

## 온택트 시대의 대응을 위한 미디어 리터러시의 전략적 고찰

이상길

동아방송예술대학교

sglee@dima.ac.kr

## A Study on the Strategic Media Literacy Corresponding to Ontact Period

Sanggil Lee

Dong-Ah Institute of Media and Arts

## 요약

미디어 환경이 급격히 변화되고, 최근 코로나 19로 인해 온택트 시대가 가속화되면서 미디어 리터러시는 모든 사람들에게 일반적인 상황이 되고 있다. 미디어 리터러시는 다양한 분야에서 그 중요성이 인지되고 있으나 아직은 조직적 대응이 부족한 것이 현실이다. 왜냐하면 미디어의 활용 능력의 한계, 윤리적 문제의 돌출, 미디어의 비판적 인식의 취약성 등으로 인해 사회적 문제로 확대되고 있기 때문이다. 따라서 여러 분야에서 미디어 리터러시 교육의 필요성이 절실하게 부각되고 있어 현재 국가적 차원에서 미디어 소비자의 권익을 보호하고 윤리적 문제 인식을 강화시키기 위해 교육센터의 설치 및 운영, 국회 차원에서 관련 법안 발의 등 다양한 시도가 이루어지고 있다. 본 논문에서는 미디어 리터러시의 의미와 그 교육의 현황을 국내외적으로 알아보고 미디어 리터러시를 전략적으로 고찰하고자 한다.

## 1. 서론

작년 말부터 시작한 코로나 19로 인해 모든 분야에서 삶의 형태가 변화되었으며 특히 산업, 문화, 교육 등 많은 분야에서 심각한 영향을 받고 있다. 이 때문에 학생들이 비대면 교육을 위해 온라인 서비스로 강의를 듣거나 온택트(ontact) 기반의 학교 활동을 해야 하는 환경에 돌입하였다. 코로나 19로 4차 산업혁명시대의 전개가 가속화 되어 개인의 생활, 사업, 교육 등에서 스마트미디어를 포함한 ICT 서비스를 활용한 새로운 세계를 경험하고 있는 것이다.

그런데 5G, AI 등의 기술로 인한 지능정보서비스는 고도화하고 있으나 이로 인한 불법정보의 유통이 확산되고 이용자 피해 유형도 복잡해지는 역기능이 심화되고 있다. 실제로 2000년대부터 디지털방송이 출현하고 그 후 스마트폰의 등장으로 미디어의 생산, 유통, 소비가 다양한 형태로 진행되면서 인간의 삶은 윤택해졌지만 윤리, 교육, 활용 능력에 대한 문제들이 제기되기 시작했다. 인터넷을 활용한 디지털 환경이 정착되면서 새로운 윤리와 교육적 문제 등 사회 질서가 혼란스러워지고 있다. 따라서 이러한 문제를 극복하며 온택트 시대에 대응하기 위해서 디지털 리터러시(digital literacy) 교육의 필요성이 크게 제기되기 시작하였다.

미디어 분야를 분석해볼 때 네트워크의 발달, 스마트미디어의 출현으로 인해 방송의 패러다임(paradigm)도 급격히 변하여 전통적 방송의 개념을 완전히 바꾸어 놓았으며 젊은 세대들은 새로운 미디어를 향유하며 생활하는 시대가 되었다. 그러나 미디어 환경은 수직적, 수평적으로 상당히 복잡한 양상을 띠고 발전하고 있다. 이 과정에서 때로는 악의적 의도를 갖는 일부 소비자들의 좋지 않은 행태로 인해 겪는 피해자들이

많아 이를 방지하기 위해 방송통신위원회는 2020년 업무계획 발표에서 미디어의 소비자 권익을 보호하는 정책으로 다크웹(dark web), 딥페이크(deep fake) 등 진화하는 불법 정보에 대한 선제적인 대응을 위한 정책을 수립하였으며 허위정보를 조작하여 확산하는 행위를 방지할 수 있도록 민간 차원의 팩트 체크를 지원하는 업무를 추진하고 있다[1]. 이러한 과제는 무엇보다 올바른 미디어 리터러시 교육에서 시작되어야 한다. 특히 예기치 않았던 코로나 19가 우리 사회를 침투하면서 온라인 교육과 회의, 그리고 비대면 생활이 일반화되기 시작하였다. 이로 인해 미디어 리터러시 교육은 더욱 시급한 사회적 과제가 되었다.

