

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년

청소년 미디어 교육 지원을 위한
부모 참여 중심 소셜리빙랩 운영 방안

정현선 · 조병영 · 권은선 · 김광희

협동연구총서 21-78-02

연구보고 21-R17-1

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년 - 청소년 미디어 교육 자원을 위한 부모 참여 중심 소셜리빙랩 운영 방안

저 자 정현선, 조병영, 권은선, 김광희

연구진 연구책임자 정현선(경인교육대학교 미디어리터러시연구소,
국어교육과 교수)

공동연구원 조병영(한양대학교, 국어교육과 부교수)

권은선(서울대학교 교육종합연구원, 전임 연구원)

김광희(경인교육대학교 국어교육과 박사과정,
경기서촌초등학교 교사)



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

연구요약

1. 연구 목적

- 본 연구에서는 소셜리빙랩 연구 방법론을 적용하여, 부모들이 참여자로서의 실천적 경험을 공유하면서 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육의 기회를 만들어갈 수 있는 부모 참여형 미디어 교육 프로그램 운영 방안 제시를 목표로 함.
- 팬데믹 상황에서 더욱 앞당겨진 디지털 전환 시대에 적합한 어린이와 청소년의 가정 내 미디어 이용 지도를 위해 부모들에게 일방적인 지침을 제공하는 것이 아니라 부모들이 주도적으로 참여하는 새로운 부모 미디어 교육 프로그램을 개발함.
- 청소년의 연령층과 특성에 따라 자녀들의 미디어 이용에 대해 조언하고 탐구하는 새로운 방식의 부모 미디어 교육의 필요성 증대 및 청소년의 미디어 이용에 대한 최신 연구 결과에 근거한 새로운 부모 교육의 내용과 방법을 제안함.

2. 연구 방법

- 체계적 문헌 연구와 국내외 전문가 자문 및 연구진 숙의를 바탕으로 한 소셜리빙랩 연구의 설계와 실행 방법으로 이루어진 연구로서, 소셜리빙랩은 ① 생활환경을 더 나은 방향으로 발전시키기 위해 ②정책 및 공공 서비스 제공과 관련한 문제 해결 및 의사결정 과정에서 ③시민에 대한 권한부여를 장려하고 연구자, 시민, 기타 지역사회 행위자와 공동으로 지식을 구축하는 연구 방법론.

- 연구는 4단계인 <부모 참여자 모집과 선정>, <부모 참여자 대상 설문 및 인터뷰 질문 항목의 설계>, <‘자녀의 미디어 중재자로서 부모의 이해 증진’을 위한 소셜리빙랩 프로그램의 운영>, <소셜리빙랩 프로그램의 자료 수집과 분석 및 집필>로 이루어짐.
- <부모 참여자 모집과 선정>에서는 ‘미디어 중재자로서의 부모’의 역량을 기르기 위해 부모의 주도적 참여에 의한 지식 구성을 목표로 한 소셜리빙랩의 개념적 틀을 시험 삼아 적용해 보는 일종의 파일럿 연구(pilot study)의 성격을 지닌다. 따라서, 이러한 연구 목적을 가장 효율적으로 달성하기 위하여 합목적적 표집(purposeful sampling)의 원리에 따라 참여자를 선정.
- <부모 참여자 대상 설문 및 인터뷰 질문 항목의 설계>에서는 선행 연구 검토를 바탕으로 부모의 미디어 교육 역량을 구성하고, 그것에 영향을 미치는 요인에 대해 자기 기입식 설문조사와 개방적 인터뷰를 통해 자료를 수집하였다. 각 항목은 부모 참여자가 소셜리빙랩에 참여하기 위한 사전 설문 및 참여자 선정 이후 사전 인터뷰에 참여하기 전에 사전 조사를 실시하고, 소셜리빙랩 참여가 마무리된 후 사후 변화를 탐색할 수 있도록 설문지와 인터뷰 질문을 각각 구성.
- <‘자녀의 미디어 중재자로서 부모의 이해 증진’을 위한 소셜리빙랩 프로그램의 운영>에서는 부모 참여자가 미디어 중재자로서 스스로를 바라볼 수 있는 실질적 문제를 스스로의 삶 속에서 찾아보고, 이에 대한 이해와 해결의 단초를 찾아볼 수 있는 경험을 제공하기에 적합한 방식으로 탐구적 학습 설계를 적용하여 구성. ‘질문하기-조사하기-소통하기’의 3요소로 구성된 계기적 활동을 프로그램의 내용으로 구조화하고, 참여자들이 이러한 단계를 적합하게 수행할 수 있도록 퍼실리테이터를 비롯한 연구진의 조력을 제공.
- <소셜리빙랩 프로그램의 자료 수집과 분석 및 집필>에서는 ‘소셜리빙랩 수업을 전수 비디오 녹화 자료’, ‘수업에 대한 참여관찰자로서 일지’, ‘학습 결과물 자료’, ‘수업 후 연구자간 디브리핑 자료’를 수집하여 질적 연구 및 실천

적인 연구의 목적 및 방법론에 입각하여 분석함.

3. 주요결과

1) 부모참여중심 소셜리빙랩의 설계와 운영

- 소셜리빙랩 프로그램의 가장 중요한 목적 중 하나는 이 프로그램의 참여자인 부모들이 가정과 사회라는 맥락 안에서 자신의 위치와 역할을 성찰하고 미디어 중재자로서의 새로운 정체성을 모색할 수 있도록 안내하고 촉진하는 것으로서, 소셜리빙랩 프로그램은 가정에서 부모와 자녀 사이에 벌어지는 다양한 미디어 관련 문제 상황에 연루되는 ‘정체성 학습의 틀(the framework for identity learning)’을 다음의 세 가지 정체성 유형-현실적 정체성, 이상적 정체성, 대안적 정체성-을 바탕으로 탐색함.
- 상황 학습과 메타인지 학습이라는 두 가지 대원리를 바탕으로 하여 본 소셜리빙랩은 부모 활동을 ①가정의 미디어 사용 문제에 관한 개별적 질문 생성하기, ②다양한 실제적 질문들의 범주화를 통하여 핵심 문제 상황 파악하기, ③특정 범주의 문제 상황을 선정하여 사례 연구 실행하기, ④사례 경험을 공유하고 미디어 중재자로서의 부모 역할에 대해 성찰하기라는 네 단계의 절차적 학습 과정으로 구성.
- 부모참여중심 소셜리빙랩의 프로그램은 총 3차시의 수업으로 구성. 각 수업은 120분의 길이로 기획되었으며, 부모 학습자들의 요구에 의하여 매차시 10~30분 이상을 초과하여 토론 수업이 운영. 1차시 수업은 프로그램 활동을 위한 기본 개념과 지식, 활동의 도구와 일정 등을 상세히 제공하는 것을 목표로 하였으며, 2차시와 3차시는 부모학습자들이 ‘자기 성찰적 질문 기반 사례 연구’(부모들을 위한 FAQ 만들기) 활동을 직접 기획하고 실행할 수 있게 안내하는 것에 중점을 둬.

- 미디어 테크놀로지는 소셜리빙랩에서 구성원간의 적극적이고 수평적인 상호작용을 불러일으키는 데 일조함, 크게 수업에서는 ‘가시성 확보’ 및 ‘분류의 가시성’을 통한 상호작용을 촉진하였으나, 일부 측면에서는 상호작용을 가로막을 수 있는 잠재성도 확인됨. 수업 밖에서는 다양한 커뮤니케이션 테크놀로지의 물질성(materiality)을 활용하여 참여자들의 효과적인 참여 및 의사소통을 지원함.

2) 프로그램 운영의 효과

(1) 참여 과정에서의 연구참여자의 학습 경험

- 연구참여자들은 자신의 변화를 다양한 측면에서 보고하였고, 보고의 과정에서 그러한 변화를 가져온 자신의 학습 경험을 회고함. 프로그램의 효과는 크게 참여 과정에서 일어난 새로운 학습 경험, 자신에 대한 성찰 등에 대해 분석한 결과를 통해 파악.
- 연구참여자들은 참여자들 간의 상호작용을 통해 학습이 이루어졌으며 이는 ‘또래부모들 간 공통의 경험 나누기’, ‘솔직하고 개방적인 대화를 통한 교감’으로 인한 또래부모와의 교감으로 가능함. 더불어 서로 간 양육과 학습의 모델링이 되어주었음. 연구참여자들은 소셜리빙랩에서의 학습이 기존의 강의 중심의 부모교육과 가장 큰 차이점을 답을 주지 않고, 부모들이 스스로 생각하며 답을 찾게 한 것이라고 보고함.
- 연구참여자들은 가정에서의 개인적 탐구활동을 통해 능동적인 정보 탐색 및 적용을 경험하였으며, ‘자녀의 입장과 생각을 듣기 위한 소통의 시도’, ‘부모의 학습 과정과 노력의 공유’를 통해 자녀와 새로운 방식으로 소통하는 것을 경험함. 일련의 과정을 통해 연구참여자들은 자신의 미디어 학습과 이용 및

미디어에 대한 부정적 인식에 대한 성찰 실천함.

(2) 연구참여자의 변화

- 자녀의 미디어 이용의 개별성과 다양성을 인식함. 프로그램에 참여함으로써 부모들은 아이들마다 미디어 이용의 다양한 방식이 있고, 똑같은 미디어를 이용하더라도 수동적인 소비의 방식과 능동적인 이용의 방식이 다를 수 있음을 알게 됨. 아이들마다 적절한 미디어 이용 시간이 다를 수 있고, 특정한 미디어가 문제가 아니라 그것을 어떤 방식으로 이용하는지에 대한 관심이 중요함을 알게 됨. 이는 단순히 부정, 긍정의 이분법이 아니라 아이의 개별성을 이해하고, 그것에 기반하여 미디어 이용의 다양한 성격을 이해하게 됨을 의미함.
- 미디어에 대한 소통 태도가 변화함. 자녀의 미디어 이용 시간을 통제하는 과정에서 부모들은 자녀와 갈등을 빚고, 그에 따라 말투나 어조 또한 지시적이거나 강압적인 태도를 취하게 된다. 그로 인해 미디어를 주제로 한 대화에서 자녀들은 “방어적”인 태도를 취하며, 진술하고 개방적인 대화를 진행할 수 없었다. 프로그램 참여를 통해 자녀의 입장과 관심을 중점에 두고 대화하거나 부모가 자녀의 이용을 이해하기 위한 학습자로서의 모습을 노출시키는 과정에서 부모들은 자신의 말투와 표정, 질문의 방식이 바뀌었고, 그로 인해 아이와의 관계가 좋아진 변화를 보고함.
- 미디어 이용자로서 자녀에 대한 신뢰 형성. 자녀의 미디어 이용을 관찰하거나, 직접 대화를 나누어 봄으로써 자녀가 생각 없이 놀이로 이용하는 것이 아니라, 나름의 진지한 태도로 임하고 있고, 자신이 생각하는 것보다 더 다양한 목적을 위해 능동적으로 이용하고 있음을 발견함. 또한 미디어 이용자로서 자녀에 대한 관심이 이용 시간에 미디어 이용 콘텐츠로 옮겨 가면서 부모들

은 자녀가 무엇을 보고 있는지, 어떤 영향을 받는지에 대한 우려를 갖게 되었고 자녀와의 대화 주제에 이를 포함하게 되어, 부모로서 우려했던 콘텐츠 특성에 대해 자녀도 비판적인 시각을 갖고 있고, 특히 자주 이용하는 콘텐츠의 경우 자기 나름의 정리된 선별 기준을 갖고 있음을 확인하여 자녀에 대한 믿음을 회복함.

- 미디어 이용의 위협과 혜택에 대한 인식이 변화함. 미디어 중독이나 몰입에 대한 불안 감소하였으며, 단순한 미디어 사용 시간보다는 미디어 콘텐츠의 불건전성에 대한 우려가 강화되어 미디어 공간에서 자녀들에게 실질적인 위협이 되는 문제들로 관심이 변화함.
- 미디어 이용의 긍정적인 측면에 대한 기대가 확장됨. 연구참여자들은 자녀가 미디어에서 얻는 즐거움과 행복감에 대한 이해를 보여주었으며, 더불어 자녀의 미디어 이용에 있어 기술적 측면의 능력이나 능동성에 대한 관심은 자녀의 미디어 이용에 대한 시각을 보다 긍정적으로 변화하게 함.
- 중재 방식과 태도에도 변화가 나타남. 프로그램 참여 후 자녀의 미디어 이용에 대한 중재방식은 전체적으로 다양한 시도가 있었고, 연구참여자에 따라 매우 조금씩 다른 양상으로 나타남. 실제 행동으로 변화된 것도 있었지만, 관심을 갖고 앞으로 시도하겠다는 의향을 보이는 정도로 드러나기도 함. 전체적으로 제한적 중재 방식은 여전히 활용되고 있었지만, 기존에 규칙이 아예 없거나 부모가 정한 기준이나 규칙에 따라 이용을 제한하는 방식에서 자녀와 협의를 통해 수용가능한 규칙을 정하여 적용하는 방식으로 변화를 보임. 또 관심과 위협에 대해 자녀와 직접적으로 대화해 보았고, 향후 자녀가 능동적으로 미디어 이용할 수 있도록 지원해야겠다는 의향을 보임.
- 중재방식에 있어 ‘미디어 이용 조절에 대한 합의된 규칙의 적용’, ‘콘텐츠 감시에서 대화를 통한 능동적 중재로의 변화’, ‘자녀의 미디어 능동적 활용에 대한 지원’, ‘미디어에 대한 이해와 학습을 지속하기’ 등의 전략을 사용하게 됨.

- 프로그램의 효과는 미디어 이용 중재자로서 부모 정체성의 변화에서도 파악됨. 프로그램 참여 전 조사에서 부모들은 한 쪽(강압적 부모 역할-꼰대-와 민주적 부모 역할-멘토)을 분명하게 답하는 데 망설임. 프로그램을 진행한 후 최종 인터뷰에서 연구참여자 8명 중 6명은 멘토 정체성이 강화됨.

3) 소셜리빙랩 운영 결과

- 가정 내 미디어 지도 상황의 복잡성으로 연구참여자들이 자녀의 미디어 이용 중재자로서 역할 갈등, 정체성 혼란을 겪고 있음. 부모들의 이러한 특성은 부모 미디어 교육 프로그램이 사춘기 자녀의 부모들이 겪는 정체성 혼란과 역할 갈등에 대응할 수 있어야 함을 시사함. 미디어에 대한 특정 지식을 전달하거나, 미디어 이용 중재 방식을 기술적으로 가르쳐주는 것으로는 한계가 명확하며, 자녀의 미디어 이용에 대한 지도 과정에서 자녀와의 관계, 의사소통 방식, 양육 태도 등을 점검하며 부모로서 바람직한 역할 수행을 위해 어떤 노력이 필요한지 고민하며, 다른 삶의 영역에서의 역할과 통합적으로 부모 정체성을 구성해 갈 수 있는 기회를 제공해야 하는 것이 필요함.
- 부모들은 자녀의 미디어 이용에서 자기 조절을 잘 할 수 있게 하는 특정한 기법이나, 지도 과정에서의 갈등을 극복하기 위한 양식화된 대화법을 기대함. 하지만 이에 대한 표준화된 정답이 존재하지 않을뿐더러 중기 청소년으로 이행하는 자녀의 미디어 이용에 대해 부모가 일방적인 제한과 같은 중재를 시도한다면 갈등만을 낳을 수 있음. 따라서 부모 미디어 교육은 미디어리터러시의 다층적 요소에 대한 이해는 물론 미디어 이용자로서 자신에 대한 성찰, 자녀에 대한 이해를 기반으로 자신과 자녀의 관계, 삶의 맥락, 자녀의 특성을 고려한 총체적인 접근이 이루어질 필요가 있음.

4. 연구의 요약과 정책제언

- 이 연구는 청소년의 부모들이 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육 프로그램을 통해 마련하기 위해 소셜리빙랩을 방법론적으로 적용한 파일럿 연구로써 소셜리빙랩의 방법론을 청소년 부모의 미디어 교육에 적용하여 기존의 일회적 강의 중심의 교육을 지양하고 부모가 전문가와 대화적 관계를 맺으며 참여하면서 스스로의 삶에서 해결해야 할 문제를 발견하고 탐구할 수 있는 일련의 절차와 방법 및 관계를 구성함. 파일럿 연구로 시도한 부모 미디어 교육을 위한 소셜리빙랩 운영에서 즉각적으로 드러나거나 발견된 것들을 중심으로 하여, 프로그램의 효과성 증진을 위한 일반적 논의 사항 및 제안을 아래의 몇 가지 측면으로 나누어 제시함.
- 첫째, 청소년 부모의 미디어 교육 역량 강화를 위한 소셜리빙랩의 확대 적용 필요성. 부모들이 참여자로서 실천적 경험을 공유하면서, 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육의 기회를 만들어갈 수 있도록, 부모 참여형 미디어 교육 프로그램 운영이 더욱 다양한 참여자를 대상으로 확대 적용될 필요가 있음.
- 둘째, 근거 중심 부모 미디어 교육 프로그램 확산을 위한 연구 개발과 실행의 필요성. 미디어와 관련된 쟁점이 끊임없이 변화하고, 청소년들도 지속적으로 성장하면서 그들이 이용하는 미디어도 변화하고 청소년들이 만들어내는 미디어 문화도 달라지는 만큼, 이러한 미디어 기술과 문화가 어린이들과 청소년들에게 미치는 영향 및 부모가 궁금해 하는 질문이나 염려에 대해서도 지속적 관심을 갖고 연구하는 기관, 단체 및 전문가들이 연대하여 기초적인 연구를 수행하고, 이를 바탕으로 수준 높은 근거 기반의 부모 디지털 미디어 교육 프로그램을 개발할 수 있도록 연구 개발에 대한 지원이 요구됨.

- 셋째, 온라인 화상회의 및 웹사이트, 소셜미디어 등 온라인 플랫폼과의 연계를 통한 부모 지원 연구와 프로그램 개발의 필요성. 디지털 미디어 기술을 적극적으로 이용하며 이루어진 소셜리빙랩은 내용적인 측면에서도 기존의 보호주의와 기능주의를 벗어난다는 의미가 있었으나, 교육 프로그램이 운영되는 방식에 있어서도 디지털 미디어가 의사소통과 집단의 문화를 만드는 데 기여할 수 있음을 부모들이 보다 실감할 수 있게 하는 데 기여함. 더불어 미국의 커먼센스 미디어, 캐나다의 미디어스마트, 영국의 페어런트 존 등 자녀의 미디어 이용에 대해 온라인을 통해 긴급하고 신속하게 이해할 수 있도록 새로운 플랫폼이나 프로그램에 대한 정보를 생산할 수 있는 연구 개발이 이루어진다면 이를 활용하여 다양한 기관과 단체, 학교, 청소년센터 등에서 미디어 교육이 이루어질 수 있음.

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책 대응 방안 연구Ⅱ: 10대 청소년 - 청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모 참여 중심 소셜리빙랩 운영 방안

연구보고 21-R17-1

I. 연구의 개요

- 1. 연구의 목적 및 필요성 3
- 2. 연구 방법 7

II. 선행 연구 및 부모 프로그램 현황

- 1. 미디어에 대한 부모 중재 관련 선행 연구 21
- 2. 코로나19 팬데믹 시대 디지털 페어런팅의 변화 26
- 3. 소셜리빙랩 연구 방법론 32
- 4. 국내 부모 미디어교육 프로그램 42

III. 청소년 미디어 교육 지원을 위한

부모참여중심 소셜리빙랩의 설계와 운영

- 1. 소셜리빙랩 프로그램의 설계 원리 50
- 2. 소셜리빙랩 프로그램의 구성 59
- 3. 미디어 테크놀로지의 활용 72

Ⅳ. 프로그램 운영의 효과

1. 사전 조사 결과	83
2. 참여 과정에서의 연구참여자의 학습 경험	100
3. 연구 참여자의 변화	113
4. 소셜리빙랩의 결과: 부모들이 함께 만든 디지털 페어링 FAQ	133
5. 소셜리빙랩 운영 결과의 논의	145

Ⅴ. 연구의 요약과 논의 및 정책 제언

1. 연구의 요약과 논의	157
2. 정책 제언	162

참고문헌	167
-------------------	------------

부록

1. 소셜리빙랩 참여자 모집 웹포스터	183
2. 참여자 사전설문 문항	185

국문초록	189
-------------------	------------

표 목차

표 I-1. 부모 참여자 대상 설문 및 인터뷰 질문 항목	11
표 II-1. 리빙랩 일반, 기술 중심 리빙랩, 사회 중심 리빙랩의 특성 (Franz, 2015)	40
표 III-1. 소셜리빙랩 3차시 프로그램 구성 계획과 실행	59
표 III-2. '미디어 이용 시간'에 대한 핵심 질문	64
표 III-3. '부모 심리'에 대한 핵심 질문	65
표 III-4. '아이들의 미디어 이용과 안전'에 대한 핵심 질문	66
표 III-5. '미디어 역량'에 대한 핵심 질문	67
표 III-6. 소셜리빙랩 부모참여자의 사례기반 탐구활동	70
표 IV-1. 자녀의 미디어 이용 환경과 활동에 대한 설문 조사 결과 ...	83
표 IV-2. 자녀의 미디어 이용에 대한 우려와 기대에 대한 설문 조사 결과	88
표 IV-3. 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 중재 방식에 대한 설문 결과	95
표 IV-4. 연구참여자들의 자녀 미디어 이용 중재 방식의 변화	121
표 IV-5. 끈대에서 멘토 정체성이 강화된 사례	128
표 IV-6. 멘토 정체성으로 변화된 사례	130
표 IV-7. 끈대와 멘토 사이의 정체성이 유지된 사례	131
표 IV-8. 멘토이지만 끈대 정체성을 발견한 사례	131
표 IV-9. 연구참여자들의 중재 방식과 정체성 변화에서의 개인차 ...	152

그림 목차

그림 II-1. 지역사회 참여수준에 따른 실행 연구의 분류 (Gehlert & Coleman, 2010)	33
그림 III-1. 미디어중재자 소셜리빙랩에서 고려하는 부모 정체성의 전환적 과정	53
그림 III-2. 부모참여중심 소셜리빙랩 프로그램의 부모 활동 구성	56
그림 III-3. 소셜리빙랩의 FAQ 프로젝트를 위한 대화적 수업	61
그림 III-4. 소셜리빙랩 줌수업 2차시 부모 질문 범주화	63
그림 III-5. 소셜리빙랩 줌수업 2차시 사례연구를 위한 탐구활동 안내 ..	68
그림 III-6. 3차시 정리 활동으로서 부모 자신의 미디어 중재적 정체성 돌아보기 토론	71
그림 III-7. 잼보드의 메모 기능	73
그림 III-8. (위)초기 분류, (아래)최종 분류	76
그림 III-9. 줌 채팅을 통한 상호작용	77
그림 III-10. 참여자간의 자발적 상호작용	78
그림 IV-1. FAQ, “디지털 세상, 자녀와 함께 나아가기”	133
그림 IV-2. 팬데믹 시대, 자녀 미디어 이용 시간 지도의 어려움	134
그림 IV-3. 부모 미디어 교육의 어려움	135
그림 IV-4. 전문가와 함께 하는 부모 교육 프로그램의 필요성	136
그림 IV-5. 소셜리빙랩을 통한 부모 교육	137
그림 IV-6. 핵심어 만들기	138
그림 IV-7. 전문가와 함께 탐구한 핵심 질문	139
그림 IV-8. 핵심질문1, 미디어 시간 관리	140
그림 IV-9. 핵심질문2, 부모의 심리	141
그림 IV-10. 핵심질문3, 미디어 안전	142
그림 IV-11. 핵심질문4, 미디어 역량	143
그림 IV-12. FAQ 마지막장	144
그림 IV-13. 부모의 소셜리빙랩에서의 탐구와 성찰이 자녀의 미디어 이용 중재자로서 부모에게 미친 영향에 대한 구조도	148



I. 연구의 개요

- 1. 연구의 목적 및 필요성
- 2. 연구 방법

1. 연구의 목적 및 필요성

디지털 전환 시대를 살아가는 청소년의 건강한 미디어 이용과 오남용 예방 및 미디어 리터러시 함양을 위해서는 부모/보호자(이후 ‘부모’로 통일함)의 미디어 교육 역량을 지원하는 것이 매우 중요하다. 청소년기 자녀를 둔 부모들에게는 아동기를 벗어난 자녀의 발달과 관계 형성 및 사회적 경험에 큰 영향을 미치는 디지털 미디어에 대해 올바르게 이해하고 조언할 수 있는 미디어 교육의 기회가 꼭 필요하다. 그러나 지금까지 우리나라의 부모 미디어 교육 프로그램들은 자녀의 연령 측면에서 유아와 초등학교 저학년 등 어린 자녀의 양육에 초점을 두는 경우가 많았고, 프로그램의 내용 측면에서는 미디어 과의존 및 역기능 예방에 초점을 둔 보호주의적 관점 혹은 미디어를 기술적으로 활용하는데 초점을 둔 기능주의적 접근의 교육이 주류를 이루어왔다(정현선, 2021).

초기 청소년기의 미디어 이용을 조사한 <청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책 대응 방안 연구 I: 초등학생>에서는 초등학교 고학년부터 스마트폰 소유와 소셜미디어 및 게임 이용이 본격화되는 반면, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모와 자녀의 인식에 큰 격차가 존재한다는 점을 보여주었다(배상률 외, 2020). 이러한 연구 결과는 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 중재와 지도에 상당한 어려움이 야기될 수 있음을 시사한다. 청소년기는 아동기와는 달리 자아가 더 강해지고, 또래와의 상호작용이나 사회적 참여를 위한 미디어 이용이 증가함으로 인해, 부모

의 생각을 일방적으로 강요하기도 어렵거니와 미디어 이용에 대한 통제와 조절 중심의 지도만으로는 자녀의 미디어 이용 중재에 어려움이 생길 수밖에 없다. 따라서 청소년기 자녀를 둔 부모 대상의 미디어 교육은 아동기 자녀의 부모 교육과는 달리 청소년기의 미디어 이용 특성에 초점을 둔 내용으로 구성될 필요가 있다.

특히 최근에는 코로나19 팬데믹의 전 세계적 확산 상황에서 사회적 거리두기로 인한 가정 내 여가 시간 증가 및 원격수업으로 인해 청소년의 미디어 이용이 더욱 증가함으로 인해 가정 내 미디어 이용 지도의 중요성이 더욱 증가하고 있다. 이러한 상황에서 부모들은 기존의 스크린 타임 이용 제한, 즉 디지털 미디어 기기 이용 시간의 제한을 중심으로 한 가정 내 미디어 이용 지도에 대한 기존의 부모 미디어 교육 지침의 실제성과 효과에 대해 의문을 제기하기 시작했다 (Livingstone & Blum-Ross, 2020). 미디어 교육 전문가들 또한 팬데믹 상황에서 더욱 앞당겨진 디지털 전환 시대에 적합한 어린이와 청소년의 가정 내 미디어 이용 지도에 대해, 부모들에게 일방적인 지침을 제공하는 것이 아니라 부모들이 주도적으로 참여하는 새로운 부모 미디어 교육의 모델이 개발될 필요가 있음을 제기하고 있다. 또한 맞벌이 가정이 증가한 상황에서 부모 미디어 교육 프로그램을 평일 오전에 실시하여 직장에 다니는 부모들의 참여가 원천적으로 어려운 공급자 중심의 프로그램 제공 방식에도 변화가 필요하다.

2021년 2월 유엔아동권리위원회에서는 인터넷이 생겨나기 전에 제정된 유엔아동권리협약이 디지털 환경에 대한 어린이와 청소년의 권리 보장을 제대로 반영하지 못하는 문제를 제기하며 ‘일반논평 제25호’를 발표하였다. 국제법적 효력을 갖는 일반논평 제25호는 어린이와 청소년들이 디지털 환경에 접근해 이용할 수 있는 권리를 강조한 동시에, 디지털 환경에서 어린이와 청소년들이 처할 수 있는 위험과 이로부터 보호받을 수 있는 권리를 보다 구체적이고 실제적으로 규정하고 이 문제를 다루기 위한 실제적인 입법과 정책 추진 및 부모 교육이 이루어져야 한다고 권고하였다(유엔아동권리위원회, 2021; 정현선, 2021). 지속적으로 진화

하는 디지털 미디어 환경이 자녀들에게 어떤 위험과 기회를 동시에 가져올지에 대해 부모 역시 지속적이고 구체적으로 이해할 필요가 있으며, 이를 국가와 사회가 정책적으로 지원해야 함을 강조한 것이다.

초등학교 4-6학년에 해당하는 초기 청소년 대상의 미디어 이용 실태를 중심으로 한 1차년도 연구에서는 국내 초등학생들의 초등학교 입학 전에 스마트 기기와 게임 이용이 시작되는 등 미디어 이용 시작 시기가 점차 저연령화되고 있다는 점과 더불어, 가정 내 미디어 이용 지도를 위한 부모 교육의 중요성과 필요성을 확인한 바 있다(배상률 외, 2020). 1차년도 연구의 협동연구로 이루어진 미국, 호주, 핀란드, 영국 등 주요 미디어 교육 선진국들에 대한 해외 사례 조사에서도, 청소년 미디어 이용의 저연령화 현상에 대한 체계적인 어린이 미디어 이용에 관한 연구와 더불어 가정 내 미디어 이용 지도를 위한 부모 교육을 위한 정책과 프로그램 개발이 활발히 이루어지고 있음을 주요 시사점으로 제기하였다(정현선 외, 2020).

해외에서는 이러한 문제에 직면하여 다양한 연령층과 특성을 지닌 자녀들의 미디어 이용에 대해 조언하고 탐구하는 새로운 방식의 부모 미디어 교육이 다양한 방식으로 시도되어 왔다. 영국의 런던정경대학(LSE: London School of Economics and Political Sciences) 커뮤니케이션학과와 ‘디지털 미래를 위한 부모 교육(Parenting for a Digital Future)’ 블로그 및 여기에 소개된 여러 나라와 기관의 다양한 프로그램들은 그 예이다. 영국 셰필드대학교(University of Sheffield)를 중심으로 한 유럽연합 차원의 ‘DigiLitEY’ 프로젝트, 미국 커먼센스 미디어(Common Sense Media)를 중심으로 한 부모 교육 프로그램, 호주 퀸즐랜드공과대학교(Queensland University of Technology)를 중심으로 한 ‘디지털 어린이 연구소(Center of Excellence for the Digital Child)’ 프로젝트, 핀란드의 공공도서관을 중심으로 한 학교와 사회 및 가정 연계 디지털 미디어 문화 교육 등은 청소년 미디어 교육의 주요 연구와 정책이 가정과 부모에 대한 지원으로

수렴됨을 보여준다(정현선 외, 2020). 이러한 사례들은 어린이와 청소년의 미디어 이용에 대한 최신 연구 결과에 근거한 새로운 부모 교육의 내용과 방법이 국내에서도 시도될 필요가 있음을 시사한다.

이에 이 연구에서는 청소년기 자녀의 부모의 주도적 참여에 의한 새로운 미디어 교육을 위해 ‘소셜리빙랩(social living lab)’ 연구를 미디어 교육 분야 및 부모 미디어 교육 분야에 있어 국내 최초로 시도하게 되었다. ‘소셜리빙랩’은 기존 공공자 중심의 연구와 개발이 한계를 드러냄에 따라, 사용자의 참여에 의해 살아 있는 일상생활의 실험실을 특정 지역의 생활 공간 속에 만들어 공공-민간-시민의 협력을 통해 문제를 해결하기 위한 ‘리빙랩’ 방법(성지은 외, 2017)에서 나온 것으로, 국내에서는 과학기술 분야의 연구 개발 혁신 및 스마트 도시 개발 등 다양한 정책 실험 단계에서 리빙랩이 시도되고 있다(이영성 외, 2016; 성지은 외, 2017; 이재혁 외, 2019; 이금진, 2020).

해외에서는 미디어 교육과 밀접히 연관하여 ‘디지털 격차(digital divide)’ 문제를 해소하기 위한 ‘디지털 포용(digital inclusion)’ 정책의 일환으로 소셜리빙랩 연구가 시도된 바 있다. 특히 호주의 마이클 데주아니(Michael Dezuanni) 교수는 디지털 포용 정책의 일환으로, 다양한 지역사회 시민들의 디지털 리터러시 관련 문제 해결과 실행을 위해 지역사회의 당사자들이 직접 참여하여 자신들의 세계관과 지식을 확장하고, 지역사회 내의 관계 맺기 및 디지털 미디어를 통한 원격 상호작용을 통해 함께 문제 해결 방안을 창안하고 실행하는 공동체를 구성하는 방식의 소셜리빙랩 연구를 주도하였다(Dezuanni et al., 2018).

국내에서도 청소년의 건강한 디지털 미디어 이용 문화의 능력 계발을 위해 부모가 가정에서 자녀를 이해하고 지원할 수 있는 교육 프로그램에 대한 연구 개발이 절실히 요청된다. 지속적으로 변화하는 디지털 미디어 환경에서는 청소년의 미디어 이용 실태와 문화에 대해 지속적으로 연구하는 미디어 문화 및 미디어 리터러시 분야의 연구자들이 부모 교육 및 성인의 평생 학습에 전문성을 지닌 연구자들과

함께 부모 교육을 위해 시민인 부모들과 함께 협력하는 방식의 실천 지향적인 연구가 시도될 필요가 있다. 강사가 일방적으로 전달하는 일회적이고 강의 중심의 프로그램에서 탈피하여, 부모의 주도적 참여를 통해 부모 자신이 당면한 자녀의 미디어 교육 문제를 스스로 이해하고 해결하기 위한 ‘소셜리빙랩’ 운영의 시도가 필요하다.

본 연구에서는 이러한 소셜리빙랩 연구 방법론을 적용하여, 부모들이 참여자로서의 실천적 경험을 공유하면서 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육의 기회를 만들어갈 수 있는 부모 참여형 미디어 교육 프로그램 운영 방안을 제시하고자 하였다. 이를 위해 관련 선행 연구 검토 및 국내외 전문가 자문 및 연구진 숙의를 거쳐 부모 미디어 교육을 위한 소셜리빙랩의 파일럿 프로그램을 설계, 운영하고 그 결과와 시사점에 대해 논의하였다. 이 연구는 짧은 연구 기간과 한정된 인력 및 코로나19로 인한 사회적 거리두기의 제약 속에서 이루어졌으나, 초기 및 중기 청소년 부모의 주도적 참여에 의한 새로운 부모 미디어 교육의 방법으로서 소셜리빙랩 운영의 가능성과 의미를 탐구하고자 하였다.

2. 연구 방법

이 연구는 체계적 문헌 연구와 국내외 전문가 자문 및 연구진 숙의를 바탕으로 한 소셜리빙랩 연구의 설계와 실행 방법으로 이루어졌다. 우선 연구진 구성에 있어 부모 미디어 교육, 청소년 미디어 교육, 학습 과학 및 리터러시 교육에 전문성을 지닌 연구자들로 연구진을 구성하고 연구진 간의 긴밀한 협력을 통해 연구를 설계하고 실행하였다. 또한 연구진의 체계적 문헌 연구 및 국내외 미디어 교육 전문가들의 자문을 바탕으로 팬데믹 상황의 디지털 페어런팅의 변화를 반영한 부모 미디어 교육의 내용을 마련하였다. 그리고 소셜리빙랩 연구방법에 대해 국내외 전문가 2인의 자문을 받아 이 연구의 설계에 반영하였다. 한편, 어린이와

청소년의 미디어 문화와 미디어 교육에 전문성을 지닌 연구자를 부모 소셜리빙랩의 퍼실리테이터로 참여하도록 하였다. 이렇게 퍼실리테이터가 연구진과 긴밀히 협력하며 프로그램의 설계 및 운영에 참여하도록 하고 프로그램 운영 결과에 대해 퍼실리테이터의 성찰을 돕는 인터뷰를 실시하였으며, 이 과정에서 연구진도 연구 과정과 결과에 대한 성찰에 큰 도움을 얻었고 이를 연구 결과의 해석에 반영하였다.

1) 부모 참여자 모집과 선정

이 연구는 부모의 자녀 미디어 이용 중재에 관한 이론 및 선행 연구의 검토를 통해 수립한 ‘미디어 중재자로서의 부모’의 역량을 기르기 위해 부모의 주도적 참여에 의한 지식 구성을 목표로 한 소셜리빙랩의 개념적 틀을 시험 삼아 적용해 보는 일종의 파일럿 연구(pilot study)의 성격을 지닌다. 따라서, 이러한 연구 목적을 가장 효율적으로 달성하기 위하여 합목적적 표집(purposeful sampling)의 원리에 따라 참여자를 선정하고자 하였다. 참여자는 (1) 연구가 지향하는 연령대의 청소년을 가정에 둔 학부모로서, (2) 소셜리빙랩에 참여하여 배우고자 하는 동기를 갖춘 학부모들로 선정하는 것을 원칙으로 삼았다.

또한, 파일럿 연구는 개념적으로 설계된 교육 모형 및 자료의 실제적 적용 가능성을 탐구하여 향후의 검증적-확장적 연구의 설계와 실행을 위한 전초 작업의 성격을 지니기에 소규모 참여자 집단을 대상으로 심층 자료를 분석할 필요가 있다. 따라서 이 연구에서는 8명 내외의 소집단 참여자를 모집하여 그들이 단기간의 소셜리빙랩에 참여하여 자녀의 미디어 이용에 관한 부모의 이해와 중재에 관한 지식을 구성하는 과정을 면밀하게 관찰하고, 참여자의 미디어에 관한 전반적 이해뿐만 아니라 미디어 중재자로서 스스로를 바라보는 관점이 어떻게 변화하는지를 설명하는 원형적 경향성을 밀도 있게 분석하고자 하였다.

소셜리빙랩의 이론적-방법론적 틀을 적용한 이 연구는 ‘랩’ 운영의 전반적 과정(참여자 선정, 자료의 수집과 분석, 결과의 해석)을 실제적인 문제 상황을 맥락화하여 설계함으로써, 부모 미디어 교육 지원 프로그램에 관한 실험적인 아이디어를 직접 적용해보고 그 과정 및 효과를 분석하고자 하였다. 이 연구의 참여자인 부모들은 자녀의 미디어 사용 및 중재 과정에 수반되는 실제적 문제 해결을 모색하기 위하여 소셜리빙랩의 형태로 설계된 부모 이해 증진 교육 프로그램의 지원자들 가운데에서 선정하였고, 이 과정에서 참여자들이 해당 교육프로그램에 참가함과 동시에 연구 ‘참여자’가 된다는 점을 분명히 인지할 수 있도록 안내하였다.

구체적으로 부모 참여자 모집은 연구기관인 경인교육대학교의 미디어리터러시 연구소가 위치한 인천 지역의 공공기관 및 지역 교육지원청의 협조를 받아 지역 공공기관 및 초등학교와 중학교에 참여 의지를 가진 부모를 모집할 수 있도록 공문과 모집 공고문을 발송하였다. 또한 연구진 및 퍼실리테이터가 운영하는 소셜 미디어에 모집 공고문(웹포스터)을 게시하여 보다 많은 사람들이 관심을 가질 수 있도록 하였다(부록 1. 참고). 또한 소셜미디어를 이용하지 않는, 보다 다양한 계층과 지역의 부모들이 참여할 수 있도록 하기 위해, 부모들이 참여하는 다양한 단체 채팅방, 대안 교육 및 홈스쿨링에 대한 교육 전문 웹사이트에도 연구 참여자 모집을 안내하였다. 이러한 방법으로 공고문을 본 부모들이 구글폼을 활용한 사전 설문을 통해 일정 기간 동안 연구 참여 의사와 연락처(전화번호)를 남기도록 하였다.

참여자 선정은 부모 참여자 모집 기간이 끝난 후 사전 설문 조사 결과를 연구진이 함께 살펴보며 선행 연구 결과에 비추어 적절한 기준을 논의한 후, 최종적으로는 가정의 사회경제적 배경, 자녀의 연령과 성별 및 미디어 이용 방식, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 허용 및 우려하는 정도 등을 고려하여 적절한 참여자를 선정한 후 연구 참여 의사를 추가로 확인하고 인터뷰 일정을 협의하였다. 소셜리빙랩의 운영 방법은 연구 참여자를 대상으로 한 추가적인 사전 설문 조사와 사전 개별 인터뷰 실시를 통해 부모 참여 워크숍 및 탐구 과제 선정과 제공할 자료와

연구진의 전문가 특강 및 퍼실리테이터의 역할 등에 대해 연구진과 퍼실리테이터가 함께 협의하여 최종 결정하였다. 이런 방법으로 소셜리빙랩의 설계자이자 운영자로서 연구진은 워크숍에 참여한 ‘시민 연구원’인 ‘부모 연구원’과 ‘전문 연구원’(연구진), 그리고 ‘퍼실리테이터’가 디지털 환경에서 청소년 자녀에게 적합한 미디어 이용 중재 방안에 대해 함께 대화하고 새로운 실행 방안을 모색하여 실행해 보는 ‘소셜리빙랩’을 최종 설계하였다.

소셜리빙랩에 참여하는 부모들은 부모로서 자녀의 미디어 이용에 대한 경험을 돌아보고 관련 지식을 확장하여 다른 부모들에게도 도움이 될 수 있는 자료를 개발하여 보급하는 ‘시민 연구원’이자 ‘부모 연구원’으로서 ‘전문 연구원’ 및 퍼실리테이터와 함께 탐구하고 활동하게 되었다. 또한 전체 연구 과정에 참여하여 그 과정을 성찰하고자 하는 개별 인터뷰 및 사후 설문에 참여한 후 활동을 마무리하도록 하였다.

2) 부모 참여자 대상 설문 및 인터뷰 질문 항목의 설계

본 연구에서는 선행 연구 검토를 바탕으로 부모의 미디어 교육 역량을 구성하고, 그것에 영향을 미치는 요인에 대해 자기 기입식 설문조사와 개방적 인터뷰를 통해 자료를 수집하였다. 각 항목은 부모 참여자가 소셜리빙랩에 참여하기 위한 사전 설문 및 참여자 선정 이후 사전 인터뷰에 참여하기 전에 사전 조사를 실시하고, 소셜리빙랩 참여가 마무리된 후 사후 변화를 탐색할 수 있도록 설문지와 인터뷰 질문을 각각 구성하였다.

표 1-1. 부모 참여자 대상 설문 및 인터뷰 질문 항목

조사 항목	주요 내용	조사 방법
미디어 중재자로서 부모 역할 인식	미디어 이용에 대한 부모 역할 인식 자신의 역할 수행에 대한 평가(‘멘토’ 대 ‘곤대’)	인터뷰
미디어 중재 방식	허용/균형/저항 능동적 중재/제한적 중재/공동 이용/모니터링	설문지 인터뷰
미디어에 대한 태도	긍정적 태도/부정적 태도	설문지 인터뷰
미디어 이용 신념	지각된 위험(걱정되거나 우려되는 면) 지각된 기대(필요하거나 만족스러운 면)	설문지 인터뷰
부모의 미디어 이용 방식	종류, 이용 목적, 이용 시간, 이용 정도 과의존/능동적 이용 청소년기 미디어 이용 경험	인터뷰
자녀와의 관계	자녀에 대한 인식과 기질에 대한 이해 자녀와의 관계에 대한 신념 자녀와의 의사소통 방식 양육 태도	설문지 인터뷰
미디어 지식	미디어의 위험과 혜택에 대한 지식 미디어 이용 중재에 대한 지식	인터뷰
부모의 미디어 기술	미디어 기기 이용에 대한 기술 미디어 기술 습득 효능감	설문지
자녀의 미디어 이용 방식	종류, 이용 목적, 이용 시간, 이용 정도 과의존/능동적 이용 팬데믹 상황의 영향	설문지 인터뷰
지식 습득의 원천	부모 미디어 교육 참여 경험 미디어에 대한 지식 습득의 경로	설문지 인터뷰
가정의 미디어 환경	가정에서 이용하고 있는 미디어의 종류	설문지
인구 사회학적 배경	부모의 연령, 성별, 맞벌이 여부, 직업 자녀의 연령, 성별, 방과후 돌봄 대상	설문지

표로 정리된 바와 같이, 사전 설문 문항은 부모와 자녀의 기본적인 인적 정보(나이, 성별, 가정 배경, 자녀와의 관계)에 더하여, 가정에서의 미디어 이용 실태, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 인식과 태도, 미디어 이용 및 미디어 중재에

관한 경험 등을 범주별로 세분화하여 구성하였다. 또한 사후 설문 조사 문항은 주로 소셜리빙랩 프로그램 경험에 대한 참여자들의 반응을 조사하기 위한 것으로, 참여자들이 새롭게 알게 된 내용, 가장 기억에 남는 활동, 프로그램의 보완점, 학습 내용의 향후 실천 계획 등에 관하여 조사하기 위해 구성하였다.

또한 참여 부모들에 대한 질적 인터뷰도 소셜리빙랩의 사전 사후 단계에서 진행하였다. 인터뷰는 개별적으로 진행하였고, 반구조화된 방식으로 질문을 구성하여 참여자의 자발적 목소리를 최대한 이끌어내는 방식으로 진행하였다. 인터뷰 질문은 크게 미디어 중재자로서 부모의 경험과 신념, 미디어와 함께 맥락화된 자녀와의 관계, 자녀와 함께 미디어에 대해 고민하고 대화하는 실질적인 ‘리터러시 후원자(sponsors of literacy)’(Brandt, 1998; 서수현·옥현진, 2012; 원애련·정현선, 2015)로서의 정체성 등의 대범주로 나누어 개발하였다. 인터뷰의 순서는 추상적이고 일반적인 질문(신념이나 인식에 관한 질문들)에서 구체적이고 개인적인 질문(가령, 경험이나 정체성에 관한 질문들)의 순서로 진행하여 참여자들이 자연스럽게 인터뷰 대화의 과정에 몰입하여 진솔하게 이야기할 수 있도록 진행하였다. 인터뷰는 줌(Zoom)을 활용하여 녹화 및 녹음 후 전사하여 주요 내용을 설문 및 소셜리빙랩 참여를 통한 부모의 역량 증진 분석에 활용하였다.

3) ‘자녀의 미디어 중재자로서 부모의 이해 증진’을 위한 소셜리빙랩 프로그램의 운영

본 연구에서 운영한 소셜리빙랩은 부모 참여자들이 자신의 상황을 검토하게 하고, 스스로 문제를 발견하고 이에 대한 해결 방안을 모색하게 함으로써 자신의 부모 정체성을 미디어 중재자로서의 관점에서 이해하고 재형성할 수 있게 도와주기 위한 목적을 지니고 설계되었다. 소셜리빙랩 프로그램의 내용은 부모 참여자가 미디어 중재자로서 스스로를 바라볼 수 있는 실질적 문제를 스스로의 삶 속에서

찾아보고, 이에 대한 이해와 해결의 단초를 찾아볼 수 있는 경험을 제공하기에 적합한 방식으로 탐구적 학습 설계를 적용하여 구성하였다. 이를 위해 ‘질문하기-조사하기-소통하기’의 3요소로 구성된 계기적 활동을 프로그램의 내용으로 구조화하고, 참여자들이 이러한 단계를 적합하게 수행할 수 있도록 퍼실리테이터를 비롯한 연구진의 조력을 제공하였다. 구체적으로는 부모 참여자들이 본인을 포함한 초기 및 중기 청소년의 부모들이 궁금해 할 만한 자녀의 미디어 이용에 대한 이해와 중재를 위한 질문과 이에 대한 답을 구성하는 ‘FAQ 프로젝트’의 틀 안에서 1) 질문 생성하기, 2) 탐구활동하기, 3) 협력 과제 완수하기의 활동을 수행하도록 하였다.

이 연구에서는 소셜리빙랩 운영 과정에서 이루어진 부모 참여자들의 탐구활동 단계에서 참여자들이 적절하게 과제를 완수할 수 있도록 연구진이 다양한 정보와 자료를 구성하여 제공하였다. 예를 들어, 청소년 자녀의 미디어 이용 실태 및 쟁점 등에 관한 기초 배경 지식 정보를 전문가 특강과 자료집의 형태로 제공하였다. 또한 참여자들이 FAQ 프로젝트 수행을 유의미하고 가능한 방식으로 실천할 수 있도록 돕기 위해 명료하게 작성된 과제 안내서를 제공하였다. 그리고 부모 참여자들의 질문, 대화, 토론, 문의 등의 수업 내적 외적 의사소통이 원활히 진행될 수 있도록 하기 위해 연구원이 소셜리빙랩의 조력자로서 지속적으로 부모 참여자들과 소통하고, 이러한 소통을 위해 다양한 미디어 테크놀로지를 활용하였다.

그리고 소셜리빙랩 프로그램에서 부모의 실제적인 학습을 위해 2시간씩 총 3차시의 수업을 구성함에 있어, 어린이와 청소년의 미디어 문화에 대한 연구 및 미디어 교육 지도의 경험이 많은 박사급 전문가(박유신 박사)를 섭외하여, 연구진과의 긴밀한 협력을 통해 부모 미디어 교육 프로그램의 조력자 및 안내자인 퍼실리테이터로서의 역할을 수행할 수 있도록 하였다. 책임연구자 1인, 공동연구원 3인의 총 4인의 연구진과 퍼실리테이터 1인 등 총 5인이 사전에 프로그램 전반에 대하여 의견을 나누고 세부적인 내용과 구성안을 협력하여 개발하였다. 이를 통하여 프로

그램을 진행하는 퍼실리테이터가 단지 전문적인 정보를 전달하는 외부인인 ‘강사’로서가 아니라, 연구진 및 부모 참여자들과 함께 상호작용하면서 의미 있는 학습 경험을 만드는 데 기여하는 소셜리빙랩의 중요한 조력자로서 역할을 수행하고, 프로그램이 종료된 후 연구진이 프로그램 진행의 전 과정을 성찰하는 데 있어 중요한 역할을 수행할 수 있도록 하였다.

