

아동을 위한 디지털미디어 리터러시 성장성 연구: 라캉의 욕망이론을 중심으로

황보원주[†], 위민영^{**}

A Study on Digital Media Literacy Growth Possibility for Children: Focusing on Lacan's Desire Theory

Wonju Hwangbo[†], Minyoung Wui^{**}

ABSTRACT

In recent trends, the first age of digital device usage has been significantly getting low and the using frequencies for younger generation have been gradually increasing. Also, while there were more negative opinions of this trend in the past, the new idea is changing to more needs of training and approaches for children's sound using guidelines for digital device. In fact, people believe the new generation will face more advanced future, called the Fourth Industrial Revolution. The purpose of the paper is first to explain about the Jacques Lacan's concept of desire theory in order to understand the human's unconscious level through His desire theory. Second, the paper identifies how this unconscious level is affected to ethical aspects of new generations whose unconscious level are frequently and early exposed to digital media. Lastly, the paper will present the necessity of digital literacy education as well as future direction. Furthermore, the paper review for what is the ethics and positive guidelines of digital media for children who will become the future citizens in the era of the Fourth Industrial Revolution.

Key words: Jaques Lacan, Desire Theory, Children, Digital Media, Literacy, Media Education

1. 서 론

본 논문에서는 프랑스 정신분석가이자 사상가인 자크 라캉(Jacques Lacan, 1901-1981)의 욕망 이론의 개념을 통해 무의식적 차원에서 발생하는 주체와 욕망의 관계를 이해하고 아동과 디지털미디어의 사용에 있어서 미래사회에 없어서는 안 되는 윤리적인 측면을 고려하여 4차 산업혁명시대에 미래시민이 될 아동들이 미디어기기를 건전하고 건강하게 활용하기 위한 디지털미디어 리터러시의 필요성과 앞으로의 성장성을 연구하고자 한다.

라캉은 무의식이 언어처럼 구조화되어 있다고 보고 정신분석을 구조주의 언어학과 연결시킴으로써 새로운 해석의 차원을 연다. 개인들이 자신의 욕망을 표현하기 위해서 기표의 질서에 들어가는 상징질서를 통해서 그들이 어떻게 기표들의 체계 안에서 욕망을 배치하는지를 보여 준다[1]. 급변하고 있는 미디어 세상에 아이들이 디지털미디어기기를 올바르게 사용하기 위한 방법을 고민하면서 이 연구는 시작하였다. 미디어의 발달은 미디어를 단순히 메시지를 담고 전달하는 그릇으로서 바라보던 기존의 개념을 넘어서, 인간을 둘러싸고 있는 주요한 환경으로 바라보

* Corresponding Author : Wonju Hwangbo, Address: 20 Zho, Media Technology Society Lab, Ewha.SKtelecom BD, 52 Ewhayeodae-gil, Seodaemun-gu, Seoul, Rep. of Korea, TEL: +82-10-8586-4016, E-mail: yoonynel@naver.com

Receipt date : Jan. 13, 2017, Approval date : Jan. 24, 2017

[†] Dept. of Content Convergence, Graduate School, Ewha Womans University

^{**} Dept. of Content Convergence, Graduate School, Ewha Womans University
(E-mail: wimin123@naver.com)

게 하였다[2]. 미디어가 중요한 생활양식이 되었지만 미디어를 올바로 이해하고 선용하는 능력은 선천적으로 타고 태어나는 것도 아니고 삶의 발달 단계에 따라 자연스럽게 형성되는 것도 아니다. 따라서 읽기, 쓰기, 말하기 교육과 같이 미디어는 아동기에서부터 하나의 필수적인 문화기술로서 그 교육의 필요성이 크다고 할 수 있다[3]. 이는 미디어 자체의 속성을 학습함으로써 환경에 대해 적극적이면서 올바른 커뮤니케이션을 수행하는 미디어 리터러시 교육이 필요함을 시사한다. 매년 증가하는 아동의 디지털미디어 기기 사용은 시대의 흐름에 따른 자연스러운 현상이며 그러므로 이를 부정적으로 바라보기 보다는 올바른 방향으로 안내할 수 있는 대안을 마련해야 한다.

최근 들어 디지털미디어 기기 사용 연령은 급격히 빨라지고 저연령층 아이들의 기기 사용시간과 빈도는 점차 늘어가는 추세이다. 심지어 신생아에서 8세까지의 어린아이들도 텔레비전을 보고 컴퓨터나 비디오 게임기로 놀고, 스마트폰이나 킨들 파이어의 스크린을 이리저리 터치하며 하루를 보낸다. 2-4세 아이들이 스크린 앞에서 보내는 시간은 하루 평균 1시간 37분이며, 8-10세가 되면 2시간 36분으로 늘어난다[4].

매년 국민 인터넷과 컴퓨터 이용률을 연령별로 조사를 실시하는 한국정보화진흥원(NIA)은 이러한 현상을 인지하고 2011년부터 조사대상 연령을 만3~9세 유아동으로 확대하였다. 한국정보화진흥원(2015)의 실태보고서에 의하면, 2015년도 3~9세의 컴퓨터 이용률은 71.5%, 인터넷 이용률은 79.8%. 10대의 컴퓨터 이용률은 97.5%, 인터넷 이용률은 99.9%이다. 20대의 컴퓨터 이용률은 98.3%, 인터넷 이용률은 99.9%이며, 30대의 컴퓨터 이용률은 96.5%, 인터넷 이용률은 99.8%이다. 40대의 컴퓨터 이용률은 86.1%, 인터넷 이용률은 98.8%, 50대의 컴퓨터 이용률은 30.8%, 인터넷 이용률은 89.3%이고 60세 이상의 컴퓨터 이용률은 5.9%, 인터넷 이용률은 59.6%로 나타났으며 매년 세대별 컴퓨터와 인터넷 이용률은 증가하고 있는 추세이다.[5].

