

디지털미디어교육전공 박사학위 논문 연구계획서 양식

(복사 후 내려받아 작성하여 입학 서류와 함께 제출합니다. 박사학위과정 지원자는 이 내용을 바탕으로 지도 받기를 원하는 교수님께 연락을 드려 상의할 수 있습니다. 이 연구계획서는 박사과정 입학 후 **2학기** 말에 다듬어 다시 제출하여 지도교수를 정식으로 선정하게 되며, 학위논문제출자격시험(**4학기 이상 응시**) 이후 지도교수와 협의하여 수정 보완한 후 정식으로 학위논문 계획 발표를 거치게 됩니다.)

학번:

이름:

1.연구 주제 (영문 병기: **Title of the Project**)

국문:

영문:

2. 지도교수 (**Prospective Supervisor**)

OOO 교수 (경인교육대학교 교육전문대학원 디지털미디어교육 전공)

3. 연구 목적 및 목표 (**Goals and Objectives**)

3.1.목적

3.2.목표

4. 요약 (Synopsis-한 문단)

.

5. 연구 배경, 선행 연구 검토 및 이론적 개념 틀 (Literature Review & Theoretical Backgrounds – 1~2페이지) - 연구의 공백(gap)

6. 기대되는 학술적, 실천적 기여 (Expected Contributions) - 3가지 이상

7. 고려하는 연구 방법론 및 방법 (Methodology & Methods)

7.1. 방법론

7.2.자료 수집 도구

7.3.자료 분석 도구와 방법

8. 연구 일정 계획(Work Plan)

9. 필요 자원 및 예산 계획 (Resources)

10. 참고문헌 (References) – APA 7th 방식 (20개 이상)

- 일반적인 사항은 [디지털미디어교육 전공 석사학위논문 계획서 양식 및 참고자료](#) 참고.

디지털미디어교육전공 박사학위 논문 연구계획서 샘플

학번: 이름: 정OO

[이 샘플은 정현선 교수가 2022년~2026sus까지 수행한 해외 공동 연구를 예로 들어 작성한 것입니다.]

1. 연구 주제 (Title of the Project)

어린이, 어린이 디지털 산업과 메타버스: 디지털 자본주의 시대의 글로벌 아동기 연구
(Kids, KidTech and the Metaverse: Global childhoods in digital capitalism)

2. 지도교수 (Prospective Supervisor)

OOO 교수 (경인교육대학교 교육전문대학원 디지털미디어교육 전공)

3. 연구 목적 및 목표 (Goals and Objectives)

3.1. 목표 (Goal)

- 디지털 자본주의 시대 어린이 대상 디지털 기술 서비스가 어떻게 어린이의 정체성과 일상, 디지털 권리에 영향을 미치는지를 분석한다.

3.2. 목적 (Objectives)

- 메타버스 중심의 디지털 산업에서 ‘어린이가 된다는 것’의 의미를 탐색한다.
- 플랫폼 기반의 기술 상호작용이 아동에게 어떤 사회문화적, 경제적 영향을 주는지 분석한다.
- 아동의 디지털 권리, 놀이, 노동, 소비자성에 대한 비판적 시각을 제시한다.
- 어린이, 부모, 교사의 인식과 실행을 탐구하여 디지털 미디어 시대 아동기와 디지털 미디어 리터러시 교육의 지향점을 모색한다.

4. 요약 (Synopsis)

이 연구는 메타버스 환경(예: Roblox)에서 어린이가 어떤 방식으로 디지털 산업에 참여하고, 어떻게 규정되는지를 탐색한다. 기존 아동 연구와 플랫폼 정치경제학 이론을 바탕으로, 디지털 자본주의 내 어린이의 위치와 의미를 재해석하며, 실제로 로블록스를 사용하는 어린이와 부모를 대상으로 한 면담을 통해 현장의 목소리와 실제 경험을 분석한다.

5. 연구 배경 및 이론적 틀 (Background)

- 메타버스는 현재 아동을 타겟으로 한 주요 디지털 공간으로 급부상 중
 - Roblox 등 플랫폼 기업은 놀이와 노동의 경계가 모호한 참여형 경험을 통해 아동을 플랫폼 생태계에 통합
 - 기존 연구: 놀이, 데이터화, 학습, 디지털 권리 등에 국한됨 (연구의 공백)
 - 본 연구는 플랫폼의 정치경제, 기술 어포던스, 상업적 구조, 아동의 실천성까지 포괄
 - 이론적 기반: 비판적 디지털 연구(Plantin et al., 2018), 아동학(James & Prout, 1997; Jenks, 2005), 디지털 노동(Cohen, 2008; Duffy, 2018)
-

6. 기대 기여 (Expected Contributions)

- 아동 디지털 권리에 대한 이론적·실천적 이해 제고
 - 디지털 산업 내 아동의 노동 및 소비 구조 분석
 - 플랫폼 기반 글로벌 아동기의 형성 방식에 대한 학문적 프레임 제안
 - 정책 수립, 교육, 부모 가이드라인 등에 적용 가능한 현장 기반 데이터 제공
-

7. 연구 방법 (Methodology)

7.1. 방법론

- 질적 연구 기반 민족지적 접근(ethnography)
- 심층 면담: 어린이 00명(연령/성별 고려), 부모 00명 → 총 00명
- 참여자 검증, 슬라이드 기반 시각적 인터뷰, 반구조화 면담 사용