연구진의 프로그램 구성은 본 프로그램이 진행된 6월 이전인 3월 중순~5월 말 기간동안 총 10주에 걸쳐 진행되었다. 퍼실리테이터는 본 프로그램이 시작되기 5주 전에 섭의를 완료하고, 프로그램이 시작되기 3주 전부터 연구진과의 회의에 참여하며 긴밀히 협력하였다. 그리고 부모 참여자 모집은 본 프로그램이 시작되기 3주 전부터 2주에 걸쳐 모집하고, 참여자로 선정된 사람과 선정되지 않은 사람 모두에게 개별 연락하여 결과를 통지하였다. 참여자로 선정되지 않은 사람들의 경우 본 프로그램의 진행 1차시(1시간 분량)를 전문가 공개 특강으로 구성한 후 이에 참여할 수 있도록 배려하였다.

4) 소셜리빙랩 프로그램의 자료 수집과 분석 및 집필

소셜리빙랩의 수업과 참여자의 학습 관련 자료는 다음의 네 가지 방식으로 수집하였다.

첫째, 전체 3일차 구성(1일 2시간)으로 진행되는 소셜리빙랩 수업을 전수 비디오 녹화하였다. 우리 연구의 소셜리빙랩은 줌에서 진행되는 비대면 수업 상황이므로, 비디오 녹화 및 음성 녹음에 대해 참여자의 사전 설명 및 서면 동의 절차를 거쳐 전체 교실 수업뿐만 아니라 사회의실 활동의 전체 과정을 녹화 및 녹음하였다. 이때 부모 참여자들에게 개인식별정보 및 사생활 보호의 중요성을 강조하고, 부모 참여자 본인 및 주로 언급할 자녀의 이름을 프로그램 시작 전에 실명이 아니라 가명으로 정해 오도록 한 후, 프로그램 진행 과정 내내 실명이 아닌 가명을

사용하여 호칭하도록 하였다. 이러한 참여자의 사생활 보호의 중요성을 고려하여, 보고서 집필 시에는 3주 간의 ‘랩’ 구성원으로 활동을 함께 한 부모 참여자들이 대화를 나누며 알게 된 개인 정보에 대한 보호도 필요하다고 보고, 소셜리빙랩 운영의 맥락 속에서 등장하는 부모 참여자들의 가명은 연구진이 새롭게 부여하여 프로그램에 참여한 다른 부모 참여자들이 서로의 개인정보와 사생활을 보호받을 수 있도록 배려하였다. 단, 참여자들이 함께 창안한 부모 미디어 교육을 위한 ‘FAQ’ 결과물은 예외로 하여, 소셜리빙랩에 참여한 전문 연구원과 퍼실리테이터의 실명과 부모 참여연구원이 프로그램에 참여할 당시 사용한 가명을 ‘FAQ’의 저작자로 제시하였다.

둘째, 총 3회의 소셜리빙랩 프로그램이 진행될 때에는 연구진 전원이 퍼실리테이터의 상시 조력자 역할을 수행하면서 프로그램에 참여하여 해당 수업에 대한 참여관찰자로서 일지를 기록하였다. 프로그램 진행 중에 눈여겨볼만한 부모 참여자의 반응 및 학습 과정이 있는지에 주의를 기울이며, 이러한 과정이 눈에 띄는 경우 이에 대한 기록 및 직관적 해석과 질문 등을 기록으로 남기고 매 회 프로그램이 마무리된 후 연구진과 퍼실리테이터의 사후 회의를 통해 이에 대해 논의하고 그 다음 회차의 프로그램 진행에 대해 협의하였다.

셋째, 소셜리빙랩의 진행과정에서 산출된 모든 학습 결과물을 수집하였다. 부모 참여자가 탐구 활동의 과정에서 생성한 질문들의 목록, 부모들이 ‘랩’ 활동의 결과로 함께 창안한 부모 미디어 교육을 위한 ‘FAQ’의 초안, 그리고 부모 참여자들이 각자의 가정에서 진행해 온 탐구활동 수행의 결과물인 파워포인트 슬라이드 및 참고 자료가 이에 해당한다.

넷째, 매 수업 후에 연구팀과 수업코치 간의 디브리핑을 실시하고 이 과정을(계획, 수정, 토론, 추가 질문, 문제 해결 등) 녹화 및 기록하여 연구 결과 분석에 참고하였다.

소셜리빙랩 운영 과정에서 수집된 모든 자료는 질적 연구 및 실천적인 연구의

목적 및 방법론에 입각하여 분석하였다. 각각의 연구 데이터는 자료 내적으로 관찰되는 일련의 유형 파악을 위해 분석하였다. 가령, 설문조사 자료의 분석은 미디어, 미디어 사용, 미디어 중재에 관하여 부모들이 가지고 있는 인식론적, 환경적 맥락 요인들(contextual variables)에 관한 비교적 객관적 지표를 얻기 위한 목적에 적합하게 분석하였다. 또한 사후 질문의 경우 프로그램이 개별 참여자의 인식 및 실천의 변화에 미친 영향과 프로그램 평가의 성격을 고려하여 분석하였다.

인터뷰 자료의 분석은 소셜리빙랩의 참여를 계기로 하여 부모들이 미디어의 중재자로서 스스로에 대해 갖는 인식 및 이해의 변화를 알아보기 위한 것으로, 부모 미디어 교육 프로그램과 학습의 효과성에 대한 정보를 제공하는 결과 측정(outcome measure)의 역할에 초점을 두어 분석하였다.

마지막으로, 다층적으로 수집된 수업 자료의 분석을 통해서 실제로 참여자들의 학습 경험을 분석하였다. 이를 위해 부모 참여자들과 전문가들(연구진 및 퍼실리테이터)와의 상호작용, 다양한 자료 읽기, 소셜리빙랩을 통해 구성하고자 한 지식(결과물)으로서 ‘FAQ’ 프로젝트와 탐구활동 수행 결과를 분석하였다. 이러한 과정을 통해 어떻게 부모들이 자녀의 미디어 이용과 중재 방법에 대해 새로운 이해를 하게 되었는지에 초점을 둔 부모의 ‘학습 과정(process of learning)’에 대해 분석하고자 하였다.

이러한 목적을 위해 각각의 연구 데이터는 개별 자료 분석에 그치지 않고, 상호보완적 방식으로 통합하여 분석하였다. 즉, 각각의 자료를 통해서 도출된 결과들의 상호 연결고리를 분석하고, 전반적 자료 해석의 통섭(triangulation)을 시도하였다.

전체적으로 이 연구는 스마트폰 등 디지털 미디어 기기 이용이 급증하며 부모와의 갈등도 생겨나는 초등 5-6학년 초기 청소년 및 중학교 1-2학년 중기 청소년 연령의 자녀를 둔 부모를 참여자로 모집해 일상생활 속의 살아있는 실험실에서 전문가와 함께 상호작용하며 자녀의 미디어 이용 및 중재 방법으로서 부모에게

실제적으로 필요한 지식을 구성하도록 한 실험이었다고 할 수 있다. 따라서 연구 결과의 집필은 연구 참여 단계 및 종료 단계의 사전 및 사후 설문 조사와 인터뷰, 소셜리빙랩 프로그램 운영 결과를 분석하여 소셜리빙랩의 영향을 검증하고 향후 부모 교육 프로그램 개발 및 운영에 관해 제언하는 방식으로 이루어졌다.

연구진들은 연구의 설계에서부터 종료 및 성찰 과정에서 적극적인 숙의를 통해 연구를 수행하여 연구 결과에 대해 협의하고 부모 미디어 교육 방안에 대한 시사점을 도출하였다. 짧은 연구 기간 동안 체계적이고 효율적으로 연구를 수행하기 위해, 연구진은 참여 부모 모집과 사전 사후 설문, 인터뷰 및 프로그램 내용 구성과 운영 방법 등 설계에 주력하도록 하였다. 한편, 코로나19 팬데믹 상황에서 이루어진 디지털 페어런팅에 관한 최신 연구 결과 및 소셜리빙랩 연구방법론에 대한 보다 심도 있는 문헌 수집과 분석이 필요하였기 때문에, 이에 대해서는 연구 책임자인 정현선 교수가 국내외 전문가의 자문을 받아 연구진과의 소셜리빙랩 설계에 참고하고, 해당 부분에 대한 서면 자문을 국내 전문가 2인에게 의뢰하여 집필에 반영하였다.

각 장과 절의 집필과 관련하여, 제1장은 책임 연구자인 정현선 교수가 집필하였고, 제2장 1절 ‘부모의 자녀 미디어 이용 중재’는 권은선 박사가 전반적인 자료 수집과 집필을 담당하였다. 제2장 2절 ‘코로나19 팬데믹 시대 디지털 페어런팅의 변화’는 책임 연구자인 정현선 교수가 해외 전문가인 호주 디킨대학교(Deakin University)의 줄리안 세프턴-그린(Julian Sefton-Green) 교수와 미국 위스콘신-메디슨대학교(University of Wisconsin-Madison)의 리베카 윌렛(Rebekah Willett) 교수와 개별 화상회의를 통해 주요 논점과 방향 및 최신 연구 논문 등에 대해 자문을 구한 후, 국내 미디어 교육 전문가인 김아미 박사에게 서면 자문의 형식으로 선행 연구 검토를 의뢰하고 그 결과를 바탕으로 김아미 박사와 정현선 교수가 공동 집필하였다.

제2장 3절 ‘소셜리빙랩 연구 방법론’은 정현선 교수가 해외 전문가인 호주 퀸즐

랜드공과대학교(Queensland University of Technology)의 마이클 데주아니(Michale Dezuanni) 교수와 화상회의를 통해 주요 개념 및 실제 적용 방법에 대해 자문을 구한 후, 이러한 이해에 대한 공감을 바탕으로 디지털 미디어 기술 정책 전문가인 오연주 박사에게 서면 자문을 의뢰한 후 그 결과를 바탕으로 오연주 박사와 정현선 교수가 공동 집필하였다. 제2장 4절 ‘국내 학부모 미디어 교육 프로그램 현황’은 정현선 교수와 김광희 공동연구원이 함께 자료 조사를 수행한 후 김광희 공동연구원이 집필을 담당하였다. 제3장과 제4장은 연구 결과에 대한 연구진 전체의 숙의를 거쳐, 제3장은 공동연구원인 조병영 교수, 3장의 3절은 김광희 공동연구원이, 그리고 제4장은 권은선 박사가 집필하였다. 제5장은 연구진 전체의 숙의를 거쳐 제1절은 정현선 교수, 제2절은 조병영 교수, 제3절은 권은선 박사가 초고를 집필한 후, 책임 연구자인 정현선 교수가 전체적으로 수정, 보완하여 완성하였다.

○ — II. 선행 연구 및 부모 프로그램 현황

- 1. 미디어에 대한 부모 중재
관련 선행 연구
- 2. 코로나19 팬데믹 시대
디지털 페어런팅의 변화
- 3. 소셜리빙랩 연구 방법론
- 4. 국내 부모 미디어 교육
프로그램

1. 미디어에 대한 부모 중재 관련 선행 연구

1) 부모의 자녀 미디어 이용 중재 방식

부모의 중재는 부모가 미디어에 대한 어린이의 부정적인 사용과 그에 따른 부정적인 영향을 완화하기 위해 사용하는 일련의 전략을 의미한다. 부모가 자녀의 미디어 사용을 중재하는 전략은 제한적 중재, 능동적 중재, 공동 시청 및 사용의 세 가지 공통 전략을 보인다. 이 세 전략은 주로 아동의 텔레비전 시청에 대한 연구에서 일반적인 전략으로 밝혀졌고, 이후 게임(Nikken & Jansz, 2006), 인터넷 사용 행동(Warren & Bluma, 2002) 등 다른 미디어의 이용에도 적용되는 것으로 밝혀졌다. 인터넷과 같은 디지털 미디어의 경우 모니터링의 전략이 추가되었고(Nikken & Jansz, 2014), 모니터링은 청소년의 디지털 테크놀로지 이용에 대한 중재에서 매우 일반적인 것으로 밝혀졌다(Shin & Li, 2017).

제한적 중재는 자녀가 미디어 또는 콘텐츠에 노출되는 정도와 시간대, 콘텐츠 유형을 제한하려는 부모의 노력을 의미하는 것으로서, 일반적으로 특정한 콘텐츠에 대한 제한적 중재는 청소년의 인터넷 사용(Nikken & Jansz, 2014)과 비디오 게임의 부정적인 영향을 우려하는 부모(Nikken & Jansz, 2006)가 적용할 가능성이 높다. 능동적 중재는 미디어 콘텐츠를 자녀에게 설명하고 특정 미디어 콘텐츠에 대한 의견, 규범적 평가를 전달하려는 부모의 교육적 시도를 나타낸다. 일반적으

로 적극적인 중재는 주로 소셜 네트워킹 사이트(Sonck et al., 2013) 및 비디오 게임(Nikken & Jansz, 2006)의 위험으로부터 보호하기 위해 청소년 자녀가 있는 가정에서 발생할 가능성이 가장 높다. 공동 시청 또는 사용은 부모가 적극적으로 토론에 참여하지 않고 자녀와 함께 미디어를 사용하는 정도를 나타낸다. 공동 사용은 스마트폰과 같은 공동 미디어 환경에서는 잘 나타나지 않고, 게임과 같은 공동 이용이 가능한 콘텐츠의 이용 상황에서는 활용된다(Vaala & Bleakley, 2015).

새롭게 등장한 모니터링 전략은 부모가 자녀의 미디어 사용에 직접적으로 관여하지 않고 이메일 상호 작용 및 웹 사이트 액세스와 같은 자녀의 온라인 활동 및 기록을 부모가 추적하는 것을 의미한다. 부모의 일반적인 모니터링은 침대가 메시징 서비그/채팅, 소셜 네트워킹 사이트 사용, 비디오 스트리밍 및 멀티 플레이어 온라인 게임에 덜 참여하게 할 것으로 예측되었다(Vaala & Bleakley, 2015).

어린이들에게 바람직하지 않은 매체의 영향을 줄이는데 있어서 적극적인 중재가 제한적인 중재보다 더 효과적인 경향이 있는 것이 발견되었다(예: Lwin et al., 2008; Youn, 2008). 그러나 일부 연구에 따르면 과도한 규제는 역효과를 불러올 수 있으며, 특히 자율성에 대한 요구가 높은 고연령 자녀들은 부모의 중재에 더 저항할 수 있으며 제한적인 미디어 콘텐츠에 더 강한 관심을 가질 수 있음을 보여준다(Cantor & Wilson, 2003; Lwin et al., 2008; 김형지·정세훈, 2015; 고은혜·배상률, 2016). 온라인 활동에 대한 부모의 중재 효과에 대한 결과는 불일치하는데, 제한적 중재는 때때로 온라인 위험을 줄이는 데 효과적인 것으로 나타났지만(Livingstone & Helsper, 2008) 이는 아동의 디지털 기술을 감소시킴에 따라 온라인 위험도 감소된 것으로 볼 수 있다(Rodríguez-de-Dios et al., 2018), 그리고 온라인 위험을 감소시키지 않는 결과도 존재한다(Lee & Chae, 2007, 2012; Mesch, 2009). 이는 부모의 제한에 대한 자녀의 심리적 반응이 상황에 따라 다를 수 있기 때문에 연령이나 관계 등을 고려하여 보다 종합적인

접근이 필요함을 알 수 있다.

학년(연령)에 따른 부모 중재와 미디어 교육 효과의 차이를 검증한 연구(최윤정·이종혁, 2021)에 따르면 부모의 시청 제한 지도는 청소년의 유튜브 이용의 3가지 차원(시간, 장소, 콘텐츠) 모두에서 이용 시간을 줄이는 데에 효과적이었지만, 학년이 올라갈수록 유튜브 이용량이 많아지고, 부모의 시청 제한의 효과는 약화되었다. 한편, 미디어 교육은 청소년의 유튜브 이용 시간을 늘리면서, 정보 관련 콘텐츠 이용도 늘리는 장단점을 동시에 보여주나, 정보 관련 콘텐츠 이용에 미치는 긍정적 효과가 청소년의 학년이 올라갈수록 강화되었다.

부모 중재의 선행 및 효과에 대한 대부분의 연구는 12세 미만 아동을 대상으로 수행하였고, 주로 텔레비전에 초점을 맞추어져 있다. 컴퓨터 게임과 인터넷의 부모 중재를 조사하려는 시도는 많지만 자녀의 미디어 사용의 광범위한 맥락에서 부모의 중재를 다루는 연구는 없는 실정이다.

2) 미디어 이용에 대한 부모의 신념, 태도, 행동

미디어 이용의 위험에 대한 부모의 지각된 심각성은 제한적인 중재, 능동적인 중재 모두에 대한 정적인 예측 인자이다(Hwang et al., 2017). 어린 자녀가 있는 가정에서는 부정적인 믿음을 가진 부모보다 자녀의 인터넷 사용에 대해 긍정적인 믿음을 가진 부모에게서 발생할 가능성이 더 높다(Nikken & Jansz, 2014).

부모는 자녀의 인터넷 사용 모델로 행동하게 되고, 일반적인 부모의 습관적 미디어 이용 방식은 청소년의 미디어 행동에도 영향을 미칠 수 있다. 부모가 컴퓨터를 사용하는 시간은 집대의 컴퓨터 시간과 긍정적인 연관이 있으며, 메시징과 채팅을 포함한 7가지 인터넷 활동에 대한 부모의 참여도 이러한 활동에 대한 집대의 참여를 예측했다(Vaala & Bleakley, 2015). 부모의 게임 행동은 자녀의 게임 이용에 대한 부모 중재를 가장 강력하게 예측한 것으로 나타났다(Nikken &

Jansz, 2006).

부모의 스마트폰 중독은 제한적 중재에 영향을 미치지 않는 반면 부모의 중독은 능동적 중재와 부정적으로 관련되어 있어 스마트폰에 중독된 부모는 어린이의 스마트폰 사용을 적극적으로 중재 할 가능성이 적은 것으로 나타났다(Hwang & Jeong, 2015). 이 결과는 스마트 폰에 중독된 부모가 스마트폰 사용에 대한 설명과 논의(적극적 중재)와 같은 교훈적인 전략에 관여하지 않고 자녀의 스마트폰 사용을 규제(제한적 중재)하는 경향이 있음을 시사한다.

3) 부모의 자녀와의 관계와 가족 의사소통

부모의 미디어 중재에 대한 생태학적 접근을 취하는 연구에서는 부모들은 미디어를 사용하여 (공동 보기, 공동 관심사의 구성, 미디어에 대한 대화를 통해) 가족 활동을 지원함으로써 원하는 가치를 촉진한다(Warren, 2005). 이에 부모의 중재 정도나 그 방식은 가족의 의사소통 패턴(Ritchie & Fitzpatrick, 1990)이나 양육 스타일(Eastin et al., 2006), 부모-자녀 관계(Bleakley et al., 2016), 부모 참여 패턴(Martins et al., 2017)의 결과일 가능성이 있다.

권위가 있는 부모가 통제적이고 허용적인 부모에 비해 제한적이고 능동적이며 공동 사용하는 인터넷 중재를 가장 많이 사용한다. 즉 통제적인 부모는 권위가 있는 부모와 비슷한 수준에서 제한적인 인터넷 중재를 사용했지만 권위가 있는 부모보다 훨씬 낮은 수준에서 적극적이고 공동 사용 인터넷 중재를 사용하였다. 반면 허용적인 부모는 통제적이거나, 권위가 있는 부모에 비해 가장 낮은 수준에서 제한적이고, 능동적 방식이고 공동 사용하는 인터넷 중재를 활용하였다(Eastin et al., 2006).

아동의 상황에 반응이 빠르고 상호 작용이 활발한 자율성 지원 양육방식이 더 나은 사회적 적응과 관련이 있음을 보여준다(예: Pettit et al., 1997). 더구나

청소년은 미디어 이용을 자신의 개인적 영역의 일부로 여기기 때문에(Smetana, 1995), 통제적 양육 방식은 부작용을 낳을 수 있다. 과보호적 부모 양육도의 증가는 대학생 자녀의 자기 절제력을 낮춰 스마트폰의 중독적 사용 가능성을 높이는 것으로 나타났다(김병년·최홍일, 2013).

개방적 의사소통 스타일의 가정에서 제한적 중재와 능동적 중재 둘 다 가장 일반적인 중재의 방식으로 나타났다(An & Lee, 2010; Buijzen & Valkenburg, 2005). 부모-자녀 유대감이 높고, 더 개방적이고 긍정적으로 부모-자녀 간에 의사소통이 이루어질수록 스마트폰 중독 행동을 감소시켰다(Lee & Kim, 2018).

4) 부모의 미디어 지식과 기술

부모가 자신의 인터넷 기술에 대해 자신감을 느끼는 정도가 자녀의 미디어 사용을 모니터링하고 감독하는 정도와 관련이 있다(Livingstone & Helper, 2008; Sonck et al., 2013). 자신의 스마트폰 기술에 대해 자신감을 느끼는 부모들은 스스로를 좋은 부모로 보고, 부모 중재에 대해 인식된 통제를 하는 반면, 부모가 스마트폰 실력에 대한 자신감이 떨어질 때 양육 능력이 낮은 부모보다 높은 부모가 토론 기반의 적극적인 중재에 나설 가능성이 높다(Shin, 2018).

높은 (대부분 비판적인) 소셜미디어 활용 능력을 가진 부모는 제한적 또는 기술적 전략보다 적극적인 중재를 선택하여 소셜미디어의 기회를 인식하고 청소년이 스스로 탐색 할 수 있도록 도와준다(Daneels & Vanwynsberghe, 2017).

5) 자녀의 미디어 이용 방식

청소년의 디지털 기술은 디지털 참여를 확장하여 온라인 위험과 기회를 모두 긍정적으로 예측하고 있다(Rodríguez-de-Dios et al., 2018). 소셜미디어 이용 추구 목적들 중 학습/정보 추구형을 제외하고 나머지 세 가지(사회 참여형, 관계

증진형, 편리 추구형) 유형은 청소년의 소셜미디어 중독 경향성에 정적인 영향을 끼친다(고은혜·배상률, 2016).

6) 인구사회학적 배경

부모의 성별 및 교육 수준 또는 자녀의 나이에 따라 부모 중재의 방식이 상이하다(Sonck et al., 2013). 부모의 성별, 어머니의 직업과 미디어 리터러시 능력이 중요한 중재 변인으로 작용하는 것으로 밝혀졌다(조연하·배진아, 2010). 성별 측면에서 부모-자녀 관계를 반영한 의사소통 및 정서적 지원은 중독성 행동을 예방하는 데 남아보다 여아에게 더 중요한 요소였다(Choquet et al., 2008). 스마트폰 중독 행동을 예방하는 데 있어 남자 청소년에게는 합리적인 양육 방식이 효과적이었고, 여자 청소년에게는 정서적 고통을 완화하고 정서적 어려움을 지원하는 방식이 효과적이었다(Lee & Kim, 2018).

2. 코로나19 팬데믹 시대 디지털 페어런팅의 변화

1) 코로나19 팬데믹 상황 속 디지털 페어런팅의 변화

비대면 소통과 교육이 당연해진 상황에서 부모와 보호자는 가정 내 스크린 타임 관련 규칙을 새로 설정하기 위해 노력하고 있다. 팬데믹 상황에서 학습, 소통, 여가 등을 모두 매개하여 경험하게 되고, 이때 스크린 타임의 급증으로 인한 과잉 자극이 어린이에게 스트레스 상황으로 다가올 수도 있다는 아동심리학자의 우려도 있다(Kelly, 2021.06.26.). 그러나 많은 부모/보호자 역시 재택근무로 인해 가정이라는 물리적 공간 안에서 업무를 처리해야 하는 상황이 되면서, 부모/보호자의 자녀 스크린 타임 관리가 완화되거나 자녀가 미디어를 매개로 친구와 시간을 보내는 것을 장려하는 경향도 나타나게 되었다(Maggs, 2020).

이러한 상황이 장기간 지속되면서, 코로나19 팬데믹 상황을 계기로 하여 실제 가정에서 ‘디지털 페어런팅’, 즉 자녀의 미디어 이용과 관련된 부모의 양육이 어떤 실태를 보였는지를 조사한 연구들이 속속 진행되고 있다. 이러한 연구들은 팬데믹 상황으로 인하여 부모 혹은 성인 보호자, 보육자의 개입이 줄고 그 결과 어린이의 스크린 타임이 급속도로 증가하였음을 보여주고 있다. 팬데믹 이전에 자녀의 스크린 타임에 대한 규제가 비교적 원활히 이루어졌다면, 그것은 부모가 디지털 페어런팅에 대해 ‘전문적인 정보를 기반으로 한 바람직한 교육(well-informed)’을 했기 때문이라기보다는, ‘여러 가지 자원을 활용할 수 있는 상황에서 교육을 했기(well-resourced)’ 때문임을 시사하는 연구 결과도 제시되었다(Hartshorne et al., 2021). 또한 코로나19로 인한 팬데믹 상황은 사회에 존재하는 ‘디지털 격차’, 그리고 미디어를 포함한 어린이의 경험 속 ‘학습 자원의 접근 격차’를 드러내는 계기가 되었다는 연구도 제시되었다(Levine et al., 2021).

팬데믹 상황의 가정에서 부모와 자녀는 물리적 공간의 측면에서는 연결되어 있으나, 심리적으로는 연결되지 않은 상태로 있기 때문에 이를 넘어서려는 노력도 필요하게 되었다. 예를 들어, 인도에서 이루어진 한 연구는 맞벌이 가정에서 가정이라는 물리적 공간 안에서 부모나 보호자의 재택근무와 자녀의 원격 교육이 동시에 진행되는 양상에 주목하였다. 이런 상황에서 부모/보호자는 물리적으로 자녀와 함께 있는 시간 자체는 증가했으나, 부모/보호자와 자녀 간 사회적 연결도는 낮아질 수 밖에 없다. 즉, 부모/보호자와 자녀가 “연결되어 있으나 분리되어 있는 상황(connected-disconnected condition)”(Attavar, 2021) 속에 놓여 있게 된 것이다.

호주는 대규모 산불과 코로나19의 확산을 경험하면서 디지털 미디어를 통해 연결되고 정보를 얻을 수 있는 것이 생존을 위해 필수적임을 경험했다. 최근에는 디지털 페어런팅의 관점 전환과 새로운 실천 사례 시도가 시작되고 있다. 이와 관련하여 페이지 제프리(Page Jeffery)는 스크린 타임의 규제나 디지털 디톡스

등을 문제 해결 방안으로 생각하는 사고에서 디지털로 연결된 삶이 무엇을 의미하는지를 살피는 관점의 전환이 필요하다고 주장한다(Jeffery, 2021). 가정에서 디지털 미디어 이용과 관련하여 가정 내 스크린 타임이 증가하면 가족 간 소통이 약화된다는 우려가 제기되면서, 이로 인해 스크린 타임을 줄여서 가정 내 구성원이 소통하는 시간을 늘리려는 시도가 이루어지고 있기도 하다. 그러나 스크린 타임을 줄이려는 시도보다는 오히려 가정 안에서 ‘목적이 분명한(purposeful)’ 디지털 미디어 이용을 증진시키기 위한 노력이 필요하다는 주장이 제기되고 있다(Jeffery, 2021).

부모/보호자가 자녀의 미디어 이용을 지도하기 위한 ‘공동 시청(co-viewing)’은 전통적으로 디지털 페어런팅에서 많이 권장되어온 방법이다. 팬데믹 상황으로 인해 가정 내에서는 불가피하게 부모와 자녀가 스크린 미디어를 함께 시청하는 상황이 많아졌다. 팬데믹 상황에서 부모와 자녀가 새롭게 시도할 수 있는 함께 시청하기 실천은 텔레비전 등을 단순히 함께 앉아서 보는 것에 그치지 않고, 그 안에서 다루어진 내용을 학습으로 연결시킬 수 있도록 활용될 수 있었다. 동시에 함께 시청하는 영상에 대한 대화로 그치는 것이 아니라 자녀와 부모/보호자가 접하는 다양한 프로그램과 그 관계에 대해서도 이야기하는 등 새로운 관점의 함께 시청하기(co-viewing)도 가능해졌다(Franzini, 2021). 이와 같이 ‘함께 시청하기’에 대한 다각화된 접근과 동시에, ‘시간이 나면 언제든지 영상을 보는 것(binge watching)’이 아니라, ‘약속을 정해서 일정한 시간에 영상을 보거나 함께 보는 것(appointed watching)’을 생활화 할 수도 있다는 제안도 제시되었다(Franzini, 2021).

최근에는 청소년이 팬데믹 상황에서 미디어를 어떻게 이용하였는지 그리고 그것이 그들의 일상에 심리적, 신체적 측면 등에서 어떤 영향을 미쳤는지를 살펴보는 새로운 관점의 연구가 긴급히 요구되고 있다. 특정한 유형의 미디어가 사회적 연결감을 어떻게 증진시키는지, 스크린 타임의 증가가 학생의 수면에 영향을 미치

는지, 정신건강에 어려움을 겪는 청소년이 스크린 타임의 증가가 가져오는 영향에 더 민감하게 반응하는지, 팬데믹 시대에 가정 내 미디어 관련 규칙이 어떻게 변화하였는지 등은 앞으로 디지털 페어런팅과 관련된 쟁점을 발굴하기 위해 탐구해야 할 중요한 연구 주제이다(Fry, 2021). 코로나19 상황으로 길어진 비대면 소통을 지원하는 ‘포트나이트(Fortnite)’와 같은 게임 플랫폼 이용에 대해 깊이 있게 관찰하면서, 현대 청소년이 경험하는 디지털 공간에서의 사회화와 소통을 분석하고, 현대의 특성 및 발달과정을 이해할 수 있는 기초 자료로 활용하는 것이 중요한 과제가 되었기 때문이다(Navarro, 2021).

2) 코로나19 시대 어린이와 청소년의 학습 및 성장을 지원하는 환경으로서 가정, 학교, 미디어

코로나19 팬데믹의 장기화로 인해 비대면 원격 교육이 일상화되면서 학교 교육과 가정에서의 교육 경험 간 경계가 흐려지는 현상이 전 세계적으로 나타났다. 또한 비대면 교육 상황으로 인해 부모/보호자가 가정 안에서 자녀가 경험하는 학교 교육을 지원하는 역할을 하는 경우가 증가했다. 이런 미디어 이용 환경은 학생이 교육을 경험할 때 가정-학교의 경계가 불분명하게 만드는 결과를 초래했다.

디지털 기술의 측면에서 살펴보았을 때, 미국에서 발표된 한 연구는 학교에서 비대면 교육을 진행할 때 학생들에게 카메라를 켜놓도록 요구하는 것이 대부분이었다는 점을 보여주고 있다(Will, 2020.10.20.). 실시간 화상 수업이 이루어진 경우라면 한국의 경우도 예외가 아닐 것이다. 기존 어린이·청소년이 경험하는 교육이 가정에서의 교육과 학교에서의 교육이 물리적 장소 기반 교육의 측면에서 분명하게 경계가 지워져 있었다면, 팬데믹 시대가 불러온 비대면 교육의 일상화와 비대면 교육을 위해 이용하는 미디어 테크놀로지의 특성은 학교와 가정에서 일어나는 교육의 경계를 상당 부분 지워버린 결과를 초래했다(Fontichiaro &

Stephens, 2021). 이로 인해 가정에서는 부모들이 학교 교육이 실제로 어떻게 이루어지는지를 들여다볼 수 있는 기회가 많아졌고, 학교에서도 학생이 가정에서 경험하고 있는 바에 대해 이야기 나누는 것을 교육 활동에 포함하는 경우가 더 많아지기도 했다(Fontichiaro & Stephens, 2021).

코로나19로 인한 비대면 원격 학습이 장기화되는 이러한 상황 변화로 인해 ‘청소년이 주도적으로 목소리를 내고 표현하는 행위’를 가정에서 부모/보호자가 지원하는 것도 가능해졌다. 이에 따라 코로나19 상황의 비대면 교육은 기존의 물리적 장소로서 학교 교육이 중심이 되었던 상황에서는 주로 비공식 학습의 장에서 이루어졌던 ‘미디어를 통한 청소년의 목소리내기’가 가정에서 부모/보호자의 지원을 받으며 이루어질 수도 있음을 청소년과 부모, 교사가 경험하는 계기가 되기도 했다. 팬데믹 상황이 장기화되면서 부모/보호자가 청소년의 생활과 심리의 측면에서 그들이 겪는 어려움을 밀착하여 살펴보고 지원할 필요가 커지고 있는 상황에서, 청소년이 심리적으로 편안하게 느끼는 ‘틱톡(Tiktok)’과 같은 미디어 플랫폼에서 자신의 이야기를 할 수 있도록 장려함으로써 청소년, 부모, 교사들이 새로운 소통의 창구를 만들어 낼 수 있음을 보여주는 연구도 제시되었다(Santo et al., 2021).

이와 같이 미디어는 코로나 19 시대 어린이 학습과 생활을 지원하는 환경으로서 역할을 하게 되었다. 미국의 대표적인 어린이 대상 교육 프로그램인 <세서미 스트리트(Sesame Street)>는 가정에 머물러야 하는 상황에 있는 어린이 학습자를 지원하기 위한 콘텐츠를 제작하여 방송했다. 또한 이 프로그램은 어린이들이 집 안에서 실행할 수 있는 놀이에 대한 아이디어 및 비대면 상황이 길어지면서 경험하게 되는 감정의 변화와 어려움에 대처할 수 있는 방법 등에 대한 정보를 제공하는 중요한 역할을 수행해왔다. 또한 <세서미 스트리트>는 어린이들이 미국 내의 지역적 사안들과 국제적인 사안들을 연결하여 생각할 수 있게 하면서, 코로나19와 같이 전 세계가 함께 고민하고 해결해야 하는 사안들에 대해 세계시민으로서의

국제적 연대 의식과 정보를 제공하는 역할을 하기 위해 큰 노력을 기울이고 있다(Wright et al., 2021).

미국의 공영방송 PBS 역시 디지털 기기 혹은 인프라에 접근하기 어려운 다양한 지역과 계층의 어린이 교육을 지원하기 위하여 무료로 텔레비전과 디지털 플랫폼을 통한 콘텐츠 확산을 위해 노력했다. 동시에 팬데믹 상황으로 집 안에 머물 수밖에 없게 된 어린이와 청소년들에게 어떠한 메시지를 전해주는 것이 가장 중요한지에 관해 다양한 아동 관련 전문가들의 의견을 모아 제공하였다. 그 결과, 집 안에 머무는 것의 의미와 중요성, 어린이와 청소년들이 다른 어린이, 청소년들과 함께 하는 실천이 사회 전체의 모든 사람들에게 도움이 될 수 있다는 메시지 등을 전달하기 위해 큰 노력을 기울였다(Rotenberg, 2021). 이러한 연구들은 한국의 경우에도 EBS와 교육부를 비롯한 정부가 공영방송과 인터넷 인프라를 통한 디지털 학습 격차를 줄이기 위해 많은 노력을 기울인 점에 대해서는 긍정적으로 평가할 수 있으나, 어린이와 청소년의 학습 이외의 심리적 성장과 돌봄을 위한 정보 제공 및 문화적 실천의 장소이자 기관으로서의 미디어의 역할과 중요성에 대한 긍정적 관점의 활용과 연구의 필요성에 대한 시사점을 제공한다.

또한 팬데믹 상황의 많은 연구들은 동시에 어린이들에게 정보를 올바른 방식으로 전달하기 위한 저널리스트들의 노력이 필요함을 강조하고 있다. 특히 팬데믹 상황에서 불필요한 두려움을 자극하여 주목을 끌고자 하는 정보 전달/뉴스 제시 등이 보편화 될 위험이 있기 때문이다. 이에 대해서는 한국에서도 허위정보 판별을 강조하는 측면에서 많은 노력을 기울여왔다. 팬데믹 같은 위기 상황에서는 시청자, 특히 다양한 정보 접근이 용이하지 않은 어린이가 불필요한 패닉을 하지 않도록 정보를 전달하는 것이 중요하며, 어린이와 청소년들이 편안하게 받아들일 수 있는 미디어와 그 소통 방식을 활용하여 이러한 정보를 전달하고자 하는 것이 중요하다는 점을 많은 연구들이 제시하고 있다(Tilton, 2021).

3. 소셜리빙랩 연구 방법론

1) 소셜리빙랩의 개념과 지역사회 관여 연구로서의 특성

‘소셜리빙랩(Social living lab)’은 2000년대 중반 유럽연합(EU)을 중심으로 확산되기 시작한 ‘리빙랩(Living lab)’ 연구방법론의 하위분류로, 제품 개발과 기술·혁신 중심의 리빙랩에 대한 비판에서 시작되었다. 소셜리빙랩을 포함한 리빙랩은 큰 틀에서 볼 때, 지역사회 주민과 연구자의 협력에 의한 지식 생산을 강조하는 ‘지역사회 관여연구(community-engaged research)’에 속한다고 볼 수 있다. 이 절에서는 소셜리빙랩 방법론의 이해를 위해, 그 근간이 되는 지역사회 관여연구의 역사적, 이론적, 방법론적 맥락을 살펴본 후, 이를 바탕으로 리빙랩과 소셜리빙랩의 방법론적 특성을 논의하고자 한다.

우선 지역사회 관여연구의 기원은 1940년대 중반 심리학자인 쿠르트 레빈(Kurt Lewin)에 의해 널리 알려지게 된 ‘실행연구(action research)’에 그 기원을 두고 있다(Stack, 2013). 당시 레빈은 집단 간 관계와 관련한 연구가 수행되는 방식에 회의적인 입장을 가지고 있었는데, 첫째는 데이터가 대개는 설문으로 수집된다는 점이었으며, 둘째는 연구의 목적이 현상에 대한 파악과 진단에 머물러 있을 뿐 사회적 변화를 위한 실천으로 이어지지 않는다는 점이였다(Stack, 2013). 이에 레빈은 사회과학 분야에서 사용되는 실험 연구와 사회 문제 해결을 위한 실천을 목표로 하는 프로그램을 결합한 실천적 연구방법론을 활용하였다(Holkup et al., 2004). 실행연구는 다양한 분과학문에 적용되면서 ‘참여연구(participatory research)’, ‘참여적 실행연구(participatory action research)’, ‘지역사회 기반 연구(community-based research)’, ‘협동연구(cooperative inquiry)’ 등 다양한 유사 형태의 방법론으로 발전했다.

지역사회 관여연구는 지역사회에 대한 참여를 강조한다. 실행연구 및 이와 유사

한 연구방법론들은 일반적으로 지역사회의 참여를 강조하는데, 참여의 수준에는 차이가 있다. 겔러트(Gehlert)와 코울만(Coleman)의 연구(Gehlert & Coleman, 2010)은 지역사회 참여 수준에 따라 실행연구를 아래의 표와 같이 분류하였다.



그림 II-1. 지역사회 참여수준에 따른 실행 연구의 분류 (Gehlert & Coleman, 2010)

지역사회 설치형은 특정 지역사회를 연구를 위한 물리적 장소로 활용하며, 지역사회 기반형은 지역사회에서 제기되는 필요를 중심으로 연구를 설계하고 수행한다. 또한 지역사회 참여형은 연구의 과정에서 지역사회가 가지고 있는 전문지식과 자원을 활용하고, 지역주민을 지식 생산을 위한 파트너로 인식한다는 점에서 위의 두 유형보다 지역사회 참여수준이 높다. 부모 참여 중심의 미디어 교육을 위한 본 연구에서 실행한 소셜리빙랩은 참여자가 속한 지역의 범위가 서울, 인천, 경기도의 ‘수도권’으로 다소 넓으나, 지역주민인 부모를 지식 생산을 위한 파트너로 인식한다는 점에서 지역사회 관여형 연구에 속한다고 볼 수 있으며, 부모 참여자들의 참여 수준이 매우 높았다.

월러스타인(Wallerstein)과 듀런(Duran)의 연구(Wallerstein & Duran, 2017)는 지역사회 참여연구의 접근 방식이 ‘실용주의’와 ‘비판이론’의 계보 아래에서 다르게 발전해 왔음을 설명하였다. 실용주의 계보의 지역사회 참여연구와 비판이론 계보의 지역사회 참여연구는 각각 ‘북반구형(northern)’ 접근과 ‘남반구형(southern)’ 접근으로 분류되기도 한다. 쿠르트 레빈의 실행연구는 사회학자인

탈코트 파슨스(Talcott Parsons)를 중심으로 실용성에 초점을 맞춘 접근방식으로 확산되었다. 실용주의 접근방식의 지역사회 참여연구에서는 합리적 의사결정에 따라 사회의 진보를 이룰 수 있다고 가정하며, 점차 증가하는 과학적 지식을 현실 문제들에 적용하는 데 초점을 두고 있다. 실무를 맡고 있는 실행가들과 학계의 연구자들을 동등한 관계로 바라보며, 이러한 관계를 통해 얻게 된 새로운 지식과 전환적 리더십에 근거하여 제도적 변화를 추구한다. 한국에서도 학교 교사들에 의한 실행 연구가 활발히 이루어지면서 학교 현장에 대한 새로운 지식의 생성 및 교육 정책에 있어 교사들의 설명력과 영향력 강화에 기여하고 있다.

비판이론 계보의 지역사회 참여연구(critical community-engaged research)는 저개발의 구조적 위기에 대한 맑스주의적 비판, 해방 신학, 세계화에 취약한 지역에서 성인교육 및 지역사회 발전의 역할을 맡은 이들의 필요가 추동력으로 작동하면서 만들어졌다. 특히 지역사회를 연구의 대상으로 보지 않고, 지역사회 구성원들을 연구에 함께 참여하는 주체로서 전환하려 한 파울로 프레이리(Paulo Freire)의 영향을 받았다. 비판이론의 접근 방식을 채택하는 연구자들은 연구를 중립적인 것으로 보지 않으며, 가난하고 억압받은 자들의 비판적 의식과 사회사회의 자산을 기반으로 한 실천을 통해 인종 차별을 포함한 사회적 불평등의 조건을 변화시키기 위한 명시적 이념과 사회 정의의 실현을 위한 실천을 강조한다(Devieusart-Déry, 2019).

2) 리빙랩의 하위 분류로서 혁신리빙랩과 소셜리빙랩

‘리빙랩’의 개념은 다양한 이해관계자들의 협력을 통해 특히 도시 지역에서 발생하는 사회적 문제를 해결하기 위한 공간, 도구, 방법론을 일컫는다(Hossain et al., 2019). 유럽 리빙랩 네트워크(European Network of Living Laboratories, 이하 ENoLL)에서는 “연구와 혁신의 과정을 실제 지역사회 및 이

용 환경과 통합하는 이용자 공동 창조를 위한 체계적 접근방식에 기반한 이용자 중심의 오픈 혁신 생태계”로 리빙랩을 정의하고 있다(Robles et al., 2015).

리빙랩의 개념은 드렉셀 대학교(Drexel University) 경영대학 수업에서 처음 사용되었다. 리빙랩의 개념은 이후 MIT 대학 교수인 윌리엄 미첼(William Mitchell)에 의해 더욱 발전되었고, 2000년대 중반 유럽 연합에서 경쟁력 및 혁신을 제고하기 위한 방안으로 도입되면서 전 세계적으로 확산되기 시작했다.

우선 드렉셀대학교 경영대학에서는 학생들이 수업에서 배우는 경영과학(operations research) 이론을 현실에서 적용해 볼 수 있도록 하기 위해, 필라델피아의 사우스 스트리트 커뮤니티 내의 갈등 문제를 해결하는 프로젝트를 진행했는데, 이 프로젝트에서는 이론이 적용되는 지역사회를 ‘살아있는 실험실(living laboratory)’로 정의하였다(Bajgier et al., 1991). MIT 미디어랩(Media Lab) 및 건축·도시계획대학 소속 교수인 미첼(Mitchell)은 1995년에 복잡한 사회 문제를 다루기 위해 협업을 통해 새로운 기술과 전략을 개발하고 시험하는 혁신적 연구방법론으로서 리빙랩을 도입했다(Nesti, 2018). 미첼의 관점은 리빙랩을 고유의 연구방법론으로 본다는 점에서 드렉셀대학교의 관점과는 차이를 지닌다. 2000년대 중반 유럽연합에서는 혁신 친화적 환경을 만들기 위한 방안으로 리빙랩을 도입했다. 특히 2006년에 ENoLL이 조직되면서 유럽 내에서 리빙랩 방법론이 본격적으로 활용되는 계기가 마련되었으며(European Commission, 2016.12.14.), 이후 리빙랩은 혁신을 위한 연구방법론으로 전 세계적으로 확산되었다.

MIT와 ENoLL의 영향으로 인해 리빙랩은 기술 및 제품의 개발과 테스트, 이를 기반으로 한 혁신의 촉진을 돕는 방법론으로서 주로 인식되어 왔으나, 점차 그 활용 목적과 분야가 증가하는 추세이다. 아래에서는 현재까지 주류로 인식되고 있는 기술 및 혁신 중심의 리빙랩과 사회적 문제 해결에 초점을 둔 리빙랩을 각각 ‘혁신리빙랩’과 ‘소셜리빙랩’으로 부르고 그 특징을 설명하고자 한다.

3) 혁신리빙랩의 확산 배경과 주요 특성

혁신리빙랩의 확산 배경과 관련하여, 오늘날 리빙랩의 확산에 가장 큰 영향을 미친 유럽 연합의 리빙랩 이니셔티브는 2000년에 채택된 리스본 전략(Lisbon Strategy)의 일환으로 시작되었다. 리스본 전략은 유럽 연합 내에서 혁신의 부재 문제를 다루고자 고안되었으며, 지식 경제 및 혁신 기반 성장모델로의 패러다임을 강조하였다(Bongadt & Torres, 2012). 리스본 전략의 채택 초기에는 경제, 사회, 환경 등 세 개의 축이 균형 있게 강조되었으나 2005년 수정된 전략에서는 지식 및 혁신에 대한 투자, 기업의 잠재력 강화, 고용 기회 증가 등 경제적 측면에 초점을 두었다(European Committee of the Regions, 2008.12.). 특히 2006년에는 핀란드가 유럽 위원회의 의장직을 맡으면서, 공공-민간-시민 영역의 파트너십을 통한 유럽 혁신 생태계 조성의 첫 단계로서 ENoLL을 조직했다(Robles et al., 2015).

호세인과 동료들의 연구(Hossain et al., 2019)는 리빙랩 관련 기존 문헌의 체계적 리뷰를 토대로 혁신리빙랩의 주요 특성을 제시한 바 있다. 이 리뷰는 소셜 리빙랩을 포함한 리빙랩 관련 문헌을 전반적으로 다루었으나, 리뷰의 대상으로 선정된 문헌의 절대 다수가 혁신 중심의 리빙랩에 초점을 두고 있어, 이를 혁신리빙랩의 일반적 경향과 특성을 보여주는 것으로 판단하였다.

첫째, 혁신리빙랩은 실제 환경을 중시한다. 즉, 전통적인 실험실 환경과는 달리, 기존의 제품, 서비스, 시스템 등을 실험하고, 공동 창조하고, 입증하고, 시험하기 위한 공간으로서 '실제 환경(real-life environments)'이 강조된다. 실제 환경은 하나의 독립된 공간일 수도 있으며, 교육기관, 업무현장, 도시와 같이 넓은 환경일 수도 있다. 어떤 연구에서는 제품 및 서비스가 이용되는 물리적 장소로서 실제 환경을 바라보고, 또 다른 연구들에서는 이용자의 필요, 선호, 기대 등을 식별하는 한편 제품과 서비스를 개발하고 실험하는 혁신 활동의 공간으로서 실제 환경을

바라보고 있다.

둘째, 다양한 이해관계자들에 대한 인식과 공공-민간 간, 또는 공공-민간-시민 간의 파트너십이 강조된다. 다른 종류의 혁신과는 달리, 리빙랩은 학계, 개발자, 이용자, 시민, 기업, 그 외의 공공과 민간의 조직 등 이질적이고 다양한 이해관계자들을 혁신 활동에 참여시키는 특징이 있다.

셋째, 리빙랩과 관련된 주요 연구들은 리빙랩에서 전개되는 혁신 활동에 주목한다. 리빙랩에서 일어나는 활동은 통제된 환경에서의 실험이 주축이 되는 테스트베드의 활동과는 구별된다. 즉, 리빙랩에서의 혁신 활동은 제품 및 서비스를 실제 환경에서 테스트하는 것에 머무르기도 하지만, 이용자 및 다양한 이해관계자가 공동으로 디자인하고 창작하며 실험하는 것이 중요한 요소로 인식된다. 전자에서 이용자는 혁신 활동의 ‘대상(object)’으로서의 역할에 머무는 반면, 후자에서 이용하는 혁신 활동의 ‘주체(subject)’로서의 위상을 갖는다.

넷째, 리빙랩 연구 중에는 리빙랩을 비즈니스 모델의 관점에서 보는 경우도 있다. 이러한 관점에서 리빙랩은 복잡한 문제 해결을 위해 고안된 비즈니스 모델의 타당성을 실제 환경에서 시험해볼 수 있는 탐색의 장으로서 기능한다.