본 연구에서는 아동의 범주를 2~7세로 정의 하였다. 피아제(Piaget)의 인지발달이론을 따른 것으로 이 이론에서 2~7세의 아이들은 인지발달의 4단계 중 2단계인 전조작기에 해당한다.[6] Shuler(2009)의 'Pockets of Potential' 보고서에 의하면, 미국의 아이

튼즈 앱스토어 교육 섹션의 콘텐츠를 분석한 결과, 판매된 어플리케이션의 1~25위 중 60%가 걸음마기/학령전기 유아들을 대상으로 한 것임을 밝혔는데[7], 이는 위의 아동 연령 정의의 범주에 포함 된다고 볼 수 있다.

위의 통계 자료를 통해 부모 연령대의 스마트폰 사용률이 증가함에 따라 아동의 스마트폰 사용 비율은 점점 증가하는 추세를 보이고 있으며 가정뿐만 아니라 모든 환경에서 스마트폰에 노출될 가능성이 높을 것이라고 판단하였다. 또한 현대 아동들의 디지털 미디어 기기에 대한 사용 시작 연령이 점차 낮아지고 있는 것을 볼 수 있는데, 역시 부모의 스마트폰 사용률이 매년 증가하는 것과 스마트 기기가 둘러싸고 있는 성장 환경에서 그 원인을 찾을 수 있다. 이는 자녀를 양육해야 하는 부모의 디지털미디어기기 사용이 자녀에게 영향을 미칠 수 있다는 것을 보여주고 있으며 기기를 처음 접하는 아동들에게 부모들이 책 읽는 법을 가르치는 것처럼 인터넷 예절과 올바르게 사용하는 안전한 방법을 가르쳐야 하는 의무가 있다는 것을 강조한다. 본 연구에서는 기존에 이루어졌던 스마트폰과 디지털리터러시 관련하여 정성적 연구와 더불어 아동을 위한 디지털미디어 리터러시에 관한 연구를 보다 깊이 있게 살펴볼 것이다.

본 연구의 2장에서는 자크 라캉의 욕망이론을 통해 부모와 아동을 연구하고 스마트기기를 사용하는 부모를 통해 스마트기기를 욕망하는 현대 아동의 모습을 자연스러운 현상으로 바라보았다. 또한 스마트기기를 이해하고 올바른 사용법을 습득 할 수 있는 디지털미디어 리터러시에 대한 의의를 알아보고자 한다. 3장에서는 그동안 다루어지지 않았던 아동 사용자의 디지털미디어 리터러시의 측면에서 살펴보고자 하며, 특히 디지털 미디어리터러시가 왜 필요한지를 검증하고자 한다. 피아제에 근거한 아동을 대상으로 라캉의 욕망 이론을 통해 미래에 살아갈 아이들을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 주인공이 될 아동을 위한 디지털미디어 리터러시에 대해 고찰 하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 아동과 라캉의 욕망이론

자크 라캉(Jacques Lacan)의 욕망이론을 살펴보

면, 인간의 자아 주체 형성의 단계로 크게 상상계-상징계-실재계의 3단계로 나누어 설명된다. 이 세 단계는 각각 분리된 단계로 존재한다기 보다는 세 단계가 결합하여 인간을 구성하는데 지속적으로 작용함으로써 인간의 삶을 의미 있게 만드는 것으로 이해될 수 있으며, 이 세 단계를 끊임없이 지속하게 하는 것은 인간의 '욕망'으로부터 나온다[8]. 상상계에서는 생후 6~18개월 사이의 아기가 거울 속에 비친 자신의 모습을 자신과 완전히 동일시하는 모습을 가리키는데, 이 단계에서의 주체는 자신의 욕망과 타자의 욕망을 동일시하는 오인의 구조에 머문다. 상상계에서 상징계로 진입하면서 주체는 사회적 자아로 굴절되는데, 이 세계에서 주체는 자신의 욕망을 타자의 욕망에 종속시키고, 자신의 결핍을 채워 줄 수 있는 대상을 추구한다. 실재계는 상상계와 상징계가 피비우스의 띠처럼 변증법적으로 연결되어 이루어진다. 다시 말하면, 대상을 실제로 믿고 다가서는 과정이 상상계, 그 대상을 얻는 순간이 상징계, 여전히 욕망이 남아 그 다음 대상을 찾아 나서는 것이 실재계로 인간은 끊임없이 대상을 욕망하고 벗어남을 반복하며 삶을 지속 해 나간다[9].

라캉이 정의하는 욕망은 엄밀히 어떤 특정한 대상으로 충족되지 않는 것이며, 끝이 없는 다른 무언가에 대한 탐색이다. 이 욕망은 새로운 대상을 끊임없이 추구하지만 만족되거나 소멸되지 않고, 상징계인 대타자의 장에서 영원히 충족될 수 없는 근본적 '결여'[10]로 남아, 욕망 자체의 변증법적운동으로 그 구조를 지속시킨다. 이러한 연속적인 환유구조로 작동하는 욕망의 유일한 대상은 욕망을 야기하는 대상, 즉 욕망을 존재하게 하는 원인을 그 대상으로 갖는다[11].

