

베르띠팀, 우수상 수상

허위조작정보로부터 지구를 구하라



[리포트]

친환경제도, 정말 환경을 위한 것인가?

[게 임]

너의 마음을 얻기 위한 친환경 대작전!



베르띠(vérité)

서채은, 박윤설, 전지혜, 조수빈
(부산 연제고등학교 2학년)

각오 한마디!

고등학교 2학년이 되어 해야 할 과제들이 늘어남에 따라 필요한 자료조사의 양도 늘어나게 되었습니다. 이로 인해 팩트체크의 필요성을 몸소 느끼게 되었습니다. 하지만 직접 행하기에 어려움이 있었는데, 이번 대회를 통해 팩트체크하는 방법을 알게 되었고, 팩트체크의 중요성을 더욱 인지하고 이를 널리 알리고 싶다는 생각이 들었습니다. 그래서 조직하게 된 팀이 베르띠(vérité)입니다. 공교롭게도 이번 주제가 환경이라, 환경에 관심이 많은 친구 한 명과 미디어를 목표로 하는 친구 세 명이 마음이 맞아 함께하게 되었습니다. 저희 팀의 강점은 팀원 모두 활동적이고 적극적인 성향을 가지고 있어 소통이 잘되어 진행에 있어서 막힘이 없다는 점입니다! 앞으로의 예선 과제에서 최대한의 역량을 내어 양질의 팩트체크를 해보려 합니다!

팩트체크 리포트



친환경 제도! 정말 환경을 위한 것인가?

주제 ① 태양광 에너지는 친환경 에너지가 아니라 환경파괴 에너지이다.

1-1. 태양광 폐패널은 재활용이 안되는 산업쓰레기이다.

1-2. 태양광 전자파·빛반사로 주변에 해를 끼친다



최우리 기자

태양광 패널은 에너지가 아닙니다. 태양광 발전시설은~~~ 에너지다. 라고 표현하는 것이 맞겠습니다.

주제 ② 친환경 자동차, 온실가스 감축에 큰 효과를 보인다.

주제 ③ 친환경 제품이 정말 도움이 될까?

3-1. 텀블러, 리유저블컵 사용으로 환경 보호 효과를 낼 수 있다.

3-2. 종이빨대는 환경에 도움이 된다.

3-3. 친환경 플라스틱은 환경을 지키기 위한 대안이다.

주제 ④ 우리나라의 재생 에너지 비중이 전 세계 최하위권이다.

주제 ⑤ 유튜브 시청이 환경오염을 유발한다.

정재철 기자

위에서 언급한 주제들은 내용적으로 중요한 주제일뿐 아니라 팩트체크 과정에서 충분히 하나의 아이템이 될만한 것들입니다. 때문에 주제를 좀 더 압축해서 검증하고자 하는 바를 분명히 하는 것이 더 좋을 듯 합니다. 물론 하단에 나름의 검증결과를 밝히긴 했지만 여전히 논란이 되고 있는 사안들도 있고, 기사 한 두 개로 사실여부를 판정하기엔 선부른 측면도 있어 보입니다. 따라서 주제를 좀 더 좁히고 대신 좀 더 깊이있게 사실여부를 추적해 들어가는 게 어떨까 싶습니다. 여기에는 단순한 기사인용 외에도 전문가들을 직접 인터뷰하거나 관련 통계를 뽑아 보거나 논문이나 책을 참조해 보는 등 다양한 방식이 활용될 수 있습니다.



Q 이 주제를 선택하게 된 이유

교과서에서든 뉴스에서든 환경에 대한 이야기가 나오면 가장 대표적으로 태양광, 전기차, 신재생 에너지 등을 볼 수 있다. 교과서와 뉴스에서 보는 내용들이라 별다른 의심 없이 환경에 무조건 도움이 될 것이라 생각해왔지만, 이번 체커톤 예선 주제를 통해 이에 대해 팩트체크 해보고 싶었다. 또 환경에 대한 관심도가 높아지고 있는 상황에서 우리가 흔히 아는 기업들은 친환경적인 변화를 주도하고 있다. 하지만 이 변화들이 정말 도움이 되는지 의문을 품어왔기에 이러한 주제를 선택하게 되었다.

Q 팩트체크 방법에 대한 계획

- 전문가의 견해 (논문,...etc)
- 이미 팩트체크가 되어있는 전문가들이 쓴 신문기사
- 친환경 에너지 발전에 관한 책
- 친환경 에너지 생산 기구들의 종류, 그리고 그것들의 효과
- 위의 자료들을 바탕으로 팩트체크

Q 팩트체크 하는 데 도움을 얻을 수 있는 자료 또는 사람

SBS 사실은, SNU 팩트체크 사이트, 여러 신문사에서 자료를 찾을 수 있었다.