7.2. 자료 수집 도구

- 아동 면담용 구글 슬라이드
- 반구조화된 질문지(아동, 부모, 교사 각각)
- 온라인 사전 설문(부모, 교사용)

7.3.자료 분석

- 주제 분석(thematic analysis)
- 참여자 배경 및 사회경제적 요인 고려
- 비언어적 표현 및 시각적 응답 포함한 다층 분석

8. 연구 일정 (Work Plan)

연도	내용
2024.12	연구윤리 승인, 참여자 모집 및 1차 면담 시작
2025.01	아동 및 부모 대상 2차 면담 완료
2025.02	자료 전사 및 1차 분석
2025.03~2025.08	주제 분석 및 이론적 정렬
2025.09~2026.02	논문 작성 및 학술 발표
2026.03~	논문 제출, 학술지 투고

9. 필요 자원 및 예산 계획 (Resources)

- 면담 사례비(아동: 3만원 × 2회, 부모: 6만원 × 1회)
- 온라인 플랫폼 사용비(ZOOM, 전사 서비스 등)
- 슬라이드 설계 및 설문 시스템 운영비
- 연구참여자 관리 및 자료보관을 위한 클라우드 스토리지 운영

10. 참고문헌 (Bibliography)

Abidin, C. (2015). Micromicrocelebrity: Branding babies on the internet. *M/C Journal*, 18(5). Retrieved from

<http://www.journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1022>

Barassi, V. (2020). *Child data citizen: How tech companies are profiling us from before birth*. MIT Press.

Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From production to produsage* (Vol. 45). Peter Lang.

Buckingham, D. (2018). Foreword. In R. Thomson, L. Berriman, & S. Bragg (Eds.), *Researching everyday childhoods: Time technology and documentation in a digital age*. (pp. vii –xi). Bloomsbury.

Burke, A., & Marsh, J. (Eds.) (2013). *Children's Virtual Play Worlds*. Peter Lang.

Clark, L. S. (2013). *The parent app: Understanding families in the digital age*. Oxford University Press.

Cohen, N. (2008). The Valorization of Surveillance: Towards a Political Economy of Facebook. *Democratic Communiqué*. 22 (1) 5-22.

Cook, D. T. (2011). Commercial epistemologies of childhood: 'Fun' and the leveraging of children's subjectivities and desires. In D. Zwick & J. Cayla (Eds.), *Inside marketing: Practices, ideologies, devices* (pp. 257-268). Oxford University Press.

Cook, D. T. (2019). Children's market researchers as moral brokers. *Journal of Cultural Economy*, 12(1), 70-82.

Dezuanni, M. (2020). *Peer pedagogies on digital platforms: Learning with Minecraft Let's Play videos*. MIT Press.

Duffy, B. E. (2018). (Not) *Getting paid to do what you love*. Yale University Press.

Gee, E., Takeuchi, L., & Wartella, E. (2018). *Children and families in the digital age*. Routledge.

Grimes, S. (2021). *Digital playgrounds: The hidden politics of children's online play spaces, virtual worlds, and connected games*. University of Toronto Press.

Holloway, D., Willson, M. A., Murcia, K., Archer, C., & Stocco, F. (Eds.). (2021). *Young children's rights in a digital world: Play, design and practice*. Springer Nature.

Jarrett, K. (2015). *Feminism, labour and digital media: The digital housewife*. Routledge.

- James, A., Jenks, C., & Prout, A. (1998). *Theorizing childhood*. Polity Press.
- James, A., & Prout, A. (2003). *Constructing and reconstructing childhood: Contemporary issues in the sociological study of childhood*. Routledge.
- Jenks, C. (2005). *Childhood*. Routledge.
- Kleeman, D. (2021, September 14). What is the 'metaverse' & why does it matter? Kidscreen. <https://kidscreen.com/2021/09/14/what-is-the-metaverse-why-does-it-matter/>
- Kucklich, J. (2005). *Precarious playbour: Modders and the digital games industry*. Fibreculture, 5.
- Livingstone, S. (2017). An updated UNCRC for the digital age. Retrieved from <https://blogs.lse.ac.uk/medialse/2017/01/19/an-updated-uncrc-for-the-digital-age/>
- Plantin, J.-C., Lagoze, C., Edwards, P. N., & Sandvig, C. (2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, 20(1), 293–310.
- Postigo, H. (2014). The socio-technical architecture of digital labor: Converting play into YouTube money. *New Media & Society*, 18(2), 332-349.
- Taylor, T.L. (2018.) *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press: Princeton, NJ.
- Roblox. (2022, January 26). A year on Roblox: 2021 in data. Roblox Newsroom. <https://corp.roblox.com/newsroom/2022/01/year-roblox-2021-data>
- Statista. (2024). Daily active users (DAU) of Roblox games worldwide from 4th quarter 2019 to 2nd quarter 2024, by age group. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1190309/daily-active-users-worldwide-roblox/>
- Yamada-Rice, D. (2021, September 23). Researching the Metaverse. Medium. <https://komesanyamada.medium.com/researching-the-metaverse-6c02d252c9d9>
- Zelizer, V. A. (1994). *Pricing the priceless child: The changing social value of children*. Princeton University Press.