라캉의 욕망이론을 대입해 보았을 때, 모든 인간이 탄생 이래 최초로 욕망하는 대상은 '부모'라고 볼 수 있다. 어머니의 몸을 떠난 탄생의 순간 인간은 상상계에서 상징계로 이행하지만 어린 주체는 어머니와 자신 사이에 발생한 분리를 받아들이지 못하고 어머니는 아이를 통해, 아이는 어머니를 통해 결여를 모두 채울 수 있다고 믿으며 다시 상상계로 진입하게 된다. 하지만 제 3자인 '아버지'를 통해 어머니와의 결여를 받아들임으로써 다시 상징계로 진입 할 수 있다. 아동은 부모에 대한 최초의 욕망 이후에도 또 다시 다른 대상을 추구하면서 상징계와 상상계를 넘

나들고 '인간적 주체'로 다시 태어나야 하는 중요한 시기이다. 결론적으로, 이 시기는 인간이 최초의 타자인 부모로부터의 결여를 받아들임으로써 상징계 속에서 인간주체로 다시 태어날 수 있을 것인지 결정하는 시기이기도 하다[12].

이 시기의 아동이 상상계-상징계-실재계의 정상적 주체화 과정을 겪지 못하고 고착된 거울단계(상상계)에 머무른다면 자아와 상황을 구별하지 못하고 소외되어 발달의 저하 혹은 심할 경우 신경증 환자가 될 수도 있다. 스마트 사회가 기반이 된 현대 사회의 아동이 이 시기에 인지발달이 잘 안되어 있으면 미디어 메시지에 대한 적절하게 정서적으로 반응하는 것이 어려울 수 있다. 아동이 미디어 메시지에 정서적 반응을 하지 않는 것은 감정을 느낄 수 없기 때문이 아니라, 한 이야기의 특정 부분에서 어떤 일들이 왜 일어나는지를 이해하는 능력이 결여되어 있기 때문이다[13].

부모는 가족을 넘어 수많은 타자와 관계를 맺기 시작하는 영유아기부터 자녀에게 올바른 욕망관을 정립하고 윤리적 판단을 통해 미디어 메시지를 적절하게 통제하고 이해하는 능력을 교육해야 할 필요성이 있다. 우리의 도덕적 정보가 상세할수록 미디어 안의 메시지들이 흐르는 가치를 더 깊이 인식 할 수 있고, 그러한 가치들에 대해 좀 더 세련되고 합리적인 판단을 할 수 있듯이(W. James potter, 2016)[13] 아동 또한 미디어 사회를 살아가는 주체로 인정해야 미디어에 대한 식견을 길러주는 교육을 통해 도덕적 주체들을 인식할 수 있다.

2.2 디지털 미디어와 리터러시 의의

리터러시(literacy)는 전통적으로 언어를 사용할 수 있는 능력으로 읽기, 쓰기, 발음, 듣기, 말하기 능력을 뜻한다. 리터러시는 사회 구조에 영향을 받는 개념으로 정보통신기술(ICT)의 발달에 상응하며 최근의 디지털 리터러시의 형태로 여겨지게 되었다. 모바일 기기를 통한 인터넷 접근이 증가함에 따라, 디지털 리터러시에 대한 범위가 모바일 기기를 넘어 스마트폰으로 확장되는지 여부가 주목된다[14].

리터러시는 기본적으로 상태(state)라기보다는 성취해가는 능력(competence)으로 이해해야 한다. 한 사회의 구성원으로서 다양한 리터러시가 필요한 이유는 다른 사람과의 기본적인 의사소통이 가능해지

기 때문이다. 즉 문자 리터러시부터 미디어 리터러시, 디지털 리터러시까지 모든 리터러시는 해당 시대에 인간적으로 살아가기 위해서 갖추지 않으면 안 되는 필수적인 생존 능력이라고 할 수 있다[15].

디지털 미디어의 등장은 미디어 리터러시에도 변화를 가져왔다. 디지털 미디어의 등장은 아날로그 미디어의 일방향 커뮤니케이션을 쌍방향 커뮤니케이션으로 변화시켰고 미디어 리터러시의 개념적 확장을 견인했다. 디지털언어뿐만 아니라 이로 인한 새로운 수용자인 이용자의 등장, 구성주의로의 교육 패러다임 변화등으로 미디어 리터러시의 개념도 확장될 수밖에 없었다. 영상 미디어 중심의 미디어 리터러시 교육이 미디어 메시지의 비판적 분석과 이해에 목표를 두었다면, 디지털 미디어 리터러시는 메시지를 읽은 수용자가 아니라 미디어 메시지를 생산하는 이용자에 대한 미디어 리터러시를 강조하기 시작했다. 이는 디지털 미디어가 굳이 전문가가 아니더라도 누구나 손쉽게 미디어 메시지를 생산하는 것이 가능하게 만들었기 때문이다.[16]

디지털 미디어 리터러시는 디지털 미디어를 보다 잘 이용할 수 있는 기회와 기술을 바탕으로 디지털 미디어 환경에서의 생활과 커뮤니케이션을 위한 지식, 기술, 태도를 갖추고 건전한 시민성을 보유하는 것이라고 볼 수 있다[15].