‘미디어 리터러시’에 대해 간단히 설명하기 어렵지만 다음과 같이 정의할 수 있다. ‘미디어 리터러시(media literacy)’는 미디어와 리터러시의 합성어로 미디어를 수집하여 읽거나 보거나 하는 행위를 넘어 미디어에 대한 비평과 함께 미디어를 활용하고 창조하면서 콘텐츠 유통에도 참여할 수 있는 능력, 즉 미디어를 이해하고 이를 활용하는 능력을 의미한다[2]. 미국 미디어교육전국연합회(NAMLE)에서는 ‘미디어리터러시는 모든 종류의 의사소통 수단을 기반으로 접근(access), 분석(analyze), 평가(evaluate), 창조(create), 행동(act)하는 능력’으로 규정하고 있다 [3].

또한 르네홉스(Renee Hobbs)는 미디어리터러시에 대해 다음과 같이 정리하였다[4].

- ① 미디어를 검색하고 가치 있는 정보를 공유하는 능력
- ② 미디어를 이해하고 비판하며 정보의 품질을 분석하는 능력
- ③ 미디어 콘텐츠를 제작하는 능력
- ④ 사회적 책임과 윤리적 기준을 인지하고 소통, 관리하는 능력

⑤ 미디어정보의 공유를 통해 사회 일원으로 참여하는 능력

본 논문에서는 앞으로 예측할 수 없는 코로나 시대를 준비하기 위해 미디어 리터러시에 대한 고찰을 통해 디지털 환경에서 살아가는 세대들의 미디어의 활용, 유통, 분석, 평가를 통한 올바른 미래 대응 방안을 살펴보고자 한다.

2. 미디어의 발전에 따른 미디어 리터러시의 다양화

미디어가 발전하면서 미디어 리터러시는 디지털 세대에게는 필수적인 교육과정이 되어가고 있으나 이에 대한 정의는 복잡하다. 특히 미디어의 급격한 환경 변화로 미디어 리터러시도 점점 다양해져가고 있음을 간과할 수 없다. 따라서 전경란(2015)은 「미디어 리터러시의 이해」에서 미디어 리터러시와 관련된 된 다양한 리터러시의 정의와 배경에 대해 설명해주고 있다[5]. 주요 리터러시로서는 비주얼 리터러시, 인터넷 리터러시, 정보 리터러시, 소셜미디어 리터러시 등으로 이에 대한 정의와 배경, 또한 미디어 리터러시의 관계성에 대해 언급하였는데 주요 미디어 리터러시의 의미와 역할은 다음과 같다.

① 비주얼 리터러시

비주얼 리터러시는 정지영상 혹은 동영상 매체를 활용하여 의사소통할 수 있는 능력을 말한다. 즉, 현재 출현하여 서비스되고 있는 다양한 영상미디어를 활용해 내용을 올바로 이해하고 비판적 수용, 창의적 제작 능력과 기술을 말하는 것이다. 비주얼 리터러시는 문자보다는 그 개념이 분명하게 규정하기 어려운 특성이 있다. 왜냐하면 비주얼은 정지 혹은 동영상 미디어까지 포괄적으로 포함하며 언어, 심리, 미학, 철학, 미술 등 여러 분야에서 연구되고 각 분야의 특성에 따라 그 개념이 복잡하다. 특히 스마트미디어가 발달하면서 가상현실, 증강현실, 홀로그램 등의 미디어까지 비주얼 리터러시에 포함시킬 수 있기 때문이다.

② 인터넷 리터러시

인터넷 리터러시는 인터넷이 지닌 특수성으로 단순한 차원에서 머무르지 않고 맥락에 따라 여러 리터러시, 즉 컴퓨터 리터러시, 웹 리터러시, 사이버 리터러시 등과 연결되어 있다. 인터넷을 잘 다루기 위해서는 이를 기반으로 하는 컴퓨터를 잘 다루고 활용할 수 있는 능력을 키워야 한다. 컴퓨터 리터러시는 인터넷 리터러시와 일대일 대응의 한계에만 머무는 것이 아니라 디지털 시대의 정보사회에서 적응하고 공적 혹은 사적 업무를 수행하는데 필수적인 도구로서 이해되어야 하는 것이다. 웹 리터러시는 인터넷 기반에서 의사소통, 언어 표현 수단을 이해하고 이를 위한 기술을 적절히 활용하며 의사소통 과정에서 발생하는 다양한 효과에 대한 이해를 포괄하는 것이다. 사이버 리터러시는 사이버 공간에서 벌어지는 허구성과 진실성을 가려내고 극단적 사상을 가려내며 자신과 다른 사람과의 지식을 공유하며 가상공간에서의 공동체를 형성하는 능력을 의미한다.

