

- 미디어리터러시 교육인력 양성 및 활용 방안 마련 -

# 의 정 토 론 회

---

- 일 시 : 2023. 5. 1.(월) 14:00
- 장 소 : 충청남도의회 회의실(303호)
- 주 최 : 충청남도의회



**충청남도의회**  
(교육위원회)



# 의정토론회 개요 및 흐름

## 토론회 개요

- 일 시 : 2023. 5. 1.(월) 14:00
- 장 소 : 충청남도의회 회의실(303호)
- 주 최 : 충청남도의회
- 주 제 : 미디어리터러시 교육인력 양성과 활용 방안 마련

## 진행 흐름

| 시 간                     |     | 내 용            | 비 고                                |
|-------------------------|-----|----------------|------------------------------------|
| 〈 개 회 식 〉               |     |                |                                    |
| 14:00~14:05             | 05' | 개 회 및 국 민 의 례  | 사회 : 안민호 수석전문위원                    |
| 14:05~14:20             | 15' | 내 빈 소개 및 개 회 사 | 윤희신 의원                             |
| 〈 토 론 회 〉 ※ 좌장 : 윤희신 의원 |     |                |                                    |
| 14:20~15:00             | 40' | 주 제 발 표        | 발제자 2명(각 20분)<br>이호은 교수, 장영래 연구교수  |
| 15:00~15:30             | 30' | 지 정 토 론        | 토론자 2명(각 15분)<br>송교웅 상무이사, 권유석 장학사 |
| 15:30~15:50             | 20' | 자 유 토 론        | 발제자, 토론자, 방청객 등                    |
| 15:50~16:00             | 10' | 정 리 및 폐 회      | 좌 장(윤희신 의원)                        |



## 목 차

### ■ 주제발표

- ☞ 충청권 미디어교육 학습 공동체의 방향성에 관한 탐색 ..... 3  
이호은 교수(청운대학교 방송영화영상학과)

- ☞ 미디어리터러시의 문제해결학습과 창의력 프로그램의 적용 ... 19  
장영래 연구교수(청운대학교 산학연, 코리아플러스 대표이사)

### ■ 지정토론

- ☞ 디지털미디어시대의 경쟁력 확보를 위한 지역 미디어교육의 협력 방안 ... 39  
송교웅 상무이사(충청투데이 문화사업본부)
- ☞ 미디어리터러시 교육의 방향과 지원 방안 ..... 45  
권유석 장학사(충청남도공주교육지원청 교육과)



미디어리터러시 교육인력 양성 및  
활용 방안 마련 의 정 토 론 회

## 주제발표

### 충청권 미디어교육 학습 공동체의 방향성에 관한 탐색

이 호 은

(청운대학교 교수)



# 충청권 미디어교육 학습 공동체의 방향성에 관한 탐색

이 호 은 (청운대학교 교수)

## I. 미디어리터러시의 전개

리터러시(literacy)란 본래 문자 언어를 읽고 쓰는 능력을 말한다. 최근 미디어 환경의 급속한 변화로 인하여 리터러시의 개념은 미디어영역으로 더욱 확장되어 미디어리터러시라는 개념이 제시되었다. 기술의 혁신과 더불어 미디어 영역은 기존의 책, 신문, 잡지, 영화와 라디오, 공중파 텔레비전 등의 올드미디어에서 컴퓨터, 케이블TV, 인터넷 사이트, 스마트폰, OTT플랫폼 등의 뉴미디어로 빠르게 전환되고 있다.

이러한 미디어로부터 나오는 메시지들을 해석하고 분별해내는 능력이 미디어리터러시의 본질이다. ‘미디어 문식성’, ‘미디어 문해력’이라는 용어를 사용하기도 하지만 ‘미디어리터러시’라는 용어가 명사화 되었다. 미디어에 많이 노출되어 있는 현대인은 무의식적으로 막대한 영향력 아래 위치하게 되기도 한다. 이러한 특징으로 인하여 초기 연구자들은 미디어의 발달과 변화 그에 따른 소비자를 바라보는 인식의 변화 등에 대하여 다양한 분석으로 역동적이고 강한 흥미를 보이게 된 것도 사실이다.

미디어리터러시의 이슈는 미디어 산업에 대한 지식, 미디어 청중(수용자)에 대한 지식, 미디어 콘텐츠에 대한 지식, 미디어 효과에 대한 지식 등 커뮤니케이션 연구자의 4가지 관심 영역에서 고찰되어 왔다. 이와 함께 미디어의 소유권, 가짜 뉴스 등의 영향력 등에 대하여 비판과 분석이 함께 수행되기도 하였다. 하지만 미디어 환경의 변화와 통신의 발달로 인한 정보량의 증가는 디지털 시대에 미디어리터러시의 필요성에 대하여 새로운 과제를 던져주고 있다.

속도의 철학자 ‘폴 비릴리오’는 급격한 속도의 영향으로 인하여 공간의 소멸을 예언하였다. 빠른 교통수단으로 인하여 인류는 고속열차가 정차하는 주요한

도시를 제외하고는 잊혀지거나 사라질 것이라는 것이다. 이러한 주장은 도시 중심의 공간으로 국토가 재편되는 것을 암시하고, 나아가 지역의 소멸을 예측한다. 한국에서 KTX가 정차하는 도시를 제외하고 지역의 위기를 목도하는 우리에게 매우 비관적인 미래일 수 있겠다.

물리적인 교통수단을 정보의 유통에 대입한다면 엄청난 인터넷 속도와 정보의 양으로 대표되는 우리의 미디어 환경은 지역의 존재를 다시 생각하게 하는 주요한 메시지를 준다. 한국의 지형과 교통 환경, 통신의 발달은 충청 지역 역시 고립시킬 수 있다. 특히 최근 출생률의 저조로 인한 근본적인 인구 감소는 더욱 가속화 되고 있다.

이는 문화 지체를 야기할 수 있는 위기를 보여주고 있다.

하지만 이러한 이슈를 극복할 수 있는 대안은 공동체의 주체가 협력하여 물리적인 시공간을 극복할 수 있는 미디어교육을 통한 미디어리터러시 증대가 대안이 될 수 있을 것으로 예측된다.

특히 충청 지역의 교육당국, 지자체, 교육주체, 언론사, 연구단체 등의 적극적 협력이 무엇보다도 절실하다고 할 수 있다. 즉 지역의 미디어교육을 통한 미디어리터러시를 통한 시공간의 재편과 극복은 지역적 차별을 극복하는 역설적 방안으로 기능할 수 있다.

## II. 미디어리터러시의 필요성과 목표

미디어의 홍수 속에서, 특히 최근 우리의 환경이 되어버린 인공지능의 프로그램에 지배 받지 않고 주체적으로 살아가려면 ‘생각하면서’ 살아가야 한다. 즉, 미디어를 이해해야 한다. 하지만 우리의 뇌는 모르는 사이에 우리의 미디어 습관을 길들여나가고 있다. 인지부조화를 막기 위해 자동화 처리를 하는 인간의 뇌는 내가 보고 싶은 정보와 콘텐츠에만 주목한다.

인간은 결국 나만의 세계에 나를 가둬 놓는다. 그 사실을 깨닫지 못한다면 인간은 세상이 어떻게 돌아가는지 알지 못한 채로 내안에 갇혀 살게 된다. 결국

소통이 부재하게 되고, 잘못된 정보에만 노출되어 가짜 세상에 살게 될 수 있다. 이것이 깨어 있어야 하는 이유이다. 미디어리터러시의 증진만이 깨어있게 할 수 있다. 미디어리터러시를 가져야 올바른 판단과 미디어 콘텐츠를 소비할 수 있기 때문이다.

## 1) 성장의 가속화 (과정보)

우리의 정보 환경은 이미 포화 상태에 있다. 또한 속도 역시 급격하게 빨라지고 있다. 우리가 태어났을 때의 정보량 보다, 그 이후 더 많은 정보가 생성되었다. 실버(Silver)는 정보의 총량이 매년 두 배씩 증가하고 있으며, 더욱 성장률이 높아지고 있다고 하였다. 정보를 생산하는 사람들이 늘고 있으며, 무엇보다도 정보를 공유하는 플랫폼의 증가가 눈부시기 때문이다.

한편 미디어에 노출되는 양(시간)의 급격한 증가도 확인이 된다. 인류는 30년간 꾸준히 미디어에 노출되는 시간을 늘려왔다. 특히 생활 속에서 미디어와 함께하는 시간이 가장 많은 것으로 나타났으며, 수면 시간을 제외하고 12시간 이상을 미디어를 이용하고 있는 것으로 나타났다(eMarketer, 2017).

## 2) 미디어리터러시의 함양

미디어리터러시에 대한 견해의 특징의 하나는 대중매체의 유해성에 대해 초점을 맞추는 것이다. 즉, 대중 매체의 메시지가 사람들을 해로운 영향력 하에 노출 시킨다는 다소 부정적인 사고이다. 한편 미디어의 정보 기술이 인류의 의사소통에 새로운 양식을 제공함으로써 오히려 긍정적으로 볼 수 있다는 것이다. 결국 새로운 정보 기술이 실제로 리터러시를 신장시켰다고 보는 견해도 존재한다.

미디어리터러시의 세 가지 구성요소는 **기술, 지식구조, 개인의 정신 위치**로 살펴 볼 수 있다.

## (1) 기술

‘기술’은 비판적 사고를 말하는데, 즉 다음과 같이 7가지로 기술을 나누어 설명할 수 있다. 7가지 기술은 ‘분석’, ‘평가’, ‘분류’, ‘분류’, ‘귀납’, ‘연역’, ‘종합’, ‘요약’이다. **기술**에 대하여 요약하여 보면 다음과 같다.

### 미디어리터러시의 7가지 기술

분석 : 메시지를 의미 있는 요소로 세분화하는 것

평가 : 요소들의 가치를 판단하는 것, 판단은 메시지 요소를 어떤 기준과 비교하는 것

분류 : 요소들이 어떤 면에서 동일한지 결정하는 것, 한 요소 범주와 다른 요소의 범주와 어떻게 다른 지 결정하는 것

귀납 : 작은 요소 집합 간 패턴을 도출해 낸 뒤, 그 패턴을 집합의 모든 요소에 일반화하는 것

연역 : 일반적인 원칙들을 사용하여 특정한 사실들을 설명하는 것

종합 : 요소들을 세 구조로 결합하는 것

요약 : 메시지 자체 보다 적은 수의 단어로 메시지의 핵심을 포착하여 간단하고 명확하게 설명하는 것.

## (2) 지식구조

지식구조는 기억 속에 체계화된 정보의 집합이다. 정보는 우리의 환경을 조직하는 패턴을 볼 수 있는 구조로서 신중하게 정리될 필요가 있다. 이러한 패턴을 사용하여 우리는 정보를 어디서 더 얻을 수 있는지, 지식 정보를 검색하기 위해 어디로 가야하는지를 알려 준다. 정보는 지식구조를 구성하는 필수적인 요소이다. 정보와 지식은 동의어로 사용되기도 하지만 정보는 메시지 안에 존재하지만 지식은 사람의 정신 안에 존재한다. 정보는 사람에게 해석할 여지를 주는 반면, 지식은 이미 해석이 이루어진 상태이다.

미디어리터러시와 관련하여 미디어 효과, 미디어 콘텐츠, 미디어산업, 현실 세계, 자아의 5개 분야에 대한 견고한 지식 구조가 필요하다. 이 다섯 분야에

대한 구조화된 지식을 갖추면 정보를 찾고, 정보를 업무를 하고, 자신의 목표를 위해 유용하게 쓰일 의미를 구성하는데 도움을 받을 수 있다. 실제로 폭넓은 경험을 한 사람들은 미디어 메시지를 인식하고 분석하는 데 더 넓은 기반을 가지고 있다. 지식 구조는 우리가 새로운 미디어 메시지들을 이해하려고 할 때 사용하는 맥락을 제공 한다. 지식 구조를 많이 갖고 있을수록 다양한 메시지들을 이해하는데 자신감을 가질 수 있다.

### (3) 개인의 정신 위치

유용한 지식구조를 구축하기 위하여 미디어 사용 능력의 7가지 기술을 개발하고 사용하기 위해서는 견고한 **개인의 정신 위치**라는 한 가지 요소가 더 필요하다. 개인의 정신 위치는 목표와 추진력에 의해 구성된다. 목표는 필터링해야 하는 항목과 무시해야 하는 항목을 결정함으로써 정보 처리 작업을 구체화 한다. 목표를 더 분명히 인식하고 있을수록 정보를 찾는 과정에 더 많이 신경 쓸 것이다.

