

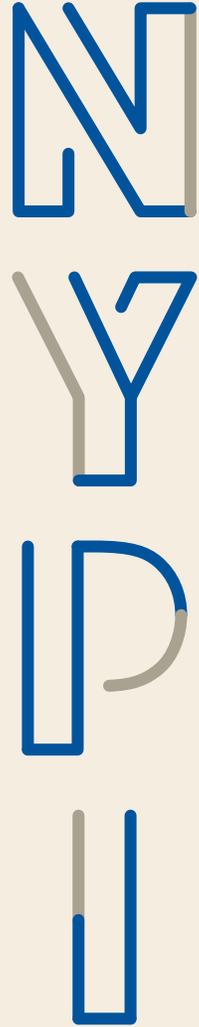
연구보고 20-R17-1

경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-02

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I:

초등학생 - 해외사례 조사

정현선 심우민 윤지원 김광희 최원석



경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-02
연구보고 20-R17-1

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생 - 해외사례 조사

저 자 정현선, 심우민, 윤지원, 김광희, 최원석

연구진 연구책임자 정현선(경인교육대학교 미디어리터러시연구소,
국어교육과 교수)

공동연구원 심우민(경인교육대학교 미디어리터러시연구소,
사회과교육과 교수)

윤지원(Media Education Lab,
University of Rhode Island 연구교수)

김광희(경인교육대학교 국어교육과 박사과정,
경기서촌초등학교 교사)

최원석(핀란드 University of Lapland
미디어교육 석사과정, 기자)

경제·인문사회연구회 협동연구총서

“청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안

연구 1: 초등학생 - 해외사례 조사”

1. 협동연구총서 시리즈

협동연구총서 일련번호	연구보고서명	연구기관
20-85-01	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 1 : 초등학생	한국청소년정책연구원
20-85-02	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 1 : 초등학생 - 해외사례 조사	경인교육대학교 미디어리터러시연구소
20-85-03	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 1 : 초등학생 - 기초분석보고서	한국청소년정책연구원

2. 참여연구진

연구기관	연구책임자	공동연구원	연구보조원	
저 자				
주관 연구기관	한국청소년정책연구원	배상률 연구위원 (총괄책임자)	이창호 선임연구위원 이정림 연구위원 (육아정책연구소)	허효주 연구사업운영원
협력 연구기관	경인교육대학교 미디어리터러시연구소	정현선 교수	심우민 교수 윤지원 연구교수 (University of Rhode Island) 김광희 교사 (경기 서촌초등학교) 최원석 석사과정 (University of Lapland, 미디어교육)	

국문초록

이 연구는 디지털 전환 시대를 맞이하여, 미국, 호주, 핀란드, 영국 등 주요 미디어 교육 선진국의 청소년 미디어 이용 실태 및 해당 국가의 미디어 교육 관련 주요 정책과 프로그램 사례를 분석하여, 한국의 청소년 미디어 교육 정책 및 프로그램 개발에 대한 시사점을 도출하고자 하는 목적으로 수행되었다. 이 국가들은 미디어 교육 정책을 포함하여 일반적인 학교 교육 및 청소년 정책에 있어 모범적인 국가로 인식되면서, 한국의 다양한 정책 연구에서 자주 벤치마킹의 대상이 되어 온 나라들이다.

이 연구에서는 이들 국가에서 주로 2010년 이후에 발표된 최신 연구 보고서 및 정책과 프로그램 사례들을 면밀히 조사하여, 그간 국내에 알려진 정보를 최신 정보로 업데이트하였다. 이 과정에서 해당 국가의 사회적 맥락과 정책 현안을 보다 구체적으로 이해함으로써, 한국의 청소년 미디어 교육 정책과 프로그램 개발에 보다 실제적인 도움이 되고자 하였다. 이를 위해 연구진 전원을 조사 대상 국가에서 미디어 교육으로 석사 혹은 박사 과정에서 연구하였거나, 현지에 자료 조사 및 교육 목적으로 방문한 경험이 있어 현지 사정에 적합한 자료를 선정하고 현지 전문가 자문이 가능한 전문가로서, 국내 미디어 교육과 연구 활동을 통해 한국 청소년 미디어 교육 정책에 대한 시사점을 이끌어내기에 적합한 이들로 구성하였다. 국가별 자료 조사와 집필은 일차적으로 국가별 집필자를 선정하여 진행한 후, 연구진 간 협의를 통해 내용을 수정·보완하는 절차를 거쳤다. 또한 해당 국가에서 20년 이상 미디어 교육 연구를 수행하고

정책에 관여해 온 현지 전문가를 섭외하여 연구진들이 수집한 자료의 목록과 내용에 대해 검토를 받고 해당 국가의 맥락과 현안을 청취하여 연구 결과에 반영하였다.

연구의 내용은 미국, 호주, 핀란드, 영국의 국가별 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태, 학교 및 학교 밖 교육 환경, 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관과 단체 현황, 미디어 교육 프로그램의 주요 사례이다. 집필은 각 나라별로 하였으며, 해당 국가에 관한 조사 내용에 대한 시사점을 일차적으로 정리한 후, 마지막 장에서 각 나라의 사례를 종합해 볼 때 한국의 청소년 미디어 정책 및 미디어 교육 프로그램 개발에 제시할 수 있는 시사점을 도출하였다.

한국의 고유한 사회적 맥락을 고려할 때, 해외 사례로부터 시사점을 도출하는 것은 신중하게 이루어질 필요가 있다. 그럼에도 불구하고, 몇 가지 중요한 정책적 시사점을 발견할 수 있었다.

첫째, 조사 대상 국가 모두 한국과 마찬가지로 유튜브 등 다양한 디지털 플랫폼이 등장해 기존의 미디어와 경쟁하고 있으나, 여전히 공영 방송이 시민의 미디어 리터러시 증진 및 학교 교육 현장에서 활용할 수 있는 시의성과 공신력을 갖춘 실제적 미디어 교육 프로그램과 자료 개발을 위해 중요한 역할을 담당하고 있었다. 이는 한국의 주요 공영 방송이 미디어 교육을 위해 기여할 수 있는 바에 대해 시사점을 제공한다.

둘째, 변화된 디지털 미디어 환경 속에서 각 나라별로 미디어 교육이 학교 교육과정에 반영되어 있는 방식을 비롯해 청소년 미디어 정책과 미디어 교육 정책에는 차이가 있다. 그러나 학교 교육과정의 다양한 과목에서 미디어 교육과 관련된 내용을 찾아볼 수 있고, 명시적으로 미디어 교육의 근거를 마련하고 법제화가 이루어지는 사례들이 늘고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 ‘미디어 연구’ 선택 과목이 있는 영국 이외에도, 호주, 핀란드, 미국도 학교 교육과정의 핵심역량 및 모국어, 예술, 사회, 디지털 기술 등의 다양한 과목에 미디어 교육 내용을 반영하고 있다.

디지털 미디어 이용이 유아와 초등 저학년 단계로 저연령화되는 추세 속에서 과거에는 중등학교 연령의 청소년에 대한 미디어 교육이 중심이었다면, 다양한 국가에서 유아와 초등 저학년 단계부터의 초기 미디어 교육에 관심을 갖고 정책과 연구, 프로그램을 개발하고 있음에 주목할 필요가 있다.

셋째, 조사 대상 국가의 사례들은 청소년의 미디어 리터러시 증진에 있어 학교 뿐 아니라, 도서관, 미디어 기업, 민간단체 등의 역할이 매우 중요함을 보여주고 있다. 디지털 격차를 줄이고 모든 청소년들이 공평하게 디지털 미디어에 대한 접근권을 갖도록 하기 위한 보편적 서비스를 추진하면서 미디어 교육을 이와 연계하고 있는 미국의 사례도 한국의 청소년을 위한 디지털 포용 정책에 있어 좋은 시사점을 제공한다. 한국의 경우 미디어 교육을 위한 입법 노력은 있었으나 어린이와 청소년의 인터넷 보호를 위한 입법 노력이 부족한 반면, 조사 대상 국가에서는 어린이와 청소년의 보호를 위한 인터넷 보호법이 강력하게 자리 잡고 있는 점도 청소년 미디어 정책에 대한 시사점을 제공한다.

넷째, 조사 대상 국가 모두 대학의 연구소들이 교사, 학교, 도서관, 지역사회, 기업, 정부 등과의 네트워크를 형성하고 수준 높은 실천적 연구 수행과 교육 프로그램을 제공함으로써, 미디어 교육을 위한 학교 교육과정과 사회 정책 및 실천의 근거를 마련하고 있었다. 또한 이러한 미디어 교육 연구와 학자들의 연대는 국가의 경계를 넘어서 글로벌한 연대의 수준으로 발전하고 있다. 어린이와 청소년의 디지털 미디어 이용에 대한 조사와 정책이 국가 간 비교와 공조를 요구한다는 점에서, 한국의 청소년 미디어 정책과 미디어 교육 연구도 이러한 국제적 수준의 연구와 실천에 동참할 수 있도록 하는 정책과 지원이 필요하다.

마지막으로, 조사 대상 국가들의 미디어 교육 정책은 주도적인 정부 부처가 중심이 되어 다수의 정부 부처 및 유관 기관들이 협력하는 양상을 보여주고 있다. 한국도 다수의 정부 부처와 유관 기관들이 청소년 미디어

정책과 미디어 교육에 관여하고 있으나, 그 협력은 유기적이지 못한 측면이 있다. 그 이유는 한국의 정부 조직 구성이 조사 대상 국가의 차이가 있는 점에서 찾아볼 수 있을 것으로 생각된다. 한국의 청소년 미디어 교육 정책이 유기적으로 추진되기 위해서는 부처별로 달리 적용하고 있는 미디어 교육 관련 법적 근거를 물리적으로 통합하기보다는 다수의 부처가 공동으로 추진하는 법률을 입법화하고 각 부처의 개별 정책을 추진하는 가운데 실질적인 협력이 이루어질 수 있는 방안을 찾을 필요가 있을 것이다.

핵심어: 미디어 교육, 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 디지털 시민성, 초등학생 미디어 이용 실태, 미디어 교육 정책, 미디어 교육과정, 도서관 교육, 교사교육, 디지털 페어런팅, 사회미디어 교육

연구요약

1. 연구 목적

- 본 연구는 미국, 호주, 핀란드, 영국 등 미디어 교육 분야 주요 선진국의 청소년 미디어 이용 실태 및 주요 정책과 프로그램 사례를 분석하여 한국의 청소년 미디어 교육 정책 및 프로그램 개발에 시사점을 도출하는 것을 목적으로 함.
- 현대 사회의 전 분야에서 디지털 전환이 이뤄지고 있는 가운데 미디어는 청소년의 발달과 정체성 형성의 주요한 영향 요인임. 청소년들의 미디어 과의존 예방 뿐 아니라 안전한 디지털 미디어 이용, 미디어를 통한 의사소통 및 관계 형성, 사회적 기회의 획득을 위해 미디어의 역할이 커져가고 있는 상황에서, 미디어 교육의 선진 사례를 통해 한국 청소년들을 위해 요구되는 실효성 있는 미디어 교육 정책과 프로그램을 제안하고자 함.
- 해외의 미디어 교육 선진국들의 정부 부처, 공공기관, 대학, 민간단체들이 제시하고 있는 미디어 정책, 미디어 교육 정책, 연구, 프로그램을 분석하고, 이를 통해 한국 사회, 학교 교육, 청소년 미디어 활동에 적용 가능한 실제적인 정책과 프로그램을 제안하고자 함.

2. 연구 방법

- 연구 자료의 최신성을 확보하기 위해, 주로 2010년 중반에 이후에 발행된 미디어 교육, 정책에 관련 학술 논문, 정책보고서, 발간물, 웹사이트 자료 등을 토대로 문헌연구를 실시함. 문헌연구를 통해 해당 국가의 미디어 교육 및 정책에 관한 자료를 수집 및 분석, 검토함.

