소통/자료실	뉴스빅데이터 서비스	서울대 팩트체크센터

게임 중독 예방을 위한 미디어교육 지도 방안



상황 ④

게임을 하는 아이 때문에 가족 간에 점점 갈등이 커지고 있어요.
어떻게 지도하면 좋을까요?

① 부모와 자녀의 '최애 게임' 소개하기

평소 자녀가 자주 이용하는 게임이 무엇인지 물어보고 게임하는 방법을 물어

01 <https://factcheck.snu.ac.kr/snu> 팩트체크

본다. 부모도 어린 시절에 가장 좋아했던 게임을 자녀와 공유하고 서로의 '최애' 게임을 같이 해본다. 게임을 한 뒤 자신의 최애 게임의 장단점에 대해 이야기해본다.

'게임 리터러시' 수업 자료
* 출처 : 강사 제공



② 게임의 문제 상황 파악하기

뉴스를 통해 게임 세상 속 위험 요소들이 어떤 문제를 가져올 수 있는지를 알아본다. 무조건 게임 시간을 제약하거나 못하게 막기보다는 어떤 위험이 있는지를 실제 사례를 통해 알려주는 것이 효과적이다.

'게임 리터러시' 수업 자료
* 출처 : 강사 제공



게임 세상의 그림자 : 게임에 의해 발생하는 위험 요소

- 폭력성 내면화 : 가상의 공격이 현실로 이어지는 비극
- 비현실적인 기대감 조성 : 가상의 성공이 현실의 좌절로 이어지는 함정
- 개인정보 유출 및 사기 피해 : 가상의 신뢰가 현실의 피해와 손실로 이어지는 위험성
- 게임 과몰입 : 현실과의 단절로 인한 학업, 가족 관계, 사회생활 피해

실제 게임 문제 사례



“사행서 게임으로 시작된 도박”, KBS, 2024. 4. 18.



“집단 놀이문화로 사행성 게임에 노출”, 《중부일보》, 2024. 2. 6.



“인터넷 게임... 뇌기능 저하”, 《해럴드경제》, 2024. 1. 4


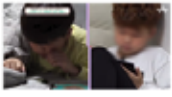


“게임 못하게 해, 고모 살해한 중학생 검거”, KBS, 2023. 3. 28.

③ 게임하는 자신의 모습 객관화하기

자녀의 동의하에 게임을 하고 있는 모습을 촬영한다. 자녀가 허락하지 않는다면 억지로 강요하지 않는다. 방송에서 방영된 게임 중독 사례를 통해 자신의 모습을 되돌아보도록 이끈다. 영상 속 나 또는 다른 아이들의 모습을 통해 어떤 생각이 드는지 이야기를 나누고 현실 상황에 대한 자기 객관화를 해본다.

‘스마트폰 과의존’ 교육 자료
* 출처 : 강사 제공

제시된 영상	영상 속 아이가 한 행동	영상을 본 나의 느낌(생각)
		나의 공감 지수 ♥♥♥♥♥
		나의 공감 지수 ♥♥♥♥♥

④ 자녀의 게임 중독 테스트하기

스마트심센터⁰²나 한국콘텐츠진흥원의 <게임 습관 자가 진단>⁰³을 통해 점검하도록 한다.

‘게임 리터러시’ 수업 자료
* 출처 : 강사 제공



02 <https://www.iapc.or.kr/> 스마트심센터의 <과의존 진단>

03 <https://www.kocca.kr/kocca/gameHabit/step01.do?menuNo=204855>, 한국콘텐츠진흥원의 <게임 습관 자가 진단>

시간 관리 능력	게임에 얼마나 많은 시간을 할애하는지, 게임으로 인해 학업, 직장 생활, 가족 관계, 사회적 활동이 방해받고 있는지 등을 평가한다.
감정 조절	게임을 할 때와 하지 않을 때의 감정 변화를 관찰한다. 게임을 하지 못하면 불안, 화, 우울감 등 부정적 감정이 증가하는지를 확인한다.
중단 능력	게임을 중단하려는 시도가 실패로 돌아가거나 게임 시간을 줄이려는 노력이 지속적으로 실패하는 경우를 점검한다.
인간관계와 일상생활에의 영향	게임으로 인해 인간관계가 소홀해지거나 일상생활과 활동에 부정적 영향을 미치는지를 평가한다.
인식의 변경	스스로 게임에 과도하게 의존하고 있다는 사실을 인지하지 못하거나 게임 중독 문제를 부인하는지 등을 점검한다.

⑤ 게임 이용 규칙 정하기

소셜 미디어나 동영상 서비스 이용은 시청 시간을 정해 둔다. 게임의 경우에는 시간 단위로 규칙을 정하기보다는 횟수로 정하는 것이 좋다. 게임은 플레이가 시작되면 게임 진행 상황에 따라 플레이 시간이 달라질 수 있어 시간 약속을 지키기 어려울 수 있다. 폭력적이거나 부적절한 내용의 게임은 제한하고 연령에 맞는 교육적인 게임을 선택하도록 유도한다. 게임을 위한 별도의 공간을 설정하고 게임 외에 다른 다양한 활동을 장려한다.

디지털 네이티브인 자녀와의 갈등을 완화하고 부모 자신의 미디어 역량을 강화하려면 지속적인 학습, 대화, 실천이 필요하다. 부모 스스로가 미디어 이용자 모델이 되어 자녀에게 긍정적인 디지털 사용 습관을 보여주는 것이 중요하다. 이를 위해, 부모도 자신의 온라인 활동을 점검하고 개인정보와 프라이버시 보호, 건강한 온라인 소통 등을 실천함으로써 자녀에게 좋은 모델이 될 수 있도록 미디어리터러시 역량 강화를 위해 힘써야 한다. 