

Development and Application of YouTube Literacy Education Program

Kim, Hyungjin Lukas (Myongji University, Assistant Professor)

Jung, Hyojung¹⁾ (Dankook University, Assistant Professor)

< ABSTRACT >

The sexuality and violence of YouTube's content far exceed that of the existing media, but due to insufficient regulation, the youth are exposed to unprotected harmful content. There is a need for education on YouTube literacy, the ability to properly analyze and interpret YouTube's content. The purpose of this study was to present a new methodology for YouTube literacy education to enable children and adolescents to self-evaluate the quality of information and to consume and share contents according to social responsibility and ethical standards. A differentiated educational program was developed by fusion of the Civic Media Literacy and the Design Thinking methodology. The effectiveness of the program was enhanced through expert validations. As a result, the YouTube literacy education program significantly contributed to the improvement of students' media literacy capabilities. Especially, it contributed to the development of self-regulation, ability to self-control over immersion, and the ability to plan and develop ethical and healthy contents. Considering that this competency can greatly influence students' healthy learning experiences, ways of communication, and formation of identity, further efforts are needed to spread research and programs on YouTube literacy in the future.

Key Words : YouTube, media literacy, education program, design thinking, YouTube literacy

1) Corresponding Author: Jung, Hyojung, Assistant Professor, Dankook University, 152 Jukjeon-Ro, Suji-Gu, Yongin-Si, Gyeonggi-Do, 06890 / E-mail: hyojung.jung@dankook.ac.kr

유튜브 리터러시 교육 프로그램 개발 및 적용

김형진 (명지대학교, 조교수)

정효정¹⁾ (단국대학교, 조교수)

< 요약 >

유튜브 콘텐츠의 선정성과 폭력성이 기존 미디어의 수위를 훨씬 상회하고 있으나 이에 대한 적절한 규제가 미흡하여 청소년들이 유해한 콘텐츠에 무방비로 노출되어 있다. 유튜브 영상을 제대로 분석하고 해석할 줄 아는 능력인 유튜브 리터러시(YouTube literacy) 교육의 필요성이 대두되고 있다. 본 연구는 아동·청소년이 정보의 품질을 스스로 평가하고 사회적 책임과 윤리적 기준에 따른 콘텐츠 소비와 공유를 가능하게 하기 위한 유튜브 리터러시 교육을 위한 새로운 방법론을 제시하는 데 목적이 있다. 시민 지향적 미디어 리터러시 프레임과 창의적 문제해결방법론인 디자인씽킹을 융합하여 차별화된 교육 프로그램을 개발하였으며, 전문가 타당화 및 적용을 통하여 프로그램의 실효성을 높였다. 그 결과, 학생들의 미디어 리터러시 역량 증진에 유의미하게 기여하였음을 확인하였다. 특히, 지나친 과몰입을 스스로 통제할 수 있는 자기조절 능력과 윤리적이고 건강한 콘텐츠를 기획하고 개발하는 역량개발에 기여하였다. 본 역량이 학생들의 건강한 학습 경험, 소통의 방식, 정체성의 형성에 크게 영향을 미칠 수 있음을 고려하여 향후 유튜브 리터러시에 대한 연구 및 프로그램 확산을 위한 노력이 더욱 필요하겠다.

주요어 : 유튜브, 미디어 리터러시, 교육 프로그램, 디자인씽킹, 유튜브 리터러시

1) 교신저자: 정효정, 조교수, (06890) 경기도 용인시 수지구 죽전로 152, 단국대학교 / E-mail: hyojung.jung@dankook.ac.kr

논문투고일자: 2021. 5. 24 / 심사일자: 2021. 6. 1 / 게재확정일자: 2021. 6. 15

I. 서론

누구나 자신이 원하는 영상 콘텐츠를 시청하고 생산할 수 있는 플랫폼 유튜브(YouTube)는 사용 시간 점유율 85.6%로 가장 오랜 시간 사용되는 애플리케이션이며, 그 사용량은 계속해서 증가하고 있다(WISEAPP, 2021, March 1). 유튜브에 가장 많은 시간을 사용하는 연령은 10대로 월 평균 41시간 40분(일 평균 1시간 30분)을 사용하는 것으로 조사되고 있다(WISEAPP, 2021, March 1). 이들은 디지털 네이티브(디지털 환경을 태어나면서부터 생활처럼 사용하는 세대)로 아기 때부터 유튜브에서 유아용 콘텐츠를 보면서 자랐고, 궁금한 것이 생기면 유튜브에서 검색하는 등 유튜브 자체가 일상으로 자리 잡았다. 이처럼 사회적 영향력이 큰 유튜브에 대한 적절한 규제가 미흡하여 어린이·청소년들은 유해한 콘텐츠에 무방비로 노출되어 있다.

유튜브 콘텐츠의 선정성과 폭력성은 살해, 자살 등 기존 미디어의 수위를 훨씬 상회하고 있어 부정적 영향이 상당하다. 초·중생에게 가장 인기 있다는 유튜버들의 영상은 말끝마다 욕설이 따라붙고, 욕박지르는 모습은 물론 물리적 폭력도 여과 없이 노출돼 있어, 우리 사회는 비상식적인 행동의 일상화라는 문제에 직면하고 있다. Lee & Na(2020)는 게임 유튜브 인플루언서 동영상 시청에 따른 중학생의 폭력성 지각의 의사사회적 상호작용의 매개효과를 살펴보았다. 게임 유튜브 인플루언서의 동영상을 자주 시청할수록 폭력성을 지각하기 어려운 것으로 나타났다. 10대들은 유튜버들의 부적절한 행동을 문제 삼기보다는 ‘나도 해 보고 싶다’는 반응을 보이고, 이를 따라 하면 소위 말하는 ‘인싸(무리에 잘 섞여 노는 사람)’나 ‘파워 유튜버’가 되리라 생각하는 경향이 있다. 이는 ‘탈문자적 문맹(post-literarishes Analphabetentum)’에 의한 가상과 현실을 구별하는 능력의 박탈로 설명할 수 있으며, 사회인지이론(social cognitive theory)에서 주장하는 영상 콘텐츠로부터의 폭력행위 학습 및 현실모방으로의 전이로 설명할 수 있다(H. T. Kim, 2018).

이러한 상태에도 불구하고 이를 막을 법적 규제는 부재하며, 유튜브 측의 콘텐츠 모니터링 및 제재조치에 의존할 수밖에 없고, 이는 실질적인 해결방안이 될 수 없다. 유튜브 콘텐츠 모니터링을 통해 신고가 들어온 영상에 대한 업로드 계정 해지 및 광고 수익 배제 등의 조치가 가능하지만 이미 콘텐츠는 대중에게 노출된 상태이고, 유튜버들은 새 계정을 개설해 활동할 수 있으므로 한계가 있다. 또한, 평균 500시간 분량의 영상이 1분을 기준으로 동시다발적으로 업로드되고 있어 검열에 실질적 한계가 존재한다. 유튜브의 주요한 매출원은 프리롤(pre-roll) 및 미드롤(mid-roll) 광고로 사용자의 트래픽을 유도하는 것이 중요하다. 많은 사용자의 선택을 받기 위해 유튜브 크리에이터들은 자극적이고 비상식적인 내용의 영상을 업

로드할 유인이 크다. 또한, 아이가 유해한 영상을 보지 못하게 가정에서 단속하더라도 결국 학교와 학원에서 친구들을 통해 보고 배워오는 문제가 존재한다. 이는 무조건적 유튜브 시청 통제로는 근본적인 문제를 해결할 수 없음을 의미한다.

이러한 이유로 유튜브 영상을 제대로 분석하고 해석할 줄 아는 능력인 유튜브 리터러시(YouTube literacy) 역량을 길러내는 교육이 필요하다. 리터러시(literacy)란 읽고, 쓰고, 활용할 수 있는 문해 능력으로, 유튜브 리터러시는 디지털 미디어 리터러시의 개념에서 파생되었다. 디지털 미디어 리터러시는 디지털 미디어를 사용하기 위해 요구되는 지식, 기술 그리고 능력을 의미하며, 미디어가 전달하는 메시지를 단순히 이해하는 것뿐만 아니라 미디어를 선택하고 이용하며 제작 과정에도 참여하는 능동적인 개념이다(Ahn et al., 2019). 유튜브 리터러시는 영상 언어가 구성하는 메시지를 분석하고 적절하게 활용·제작할 수 있는 새로운 미디어 리터러시 능력을 의미한다. 기존의 디지털 미디어 리터러시 개념이 있음에도 유튜브 리터러시의 개념이 새롭게 필요한 것은 유튜브라는 단일 플랫폼이 갖는 영향력과 유튜브의 동영상 추천 알고리즘의 높은 유해성 때문이다. 유튜브에서는 단 2회의 클릭만으로 콘텐츠를 쉽게 시청할 수 있으며(Kim et al., 2018), 경우에 따라 가짜뉴스나 자극적인 콘텐츠를 반복적으로 접하여 확증 편향에 빠지게 할 수 있다(Kim & Kim, 2021). 기존의 미디어 리터러시, 디지털 리터러시 교육 프로그램의 범주에서 좁혀 유튜브 생태계, 구조를 이해하고 건 강한 활용 능력을 함양한다는 취지에서 프로그램의 도입이 요구된다. 유튜브 리터러시 능력은 가짜 뉴스 생산과 확산, 사이버 폭력 금지 등 디지털 시민으로서 갖춰야 할 소양의 개발을 포함하고 있어 문제를 해결할 수 있는 실질적 대안이 될 수 있다.