- 1차로 수집된 자료를 바탕으로 연구진 회의를 통해 해외 전문가 인터뷰에 필요한 질문 목록을 선정함. 질문 목록은 디지털 전환 시대에서 제기되는 미디어 교육의 다양한 문제들, 즉 새롭게 제기되는 미디어 교육의 과제, 미디어 교육 관련 용어 사용, 미디어 교육의 우수 사례 등과 함께, 미디어 교육 관련 기관과 단체 및 그 역할, 미디어 교육 관련 법안 및 제도 등 정책적 문제를 선정함.
- 해당 국가에서 20년 이상 미디어 교육 연구와 정책에 관여한 전문가(Renee Hobbs, Michael Dezuanni, Julian Sefton-Green, Saara Salomaa)와의 인터뷰를 통해 연구원들이 파악한 해당 국가의 자료의 신뢰성 및 정보성을 검토 받음. 더불어 화상 및 서면 인터뷰를 통해 출판 자료를 통해 파악하기 힘든 국가적 맥락과 현안을 파악하고 문헌조사를 통해 내용을 검증하고 연구에 반영함.
- 연구 결과를 도출하는 과정에서 연구진 간 협의와 숙의를 통해 해당 국가의 연구 결과를 공유하고 비교하여 국가별 특징과 주요 정책 사례를 더욱 뚜렷이 파악하였으며, 국내 미디어 교육 전문가의 견해를 추가로 인터뷰한 후, 이를 바탕으로 한국의 미디어 교육 상황을 고려하여 시사점을 도출함.

3. 주요결과

1) 미국

- 국가에서 지정한 교육과정이 부재한 탈중앙화된 교육 체계 속에서 연방 정부의 역할이 미미함. 그러나 14개 주에서 미디어 리터러시와 관련된 법이 제정되어 있고, 법안을 추진 중인 주도 늘어나고 있으며, 플로리다와 오하이오 주의 경우 주 교육부가 전 학년의 모든 과목에 걸쳐 미디어 리터러시와 관련된 교육 기준을 마련하고 있음.

- 미디어 교육 프로그램에서는 허위정보로 인해 사회 전반에 부정적 영향이 커지는 상황에서 저널리즘의 가치와 사회적 역할을 강조하는 ‘뉴스 리터러시’가 부각되고 있으며, 디지털 전환 시대의 시민성을 강조하는 ‘디지털 시민성’이 부각되고 있음.
- 대학 연구소, 기업, 언론사, 학부모 단체 등 다양한 기관에서 미디어 교육이 이루어짐. 로드아일랜드 대학교의 ‘Media Education Lab’을 포함한 다양한 대학 연구소, 미디어리터러시교육전국연합(NAMLE), 커먼센스미디어를 포함한 전문적 민간단체, 공영 방송인 PBS 방송 등이 지속적으로 연구와 실천을 하고 있는 점, 디지털 기업과 언론사가 미디어 리터러시 교육에 적극적으로 예산을 확보하여 참여하고 있는 점이 주요 특징임. 탈중앙화된 교육 체계 속에서 부모 단체의 영향력이 두드러지며, 미국소아과의사협회와 커먼센스미디어와 같은 전문적인 민간단체에서 유아와 초등학생 대상의 미디어 교육 자료를 적극적으로 개발하여 제공하고 있는 점도 두드러진 특징임.
- 현재 연방정부에서 미디어 교육 법안이 상정되어 있으며, 통과될 경우 주 소속 교육청에 미디어 리터러시 위원회를 설치해야 함. 위원회에는 미디어 리터러시 전문가 뿐 아니라 저소득 지역의 교사, 특수교사, 사서 등이 참여하도록 하여 다양한 학교와 학생들을 위한 디지털 접근과 포용을 고려한 실효성 있는 미디어 리터러시 교육이 이루어지도록 한 부분도 시사점을 제공함.

2) 호주

- 학교 교육과정에 미디어 교육이 체계적으로 반영된 역사가 오래된 모범적인 국가로, 모국어 교육과정에는 ‘멀티리터러시(multiliteracy)’의 관점으로 미디어 교육이 반영되어 있고, 예술 교과 중 ‘미디어 아트’ 과목이 초·중등과정의 전 학년에 걸친 독립 과목으로 미디어 교육을 체계적으로 제공하고 있음.

그러나 주별로 학교 교육과정의 자율성이 크기 때문에, 미디어 교육의 실제적인 적용은 주별로, 학교별로 차이가 크며, 변화된 디지털 미디어 상황에서 미디어 교육을 위한 독립 과목의 명칭이 예술 교육의 범위를 넘어서야 한다는 고민이 제기되고 있음.

- 호주의 학교 교육과정 내 미디어 교육은 모국어인 ‘영어’, ‘미디어 아트’, ‘기술(Technologies)’ 과목에서 과목의 특성에 따라 범교과적으로 적용되고 있음. 이는 한국에서 미디어 교육과 관련된 내용이 ‘국어’, ‘사회’, ‘도덕’, ‘미술’, ‘기술·가정’, ‘정보’ 등에 산재되어 반영되고 있는 점과도 유사함. 호주의 학교 교육과정은 미디어 교육을 위한 교육과정 총론 차원의 목표 설정 및 이를 고려한 과목 간 역할 분담, 독립 과목 도입 등의 다층적 측면에서 한국의 학교 교육과정에 미디어 교육을 반영하는 데 있어 시사점을 제공함.
- 호주에서는 공영 방송인 ABC 방송이 미디어 리터러시 교육에 있어 중요한 역할을 담당하고 있고, 호주 미디어교육교사연합(ATOM)이 교사 교육 및 국가 교육과정 개발에 있어 영향력을 발휘하고 있으며, 호주 미디어 리터러시 연합(AMLA)이 만들어져 대학에서의 연구 교류 및 대학과 미디어 산업 간 공조가 활성화되고 있음.
- ATOM의 존재와 활동을 통해 미디어 교육에 있어 학교 현장 교사의 역할이 지니는 중요성을 확인할 수 있음. 호주의 미디어 교육이 교육과정에 안착하는 방식은 하향식(Top-down)이 아닌 상향식(Bottom-up)으로 그 중심에는 ATOM이 자리함. 성공적인 미디어 교육이 정착되기 위해서 미디어 교육에 관심을 갖고 실천하고 있는 교사들 간 네트워크 및 미디어 연구자, 미디어 산업과의 연대가 필요하며, 이를 통한 교사들의 전문성 증대를 위한 정책적 지원이 중요함을 시사함.

3) 핀란드

- 핀란드는 민주주의를 위한 미디어 정책, 시민의 기본권으로서 디지털 미디어 활용 역량 증진 정책, 사회적 평등을 위한 학교 교육정책이라는 큰 틀 안에서 미디어 리터러시 교육이 학교 및 학교 밖에서 체계적인 정책을 통해 시행되고 있는 모범적인 국가임. 핀란드의 학교 교육과정에는 ‘멀티리터러시’와 ‘ICT 역량’이 핵심역량으로 반영되어 있으며, 이 가운데 ‘멀티리터러시’는 미디어 리터러시 교육을 위한 근거로 명시됨.
- 핀란드는 유럽연합 및 유네스코 차원의 미디어 정책과 미디어 교육 정책에 긴밀히 협조하고 있다는 점에서도 모범적인 국가임. 국립시청각연구소는 교육문화부 및 국가교육위원회와 협력해 미디어교육 정책을 개발하고 평가하며, 여러 대학에서는 이런 정책을 뒷받침하는 실증적인 연구를 수행하는 주도적인 역할을 담당하고 있음. 특히, 정부 부처와 관련 전문 단체가 긴밀하게 협력하여 미디어 교육 정책을 개발하고 실행하고 있음. 미디어 교육 정책의 개발과 실행에 정부의 연구 기관이 주도적인 역할을 하고 있다는 점은 근거 기반의 정책 생산과 실행 및 다양한 부처 간 협력의 구심점이 필요한 한국의 미디어 교육 정책에 중요한 시사점을 제공함.
- 핀란드는 학교와 사회, 가정을 연결하는 도서관에서 미디어 교육을 시행함으로써 지속성과 대중성을 확보하고 있음. 또한 미디어 이용이 저연령화되는 상황에서 유아 대상의 미디어 교육에 대한 연구와 실천에도 관심을 기울이고 연구와 정책을 펼치고 있음. 이와 더불어, 어린이와 청소년의 일상 생활 속 디지털 문화에 적극 개입하고자, 게임, 코딩, 로봇, 알고리즘, 인공지능(AI) 등 디지털 전환 시대의 다양한 디지털 미디어에 대한 교육에 대한 연구, 정책, 실천에 관심을 기울이고 있음. 이는 허위 정보 판별 등 미디어 콘텐츠에 대한 비판적 이해뿐 아니라, 청소년들의 생활 속 미디어 경험과 문화 및 정체성

형성과 사회 변화에 따른 미디어 교육의 적극적인 확장이 필요하다는 점에서 한국의 청소년 미디어 교육 정책과 프로그램 개발에 중요한 시사점을 제공함.

- 학교 미디어 교육은 모국어 과목을 비롯해 사회와 예술 등 여러 과목과 통합 수업 차원에서 이루어지고 있으며, 교과서뿐만 아니라 국립시청각연구소, 핀란드 미디어교육협회, 언론사, NGO 등 외부 기관에서 제작한 체계적이고 실용적인 교수·학습 자료를 폭넓게 활용하고 있음.

4) 영국

- 최근 영국의 학교 교육과정이 보수적으로 회귀하면서, 과거에는 중등학교 교육 과정의 모국어 과목 내 필수 요소였던 미디어 교육이 대학 입학을 준비하는 A-level 과정의 선택 과목인 '미디어 연구'만 남게 되는 방식으로 축소되었음. 디지털 미디어 환경에서 미디어에 대한 학습 내용을 중등과정의 '예술과 디자인', '컴퓨팅(Computing)' 과목에서도 일부 찾아볼 수 있지만, 이 내용은 미디어에 대한 비판적 이해와 분석을 목표로 하는 것이 아니라 디지털 기술을 기능적으로 활용하거나 안전하게 이용하는 것을 목표로 한다는 점에서 미디어 교육 학자들은 영국 학교 교육과정 내 미디어 교육의 후퇴를 비판하고 있음.
- 영국은 미디어 규제 기관은 오프콤을 중심으로 하여, 문화스포츠미디어부, 교육부, 인터넷안전위원회 등이 미디어 교육 관련 정책을 펼치고 있으며, 공영방송인 BBC가 미디어 리터러시 증진을 위한 역할을 함. 그러나 영국의 미디어 리터러시를 진흥하는 정부 기관이 미디어 규제기관인 오프콤으로서, 교육을 관장하는 부처가 아니라는 점은 미디어 리터러시 교육을 체계적으로 추진하는 데 있어 실제적인 어려움을 야기하고 있음을 현지 전문가들이 지적하고 있음. 이는 한국의 청소년 미디어 교육 정책을 추진에 있어서도 고려해야 할 시사점을 제공함.

- 미디어 교육의 전 세계적 리더 역할을 해 왔던 영국이 여러 가지 측면에서 후퇴한 측면이 있으나, 미디어 교육의 연구 측면에서는 영국의 대학과 학자들은 여전히 전 세계의 미디어 리터러시 정책의 리더이자 정책 개발을 위한 담론 생산자로서 중요한 역할을 하고 있음. 오프콤과 내셔널 리터러시 트러스트는 리터러시의 격차, 디지털 미디어 이용과 비판적 미디어 이해의 격차를 해소하고 디지털 미디어 시대에 필요한 미디어 리터러시 역량 증진을 위한 연구를 수행하고 있으며, 이러한 연구에는 영국의 주요 학자들이 관여하고 있음. 영국의 런던정경대학(LSE) 커뮤니케이션학과와 ‘디지털 미래를 위한 부모 교육(Parenting for a Digital Future)’ 프로젝트와 ‘EU Kids Online’ 연구, 본모스대학교의 ‘미디어 실천 연구소’, 셰필드대학교를 중심으로 한 유럽연합 차원의 ‘DigiLitEY’ 프로젝트 등은 어린이와 청소년의 미디어 이용에 대해 영감을 주는 수준 높은 연구를 통해 청소년 미디어 정책의 근거를 제공하고 있음.