산업 구조, 사회 구조, 그리고 매체 환경의 급속한 변화로 인해 21세기의 리터러시 교육 내용은 지난 세기에 비해 대단히 복잡한 양상을 보이고 있다. 새로운 소통 환경에서 대두되는 소통 능력을 구체화하기 위해 그간 디지털 리터러시, e-리터러시, ICT 리터러시, 정보 리터러시, 인터넷 리터러시, 네트워크 리터러시 등 다양한 개념들이 논의되어 왔다.[17] 디지털 리터러시는 워드 프로세서나 데이터베이스 소프트웨어 프로그램을 다루는 기술(skill)을 포함하여, 컴퓨터를 사용할 수 있는 일반적인 능력을 의미한다. 또한, 이러한 정의는 새로운 디지털 테크놀로지의 등장에 따라 그 정의가 확장되고 변화되는 양상을 보인다. 이러한 디지털 테크놀로지의 발달로 인해, 온라인상에서의 네트워크 형태나 상호작용 양상이 빠르게 변화하고 있다. 이에 디지털 테크놀로지와 관련된 개념으로 네트워크 리터러시(network literacy)라는 용어도 등장하였다. 네트워크 리터러시는 온라인상에서 사회적 및 전문적 네트워크를 효율적으로 사용

할 수 있는 능력으로 정의된다.[18] 현재의 미디어 환경은 단지 기술적 혁신뿐 아니라 타인과의 관계, 자기정체성, 자기효능감, 윤리와 규범인식 등 다양한 사회적, 심리적 요인들이 얽혀있다. 스마트한 미디어 이용자인 미디어 기기를 능숙하게 다룰 줄 알뿐 아니라 미디어를 매개로 한 타인과의 커뮤니케이션 및 자신과의 커뮤니케이션에도 능숙하게 대처할 수 있는 이용자를 의미한다. 바로 이 부분에 미디어 리터러시의 과제가 놓여져 있고 모든 요인들을 포괄한 복합적인 개념으로 접근해야 한다는 것이다[15].

최근의 미디어 리터러시 보고서에서는 어린이와 성인을 대상으로 한 미디어 리터러시를 각각 다른 항목으로 측정하였다. 어린이의 경우, 미디어 접근과 이용, 미디어 이용에 대한 부모의 태도, 미디어 이용에 대한 규칙, 미디어의 창의적 이용, 미디어에 관한 학습, 성인의미디어 리터러시 측정은 미디어 활용 빈도 및 선호, 미디어 이용, 인터넷에 대한 이해와 태도, 미디어 경제적 지원 및 규제, 미디어에 관한 신뢰가 포함되었다(Ofcom, 2011)[15].

3. 아동과 디지털미디어 리터러시 연구

3.1 아동의 존재론적 안전감과 디지털미디어

한국에서는 1994년 인터넷이 처음 사용화 된 이후 초고속 통신망과 고성능 컴퓨터의 보급으로 인터넷 환경이 급속도로 성장하여 2014년 UN의 전자정부발전지수 세계1위, 온라인을 통한 시민의 정부정책 참여 정도를 측정하는 '온라인 참여지수' 세계 1위 등 괄목할만한 성과를 거두었다. 인터넷 이용자 현황에서도 2015년 12월 기준 만 3세 이상 국민의 인터넷 이용률이 85.1%, 이용자 수는 4,194만 명으로 대부분의 국민이 인터넷을 사용하는 국가가 되었다[19].

사회학자 기든스(Giddens, 1991)에 의하면 인간이 안정된 자아 정체성을 갖기 위해서는 신뢰를 기반으로 하는 '존재론적 안전감(ontological security)'이 필수다[19]. 아동 시절 어머니와 잦은 신체 접촉이 자녀의 정서 안정에 중요한 영향을 미치는 이유다. 그렇기에 우리는 끊임없이 신뢰 할 수 있고 친밀한 누군가와 접속, 연결되고자 열망하는 것이다. 각종 디지털 미디어를 통해 누군가와 즉시적이고도 직접적으로 항상 연결될 수 있는 기회와 가능성이 높아짐에 따라 고도로 분절되고 파편화된 현대적 삶의 조건

에서 자신의 존재감을 확인하고, 서로를 안심시키려는 욕망을 충족하려는 것이다[19]. 그래서 아동들은 디지털미디어 기기를 통해서 늘 부모 또는 누군가와 접속하려고 하고 수시로 부모로부터 오는 안전감을 모바일기기를 통해 찾으려는 욕망을 확인 할 수 있다. 디지털미디어 기기를 사용한다는 것이 안전감을 가질 수 있고 욕망을 해소했다고만은 생각할 수 없다. 아동이 부모와 함께한다는 정서적 안정감을 느끼기도 하지만 역으로 혼자 있는 것을 불안해하면 접속과 연결 자체에 지나친 집착을 할 수도 있다.

현대인의 안정된 자아 정체성은 모바일 미디어로 세상과 연결되는 디지털 태블을 통해 형성, 유지되고 있다. 디지털 태블이 잘려 분리되는 순간, 세상으로부터 고립감을 느끼게 된다. 고립에 따른 절망감에서 벗어나기 위해 모바일 미디어를 통해 끊임없이 연결되고 접속하고자 하는 집착을 보이기도 한다. 결국 모바일 미디어는 우리를 세상과 연결하는 디지털 태블이면서 동시에 불안과 소외감을 키우는 이중적 존재다[20].

디지털미디어 리터러시를 통해 타인의 의지가 아닌 아동이 스스로 디지털미디어에 안전하게 적응하고 안정되고 긍정적 미디어 활용과 선택을 할 수 있어야 한다. 아동이 휴대폰을 지니고 있지 않아도 올바른 자아정체성을 가짐으로 인해 미디어 연결의 집착과 미디어기기에 대한 욕망을 스스로 조절하고 사용할 수 있어야 한다.