최우리 기자

기존 팩트체크 자료에 나온 내용을 보다 확실히 확인하기 위해서 원자료를 찾아보는 것도 좋습니다.

체크해보기



주제1. 태양광 에너지는 친환경 에너지가 아니라 환경파괴 에너지이다.

1-1. 태양광 폐패널은 재활용이 안 되는 산업쓰레기이다.

《오래 쓰면 중금속 녹아나온다고? 태양광 패널 ‘괴담’의 진실》

2020. 08. 31. 중앙일보 김정연 기자

태양광 패널은 이론상으론 정선박스의 플라스틱을 빼면 모두 재활용이 가능한 소재다. 태양광 패널을 재활용하는 데 관건은 무게의 80%를 차지하는 유리다. 유리에 붙은 금속을 제대로 분리하면 거의 100% 재활용을 할 수 있다. 그런데 아직 분리 기술이 완벽하지 않은 건 사실이다.

《태양광 패널 용출 실험 그래픽》 중앙일보 김영옥 기자

⇒ ‘폐 패널은 산업쓰레기’ : 절반의 사실. 그러나 각 성분을 분리하기만 한다면 모두 재활용할 수 있는 ‘재활용품’이다.



최우리 기자

분리한다면 쓰레기가 아니지만, 아직 기술이 부족해 분리하지 못하는 군요. 현실적으로는 쓰레기와 같지만, 원칙적으로는 쓰레기가 아닌 것 같습니다. 이와 관련해서는 분리 기술 개발의 필요성과 가능성, 현재 분리기술의 발전 정도를 확인하는 것도 좋겠습니다.

1-2. 태양광 패널은 태양광 전자파, 빛반사로 주변에 피해를 끼친다.

《태양광에 대한 오해와 진실》

2019. 01. 02. 투데이에너지 송명규 기자

태양광 모듈은 빛을 흡수해 전기를 생산해야 해서 빛을 반사하지 않기 위해 특수 코팅을 하는데, 이때 사용하는 페인트는 흰색 페인트 외벽이나 밝은색의 목재보다도 반사율이 낮다.

《태양광발전, 전자파 인체에 영향 있을까?》

2018. 09. 16. 에너지Time뉴스 이순형 공학박사/전기기술사

전자파는 전기 및 자기의 흐름에서 발생하는 일종의 전자기에너지이고, 전기장이 반복하면서 파도처럼 퍼져 나가기 때문에 전자파로 부른다. 태양광 전자 판은 50볼트 이하의 직류 전기를 생산하고 있어서 전자파가 발생하지 않는다고 봐야 한다. 다만 인버터를 통해 교류로 변환하고 이를 변압기를 통해서 22.9킬로볼트로 승압하는 송전방식이기 때문에 그 양은 일반 가정에서 사용하고 있는 가전제품보다도 더 적다

⇒ 태양광 패널의 반사율은 흰색 페인트 외벽이나 밝은색의 목재보다도 낮기 때문에 태양광 패널이 빛 반사로 피해를 끼친다는 것은 사실이 아니. 태양광 전자판은 50볼트 이하의 직류 전기를 생산하기 때문에 전자파가 발생하지 않는다고 봐야 한다.



최우리 기자

기사 한 건으로 확인하는 것은 다소 위험합니다. 태양광 패널을 직접 생산하는 업체 관계자 인터뷰를 시도하거나 이를 연구한 논문을 통해 근거를 들어서 논지를 이어가는 것을 더욱 추천드립니다.

주제2. 친환경 자동차, 온실가스 감축에 큰 효과를 보인다.

《LCA에 기반한 전기차의 발전원별 환경효과 분석》

2018. 5. 31. 한국 환경 연구원(KEI) 이소라 외

친환경 자동차는 운행 과정에서는 탄소 배출량이 0이지만, LCA(전 과정 평가)에 의하면 생산과정에서 온실가스가 배출된다. 그러나 이 양 조차도 내연차의 절반 수준이다. 또한 한국환경정책평가연구원의 자료에 따르면 결과적으로 전기차 보급 증가로 인해 저감되는 온실가스 양이 61.7g/km이고, 1대당 12만km 주행을 기준으로 2030년 전기차 100만대 보급을 목표를 적용하면 전기차 보급으로 인해 저감되는 온실가스 양은

7,024천 톤으로 나타났다.