4. 정책제언

- 영국의 BBC, 호주의 ABC, 핀란드의 Yle, 미국의 PBS 방송은 모두 공영방송으로서 양질의 미디어 교육 프로그램을 개발하여 시민의 미디어 리터러시 증진 및 학교 교육에 실질적인 도움을 주고 있음. 이는 다양한 디지털 플랫폼이 활용되고 있는 상황 속에서도 한국의 공영방송 역시 시의성 있고 공신력 있는 미디어 교육 생산자로서 역할을 수행할 필요가 있음을 보여줌.
- 각 나라별로 미디어 교육이 학교 교육과정에 반영되는 방식은 다양하며 각 국가의 디지털 미디어 환경과 교육정책의 변화에 따라 차이가 존재함. 호주와 핀란드는 교육과정에 미디어 리터러시 관련 내용을 반영하여 모든 청소년을 위한 보편적 미디어 교육을 실행하고 있는 모범 국가임. 반면 오랫동안 학교

교육과정에 미디어 교육을 체계적으로 반영했던 영국은 미디어 교육이 A-level의 선택 과목으로만 축소된 안타까운 상황에 놓임. 이는 학교 교육과정에 미디어 교육을 반영하는 데 있어 미디어 정책뿐 아니라, 학교 교육과정에 대한 사회적 합의와 담론 형성 및 고려의 중요성을 말해줌.

- 미디어 리터러시 증진에 있어 도서관, 미디어 기업, 민간단체 등의 역할이 매우 중요함. 디지털 미디어 이용이 유아 단계로까지 저연령화되고, 디지털 전환 시대에 성인들을 위한 미디어 이용 교육이 중요하게 제기됨에 따라, 도서관의 기능이 인쇄매체 이용 중심에서 디지털 정보와 미디어 이용 및 교육으로 확대되고 있음. 따라서 한국에서도 공공도서관 및 학교도서관에서 미디어 리터러시 교육을 시행하면서 동시에 학교 교육과정과 연계할 수 있는 도서관과 학교 연계 방안도 적극 모색할 필요가 있음.
- 미디어 교육 선진국 모두 대학 연구소가 중심이 되어 연구에 기반한 교육과정 및 정책의 근거를 마련하는 담론을 생산하고 있음. 한국 역시 효과적인 정책 및 교육이 이뤄지기 위해서는 과학적 연구에 기반한 실천이 요구되며 이를 위해 관련 연구와 인력에 대한 지원이 필요함. 더불어 한국의 대학과 연구소들이 국제적 차원의 연구 네트워크에 참여하여 수준 높은 연구를 수행하고, 국제 공조가 필요한 청소년 미디어 이용 연구 및 정책 개발에 참여함으로써, 한국 청소년을 위한 미디어 정책 및 미디어 교육 프로그램 개발을 할 수 있도록 하는 정책 지원이 필요함.
- 해당 국가들은 다양한 정부 부처 간의 역할 분담 혹은 협업을 통해 미디어 교육을 지원하고 있는 반면, 한국의 경우에는 정부부처 및 기관들 간의 유기적 협력이 어려움이 발견됨. 사회적 맥락에서 이 문제를 바라보면, 해당 국가들은 대부분 수상(또는 총리)을 실질적인 컨트롤타워로 삼고 다수의 정부 조직들이 움직이는 구조를 취하고 있음. 한국의 경우 개별 정부부처들이 각기 다른 법률적 근거를 기반으로 미디어 교육에 관한 정책을 다소 산발적으로

추진하고 있음. 따라서 보다 유기적인 협력이 이뤄지기 위해서는 다수의 부처가 공동으로 소관하는 법률 추진체계를 입법화하고, 이를 근거로 개별 부처들이 각자의 정책을 추진하면서도, 국무총리 등을 주축으로 하는 위원회에서 개별부처 정책의 정합성을 유지할 수 있도록 하는 방안을 강구해 나가야 할 필요가 있다는 시사점이 도출됨.

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생 - 해외사례 조사

연구보고 20-R17-1

I. 연구의 개요

- 1. 연구의 필요성 및 목적 3
- 2. 연구의 배경 5
- 3. 연구의 주요 내용과 연구 방법 8

II. 해외 청소년 미디어 교육 정책 및 프로그램

- 1. 미국 13
 - 1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태 13
 - 2) 학교 및 학교 밖 교육 환경 18
 - 3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체 23
 - 4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례 34
 - 5) 시사점 53
- 2. 호주 59
 - 1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태 59
 - 2) 학교 및 학교 밖 교육 환경 65

3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체	76
4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례	89
5) 시사점	99
3. 핀란드	103
1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태	103
2) 학교 및 학교 밖 교육 환경	117
3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체	128
4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례	146
5) 시사점	157
4. 영국	164
1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태	164
2) 학교 및 학교 밖 교육 환경	177
3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체	191
4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례	211
5) 시사점	222
Ⅲ. 요약 및 시사점	
1. 연구의 요약	229
2. 시사점	234
참고문헌	241
ABSTRACT	277

표 목차

표 II-1	성별, 인종, 부모의 소득과 교육 수준에 따른 스크린 타임	14
표 II-2	미국 어린이 및 청소년들 소셜 미디어 사용 빈도수와 시간 비교	15
표 II-3	미국 학생들의 미디어 제작 매체 종류, 빈도수와 시간	17
표 II-4	교사인증 프로그램 관련 에세이 주제	22
표 II-5	미디어 리터러시 자문위원회 시행 업무	24
표 II-6	기업의 후원으로 제작된 미디어 리터러시 교육 자료	51
표 II-7	호주 청소년의 연령별 미디어 이용	61
표 II-8	호주 청소년의 성별 미디어 이용	62
표 II-9	호주 청소년의 성별에 따른 미디어 이용 시간 차이	63
표 II-10	사회경제적 지위에 따른 호주 청소년(6~13세)의 휴대전화 보유 현황	64
표 II-11	부모의 교육 수준에 따른 자녀의 미디어 이용 시간	64
표 II-12	호주 모국어 교과 내용 체계	67
표 II-13	호주 미디어 아트 과목 내용 체계	69
표 II-14	호주 디지털 기술 과목에 나타난 '안전' 관련 내용 요소	70
표 II-15	'건강과 체육' 교과의 '안전' 영역 관련 주제	72
표 II-16	가정 내 미디어 기기 수에 따른 부모들의 미디어 지도방법의 변화	73
표 II-17	암라(AMLA)의 미디어 리터러시 핵심 개념 (학습을 위한 범위 체계)	78
표 II-18	암라(AMLA)의 구성 단체	80
표 II-19	'놀이, 폐다고지, 최신 이론과 실천에 기반한 교육과정'의 주요 연구 문제	82
표 II-20	'Data Smart Kids' 프로그램의 주제 및 활동	96
표 II-21	핀란드 미디어 교육 정책 문서 비교	132
표 II-22	핀란드 미디어 교육 정책에 나타난 '미디어 리터러시' 접근	134

표 II-23 핀란드 미디어 교육 부문별 시행 주체	145
표 II-24 영국 '미디어 연구(media studies)' 과목의 교육과정	182
표 II-25 영국 '예술과 디자인(Art and design)' 교과목의 목표 및 내용(KS3)	185
표 II-26 영국 '컴퓨팅(Computing)' 교과목의 목표 및 내용(KS3)	186
표 II-27 SWGfL 교육 프로그램 개관	212

그림 목차

그림 II-1. 원격 수업 이후 부모 경제력에 따른 교육용 테크놀로지 사용(유치원에서 8학년)	21
그림 II-2. 호주 국가 수준 교육과정의 구조	66
그림 II-3. 아톰(ATOM) 발행 'Screen Education'의 일부	77
그림 II-4. Early Start Discovery Space에 마련된 체험 공간	83
그림 II-5. 'ABC Education'의 미디어 리터러시 콘텐츠	84
그림 II-6. 게임 형식으로 이뤄진 '광고에 대해 질문하기 (Questioning Ads)' 콘텐츠	85
그림 II-7. 온라인 안전 위원회 홈페이지의 어린이 관련 콘텐츠	87
그림 II-8. 대화를 중심으로 인터넷 안전 문제 바라보기	88
그림 II-9. 아톰(ATOM) 선정 'Front Page' 초등 고학년 당선작	90
그림 II-10. 아톰(ATOM) 선정 'Photo Comp' 초등 고학년 당선작	91
그림 II-11. 가짜뉴스 유통을 통한 수익 창출 개념도	94
그림 II-12. '온라인에서 나는 누구일까요?' 핵심 질문(좌) 및 학습지(우)	97
그림 II-13. 'FriendSend' 앱과 위치 정보 데이터	98
그림 II-14. 핀란드 미디어교육 포스터 '왜 미디어교육인가'	105
그림 II-15. 미디어 리터러시 주간 '모든 뉴스를 믿을 수 있을까'	108
그림 II-16. '윌레(Yle)'의 어린이 콘텐츠 라스덴 아레나	110
그림 II-17. 미디어 교육 중점학교 히덴키비 종합학교	122
그림 II-18. 헬싱키 중앙도서관 '오디(Oodi)'	125
그림 II-19. 부모·보호자 미디어 이용 습관에 관한 MLL의 캠페인 영상	128
그림 II-20. '멀티리터러시 학습의 기쁨(MOI)' 핵심 학습 영역	150
그림 II-21. 미디어 리터러시 주간 잡지 '메디아타이토(Mediataito)'	152
그림 II-22. '메디아타이토(Mediataito)' 구성	153
그림 II-23. 공영방송 윌레(Yle)의 뉴스 교실 웹사이트	154
그림 II-24. 핀란드의 미디어 리터러시 교육 추진 주체	163

그림 II-25. 영국 어린이의 스마트폰 및 태블릿PC 보유 현황	165
그림 II-26. 영국 어린이의 주당 텔레비전 방송 시청 시간 감소	168
그림 II-27. 영국 12~15세 아동들의 뉴스 출처 선호도	173
그림 II-28. 영국 12~15세 아동의 소셜미디어 활용	175
그림 II-29. 영국의 교육제도	179
그림 II-30. 영국 국가교육과정의 전체 구조	180
그림 II-31. BFI의 학교 연계 프로그램 1	189
그림 II-32. BFI의 학교 연계 프로그램 2	190
그림 II-33. EMC의 교육과정 제공	191
그림 II-34. Parenting for a Digital Future	204
그림 II-35. Global Kids Online	205
그림 II-36. Center for Excellence in Media Practice	206
그림 II-37. DigiLitEY 사이트	208
그림 II-38. National Literacy Trust	213
그림 II-39. NewsWise의 구성	215
그림 II-40. 미디어 스마트 교육자료	217
그림 II-41. 유레이트잇 사이트	218
그림 II-42. BBC의 7 Up New Generation 다큐멘터리 사이트	220
그림 II-43. EMC의 미디어매거진 사이트	221

○ ————— 제 I 장 연구의 개요

- 1. 연구의 필요성 및 목적
- 2. 연구의 배경
- 3. 연구의 주요 내용과
연구 방법



1. 연구의 필요성 및 목적

1) 연구의 필요성

경제, 사회, 문화, 교육 등 현대 사회의 전 분야에서 디지털 전환이 이루어지고 있는 가운데, 코로나19의 확산으로 인해 디지털화가 더욱 가속화되고 있다. 이러한 상황에서, 디지털 전환 시대를 살아가고 있는 청소년들을 위한 보다 실효성 있는 미디어 교육과 정책 방안 도출이 요청되고 있다.