따라서, 본 연구에서는 아동·청소년이 정보의 품질을 스스로 평가하고 사회적 책임과 윤리적 기준에 따른 콘텐츠 소비와 공유를 가능하게 하기 위한 유튜브 리터러시 교육을 위한 새로운 방법론을 제시하고자 한다. 특히, 실제 상황에 적용이 어려웠던 기존 추상적 담론들의 한계를 넘기 위해 통합적이고 종합적인 문제해결 방법론인 디자인씽킹 방법론을 활용하고자 한다. 아동·청소년의 유튜브 시청 및 또래 간 공유의 상황이 매우 역동적임을 고려할 때, 통합적 사고를 촉진하는 디자인씽킹은 아동·청소년의 유튜브 리터러시 능력을 향상하는 데에 도움이 될 수 있을 것이다. 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 유튜브 리터러시 교육 프로그램은 어떻게 개발할 수 있는가?

연구문제 2. 유튜브 리터러시 교육 프로그램의 운영 성과는 어떠한가?

II. 연구1. 유튜브 리터러시 교육 프로그램의 개발

본 연구에서는 연구문제 1을 위하여 유튜브 리터러시 관련 사례·문헌 분석을 통하여 교육 프로그램의 체계 및 프로그램(초안)을 마련한 후, 이에 대한 관련 교육 및 미디어 리터러시 전문가 5인의 검토를 거쳐 실효성을 갖춘 교육체계와 프로그램 개발을 완성하였다.

1. 문헌 분석

유튜브 리터러시 교육 프로그램 개발을 위한 사례 및 문헌 분석의 대상은 기존 초등학교·청소년 대상 유튜브 사용 경험에 대한 연구, 미디어 리터러시 교육 프로그램 연구 및 사례로 삼았다. Kim, A.(2018)는 초등학교의 유튜브 문화에 대한 경험·인식 분석 결과를 토대로 교육적 대응 방안을 제안한 바 있다. 유튜브와 관련된 초등학교의 경험, 인식, 지식, 유튜브 문화에 대하여 탐색한 결과, 초등학교들은 유튜브에서 다양한 소통을 경험하며, 영상 소비자에 머무는 것이 아니라 참여자·생산자로서 의견을 제시하며, 직접 영상을 만들어 올리는 주체로 유튜브를 활용하고 있는 것으로 나타났다. 또한, 유튜브는 ‘궁금한 내용, 좋아하는 내용에 대해 필요할 때 학습할 수 있는’ 비공식적 학습의 공간으로 활용되고 있어, 영상 정보의 진위판별을 돕는 교육이 필요함을 제안하였다. 이와 더불어 유튜브에서 크리에이터로서의 정체성은 또래문화의 근간을 이루는 문화자원으로 작용되고 있는 것으로 나타나, 학생들이 유튜브라는 디지털 세계 속에서 자신의 정체성을 어떻게 만들어갈 것인지, 플랫폼에서의 소통 과정에서 유의해야 할 점은 무엇인지에 대한 교육적 개입과 지원이 요구됨을 확인하였다.

Lee(2019)는 유튜브가 오늘날 부상하고 있는 테크놀로지와 문화의 한 형식이며, 미디어 환경을 재편하고 새로운 시장과 산업을 활성화하는 좋은 계기를 마련한다는 점에서 긍정적이나, 플랫폼 자본주의에 기반을 두고 인간의 데이터화·상품화를 가속화할 것을 함께 염두할 필요가 있음을 제시하였다. 특히 유튜브 알고리즘은 지속적인 시청 경험을 만들어내고 있으며, ‘낮과 밤 구분 없이 시간을 흘려보내도록’ 하기 때문에, 평범한 개인들이 유튜브 미디어 환경의 실재를 파악하고 이해하도록 안내할 필요를 제시하였다. Lim(2020) 또한 유튜브 공간이 가진 긍정적 기대와 부정적 우려가 공존함을 제시하면서, 이는 우리가 그 공간을 어떻게 활용하는가에 따라 유동적이고 변화 가능성이 높다는 점을 제시하였다. 즉, 유튜브 공간이 참여문화와 상호작용적인 특성을 갖고 있음을 이해하고, 사회적 가치에 실현하고 기여할 수 있는(Bruns, 2008) 주체로서 크리에이터의 역할에 대한 인식, 건강하고 건전한 참

여와 소통의 방식을 배울 수 있는 계기를 마련하는 것의 중요성을 강조하였다.

Boerman & van Reijmersdal(2020)은 유튜브에서 인플루언서들의 마케팅(제품 홍보 등) 활동은 비상업적인 콘텐츠와 통합되어 광고 리터러시 역량이 성숙되지 않은 어린이의 경우, 유튜브 영상이 담고 있는 상업적 의도를 파악하기 어렵거나 혼란을 경험할 수 있음을 문제로 제기하였다. 8세-12세 어린이를 대상으로 진행한 실험 결과에서, 유튜브가 광고성 정보를 담고 있음을 분명하게 안내한 경우 동영상의 의도를 파악하고 광고 상품에 대한 구매의욕이 감소되었음을 입증하였다. 그러나 시청자가 미디어의 등장인물과 친밀한 관계를 맺고 있다고 지각하는 준사회적 상호작용(para-social relationship)이 높은 경우에는 영향을 미치지 않아, 유튜브 콘텐츠가 가진 상업적 의도를 읽어낼 수 있도록 안내하는 동시에, 준사회적 상호작용의 영향에 대한 고려가 필요함을 확인할 수 있다.

한편, Dubovi & Tabak(2020)은 유튜브가 다양하고 풍성한 학습자원을 제공하는 교육 플랫폼으로서의 가치를 갖고 있으며, 단지 동영상을 보는 것을 넘어서 논쟁적 토론과 공동의 지식을 구성해나갈 수 있는 고차적 차원의 교육모델을 지원할 수 있다는 점을 강조하였다. 즉, 유튜브가 비형식적 학습의 장으로서 건강하고 의미 있게 활용될 수 있다는 점을 학생들이 인지하고, 협력적이고 건설적인 상호작용을 통해 성숙된 담론과 성찰을 이어나갈 수 있도록 지원해야 할 것이다. 이상의 내용을 토대로 유튜브 리터러시 교육에서 다루어야 할 주요한 내용을 정리한 내용은 <표 1>과 같다.

<표 1> 문헌 분석을 통하여 도출한 유튜브 리터러시 교육 시 고려사항

연구	주요 시사점	고려사항
Kim, A. (2018)	유튜브에서 학생들은 참여자이자 생산자로 활동함	학생들이 사용자이자 생산자로서 유튜브 플랫폼을 이해하도록 안내
	유튜브는 비공식적 학습공간으로 활용되고 있음	유튜브에서 공유되는 정보를 비판적으로 검토할 수 있는 기준 및 방법 안내
Lee, H. E. (2019)	크리에이터로서의 정체성은 또래문화 형성에 영향을 미치고 있음	크리에이터로서 정체성을 건강하게 구축할 수 있는 방안 안내
	유튜브 알고리즘은 지속적인 시청 경험을 만들어내고 있음	유튜브 알고리즘이 가진 강력한 영향력과 기반구조에 대하여 안내
Lim, Y. S. (2020)	유튜브 공간은 활용방식에 따라 유동적이고 변화가능성이 높음	크리에이터이자 사용자로서 건강한 유튜브 세상을 만들어가는 방안 안내
	유튜브 공간은 크리에이터의 역할과 더불어 사용자의 건전한 소통 방식에 영향을 받음	영상 콘텐츠 개발, 저작권, 개인정보 등 실제적으로 고려해야 할 측면 안내