다섯째, 리빙랩의 네트워크적인 측면을 강조하는 연구들도 있는데, 여기서는 하나의 리빙랩 프로젝트 안에서 생성되는 이해관계자들 간 네트워크, 리빙랩 프로젝트 간 네트워크, 또는 ENoLL가 같은 지역적 또는 전지구적 수준의 네트워크 등을 탐색한다.

여섯째, 방법, 도구, 접근방식을 강조한다. 리빙랩은 적용의 주체와 맥락에 따라 다양한 방식으로 이해되는데, 방법이자 테크닉으로서의 리빙랩이 강조되기도 하며, 리빙랩 환경에서의 조정(예: 상향식, 하향식), 참여방법(연구자 필요 중심, 이해관계자 필요 중심), 실제 환경과의 유사성 정도 등이 강조되기도 한다.

일곱째, 리빙랩 운영을 위해서는 다양한 방법이 활용되는데, 그림, 사진, 수치를 비롯하여 이용자들이 직접 생산하는 다양한 재현물, 리빙랩 환경에서 수집되는

시스템 로그 및 행동 데이터, 연구자가 참여자를 대상으로 적용하는 인터뷰, 질문지, 참여관찰 등이 활용된다.

여덟째, 리빙랩 활동은 단기간의 조직적 필요에 초점을 맞추어 일시성(temporality)을 띠며, 다면적인 환경과 다중의 이해관계자 참여로 인한 관리와 통제의 문제로 인해 거버넌스의 운영과 예측 가능한 결과를 도출하는 데 있어 어려움을 지닌다. 또한, 리빙랩은 실제 환경에서 상충되는 이해관계를 극복하는 과정을 거침에 따른 비효율성 문제, 수동적 참여자를 포함하여 다양한 수준의 적극성을 가지는 참여자의 모집의 어려움, 혁신 활동을 지속시키고 그 범위를 확장하는 데 있어서 장기적인 재정적 지원 부족 등의 과제도 지닌다.

아홉번째, 리빙랩의 성과는 크게 ‘유형(tangible)’과 ‘무형(intangible)’의 성과로 나눌 수 있다. 유형의 성과는 디자인, 제품, 프로토타입, 솔루션, 시스템 등을 포함하며, 무형의 성과는 개념, 아이디어, 지적재산권, 지식, 서비스 등을 포함한다. 리빙랩으로 도출된 혁신의 결과를 성과로 보기도 한다. 대부분의 성과는 점진적 혁신의 성격을 띠며, 이외에도 시장 혁신, 중간 및 기초 단계(mid- and ground-level) 혁신, 제품 혁신, 급진적 혁신, 서비스 혁신, 사회적 혁신, 체계적 혁신, 기술적 혁신 등이 있다.

마지막으로, 리빙랩은 ‘지속가능성’을 중시한다. 그러나 지속가능한 혁신이 중요한 쟁점으로 자리잡고 있음에도 불구하고, 아직까지 많은 리빙랩 프로젝트들은 지속가능성에 초점을 맞추지 않음. 리빙랩은 지속가능한 제품과 서비스를 개발하는 과정이자 지속가능성의 문제를 다루는 거버넌스이자 실험의 장으로서 기능할 수 있다. 리빙랩 자체의 지속가능성도 중요하다. 리빙랩의 지속가능성이란 리빙랩에 운영되는 지역사회 내에서 계속해서 생존력과 책무성을 가지는 것을 말한다. 그러나 대부분의 리빙랩에 프로젝트 기반으로 지원을 받음에 따라 지속가능한 비즈니스 모델을 구축하기 어렵다는 한계를 갖고 있다.

4) 소셜리빙랩의 확산 배경과 주요 특성

리빙랩 방법론을 활용하는 대부분의 사례는 제품 및 서비스에 대한 기획, 개발, 적용 및 평가에 초점을 두는 경우가 많다. 이들 제품 및 서비스는 도시 문제를 비롯하여 사회 문제를 해결하려는 목적을 갖지만, 그 사회 문제란 사회에서 발생하는 문제를 칭하는 경향이 있으며 사회적 문제, 다시 말해 개인 또는 집단 간의 상호작용에서 발생하는 문제들은 제외되고 있다. 예를 들어, 전자는 공기 오염, 수질 오염, 교통 혼잡, 생활폐기물과 같은 문제들을 포함하며, 후자는 교육 격차, 건강 격차, 정보 격차, 세대·젠더 간 갈등 등을 포함한다. 그러나 1960년대에 등장한 사회혁신 개념이 2008년 유럽의회가 발표한 “새로운 사회적 의제(Renewed Social Agenda)와 “유럽 2020 중점 이니셔티브: 혁신 연합(Europe 2020 Flagship Initiative: Innovation Union)”을 통해 다시 강조되면서 사회적 문제에서도 리빙랩이 점차적으로 확산되는 계기를 맞이하게 되었다(Edwards-Schachter et al., 2012).

소셜리빙랩의 주요 특성과 관련하여, 프란츠(Franz)는 사회적 문제를 다루는데 있어 혁신 중심의 관점이 갖는 한계를 지적하고, 사회 연구(social research)의 방법론으로서 리빙랩이 갖는 가능성과 한계를 검토하는 것의 중요성을 강조했다(Franz, 2015). 그러나 소위 소셜리빙랩의 정의, 특성, 적용사례 등에 초점을 맞춘 연구는 소수에 불과해 지속적 연구가 요구되는 상황이다. 프란츠는 기존 문헌과 리빙랩 사례의 분석을 통해 아래의 표와 같이 ‘리빙랩 일반’, ‘기술 중심 리빙랩’, ‘사회 중심 리빙랩’의 특성을 구분한 바 있다.

표 II-1. 리빙랩 일반, 기술 중심 리빙랩, 사회 중심 리빙랩의 특성 (Franz, 2015)

구분	리빙랩 일반	기술 중심 리빙랩 Technologically oriented living labs	사회 중심 리빙랩 Socially oriented living labs
초기 상황	서비스 개선	제품/서비스 개발 및 평가	도시와 생활 환경의 공동 개발
목적	“일상 환경”에서의 개발자와 이용자 간 상호 작용을 통해 유용한 서비스 개발 개선	제품 또는 서비스의 공동 창조를 통한 높은 수용성 확보	정책, 공공 서비스 등에서 높은 수용성 확보를 위해 영향받는 집단을 참여시키고 통찰력 있는 풍부한 정보 획득
접근 방식	공동의 개발 - 이용자 중심의 혁신	이용자 인터페이스 디자인 - 이용자 수용성 - 공동 기획 - 제품 및 서비스 생산	임파워먼트 - 참여 - 공동 창조
행위자	시민, 기업	이해관계자, 이용자/소비자/시민	지역사회 행위자, 시민
환경	지리적으로 구속된 혁신 환경	협력적, 다매락적, 다문화적 실제 환경	열린, 참여적인, DIY 환경
성과	공동으로 창조한 향상된 제품	새로운/개조된 제품 또는 서비스	공동으로 창조한 향상된 생활환경

리빙랩 연구의 초기에는 기술 중심 리빙랩에서 제품 또는 서비스 개선을 중요하게 여긴 반면, 이후의 사회 중심 리빙랩에서는 생활 환경 자체의 변화를 중요하게 여긴다. 이는 사회적 실천, 과거의 관습, 구조적 조건의 변화를 강조하는 사회혁신 과도 궤를 같이한다. 또한 기술 중심 리빙랩에서는 제품 및 서비스의 실패 최소화 와 높은 수용력 확보를 목적으로 하는 반면, 사회 중심 리빙랩에서는 공공 정책 및 서비스와 같이 시민의 삶 전반에 영향을 미치는 사회적 조건에 대한 수용성을 확보하고, 그러한 사회적 조건에서 살아가는 이들로부터 통찰력 있는 견해를 얻는 것을 목적으로 한다.

접근 방식에 있어서도, 기술 중심 리빙랩에서는 시민 또는 이용자와의 공동 기획-개발-평가 등으로 이어지는 절차적 과정을 중시하는 반면, 사회 중심 리빙랩에서는 시민에 대한 ‘권한 부여(empowerment)’와 참여가 강조된다. 두 리빙랩 모두에서 시민과 이용자의 개입이 강조되지만, 권한 부여 및 참여의 강조는 연구자와 참여자 간 권력 관계의 성찰과 평등한 위치의 추구로부터 비롯된다는 점에서 차이를 지닌다. 또한 행위자를 바라보는 관점에 있어서도 두 리빙랩 모두 다양한 이해관계자와 시민이 주요 행위자로 나타나지만, 사회 중심 리빙랩에서는 특히 시민을 중요한 행위자로서 강조한다. 이는 생활 환경의 조성 과정에 있어서 시민이 갖는 주권, 그리고 이용자 또는 소비자로서의 개인적 필요를 넘어 공동체의 구성원으로서 갖는 상호적 이해관계의 중요성을 강조한 것으로 이해할 수 있다.

환경을 바라보는 관점에 있어서도 두 리빙랩 모두 실제 환경을 리빙랩 활동의 공간으로 강조한다. 그러나 기술 중심 리빙랩에서는 제품 또는 서비스가 적용되는 복잡하고 다층적인 맥락으로서의 실제 환경에 주목하는 반면, 사회 중심 리빙랩에서는 시민의 일상생활이 일어나고 시민이 동등한 위치에서 참여할 수 있는 공간으로서의 실제환경에 더 무게를 싣고 있다. 또한 성과를 바라보는 관점에서, 기술 중심 리빙랩에서는 제품 또는 서비스의 개선을 핵심적 성과로 바라보지만, 사회 중심 리빙랩에서는 가정, 마을, 지역사회를 비롯하여 시민이 직접 살아가는 생활 환경을 더 나은 방향으로 개선하는 것을 중요한 성과로 인식한다.

이와 같은 프란츠의 분석을 고려할 때, 소셜리빙랩은 ①생활환경을 더 나은 방향으로 발전시키기 위해 ②정책 및 공공 서비스 제공과 관련한 문제 해결 및 의사결정 과정에서 ③시민에 대한 권한부여를 장려하고 연구자, 시민, 기타 지역사회 행위자와 공동으로 지식을 구축하는 연구방법론으로 정의할 수 있다.

4. 국내 부모 미디어교육 프로그램

국내 학부모 미디어 교육 프로그램은 교육부와 시도교육청, 지방자치단체, 공공기관, 대학, 시민단체, 영리기업 등에서 다양하게 이루어지고 있다. 특히 2020년 한 해 동안에는 코로나19로 인해 학생들이 집안에 머무는 시간과 미디어 이용 시간이 증가함에 따라 가정의 미디어 교육의 필요성이 더욱 증가되었고, 이 때문에 가정의 역할을 중시하여 다양한 학부모 교육 프로그램이 개설되었다. 다양한 기관에서 부모를 대상으로 한 오프라인과 온라인의 미디어 교육 프로그램을 제공하고 있다. 아래에서는 그 대표적인 프로그램들을 개략적으로 제시하는 방법으로 소개하고자 한다.

1) 교육부의 부모 대상 온라인 연수 프로그램 “클릭! 미디어 리터러시”¹⁾

이 프로그램은 부모 대상 온라인 연수 프로그램으로 총 15차시로 구성되어 있다. 청소년 세대의 미디어 이용 특성, 학교급별 미디어 이용 지도 내용과 방법, 디지털 미디어 이용 시 유의점과 함께 다양한 미디어 관련 문제를 자녀와 함께 슬기롭게 소통하는 방법을 소개하고 있다. 자녀의 주체적인 미디어 이용 방법과 함께 팩트체크, 유튜브, 게임, SNS와 같이 학생들이 주로 사용하는 미디어의 특징과 지도방법을 중점적으로 다루고 있다.

또한 ‘미디어 바른 사용설명서’를 주제로 카드뉴스 형태로 주제별 핵심 이슈 및 지도 방법을 안내하고 있다. ‘가짜뉴스’에서는 미디어 교육에 대한 홍보와 함께 가짜뉴스를 구분할 수 있는 체크리스트를 제공하고 있으며, ‘스마트폰 잘 쓰기’에서는 과이용의 문제점과 함께 자신의 이용을 점검할 수 있는 자료를 제시하고 있다.

1) 학부모온(<http://www.parents.go.kr/>)에서 2021년 7월 21일 인출

2) 지역 교육지원청 및 지방자치단체 중심 부모 미디어 교육 사례²⁾

충남 서천교육지원청에서는 한국언론진흥재단에서 공모한 ‘2021 학부모 미디어 교육 연수지원 공모사업’의 일환으로, ‘엄마 아빠도 쉽게 유튜버 되는 방법 배워요’를 주제로 한 총 5회차 프로그램을 진행하였다. 주요 내용은 사진과 동영상 편집, 유튜브채널 개설, 동영상 올리기 등의 제작 수업 중심의 프로그램 등이다. 한편 경기 김포교육지원청은 "디지털시대 우리아이에게 미디어는 독일까? 독일까?"를 주제로 한 학부모 미디어 리터러시 교육을 총12회차로 진행하였다. 주된 내용은 미디어 리터러시의 개념, 디지털 시민성에 대한 이해와 더불어 비판적 뉴스 읽기, 팩트체크, 정보 검색 그리고 스마트폰 영상 제작과 유튜브 채널 만들기 등이었다.

3) 한국지능정보사회진흥원의 ‘아름다운 인터넷 세상’³⁾

한국지능정보사회진흥원에서는 디지털 과의존과 역기능 예방을 위해 ‘아름다운 인터넷 세상’이라는 웹사이트를 통해 다양한 교육 자료와 정보를 제공하고 있다. 이 가운데에는 ‘Digital Parenting’이라는 이름으로 발행된 ‘디지털 세대와 함께 사는 유아 및 초등학생 자녀의 부모를 대상으로 올바른 인터넷 이용 지도를 안내하는 잡지’도 있고 이것은 현재 총 2부(2019, 2021)가 발행되었다. 유아와 초등학생 자녀의 인터넷 이용 규칙, 인터넷 이용을 둘러싼 자녀와의 관계 정립과 코로나19 시국에 맞추어 자녀의 원격수업을 도와줄 수 있는 방법에 대한 안내, 어린이의 개인 정보 보호를 위한 ‘쉐어런팅(sharentung)’ 문제에 대한 이해와 자제를 요청하는 것 등이다.

2) 충남일보(2021.04.02.), 서천교육청 학부모지원센터, ‘학부모 미디어 교육’ 및 경기김포시청 홈페이지(<https://www.gimpo.go.kr/>)에서 2021년 7월 21일 인출

3) 아름다운 인터넷 세상 홈페이지(<https://www.digitalcitizen.kr/>)에서 2021년 7월 21일 인출.

‘아름다운 인터넷 세상’ 웹사이트에서는 부모를 대상으로 한 동영상 학습 자료들도 다수 제시하고 있다. 인터넷·스마트폰 과사용으로 인한 문제를 실천 가능한 솔루션을 자녀의 정서적 측면에서 조언한 ‘자녀와의 스마트폰 전쟁 끝내기(2018, 20분)’, 자녀의 사이버폭력에 대한 지속적인 부모의 관심과 지도가 필요함을 강조한 ‘내 아이를 지키는 부모의 관심(2016, 1분)’ 등은 동영상 형태로 제공되고 있는 부모용 교육 자료의 대표적인 예이다. 이 밖에서 이 웹사이트에서는 다양한 연령의 자녀를 둔 부모용 교육 자료를 제공하고 있다.

4) 한국언론진흥재단의 “학부모를 위한 미디어 리터러시 실천·지도 매뉴얼”⁴⁾

한국언론진흥재단에서 발행한 학부모를 위한 미디어 리터러시 실천·지도 매뉴얼은 ‘미디어 이해’, ‘미디어 이용’, ‘미디어 소비’, ‘미디어 생산’ 등 총4개 영역으로 구성되어 있다. ‘미디어 이해’에서는 미디어의 정의와 특징에 대해 다루고, ‘미디어 이용’에서는 미디어의 노출과 소비습관, 연령에 따른 미디어 등급, 학교의 미디어 교육에 대한 내용을 기술하고 있다. ‘미디어 소비’에서는 미디어의 순기능과 역기능을 알아보고, ‘미디어 생산’에 있어서는 저작권 및 진로에 관한 내용을 다룬다. 이 자료는 각 영역별 소주제에 대한 핵심 지침을 ‘이용 가이드’라는 용어로 제시한 후, 어린이와 청소년들이 자신들이 겪는 미디어 이용 상황을 가상의 이야기로 제시해 보도록 하고, 이를 바탕으로 실질적인 실천 방법을 정보 형태로 제안하는 방식으로 구성되어 있다.

5) 국립중앙도서관의 학부모를 위한 미디어 리터러시 아카데미⁵⁾

국립중앙도서관에서는 초·중등 자녀를 둔 학부모를 대상으로 미디어에 대한

4) 한국언론진흥재단 포미 사이트(<https://www.forme.or.kr>)에서 2021년 7월 21일 인출.

5) 국립중앙도서관 홈페이지(<https://www.nl.go.kr>)에서 2021년 7월 21일 인출.

자녀의 비판적 사고력을 함양할 수 있도록 부모 교육 프로그램을 총 6회, 12차시로 구성하여 블렌디드 러닝 방식으로 진행한 바 있다. 교육비는 무료로 총 30명을 추첨 선발하여 진행하였다. 1차시에는 ‘디지털미디어 세상에 안전하고 효율적으로 접근하는 방법’이란 주제로, 디지털 흔적과 프라이버스 그리고 정보 검색에 관한 내용과 같은 디지털 리터러시 내용을 다루었고, 2~4차시는 미디어 리터러시 관련 내용으로 미디어 메시지의 저자와 표현 방법, 설득기법, 사건과 허구의 구분, 관점 파악하기 등을 다루었다. 5차시에는 유튜브 사용법에 관한 내용을, 마지막 6차시에는 가족의 즐거운 미디어 생활을 위한 내용 및 아이의 사고를 촉진하는 질문에 관한 내용을 다루었다.

6) 서강대 미디어교육연구센터 : ‘뉴스와 1인 미디어 따라잡기’⁶⁾

서강대 미디어교육연구센터에서는 한국언론진흥재단의 ‘2020년 대학·지역사회 연계 미디어 리터러시 프로그램 지원사업’에 참여하여 초·중·고등학생 학부모 대상 미디어교육 프로그램인 <뉴스와 1인 미디어 따라잡기>를 진행하였다. 수업은 총 8주 동안, 주 2회 2시간 씩 줌(Zoom)을 활용한 실시간 프로그램으로 이루어졌으며, 16회 수업을 이수한 부모와 자녀에게는 수료증을 수여하였다. 구체적인 프로그램의 내용은 ‘온라인 콘텐츠 이용에 영향을 미치는 한국 청소년의 특징’, ‘초·중·고등학생의 유튜브 인식과 경험’, ‘학교 미디어교육 현황을 소개하며 부모-교사 간 협력 가능성’의 내용과 함께, ‘뉴스 사용 설명서 제작 활동’, ‘유튜브 동영상 시청할 때의 주의 사항’ 및 ‘자녀와 함께 시청할 만한 유튜브 추천 채널 찾아보기’와 같은 활동으로 구성되었다.

이밖에도 다양한 지방자치단체, 시민단체, 학교, 마을공동체, 공공기관 등에서 부모 대상의 미디어 교육 프로그램들을 제공하고 있다. 청소년의 가정 내 미디어

6) 서강대 홈페이지(<http://sogang.ac.kr>)에서 2021년 7월 21일 인출.

교육을 지원하기 위한 부모 교육이 중요하게 여겨지고 그 기회가 확대되고 있는 점은 고무적이다. 그러나 부모 미디어 교육에서 다루는 내용은 대체로 짧은 기간 내에 미디어에 대한 기본적인 이해, 가짜 뉴스나 개인정보 보호 등의 쟁점에 대한 이해, 자녀의 미디어 이용 실태와 지도 방법, 미디어 메시지의 비판적 이해, 미디어 제작 체험 등을 훑어가는 방식으로 대동소이한 측면이 있다.

그러나 이러한 부모 대상 미디어 교육이 어떤 효과를 거두고 있을지, 이에 대해 부모들은 어떤 도움을 얻고 어떤 점을 여전히 의문으로 지니고 있을지, 이러한 프로그램들이 지니고 있는 어린이와 청소년의 미디어 이용 지도에 대한 관점은 무엇이고, 이러한 프로그램을 통해 얻은 정보와 경험을 바탕으로 부모들은 자녀의 미디어 이용 지도를 가정에서 어떻게 하고 있을지에 대해 이해하기 위해서는 시민으로서의 부모, 교육 프로그램의 이용자로서의 부모가 교육 프로그램의 내용 구성에 스스로의 경험을 자산으로 삼아 참여할 수 있는 보다 부모 참여 주도적인 방식의 교육이 필요하다.

코로나19 팬데믹이 장기화되면서 일, 학습, 여가 활동이 미디어를 통해 가정에서 이루어지게 된 상황 속에서, 자녀와 부모의 미디어 이용이 모두 폭증했다. 가정 내 부모와 자녀의 관계에 어려움을 호소하는 가정이 늘었으며, 기존의 자녀 미디어 이용 지침의 실효성에 대해 의문을 제기하는 부모들이 많아졌고, 새로운 미디어 이용을 시도하고 있으나, 이에 대한 연구와 공론화는 더딘 상황이다. 이 연구는 이러한 상황 속에서 ‘소셜리빙랩’의 연구방법론을 초기 및 중기 청소년 자녀를 둔 부모의 미디어 교육에 도입하여 새로운 방향을 모색하고자 하였다.

○ — III. 청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모참여중심 소셜리빙랩의 설계와 운영

- 1. 소셜리빙랩 프로그램의
설계 원리
- 2. 소셜리빙랩 프로그램의 구성
- 3. 미디어 테크놀로지의 활용

청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모참여중심 소셜리빙랩의 설계와 운영

부모참여중심 소셜리빙랩 프로그램은 부모 미디어 리터러시 교육의 핵심 참여자(core participants)이자 의미구성 주체(meaning-makers)로서 부모를 상징한다. 이러한 관점은 전통적으로 부모를 미디어와 미디어리터러시에 관한 지식과 역량이 부족한 열등하거나 수동적인 존재로 봄으로써 그들을 계몽 및 교정의 대상으로 개념화하던 관성적 ‘결핍의 학습자관(deficit view of learners)’을 배척한다. 대안적으로, 우리 연구팀은 부모를 바라보는 ‘자산의 학습자관(resource view of learners)’을 채택함으로써 삶의 과정에서 습득한 다양한 지식과 역량을 갖춘 존재로 부모들을 이해하면서 그들이 지닌 지적 특성과 경향성을 소셜리빙랩 프로그램의 참여적 학습을 촉진하는 가장 핵심적인 ‘지식 자원(funds of knowledge)’으로 활용하고자 하였다. 또한, 소셜리빙랩이 참여자 스스로 이미 어느 정도 형성된 부모로서의 정체성을 ‘미디어 중재자’로서의 정체성으로 발전, 전환시킬 수 있는 계기를 협력적으로 탐색할 수 있도록 지원한다는 점에서, 부모가 자신을 바라보는 태도와 관점을 그들의 학습 과정에서 핵심적으로 작용하는 ‘정체성 자원(funds of identities)’로 보았다.

이 연구에서는 미디어리터러시 교육에서 부모를 바라보는 참여적, 자산적, 주도적 관점을 견지하면서, 연구팀이 그간 활동해 온 다양한 교수학습 분야의 주요 개념들을 복합적으로 적용하고 조화시킴으로써 부모를 학습의 주체적 참여자로

안내하는 소셜리빙랩 프로그램의 내용과 방식을 설계하는 데 주력하였다. 따라서 이 장의 1절에서는 우리 프로그램의 구성 원리와 방향을 ‘학습과학(the science of learning)’의 원리를 바탕으로 설명하고자 한다. 이어 2절에서는 소셜리빙랩 프로그램의 구체적 내용과 절차를 설명하고, 미디어리터러시 코치와 부모들이 함께 협력하여 참여적으로 진행한 수업의 양상을 개괄적으로 기술하고자 한다. 마지막으로, 3절에서는 소셜리빙랩의 설계 및 운영의 맥락에서 테크놀로지의 활용의 양상과 제한점에 관하여 기술하고자 한다.

1. 소셜리빙랩 프로그램의 설계 원리

1) 성찰적 학습자와 정체성 변화

소셜리빙랩 프로그램의 가장 중요한 목적 중 하나는 이 프로그램의 참여자인 부모들이 가정과 사회라는 맥락 안에서 자신의 위치와 역할을 성찰하고 미디어 중재자로서의 새로운 정체성을 모색할 수 있도록 안내하고 촉진하는 것에 있다. 이에 따라 소셜리빙랩 프로그램은 가정에서 부모와 자녀 사이에 벌어지는 다양한 미디어 관련 문제 상황에 연루되는 ‘정체성 학습의 틀(the framework for identity learning)’을 다음의 세 가지 정체성 유형을 바탕으로 하여 탐색하였다.

- 현실적 정체성(real identities). 먼저, 소셜리빙랩 프로그램의 설계를 위해서 부모 학습자들이 이미 형성하고 있는 현실적 정체성을 고려하였다. 현실적 정체성은 가정이라는 맥락 안에서 양육자로서의 부모가 자녀와의 관계 사이에서 형성해 온 가장 강력한 형식의 정체성을 의미한다. 쉽게 말하면 ‘부모로서의 나(I-as-parent)’를 의미하는 것으로, 양육자로서의 부모가 스스로 인지하고 있는 자신의 역할, 자녀와의 관계, 가정에서 맡게 되는 책임 등이 인지

적, 정서적, 사회적 측면에서 다양한 형태로 표출되고 성찰됨으로써 굳어진 정체성이다.

많은 부모들의 경우, ‘부모로서 나’의 정체성은 그 문제 상황이 무엇이든 간에 당면한 문제의 해결 및 의사결정의 과정에서 가장 강력한 방식으로 작용하는 정체성이다. 따라서, 부모로서 나에 대한 인식과 믿음은 일회성의 학습으로는 쉽게 바뀌지 않으며, 특별히 수동적 강연 듣기나 정보 수용만으로 변화를 기대하기 어려운 종류의 정체성이다. 동시에, 이 정체성은 부모 학습의 시작 단계에서부터 소셜리빙랩의 학습 과정에 지속적으로 영향을 미치는 선행 요인 이므로, 이러한 일차적이고 본원적이며 가장 자연스러우면서도 이성과 감정이 융화되어 있는 정체성을 고려하지 않은 채 부모와 함께하는 학습의 과정을 효과적으로 제안하기 어렵다.

따라서, 이 연구의 소셜리빙랩은 자연스러운 대화 맥락 안에서 부모로서의 현실적 정체성에 대해서 스스로 돌아볼 수 있는 기회를 마련함과 동시에, 이에 대한 자의식과 성찰을 공유할 수 있도록 하는 다양한 장치들을 마련하였다. 특히, 이러한 초기 성찰 활동은 프로그램 종료 시점의 재성찰의 과정과 통합되면서 부모 스스로 자신의 변화 여부를 확인할 수 있도록 하였다.

- 이상적 정체성(ideal identities). 다음으로, 이 연구의 소셜리빙의 내용과 형식을 목적지향적(goal-oriented)으로 구성하기 위하여 부모의 이상적 정체성 역시 중요하게 고려하였다. 이것은 일종의 학습의 목표로 간주될 수 있는 이상적 정체성으로서 ‘미디어 중재자로서의 부모(parent-as-mediator)’를 의미한다. 이 정체성은 부모참여중심의 소셜리빙랩 프로그램을 지향점을 안내하는 목표이자, 대부분의 부모들이 이 프로그램에 참여 의사를 밝히게 된 직접적인 동기와 관련된다.

부모 참여자들은 가정에서 자녀와의 관계 속에서 미디어 사용에 관한 일정 정도의 문제 상황에 봉착해 있는 상황이기에 이를 해소하기 위한 지식과 역량을

키워 보다 적극적인 미디어중재자의 역할을 소화하고자 하는 욕구를 가지고 있다. 따라서 미디어 중재자로서의 부모라는 이상적 정체성은 교수자(미디어 리터러시 코치와 연구팀)와 부모 학습자 간에 공유된 목표로서 기능하면서 동시에 소셜리빙랩의 과정에서 문화적, 정서적으로 구축되는 부모 학습 공동체 (community of parental learning)가 지향하는 공유된 관심사(shared interest)라고 할 수 있다. 부모가 어떤 정체성을 갖기를 원하는지에 대한 이해와 그 목표를 달성할 수 있는 방법에 대한 고민 없이는 그들의 적극적 참여를 이끌어 낼 수도 없으며, 나아가서는 소셜리빙랩의 효과성과 성공도 기대하기 어려울 것이다.

- 대안적 정체성(alternative identities). 미디어 중재자로서의 부모라는 이상적 정체성을 상정하였다 할지라도 그러한 정체성이 개별 부모학습자가 처한 상황이나 조건에 관계없이 동일한 방식으로 작동하거나 효과성을 발휘하지는 않을 것이다. 이상적 정체성은 현실적 정체성의 기틀 위에서 판단되며, 이상적 정체성은 현실적 정체성의 발전적 변화를 안내할 수 있는 가이드 역할을 할 것이나, 그것 자체가 현실 정체성을 완전히 대체하는 것은 무리이며 그것이 가능하지도 않다. 따라서 이상적 정체성은 현실적 정체성의 토양 위에서 새로운 정체성으로 거듭날 필요가 있다(〈그림 III-1〉 참조).

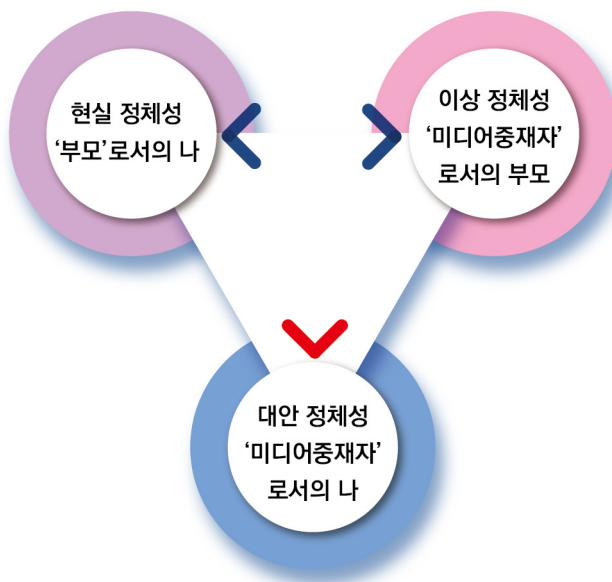


그림 III-1. 미디어중재자 소셜리빙랩에서 고려하는 부모 정체성의 전환적 과정

이렇게 개별 부모 학습자들이 현실적 정체성과 이상적 정체성 사이에서 자신의 역할과 위치에 대한 가장 합리적인 판단을 내리기 위해서는 그러한 판단에 도움이 되는 다양한 지식과 전략, 자원들이 제공되어야 한다. 그리하여 결과적으로 부모가 자신의 가정 상황과 자녀 관계 맥락에 가장 부합하는 방식으로 스스로의 정체성을 구성할 수 있을 때 대안적 정체성이 형성될 기회가 모색될 것이다.

이렇듯 대안적이고 전환적인 정체성을 이 연구에서는 ‘미디어 중재자로서의 나(I-as-mediator)’로 명명하였다. 현실적 정체성이 선행 경험에 기반한 일반적 정체성이고, 이상적 정체성이 소셜리빙랩의 학습을 통한 영역 특수적이고 개념적인 정체성이라면, 미디어 중재자로서의 나라는 대안적 정체성은 새롭게 모색한 개념적 정체성을 실제의 맥락에 맞게 적용, 시험하여 체득하는 일종이 상황적 정체성이라 할 수 있다. 따라서 부모 학습자의 대안적 정체성의 형성을 촉발하는 실제적 탐구 학습의 자극과 기회의 모색은 이 연구의 소셜리빙랩 프로그램이 추구

하는 가장 궁극적인 목표라고 할 수 있다. 또한, 본 소셜리빙랩 프로그램이 기존의 강의 및 정보전달식 부모 미디어 교육과 현저하게 구별되는 지점이라고 말할 수 있다.

2) 자기경험의 맥락화와 객관화

우리 연구가 제안하고 실행한 소셜리빙랩은 자녀의 미디어 사용 문제 상황에서 부모의 역할에 대한 고민을 최대한 부모의 삶 속에 맥락화 시키려 했다는 특징을 갖는다. 학습은 실제적인 문제(authentic problems)와 고민, 참여하고 구체적인 질문과 생활세계 연관성(relevance)의 요건이 갖추어질 때에 가장 효과적이고 생산적인 방식으로 설계될 수 있다. 이렇게 실행된 학습은 깊고 넓은 배움, 그 수명이 오래가는 내구성 좋은 배움을 가능하게 한다. 제한된 시간과 물리적 조건, 한정된 자원의 제약 등을 생각해 볼 때에 프로그램의 내용과 형식을 가장 실제적인 방식으로 설계하는 것은 소셜리빙랩의 현실적 가치와 구체적인 변화 가능성을 증대시키는 가장 효과적이며 핵심적인 원리가 아닐 수 없다. 이와 관련하여 본 소셜리빙랩은 맥락화된 학습과 메타인지 학습의 원리를 학습 내용과 활동의 전 과정에 채용하였다.

- 맥락화된 학습(situated learning). 소셜리빙랩 프로그램의 실제성을 높이기 위해서 먼저 맥락화된 학습 또는 상황 학습의 개념을 적극 채용하였다. 이를 위해서 부모들이 자신의 삶의 경험과 문제들을 수업의 토론과 상호작용의 과정에 적극 가져올 수 있게 하는 ‘자기 성찰적 질문기반 사례연구(self-reflective, question-driven case study)’ 활동을 구성하였다. 활동은 ‘질문하기-조사하기-소통하기’의 매우 단순해 보이지만 강력한 탐구 학습의 과정에 따라 설계되었다. 이러한 세 가지 과정은 학습자의 능동적이고 자발적인 대화 참여를

유도함으로써 몰입의 학습을 촉진하는 역할을 할 것으로 기대하였다.

- 메타인지적 성찰(metacognitive reflection). 효과적인 상황 학습은 반드시 자신의 행동과 경험, 그리고 특정한 문제와 사태가 벌어지는 맥락에 대한 학습자 스스로의 메타인지적 성찰을 요구한다. 질문을 만들고, 질문에 대답하기 위한 나름대로의 행동과 전략을 계획하여 가정에서 그 행동을 실천해보는 ‘시도(attempt)’의 전과정을 맥락적으로 점검하는 활동은 소셜리빙랩의 상호작용에서 가장 중점적으로 추진되어야 할 학습 요소이다. 이러한 메타인지적 성찰을 통해서 학습자는 단순히 문제의 발견과 그에 대한 해결책의 시도에 그치는 것이 아니라, 그러한 문제 상황에 왜 탐구할만한 것이며 새로운 시도가 어떠한 지적, 정서적, 사회적 혜택을 학습자 스스로에게 돌려줄 수 있을지 분석적으로 되돌아보게 된다. 메타인지적 성찰의 과정은 미디어 중재자로서의 대안적 부모 정체성을 모색할 수 있는 중요한 학습 기회를 제공한다.

이와 같이 상황 학습과 메타인지 학습이라는 두 가지 대원리를 바탕으로 하여 본 소셜리빙랩은 부모 활동을 ①가정의 미디어 사용 문제에 과한 개별적 질문 생성하기, ②다양한 실제적 질문들의 범주화를 통하여 핵심 문제 상황 파악하기, ③특정 범주의 문제 상황을 선정하여 사례 연구 실행하기, ④사례 경험을 공유하고 미디어 중재자로서의 부모 역할에 대해 성찰하기라는 네 단계의 절차적 학습 과정으로 구성하였다(〈그림Ⅲ-2〉 참조).

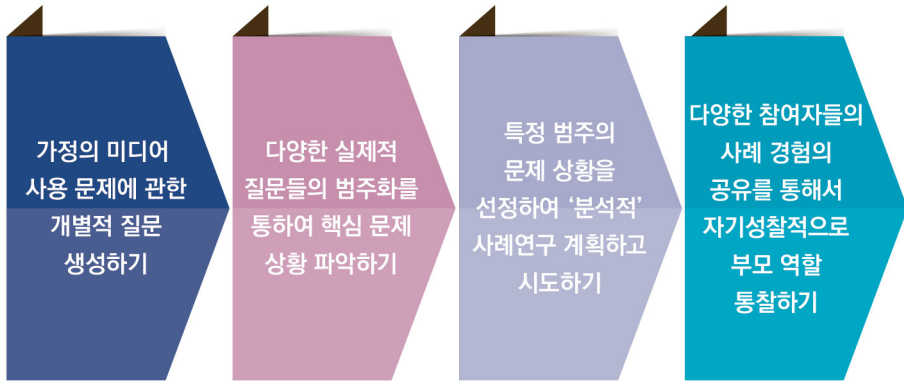


그림 III-2. 부모참여중심 소셜리빙랩 프로그램의 부모 활동 구성

- 개별적 경험 기반 질문 생성. 각자의 상황에 기반하여 가정에서 경험한 문제 상황을 조사하고 이러한 문제가 왜 일어나는지, 어떻게 해결할 수 있을지, 어떤 도움이 필요한지, 무엇을 더 알아야 하는지, 어떠한 자원이 필요한지 등에 관한 질문들을 학습자가 개별적으로 생성한다. 이 질문들은 소셜리빙랩 프로그램의 부모 학습을 안내하는 밑거름이지 기본 구성 요소(building blocks)로 작용한다.
- 협력적 질문 범주화 및 핵심 문제 파악. 개별적으로 생성한 질문들을 수업 시간에 다른 학습자들과 협력적으로 범주화하고, 그것을 관통하는 핵심적 개념과 문제를 파악한다. 협력적 질문 범주화를 통해서 문제의 상황을 일반화, 개념화할 수 있는 계기를 마련하며, 이에 대한 지적 탐구의 필요성을 인식할 수 있는 기회를 제공한다. 동시에 협력적 질문 범주화 과정에서 자연스럽게 문제 상황을 큰 틀에서 공유하는 부모 학습 공동체 형성의 가능성을 정서적으로 공감한다.
- 문제 선정 및 사례 연구. 범주화된 개념적 문제 상황 중 자신의 요구에 부합하

는 것을 선정하여 개별적으로 탐구할 수 있는 기회를 제공한다. 사례 연구의 문제와 접근 방식은 개인의 선택에 의한 것이며, 그러한 선택한 참여적 소셜리빙랩의 맥락에서 온전하게 존중받는다. 다만, 미디어리터러시 코치가 문제의 선택과 해결 방식의 모색 과정에서 적절한 정보와 지식, 그리고 조언을 제공함으로써 학습자가 최선의 선택을 할 수 있도록 지원한다.

- 사례 공유와 자기 성찰. 개별적으로 탐구한 사례 연구의 결과는 유연하게 열려있는 부모 학습 공동체 안에서 공유되며, 상호 공감과 존중을 바탕으로 해서 상생적으로 분석된다. 이러한 과정을 통해서 개별 학습자들은 자신과 자녀, 그들을 둘러싸고 있는 상황 등을 두루 고려하면서 문제를 보다 맥락적으로 파악할 수 있게 된다. 동시에 부모 학습 공동체의 변화와 진전을 대화와 토론을 통해서 경험하게 된다.

3) 실천공동체와 대화적 참여

부모 참여 중심 소셜리빙랩은 그 명칭에서 드러나듯이 학습자의 참여를 분명하게 그 핵심 설계의 원리로 삼는다. 이러한 참여의 소셜리빙랩은 전문가 집단이 초심자로서의 부모들에게 일방향적인 소통 양식으로 지식과 정보를 제공하는 ‘전달적 학습(transition learning)’의 관성을 극복하고, 초심자와 전문가가 하나의 무형의 공동체를 형성하여 동일한 구성원으로서 공통의 문제들을 함께 공유, 숙의, 토론하는 ‘참여적 학습(participatory learning)’ 과정에 몰입할 수 있는 환경과 조건을 강조한다. 관련하여 다음의 두 가지 학습 참여의 원리를 적용한다.

- 학습 실천 공동체(community of practices). 참여적 학습은 공동체 안에서 극대화 된다. 공동체란 특정한 학습의 목표를 설정하고 그것을 달성하기 위한 자원과 전략을 공유하며, 구성원의 역할과 전문성을 적재적소에 사용할 수 있

는 환경과 여건을 지닌 유무형의 사회적 집단을 의미한다. 이 연구에서 제공하는 소셜리빙랩 프로그램은 미디어 중재의 문제 해결 전략을 모색하고 이를 직접 생활의 장면에 적용해 볼 수 있는 실천적 학습을 지원한다는 점에서 단기간임에도 불구하고 부모학습자와 미디어 코치들 간의 공동체적 인식을 형성할 수 있는 기회를 조성하고자 하였다.

이를 위하여 연구팀의 모든 구성원들이 프로그램 수업의 전체 과정에 직접 참여하여 일정한 역할을 담당하며 부모 학습자들과 긴밀하게 상호작용하였다. 이 과정에서 연구진과 참여자, 코치와 학습자가 공통의 목표와 전략을 가지고서 다양한 활동에 임할 수 있는 계기를 마련하였다. 이와 같은 몰입 교육을 통해서 학습자와 안내자(코치와 연구진) 간의 지적, 정서적, 사회적 신뢰를 단기간에 형성하여 유연하면서도 동시에 분명한 목적을 공유하는 학습 공동체의 가능성을 모색하였다.

- 대화적 학습(dialogic learning). 참여는 대화를 통해서 매개된다. 대화란 다양한 형식과 양식의 언어적, 비언어적 의사소통을 의미하는데, 대화를 통해서 경험과 경험, 지식과 지식, 관점과 관점이 교류되는 다양한 지점들에서 새로운 의미 구성과 학습이 일어나기를 기대한다.

이 연구의 소셜리빙랩 수업의 전체 과정은 기본적으로 대화를 기반으로 하여 진행되었다. 학습자들이 개별적, 집합적인 방식으로 참여하는 질문과 응답, 대화와 토론, 협의와 논의를 촉진하기 위하여 열린 학습 환경이 조성될 수 있도록 하였다. 코치들의 언어는 최소화하고 부모학습자들의 발언을 최대한 권장함으로써 모든 구성원들이 심도 있고 진솔한 대화에 몰입할 수 있도록 하였다. 또한, 대화의 과정은 다양한 수업 테크놀로지와 기법을 통해서 즉각 기록하고 공유함으로써 대화의 내용이 공유된 경험적 지식으로 전환되는 과정을 관찰하고 경험할 수 있도록 하였다. 동시에 학습의 성찰 근거로서의 대화적 기록에 대한 상호 신뢰를 증진할 수 있도록 하였다.

2. 소셜리빙랩 프로그램의 구성

부모참여중심 소셜리빙랩의 프로그램은 총 3차시의 수업으로 구성되었다. 각 수업은 120분의 길이로 기획되었으며, 부모 학습자들의 요구에 의하여 매차시 10~30분 이상을 초과하여 토론 수업이 운영되었다. 1차시 수업은 프로그램 활동을 위한 기본 개념과 지식, 활동의 도구와 일정 등을 상세히 제공하는 것을 목표로 하였으며, 2차시와 3차시는 부모학습자들이 ‘자기 성찰적 질문 기반 사례 연구’(부모들을 위한 FAQ 만들기) 활동을 직접 기획하고 실행할 수 있게 안내하는 것에 중점을 두었다. 사례연구의 전, 중, 후 과정에서 부모들이 제기한 다양한 논의들은 수업 시간 안에서 여러 가지 상호작용 및 토론의 방식으로 소화되었다. 소셜리빙랩 프로그램의 구성 계획과 실행에 관해서는 아래의 <표 III-1>에 상세 내용이 기술되어 있다.

표 III-1. 소셜리빙랩 3차시 프로그램 구성 계획과 실행

차시	핵심 목표 질문	주요 주제	주요 활동	부모 학습자 과제
1	미디어 정확하게 알기: 우리는 미디어에 관하여 얼마나 정확하게 알고 있는가?	- 미디어 사용 실태와 현황 - 미디어에 대한 오해와 편견 - 미디어의 혜택과 위험	- 전문가 특강 및 질의응답 - 연구진 및 프로그램 코치, 부모 학습자 소개 - 소셜리빙랩 프로그램의 일정 및 'FAQ 탐구 활동(자기성찰적 질문기반 사례연구)'과 수업 목표 및 규칙 안내	- 부모와 자녀의 아 이디 설정 2차시 수업을 위한 부모 질문 작성
2	미디어와 나, 그리고 자녀: 나는 자녀의 미디어 사용에 관하여 무엇을 알고 있고 무엇을 알고 싶은가?	- 미디어를 둘러싼 부모와 자녀의 관계 - 미디어 사용자로써의 자녀에 대한 의문과 이해 - 미디어를 주	- FAQ 활동을 위한 질문과 관련 경험의 공유 - 수집된 질문들의 의미와 가치를 판단하며 범주화하기 - 범주화된 질문들을 검토하면서 자녀의 미디어사용에 관한 자신의 이해	- 부모질문 수집, 분석, 종합 및 평가를 위한 토론활동 - 자신의 문제 상황 및 요구에 부합하는 질문의 범주를 선택하기 - 선택한 범주의 질

차시	핵심 목표 질문	주요 주제	주요 활동	부모 학습자 과제
		제로 한 자녀 와의 상호작용	- 를 부모 공동체 안에서 상호적으로 이해하기 • 가정에서 실행할 수 있는 자기 사례연구의 목적 및 방법에 대한 안내 • 범주화된 질문을 선택하고 자기사례연구 활동의 방안 모색하기	- 문을 탐구하기 위한 사례연구의 방법 선택하기 • 자기반성적 사례연구 실행하고, 근거 자료 취합하기 •
3	• 미디어 중재자로서의 나: 나는 중요한 미디어 사용 맥락인 가정에서 어떤 사람이어야 하는가?	• 미디어 사용의 맥락으로서의 가정 • 미디어 중재자의 개념과 역할 • 미디어 중재자로서의 부모의 경험과 도전적 상황들	• 자기성찰적 사례연구의 결과 공유하기 • 부모 공동체 안에서 구성원의 사례와 연관된 경험과 문제의식 공유하기 • 서로가 안고 있는 문제 상황을 분석하고 가능한 조언들을 호혜적으로 제공하기 • 다양한 사례 결과의 분석을 바탕으로 자신의 가정 경험 및 자녀와의 상호작용을 다시 돌아보기 • 미디어 중재자로서의 부모 정체성 형성의 필요성과 복잡성, 가능한 질문과 난제에 관한 전문가 의견 공유와 토론	• 사례연구 분석의 결과 공유하고 논의점 제공하기 • 동료 부모 학습자의 사례에 공감하면서 조언하기 • 미디어 중재자로서의 나에 대한 성찰하기 • 사례연구 이후의 새롭게 요구되는 문제와 요구에 대한 추가 고민하기

1) 부모를 위한 FAQ 만들기

전체 3차시에 걸쳐 진행된 핵심 활동은 자녀의 미디어 사용에 관하여 부모들을 위한 FAQ 만들기 프로젝트였다. 이것은 앞서 소셜리빙랩 프로그램의 구성 원리에서 언급한 자기성찰적 질문기반 사례연구로서 학습자의 실천, 참여, 분석, 성찰을 촉진하는 맥락화된 학습 프로젝트이다. 부모 학습자들이 자신들과 유사한 문제와 경험을 공유하고 있을 것으로 예상하는 일반 부모들을 대상으로 하여 자녀의 미디어 사용의 중재에 관하여 도움이 될 수 있는 질문들을 생성, 분석, 종합하고 이에 대한 대안적 해답까지 제시해 줄 수 있기를 목표로 하였다.

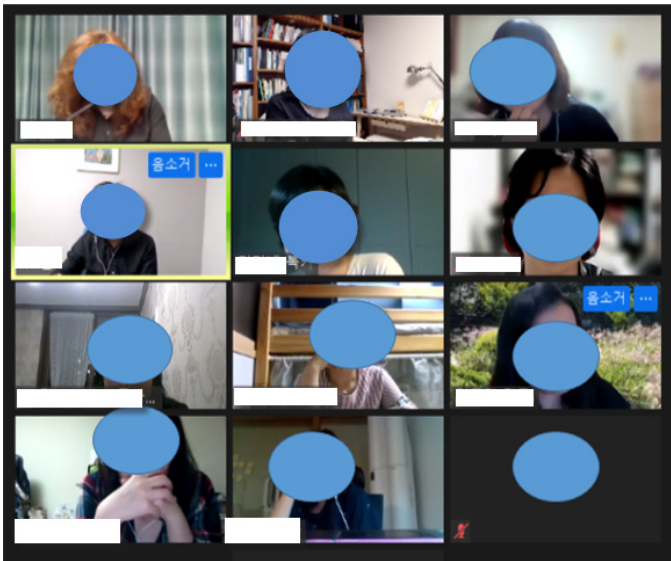


그림 III-3. 소셜리빙랩의 FAQ 프로젝트를 위한 대화적 수업

FAQ는 1차시 말미에 안내 되었으며, 부모 학습자들에게 스스로 경험하여 고민하게 된 문제들을 3개 정도(실제로 3-6개를 제출함)로 정리해서 2차시 전에 과제로 제출하도록 하였다. 가령, 안내 질문의 예는 다음과 같다.