③ 정보 리터러시

정보 리터러시는 정보에 접근하고 이를 활용하며 필요한 정보에 의해 문제를 판단할 수 있는 능력을 의미한다. 즉, 정보가 언제 필요한지를 알고 유용한 정보를 얻고 이를 평가해 의사결정, 문제해결, 지식획득에

필요한 정보를 잘 활용할 수 있어야 한다. 지식 기반 사회에 적응하기 위해서는 정보원을 잘 이해하고 정보 접근을 용이하게 하며, 정보의 효율적 획득 및 종합 분석을 통해 원하는 목적을 이룰 수 있어야 한다.

④ 소셜 미디어 리터러시

소셜 미디어는 단순히 인간의 커뮤니케이션의 도구가 아니고 사람들 사이의 관계망을 구축하고 정보를 공유하며 서로 소통하는 것을 중심으로 하는 서비스이다. 따라서 소셜 미디어는 트위터를 이용한 선거운동, 페이스북을 이용한 자신의 홍보 등으로 인해 사회, 정치, 경제적으로 영향력이 커져 여론의 방향이나 사회적 이슈에 영향을 미치곤 한다. 또한 친구의 확장, 새로운 도전거리 제공을 용이하게 한다. 또한 부정적인 측면에서는 불법 정보, 허위정보의 유통, 사생활 침해 등으로 인해 사회에 악영향을 끼치게 되므로 소셜 미디어 리터러시의 필요성이 제기되는 것이다.

3. 주요 국가별 미디어 교육 현황

① 핀란드

핀란드는 1972년부터 체계적인 미디어 교육 정책을 수립하여 미디어 리터러시 교육을 활성화 시켰으며 현재 유럽 35개국 중에서 미디어 리터러시 수준이 가장 높은 평가를 받고 있다.

핀란드의 교육청과 각 학교는 국가의 지원을 기반으로 미래사회 대비 일곱 종류의 교과 공통 역량에 다중 리터러시와 ICT 역량을 포함시켜 자율적인 미디어 교육을 실행하고 있다[6]. 핀란드의 NGO 주요기관인 핀란드 미디어 교육위원회(FSME, Finnish Society on Media Education)는 미디어의 연구와 활동의 격차를 줄이기 위해 어린이 및 청소년·미디어·문화 관련 분야에서 정부, 비영리단체, 협회, 학교, 도서관 등, 여러 기관과 참여자들이 협력하며 사회 전반에 걸친 점점 더 나은 디지털 기술을 습득하고자 노력하고 있다. 또한 노년층의 미디어 관련 기술을 지원하고 있다. <표 1>은 핀란드의 미디어리터러시 교육 추진 참여기관의 사례를 나타낸 것이다[7].

<표 1> 미디어 리터러시 교육 추진 참여 기관 및 활동

교육	고등교육, 종합학교, 유아교육
청소년 활동	지방자치, NGO, 교회
정부부처	교육문화부, 사회보건부, 국가교육위원회, 국립시청각연구소, 보건복지연구소
문화 시설	도서관, 박물관, 영화, 문화 & 미디어센터
민간 분야	미디어, 기술, 게임산업, 민간 협력, 게임 에듀케이터 핸드북
미디어 영역	공영미디어, 미디어 기관, 대중매체위원회
제3섹터	신문사, 도서관협회, 학교, 시네마협회, 연기금재단, 봉사단체
기타	네트워크이벤트 & 연구

② 영국

1960년대 시작된 영국의 미디어 리터러시 교육은 1980년대 학교

교육에 도입되었다. 1990년대 이후에는 사용자들의 능동적인 미디어 이용을 중시하였으며 2000년대에는 디지털 미디어 리터러시 정책으로 확대되었다. BBC는 2013년에 온라인 기반의 역량 향상을 BBC 미디어 리터러시 전략으로 채택하여 추진하기 시작하였다. 영국 통신기관인 OFCOM(The Office of Communications)은 온라인 환경에서 미디어 규제가 완화되므로 대중의 미디어 리터러시 능력이 더욱 중요해지고 있음을 강조하였다.

### ③ 캐나다

캐나다의 미디어 리터러시 교육은 1978년 미디어 리터러시 협회를 만들고 미디어 교육을 시작하였다. 미디어 리터러시 교육을 위해 디지털 미디어 활용 및 온라인 범죄 관련 내용을 법제화 하였다. 미디어 리터러시 개념이 확대되고 디지털 사회를 살아가기 위해 필요한 개인적, 기술적, 지적 기술을 습득하도록 추진하였다. 이러한 디지털 미디어 리터러시 교육은 전통적 미디어에 대한 사이버 보안, 온라인 안전, 프라이버시, 시민의식 등의 개념을 기반으로 디지털 미디어를 올바르게 안전하게 활용하는 것까지를 포함하고 있다.