연구	주요 시사점	고려사항
Boerman, S. C., & van Reijmersdal, E. A. (2020)	광고 리터러시 수준이 낮은 어린이들은, 유튜브 영상이 담고 있는 상업적 의도를 파악하기 어렵거나 혼란을 경험할 수 있음	유튜브 콘텐츠가 가진 상업적 의도를 읽어낼 수 있도록 안내하고, 준사회적 상호작용의 영향에 대한 지도가 필요함
Dubovi, I., & Tabak, I. (2020)	유튜브 플랫폼은 다양하고 풍성한 학습 콘텐츠를 포함하고 있으며, 논쟁적 토론과 공동의 지식을 구성해나갈 수 있는 고차적 차원의 교육 모델을 지원할 수 있음	유튜브가 비형식적 학습의 장으로서 건강하고 의미 있게 활용될 수 있다는 점을 학생들이 인지하고, 협력적이고 건설적인 상호작용을 통해 성숙된 담론과 성찰을 이어나갈 수 있도록 지원해야 함

2. 유튜브 리터러시 교육 프로그램 개발

유튜브 관련 선행연구 분석을 토대로 얻게 된 시사점은 유튜브 또한 기존의 미디어의 맥락에 있지만, 영상 미디어를 기반으로 미디어를 구성하고 참여·소통의 문화를 더 능동적으로 구성해간다는 점이었다. 따라서 본 연구에서는 아동·청소년들이 유튜브 콘텐츠를 시청하고 공유하는 일련의 생산·소비·참여·소통의 과정을 능동적인 경험에 기반하여 지원하고자 하였다. 이를 위해 Mihailidis(2018)의 시민지향적 미디어 리터러시의 구성요소와 공감 기반의 창조적 문제해결 과정인 디자인씽킹 프레임워크를 토대로 유튜브 리터러시 교육 프로그램을 개발하였다.

Mihailidis(2018)의 시민지향적 미디어 리터러시는 총 5개의 영역으로 구분되는데, 접근(access), 분석 및 평가(analysis & evaluation), 창조(creation), 반성(reflection), 행동(action)이 그것이다. 접근은 미디어를 익숙하게 찾고 사용하며 적절하고 가치 있는 정보를 다른 사람에게 공유하는 능력, 분석 및 평가는 정보의 품질, 진실성, 신뢰성 및 관점을 분석할 수 있는 역량, 창조는 미디어 콘텐츠 제작 역량과 제작의 목적, 청중 및 구성 기술에 대해 이해하고 표현하는 능력, 반성은 사회적 책임과 윤리적 기준에 자신의 정체성을 적용하고 미디어 생활에 대한 인식을 키우기 위해 소통하고 관리하는 역량, 행동은 민주적인 가치와 태도를 기반으로 미디어를 통해 시민권을 행사하는 역량을 의미한다.

디자인씽킹은 창의적 사고와 발상을 증진하는 방법론으로써 2015년 교육과정이 강조하고 있는 새로운 지식을 창조하고 다양한 지식을 융합하여 가치를 창출하는 교육의 맥락에 부합하는 교수방법으로 활용되고 있다(Dolak et al., 2013; Dorst, 2011; Kim & Lee, 2020; Suh et al., 2016). 디자인씽킹 프로세스는 공감(empathize), 문제 정의(define), 아이디어 도출

(ideate), 프로토타입(prototype), 테스트(test) 5단계로 구성된다. 공감은 소비자(고객)의 요구와 경험에 대한 탐구와 성찰을 토대로 시사점을 얻는 단계, 문제 정의는 공감 단계를 통해 얻게 된 통찰을 토대로 새로운 관점에서 방향을 설정하는 단계, 아이디어 도출은 발산적으로 다양한 아이디어를 탐색하고, 최적의 아이디어를 선정하는 단계, 프로토타입은 아이디어를 구체적인 수준으로 시각화하거나 구현해내는 단계, 테스트는 소비자(고객) 혹은 이해관계자의 피드백을 받아 프로토타입을 발전시키는 단계이다. 경우에 따라 몇 개 단계를 통합하여 진행하기도 하며 전체 과정을 반복하기도 한다.

본 연구에서는 시민지향적 미디어 리터러시와 디자인씽킹의 프레임을 토대로 유튜브 리터러시 교육체계와 프로그램을 마련하였으며, 구체적인 내용은 <표 2>, <표 3>과 같다. 총 8회차로 운영하는 프로그램으로 기획하였으며, 시민지향적 미디어 리터러시의 주요 영역 즉, 접근, 분석 및 평가, 창조, 반성 활동을 토대로 디자인씽킹의 전체 프로세스를 재구성하였다.

<표 2> 유튜브 리터러시 교육을 위한 체계

주제	주요 내용·활동	시민지향적 미디어 리터러시					디자인씽킹				
		M1	M2	M3	M4	M5	D1	D2	D3	D4	D5
오리엔테이션	유튜브 리터러시 소개	○				○	○	○			
좋은 유튜브? 나쁜 유튜브?	유튜브의 특성·장단점, 가짜뉴스의 폐해	○	○			○	○	○			
나만의 콘텐츠 만들기	성공하는 유튜브 크리에이터, 콘티 짜기	○		○			○	○	○	○	
듣고 수정하기	콘티에 대한 피드백	○			○	○				○	
만들어보기	영상 콘텐츠 개발, 저작권, 개인정보 안내	○		○		○				○	
공유하기	유튜브 상영회 및 성찰	○			○					○	

※ M1: 접근, M2: 분석·평가, M3: 창조, M4: 반성, M5: 행동
D1: 공감, D2: 문제정의, D3: 아이디어 도출, D4: 프로토타입, D5: 테스트

<표 3> 유튜브 리터러시 교육 프로그램(초안)

회차	주요 내용·활동	강의 교안(예시)
1	오리엔테이션 <ul style="list-style-type: none"> 개 관: 프로그램 취지 및 운영계획 안내 탐빌딩: 관심 주제에 따라 팀 구성, 아이스브레이킹, 그라운드룰 협의 정보 접근/활용 방법 안내: e-NIE, 빅카인즈 등 유튜브와 토끼굴(유튜브 알고리즘과 자기주도적인 시청의 필요성) 	

회차	주요 내용 · 활동	강의 교안(예시)
2	<p>Understand(1): 문제 발견</p> <ul style="list-style-type: none"> 정보 검색: 관심 주제 관련 정보(유튜브, e-NIE, 빅카인즈) 검색 정보 분석 및 평가: 유튜브와 기타 매체(e-NIE, 빅카인즈 등)의 정보와의 비교 분석 공감지도 작성: 수집한 정보를 토대로 관심 주제를 바라보는 사람들의 생각을 시각화하여 재구성 유튜브와 페이크뉴스(올바른 정보 검색 및 판별 방법에 대한 안내) 	
3	<p>Understand(2): 문제 발견</p> <ul style="list-style-type: none"> 정보 검색: 관심 주제 관련 정보에 대한 댓글 수집 공감 지도 작성: 수집한 댓글을 토대로 다양한 이해관계자의 관점을 페르소나로 구체화 올바른 온라인 소통 및 댓글 게시 방법 관련 	
4	<p>Create(1): 아이디어 도출 및 피드백</p> <ul style="list-style-type: none"> 유튜브 콘텐츠 개발 아이디어 도출: 1) 올바른 정보 검색 및 판별 방법, 2) 온라인 소통 및 댓글 게시 방법 중 택 1 좋은 콘텐츠의 조건 멘토 피드백: 유튜브 콘텐츠 개발 아이디어에 대한 팀별 피드백 	
5	<p>Create(2): 아이디어 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> 스토리보드 개발: 유튜브 콘텐츠 개발을 위한 시나리오 논의 및 스토리보드 개발 스토리보드 검토 및 수정: 팀 내/상호 간 피드백 	
6	<p>Create(3): 프로토타입 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> 프로토타입 개발: 유튜브 콘텐츠 촬영 및 편집 유튜브 콘텐츠 개발/편집 방법 	
7	<p>Create(4): 프로토타입 피드백 및 개선</p> <ul style="list-style-type: none"> 프로토타입 테스트: 상호 리뷰 및 피드백 제공 유튜브 콘텐츠 개발 시 유의사항(저작권) 	
8	<p>Deliver: 성과 공유회 및 성찰</p> <ul style="list-style-type: none"> 유튜브 채널 탑재 및 상영회 상호 댓글달기 및 성찰 공유하기 유튜브 콘텐츠 개발 시 유의사항(개인정보 보호 등) 	

3. 유튜브 리터러시 교육 프로그램 타당화

1차 개발에서는 문헌 고찰을 통하여 강좌 개발 시 고려해야 할 시사점을 도출하였다. 이를 기반으로 개발한 교육체계는 교육공학, 미디어 리터러시 전문가 5인의 검토를 받아 최종적으로 수정하였다. 구체적으로 관련 전공자(관련 박사학위자)이거나 미디어 리터러시 연구 수행 경험이 있는 전문가로 구성하였으며, 유튜브 채널 개설 여부, 유튜브 콘텐츠 개발·공유 경험 등을 종합적으로 고려하여 전문가 패널로 포함하였다. 전문가 패널의 구체적인 정보는 <표 4>에 제시한 바와 같다.

