

아동권리측면에서 바라본 유아 미디어 이용과 교육

강은진 선임연구위원

어린 유아들이 더 빨리 미디어 이용을 시작하고, 유아의 미디어 이용 시간은 건강한 발달을 저해한다는 우려가 깊어지고 있다. 그러나 디지털 네이티브이며, 디지털이 기본값인 환경에 살아갈 유아들에게 미디어는 이제 삶과 문화의 한 종류라 할 수 있다. UN이 제시한 디지털 환경 관련 아동권리에 대한 일반 논평 제25조에 따르면 미디어에 대한 접근과 보호는 모두 유아에게 권리에 해당된다. 이제는 미디어를 예방, 보호의 측면에서 바라보는 입장과 유아의 미디어 역량을 갖추도록 하는 투트랙 전략이 필요할 때이다. 이를 위해 본 고에서는 유아 및 유아교사를 대상으로 하는 미디어 리터러시교육이 확대될 것과 미디어 환경 속 유아의 권리보호를 위한 기준이 마련될 것을 제안하였다.

1. 유아의 미디어 이용 시간 증가에 대한 우려

가. 어린 유아들이 더 빨리 미디어 이용 시작

한국언론진흥재단의 ‘2020 어린이 미디어 이용 조사’에서는 우리나라 어린이들이 생후 12~18개월부터 텔레비전을, 5세 이후부터 스마트폰과 게임을 가장 많이 이용하기 시작하는 것으로 나타났다. 특히 가장 연령대가 낮았던 3~4세 유아들에게 미디어 기기(텔레비전, 스마트폰, 게임)를 이용하는 시기도 빨랐음을 알 수 있었다.¹⁾ 2020년에 3~4세였던 유아들은 텔레비전을 6~12개

월에, 스마트폰은 12~18개월부터 이용하기 시작하였으며, 게임 역시 3~4세부터 시작한 비율이 높은 것으로 나타났기 때문이다. 어린 유아들일수록 다양한 미디어에 더 빨리 접근함을 보여주는 결과이다.

미디어 이용 시간도 유아의 연령이 증가하면서 점점 길어지는데, 미디어 이용시간의 증가는 학령기 이후 아동의 문제행동과 학교부적응에 영향을 주는 요인으로 여겨지고 있다. 한국아동패널 10차 자료를 분석한 연구²⁾에서는 아동의 미디어 이용 시간의 증가가 의사소통능력에 부정적 영향을 준다고 밝히며, 이는 책 읽기 시간이 긍정적 영향을 주는 것과 대조되는 결과라고

1) 김영주, 김수지, 이숙정, 박민규 (2020). 2020 어린이 미디어 이용조사. 한국언론진흥재단. p. 22

2) 김지연, 이하연, 이가림(2021). 미디어 이용 시간 및 책 읽기 시간에 따른 의사소통능력 차이: 군집유형별 분석을 중심으로. 한국생활과학회 학술대회 논문집, 81-81.

〈표 1〉 미디어 기기별 이용 시작 시기

단위: 비율(%)

유형	대상	6개월 미만	6~12개월	12~18개월	18~24개월	24~36개월	3~4세	4~5세	5세 이후	한 번도 본적 없다
텔레비전	전체	3.1	14.8	26.9	15.0	15.2	13.3	6.3	5.1	0.4
	3~4세	3.5	20.0	30.7	19.2	15.2	9.5	1.4	-	0.5
	5~6세	1.6	11.7	26.8	14.4	15.2	13.7	8.9	7.2	0.6
	7~9세	4.1	13.2	23.7	11.8	15.2	16.1	8.2	7.6	0.1
스마트폰	전체	1.3	4.0	10.8	14.4	12.9	12.3	10.4	28.7	5.2
	3~4세	2.2	6.4	19.3	19.5	18.4	17.6	6.9	-	9.7
	5~6세	1.0	3.3	6.8	17.2	12.8	10.6	14.8	29.2	4.2
	7~9세	0.9	2.6	7.0	7.4	8.2	9.2	9.3	53.1	2.3
게임	전체	0.5	1.0	2.8	2.8	5.1	8.2	9.1	43.2	27.4
	3~4세	1.0	1.5	5.5	5.6	5.6	17.0	11.9	-	52.0
	5~6세	-	0.2	1.8	1.8	7.6	5.3	10.2	50.5	22.7
	7~9세	0.5	1.2	1.3	1.2	2.5	3.4	5.8	73.7	10.5

주 : 1) 전체 n=2,161명(3~4세 669명, 5~6세 719명, 7~9세 773명)
 자료 : 1) 한국언론진흥재단의 2020 어린이 미디어 이용조사, p. 22의 표를 병합한 것임.