사회 구성원이 스스로의 정신 위치를 잘 알고 그것을 형성하기 위한 의식적인 결정을 더 많이 할수록 자신에게 미치는 미디어 영향을 더 통제할 수 있을 것이다. 즉 정신 위치에 더 집중할수록 미디어리터러시는 신장할 것이다.

이상의 세 가지 주요 요소를 설정함으로써, 미디어리터러시는 우리가 마주치는 미디어 메시지의 의미를 처리하고 해석하기 위해 대중 매체에 자신을 노출시킬 때 적극적으로 사용하는 일련의 관점이다. 우리는 지식 구조로부터 관점을 형성한다. 지식구조를 구축하기 위해서는 도구와 원재료 그리고 의지가 필요하다. 도구는 우리의 기술이다. 원재료는 미디어의 현실에서 나오는 정보이다. 그 의지는 우리의 개인의 정신 위치에서 나온다.

## 3) 미디어리터러시의 발달 수준과 단계

### (1) 미디어리터러시 발달 단계

미디어 사용 능력은 광범위한 연속체이다. 그것은 인지, 감정, 미학, 도덕의 4

차원을 따라 개인의 정신 위치, 지식 구조, 기술을 포함 한다. 사람들이 어떻게 미디어리터러시를 발달시킬 수 있는지 그 세부 사항을 확인하기 위해서는 수준이나 단계를 파악하는 것이 중요하다.

#### ① 기초 습득 단계

첫 번째 단계인 생후에 발생하는 기초 습득 단계이다. 다른 사람과 자신은 분리되는 다른 물리적인 것들이 존재한다는 것을 배운다. 규칙적으로 반복되는 것만을 인지하는 수준의 시간 개념을 갖는다.

#### ② 언어 습득 단계

언어 습득 단계는 2-3세 때 일어난다. 말소리를 인식하고 그것에 의미를 부여함. 말소리를 재현할 수 있고, 시청각 미디어에 반응하고 특정 캐릭터를 인식하고 동작을 따라 한다.

#### ③ 화술 습득 단계

화술 습득 단계는 3-5세에 일어난다. 이 단계는 청소년기와 성인기에 접어들기 전 어린아이들에게 일어나는 전형적인 발달의 모습이다. 차이에 대한 이해가 발달한다. 진짜와 가짜, 픽션과 논픽션, 플롯 요소의 전개 방식을 이해한다. 시간 순서에 의한 전개를 이해한다. 발단-전개-끝

#### ④ 의구심 발달 단계

의구심 발달 단계는 약 5살에서 9살 사이에 발생하며, 쇼, 등장인물, 행동에 대하여 좋아하고 싫어하는 것의 차이가 분명함. 광고에서 호소하는 바를 전적으로 신뢰하지는 않는다.

#### ⑤ 집중적 발달 단계

집중적 발달 단계는 의구심 발달 단계 시기 이후에 일어난다. 많은 사람들이 이 단계에 평생 머물게 되는데 이 단계에 있는 사람들은 원하는 메시지에 노출

되고, 그 메시지들로부터 의미를 얻고 있다고 느낀다. 그들은 자신들이 미디어 리터러시를 완전히 갖추었다고 생각하여 더 배울 필요가 없다고 느낀다.

다음의 세 단계는 진보된 단계로서 높은 수준의 기술들을 계속적으로 사용하고 정교한 지식 구조를 적극적으로 발달시킬 것을 요구 받기 때문이다.

#### ⑥ 경험적 탐구 단계

경험적 탐구 단계에 있는 사람들은 자신의 미디어 노출이 매우 편협하다고 느끼고 훨씬 더 폭넓은 범위의 메시지들에 노출되기를 원한다. 다양한 형식의 프로그램과 서사물을 탐색하고, 새로운 감정적, 미적, 도덕적 콘텐츠를 찾는데 집중한다.

#### ⑦ 비판적 감상 단계

비판적 감상 단계에 있는 사람들은 자신들을 미디어 비평가라고 생각한다. 그들은 인지적, 감정적, 도덕적, 미적 차원에서 매력을 지닌 더 나은 메시지를 찾는다. 나름의 기준으로 메시지를 수용하고 평가한다. 메시지를 생산하고 소비하는 시스템에 대하여 구체적이고 높은 이해도를 갖고 있음. 메시지의 장단점에 대한 평가를 내릴 수 있다.

#### ⑧ 사회적 책임 단계

사회적 책임 단계는 사람들이 모든 종류의 미디어 메시지를 비판적으로 이해하는 것이 특징이다. 하지만 이 단계에서는 기본적으로 내재적 관점을 갖지 않고 외재적 관점을 지닌다. 이 단계에서는 무엇이 최선이고 왜 그러한가의 질문을 넘어서 ‘어떤 메시지가 타인과 사회를 위하여 최선인가’와 같은 질문을 던진다.

### (2) 높은 수준의 미디어리터러시

더 높은 수준의 미디어리터러시를 발달시키는 데는 세 가지 이점이 있다. 첫째, 미디어리터러시가 신장됨에 따라 더 다양한 미디어 메시지에 대한 욕구가

증가 한다. 둘째, 미디어리터러시가 발달하면서 자신의 정신 코드를 프로그래밍 하는 방법에 대하여 많이 배우게 된다. 셋째, 미디어리터러시가 신장됨에 따라 당신은 미디어에 대한 더 많은 통제력을 행사할 수 있다.

미디어리터러시가 신장되면 미디어 노출과 미디어의 최종 영향력을 제어할 수 있는 더 많은 힘을 갖게 된다. 낮은 수준의 미디어리터러시를 지닌다면 미디어에 대한 통제에 따르도록 프로그램 된다. 즉 미디어가 그들의 목표를 달성하기 위해 수용자를 이용할 것이다.

### Ⅲ. 미디어리터러시의 제도와 현황

소니아 리빙스턴(2014)은 미디어리터러시를 사회적 참여를 위한 핵심수단으로 보았다. 미디어리터러시를 제고하는 목적은 미디어 이용자를 수동적인 위치에서 적극적인 위치로, 수용자에서 참여자로, 미디어 콘텐츠 소비자에서 시민으로 자리매김하는 데 있다고 하였다.

더불어 미디어리터러시를 다양한 형태의 메시지에 접근해 분석하고 평가하며 다양한 형태의 메시지를 만들어 낼 수 있는 능력이라고 하였다. 이전의 미디어리터러시가 이용자의 수용성과 해석에 집중하였다면 누구나 콘텐츠를 생산하고 확산시킬 수 있는 현재의 미디어 환경에서는 참여와 비판적 능력이 함께 반영된 미디어리터러시 개념이 요구되고 있다. 즉 성찰과 행동이 추가 되었다고 할 수 있다.

이러한 추세는 공동체 정신을 강조하는 학문 공동체만의 전유물이 아니고 국가적 차원에서 혹은 지자체, 시민사회 구성원으로서 미디어리터러시를 증진하는 방안이 다각적으로 모색되고 있다.

#### 1) 미디어리터러시의 제도화와 해외 사례

세계의 여러 국가는 정책적으로 미디어리터러시를 21세기 시민 사회의 필수 역량으로 규정하고 있다. 이와 함께 이를 제도화 하는 노력을 지속해 왔다. 특

히 영국과 프랑스가 대표적이며, 최근에는 미국과 핀란드, 호주에 이르기 까지 선진국으로 일컫는 국가의 대부분이 미디어리터러시를 제도화하는 노력을 실천하고 있다.

### ① 영국의 미디어리터러시 사례

영국은 교육과정에서 미디어리터러시 교육을 독립교과 형태와 통합교과 형태로 모두 적용하고 있다. 영국은 1980년대부터 미디어 교육을 공교육의 핵심 과정으로 결정하였다. 미디어 교과는 중등 교육과정 국가시험(GCSE)과 대학 준비 과정에 해당하는 고등학교 A-level AS와 A2학년에서 선택과목으로 지정 되었다. ‘미디어 연구’, ‘영화연구’, ‘커뮤니케이션 연구’과목 등이 교과과정으로 지정 되었다. A-level의 경우 매년 전체 수험생의 10% 이상이 미디어 과목을 선택하였다.

### ② 프랑스의 미디어리터러시 사례

프랑스는 정부 차원에서 미디어 교육에 적극 관여한다. 대표적으로 교육부 산하 기관으로 1983년 설립된 미디어 교육 센터 끌레미(CLEMI)를 들 수 있다. 끌레미는 유치원에서부터 대학까지 모든 학교의 전체 학생을 대상으로 미디어 교육을 실시한다. 주로 미디어 실습, 미디어 주간 행사, 미디어 교육 자료 생산 등을 지원한다.

한편 학교 밖의 미디어 교육은 각 지역의 미디어센터 네트워크로 프로그램인 멀티미디어 문화 공간(ECM)이 담당한다. 프랑스는 2015년 1월 발생한 테러 이후 미디어교육의 중요성을 인식하고 학교에서의 미디어 교육을 사회 전 영역으로 확장하고 그 중요성을 강조하고 있다.

### ③ 미국의 미디어리터러시 사례

미디어리터러시의 중요성을 인정하는 미국의 경우, 미디어 교육은 민간 주도로 자율적인 형태로 이루어지고 있다. 미국의 민주주의 정보 충족을 위한 나이트위원회는 2015년 정책보고서 ‘커뮤니티 사회의 도래 : 디지털 시대의 지속 가

능한 민주주의’에서 미디어가 일상생활에 깊숙이 자리 잡고 있고 정보 홍수 시대에 충분하고 완성된 참여를 위해 디지털 미디어리터러시 교육에 대한 액션 플랜을 제시하였다.

더불어 상원의원 제이 록펠러(Jay Rockefeller)는 교육 과정에 정보 리터러시와 미디어리터러시를 공식적으로 포함하는 내용으로 ‘21세기 핵심 능력을 위한 인센티브 펀드법’을 제안했다.

한편, 2009년 뉴멕시코주는 6학년부터 12학년까지 공립학교 학생들에게 미디어리터러시 교육을 의무화하는 법안 ‘HB 342 New Mexico Passes Media Literacy Bill’을 제정하였다. 뉴멕시코 교육부는 ‘미디어리터러시는 21세기에 가장 걸맞은 교육 방식으로 민주사회에서 시민에게 필수적인 비판적 사고방법 뿐만 아니라 사회에서 미디어의 역할이 무엇인지를 이해하는데 큰 기여를 한다.’라고 법안 도입의 취지를 밝혔다.

#### ④ 핀란드의 미디어리터러시 사례

핀란드는 2013년부터 2016년까지 미디어리터러시 활성화를 위하여 문화정책 가이드라인을 정부 정책의 하나로 제정하여 발표하였다. 이 가이드라인에서 미디어리터러시의 대한 참여와 일반 교육으로서 테크놀로지 역량 함양을 주로 강조하였다. 특히 사회적 참여와 포괄(inclusion)을 위한 필수 전제조건으로 광범위한 의미의 미디어리터러시의 중요성을 강조하였다.

핀란드 정부는 ‘굿 미디어리터러시’를 실현하기 위해 ‘모든 어린이와 청소년이 더 많은 가능성과 잠재력을 제공하는 성장 환경을 향유할 수 있도록 굿 미디어리터러시를 발전시켜야한다’는 비전을 설정했다.

이와 함께 ‘어린이 청소년 중심의 미디어 교육 전개’, ‘지속 가능한 구조’, 프로파일링과 이해 당사자 파트너십 확대, ‘글로벌 차원의 역할 강화’ 등을 전략 목표로 제시하였다.

#### ⑤ 호주의 미디어리터러시 사례

호주미디어청(ACMA)은 2013년 ‘디지털 경제 시대의 디지털 시민권 향상과 온라인 참여 촉진’이라는 정책을 구현하기 위해 ‘디지털 시티즌 가이드’를 발표하였다. 이 가이드는 디지털 시민권에 대한 사회단체, 산업체, 비영리기관 등의 입장에 관한 연구와 포커스 그룹 테스트를 거쳐 완성하였다. 특히 해외 디지털 시민의 관련된 프로그램과 자료를 근거로 작성되었다.

