

<p><b>주제</b></p>	<p><b>창조산업과 미래 유망 직업 소개하기</b></p>
<p><b>가이드</b></p>	<p>진로: 미디어</p> <p style="text-align: center;">관심 주제에 대한 반론 적기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducing the view you oppose(내 관심 분야에서 반론하고 싶은 주장 선정하기)</li> <li>2. Acknowledging the view you oppose(반론하고 싶은 주장에 대한 뒷받침 근거 1개 적기)</li> <li>3. Refuting(반론하기)</li> <li>4. Supporting(나의 반론에 대한 뒷받침 근거 2개 적기)</li> <li>5. Conclusion(결론)</li> </ol> <p>&lt;안내사항&gt; 총 120단어 이상으로 글을 완성</p> </div> <p>예시:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Introducing the view you oppose</b> Many people believe that social media is a beneficial tool in our daily life.</p> <p><b>Acknowledging the view you oppose</b> It is true that social media does give us more opportunities to share news and ideas in our community.</p> <p><b>Refuting</b> However, I argue that social media has more disadvantages than advantages.</p> <p><b>Supporting 1</b> To begin with, invasion of privacy is always a danger on social media. This is because our personal data can easily be hacked and shared on the Internet. When your information is made public, you are the one that suffers from all the losses.</p> <p><b>Supporting 2</b> In addition, social media can have a negative impact on your academic performance. This is because using social media is</p> </div>

distracting and time-consuming. You can end up wasting all your time instead of working on your assignments and improving your grades.

**Conclusion**

Therefore, I strongly believe that social media is more harmful than helpful and that we should reduce the use of it.

\* 해당 가이드를 활용해, 규현 학생의 관점에서 수행평가 답안을 완성하시면 될 것 같습니다.

**I Disagree with Your Argument!**

**조건 1**

**<Introducing the view you oppose>**

Starting with the trend of the short-form content platform 'TikTok', many people think that short-form content is efficient content.

숏폼 콘텐츠 플랫폼 '틱톡'의 유행을 시작으로, 많은 사람들은 숏폼 콘텐츠가 효율적인 콘텐츠라고 생각한다.

**조건 2**

**<Acknowledging the view you oppose>**

This is because the consumer's day is 24 hours, so they can communicate through short platform contents to get new information and have fun.

수요자의 하루는 24시간으로 한정되어 있기에, 숏폼 콘텐츠를 통해 소통하며 새로운 정보를 얻고 재미를 느낄 수 있기 때문이다.

**Refuting**

However, I argue that short platform content is not efficient because it is adversely affecting our lives.

하지만, 나는 숏폼 콘텐츠가 우리의 삶에 악영향을 끼치고 있기에 효율적이지 않다고 주장한다.

**조건 3**

**<Supporting 1>**

Short platform content is difficult to convey in-depth knowledge. This is because it is difficult to contain complex and diverse information within a limited time and space due to the nature of short platform content. Therefore, it is not possible to develop comprehension and literacy more when consuming long content.

숏폼 콘텐츠는 깊이 있는 지식을 전달하기 어렵다. 이는 숏폼 콘텐츠의 특성상 제한된 시간과 공간 안에서 복잡하고 다양한 정보를 담기 힘들기 때문이다. 따라서 긴 콘텐츠를 소비할 때 보다 이해력과 문해력을 발달시킬 수 없다.

#### 조건 4

##### <Supporting 2>

In addition, all the short-form content we consume is 'similar things'. This is because the algorithm continues to show only similar things. This phenomenon is referred to as a 'filter bubble'. If people continue to be exposed to filter bubbles, they will have difficulty listening and acknowledging others' opinions. This can lead to a number of social problems.

게다가 우리가 소비하는 숏폼 콘텐츠들은 전부 '비슷한 것들'이다. 알고리즘이 계속해서 비슷한 것만 보여주기 때문이다. 이러한 현상을 '필터버블'이라고 칭한다. 필터버블 현상에 계속해서 노출된다면 사람들은 타인의 의견을 경청하고 인정하는 데에 어려움을 겪게 된다. 이는 여러 사회 문제로 이어질 수도 있다.

##### <Conclusion>

Therefore, I strongly believe that short platform content is not efficient. We need to find deep content, not rely too much on short content.

따라서, 나는 숏폼 콘텐츠가 효율적이지 않다고 강하게 믿는다. 우리는 짧은 콘텐츠에 너무 의존하지 않고, 깊이 있는 콘텐츠를 찾아야 한다.

\* 제시된 최대 분량에 맞게 작성해드렸습니다.

#### 참고. 짧은 콘텐츠, 짧아진 생각 [문화 전반]

지하철 풍경을 바라보면 시대의 변화를 쉽게 느낄 수 있다. 20년 전만 해도 주섬주섬 가방에서 책을 꺼내 읽거나, 신문을 널찍이 펼쳐보던 사람들이 여럿이었다. 그러나 몇 년이 지나자, 다들 이어폰을 꽂고 음악을 들으며 흔들리는 전철 안에서 각자만의 세상을 즐기게 됐다. 그리고 또다시 시간이 흐른 지금, 지하철 안에는 쇼핑을 하고 드라마를 보고 만화를 보고 웹서핑을 하는 사람들이 있다. 자그마한 직사각형 휴대폰으로 우리는 혼자만의 공간에 들어가 무엇이든 할 수 있게 됐다.