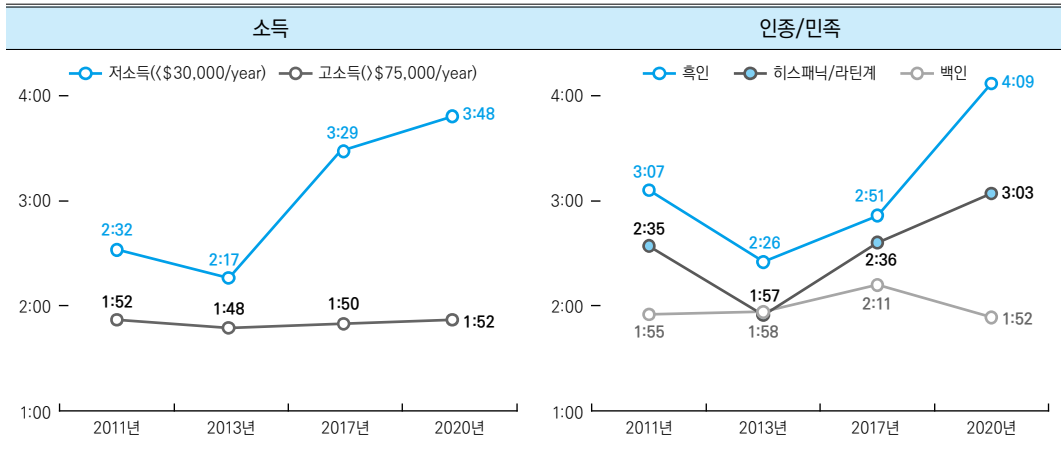
보았다. 이와 같은 결과는 인쇄매체인 책과 달리 영상 및 디지털 미디어에 대해서는 부정적 인식이 존재함을 보여주는 것이라 할 수 있다 .

나. 코로나 이후, 유아의 미디어 이용 시간의 격차 증가

미국의 커먼센스(Commonsense)의 조사에 따르면, 2020년의 미디어 이용시간은 2017년에 비해 소폭 증가한 것을 알 수 있다. 2세 미만의 유아는 49분, 2~4세는 2시간 30분, 5~8세는 3시간 5분 이상을 매일 스크린 미디어를 보는데 할애하는 것으로 나타났다³⁾. 스크린 미디어는 텔레비전, 온라인, 스트리밍 서비스, 웹

기, 각종 비디오 게임 및 디지털 활동 등을 포함한다. 그런데, 이 조사에서는 흥미로운 결과가 나타났다. 스크린 미디어를 사용하는 평균 시간이 가구의 수입과 인종에 따라 차이가 있음이 발견된 것이다. 격차는 2020년에 더욱 두드러졌다. 코로나로 인한 실내활동의 증가가 스크린 미디어 사용 시간에 영향을 주었으며, 특히 그 영향이 사회경제적배경과 인종에 따라 격차를 가져왔음을 보여주는 것이다. 고소득가구와 백인 가구에서는 애초 미디어 이용시간이 적었으며, 코로나 이후에도 변화가 적었다. 반면 저소득 가구와 흑인 및 라틴계 가구의 미디어 이용 시간은 급격히 늘어났음을 볼 수 있다. 그러나 그 결과를 자세히 보면 미디어를 읽기 등의 교

3) Rideout, V. & Robb, M. B. (2020). The common sense census : Media use by kids age zero to eight, 2020. San Francisco, CA : Common Sense.