⇒ 친환경 자동차가 온실가스 감축에 큰 효과를 보인다는 것은 사실이다.



최우리 기자

한국환경연구원은 정부 기관으로 환경 관련 최고의 연구자들이 모인 기관입니다.

전기차가 휘발유나 경유로 굴러가는 자동차보다 온실가스 발생을 적게 하는 것은 맞습니다. 그러나 이 전기를 충전하는 것이 석탄에서 댄 전력으로 가능했다면? 전기차는 분명히 내연기관차보다 온실가스 배출량이 적지만 전 과정을 볼 때 완전하지는 않습니다. 이 때문에 석탄발전소 대신 재생에너지 발전량을 늘릴 수 있는 태양광, 풍력발전 비중을 늘려야 한다는 주장이 나옵니다.

《친환경 전기차의 두 얼굴》 2021. 12. 18. KBS 세계는 지금 243

회전기차 배터리가 생산되는 과정에서 원료인 리튬, 코발트 등의 채굴 과정에서 환경 오염이 이뤄지고 있다. 채굴 방식도 비윤리적 논란이 있다고 한다.

⇒ 친환경 자동차가 온실가스 감축에 큰 효과를 보인다는 것은 대체로 사실이 아님을 알 수 있다.



최우리 기자

위에 적은 친환경차의 온실가스 감축 효과를 인정한 팩트체크와 충돌하는 것 같습니다. 여기서 확인했듯이 배터리를 만들기 위해서는 리튬과 코발트 등의 원료가 필요합니다.

주제3. 친환경 제품이 정말 도움이 될까?

3-1. 텀블러, 리유저블컵 사용으로 환경 보호 효과를 낼 수 있다.

《스타벅스 굿즈: 텀블러·리유저블컵은 ‘친환경’일까?》

2021. 10. 05. BBC news 코리아 저자 미상

다회용 컵 소재는 일회용 포장재나 배달 용기로 사용되는 ‘폴리프로필렌’이라는 일반 플라스틱이다. 온실가스 배출량은 제품의 소재와 무게에 따라 달라진다. 폴리프로필렌 컵 역시 제작과 폐기 과정에서 페트병 소재 일회용 컵과 똑같이 온실가스를 배출한다.

하지만 일회용 컵보다 더 단단하고 두껍게 만들다 보니 배출량이 더 늘어나게 된다.

실제로 텀블러 등 다회용 컵은 엄격한 의미에서 친환경 제품은 아니다. 지난 2019년 기후변화행동연구소의 실험 결과에 따르면, 300mL 용량의 텀블러의 온실가스 배출량은 카페에서 주로 쓰는 종이컵보다 24배, 일회용 플라스틱 컵보다는 13배 높았다. 결국 다회용 컵이 ‘친환경’이 되려면 사용횟수가 중요하다.

캐나다의 환경보호·재활용 단체 CIRAIG는 “플라스틱 텀블러는 50회 이상, 스테인리스 텀블러는 220회 이상 사용해야 의미가 있다”는 연구 결과를 내놓기도 했다.

⇒ 다회용 컵이 ‘친환경’이 되려면 사용횟수가 중요함을 밝혔고 신뢰할만한 사이트이지만, 저자가 나타나 있지 않은 자료이므로 판단 유보.



최우리 기자

기자 이름이 나오지 않아 이를 판단하지 않았군요! 이번 사례처럼, 기사 한 건만으로 판단하는 것은 피하는 것이 좋아 보입니다.

《하나만 쓰라는 텀블러를 수백 개 수집... 친환경 마케팅의 아이러니》

2021. 09. 23. 한국일보 이정원 기자

캐나다의 환경보호·재활용 단체 CIRAIG는 “플라스틱 텀블러는 50회 이상, 스테인리스 텀블러는 220회 이상 사용해야 의미가 있다”는 연구 결과를 내놔다. 기후변화행동연구소에 따르면 텀블러와 리유저블 컵 생산 단계에서 배출되는 온실가스량은 종이컵 대비 각각 24배, 2배에 달한다. 다회용 컵을 몇 번 쓰고 버릴 바에야 매번 종이컵을 사용하는 게 더 이로운 셈이다.

⇒ 텀블러와 리유저블컵 사용으로 환경 보호 효과를 낼 수 있다는 정보는 사실이 아니다.