자연스레 우리의 즐길 거리는 교체되어갔다. 1화에 60분 하던 드라마, 두툼한 소설책, 놀이터로 나가 친구들과 뛰어노는 시간이 줄어들었다. 대신에 짧고 화려한 영상 콘텐츠, 쉽고 빠르게 이해할 수 있는 웹툰/웹소설, 보상이 즉각적으로 주어지는 게임이 그 자리를 차지했다.

디지털 미디어와 통신 기술의 발달로 세상에는 순식간에 다양한 콘텐츠가 차고 넘치기 시작했다. 보고 싶은 건 너무나 많은데 볼 시간이 모자란 지경이다. 옛날에는 지상파 3사의 드라마만 골라 봐도 됐다면, 지금은 종편, 케이블 채널은 물론이고 웹드라마, OTT 플랫폼의 오리지널 콘텐츠까지 봐야 하는 시대다.

수요자의 하루는 24시간으로 한정되어있는데 공급은 범람하듯이 계속해서 쏟아져나오니,

해결방법은 하나뿐. 콘텐츠의 길이를 줄이는 것이다. 1시간짜리 영상을 보기 위해서는 시간을 내야 한다. 유명하다는 장편 소설도 읽는 데 시간이 오래 걸린다는 부담이 있다. 하지만 한 회를 감상하는데 10분, 5분이 소요되는 것이 있다면 우리는 쉽고 빠르게 그 콘텐츠에 접근하게 된다.

레드오션으로 향해가던 영상업계는 근 몇 년 새에 더 폭발적인 성장을 보였는데, 거기에는 숏폼 콘텐츠가 큰 역할을 했다. 짧게는 10초, 길면 3분가량의 영상을 업로드하고 사람들과 함께 즐기는 숏폼 플랫폼이 대성공을 거뒀기 때문이다. 월간 사용자 수 10억 명의 '틱톡', 그리고 후발주자인 '유튜브 쇼츠', '인스타그램 릴스'는 숏폼 콘텐츠 창작자들을 끌어 모이기 위해 엄청난 투자까지 진행하고 있다.

하지만 이 '효율적인' 디지털 콘텐츠 소비 변화는 우리의 사고 과정에 악영향을 미치고 있다. 기승전결의 과정을 천천히 풀어나가는 기성 콘텐츠들은 감상자의 뇌를 여러 방면에서 자극해준다. 특히 전통 매체인 책은 글을 읽을 때 발달할 수 있는 이해력과 문해력에 아주 큰 영향을 준다.

실제로 1020세대가 선호하는 영상 길이는 15분 내외로, 전 세대 중 가장 짧다. 영화를 다 감상하기보다는 유튜브에서 영화 요약본을 찾아보고, 선별된 정보만 알려주는 뉴스레터로 사회 소식을 접하는 우리 젊은 세대는 옳은 길을 가고 있을까.

물론, 책을 읽지 않는다 하여 꼭 이해력이 떨어지는 것은 아니다. 오히려 다양한 매체를 통해 정보를 얻는 능력이 뛰어날 수도 있기 때문이다. 디지털 리터러시의 측면으로 보면 이는 자연스러운 변화다. 글을 통해서만 다양한 세상을 느끼고, 감정과 생각의 깊이를 넓힐 수 있는 것은 아니니까.

하지만 여기서 한 가지 문제점이 더 있으니, 짧게 소비하는 콘텐츠들마저 '비슷한 것들만' 소비하고 있다는 것이다. 바야흐로 알고리즘의 세상에 살고 있는 우리의 주변은 온통 선별된 것투성이다. 유튜브, 넷플릭스는 물론이고, 쇼핑 앱, 일반 포털플랫폼까지. 이들은 소비자의 사용 기록, 패턴, 경향을 모으고 분석해 개개인이 만족할 수 있는 콘텐츠를 소개해준다. 알고리즘의 추천에 의해 보게 된 드라마가 내 마음에 쏙 들었다면 우연이 아니라 그들의 알고리즘이 잘 짜인 결과이다.

이 알고리즘은 우리에게 '새로움'을 선사해주지 않는다. OTT 플랫폼이 추천해준 드라마가 처음 알게 된 것일지는 몰라도, 새로운 감정과 생각을 일깨우지는 못할 수 있다. 내가 좋아하는 것, 보고 싶은 것을 알고 있는 알고리즘이 계속해서 비슷한 것만 보여주기 때문이다. 이렇게 맞춤형 정보 제공 때문에 편향된 정보에 갇히는 현상을 '필터버블'이라고 칭한다. 필터버블 현상에 계속해서 노출된다면 사람들은 타인의 의견을 경청하고 인정하는 데에 어려움을 겪게 된다. 또 잘못된 고정관념이나 편견이 강화돼 사회, 정치적으로 여러 문제가 발생할 수도 있다.

우리는 모르는 것을 만날 때 변화할 수 있다. 같은 것만 씹고 뜯고 맛보고 즐기다가는 그 맛조차 잊어버릴지 모른다. 한정된 시간 내에 실패하지 않을 확률이 높은 무언가를 즐기는 것도 좋지만, 가끔 우리는 그 틀을 적극적으로 벗어나려 노력해야 한다.