<표 4> 타당도 검증을 위한 전문가 패널

영역	소속	관련 전공/ 연구수행	유튜브 채널 운영 및 콘텐츠 개발 경험	성별	연령대	경력
전문가1	A 대학교	◎	○	여	50대	7년
전문가2	B 방송사	◎	○	남	50대	30년
전문가3	C 대학교	◎	○	여	40대	16년
전문가4	D 대학교	◎	○	여	50대	10년
전문가5	E 연구원	◎	○	여	40대	8년

타당화를 위한 설문은 Kim & Lim(2014)이 개발한 타당성 검증 설문도구를 맥락에 맞추어 수정하여 활용하였다. 설문도구는 총 6개 문항(타당성(1), 적절성(1), 일반화 가능성(1))으로 구성하였으며 리커트(Likert) 5점 척도에 기반을 두고 응답하도록 하였다. 이와 더불어 개방형 설문으로 ‘강좌 운영 시 유의해야 할 점, 혹은 개선·보완이 필요한 부분은 무엇인가’에 대한 의견을 수렴하였다. 검토 결과는 <표 5>, <표 6>에 제시한 바와 같다.

<표 5> 유튜브 리터러시 교육 프로그램에 대한 전문가 검토 의견

	<i>M</i>	<i>SD</i>
[타당성] 도출된 역량을 토대로 프로그램의 구성요소가 논리적으로 타당하게 정리되어 있는가?	4.20	.84
[적절성] 본 연구에서 제안한 강좌는 초등학교의 미디어 교육에 유용하게 적용될 수 있겠는가?	4.40	.55
[일반화 가능성] 본 연구에서 제안한 프로그램은 초등교육 현장에 보편적으로 적용될 수 있겠는가?	4.00	1.00

<표 6> 유튜브 리터러시 교육 프로그램에 대한 전문가 검토 의견 및 해결 방안

전문가 의견	해결 방안(내용)	해결 방안(운영)
디자인씽킹 방법론에 기반을 둔 미디어 리터러시 교육 프로그램의 특성이 잘 드러나지 않음	디자인씽킹 방법론과 중요한 마인드셋을 오리엔테이션 수업에서 안내	디자인씽킹의 핵심요소 (공감·프로토타입 개발 및 피드백)를 중심으로 방법론적 차별성을 강화하여 운영
디지털 네이티브 세대, 초등학생이라는 교육 대상의 특징을 고려할 필요가 있음	주차별 학습내용으로 너무 많은 내용을 담지 않고, 한두 가지 주제에 대하여 다양하게 생각할 기회를 제공	주차별 활동과제를 통해 전체 과제를 분절하고, 주차별 성찰활동을 통해 새롭게 알게 된 것, 추가적으로 학습하고 싶은 것에 대하여 돌아보도록 유도
최종적으로 학습자가 달성해야 할 목표가 무엇인가에 대하여 구체적으로 안내할 필요가 있음	전체 프로그램이 추구하는 목표 및 최종 과제·결과물에 대한 가이드를 오리엔테이션 수업에서 안내 각 단계별 학습목표에 대한 안내 제공	-
개인정보, 저작권 등의 주의사항은 영상을 만들기 전에 실시해야 함	유튜브 콘텐츠 개발 전 염두에 두어야 할 부분에 대한 강의 진행 후, 콘텐츠 기획·개발활동 진행	-
교사 인식·경험 부족이 프로그램 운영에 장애요인으로 작용할 수 있음	-	교사용 가이드를 제공하여 단계별 학습목표 및 주요 활동에 대한 이해 및 운영을 지원 각 학교별 프로그램 진행상황에 대하여 공유할 수 있는 SNS 커뮤니티 운영

프로그램에 대한 전문가 검토 결과 프로그램의 타당성은 평균 4.20, 적절성은 4.40, 일반화 가능성은 4.00으로 수렴되었다. 프로그램 진행 과정에서 염두에 두어야 할 부분에 대한 의견으로는 개인정보·저작권 문제와 같은 부분은 유튜브 콘텐츠 제작 실습이 진행되기 전에 안내되어야 하는 내용이라는 점, 초등학생·밀레니얼 세대의 특성을 고려하여 학생들이 학습과정에서 흥미를 느끼고 몰입할 수 있도록 내용을 일방적으로 전달하기보다는, 소통·체험하며 학습할 수 있도록 지원할 것, 너무 많은 내용을 담기보다 주요한 내용을 중심으로 깊게 생각하고 기억할 수 있도록 안내할 것을 강조하였다. 전문가 의견을 수렴하여 최종적으로 완성한 프로그램의 구체적인 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 유튜브 리터러시 교육 프로그램(최종안)

주제	학습 목표	주요 내용·활동	강의 교안(예시)
여는 이야기, 유튜브 리터러시	<ul style="list-style-type: none"> 유튜브 플랫폼의 특징과 영향력에 대해 이해한다. 유튜브 콘텐츠의 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다. 	<ul style="list-style-type: none"> [생각나눔] ‘나에게 유튜브는?’ : 유튜브의 의미 돌아보기 유튜브의 영향력 돌아보기 유튜브 리터러시란 무엇일까? 디자인생커의 마음가짐 	
유튜브, 건강하게 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> 유튜브 콘텐츠를 건강하게 활용하고 공유·소통하는 방법을 알고 습관화한다. 	<ul style="list-style-type: none"> [생각나눔] 내가 보고 싶은·보고 싶지 않은 유튜브 영상 건강한 유튜브 활용 습관 만들기 [생각나눔] 좋은 유튜브 영상 평가 기준 만들기 	
멋진 유튜브 크리에이터의 조건	<ul style="list-style-type: none"> 유튜브 크리에이팅이 주제, 목적, 시청자, 영향력 등을 고려한 문제해결 과정을 이해하고 유튜브 콘텐츠를 기획한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 유튜브의 사명 나도 유튜브 크리에이터 [생각나눔] 성공하는 유튜브 크리에이터의 조건? 유튜브 시청자 페르소나 개발하기 유튜브 콘텐츠 개발 프로세스 	
유튜브 콘텐츠 기획하기	<ul style="list-style-type: none"> 유튜브 콘텐츠 기획에 대한 자신의 느낌과 생각을 적절하게 전달한다. 아이디어에 대한 타인의 의견을 건강하게 수용한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 유튜브 콘텐츠 개발 기획서 공유하기 유튜브 콘텐츠에 대한 피드백 받기 스토리보드 개발하기 스토리보드에 대한 피드백 받기 	
유튜브 콘텐츠 개발하기	<ul style="list-style-type: none"> 영상을 활용하여 효과적으로 자신의 생각을 표현한다. 유튜브 콘텐츠 개발 과정에서 발생하는 여러 문제에 대하여 이해하고, 고려해야 할 예절·윤리적 측면을 실천한다. 	<ul style="list-style-type: none"> [생각나눔] 유튜브 콘텐츠를 개발할 때 유의해야 할 점은 무엇일까? 유튜브 콘텐츠 제작 시 유의사항(개인정보, 저작권 등) 점검하기 유튜브 콘텐츠 개발하기 유튜브 콘텐츠 개발 전략 	
유튜브 콘텐츠 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 개발한 유튜브 콘텐츠에 대하여 효과적으로 발표할 수 있다. 우수한 유튜브 콘텐츠를 구분하는 기준을 토대로 평가·분별한다. 	<ul style="list-style-type: none"> [생각나눔] 유튜브 콘텐츠 평가기준 함께 만들기 유튜브 콘텐츠 공유하기 친구들의 유튜브 콘텐츠 평가하기 [생각나눔] 전체 과정 성찰하기 	

초등학생 대상이라는 점, COVID-19로 인하여 대면 수업에 어려움이 있다는 점 등을 고려하여 6회차로 전체 과정을 축소하였으며, ‘유튜브 플랫폼의 특성을 이해하고, 건전한 콘텐츠의 생산·공유·활용할 수 있도록 지원’ 하는 것에 초점을 맞추어 각 회차별 학습 목표를 구체화하고, 세부 활동을 재구성하였다. 또한, 알면 좋을 만한 내용(nice to know)보다는 반드시 기억해야 할 내용(need to know)을 중심으로 회차별 핵심 내용을 전달하고, [생각나눔] 활동을 통해 상기하고 성찰할 수 있도록 지원하였다. 또한, 본 프로그램의 특성이라고 할 수 있는 디자인씽킹의 주요 전략(공감-프로토타이핑-피드백 활동 등)이 전체 프로그램 내에 잘 녹아들도록 활동을 재설계하였다.