### IV. 미디어리터러시를 위한 실천과 방향

미디어리터러시의 증진을 위한 실천의 형태는 여러 영역에서의 연구와 국가별 차이가 확인되지만 미디어리터러시의 중요성은 모두 공감하고 적극적으로 제도화하기 위한 노력을 경주하고 있다. 민주주의는 다수의 주인 의식을 갖고 있는 능동적인 시민들에 의하여 가능하다는 생각을 공유하고 있는 것으로 확인할 수 있다. 시민이 주인이 되는 사회 시스템이 올바르게 작동할 수 있는 조건 중 하나가 바로 미디어리터러시가 될 수 있다는 믿음이기도 하다.

문제는 어떻게 그 목표를 달성할 수 있는가 하는 점이다. 즉 방법론이다. 어떤 과정을 어떻게 누가 전달하는 것이 미디어리터러시의 실천적인 문제로 볼 수 있다. 교육과정에 대한 논의는 지속적으로 진행되어 왔는데 무엇보다도 이를 달성하기 위해서는 입체적인 미디어 교육의 주체의 협력이 중요하다.

#### 1) 미디어리터러시의 교육 과정과 범위

미디어리터러시를 위한 미디어교육은 미디어의 긍정적 기능을 보다 적극적으로 발휘하기 위한 창조적 교육과 역기능의 폐해를 최소화하기 위한 보호적 예방교육으로 진행 될 수 있을 것이다.

미디어 교육의 유형은 비판적 수용 교육, 미디어리터러시 교육, 시민 교육으

로서의 미디어 교육, 소비자로서의 미디어 교육, 수용자 운동과 미디어 교육, 인성교육으로서의 미디어 교육을 들 수 있다.

현실적으로 학교 현장에서 실시할 수 있는 미디어 교육의 유형은 크게 정규 과목 독립 유형과 기존 과목 편입 유형으로 나누어 볼 수 있는데 이는 다소 논의와 협력, 이해가 요청되는 대목이다.

한국의 경우는 학교 교육에 새로운 독립 교과를 편성하는 것이 매우 어려운 일이다. 하지만 대중 매체의 영향력으로 인한 중요성이 증대하고 있는 현실에서 대중 매체에 대한 올바른 수용을 위한 교육이 체계적으로 실시되어야 하는 데는 이론이 없다. 기존 과정에 편입되는 유형도 효율적인 방법을 모색하여 실시할 필요성도 고려될 수 있다. 마지막으로 특별 활동 등으로 실시하는 것도 하나의 방법일 수 있다.

한국의 교육 환경과 미디어 교육의 기본 방향은 본질적으로 미디어리터러시의 중요성에 비하여 다소 속도가 늦은 편이다. 각 주체의 협력을 통하여 적절하게 고려되어 제도적으로 실시되어야 할 과제이다.

## 2) 미디어리터러시의 제도화를 위한 공동체의 역할

사회적, 기술적 환경 변화로 인하여 현재 한국은 지능정보사회로 들어섰다. 이러한 미디어 환경에 대응하여 미디어교육의 방향을 설정하는 것은 미래를 준비하는 데 있어서 매우 중요하다.

미디어교육의 주체는 크게 초·중·고교강사, 시민단체 활동가, 학계 연구자, 정책기관 담당자, 미디어 산업 관계자로 볼 수 있다. 이들의 주요 역할은 교육, 기반구축, 규제 및 협력으로 볼 수 있다.

특히 공동체의 중요한 일원으로서 이들의 역할은 절대적인데, 주요한 과제는 다음과 같다. 첫째, 학교미디어교육의 의무화, 둘째, 생애주기별 미디어 교육 시행, 셋째 미디어교육법 제정, 그리고 매개자의 미디어교육 시행으로 볼 수 있다.

한국의 미디어교육은 다양한 미디어 주체들의 활동이 주목 된다. 시민단체는 물론 교사, 교육부, 방통위, 문화관광부의 지원도 확인된다. 특히 최근의 지자체를 통한 지역 공동체의 관심이 주목되는 지점이다.

한편 눈에 띄는 대목은 미디어 산업 종사자의 새로운 역할에 대한 관심이다. 이들의 적극적인 참여로 인하여 미디어교육의 영역에서의 역할이 중요해지고 있다.

## V. 지역 미디어교육의 활성화를 위한 제언 (결론)

미디어 교육은 변화하는 미디어 환경에 대처하기 위한 미디어리터러시 역량의 함양이 목표이다. 하지만 미디어리터러시 교육은 지역 공동체의 미래사회를 대처하기 위한 중요한 과제가 되었다. 미디어리터러시 역량은 지능 정보사회에서 더욱 중요한 삶의 필수적인 요건이 되었기 때문이다.

공간적인 지역의 지체가 디지털 격차 등으로 인한 소외, 정보 불평등을 초래해서는 안되기 때문에 미디어교육은 중요한 과제가 되었다. 미디어교육의 지원을 위하여 시청자미디어센터 등의 설립이 방통위 차원 혹은 중앙정부의 지원으로 이루어지고 있지만, 지역의 미디어센터, 조례 제정, 미디어교사 양성 등은 지역 공동체가 담당해야 할 몫으로 볼 수 있다.

이런 관점에서 미디어교육은 교육 패러다임의 변화와 함께 주목 받으며 교육과정 개정, 스마트 교육과정 변화에 대한 논의와 함께 미디어교육의 의무화가 제시되는 것이다. 이를 위한 선진적인 지역의 제도를 위한 정책 제안이 필요하고 실천이 뒤따라야겠다.

무엇보다도 충청 지역의 미디어교육의 현실은 다소 보완과 개발이 요청된다. 대학의 연구 자원과 지역의 산업계(언론사), 교육청, 지자체의 협력은 필수적이다. 또한 제도를 위한 의회의 지원은 무엇보다도 중요한 역할로 볼 수 있다.

지능 정보사회로 편입한 한국의 경우, 미디어교육 정책의 중요한 요인은 교육, 지원, 규제 및 협력이다. 그중에서도 기반 구축으로 볼 수 있는 항목에는

미디어교육법 제정이 중요하다. 미디어교육 관련 법제도적 토대 및 가이드라인 마련을 위한 미디어 교육법 제정이 미디어교육의 출발이다.

이후 미디어교육 콘트롤타워 구축으로, 미디어교육의 정책 방향설정 및 유관 기관 역할 분담을 총괄하는 미디어교육 콘트롤타워 구축이 뒤따라야 할 것이다.

이와 더불어 미디어교육 정책, 미디어 콘텐츠 개발 등을 위한 미디어교육 전문 연구 기능 강화와 나아가 미디어교육 온라인 플랫폼 구축으로 이어지는 기반 구축이 필요하다고 할 수 있겠다.

미디어교육의 가정 중요한 1순위는 미디어교육의 의무화를 꼽을 수 있다. 지능정보사회에서 미디어교육의 역할은 더욱 커져가고 있으며, 이를 효율적으로 수행하기 위해서는 ‘의무화’를 위한 법령적 근거가 필요하다고 할 수 있다.

다음으로 미디어교육에서 다소 소외된 지역미디어센터의 역할과 지원에 대한 관심이 필요하다고 볼 수 있다.

지역 공동체의 협력을 통하여 미디어리터러시의 증진으로 인한 시공간의 확장이 펼쳐지고 충청의 특징과 발전으로 이어지기를 기대한다.

미디어리터러시 교육인력 양성 및  
활용 방안 마련 의 정 토 론 회

## 주제 발표

### 미디어리터러시의 문제해결학습과 창의력 프로그램의 적용

(대전과 충남지역 중등학교 미디어리터러시 교육사례를 중심으로)

### 장 영 래

(청운대학교 연구교수, 코리아플러스 대표이사)



# 미디어리터러시의 문제해결학습과 창의력 프로그램의 적용

(대전과 충남지역 중등학교 미디어리터러시 교육사례를 중심으로)

장 영 래 (청운대학교 연구교수)

## 제 1장 서론

### 제1절 문제제기

테크놀로지 기술을 바탕으로 한 다양한 형태의 콘텐츠들과 다양한 이용자들에게 의해 사회적 관계를 형성하거나 생성하고 상호작용이 결합된 온라인 미디어 플랫폼 이라고 말할 수 있다. 이러한 미디어 기반위에 “자기표현은 새로운 오락이다. 사람들은 정보를 소비할 뿐 아니라 자신도 정보활동에 참여하고 싶어 한다.”(Newsweek, 2010. 07. 25)

즉 미디어를 통해 누구나 제작이 가능한 시대가 열렸다. 미디어 교육에 대해 처음 언급한 「초·중·고교생을 위한 미디어 교육 커리큘럼 개발연구」 최창섭(1980), 논문에는 미디어리터러시 개념에 관한논의를 중점적으로 다뤘다.

영상물을 통한 자기표현에 중점을 둔 퍼블릭 액세스(Public Access) 개념으로 교육됐고, 인터넷이 등장하고 나서는 접근, 이해, 창조를 중점으로 교육됐다.

최근에는 사회적, 문화적, 관계 중심의 소통능력이 요구되는 소셜미디어 환경으로 변화하면서 새로운 미디어리터러시 교육이 필요한 상황이다.(안정임 외, 2017:9).

현재, 초·중·고 학교에서는 일부 교사들이 기존 교과와 연계하거나, 자유학기제, 동아리 활동 등을 통해 리터러시 교육을 시도하고 있으며, 2020년 5월 12

일 한국언론진흥재단에서 미디어 교육원을 개관해 교육연수전문기관으로 선정하고 리터러시 교육과정 지원자들을 대상으로 교육을 진행하고 있다.

하지만, 미디어리터러시의 비판적 사고와 자기주도학습과 창의적 사고는 21세기 핵심역량(이원섭, 2014; 변정현, 2013; 황치성, 2015). 누구나 영상을 만들어 내고 생산할 수 있는 능력을 가진 생산자측면의 리터러시 교육과는 맞지 않다.

## 제2절 연구목적

본 연구의 목적은 교육부와 한국직업능력개발원에서 2021년 12월 14일에 발표한 ‘2020년 초·중등 진로교육 현황조사’에 따라 인터넷라디오(유튜브)가 학생들의 장래희망 5위로 나타난 만큼 생산자 리터러시 교육을 해야 하지만, 현재, 리터러시 교육들은 소비자 중심에 치우친 비판적 사고, 창의적 사고 등과 같은 편향적인 리터러시 교육을 하다 보니 소셜미디어가 생산한 부정적 메시지들과 정보의 오류, 가짜뉴스, 허위정보 등과 같은 문제들이 계속 나오고 있다.

변화된 사회적 현상에 맞춰 생산자 입장의 새로운 미디어리터러시가 필요하다고 보고 이에 대한 연구를 논의하고자 한다.

이 연구의 의의는 리터러시 능력 제고를 위해 중등고정에서 미디어를 제작하고 생산하는 다양한 분야의 사람들의 견해를 비교해보고 정책토론회를 통한 대전시의회와 충청남도의회 조례제정과 중등과정에서 실시된 자유학기제와 미디어리터러시 수업사례를 살펴보고 문제해결학습과 창의력 프로그램으로 도입에 대한 논의를 하고자 한다.

## 제3절 논문의 구성

논문의 구성은 아래와 같이 구성됐다.

제1장에서 텍스트와 이미지, 영상의 표현영역의 기본을 논하고자 했다.

제2장에서는 6하 원칙을 통한 논리적인 글쓰기와 팩트체크의 중요성을 알아본다.

제3장에서는 미디어리터러시의 개념과 중등과정의 자유학기제와 미디어리터러시 수업을 정치행정, 경제산업, 교육과학, 사회문화모둠 활동의 사례를 살펴본다.

제4장에서는 연구문제와 연구방법들을 정리하고 정책토론회를 통한 대전시와 충청남도의 조례지정 과정과 입법화 과정을 살펴본다.

제5장에서는 연구결과를 정리했다. 미디어 리터러시 원형을 통한 정치행정, 경제사업, 교육과학, 사회문화 활동을 통한 사회단체와의 소통과 협력을 위한 활동을 모색했다.

제6장에서는 결론을 정리했다. 본 연구결과에 대해 요약하고 연구 과정 중에 있었던 문제점에 대해 제언했다.

제1장에서 텍스트와 이미지, 영상의 표현영역의 기본을 논하고자 했다.