현대 사회 청소년의 발달과 정체성 형성 등 사회적 성장에는 미디어 이용이 큰 영향을 미친다. 2010년 이후에는 스마트TV, 스마트폰, 태블릿PC, 인공지능 스피커 등이 일상생활에 도입되면서 디지털 미디어 이용의 저연령화가 더욱 가속화되고 있다. 이에 청소년들의 미디어 과의존을 예방하고, 디지털 미디어 이용의 각종 위험으로부터 청소년들을 보호하며, 미디어를 통해 매개되는 의사소통 및 관계 형성과 사회적 기회의 획득을 지원하기 위한 미디어 교육이 미래 세대를 위한 필수 사항으로서 절실히 요청되고 있다.

이 연구는 이러한 사회적 상황에서 주요 미디어 교육 선진국의 청소년 미디어 이용 실태 및 해당 국가의 미디어 교육 관련 정책 사례 분석을 통해 한국의 청소년 미디어 교육 정책에 대한 시사점을 도출할 필요성에 따라 이루어졌다. 미디어 교육에 관한 오랜 전통과 역사를 지니고 공교육, 도서관, 청소년 미디어 활동 등을

통한 미디어 교육 지원, 연구와 정책 추진 등 공적 담론을 발전시켜 온 미디어 교육 주요 선진국들이 디지털 전환 시대를 살아가는 청소년들의 변화된 미디어 이용 행태에 대응하기 위해 어떤 정책을 추진하고 있는지를 살펴볼 필요가 생겨난 것이다. 한국에서도 다양한 정부 부처와 공공기관에서 청소년 미디어 활동과 교육을 위한 정책이 추진되고 있는 상황에서, 해외의 미디어 교육 선진국들의 정부 부처, 공공기관, 대학, 민간단체들이 미디어 교육 프로그램과 정책을 어떻게 만들어가고 있는지를 분석하고, 이를 통해 한국 사회와 학교 현장에 적용 가능한 실효성 있는 정책과 프로그램을 제언할 필요성도 이 연구의 배경이 되었다.

2) 연구의 목적

이 연구에서는 미국, 호주, 핀란드, 영국 등 미디어 교육 분야의 주요 선진국에서 청소년들이 미디어를 어떻게 이용하고 있는지를 조사한 보고서 및 주요 정책과 프로그램 사례를 분석하여 한국의 청소년 미디어 교육 정책 및 프로그램 개발에 시사점을 도출하는 것을 목적으로 한다. 이 국가들은 미디어 교육 정책을 포함하여 일반적인 학교 교육 정책에 있어 모범적인 국가로 인식되면서 한국에서 이루어진 다양한 정책 연구에서 자주 거론되어 온 나라들이다.

이 연구에서는 이들 국가에서 주로 2010년 이후에 발표된 최신 연구 보고서 및 정책과 프로그램 사례들을 면밀히 조사하였다. 이를 통해 그간 국내에 알려진 이들 국가의 미디어 교육 정책과 프로그램, 정책 추진 기관 및 협력 사례 등에 대한 정보를 최신 정보로 업데이트하고, 그 사회의 맥락을 보다 구체적으로 이해하여 한국의 미디어 교육 정책과 프로그램 개발에 보다 실제적인 도움이 되고자 하였다.

각 나라들은 미디어에 대한 비판적 이해와 이를 바탕으로 한 활용을 중심으로 한 미디어 교육의 오래된 과제와 더불어, 변화된 디지털 미디어 환경에서 새롭게

제기되고 있는 문제들인 미디어 이용의 저연령화 및 디지털 전환 시대에 제기되는 디지털 리터러시 및 디지털 역량과 관련된 새로운 도전에 직면하여 다양한 정책적 시도를 하고 있다. 이 연구에서는 이와 같이 미디어 교육의 오래된 과제와 더불어 새롭게 제기되는 과제들에 대한 미디어 교육 선진국들의 정책들을 분석함으로써, 디지털 전환 시대에 돌입한 한국 사회에서 요청되는 청소년 미디어 교육 정책 도출에 대한 시사점을 이끌어내고자 한다.

2. 연구의 배경

1) 미디어 교육의 역동성

미디어 교육은 시대마다 지식과 정보를 전달하는 지배적인 미디어의 종류에 따라 변화·발전해왔다. 미디어는 기술의 발전에 따라 변화하며 미디어 이용자들의 삶과 그들의 사회 속에서 독특한 역할을 수행하며 점차 영향력을 넓혀왔다. 이에 따라 새로운 미디어 환경에서 학생들에게 필요한 미디어 교육이 무엇인지에 대한 담론도 함께 변화하였다. 이와 관련하여, 양정애·김아미·박한철(2019)의 연구에서는 각 시대를 주도하는 지배적인 테크놀로지의 특수성에 따라 사회구성원들이 지녀야 할 능력에 미디어 리터러시¹⁾가 재개념화 되어 왔음을 논의한 바 있다.

국내의 미디어 교육은 1970년대 학교 밖 시민단체를 통해 시작되었다(안정임·전경란, 1999). 1970년 가톨릭교회를 중심으로 미디어 교육 개념이 도입된 이래, 시민단체를 중심으로 미디어 비평 중심의 교육이 전개되었으며(안정임·김양은·전경란·최진호, 2018), 1990년대에 각종 방송기기들이 학교에 도입되고 학교에서

1) Buckingham(2003)은 미디어에 대해 가르치고 배우는 것을 '미디어 교육', 미디어 교육의 결과물로 학습자들이 획득한 지식 및 기술을 '미디어 리터러시'라고 구분하여 정의한 바 있다. '미디어 리터러시'의 획득을 위해서는 '미디어 교육'이 필요하다는 점에서 이 보고서에서는 '미디어 교육'과 '미디어 리터러시 교육'이라는 용어 사이의 구분을 하지 않고, '미디어 교육'과 '미디어 리터러시'를 모두 사용하였다. 다만, 미디어 관련 교육 활동에 보다 초점이 있을 경우에는 '미디어 교육'을, 미디어에 대한 이해의 결과나 미디어 교육의 목표에 초점이 있을 때는 '미디어 리터러시'를 사용하였다.

신문을 활용한 교육이 시작됨에 따라 방송반 활동, 신문활용교육(NIE), 영화 제작 교육 등이 교사 개인의 노력으로 실천되었다.

미디어 교육은 지배적 위치를 차지하였던 미디어의 종류에 따라 크게 세 기간으로 구분된다. Ptaszek(2020)은 텔레비전·라디오·인쇄물이 중심이었던 20세기 후반의 미디어 교육, 인터넷·블로그와 같은 Web 2.0 중심의 미디어 교육, 그리고 소셜미디어, 미디어 플랫폼, 모바일 앱, 알고리즘 데이터 등이 지배적인 위치를 차지하는 현대 미디어 환경에서의 미디어 교육으로 구분하고 있다. 국내의 미디어 교육도 각 시대를 지배하는 미디어와 기술이 변화함에 따라 함께 변화하였다. 안정임·김양은·전경란·최진호(2017)도 중심 기술에 따라 사회를 영상사회, 디지털 사회, 지능정보사회로 나누며, 시대에 따라 주요한 미디어 리터러시가 달라지고 있음을 논의한 바 있다. 학자들에 따라 기준에 대한 차이가 있기는 하지만, 공통적으로 시대에 따라 변화하는 미디어 환경에 적합한 미디어 교육의 필요성을 주장하고 있음을 알 수 있다.

2) 미디어 교육 관련 주요 개념 및 정책 현황

미디어 교육의 역동성은 미디어 교육에 대한 새로운 용어의 출현에서도 확인할 수 있다. 미디어 교육 분야의 석학인 미국의 Hobbs(2010)는 한 개념을 정의할 때 다른 개념을 배척할 필요가 없다는 점을 강조하며, 다양한 리터러시 개념들 간의 유사성에 주목하여 디지털 리터러시와 미디어 리터러시를 연계하는 정의를 제시하였다. 이러한 관점에서 ‘디지털 미디어 리터러시(Digital and Media Literacy)’란 ‘모든 인지적, 정서적, 사회적 능력을 포괄하는 것으로, 구체적으로는 기술 및 도구, 텍스트 사용 능력, 비판적 사고력과 분석력, 의미 형성 능력 및 창의력, 반성과 윤리적 사고, 협동을 통한 시민적 참여 능력’이라고 정의하였다(Hobbs, 2010: 17).

한편, UNESCO(2011)에서는 정보기술의 발달로 정보가 개인의 삶에 끼치는 영향이 점점 증가되는 상황에서 개인의 표현의 자유와 정보에 대한 권리의 중요성을 강조하고 있다. 이에 따라 변화된 디지털 미디어 환경에서 필요한 역량을 ‘미디어·정보 리터러시(Media and Information Literacy, MIL)’라고 새롭게 명명하여 사용하고 있다. 한국에서는 유네스코 70주년을 기념한 ‘2020 글로벌 미디어·정보 리터러시 주간 대표회의’를 유네스코, 유네스코 한국위원회, 시청자미디어재단, 한국교육학술정보원, 한국언론진흥재단, 한국정보화진흥원, 전국미디어센터협의회, 한국방송공사, 서강대학교, 강남구청 등이 공동 주최하고 교육부가 후원하는 국제 행사로 개최하고, ‘모두를 위한, 모두에 의한 미디어·정보 리터러시 서울 선언’을 채택하기도 했다(UNESCO, 2020).

한국에서도 미디어 교육의 정책 대응에 관한 다양한 연구가 이루어져 왔다. 교육부의 미디어 리터러시 교육 정책 보고서인 정현선·박유신·전경란·박한철(2015)에서는 2015 개정 교육과정의 핵심역량 중 의사소통역량과 지식정보처리역량을 미디어 교육을 위한 학교 교육과정의 근거로 보고, 미디어 리터러시의 기초 학습 요소로 ‘미디어 체험’과 ‘미디어 지식’을 선정하였으며, 미디어 리터러시의 수행 목표로 ‘의미 이해와 전달’, ‘감상과 향유’, ‘책임 있는 미디어 이용’, ‘정보 검색과 선택’, ‘창작과 제작’, ‘사회·문화적 이해’, ‘비판적 분석과 평가’를 제시한 바 있다. 한편, 뉴스를 포함한 정보에 대한 분별력을 강조하고 시민성 함양을 강조하는 방향에서 뉴스 리터러시 교육에 관한 커리큘럼, 지원체계, 평가체계, 내용개론에 대한 연구가 한국언론진흥재단을 중심으로 이루어져 왔다(양정애·최숙·김경보, 2015; 양정애·김경보·강용철·박한철, 2016). 또한 시민역량의 차원에서 미디어 리터러시가 중요하게 부각되면서, 교육부에서는 미디어 리터러시 교육 과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안을 연구하여(강진숙·배현순·김지연·박유신, 2019), 미디어 리터러시 역량을 ‘지식’, ‘비평’, ‘의사소통’, ‘접근/활용’, ‘구성/제작’, ‘참여’의 6가지 요소로 선정하고, 초·중·고 학교급별 및 학년군별로 다룰 수

있는 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소 및 기능을 정의하기도 했다. 미디어·정보 리터러시를 디지털 시민성에 포함하여 체계화한 디지털 시민성 개념 및 교육방안 연구(김아미·이지영·주주자·이윤주·양소은, 2019)도 이루어졌다.

이 밖에도 미디어 교육은 인공지능 시대에 시민에게 요구되는 디지털 리터러시 및 디지털 역량 교육과 관련하여 다양한 정부 부처의 협업을 통한 시민 교육과 지원이 필요한 정책 과제로 부각되고 있다. 이에 방송통신위원회, 문화체육관광부, 교육부, 과학기술정보통신부, 행정안전부 등 관계부처 합동으로 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획안을 발표한 바 있다(관계부처합동, 2020). 이와 같이 미디어 교육은 미디어가 구성하는 현실 재현에 대한 비판적 이해라는 오래된 과제와 더불어, 디지털 시대의 새로운 정보 환경에 대한 비판적 이해, 허위 정보 판별, 저연령화되는 디지털 미디어 이용, 디지털 포용 사회의 새로운 디지털 역량 등과 관련하여 새로운 과제들을 지속적으로 요구받고 있다. 또한 미디어 콘텐츠가 유통되는 디지털 플랫폼 환경의 작동 원리, 데이터에 대한 이해와 활용 및 시민적 감시 및 참여, 디지털 전환 시대 미디어의 알고리즘에 대한 비판적 이해 등 새로운 과제들로 인해 미디어 교육은 지속적으로 진화하고 있다.