3.2 디지털미디어 리터러시 필요와 성장성

앞에서 살펴 본 라캉의 욕망이론을 통해 우리는 스마트폰을 포함한 스마트 기기를 아동이 부모를 통해 관계 맺는 많은 타자들 중 하나로 바라 볼 필요성이 있다[21]. 즉, 라캉이 욕망을 무조건 억압하고 통제하는 것보다 무의식적 욕망을 인정하고 그것을 언어화함으로써 오히려 욕망으로부터 벗어날 수 있다고 역설하였듯이 아동의 스마트 기기 사용을 억제하는 것이 아닌 가치관 정립을 통해 올바르게 사용할 수 있는 방법을 학습시킬 필요가 있다. 자신의 욕망을 항상 추구 할 수는 없으며 때로는 통제하고 조절해야 한다는 것을 배우는 것은 미래 시민이 될 아동들이 윤리적·도덕적·사회적 인간으로 성장하기 위해서 필수적이다. 스마트기기 사용에 있어서 그릇되지 않은 욕망과 스스로 통제하는 방법의 학습이

필요하다.

언어를 사용할 수 있는 능력을 의미하는 '리터러시'는 읽고 쓰는 능력을 스스로 성취하는 것이라고 할 수 있다. 이러한 전통적 의미에 근거해 파생된 새로운 개념의 리터러시인 '디지털 미디어 리터러시'는 스마트 사회에서 디지털 미디어를 보다 잘 사용할 수 있도록 미디어 커뮤니케이션 능력을 스스로 배양하는 것이라고 볼 수 있다. 이것은 아동에게 디지털 미디어 리터러시 능력을 향상 시키는 것은 아동이 스마트기기를 추구하는 욕망을 인정하되 이 욕망을 자유롭고 지혜롭게 사용하는 것이 가능함을 시사한다.

정보화 시대를 살아가면서 스마트기기를 사용하는 모든 사람들의 미디어 리터러시를 발전시키는 것의 장점들에는 세 가지가 있다. 첫째, 미디어 리터러시가 향상되면 보다 다양한 미디어 메시지들에 대한 자신의 욕구가 자란다. 둘째, 미디어 리터러시의 성장은 사람들에게 그들 자신만의 정신적 코드를 어떻게 프로그래밍할 것인가에 대한 지식을 제공한다. 그리고 셋째, 미디어 리터러시의 향상과 함께 사람들은 미디어에 대한 보다 많은 통제권을 발휘할 수 있게 된다[13].

하지만 본 연구에서 정의한 2~7세의 전조작기 아동을 위한 디지털 미디어 리터러시는 일반적인 미디어 리터러시와는 다른 방향으로 접근 할 필요성이 있다. 포터(W. James Potter, 2016)는 미디어 리터러시에 대한 그의 연구에서 그 필요성을 다음과 같이 밝히고 있다. "아동기의 인지 발달 주제에 관해 가장 영향력 있는 사상가는 스위스 심리학자 진 피아제(Jean Piaget)였다. 아동기 인지 발달 주제에 관해 가장 영향력 있는 사상가인 진 피아제는 수년간의 연구를 통해서 아동의 정신은 태어나면서부터 12세까지 성숙하는데, 이시기 동안 몇 개의 눈에 띄는 단계들을 겪는다고 말한다. 2세까지 아동들은 감각운동기에 있고, 그 다음에는 전조작기로 2세부터 7세까지의 시기이다. 이후 그들은 구체적 조작기로 발전하고, 12세가 되면 인지적으로 어른으로 간주되는 형식적 조작기로 넘어간다. 이들 각 단계에서 아동들의 정신은 새로운 일련의 인지 과제들을 성취할 수 있는 정도까지 발달한다. 3세에는 아동들이 시청하는 방식은 주로 탐험적이다. 이는 그들이 일정한 동작이나, 색깔, 음악, 음향 효과, 또는 특이 음성들 때문에 두드러지

는 개별적 사건들을 찾고 있다는 것을 의미한다. 그들은 대화가 아닌 행동을 찾는다. 아동들에게는 개별적인 사건들이 플롯으로 구성되어 있고, 등장인물들은 그 행동에 영향을 미치는 동기가 있으며 그 플롯 안에는 일어나는 것의 결과로서 변한다는 것을 이해하는 것이 매우 힘들다(Wartella, 1981). 네 살 정도가 되면 아동은 탐험모드에서는 덜 시간을 보내고 탐색 모드에서 더 많은 시간을 보낸다. 이는 아동이 무엇을 찾을 것인가라는 사항을 발전시키기 시작한다는 것을 의미한다. 프로그램이 도중에 중지되고 광고가 이어진다는 사실에 대해 아동들에게 주의를 주기 위해 광고 전에 들어가는 경고문은 7세 미만의 아동들에게는 효력이 별로 없는데, 그 이유는 아동들이 광고가 무엇인지 온전히 이해하지 못하기 때문이다. 그러나 경고문이 오디오와 비디오 트랙으로 둘 다 보여지면 아동들은 그것들을 더 잘 인지 할 수 있다. 또한 경고문이 아동들의 언어로 바꾸어 전달되면 그들의 이해력은 대폭적으로 증가한다[13]. "

아동의 발달 초기 인터넷의 안전한 사용은 아동기 및 청소년기 인터넷 사용습관의 형성에 중요한 역할을 하게 된다. 취학 전 아동의 인터넷 중독에 보다 적극적으로 대처하기 위하여 인터넷 안전교육과 더불어 기능성 게임, 보드게임, 신체놀이, 체험활동 등 다양한 대안적 놀이 문화를 개발하여 확산시켜나 가야 한다[22]. 이와 마찬가지로 아동의 올바른 스마트기기 사용을 위한 디지털 미디어 리터러시의 경우에서도 일반적 미디어 리터러시를 적용하기 보다는 아동의 눈높이에 맞추려는 노력이 필요하다.