자료 : 1) Rideout, V. & Robb, M. B. (2020). The common sense census : Media use by kids age zero to eight, 2020. p.5

[그림 1] 소득과 인종에 따른 미디어 이용 격차 (미국)

육목적으로 사용한 경우가 늘었는데, 이는 저소득층이나 흑인 부모들이 도서관을 대신해 스크린 미디어를 이용했기 때문이라는 응답을 얻었다. 이 결과는 단순히 미디어 이용 시간의 증가에 주목하기보다 미디어를 어떻게 활용하고 있는지 살펴보는 것이 중요함을 말해준다.

EUkids에서는 137개국의 8~17세 총 26,258명에게 코로나 19이후 (아동의) 삶에서 미친 영향은 무엇인지에 조사하였다. 그 결과 온라인 학습이 재밌고, 잠도 잘 자고, 책 읽을 시간도 많아졌다는 긍정적 이야기도 있었지만, 친구와 만날 시간이 줄었으며, 기쁨이나 두려움보다는 지루함의 감정을 많이 느꼈다고 보고하였다.⁴⁾ 국내에서도 코로나가 장기화되며 초등학교뿐만 아니라 유치원과 어린이집에서 원격교육을 실시하였다. 놀이꾸러미(또는 놀이키트)를 마련해 유아들이 실물 중심의 놀이를 하게 하며, 이 경험

을 원격상황에서 쌍방향으로 소통하는 방안을 제시하는 등 노력을 기울였다⁵⁾. 이렇듯 미디어를 통한 놀이와 학습을 모색하고 있지만 교사와 부모들은 여전히 미디어 이용 시간 증가가 초래할 위험성에 대해 우려한다. 더 나아가 유아의 가정환경과 배경에 따른 미디어 이용 시간의 격차는 학습 및 발달 격차와도 연계될 수 있다는 점에서 주의 깊게 살펴볼 필요가 있다.

2. 미디어 환경에서 유아의 권리

다른 한편으로 유아의 미디어 이용을 아동의 권리 측면에서 바라볼 필요가 있다는 주장도 제기된다. 2021년 2월 4일 UN에서는 ‘디지털 환경 관련 아동권리에 대한 일반 논평 제25호’⁶⁾를 채택한 바 있다. 이것은 어린이들이 실제 세

4) eukidsonline(2020). Children’s rights during Coronavirus : Children’s vies and experience./http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/ research /research-projects/eu-kids-online

5) 김은영, 강은진, 권미경, 박원순 외(2020). 유아원격교육 프로그램 개발 연구. 교육부, 서울시교육청.

6) 출처 : 유엔아동 유엔인권고등판무관 홈페이지 : https://www.ohchr.org/EN/HRBodies/CRC/Pages/GCChildrensRightsRelationDigitalEnvironment.aspx

계뿐만 아니라 온라인 환경에서도 “어린이의 권리를 보호하고 옹호하기 위한 실제적인 조치로서, 어린이의 시민권, 자유, 개인 정보에 관한 권리, 차별받지 않을 권리, 보호, 교육, 놀이 등에 관한 권리를 보장하기 위해 디지털 환경이 어떻게 조성되어야 하는지”를 국제 사회에 제시한 것이다.

어린이의 디지털 권리 보장을 위한 네 가지 원칙은 다음과 같다.

첫째, 디지털 환경에서 아동이 차별받지 않을 권리이다(제2조 차별금지). 협약 당사국은 모든 어린이가 디지털 환경에 공평하고 효과적으로 접근할 수 있도록 보장하며, 적절한 수단을 강구해 교육 환경, 지역사회, 가정에서 디지털 환경에 자유롭게 안전하게 접근해 사용할 수 있도록 지원하는 정책과 프로그램을 마련해야 한다.

둘째, 협약 당사국은 디지털 환경의 속성을 고려하여 어린이 대상 디지털 환경을 제공, 규제, 설계, 운영 및 사용하는 데 있어 어린이의 정보 접근, 수용, 전달에 관한 권리와 함께 각종 위험으로부터의 보호 등 ‘아동 최선의 이익’(제3조)원칙을 추구하는 정책을 추진해야 한다.

셋째, 협약 당사국은 어린이의 삶과 생존, 발달의 권리(제6조)로서 디지털 환경이 제공하는 기회를 보장하고 위험으로부터 보호해야 한다.