인터넷 신문과 신문 인터넷 방송은 기본 소스를 텍스트와 이미지, 영상으로 하고 있다. 이에 코리아플러스와 대한민국평생학습·지원센터는 미디어활용 창의력 체험교실 프로그램인 △신문 만들기, △자기주도학습 마인드맵, △청소년기자단 등 미디어교육을 위한 창의체험프로그램 등이 진행하고 있다.

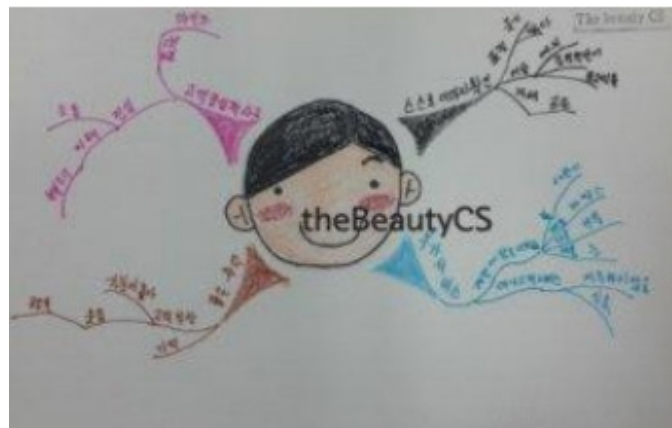
충남·충북교육청과 지난 2016년 자유학기제 협약, 2019년 대전교육청과 업무협약을 가졌다. 인터넷신문 코리아플러스, 일간신문 코리아플러스, 인터넷방송 코리아플러스방송과 텍스트와 이미지, 영상을 청소년기자단을 만들어 중학교와 고등학교, 대학교 교육을 진행하고 있다.

한편 대한민국평생학습지원센터는 인터넷신문 코리아플러스, 일간신문 코리아플러스, 인터넷방송 코리아플러스방송과 함께 대한민국디지털콘텐츠대회를 2020년 제17회를 진행하고 있다.

제2장에서는 6하 원칙을 통한 논리적인 글쓰기와 팩트체크의 중요성을 알아본다. 미디어활용 창의력 체험교실 프로그램을 알아본다.

먼저 예비 초등학교와 초등학교 저학년과 중학년, 고학년으로 구성했다.

△동화마인드맵 (6·7세)△학습마인드맵(8세, 1·2학년) △교과마인드맵(3,4학년)  
△역사마인드맵(5학년) △세계사마인드맵(6학년)으로 구성했다.



## □ 프로그램

### 【논리적 글쓰기】

저널리즘의 첫째 임무는 진실 추구다.

진실 보도를 가능하게 해 주는 또 다른 표현은 정확한 보도, 객관적인 보도다.

정확성은 보도하려는 내용이 사실과 맞아야 한다는 것이다. 기자는 취재원에게 정보를 받을 때 그 정보가 정확한지 수많은 취재원들과 만나 진실을 규명한 뒤 국민에게 보도해야 한다.

### 【스트레이트 기사 쓰기】

기사 문장은 일반 문장과는 달리 보도문체로 작성해야 한다. 뉴스 소재와 이야깃거리를 수용자에게 전달하기 위해 보도에 적합한 문체와 원칙을 따라야 하는 것이다.

## 【뉴스 기사 작성】

첫째, 육하원칙에 충실하라. 사실관계를 표현할 때 복잡한 사건·사고의 보도 자료를 육하원칙을 중심으로 기사를 써 내려 가면 단순하게 요약할 수 있다. 사건·사고 기사는 충분한 취재로 사실(fact)에 기반을 둔 중요한 사실을 순서대로 작성한다. 한편 뉴스를 수용자들에게 효과적으로 빠르게 전달하기 위해 역피라미드 형식으로 기사를 작성한다.

둘째, 사실관계를 중심으로 쉽게 써라. 과장하지 말고 사실에 충실하게 보도해야 한다. 형용사나 수식어를 남발하지 말고 당사자의 생생한 목소리를 담아내야 한다. 독자의 입장에서 쉽게 작성해야 한다. 기자가 사건에 정통할 경우 기사를 쉽게 쓸 수 있다. 어려운 전문용어 사용은 자제해야 한다.

셋째, 간결하게 쓰라. 문장은 짧아야 좋다. 단문 위주의 명료한 문장이 독자의 이해를 돕는 데 제격이다. 한 문장에 하나의 아이디어만 담으면 족하다.

넷째, 사건의 중요성과 의미를 담아라. 독자들이 궁금해 할 사안에 대해 뉴스가 충분히 설명해 주어야 한다.

다섯째, 주어와 술어, 수식어를 제자리에 두라. 기사문에서는 주어를 생략하면 곤란하다. 우리 문장의 기본 형태는 주어+목적어+서술어(나는 딸기를 먹는 다) 형태다. 또 다른 형태로 주어+목적어+목적보어+서술어(나는 그를 행복하게 만들었다)이다.

## 【6하 원칙】

노벨상 수상 작가인 러디어드 키플링(Rudyard Kipling)이 이 개념을 창안했다. 누가, 언제, 어디서, 무엇을, 왜, 어떻게 했는가를 중심으로 사건을 기술한다.

이것은 뉴스 기사의 원칙이다. 취재할 때 육하원칙(5W1H)이 필요했던 것은 원고 작성에서 필요했기 때문이다.

누가 / 언제 / 어디서 / 무엇을 / 왜 / 어떻게 했다.

#### ◇ 누가

황성근(2005)은 스트레이트 기사에 필요한 글의 표현 규칙으로 다음 항목들을 제시하고 있다.

첫째, 일반 문장에서 존대어는 사용하지 않는다. 둘째, 인용 문장에서는 상황에 따라 존대어를 사용한다. 셋째, 두 번째 언급부터 약칭을 사용한다. 넷째, 인명은 반드시 한글로 표기한다. 다섯째, 인명의 경칭에는 남녀 모두 ‘씨’ 자를 사용한다. 여섯째, 직함을 밝힐 땐 경칭을 사용하지 않는다. 이때 ‘씨’ 자 대신 직함을 사용해야 한다. 일곱째, 미성년자의 경우 남자는 ‘군’, 여자는 ‘양’을 붙인다. 여덟째, 나이는 반드시 괄호를 사용해 표기한다. 일반 글과 달리 미디어 글쓰기에서는 사람의 나이도 중요한 정보이기에 대부분은 공개된다. 이름 뒤에 괄호를 사용하여 표기한다[예, 홍길동씨(23)].

#### ◇ 언제

현재를 기준으로 과거와 미래시제를 쓴다. 사진설명은 현재 진행형 시제를 쓴다.

2020년 2월 28일 기준으로,  
과거는 지난 2020년 2월 27일,  
미래는 오는 2020년 3월 1일,  
현재진행형시제는 ~을 하고 있다.

#### ◇ 어디서

한국

-수도권 서울

경기

인천

강원

-충청 대전

충남

충북

세종

-호남

-영남

◇ 무엇을

◇ 어떻게

◇ 왜

### 【논리적 글쓰기】

논리적 글쓰기는 논증에 바탕을 두고 있다. 논증이란 사실적 근거를 제시하면서 주장을 펴는 것이다.

그리고 주장과 사실적 근거 사이에는 논리적 정당화가 성립되어야 한다. 이것을 논하고 증명한다는 의미에서 논증이라고 한다.

논증은 하나의 주장과 이를 뒷받침하는 논거로 짜인다. 주장은 입증이 있을 수도 없을 수도 있다. 입증이 없는 주장은 단언(assertion)이다.

입증의 형태에는 증거를 제시하는 방법과 사회적 가치관 즉 무엇이 바람직하고 그렇지 않은가의 가치로 입증하는 방법, 정보원의 공신력으로 입증하는 방법 등 세 가지가 있다.

△ 논증에는 추론(reasoning)이 뒤따른다. 추론은 논리적으로 자신의 핵심을 이 해시키는 방법이다.

툴민(Toulmin)의 논증 모형의 주요 요소에는 자료(Data), 주장(Claim), 보장(Warrant), 반박(Rebuttal), 보강(Backing), 한정사(Qualifier)가 존재한다.

예를 들어 “영수는 철수보다 더 좋은 성적을 받을 것이다”라는 주장에서는 “영수는 철수보다 더 열심히 공부한다”는 사실적 근거를 제시할 수 있다. 이 사

실적 근거에는 “공부를 더 열심히 하는 학생이 더 좋은 성적을 얻는다”는 원칙이 보장(warrant)되어야 한다.

어떤 주장이 있을 때 아무 근거나 다 그 주장을 뒷받침하는 것은 아니다. 그 근거가 주장을 뒷받침하기에 적절하다는 ‘보장’이 있어야 한다. “영수가 철수보다 더 열심히 공부한다”는 근거로 “영수가 철수보다 더 좋은 성적을 받을 것”이라는 주장을 뒷받침하기 위해서는 “더 열심히 공부한 학생이 더 좋은 성적을 받는다”는 원칙이 보장되어야 한다.

물론 학생들 개개인의 성취도와 IQ에 따라 상황이 다를 수도 있다. 따라서 “공부를 더 열심히 한 학생이 좋은 성적을 받는다는 보장을 뒷받침하기 위해” “비슷한 조건이라면 공부를 더 열심히 한 학생의 성적이 더 좋은 결과를 얻을 것”이라고 보장을 뒷받침하는 보강(backing)을 제시할 수 있다.

다른 사람의 지지를 얻기 위해 내세운 진술의 종류에는 사실적 주장, 가치적 주장, 정책적 주장이 존재한다.

△ 사실적 주장은 공신력 있는 정보원이 제시한 객관적 자료에 입각한 주장이다. 예를 들어서 “2013년 말 기준으로 대한민국의 경상수지 흑자는 700억 달러다”라고 말할 수 있다.

△ 가치적 주장은 주어진 대상에 대한 바람직한 정도의 판단이라고 할 수 있다. “도박은 비도덕적이다” 혹은 “어른을 공경하는 것은 칭찬받을 만한 일이다” 등 정책적 주장은 주어진 주체가 어떻게 움직여야 할 것인가 하는 ‘당위성’에 대한 주장이다.

“경제 사정이 어려운 시기엔 등록금이 동결되어야 한다”, “수출을 활성화하기 위해서는 고환율 정책을 시행해야 한다” 등 타인을 설득하기 위해서는 사실적 주장을 중심으로 한 글쓰기와 가치적 주장 및 정책적 주장을 두루 사용하는 것이 바람직하다.

미디어를 통해 글을 쓰는 사람은 다른 사람(전문가)의 이야기를 전하고자 노

력해야 한다. 이때 객관성을 확보해 기사의 가치를 높이려는 노력이 중요하다. 특정 사안을 경험한 사람의 사례, 대안에 대한 전문가의 이야기 등에 초점을 맞춰야 한다. 주장은 가능하면 사실이나 칼럼에서 표현되어야 한다.

### 【논증하기】

툴민(2006)의 논증 구조는 기본적으로 주장, 자료, 보장의 세 요소로 이루어져 있다. 여기에 반박, 보강, 한정사들이 더해지면서 논증이 정교화되고 타당성이 강화된다. 논증 구조를 구성하는 각 요소의 의미는 다음과 같다(강순민, 2004). 툴민의 논증 요소는 약자로 표기하여 C는 주장, D는 자료, W는 보장, R은 반박을 의미한다.

- 자료(Data): 주장을 뒷받침하기 위한 논거로, 사실이나 예 · 자료 혹은 개인적인 견해들.
- 주장(Claim): 주장하는 사람이 자신의 견해를 밝히는 하나의 진술 혹은 타인의 지지를 얻기 위해 내세운 진술.
- 보장(Warrant): 제시된 자료가 주장을 정당화하기 위해 제시되는 진술들(규칙 · 법칙 등).
- 반박(Rebuttal): 주장이 성립될 수 없는 조건.
- 보강(Backing): 특정 보장을 정당화하기 위해 제시되는, 일반적으로 받아들여질 수 있는 기본적인 가정이나 조건.
- 한정사(Qualifier): 주장에 대한 한정적 조건을 제시.