Ⅲ. 연구2. 유튜브 리터러시 교육 프로그램의 적용 및 성과 분석

본 연구에서는 연구문제 2를 위하여 연구1에서 개발한 교육 프로그램을 초등학교 고학년 학생을 대상으로 적용하고, 참여 학생·교사를 대상 설문을 통하여 프로그램의 성과를 확인하고자 하였다.

1. 연구 대상

개발한 교육 프로그램의 효과성을 확인하기 위하여 서울·경기 지역 소재 4개 초등학교에서 프로그램을 적용하였다. 교육 운영을 위하여 미디어 리터러시 역량이 우수한 교사를 추천받았으며, 참여 교사는 사전 연수 및 강의안 제공 등을 통하여 표준화된 방식으로 직접 교육을 진행하도록 하였다. 5·6학년 총 99명의 학생이 교육에 참여하였는데, 전 과정에 충실하게 참여한 학생 89명을 대상으로 연구 데이터를 수집하였다. 각 학교별 참여 학생수와 일 평균 유튜브 시청 시간은 <표 8>에 제시한 바와 같다.

<표 8> 연구 대상(명)

	참여 학생수	유튜브 시청시간(1일 기준)				
		1시간 이내	1-2시간	2-3시간	3-4시간	4시간 이상
서울 G초(6학년)	29	5	10	8	4	2
시흥 B초(5학년)	23	8	8	5	1	1
양주 E초(6학년)	22	3	7	6	4	2
이천 H초(6학년)	15	4	5	4	-	2
합 계	89	20	30	23	9	7

2. 연구 절차

연구2는 2020년 8월 30일에서 11월 30일까지 총 14주간 진행되었다. 8-9월 동안에는 사전 워크숍을 통하여 약 3차례에 걸쳐 진행된 워크숍을 통하여 프로그램의 취지 및 목적, 세부 운영계획에 대한 안내 및 협의가 이루어졌으며, 학교 차원의 COVID-19 대응 현황, 대면·비대면 교육 가능성 등을 공유하면서 성공적인 프로그램 운영방안을 탐색하였다.

〈표 9〉 교육 운영 방식

학교	여는 이야기, 유튜브 리터러시	유튜브, 건강하게 활용하기	멋진 유튜브 크리에이터의 조건	유튜브 콘텐츠 기획하기	유튜브 콘텐츠 개발하기	유튜브 콘텐츠 공유하기
서울 G초(6학년)	대면	대면	대면	대면	비대면	대면
시흥 B초(5학년)	대면	대면	대면	-	대면	대면
양주 E초(6학년)	비대면	비대면	비대면	대면	대면	대면
이천 H초(6학년)	비대면	비대면	비대면	-	비대면	비대면

교육 운영은 9월 넷째 주~11월 둘째 주까지 8주에 걸쳐 이루어졌으며, 〈표 9〉에 제시한 바와 같이 전체 기획된 프로그램 중 6회기 모두를 실시하거나 압축적으로 5회기를 진행, 대면 혹은 비대면 상황에서 진행하는 등 유연하게 진행하였다. 대면 상황에서 진행한 경우에는 수업 진행 후 워크시트를 활용하여 학생들이 협력적으로 수업에 참여하였으며, 비대면으로 진행한 경우에는 실시간 수업 진행 및 개인 과제 형태로 프로그램을 진행하였다. 교육운영 전·후 시점에는 프로그램의 성과를 확인하기 위하여 미디어 리터러시 역량 검사를 실시하였으며, 교육 중·후에는 웹 설문 방식으로 성찰일지를 작성·제출하도록 하여 프로그램에 대한 참여 학생·교사의 인식을 확인하였다.

3. 연구 도구

가. 미디어 리터러시 역량 검사

본 연구에서는 프로그램의 효과성을 확인하기 위하여 학습자들의 미디어 리터러시 수준의 변화 수준을 측정하고자 하였다. 이를 위하여 Ahn et al.(2019)이 제안한 미디어 리터러시

역량의 5가지 하위 변인(접근, 비판적 이해, 창의적 생산, 미디어 참여, 윤리), Yi et al.(2019)의 국가 수준 초·중학생 디지털 리터러시 측정 도구를 기반으로 유튜브 활용의 맥락에서의 미디어 리터러시 수준을 측정하기 위한 문항을 개발하였으며, 구체적인 내용은 <표 10>에 제시한 바와 같다.

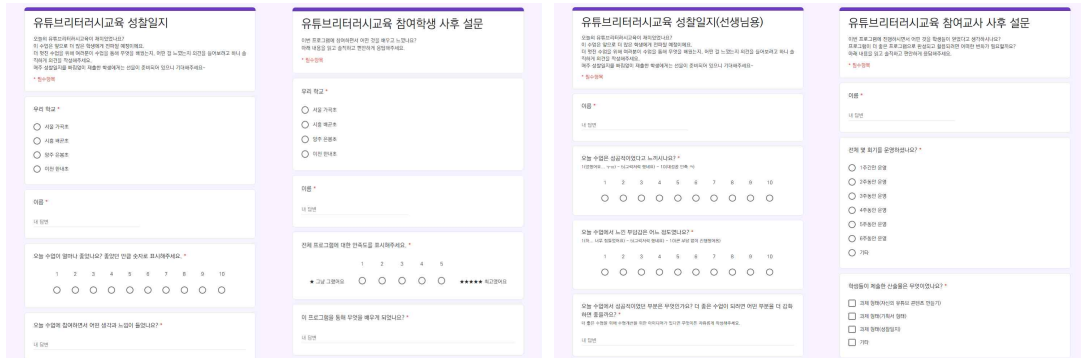
<표 10> 미디어 리터러시 하위 변인별 조작적 정의 및 신뢰도

변인		정의	Cronbach α
미디어 접근	플랫폼 이해	플랫폼의 특성을 이해하고 기술적으로 이용할 수 있는 능력	.830
	자기조절 능력	미디어에 대한 노출과 이용을 스스로 통제하고 조절할 수 있는 능력	
미디어 이해	미디어 재현 이해	미디어에서 재현된 현실과 실제와의 차이를 이해하고 구분할 수 있는 능력	.882
	상업성 이해	미디어의 경제적 구조와 산업적 특성, 상업성 등을 이해할 수 있는 능력	
	정보 판별	미디어에서 제시된 정보의 신뢰성, 편향성, 의도성 등을 판별할 수 있는 능력	
미디어 참여	콘텐츠 생산	자신의 생각, 의견, 아이디어를 담은 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력	.882
	콘텐츠 공유	자신이 생산한 콘텐츠를 적절한 대상·방식을 고려하여 공유할 수 있는 능력	
	사회적 참여	미디어 제작·공유, 피드백 기능(좋아요/댓글/추천/공유)을 통해 공동의 이슈나 문제에 대하여 자신의 의견과 생각을 건강하게 드러내는 능력	
윤리적 활용	관용과 배려	다른 사람의 입장을 이해하고 차이를 인정하며 수용할 수 있는 능력	.869
	책임 있는 이용	저작권 문제 등 타인의 권리를 침해하지 않는 책임 있는 미디어 이용 능력	
	보호	개인정보, 사생활 노출, 초상권, 아동 권리 등 자신을 보호하기 위하여 미디어 이용의 위험요인을 판별하고 대처할 수 있는 능력	

나. 만족도 설문 및 성찰일지

프로그램의 주제별 만족도 및 교육 경험에 대하여 확인하기 위하여 ‘오늘 수업이 얼마나 좋았나요? 좋았던 만큼 숫자로 표시해주세요.’ 라는 문항을 통해 매주 만족도 설문을 실시하였다. 만족도 설문은 리커트(Likert) 10점 척도에 기반을 두고 응답하도록 하였으며, 개방

형 설문을 통해 교육 참여 소감 및 개선·보완에 대한 의견도 함께 수렴하였다. 마지막 수업에서는 교육에 참여한 교사·학생을 대상으로 사후 설문을 실시하여 교육 참여 경험에 대한 의견을 수렴하고, 강좌 운영에 대한 추가적인 시사점을 도출하였다.



[그림 1] 학생성찰일지(좌: 교육중, 우: 교육후) [그림 2] 교사성찰일지(좌: 교육중, 우: 교육후)

4. 프로그램 운영 성과 분석

프로그램 운영 성과를 검증하기 위하여 수집된 양적 자료는 SPSS 22.0 Window 프로그램을 이용하여 분석하였다. 미디어 리터러시 역량은 대응표본 t검증을 통해 사전검사 점수와 사후검사 점수 차이의 통계적 유의성을 분석하였으며, 만족도 설문 결과는 기술통계를 통하여 평균, 표준편차 값을 확인하였다. 질적 자료는 웹 설문 결과를 Excel로 다운로드 받아 2인의 연구자가 각각 독립적으로 분석하여 주요 키워드를 도출하였고, 일치하지 않은 내용에 대해서는 합의가 이루어질 때까지 논의하였다.