3. 연구의 주요 내용과 연구 방법

1) 주요 연구 내용

이 연구에서는 미디어 교육 정책, 교육 프로그램, 연구와 담론 생산에 있어 선진국으로 꼽히는 미국, 호주, 핀란드, 영국 총 4개국을 해외 사례 조사 대상으로 선정하였다. 조사 대상 자료에는 초등학생을 포함한 십대 청소년 관련 미디어 교육 관련 주요 정책과 교육 프로그램을 주로 선정하되, 미디어 이용의 저연령화 현상이 심화되고 있는 상황에서 연령별 정책의 연계성과 체계성을 위하여 유아

대상 미디어 교육 관련 정책도 일부 조사 대상에 포함해 논의하였다.

주요 연구 내용은 해당 국가의 미디어 환경 및 청소년의 미디어 이용 실태, 학교 및 학교 밖 미디어 교육 환경, 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관과 단체, 미디어 교육 프로그램의 주요 사례 및 각 나라별 시사점들이다.

우선 국가별로 초등학생에서 십대 청소년에 이르는 청소년의 전반적인 미디어 이용 실태를 파악함으로써, 관련 정책 및 프로그램의 맥락과 당위성 및 효과성을 직·간접적으로 파악할 수 있도록 하였다. 또한 미디어 교육이 각 국가의 학교 교육 과정에 어떻게 반영되어 있는지, 그리고 학교 밖에서 이루어지는 미디어 교육이 어떻게 추진되고 있는지를 기술하고, 한국의 미디어 교육 정책에 구체적으로 적용하거나 활용 가능한 정책과 프로그램에 대한 제언을 가급적 구체적으로 도출하고자 하였다. 이를 위해 국가별로 도출된 시사점을 바탕으로 논의하되, 국제 비교 연구의 관점에서 한국 미디어 교육에 대한 시사점을 종합적으로 기술하였다.

2) 연구 방법

이 연구는 조사 대상 국가의 청소년 미디어 교육 정책과 교육 프로그램 현안에 정통한 전문가들을 연구원으로 구성하고, 연구진 간 협의 및 해외 현지 전문가의 자문을 통해 해당 국가별 사회·문화·교육적 맥락의 이해에 기반하여 분석 대상 자료를 논의하는 방법으로 수행되었다.

구체적으로는 연구진 전원을 미국, 호주, 핀란드, 영국 등 조사 대상 국가에서 미디어 교육으로 석사 혹은 박사 학위 과정에서 연구하였거나, 현지에 자료 조사 및 교육 목적으로 방문한 경험이 있어 현지 사정에 적합한 자료를 선정하고 현지 전문가 자문이 가능하며, 국내 미디어 교육과 연구 활동을 활발히 하고 있어 한국에 대한 시사점을 이끌어내기에 적합한 전문가들로 구성하였다. 국가별 조사와 집필은 일차적으로 국가별 집필자를 선정하여 진행한 후, 연구진 간 협의를 통해 내용을

수정·보완하는 절차를 거쳤다. 제1장은 책임 연구자인 정현선이 집필하였고, 각 국가별 자료 조사 및 집필에 해당하는 제2장의 집필은 호주(정현선, 김광희), 미국(윤지원), 핀란드(최원석), 영국(심우민, 정현선)으로 분담하였으며, 제3장은 연구진 전원의 회의를 통해 내용을 도출한 후 최종적으로 정현선이 집필하였다.

연구진을 구성한 후에는 주로 인터넷을 통해 관련 분야의 국내외 정책 보고서 및 학술 논문을 통해 주로 언급된 기관 및 정책, 프로그램을 조사하고, 해당 국가의 주요 정부 부처 및 공공기관의 웹사이트를 통해 주요 정책 보고서와 프로그램 등의 발간물을 수집하여 분석하였다. 특히 최신 동향 및 정책 사례에 대한 파악을 위해, 가급적 2010년대 중반 이후 발행된 자료를 활용하였다.

또한 해당 국가에서 20년 이상 미디어 교육 연구와 정책에 관여하여 해당 국가의 미디어 교육 정책에 정통한 현지 전문가를 섭외하여 인터뷰를 수행함으로써, 연구원들이 파악한 해당 국가의 자료 목록을 제공하고 검토를 받았으며, 인터넷을 통해서도 파악하기 어려운 해당 국가의 맥락과 현안을 듣고 연구에 반영하였다. 마지막으로, 연구진 간 협의와 숙의를 통해 해당 국가의 사정에 대해 조사한 내용을 수시로 공유하고, 국가별 특징과 주요 정책 사례에 대해 논의하여 한국에 대한 시사점을 도출하였다.

제II장 해외 청소년 미디어 교육 정책 및 프로그램

- 1. 미국
- 2. 호주
- 3. 핀란드
- 4. 영국



해외 청소년 미디어 교육 정책 및 프로그램

1. 미국

미국 미디어 교육 관련 정책, 학교와 학교 밖 미디어 교육 현황, 어린이와 청소년들의 미디어 사용 및 환경에 대한 학술 논문, 기관 보고서, 웹사이트, 학습자료, 기사들을 검토하여 정리하였다. 문서화 되지 않은 내용들과 맥락적인 부분들은 미디어 교육 석학인 르네 홉스(Renee Hobbs) 교수와의 인터뷰²⁾를 토대로 보강하였다.

1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태

커먼센스 미디어(Common Sense Media)는 2019년, 1,600명의 8~18세의 미국 어린이들과 청소년들의 미디어 사용을 조사해 발표했다. 8~12세 어린이(tweens)와 13~18세의 청소년(teens)을 구분하여 조사가 이루어졌는데, 8~12세의 경우 하루 평균 4시간 44분의 스크린 타임을 갖고 있었으며, 15%가 8시간 이상, 26%가 4~8시간 동안 스크린을 사용하고 있다고 밝혔다. 8~12세의 어린이들은 하루 평균 56분 유튜브와 같은 온라인 비디오 시청을 하고 있었고 56%의 어린이들이 매일 온라인 비디오를 시청한다고 답했다³⁾. 비록 유튜브는 13세 이상

2) 2020년 8월 21일 오전 11시-오후 1시(미국 서부시간 기준)에 Zoom을 통한 화상 인터뷰로 진행되었다. 사전에 이메일을 통해 질문지를 발송하였으며, 미국 미디어 교육 역사, 추진기관, 정책, 학교 안과 밖에서의 미디어 교육 현황 등에 대해 깊이 있는 대화를 나누었다.

3) 2015년 조사에서는 온라인 비디오를 25분 시청하고 있었고, 매일 시청한다고 답변한 학생은 24%였다.

을 위한 플랫폼이지만, 실제로 76%의 어린이들이 유튜브를 사용하고 있었으며, 23%만이 YouTube Kids를 사용하고 있었다. 53%의 어린이들이 대부분의 온라인 비디오 시청을 유튜브를 통해서 한다고 답했으며, 7%의 어린이들만이 가장 많이 시청하는 플랫폼으로 YouTube Kids를 꼽았다. 4년 전에는 가장 즐기는 미디어 활동의 순위가 텔레비전, 음악, 비디오게임, 모바일 게임에 이어 온라인 비디오 시청이 5위였던 것에 비해, 2019년 연구에서는 1위가 온라인 비디오 시청(67%)으로 변화했다(Rideout & Robb, 2019).

표 II-1 성별, 인종, 부모의 소득과 교육 수준에 따른 스크린 타임

하루 평균 스크린 타임	성		인종			가정 수입			부모 최종 학위		
	남	여	백인	흑인	히스패닉/라틴계	저소득	중위	고소득	고등학교	전문대학	대학 학위
8~12세	5:16	4:10	4:15	6:04	5:12	5:49	4:52	3:59	5:42	5:08	3:52
13~18세	7:36	7:07	6:40	8:32	8:14	8:32	7:17	6:49	8:03	7:02	7:02

* 출처: Rideout & Robb(2019). p.25.

고소득층 가정(연봉 \$100,000 이상)의 어린이들의 평균 스크린 타임은 3시간 59분, 중산층 가정(연봉 \$35,000-\$99,999)의 어린이들은 4시간 52분, 저소득층 가정(연봉 \$35,000 미만)의 어린이들은 평균 5시간 49분으로 부모의 소득수준에 따라 스크린 타임의 차이도 크게 나타났다. 이 차이는 청소년들 사이에서도 비슷하게 나타났다⁴⁾. 학생들의 성별과 인종, 부모의 교육 수준에 따라서도 스크린 타임의 차이가 있었다(<표 II-1 참조>).

41%의 8~12세 어린이들과 84%의 13~18세의 청소년들이 스마트폰을 소유하고 있었다⁵⁾. 한편 전체 응답자 중 54%의 고소득층 자녀들과 25%의 저소득층

4) 고소득층 자녀는 6시간 49분, 중산층 자녀는 7시간 17분, 저소득층 자녀는 8시간 32분으로 나타났다.

5) 2015년 8~12세는 24%, 13~18세는 67% 스마트폰을 소유하고 있었다.

자녀들이 개인 컴퓨터를 가지고 있다고 답했다⁶⁾. 하지만 코로나 사태로 원격 수업이 시행되면서 작년 같은 시기 대비 컴퓨터 판매가 14% 증가한 것에서 볼 수 있듯이, 최근에는 더 많은 학생들이 컴퓨터를 소유하고 있을 것으로 보인다(Ho, 2020.7.29.).

표 II-2 미국 어린이 및 청소년들 소셜 미디어 사용 빈도수와 시간 비교

	8~12세		13~18세	
	2015	2019	2015	2019
소셜 미디어에서 “큰 즐거움”을 느끼고 있다고 답한 비율	13%	8%	36%	41%
소셜 미디어 사용 빈도				
매일 사용한다	10%	13%	45%	63%
전혀 사용하고 있지 않다	64%	68%	16%	17%
하루 평균 사용 시간	16분	10분	1시간11분	1시간10분

* 출처: Rideout & Robb(2019). p.39.

청소년들의 소셜미디어 사용은 2015년 조사 결과 하루 1시간 11분, 2019년 결과 1시간 10분으로 비슷한 수치로 나타났다. 소셜미디어를 시작하는 시기로는 13세 미만이 28%, 13~14세가 43%, 15~18세가 30%로 평균 14세로 나타났다. <표 II-2>에서 볼 수 있듯이 8~12세 어린이 사이의 소셜미디어 사용은 오히려 2015년에 비해 줄어들었다. 청소년들이 하루에 보내는 문자(SMS)의 수가 2015년 55개에서 2019년 39개로 줄어든 것 역시 주목할 만한 부분이다.

과제나 학습을 위해서가 아닌 즐거움을 위한 독서에 대한 조사에서 어린이들의 경우 2015년 조사와 2019년 모두 하루 평균 29분으로 나왔으며 청소년들의 경우 2015년 28분, 2019년 29분으로 비슷한 독서 시간을 나타냈다. 35%의 어린이들과 22%의 청소년들이 매일 독서를 한다고 밝혔지만, 13%의 어린이들과 15%의

6) 2015년 고소득층 자녀는 62%, 저소득층 자녀는 52%의 비율로 개인 컴퓨터를 가지고 있었다.

청소년들이 학교 수업과 관련되지 않는 글을 전혀 읽지 않는다고 밝혔다. 인터넷 기사나 블로그 등과 같은 온라인에서의 읽기는 어린이들의 경우 2015년과 2019년 모두 하루 평균 1분, 청소년들의 경우 2015년 하루 5분, 2019년 하루 7분으로 큰 차이를 보이지 않은 것도 주목할 만하다.

스마트폰의 보급으로 미디어 제작 도구의 접근성이 높아졌지만, 자신만의 콘텐츠를 제작하는 학생들은 2015년과 비슷한 수치로 나타났다. 학생들의 미디어 제작 분야와 빈도, 시간은 <표 II-3>에서 확인할 수 있다.