평소 자녀의 미디어 이용을 지도하며 궁금했던 점을 질문 형식으로 3개 만들어 주세요. 가령, “게임을 계속하는 아이에게 어떻게 말을 해야 할까?, 몇 학년 때 스마트폰을 사주면 좋을까?” 정도의 형식으로 기술하십시오.

부모 학습자들이 개별적으로 제출한 질문들은 연구진이 수합하여 목록의 형태로 재구성하고 2차시의 주요 수업 자료로 활용하였다. 2차시에서는 미디어리터러시 코치의 대화적 수업에 따라 부모 학습자들이 과제로 제출한 질문들을 분석 및 종합하고 이를 몇 가지 대주제로 범주화하는 작업을 진행하였다. 코치는 질문들을 핵심어의 형태로 재구성하고 구글 잼보드를 활용하여 질문 범주화의 과정을 시각화하였다. 코치의 정교한 안내에 따라서 부모 학습자들은 자신들이 던진 다양한 질문들이 담고 있던 미디어 관련 핵심어들을 2차 수업의 심층 토론을 통해서 범주화하였다. 이 과정에서 구체적인 문제 상황에 몇 가지 중요한 대주제의 상황으로 묶일 수 있음을 인지하고, 문제 해결의 실마리를 찾을 수 있는 방법으로서 미디어 리터러시와 미디어 중재에 관한 원리적 이해의 필요성을 자각할 수 있었다.

2) 부모 질문의 범주화 및 정교화

2차시에는 부모 학습자들이 자신들이 던진 질문들을 핵심어의 형태로 재구성하고 잼보드를 활용하여 질문 범주화의 과정을 시각화하였다. 이 과정에서 부모 학습자들의 심도 있는 참여가 이루어졌으며 진솔한 경험의 공유가 가능했다. 2차시 수업의 토론 결과 질문이 담고 있는 핵심어들은 다음과 같은 방식으로 범주화되었다(〈그림 III-4〉 참조).



그림 Ⅲ-4. 소셜리빙랩 줌수업 2차시 부모 질문 범주화

2차시 대화적 토론 활동 수업을 통해서 범주화된 질문들은 사후에 연구진과 코치가 함께 부모들의 FAQ 사례연구 활동을 가능한 수월하게 진행할 수 있는 방식으로 재정리하는 작업을 수행하였다. 이렇게 재정리된 질문 범주의 상세 내용은 다음과 같다.

• 범주 1: 미디어 사용 시간

표 III-2. '미디어 이용 시간'에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
• 자녀의 미디어 이용에 대한 자기절제력을 어떻게 길러줄까?	• 아이들의 미디어 이용시간은 점차 늘어나고 있으며, 미디어를 접하는 시기도 빨라지고 있습니다. 굳이 코로나19 시대를 되새겨 보지 않아도, 지금과 같은 상황에서 미디어를 완전히 끊어 버리는 것은 어려울 뿐만 아니라 불가능한 일입니다. 아이들이 스스로 미디어 이용을 절제할 수 있도록 하기 위해서 부모는 어떻게 도와주어야 할까요?	• 주변이나 지인들은 몇 세쯤 미디어 기기(스마트폰, 태블릿 등)를 사달라고 말하나요? 혹은 나는 며칠 때 사 주는 것이 괜찮다고 생각하나요? 자신이 그렇게 판단한 이유에 대한 자료를 찾아보거나 주변의 실제 경험담을 통해 근거를 마련해 봅시다. • 아이들은 실제로 미디어 이용 시간을 관리하고 있을까요? 아이들에게 질문하고 대화하며 알아봅시다. • 아이들이 게임을 하다가 쉽게 중단하지 못하거나, 약속한 시간을 넘기는 상황이 생기는 이유가 무엇인지 구체적으로 알아봅시다. 아이들이 하는 게임의 종류, 게임을 할 때 일어나는 구체적인 상황들을 알아보고 아이와의 대화를 통해 약속한 시간을 넘기게 되는 이유, 그리고 그런 상황에서 아이는 어떤 생각과 느낌을 갖는지 등을 알아봅시다.

• 범주 2. 부모의 심리

표 III-3. ‘부모 심리’에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
자녀의 미디어 이용에 대해 내가 가진 근본적인 믿음은 무엇일까?	우리는 저마다 미디어에 대해 특정한 신념이나 믿음을 지니고 있습니다. 학창시절에 우리가 접했던 미디어(TV, 잡지, 대중가요, 만화책, 연애소설, 비디오 등) 역시 기성세대에게는 지금의 스마트폰과 크게 다르지 않게 보였을 수도 있습니다. 유년시절 나의 미디어 경험과 주변에서 들은 이야기들은 미디어에 대한 나의 신념에 영향을 끼칠 수 있습니다. 그리고 이는 자녀의 미디어 이용을 바라보는 나의 믿음에 영향을 미칩니다.	- 자녀가 미디어 사용 중에 보이는 어떤 모습이 우려되나요? 자녀가 미디어를 사용할 때 떠오르는 걱정들을 틈틈이 기록해 봅시다. 그리고 숨어 있는 나의 믿음과 신념을 찾아보고, 그것이 기우인지 혹은 합리적인 염려인지에 대해 자료를 찾아 확인해 봅시다. - 자녀의 미디어 사용은 자녀의 공부에 어떻게 영향을 미치고 있을까요? 자녀의 미디어 사용에 대해 생각하는 대로 이야기해 봅시다. 그리고 ‘지금 당장 학업에 도움이 된다고 생각하는 것’과 ‘잠재적으로 미래에 도움이 된다고 생각되는 것’, ‘전혀 도움이 되지 않는다고 생각되는 것’을 구분해 보고, 이에 대해 자녀와 함께 대화를 나누어 봅시다. 이러한 대화를 바탕으로 자녀의 미디어 사용이 자녀의 공부에 어떤 영향을 미치고 있는지 종합적으로 판단해 봅시다.

• 범주 3. 아이들의 미디어 이용과 안전

표 III-4. ‘아이들의 미디어 이용과 안전’에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
어떻게 하면 아이들에게 연령에 적합하지 않거나 유해한 미디어(콘텐츠 내용, 이용 방식, 관계 맺기와 소통)를 선별하고 차단해 아이들을 보호할 수 있을까?	스마트 기기를 통해 접속하는 ‘온라인 공간’은 본디 아이들을 위해 설계된 공간이 아닙니다. 또한 미디어는 태생적으로 이익을 추구하는 공간입니다. 더불어 온라인 공간의 익명성은 성인과 아이들의 구별을 막고, 성인과 아이들의 경계를 허물고 있습니다. 하지만, 아이들은 온라인 공간에서의 다양한 경험을 통해 자신들만의 살아있는 지식을 구축하고, 적용하고, 수정하며 살아가고 있습니다.	- 아이들은 인터넷 공간을 어떻게 바라보고 있을까? 자녀들이 생각하는 인터넷 공간의 위험, 자신을 지키는 방법 등에 대해 이야기해 봅시다. 자녀가 알고 있는 것은 무엇이고, 모르고 있는 것은 무엇인가요? 그리고 어느 정도는 알고 있으나 제대로 알고 있지 못한 것은 무엇인가요? 어떤 자료를 통해 자녀의 지식과 판단기준을 보완할 수 있을까요? - 아이들은 자신이 접하는 미디어 콘텐츠를 어떤 기준으로 판단하고 있을까요? 자녀의 유튜브 시청목록을 중심으로 이야기해 봅시다. 시청목록 중 동생(혹은 유치원생, 초등 1-4학년, 청소년)에게 추천할 수 있는 콘텐츠와 그렇지 않은 콘텐츠를 아이에게 구분해 보도록 해 봅시다. 하나의 콘텐츠 안에서 적절한 부분과 그렇지 않은 부분을 찾아볼 수도 있습니다. 아이의 판단 기준을 살펴보고 적절한 부분과, 부족한 부분, 보완이 필요한 부분을 파악하여 봅시다.

• 범주 4. 미디어 역량

표 III-5. ‘미디어 역량’에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
아이들이 지닌 미디어 역량은 무엇일까?	미디어 역량이란 미디어에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 맞게 미디어를 이용하고, 나아가 디지털 사회의 건강하고 유능한 시민으로서 성장하는 데에 필요한 능력입니다. 미디어 역량에는 스마트폰을 비롯한 디지털 기기를 이용하여 다양한 정보를 습득하는 것 뿐만 아니라, 자신의 생각을 적절하게 표현하고 생산할 수 있는 능력도 포함됩니다. 또한, 갖자 미디어를 사용하는 목적과 방법이 다르기 때문에, 가정 안에서 이를 적절하고 조화롭게 한꺼 사용 하는 것도 미디어를 사용할 때 필요한 중요한 역량 중 하나입니다.	- 아이들이 지닌 미디어 역량을 파악하여 봅시다. 아이와 대화를 통해 미디어 기기(스마트폰, 컴퓨터, 태블릿)를 통해 할 수 있는 일을 적어보고, 이를 ‘소비 활동’과 ‘생산 활동’으로 나누어 봅시다. - 가족의 미디어 이용 방법을 반성하여 봅시다. 가족 구성원의 미디어 이용 동기, 목적, 방법(스마트폰으로 어떤 목적의 행동을 하는지? 그 이유는 무엇인지? 어떤 시간에 어떤 장소에서 스마트폰을 사용하는지? 어느 정도의 시간 동안 사용하는지?)에 대하여 대화를 나누어 봅시다. 이를 바탕으로 가족 구성원이 한 공간에서 서로를 배려하며 미디어를 사용하기 위해서는 어떤 규칙이 필요한지 이야기해 봅시다.

3) 사례 기반 탐구 활동

2차시 말미에 각각의 부모 학습자는 분류된 대범주를 하나씩 선택하여 이에 대한 탐구활동을 전개하도록 하였다. 사례기반 탐구활동은 크게 두 가지 유형으로 구성하였다(〈그림 III-5〉 참조). 첫째는 가정에서 자녀와 함께 할 수 있는 활동이

다. 가령, 자녀와 미디어 사용에 관하여 대화를 시도한다거나, 자녀가 미디어를 사용하는 모습을 지근거리에서 관찰하고 일지를 쓰는 활동 등이다. 가족과 함께 미디어 사용에 관한 가정규칙을 만들어보는 활동도 포함되었다. 이 활동의 목적은 부모 스스로 문제를 해결할 수 있는 해결 방안을 스스로 모색하고 적용해 봄으로써 능동적이고 주도적인 미디어 중재의 경험을 갖도록 하기 위한 것이었다. 이 과정에서 크고 복잡한 문제나 심리적, 정서적으로 파급효과가 큰 사안보다는, 가급적 가장 작고 쉽게 접근할 수 있는 활동을 실천할 수 있도록 안내하였다.

어떤 활동을 해 볼 수 있을까요?

- 질문으로 이해해 보아요
- 편견 없이 관찰해요
- 아이에게 배워 보아요
- 함께 가족 규칙을 만들어요

- 온라인 사이트를 방문해요
- 책, 잡지, 신문을 살펴보아요
- (영어) 키워드로 검색해 봐요
- 전문가와 페친을 맺어요

자녀와 대화하며

전문가와 대화하며

자녀와 대화하며

무엇을 남겨야 할까요?

- 1) 대화녹취록, 관찰 영상, 활동 영상, 가족 규칙 정리본, 활동한 자료**
- 2) 대화 일지, 관찰 일지, 활동 일지 등**
(일문(세(미)자)시)심과 관련하여 새롭게 알게 된 것, 후한스러울 것, 더 알고 싶은 것...)

- ✓ 1가지면이라도 용기를 내어서 시도해 보세요.
- ✓ 작은 것이라도 새롭게 알게 된 것이 있다면 꼭 나누어 주세요.
- ✓ 아이에게 엄마의 마음을 설명하고 동의를 구해 보세요.

기록
성취

제출: 6월 23일 수요일 발까지
(이후 더 진행될 것은 금요일 오전까지)

전문가와 대화하며

무엇을 남겨야 할까요?

- 1) 온라인 사이트(주소), 도서 등 문헌, SNS 주소 등 찾아본 자료의 목록**
- 2) 독서 일지, 학습 일지**
(일문(세(미)자)시)심과 관련하여 새롭게 알게 된 것, 후한스러울 것, 더 알고 싶은 것...)

- ✓ 전문가의 가이드가 꼭 정답이 아닐 수 있어요. 그렇지만 배울 점은 항상 있을 거예요.
- ✓ 작은 것이라도 새롭게 알게 된 것이 있다면 꼭 나누어 주세요.
- ✓ 도움이 필요하면 언제든지 연구진에게 문의해 주세요.

기록
성취

제출: 6월 23일 수요일 발까지
(이후 더 진행될 것은 금요일 오전까지)

그림 III-5. 소셜리빙랩 중수업 2차시 사례연구를 위한 탐구활동 안내

둘째 활동은 일종의 심화학습 과제였다. 전문가 또는 전문 자료를 더 탐구하여 미디어와 미디어 사용에 대한 부모의 이해를 좀더 능동적으로 증진시킬 수 있도록 한 활동이었다. 가령, 소셜 네트워크상에서 미디어 교육, 자녀 교육, 청소년 교육에 관련된 분야에서 명성과 전문성을 가지고 있는 인물들을 선정하여 팔로우한다거

나, 인터넷과 미디어를 통해서 공신력 있는 다양한 자료들을 찾아 종합하고 정리하는 활동이 포함되었다. 첫째 유형의 활동이 조금 더 실천적이라면, 둘째 유형의 활동은 조금 더 공동체적 성격을 가지고 있다. 왜냐 하면, 심화 자료 검색 및 정리를 통해서 발견한 새로운 이해를 수업 시간에 정리된 형태로 공유하는 것이었기 때문이다.

학습자에 따라서는 두 가지 유형의 활동 모두를 원하는 경우가 있으므로, 이 경우에 경중을 달리하여 조화롭게 사례연구를 수행할 수 있도록 하였다. 가령, 선행 실천 후행 조사의 형식이다. 이 경우, 부모 학습자는 문제 상황에 먼저 참여해보고 그것을 통해서 경험한 어려움과 새로운 요구를 해결하기 위한 수단으로 추가적 전문자료를 탐구하는 방식을 취하도록 안내하였다. 이와는 반대로, 선택한 문제 상황에 대한 기초적 관점과 지식의 형성을 위하여 자료조사를 선행한 후에 실천적 사례연구를 수행하길 원하는 부모의 경우도 상정하였다. 이들을 위해서는 선행 조사 후행 실천의 절차에 대하여 안내하였다.

3차시 수업은 특히 부모 학습자들이 실행한 사례연구를 서로 공유하고 이에 대해서 공감적 토론을 하는 것으로 진행하였다. 각각의 학습자들이 대화, 인터뷰, 전문가 대담, 문헌 연구, 자료 정리, 규칙 협의 등의 방법을 사용하여 다양한 방식으로 미디어 사용자로서 자녀에 대하여 이해하려는 노력을 공감할 수 있도록 안내하였다. 각각의 부모학습자들이 진행한 사례연구의 내용과 형식은 <표 III-6>에 개괄적으로 설명되어 있다.

표 III-6. 소셜리빙랩 부모참여자의 사례기반 탐구활동

참여자	과제유형	과제 개요
나뭇잎	실천형	자녀와 함께 현재 어떤 내용과 형식의 미디어를 이용는지, 그리고 자녀 스스로의 미디어 사용이 안전하고 생각하는지 대화함. 자녀의 경험에 비추어 주로 유튜브 시청 및 댓글달기 등의 경험에 대해 다룸.
라떼	실천형	자녀와 함께 게임 및 인터넷 상에서 이루어지는 타인과의 의사소통 경험에 대해서 대화함. 주로, 사이버폭력, 단톡방, 미디어 도박 등의 주제가 다루어짐.
두유	실천형 심화형	1차과제로 핵심 질문 범주 4에 해당하는 것으로 아이들이 지닌 미디어 역량은 무엇인지에 대한 문헌 조사 및 정리하고, 2차 과제로 자녀가 참여하고 있는 미디어 활동과 어떤 수행 역량들을 실천하고 있는지 관찰 조사함. 아울러, 우리 가족의 미디어 사용 원칙에 대해서도 대화의 기회를 갖고 간략하게 정리함.
커튼	실천형	자녀와 함께 가정 내의 미디어 규칙 만들기 시행. 미디어에 관하여 소셜리빙랩을 통하여 얻은 정보를 자녀와 공유하고, 서로의 대화를 시도함. 대화는 녹음을 하여 함께 들으면서 약속된 사항들을 표로 정리함.
호두과자	실천형	자녀와 미디어 사용에 대하여 다각도의 대화를 시도함. 미디어 사용에 관하여 자녀가 가지고 있는 지식, 관련 경험, 그리고 부모의 미디어 통제에 대한 감정이나 의견 등을 확인하려는 인터뷰 형식의 대화를 시도함.
민트	실천형	자녀와 함께 미디어 사용 경험에 대한 대화를 시도함. 대화의 내용은 주로 자녀의 활동 과정이나 의견 등을 묻는 형식으로 진행함. 동시에 부모가 자녀의 미디어 사용에 대해 가지고 있는 감정과 의견을 공유함.
병아리	심화형 실천형	질문 대범주의 유형인 ‘역량’에 대한 문헌 조사를 실시함. 이를 바탕으로 자녀와의 대화를 시도함. 유튜브, 인터넷 검색, 정보 자료 수집, 다양한 종류의 디지털 기기 사용 등에 대한 자녀의 역량을 파악하는 것에 주력함.
자스민티	심화형 실천형	자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 근본적인 믿음에 대해서 부모가 속한 커뮤니티의 경험 많은 구성원과 인터뷰를 실시함. 동시에 자녀의 미디어 사용에 대한 대화를 시도함.

3차시 수업의 사례연구 공유를 통해서 부모 학습자들은 서로의 문제와 고민에 대해서 공감대를 형성하였으며, 실제로 자녀들의 미디어 사용 및 부모 중재의

문제를 해결하려는 다양한 노력의 의미와 가치에 대해서 토론할 수 있는 기회를 가졌다. 개인적 경험이 개인이 처한 맥락 안에서 소비되는 것이 아니라, 그것이 학습 공동체 안에서 토론됨으로써 구체적 사례를 통하여 거시적이고 원리적인 관점을 이해할 수 있는 기회가 마련되었다.

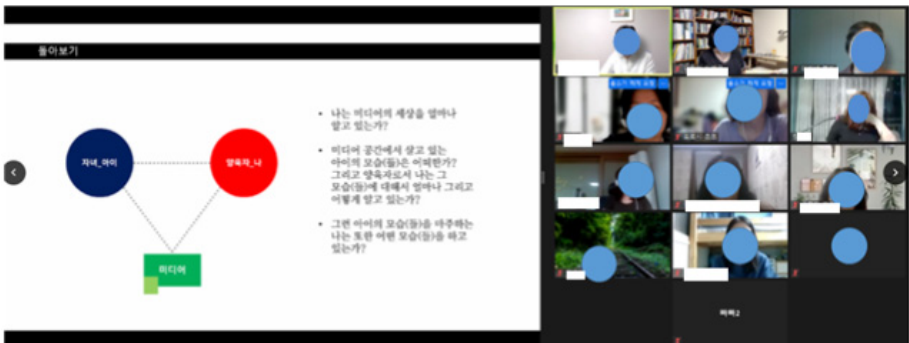


그림 III-6. 3차시 정리 활동으로서 부모 자신의 미디어 중재적 정체성 돌아보기 토론

마지막으로 연구진의 안내 하에 부모 학습자들은 미디어 중재자로서의 부모의 위치와 역할에 대해서 다시 한 번 성찰할 수 있는 기회를 가졌다. 3차시 말미에 진행된 질문과 대화를 통해서 현실적 정체성(부모로서의 나), 이상적 정체성(미디어 중재자로서의 부모), 대안적 정체성(미디어 중재자로서의 나)에 대해서 돌아볼 수 있는 기회를 마련하였다. 또한, 지금까지 FAQ 만들기를 위한 자기 성찰적 질문기반 사례연구를 통해서 현명한 미디어 중재자가 되기 위해서는 다양한 폭과 깊이, 층위의 이해(맥락화된 지식과 관점)가 도모되어야 함을 자각할 수 있는 기회 역시 마련하였다.

3. 미디어 테크놀로지의 활용

소셜리빙랩이 효과적으로 작동하기 위해서는 구성원 간의 수평적이고 적극적인 상호작용이 필요하다. 특히 원격교육으로 진행될 때 기술의 활용은 수업의 효과와 상호작용에 주요한 요인으로 간주된다(권정민, 2020). 본 프로그램에서 활용된 기술을 크게 수업 안과 밖에서 이루어졌다.

(1) 수업 내 상호작용을 위한 기술 활용

학습자의 질문을 분류하고 재배열하는 활동은 교수자와 학습자 간 밀도 있는 상호작용이 필요한 작업이다. 분류를 진행하는 교수자는 학습자의 답변을 그 자리에서 이해하고 핵심을 파악하여야 하며, 학습자는 교수자와 함께 분류 활동에 참여하며 동시에 교수자의 분류를 점검하고 판단하는 위치에 서게 된다. 일련의 내용 파악, 핵심어 발견, 유목화, 평가의 과정은 인지적으로 많은 부담을 주기 때문에 이를 경감시켜줄 학습 도구가 필요하다.

교실 공간에서는 메모지와 판서가 이러한 도구로서 활용된다. 학습자는 메모지에 자신의 생각을 적어 칠판에 붙임으로서 교수자가 메모의 내용을 모두 기억해야 할 부담에서 벗어나게 하며, 학습자는 교수자의 판서나 칠판에 분류된 결과를 직접 눈으로 확인함으로써 인지적 부담을 줄일 수 있다. 따라서 온라인으로 진행된 소셜리빙랩에서도 인지적 부담을 경감시키며 효과적인 분류 활동이 진행을 위해 줌보드⁷⁾와 구글 문서가 학습 도구로 활용되었다.

7) 구글에서 2016년 8월에 개발한 소프트웨어로서 기존 화이트 보드 기반 디자인에 온라인의 기술을 접목시켜서 자유로운 이미지 검색 및 저장, 자동 저장 기능, 손쉬운 디자인 도구들을 제공한다. 학생들이 협력적이고 혁신적인 방법으로 배우고, 보다 능동적인 발표를 돕는 온라인도구다

(출처 : <https://edu.google.com/intl/en/products/jamboard/>, 2021년 9월 3일 인출)



그림 III-7. 잼보드의 메모 기능

잼보드는 구글에서 개발한 ‘상호작용이 가능한 화이트보드’로 각종 디자인 기능 (메모지 색깔 및 크기, 글씨체, 글씨 색깔 등)이 추가된 온라인 협력 도구이다. 소셜리빙랩 참여자들과 퍼실리테이터는 잼보드를 통하여 사전 과제를 분류하는 활동을 진행하였다. 참여자들은 제시된 질문의 핵심단어를 추출하고 이를 다시 유목화하는 작업을 실시하였다. 퍼실리테이터는 과제를 선택하여 참여자들에게 제시하였으며, 참여자들이 핵심 단어를 찾을 수 있는 적절한 질문 및 발언을 이어 갔다. 더불어 참여자들의 잠재적 결론에 의문을 제기하거나 추가적인 설명을 요청 하여 참여자들의 정교한 분류를 촉진하였다. 이 과정에서 잼보드는 ‘가시성을 확보’ 하고 ‘분류의 가역성’을 가능하게 하여 참여자의 참여를 보장함으로써 참여자 간 상호작용을 촉진하였다.

가시성은 크게 두 가지 측면에서 작용하였다. 첫 번째로 ‘내용 확인의 가시성’ 측면이다. 분류 활동에서 적극적인 참여자가 이뤄지기 위해서 참여자들은 분류의 대상이 되는 과제의 내용을 확인할 수 있어야 한다. 오프라인 수업에서는 교사의 발화를 통해 내용 확인이 이루어져 참여자가 내용을 따로 기록하지 않는 이상 내용 확인이 힘든 경우가 많다. 교사가 칠판에 관련 내용을 기록하거나 메모지를 붙이는 경우에도 교실 뒷자리 학생들에게는 보이지 않는 경우가 많아

내용 확인이 되지 않은 경우가 많다. 하지만 온라인 소셜리빙랩에서는 잼보드와 구글 문서를 활용하여 참여자들이 과제 내용을 자신의 모니터로 직접 확인할 수 있는 가시성을 제공함으로써 참여자들은 상호작용에 필요한 기본적인 내용 확인이 가능하였다.

다음으로 ‘분류 과정의 가시성’ 측면이다. 분류 과정은 ‘학습자들의 원질문’에서 ‘원질문의 재진술 및 핵심 파악’으로 나아가고 최종적으로 ‘핵심 단어’를 추출하여 ‘유목화’하는 과정으로 진행됐다. 오프라인에서는 이 과정이 오롯이 대화로만 이루어지기 때문에 진행 과정을 확인할 수 없지만, 온라인 소셜리빙랩에서 참여자들은 잼보드를 통해 진행 과정을 파악할 수 있었다. 수업보조자가 잼보드의 메모지에 기록한 내용을 확인하거나 참여자 자신이 직접 구글 문서에 있는 원질문과 잼보드의 재진술된 질문을 비교할 수 있었다. 이를 통해 참여자들은 진행 과정을 이해하고 나아가 의문을 제기하거나 더 나은 아이디어를 제시하는 적극적인 참여를 이어갈 수 있었다.

마지막으로는 ‘분류의 가역성’ 측면이다. 잼보드는 분류가 완료된 메모지의 색깔 및 내용을 별다른 어려움 없이 변경할 수 있다. 이러한 물질성(materiality)은 역동적인 분류 활동의 특성과 결합하여 참여자간의 상호작용을 더욱 활발하게 촉진하였다. <그림 III-8>은 잠정적인 분류 결과가 어떻게 변화하였는지 보여주는 단적인 예이다. 참여자들과 퍼실리테이터는 초기 분류가 끝난 뒤에도 결과를 재해석 및 재평가하여 하위요소들을 재정의하거나 재유목화하였다. ‘미디어 시간(노란색)’에 관한 하위 주제는 7개에서 11개, ‘아이들의 미디어 이용 및 안전(연두색)’은 8개에서 15개 확장되었으며, ‘학부모의 심리(파란색)’와 ‘미디어 역량(주황색)’은 각각 5개로 재유목화되었다. 이러한 역동적인 변화는 완료된 분류를 손쉽게 변경할 수 있는 잼보드의 가역성이 앞에서 언급한 가시성과 맞물리며 참여자들의 적극적인 상호작용을 불러일으킨 결과로 볼 수 있다.

줌(Zoom)의 채팅 기능 역시 소셜리빙랩 프로그램 참여자들의 상호작용을 지원

하였다. 온라인 대화를 중심으로 이뤄지는 상호작용은 하나의 대화에 한 명의 발화자만을 허용하는 경우가 많았다. 즉 나의 발화와 상대방의 발화가 맞물리는 경우에 한 명이 발화를 거두게 되고 다른 한 명의 발화가 진행된다. 이 때 진행되는 발화가 자신이 생각한 화제와 거리가 있는 경우 대화의 방향이 달라져 자신이 하려던 발화가 묻히는 경우가 많다. 하지만 줌의 채팅 기능은 화면상에서 진행되는 발화와 동시에 병렬적으로 2차 발화를 위한 공간을 제공함으로써 참여자들이 다양한 측면에서 상호작용을 이어갈 수 있는 발판을 마련해 주었다. 참여자들은 채팅 기능을 현재 자신의 상태를 알리거나 모르는 부분을 적극적으로 묻는 채널로 이용하였다(〈그림Ⅲ-9〉 참고). 연구진 및 수업보조자는 참여자들의 채팅을 확인하고 답하거나 필요한 자료 등을 제시함으로써 퍼실리테이터의 부담을 덜어줌과 함께 참여자와의 지속적인 상호작용을 이어갔다.



그림 Ⅲ-8. (위)초기 분류, (아래)최종 분류

이 모두에게: 07:55 PM 제 네트워크 상태가 좋지 않은것 같은데...문제가 생기면 핸드폰으로 연결하겠습니다!
이 모두에게: 08:01 PM 저 교수님께 뜬금없이 질문하나 해도 될까요?^^유태인의 교육법이 항상 회자되는데, 유태인 자녀들은게임중독이나 우리나라 아이들 같은 상황이 없나요?
에서 나에게: (DM) 09:11 PM 플라잇 용어가 정확히 뭔가요??? 한번 알아보고싶어요

그림 Ⅲ-9. 줌 채팅을 통한 상호작용

한편, 미디어 테크놀로지는 소셜리빙랩의 참여자들의 상호작용을 촉진시키는 측면도 있지만 한 편으로는 상호작용을 가로막을 수 있는 잠재성도 확인됐다. 우선 수업 내 병렬적 소통 채널 존재로 인한 또 다른 인지적 부담을 들 수 있다. 참여자는 화상을 통해 참여자 및 퍼실리테이터와 대화함과 동시에 자신의 화면에서 과제를 분류·확인할 수 있다. 더불어 채팅 기능을 통해 질문을 하거나 관련 자료를 즉시 받을 수 있다. 이 같은 동시적으로 제공되는 학습 기회는 학습에 대한 충분한 전략을 지니고 있지 않는 참여자에게는 오히려 상호작용을 가로막는 요인으로 작용할 수 있다. 본 프로그램에서 참여자들은 성인으로서 학습에 대한 메타인지를 일정 수준 보유한 것으로 보인다. 즉 자신의 학습 과정을 지속적으로 점검하며 자신에게 필요한 정보 여부를 판단하고, 자신의 목적에 맞는 채널을 선택하여 상호작용을 실천하였다. 하지만 이러한 학습 전략이 부재한 상황에서는 효과적인 상호작용이 충분히 이루어지기 힘들기 때문에, 상호작용 채널을 단순화하거나 참여자와 함께 디지털 기술 활용 방법에 관한 교육이 필요하다.

(2) 수업 밖 수업 지원을 위한 상호작용

수업 밖에서는 참여자들과 카카오톡 오픈 채팅방, 이메일, 전화 및 문자 메시지 등을 통한 상호작용이 이뤄졌다. 가장 빈번하고 중심적으로 사용된 것은 카카오톡 오픈 채팅방이었다. 오픈 채팅방에서는 주로 일정 및 과제 안내와 질의응답이 이루어졌다. 질의응답은 참여자가 묻고 보조 교사가 대부분 답하였으나 일부는 참여자간의 답변이 이루어졌다. 3회차의 비교적 짧은 프로그램으로 진행되어 참여자간의 활발한 소통이 발생되지는 못하였으나 마지막 모임이 끝난 뒤에는 참여자가 자발적으로 정보를 공유하고 문제를 제기하는 모습도 관찰되어, 자발적인 상호작용의 가능성을 확인할 수 있었다(〈그림 Ⅲ-10〉 참고).



그림 Ⅲ-10. 참여자간의 자발적 상호작용

오픈 채팅방이 질의응답 및 참여자들 간의 정보 공유의 공간으로서 다소 비공식적 소통의 장으로서 작용된 반면에 이메일은 강의 내용 자료 및 과제 안내에 대한 공식적 소통의 장으로서 이용되었다. 이메일은 오픈 채팅방에 비하여 장문의 메시

지를 쓰고 읽기 편하며 내용과 관련된 자료를 함께 첨부할 수 있다. 또한 오픈 채팅방은 특정 주제를 중심으로 이뤄지는 담화 간 영역이 확실하게 구분되지 않아 검색이 용이하지 않은 반면에, 이메일은 제목으로 주제가 구분되기 때문에 검색이 용이하다. 이러한 커뮤니케이션 도구의 물질성(materiality)을 고려한 수업 밖 상호작용을 통해 참여자들의 과제 연구를 효과적으로 지원할 수 있었다. 전화 및 문자 메시지는 프로그램의 초기 단계에서 주로 사용되었으며, 이후에는 긴급한 상황이나 즉각적인 피드백이 필요할 때 사용되었다.

○———— IV. 프로그램 운영의 효과

- 1. 사전 조사 결과
- 2. 참여 과정에서의 연구참여자의
학습 경험
- 3. 연구 참여자의 변화
- 4. 소셜리빙랩의 결과: 부모들이
함께 만든 디지털 페어런팅
FAQ
- 5. 소셜리빙랩 운영 결과의 논의

1. 사전 조사 결과

1) 가정에서의 미디어 이용 실태

(1) 미디어 이용 환경

사전 조사에서 자녀의 스마트폰 이용 여부, 가정 보유 디지털 미디어 기기 등 미디어 이용 환경과, 자녀의 디지털 미디어 활동에 대해 조사하였다. <표 IV-1>은 설문지를 활용한 조사 결과를 정리한 것이고, 대면 인터뷰 내용을 종합하여 구체적인 실태를 그 아래에 기술하였다.

표 IV-1. 자녀의 미디어 이용 환경과 활동에 대한 설문 조사 결과

연구참여자	자녀 학년 및 성별	자녀의 스마트폰 보유	가정 보유 디지털 미디어 기기	자녀의 디지털 미디어 활동
라떼	초5 남	없음	컴퓨터(개인 노트북), 인공지능 스피커	유튜브, 게임
호두과자	초5 남	있음 (최근 구매)	스마트TV, 컴퓨터, 태블릿PC, 게임 콘솔	게임, 카톡*
커튼	초6 여	있음	스마트TV, 컴퓨터, 인공지능 스피커	E학습터, 카톡, 게임

연구참여자	자녀 학년 및 성별	자녀의 스마트폰 보유	가정 보유 디지털 미디어 기기	자녀의 디지털 미디어 활동
병아리	초6 여	있음	스마트TV, 컴퓨터 태블릿PC, 인공지능 스피커	유튜브
나뭇잎	중1 남	있음	스마트TV, 컴퓨터, 태블릿PC, 게임 콘솔, 가상현실(VR) 기기	유튜브, 게임, 코딩*, 에버노트*
자스민티	중2 남	없음	컴퓨터, 태블릿PC	유튜브, 웹툰, 게임
민트	중1 여	있음	스마트TV, 컴퓨터, 인공지능 스피커	유튜브, 게임, 인터넷 뉴스
두유	중1 여	있음 (최근 구매)	스마트TV, 컴퓨터, 태블릿PC, 인공지능 스피커	유튜브, 웹툰, sns, 그리기 앱*

*표시한 항목은 대면 인터뷰 과정에서 언급하여 추가된 것임

8가구 중 6가구에서 인터넷에 연결된 스마트 TV를 갖추고 있었고, 데스크탑과 노트북 등 컴퓨터를 보유하는 등 기본적인 디지털 미디어 활동을 하기 위한 환경을 갖추고 있었다. 일부 가정에서는 인공지능 스피커도 갖추고 있었는데, 인터뷰에서 적극적으로 활용하고 있는 경우는 보이지 않았다.

대부분 가정에서 현재 자녀에게 스마트폰 이용은 물론 개인적인 보유를 허용하고 있었지만, 다른 디지털 기기 이용을 허용하면서도 개인적인 스마트폰 보유 시기를 늦추려는 경향을 볼 수 있었다. 초등 5학년 남학생의 부모들은 스마트폰을 최대한 늦게 사 주려 미루다 5년 때 사 주게 되었고(호두과자), 아직 스마트폰을 사 주지 않고, 다른 디지털 기기에도 “최대한 적게 노출시키려고”(라페) 하는 등 디지털 기기 접근 자체를 아직 제약하고 있기도 하였다. 중2 남아 자녀 외 모두 다섯 자녀를 둔 자스민티 가정의 경우 교육적 이유로 가정에 TV를 두지 않았고, 거실에 PC와 태블릿을 두고 정해진 시간에 자녀들이 공유하도록 하는 등 중학교 2학년이 되어서도 자녀의 미디어 접근을 물리적으로 제약하는 경우도 있었다.

(2) 부모와 자녀의 미디어 이용 방식

부모 자신의 미디어 이용 생활을 물었을 때 다수가 매우 많이 사용하고 있음을 구체적으로 인지하고 있었다. “미디어의 중독적인 것에서 벗어나지 못하는 상황”(라떼), “많이 하지 않는다고 생각했지만 굉장히 많이 하고 있음”(호두과자) 깨달았고, 특히 직장 생활의 업무 상황으로 인해 “핸드폰을 거의 떼지 않고 있다”(커티), “요즘 계속 카톡이나 줌이다 그러니까 그냥 계속 달고 사는 것 같아요”(병아리), “모니터 보는 시간은 엄청나고(나뭇잎)”, “많은 시간을 보내고” 등을 보고하였다.

그런데 부모들 간의 미디어 이용의 능동성 정도에서는 격차가 컸다. 아이들과 소통을 한다는 의미로 최근까지도 2G폰을 가지고 있고(호두과자), 집에서 TV를 보지 않는 등 ‘절제’에 초점을 둔 생활을 하는 경우도 있었지만, ‘교육’ 분야에 직업을 가진 부모의 경우 유튜브를 통해 “핸드폰을 잘 이용하는 방법”을 보며, 스마트폰으로 영상 편집하는 것을 배우거나(나뭇잎) “협력 도구나 이런 것들을 많이 활용하고...개인의 이런 기록이나 이런 것들을 조금 많이 하는 편이어서 비공개적인 그런 닫힌 공간이긴 하지만 SNS상에서 매일 글을 올리고” 있으면서 미디어를 스스로 잘 활용하고 있다는(두유) 평가를 보이기도 하였다.

연구 참여자들은 설문에서 자녀들이 대부분 유튜브, 게임, 카톡을 이용하고 있음을 공통적으로 기재하였고, 중학생의 경우 웹툰, 인터넷 뉴스 등 구체적인 미디어 콘텐츠를 포함하였다. 인터뷰 과정에서 대부분 자녀들의 온라인 학습 상황을 문제시하였지만, 설문에서는 한 연구참여자만 ‘E학습터’라고 명시적으로 이를 자녀의 미디어 활동으로 떠올렸다. 또 인터뷰 상황에서 자녀의 미디어 이용 상황을 구체적으로 떠올리게 하는 질문을 받았을 때 수업 활동을 위한 카톡 사용, 에버노트, 그림 그리기 앱을 활용한 취미 활동, 코딩이나 학교에서 진행하는 컴퓨터 수업 등 능동적으로 미디어를 이용하는 사례를 떠올리기도 하였다.

(3) 팬데믹 상황으로 인한 변화

① 이용 시간의 증가와 통제의 어려움

연구참여자들은 팬데믹 상황으로 온라인 수업이 진행되면서 자녀의 디지털 미디어 이용이 증가하였고, 이전에 스마트폰을 쓰지 못하게 하거나, 이용 시간을 통제하는 방식의 미디어 이용 중재가 어려워졌음을 보고하였다.

스마트폰이 작년까지 없었는데, 내가 여태까지 친구들과의 소통을 막고 있었다. 그런 느낌이 좀 들어서 스마트폰이 없어 선생님과 소통이 어렵게 되어 카카오톡이나 메신저로 소통을 못하는 저희 아이들 같은 경우는 본의 아니게 소외되는 그런 입장이 돼버린 거죠(호두과자)

사용량이 늘어났어요. 흥미보다는 컨 김에 다른 창 켜서 딴 거 보면 좋은 거니까. 만약에 슬쩍 들어서 이렇게 슬쩍 보면 애도 싫고 감시하는 것 같고 확실히 많이 늘어났고 저 이거 해야 돼요 하면서 시간을 요청을 하거나(자스민티)

아이가 즐기고 하는 거에 대한 것들을 크게 변한 건 없고 단지 이제 시간이 많이 늘어나고 그러다 보니까 조절력이 좀 더 문제가 되지 않았을까?(커튼)

온라인 학습 때문에 시간 제한이 어려운 상황이 되었어요. 친구들을 못 만나기 때문에 로블록스 게임을 하며 친구들과 논다고 하니 어쩔 수 없이 게임을 하게 하고(라떼)

② 또래 친구들과의 놀이와 소통의 도구로서 이용 증가

특히 또래 친구들과 만날 수 없는 상황에서 친구와 소통과 놀이의 도구로 미디어가 활용되며 교육 외적인 활동에서 이용 정도가 증가하였고, 이전에 하지 않았던 ‘게임’을 시작하게 된 것을 가장 큰 영향으로 꼽았다. 연령 상 게임을 시작할 수 있는 시기일 수 있지만, 친구들과 대면으로 놀이를 할 수 없는 상황이 직접적인

계기가 될 수 있었던 것이다.

코로나 때문에 줌수업도 하게 되고 이렇게 하다 보니까 급격히 늘었어요. 그리고 이제 제가 직장 다니다 보니까 낮에는 아이와 있는 상황이 아니다 보니까 네 집에 노트북, 핸드폰 여러 컴퓨터 여러 가지 기회들이 있으니까 자유자재로 많이 이용한 것 같아요. 유튜브 많이 봤고요. 작년부터 그다음에 게임도 아이가 하기 시작했구요. 그리고 작년에 좀 그렇게 많이 한 것 같고요(민트)

노트북 코로나로 인해 사 주게 됨. 좀비, 마피아게임, 카트라이터 게임 자기 혼자 한다기보다 친구들과 같이 어울려서 친구하고 대화를 하려니까 시작을 한 것 같긴 해요(민트)

이제 뭐가 있고 뭐가 있으니까 이만큼의 시간이 필요하고 이것을 해야 된다고 요청 하는 것들이 더 많아, 주 목적은 그걸로 컷지만 사실상 옆에서 제가 같이 이렇게 들을 수 있는 거는 아니니까. 믿을 수밖에 없죠. ... 아무래도 팬데믹 상황에 친구들과 하고 이렇게 소통하다 보니까 게임을 초청을 받고 같이 게임을 하게 되는...(자스민트)

③ 미디어 이용 역량 교육의 제약

놀이와 소통을 위한 미디어 이용은 증가하였지만, 학교에서 방과후수업이 열리지 않음으로 미디어 이용 역량을 높이기 위한 디지털 미디어 교육에 대한 접근이 제한된 것을 아쉬워하였다.

한글 디자인 엑셀 파워포인트 이런 것들을 하는데 아이가 재미있어 했었고 재미있어 했었는데 이제 작년부터 코로나 때문에 못 다녀서(커티)

6학년 올라가면서 컴퓨터 그다음 단계로 가려고 했던, 계획했던 게 있었는데 그거를 전면 못하게 된 거예요. 그러면서 되게 아쉬워하더라고요.(병아리)

2) 자녀의 미디어 이용에 대한 인식

사전 조사에서 자녀의 미디어 이용에 대한 우려와 기대 정도를 조사하였다. 설문지를 활용한 조사의 결과는 <표 IV-2>에 정리하였다. 설문 조사에서 부모들은 학업을 방해하는 것과 위험한 상황에 대한 우려에서 인식의 차이가 컸다. 특히 초등학생 자녀를 둔 부모 사이에서 우려의 정도가 갈리었다.

설문조사에서 미디어 이용의 자녀의 미래에 유익함을 제공할 것이라는 기대는 전반적으로 높았다. 다만 기대의 정도와 실제 디지털 기술과 관련된 학습을 원하는 정도가 반드시 일치하는 것은 아니었다.

표 IV-2. 자녀의 미디어 이용에 대한 우려와 기대에 대한 설문 조사 결과

연구참여자	자녀 학년 및 성별	학업 방해 우려	위험 상황 우려	미디어 이용 기대 정도	디지털 기술 학습 권장
라떼	초5 남	5	5	5	3
호두과자	초5 남	2	2	3	5
커튼	초6 여	4	4	5	5
병아리	초6 여	1	2	5	5
나뭇잎	중1 남	4	4	4	3
자스민티	중2 남	4	4	3	4
민트	중1 여	5	4	4	5
두유	중1 여	4	4	4	3

(1) 미디어의 부정적 영향에 대한 우려

대면 인터뷰에서도 우려의 정도는 비슷하였지만, 대체로 학업 방해를 더 주요한 우려로 보고 있었고, 설문조사에서 우려의 정도가 낮은 부모들은 미디어 이용에 따른 위험 상황을 상대적으로 더 큰 우려의 대상으로 보았다.

① 자기 조절의 어려움

다수의 부모가 설문 조사에서와 같이 미디어가 학업을 방해하는 것에 대한 높은 우려를 보였고, 이러한 부모들은 미디어 이용으로 인해 독서에 대한 흥미가 떨어지고, 학원 과제 수행이나 숙면과 같은 일상생활의 규칙이 부모의 기대대로 지켜지지 않는 것을 문제시하였다. 부모들은 이러한 모습이 자녀의 자기조절력이 부족하거나, 미디어 과몰입 또는 중독의 상태일 수 있다는 우려를 보였다.

너무 재미있다 보니까 절제가 잘 안 될 수 있는 거죠. 책에 대한 흥미도 독서에 대한 흥미도 없고 떨어지지 않으면 사실 큰 문제는 아닌데, 떨어진다는 거죠. 애가 조절을 못하는 인간이 되는 것 같다(라떼)

이 시기에 저희 딸 같은 경우는 자기 조절력 때문에 아 하고 그것 때문에 그거로 인해서 본인이 정작 해야 되는 것들을 놓치는 경우들이 있는 거가 거기 제일 그제 제일 큰 고민이고(커튼)

일단 남자아이들. 남자애다 보니까 중독, 게임 중독 그제 좀 우려가 되고 그다음에 그제 연관돼서 일상생활 학교생활이나 아니면 공부하는 거. 그다음에 별거 아닌 일상생활도 또 잔소리 안 하면 잔소리 안 하면 흐트러져버리고(나뭇잎)

일단 조절을 못하는 것에서 그제 걱정이예요. 그러니까 자기가 이렇게 해야 될 일이 있으면 그걸 먼저 하고 이렇게 미디어가 게임을 한다든지 인터넷에 한다든지 아니면

인터넷을 하더라도 1시간 정도 하고. 만약에 내 할 일 한다면 이렇게 조절을 했으면 좋겠는데 그게 잘 안 되는 것 같아서(민트)

우선은 일상 정상적인 일상 위에 침해당하는 부분이 걱정이 되죠. ...어떻게 보면 학업과 관련된 거를 제가 걱정하고 수면은 제가 어렸을 때부터 굉장히 다른 거는 좀 관대하더라도 전문 그 시간을 자야 되는 걸 굉장히 좀 민감하게(두유)

② 미디어를 매개로한 범죄 피해에 대한 두려움

설문 조사에서는 다수의 부모가 미디어로 인한 위험 상황에 대한 우려가 높았지만, 대면 인터뷰에서 이를 가장 우려하는 문제로 제시한 부모는 세 명이었다. 주로 학교 폭력이나 성범죄, 도박 등과 같이 범죄 뉴스의 소재들이다. 실제 자녀나 주변에서 그런 위험에 놓인 경우를 경험한 것보다는 대중매체로부터 갖게 된 우려, 또는 아이의 미디어 생활을 충분히 알고 있지 않은 데서 오는 두려움이었다.

제일 걱정됐던 건. 사실 학교폭력이었어요. 그런 매체들을 통해서 어쨌든 학교에서는 보호받지 못하는데 그리고 학교에서도 그런 규칙이 없는데(호두과자)

최근에는 이제 여자 청소년 대상으로 그런 범죄나 이런 것들도 조금 염려가 되고 실제 그와 비슷한 정도의 중대한 상황은 아니지만 되게 sns를 하는 아이들한테 오는 메시지나 이런 것들에 경악을 했다는 주변인들 얘기도 있고(두유)

저는 저도 잘 모르는 세계가 거기 좀 있기도 하고 어른들이 모르는 세계가 그런 것도 좀 있고 그게 좀 큰 것 같아요. 어른들이 모르는 그들만의 세상 속에서 사니까... 마약이나 다 뭐 어떤 성문제 심각한 성문제나 이런 것들이 다 있을 것이다. 유혹이 거기 안에 있을 것이다...제가 우려하는 상상의 그런 것들. 아이가 도박에 빠지고(나뭇잎)

③ 부적절한 미디어 콘텐츠 노출에 대한 우려

미디어 콘텐츠의 내용에서 미디어의 위험 요소를 문제시하는 부모는 매우 소수였다. 다섯 자녀를 홈스쿨링을 하면서 자녀들이 이용하는 콘텐츠를 가까이서 볼 수 있었던 연구 참여자만이 ‘가치관에 미치는 영향’의 측면에서 미디어 콘텐츠의 내용을 가장 우려하는 바로 언급하였다. 다른 연구 참여자도 자녀가 다소 예민한 성향이라며 선정적인 콘텐츠가 아이의 심리에 미치는 영향을 우려하는 태도를 보였지만, 자기 조절의 문제와 견주어 부차적인 문제로 언급하였다.

가장 염려되는 것은 가치관의 영향을 받지 않을까 지금 자기 생각들을 정립하고. 조금은 기초를 잡고 거기서 틀을 잡은 다음에 최선택을 해야 되는 그런 시기인데 ...자기의 주 관심사라고 하지만 목록을 다 봤어요. 애들이 웹툰을 뭘 보는지 다 봤어요. 근데 제가 뭐 그 일일이 다 들어가서 무언지를 확인할 수는 없잖아요(자스민티)

예민하다 보니까 사실 미디어의. 이 또 그 부적절한 콘텐츠에 대한 어때 그런 것들이 이제 좀 잔상이 만약에 남으면(라떼)

(2) 미디어 이용의 긍정적인 측면에 대한 기대

설문 조사에서와 같이, 대면 인터뷰에서도 부모들은 자녀가 능동적으로 미디어 기술을 활용하는 것을 매우 긍정적으로 인식하고 있었다. 일부 자녀의 미디어 이용에서 자율적 조절이 되지 않는 것을 고려하여 만족감이 3점 정도로 표현하기도 하였지만, 대부분의 부모는 미디어 이용에 대한 우려와 기대를 별개의 문제로 인식하고 있었다. 미디어 이용의 위험에 대한 인식이 대중매체의 영향을 받은 것과 달리 미디어 이용이 자녀에게 유익할 수 있을 것이라는 기대감은 대체로 자녀가 부모 세대보다 디지털 미디어 도구를 능숙하게 사용하는 모습이나, 자신 또는 자녀가 관심사를 위해 능동적으로 이용하는 모습을 관찰하거나 경험한 데 기인하였다.