최우리 기자

기후변화행동연구소와 외국 단체 사례를 소개한 기사를 참고했습니다. 여기서 확인된 사례를 확인하기 위해서는 위 단체에 직접 연락을 취하는 방법도 있습니다. 사실이 아니라고 단정하는 것이 맞을까요? 리유저블컵이나 텀블러를 24회 이상 쓴다면 어떨까요? 이 조사 결과는 다회용기를 사용한다면 여러 차례 사용해야 실제 온실가스 감축 효과를 볼 수 있다는 것을 의미한다고 봐야하지 않을까요?

3-2. 종이빨대는 환경에 도움이 된다.

《스벅 ‘종이빨대’는 과연 지구를 구할 수 있을까?》

2022. 04. 19. 서울경제 양철민 기자

미국환경보호국(EPA)에 따르면 플라스틱 빨대의 원료인 폴리프로필렌을 907kg 생산할 경우 약 1.55톤의 탄소가 배출된다. 반면 같은 무게의 종이를 생산하려면 5배 이상 많은 9.45톤의 탄소가 배출된다. 플라스틱 대비 자연에서 잘 분해된다는 종이빨대의 장점 또한, 버려진 종이빨대의 대부분이 소각장으로 직행한다는 점을 감안하면 장점으로 치환되기 힘들다.

《이참에 얘기 좀 합시다... ‘스벅’ 종이빨대, 정말 더 나은 건가요?》

2022. 05. 06. SBS Biz 정보윤 기자

우선 플라스틱 사용량 절감이라는 측면에서 효과가 있는 건 분명하다. 하지만 재활용이 어렵다는 점은 큰 한계로 지적된다. 대부분 종이빨대를 따로 수거하는 게 아니라 일반 쓰레기로 배출하도록 하고 있는데, 이렇게 버려진 종이빨대는 소각장으로 향해서 재활용도 되지 않을 뿐 아니라 소각 과정에서 지구온난화에 악영향을 끼치게 된다.

[홍수열 / 자원순환경제사회연구소 소장 : ‘종이빨대니깐 써도 괜찮다’ 이런 관점은 경계를 해야 되는 거고... 일단은 재활용이 되지 않는다는 부분이 결국은 좀 문제가 되는 것이죠.]



최우리 기자

방송에서 소개된 위 전문가는 국내 최고 전문가입니다. 이 전문가의 육성으로 전한 이야기라면 신뢰할 수 있지만, 영상 편집으로 발언이 왜곡될 가능성도 늘 존재합니다.

또, 생산과정에서 발생하는 탄소 배출도 무시할 수 없어서 환경에 좋으니 무조건 감수하자 하기에는 그 효과에 고개를 갸웃하는 사람들이 많을 수밖에 없다.

=> ‘종이 빨대가 환경에 도움이 된다’는 대체로 사실이 아님.

3-3. 친환경 플라스틱은 환경을 지키기 위한 대안이다.

《‘생분해성 플라스틱’... 친환경일까? 아닐까?》

2022. 02. 21. 뉴스 ; 트리 이재은 기자

생분해성 플라스틱은 환경을 지키는 대안이 될 수도 있고, 아닐 수도 있다.

왜냐하면 생분해성 플라스틱의 친환경성은 ‘조건부’이기 때문이다. 기존 플라스틱 재질과 비교했을 때 생분해성 플라스틱은 미생물에 의해 무해한 물질로 분해되며, 소각되더라도 온실가스나 대기오염물질 배출량이 적다는 장점이 있다. 하지만 석유를 추출하고 정제해 생산하기까지 플라스틱 생산과정에서 엄청난 양의 온실가스가 배출된다. => 절반의 사실이다.



최우리 기자

생분해플라스틱의 경우 최근 그린워싱 논란이 이는 제품입니다. 실제로 생분해되는 플라스틱 기술 개발이 이뤄지고 있지만 말뿐인 생분해 제품들도 많습니다.
<https://www.hani.co.kr/arti/society/environment/1031627.html>
위 기사도 그런 취지로 작성된 것이니 참고해보시기 바랍니다.

주제4. 우리나라 신재생 에너지 비중이 전 세계 최하위권이다.