가짜 뉴스에 대한 우려와 함께, 학생들이 인터넷상의 정보를 분별하지 못하고 있는 것에 대한 우려의 목소리도 높아지고 있다. 스탠포드 역사교육그룹(Stanford History Education Group)에서 2015년 1월부터 2016년 6월까지 미국 12개주에서 중·고·대학생 7,804명의 학생들을 대상으로 뉴스 리터러시 능력과 페이스북과 트위터, 뉴스사이트, 블로그 등의 정보를 판단하는 능력을 평가한 결과, 학생들은 스마트폰, 태블릿PC, 컴퓨터에서 접하는 정보들의 신뢰도를 파악하는 데 어려움을 겪고 있는 것으로 나타났다. 예를 들어 뉴스처럼 표현한 광고에 ‘스폰서 콘텐츠’라고 적혀 있었음에도 불구하고, 80%의 중학생들은 이러한 광고를 진짜 뉴스라고 간주했다. 고등학생들 역시 뉴스 기사와 뉴스 기사처럼 보이는 웹사이트를 보여주고 분석해 보라고 했을 때, 1/4의 학생들만 정통 뉴스매체에서 나온 기사를 알아보았고, 30%의 학생들은 가짜 언론에 있는 그래픽 요소들을 지목하며 정통 뉴스보다 더 믿을 수 있는 출처라고 답했다(Wineburg, McGrew, Breakstone, & Ortega, 2016).

표 II-3 미국 학생들의 미디어 제작 매체 종류, 빈도수와 시간

	8 ~ 12세		13 ~ 18세	
	2015	2019	2015	2019
미디어 제작에서 “큰 즐거움”을 느끼고 있다고 답한 비율				
디지털 아트나 그래픽 제작	11%	10%	7%	9%
디지털 음악 제작	4%	4%	5%	5%
코딩	4%	4%	3%	3%
게임 제작이나 수정	5%	4%	3%	6%
“자주” 제작하는 미디어				
디지털 아트나 그래픽 제작	3%	5%	4%	6%
디지털 음악 제작	2%	2%	4%	4%
코딩	1%	3%	2%	2%
게임 제작이나 수정	3%	3%	4%	4%
하루에 미디어 제작에 사용하는 시간				
디지털 아트나 그래픽 제작				
- 제작하는 학생 비율	8%	10%	5%	10%
- 제작하는 학생들의 평균 할애 시간	:55	1:14	1:23	1:18
- 전체 학생들의 평균 할애 시간	:04	:07	:05	:08
디지털 기기를 이용한 작문				
- 글쓰는 학생 비율	2%	1%	4%	5%
- 글쓰는 학생들의 평균 할애 시간	#	#	1:37	1:18
- 전체 학생들의 평균 할애 시간	:01	*	:04	:04

(* 0 이상, 0.5분 미만, # 신뢰할 수 있는 표본 사이즈가 충족되지 않은 경우 (n<50).)

* 출처: Rideout & Robb(2019). p.49.

2) 학교 및 학교 밖 교육 환경

2002년 메인(Maine) 주의 ‘The Maine Learning Technology Initiative(MLTI)’로 시작된 ‘One-to-one laptop’ 프로그램은 모든 학생에게 컴퓨터를 보급하며 교실 안 배움의 환경을 혁신적으로 변화시켰다. 그 뒤 다른 지역 학군들도 이 프로그램을 통해 학교 안에서의 컴퓨터 사용을 일반화시켰다. 2001년부터 2015년까지 ‘One-to-one laptop’ 프로그램을 검토한 96개의 연구를 통합하여 분석한 자료에 따르면, 컴퓨터를 이용해 공부하고 수업에 참여한 학생들의 과학, 작문, 영어, 수학 성적이 향상되었으며, 더 많은 글을 썼고, 글에 대한 피드백도 더 많이 받았다. 또한, 컴퓨터를 사용하여 공부한 학생들이 더 자기 주도적인 학습을 하는 것으로 나타났다(Zheng, Warschauer, Lin & Chang, 2016).

하지만 커먼센스 미디어가 2019년에 유치원에서 고등학교까지 1,200명의 교사를 대상으로 교실 안에서의 교육용 미디어 테크놀로지 사용과 미디어 환경, 그리고 이에 대한 교사들의 관점을 조사한 내용에 따르면, 모든 학생이 컴퓨터를 사용할 수 있는 학교는 41%에 그쳤으며, 학생들이 사용할 수 있는 컴퓨터실이 있는 학교 역시 38%에 그쳤다. 30%의 학교에서는 한 학급의 학생 수만큼 노트북이 담겨 있는 카트를 교실마다 옮기며 사용하고 있었고, 5명 미만의 학생들이 컴퓨터를 공유하는 학교가 29%, 5명 이상이 공유하는 곳이 12%로 나타났다. 12%의 학교에서는 학생들이 수업 시간에 교육 목적으로 본인의 휴대전화를 사용하고 있었다(Vega & Robb, 2019).

또한 이 조사에서는 95%의 교사들이 수업 시간에 디지털 도구를 사용하고 있었으며, 75%의 교사들은 3가지 이상의 디지털 도구를 사용하고 있었고, 소셜미디어를 제외한 다른 모든 디지털 도구들이 수업에 도움이 된다고 답한 것으로 나타났다. 수업시간의 미디어 사용으로는 유튜브, 스쿨튜브(SchoolTube), 넷플릭스와 같은 비디오 스트리밍 사이트의 사용이 가장 많았으며(60%), 생산성과 프레젠테

이션 도구(Productivity and Presentation Tools)인 Google G-Suite for Education이나 마이크로소프트 오피스가 두 번째로 많이 사용하고 있는 디지털 도구로 꼽혔다.

학생들의 커뮤니케이션, 협업, 비판적 사고능력, 창의성 발달을 위해 유용한 디지털 도구로는 생산성과 프레젠테이션 도구, 구글 클래스룸, 캔버스, 무들(Moodle)과 같은 학습 관리 시스템, 아이무비, 포토샵, 스크래치(Scratch)와 같은 디지털 제작 도구들이 꼽혔다. 하지만 교사들의 디지털 제작 도구의 실제 사용은 소셜미디어(13%) 다음으로 낮은 순위를 기록했다(25%).

테크놀로지 관련하여 교사들의 가장 큰 고민은 학생들이 온라인 정보를 비판적으로 분석할 수 없다는 것으로 꼽았으며(35%), 두 번째로는 테크놀로지가 학생들의 공부에 방해가 된다는 것을 꼽았다(26%). 테크놀로지에 관한 교사들의 우려는 학년이 높아질수록 더 커졌다.

또한 가정에 인터넷 접속과 디지털 기기에 대한 질문에 대해서는 40%의 교사들이 본인 학급의 21%~60%의 학생들이 가정에 인터넷 연결이 안 되어 있거나, 디지털 기기가 없어서 숙제를 하는데 어려움을 겪고 있다고 밝혔다. 10%의 교사들은 학급의 61~100%의 학생들이 가정에서 인터넷 연결에 문제가 있거나 디지털 기기 사용에 어려움을 겪고 있다고 답했다. 교사들은 대부분 지원을 받는 저소득층의 학생들로 이루어진 '타이틀 1(Title 1)'을 학교에서 가르치고 있었다. 학생들이 집에서 컴퓨터 접속이나 기기 활용에 어려움을 겪고 있다고 답한 교사들(12%)의 근무지를 비교해 보면 비도시 지역이 12%, 도시가 20%, 도시 근교가 7%였다. 75% 이상의 학생이 백인인 학교가 7%, 75% 이상의 학생이 유색인종인 학교가 23%에 달했다. 도시에 유색인종이 더 많이 사는 미국의 상황을 고려해 볼 때, 인종에 따른 가정환경의 차이가 큰 것을 볼 수 있다. 따라서 37%의 교사들은 인터넷이나 컴퓨터를 비롯한 디지털 기기의 사용이 필요한 숙제를 전혀 주지 않는다고 밝혔으며, 12%의 교사들은 1년에 한 번이나 두 번, 9%의 교사들은 10번

미만으로 숙제를 내 주는 것으로 나타났다(Vega & Robb, 2019).

원격수업이 본격화되면서 이러한 디지털 환경 차이가 더 심한 학력 격차로 이어진다는 우려가 제기되고 있다. 2011년에 발표된 2009년 자료에 따르면 흑인과 히스패닉 학생들의 학업 수준은 백인 학생들에 비해 평균 2년 정도 뒤처지고 있었는데, 매켄지 리포트에 따르면 코로나로 인해 그 차이가 더 심해질 것으로 전망했다. 원격수업이 길어질수록 그 차이가 더 벌어질 것으로 내다보았으며, 흑인 가정 및 히스패닉 가정과 백인 가정의 학력 격차에서 오는 소득 차이 역시 코로나 이후 더 심해질 것으로 전망했다(Dorn, Hancock, Sarakatsannis & Viruleg, 2020).

200만 명이 넘는 학생들이 사용하는 교육 플랫폼 'I-Ready'를 개발한 커리큘럼 협회(Curriculum Associates)에서 2020년 5월에 발표한 리포트에 따르면, 팬데믹 이전과 이후 부모의 소득에 따른 학생의 소프트웨어 이용에 큰 차이가 나타났다. 가정의 연 소득이 평균 \$50,000 미만인 지역에서는 원격수업 이후 31%의 학생들만이 소프트웨어를 사용했고, 2주차에는 51%, 3주차에는 57%만이 사용했다. 반면에 연 소득 평균 \$100,000 이상인 동네에서는 첫 주에는 66%의 학생들이, 2주차에는 93%의 학생들이 소프트웨어 사용을 했다(그림 II-1 참조). 이후 198개의 시범학교를 조사한 후 발표한 2020년 9월 리포트에 따르면, 교사들의 노력과 다양한 기관의 협력을 통해 모든 학생이 디지털 기기 접속이 가능하게 되었지만, 198개의 학교가 미국 전체를 대표할 수 없고, 원격수업에서 어려움을 겪고 있는 학생들이 여전히 많다는 현실은 부인하기 어렵다⁷⁾.

실제로 2020년 가을학기가 시작하고 2주가 지난 후 이루어진 시카고 지역의 장학사가 발표한 바에 따르면 30만 명 정도의 시카고 지역 학생 중 6,900명 정도의 학생들이 원격수업에 접속을 하지 못하고 있는 것으로 드러났다. 이 발표가 있었던 바로 그날 오후, 시카고 공립학교협회의 대변인은 반박 성명을 내고 실제로

7) 출처: <https://www.curriculumassociates.com/products/i-ready/usage-trends-digital-divide>에서 2020년 9월 20일 인출.

수업에 참여하지 않고 있는 학생은 2,680명 정도이고, 결석의 원인이 팬데믹은 아니며, 도시 지역의 학교들은 해마다 학기 초의 여러 변수로 인해 최종 등록 학생 인원을 파악하는데 20일 정도 걸린다고 밝혔다. 하지만 팬데믹 이전에는 개강 첫날 출석률이 90.2%였던 것에 반해, 올해는 84.2%로 나타난 것으로 보아 팬데믹으로 인한 원격 수업의 영향이 전혀 없다고 보기는 어려울 것으로 여겨진다 (Issa, 2020).

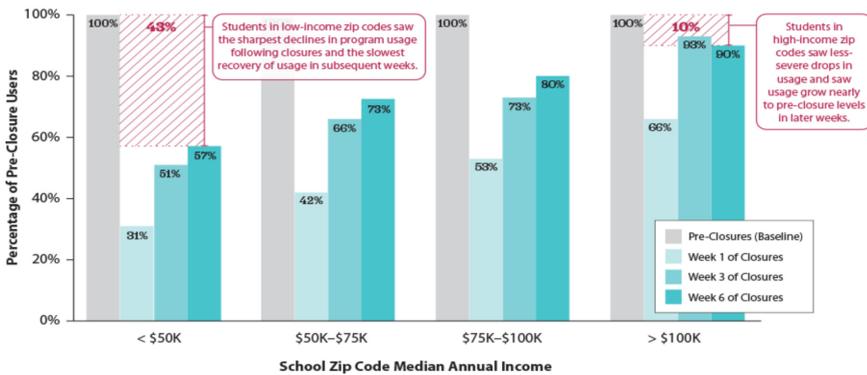


그림 II-1. 원격 수업 이후 부모 경제력에 따른 교육용 테크놀로지 사용(유치원에서 8학년)

* 출처: <https://www.curriculumassociates.com/products/i-ready/usage-trends-digital-divide> 에서 2020년 9월 20일 인출.