미국의 커먼센스 미디어[23](Common Sense Media) 프로젝트는 비영리 조직으로 영화, 비디오, 게임, 음악, 모바일 앱, 웹사이트 등 연간 10,000건이 넘는 미디어를 평가하고 교육적 가치, 폭력 및 위험성 등에 대한 정보를 공개하여 학부모와 교육자들을 대상으로 정보를 제공하고 있다. 유치원부터 12학년 까지 단계별 교육을 받을 수 있도록 교육프로그램을 운영하며 각종 교육용 웹 콘텐츠를 보급하여 교사연수를 제공한다. 주제는 인터넷 안전, 사생활과 보안, 관계와 소통, 사이버불링, 디지털 발자취 및 평판, 자기 이미지와 정체성, 정보 리터러시, 창의성 크레딧(credit)과 저작권 등 8개 주제를 포함하고 있다. 전 교육과정의 목표는 '디지털 시민성 양성'이다.

국내의 경우 굿사이버키즈[24]는 5세 ~ 13세 어린

이를 대상으로 하는 바른 인터넷 리터러시 교육 연구소가 있다. 이 단체는 미국 비영리연구소와 함께 2016년도에 설립된 굿사이버키즈코리아가 함께 디지털 미디어기기와 스마트폰 인터넷을 처음 사용하는 아이들을 위해 올바른 사이버시티즌 양성 교육과 윤리, 미디어 리터러시 교육을 연구, 실시하고 있다. 급변하는 디지털시대에 미래시민으로 살아갈 아이들에게 게임, 코딩, 디자인, 인터넷 등을 사용하는 환경에서 도덕적의식을 함께 교육하는 연구소이다. 안전하고 건강한 사이버세상을 만들기 위해 유치원부터 초등학교 6학년 어린이들, 교사, 부모, 관련기관, 기업을 대상으로 교육한다. 그 외에 국내에는 사이버공간에서 언어폭력에 대응한 선플운동[25]이 있다. 선플운동은 인터넷 악성댓글(악플)로 인해 고통 받는 사람들에게 용기와 희망을 주는 댓글, 즉 선플을 달아주는 운동이다. 선플달기라고 해서 무조건 칭찬만 하는 것을 의미하는 것이 아니다. 인터넷 이용자들에게 건전한 비판은 필요하지만 근거 없는 악플이 당사자들에게 얼마나 큰 고통과 피해를 주는지를 알게 하고, 또 선플달기 운동을 통해 아름다운 인터넷 문화를 가꾸어 나가자는 것이 이 운동의 취지이다. 선플달기운동은 생명을 소중하게 생각하는 생명운동인 동시에 바르고 아름다운 언어 사용을 통해 생각과 행동을 바꾸는 사이버시대의 새로운 정신문화운동이다. 이처럼 민간단체를 통해 미래의 사이버안전을 위한 다양한 아이디어와 공익활동으로 미래 시민이 될 아동들에게 건강한 사이버 문화를 물려주기 위한 디지털미디어 리터러시연구와 노력은 멈추지 말아야 한다.

4. 결과 및 고찰

아동의 스마트기기 사용에 대해 중독, 과의존이라는 단어의 정의를 통해 우려를 표하기도 한다. 하지만 출생과 동시에 스마트폰, 컴퓨터, 게임기 등과 같은 스마트 기기에 둘러싸인 스마트 사회를 살아가는 현대 아동의 기기의 사용은 자연스러운 현상의 변화로 바라볼 필요가 있다. 본 연구에서는 라캉의 욕망이론을 통해 현대 아동의 이러한 모습을 무조건 금하기보다는 아동 주체의 무의식적 욕망으로 인정하였다. 부모를 통해 수많은 타자와 관계를 맺기 시작하는 아동은 현대를 살아가는 부모의 곁에 항상 존재하

는 스마트기기와의 관계를 맺게 된다. 이 관계를 억압하고 통제하기 보다는 언어화함으로써 오히려 욕망으로부터 벗어날 수 있다고 본다. 이것은 언어화의 방법으로 디지털 미디어 리터러시를 제안 하였으며 특히 아동의 눈높이에 맞춘 디지털 미디어 리터러시를 통해 스마트 사회를 살아가는 아동에게 그들 나름의 기준으로 스마트 기기에 대한 윤리적인 판단력을 갖출 수 있다고 보았다.