넷째, 디지털 환경에서 아동의 의견이 청취될 권리이다(제12조 의견청문권). 국가에서 어린이를 위한 디지털 환경을 조성함에 있어 입법, 정책, 프로그램, 서비스와 교육을 마련할 때에는 반드시 어린이의 견해를 존중해야 하고, 어린이의 의견을 청취해 의견이 반영될 수 있는 방안을 마련해야 한다.

이상의 내용에서는 디지털 환경에서의 아동의 권리를 보장하기 위해서는 미디어교육 관련 입법, 정책, 교육프로그램에 대한 정부의 구체적인 조치가 필요하다고 제안한다. 일반논평 25호의 특징을 살펴보면, 디지털 환경이 아동친화적으로 구성되어야 하며, 아동이 자신의 의견을 충분히 표현하고 소통, 참여하도록 교육적, 정책적 지원이 필요함을 말해준다.⁷⁾ 이미 문재인 정부는 디지털 포용정책과 미디어 리터러시 등에 관련된 정책을 추진해 오고 있다는.⁸⁾ [국정과제 70] 미디어의 건강한 발전(방통위)에서는 17년부터 미디어교육 종합추진계획을 수립해 추진하며 시청자미디어센터 전국 확대 계획을 수립하고 있다. 교육부에서는 미디어교육 지원 체계를 구축하고, ‘미리네’라는 플랫폼을 구축해 학교의 미디어교육 활동을 지원하고 있는 등 다양한 분야의 미디어교육을 위한 노력은 진행 중이다. 유아에게도 디지털 기기나 콘텐츠에 대한 예방을 위해 미디어교육이 제안되고 있으나, 한국언론진흥재단과 시청자미디어재단의 일부 사업으로 이루어지고 있으며, 한국인터넷진흥원에서는 인터넷 과의존 예방 교육을 위한 인형극이나 자료 개발의 형태로 보급되고 있다⁹⁾.

국내의 디지털 환경에서의 아동권리를 살펴본 연구에 따르면,¹⁰⁾ 우리나라가 디지털 기기에 대한 물리적 접근성은 높은 수준이지만 그에 비해 아동친화적 언어, 콘텐츠, 플랫폼 등 환경 조성은 미흡함이 지적되고 있다. 이 외에도 아동의 사생활 보호나 의견표명권 보장, 디지털 환경에서의 피해구제가 효과적이지 않아 이에 대한 개선이 요구된다는 의견이다. 이상의 논의들은 어린이를 더이상 수동적 존재로 보기보다는

7) 김아미(2021). 디지털 환경 속 아동이 자신의 목소리를 낼 수 있도록: 유엔아동권리협약이 제안하는 아동의 디지털 권리. MEdiary 13. 시청자미디어재단.
 8) 정현선(2021). 어린이의 권리는 디지털 세상에서도 중요하다! 한국언론진흥재단.
 9) 한국인터넷진흥원 아름다운인터넷세상 홈페이지 : www.아인세.co.kr
 10) 장민영(2020). 미래세대를 위한 법적 과제1 : 디지털환경에서의 아동권리를 중심으로. 법제연구원.

콘텐츠의 생성자이자 정보의 배포자로서 적극적인 역할을 수행하는 존재로 바라보고, 그에 맞는 역량을 기르도록 지원할 것을 제안한다.

AI, 메타버스 등 최신 '디지털이 기본값(default)'¹¹⁾인 환경에서 함께 살아가야 할 유아에게 미디어 이용을 막기보다는 어떻게 잘 사용할 수 있는지의 역량을 길러주는 것이 필요하다는 것이다. 현대 어린이는 디지털 환경에서 소통하는 것이 더 자연스러운 '디지털 네이티브(digital native)'로 불린다. 이는 미국의 교육학자 Prensky¹²⁾가 학습자인 어린이가 스스로 배우는 실제적 학습이 되어야 함을 강조하기 위해 창안한 용어이다. 앞서 소개한 바와 같이 이제 미디어는 유아의 생활 세계와 밀접하며, 여러 놀이문화 중 하나이다. 그러므로 실제 세계와 같이 디지털 세계, 미디어 세계에서 유아의 권리와 발달의 권리로서 미디어교육에 대해 바라볼 필요가 있다.