① 도구의 능숙한 이용에 대한 기특함

부모들은 자신이 하지 못하는 디지털 미디어를 자녀들이 능숙하게 다루거나 학교나 전문 교육 기관을 통해 배우지 않았음에도 디지털 도구를 이용하여 수행하고 가시적인 산출물을 만들어내는 모습을 관찰한 경우 미디어 이용에 대해 긍정적으로 평가하고 있었다.

어떤 툴을 사용한다거나 플랫폼을 사용한다고 할 때 일단 겁이 없는 거예요. 일단 투자 대비 성과가 아주 좋음으로 5점 만점을 찍었습니다.(라떼)

굉장히 긍정적인 부분들은 많아요. 근데 단지 이제 시간 조절적인 부분이 문제라 가서 그렇지...그림을 그려서 그렇게 컷을 만들고 동영상 편집하고 이런 것들도 재미있어 하고 굉장히 야 우리 때보다 더 잘 자르는구나 기특하고. 이런 것들은 굉장히 많아요.(커튼)

저보다 훨씬 더 잘하는 것 같아요. 약간 피피티 같은 걸 한다면지 이런 활동들이 영상을 영상 작업을 한다면지 네. 그런 활동들을 훨씬 잘하고 더 빨리 찾고 동생도 가르쳐주고 그런 거 보면 그런 거는 일단 미디어에 긍정적인 것 같아요(민트)

② 자기주도적인 활동 태도에 대한 만족감

부모들이 자녀들의 흥미를 추구하고 강점을 발현하며 자기 주도적인 참여와 학습을 하는 것을 긍정적으로 평가하고, 이러한 모습을 디지털 도구를 이용한 활동에서 관찰함으로써 디지털 미디어 이용자로서 자녀를 긍정적인 관점에서 그리고 있었다.

(정보 탐색을 열심히 하는 모습을 보고) 진짜 좋으면 저렇게 알아서 찾아서 카테고리에서 계속 들어가서 폭넓게 이렇게 발을 넓혀서 알 수도 있는 거구나.(호두과자)

(피피티 슬라이드를 창의적으로 만드는 모습을 보고) 본인의 강점을 이거를 활용을 해서 만들어가는 게 저는 되게 좋고 흐뭇했거든요....본인이 정말 창의력을 발휘해서 자기 주도적으로 했다는 게 저는 되게 굉장히 좋았던 것 같아요.(병아리)

자기가 좋아하는 시간을 잘 만드는 것 같아요 하고 싶어 하는 시간으로. 자기가 마음대로 쓸 수 있는 그런 시간에 미디어를 활용해서 하고 싶은 것들을 적극적으로 하고 참여하더라고요.(두유)

③ 자신의 능동적 미디어 이용 경험에서 오는 기대감

부모들은 자신의 미디어 경험을 통해서도 미디어에 대한 태도를 형성하고 있었는데, 특히 교육 분야에 종사하며 자신이 능동적으로 미디어를 이용해 온 두 연구 참여자에게서 자신의 경험으로부터 자녀의 미디어 이용에 대한 기대감을 확인할 수 있었다. 이 부모들은 업무를 위한 교육용 디지털 도구를 이용하는 것 외에도, 개인의 학습이나 일상생활의 기록 등 유목적적인 활동을 하며 자신의 미디어 이용에 대한 만족감을 가졌기에 자녀가 자신의 관심사를 위한 이용할 수 있는 앱 구매를 도와주는 등 긍정적인 태도를 보였다.

저는 이제 제가 활용을 하다 보니까 또 굉장히 또 만족스러운 것도 많더라고요. 네. 일단은 공부도 많이 되고 (교사로서) 유튜브도 제가 하다 보니까 공부도 많이 되고. 진짜 모든 것들을 영상으로... 원한다면 어떤 공부든 할 수 있을 것 같다. 본인이 의지만 있다면 그리고 또 어디를 가야되는 시간을 단축하면서도 좋은 점도 많은 것 같아요. 우리가 대면 관계를 주변이 공간적인 제약이 있었는데 요즘은 그런 거가 공간적 제약 없이도 그 관계가 또 형성이 되더라고요...최근에는 그냥 제가 사용해 보니까 에버노트 같은 거 괜찮은 것 같아 가지고 월 결제해가지고 사주긴 했는데...주로 자기 게임 관련된 정보들 그리고 그거 거기다가 이제 저장해가지고 이제 보는 것 같더라고요.(나뭇잎)

저도 컴퓨터 앞에 사는 사람이어 가지고 우선은 실제 업무나 이런 것들도 이제 그런 협력 도구나 이런 것들을 많이 활용하고 있고 업무하는 것뿐만 외에도 저는 개인의 이런 기록이나 이런 것들을 조금 많이 하는 편이어서... (제 자신이) 미디어를 아주 잘 활용하고도 있고 많은 시간을 보내기도 하고 있고 그런 것 같아요.... (아이도) 다양하게 쓰고 있더라고요. 유튜브도 보고 sns도 하고 웹툰도 보고 그리고 애가 이렇게 그림 그리는 걸 좋아해가지고 그런 어플을 이용해가지고 그림도 그리고. 아 그리고 엄청 관심이 많아서 유기동물 같은 정보를 얻는 그런 어플이 있더라고요. (두유)

3) 자녀의 미디어 이용에 대한 중재 방식

사전 조사에서 자녀의 미디어 이용에 대해 어느 정도로 통제적인지에 대해 질문하였을 때, 연구참여자 간의 차이가 매우 크게 나타났다. 네 명의 연구참여자-커튼(5), 라페(4), 나뭇잎(4), 민트(4)-가 매우 통제적이거나 통제적이라는 응답을 하였다. 반면 세 연구참여자-병아리(1), 호두과자(2), 두유(2)-가 매우 허용적이거나 허용적이라 응답하였고, 나머지 한 명-자스민티(3)-은 보통이라고 밝혔다.

(1) 자녀의 미디어 이용에 대한 중재 방식의 편중과 개인차

자녀의 미디어 이용에 대한 태도의 차이는 중재 방식에 대한 설문 결과인 <표 IV- 3>에서도 드러난다. 초등학생 자녀에 대해서 이용 시간을 엄격하게 제한하는 경우가 많았지만 초등학교 6학년 여학생을 둔 연구 참여자(커튼, 병아리)의 중재 방식은 매우 대조적이다. 중학생의 경우 유해콘텐츠를 차단하거나 모니터링하는 경향이 있지만, 자녀가 ‘게임’을 즐기는 것을 문제시켰지만 이에 대한 대화는 거의 이루어지지 않고 있었다.

표 IV-3. 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 중재 방식에 대한 설문 결과

연구참여자	학년 및 성별	이용 시간 제한	유해 콘텐츠 차단	이용 콘텐츠 모니터링	공동 시청 과 대화	이용시 관련 정보 제공	게임에 대한 대화
라떼	초5 남	5	2	2	4	4	1
호두과자	초5 남	5	3	3	5	5	5
커튼	초6 여	5	5	5	3	3	1
병아리	초6 여	2	3	3	4	5	3
나뭇잎	중1 남	4	2	1	2	2	1
자스민티	중2 남	3	3	3	4	3	2
민트	중1 여	4	4	4	4	4	2
두유	중1 여	2	4	4	3	4	4

① 미디어 이용 시간 중심의 통제와 자녀와의 갈등

자녀의 미디어 이용에 대해 통제적이라고 응답한 부모들은 이용 시간을 제한하는 중재 방식을 적극적으로 취하는 공통점이 보였다. 앞에서 미디어 콘텐츠에 대한 우려도가 높지 않았던 것과 마찬가지로 유해 콘텐츠를 차단하거나 모니터링하는 데 적극적인 부모는 전체적으로 소수이다. 즉 이용을 제한하는 중재 방식을 주로 이용 시간을 제한하는 데에만 적용하고 있는 것이다.

대면 인터뷰에서 통제적이라 응답한 부모들 대다수가 미디어 이용 시간과 관련하여 자녀와 갈등이 잦거나 대화를 거의 되지 않고 있음을 전해 주었다.

유튜브 계속 보고 있었던 거 아니야. 너 숙제한다고 켜놓고 유튜브 봤던 건 아니지 이렇게...(라떼)

애증의 관계라고 해야 되나. 자주 싸우니까. 왜냐하면 나는 숙제하고 놀아라. 아이는 또 내가 봤을 때는 30분이면 할 수 끝날 거라 한 3시간이나 걸리고 하니까(커튼)

아들이니 이렇게 커뮤니케이션이 그게 막 원활하진 않은 것 같아요. 직장 다니다 보니까 시간적인 여유도 별로 없었고(나뭇잎)

제가 미디어 이용 관련해서는 최근에는 좋은 말을 한 적이 정말 한 번도 없는 것 같아요. 계속 화내면서 많이 이야기했어요.(민트)

② 개방적 대화를 추구하더라도 미디어에 대한 주제는 제한적

반면 허용적이라 응답한 부모들은 자녀가 TV나 온라인 동영상을 볼 때 함께 시청하거나 시청한 내용에 대해서 얘기하고, 미디어 이용 시 관련 정보를 제공하는 대화적인 중재 방식을 상대적으로 더 많이 취하고 있었다. 그 안에서도 개인차가 있어 대화적인 중재 방식만을 취하는 경우(병아리)도 있지만, 대화적인 중재 방식을 기본으로 하면서도 이용 시간 제한에 적극적이거나(호두과자), 유해 콘텐츠를 차단하거나 모니터링하는 것에 적극적이면서(두유) 제한적 중재를 병행하고 있는 것으로 응답하였다.

허용적 부모군에 속한 부모들은 자녀와의 기본적인 의사소통에서 솔직함과 평등한 대화를 추구하는 개방적인 대화 태도를 보고하였다.

감정 같은 경우는 솔직하게 얘기를 하는 편인 것 같아요. 너의 솔직한 마음을 듣고 싶은 거 강조해서 얘기를 하는 거 같아요.(호두과자)

좀 아이가 물어봤을 때 설명을 해주려고 하고 제 상황을 내가 감정이라든가 이런 것들을 충분히 아이한테 얘기를 해주고 그냥 아이한테 숨기지 않은 것 같아요.(병아리)

그렇지만 허용적 부모군에 속하는 부모들의 경우도 자녀와의 미디어 대화에 대해 풍부한 주제를 보고하지는 않았다. 두 연구참여자가 콘텐츠를 공유한 경험이나 미디어 이용 규칙을 조율하기 위한 대화에 대해 보고하였지만, 전체적으로 자녀의 미디어 생활을 공유하고 이해해 나가는 경험은 제한적이었다.

보고서 와서 막 어떤 거는. 흥미로운 걸 저한테 와서 이랬다고 얘기하고 저랬다고 얘기하고 막 그래요. 사실은 저는 그렇게 흥미 있진 않아요. 좀 반응을 해줘요.(병아리)

기준에 대해서 계속 아이랑 소통하고 조율하고 이런 것들이 계속 필요하겠구나라는 생각이 들고요. 감시도 필요하고 어느 정도는 통제도 필요하고 그니까 ... 어쨌든 자는 시간에 내놔야 되고. 그러니까 그런 기준 같은 것들에 대해서 어쨌든 부모의 생각에 대해서 얘기하고 아이가 납득을 하든 반항을 하든 하면서 계속 조율하고 기준을 세우는 거.(두유)

(2) 자녀의 미디어 이용 중재자로서 고민과 역할 갈등

자녀의 미디어 이용에 대한 중재 방식의 차이는 양육자로서 부모의 역할에 대한 인식의 차이와 대응하는 경향이 있다. 그런데 통제적이든, 허용적이든 자녀의 미디어 이용에 대해 어떻게 지도하고 대화해야 할지, 자신의 역할은 무엇이 되어야 할지에 대해 갈등하고 혼란을 겪고 있음을 확인할 수 있었다.

① 자율적 조절을 돕기 위한 역할 갈등

통제적 부모군은 부모가 옳고 그름에 대한 명확한 가이드를 주어야 한다고 생각하고 있기에, 자녀가 미디어를 이용하면서 시간을 조절하지 못하거나 일상생활을 이전과 같이 하지 못하는 상황에 집중하고 있음을 알 수 있다.

어떤 나침반이었으면 해요. 어떤 인생관이나 세상을 사는 데 있어서 어떤 지표를 좀 알려주고 싶어요. 이거는 이러한 인종차별이 왜 나쁜지에 대해서(라떼)

일상생활이 좀 이렇게. 어. 전 타격을 안 받을 정도는 돼야 된다. 기본적으로. 일상생활을 잘 할 수 있도록 도와주는 역할(나뭇잎)

그렇지만 자녀가 사춘기에 접어들거나 현재 겪고 있는 상황에서 자녀와의 관계가 이전과 달라지고, 자녀의 미디어 이용이 급격히 늘어난 상황에서 자신의 일방적인 가이드를 따르게 할 수 없다는 생각을 하며 통제 방식에서 자율적 조절로 나아가게 해야 한다는 고민을 하고 있었고, 그러한 역할 갈등이 이 연구에 참여한 직접적인 동기가 되고 있었다.

그중에 진짜 (미디어 이용 때문에) 굉장히 맨날 싸우고 있는 사춘기, 6학년 아이를 둔 엄마로서...어렸을 때는 (부모의 역할이) 보호였죠. 지금 사춘기에 다가오는 시기에서는 이거를 제일 먼저 극복하면서 왜냐하면 내 안에 항상 가져둘 순 없기 때문에 한 아이가 독립적으로 잘 성장할 수 있게끔, 자기가 하고 싶은 것들을 어느 정도, 자기가 조절하게, 건강하게 성장하게끔 해주는 게 아닌가 하는 생각이..(커튼)

미디어 환경에 많이 노출되는 시간이 더 길어지고 저도 더 많이 사용하고 막 이려다 보니까 ... 이제 사용하게끔 하나. 아니면 통제를 하나 이런 거 고민을 항상 하는데 되지는 않더라고요.(나뭇잎)

미디어로 시작을 하게 되면서 이것을 어떻게 하면 통제할까. 어떻게 하면은 이것을 못할 시간을 줄여볼까. 이런 식으로 접근을 하게 되고. 애는 그거가 자기는 스트레스가 되고, 대화를 받게 되는 상황들이 있으면서 어떻게 풀어가야 될지 고민들이 많으면서...(자스민티)

② 미디어의 자율적 이용을 지원하는 역할에 대한 낮은 효능감

반면에 허용적 부모군은 자녀의 자율적 선택, 자기 주도적인 판단을 하도록 부모가 도와주는 존재로 생각하기에, 미디어에 대해서도 대화적 중재를 선호하고 있다고 볼 수 있다.

우리의 목적은 독립이라고. 아이들의 독립이라고. 어쨌든 자기가 성인으로 바라서

자기 경제적인 활동하면서...네가 선택해가지고 네가 마음대로 쓸 수 있는 이런 것들에 대해서 얘기를 많이 하기도 했는데(두유)

이거는 내가 아는 범위를 이제 이미 넘어섰겠다. 그래서 그런 거보다는 아이가 건강하게 자기 스스로 이거를 판단할 수 있는 능력을 내가 옆에서 조금 도와주고 지지해주는 게 낫지. 제가 그걸 다 파악할 수는 없는 것 같아요.(병아리)

그런데 부모의 역할에 대한 인식이나 자녀 미디어 이용에 대한 중재 방식은 다르지만 반면에 허용적 부모군은 허용한다면 어디까지 허용해야 할지, 또 자녀의 자율적 선택, 자기 주도적인 판단을 하도록 부모가 어떻게 도와야 하는지에 대해 고민하고 있었고, 이것이 참여의 동기가 되고 있었다.

저희 부부가 고민해서 계약서도 좀 쓰고 사인도 하고 아이의 사인도 받고 그러면서 약간의 가이드를 만들려고는 했는데 첫날부터 잘 지켜지진 않았죠. ...자기가 쓰는 활용 시간이나 이런 거(콘텐츠)에 대해서는 자유롭게 쓰고 있는 상황에서 부부 간에도 계속 얘기하면서 이거를 어느 정도까지 봐줘야 되는지 그런 부분이 조금 항상 염려가 되는 부분(두유)

일일이 검열하듯이, 그것조차 다 나온 것도 못하고 그런 것들에 대해서 어떻게 이제 지도를 해 줄 수 있을까...(자스민티)

아이가 그니까 긍정적으로 이용할 수 있게 좀 도와주면 좋을 것 같긴 한데 네. 그 방법은 솔직히 아직은 잘 모르겠어요. 그래서 그런 것도 좀 이렇게 잘 사용할 수 있게 배웠으면 좋겠고 아이한테는 이걸 조절할 수 있게 저는 가르쳤으면 좋겠고. (민트)

2. 참여 과정에서의 연구참여자의 학습 경험

사후 조사는 개인별 대면 인터뷰와 만족도 조사로 이루어졌다. 대면 인터뷰는 연구 참여를 통해 어떤 변화가 있었는지를 물어 소셜리빙랩에서의 학습의 효과를 파악하려고 하였다. 연구참여자들은 자신의 변화를 다양한 측면에서 보고하였고, 보고의 과정에서 그러한 변화를 가져온 자신의 학습 경험을 회고하였다. 따라서 2절에서는 프로그램의 효과를 참여 과정에서 일어난 새로운 학습 경험, 자신에 대한 성찰 등에 대해 분석한 결과를 기술하고, 그 결과로서 연구참여자의 변화는 3절에 제시하였다.

1) 소셜리빙랩 참여자들 간의 상호작용을 통한 학습

(1) 포레부모와의 교감

① 포레부모들 간 공통의 경험을 나누기

연구참여자들은 모두 사춘기에 막 접어들었거나, 사춘기의 시기를 겪고 있는 자녀를 둔 부모들이기에 자녀들의 양육과 교육에서 유아기나 초등 저학년 시기와 구분되는 새로운 도전을 경험하고 있었다. 이에 포레부모와의 대화가 “발등에 불 떨어진” 변화의 상황에서 “부모의 설자리”를 찾는 공유된 문제의식을 나눌 수 있었던 시간으로 경험하였다.

되게 적극적이신 분들도 많고 그다음에 생각들이 다들 게 비슷비슷하시구나. 아이들, 어쨌든 내 아이를 올바른 방향으로 또 이런 교육에 맞춰서 이제 부모의 설자리를, 설자리가 어디인지를 자꾸 이렇게 한 번 돌아보고자 하시는 분들이 온 것 같은 그런 느낌(호두과자)

저 혼자만 막 책을 보고 막 네 생각을 하고 정리하는 것하고 또 다르더라고요. 이렇게

여러 부모님들이 직접 이렇게 그런 거를 같이 해 주시고 같이 논의를 했고 같은 공통의 얘기들이 오가는 거 확인하면서.(나뭇잎)

근데 제가 말씀드렸던 그 주변에 있는 (개방적인) 부모들은 저보다 아이들이 어린 분들이예요 그러니까 이제 약간 제 마음속에는 그래 니들도 준비를 하고. 그런 마음이 있었던 거죠. 지금은 저렇게 얘기하겠지. 발등에 불 떨어져 봐라 막 이런 마음이 있었다가 이번 워크숍에는 다 같은 또래잖아요. 그러다 보니까 이제 그런 거는 아니구나.(라떼)

② 솔직하고 개방적인 대화를 통한 교감

참여 기간이 짧고 비대면 상황이라 부모들 간의 친밀감을 형성하는 데 어려움이 있었지만 연구참여자 모두 문제 해결에 대한 욕구가 높았기에, 다수의 부모들이 가정에서 겪는 어려움이나 자신의 문제에 대해 솔직하게 말하는 분위기를 형성할 수 있었다. 이러한 분위기 덕분에 다른 부모들의 “포장 안 한” 얘기를 듣게 되면서, “빠른 시간 안에” 소통하며 짧은 시간이었지만 문제의 본질과 다양한 측면에서 대한 이해를 넓힐 수 있었다.

말을 다 꺼내시는 거죠. 말을 갖다 여기에 참여하실 의사가 있으실 정도면은. 솔직하게 말을 꺼내실 자세가 되신 분들 것이었을 것이고 또 적극적으로 참여 의사도 있으셨고 그래서 그런지 좋게만 포장 안 하시고. 좋게 내 아이 좋게만 포장 안 하시고.
(나뭇잎)

다 각자 이 부분에 대한 욕구가 있었기 때문에 그래도 다 오픈해서 다 말씀을 해주셔서 빠른 시간 안에 서로 소통했던 것 같아요. 각자 같은 목표 지점이 있었기 때문에(병아리)

(2) 양육과 학습의 모델링이 되어 준 참여자들

① 적극적인 학습자로서의 모델링

개인별 과제 탐구 활동에 부여된 기간이 일주일간이 못 되는 짧은 시간에도 불구하고, 일부 연구참여자들은 폭넓은 자료를 직접 찾아 읽거나 가정에서 가족들과 다양한 중재 활동을 시도하고, 그 결과를 문서로 정리해 와서 발표하는 등 적극적인 학습 태도를 보여 주었다. 이러한 모습은 다소 소극적인 태도로 참여하였거나, 일정이 촉박하여 탐구활동을 쫓기듯 수행해야 했던 부모들에게 또래 부모들의 적극적인 학습 태도를 관찰하고, 그들이 탐구한 결과물을 통해 새롭게 배우게 되는 경험을 제공함으로써, 미디어 분야의 적극적인 학습자로서의 부모 정체성에 대한 모델링이 될 수 있었다.

처음에는 두려움이라고 그래야 되나 약간 그런 것도 있었는데 막상 해보니까 이게 (강의식보다) 훨씬 더 좋은 것 같아요. ...(나 같이 소극적인 사람들도) 조금 더 이제 자기의 이야기도 잘하고 약간 적극적인 이런 케이스들을 더 많이 그냥 같이 이렇게 참여해서 하면 오히려 더 많이 느끼고 더 많이 변화할 것 같은 생각을 했어요.(민트)

되게 다른 부모님들 정말 잘하셨더라고요. 저 깜짝 놀랐거든요. 되게 되게 진짜 되게 적극적이시구나.(호두과자)

다른 분들의 그런 이야기들. 또 저랑 또 다른 고민점들을 볼 수 있겠다 생각을 했는데 기대 이상으로 다들 너무 잘하셔가지고 무슨 진짜 어디 수업 듣는 거 같이 굉장히 조사해 오신 거라든가 발표하시는 게 깜짝 놀랐어요.(병아리)

② 자녀와의 개방적 대화자로서의 모델링

연구참여자들은 미디어와 관련하여 자녀에 대한 자신의 양육 태도를 공유하는

기회가 많았다. 특히 자녀와 매우 개방적인 대화적 관계를 유지하고 있거나, 가정에서의 탐구 활동 수행의 과정에서 자녀에 대한 신뢰를 회복하고, 관계가 증진되는 사례를 직접 공유함으로써 자녀의 미디어 이용을 통제하는 과정에서 갈등을 겪거나, 자녀와의 대화가 충분히 이루어지지 않았던 부모들에게는 변화의 동기, 관계형성의 모델링을 제공해 주었다.

저는 아무래도 맨 처음에 강의가 제일 많은 정보를 받을 수 있어서 이제 많이 배웠고 또 부모들하고 같이 워크숍을 통해서 다른 부모의 세상 이야기도 들어보잖아요. 그래 그러면서 이 가정은 이렇게(자녀와 개방적으로) 하는구나 그런 것도 많이 느꼈던 것 같아요(라떼)

이야기 보따리가 한 분 한 분 되게 많으시더라고요. 근데 아무래도 제한 시간에 여덟 분이 한다는 게 그게. 쉽지 않아서 조금 아쉬움은 있지만 네 저는 참 (아이들을 믿어주는) 그분들 통해서 많이 배웠어요 오히려.(병아리)

이제 다리아눔(연구자)과의 인터뷰. 또 같이 소그룹 활동하면서 부모님들이 이야기하시는 부분들, 이게 접목되어 저를 되게 편안하게 아이를 믿게 나의 심리적인 부분들에 대해 너무 미래에 닥칠 우려 이런 게 컸구나 거품이 많았구나 그랬어요(자스민티)

(3) 안내된 협력 학습

① 스스로 생각하고 답을 찾는 학습

연구참여자들은 소셜리빙랩에서의 학습이 기존의 강의 중심의 부모교육과 가장 큰 차이점을 답을 주지 않고, 부모들이 스스로 생각하며 답을 찾게 한 것이라고 보고하였다. 연구진이 자료를 제공하며 자신의 경험 속에서 이해하게 하고, 핵심 질문을 준비해 주고, 퍼실리테이터를 통해 토론을 진행하였지만, 결국 학부모들을 “믿어 주고”, 자신의 경험 속에서 이미 느끼고 있었던 답이 되는 “하고 싶은 말을”

찾도록 한 것을 매우 의미 있는 학습 경험으로 인식하였다.

굉장히 잘 준비된 질문들 많이 해 주셨고 좀 생각을 많이 하게끔 유도해 주셔서 그런 게 좀 있었던 것 같아요. 근데 딱히 이렇게 딱 답을 많이 제시하는 그런 건 아닐지언정(나뭇잎)

자녀에 대한 미디어의 고민이 각자 다른 지점이었지만 각자 다른 그 지점에서 각자가 갖고 싶어하고자 하는 그것들을 엄마, 부모 스스로가 찾을 수 있게 도와줬고 또 믿어줬다는 것. 생각의 어떤 방향성을 좀 제시해 줬다는 게 저는 되게 의미깊었다.(병아리)

선생님들은 그 자료를 갖고 계시면서, 저희 입으로 얘기하기를 원하시는. 왜 말이 왜 안 나오지. 대화를 하셔야 되는데 기다리시면서 그걸로 정리를. 이렇게 하시는데 보면서 그거였네. 내가 하고 싶은 말이 이거였구나. 이런 개념이었구나. 이렇게... 참가자들이나 강의를 듣는 사람에게 긍정적인 요소가 무엇인지 생각해 볼 시간은 없거든요. 강의는 강의대로 가니까 근데 이번은 생각을 해 보는 거죠.(자스민티)

② 다양한 생각이 정리되는 경험

학습자로서 부모들은 자신들의 탐구 활동을 통해 얻은 생각을 교류하고, 이를 통해 답이 되는 생각의 “가닥”이 잡히고, “정리”가 되는 것을 경험하였다. 그리고 하나의 질문과 답이 아니라, 교류를 통해 부모가 고민해야 하는 교육의 전체적인 영역을 그릴 수 있었기에, 자신의 고민이 어디에 있었는지도 성찰할 수 있음으로써 학습의 효능감을 얻을 수 있었다.

질문들에게 중구난방해 있던 거를 이렇게 탁 카테고리처럼 탁탁탁 나누면서. 이렇게 크게 나뉘지는구나. 정리가 되어지고 나는. 그럼 내가 질문한 것은 이런 부분에 내가 지금 질문했구나 반추해 보면서 내가 그냥 보편적으로 미디어의 전체적으로 걱정하게 아니라 그중에서도 나는 이 부분에 대해서 너무 몰입하고 있구나. 그러면 이 부분을

먼저 내가 해결해야 되겠구나(자스민티)

좀 여러 어른들이 모여가지고 가닥을 좀 잡아보니 잡히더라. 이런, 이런 거 자체가 조금 불안감을 좀 낮췄던 것 같아요.(나뭇잎)

되게 새로운 방식이었고 좀 느끼기에 정말 우리 아이들은 이제 이런 토론과 회의나 이런 방식을 통해서 이제 선생님들하고나 아니면 교수님들하고나 아니면 교수들 관해서도 이런 식으로 소통을 할 수 있겠구나라는 그런 새로운 생각들을 조금 했고 조금 신선했어요...그것보다는 내가 생각하는 그런 두려움보다는 훨씬 더 장점이 많다는 거. 학습법에 대해서는 되게 긍정적인 생각을 갖게 됐던 것 같아요.(호두과자)

2) 가정에서의 개인적 탐구 활동

(1) 정보의 능동적인 탐색과 적용

연구참여자들은 함께 만들 질문에 대한 답을 찾기 위해 도서관이나 온라인에서 자료를 직접 검색하여 학습한 것 또한 수동적으로 강의를 듣는 것과 견주어 능동적인 학습으로서 의미 있었던 학습 경험으로 보고하였다. 학교 졸업 이후에 하지 않았던 읽은 것을 “정리하면서 기록”하는 학습 자체에 즐거움을 느끼기도 하고, 그렇게 알게 된 것을 통해 “내가 중심을 잡고”, 배운 것을 “생활에서 살펴보게” 하는 적용 과정에서 학습의 효용성을 경험하고 있었다.

네 과제를 주셨던 게 저는 저한테는 아주 상당히 도움이 됐어요. 왜냐하면 그냥 강의를 듣고 그다음에 연구하시는 분들이 발표한 내용들을 그냥 듣고 하는 것보다 제가 찾아서 발췌하고 그 관련 도서를 또 읽어보고 그다음에 읽었던 것들을 내용을 정리하면서 한번 써보는 게. 그러니까 이 모든 기록들을 한다는 것 자체가 이게 되게 학습에 정말 도움이 많이 되는구나. 내가 이런 즐거운 학습을 했다면 고등학교 생활이 얼마나

즐거웠을까(호두과자)

예를 든다 그러면 뭐 미디어 그래도 이용은 자기 전에 한 시간은 안 하는 게 좋다
기타 등등 이제 여러 가지 정보를 수집하고 난 다음에 아이랑 대화를 한 거거든요.
그래서 우선은 내가 중심을 잡고. 내가 우선 알고 아이랑 이제 얘기하면서 되고 안
되는 거에 대한 것들을 대화를 하면서 이제 좀 조절이 된 것 같아요.(커튼)

일반적인 강의들은 진짜 일반적이고 보편적이다 보니까 그냥 다수를 향해서 하는
부분들이고 의례적인 것들로 끝나고 결국에는 뭐 내가 알아서 하라고 그런 걸 누가
몰라. 이런 이렇게 끝나잖아요. 근데 이걸 어쨌든 한 달이라는 집중을 하고 과제랑
어떤 제시를 하고 또 생활에서 살펴보게 하고 의례적이지 않았더라는 것이 제일 컸던
것 같아요.(자스민티)

(2) 자녀와 새로운 방식으로 소통하기

① 자녀의 입장과 생각을 듣기 위한 소통의 시도

연구참여자들 다수가 가정에서 자녀와 미디어 이용에 대해 준비된 대화를 시도
하였다. 이용 시간을 통제하기 위한 일방적인 대화가 아닌 아이의 입장에나 생각을
들어보는 데 목적을 둔 대화를 해 봄으로써 관심은 있었지만 실천하지 못 했던
“자녀와의 소통 과정을 새롭게 접근”할 수 있었고, 이 과정을 통해 “아이의 이야기
는 듣지 않고 제 이야기만 했음을” 깨달으며 아이와 생각을 조율할 수 있는 개방적
소통의 가능성을 보았다.

대화를 하니깐 그래도 이게 전에는 진짜 그러니까 제가 그냥 제 입장에서 제 이야기만
그나마 했던 것 같아요. 근데 서로 들어보니까 그래도 앞으로 좀 이런 시간이 있으면
조금 더 조율이 되지 않을까. 그래도 하는 생각을 좀 했어요.(민트)

이번을 계기로 해가지고 자녀랑 대화하는 것이 제가 유태인의 저녁 식사 이런 것도 관심 있고 항상 관심은 있지만 우리가 그런 걸 받아본 적이 없기 때문에 실천을 못하고 실천하는 방법도 모르고. 그런 게 있는데. 좋다는 것은 아무리 약아도 잘 받아들여지지 않는 부분 실천이 안 되는 그런 부분 중에 하나가 그런 또 특히 가족 안에서의 문제인 것 같아요, 가족 안에서의 어떤 행동 패턴 이런 건데...여기에서 내주는 과제를 통해서 하면서 새롭게 좀 그게 변화가 됐어요. 내가 자녀랑 소통하는 그 과정을 조금 새롭게 접근을 해 봤는데 괜찮았다.(나뭇잎)

② 부모의 학습 과정과 노력의 공유

자녀와의 대화에서 부모는 모든 것을 알고 있고, 항상 올바른 판단을 하는 존재로서 대화하는 경향이 있다. 특히 자녀의 미디어 이용에 대한 불안을 갖고 자녀를 통제하려 할 때 더욱 그러할 수 있다. 연구참여자들은 가정 밖의 일회성 학습이 아니라 미디어에 대한 학습자로서 소셜리빙랩에 참여하게 됨으로써 자연스럽게 자신의 학습 과정을 자녀에게 노출하게 되었다. 처음 연구진의 강연을 듣는 단계까지는 자녀에게 자신의 연구 참여를 비밀로 한 경우도 있었지만, 가정에서 자녀와의 대화를 시도하는 과정에서 자신이 자녀의 미디어 이용을 보다 잘 이해하기 위해 학습하고 있음을 감추지 않았고, 오히려 이를 보다 자녀가 “마음의 준비를 하고 대화를” 하게 하고, 자녀 또한 학습에 동참하게 하고, 변화하고자 하는 엄마의 노력을 보이는 등 가정에서 학습과 소통의 분위기를 만들었던 것이 자녀와의 관계 변화에 동력이 되었다고 평가하였다.

그냥 대화하면서 아무래도 주제를 가지고 이렇게 갑자기 대화를 한 게 아니라 이런 대화를 할 거라고 사전에 얘기를 하고 준비, 마음의 준비를 하고 대화를 하니깐 대화가 본인도 생각이 정리돼서 본인만의 또 정리된 미디어에 대한 그런 생각과 소신이 있다고 저는 느껴졌거든요 그래서 저는 참 이번 대화가 참 좋았던 것 같아요.(병아리)

워크숍을 하면서 이제 제가 게임에 대한 것도 물어보고 너희 유튜브 활동에 대해서 얘기를 하고 저희 그 교재 보내주셨잖아요. 거기 있는 내용을 아이들한테 다 얘기를 해 줬어요.(라떼)

아까 전에 엄마 오늘 마지막 인터뷰하는데 “엄마가 어떻게 달라진 거 없니?” 그랬는데 아무 말 안 하더라고요. 그래가지고 “아 엄마가 할 말이 없는데.” 그런데 이제 씩 웃더라고요. 그러니까는 나빠지지는 않았구나 그런 거라도 “엄마 더 노력해야겠어.” 막 이렇게 이제 아까 전에 잠깐 얘기를 했거든요. 근데 이런 대화들 그니까 제가 경직되어서 아예 미디어 문제에 대해 다가가지 않으니까 아이 또한 방어적이라든지 이러지는 않더라고요...그런 것 같이, 대화할 수 있게 된 유연성이 있어서.(자스민티)

3) 자신의 편견과 학습 태도에 대한 성찰

(1) 자신의 미디어 학습과 이용에 대한 성찰

① 소극적 학습 태도에 대한 부끄러움

대부분의 연구참여자는 미디어에 대한 “앓”의 중요성을 깨달음과 동시에 지금까지 자신이 미디어에 대해 매우 소극적 학습 태도와 무지에 “부끄럽기도” 하고, “자책감”을 느끼기도 하였다. 이러한 성찰적 태도는 더 적극적인 학습을 하려는 태도로 이어지고, 나아가 사회적으로 문제가 될 수 있는 사항에 대해 다른 부모들과 고민을 나누며 문제를 개선하려는 인식으로 이어지기도 하였다.

이번에 미디어 교육을 통해서 이 미디어 그쪽에 대해서도 부모가 많이 공부를 해야 된다는 걸 느꼈기 때문에 나침반은 나침반이 맞는데 전자식으로 정말 세세한 방위, 방위와 이 풍향과 고도까지 다 나타내는 그런 나침반이 될 것 같습니다(라떼)
제가 이제 그런 약간 그니까 미디어는 별로 좋지 않아 약간 이런 느낌이 있어 가지고 그런지 저도 적극적으로 미디어 같은 걸 통해서 뭘 찾아보려고 했던 것 같지는 않아요.

적극적으로 그래서 사실 좀 부끄럽기도 하지만 메타버스 이런 것도 저는 처음에는 잘 몰랐었어요.... 그렇게 좀 아니까 조금 더 보이는 것 같은 그런 느낌이 들었어요.
(민트)

제가 이 교육을 통해서는 정말 아는 것이 정말 중요하구나. 너무 어설프게 아는 거에 대한 그런 좀 자책감이 있었어요....지금은 아이들한테 조금 다른 것들을 내가 지금 하고 있으면서 알려줬어야 되는 건데 너무 뒤에서 있으면서 그냥 울타리만 계속 쳐놔던 게 아닐까 하는 생각들을 했었어요. 과장되게 얘기하면 이 무지라는 게 정말 무서운 거구나. 계속 계속 울타리를 쳐가는 그런 느낌. 그러니까 모르니까 더 비판하게 되고 모르니까 더 경계하게 된 것 같은(호두과자)

사실 그 실천적인 건 없지만 이런 거를 전혀 생각하지 못했던 것 같아요. 그냥 내 아이에게만 국한해서 우리 가정에서 어떻게 해야 되지. 이런 거가 여기서 끝날 문제는 아니고 제시할 부분이라든지 좀 같이 고민하는 사람들과고도 그것을 이렇게 짐을 같이 나눠주고 좀 개선할 수 있는 방안 이런 것들을 좀 모색해야겠구나.(자스민티)

② 자신의 이용습관이 자녀에게 미치는 영향의 관찰

자녀의 미디어 이용에 대한 대화는 가정에서 자신을 포함한 가족 전체가 미디어 이용자이기에 가정의 미디어 이용 문화, 부모의 이용 습관에 대한 관찰을 시도하게 한다. 이에 일부 연구참여자는 미디어가 자녀 개인만의 문제가 아니라 어른인 자신도 미디어 이용에서 균형이 어렵고, 부모의 이용 습관이 자녀에게 영향을 주는 부분을 분명하게 인식하게 되었음을 보고하였다.

제가. 제가 해봤더니 이거. 스마트폰을 제 손에 있고 저도 늘상 막 이렇게 컴퓨터를 바라보고 있는 이런 환경이다 보니까(나뭇잎)

아이가 제 미디어 생활을 관찰하고 있다는 걸 생각을 해봤었는데 잘 보고 있었구나

이제 그런 거를 얘기를 하게 된 계기가 됐고 특별히 이제 아이가 자기가 스마트폰이 생기면 엄마 아빠가 그러니까 자기가 밥 먹을 때 스마트폰 사용하는 것과 화장실에 갔고 가는 거에 대해서 어떻게 생각하실 것 같냐 이런 질문을 한 거예요. 네 그러니까는 저희가 이제 밥 먹을 때 스마트폰을 하고 있었겠고 화장실에도 스마트폰을 가져간 거죠. 부인할 수 없는 팩트였어요....아빠도 그러잖아 이렇게 얘기했을 때. 아니야. 이렇게 행동 부분들을 좀 살펴봐야겠다라는 거가 좀 바뀌었고요.(자스민티)

(2) 미디어에 대한 부정적 인식에 대한 성찰

① 부정적 인식이 선유경향으로 작용하였음을 자각

연구참여자들은 미디어의 긍정적인 요소를 전혀 모르고 있었던 것이 아님에도 부정적인 영향에만 주목하고, 불안과 염려의 마음으로 자녀의 미디어 이용을 통제해 왔음을 뚜렷하게 인식하게 되었다. 그와 동시에 왜 부정적인 영향에만 주목하였을까에 대해 질문함으로써 미디어에 대한 부정적 인식이 자녀의 미디어 이용을 바라보는 자신의 인식에 선유경향으로 작용하였음을 자각하게 되었음을 보고하였다.

저희가 막 키워드를 뽑아내면서 네. 미디어에 대한 성격이나 이런 거에 대해서 또 이야기를 많이 했어요. 자기 조절력에 대해서는 긍정적인 관계가 또 형성이 되어야 되고 정서적 충족감이 있느냐. 그다음에 부정적 요소가 깔려 있으니 긍정적 요소를 볼 수 없다. 이런 이야기들을 하면서 저도 좀 많이 깨달았던 것 같아요(라떼)

이 전에도 그런 부분 때문에 좀 걱정되는 부분도 더 많았고 약간 부정적인 이미지가 전체적으로 강했던 것 같은데 일단 같이 대화 나누고 하면서 부정적인 면도 있지만 긍정적인 면을 보지 않았던 것 같아요. 그러니까 그동안 그게 없었던 건 아닌데 제가 부정적인 걸 너무 크게 봐서 긍정적인 게 잘 보이지 않았던 그랬던 면도 있었고요. (민트)

저는 제가 멘토.. 애랑 얘기하기 전에는 멘토라고 생각을 했어요. 멘토에 가깝다고 생각을 했는데 얘기하다 보니까 이 녹화 뭐지. 녹음 이후에 예 조금 다시. 염려하는. 제가 좀 저의 모습을 또 보이더라고요 중간중간. 그래서 저를 봤을 때 좀 그랬고(병아리)

아 애가 막 막말 유튜버나 이런 걸 챙겨보는 건 아니구나. 그중에 이제 뭐 개가 저에게 막 반말했다거나 이럴 때 이거 대체 뭘 보는 거야. 그랬었던 거 했었었는데 그냥 그냥 크게 우려할 건 아니었구나. 그리고 상기시켜주면 되는 거였구나. “니가 왜 이래. 도대체 뭘 보는 거야.” 나 혼자 상상의 나래를 펴고서 이랬구나 해서(자스민티)

나름 제가 이제 큰 아이들이 여자 아이들이기 때문에 저랑은 되게 교감이 너무나 잘 이루어져 있다고 자만을 한 경우였던 것 같아요. 이 소통이라는 게 굉장히 어렵고 이 핸드폰하고 이 미디어 이용이나 유튜브 이용에 대해서는 아이들이 벌써 나는 그렇게 심어주지 않았다고 생각하는데 이 엄마가 생각하고 있는 것 자체가 약간의 그 부정을 깔고 부정적인 인식을 깔고 들어가야 있다는 생각을 제가 강하게 느꼈거든요. ... 나만 이 얕은 신뢰감을 이 전체로 크게 보고 있었구나(호두과자)

② 편견의 원천으로서 기존 담론에 대한 의문 갖기

미디어에 대한 부정적인 인식이 자녀의 미디어 이용에 대한 자신의 신념에 선유경향으로 작용해 왔음을 깨달으면서, 연구참여자들은 그러한 생각이 어디에서 비롯된 것인가에 대해서도 질문하게 되었다. 기존의 부모교육을 통해서 미디어의 긍정적인 면을 접할 기회가 적었고, 부정적인 담론을 유포하는 이들도 자신들처럼 실체를 정확히 모른 채 자극적인 정보로 유통하는 것은 아닌지를 의문시하였다. 이러한 기존 담론의 영향으로 “막 혼자 좀 팔랑팔랑”하며 부분적인 문제에 대해 너무 몰입하고 있었고, “잠식당해” 불안함을 느낀 것을 성찰하는 태도를 보였다.

왜냐하면 그동안에는. 그러니까 미디어는 과 사용하면 너무 나쁘다 막 이런 얘기들만 많이 들었지 이거에 대한 진정한 조절이라든지 이런 거 그런 좋은 거라든지 그런 거에 대한 홍보는 좀 적지 않았나라는 생각도 좀 들거든요.(커튼)

나도 나왔지만 사회도 아직은 이 아이들의 이 세대를 잘 모르니까 이 아이들이 지금 이 코로나 때문에 더 급속도로 미디어에 빠져 있게 되고 하는 이거를 잘 모르니까 그냥 무조건 이제 바운더리를 만들어서 이 경계를 만들어서 그 경계 안에만 일단은 들어와 있게 하려고 하는 것이 아닐까 그런 생각을 하게 됐어요.(호두과자)

근데 이런 대화들 그니까 제가 경직되어서 아예 미디어 문제에 대해 다가가지 않으니 까 아이 또한 방어적이라든지 이러지는 않더라고요. 그래서 내가 너무 그냥 막 짊어지고 어떻게든 막아보리라. 밀려오는 물결을 막아보리라 했던 게 너무 컸구나. 나 혼자. 어떻게 해, 어떻게든 좀 다르게 내 아이가 내 아이 많은 이런 게. 사회 이슈나 이런 거에 막 혼자 좀 팔랑팔랑 했던 것 같아요.(자스민티)

우리 저희가 신뢰나 불안 이런 얘기도 많이 나눴었잖아요. 그런 얘기를 나누는 이야기를 들으면서 결국은 그건 결국은 실체가 없는 얘기들로 우리가 너무 많이 잠식당해 있지는 않았나. ...이렇게 공포스러운 정도로 걱정하고 있는 부분들이 있었던 것 같다는 생각이 들고.(두유)

3. 연구 참여자의 변화

1) 미디어 이용자로서 자녀에 대한 인식과 관계의 변화

(1) 자녀의 미디어 이용의 개별성과 다양성 인식

프로그램에 참여하기 전 부모들은 팬데믹 상황에서 자녀의 미디어 이용 시간이 늘어나고, 이용 시간을 통제하는 것이 더 어려워진 상황에서 자녀의 미디어 이용에 대한 관심이 중독, 몰입 등 과사용의 측면에 집중되어 있었다. 그리고 그러한 과사용에 대응하기 위한 하나의 옳은 정답이나 명확한 통제의 방식이 있을 것이라는 기대가 있었다.

그러나 프로그램에 참여함으로써 부모들은 아이들마다 미디어 이용의 다양한 방식이 있고, 똑같은 미디어를 이용하더라도 수동적인 소비의 방식과 능동적인 이용의 방식이 다를 수 있음을 알게 되었다고 한다. 아이들마다 적절한 미디어 이용 시간이 다를 수 있고, 특정한 미디어가 문제가 아니라 그것을 어떤 방식으로 이용하는지에 대한 관심이 중요함을 알게 되었다고 하였다. 이는 단순히 부정, 긍정의 이분법이 아니라 아이의 개별성을 이해하고, 그것에 기반하여 미디어 이용의 다양한 성격을 이해하게 됨을 의미한다.

호주에 관련된 호주에서 준 것도 10대 이전과 10대 이후 이렇게 개별마다 좀 다른 거 어떤 아이는 유튜브를 많이 하고 또 어떤 애는 게임을 많이 하고 개별적인 거 이제 약속도 다 다를 수 있고 그런 거에 관련된 정보라든지 그리고 그 말이 되게 기억나요. 그래서 주셨던 여러 자료 중에 이제는 그런 환경에서 태어난 아이라는 거를 인정을 해야 되는 것도 있는 것 같아요.(커튼)

저는 단순히 이제 시간을 통제하고 약간 이런 걸로 이제 스크린 타임 이런 걸로 이제 하고 아이 그런 걸로만 아이랑 이야기를 했는데. 그거 아니고. ...생산 시간 소비 시간 이것 이 부분에 대해서도 생각하지 않고 무조건 아이가 기계를 가지고

있으면 그건 소비 시간이라고 생각을 했거든요. 그러니까 그런 면에서도 좀 생각을 달리 해야겠다는 생각을 했어요.(민트)

(2) 미디어에 대한 소통 태도의 변화

자녀의 미디어 이용 시간을 통제하는 과정에서 부모들은 자녀와 갈등을 빚고, 그에 따라 말투나 어조 또한 지시적이거나 강압적인 태도를 취하게 된다. 그로 인해 미디어를 주제로 한 대화에서 자녀들은 “방어적”인 태도를 취하며, 진솔하고 개방적인 대화를 진행할 수 없었다. 프로그램 참여를 통해 자녀의 입장과 관심을 증점에 두고 대화하거나 부모가 자녀의 이용을 이해하기 위한 학습자로서의 모습을 노출시키는 과정에서 부모들은 자신의 말투와 표정, 질문의 방식이 바뀌었고, 그로 인해 아이와의 관계가 좋아진 변화를 보고하였다.

그 자체에 전반적으로 뭔가 이렇게 딱 꼬집어서 뭘 얻은 건 아닌 것 같은데 아이랑 그런 관계 면에서 좋아진 거 같아서 잘 지내고 있어요. ...(자녀가 보는 유튜브 영상과 관련된) 질문을 아이랑 한 번 해봐야 되겠다 제가 생각을 하고 직접 식사 자리에서 한번 해봤어요. 해봤는데 반응이 좋더라고요. 뜨거웠어요.... 제가 이제 아이랑 대화하면서 좀 이제 분위기 전환이 되고, 지시형이 아닌 뭔가 가르치고자 가르치는 내용이 없이 아이들도 뭔가 이렇게 뭐랄까, 아이들이 되게 부모 질문에 되게 뭐랄까 방어적이잖아요(나뭇잎)

저의 태도는 변함이 없는데 아이가 느끼기에는 엄마가 워크숍을 통해 엄마가 착해졌 다라고 생각을 하고 있어요.. ..제가 느끼지 못하는 점이. 또 반응이 되었을 수는 있을 것도 같아요. 예를 들면 목소리 톤이라든가 얼굴 표정이라든가...아이도 너무 싫다고 얘기를 하는데 평상시 같았으면 아이도 짜증을 냈을 것 같은데 이번에는 이야기 를 잘 하더라고요(라떼)

조금 간극을 조금 줄여보기 위해서 저 나름에는 마음은 선뜻 그렇지 않지만 그래도 “엄마는 조금 더 이렇게 알고 싶어 하는 마음을 조금 더 보여주긴 하죠.” 그래서 이제 조금 공격적인 말투나 “뭐 하는 거야.” 뭐라든지 이 말투 어투 자체부터도 공격적인 말투나 웬만하면 자극을 주지 않는 말들로 이렇게 접근해 보려고 하는 그런 시도. (호두과자)

이러면서도 아이가 자기 생각을 얘기해 주니까 이렇게 따로 계기가 필요하구나. 근데 계기가 없으면 멀뚱멀뚱하거든요 그게 통제처럼 느껴지니까. 왜 엄마 저 왜 저래. 근데 이제 이런 좀 명목상의 노력과.(자스민티)

(3) 미디어 이용자로서 자녀에 대한 신뢰

① 진지함과 목적성을 가진 능동적 이용자로서 바라봄

연구에 참여한 부모들은 가정에서의 자녀의 미디어 이용을 관찰하거나, 직접 대화를 나누어 봄으로써 자녀가 생각 없이 놀이로 이용하는 것이 아니라, 나름의 진지한 태도로 임하고 있고, 자신이 생각하는 것보다 더 다양한 목적을 위해 능동적으로 이용하고 있음을 발견하거나 그런 부분을 더 주목하여 보게 되었다.