신재생에너지발전비율 2022. 01. 04. 갱신 기준

신재생 에너지란 수소에너지, 연료전지, 석탄을 액화가스화한 에너지인 신에너지와 태양에너지, 풍력에너지 등의 재생에너지를 이르는 말이다. ‘신재생 에너지’는 한국에서만 사용되는 개념이다. 따라서 다른 나라와 신재생에너지 비중을 비교하는 것이 아닌, OECD에서 통용되는 재생에너지 비중으로 비교를 해야한다. 주요 국가들의 재생에너지 비율을 보면 2019년 기준 한국(2.4%), 이탈리아(18.2%), 독일(14.6%), 프랑스(10.7%), 미국(7.9%)로 다른 선진국들과 현격한 차이를 보인다. 또, 유럽계 에너지 분야 전문 컨설팅 업체 ‘에너지데이터(Enerdata)’에 따르면 97.6%로 재생에너지 발전 비중이 가장 높은 나라인 노르웨이에 비해 한국은 4.8%의 비중으로 40위라는 최하위권의 순위를 기록하였다.

⇒ 신재생에너지는 한국에서만 사용되는 개념이므로 재생에너지 비중으로 본다면 우리나라가 전세계 최하위권이라는 것은 사실이다.



최우리 기자

2022년 현재 한국의 발전원 중 재생에너지 비중은 6~7% 정도를 차지합니다. 그럼에도 불구하고 세계 평균의 절반 수준이라고 합니다.

주제5. 유튜브 시청이 환경오염을 유발한다.

《유튜브 볼 때마다 환경오염?》

2020. 01. 29. KTV대한뉴스 박지선 기자

데이터센터 내 장비가 작동하면서 엄청난 열기를 내뿜는데 이 열을 식히기 위해 많은 전력이 냉방에 사용되고 있다. 프랑스의 한 환경단체 조사에 따르면, 온라인 영상을 30분 재생할 때마다 1.6kg의 이산화탄소가 발생한다. 차로 약 6km 운전할 때 발생 되는 양과 비슷하다.



최우리 기자

데이터센터를 가동하는 전력을 생산하기 위해 얼마나 많은 에너지를 써야할까요. 구체적인 통계는 아니더라도 잠시 생각만해봐도 느낄 수 있는 지점입니다. 다만 프랑스의 환경단체 조사결과를 직접 확인할 수 있다면 더욱 좋겠지요.

《넷플릭스 · 유튜브 볼 때마다 환경 오염 된다?》

2020. 01. 18. SBS NEWS 하현중 기자

영상 시청이 문제인 이유는 영상 시청이 인터넷 트래픽의 80%를 차지하기 때문이다. 요즘은 고화질의 영상이 제공되기 때문에 영상을 제공하는데에 있어서 더 많은 에너지가 사용되기 때문이다.

⇒ 유튜브 등의 영상 시청이 환경오염을 유발한다는 것은 사실이다.



결론 작성하기



우리가 쉽게 접할 수 있는 친환경 제도들을 중점으로 팩트체크를 해보았을때, 되려 환경을 오염시키는 요인들도 있음을 알 수 있었다. 재생에너지 중 가장 쉽게 볼 수 있는 것은 태양광 에너지이다. 흔한만큼 이에 관한 허위정보도 많았다. 자료조사를 바탕으로 태양광에너지는 환경파괴 에너지가 아님을 확인할 수 있었다. 다만, 태양광 패널을 제대로 분리시킬 수 있는 기술이 더욱 발전한다면 재활용까지 가능한, 진정한 재생에너지가 될 수 있을 것이다. 환경에 대한 사람들의 관심이 커지면서 일상에서의 작은 변화들에 주목하고 있다. 예를 들면 카페에서 종이 빨대의 사용, 텀블러, 친환경 플라스틱의 사용 등이 있다. 이들의 사용이 정말 환경에 도움이 될까 팩트체크 해 본 결과, 생산과정에서 더 많은 탄소가 배출된다는 것을 미루어 보아 절대적으로 환경에 좋다고만은 할 수 없었다. 일반 쓰레기로 수거된 종이 빨대는 재활용이 어렵고 버려진 종이 빨대들은 소각장으로 직행하는 것이 대부분이다. 오히려 환경에 악영향을 미치는 셈이다. 친환경 플라스틱 역시 기존 플라스틱에 비하면 오염물질 배출량이 적은 것은 사실이다. 하지만 친환경 플라스틱을 재활용하거나 매립하는 과정에서 온실가스가 배출된다. 전기차의 이용은 환경에 큰 도움이 된다는 사실을 확인할 수 있었다. 전기차 보급으로 인해 온실가스 감축에 큰 효과를 보였다. 온라인상의 데이터가 중요해지면서 이를 저장하고 전달하는 과정에서 환경오염이 발생할 수 있다. 특히 영상 시청을 하는 부분이 문제가 되는데, 다양한 영상물을 가장 쉽게 접할 수 있는 플랫폼인 유튜브는 고화질 영상을 제공하기 때문에 더 많은 에너지가 사용되고 이에 따라 더 큰 환경오염을 유발한다. 주변의 친환경 제도에 대해 팩트체크 해 본 결과, 사실 확인이 되지 않은 제도들을 바탕으로 환경을 위한 실천을 조건 없이 하는 것이 되려 지구를 망치고 있는 행동이 될 수도 있다는 경각심을 가져야 한다고 생각한다.