논증의 오류에 대한 반박의 다섯 가지 유형을 소개한다. ① 자료(D) 자체에 대한 반박, ② 주장(C) 자체에 대한 반박, ③ 보장(W) 자체에 대한 반박, ④ 자료(D)로부터 주장(C)이 이끌어지는 과정에 대한 반박, ⑤ 보장(W)의 적용 가능성에 대한 반박이다. 툴민(Toulmin)은 반박 유형 ②, ③, ⑤를 각각 주장에 대한 반박, 보장의 권위에 대한 반박, 보장의 적용 가능성에 대한 반박으로 제시했지만 반박 유형 ①과 ④에 대해서는 명시적으로 언급하지 않았다.

한혜진(2012)의 “과학 영재의 논증 활동에서 나타나는 반박 유형 분석” 연구에서는 자료(D)에서 주장으로 가는 과정에서 오류가 가장 많이 발생하고(④ 유형) 이에 대한 반박이 많이 이루어진다. 그다음으로는 보장의 적용가능성에 대한 반박(⑤ 유형)이 많이 이루어지는 것으로 밝혀졌다.

## 참고문헌

- 강순민(2004.). 『과학적 맥락의 논의과제 해결 과정에서 나타나는 논의과정요소의 특징』. 한국교원대학교 박사 논문.
- 구교태(2013.). 『미디어글쓰기 원리와 실전』. 계명대학교 출판부.
- 김민환(2003.). 『언론문장연습』. 나남출판.
- 김숙현(1994.). 『기사, 취재에서 작성까지』. 범우사.
- 박진용(1998.). 『기자학 입문』. 나남출판.
- 이광모 · 이황직(2006.). 『논증과 글쓰기』. 형설출판사.
- 황성근(2005.). 『미디어글쓰기』. 박이정.
- Verheij, B.(2005.). Evaluating arguments based on Toulmin's scheme. Argumentation, 19, 347~371.
- Toulmin, S. E.(2003.). The Uses of argument. 고현범 · 임건태 옮김(2006.). 『논변의 사용』. 고려대학교 출판부.
- [네이버 지식백과] 기사 작성 (미디어 글쓰기, 2015. 5. 20., 조철래)

## 제 2장 교육 사례

다음은 코리아플러스와 한국평생학습협회가 진행한 미디어리터러시 전문가과정 교육 사례다.

### 1. 미디어리터러시 한국평생학습협회

‘손으로 그리는·디지털 맵핑, 논리적인 글쓰기’

Media Literacy

【대전=코리아플러스】 장영래 기자 = 한국평생학습협회는 11일 대전청소년상담복지센터에서 자유롭게 생각을 표현할 수 있는 손으로 그리고 컴퓨터를 활용한 디지털 맵핑을 활용해 논리적인 글쓰기와 영상 만들기를 체험 한 뒤 미디어리터러시 지도자 3급 과정 자격증을 전달했다.

【6하원칙】 누가 / 언제 / 어디서 / 왜 / 무엇을 / 어떻게

※ 다음 문장(생각단위)을 읽고 핵심낱말을 구조화 한 뒤 【팩트 체크】를 해서 맵핑을 완성하세요.

고구려에는 을지문덕, 양만춘, 연개소문과 같은 영웅들과 을파소처럼 백성들을 잘 돌보고 나라를 잘 다스린 정치가, 거문고를 만든 왕산악과 예술가 세계적으로 뛰어난 그림을 그린 담징과 같은 인물들이 많았습니다. (참조, 한권으로 보는 그림 한국사 백과)

【글·이미지·영상 구조화】 (구조주의와 의미론) (순서)

◇ 고구려의 훌륭한 인물

△ 증거 1 영웅 - 을지문덕

- 양만춘

- 연개소문

△ 증거 2 정치가 - 을파소

- 백성 잘 돌보기

- 나라 잘 다스리기

△ 증거 3 ( ) - 왕산악 - 거문고  
- 담 징 - 그 림 - 세계적으로 뛰어난  
◇ 고구려에는 훌륭한 인물들이 많았다.

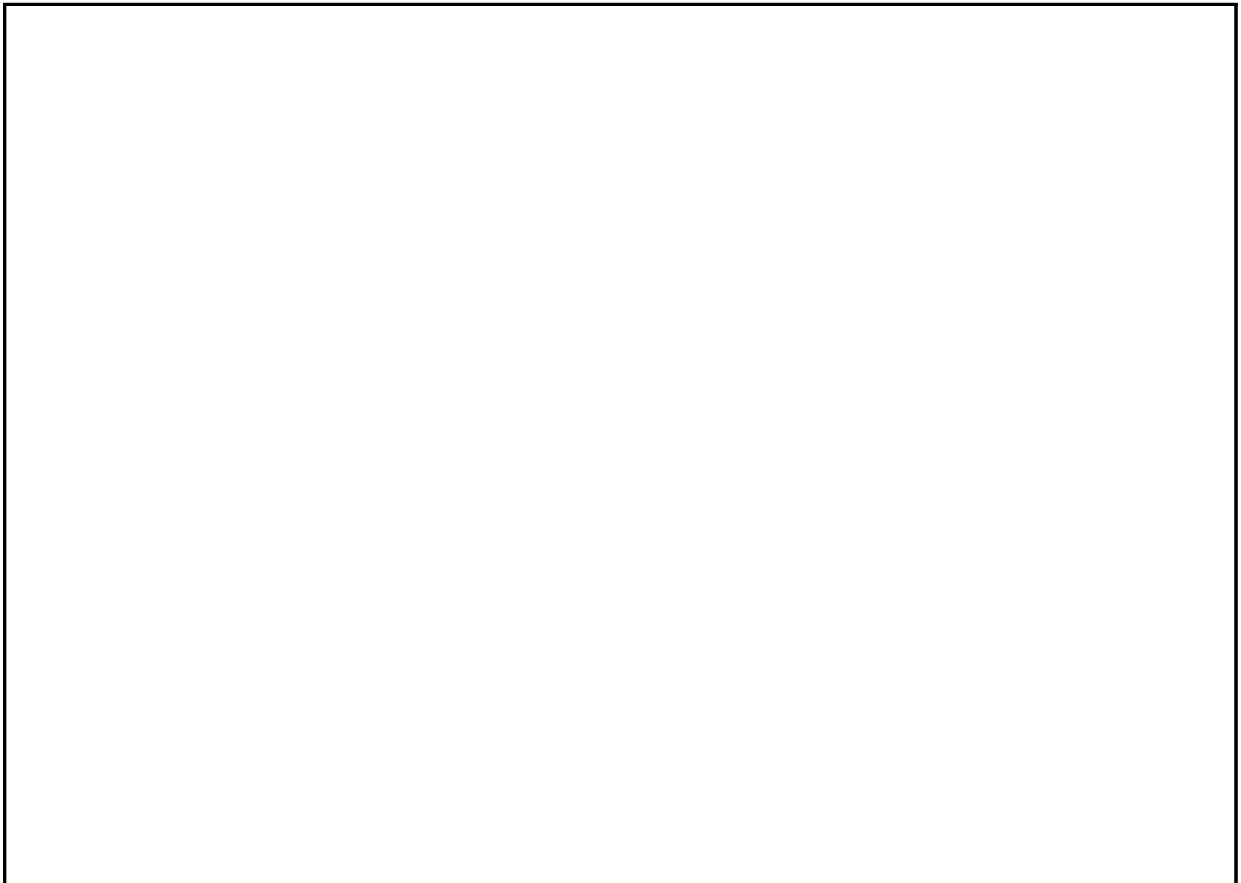
【해설】 저자는 고구려에는 훌륭한 인물들이 많았다고 한 문장으로 주장하고 있다. 근거 3개를 들어 영웅와 정치가, 예술가들이 많다고 팩트를 제시하고 있다. 특히 정치는 백성 잘 돌보기가 먼저이고 다음이 나라를 잘 다스리는 것이라고 설명하고 있다.

【글·이미지·영상맵핑】

## 【매핑】

## 【영상만들기】

한편 미디어리터러시 지도자들은 6월 원칙으로 텍스트와 이미지, 영상으로 표현하기를 체험했다.



## 2. 미디어리터러시 한국평생학습협회

‘손으로 그리는·디지털 맵핑, 논리적인 글쓰기’

Media Literacy 1, 2시간

【대전=코리아플러스】 장영래 기자 = 한국평생학습협회는 11일 대전청소년상담복지센터에서 자유롭게 생각을 표현할 수 있는 손으로 그리고 컴퓨터를 활용한 디지털 맵핑을 활용해 논리적인 글쓰기와 영상 만들기를 체험 한 뒤 미디어리터러시 지도자 3급 과정 자격증을 전달했다.

【6하원칙】 누가 / 언제 / 어디서 / 왜 / 무엇을 / 어떻게

【6하원칙】

누가 / 주어 무생물주어 - 기관  
생물 주어 - 이름, 소속, 직책  
※ 경어사용 금지 (대통령님)  
~은 (는) ~이 (가)

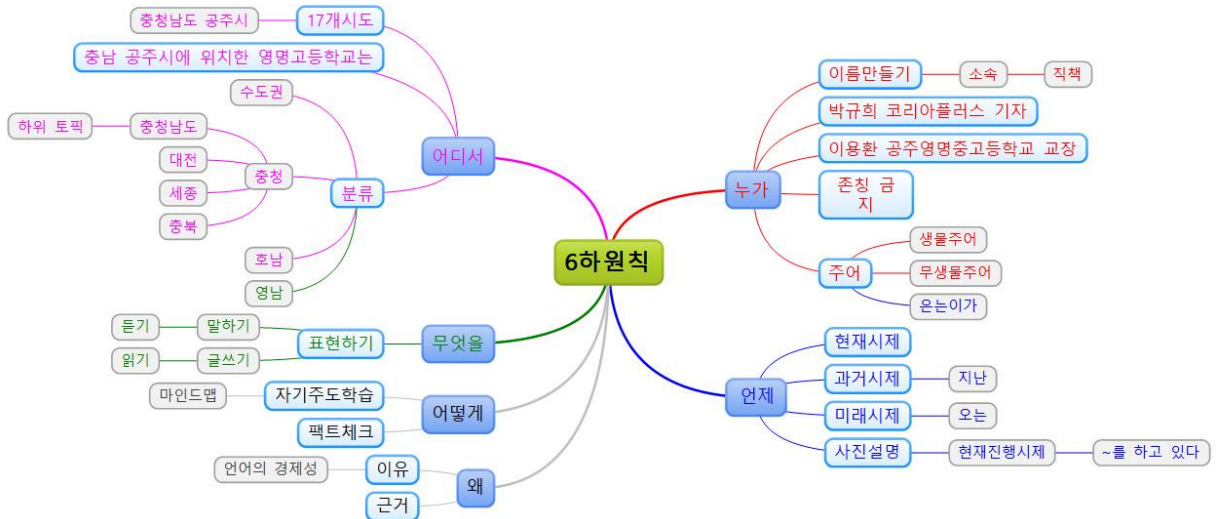
언제 / 시간의 흐름 - 현재 (쯤, 께, 경)  
- 과거 (지난)  
- 미래 (오는)

어디서 / 대한민국 중앙  
광역 수도권  
서울, 인천, 경기, 강원  
충청권  
경상권  
전라권  
기초자치단체

왜 / 원인  
이유

무엇을 / 목적

어떻게 / 방법



### 3. 미디어리터러시 한국평생학습협회

‘손으로 그리는·디지털 맵핑, 논리적인 글쓰기’

Media Literacy 3, 4시간

※ 다음 문장(생각단위)을 읽고 핵심낱말을 구조화 한 뒤 【팩트 체크】를 해서 맵핑을 완성하세요.