단어를 꼽는다면 진지. 그 전에는 아이가 빠졌던 대상에 대해서 제가 약간 우습게 생각했던 경향이 있는데, 아이의 세계를 조금 더 제가 이해하게 된 것 같아요....이 소리도 전달이 안 되는데 마이크까지 이렇게 끼고 막 나름 장비를 갖춰가지고 진지하게 거기에 임하는 걸 보면서.. 나름 애는 순박하게, 진지하게 하고 있구나.(라떼)

아이의 이야기는 듣지 않고. 제가 그냥 제 이야기만 했는데 이번에 이제 아이랑 좀 이야기를 하게 됐어요. 이번 기회에 이야기를 하게 되니까 이야기를 막상 해 보니까 그냥 그런 생각이 들었어요. 제가 걱정했던 것보다는 아 그래도 아이가 좀 여러 가지 방법으로 다양하게 좀 사용하고 있구나....정보를 찾는 것도 있다는 거를, 관심 있는

부분은 찾아보고 한다 하는 부분도 많이 있더라고요. 그 부분에 대해서 제가 많이 좀 약간 간과를 했던 것 같아요. 그래서 수업 같은 거 듣는 거 보면은 이제 그런 인터넷 같은 거를 통해서 유튜브나 이런 거를 통해서 얻은 지식들도 있긴 하더라고요.(민트)

비대면이기 때문에 사실 협업 활동하는 게 쉽지 않은 상황인데 아이들한테 굉장히 협업한다는 게 저는 되게 중요한 것 같아요 ...그냥 애를 보면서 저는 좀 그런 부분에 대해서 되게 좀 안심을 했던 것 같아요. 그러니까 안 되면 혼자 나만 잘하려고 막 그런 게 아니라 같이 팀을 이끌어가면서 하려고 노력했던 점들. 그런 것들을 또 재미있어 하고.(병아리)

② 자기 나름의 기준을 적용하는 비판적 이용자임을 이해

미디어 이용자로서 자녀에 대한 관심이 이용 시간에 미디어 이용 콘텐츠로 옮겨가면서 부모들은 자녀가 무엇을 보고 있는지, 어떤 영향을 받는지에 대한 우려를 갖게 되었고 자녀와의 대화 주제에 이를 포함하게 되었다. 부모로서 우려했던 콘텐츠 특성에 대해 자녀도 비판적인 시각을 갖고 있고, 특히 자주 이용하는 콘텐츠의 경우 자기 나름의 정리된 선별 기준을 갖고 있음을 확인하여 자녀에 대한 믿음을 회복할 수 있었다.

이번 활동들을 하면서 시간이 아니라 무엇을 보고 있느냐 무엇에 영향받고 있느냐라는 것을 이제 전환시키면서 직접 물어보게 되니까 아이가 콘텐츠를 선별하는 기준이 궁금했기는 했었어요. 근데 이제 그 생각은 시간에 묻혀서. 제가 시간에 몰입되어 있어서. 그거는 물어볼 생각 못 했던 것 같아요, ... 그 기준이 뭐냐라고 얘기했을 때 ...이것을 막 이렇게(막말을) 하는 그런 거는 보지 않는대요. 그리고 웹툰 같은 경우에서도 어떤 기준으로 보니? 자기는 이제 내용도 보고. 그림의 어떤 그림의 어떤 영향들 또 보고. 그다음에 나이 제한에 대한 부분에서도 잘 지키려고 노력하고 있고 기준을 갖고 있다라는 부분들을 보면서 아 애가 막 막말 유튜브나 이런 걸 챙겨보는 건 아니구나.(자스민티)

이런 안 좋은 영상이 나왔을 때 본인이 스스로 이렇게 차단할 줄도 알고 그런 부분에 있어서는. 예 좀 정리가 되어 있는 것 같아서. 예 저는 그렇게 걱정하지는 않거든요. (병아리)

2) 미디어 이용의 위협과 혜택에 대한 인식의 변화

(1) 미디어에 부정적 영향에 대한 우려의 변화

① 미디어 중독이나 몰입에 대한 불안의 감소

연구참여자들은 자녀가 미디어를 사용하는 시간이 과다한 것으로 인한 불안감으로 전반적으로 다소 줄었다고 하였다. 불안감이 가장 높은 상태를 5라고 할 때 연구참여자 중 자스민티님의 경우는 5에서 2.5까지 걱정이 줄어든 것으로 보고 하기도 하였지만 대체로 5에서 4로, 또는 4에서 3 정도로 다소 줄어든 숫자로 이를 나타내었다. 그 이유로 긍정적인 면을 보게 되었고, 막연한 불안이 아닌 구체적인 문제 사항을 정리해서 이해할 수 있었기 때문으로 대답하였다.

전반적인 불안감이 좀 줄었는데 그 이유를 그냥 제가 말씀을 꼭 해보자면...답을 모르는 상태에서 아이가 그렇게 게임이나 스마트폰 이런 거 그러니까 문제가 있다는 건 뭉게구름처럼 알았다면 조금 더 유목화된 어떤 정리된 듯한 느낌이 있기 때문에. 예를 들면 아이들이 스마트폰 쓰고 사용하고 인터넷 혹은나 이렇게 온라인 생활을 하는 것은 앞으로 이렇게 막을 수는 없고, 좀 더 잘 활용하고 도와줘야 되는 부분이다. 구체적인 어떤 디렉션이 이렇게 좀 잡히니까..(나뭇잎)

막연하게 미디어 하면 갖는 거부감을 줄 약간 느꼈던 것 같아요 처음에 시작하기 전에는 그런 부분 때문에 좀 걱정되는 부분도 더 많았고 약간 부정적인 이미지가 전체적으로 강했던 것 같은데 일단 같이 대화 나누고 하면서 부정적인 면도 있지만 긍정적인 면을 보지 않았던 것을 알았어요....이제 아주 걱정이 사라진 건 아니지만

약간 그렇게 안심되는 부분도 조금은 있었어요. (민트)

여전히 있기는 한데. 이제 어쨌든. 네 전 여전히 있기는 한데 그래도 막 걱정이 많은 부분보다는 조금 지켜봐 보자라는 부분으로 조금. ... 그냥 아이가 이렇게 좀 세상을 탐색하는 방식으로 굳건히 이제 자리를 잡은 것 같고. 그러니까 부모를 통해서라든가 친구나 학교 생활을 통해서 세상을 접하는 그거 외에는 거의 미디어 세상을 통해서 접하고 있고(두유)

② 미디어 콘텐츠의 불건전성에 대한 우려의 강화

시간 이용의 문제에 대해서는 걱정이 줄었지만, 미디어 콘텐츠의 불건전성이 자녀에게 미치게 될 수 있는 영향을 인식하며 안전한 이용에 대한 우려는 강화되었다. 사전 조사에서는 주로 자녀가 미디어 이용에서 폭력이나 범죄 상황에 연루되는 것을 우려하여 모니터링을 하는 경향이 있었는데, 콘텐츠 자체의 내용적 측면에 대한 우려는 일부 부모에게만 나타났는데, 이에 대한 관심이 참여한 부모들 다수에게서 높아졌다는 변화를 볼 수 있다.

중독이나 몰입, 그런 걱정은 줄어들었지만, 그냥 이 미디어 세상에 위험성 같은 것들이 있잖아요. 혐오라든지 어떤 편파적인 내용 그다음에 부적절한 내용 이런 거에 대한 걱정은 그대로 있고. 오히려 이번 워크숍을 통해서 일베 이런 내용들을 더 많이 알게 돼서(라떼)

혜택도 다양한 게 더 있구나라는 것도 알았지만 위험도 내가 모르는 위험한 거 많구나. 또 같이 알았던 다른 어머님들 통해서. 그러니까 이제 더 알아서 그래서 이게 시소에다가 여기에도 올리고 여기도 올리고 하다 보니까 그게 왜 이렇게 뭐 차이는 없었던 것 같아요 네 이제 더 많이 혜택도 더 있고 위험도 있고 더 양쪽 다 더 추가된 것 같아요.(커튼)

(2) 미디어 이용의 긍정적인 측면에 대한 기대의 확장

① 미디어가 주는 즐거움과 행복감에 대한 이해

사전 조사에서 연구참여자들은 자녀가 디지털 도구를 능숙하게 사용하고, 그것을 활용하여 자기 주도적인 활동을 해 나가는 것에 대해 만족감을 표현해 주었다. 미디어 이용 기술적인 측면에서 능동적이고 능숙한 이용에 대한 기대와 만족감은 사후 조사에서도 달라지지 않았고 분명한 확신을 보여 주었다. 특히 허용적인 태도를 보였던 부모들은 자녀들이 미디어를 이용하는 방식 전반에 대해 존중하고, 현재의 삶에 주는 즐거움, 미래의 행복한 삶을 위해 긍정적으로 쓰일 수 있는 가능성 등 보다 더 낙관적인 태도를 보여주고 있었다.

지금 내가 경계하고 걱정하는 거 외에 이거 외에 즐거움을 찾을 수 있는 것들도 굉장히 많겠구나, 아이들이 유튜브를 통해서 제가 걱정하는 것처럼 성인 사이트를 들어가고 아이들이 도박을 하고, 게임을 하면서 도박을 하게 되고, 채팅하면서 언어의 그 습관들이 엉망진창이 되고 이런 것들만 경계할 게 아니라 좋은 사회 관계도 맺을 수도 있고, 또 그 안에서 내가 찾을 수 있는 건전한 프로그램들이 또 있을 수 있고, 거기서 또 즐거움을 느낄 수 있는 건데 너무 이제 그런 것들만 알려주려고 하는 것일 수도 있겠다(호두과자)

이 미디어라는 도구가 양날의 칼처럼 안 좋게 쓰다 보면 한도 없이 정말 너무 무섭게 작용할 수 있는 거지만 이걸 정말 잘 활용을 하면 지금까지 우리가 알 수 없고 깨닫지 못했던 것들을 무궁무진하게 정말. 지금까지 살아왔던 세상과는 또 별개의 그런 세상을 만들어갈 수 있겠다 행복한 세상을. 그런 생각도 했습니다(병아리)

② 미디어 이용에서 생산적인 역량에 대한 관심

미디어 이용 기술적인 측면에서 능력이나 능동성에 대한 관심은 자녀의 미디어 이용에 대한 시각을 보다 긍정적으로 바꾸어 주었다. 가령 유튜브 촬영을 능숙하게

하는 것이 단지 기술의 뛰어난을 보여주는 것이 아니라 참여적이고 창의적인 미디어 역량이라는 관점에서 보게 되는 것이다. 이러한 시각의 변화와 더불어 일부 부모는 그러한 역량을 어떻게 길러 주어야 하는지와 같은 부모의 역할에 대해 혼란을 느끼기도 하였다.

컵 스타킹으로 애가 동영상 유튜브를 찍는데 그런 활동이 이제 생산 활동이고 나름의 좋은 미디어 활동인 것도 이번 워크숍을 통해서 제가 깨닫게 되었습니다 네. 깨닫게 됐습니다(라떼)

제가 그냥 느낀 거는 미디어에 긍정적인 면도 많다 그쪽을 좀 더 앞으로 주의 깊게 봐야겠다 약간 이런 느낌은 들었지만 이제 그 부분에 대해서는 어떻게 지도를 해야 될지 이제 아이하고 어떻게 좀 더 이야기를 나누고 해야 될지는 솔직히 좀 잘 모르겠어요. 아직 그 부분은 답을 못 찾았어요.(민트)

3) 중재 방식과 태도의 변화

프로그램 참여 후 자녀의 미디어 이용에 대한 중재방식은 전체적으로 다양한 시도가 있었고, 연구참여자에 따라 매우 조금씩 다른 양상으로 나타났다. 실제 행동으로 변화된 것도 있었지만, 관심을 갖고 앞으로 시도하겠다는 의향을 보이는 정도로 나타나기도 했다. 관심과 의향이 반드시 실행으로 이어지는 것은 아니지만, 프로그램의 운영 시간이 짧았기 때문에 실제 실행으로 옮기지 어려웠던 상황을 고려한다면, 그 변화의 정도는 넓고 크다고 할 수 있다.

전체적으로 제한적 중재 방식은 여전히 활용되고 있었지만, 기존에 규칙이 아예 없거나 부모가 정한 기준이나 규칙에 따라 이용을 제한하는 방식에서 자녀와 협의를 통해 수용가능한 규칙을 정하여 적용하는 방식으로 변화를 보였다. 또 관심과 위험에 대해 자녀와 직접적으로 대화해 보았고, 향후 자녀가 능동적으로 미디어 이용할 수 있도록 지원해야겠다는 의향을 보였다.

〈표 IV-4〉에는 부모들이 프로그램 참여 이전과 이후에 자녀 미디어 이용에 대한 중재 방식이 어떻게 변화하였는지 중재 방식별로 정리한 것이다. 변화를 쉽게 파악할 수 있도록 연구참여자별로 기호를 부여하여 기입하였다. 표에서 기호와 연구참여자는 다음과 같이 대응된다.

표 IV-4. 연구참여자들의 자녀 미디어 이용 중재 방식의 변화

중재 방식	사전	사후 ⁸⁾
이용 제한(강제적)	● ■ ▲ ◆	◆
이용 제한(협의적)	□ △	● ■ ○* □ ◇ △
위험 모니터링	◇	● ◇
콘텐츠 공동 향유	●	◆
관심과 위험에 대한 대화	△ ◇	●* ■ ▲ ○ △ ◇
능동적 이용 지원	◇	■* ▲* □* △* ◇
자기조절에 대한 모델링		△*

●=라떼 ■=커피 ▲=민트 ◆=나뭇잎 ○=호두과자 □=병아리 △=자스민티 ◇=두유

(1) 미디어 이용 조절에 대한 합의된 규칙의 적용

사전 조사에서 부모들은 자녀의 미디어 이용 시간을 통제하는 중재 방식을 적용하는 과정에서 대부분이 자녀와 어느 정도의 갈등을 겪고 있음을 알 수 있었다. 그러한 갈등은 부모가 자녀를 신뢰하지 않고, 자신의 기준에 따라 옳고 그름에 대한 명확한 가이드를 주어야 한다는 생각에 기인한 바가 크다.

프로그램 참여를 통해 연구참여자들은 이용 시간을 조절하고, 목적에 맞는 미디어 이용을 여전히 중요하게 보았다. 다만 부모가 일방적으로 정하는 규칙이 아닌 자녀와의 대화와 협상을 통해 합의된 규칙을 마련하는 것이 중요함을 인식하게

8) 프로그램 운영 기간 내 실행하지는 않았지만 관심과 의향을 드러낸 방식에 대해서는 연구참여자를 나타내는 기호 옆에 별표(*)를 덧붙였다.

되었고, 다수의 부모들이 실제 새로운 규칙을 만들어 적용하게 되었고, 적어도 그 필요성을 분명하게 인식하고 적용하려는 태도를 보였다.

예전. 같으면 이제 아이들하고 이제 규칙은 집에서 있긴 있었는데 네 약간은 처음에는 약간 일방적인 규칙 제가 정해주는 규칙 ‘오늘은 11시 전에는 자야 돼.’ 이런 식의 이런 거가 있었다면 이번 기회에 이제 서로 소통하면서, 그러니까 쌍방 간의 협의 하에 약속을 만들었다는 점이 조금 차이가 있는 것 같아요(커틀)

그래서 서로 합의를 이뤄서 그렇게 하기로 했고요. 어제는 좀 뭐 나름 숙제를 좀 못 했다고 할 게 많다고 그래서 어제 한 번 더 주기는 했지만 아직까지는 그런 대로 합의한 대로 잘 이루어지고 있습니다. 혹시나 만약에 서로 또 그런 시간이 또 지나고 나면 그런 합의가 또 흐트러질 수 있겠지만 그런다 하더라도 이번 워크숍을 통해서 저희가 어떤 대화를 통해서 이런 합의점을 찾는 방법을 알았기 때문에 다음번에도 잘 지낼 수 있을 것 같아요.(강의에서 알려주지 않았음)(라떼)

‘근데 왜 인제 다 풀어졌을까? 왜 이런 규칙이 하나도 없이 그냥 내 생활대로 나의 어른인 생활대로 흘러가면서 아이들이 맞춰주길 바랄을까?’ 하는 그 생각이 잠깐 들었어요...이제 부모부터 어느 정도 규칙을 갖지 않으면 아이들한테 통제나 제재를 한다는 거는 굉장히 어렵구나. 네 그런 생각을 하면서 저도 이제 습관을 많이 많이 고쳐나가고 있죠.(호두과자)

문구 하나를 쓰는 거에 대해서 아이들 되게 예민하고 계약서이기 때문에. 그래서 이게 완전하다 이런 생각은 안 하고 계속 수정을 해 나가야 될 부분인데...이때 어떤 기준을 세운 틀 안에서 서로가 조율할 수 있다라는 게 되게 좋았거든요. 아예 없던 것보다는. 그래서 이제 뭔가 얘기할 때. 우리 서로 써놓은. ... 좀 더 나이가 어렸다가 나 내가 이제 어떻게 좀 더 통제하려고 했던 것이 강했다면 분명 그 문구나 상황에 맞는 부분들로 달라지긴 할 것 같아요.(자스민티)

큰 아이 같은 경우는 조금 본인이 조금 조절할 수 있는 것들도 믿어보기도 하고 경험해 보기도 해야 된다 생각해서 제한을 걸어두진 않았어요. 그러니까 원래 얘기했던 시간을 맨날 초과해 가지고 쓰는 지금 상황이긴 한데. 그런데 중간중간에 제가 이제 부모가 노티스를 하는 거에 대해서 어떻게 하냐니까...하루에 3시간 이상이 되면 이제 핸드폰을 제한하는 게 아니라 3시간 됐어. 오늘은 조금 줄이도록 해 봐 이런 식으로 얘기하는 그런 거에 대해서 자기도 그렇게 해달라고 이렇게 노티스를 해달라고 하더라고요.(두유)

(2) 콘텐츠 감시에서 대화를 통한 능동적 중재로의 변화

프로그램을 통해 자녀들이 이용하는 콘텐츠의 적절성과 건전함에 대한 부모의 관심과 위험에 대한 인식 전반은 높아졌다. 그와 동시에 자녀와의 대화를 통해 자녀들이 자신만의 기준으로 미디어 콘텐츠를 적절하게 이용하고 있다는 신뢰감을 갖게 된 경우가 많았기에, 이용 콘텐츠의 모니터링을 강화한 경우는 많지 않았다.

5학년 자녀의 이용 시간 통제에만 관심이 컸던 연구참여자(라떼)는 이용 콘텐츠에 대한 모니터링을 강화한 경우인데, 유해 콘텐츠를 이용하는지에 대한 사찰과 더불어 아이가 미디어를 어떻게 이용하고 무엇을 관심 있게 보고 있는지 전반적으로 이해하는 목적에서 모니터링을 보다 적극적으로 하게 되었다. 원래 미디어 콘텐츠의 편향이나 건전하지 않은 이데올로기 등을 걱정했던 연구참여자(두유)는 모니터링이 중요성은 더 높아졌다고 생각하지만, 콘텐츠를 직접 감시하는 방법보다 자녀가 스스로 선별할 수 있는 안목을 키워주는 장기 프로젝트가 되어야 함을 강조하였다.

좀 사찰을 했어요. 요즘 아이들의 관심사가 도대체 뭔지. 그 전에도 사실 자기가 뭐 봤다라고 막 얘기를 했기 때문에 대충은 알고 있었는데 혹시 그 사이에 인제 유해한 게 없는지 아니면은 그거 나한테 얘기 안 한 다른 관심사가 있는지. 또 들여다봤죠.(라떼)

얘는 계속해서 계속 얘기를 해야 되는 부분인 것 같긴 해요 그러니까 단순히 모는 이 사이트에는 나빠. 이 유튜버 계정 채널은 별로인 것 같아. 이렇게 직접적으로 얘기하기 보다는 그러니까 좋은 콘텐츠랑 부적절한 콘텐츠에 대해서 그런 거에 대해서 얘기를 하고 본인도 이제 공감을 하고 하면서 조금 선별하는 눈을 기르는 어떻게 보면 장기 프로젝트 같은 느낌이 들고, 이제 만약에 모니터링 하다가 이걸 정말 부적절 하더라는 거에 대해서는 얘기를 해야겠죠. 하고서 이거는 이러이러한 부분 때문에 이제 네가 안 보는 게 더 좋겠다라는 것들을 얘기를 할 필요가 있겠지만 이런 거에 대해서는 이제 끊임없이 좀 얘기해야 되는 부분이 아닐까라는 생각을 하고.(두유)

(3) 자녀의 미디어 능동적 활용에 대한 지원

프로그램 참여를 통해 생산적인 목적을 위해 미디어 이용, 미디어리터러시 역량 함양의 필요성에 대한 인식이 전반적으로 높아졌지만, 실제 가정에서 자녀의 활동이나 학습을 직접적으로 지원해주려는 태도는 인터뷰에서 많지 않았다. 교육 분야에 종사하고 있는 연구참여자(커튼)의 경우 자신이 능숙한 미디어 이용자이기에, 자녀에게 좋은 미디어를 추천하고 활용할 기회를 제공하려는 계획을 들려주었지만, 대부분의 부모들은 관계의 개선을 더 시급한 과제로 여겼다.

조금 좋은 미디어나 관련된 것들은 또 엄마의 입장에서 또 추천을 좀 해 줄 수도 있고...예를 든다 그러면 지금 추천은 해놨는데 저희가 서로 바빠가지고 못한 게 하나 있어요. 그래서 아이가 이제 ppt로 뭐 만들고 이런 거 하는 거 좋아하거든요 미리 캔버스 같은 거가 있는데... 이제 방학 때 이제 알려줘서 만들어보자 이렇게 구성을 해본 다던가 이제 이런 것들은 할 수 있을 것 같고요. (커튼)

(4) 미디어에 대한 이해와 학습을 지속하기

비록 연구참여자들 대부분은 이 프로그램에 참여함으로써 미디어 전반에 대한

관심이 높아졌고, 교육의 기회도 더 적극적으로 모색하게 되었다고 하였다. 자녀의 미디어 이용을 적절하게 지도하기 위해서 부모가 더 관심을 가져야 할 영역과 갖추어야 할 역량에 대한 이해가 높아졌기 때문으로 볼 수 있다.

그런 (메타버스 같은 디지털 미디어) 이야기가 나오면은 좀 더 관심 있게 이렇게 봐져요. 예전에 잘 몰랐으니까 그냥 그런가 보다 하고 아마 주의 깊게 안 봤을 것 같아요 근데 이제 자꾸 봐지고 이렇게 하더라고요.(민트)

어떤 부분들을 자료를 찾아서 봐야 되는지도 관심이 갖게 되었고 또 때마침 그런. 이제 관심 있는 상황 속에서 있다 보니까 그 눈에 띄더라고요. 이제 미디어 리터러시 강의 이게 눈에 띄니까 더 집중해서 듣게 되고. 또 다른 이제 미디어 활용 마을 미디어 활동가들 강의에도 또 미디어 리터러시 강의가 있는 거예요.(자스민티)

노션 같은 거 요즘 많이 쓰는데 과거에는 그냥 어 그냥 가지고 온 링크만 가지고 저는 거기서 거기다 뭐 적거나 활용을 하거나 이런 식이었다고 하면은 간단하게 그거 만들어보는 거에도 관심을 갖게 되고 실제 애들이 수업 도구를 사용한 다양한 툴들이 있잖아요. 패들릿도 쓰고, 말하는 앱이 이런 플립 그리드가요. 그런 것도 쓰고 애들이 쓰는 그런 다양한 도구들도. 오히려 캐치해서 이런 거 쓰니까 이게 좋네, 이거는 협업 툴로 괜찮겠네. 뭐 해가지고 그거를 프로젝트 이번에 프로젝트 할 때 어 그거를. 그거 활용해야겠다 이런 식으로 이렇게 조금 전환이 된 것 같아요.(두유)

근데 이제 대신 내가 왜 걱정을 했던 건지를 더 자세하게 얘기해 줄 수 있게 된 것 같아요. 아이들한테 이제 그냥 막연한 뉴스에서 나오는 것들이나 큰 예를 들어서 큰 사고를 통해서 이제 아이들한테 비유를 했다면 “엄마가 요번에 교수님 통해서 이제 배워보니까 이런 것들이 있어.” 네. 그래서 이런 자료들을 통해서 보면 너희 친구들이나. 너희 그 또래 아이들이 이런 식으로 많이 너무 몰입 되어 있어라는 어떤 근거 얘기의. 그 근거를 ‘우리 엄마가 요즘에 그런 것들도 공부를 하고 있네.’ 하면서

이렇게 조금 알려줄 수 있는.(호두과자)

4) 미디어 이용 중재자로서 부모 정체성의 변화

이 연구에서는 프로그램의 효과를 시각 도구를 통해 확인하고자, 프로그램 참여 전후로 자녀의 미디어 이용과 관련하여 자신이 현재 ‘꼰대’인지 ‘멘토’인지에 대한 질문을 하고 <표 IV-5>와 같은 밴다이어그램에 그 위치를 표시하게 하였다. ‘꼰대’와 ‘멘토’의 의미에 관해서는, 자녀의 스크린 타임에 대한 통제 위주의 중재에 초점을 두는 부모를 뜻하는 ‘꼰대’와 자녀가 미디어를 잘 사용하도록 이끌어주는 부모를 뜻하는 ‘멘토’에 대해 소개한 “스크린 타임 딜레마, ‘꼰대가 될까요, 멘토가 될까요?’”(이정환, 2021.3.8.)를 사전 인터뷰 이전에 미리 읽고 오도록 했다.

(1) 사전 조사에서의 정체성 혼란

프로그램 참여 전 조사에서 부모들은 한 쪽을 분명하게 답하는 데 망설임을 보여 주었다. 자녀의 미디어 이용을 통제하는 방식으로는 부모의 역할을 충분히 할 수 없다는 인식을 하고 있지만, 실제 현실에서는 다수의 부모가 통제의 방식을 활용하고 있었기에, 미디어 중재자로서 정체성 갈등을 겪고 있었기 때문이다. 특히 자녀의 미디어 이용에 대해 통제적이라고 응답했던 부모들은 멘토가 되어야겠지만 시간 조절이나 미디어 이용 조절에 대해서는 자녀에게 이야기하고, 지키게 해야 한다는 생각을 분명하게 갖고 있었다. 이에 사전 조사에서는 ‘병아리님’을 제외한 모든 연구참여자들은 꼰대 또는 멘토를 지향하는 꼰대로서의 위치에 표시를 하였다. 병아리님은 자녀와의 원활한 관계를 중요시하고 미디어에 대해 긍정적으로 생각하고 있기 때문에 자신은 ‘멘토’라는 위치로 인식하고 있었다.

부정적인 거나 긍정적인 감정을 빼고 이 아이들한테 정말 알림이 역할을 해 주는

게 좋은 멘토라고 생각하는데. 저는 이미 사고가 너무 고착화되어 있는 사람이라는 생각을 다시 한 번 겸손하게 해보고요(호두과자, 사전)

시간 조절에 관련된 부분에서는 굉장히 끈대적인 부분이 있고요....사춘기가 지나면 애가 이쪽으로 옮겨. 충분히 이쪽으로 옮겨갈 거라고 생각을 하는데 시간 조절은 좀 더 지켜봐야 되는 부분들이 좀 있지 않을까(커튼)

끈대 성향이 굉장히 좀 있고. 그런데 실제 제가 더 잘한다고 생각하는 부분에 대해서는 그랬던 것 같은데 멘토의 노력 멘토의 역할을 하려고 지금 무진장 좀 노력하고 있는 부분이어서 같이 각 제 바람은 좀 더 멘토의 역할을 하는 부모가 됐으면 좋겠다(두유)

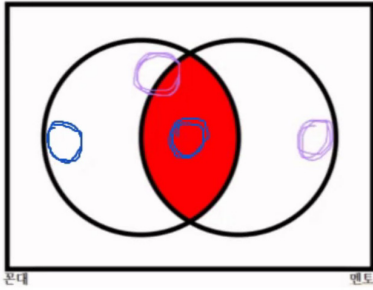
저는 미디어에 대해서 좀 긍정적으로 생각을 하거든요. 아이가 건강하게 일상에서 살아가면 이 미디어도 또 부모 관계가 또 원활하다면 그게 몸만 보고 있으면 너는 공부는 안 하고 맨날 이것만 하나 이렇게 하면 벌써 엄마 싫어하는구나 하고서 막 몰래 할 텐데 그냥. 그렇지 않기 때문에(병아리)

(2) 사후 조사에서의 정체성 변화

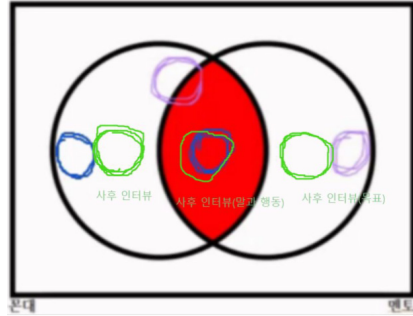
프로그램을 진행한 후 최종 인터뷰에서 연구참여자 8명 중 6명은 멘토 정체성이 강화되었다는 인식을 보여 주었다. 특히 세 연구참여자(호두과자, 커튼, 민트)는 자녀와의 솔직한 대화를 경험하면서, 자신의 멘토로서의 가능성을 느꼈거나, 반대로 자신의 생각은 멘토 쪽으로 옮겨 왔지만 말투나 어조에서 ‘끈대’ 같은 태도가 남아 있다고 느끼며 멘토 쪽으로 옮겨 왔지만 끈대의 모습이 남아 있다는 성찰을 보였다.

표 IV-5. 끈대에서 멘토 정체성이 강화된 사례

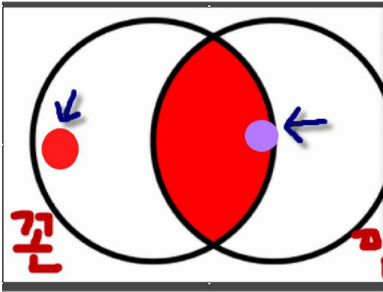
호두과자(2021. 06.02)



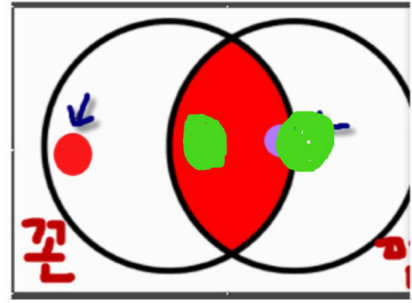
호두과자(2021.06.29.)



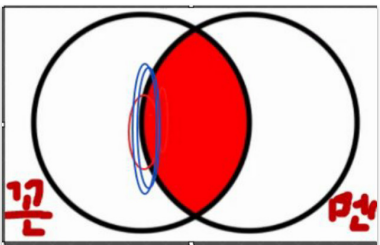
커튼(2021. 06.04.)



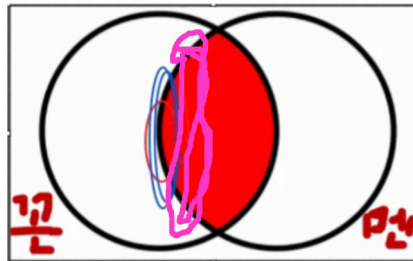
커튼(2021.07.01.)



민트(2021. 06.03.)



민트(2021.07.01.)



이제 소통을 하고 나니까 그동안에 막연히 다 막아왔던 것들을 조금은 변경을 좀 바꿨다라고 생각하는 거 같아요. 앞으로는 어 그래도 끈대를 다 버리지는 못할 것 같고요. 그래도 한 이 정도? 왜냐하면 이제 앞으로 애랑 친구가 돼야 되니까. 그래도 요 정도. 하지만 엄마로서 끈대는 남아 있을 것 같아요.(커튼)

제가 아이들하고 소통이 잘 안 된다는 걸 확실하게 느끼면서 제가 이 미디어 그림을 생각을 안 한 게 아니거든요. 내가 이 멘토가 되기에는 굉장히 먼 길이 있구나. 그런 반성을 하면서 느낌이 있지 않을까 의식은 항상 그래도 중립을 좀 지키고 싶은데. 네 이 말투나 어투는 딱 여긴 것 같아요. (호두과자, 사후)

완전히 끈대라고 하기는 싫고 가운데 부분인데 끈대 쪽에 좀 붙게 이렇게 해주세요. 그랬던 것 같아요. 네 앞으로. 희망은 이제 점점 이렇게 해서 이쪽으로 멘토 쪽으로 가면은 좋겠조 아직은. 네 아직은 이쯤인 것 같아요.(민트)

사전 조사에서 끈대의 모습이 있지만 기본적으로는 멘토 정체성이 더 강했거나 양쪽의 모습이 모두 있다고 했던 연구참여자(자스민티, 나뭇잎, 두유)의 경우 명확하게 멘토 쪽으로 위치를 이동하여 벤다이어그램에 표시를 하였다. 자신 안에 버려지지 못한 끈대의 모습을 인식하고 싶지만, 멘토로서의 모습을 보다 구체적으로 인식하고, 자녀와의 관계의 변화를 나타내고 있었다.

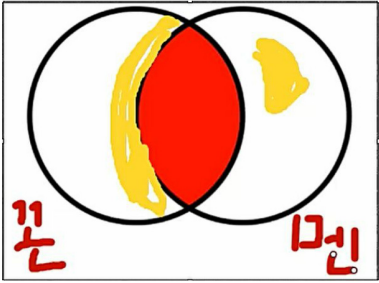
어쨌든 끈대는 조금씩 버려지고 있다. 이게 이제 그런 거랑 연관되거든요. 뭔가 이렇게 안개구름 같이 잘 모르던 그런 것들이 좀 정리가 되면서. 거기서 이제 모르니까 끈대가 나오는 건데 조금 그래도 그런 거는 좀 줄지 않을까 생각이 들고(나뭇잎)

지금은 많이 이쪽으로 옮겨 왔고요. 네 아직 끈대는 쉽게 바뀌지는 않을 것 같고 보수적인 게 있어서 이래야만 했으면 좋겠어. 기대가 있고 멘토의 부분도 많이 안쪽으로 오게 된 것 같아요. 큰 틀과 이렇게 아이들에게 하고 싶은 부분들도 많이 강화가 된 것 같아요. (자스민티)

마음은 멘토 같은데 실제로 멘토인지 모르겠어요. 확실히 이제 근데 저는 여전히 근데. 여전히 근데 미디어에서 탐색하는 것도 중요하지만 책을 보는 시간이 뺏기는 거를 되게 많이 걱정하긴 하거든요(두유)

표 IV-6. 멘토 정체성으로 변화된 사례

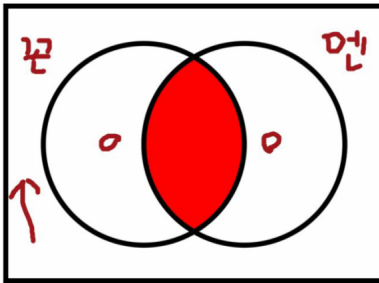
자스민티(2021. 06.03.)



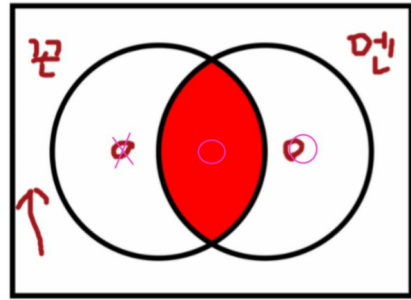
자스민티(2021.07.01.)



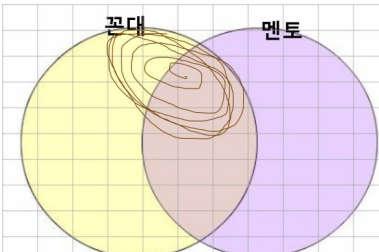
나뭇잎(2021. 06.01.)



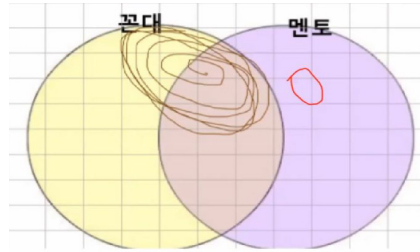
나뭇잎(2021.06.30.)



두유(2021. 06.02.)



두유(2021.06.30)



정체성의 변화가 없었던 라페의 경우 꼰대와 멘토 사이의 자기 정체성을 분명하게 유지하고 있었다. 이는 프로그램과는 무관하게 미디어와 자녀가 변화하지만, 자신이 그에 맞추어 변화하기 어려운 현실에 대한 인식이 반영된 것이다.

앞으로는 더 끈대가 되겠쥬. 지금 나이가 많아지니까요. 네. 아이도 바뀌고 세상도 바뀌고 미디어의 성격도 계속 변하고 있잖아요. 그래서 제가 그런 미디어를 지속적으로 학습을 해야지만 어떤 신세대적인 이런 거에 익숙해지는 건데 ...현재의 세대들이 보면 아이 저 옛날 사람. 이렇게 되는 거잖아요.(라떼)

표 IV-7. 끈대와 멘토 사이의 정체성이 유지된 사례

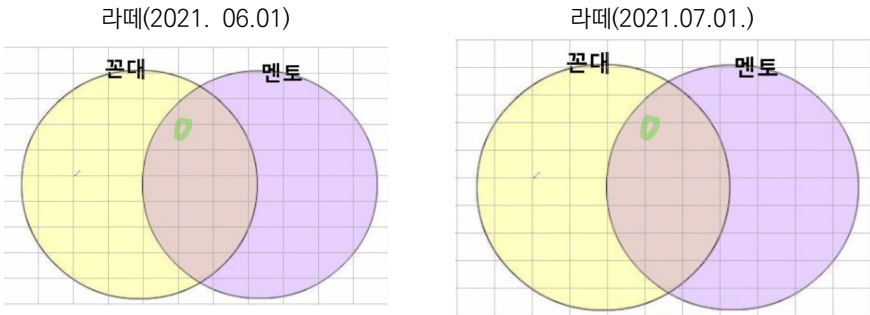
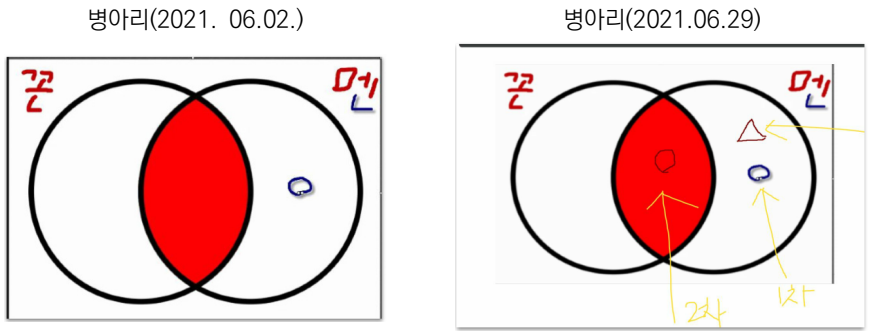


표 IV-8. 멘토이지만 끈대 정체성을 발견한 사례



오히려 분명한 멘토 정체성을 보였다가 끈대로서의 모습을 인식하게 된 경우도 있었다. 원래 없던 ‘끈대’로서의 태도가 강화된 것이 아니라, 자녀와의 대화하는 과정에서 자신이 인식하지 못했던 자신의 모습을 발견하고 성찰한 결과라 할 수 있다. 이러한 성찰은 오히려 프로그램이 긍정적인 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

그냥 저는 제가 멘토 애랑 얘기하기 전에는 멘토라고 생각을 했어요. 멘토에 가깝다고 생각을 했는데 얘기하다 보니까 이 녹화 뭐지. 녹음 이후에 예 조금 다시. 염려하는. 제가 좀 저의 모습을 또 보이더라고요 중간중간. 그래서 저를 봤을 때 좀 그랬고. 예. 네 곧대로 갈 것 같지는 않아요. (병아리)

4. 소셜리빙랩의 결과: 부모들이 함께 만든 디지털 페어런팅 FAQ



그림 IV-1. FAQ, “디지털 세상, 자녀와 함께 나아가기”



팬데믹 시대, 아이들의 늘어나는 미디어 이용 시간을 어떻게 지도해야 할까요?

부모들은 디지털 기술을 활용하여 미래 사회의 주역이 될
자녀의 모습에 대한 희망과 함께
디지털 기술에 지배당하며 현실과 가상현실의 경계가 사라진
어두운 미래를 살아갈 자녀의 삶에 대한
두려움을 함께 지내고 있는 것으로 나타났습니다.

Livingstone & Blum-Ross (2020). Parenting for a Digital Future. New York: Oxford University Press

그림 IV-2. 팬데믹 시대, 자녀 미디어 이용 시간 지도의 어려움



전문가들의 조언, 좋은 말인데 왜 지키기 어려울까요?

전문가들은 자녀가 볼 미디어를 함께 골라서
같이 보고 대화하라고 합니다.
그런데 아이가 보는 미디어를 처음부터 끝까지
다 봐야 하는 걸까요?
저는 아이가 보는 미디어를 일일이
체크하기가 어려운데, 어떻게 해야 할까요?

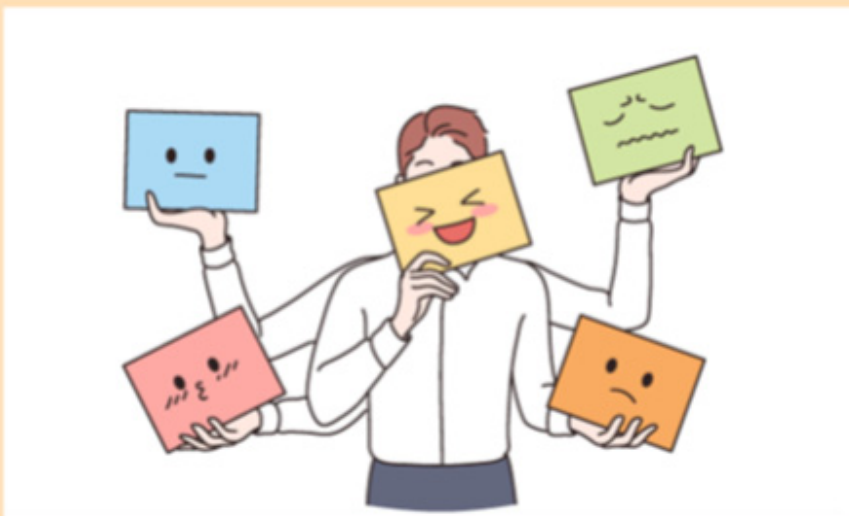
그림 IV-3. 부모 미디어 교육의 어려움



부모들이 전문가들과 함께 학습하고 문제를 해결하는 프로그램을 만들 수 있을까요?

자녀의 미디어 이용 지도에 대한 전문가들의 조언에 대해 일회적 강의를 통해 전달받는 방식이 아니라, 부모들이 당면한 실제 문제를 전문가와 함께 최신 연구 결과에 근거하여 주도적으로 탐구할 필요가 있습니다.

그림 IV-4. 전문가와 함께 하는 부모 교육 프로그램의 필요성



소셜리빙랩은 새로운 문제 해결 방법이 될 수 있습니다.

소셜리빙랩이란 사회적 문제 해결을 위해서 일상생활 속에 만드는 실험실을 뜻합니다. 부모 미디어 교육 소셜리빙랩은 미디어 교육 전문가와 부모들이 함께 참여해 자녀의 디지털 미디어 이용에 관한 이해를 증진하고 새로운 지도 방법을 모색하는 일상생활 속 실험실입니다.

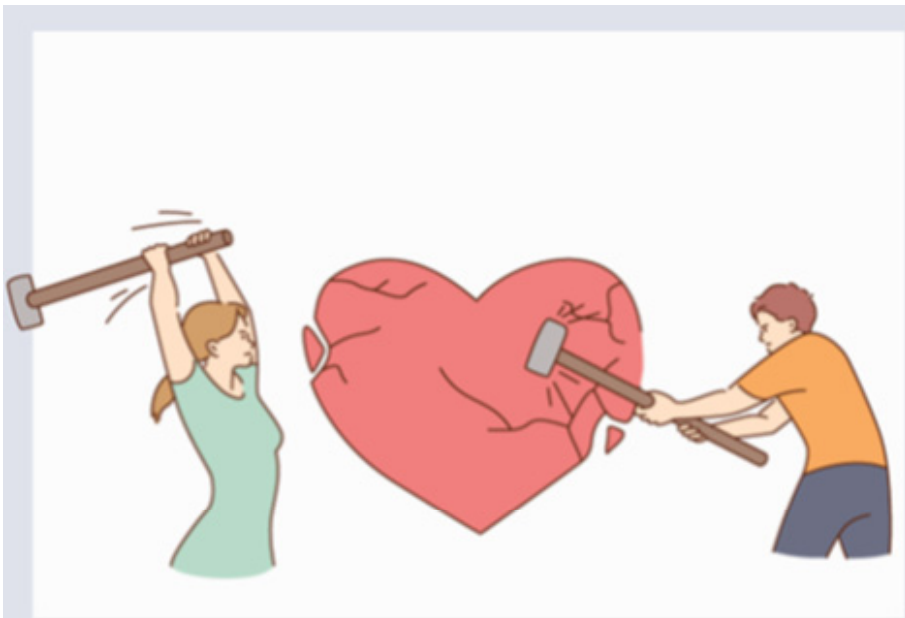
이 과정을 통해 부모들은 자신의 해결책을 보완하고, 나아가 다른 참여자들이 찾은 방법도 알게 됨으로써 다양한 미디어 관련 갈등에 개한 풍부한 해결책을 얻을 수 있습니다.

그림 IV-5. 소셜리빙랩을 통한 부모 교육

'경인교육대학교 미디어리터러시연구소'와 '한국청소년정책연구원'의
 부모 미디어 교육 소셜리빙랩에서
 부모들이 지닌 질문에서 **핵심어** 만들기를 시도하였습니다



그림 IV-6. 핵심어 만들기



청소년 자녀의 미디어 이용에 관련된 부모와 자녀 사이의
갈등이 깊어지는 요즘, 자녀의 미디어 이용에 관해 부모들이
궁금해 하는 네 가지 핵심 질문에 대해 부모와 전문가들이
함께 탐구하며 이에 대한 대답을 만들어 보았습니다.

그림 IV-7. 전문가와 함께 탐구한 핵심 질문



Q1. 미디어 시간관리 어떻게 할 수 있을까요?

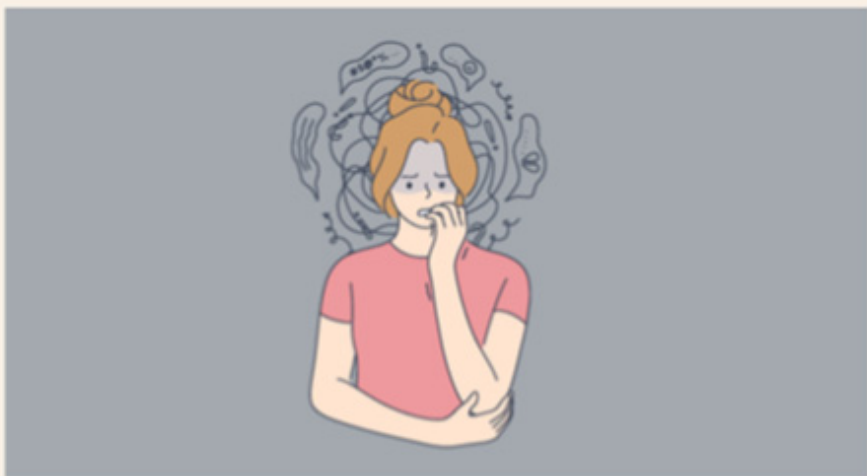
아이와 함께 미디어 이용에 관한 약속을 만들어 보세요.

아이가 어렸을 때는 다양한 시간 관리 앱이나, 설정을 통해
아이의 미디어 생활을 부모들이 알 수 있습니다.

시간이 지나 아이가 성장하면 다른 방법이 필요합니다.
아이와 대화하는 것이 시간도 오래 걸리고 어색할 수 있습니다.

하지만, 기억하세요, 가장 효과적인 방법은 대화입니다.

그림 IV-8. 핵심질문1, 미디어 시간 관리



Q2. 부모는 아이들의 미디어 이용이 왜 불안할까요?