최우리 기자

진정한 재생에너지의 길은 폐기물처리까지라는 지적이 좋습니다. 전기차 역시 위 종이 빨대나 텀블러처럼 아직 완전하지는 않습니다. 전기차를 생산하기 위해 원주민들을 착취해 리튬을 채굴하기도 하고, 전기차에 충전하는 전력을 화석연료로 생산하기도 하지요. 전기차 역시 위 문란처럼 종합적 사고를 했다면 더욱 좋았겠네요.

▶ 미디어 콘텐츠

너의 마음을 얻기 위한 친환경大作전!



● 콘텐츠 소개

어떠한 문제와 팩트체크의 중요성에 대해 사람들이 인지하고 흥미를 느끼게 할 수 있는 방법으로 게임이 효과적이었다는 경험을 살려 이번에는 온라인 게임을 도전하게 되었습니다. 온라인 게임의 종류를 결정하기 위해 유튜브를 찾아보니 선택형 스토리 게임(비주얼 노벨)을 플레이한 유튜버들이 많았고, 게임의 특성상 스토리를 통해서 환경

에 관한 내용도 자연스럽게 전달하며 코믹한 대사들로 재미도 잡을 수 있다는 생각이 들었습니다. 선택형 스토리 게임 중 로맨스 장르의 조회 수가 대체적으로 높았기에 로맨스 장르의 ‘비주얼 노벨’을 활용한 콘텐츠를 제작하게 되었습니다. 우선 교육 목적으로 만들어진 게임이라고 하면, 아무리 게임이어도 지루할 것이라는 편견이 많고, 이 때문에 사람들이 흥미를 느끼지 못하고 본래 목적을 달성하지 못하는 경우도 많이 보았습니다.

그래서 저희는 이런 편견을 깨고 재미와 유익함 두 마리 토끼를 모두 잡는 게임을 만들고 싶었습니다. 이 콘텐츠는 주인공 ‘나’와 ‘환경민’과의 스토리가 전개되며 총 4개의 퀴즈가 출제되며 퀴즈 내용으로는 텀블러 사용, 태양광 발전 시설, 친환경 자동차, 팩트체크를 잘하는 법 등 4가지로 구성했습니다.

게임의 전체적인 흐름은 상대 역할인 ‘환경민’과의 로맨스이지만, 그 속에서 주인공 ‘나’가 환경 관련 문제라는 난관을 헤쳐나감으로써 자연스럽게 올바른 환경 정보들을 습득해 나갈 수 있도록 구성했습니다. 상대 역할인 ‘환경민’의 반전이 후반부에서 밝혀짐으로써 게임에 끝까지 몰입할 수 있도록 했습니다. 또한 중간중간 개그적인 요소를 넣어 게임하면서 피식 웃을 수 있도록 했습니다. 퀴즈의 예를 들자면 3번째 퀴즈인 친환경 자동차가 정말로 도움이 되는가에 대한 대답으로 “이름부터가 친환경 자동차인데?”와 같은 오답과 “내 생각엔 말이지... 도움이 그다지 되지는 않을 것 같아.”와 같은 정답을 같이 두어, 오답을 선택한다면 환경에 대한 잘못된 지식을 바로잡을 수 있도록 문제에 대한 설명을 했고, 옳은 답을 고른다면 대사에서 관련된 정보들을 언급해주며 몰랐던 부분까지 보충이 되도록 대본을 짰습니다. 이런 식으로 질문을 받고 그에 대한 대답을 선택하는 과정 및 결과에서 환경에 대한 올바른 정보와 최종적으로는 팩트체크의 중요성까지 알려주고자 했으며 답변 선택에 대한 난이도를 적절히 조절하여 변별력을 주었습니다. 게임을 제작하는 과정에서의 시행착오도 있었습니다. 저희가 제작하고자 하는 게임은 삽화 그리기, 배경 검색, 효과음 및 배경음악 등 디테일이 많이 요구되는 게임이었고 무엇보다 게임을 개발해야 했기 때문에 시간이 많이 필요했고 더 꼼꼼하게 진행해야 했습니다. 게임을 만들기 위해 렌파이,