3. 미디어역량을 위한 유아 미디어리터시 교육

가. 유아 미디어 리터시교육

미디어교육은 '미디어로 필요한 정보를 찾고 제공되는 정보를 비판적으로 이해하는 데에서 더 나아가, 미디어를 활용하여 정보와 문화를 생산하고 사회에 참여하는 역량을 기르는 교육'을 의미한다.¹³⁾ 미래를 살아갈 어린이에게 미디어는 세상을 객관적으로 비춰주는 창이 아니라 특정 방식으로 대상을 재현하고 있음을 알려주

어, 비판적으로 이해하고, 또 이해한 것을 실천으로 옮기도록 하는 데에서 출발한다. 그런 측면에서 그동안 인쇄글자를 읽고 쓰는 능력으로 표현되었던 리터러시(literacy)를 미디어로 확장하여, 모든 종류의 의사소통 수단을 기반으로 접근하고, 분석하며, 평가, 창조, 행동¹⁴⁾하는 능력으로서 미디어 리터러시를 정의한다. 유아에게 있어 미디어 리터러시는 발달적으로 적합한 미디어에 접근, 참여 및 탐색, 이해, 비판적 탐구, 평가, 창작하는 기초 능력(emerging ability)이라 정의될 수 있다¹⁵⁾. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

- ① 접근(access) : 미디어를 효과적으로 찾고, 사용하며 선택하기
- ② 참여와 탐색(engage & explore) : 목적과 즐거움을 위해 의도적으로 미디어 사용하기
- ③ 이해(comprehend) : 미디어 메시지와 관계를 이해하고, 적절하게 그 지식을 전달하기
- ④ 비판적 탐구(critically inquire) : 미디어 메시지에 대한 질문과 분석하기
- ⑤ 평가(evaluate) : 미디어가 나와 나의 과제에 적합한지 질문하기
- ⑥ 창작(create) : 의도를 가지고 미디어 만들기

나. 국내외 유관기관의 유아 미디어 리터시교육

유아대상의 미디어 리터러시교육은 해외의 다양한 기관에서 이미 이루어지고 있다. 미국의 Technology in Early Childhood Center에 서는 미디어 리터러시의 6가지 행동(action)을

11) 정현선(2021). 디지털 환경의 어린이 권리와 부모 미디어 리터러시 교육의 과제. 한국열린부모교육학회 정기학술대회 자료집, 11-34.

12) Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1-6.

13) 교육부 보도자료(2019. 7. 29). 학교 미디어교육 내실화 지원 계획 발표.

14) NAMLE(2018). <https://namle.net/mle-common-core-standards/>

15) <https://teccenter.erikson.edu/publications/media-literacy-report/>

제시하며 이에 따른 활동을 개발한 바 있으며, Center for Media Literacy에서는 6가지의 중심개념을 가지고 유아를 지원하기 위한 질문을 제시하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 이 메시지는 누가 만든 것입니까?

둘째, 나의 주의집중을 위해 어떤 기술들이 사용되었습니까?

셋째, 다양한 사람들은 이 메시지를 어떻게 다르게 해석합니까?

넷째, 이 메시지는 어떤 생활방식, 가치와 관점이 나타나거나 생략되어 있습니까?

다섯째, 이 메시지가 전달된 이유는 무엇입니까?

이 외에도 Commonsense에서는 균형잡힌 미디어 사용에 대한 노래, 온라인 안전에 대한 내용을 유아의 발달수준에 맞게 미디어 리터러시교육으로 다루고 있다.

우리나라에서는 교육부에서 부모와 함께 하는 전자미디어 교육활동(2007)을 다룬 바 있고, 여성가족부에서 '건강한 미디어 사용으로 가족 사랑을 키워요'(2010)라는 활동을 개발한 적이 있으나, 주로 생활 속에 미디어의 기능과 이용 습관에 대해 다루고 있으며, 소수의 개인 연구자들의 연구가 진행된 정도이다. 최근에는 시청자미디어재단에서 씨앗별교육프로그램을 통해 유아대상 미디어교육 프로그램을 개발하고 있으며, 한국언론진흥재단에서도 개발 진행 중이다. 이러한 사업은 앞서 소개한 국정과제 70을 근거로 미디어교육의 대상과 범위를 취약계층으로 확대하기 위한 일환이며, 유아 및 장애인 대상 미디어교육도 이에 속한다.