**아이에게 물어보고 미디어에 대해 알아보며
아이들의 다양한 미디어 이용에 대해 이해해 보세요.**

자녀의 미디어 사용에 대한 두려움과 걱정은 자연스러운 일입니다.

문제는 이러한 두려움이 아이들의 미디어 생활을

바르게 바라보는데 걸림돌이 될 수 있습니다.

아이와의 대화를 통해 아이의 미디어 생활을 이해할 수 있습니다.

미디어에 대한 다양한 자료를 찾아 공부하고

미디어가 아이에게 주는 긍정적인 면도 함께 생각한다면

마음 속의 불안을 조금씩 잠재울 수 있습니다.

그림 IV-9. 핵심질문2, 부모의 심리



**Q3. 어떻게 하면 아이들이 미디어 공간에서
안전하게 생활하게 할 수 있을까요?**

**아이와 함께하고 안전한 미디어 공간 조성을 위해
연대해야 합니다.**

인터넷은 본래 아이들을 위해 만들어진 공간이
아닙니다. 어른들을 위해 만들어진 공간에서
아이들이 무엇을 어디에서 어떻게 하고 있는지에
대해 부모가 어느 정도 알고 있어야
도움을 줄 수 있습니다.

그림 IV-10. 핵심질문3, 미디어 안전



Q4. 부모와 자녀의 미디어 역량 증진을 위한 방안은?

**부모와 자녀의 미디어 역량을 진단해 보고
무엇이 부족한지 이야기 해봅시다.**

가정의 특성과 자녀의 성향에 따라 부모와 자녀의 미디어 역량은 매우 다양합니다. 부모와 자녀 모두 가장 자주 사용하는 미디어 기기, 가장 많이 소비하는 프로그램, 이용 시간 등에 대해 각자 기록하고 공유해 볼 수 있습니다. 이를 토대로 부모와 자녀가 함께 스스로의 미디어 이용 역량에 대해 진단하고 더 나은 이용 방법에 대해 대화를 나눌 수 있습니다.

그림 IV-11. 핵심질문4, 미디어 역량

"어린이와 미디어 관계에 대한 현실적이고 종합적인 이해가 이루어질 때, 아이들이 현재와 미래에 맞닥뜨리게 될 온갖 도전을 슬기롭게 헤쳐나갈 수 있도록 도움을 줄 수 있습니다."

(David Buckingham)

<2021 부모 미디어 교육 역량 강화를 위한 소셜리빙랩>

- 전문 연구원: 정현선, 조병영, 권은선, 김광희
- 퍼실리테이터: 박유신
- 부모 연구원(닉네임): 맘스터치, ET, 긍정이 감자신발, 팔호, 밍구맘, 도로시, 케이트

그림 IV-12. FAQ 마지막장

5. 소셜리빙랩 운영 결과의 논의

1) 소셜리빙랩 파일럿 프로그램에 참여한 부모들의 특성

부모 미디어 교육의 궁극적인 목표는 부모가 가정에서 자녀가 미디어를 올바르게 이용하도록 지도할 수 있는 역량을 기르는 데 있다. 그런데 부모가 이러한 역량을 함양하려면 어떠한 지식, 기능, 태도, 가치를 획득해야 하는지에 대한 체계적인 연구는 쉽지 않다. 각 가정의 삶의 양식이 다양하고, 그에 따라 미디어에 대한 지식과 기술, 자신의 미디어 이용 방식은 물론 자녀와의 관계나 양육 태도, 부모의 역할에 대한 신념 등 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 지도에 관여할 수 있는 요소들 또한 질적인 다양성과 격차를 갖기 때문이다. 또 자녀들 또한 미디어에 대한 지식과 활용 능력과 선호하는 콘텐츠가 다르고 그에 따라 이용 방식이 동질적이지 않고, 더구나 미디어 이용 환경 또한 빠르게 변화하기에 자녀의 성장 과정에서 이용 방식의 변화를 단선적으로 예측하는 것이 가능하지도 않다.

연구 참여자들을 대상으로 한 사전 조사에서 이러한 다양성과 복잡성이 확인되었다. 처음 무작위로 부모들을 모집하였을 때, 가정 내에서의 디지털 환경, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 태도의 다양성이 뚜렷하게 나타났다. 연령, 성별, 자녀의 미디어 이용에서 우려하는 정도의 차를 고려하여 최종 선정한 여덟 명의 연구참여자가 내에서 그 차이는 더욱 분명하게 나타났다. 참여 동기가 전체적으로 자녀의 미디어 이용 통제와 제한에 있었지만, ‘왜 유튜브를 보면 안 되는지에 대해서는 설득을 해야, 좀 더 엄마로서 논리를 좀 무장을 하기 위해서(라떼)’와 같이 자녀의 미디어 이용 제한을 전제로 논리적 근거가 되는 정보 취득의 욕구에서부터, “이제 사용하게끔 하나, 아니면 통제를 하나 이런 고민(나뭇잎)”과 같이 부모의 역할에 대해 근본적으로 고민하는 차원까지를 포함한다. 또 직업에 따라 부모의 미디어 지식과 기술, 이용 방식이 달랐고, 자녀의 미디어 이용에 대해 우려하는 정도가

비슷하더라도 실제 우려하는 세부 대상이 다르고, 가정에서의 중재 방식에서 개인차가 분명하게 드러났다. 더구나 자녀들의 미디어 이용 방식에서도 동일한 연령 내에서도 다른 양상을 확인할 수 있었다.

부모의 가정 내 미디어 지도 상황의 복잡성은 연구참여자들이 자녀의 미디어 이용 중재자로서 역할 갈등, 정체성 혼란을 겪고 있는 것으로 나타났다. 부모들은 가정 내적으로는 자녀의 발달과정에서의 미디어 이용 방식의 변화에 부모가 대응하는 데 어려움을 겪고 있었다. 자녀가 초등 고학년 또는 중학생, 즉 소위 사춘기에 들어서게 되며 발달상의 변화에 따라, 부모들이 자녀의 유아기부터 취해왔던 보호적, 제한적 양육 방식에 한계를 느끼게 되는 시기가 되고 있었다. 또 첫 스마트폰을 갖게 되며 또래와의 관계가 중시되면서 이전보다 이용 시간이 길어지고 모바일 게임을 시작하는 등 이용 방식이 달라지는 것을 보는 동시에 자녀의 학업에 대한 관심이 높아지는 시기이기에 부모는 불안과 우려를 느끼게 되는 것이다.

특히 외적으로는 팬데믹 상황으로 인해 자녀의 미디어 이용을 통제하기 어려운 환경이 이러한 불안과 혼란을 가중시키고 있었다. 팬데믹 상황에서 학습을 위한 미디어 이용 시간이 늘어나고 놀이를 위한 비대면 대화나 활동도 많아졌는데, 그 경계가 모호해지면서 획일적인 통제가 어려워진 것이다. 이러한 상황에서 부모로서 새로운 역할이 무엇이어야 하는지에 대해 혼란을 느끼고, 그것에 어떻게 대응할 수 있는지에 대해 낮은 효능감을 갖고 있었다.

부모들의 이러한 특성은 부모 미디어 교육 프로그램이 사춘기 자녀의 부모들이 겪는 정체성 혼란과 역할 갈등에 대응할 수 있어야 함을 시사한다. 미디어에 대한 특정 지식을 전달하거나, 미디어 이용 중재 방식을 기술적으로 가르쳐주는 것으로는 한계가 명확하다. 자녀의 미디어 이용에 대한 지도 과정에서 자녀와의 관계, 의사소통 방식, 양육 태도 등을 점검하며 부모로서 바람직한 역할 수행을 위해 어떤 노력이 필요한지 고민하며, 다른 삶의 영역에서의 역할과 통합적으로 부모 정체성을 구성해 갈 수 있는 기회를 제공해야 하는 것이다.

2) 소셜리빙랩 참여를 통한 부모들의 학습

프로그램에 참여한 결과 부모들은 단지 지식을 획득하는 것을 넘어 인식, 관계, 태도, 행동, 정체성의 측면에서 다층적인 변화를 보여 주었다. 구체적으로 미디어 이용자로서 자녀에 대한 신뢰를 회복하고, 자녀의 소통 태도나 관계의 개선되었다. 미디어 중독이나 몰입에 대한 불안은 감소했고, 긍정적인 측면에 대한 기대가 확장되었다. 그에 따라 중재 방식에서도 자녀의 관심과 의견을 고려하여 합의된 규칙을 지원하고자 하였고, 자녀의 능동적 미디어 활용에 대한 지원에 대한 관심이 높아졌다. 반면 콘텐츠의 불건전성에 대한 우려가 높아졌는데, 일방적으로 차단하거나 감시하는 방식이 아닌 자녀에 대한 신뢰를 바탕으로 이에 대해 대화하고 비판적 인식을 높이는 방향의 중재를 시도할 수 있었다. 그리고 이러한 변화를 가져온 것이 미디어에 대한 이해 증진과 자신의 적극적인 탐구에 있다는 생각을 갖고 프로그램 이후에도 학습을 지속하려는 태도를 보여주었다.

〈그림 IV-13〉은 부모의 소셜리빙랩에서의 참여가 자녀의 미디어 이용 중재자로서 부모에게 미친 미디어 이용 방식, 지식과 기술, 인식, 관계, 태도, 중재 방식, 정체성의 상호 영향 관계를 선행 연구의 결과와 부모들의 학습 경험에 대한 인터뷰 자료 분석을 통해 정리한 것이다.⁹⁾

9) 이론화를 목적으로 많은 사례로부터 귀납적으로 도출한 것은 아니다. 그러나 사전 인터뷰에서 선행연구에서 부모와 자녀의 미디어 이용과 중재 방식을 설명하는 변인과 관련된 질문을 폭넓게 질문하였기에, 사후 인터뷰에서 연구참여자들은 변화된 요소들 간에 개연성 또는 인과성을 부여한 해석하고 있었다. 아래 인과적 관계에 대한 코딩의 사례이다.

그렇게 해보면서 그러면서 깨달은 바가 좋은 관계가, 관계가 중요한가 보다. 깨달아가지고 저도 이제 좋은 경험이 된 것 같아요.【→ 자녀와의 관계 개선】... 이렇게 스마트폰 과다 사용이나 이런 것들 전반적으로 걱정이 많이 있었거든요 근데 그거를 좀 반전시켰던 게 좋았던 것 같아요. 【→ 과다 사용에 대한 우려 감소】... “나는 재미없는데 뭐 이렇게 재밌어. 저는 너 너무 거기에 의존하는 거 아니야?” 약간 이렇게 했던 것 같아요. 근데 그래서 아이가 보는 거를 다는 할 수는 없겠지만 좀 같이 해 보려고요. 【→ 공동 시청의 추구】... 뭔가 이렇게 안개구름 같이 잘 모르던 그런 것들이 좀 정리가 되면서. 거기서 이제 모르니까 끈대가 나오는 건데 조금 그래도 그런 거는 좀 좋지 않을까 생각이 들고 【→ 끈대 정체성 약해짐】 (나뭇잎)

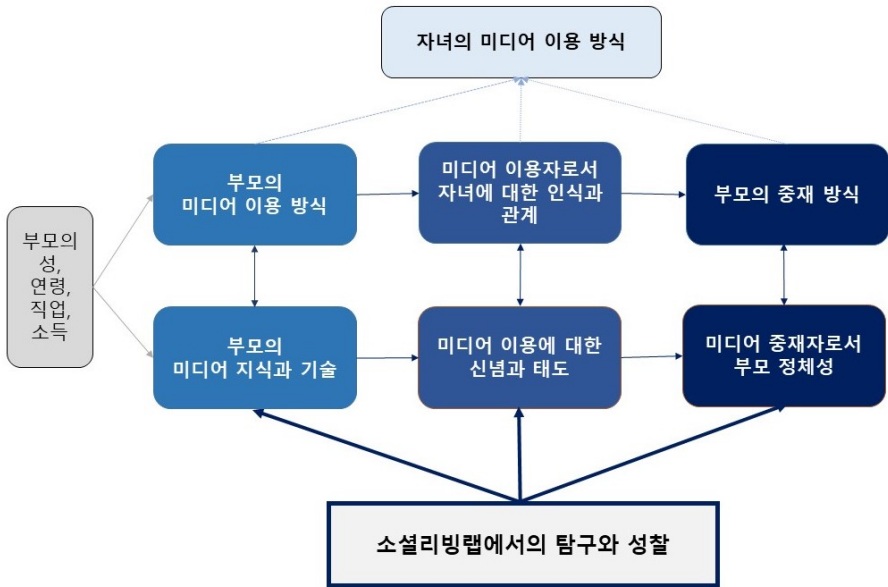


그림 IV-13. 부모의 소셜리빙랩에서의 탐구와 성찰이 자녀의 미디어 이용 중재자로서 부모에게 미친 영향에 대한 구조도

부모들은 앞에서 논의한 바와 같이 연구에 참여하기 전에 연령이나 직업 등 사회문화적 배경에 따라 미디어 지식과 활용 기술, 능동적 이용의 정도에서 개인차가 있었다. 이러한 차이는 미디어 이용에 대한 신념과 태도, 자녀에 대한 인식과 관계를 매개로 실제 가정에서 중재자로서 부모의 역할에 대한 인식과 중재 방식에 영향을 미치고 있었다.

특히 자녀의 미디어 이용에 직접적으로 영향을 미칠 수 있는 중재 방식의 경우 프로그램에 참여하기 이전에는 연구참여자별로 한두 가지 정도의 중재 방식을 실행하고 있었다면, 프로그램을 통해 협의에 의한 이용 제한은 물론 관심과 위협에 대해 직접적으로 대화하는 능동적 중재, 자녀의 능동적 미디어 이용에 대한 지원을 포함하여 중재방식이 다양해졌음을 확인할 수 있었다.¹⁰⁾ 그 가운데 전통적인 대중

미디어 이용에 대한 중재에 대한 연구에서 관심을 받지 못했던 자녀의 능동적 미디어 이용에 대한 지원에 대한 관심과 실천이 두드러지게 나타난 것은 주목할 만하다. 부모들은 미디어의 도구적 이용이 유용할 것이라는 막연한 기대가 있었지만, 프로그램을 통해 그것이 창의적 사고 역량이나 사회적 참여 역량과 같은 미디어리터러시의 주요 역량이 된다는 뚜렷한 인식을 갖게 된 것이다.

자녀의 이용 방식의 변화에 대하여는 직접적으로 조사하지 않고 인터뷰상의 부모들의 보고에 의존해야 했기에, 실제 어느 정도의 변화를 갖고 왔는지에 대해 구체적으로 확인하기는 어렵다. 다만 중재 유형 중 자녀와의 대화를 통해 규칙을 새롭게 세우거나, 미디어 이용에 따르는 위험에 대해 대화를 나누는 방식을 시도했던 부모들은 자녀가 미디어 콘텐츠가 미치는 부정적인 영향에 대한 관심이나 주의 집중이 높아졌고, 새로운 규칙이 마련됨에 따라 실제 이용의 방식이 달라질 수 있음을 시사하였다.

부모들은 처음에 프로그램에 참여하면서 자녀의 미디어 이용에서 자기 조절을 잘 할 수 있게 하는 특정한 기법이나, 지도 과정에서의 갈등을 극복하기 위한 양식화된 대화법을 기대하였다. 만약 학교에서 부모들을 대상으로 미디어 교육에 대한 수요를 조사한다면, 여전히 그러한 측면에서의 요구가 높을 것이다. 그러나 그런 요구에 대한 표준화된 정답이 존재하지 않을뿐더러 중기 청소년으로 이행하는 자녀의 미디어 이용에 대해 부모가 일방적인 제한과 같은 중재를 시도한다면 갈등만을 낳을 수 있다. 따라서 부모 미디어 교육은 미디어리터러시의 다층적 요소에 대한 이해는 물론 미디어 이용자로서 자신에 대한 성찰, 자녀에 대한 이해를 기반으로 자신과 자녀의 관계, 삶의 맥락, 자녀의 특성을 고려한 총체적인 접근이 이루어질 필요가 있다.

마지막으로 연구참여자들의 변화의 측면에서 자녀의 미디어 이용에서 생산적인

10) 일부 연구참여자의 경우 중재 방식의 변화가 매우 제한적으로 나타났는데, 이에 대해서는 학습 과정과 방법의 측면에서 이후 더 자세히 논의하겠다.

역량에 대한 관심이 자신의 미디어 이용 기술의 향상이나 이용 방식의 변화를 꾀하려는 태도로 적극 이어지지는 않은 것은 주목할 필요가 있다. 부모의 미디어 기술 수준이 자녀 미디어 이용에 대한 중재 방식에 영향을 미친다고 알려져 있지만, 프로그램 진행 과정에서 실제 새로운 미디어 이용 기술을 시도했거나 배우고자 하는 관심은 이미 기술적 이용에 관심이 높았던 일부 참여자에서만 나타났다. 처음 프로그램을 계획할 때는 부모들로 하여금 실제 제작 실습을 하면서 미디어를 생산적으로 이용하는 것에 체험하고 성찰해보는 기회를 제공하고자 하였으나 시간적인 제약으로 포함하지 못했다. 향후 프로그램의 구성에서 이에 대해 적극 고려해 볼 필요가 있을 것이다.

3) 소셜리빙랩 참여를 통한 부모들의 변화

앞에서 논의한 연구참여자의 변화는 강사가 일방적으로 지식을 전달하거나 특정 기능을 연습해보는 방식으로는 얻어질 수 없는 것이다. 부모들의 인식, 태도, 행동, 정체성 등 다층적인 차원의 변화를 이끌어낼 수 있었던 것은 소셜리빙랩에서 부모들이 스스로 질문하고, 답을 찾는 능동적 학습자로서의 역할을 부여받았기 때문이다.

소셜리빙랩에서 부모들은 효율적으로 짜여진 구성주의 학습환경에서 연구자들이 제공하는 정보 자원을 통해 지식을 획득하였고, 퍼실리테이터의 스캐폴딩을 통해 적절한 질문을 구성하였고, 디지털 도구를 활용하여 또래 부모와 효율적인 협력하였고, 또래 부모가 양육자로서, 또 학습자로서 모델링이 되어 줌으로써 배우는 경험을 하였다. 또 연구자의 코칭을 통해 탐구의 공간을 가정으로 확장하여 개인적인 학습을 지속할 수 있었다. 무엇보다 가정에서 자녀를 관찰하거나 자녀와 미디어에 대한 대화를 나누는 것은 탐구 활동이자 실제 미디어 이용에 대한 중재의 과정이기에, 반성적 성찰을 수반하는 실습 효과를 낳는다.

연구참여자들의 학습 경험 중 자신의 미디어 학습과 이용에 대한 성찰, 미디어에 대한 선입견, 선유경향으로 부정적 인식을 갖게 된 것에 대한 성찰을 프로그램을 설계하면서 구체적으로 예측하지 못한 결과이다. 이러한 성찰은 연구참여자들의 가정에서의 탐구 활동이 기대 이상의 다양한 방식을 활용하여 능동적으로 이루어져 서로에 대한 학습의 모델링이 되었고, 협력 학습의 과정에서 자신의 문제를 솔직하게 드러내고, 다름에 대해 개방적인 태도로 경청했던 과정에 기인한다.

또 연구참여자들이 사전, 사후 인터뷰에서 프로그램의 효과를 포괄적으로 포착할 수 있는 동일한 질문을 받았는데, 연구 수행을 위한 과정이었지만 결과적으로 연구참여자들에게 미디어 이용자로서, 자녀 미디어 중재자로서 자신이 누구인지에 대한 실존적 질문을 받고 답하는 경험을 하였던 것이다. 가령 “자녀와 미디어에 대해 어떤 대화를 하고 있는가”라는 질문에 답해봄으로써 자신이 하고 있는 것과 하지 않고 있는 것에 대한 성찰이 촉발되는 것이다.

인터뷰 질문 대부분은 연구참여자들이 소셜리빙랩에 참여함으로써 실제 어떠한 긍정적인 변화를 가져와야 하는지에 대한 방향성을 직접적으로 제시하는 문항은 없었다. 자녀의 미디어 이용 지도의 측면에서 자신이 “멘토인가? 폰대인가?”라는 질문을 통해 바람직한 변화의 방향을 ‘멘토’라는 정체성으로 맥락화하였지만, 그것이 어떠한 신념과 태도, 어떠한 중재 방식을 취해야 하는 것인지에 대해서는 한정하지 않았다. 그럼에도 ‘폰대’와 ‘멘토’라는 단어가 포함된 벤다이어그램에서 자신의 현재 위치를 생각하게 함으로써, 소셜리빙랩에서의 활동을 부모 역할에 대한 인식을 기반으로 중재자로서 정체성을 구성하고, 수행하는 사회문화적 실천으로 맥락화하는 데 기여하였을 것이다. 즉 단지 자녀의 바람직한 미디어 이용을 위해 어떤 지식을 획득하고, 방법을 배워야 하는지를 넘어 자녀 미디어 이용 중재자로서 어떠한 존재가 되어야 하는지에 대한 정체성 질문을 끊임없이 수반하게 한 것이다. 따라서 연구의 목적 없이 향후 부모 미디어 교육을 위한 소셜리빙랩을 운영하게 되더라도 미디어 중재자로서 정체성에 대해 질문하고 성찰하게 하는

과정은 반드시 필요할 것이다.

표 IV-9. 연구참여자들의 중재 방식과 정체성 변화에서의 개인차

중재 방식		통제적 부모 유형		허용적 부모 유형	
		사전	사후	사전	사후
중재 유형	이용 제한(강제적)	● ◆	◆		
	이용 제한(협약적)		●		◇ ○*
	위험 모니터링		●	◇	◇
	콘텐츠 공동 향유	●	◆		
	관심과 위험에 대한 대화		●*	◇	◇ ○
	능동적 이용 지원			◇	◇
	자기조절에 대한 모델링				
정체성 인식	꼰대			○○◇	○
	꼰대와 멘토의 양가성	●◆	●	○○◇	○
	멘토		◆		◇

●=라떼(초5, 남), ◆ =나뭇잎(중1, 남), ○=호두과자(초5, 남), ◇=두유(중1, 여)

그런데 부모들간의 변화의 방향과 정도의 차이에 대해서는 조금 더 세밀하게 살펴볼 필요가 있다. <표 IV-9>는 연구참여자 중 자녀 미디어 이용에 대한 통제적 태도를 보였던 부모 2명과 허용적 태도를 보였던 부모 2명이 프로그램 참여 사전과 사후에서 자녀 미디어 이용에 대한 중재 방식의 변화와 정체성 변화에서의 차이를 잘 보여준다. 표에서 기호와 연구참여자는 위와 같이 대응된다.

먼저 앱을 활용하여 이용 시간을 제한하는 제한적 중재 방식을 취하는 등 자녀 미디어 이용에 매우 통제적인 태도를 보였던 라떼와 나뭇잎을 비교해 보면, 중재 방식의 변화 정도가 정체성 변화와 관련성에 의문을 갖게 된다. 프로그램에 참여함으로써 훨씬 더 다양한 중재 방식을 취하게 된 라떼는 여전히 ‘꼰대’의 위치에 있다고 하였고, 반면 변화가 두드러지지 않는 ‘나뭇잎’은 멘토로 변화하고 있다는

보고를 하였다. 가장 큰 차이는 나뭇잎은 평소 자녀와 미디어에 대해 거의 대화해 본 경험이 없었는데, 프로그램에 참여함으로써 자녀가 즐기는 콘텐츠에 대해 대화를 길게 나누었고, 그 동안 미디어에 대한 대화에서 자녀가 방어적인 태도를 취했던 것과 달리 교감할 수 있는 대화를 경험했던 것이다.

허용적 부모 유형에 속하는 호두과자의 경우 그동안 자녀의 미디어 이용을 직접적으로 제한하는 것이 없었기에 허용적이라고 생각하였는데, 자녀와 미디어에 대한 진지한 대화를 시도하였을 때 자신의 기대와 달리 자녀들이 자신의 대화 시도를 잔소리로 받아들이고, 자신의 딱딱한 말투가 편안한 소통의 장애가 되고 있음을 깨닫게 되었던 것이다. 이러한 깨달음으로 인해 여전히 멘토로 나아가지 못하고 있다는 인식을 보였던 것이다. 반면 위험에 대한 모니터링을 강화하고, 자녀와 위험에 대한 대화를 더 많이 하게 되면서 ‘10대와 통하는 대화의 기술’ 책을 다시금 읽으며 “아이를 있는 그대로 인정해 주고 대화”하게 되었다는 두유의 경우 자신이 멘토로 이동하게 되었음에 보다 확신을 보여 주었다.

이러한 차이는 자녀의 입장과 관점에서 ‘미디어에 대한 대화’를 편안하게 할 수 있는 것이 미디어 중재자로서 부모가 갖추어야 할 필요조건임을 시사한다. 이것이 가능할 때 자녀가 마주할 수 있는 위험에 대해 대비하게 할 수 있고, 자기 조절을 위한 타당한 미디어 이용 규칙의 설정도 가능한 것이다. 이는 대화 기술의 문제로 환원되는 것은 아니다. 그 이전에 부모가 편견과 선입견을 내려놓고, 미디어 이용자로서 자녀를 신뢰하고, 그 문화를 인정하고, 이용 방식에 대해 개방적으로 협의할 수 있는 진정한 ‘멘토’가 되어야 하는 것이다. 부모 미디어 교육에서 이러한 측면에 대해 보다 적극적인 지원을 받을 수 있는 프로그램 구성이 필요할 것이다.

○———— V. 연구의 요약과 논의 및 정책 제언

- 1. 연구의 요약과 논의
- 2. 정책 제언

1. 연구의 요약과 논의

이 연구는 청소년의 부모들이 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육 프로그램을 통해 마련하기 위해 소셜리빙랩을 방법론적으로 적용한 파일럿 연구이다. 소셜리빙랩의 방법론을 청소년 부모의 미디어 교육에 적용함으로써, 기존의 일회적 강의 중심의 교육을 지양하고 부모가 전문가와 대화적 관계를 맺으며 참여하면서 스스로의 삶에서 해결해야 할 문제를 발견하고 탐구할 수 있는 일련의 절차와 방법 및 관계를 구성하였다. 이를 통해, 사회적 문제 해결을 위해 일상생활 속에 만드는 실험실이라는 소셜리빙랩의 개념을 낱설게 여기면서도, 전문가와 함께 비슷한 고민을 안고 있는 다른 부모들과 만나 대화하면서 부모로서 성장할 기회를 갖고 싶은 부모들의 절실한 요구에 부응하는 수준 높고 섬세한 시민적 학습의 기회를 설계하고 성공적으로 운영하였다.

본 연구진이 설계하고 운영한 소셜리빙랩의 모델은 부모 참여자가 자녀의 미디어 중재자로서 스스로의 존재를 성찰하며, 자녀의 미디어 이용에 관한 실질적 문제의 발견, 이해 및 해결의 단초를 찾아볼 수 있는 경험으로서의 탐구적 학습의 기회에 몰입하도록 하는 데 초점을 두었다. 이 연구에서 제시한 소셜리빙랩 프로그램의 설계와 실행, 운영의 과정에서 관찰된 다양한 문제와 향후의 확대 적용 가능성에 대해서는 보다 심도 있는 자료의 분석과 결과 도출을 통해 논의해야 할 것이다. 이 절에서는 이 연구에서 파일럿 연구로 시도한 부모 미디어 교육을 위한

소셜리빙랩 운영에서 즉각적으로 드러나거나 발견된 것들을 중심으로 하여, 프로그램의 효과성 증진을 위한 일반적 논의 사항 및 제안을 다음의 몇 가지 측면으로 나누어 제시하고자 한다.

1) 소셜리빙랩의 방법론적 원리를 통합적·맥락적으로 적용하기

이 연구에서 운영한 부모 참여 중심 소셜리빙랩 프로그램은 시민과 연구자의 참여와 협력에 의한 사회 변화를 목적으로 하는 ‘소셜리빙랩’이 가지고 있는 이론적, 방법론적 원리와 목적에 가장 충실한 방식으로 설계되었다. 이를 위해서 부모의 미디어 교육 역량 강화를 위한 학습과 이를 바탕으로 한 실천적 지식 생성을 중요하게 여기며, 이를 위해 학습자인 부모 참여자의 맥락, 소셜리빙랩을 통한 학습 참여와 몰입, 부모의 미디어 이해와 자기 성찰 및 자녀의 미디어 이용 이해와 중재 등 학습의 매개로서 대화의 중요성을 강조하면서 제반 원칙들을 조화롭게 응용하였다.

분석 결과 세 차례에 걸친 프로그램의 진행 과정에서 부모 학습자의 발화양이 상당했고, 몰입의 정도가 일반적인 강의나 특강 형식의 부모 교육과 경험적으로 견주어 볼 때에도 현저히 높게 나타났다. 대화와 몰입을 통해 부모 참여자가 수동적 정보 취득자로 남아있지 않고, 능동적이고 주도적인 지식 구성자로서 새로운 위치를 갖게 된 모습을 관찰함으로써, 부모 참여 중심의 미디어 교육 프로그램으로서 소셜리빙랩을 방법론으로 적용한다는 소기의 목적에 최적화된 프로그램을 성공적으로 설계하여 운영했음을 확인할 수 있었다. 부모 미디어 교육 역시 전통적인 방식의 지식 전달 강의 위주의 ‘교육’이 아니라 부모의 참여를 중심으로 한 ‘학습’을 중시하여 설계하고 운영할 때 부모 미디어 교육의 효과를 극대화할 수 있으며, 동시에 부모 미디어 교육의 맥락에서 정교한 학습 프로그램을 구성하고 성공적으로 운영할 수 있음을 확인할 수 있었다.

2) 스스로의 질문에 기반한 자기 성찰적 탐구 활동을 개발·적용하기

이 연구에서 개발하고 적용한 스스로의 질문에 기반한 자기 성찰적 탐구 활동은 기존의 많은 부모 미디어 교육 프로그램들과는 달리 부모를 수동적 정보 수용자로 바라보지 않고, 능동적이고 주도적인 참여자로서 소셜리빙랩의 구성원으로 초대한다. 지금까지의 많은 부모 미디어 교육 프로그램들은 부모들이 미디어 교육의 다양한 측면을 다소 추상적으로 섭렵해가는 방식으로 구성되어 있는 경우가 많아, 스스로의 삶에서 제기되는 문제의 발견과 이해 및 해결 과정에 대해 주도성을 갖고 참여하기 어려워 학습의 과정에서 소외감을 느낄 가능성이 있다.

이 연구에서 스스로의 질문에 기반한 자기 성찰적 탐구 활동을 설계한 것은 부모 미디어 교육 프로그램의 학습자로서 부모들의 참여와 관여를 높일 수 있는 매우 효과적인 전략이었다. 부모 참여자가 스스로 설정한 질문에 대한 답을 찾는 과정에 몰입하도록 하기 때문이다. 소셜리빙랩을 적용한 부모 미디어 교육 프로그램에 참여한 부모들은 자신의 삶에서 고민해 온 질문을 직접 구성하고, 그것을 일반화하고 정교화하며, 그 질문에 대한 답을 찾기 위해 효과적 전략을 모색하고, 이를 직접 실천해 보는 과정을 수행하는 위치에 놓여 있다. 소셜리빙랩의 시민 연구원으로서 부모는 다른 사람이 설정한 문제에 타율적으로 참여하는 문제의 ‘방관자’가 아니라, 자신을 포함한 동시대 부모들의 공통된 사회적 문제에 관심을 갖고 주도적인 위치에서 자신이 해결하고자 하는 문제를 발견하고 해결하는 존재가 되는 중요한 경험을 할 수 있었다.

연구를 설계하면서 연구진은 부모 참여자들이 낯선 사람들과 온라인 화상회의를 통해 만나는 상황에서 얼마나 적극적으로 참여할 수 있을지에 대해 다소 우려했던 것이 사실이다. 그러나 부모 참여자들은 이러한 자기 주도적 탐구 활동을 중심으로 한 프로그램에 매우 높은 수준의 몰입도를 보여주었고, 적극적으로 호응하여 대화적으로 참여함으로써 애초에 목표로 했던 학습의 효과를 극대화할 수 있었다.

이는 앞으로의 부모 미디어 교육 프로그램들이 참여자들의 구체적인 문제 발견과 탐구에 초점을 둔 실제적이고 역동적인 방식으로 이루어질 때 다양한 경험과 맥락 속에 놓여 있는 부모들이 흥미를 갖고 주도적으로 프로그램에 참여할 수 있을 것임을 시사한다.

3) 보다 심도 있는 부모 참여를 위해 프로그램의 횡수와 기간을 확장하기

부모 미디어 교육의 학습 효과를 심화하기 위해서는 소셜리빙랩 프로그램의 횡수와 기간을 확장하여 보다 심도 있는 부모 참여에 의한 미디어 이해의 심화를 위한 탐구 활동을 설계할 필요가 있다. 일회적이고 일방적인 강의 중심의 부모 미디어 교육이 아닌 소셜리빙랩 방법론에 의한 부모 교육을 실행함에 있어 제기되는 어려움 중의 하나는 다양한 삶의 책임을 맡고 있는 부모의 자녀 양육과 업무에 부담을 주지 않으면서도 적절한 정도와 수준의 탐구 활동이 이루어질 수 있도록 프로그램의 일정을 구성해야 한다는 점이다. 이 점은 소셜리빙랩 방법에 의한 부모 미디어 교육의 파일럿 프로그램을 설계·운영함에 있어 가장 도전적인 과제 중 하나였다.

이번 파일럿 프로그램을 통한 연구에서는 직장에 다니는 부모들도 참여할 수 있도록 평일 오전이나 오후가 아니라 한 주가 마무리되는 금요일 저녁 시간을 활용하여 1주일 간격으로 3주동안 매주 1회 120분의 프로그램(총3회)으로 설계하였다. 그러나 프로그램의 진행에 있어서는 120분의 시간이 매번 부족하게 여겨졌다. 부모 참여자들의 개별 사례 공유, 깊이 있는 토론, 다양한 상호작용 활동, 충분한 참고자료의 소개와 공유 등을 위해서는 120분이 절대적으로 긴 시간이 아니었다. 이 연구에서는 참여자 개인의 맥락과 요구에 대해 연구진이 개별적으로 더 잘 이해하고 지원할 수 있기 위해 프로그램의 사전 및 사후에 설문 조사와 인터뷰를 배치하였다. 이를 통해 전체 참여자가 함께 하는 프로그램에 대해 혹은

참여하는 과정에서 궁금한 사항이 생겼을 경우 연구진이 개별적으로 질의 응답을 할 수 있도록 배려하였다. 그리고 프로그램이 진행되는 과정에서 정해진 2시간의 시간을 30분 이상 즉흥적으로 연장하게 되는 경우도 있었다. 이는 참여한 부모들 역시 다루고 있었던 정보에 대해 더 알고, 더 대화하고, 더 공유하고 싶은 것들이 있었기에 그들의 요청에 의해 매 차시 수업 시간을 30분 이상 즉흥적으로 연장하여 진행하였다. 이렇게 프로그램 진행을 연장하게 될 경우에는 미리 양해를 구하고, 정해진 시간 이후에 종료하고 먼저 나가야 하는 경우에도 서로 이해하며 진행하였다. 이번 파일럿 연구에서는 일주일 간격으로 모두 세 차례의 프로그램을 구성하여 일정한 정도의 성과를 거두었다. 그러나 사후 인터뷰 결과를 포함한 부모들의 요구에 비추어 볼 때, 향후에는 부모 참여자의 학습 동기 수준과 몰입도에 따라 보다 확장된 일정의 프로그램의 설계도 가능하고 필요할 것으로 본다.

4) 부모 미디어 교육 프로그램의 설계 및 운영자의 전문성 효과

소셜리빙랩 방식의 부모 미디어 교육 프로그램의 설계와 운영을 담당하는 연구진과 퍼실리테이터의 전문성은 프로그램 성패의 중요한 요인이다. 이 연구의 퍼실리테이터, 그리고 연구를 설계하고 퍼실리테이터의 동료 지원자로 프로그램 운영에 참여한 연구진들은 일종의 전문가 지원단의 역할을 수행하였다. 복수의 전문가로 구성된 연구진의 집단 지성을 이루며, 프로그램의 전체 운영 과정에서 부모 참여자와 대등한 관계를 가지고 참여해 학습을 해 나감으로써 수업의 세부 과정에서 필요한 중요한 교육적 의사결정을 신속하고 합리적으로 결정할 수 있었다. 따라서 향후 프로그램에서는 미디어 사용에 관한 부모 교육을 이끌어 나갈 수 있는 코치의 전문성 계발 방안을 함께 고려함으로써, 프로그램의 지속성과 확장성을 도모할 필요가 있을 것으로 본다.

2. 정책 제언

1) 청소년 부모의 미디어 교육 역량 강화를 위한 소셜리빙랩의 확대 적용

부모들이 참여자로서 실천적 경험을 공유하면서, 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육의 기회를 만들어갈 수 있도록, 부모 참여형 미디어 교육 프로그램 운영이 더욱 다양한 참여자를 대상으로 확대 적용될 필요가 있다. 특히 코로나 19 팬데믹이 장기화되면서 부모와 자녀 모두의 가정 내 미디어 이용이 증가하고 그 양상에 상당한 변화가 있었던 만큼, 기존의 전문가들이 내놓은 자녀 미디어 이용 증재에 대한 지침은 부모들이 따르기 어려운 것이 된 경우가 많다. 따라서 전문가들의 지침을 일방적으로 제공하는 강의 중심의 부모 미디어 교육 방식을 지양하고, 부모 참여자들이 각자의 삶의 맥락에서 마주하고 있는 자신의 문제를 가지고 전문가 및 다른 부모들과 함께 관련 정보와 최신 연구 결과를 참조하며 열린 대화를 할 수 있는 소셜리빙랩 접근에 의한 부모 미디어 교육을 다양한 지역, 계층, 연령, 자녀 교육 상황 등에 놓인 부모를 대상으로 확대 적용할 필요가 있다.

이번 연구는 짧은 기간에 파일럿 프로그램으로 시도된 이유로 인해, 예를 들어 자녀의 홈스쿨링, 대안학교, 공립학교, 사립학교, 특수학교, 특수학급 등 자녀가 재학 중인 학교나 학급의 유형, 자녀의 장애 및 특수교육 요구 등을 두루 고려한 프로그램을 복수로 운영하지는 못 했다. 가정과 자녀가 안고 있는 상황에 따라 자녀의 미디어 이용 및 부모의 증재와 지원 방식도 달라질 수밖에 없는 만큼, 다양한 상황을 고려한 부모 미디어 교육이 소셜리빙랩 방식으로 이루어져 청소년들의 미디어 교육을 부모의 역량 강화를 통해 간접적으로 지원할 수 있는 방안도 마련될 필요가 있을 것이다.

2) 근거 중심 부모 미디어 교육 프로그램 확산을 위한 연구 개발과 실행

이 연구에서 시도한 부모 미디어 교육을 위한 소셜리빙랩에 참여한 부모들의 프로그램 만족도 및 연구진과 퍼실리테이터에 대한 신뢰도는 매우 높게 나타났다. 비록 전체 참여 부모의 수가 8명으로 소수이긴 하지만, 참여자 전원이 사후 만족도 조사에서 이 프로그램이 매우 도움이 되었다며 5점 만점에 전원 5점을 부여했고, 프로그램의 수업 분량은 이번에 진행한 3회(1회 2시간 기준, 총 6시간)보다 1회 또는 2회 많은 총 8시간~10시간이 적당하다는 응답이 각각 50%씩으로 나타나, 참여자 전원이 수업 분량을 늘려야 한다고 응답했다. 또한 개별적으로 진행된 사전 인터뷰 단계에서부터 이미 부모 교육이 시작되었다고 말하며, 사전 인터뷰, 자녀의 미디어 이용에 대한 질문 만들기, 자녀의 미디어 이용에 대한 질문 분류와 토의, 자녀의 미디어 이용에 대한 개인 탐구 활동, 개인 탐구 활동의 공유와 다른 부모들에게 전달해 주고 싶은 자녀 미디어 이용 교육에 대한 FAQ의 핵심 내용 간추리기, 사후 인터뷰 등 거의 대부분의 핵심 활동이 도움이 되었다고 응답했다.

만약 자녀의 학교나 지역사회 내에서 부모 미디어 교육을 위한 소셜리빙랩이 만들어진다면 참여할 의향이 있느냐는 질문에 대해서도 8명 중 7명이 그렇다고 대답했고, 한 사람만 잘 모르겠다고 응답했다. 잘 모르겠다고 응답한 참여자의 이유는 가정의 솔직한 이야기를 지역 사람들이나 아이가 다니는 학교의 학부모와 함께 나누기는 어려울 것 같기 때문이었다. 이 응답자의 경우는 지역의 경계를 넘어서 실시간 온라인 화상회의로 이루어진 이번의 운영 방식을 선호한 것으로 해석된다. 한편 지역사회 내에 소셜리빙랩이 만들어질 경우 참여하겠다고 응답한 참여자들은 자기 자신을 포함하여 지속적인 부모 교육이 필요하기 때문에, 가까이에서 같은 문제와 관심을 긴밀히 교류하고 소통하며 참여하여 해결을 위해 돕기 위해서, 많은 정보와 자료들을 서로 공유하며 이해하고 풀어나갈 수 있기 때문에, 중요한 부분이라 생각해서, 지속적인 교육이 이루어져야 변화하는 미디어 생활과

자녀의 교육에도 도움이 되기 때문에, 부모 미디어 교육의 필요성을 느꼈고 좀 더 배우고 싶어서, 그리고 모든 교육에는 반복이 필요하다고 생각해서 등을 그 이유로 제시했다. 이러한 결과는 청소년의 미디어 이용과 부모 미디어 교육에 대한 최신의 연구 결과를 바탕으로 자료를 구성하고 대화를 나누는 등 근거 중심 부모 미디어 교육을 설계하고 운영한 연구진의 전문성을 부모 참여자들이 이해하고 신뢰한 점이 이번 소셜리빙랩 접근이 성공을 거둔 결정적인 이유임을 보여주고 있다.

해외에서도 최근 미디어 리터러시 분야 연구의 최고 전문가와 최고 수준의 미디어 교육 전문 단체뿐 아니라 수준 높은 연구를 진행하는 대학 및 연구소들에서 지속적으로 변화하는 디지털 환경에서 새롭게 제기되는 어린이와 청소년의 미디어 이용 및 부모 교육에 대한 쟁점을 체계적으로 분석하고, 새로운 시도를 하는 프로그램을 개발하면서 부모 미디어 교육 프로그램도 개발하는 경향이 나타나고 있음을 앞서 선행 연구 검토에서 말한 바 있다. 미디어와 관련된 쟁점이 끊임없이 변화하고, 청소년들도 지속적으로 성장하면서 그들이 이용하는 미디어도 변화하고 청소년들이 만들어내는 미디어 문화도 달라지는 만큼, 이러한 미디어 기술과 문화가 어린이들과 청소년들에게 미치는 영향 및 부모가 궁금해 하는 질문이나 염려에 대해서도 지속적 관심을 갖고 연구하는 기관, 단체 및 전문가들이 연대하여 기초적인 연구를 수행하고, 이를 바탕으로 수준 높은 근거 기반의 부모 디지털 미디어 교육 프로그램을 개발할 수 있도록 연구 개발에 대한 지원이 요구된다.

3) 온라인 화상회의 및 웹사이트, 소셜미디어 등 온라인 플랫폼과의 연계를 통한 부모 지원 연구와 프로그램 개발

이번 소셜리빙랩은 코로나19 확산세가 지속되는 가운데 줌(Zoom)을 활용한 비대면 온라인 활동으로 이루어졌다. 이로 인해 특정 지역 내의 거리수도권의

다양한 도시에 거주하는 부모들이 참여할 수 있게 되면서, 온라인 공간이 부모 교육 프로그램의 접근성을 높여 주었다. 또한 직장에 다니는 부모를 배려하여 금요일 저녁 7시 30분~9시 30분에 프로그램이 이루어질 수 있도록 한 것도 부모들의 참여도를 높이는 데 기여한 요인이 되었다. 참여자를 모집하는 단계에서도 지역사회와 공공기관을 통한 공문 발송은 실제적인 참여자 모집으로 이어지지 못했던 데 비해, 연구진과 퍼실리테이터가 직접 운영하는 개인 및 미디어리터러시 연구소의 페이스북, 트위터와 같은 소셜미디어 계정, 대안교육 전문 잡지의 홈페이지 알림 게시판, 독자 모임 단체채팅방, 부모 모임 단체채팅방 등을 통해 이루어진 참여자 모집은 비교적 수월하게 이루어졌고, 이를 통해 선정된 최종 연구 참여자들의 참석도도 매우 높았다. 특히 연구 참여자 8명 중 6명이 직장 생활을 하고 있었는데, 이들 다수가 온라인으로 진행되는 프로그램이 아니었다면 참여가 어려웠을 것이라며 평일 오전에 부모 미디어 교육이 진행되는 것은 곤란하다고 하였다.

디지털 미디어 기술을 적극적으로 이용하며 이루어진 소셜리빙랩은 내용적인 측면에서도 기존의 보호주의와 기능주의를 벗어난다는 의미가 있었으나, 교육 프로그램이 운영되는 방식에 있어서도 디지털 미디어가 의사소통과 집단의 문화를 만드는 데 기여할 수 있음을 부모들이 보다 실감할 수 있게 하는 데 기여하였다. 이로 인해 미디어에 대한 고정관념이 보다 유연해질 수 있는 기회가 되었다고 응답한 참여자도 있었다. 너무나 좋은 기회에 참여할 수 있어서 기쁘고 행복했으며 앞으로도 지속적으로 참여할 수 있는 기회가 마련되기를 바란다고 대답한 다수의 응답자들은 향후에는 부모와 함께 청소년들이 보다 현실적인 체험을 할 수 있는 교육이 이루어지기를 바란다는 제언도 제시하였다. 한편 실명이 아닌 별칭으로 지칭하며 개인 정보의 보호에 민감하게 대응하였지만, 온라인 공간에서 쉽게 녹화가 이루어질 수 있다는 점에서 보안에 대한 두려움을 보이는 경우가 있었기에, 솔직한 대화를 나눌 수 있는 안전한 공간을 구축하는 데 있어 보안에 대해서도 충분한 이해를 구할 수 있게 할 필요가 있으며, 이런 내용 자체를 미디어 교육의

주제로 삼는 것도 필요할 것으로 여겨진다.

그 밖에도 미국의 커먼센스 미디어, 캐나다의 미디어스마트, 영국의 페어런트 존 등 자녀의 미디어 이용에 대해 온라인을 통해 긴급하고 신속하게 이해할 수 있도록 새로운 플랫폼이나 프로그램에 대한 정보를 생산할 수 있는 연구 개발이 이루어진다면 이를 활용하여 다양한 기관과 단체, 학교, 청소년센터 등에서 미디어 교육이 이루어질 수 있을 것이다. 향후 이와 같은 부분에도 정부가 관심을 갖고 정책을 펼쳐나갈 필요가 있을 것이다.



참고문헌

참고문헌

- 고은혜, & 배상률. (2016). 청소년의 소셜미디어 중독 경향성에 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구: SNS 이용행태 및 부모중재 유형을 중심으로. 청소년학연구, 23(6), 451-472.
- 권정민. (2020). 최고의 원격수업 만들기: 학생도 즐겁게 참여하는 온라인수업 디자인. 사회평론아카데미.
- 김병년, 최홍일. (2013). 과보호적 부모양육태도가 스마트폰 중독에 미치는 영향에 대한 자기통제력의 매개효과: 대학생들을 중심으로. 사회과학연구, 29(1), 1-25.
- 김형지, 정세훈. (2015). 초등학생의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 부모중재, 학교교육 및 심리적 반발심을 중심으로. 사이버커뮤니케이션학보, 32(1), 87-120.
- 배상률, 이창호, 이정림. (2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책방안연구 I: 초등학생. 한국청소년정책연구원.
- 서수현, 옥현진. (2012). 문식성 후원자의 작용 양상에 대한 사례 연구: 초등학교 1학년의 그림일기 표현 활동을 중심으로. 한국초등국어교육, 48, 63-85.
- 성지은, 송위진, 정병걸, 최창범, 윤찬영, 정서화, 한규영. (2017). 국내 리빙랩 현황 분석과 발전 방안 연구. 과학기술정책연구원.
- 원애련, 정현선. (2015). 초등학교 6학년 남학생들의 인터넷 만화 카페 활동에 관한 사례 연구. 우리말교육현장연구, 9(2), 7-39.