(1) 교사 교육 및 양성

국가 수준의 지정된 교과과정이 없는 미국에서는 교사들이 미디어 교육을 시행하도록 독려하거나 교사들의 수업 내용의 수준을 통제하기가 어려운 현실이다. 그러나 이에 대한 대안으로 개발된 교사인증제와 교사 연수 프로그램이 있다 (Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

PBS 미디어 리터러시 교사인증제도(PBS Media Literacy Educator Certification by KQED)

KQED는 캘리포니아 북부의 지역 공영방송국으로 PBS와 NPR의 텔레비전과 라디오 프로그램을 송신할 뿐 아니라, 자체 방송도 제작하고 있으며 디지털 플랫폼을 위한 콘텐츠와 교육 프로그램도 개발하여 웹사이트에 올리고 있다⁸⁾. 미디어 리터러시를 설명하는 자료와 예술, 과학, 사회과학, 언어 수업에서 미디어 교육을 할 수 있는 자료들이 포함되어 있다. PBS와 연계하여 운영 중인 교사인증 프로그램은 유치원, 초·중·고등학교에서 미디어 교육을 실행하고 있는 교사가 다음 항목들과 관련된 수업 내용과 이에 대한 스스로의 성찰을 담은 에세이를 제출하여 심사를 받으면 인증을 해 주는 방식이다⁹⁾.

표 II-4 교사인증 프로그램 관련 에세이 주제

-
- 미디어 행동 규칙 작성 (Creating a Code of Conduct)
 - 미디어의 비판적 분석 (Critically Analyzing Media)
 - 온라인 정보 분석 (Evaluating Online Information)
 - 수업 시간에 사용하는 온라인 도구 분석 (Evaluating Online Tools for Classroom Use)
 - 수업 시간에 사용할 수 있는 이미지, 그래픽, 인터랙티브 미디어 제작 (Making Media for Classroom Use: Images, Graphics & Interactives)
 - 수업 시간에 사용할 수 있는 오디오 및 비디오 제작 (Making Media for Classroom Use: Audio & Video)
 - 학생들의 미디어 제작 평가 (Assessing Student Media)
 - 미디어 프로젝트 시행 (Implementing Media Projects: in Early Childhood or in Upper Grades)
-

* 출처: <https://edu-landing.kqed.org/certification/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

8) 출처: <https://www.kqed.org/education/media-literacy> 에서 2020년 11월 18일 인출.

9) 출처: <https://edu-landing.kqed.org/certification/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

교사 연수 프로그램

PBS 미디어 리터러시 교사 인증제도가 본인이 이미 실행하고 있는 미디어 교육 내용을 통해 자격을 인증받는 방법이라면, 교육기관에서 진행되는 미디어 교육 프로그램에 참여해 자격증을 취득하는 방법도 있다. 예를 들어 로드아일랜드 대학교(University of Rhode Island)의 미디어 교육 연구소(Media Education Lab)에서 매년 진행되고 있는 교사 연수 프로그램인 ‘Summer Institute in Digital Literacy’에서는 매해 여름 6일 동안 초·중·고등학교 교사들과 학교 도서관 사서, 대학교 교수들과 연구자들이 모여 디지털 리터러시의 교수법을 배운다. 6일 동안의 참여로 대학원 학점 취득이 가능하며, 그 다음 해에 ‘Tier 2’로 등록해서 과정을 이수하면 ‘Graduate Certificate’를 취득할 수 있다. 이 프로그램의 창시자이자 미디어 교육 연구소의 소장인 르네 홉스(Renee Hobbs) 교수에 따르면 참석하는 교사들의 절반 정도는 학교에서 참가비를 지원받고 있으며, 나머지 절반 정도는 자비로 참여하고 있다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체

에이미 클로부처(Amy Klobuchar) 민주당 상원위원은 2019년에 ‘디지털 시민성과 미디어 리터러시 법안(The Digital Citizenship and Media Literacy Act)’을 발의했다¹⁰⁾. 이 법이 통과되면 2,000만 달러의 예산이 디지털 시민성 교육과 미디어 리터러시 교육에 할당되게 된다. 이 예산은 각 지역의 교육기관에서 새로운 과목으로 미디어 리터러시 수업을 개발하거나 기존 과목에 포함 시키는데 필요한 예산으로 쓰일 수 있으며, 미디어 리터러시 프로그램을 운영하는 교육기관에도 할당된다. 예산을 받기 위해서는 교육 내용과 비용을 기술하여 신청해야 하고, 심사를 통해 예산 배정이 결정된다. 예산 일부는 주 교육의회로 전달되며,

10) 출처: <https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/2240/text> 에서 2020년 11월 3일 인출.

각 주에서는 미디어 리터러시 자문위원회(advisory council)를 구성하여 <표 II-5>와 같은 업무를 시행해야 한다.

여기서 주목할 부분은 각 주에서 의무적으로 구성해야 하는 미디어 리터러시 자문위원회의 구성원이다. 미디어 리터러시 학자, 관련 비영리 교육 기관 뿐 아니라 장애 학생 교육 전문가, 특수교육 교사, 학교 교사, 도서관 사서, 학부모 단체, 교육 행정가, 학생 등이 포함되어야 한다. 또한 비도시 지역과 도시 지역의 교육 기관, 학생 수가 많은 학교와 적은 학교, 예산이 넉넉한 학교와 그렇지 못한 학교, 다양한 인종의 학교의 교사와 학생들이 모두 포함되어야 한다.

표 II-5 미디어 리터러시 자문위원회 시행 업무

- 디지털 시민성 및 미디어 리터러시 교육 가이드라인을 제작한다.
- 유치원에서 고등학교까지 미디어 리터러시 교육 실행의 걸림돌과 어려운 점, 모범 사례를 파악한다.
- 다른 주의 프로그램과 현존하는 커리큘럼을 분석하여 해당 주에서 어떻게 적용될 수 있는지 살펴본다.
- 데이터를 수집하고 연구를 수행하여 학생들과 교사의 미디어 리터러시와 디지털 시민성 역량을 조사하고 구체적인 지원 방안을 모색한다.
- 매해 자체 평가와 추천사항을 포함한 리포트를 주의 교육기관에 제출한다.

* 출처: <https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/2240/text> 에서 2020년 11월 3일 인출.

(1) 각 주의 미디어 교육 관련 정책

국가에서 지정한 교과과정이 없는 미국에서는 주 정부의 정책을 바탕으로 지역 학군(local school districts)에서 방향성을 잡고 우선순위와 기준을 정하여 교육 과정에 대한 최종 결정을 내린다(Media Literacy Now, 2020). 연방 정부는 교육 정책을 정하고 이끌어가는 데 있어 역할이 미미하며, 학부모 단체(Parent Advocacy Groups)가 지역 학군과 주 정부의 미디어 교육 정책을 비롯하여 전반

적인 교육 관련 정책에 큰 영향을 미친다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

미국 각 주의 미디어 리터러시 관련된 법안을 검토한 리포트에 따르면 미국 14개 주¹¹⁾에서 미디어 리터러시와 관련된 법이 제정되어 있고, 현재 관련된 법안을 추진 중인 주들이 점점 늘어나고 있다. 이 14개 주 중에 가장 강력한 법을 가지고 있는 주로 꼽히는 플로리다와 오하이오에서는 교육부가 전 학년의 모든 과목에 걸쳐 미디어 리터러시와 관련된 교육기준을 정해놓도록 하고 있다.

예를 들어 플로리다에서는 ‘언어 예술(language arts)’ 과목에 국한되어 있던 미디어 리터러시 능력이 2013년 전 과목의 교육 목표로 확대되었다. 플로리다에서는 유치원에서 고등학교까지 모든 과목의 교육 표준에 학생들의 비판적 사고능력, 문제 해결 능력, 커뮤니케이션, 읽고 쓰는 능력, 정보와 미디어 리터러시 역량, 시민 참여가 포함되어 있다. 오하이오 역시 유치원에서 고등학교의 모든 과목의 교육 표준에 정보, 미디어, 테크놀로지 리터러시 능력과 관련된 내용이 포함되어 있다.

강력한 정책을 가지고 있다고 하여 ‘strong leader’로 평가받는 텍사스에서 2019년 통과한 법에 따르면 교육부는 모든 학군이 디지털 시민성에 대한 수업 내용을 교육과정에 포함시키도록 요구하도록 하고 있다. 이 법령에서는 디지털 시민성의 정의를 다음과 같이 내리고 있다. ‘디지털 시민성은 모든 형태의 디지털 커뮤니케이션에 접근하고 분석하며 평가하고 창작하고 행동하는 능력을 포함한, 상황에 맞고 책임감 있는 건강한 온라인 행동의 표준’을 뜻한다(Media Literacy Now, 2020: 12).

한편 워싱턴 주에서는 2015년도에 학교 도서관 사서의 역할을 확장하여, 정보를 비판적으로 소비하고 온라인 자료를 신중하고 전략적으로 사용하는 방법 등을

11) 14개 주 중 법안을 바탕으로 Advanced Leader(Florida, Ohio), Strong Leader(Texas), Progressing Leader(New Mexico, Washington), Emerging Leader(California, Colorado, Connecticut, Illinois, Massachusetts, Minnesota, New Jersey, Rhode Island, Utah)로 구분했다(Media Literacy Now, 2020).

포함한 디지털 시민성 교육을 담당하도록 하였다. 워싱턴 주는 2016년도에 미국에서 가장 먼저 미디어 리터러시 관련 법률인 ‘Media Literacy, Digital Citizenship and Internet Safety Model Bill’(2016)을 제정했고, 교육청(Office of Superintendent of Public Instruction)에서 전문가로 구성된 이사회 조언을 받아 미디어 리터러시 교육의 우수사례와 추천 교육법을 개발하도록 했다. 2017년에는 이사회의 조언을 바탕으로 수업 자료를 배포하는 포털 사이트를 제작하도록 했으며, 2019년에는 교사 연수를 위한 예산을 통과시켰다. 뉴멕시코 주 역시 의회와 상원에서 미디어 리터러시의 중요성에 동의하여 교사들이 미디어 리터러시 관련된 연수를 받을 수 있도록 예산을 통과시켰다. 현재 다른 주에서도 미디어 리터러시를 범교과적으로 포함시키고 이를 위한 교과과정 개편과 교사 연수에 관련된 법안이 논의 중이다(Media Literacy Now, 2020).

(2) 미디어 리터러시 관련 용어

그동안 미국에서의 미디어 교육은 ‘비판적인 관점으로 보기(critical viewing skills)’로 시작해 미디어 교육, 미디어 리터러시, 컴퓨터 리터러시, 뉴스 리터러시, 데이터 리터러시 등 다양한 용어가 사용되고 있다. 새로운 미디어 논점이나 주제, 관점이 소개될 때마다 학자들과 교육자들은 스스로를 기존 미디어 교육자들과 차별화시키기 위한 일종의 마케팅 차원에서 새로운 이름을 사용하기도 했다. 예를 들어 뉴스 리터러시 수업에서는 수준 높은 저널리즘의 사회적 역할을 기리고 강조하는 교육이 시행된다. 이에 따라 비판적인 미디어 분석을 강조하는 미디어 리터러시의 접근법을 그대로 가져오는 것의 한계를 느껴 ‘뉴스 리터러시’라는 다른 용어를 사용했다. 이렇게 미디어 교육과 관련된 각각의 다른 이름들은 다른 맥락과 교육 대상뿐 아니라 가치와 이데올로기를 반영한다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

미국에서 미디어 리터러시 관련 법안을 추진하고 이를 위한 캠페인을 벌이는

비영리 단체인 'Media Literacy Now'에서는 정책 관련 논의에서 '미디어 리터러시'와 '디지털 시민성(Digital Citizenship)'이라는 용어의 사용을 추천하고 있다. '미디어 리터러시'는 국제 학계에서 널리 사용되고 있을 뿐 아니라, 용어 통일을 통해 정책의 일관성을 추진하고 교사들이 각 단체에서 개발된 자료들의 접근과 사용에 혼란을 줄일 수도 있다. '디지털 시민성'도 '미디어 리터러시'와 비슷한 의미로 사용되는 경우가 많지만, '시민성'이라는 용어가 특정 능력을 함의하고 있으므로 디지털 시민성은 미디어 리터러시의 주요 능력들을 포함하고 있는, 미디어 리터러시의 하위 개념이라고 볼 수 있다(Media Literacy Now, 2020).