▲ 게임하러가기

스팀 등 많은 코딩 프로그램들을 사용해보고 다시 찾고, 그림을 수차례 수정하고, 대본도 여러번 재구성하는 과정이 힘들었지만, 점점 형태를 갖추어가는 게임을 볼 때마다 포기하기엔 이르다! 라고 다짐하며 완성본을 위해 쉽 없이 달렸습니다. 배경 사진은 공유 마당에서 찾거나 직접 교내를 찍어서 사용했고, 일러스트는 모두 윤설이의 피땀 눈물로 완성했습니다. 효과음도 대부분 체커톤 심화 교육에서 강사님께서 알려주신 공유 마당에서 찾았습니다.

♟ 활동사진 ♟



♟ 참여소감 ♟

서채은 >>>

정말 긴 여정이었습니다. 시간적 제약이 해가 갈수록 심해져 아쉬운 점이 너무나 많았지만, 결과물을 친구들과 선생님들을 대상으로 공개했을 때의 그 뜨거운 반응은 그동안의 고생을 모두 씻겨주는 듯했습니다. 이번 체커톤에 참가하게 되며 저희 팀이 가장 기대했던 것이 차별화된 결과물을 만들어 내는 것이었는데 꽤 성공한 것 같아 뿌듯합니다. 이번에 저희 팀이 '비주얼 노벨' 장르를 선택하게 되며 글을 유쾌하게, 옛날 만화 대사 처럼 느껴지도록 작성하며 쓰는 와중에도 즐거움을 느꼈고, 웃음을 위해 쓴 대사에 친구들과 선생님들도 유쾌하게 웃어주어서 뿌듯함을 느꼈습니다. 이번 대회를 준비하는 동안 얻은 것이 많아서 기쁜 마음이 정말 큼니다. 많은 고생 해주신 팀 베르띠! 너무 사랑하고, 좋은 대회 주최해주신 한국언론진흥재단원 분들께도 감사함을 전합니다.

박윤설 >>>

평소 그림 그리는 것을 취미로 하여 즐기는 편이었습니다. 하지만 고등학교에 진학하고 나서 취미를 즐기기는커녕 나만의 개인 시간을 갖는 것에도 어려움이 있었습니다. 하지만 이번 체커톤 대회를 통해 방학 동안 온전한 취미생활을 즐길 수 있었고, 내가 정말 좋아하고 즐기는 일이 무엇인지 잘 알게 된 것 같습니다. 물론 힘들었던 점도 많았습니다. 시험기간이 본선 준비 기간과 겹쳐 모두 함께 모여 토의할 시간이 부족했고, 그 때문에 게임의 퀄리티가 상상한 것보다 떨어져서, 여러 번의 피드백 및 수정을 하였지만 만족할 만큼의 퀄리티는 안 나온 것 같아 아쉬운 점이 많습니다. 내용적인 측면에서는 평소 몰랐던 지식, (태양광 폐패널이 재활용이 가능할까? 혹은 전기차가 무조건 온실가스 감축에 도움이 될까 등)의 올바른 내용을 판단하는 것에 흥미가 생겼고, 친구들이 게임을 플레이하며 환경에 대해 올바른 정보 및 팩트체크의 중요성을 인지하게 된 것에 뿌듯함을 느꼈고, 저 또한 본선을 준비하며 게임을 제작하는 과정에서 많은 것들을 알아가서 좋았습니다.

조수빈 >>>

작년 학우들이 진행한 체커톤 이벤트에 참여하며 팩트체크에 흥미를 가지게 되었고, 2학년이 된 지금 친구들의 제안을 받아 체커톤에 참여하게 되었습니다. 주제가 제가 관심 있어 하는 환경 주제라 더욱 열정을 갖고 참여했는데 조사를 하다 보니 제가 알고 있던 정보들의 오류와 가짜 뉴스의 심각함을 알게 되었고 팩트체크의 필요성을 느끼게 되었습니다. 그러나 나름 환경과 팩트체크에 관심을 가진 저조차도 정보들을 팩트체크 없이 받아들였는데 다른 사람들은 더 하기 싫을 수도 있겠다는 생각이 들었습니다. 그러나 환경이나 팩트체크에 대한 교육이 지루하다는 고정관념이 있기에 이를 극복하기 위해 게임을 제작하게 되었는데 처음 해보는 작업과 자료조사였지만 관심 있는 주제이기도 하고, 사람들에게 팩트체크의 필요성을 일깨워 줘야겠다는 나름의 사명감으로 즐겁게 작업했던 것 같습니다. 물론 시험 기간이나 수행평가와 겹쳐 저를 피곤하게 하고 생각지도 못한 오류가 발생해 당황했지만 결국 게임을 플레이하며 의도 대로 즐거워하며 팩트체크의 필요성과 올바른 지식을 얻어 가는 것을 보고 뿌듯함을 느꼈습니다.