가. 미디어 리터러시 역량 사전-사후검사 결과

미디어 리터러시 변화 수준을 확인하기 위한 사전-사후 검사를 실시한 결과, 미디어 접근 ‘책임 있는 이용’을 제외한 전체 영역에서 통계적으로 유의한 수준의 변화가 나타났다. 사전-사후검사 결과값의 차이가 가장 큰 영역은 콘텐츠 생산(2.75), 보호(2.06), 콘텐츠 공유(1.78), 플랫폼 이해(1.67), 정보 판별(1.65), 자기조절능력(1.59)의 순으로 나타났다. 하위 변인별 변화 수준에 대한 대응표본 t검증 결과는 <표 11>에 제시한 바와 같다.

<표 11> 미디어 리터러시 하위 변인별 변화 수준에 대한 대응표본 t검증 결과

		사전	사후	gap	t	p
미디어 접근	플랫폼 이해	11.89	13.56	1.67	6.049	.000
	자기조절 능력	11.27	12.86	1.59	5.793	.000
미디어 이해	미디어 재현 이해	7.61	8.70	1.09	5.194	.000
	상업성 이해	7.03	8.41	1.38	6.050	.000
	정보 관별	10.96	12.61	1.65	4.335	.000
미디어 참여	콘텐츠 생산	10.18	12.93	2.75	7.645	.000
	콘텐츠 공유	5.49	7.27	1.78	5.793	.000
	사회적 참여	6.59	8.07	1.48	5.053	.000
윤리적 활용	관용과 배려	11.80	13.17	1.37	4.479	.000
	책임 있는 이용	8.39	8.82	.43	1.795	.077
	보호	10.01	12.07	2.06	6.577	.000

나. 프로그램 주제별 만족도 및 의견

프로그램 주제별 만족도는 평균 8.30으로 나타났으며, ‘유튜브 콘텐츠 공유하기(평균 8.85)’, ‘유튜브, 건강하게 활용하기(M=8.61)’, ‘유튜브 콘텐츠 개발하기(M=8.43)’, ‘유튜브 콘텐츠 기획하기(M=8.28)’, ‘멋진 유튜브 크리에이터의 조건(M=8.21)’, ‘여는 이야기, 유튜브 리터러시(M=7.80)’ 순으로 나타났다. 각 주제별 만족도와 만족 요인(좋았던 점/새롭게 배운 점), 불만족 요인(어려웠던 점/기타 의견)에 대한 분석 결과는 <표 12>에 제시한 바와 같다.

<표 12> 프로그램 회차별 만족도 및 학생 의견

주제	만족도평균 (SD)	학생 의견
여는 이야기, 유튜브 리터러시	7.80 (1.782)	좋았던 점/배운 점: • 유튜브, 미디어 리터러시라는 것에 대해 깊게 생각해볼 수 있었다. 어려웠던 점/기타 의견: • 미디어 리터러시라는 말은 좀 어렵게 느껴졌다.

주제	만족도평균 (SD)	학생 의견
유튜브, 건강하게 활용하기	8.61 (1.496)	<p>좋았던 점/배운 점:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 각자 유튜브에 대해 어떻게 생각하고 있고, 어떻게 활용하는지에 대해 살펴볼 수 있었다. • 좋은 영상과 그렇지 않은 영상을 구분할 수 있게 되었다. • 무심코 사용해왔던 유튜브를 좀 더 건강하게 활용해야겠다고 생각했다. <p>어려웠던 점/기타 의견:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 좀 더 수업을 길게 했으면 좋겠다. • 부적절하거나 불필요한 영상을 어떻게 거를 수 있는지 알고 싶다.
멋진 유튜브 크리에이터 의 조건	8.21 (1.612)	<p>좋았던 점/배운 점:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나만의 콘텐츠를 짜 보고 나의 영상을 보는 시청자들의 입장에서 생각해 주의를 점과 시청자가 좋아하는 콘텐츠의 특성을 작성해 보았다. • 영상의 주제를 정하고 시청자들을 위한 콘텐츠를 파악하고, 기획할 수 있게 되었다. <p>어려웠던 점/기타 의견:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내가 잘하는 것을 찾는 것이 어려웠다. • 공책에 필기하는 시간이 너무 짧았다.
유튜브 콘텐츠 기획하기	8.28 (1.631)	<p>좋았던 점/배운 점:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주먹구구식으로 하지 않고 스토리보드(콘티) 구상부터 세세하게 배울 수 있어서 유익했다. • 모듈끼리 할 수 있는 것을 배웠다. 피드백을 주고받는 과정이 중요하다는 것을 알게 되었다. <p>어려웠던 점/기타 의견:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 영어가 어려운 거 빼고 다 좋았다.
유튜브 콘텐츠 개발하기	8.43 (1.367)	<p>좋았던 점/배운 점:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 녹화 하는 것, 분량 만드는 것 등 아직 처음 해보는 것 투성이라 어려움이 있었지만, 직접 만들어보는 경험이 많이 도움을 받은 것 같다. <p>어려웠던 점/기타 의견:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 더 퀄리티가 좋은 영상을 만들고 싶다.
유튜브 콘텐츠 공유하기	8.85 (1.713)	<p>좋았던 점/배운 점:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지금까지 포기하고 싶었지만 참은 보람이 있었다. 예전에는 쉽게 할 수 있다는 생각이 들었지만, 이 수업을 들으면서 모든 게 쉬운 게 아니라는 것도 알았고 노력하면 나도 할 수 있다는 것을 알게 되었다. • 직접 촬영하고 편집한 결과물을 친구들 전체한테 보여주니 부끄럽기도 했지만 재밌었다. <p>어려웠던 점/기타 의견:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 우리 반 친구들이 알려주는 비법 같은 걸 공유했으면 좋겠다.
전체 평균	8.30 (1.598)	

다. 프로그램 전체 만족도 및 의견

프로그램에 대한 주제별 만족도와는 달리 전체 만족도는 평균 9.08으로 매우 높은 수준이었으며, 개방형 설문 결과를 통해 학생들은 흥미롭게 교육에 참여하였으며, 영상 콘텐츠를 비판적으로 분별하고 조절할 수 있는 역량이 증진되었다는 의견을 확인할 수 있었다.

“영상을 보는데 쉽게 절제할 수 있었고, 영상을 보면서 누구를 위한 것인지 생각하면서 보게 되었다.” (서울 G초, 전** 학생)

“유튜브를 볼 때 조금 더 경각심을 가지고 보게 되었다. 수많은 영상 중에서 올바른 정보를 구분하고, 정보를 얻는 방법에 대해 알게 되었다.” (서울 G초, 이** 학생)

프로그램 전체 만족도에 대한 교사들의 의견은 평균 10.00으로 높은 수준이었으며, 프로그램의 특징점으로 참여형으로 설계된 교육 프로그램을 통해 학생들이 유튜브 리터러시 역량을 실제적이면서도 흥미롭게 습득할 수 있었다는 의견이 제시되었다.

“Z세대가 꼭 배워야 하는 부분을 정확히 짚어낸 것이 강점이라고 생각한다. 학생들에게 교육하는 자료에는 아이들이 알아야 할 부분이 굉장히 정확하고 다양하게 나와 있어서 놓치는 부분들이 없게 학생들에게 교육할 수 있었다. 직접 만들어보는 과정까지 포함이 되어있어서 아이들이 주체성을 가지고 수업에 참여하는 모습이 보기 좋았다.” (양주 E초 교사)

“생각보다 아이들이 유튜브를 많이 보고, 직접 영상을 만들어보고 싶어한다는 것을 알게 되었다. 선생님은 이 프로그램을 통해서 학생들의 학교 밖 모습이나 몰랐던 모습을 파악할 수 있었다. 학생들은 유튜브를 그냥, 별 생각없이 보던 수동적 시청자에서 비판적으로 생각하며 영상을 가려 보는 능력들 가진 시청자가 될 수 있었다. 나아가 영상 구성 방식을 이해하고 유튜브 영상 언어를 분석하며, 직접 영상을 제작하는 능력을 가질 수 있게 되었다. 본 프로그램을 통해 학생들은 영상을 읽고 쓰는 능력인 미디어 리터러시를 갖게 되었다. 유튜브에서는 나이에 알맞지 않는 콘텐츠들을 찾아볼 수 있고, 원격 수업 기간 유튜브 이용량이 많아지는 문제들에 대한 걱정들이 있는데 이를 해소할 수 있는 점이 좋았다.” (서울 G초 교사)

지식 습득 차원에서 프로그램의 성과로는 유튜브를 제작하는 과정에서 염두에 두어야 할 저작권, 개인정보 등에 대한 내용을 체득할 수 있었다는 점을 긍정적인 측면으로 꼽았다.