본 연구에서는 디지털미디어 리터러시에 대한 사례로 미국의 커먼센스미디어와 국내의 굿사이버키즈코리아, 선플달기 운동을 소개하였으나 국내는 시작단계에 있어 질적, 양적인 면에서 연구가 부족하다. 한국의 미디어 리터러시 현황과 정책적 환경에서 시사된 연구를 살펴보면 미디어 리터러시 정책적 교육적 중요성을 환기 시키고 향후 정책 수립을 위한 연구자료[3]를 통해 문제점 세 가지를 시사한 바 있는데 첫째, 미디어 리터러시 교육의 가치와 중요성에 대한 공감대 형성이 미흡하고 이를 정책적으로 추진할 수 있는 구심점이 없다. 둘째 미디어 리터러시의 중요성에 대한 공감대 형성이 미흡하고 더불어 정책 의제를 다루어지지 못하는 이유 중의 하나는 미디어 리터러시의 개념과 방향에 대한 통일된 접근이 이루어지지 못했기 때문이다. 세 번째 미디어 리터러시 교육이 국가 교육과정 논의에서 배제되어 있다. 네 번째 기업의 참여는 미디어 리터러시를 촉진하는 데 중요한 동인이 될 수 있으나 이에 대한 논의가 극히 미흡한 실정이다[3].

미디어 리터러시는 변화하고 있는 세상에서 그 변화들을 무시하거나 변화가 일어나고 있음을 부인하기보다는 적응하는 것에 역점을 둔다. 우리는 보다 다양한 메시지들에 우리의 마음을 열고, 새로운 요소들이 있는지 메시지들을 분석해서, 그 요소들이 가진 가치를 인정함으로써 적응한다[13]. 어린이들이 디지털 기술에 빠르고 능동적으로 반응하는 것은 분명하다. 하지만 기술을 빠르게 습득하는 것과 기술의 원리를 이해하는 것은 다르다. 디지털 기기를 잘 만지는 것, 미디어 콘텐츠를 생산하는 기술을 갖고 있는 것과 콘텐츠에 무엇을 담아내야 하는지, 콘텐츠가 사회에 어떤 영향을 미칠지를 고민하는 것은 다른 이야기인 셈이다.

한 예로 과거 정보통신교육(ICT)의 활성화가 강조되고 확산됨에 따라 인터넷을 기반으로 한 학습과

교육이 활발히 진행되었다. 그러나 교육 환경변화와 교육 현장에서의 갈등 측면에는 웹기반으로 한 학습에 대한 부정적 시각도 제기되었었다. 즉, 웹기반으로 한 학습도 아동들에게 가상공간에서 방향감의 상실을 줄 수 있고 정보의 과부하에 따른 교육의 역효과를 초래할 수 있다는 염려도 있었다.[26]

결국 미디어교육의 염려에는 디바이스가 무엇이든지 상관없이 4차산업혁명 시대의 미래 아이들이 넘나들 디지털 환경 어디든지 고려해야 한다.

수많은 정보가 넘쳐나지만, 어디서 정보를 찾을지 그리고 그 정보를 어떻게 활용할지 아는 것이 미래 사회의 기회를 열어가는 힘이 된다. 아동이 성장하는데 부모가 해야 할 역할로서 사회의 주체로 살아가기 위해서는 사회문화적 맥락을 이해하고, 비판적으로 분석해 내고 성찰할 수 있는 역량을 키울 수 있도록 도와야 하겠다. 이것이 우리 미래 시민으로 준비하는 아동에게 새로운 기회를 열게 해 줄 것이다.

지금 시대에 필요한 미디어 리터러시 능력은 미디어를 주체적으로 선택하고, 미디어에 대해서 비판적으로 성찰하고 행위하는 데 도움이 되어야 한다. 기술이 인간을 통제하는 시대에 기술을 성찰적으로 이해하고 활용한다는 것은 기술 사회로부터 스스로를 보호하는 역량이 되기도 한다. 그리고 다른 한편에서는 기술이 열어가는 새로운 가능성을 거머쥘수 있는 힘도 갖추어야 하는 것이다. 4차 산업혁명을 맞아 미래 디지털미디어기술과 ICT를 융합한 교육이 이루어지고 있다. 디지털미디어 기술과 교육, ICT융합은 교육의 효율성 뿐 아니라 윤리적 측면을 함께 고려해서 양질의 미디어 콘텐츠 및 기술 개발 등이 이루어져야 하겠다. 또한 교육부[28]에서 2017년부터 실시하는 '2015 개정 교육과정'에서는 창의융합형 인재양성을 목표로 하는 교육이 강화되면서 국가 사회적 요구에 따라 체계적인 안전 교육과 소프트웨어(SW) 교육이 실시된다. 시범적으로 초등학교 1,2학년에 적용되는 안전교육이 있는데 본 연구를 통해 초등학교 안전 교육에 사이버 윤리를 적용한 미디어리터러시의 중요성을 강조하고자 한다. 앞으로 ICT 중심 정보 교육과 소프트웨어 교육이 학년별로 신설된다. 이와 함께 아이들 SW교육뿐 아니라 안전한 소프트웨어 교육을 위한 아동의 의식 준비를 위한 디지털미디어 리터러시 교육은 필요하겠다. 넘쳐나는 뉴스와 언론 보도 등 사회적으로나 국가적으로도 가치가 있으며

국가의 교육정책에 필요한 요소이다. 더불어 디지털 미디어 리터러시 교육을 위한 교수학습 방법에 대한 다양한 연구도 더욱 활성화될 필요가 있음을 확인할 수 있다.

그로인해 미래 아이들이 살아가는데 있어서 결핍의 시대와 공급과잉 지속이 인간의 차별화된 욕망을 자극하고, ICT 진화가 미래를 상업화하는 기술과 욕망의 무한 일탈에서 굳건히 흔들리지 않을 수 있을 것이다. 미디어 기술 혁신 교육과 인문사회과학의 결합은 물론 미래 시민의식을 위한 자유와 권리, 인성과 윤리를 함께 고려한 양질의 교육 콘텐츠가 개발되어야 함을 시사한다. 그러기 위해서는 사이버윤리와 인성을 담아낸 미디어교육 콘텐츠와 부모가 아이들에게 안심하고 활용할 수 있도록 하는 디지털미디어 리터러시 교육에 있어서 정책적으로도 지속적으로 지원이 이루어져야 하겠다.