- 유엔아동권리위원회. (2021). 유엔아동권리위원회 일반논평 제25호: 디지털 환경에서의 아동권리. 유니세프한국위원회.
- 이금진(2020). 사회-참여 중심의 스마트도시 성장 전략. Journal of the Society of Disaster Information 16(2), 291-298,
<https://doi.org/10.15683/kosdi.2020.06.30.291>
- 이영성, 김희대, 권준아, 김기홍, 김동욱, 김민재, 임정책, 정태승, 조관현, 함식 (2016). ICT·SW 융합 지역사회 문제해결. 서울대학교, 지역SW산업발전협의회, 미래창조과학부.
- 이재혁, 이정훈, 조경환. (2019). 디지털 사회 혁신에서 리빙랩 프로젝트의 성과지표에 대한 연구, 한국IT서비스학회지 18(5), 193-207.
<https://doi.org/10.9716/KITS.2019.18.5.193>
- 이정환. (2021.3.8.). 스크린 타임 딜레마, ‘꼰대가 될까요, 멘토가 될까요?’.
<http://www.nextliteracy.co.kr/news/articleView.html?idxno=253>
- 정현선, 심우민, 윤지원, 김광희, 최원석. (2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생 - 해외사례 조사. 한국청소년정책연구원.
- 정현선. (2021). 팬데믹 시대, 다시 돌아보는 어린이의 스크린 타임. 인천시청자미디어센터. <https://bit.ly/3DKCUom>
- 정현선. (2021. 4. 16.). “어린이의 권리는 디지털 세상에서도 중요하다!: 유엔 ‘디지털 환경 관련 아동 권리에 대한 일반 논평 제25호의 의미와 과제’. 미디어 리터러시. 한국언론진흥재단. <https://brunch.co.kr/@kpf10/847>
- 조연하, 배진아. (2010). 디지털 미디어 환경에서의 가정 내 미디어 이용중재 연구. 미디어, 젠더 & 문화, 13, 37-74.
- 최윤정, 이종혁. (2021). 부모 중재와 미디어 교육이 청소년 유튜브 이용에 미치는 영향 : 학년에 따른 효과의 차이 분석. 방송통신연구, 113, 141-171.
- An, S., & Lee, D. (2010). An integrated model of parental mediation: The effect of family communication on children's perception of

- television reality and negative viewing effects. *Asian Journal of Communication*, 20, 389-403.
- Attavar, S. P. K. (2021). Connected to devices, disconnected from children: struggles of urban, dual-earning parents in India during COVID-19. *Journal of Children and Media*, 15(1), 138-141.
- Bajgier, S. M., Maragah, H. D., Saccucci, S. S., Verzilli, A., & Prybutok, V. R. (1991). Introducing students to community operations research by using a city neighborhood as a living laboratory. *Operations Research*, 39(5), 701-709. <https://doi.org/10.1287/opre.39.5.701>
- Bleakley, A., Ellithorpe, M., & Romer, D. (2016). The role of parents in problematic Internet use among US adolescents. *Media and Communication*, 4, 24-34.
- Bongardt, A., & Torres, F. (2012). Lisbon Strategy. In E. Jones, A. Menon & S. Weatherill (Eds.), *The Oxford handbook of European Union* (pp. 469-483). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Brandt, D. (1998). Sponsors of Literacy. *College Composition and Communication*, 49(2), 165-185. <https://doi.org/10.2307/358929>
- Brunt, S. (2021). Our 'stay home' music video: the collision of academic research and family life during COVID-19 lockdown in Melbourne, Australia. *Journal of Children and Media*, 15(1), 21-24.
- Buijzen, M., & Valkenburg, P. M. (2005). Parental mediation of undesired advertising effects. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49, 153-165.
- Cantor, J., & Wilson, B. J. (2003). Media and violence: Intervention strategies for reducing aggression. *Media Psychology*, 5(4), 363-403.
- Choquet, M., Hassler, C., Morin, D., Falissard, B., & Chau, N. (2008).

- Perceived parenting styles and tobacco, alcohol and cannabis use among French adolescents: Gender and family structure differentials. *Alcohol & Alcoholism*, 43(1), 73-80.
- Daneels, R., & Vanwynsberghe, H. (2017). Mediating social media use: Connecting parents' mediation strategies and social media literacy. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(3).
- Devieusart-Déry, C.(2019, September 9). Re: From Research Impact to Critical Community Engagement: CESI's work toward social justice. Community Engaged Scholarship Institute. University of Guelph. <https://www.cesinstitute.ca/news/2019/09/research-impact-critical-community-engagement-cesis-work-toward-social-justice>.
- Dezuanni, M., Foth, M., Mallan, K., Hughes, H. & Osborne, R. (2018). Social living labs for digital participation and connected learning. in Dezuanni, M., Foth, M. Mallan, K. & Hughes, H. (eds.) *Digital participation through social living labs: Valuing local knowledge, enhancing engagement*. Cambridge & Kidlington: Chandos Publishing. <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-08-102059-3.00001-0>
- Duvieusart-Déry, C. (2019. 9.9.). From Research Impact to Critical Community Engagement: CESI's work towards social justice. Community Engaged Scholarship Institute, University of Guelph. <https://www.cesinstitute.ca/news/2019/09/research-impact-critical-community-engagement-cesis-work-toward-social-justice>
- Eastin, M. S., Greenberg, B. S., & Hofschire, L. (2006). Parenting the internet. *Journal of Communication*, 56, 486-504.
- Edwards-Schachter, M. E., Matti, C. E., Alcantara, E. (2012). Fostering

- quality of life through social innovation: A living lab methodology study case. *Review of Policy Research*, 29(6), 672-692.
- European Commission. (2016.12.14.). The European Network of Living Labs (ENoLL) explained. European Union.
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/european-network-living-labs-enoll-explained>
- European Committee of the Regions. (2008.12.). The Lisbon Strategy in short. European Union.
<https://portal.cor.europa.eu/europe2020/Profiles/Pages/TheLisbonStrategyinshort.aspx>
- experience, *Policy and Society*, 37:3, 310-325, DOI: 10.1080/14494035.2017.1374692
- Fontichiaro, K., & Stephens, W. S. (2021). Blurring the boundaries between home and school: how videoconference-based schooling places American education's cultural values at risk during COVID-19. *Journal of Children and Media*, 15(1), 96-100.
- Franz, Y. (2015). Designing social living labs in urban research. *Info*, 17(4), 53-66.
- Franzini, A. (2021) U.S. co-viewing during COVID, *Journal of Children and Media*, 15:1, 10-12
- Fry, C. (2021). Sleep deprived but socially connected: balancing the risks and benefits of adolescent screen time during COVID-19. *Journal of Children and Media*, 15(1), 37-40.
- Gehlert, S., & Coleman, R. (2010). Using community-based participatory research to ameliorate health disparities. *Health and Social Work*, 35(4), 302-309. <https://doi.org/10.1093/hsw/35.4.302>

- Hartshorne, J. K., Huang, Y. T., Paredes, P. M. L., Oppenheimer, K., Robbins, P. T., & Velasco, M. D. (2021). Screen time as an index of family distress. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2, 100023.
- Holkup, P., Tripp-Reimer, T., Salois, E. M., & Weinert, C. (2004). Community-based participatory research: An approach to intervention research with a native American community. *American Journal of Public Health*, 27(3), 162-175.
<https://doi.org/10.2105/AJPH.93.10.1672>
- Hossain, M., Leminen, S., & Westerlund, M. (2019). A systematic review of living lab literature. *Journal of Cleaner Production*, 213, 976-988.
<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.12.257>
- Hwang, Y., & Jeong, S. H. (2015). Predictors of parental mediation regarding children's smartphone use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(12), 737-743.
- Hwang, Y., Choi, I., Yum, J. Y., & Jeong, S. H. (2017). Parental mediation regarding children's smartphone use: Role of protection motivation and parenting style. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(6), 362-368.
- Jeffery, P. C. (2021). Digitally connected but personally disconnected? Crisis, digital media and the Australian family. *Journal of Children and Media*, 15(1), 6-9.
- Kelly, H. (2021.06.26.). After pandemic free-for-all, parents struggle to reinstate screen-time rules. *The Washington Post*.
- Lee, E. J., & Kim, H. S. (2018). Gender differences in smartphone addiction behaviors associated with parent-child bonding, parent-child communication, and parental mediation among Korean

- elementary school students. *Journal of addictions nursing*, 29(4), 244-254.
- Lee, S., & Chae, Y. (2007). Children's internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 640-644.
- Lee, S. J., & Chae, Y. G. (2012). Balancing participation and risks in children's internet use: The role of internet literacy and parental mediation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 257-262.
- Levine, M., Brown, C., McCarthy, J., & Levy, J. (2021). Reimagining early childhood education with an urban preschool network: a US partnership to drive greater equity. *Journal of Children and Media*, 15(1), 85-90.
- Livingstone, S. & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. New York: Oxford University Press.
- Livingstone, S. & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52, 581-599.
- Lwin, M. O., Stanaland, A. J., & Miyazaki, A. D. (2008). Protecting children's privacy online: How parental mediation strategies affect website safeguard effectiveness. *Journal of Retailing*, 84(2), 205-217.
- Maggs, J. L. (2020). Adolescent life in the early days of the pandemic: Less and more substance use. *Journal of Adolescent Health*, 67(3), 307-308.
- Mesch, G. S. (2009). Parental mediation, online activities, and

- cyberbullying. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 387-393
- Navarro, J. (2021). Fortnite: a context for child development in the US during COVID-19 (and beyond). *Journal of Children and Media*, 15(1), 13-16.
- Nesti, G. (2018). Co-production for innovation: the urban living lab
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, media and technology*, 31(2), 181-202.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and technology*, 39(2), 250-266.
- Pettit, G. S., Bates, J. E., & Dodge, K. A. (1997). Supportive parenting, ecological context, and children's adjustment: A seven-year longitudinal study. *Child Development*, 68, 908-923.
- Ritchie, L. D., & Fitzpatrick, M. A. (1990). Family communication patterns: Measuring intrapersonal perceptions of interpersonal relationships. *Communication research*, 17(4), 523-544.
- Robles, A. G., Hirvikoski, T., Schuurman, D., & Stokes, L. (2015). Introducing ENoLL and its living lab community. ENoLL. <https://issuu.com/enoll/docs/enoll-print/12>
- Rodríguez-de-Dios, I., van Oosten, J. M., & Igartua, J. J. (2018). A study of the relationship between parental mediation and adolescents' digital skills, online risks and online opportunities. *Computers in Human Behavior*, 82, 186-198.
- Rotenberg, L. (2021). Made for this moment: how PBS KIDS navigated the crises of 2020 in the US. *Journal of Children and Media*, 15(1), 73-76.

- Rotenberg, L. (2021). Made for this moment: how PBS KIDS navigated the crises of 2020 in the US. *Journal of Children and Media*, 15(1), 73-76.
- Santo, R., Phelps, D., Angevine, C., Lotero, A., & Herz, L. (2021). Beyond home and school: Community-based media and youth voice on pandemic life in the United States. *Journal of Children and Media*, 15(1), 112-116.
- Shin, W. (2018). Empowered parents: the role of self-efficacy in parental mediation of children's smartphone use in the United States. *Journal of Children and Media*, 12(4), 465-477.
- Shin, W., & Li, B. (2017). Parental mediation of children's digital technology use in Singapore. *Journal of Children and Media*, 11(1), 1-19.
- Smetana, J. G. (1995). Parenting styles and conceptions of parental authority during adolescence. *Child Development*, 66, 299-316.
- Sonck, N., Nikken, P., & De Haan, J. (2013). Determinants of Internet mediation: A comparison of the reports by Dutch parents and children. *Journal of Children and Media*, 7(1), 96-113.
- Sonck, N., Nikken, P., & De Haan, J. (2013). Determinants of Internet mediation: A comparison of the reports by Dutch parents and children. *Journal of Children and Media*, 7(1), 96-113.
- Stack, E. E. (2013). Empowerment in community-based participatory research with persons with developmental disabilities: Perspectives of community researchers. [Master's thesis, Portland State University]. PDXScholar: Portland State University Library. <https://doi.org/10.15760/etd.550>

- Tilton, S. (2021). There is a difference between being aware and being afraid: journalistic media literacy during the era of COVID-19. *Journal of Children and Media*, 15(1), 69-72.
- Vaala, S. E., & Bleakley, A. (2015). Monitoring, mediating, and modeling: Parental influence on adolescent computer and Internet use in the United States. *Journal of Children and Media*, 9(1), 40-57.
- Wallerstein, N., & Duran, B. (2017). Theoretical, historical, and practice roots of CBPR. In N. Wallerstein, B. Duran, J. G. Oetzel, M. Minkler (Eds.), *Community-based participatory research for health: Advancing social and health equity* (3rd ed.) (pp. 17-30). Hoboken, NJ: Jossey-Bass.
- Warren, R. (2005). Parental mediation of children's television viewing in low-income families. *Journal of Communication*, 55(4), 847-863.
- Warren, R., & Bluma, A. (2002). Parental mediation of children's Internet use: The influence of established media. *Communication Research Reports*, 19(1), 8-17.
- Will, M. (2020,10.20.). Most educators require kids to turn cameras on in virtual class, despite equity concerns. *Education week*. Retrieved from: http://blogs.edweek.org/teachers/teaching_now/2020/10/most_educators_require_kids_to_turn_cameras_on_in_virtual_class_despite_equity_concerns.html
- Wright, T., Einhorn, K., Labin, D., Perez, S., DiSalvo, J., & Truglio, R. (2021). Sesame Workshop's international response to COVID-19. *Journal of Children and Media*, 15(1), 60-64.
- Youn, S. (2008). Parental influence and teens' attitude toward online privacy protection. *Journal of Consumer Affairs*, 42(3), 362-388.

[기타 웹사이트 자료]

국립중앙도서관 홈페이지(2021.4.23.). 디지털 와이즈 학부모를 위한 미디어 리터러시 아카데미. <https://www.nl.go.kr/NL/contents/N30901000000.do?schId=20210420103024987100&schM=view>에서 2021년 7월 21일 인출.

김포시청 홈페이지(2021.4.21.). 학부모 미디어 리터러시 교육 “디지털시대 우리아이에게 미디어는 독일까? 독일까?”. https://www.gimpo.go.kr/reserve/edcLctreView.do?key=112&searchLctreKey=5488&searchInsttCode=120050&searchRceptSttus=))에서 2021년 7월 21일 인출

서강대 홈페이지(2020.7.15.). 서강대 미디어교육연구센터, 초등학생 학부모 대상 미디어교육 진행 http://sogang.ac.kr/front/boardview.do?pkid=521857¤tPage=2&searchField=ALL&siteGubun=1&menuGubun=1&bbsConfigFK=104&searchLowItem=ALL&searchValue=))에서 2021년 7월 21일 인출.

아름다운인터넷세상 홈페이지, 교육자료실 ‘Digital parenting,’ <https://www.digitalcitizen.kr> 에서 2021년 7월 21일 인출

충남일보(2021.4.2.). 서천교육청 학부모지원센터, ‘학부모 미디어 교육’. https://pf.kakao.com/_lNUKC/67329911)에서 2021년 7월 21일 인출

학부모온 홈페이지, <http://www.parents.go.kr/>에서 2021년 7월 21일 인출
한국언론진흥재단(2019). ‘학부모를 위한 미디어 리터러시 실천 지도메뉴얼’(<https://www.forme.or.kr/board/B0003.cs?act=list>)에서 2021년 7월 21일 인출

Google for Education.

<https://edu.google.com/intl/en/products/jamboard/>에서 2021년 9월 3일 인출

○ — 부 록

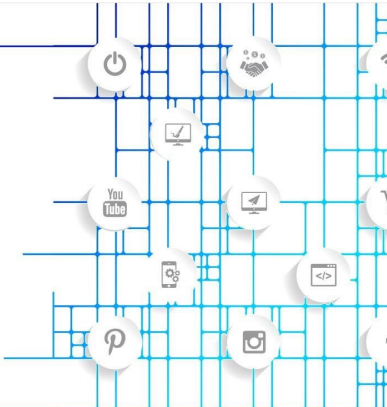
- 1. 소셜리빙랩 참여자 모집
웹포스터
- 2. 참여자 사전설문 문항

부록

1. 소셜 리빙랩 참여자 모집 웹포스터

부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 참여자 모집

- ✓ 초등학교 5, 6학년 또는 중학교 1, 2학년 자녀가 있으신가요?
- ✓ 자녀의 스마트폰, 유튜브, SNS, 게임 이용을 어떻게 이해하고 지도해야 할 지 고민이 되시나요?
- ✓ 미디어 교육 전문가 및 다른 부모들과 만나 자녀가 살아갈 디지털 미래에 대해 함께 대화하고 실천하며 부모로서 성장하고 싶으신가요?



소셜 리빙랩이란 사회적 문제 해결을 위해서 일상생활 속에 만드는 실험실을 뜻합니다. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩은 미디어 교육 전문가와 부모들이 함께 참여해 자녀의 디지털 미디어 이용에 관한 이해를 증진하고 자녀의 디지털 미디어 이용에 대해 새로운 지도 방법을 함께 모색하는 일상생활 속 실험실입니다. 전문가와 함께, 비슷한 고민을 안고 있는 다른 부모들과 만나 대화하며 부모로서 성장할 기회를 가져보면 어떨까요? 최신 연구 결과와 정보를 접하며 자녀가 이미 살고 있는 디지털 환경에 대해 이해하고, 부모 자신의 미디어 경험을 되돌아보며 부모로서의 역할을 함께 모색하는 특별한 기회가 마련되었습니다.

이 프로그램은 전체 모임 3회, 개별 인터뷰 2회를 포함해 총 5회로 진행되며, 사회적 거리두기 준수를 위해 모든 만남은 줌(Zoom)을 이용한 비대면으로 이루어집니다. 프로그램에 끝까지 참여하신 분에게는 10만원 상당의 문화상품권을 드립니다. 더 자세한 내용을 확인하거나 참여 신청을 하고 싶다면 아래 링크를 클릭해 주시기 바랍니다.

참여 방법



다음 QR코드를 스캔하여 2021년 5월 25일 (화) 저녁 6시까지 신청해 주세요.

프로그램 일정

날짜/시간	프로그램	비고
6/1(화) ~ 6/4(금)	첫 만남: 개별 인터뷰(30분~45분)	일대일 미팅
6/11(금) 19:30 ~ 21:30	우리 아이의 미디어 이용, 어떻게 바라보아야 할까요? (전문가 특강 및 프로젝트 시작하기)	전체모임1
6/18(금) 19:30 ~ 21:30	부모가 궁금해 하는 자녀 미디어 이용 지도의 FAQ 일아보고 토론하기	전체모임2
6/25(금) 19:30 ~ 21:30	자녀 미디어 이용 이해와 지도를 위한 새로운 실천 시도하기	개별 과제 수행
	실천 경험 공유하고 마무리하기	전체모임3
6/28(금) ~ 6/30(수)	마무리: 개별 인터뷰(30분~45분)	일대일 미팅

2. 참여자 사전설문 문항

부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 참여자 모집 사전 설문

안녕하세요?

부모님들의 자녀 미디어 이용 현황과 고민을 파악하여 전문가 특강 및 프로그램 내용 구성에 참고하고자 하오니, 잠시 시간을 내어 설문에 응답해 주시기를 부탁드립니다. 설문 응답 시간은 10분 이내로 예상됩니다.

이 설문에는 맞고 틀리는 답이 없습니다. 솔직하게 답변해 주시면 강의 준비와 진행에 도움이 되겠습니다.

자녀가 여럿인 경우, 특히 염두에 두고 있는 자녀를 한 명 선택하여 대답해 주시기 바랍니다.

연락처를 남기신 분께는 참여자 모집이 종료되는 5월 25일 이후 연구진에서 개별적으로 연락을 드립니다.

* 중요로 진행되는 소셜 리빙랩의 원활한 상호작용을 위해, 참여자 모집이 조기 종료될 수 있음을 미리 알려드립니다.

문의:

1. 자녀의 학교급과 학년을 선택해 주세요. *

- ☐ 어린이집 또는 유치원
- ☐ 초등학교 1-2학년
- ☐ 초등학교 3-4학년
- ☐ 초등학교 5-6학년
- ☐ 중학교 1-3학년
- ☐ 고등학교 1-3학년

2. 자녀의 성별은 무엇인가요? *

- ☐ 여자
- ☐ 남자

3. 귀하의 자녀는 스마트폰을 사용하고 있나요? (본인의 스마트폰이 아니어도 됨) *

- ☐ 예(사용한다)
- ☐ 아니오(사용하지 않는다)

4. 귀하의 자녀는 본인의 스마트폰을 보유하고 있나요? *

- ☐ 예(스마트폰이 있다)
- ☐ 아니오(스마트폰이 없다)

5. 다음의 기기 중 귀댁에서 보유하고 있는 것을 모두 체크해 주세요. *

- ☐ 스마트TV(인터넷 기능 있음)
- ☐ 일반 TV(인터넷 기능 없음)
- ☐ 컴퓨터(데스크톱PC, 노트북)
- ☐ 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등)
- ☐ 게임 콘솔(닌텐도 스위치, 닌텐도 위, 플레이스테이션, 엑스박스 등)
- ☐ 인공지능 스피커(글로바, 미니씨, 누구, 지니, 구글 홈 등)
- ☐ 가상현실(VR) 기기 (오클러스 리프트, HTC 바이브, 기어 VR)

6. 자녀는 디지털 기기로 어떤 활동을 주로 하나요? *

Long answer text

7. 자녀의 미디어 이용에 대해 부모로서 스스로 어떤 태도를 갖고 있다고 생각하시나요? *

	1	2	3	4	5	
매우 허용한다.	☐	☐	☐	☐	☐	매우 제한한다.

8. 자녀의 디지털 미디어 이용에 대해 얼마나 걱정하시나요? *

	1	2	3	4	5	
거의 걱정하지 않는다.	☐	☐	☐	☐	☐	매우 걱정한다.

9. 자녀의 미디어 이용에 대해 궁금하거나 걱정하는 점은 무엇인가요? *

Long answer text

10. 자녀의 미디어 이용에 대해 평소에 누구와 대화를 나누는지 모두 체크해 주세요. *

	해당 자녀	다른 자녀	배우자	다른 부모	온라인 커뮤...	기타
Row 1	☐	☐	☐	☐	☐	☐

11. 미디어 교육 전문가 및 다른 부모들과 함께 자녀가 살아갈 디지털 미래에 대해 열린 마음으로 대화하고 실천하며 부모로서 성장하고 싶으신가요? *

	1	2	3	4	5	
전혀 그렇지 않다.	☐	☐	☐	☐	☐	매우 그렇다.

12. 줌(Zoom)을 이용한 화상 회의에 참여할 수 있으신가요? *

☐ 예

☐ 아니오

13. 아래의 표에 제시된 날짜와 시간에 따라 총 5회의 만남에 참여하실 수 있으신가요? (개별 인터뷰 * 시간은 협의하여 정하며, 개별 과제 수행은 가정에서 각자 실행합니다.)

날짜 및 시간	프로그램	비고
6.1(화) ~ 6/4(금)	첫 만남: 개별 인터뷰(30분 ~ 45분)	일대일 미팅
6/11(금), 19:30 ~ 21:30	우리 아이의 미디어 이용, 어떻게 바라보아야 할까요? (전문가 특강 및 프로젝트 시작하기)	전체 모임 1
6/18(금), 19:30 ~ 21:30	부모가 궁금해 하는 자녀 미디어 이용 지도의 FAQ 알아보고 토론하기	전체 모임 2
	자녀 미디어 이용 이해와 지도를 위한 새로운 실천 시도하기	개별 과제 수행
6/25(금), 19:30 ~ 21:30	실천 경험 공유하고 마무리하기	전체 모임 3
6/28(일) ~ 6.30(수)	마무리: 개별 인터뷰(30분 ~ 45분)	일대일 미팅

☐ 예

☐ 아니오

14. 13번 문항에 '예'라고 답하신 경우, 성함과 휴대전화 번호를 적어 주시기 바랍니다(예: 김참여, 010-1234-5678).

Short answer text

15. 소셜 리빙랩 운영에 대해 궁금한 점이나 바라는 것은 무엇인가요? *

Long answer text

국문초록

본 연구는 소셜리빙랩 연구 방법론을 적용하여, 부모들이 참여자로서의 실천적 경험을 공유하면서 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육의 기회를 만들어갈 수 있는 부모 참여형 미디어 교육 프로그램 운영 방안 제시하고자 한다. 디지털 전환 시대와 코로나19 팬데믹이 맞물리며 청소년의 미디어 이용에 대한 가정 내 미디어 이용 지도의 중요성이 더욱 증가하고 있다. 그러나 지금까지 우리나라의 부모 미디어 교육 프로그램들은 자녀의 연령 측면에서 유아와 초등학교 저학년 등 어린 자녀의 양육에 초점을 두는 경우가 많았고, 프로그램의 내용 측면에서는 가급적 디지털 미디어 이용 시기를 늦추도록 하고 이용 시간 조절과 통제를 강조하는 미디어 과의존 및 역기능 예방 등 보호주의적인 관점의 교육을 실시하는 경향이 있었다. 따라서 청소년의 연령층과 특성에 따라 자녀들의 미디어 이용에 대해 조언하고 탐구하는 새로운 방식의 부모 미디어 교육과 청소년의 미디어 이용에 대한 최신 연구 결과에 근거한 새로운 부모 교육의 내용과 방법이 필요하다.

연구방법으로서 ‘소셜리빙랩’은 기존 공급자 중심의 연구와 개발 지닌 한계를 극복하기 위해 사용자의 참여에 의해 살아 있는 일상생활의 실험실을 특정 지역의 생활 공간 속에 만들어 공공-민간-시민의 협력을 통해 문제를 해결하기 위한 ‘리빙랩’ 방법의 하나이다. 본 연구에서는 체계적 문헌 연구와 국내외 전문가 자문 및 연구진 숙의를 바탕으로 한 소셜리빙

랩을 실천함으로써 내실있고 효과적인 프로그램을 구성 실천하였다. 연구는 크게 4단계인 <부모 참여자 모집과 선정>, <부모 참여자 대상 설문 및 인터뷰 질문 항목의 설계>, <‘자녀의 미디어 중재자로서 부모의 이해 증진’을 위한 소셜리빙랩 프로그램의 운영>, <소셜리빙랩 프로그램의 자료 수집과 분석 및 집필>로 진행되었다.

부모참여중심 소셜리빙랩 프로그램은 부모 미디어 리터러시 교육의 핵심 참여자(core participants)이자 의미구성 주체로서 부모를 상정하였다. 즉, 부모에 대한 관점을 ‘자산의 학습자관(resource view of learners)’으로 채택함으로써 삶의 과정에서 습득한 다양한 지식과 역량을 갖춘 존재로 부모들을 이해하면서 그들이 지닌 지적 특성과 경향성을 소셜리빙랩 프로그램의 참여적 학습을 촉진하는 가장 핵심적인 ‘지식 자원(funds of knowledge)’으로 활용하였다. 소셜리빙랩 프로그램은 ‘성찰적 학습자와 정체성의 변화’, ‘자기경험의 맥락화와 객관화’, ‘실천 공동체와 대화적 참여’원리를 바탕으로 총 3차시의 수업으로 구성되었다. 각 수업은 90분의 길이로 기획되었으나 부모 학습자들의 요구에 의하여 매 차시 30분 이상을 초과한 토론 수업이 운영되었다.

프로그램 운영 결과 연구참여자들은 참여 과정에서 새로운 학습을 경험하였으며 프로그램이 종료된 후에는 유의미한 변화를 보여주었다. 참여 과정에서 참여자(부모)들은 또래부모들 간 공통의 경험 나누기, ‘솔직하고 개방적인 대화를 통한 교감’으로 인한 또래부모와의 교감을 경험하였으며, 개인 과제 활동을 통해 ‘자녀의 입장과 생각을 듣기 위한 소통의 시도’, ‘부모의 학습 과정과 노력의 공유’를 통해 자녀와 새로운 방식으로 소통을 경험하였다.

이를 통해 참여자들은 자녀의 미디어 이용의 개별성과 다양성을 인식하였고 자녀와 미디어에 대한 소통 태도가 변화하였다. 또한 미디어 이용자로서 자녀에 대한 신뢰 형성. 자녀의 미디어 이용을 관찰하거나, 직접 대화를 나누어 봄으로써 자녀가 생각 없이 놀이로 이용하는 것이 아니라,

나름의 진지한 태도로 임하고 있고, 자신이 생각하는 것보다 더 다양한 목적을 위해 능동적으로 이용하고 있음을 발견할 수 있었다. 이는 결국 중재 방식과 태도의 변화로도 이어졌다. 변화의 양상은 참여자들마다 차이가 있지만, ‘미디어 이용 조절에 대한 합의된 규칙의 적용’, ‘콘텐츠 감시에서 대화를 통한 능동적 중재로의 변화’, ‘자녀의 미디어 능동적 활용에 대한 지원’, ‘미디어에 대한 이해와 학습을 지속하기’ 등의 전략을 습득하고 실천할 수 있었다.

프로그램 운영 결과 가정 내 미디어 지도 상황의 복잡성으로 인해 연구참여자들은 자녀의 미디어 이용 중재자로서 역할 갈등, 정체성 혼란을 겪고 있었다. 부모들의 이러한 특성은 부모 미디어 교육 프로그램이 사춘기 자녀의 부모들이 겪는 정체성 혼란과 역할 갈등에 대응할 수 있어야 함을 시사한다. 즉, 자녀의 미디어 이용에 대한 지도 과정에서 자녀와의 관계, 의사소통 방식, 양육 태도 등을 점검하며 부모로서 바람직한 역할 수행을 위해 어떤 노력이 필요한지 고민하며, 다른 삶의 영역에서의 역할과 통합적으로 부모 정체성을 구성해 갈 수 있는 기회를 제공해야 하는 것이 프로그램의 효과성 및 필요성을 다시금 확인할 수 있었다. 더불어 부모 교육 프로그램에 있어 참여자인 부모들은 특정한 기법이나, 지도 과정에서의 갈등을 극복하기 위한 양식화된 대화법을 기대하는 경우가 많다. 하지만 이에 대한 표준화된 정답이 존재하지 않을 뿐더러 중기 청소년으로 이행하는 자녀의 미디어 이용에 대해 부모가 일방적인 제한과 같은 중재를 시도한다면 갈등만을 낳을 수 있다. 따라서 부모 미디어 교육은 미디어리터러시의 다층적 요소에 대한 이해는 물론 미디어 이용자로서 자신에 대한 성찰, 자녀에 대한 이해를 기반으로 자신과 자녀의 관계, 삶의 맥락, 자녀의 특성을 고려한 총체적인 접근이 이루어질 필요가 있다.

이 연구는 청소년의 부모들이 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육 프로그램을 통해 마련

하기 위해 소셜리빙랩을 방법론적으로 적용한 파일럿 연구이다. 소셜리빙랩의 방법론을 청소년 부모의 미디어 교육에 적용하여 기존의 일회적 강의 중심의 교육을 지양하고 부모가 전문가와 대화적 관계를 맺으며 참여하면서 스스로의 삶에서 해결해야 할 문제를 발견하고 탐구할 수 있는 일련의 절차와 방법 및 관계를 구성하였다. 파일럿 연구로 시도한 부모 미디어 교육을 위한 소셜리빙랩 운영에서 즉각적으로 드러나거나 발견된 것들을 중심으로 하여, 프로그램의 효과성 증진을 위한 일반적 논의 사항 및 정책 제안을 아래의 몇 가지 측면으로 나누어 제시하였다.

첫째, 청소년 부모의 미디어 교육 역량 강화를 위한 소셜리빙랩의 확대 적용이 필요하다. 부모들이 참여자로서 실천적 경험을 공유하면서, 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육의 기회를 만들어갈 수 있도록, 부모 참여형 미디어 교육 프로그램 운영이 더욱 다양한 참여자를 대상으로 확대 적용될 필요가 있다.

둘째, 근거 중심 부모 미디어 교육 프로그램 확산을 위한 연구 개발과 실행이 이루어져야 한다. 미디어와 관련된 쟁점이 끊임없이 변화하고, 청소년들도 지속적으로 성장하면서 그들이 이용하는 미디어도 변화하고 청소년들이 만들어내는 미디어 문화도 달라지고 있다. 이러한 미디어 기술과 문화가 어린이들과 청소년들에게 미치는 영향 및 부모가 궁금해하는 질문이나 염려에 대해서도 지속적 관심을 갖고 연구하는 기관, 단체 및 전문가들이 연대하여 기초적인 연구를 수행하고, 이를 바탕으로 수준 높은 근거 기반의 부모 디지털 미디어 교육 프로그램을 개발할 수 있도록 연구 개발에 대한 지원이 필요하다.

셋째, 온라인 화상회의 및 웹사이트, 소셜미디어 등 온라인 플랫폼과의 연계를 통한 부모 지원 연구와 프로그램 개발이 필요하다. 디지털 미디어 기술을 적극적으로 이용하며 이루어진 소셜리빙랩은 내용적인 측면에서도 기존의 보호주의와 기능주의를 벗어난다는 의미가 있었으나, 교육 프로그램이 운영되는 방식에 있어서도 디지털 미디어가 의사소

통과 집단의 문화를 만드는 데 기여할 수 있음을 부모들이 보다 실감할 수 있게 하는 데에도 기여하였다. 더불어 미국의 커먼센스 미디어, 캐나다의 미디어스마트, 영국의 페어런트 존 등 자녀의 미디어 이용에 대해 온라인을 통해 긴급하고 신속하게 이해할 수 있도록 새로운 플랫폼이나 프로그램에 대한 정보를 생산할 수 있는 연구 개발이 이루어진다면 이를 활용하여 다양한 기관과 단체, 학교, 청소년센터 등에서 미디어 교육이 이루어질 수 있을 것이다.

2021년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 21-R01 아동·청소년 대상 디지털 성범죄 현황 및 대응방안 연구 / 장근영·임지연
- 21-R02 지역사회 청소년 스포츠 활동 활성화 방안 연구 / 김정숙·정은주·정현우
- 21-R03 10대 청소년의 정신건강 실태조사 / 최정원·문호영·전진아·박용천
- 21-R04 청소년 정치참여 실태와 활성화방안 연구 / 모상현·최용환·남미자·정건희
- 21-R05 미래지향적 청소년 시설 및 공간 혁신방안 연구 / 김경준·강경균·변나향
- 21-R06 아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구 / 김영한·이유진
- 21-R07 청년의 사회적 고립 실태 및 지원방안 연구 / 유민상·신동훈
- 21-R08 장애청소년 친화적 청소년정책 추진방안 연구 / 김지연·김승경·오욱찬·정소연
- 21-R09 청소년 분야 한국판 뉴딜 대응전략 연구 / 최창욱·좌동훈·성은모·남화성
- 21-R10 2021 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 -한국 아동·청소년 인권실태: 총괄보고서 / 김영지·최홍일·유설희·이민희·김진호
- 21-R10-1 2021 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 -한국 아동·청소년 인권실태: 심화분석보고서 / 유성상
- 21-R10-2 2021 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 -한국 아동·청소년 인권실태: 총괄보고서 / 김영지·최홍일·유설희
- 21-R11 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원정책 추진체계 구축 방안 연구Ⅲ / 황세영·이경상·송민경·조윤정
- 21-R12 포스트 코로나 시대의 청소년정책 대응 방안 연구 / 서정아·성윤숙·홍순구·권일남
- 21-R12-1 비정형 민원 데이터를 활용한 청소년 정책의제 도출 / 홍순구·임지연
- 21-R12-2 공공데이터를 활용한 청소년 정책의제 도출 / 홍성호
- 21-R13 2021 한국 아동·청소년 패널조사 / 하형석·황진구·김성은·이용해
- 21-R13-1 2021 한국 아동·청소년 패널조사: 데이터분석보고서 / 김성은·박찬호
- 21-R14 2021 다문화청소년 종단연구 / 양계민·장윤선·정윤미·한지형

21-R14-1 2021 다문화청소년 중단연구: 기초분석보고서(1기 패널) / 양계민·장윤선·정윤미·한지형

21-R14-2 2021 다문화청소년 중단연구: 기초분석보고서(2기 패널) / 양계민·장윤선·정윤미·한지형

협동연구과제

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-76-01 학교밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅳ: 질적 패널조사를 중심으로 / 김희진·서고운·김은정 (자체번호 21-R15)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-76-02 학교밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅳ: 질적 종단자료 심층분석보고서 / 김희진·서고운·김미정·류정희·권지성 (자체번호 21-R15-1)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-77-01 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기 청소년 / 임희진·황여정·유성렬 (자체번호 21-R16)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-77-02 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기 청소년 - 해외사례 분석 / 임희진·박윤주·황여정 (자체번호 21-R16-1)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-77-03 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기 청소년 - 기초분석보고서 / 임희진·황여정 (자체번호 21-R16-2)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-78-01 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구Ⅱ: 10대 청소년 / 배상률·이창호·김남두 (자체번호 21-R17)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-78-02 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구Ⅱ: 10대 청소년 - 청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모 참여 중심 소셜리빙랩 운영 방안 / 정현선·조병영·권은선·김광희 (자체번호 21-R17-1)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-78-03 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구Ⅱ: 10대 청소년 - 기초분석보고서 / 배상률·이창호 (자체번호 21-R17-2)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-79-01 청년 빈곤 실태와 자립안전망 체계 구축방안 연구Ⅰ / 김형주·연보라·정세정·변금선 (자체번호 21-R18)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-80-01 청년 사회 첫 출발 실태 및 정책방안 연구Ⅰ: 일자리 / 김기현·배정희·김창환·성재민 (자체번호 21-R19)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-80-02 2021년 청년 사회·경제 실태조사 - 기초분석보고서 / 김기현·배정희 (자체번호 21-R19-1)

수 시 과 제

- 21-R20 보호종료아동 및 자립준비청소년 자립지원 현안과 과제 / 김지연
- 21-R21 청소년 자살 원인 탐색 및 예방 대책 연구 / 서고운
- 21-R22 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구 / 문호영
- 21-R23 청년정책연구 분야별 현황 분석 / 신동훈·김세현
- 21-R24 학교미디어교육센터 설치 유형별 지역 안착방안 / 배상률
- 21-R25 이주배경 아동·청소년 행정자료 연계 및 법제화방안 연구 / 양계민

연구개발직립금

- 21-R26 정책동향분석 / 이지연

수 탁 과 제

- 21-R27 제4차 청소년보호종합대책 수립을 위한 기초연구 / 김승경·배정희
- 21-R28 청소년지도자 처우개선 및 청소년시설 운영기준 수립 연구용역 / 최용환·이희철·장혜윤
- 21-R29 청소년 자살예방 교육프로그램 효과성 분석 연구 / 김형주·강영배
- 21-R30 2021년 학교폭력 예방교육 컨설팅 매뉴얼 / 성윤숙·방인자·김유민·조아라
- 21-R31 2020 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 적용효과 분석 / 성윤숙·홍성호·김현수·장원빈
- 21-R32 한국 아동·청소년 삶의 질 지표 구축 방안 연구Ⅱ / 유민상
- 21-R33 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(중학교용-영어) / 성윤숙·임희진
- 21-R34 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(중학교용-기술·가정) / 성윤숙·서정아
- 21-R35 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(중학교용-체육) / 성윤숙·김영지
- 21-R36 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(고등학교용-영어) / 성윤숙·임희진

- 21-R37 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(고등학교용-기술·가정) / 성윤숙·서정아
- 21-R38 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(고등학교용-체육) / 성윤숙·김영지
- 21-R39 2020년 학부모용 학교폭력 예방교육 소식지 모음집 / 성윤숙·김옥수
- 21-R40 어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(초등학교용) / 성윤숙·김정민·김효주·장원빈
- 21-R41 어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(중학교용) / 성윤숙·김옥수
- 21-R42 어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(고등학교용) / 성윤숙
- 21-R43 이주배경 아동·청소년 현황통계 생성을 위한 행정자료 연계방안 연구 / 양계민·장윤선
- 21-R44 2020년 청소년종합실태조사 / 김기현·문호영·황세영·유민상·이용해·김균희
- 21-R45 2021년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 시범 운영 매뉴얼 / 성윤숙·장원빈·최동혁·김예원
- 21-R46 (초등용) 학업중단 위기 학생을 위한 비대면 꿈지락 / 황세영·송원일·배수인·유한별
- 21-R47 (중등용) 학업중단 위기 학생을 위한 비대면 꿈지락 / 황세영·송원일·배수인·유한별
- 21-R48 미디어 리터러시 교육 지원체계 구축방안 연구 / 배상률
- 21-R49 강원 2024 청소년 참여 기본계획 / 김정숙·김경준·정은주·이용해·김혁진
- 21-R50 보호대상아동 심리정서지원체계 통합구축방안 연구 / 김지연·이상정·정소연
- 21-R51 위기청소년 자립지원 표준화방안 및 평가지표 개발 연구 / 김지연·정경은·권해수
- 21-R52 인천 다문화교육 종합발전방안 연구 / 연보라·김정숙·신동훈·김재우
- 21-R53 지자체 및 중앙부처 청년정책 분야별 시행계획 평가방안 심화연구 / 배정희·장근영·이용해
- 21-R54 청소년상담사 자격제도 개선연구 / 최창욱·좌동훈
- 21-R55 청소년 참여활성화 및 권리의식 신장을 위한 제도적 기반 연구 / 좌동훈·김지수
- 21-R56 2021년 대학 성희롱·성폭력 전담기구 실태조사 / 정은주·문호영
- 21-R57 포스트코로나 시대의 성남시 청소년서비스 수요분석과 대안전략 수립 연구 / 최용환·곽창규·김민주
- 21-R58 2021 특수교육대상자 인권실태조사 / 김성은·김영지·김지연·강경균·서고운·최홍일·임경원
- 21-R59 학교 성희롱·성폭력 사안처리 컨설팅 매뉴얼 / 정은주·임지연
- 21-R60 (2022년 개정판)어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(초등학교용) / 성윤숙·유설희·장원빈

- 21-R61 (2022년 개정판)어울림 프로그램으로 열어나가는 학교폭력 예방교육 안내서(중학교용) / 성윤숙·유설희·김예원
- 21-R62 (2022년 개정판)어울림 프로그램으로 열어나가는 학교폭력 예방교육 안내서(고등학교용) / 성윤숙·유설희·신보람
- 21-R63 지속가능한 청소년국제교류사업 발전방안 연구 / 양계민·김민
- 21-R64 2021 경기도 다문화학생 직업교육 지원방안 / 양계민·장윤선·강희숙
- 21-R65 이주배경 청소년 실태조사 / 양계민·정윤미·장윤선
- 21-R66 학업중단 위기 청소년의 유형별·단계별 지원 방안 / 김영지·박하나·손진희
- 21-R67 학업중단 예방을 위한 지역자원 유형 조사 및 연계 방안 / 김성은·송원일·최홍일·배수인
- 21-R68 2021년 청소년방과후아카데미 효과만족도 조사 연구 / 서정아·조아미
- 21-R69 포스트코로나 시대의 한·중 청소년 생활실태 및 가치관 비교연구 / 배상률·장수·김수영
- 21-R70 니트 등 비경제활동 청년층의 노동시장 유입을 위한 정책방안 연구 / 김기현·유민상·배정화·신동훈
- 21-R71 청년정책 해외사례 및 시사점 / 김기현
- 21-R72 청년과 정의 연구 / 김기현
- 21-R73 이주배경 아동·청소년 지원 지역기관 연계 시범사업 모니터링, 평가 및 모델개발(2차) / 연보라·좌동훈·장윤선·김재우·오성배·장흔성
- 21-R74 2021 학교 밖 청소년 실태조사 / 김희진·임희진·김정숙·서고운
- 21-R75 다함께돌봄센터 운영 실무 개발 연구 / 황진구·좌동훈
- 21-R75-1 다함께돌봄센터 운영 실무 매뉴얼 / 황진구·좌동훈
- 21-R76 강진 청소년문화예술센터 건립 연구용역 / 김영한·이유진·선민철·이상선
- 21-R77 2021년 지역사회 청소년 성장지원 모델 운영사업 / 황세영·이경상·유민상·최홍일

세미나 및 워크숍 자료집

- 21-S01 2020 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 우수사례집 (1.28)
- 21-S02 2021년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 워크숍(1.27)
- 21-S03 2020년 어울림 프로그램 운영 우수사례 시상 및 성과보고회(1.28)
- 21-S04 청년 연속기획포럼: 『2020 한국청년을 말하다』3차 포럼-한국청년, 무엇을 원하는가?(1.15)
- 21-S05 청소년정책 토론회 『코로나 팬데믹, 그리고 청소년』(2.26)

- 21-S06 2021년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 발대식 및 사전교육 자료집(6.5)
- 21-S07 근거기반 이주배경청소년정책 추진방안모색을 위한 전문가 포럼(7.27)
- 21-S08 21세기 비전, 한국-몽골 청소년의 유라시아 이니셔티브(7.19)
- 21-S09 대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용 직무연수 자료집(7.27)
- 21-S10 2021년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 상반기 성과보고회(8.10)
- 21-S11 2021 학업중단 예방 및 대안교육 포럼: 미래 대안교육, 함께 길을 찾다-청소년에게 맞춤형 교육기회를(8.20)
- 21-S12 대안학교 및 대안교육특성화학교 역량강화 연수(8.18)
- 21-S13 2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼(8.18)
- 21-S14 2021 미디어교육 현장지원단 워크숍: 학교 미디어교육 활성화 제고 및 현장 적용 방안 수업의 실제와 사례 공 유(8.13)
- 21-S15 National Youth Policy Review: India(6.14)
- 21-S16 National Youth Policy Review: Malawi(6.21)
- 21-S17 제41회 청소년정책포럼: 미래 청소년 정책의 새로운 구상(11.5)
- 21-S18 National Youth Policy Review: Gambia(6.29)
- 21-S19 2021년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 중간워크숍 자료집(8.21)
- 21-S20 제4회 한일진로교육포럼: 코로나 시대의 진로교육, '다양한 배움의 장'에서의 진로교육기 확보장에 관한 한일비교 (9.25)
- 21-S21 미래를 대표하기: 핀란드 정부의 청소년 참여 정책(9.10)
- 21-S22 제12차 청년정책포럼: 청년의 사회적 고립 실태 및 대응방안(10.5)
- 21-S23 콜로키움 Mongolian Youth Policy Review 5차(10.1)
- 21-S24 콜로키움 Guatemalan Youth Policy Review 6차(10.8)
- 21-S25 Youth and Public Policy in Afghanistan(11.22)
- 21-S26 제42회 청소년정책포럼: 청소년 정치참여 현안과제 및 활성화 방안 모색(11.25)
- 21-S27 청소년정책 릴레이 토론회 자료집 '환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향'(10.27)
- 21-S28 영국의 청년 고용 및 훈련 정책(11.23)
- 21-S29 청소년정책 릴레이 토론회 자료집 '뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안'(11.3)
- 21-S30 청소년정책 릴레이 토론회 자료집 '뉴노멀 시대의 청소년 복지정책 방향'(11.10)
- 21-S31 직원역량 콜로키움: 실무자를 위한 예산 편성의 실제(11.22)
- 21-S32 2021 대안학교 관리자 및 담당자 역량 강화를 위한 랜선토크 워크숍 자료집(11.25)

- 21-S33 청소년 정책 토론회: 청소년활동 프로그램 성인지 감수성 제고 방안(12.2)
- 21-S34 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원 정책 추진체계 구축 시범사업Ⅲ" 시범사업 기관 성과공유 워크숍 (11.24)
- 21-S35 미국 연방정부 및 주정부의 주요 청소년 정책 사례(12.3)
- 21-S36 제10회 한국아동청소년패널 학술대회(11.19)
- 21-S37 2021년 우수 대안교육 위탁교육기관 지원사업 연차평가 사전 워크숍(12.17)
- 21-S38 2021 학업중단예방 집중지원학교 및 대안교실 성과공유회(12.16)
- 21-S39 2021 대안교육 위탁교육기관 담당자 역량강화 연수(12.16)
- 21-S40 청소년 정책 토론회: 청소년 참여활성화 및 권리의식 신장을 위한 제도(12.15)

학 술 지

- 「한국청소년연구」 제32권 제1호(통권 제100호)
- 「한국청소년연구」 제32권 제2호(통권 제101호)
- 「한국청소년연구」 제32권 제3호(통권 제102호)
- 「한국청소년연구」 제32권 제4호(통권 제103호)

기타 발간물

- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 130호 : 청소년활동의 사회적 가치 제고방안 연구
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 131호 : 청소년지도자 양성시스템 재구축 방안 연구Ⅱ
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 132호 : 국가 미래 인적자원으로서 재외동포청소년 성장과 지원방안 연구 Ⅲ
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 133호 : 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원 정책 추진체계 구축방안 연구 Ⅱ
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 134호 : 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅲ: 질적 패널조사를 중심으로
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 135호 : 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 136호 : 청소년·청년의 플랫폼 노동 실태와 대응 방안 연구

NYPI Bluenote 통계 53호 : 위기청소년 실태 파악을 위한 예비조사 결과

NYPI Bluenote 통계 54호 : 아동·청소년의 주거환경 인식조사

NYPI Bluenote 통계 55호 : Z세대 10대 청소년의 가치관 변화 연구

NYPI Bluenote 통계 56호 : 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구Ⅴ

NYPI Bluenote 통계 57호 : 위기청소년 건강권 실태

NYPI Bluenote 통계 58호 : 2020 다문화청소년 종단연구 2기 패널 주요 조사 결과

NYPI Bluenote 통계 59호 : 청소년 혐오표현 노출 실태 연구

NYPI Bluenote 통계 60호 : 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구Ⅲ: 청년 이직자

NYPI Bluenote 통계 61호 : 10대 청소년 미디어 이용 실태

NYPI Bluenote 통계 62호 : 한국아동·청소년패널조사 2018 제3차년도 주요 조사 결과 및 데이터
분석·활용

NYPI Bluenote 통계 63호 : 아동·청소년인권실태조사

연구보고 21-R17-1

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년 - 청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모 참여 중심 소셜리빙랩 운영 방안

인 쇄 2021년 12월 23일

발 행 2021년 12월 31일

발행처 한국청소년정책연구원

세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)아르빗 전화 044)863-0933 대표 유채란

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-342-8 94330

979-11-5654-340-4 (세트)

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년

청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모 참여 중심
소셜리빙랩 운영 방안