“유튜브 리터러시라는 것 자체에 대해서 알게된 것이 가장 크다. 학생들은 그저 미디어에 노출이 되어있었지 어떻게 활용하거나, 자신이 어떤 영향을 받거나 줄 수 있는지에 대해 인식하지 못하고 있는 면이 많았다. 특히 저작권과 콘텐츠를 만들때 고려해야 하는 것들이 생각보다 더

다양하다는 것을 알게 되었다. 학생들은 자신의 콘텐츠를 직접 만들어보는 과정에서, 보다 더 깊게 리터러시를 이해하고 마음에 새기게 된 것 같다.” (양주 E초 교사)

기술 습득 차원에서 프로그램의 성과로는 유튜브 콘텐츠를 기획하고 촬영-편집하는 방법과 더불어, 타인의 저작권·자신의 저작권을 보호하기 위한 방안 등 실제적인 방법에 대하여 배우는 기회를 얻었다는 점을 강조하였다.

“영상을 만들 때 사용할 수 있는 폰트나, 음악 부분에서 저작권을 반드시 찾아보고 해야한다는 것을 알게된 것 같다. 이에 더불어, 학생들은 인터넷에서 저작권 프리 음악을 찾는 기술이 생겼고 마지막에 영상 뒤에 출처를 밝힐 수 있는 능력이 생겼다.” (양주 E초 교사)

태도 면에서 프로그램의 성과로는 유튜브 플랫폼을 비롯하여 영상 미디어를 접하는 과정에서 좋은 영상과 그렇지 않은 영상을 구분하고, 그 기준에 따라 선별적으로 시청할 필요가 있으며, 자신이 콘텐츠를 개발하는 과정에서도 건강하고 의미 있는 콘텐츠를 개발하기 위한 노력이 필요하다는 점을 학생들이 깨닫게 되었다는 점을 유의미한 변화로 제시하였다.

“영상 매체를 접할 때 생각을 먼저 해야 함을 배웠습니다. 먼저 시청할 때도, 자신의 필요가 없이 그저 토끼굴 속에서 넘쳐흐르는 정보들을 자신의 기준으로 한번 선택하고 또 보는 시간도 절제해서 보는 것을 배웠고, 영상 매체를 제작할 때도 자신뿐만이 아니라 함께 보는 사람들을 고려해서 계획을 세워야 하는 태도를 깨달았습니다.” (양주 E초 교사)

더불어 잠재적인 성과로는 학생들이 스스로 자신의 유튜브 시청 습관을 통제하고 관리하려는 주도적인 태도를 갖추게 되었다는 점, 서로 좋은 유튜브를 추천하는 과정에서 나름의 기준을 마련하게 되었다는 점, 적극적이고 비판적인 시각에서 영상을 분석하게 되었다는 점 등을 주요한 변화로 체감하였다고 응답하였다.

“가장 눈에 띄게 생긴 변화는 학생들이 유튜브 추천 영상을 보면서 자신이 좋아하는 것과, 관심 있게 보던 것 이외에 토끼굴에 빠지는 확률이 줄어들었다는 이야기를 들었습니다. 이는 정보가 흘러넘치는 시대에서 학생이 자신만의 기준을 세워 선택을 하기 시작했다는 큰 변화가 나타났다고 생각합니다. 잠재적으로는 아이들이 효율적으로 시간 계획을 세워 유튜브를 보며 유익한 정보를 선별하여 볼 줄 알게 되어 유튜브 리터러시를 갖춘 청소년으로 자라는 것을 기대할 수 있습니다.” (양주 E초 교사)

“학생들은 더 이상 영상의 수동적 시청자가 아니라 적극적이고 비판적으로 영상을 보는 능동적 시청자가 되었으며, 나아가 자신만의 영상언어로 소통할 수 있는 능력을 갖추게 되었습니다.”

(서울 G초 교사)

“친구들과 함께 공통의 관심사를 찾아 콘텐츠를 제작하는 과정에서 나를 건강하게 드러낼 수 있는 콘텐츠를 만드는 방법을 알게 되었습니다. 모든 걸 믿는 게 아니라 자료를 찾아보거나 주변에 물어보거나 하는 조금 더 비판적인 태도를 가지게 된 것 같습니다.” (시흥 B초 교사)

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 최근 초등학생 및 청소년들에게 큰 영향을 미치고 있는 유튜브 플랫폼을 건강하고 의미 있게 활용할 수 있도록 지원하기 위한 교육 프로그램을 개발하고 적용하는 것에 그 목적을 두었다. 유튜브 환경이 가진 특성 즉, 사용자가 콘텐츠의 소비자이자 생산자가 될 수 있다는 점을 고려하여, 기존의 미디어 리터러시 역량 중에서도 특히 미디어의 창조 및 활용 역량을 강조하고자 시민지향적 미디어 리터러시 프레임과 창의적 문제해결방법론인 디자인씽킹을 융합하여 차별화된 교육 프로그램을 개발하였으며, 전문가 타당화 및 적용을 통하여 프로그램의 실효성을 높였다. 디자인씽킹은 공감을 바탕으로 한 사람 중심의 문제 해결, 창의성과 혁신의 촉진, 균형적 사고 발달, 낙관적 사고와 회복탄력성 증진 등의 기대 효과를 토대로 다양한 분야, 대상의 교육에서 접목되어 왔다. 디지털 인공물을 창조하는 과정에서 활용되어 온 디자인씽킹(Koh et al., 2015)은, 콘텐츠의 소비자이자 생산자로 참여하는 유튜브 사용자들을 위한 교육 프레임으로도 확대 적용이 가능하다. Shively & Palilonis(2018)는 디지털 리터러시 교육 프로그램을 위한 프레임워크로 디자인씽킹 모델을 채택한 바 있다. 연구를 통해 디자인씽킹에 기반을 둔 디지털 리터러시 교육 커리큘럼에 대한 교사들의 인식을 조사한 바 있는데, 해당 연구에서는 실제 적용이 아닌 교사들의 인식을 파악하여 적용 가능성을 탐색했다는 점에서 다소 제한적이다. Crossley(2021)는 대학교 1학년 학생들을 대상으로 디지털 리터러시 교육을 실시하는 과정에서 디자인씽킹 방법론을 적용하여 디지털 에티켓 교육을 진행하였는데, 실증적인 성과에 대하여 제시하지는 않았다. 본 연구를 통해 개발한 프로그램의 적용 결과, 학생들의 미디어 리터러시 역량 증진에 유의미하게 기여하였음을 확인하였으며, 만족도 수준 또한 높게 나타났다. 특히 유튜브를 시청하는 과정에서는 지나친 과몰입을 스스로 통제할 수 있는 자기조절 능력, 유튜브 콘텐츠를 기획하고 개발하는 과정에서는 윤리적이고 건강한 콘텐츠를 통해 자신의 정체성을 드러내는 데 기여하였다는 점에서 프로그램의 의의를 찾을 수 있었다.

다만 몇 가지 측면에서 향후 프로그램의 개선 및 보완이 필요하다. 주제별 만족도를 확인한 결과 후반부의 유튜브 콘텐츠 기획-개발-공유에 비하여 오리엔테이션 및 유튜브 콘텐츠에 대한 비판적 이해를 다루는 회차에 대한 만족도는 상대적으로 낮게 나타났다. 다른 회차

에 비해 전달하고자 하는 학습 내용의 분량이 다소 많고, 동기유발을 위한 요소가 크게 고려되지 못한 측면이 있다. 따라서 OX퀴즈나 게임 등의 요소를 추가하여 강조해야 할 정보를 전달하면서도 흥미롭게 참여할 수 있도록 돕고, 다소 어렵게 느낄 수 있는 표현이나 설명은 더 이해하기 쉽게 수정할 필요가 있다.

또한 리터러시 역량의 진단 결과, 나머지 영역에서는 통계적으로 유의한 변화가 나타났으나, 책임 있는 이용(저작권 문제 등 타인의 권리를 침해하지 않는 책임 있는 미디어 이용 능력)에 대한 부분은 변화 정도가 다소 미비하였다. 저작권 문제와 관련된 내용은 내용 및 상황에 따라 다르게 적용되어야 하는 부분이 있어 한 회기 수업으로 소화하기 어려울 정도로 내용이 방대하고 어렵게 느껴질 가능성이 있다. 쉽게 이해할 수 있도록 노하우나 팁을 중심으로 내용을 간소화하는 방향, 간단한 체크리스트 등을 제공하여 학습 부담을 낮추는 방안 등을 고려할 수 있다.