REFERENCE

- [1] W.D Yang, "Public Rationality that Illuminates the Social Philosophy of Desire," *Journal of Korea Philosophical Society*, Vol. 29, No. 1, pp. 221-267, 2005.
- [2] J.C. Lee, *Media Education: Living in the Media Age*, Jipmoon Publishers, Korea, 2004.
- [3] C.S. Hwangbo, G.J. Kim, and S.Y. Han, *Media Literacy as Future Growth Engine*, Korea Press Foundation Publishers, Korea, 2014.
- [4] Craig Kennet Miller, *Ikids*, Timothy Publishers, Korea, 2015.
- [5] Korea Internet and Security Agency, <http://www.itstat.go.kr/stat.it?no=1097>, (accessed May., 11, 2016).
- [6] H.P. Ginsburg and S. Opper, *Piaget's Theory of Intellectual Development*, Hakjisa, Korea, 2006.
- [7] M.H. Lim and S.H. Kim, "A Study on the Smart Phone and Tablet PC Utilization, Parental Perception, and Addictive Tendencies of Young Children," *Korean Journal of Child Education and Care*, Vol. 14, No. 4, pp. 237-260, 2014.
- [8] W.R. Bae, *A Study on Relationship between The Desire Theory of Jacques Lacan and New Media Art*, Master's Thesis of Konkuk University, 2014.
- [9] J. Lacan, *Desire Theory*, Moonye Publishers, Korea, 2009.
- [10] J.K. Hong and S.H. Kim, *Jacques Lacan Returns to Freud*, Changbi Publishers, Korea, 2002.
- [11] K.R. Ju, *A Study on Jacques Lacan's Gazeas Objeta: A Focus on the Mirror Image in Video Performances*, Doctor's Thesis of Ewha Woman's University, 2015.
- [12] Catherine Madlang, *Raisins Verts et Dents Agacees: Clinique Psychanalytique Avec Les enfa*, Ananke Publishing Company, Korea, 2010.
- [13] W.J. Potter, *Media Literacy*, Sotong Publishers, Korea, 2016.
- [14] Y.R. Kim, *A Study on the Senior's Smartphone usage Patterns based on their Digital Literacy Levels : a Smartphone Log data Analysis*, Master's Thesis of Seoul National Universty, 2016.
- [15] J.I. Ahn, "A Study on the Age Difference of Digital Media Literacy," *Korean Journal of the Learning Sciences*, Vol. 7, No. 1, pp. 1-21, 2013.
- [16] Y.E. Kim, *Social Media Literacy*, Communication Publishers, Korea, 2013.
- [17] J.Y. Kim, J.Y. Kim, S.H. Seo, and H.J. Ok, "Exploring the Direction for Assessment Tool Development on Affective Domains of Digital Literacy," *Korean Language Education Research*, Vol. 50, No. 2, pp. 206-230, 2015.
- [18] C.W. Nam and Y.H. Park, "The Relationships between early Childhood Teachers' Digital Literacy, Technology Self-efficacy, and Attitude toward Digital Storytelling," *The Journal of Curriculum and Evaluation*, Vol. 19, No. 1, pp. 201, 2016.
- [19] B.C. Min, "Internet Environment and Sunfull,

5th Biblical Cyber-culture Leader," *Proceeding of the Conference of Sarang Church*, pp. 89, 2016.

[20] J.H. Song, *Mobile Media and Daily Life*, Communication Publishers, Mapo-Gu, Seoul, 2015.

[21] H.J. Kim, "Desiring Machine and Molecules to Flight-Smart-Phone and Social Network Service," *Journal of Modern Social Science*, Vol. 14, pp. 191-210, 2010.

[22] B.G. Kim, K.O. Lee, Y.S. Go, S.O. Kim, J.S. Lee, J.S. Ryu, W.M. Jang et al. *Study on the Development of Internet Addiction Prevention Program for Preschool Children*, Research Report 07-12, KADO, 2007.

[23] Common Sense Media, <https://www.commonsensemedia.org/> (accessed Feb., 26, 2017).

[24] GoodCyberKids, <http://www.goodcyberkids.com> (accessed Feb., 26, 2017).

[25] Campaign for Sunfull, <http://www.sunfull.or.kr> (accessed Feb., 26, 2017).

[26] H.J. Kim, S.H. Cho, "A Design of Web-Based Learning System Using Self Directed Collaborative Learning Model," *Proceeding of the Fall Conference of the Korea Multimedia Society*, pp. 741-745, 2001.

[27] H.K. Rim, "Android App. Implementation Teaching using App. Inventor for Elementary school students," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 16, No. 12, pp.1495-1507, 2013

[28] Ministry of Education, <https://www.moe.go.kr>, (accessed Feb., 26, 2017).



황보원주

2006년 이화여자대학교 디지털미디어학 석사 졸업
 현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 미디어공학 박사과정
 관심분야: 기술경영, 미디어R&D, 뉴미디어, 융합콘텐츠, 교육



위민영

2014년 한국외국어대학교 국제스포츠레저학과 학사 졸업
 현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 미디어공학 석사과정
 관심분야: 기술경영, 경영혁신, 스포츠과학기술, 뉴미디어, 융합