다. 유치원과 어린이집에서의 미디어 리터러시교육

그렇다면, 유아교육·보육기관에서의 미디어 리터러시교육은 어떻게 이루어지고 있을까? 영국, 뉴질랜드, 핀란드 등의 해외에서는 유아교육과정 내에 미디어리터러시 관련 내용을 포함하여 미디어 환경에 대한 미래세대의 대비를 도모하고 있다. 최근 개정된 누리과정에서는 별도의 내용을 다루고 있지는 않지만, 신체운동·건강 영역의 내용 중 '안전하게 생활하기'의 'TV, 컴퓨터, 스마트폰 등을 바르게 사용한다', 자연탐구 영역의 '생활 속에서 탐구하기'의 '도구와 기계에 대해 관심을 가진다'에 미디어 관련 내용이 포함되어 있다. 이 외에 의사소통, 사회관계, 예술경험 영역의 내용들이 미디어 리터러시교육에서 강조하고 있는 부분들과 맥을 같이하고 있다고 볼 수 있다.¹⁶⁾

유치원과 어린이집에서 미디어 리터러시교육이 이루어지기 위해서는 먼저 교사들이 유아들의 놀이 속에 드러나는 미디어의 특성에 대해 살펴볼 필요가 있다. 놀이 속에 등장하는 특정 인물과 표현, 가치 등은 유아가 미디어를 접하며 내면화하고 조건화된 것이다. 조건화라고 표현한 것은 놀이를 하다가 갑자기 광고 노래를 흥얼거리고 하고, 어떤 캐릭터를 보면 바로 그 인물이 광고했던 물건을 떠올리거나 연상하기 때문이다. 유아들의 놀이 주제에도 미디어의 영향은 고스란히 반영된다. 유아들이 역할놀이를 하며 유명 유튜버를 따라 놀이감과 놀이방법을 소개하는 모습은 자주 발견된다. 이들은 유튜버가 주로 사용하는 언어를 따라하고, 놀이가 끝나면 마치 카메라 밖으로 퇴장하는 것처럼 놀이의 온오프(on/off)도 분명하다.

16) 강은진(2021). 놀이하는 유아에게 적절한 미디어 리터러시의 방향은? MEdiary 13호

둘째, 유아의 놀이에 등장하는 다양한 이슈들을 눈여겨 살펴보다가, 적절히 지원해 줄 필요가 있다. 유아의 놀이 속에는 세상을 보는 가치도 담고 있기 때문이다. 놀이하는 유아들의 말과 행동, 놀이규칙을 살펴보면 성역할, 인종, 물질만능주의, 외모지상주의 등 다양한 편견이 숨어 있음을 발견하게 된다. 교사는 유아의 놀이 안에 발견되는 다양한 이슈들에 대해 적절한 질문이나 자료를 제공해 유아들이 편견을 갖지 않도록 지원할 필요가 있다.

셋째, 교사자신이 미디어 이용에 대한 다양한 사례를 보여주는 것이다. 유치원과 어린이집의 활동과 놀이공유를 위해 미디어는 다양하고 창의적으로 활용될 수 있다. 유아들과의 탐색, 이야기나누기 상황에서 정보탐색, 의견공유, 협력을 위해 미디어를 사용하는 모습을 자연스럽게 보여주며 유아들이 미디어의 선기능에 대해 경험하게 하는 것이 필요하다.

넷째, 미디어교육은 가정과의 연계가 무엇보다 중요하다. 기관에서의 이용보다 가정에서 부모와 함께 사용한 미디어 경험이 더 많고 오래 지속되기 때문이다. 가정과의 연계를 통해 유아와 가족의 미디어 이용습관과 태도에 대한 점검이 필요하며, 부모님들에게 미디어교육의 필요성에 대해 공유하는 노력이 필요하다.