고구려에는 을지문덕, 양만춘, 연개소문과 같은 영웅들과 을파소처럼 백성들을 잘 돌보고 나라를 잘 다스린 정치가, 거문고를 만든 왕산악과 예술가 세계적으로 뛰어난 그림을 그린 담징과 같은 인물들이 많았습니다. (참조, 한권으로 보는 그림 한국사 백과)

【글·이미지·영상 구조화】 (구조주의와 의미론) (순서)

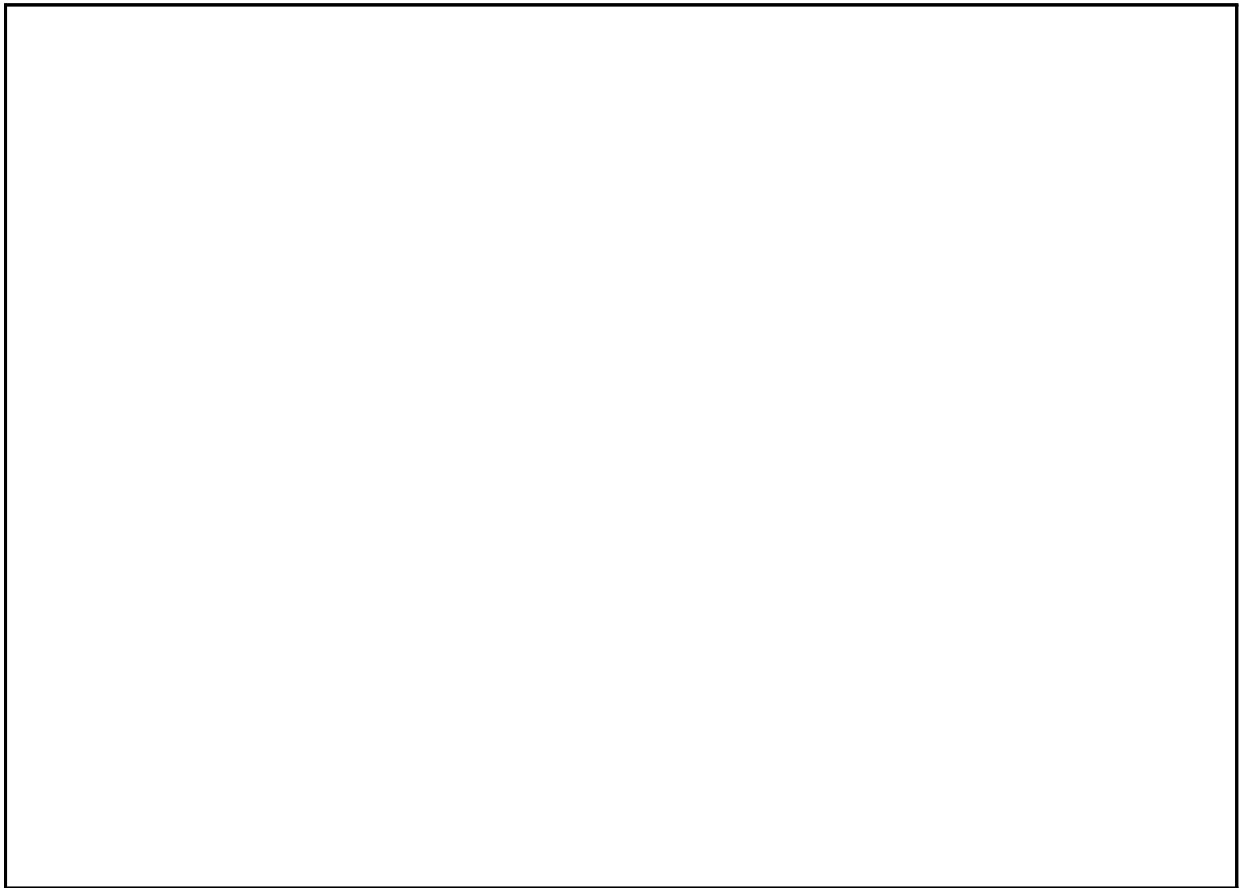
◇ 고구려의 훌륭한 인물

△ 증거 1 영웅 - 을지문덕  
- 양만춘  
- 연개소문

△ 증거 2 정치가 - 을파소 - 백성 잘 돌보기  
- 나라 잘 다스리기

△ 증거 3 ( ) - 왕산악 - 거문고  
- 담징 - 그림 - 세계적으로 뛰어난

◇ 고구려에는 훌륭한 인물들이 많았다.



【해설】 저자는 고구려에는 훌륭한 인물들이 많았다고 한 문장으로 주장하고 있다. 근거 3개를 들어 영웅과 정치가, 예술가들이 많다고 팩트를 제시하고 있다. 특히 정치가는 백성 잘 돌보기가 먼저이고 다음이 나라를 잘 다스리는 것이라고 설명하고 있다.

#### 4. 미디어리터러시 한국평생학습협회

‘손으로 그리는·디지털 맵핑, 논리적인 글쓰기’

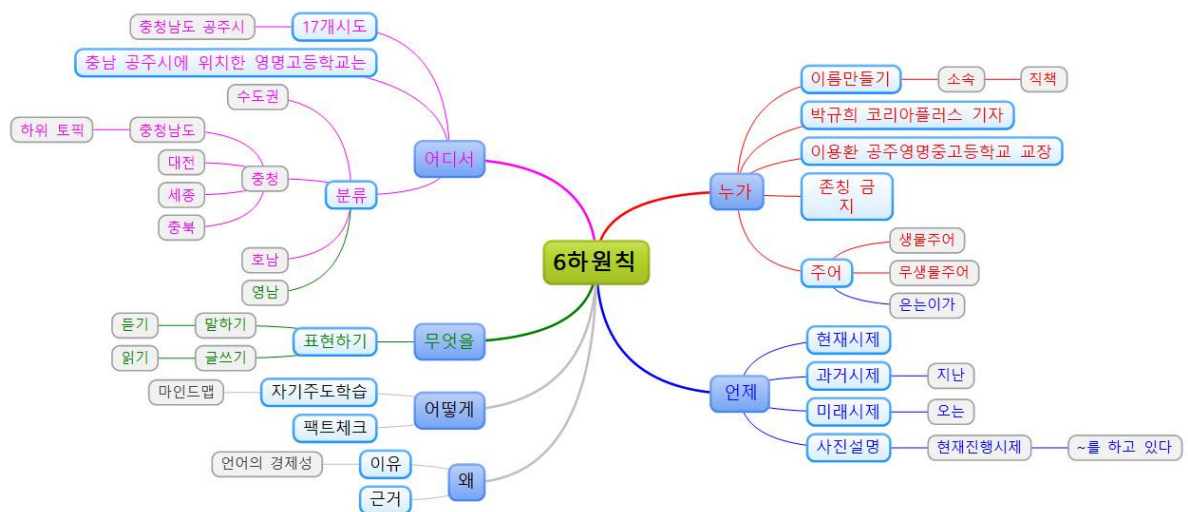
Media Literacy

【글·이미지·영상맵핑】

【맵핑】

【영상만들기】

한편 미디어리터러시 지도자들은 6월 원칙으로 텍스트와 이미지, 영상으로 표현하기를 체험했다.



## 5. 미디어리터러시 한국평생학습협회

‘손으로 그리는·디지털 맵핑, 논리적인 글쓰기’

Media Literacy 5,6시간

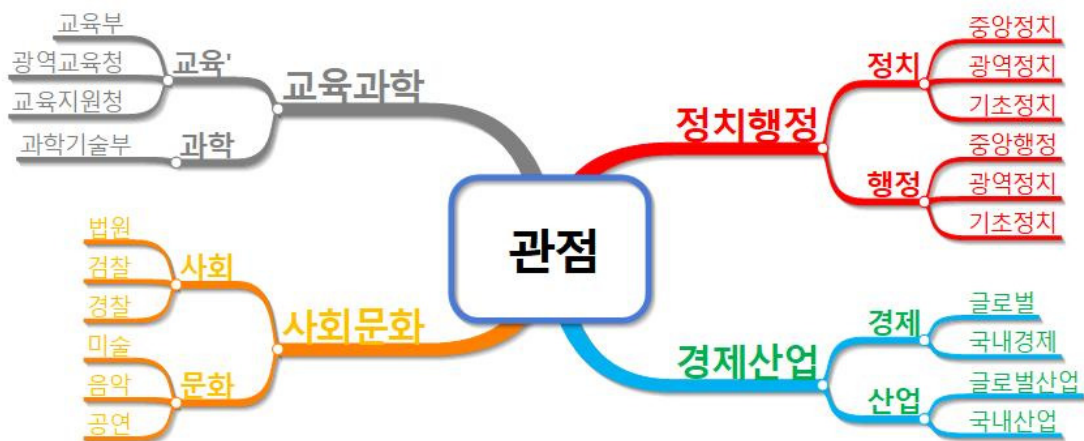
관점 모듬활동

【정치행정】

【경제산업】

【교육과학】

【사회문화】



한편 미디어리터러시 지도자들은 6월 원칙으로 텍스트와 이미지, 영상으로 표현하기를 체험 한 뒤 모듬활동을 가진 뒤 관점으로 이를 맵핑했다.

## 제 3장 결론

2023년 제 20회 한국디지털콘텐츠대회를 통해 아날로그 마인드맵, 디지털마인드맵, 사진, 영상을 한국대회로 실시한다. 미디어리터러시 학교신문 만들기를

원형으로 마을 신문 만들기와 복지신문 만들기, 환경신문 만들기를 확산해 나갔으면 한다.

## 2023 제20회 한국디지털콘텐츠대회 시상식 개최

코리아플러스와 코리아플러스, 코리아플러스방송은 한국평생학습협회와 함께 '2023 제20회 한국디지털콘텐츠대회'를 주최한다. 시상식이 오는 2023년 12월 진행된다. 전국대회로 진행되는 이번 대회는 △오프라인 △온라인 △사진 △영상부문으로 진행된다. 대회는 한국평생학습협회와 코리아플러스, 한국물환경협회가 주관, 코리아플러스방송과 한국평생학습협회, 대전시 청소년상담복지센터가 운영기관으로 참여한다. 대회 참여는 장영래 코리아플러스 대표이사 010-4406-4676, 채시연 코리아플러스 교육과학부 부장 010-6751-1905로 하면 된다.

아날로그 마인드맵 / 영상 / 사진 / 온라인 마인드맵

장래숙 한국평생학습지원센터 센터장 '미디어 리터러시의 자유학기제 적용과 실제' 발표

### 미디어 리터러시의 자유학기제 적용과 실제



장영래 대표이사

### 미디어 리터러시 평가 체계

본회의 도입

- 1. 미디어 리터러시
- 2. 미디어 리터러시
- 3. 미디어 리터러시
- 4. 미디어 리터러시

평가 기준

- 1. 미디어 리터러시
- 2. 미디어 리터러시
- 3. 미디어 리터러시
- 4. 미디어 리터러시

### 수업 계획안

1. 미디어 리터러시

2. 미디어 리터러시

3. 미디어 리터러시

4. 미디어 리터러시

### 1단계 미디어 접근능력

4차 산업혁명 시대 - 디지털 소사이어티의 발달과 변화

커뮤니케이션 - 미디어의 발달, 미디어의 역할

미디어의 발달 - 미디어의 발달, 미디어의 역할

미디어의 역할 - 미디어의 발달, 미디어의 역할

### 2단계 창의적 표현능력

01. 학업도움 - 자기주도 학습

창의적 표현능력 - 자기주도 학습

자기주도 학습 (6주 과정)

교수기

### 3단계 소통능력

01. (통어) 청소년기 발달

소통능력

소통능력

### 02 4개 교육 활동

1. 미디어 리터러시

2. 미디어 리터러시

3. 미디어 리터러시

4. 미디어 리터러시

### 4단계 미디어 창작 및 제작

학교신문 만들기

대전고등학교

학교신문 만들기

대전고등학교

코리아플러스·코리아플러스·코리아플러스방송  
월간 코리아플러스·코리아플러스 글로벌·한국평생학습협회·한국물환경협회

미디어리터러시 교육인력 양성 및  
활용 방안 마련 의 정 토 론 회

## 토론

# 디지털미디어시대의 경쟁력 확보를 위한 지역 미디어교육의 협력 방안

송 교 응

(충청투데이 문화사업본부 상무이사)



# 디지털미디어시대의 경쟁력 확보를 위한 지역 미디어교육의 협력 방안

송 교 응 (충청투데이 상무이사)

## I 『마켓 4.0』 시대 커뮤니케이션 방법론

---

디지털미디어시대를 구성하는 핵심은 텍스트와 이미지(사진), 영상이다.

인터넷과 신문, 영상미디어는 시대의 변화에 따라 신문에서 인터넷, 이제 영상의 시대에 살고 있다. 이에 마켓 4.0 시대에 걸맞은 커뮤니케이션 방법론으로 새로운 틀과 전략을 구체적으로 제시해본다.