본 연구에서는 유튜브라는 플랫폼을 중심으로 영상 미디어 리터러시에 최적화된 교육 프로그램을 제안하였다는 점에서 의의가 있다. 그러나 수도권 지역 소재 초등학교 학생 중 편의 추출한 대상자들에게 적용되었기 때문에 연구결과를 일반화하는 데 제한점이 있다. 또 다른 제한점은 본 연구가 대조군이 없는 단일군 전후 설계 방식으로 프로그램의 효과성을 검증하였기 때문에, 기타 제 3의 변수의 개입 등이 연구결과에 미치는 영향을 확인할 수 없다는 점이 있다. 이상의 결과를 토대로 다음과 같이 제언하고자 한다. 첫째, 프로그램의 대상 집단을 성별, 지역, 연령, 리터러시 수준 등 다양한 이질집단을 고려하여 확대 적용하고, 프로그램의 세부 구성요소 및 운영전략을 구분한 실험설계를 통하여 프로그램의 효과성을 검증할 필요가 있다. 둘째, 유튜브 플랫폼에서 학생들에게 요구되는 리터러시 역량에 대한 개념적 기반을 더 명확하게 하고, 리터러시에 영향을 미치는 다양한 측면(정서적 측면, 부모의 관심 등 외부 요인 등)을 보다 통합적으로 고려한 프로그램으로 발전시킬 필요도 있다.

COVID-19의 영향, 모바일 기기의 확산, 세대의 특성 등을 고려했을 때 학습의 방식이 텍스트 중심에서 동영상 중심으로 변화하고 있는 과정에서 유튜브 리터러시의 중요성은 더욱 강조되고 있다. 리터러시 역량이 학생들의 건강한 학습 경험, 소통의 방식, 정체성의 형성에 크게 영향을 미칠 수 있음을 고려하여 향후 유튜브 리터러시에 대한 연구 및 프로그램 확산을 위한 노력이 더욱 필요하겠다.

References

- Ahn, J. I., Kim, Y. E., Jeon, G. R., & Choi, J. H. (2019). The similarities and differences in the perception of media literacy competence: Focusing on media education expert groups. *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 30(1), 49-87. <http://doi.org/10.36494/JCAS.2019.03.36.1.49> 국문: 안정임, 김양은, 전경란, 최진호(2019). 미디어 리터러시 역량 인식의 전문가 집단 간 동질성과 차별성. *사이버커뮤니케이션학보*, 36(1), 49-87.
- Boerman, S. C., & van Reijmersdal, E. A. (2020). Disclosing influencer marketing on YouTube to children: The moderating role of para-social relationship. *Frontiers in Psychology*, 10, 3042. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.03042>
- Bruns, A. (2008). Blogs, Wikipedia, second life, and beyond: From production to produsage. Peter Lang Inc.
- Crossley, H. (2021). *Teaching digital etiquette in the primary grades: An inquiry approach* [Unpublished master's thesis]. University of Victoria.
- Dolak, F., Uebernickel, F., & Brenner, W. (2013). *Design thinking and design science research*. University of St.Gallen.
- Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Design Studies*, 32(6), 521-532. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.07.006>
- Dubovi, I., & Tabak, I. (2020). An empirical analysis of knowledge co-construction in YouTube comments. *Computers & Education*, 156, 103939. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103939>
- Kim, A. (2018). *An exploratory study on childrens YouTube culture: Focusing on childrens communication culture*. The Korea Society for Children's Media, 179-195. 국문: 김아미(2018). *초등학생의 유튜브 경험 및 인식에 대한 탐색적 연구*. 한국어린이미디어학회 학술대회 자료집, 179-195.
- Kim, G. M., Seo, J. W., & Jeon, J. H. (2018). A study on the harmfulness of video viewing as leisure activity: Recommendation algorithm on YouTube about offtopic contents. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 30(11), 171-183. <https://doi.org/10.31336/JTLR.2018.11.30.11.171> 국문: 김경모, 서정원, 전준현(2018). 레저활동으로서 동영상 시청의 유해성에 관한 연구: 유튜브 동영상의 추천 알고리즘을 중심으로. *관광레저연구*, 30(11), 171-183.
- Kim, H. J., & Leem, J. H. (2014). Developing an instructional model for collaborative problem

- solving based on smart learning: A design-based research. *Journal of Educational Technology*, 30(4), 651-677. <https://doi.org/10.17232/KSET.30.4.651> ㉮ 국문: 김현주, 임정훈(2014). 스마트러닝 기반 협력적 문제해결 수업모형 개발: 설계기반연구. *교육공학연구*, 30(4), 651-677.
- Kim, H. T. (2018). *Media literacy practice and guidance manual for children*. Korea Press Foundation. ㉮ 국문: 김형태(2018). *어린이를 위한 미디어 리터러시 실천·지도 매뉴얼*. 한국언론진흥재단.
- Kim, I. S., & Kim, J. M. (2021). *Youtube algorithm and confirmation bias*. The Korean Association Of Computer Education, 25(1A), 71-74. ㉮ 국문: 김인식, 김자미(2021). **유튜브 알고리즘과 확증편향**. 한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집, 25(1A), 71-74.
- Kim, J. H., & Lee, S. S. (2020). An exploratory study on determinants of teachers' design thinking based on diffusion of innovation. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(1), 153-173. <https://doi.org/10.34226/gcl.2020.10.1.153> ㉮ 국문: 김진희, 이상숙(2020). 교사의 디자인사고 확산 결정요인에 관한 탐색적 연구: 혁신확산이론을 중심으로. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(1), 153-173.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H. Y. (2015). Design thinking and education. In *design thinking for education: Conceptions and applications in teaching and learning* (pp. 1-15). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-444-3>
- Yi, H. S., Kim, S. H., Lee, W. J., & Kim, H. S. (2019). *A research on the 2019 national assessment of digital literacy of Korean elementary and middle school students*. Korea Education and Research Information Service (KR 2019-6). <https://www.keris.or.kr/main/ad/pblcte/selectPblcteRRInfo.do?mi=1138&pblcteSeq=13254> ㉮ 국문: 이현숙, 김수환, 이운지, 김한성(2019). **2019년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구** (KR 2019-6). 한국교육학술정보원.
- Lee, H. E. (2019). Exploring YouTube as a form of technology and culture: Concepts of 'flow' and algorithm in digital culture network. *Media & Society*, 27(2), 5-46. ㉮ 국문: 이희은(2019). 유튜브의 기술문화적 의미에 대한 탐색: '흐름' 과 알고리즘 개념의 재구성을 중심으로. *언론과 사회*, 27(2), 5-46.
- Lee, H. S., & Na, E. Y. (2020). Perceived violence of middle school students by watching game Youtube influencer videos: Focusing on the mediating effect of parasocial interaction. *Journal of Communication Research*, 57(1), 79-113. <https://doi.org/10.22174/jcr.2020.57.1.79> ㉮ 국문: 이혜선, 나은영 (2020). 게임 유튜브 인플루언서 동영상 시청에 따른 중학생의 폭력성 지각 의사 사회적 상호작용의 매개효과를 중심으로. *언론정보연구*, 57(1), 79-113.

- Lim, Y. S. (2020). Exploring the direction for violence prevention campaign using YouTube : Focusing YouTube video network analysis. *Advertising Research*, 124, 65-100. <https://doi.org/10.16914/ar.2020.124.65> ☞ 국문: 임연수(2020). 유튜브를 활용한 폭력 예방 캠페인의 방향성 모색: 유튜브 영상 연결망 분석을 중심으로. **광고연구**, 124, 65-100.
- Mihailidis, P. (2018). Civic media literacies: Re-imagining engagement for civic intentionality. *Learning, Media and Technology*, 43(2), 152-164. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1428623>
- Shively, K., & Palilonis, J. (2018). Curriculum development: Preservice teachers' perceptions of design thinking for understanding digital literacy as a curricular framework. *Journal of Education*, 198(3), 202-214. <https://doi.org/10.1177/0022057418811128>
- Suh, E. K., Chon, E. H., & Jung, H. J. (2016). Development of lecture to increase undergraduate students' creative competency based on design thinking. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 16(4), 693-718. ☞ 국문: 서응교, 전은화, 정효정(2016). 대학생 창의역량 개발을 위한 디자인씽킹 기반 강좌 개발. **학습자중심교과교육연구**, 16(4), 693-718.
- WISEAPP. (2021, March 1), *Average monthly YouTube usage time by age*. WISEAPP. <https://www.wiseapp.co.kr/app/detail/f9ee0578fe1cc94de7482bd41accb329/?dateType=1&searchDate=2016-11-28&tabType=usage> ☞ 국문: 연령에 따른 월간 유튜브 평균 사용시간. **와이즈앱**.