### ④ 호주

호주는 대중매체가 대중에게 악영향을 주는 것을 예방하기 위해 정부와 민간이 협력하여 1970년대부터 정부주도로 미디어교육 커리큘럼을 개발하고 교육시킴으로써 모든 학생들에게 미디어 교육의 기회를 정착시켰다. 사회의 다양한 주제에 대한 영상 제작 수업을 통해 미디어를 능동적으로 이용하는 주체가 될 수 있도록 학습시키고 있다. 방송서비스법(Broadcasting Services Act)을 제정하여 어린이에게 부적합한 인터넷 콘텐츠의 노출에서 어린이를 보호하도록 규정하고 모든 호주 국민들의 온라인 안전을 촉진할 수 있는 시스템을 구축하도록 하였다.

또한 디지털 미디어 리터러시를 디지털경제의 혜택을 모든 사람들이 누리기 위해 갖추어야 할 능력으로 간주하고 2015년에 온라인안전위원회를 설치하여 사이버 따돌림, 사적 이미지 남용, 불법 온라인 콘텐츠 등을 규제하기 시작하였다.

### ⑤ 한국

국내 청소년들의 미디어 활용 기기의 다양성이나 미디어 리터러시 수준은 다른 나라에 비해 상당히 높다[8]. 국내 유수기관의 조사에 따르면 디지털 기기(컴퓨터, 노트북, 스마트폰, 태블릿PC 등)를 5년 이상 사용한 한국 청소년들은 81%로, 조사 대상국인 베트남(44%), 피지(24%), 방글라데시(8%)보다 훨씬 높게 나타났다. 이는 미디어 리터러시 수준이 다른 나라에 비해 상당히 높다는 것을 의미하며 이에 따른 미디어 리터러시 교육이 필요하여 이에 대한 정책적 추진이 시급함을 의미하는 것이다. 또한 디지털 기기 일일 사용 시간도 3시간 이상 사용하는 경우가 한국은 61.3%로 다른 조사 대상국들보다 월등히 높아 디지털 기기의 과도한 사용이 우려되는 정도이다. 컴퓨터와 인터넷 사용 방법을 스스로 학습했다는 비율이 각각 59.3%와 68.3%로 높게 나타나 미디어 리터러시 교육에 대한 필요성이 높다고 하는 것을 방증하고 있다.

방송통신위원회는 미디어교육 대상 인원을 늘리고 2018년 25만명에서 2019년에는 28만명으로 확대시키고 예산도 증액시켰다. 국가적인 차원에서도 미디어 교육 정책이 상당히 적극적임을 알 수 있다. 방송통신위원회는 현재 미디어교육 인프라 확충, 중장기 계획수립, 맞춤형 미

디어교육 확대를 추진중이다.

- 인프라 확충 : 시청자미디어센터를 오는 25년까지 광역지방자치단체마다 1개씩 구축하여 총 17개를 설립할 계획이다. 올해까지는 10개의 센터가 구축된다.

- 중장기계획 : 2018년에 미디어교육 종합계획을 수립, 이를 수행 중이다.

- 맞춤형 미디어 교육 : 마을미디어 교육을 올해 80개 마을로 확대할 예정이다.

이외에도 지능정보사회 이용자 보호를 강화하기 위한 차원으로 AI 시대에 이용자 정책을 수립하여 지능정보사회의 종합적인 이용자 보호 체계화와 민관 협의체 구축 등의 업무를 수행할 '지능정보사회 정책센터'를 2020년 1월부터 운영하고 있다. 이렇게 함으로써 이용자들에게 큰 영향을 주고 있는 스마트미디어 환경에서 OTT나 스마트폰이 올바른 방향으로 진속해지며 활용할 수 있는 능력을 갖추게 하고, 고령층이나 장애인들이 디지털 디바이드(digital divide)에서 벗어날 수 있도록 하는 것이다.

국회에서도 2018년에 두 건의 미디어 교육지원 법안 발의되기도 하였다. 한 법안은 '미디어교육위원회'를 설립하되 국무총리 산하에 두고 자 하는 것이며 다른 법안은 방송통신위원회에 두도록 하는 법안이었다. 또한 올해 OTT와 SNS에 의한 가짜뉴스에 대한 분별 능력을 향상시키기 위해 미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률이 발의되기도 하였다.