### 1. 커뮤니케이션 ... 듣기와 읽기, 말하기와 쓰기

듣기와 읽기, 말하기와 쓰기 이 네 가지는 우리 인간의 커뮤니케이션을수성하는 중요한 도구다. 앞의 듣기와 읽기가 메시지를 수용하는 주요한 행위라면 뒤의 말하기와 쓰기는 메시지의 전달행위다. 듣기와 말하기는 구어 커뮤니케이션 행위인 반면, 읽기와 쓰기는 문어 커뮤니케이션이다. (이재현 서울대학교 언론정보학과 교수)

### 2. 미디어분류 ... 정치행정, 경제산업, 교육과학, 사회문화

디지털미디어시대에 맞는 커뮤니케이션관습은 따로 있는가라는 문제를 미디어를 균형 잡힌 시각으로 정치·행정, 경제·산업, 교육·과학, 사회·문화로 분류하는 것이 정보를 유용하게 활용하기 위한 분류로 제시한다. 하나의 사실을 4가지 관점에서 검토하면 유용한 정보가 될 수 있다는 생각이다.

### 3. 4차 산업혁명 시대, 시장과 소비자는 어떻게 바뀌나

ICT의 발달은 ‘4차 산업혁명’이라 부른다. 제품 중심(마켓 1.0)에서 고객중심(마켓 2.0)으로, 궁극적으로는 인간 중심(마켓 3.0)으로 전환돼가는 시장의 변화를 통찰해왔고, 『마켓 4.0』을 통해 필립 코틀러는 그간 광범위하게 변화한 디지털 경제의 지형과 특성을 한 번에 정리했다.

### 4. 유용한 정보제공

듣기와 읽기, 말하기와 쓰기를 기초로 정치·행정, 경제·산업, 교육·과학, 사회·문화의 분류로 텍스트와 이미지, 영상으로 표현하는 미디어는 개인에게 유용한 정보를 제공함과 동시에 인터넷과 신문, 인터넷방송은 유용한 미디어로 자리 매김 할 것이다.

## II 지역 미디어교육 협력 방안

특히 연구와 산학협력, 평생교육으로 권역별 지방재학의 역할이 변경됐다. 지방대학은 글로벌 경쟁력과 함께 지역과 함께하는 산학연 협력체계를 원하는 오는 2024년을 대비해 모색해야 한다.

이에 미디어 프로그램을 지원키 위한 글로벌 & 로컬 조례 안을 지원키 위한 정책토론회는 적절하다. 이에 초등학교와 중학교, 고등학교와 고등교육 기관인 대학과 함께 충청남도의회는 충남도의 경쟁력 확보를 위한 충남도와 충남교육청과 함께 이를 효율성 있게 토론에 나서 이를 정책에 반영할 시점이다.

충남교육청은 10개 학교에 1000만원의 예산을 편성해 미디어리터러시 학습을 진행하고 있다. 초등학교와 중학교, 고등학교를 포함한 이 예산을 초등학교 1000만원, 중학교 1000만원, 고등학교 1000만원으로 늘려야 한다. 도 내 14개 지역교육청에 선도 교육청을 선정해 2000만원씩 8000만원을 예산을 편성해 다음해에는 모든 충남도 내 각 지역교육청에 예산을 편성해야 한다.

특히 위탁기관은 선정해 미디어리터러시 교육센터를 대학교와 연계해 설치하고 교육과 교재, 프로그램을 개발토록 해 충남도내 미디어리터러시 교육이 타 시도와 경쟁력뿐만 아니라 글로벌 경쟁력 확보를 위해 나서야한다.

이에 충남도내 대학교 미디어 관련 학과 학생들을 충남교육청에서 진행하는 디지털 미디어리터러시 프로그램이 진행되는 초등학교와 중학교, 고등학교와 대학생들을 대상으로 멘토 멘티과정을 교육을 담당하도록 충남도의회, 충남교육청, 충남도청을 이의 지원에 나서야 한다. 이는 충청남도가 대한민국을 이끌어 나가고 글로벌 인재를 양성해야 할 책임이 있기 때문이다.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting or typing. There are no margins, text, or other markings on the paper.

미디어리터러시 교육인력 양성 및  
활용 방안 마련 의 정 토 론 회

## 토론

### 미디어리터러시 교육의 방향과 지원 방안

권 유 석

(충청남도공주교육지원청 장학사)



# 미디어리터러시 교육의 방향과 지원 방안

권 유 석 (충청남도공주교육지원청 장학사)

## 1. 미디어 교육에 대한 전통적 인식과 한계

새로운 매체가 등장할 때마다 미디어로부터 아동을 보호하려는 교육적인 관심이 존재해왔다. 예를 들어 19세기 후반에서 20세기 초반 만화 잡지의 탄생기에, 1930년대의 영화의 시대에, 1950년대 이후 TV 도입기마다 유해한 매체로부터 시민사회 차원에서 미디어로부터 아동을 보호하려는 노력이 꾸준히 있어왔다. 우리 역시 1990년대에 폭력적인 만화, 애니메이션, 스포츠 신문 등으로부터 아동을 보호하려는 취지의 미디어 교육 및 시민사회 차원의 운동이 진행되어 왔으며, 인터넷과 스마트폰 대중화부터는 스마트폰, 게임 중독 등의 과의존 예방교육을 중심으로 보호주의적 입장의 교육이 꾸준히 진행되고 있다.

이는 어찌보면 당연한 결과이다. 2020년 우리나라 스마트폰 이용자 중 과의존위험군은 23%이고, 그 중 청소년은 35.8%라는 통계가 있다. 또한 음란물, 폭력물, 혐오 콘텐츠와 허위 정보 등 과거에는 쉽게 접하지 못했을 유해한 콘텐츠들을 지금의 학생들은 디지털 매체를 통해 쉽게 접할 수 있다. 이런 현상으로 인해 기성세대들은 미디어를 부정적으로 바라볼 수 밖에 없는 것이다.

그러나 과거와는 달리 미디어 접속을 제한하기란 불가능에 가깝다. 스마트폰으로 인한 Z세대의 미디어 소비 형태는 ‘소유에서 접속으로’ 변했으며, 현재 우리 학생들은 언제 어디서나 미디어를 접할 수 있는 환경 속에 있다. 한국언론진흥재단이 2020년 발표한 10대 청소년 미디어 이용 조사 결과에 따르면 10대 청소년의 모바일 인터넷 이용률은 97.2%이며, 초등 고학년의 스마트폰 보유율도 약 87%이다. 스마트폰을 자신에게 없어서는 안되는 매체로 인식하는 학생들이 점점 늘고 있으며 하루 평균 이용 시간이 4시간 이상인 학생의 비율도 20%가 넘는다. 학생들이 가장 오랜 시간 이용하는 미디어인 유튜브는 초등학생의 90%가 이용하며 이 중 40% 이상은 매일 이용하고 있다고 한다. 부모는 미디어가 자녀에게 미치는 부정적 영향이 더 크다고 인식하고 있지만 학생들은 자신의 미디어 이용에 대한 부모의 제재와 통제에 불만을 가진다. 이러한 환경 속에 있

는 학생들의 미디어 이용 행태는 제한된 시간 안에 자신이 선호하는 게임이나 짧은 영상 등 흥미 위주의 소비 행태를 보이며, 미디어의 역효과가 오히려 강화되는 양상을 보이기도 한다. 그렇기 때문에 단순히 ‘통제와 보호’ 차원에서 미디어교육을 접근하는 방식은 더 이상 유효하지 않으며 미디어의 유용성을 느끼고 삶을 이롭게 하는 방향으로 활용하고 공유하는 새로운 방향을 모색해야 하겠다.

## 2. 디지털 기술 혁신이 불러온 시사점

디지털 기술 혁신과 스마트폰 대중화로 학생·청소년의 정보기기 활용률 급증과 저연령화가 지속되고 있다. 특히 코로나 팬데믹을 겪으며 우리 사회의 디지털 전환과 비대면 문화는 가속화되었으며, 다양한 플랫폼을 통해 매일 무수히 많은 콘텐츠를 접하는 사회가 되었다. 미디어 환경 역시 변화하여 개인이 콘텐츠의 생산자이자 이용자가 되어 불특정 다수와 동시, 비동시적으로 소통하는 소셜 미디어 시대, 1인 미디어 시대가 도래했다. 학생 진로 희망에 웹툰 작가, 1인 크리에이터 등 새로운 직업이 증가하고 있으며 관련 교육에 대한 수요도 높다.

디지털 환경에서 나고 자란 오늘날의 청소년을 일컬어 디지털 원주민이라고 부르는 것처럼 디지털 기술이 사람들의 일상과 결합되고 융합하면서 디지털은 기술용어가 아니라 사회 구성원들의 삶에 기반한 문화로 여겨진다. 시공간의 제약 없는 소통과 빠른 정보 전달에 따른 정보 격차 해소 등 디지털 기술은 우리 생활에서 없어서는 안 될 일상 그 자체가 된 것이다. 영국의 경제주간지 이코노미스트에 지혜가 있는 인간이라는 의미의 호모사피엔스에 빚댄 ‘포노 사피엔스(지혜가 있는 폰을 쓰는 인간)’라는 신조어가 등장한 것은 미디어 환경의 극적인 변화를 단적으로 보여준다.

키오스크, 카카오티, 배달의 민족 등 일상으로 파고든 무수히 많은 플랫폼들은 대화를 통해 주문을 주고 받던 일상마저 비대면이 더 친숙하도록 만들었다. 온라인 게임과 메타버스 등의 가상현실 기술은 학생들의 여가와 놀이 문화를 완전히 바꿔놓았다. 기성세대는 주로 TV, 신문 등을 통해 정보를 얻지만 학생들은 유튜브와 틱톡, 포털과 SNS 등을 통해 정보를 얻는다. 개인 맞춤형 알고리즘이 적용되어 자신이 좋아하고 원하는 정보를 찾기 쉬워졌지만 자신이 인지하지도 못하는 상태에서 특정 정보를 과대 수용하게 되어 확증 편향에 노출될 위험도 커졌다. AI 기술은 4차 산업혁명과 지능정보화 시대를 열어 가고 있지만

딥페이크, 데이터 편견 등의 역효과도 불러오고 있으며 특히 ChatGpt의 등장은 거대 AI의 시작으로 새로운 세상에 대한 기대와 두려움을 동시에 안겨 주고 있다.

결국 역사적으로 기술적 혁신은 경제적, 사회적, 문화적 패러다임의 전환과 사회의 구조적 변화를 이끌 수 밖에 없다. 미래사회의 변화 흐름에 따른 긍정적 효과는 이용하고 역효과는 줄이는 교육적 대안을 체계적으로 마련하는 것이 중요하다 하겠다.

### 3. 미디어리터러시 교육의 개념과 방향

미디어리터러시 교육의 방향을 새롭게 설정하기 위해서는 용어의 정의와 성격을 명확히 할 필요가 있다. 따라서 용어의 의미를 살펴보면 다음과 같다.

#### 가. 미디어리터러시의 단어별 의미

- 1) 미디어란 일반적으로 의미를 전달하고 주고받는 의사소통의 매개체를 뜻한다. 미디어 학자 맥루한(M.McLuhan, 1911~1980)은 일찍이 미디어를 ‘인간의 확장’이라고 정의하면서 중추신경 및 감각기관의 확장으로 정의하기도 했다. 미디어는 어떤 기기를 뜻하기도 하지만 의미를 담은 텍스트나 내용물을 뜻하기도 한다.
- 2) 리터러시는 문자 시대에 생긴 용어로 보통 ‘문해력’이라고 해석하며, 이는 대중이 글을 읽고 쓰는 문해 능력을 설명하기 위해 생긴 용어이다. 특정한 미디어를 중심으로 의사소통하기 위해서는 그 미디어의 언어와 문법을 알고, 맥락을 이해해야 한다는 취지의 용어라고 볼 수 있다.

나. 미디어리터러시의 정의: 미디어리터러시는 미디어가 전달하는 정보나 문화 콘텐츠에 적절히 접근하며, 이를 비판적으로 이해하고, 적절히 활용하며 의미 있는 정보와 문화를 생산하고 전달할 수 있는 능력 및 윤리적으로 책임있게 미디어를 이용하는 태도를 포함한다.

#### 다. 미디어리터러시의 관련 개념

- 1) 멀티 리터러시: 텍스트의 복합적 양식에 초점을 맞추고 있다. 이는 영상미디어 등 새로운 미디어들이 문자와는 달리 이미지, 소리, 영상 등 다양한 양식으로 복합적으로 구성되어 있는 것을 의미한다.