이를 위해서는, 유아대상 미디어교육 방안과 유아교사 대상의 미디어리터러시 교육도 함께 이루어질 필요가 있을 것이다. 앞서 교육부에서는 학교 현장의 미디어 교육에 대한 체계적인 정책 지원과 함께 미디어 교육 교원역량 강화를 계획해 추진해 오고 있다. 그러나 유치원 유아와 교원은 그 대상에 포함되어 있지 못한 실정

이다. 미디어 이용은 유아기부터 시작된다는 점에서 중요하므로 유아와 유치원 교원 및 어린이집 교사들을 위해서도 미디어 교육과 관련 정책이 지원될 필요가 있다.

4. 유아의 미디어 권리보호를 위한 기준 마련

유아의 미디어 권리보호를 위해서는 교육과 함께 구체적이고 실효성있는 기준 마련도 시급하다. 유아도 유튜브 제작 등 미디어 창작에 참여해 능동적 수용자로서 자리매김한다는 긍정적인 측면이 있으나, 여전히 주의해야 할 부분들이 있기 때문이다. 최근 방송통신위원회는 유튜브나 방송출연 아동 출연자의 권익보호를 위한 가이드라인 구성한 바 있다¹⁷⁾. 현재 우리나라는 자율적 규제조치가 법적으로 강제되지 않고 있어, 콘텐츠에 등장한 아동들의 권리가 침해되어도 이에 대한 제재 방안이 없기 때문이다. 오히려 아동이 해로운 콘텐츠에 접속하지 않도록 유아 스스로나 부모가 주의해야 하는 개인의 책임으로 돌리고 있다. 그러나 유튜브 키즈크리에이터가 등장하는 상황에서 오히려 방임, 정서적 학대, 신체적 학대 등 아동학대 범주에 속하는 행동의 빈도가 높게 나타나고 있음이 관찰되었다¹⁸⁾. 동영상 크리에이팅이 산업과 연결되면서, 출연자인 아동은 보호받지 못하는 실정이다.

부모들이 자녀를 보여주기 위해 사용하는 SNS의 사진 게시 역시 유아의 사생활보호라는 측면에서 심각한 우려가 존재한다. 세이브더칠

17) 방송통신위원회(2020). 방송출연 아동·청소년의 권익보호를 위한 표준제작 가이드라인. https://kcc.go.kr/user.do;jsessionid=FYCbGDDHAYV3D4uFqWSMuTDqcxADHl4p61hM3n5aFUGx2bl_VpBePKLkGA12TVkY.hmpwas01_servlet_engine1?mode=view&page=A02030700&dc=K02030700&boardId=1099&cp=1&boardSeq=50391

18) 김희주, 정익중(2020). 아동 출연 유튜브에 나타난 아동학대 현황. 아동과 권리, 24(4), 585-613.

드러낸 “쉐어런팅 인식 개선 캠페인”¹⁹⁾을 통해 SNS에 노출되는 아동의 개인정보가 아동이 성 범죄에 연류되거나 납치 등 위험한 범죄로 연계될 수 있음을 알리고 있다. 자녀의 사진이 소아성에 성향의 범죄 사이트에 게시되거나 자녀의 정보가 신분도용에 이용될 수 있다는 점을 고려하면 아무리 어린 유아라 해도 자신의 사생활과 개인정보를 보호받을 권리가 있으며, 그 보호책임은 성인과 국가에 있다.

국내에 미디어 이용에 대한 규제 법률이 많지만, 실제 아동, 특히 유아에게 적용될 수 있는 법률은 많지 않다. 디지털 환경에서 아동권리의 측면에서 접근권, 차별금지, 사생활보호권, 교육권 및 폭력으로부터의 보호 등이 연계되고 있으나, 그 범위도 제한적이다.²⁰⁾ 아동권리협약 제25조에 따라 유아가 디지털 권리를 찾고 능동적인 이용자로 성장하기 위해서는 실질적인 기준과 가이드라인의 마련이 필요할 것이다.

19) 고우현(2020). SNS에 올린 내 아이 사진, 아이가 동의했나요? 세이브더칠드런 “쉐어런팅 인식 개선 캠페인. <https://dadoc.or.kr/2977>. 쉐어런팅은 공유(share)와 양육(parenting)의 합성어임.

20) 장민영(2020). 미래세대 보호를 위한 법적 과제1 : 디지털환경에서의 아동권리를 중심으로. 법제연구원.