교육부는 올해 유네스코한국위원회에서 열린 '미디어·정보리터러시 증진을 위한 업무협약'을 체결하고, 미디어·정보 리터러시 증진을 위해 국제회의를 공동으로 개최하며, 미디어·정보 리터러시를 증진시킬 수 있는 프로그램을 개발·지원하는 등 국내 활동을 활발하게 추진하고 있다. 다양한 기관과 협력체계를 구축하여 학생들의 미디어 교육을 지원하고 미디어 리터러시의 증진과 확산을 위해 노력하고 있다.

## 4. 미디어 리터러시의 전략적 고찰

본 논문에서는 OTT, SNS, 스마트미디어 등으로 확대되는 많은 부정적 문제들을 제거하고 모든 세대들이 미디어를 올바른 윤리관을 갖고 향유할 수 있도록 하기 위해 아래와 같은 내용을 고찰해 보고자 한다.

① 미디어 리터러시의 기술적 이해 : 미디어 리터러시는 다양한 분야가 존재하며 모두 서로의 연관성을 갖고 있다. 그런데 일반적으로 그들의 주요 특성은 기술적인 문제에서 차이들이 있다. 따라서 관련 기술을 이해하지 않고는 미디어 리터러시를 완전히 이해하기 어렵다고 말할 수 있다. 따라서 현재 시행하고 있는 코딩 교육을 포함하여 미디어에 대한 올바른 사용법을 어려서부터 익힐 수 있도록 기회를 마련해야 한다.

② 미디어 교육 과정의 의무화 : 대부분의 사람들이 미디어에 대한 활용 능력은 교육 없이 저절로 향상되는 것으로 오해한다. 그러나 미디어의 기능은 무궁무진하게 깊고 넓다. 따라서 이에 대한 이해를 하면 할수록 이를 활용, 유통, 분석, 평가하는 능력이 커지게 된다. 미디어의 장점이 많이 있지만 이러한 미디어 디바이스를 잘못 대하게 되면 본인도 모르게 윤리적인 문제를 아무렇지도 않게 생각하고 페이크 뉴스에 대한 인식능력이 부족하여 여러 장애 요소에 부딪칠 수 있다. 따라서 이를 사전에 방지하기 위해서는 평생교육의 일환으로 미디어 교육 과정을 의무화할 필요가 있다.

③ 미디어 리터러시 교육 총괄부서의 설치 : 정부부처에는 미디어

교육과 관련한 부서가 많이 있다. 그런데 이들 부서들의 시각과 목표가 일치하지 않을 때가 많다. 따라서 대상이 되는 피교육자의 입장에서 보면 일관된 교육을 받기가 어려울 수 있다. 즉, 사안에 따라 특정 주체가 되는 부서가 전체의 교육을 주도해야 한다는 생각으로 각 부처끼리의 갈등이 커지게 된다. 따라서 교육을 총괄하고 이해관계를 조정할 수 있는 독립된 상위 부처를 두는 것이 바람직하다.

④ 미디어 리터러시의 보편적 교육 활성화 : 미디어 리터러시의 교육을 이념과 편향성을 갖고 운용하게 되면 정책 사업에 따라 그 목적이나 운용 방법이 왜곡될 가능성이 있다. 따라서 보편적 성향을 갖는 시민의 교육이 필요하다.

바람직한 미디어 리터러시 교육은 포스트 코로나 시대에 반드시 필요한 교육으로 장기적인 안목으로 관련 정책을 잘 수립하여 운용함으로써 젊은 세대들이 4차 산업혁명에 대응한 환경에서 큰 비전을 갖고 살아갈 수 있도록 지원해야 할 것이다.

### 참고문헌

- [1] 방송통신위원회 2020년도 업무계획, 2020.
- [2] 양정애, “이것이 미디어 리터러시다”, 다독다독 미디어 리터러시, 2017.
- [3] 미국 미디어리터러시협회(NAMLE) homepage(www.namle.net)
- [4] Renee Hobbs, Digital and Media Literacy a Plan of Action, 2010
- [5] 전경란, 미디어 리터러시의 이해, 2015.
- [6] 강진숙 외 “해외 미디어교육 법체계 및 정책기구 연구” 한국언론진흥재단 2017.
- [7] 디지털시대의 미디어리터러시 해외 사례 및 시사점, NARS 현안분석 제90호, 2019.
- [8] 2019 미디어·정보 리터러시 국제컨퍼런스, “디지털 시민역량의 현황과 강화 전략”, 이화여대, 정제영, 2019.