- 2) 뉴 리터러시: 디지털 전환에 따른 정보와 지식의 소유, 확산, 공유, 생산의 보편화를 주목하며 미디어 이용자들이 창의적으로 미디어 문화를 창조하고 공유하는 것을 강조한다.
- 3) 디지털 리터러시: 디지털 미디어 환경에서 사용자가 정보에 접근하고, 분석하며, 평가하고, 메시지를 만들고, 공유하는 능력으로 일반적으로 설명된다. 디지털 리터러시의 경우 전통적인 미디어리터러시보다 도구적 역량에 집중하고 있으나 오늘날 점차 디지털 시민성 및 문화 역량이 강조되고 있다.

#### 라. 미디어리터러시 교육의 패러다임

- 1) 아동, 청소년을 미디어부터 보호하는 것을 목적으로 하는 보호주의적 미디어 교육이 있다. 이 관점의 미디어리터러시 교육은 가장 대중적이며, 미디어의 변화 시기마다 강조되어 왔다.
- 2) 교육 대상자의 사회적 역량을 강조하는 흐름이 있다. 이는 주류 미디어와 사회를 대상으로 자신의 목소리를 내는 것을 강조한다. 각 개인은 주류 미디어에 재현된 시민들의 모습을 비판적으로 바라보고, 대안을 제시하며, 이와 관련하여 사회적 목소리를 낼 수 있는 것을 목표로 한다. 따라서 이러한 관점에서는 시민이 미디어의 창조를 통해 자신의 목소리를 표현하는 것 또한 강조하게 된다.
- 3) 미디어를 통한 문화적 경험과 향유를 강조하는 흐름이 있다. 이러한 관점에서는 미디어 문화의 즐거움을 강조한다. 미디어리터러시 교육을 통해 교육 대상자들은 미디어를 해석하고, 공유하며, 이를 통해 문화적 정체성 구현을 할 수 있다.
- 4) 개인 중심의 미디어리터러시를 강조하는 흐름이 있다. 이는 각 개인이 미디어에 접근하고, 올바른 정보를 선택하며, 안전하게 활용하고 생산하는 역량을 강조한다. 이는 오늘날 디지털 미디어의 확산과 더불어 더욱 강조되고 있다.

#### 마. 미디어리터러시 교육의 핵심개념

|                                |                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>재현<br/>(Representation)</b> | 이 개념은 미디어가 현실을 특정한 시선을 가지고 특정한 기술을 이용해 '재현' 하고 있다는 것을 뜻한다. 미디어 재현을 이해하는 것은 미디어가 다양한 맥락, 권력, 이데올로기에 영향력을 받아 구성되고 있음을 이해하고, 이를 판단할 수 있는 근거를 만드는 것이다.                                          |
| <b>언어<br/>(Language)</b>       | 미디어 언어는 미디어를 구성하는 기호와 관습이다. 미디어는 복합양식으로 구성되어 있으며 이러한 다양한 양식의 기호와 관습들은 포괄적으로 미디어 텍스트의 의미를 만들어 낸다.                                                                                            |
| <b>수용자<br/>(Audience)</b>      | 미디어 수용자는 미디어가 고려하는 수용자 특성, 콘텐츠 반영 등을 뜻한다. 오늘날의 미디어 환경에서는 미디어 이용자들은 생산, 소비, 공유하는 보다 적극적인 주체로 고려된다.                                                                                           |
| <b>기관<br/>(Institute)</b>      | 미디어 기관은 전통적인 매스미디어* 환경에서 미디어 생산과 공유의 주체를 의미한다. 미디어 기관은 미디어를 생산하고, 제작하고, 유통하며, 권력 및 산업과 관련되어 있다. 이는 미디어 수용자들이 미디어에 대해 비판적 관점으로 접근하는 기본적인 핵심 개념이 된다.<br>*매스미디어: 불특정 다수에게 콘텐츠를 전달하여 영향력이 큰 미디어 |

#### 바. 미디어리터러시 교육의 방향

위에서 알아본 정의에 따라 미디어리터러시 교육의 방향성을 고찰해 보면 미디어리터러시 교육은 사실을 말하면 믿을 만한 메시지라고 생각하도록 가르치는 것이 아니라, 사실을 말하는 미디어에도 편향이 담겨 있다는 것을 이해하고, 자신이 접하는 미디어 메시지에 어떤 편향이 담겨 있는지, 그 편향은 어디에서 비롯되는지, 그것이 갖는 함의는 무엇인지에 대해 질문하는 비판적 탐구의 자세와 방법을 가르치는 것이 되어야 한다.

또한 기존의 정보통신윤리교육에서 미디어 이용 조절, 개인정보 및 저작권 보호 등 개인의 윤리를 다루었다면, 앞으로는 지속적으로 진화하는 디지털 미디어 환경 특성에 대한 이해를 바탕으로 한 책임 있는 자세, 사회 참여 등 시민의식과 사회적 책임으로까지 범위를 넓혀 나가야 한다.

### 4. 공주교육지원청 미디어리터러시 교육 현황

공주교육지원청 역시 미디어리터러시 교육은 걸음마 단계에 있다. 통제와 보호 중심의 미디어 인식에 기반하여 과의존 예방 교육과 상담, 치유 지원에 집중했던 것도 사실이다. 또한 수업에 다양한 스마트 기기 활용 빈도가 늘어나면서

교사의 디지털 기기와 플랫폼 활용 역량을 중심으로 연수가 운영되었고 학교에서도 기기 사용과 저작권 보호, 과의존 예방 등의 미디어 활용 교육이 주를 이루었다. 따라서 미디어리터러시 교육에 대한 체계적인 접근과 지원이 필요한 상황이다.

따라서 2023학년도에는 미디어리터러시 교육 예산을 2,000만원 신규 편성하였으며 미디어 교육 활성화를 위해 노력하고 있으며 다음과 같은 사업을 추진 중에 있다.

#### **가. 세종시청자미디어센터와 미디어리터러시 교육 활성화를 위한 업무협약 체결**

미디어리터러시 교육의 전문성과 노하우, 양질의 교육 자료 등의 확보를 위해 2023년 2월 미디어교육 전문 기관과 업무 협약을 체결하였다.

#### **나. 미디어리터러시 교육 이퀄학교 지정·운영**

학교의 미디어리터러시 교육 활성화를 위해 자체 이퀄학교 공모로 1교(반포중)를 지정하여 300만원 지원하였으며, 교육과정과 연계한 다양한 교육 사례를 발굴하고 이를 공유할 예정이다.

#### **다. 학교로 찾아가는 미디어리터러시 교육 실시**

현재 세종시청자미디어센터와 협업하여 초, 중학교 미디어리터러시 교육 프로그램을 개발 중에 있으며 5월 중 학교의 신청을 받아 미디어교육 전문 강사가 학교로 찾아가는 수업을 진행할 예정이다. 학생 다양한 수준과 선택권 고려하여 저, 중, 고 수준의 3단계 레벨로 개발하고 있으며 초등은 미디어 이해 교육 중심, 중등은 팩트 체크 교육 중심으로 진행할 예정이다.

#### **라. 학교로 찾아가는 미디어 나눔 버스 운영**

시청자미디어센터에서 운영하는 미디어 나눔 버스를 희망하는 학교에 제공하여 농어촌 지역 소규모 학교의 학생들에게 TV, 라디오 제작, 더빙 등의 다양한 미디어 체험 활동을 제공할 예정이다.

#### **마. 미디어 진로 체험 교육**

2학기에는 시청자미디어센터의 다양한 진로 체험 시설을 활용할 수 있도록 차량과 강사 등을 지원하여 학교에서 양질의 미디어 교육을 체험할 수 있도록 지원할 예정이다.

#### **바. 미디어리터러시 교육 자료 개발**

미디어 전문 강사, 현직 교사가 협업하여 환경, 인권, 인공지능 등 사회 현안과 이슈 등을 주제로 한 미디어리터러시 교육 프로그램과 교사용 자료, 학생 활동 자료 등을 개발 중에 있으며 이를 관내 학교에 보급할 예정이다.

#### **사. 미디어리터러시 교육 연수**

현재 학생회 연합회 발대식에서 학교별 학생회장들을 대상으로 미디어리터러시 교육을 1회 실시하였으며 교원을 대상으로 생애주기별 맞춤형 연수를 계획하여 디지털 기기 활용뿐만 아니라 미디어의 이해와 팩트 체크 등에 대한 교육을 진행할 예정이다.

#### **아. 디지털 격차 완화를 위한 학생 스마트폰 지원**

지역 내 디지털 격차 완화를 위해 SK텔레콤 중동대리점과 업무협약을 체결하고 2023년 4월, 관내 유, 초등학생 중 희망 학생 약 60여명에게 스마트폰을 무상 지원하였다.

### **5. 미디어리터러시 교육 활성화를 위한 지원 방안**

첫째, 관련 법규 등의 지원 근거 마련이 필요하다. 충남교육청은 미디어리터러시 교육 지원에 관한 조례를 제정하고 미디어 교육 활성화를 위한 책무를 교육감과 학교장에게 부여하고 있으나 학교의 미디어리터러시 교육에 대한 의무를 부과하지는 않고 있다. 학교의 미디어 교육 지원을 위한 충분한 지원 체계를 구축하고 학교의 교육과정 편성 운영 지침에 미디어리터러시 교육에 대한 시수 편성 권장, 관련 교육 자료 개발·보급 등이 보완되어야 한다.

둘째, 생애 주기별 교원 연수 시스템을 구축해야 한다. 교원의 구성은 디지털 포기세대, 디지털 따라잡기 세대, 디지털 네이티브 세대로 나뉜다. 기술은 5G, 학생은 LTE, 교사는 3G, 학교 환경은 2G라는 웃지 못할 비유도 나온다. 생애 주기별 맞춤형 연수 지원으로 세대별 교원에 맞는 전문성 신장 방안을 모색해야 한다.

셋째, 가정-지역과 연계한 교육이 이뤄져야 한다. 학교 교육과 평생 교육의 동반 추진으로 가정에서의 올바른 미디어 이용 습관 정착이 이뤄져야 하며 아동·청소년과 노년층 등 디지털 미디어 취약 계층에 대한 리터러시 교육이 함께 제공되어야 하겠다.

넷째, 디지털 격차 완화, 해소를 지원해야 한다. 디지털 격차는 미디어리터러시 격차로 이어질 수 있다. 소외 계층에 대한 적극적인 배려와 지원이 필요하다.

다섯째, 미디어를 통해 세상과 소통하고 참여하는 시민교육과 병행하여 실시해야 한다. 우리는 다양한 미디어를 통해 정보를 얻고 소통하며 사회에 참여한다. 편향되거나 왜곡된 정보는 사회 갈등과 혐오 등을 조장하므로 미디어를 비판적으로 수용하고 공공 가치 창출을 위해 미디어를 활용하는 적극적인 시민이 되도록 교육의 방향을 설정해야 하겠다.

## 6. 결론 및 제언

미래세대에게 디지털 전환은 디지털이 일상이며, 학습 환경이 된다는 것을 의미한다. 미래세대는 디지털을 통해 정체성을 발현하고 사람들과 관계를 형성하면서 일상의 삶을 공유하고, 협업하며 이를 통해 사회 참여를 실현하게 될 것이다. 이 과정에서 미디어의 역할과 영향은 절대적이기 때문에 모든 사람들이 미디어를 바르게 이해하고 활용하는 리터러시 역량은 건강한 시민의식 형성과 지속가능한 사회 발전에 필수적인 요건이라고 할 수 있다. 이를 위해 관련 예산의 충분한 확보와 교원의 전문성 신장을 위한 체계적인 지원 체제 확보, 관련 교육 자료 개발, 보급과 지역 내 지속 가능한 미디어리터러시 교육 생태계 구축 등이 필요하다.

이번 의정토론회를 계기로 미디어리터러시 교육에 대한 충분한 사회적 공감대가 형성되어 학교와 교육청뿐만 아니라 대학과 지자체, 언론 및 시민단체 등 다양한 기관이 협업하여 새로운 미디어 환경에 대응하는 체계적인 미디어리터러시 교육 체계를 신속하게 만들어 나가길 기대한다.



This image shows a single sheet of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting or typing. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a full page of a document template. It consists of a series of evenly spaced, horizontal dotted lines extending across the width of the page. The background is plain white, and there are no other markings, text, or graphics present. This type of template is commonly used for handwriting practice or as a guide for letter height in formal documents.