전지해 >>>

저번에는 팩트체크를 하는 것 자체가 도전이었다면, 이번 대회에서 저에게는 코딩하여 게임을 개발하는 것이 저에게는 가장 큰 도전이었습니다. 평소에 코딩에 대해 큰 관심이 없었을 뿐더러 흥미를 느끼지 못했습니다. 하지만 저는 공부 외에 여러가지 것들을 도전해보고 배워가는 것을 좋아하여 제가 게임 개발을 맡기로 했습니다. 처음에는 그야말로 맨땅에 헤딩을 하는 느낌이었습니다. 처음에는 차근차근 배워나가는 것이 재밌었지만, 제가 생각했던대로 게임이 진행되지 않을 때가 많아 자주 끄끄대기도 했습니다. 많은 시간을 들여 프로그램에 익숙해져서 차근차근 만들어나간 프로그램이 진행되는 것을 볼때 뿌듯함을 느꼈고 전혀 관심 없던 코딩에 대해 대회 후 더 배워보고 싶다는 생각이 들 정도였습니다. 많은 시행착오 끝에 만들어진 게임을 친구들과 선생님들께 보여드렸을 때, '게임 정말 잘 만들었다!', '퀄리티 정말 좋다!' 안도감과 뿌듯함이 느껴졌습니다. 이번 경험을 바탕으로 환경에 대한 지식은 물론, 저 자신을 돌아볼 수 있는 시간도 되었습니다. 학교 공부에 치여, 시험에 치여 제 자신이 좋아하는 것은 뒷전이었습니다. 제가 무언가를 스스로 배우고 결과물을 낼 때 가장 빛나는 사람이라는 걸 다시 한 번 느낄 수 있었습니다.



전문가 피드백



최우리 기자

연애 게임을 통해 친환경 생활 태도 등을 확인하는 게임이 있다면 흥미로울 것 같습니다. 팩트체크 과정을 보면 신뢰도가 높은 기사를 주요 근거자료로 참고한 점이 눈에 띕니다. 기사 내용에 나온 출처 등을 확인해보는 습관도 좋습니다.

텀블러나 종이빨대가 무조건 친환경이 아니라고 파악한 것은 탁월했습니다. 텀블러를 만약 한 번 쓰고 버린다면 종이컵보다 더한 낭비가 되겠죠. 그러나 텀블러를 수십 회 쓰면서 종이컵 사용을 대폭 줄인다면 환경에 도움이 될 듯 합니다. 전기차 역시 비슷한 사고가 필요할 듯 합니다. 완제품이 생산되기까지는 다양한 에너지가 들어갑니다. 아쉽게도 한국의 경우 에너지원 중 화석연료인 석탄과 천연가스의 비중이 60%를 넘습니다. 이 때문에 화석연료로 생산하는 전기를 전기차에 충전해 달린다면 전기차는 완전히 친환경이라고 할 수 있을까요? 태양광 패널의 분리 기술이 완전해질 때 진정한 친환경에너지원이라고 볼 수 있듯이, 전기차 역시 아직 과제가 남아있습니다. 이런 종합적 문제의식을 놓지 않고 다양한 근거자료를 통해 팩트체크를 했다면 더욱 좋았을 것 같습니다. 고생 하셨습니다.



정재철 기자

비록 위에서 너무 다양한 주제를 잡은 것 같다고 지적하긴 했지만 각각의 주제에 대해 비교적 균형잡힌 시각으로 접근한 흔적이 보입니다.^{^^} 다만 혹시나 일정한 결론을 미리 가정해 놓고(가령 이건 친환경이다, 혹은 이건 환경오염을 유발한다는 식으로) 해답을 구하려 한 것은 아닌지 생각해 보게 됩니다. 팩트체크 과정은 호기심에서 출발할 수도 있고 때론 정의감에서 출발할 수도 있지만 그 누구도 결론을 예단할 수는 없습니다. 그만큼 우리가 함께 찾아야 할 '팩트'가 무게를 지닌다는 의미이기도 합니다.