(3) E-rate 프로그램(학교 및 도서관 정보통신 지원기금 프로그램)

미국 연방통신위원회(Federal Communications Commission)에서 운영하는 보편적 서비스 기금(Universal Service Fund)은 통신 보조금 및 수수료와 관련된 기금의 사용을 일컫는다. 1996년도에 제정된 통신법에 따라 1997년에 제정된 기금으로, 디지털 격차를 줄이고 모든 이들이 공평한 디지털 접근권을 갖는 것을 목표로 한다. 보편적 서비스 기금에서 운용하는 네 가지 프로그램 중 하나인 '학교 및 도서관 정보통신 지원기금 프로그램(The Schools and Libraries Program of the Universal Service Fund)'은 'E-Rate' 프로그램이라는 약칭으로 불리고 있다. 이 기금은 공립 및 비영리 사립 유치원과 초·중·고등학교, 공공 도서관, 그리고 학교 도서관 재정이 학교와 분리되어 운영될 경우 학교 도서관에 하드웨어 기기 구입, 인터넷 접속, 통신비용에 필요한 자금을 지원한다. 자신이 속한 기관이 신청자격이 되는지 알아보려면 보편적 서비스 기금의 웹사이트에서 정보를 확인할 수 있다¹²⁾(Mendoza, 2020; Universal Service Administrative Co., 2019).

12) 출처: <https://www.usac.org/e-rate/applicant-process/before-you-begin/school-and-library-eligibility/> 에서 2020년 11월 2일 인출.

자금의 사용은 세 가지 범주로 구분된다. 첫째 범주(범주1)는 ‘데이터 전송 서비스 및 인터넷 접속’에 관한 자금으로, 인터넷 접속과 데이터 전송을 가능하게 하는 서비스에 필요한 자금을 지원한다. 둘째 범주(범주2)는 ‘내부 연결(Internal Connections, IC), 관리형 내부 광대역 서비스(Managed Internal Broadband Services, MIBS), 기본 내부 연결 유지 관리(Basic Maintenance of Internal Connections, BMIC)’에 관한 자금이다. 이는 학교 및 도서관에서 교육 목적으로 사용되는 광대역 연결(Broadband Connectivity)을 도입하고, 이를 제공하는데 필요한 서비스와 기본 유지보수에 필요한 기금을 지원한다. 마지막 범주(범주3)는 위의 두 범주에 필요한 초기 구성자금, 수수료, 요금 등을 후원한다.

각 범주에 따라 기금 지원의 자격이 달라진다. 예를 들어 범주1의 경우, 해당 학교의 무료 급식 혜택을 받는 저소득층 학생들의 비율에 영향을 받으며, 범주2의 경우, 학교와 도서관의 규모와 학생 수에 따라 지원 규모가 달라진다. FCC는 이 광범위한 기준에 따라 어떤 서비스를 지원 받을 수 있는지 정기적으로 검토하여 평가한다. 학교의 재정 상황과 도시, 농촌 등 위치에 따라 필요한 금액의 20~90% 까지 지원을 받을 수 있다(Mendoza, 2020; Universal Service Administrative Co., 2019).

연간 예산은 2019년 기준 41억 5천만 달러(약 4조 1500억)이었으며, 2005년 이후 10만 곳이 넘는 학교들이 이 기금의 혜택을 받았다. 이 기금으로 인해 1994년 3%였던 교실 및 학교 인터넷 접속률이, 1999년의 교실 접속률 63%, 학교 접속률 95%까지 올랐다(Stedman & Osorio-O’Dea, 2001). 2005년도에 텍사스 대학교의 경제학 교수에 의해 실행된 연구에 따르면, ‘E-rate program’은 학생들의 시험점수, 졸업 비율, 대학 입학 비율 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Ward, 2006).

E-rate와 디지털 시민성 교육

인터넷 접속과 광대역 연결을 지원하는 범주1과 범주2의 지원금의 자격 요건 중에는 ‘어린이 인터넷 보호법(Children’s Internet Protection Act)’을 준수하고 있다는 것을 입증해야 한다는 규정이 있다. 2000년도에 처음 제정된 이 법은 아이들이 인터넷을 통해 나이에 적합하지 않은 해로운 콘텐츠를 접할 수 있다는 우려에서 비롯되었다. 따라서 ‘E-rate’ 기금의 자격을 갖추기 위해서는 학생들의 온라인 안전을 위한 조치, 학생들의 온라인 활동을 제한하거나 감시하기 위한 조치, 음란물을 필터링하고 차단하기 위한 조치를 취하고 있으며, 인터넷 안전에 대한 합리적인 공지를 하고 있음을 증명해야 한다(Mendoza, 2020; Universal Service Administrative Co., 2019).

학교의 경우 ‘E-rate’ 기금을 받기 위해서는 추가 요건이 있다. 2008년도에 개정된 어린이 인터넷 보호법에 따르면 ‘E-rate’ 기금을 받는 모든 학교는 테크놀로지를 안전하고 책임 있게 사용하는 방법을 가르쳐야 하고, 이는 온라인상에서의 올바른 소통과 사이버 폭력에 대한 교육을 포함한다(Mendoza, 2020; Universal Service Administrative Co., 2019).

‘E-rate’ 기금의 자격 요건을 충족하기 위한 디지털 시민성 교육의 구체적인 내용이나 방법은 명시되어 있지 않다. 따라서 학교나 학군에서 자체적으로 필요를 파악해 교육 내용을 정할 수 있다. 그러나 교육 현장에서는 커먼센스 미디어에서 제작한 수업 자료가 가장 많이 사용되고 있다. 실제로 디지털 시민성 교육이 ‘E-rate’ 기금의 필수 요건이 된 데에는 커먼센스 미디어의 창립자인 짐 스테어(Jim Steyer)의 주장과 로비가 큰 역할을 했다. 이 조항을 통해 당시 디지털 시민성 교육 수업 자료를 제작하여 무료로 배포하고 있었던 커먼센스 미디어가 급성장하는 계기가 됐다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

‘E-rate’ 기금을 받고 있는 기관은 해당 기관에서 시행하고 있는 인터넷 시민성 교육에 대한 모든 수업 자료를 보관해야 한다. FCC는 무작위로 학교를 선정해

‘E-rate’ 프로그램의 요건을 준수하고 있는지에 대해 감사를 한다. USAC (Universal Service Administrative Company)에 따르면 부정확한 서류, 테크놀로지 서비스 제공업체에 요금 미지급, 불충분한 인터넷 안전 정책 등이 감사에서 적발되곤 한다(Mendoza, 2020).

‘E-rate’ 기금의 또 다른 자격요건은 인터넷 차단 프로그램의 사용이다. FCC는 차단할 앱과 웹사이트의 리스트를 정하지는 않고, 이는 각 지역 학군이 자체적으로 결정한다. 따라서 학군에 따라 대부분의 비교육용 목적의 인터넷 사용을 막는 곳도 있는 반면, 포르노와 같은 유해 사이트를 제외하고 학생들에게 비교적 자유로운 인터넷 사용을 허락하는 곳도 있다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

(4) 교육용 테크놀로지 구입에 대한 정책

현재 미국에는 대략 13,000개의 지역 학군(local school district governments)이 존재하고, 각 학군마다 각각 미디어 테크놀로지 구입에 대한 규정을 갖고 있다. 예를 들어 시카고의 경우 ‘E-rate’ 프로그램의 지원을 받지 않는 학교들을 포함하여 모든 학교에 차단 프로그램 사용하는 것을 요구하고 있다. 하지만 시 정부나 지역 학군에서 차단해야 하는 웹사이트나 애플리케이션을 지정해 주지는 않고 각 학교가 결정하도록 한다. 따라서 포르노와 같은 유해 사이트 뿐 아니라 ‘Flipgrid’, 유튜브, 인스타그램 등 각 학교의 재량으로 판단하여 학교에서 차단할 웹사이트를 결정한다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

(5) 미디어 교육 관련 정책 추진 기관 및 단체

교사단체 (Professional Organizations of Teachers)

교육부에서 주관하는 국가 주도의 교육정책이 없는 미국에서는 멤버십을 기반으로 운영되는 교사단체들이 교육 관련 정책에 큰 영향을 미치고 있다(Hobbs,

2020, 화상 인터뷰). 예를 들어 25,000명의 회원이 있는 영어교사협회(National Council of Teachers of English)는 1970년대부터 미디어 리터러시와 관련된 논의를 해왔으며, 미디어 리터러시와 디지털 리터러시에 대한 협회의 정책이 있고, 회원들은 그 정책과 지침을 따라야 한다. 예를 들어 협회에서 2018년도에 발표한 미디어 리터러시 교육을 위한 공정이용 규칙(Code of Best Practices in Fair Use for Media Literacy Education)¹³⁾은 저작권이 있는 미디어 콘텐츠를 수업 시간에 사용할 때 따라야 할 지침을 안내할 뿐 아니라, 미디어 교육에 대한 간단한 설명과 더불어 미디어 활용교육과 미디어 리터러시 교육의 차이에 대해서도 알려주고 있다. 하지만 모든 영어교사가 이 협회에 가입되어 있는 것은 아니며, 실제로 교사가 미디어 리터러시와 관련된 정책과 지침을 따르지 않는다고 해도 확인할 수 없고, 이에 대한 불이익도 없다.

교육기관 인증협회(Accrediting Associations)

르네 홉스 교수는 인터뷰에서 미디어 교육정책 추진 기관에 대한 질문에 대해 답변하며, 교육기관을 인증하는 협회들의 역할에 대해서도 강조했다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰). 다른 여러 나라에서 연방 정부 소속의 교육부에서 교육기관을 인증하는 것과 달리, 미국의 교육기관 인증 과정은 분산되어 있고 정부 기관이 아닌, 정부에서 허가를 받은 비영리 교육기관에서 실시한다. 예를 들어 교사 교육기관의 경우, 'Council for the Accreditation of Educator Preparation(CAEP)'에서 인증을 받아야 하고, 'CAEP'는 예비 교사가 대학교에서 배워야 하는 내용의 기준을 정한다. 따라서 교육대학에서 미디어 리터러시 관련 내용을 예비 교사에게 가르쳐야 하는지에 대한 부분 역시 'CAEP'에서 정하게 된다. 예를 들어 조지아 주에서 2020년 10월 15일부터 적용되는 교사교육기관 인증 조건 문서를 살펴보면, 조지아 주에서 교사 교육기관 인증을 받기 위해서는 'CAEP'의 최신 표준을

13) 출처: <https://ncte.org/statement/fairusemedialiteracy/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

기본으로 받아들이는 것이 최소한의 자격 요건이라고 명시하고 있다. 이 문서에서 미디어 교육과 관련된 항목들을 살펴보면, 정보 리터러시, 미디어 리터러시, 테크놀로지 리터러시 항목이 있다. 교사 교육기관은 예비 교사들이 정보 리터러시, 미디어 리터러시, 테크놀로지 리터러시 관련된 내용을 전체 커리큘럼과 교육에 능숙하게 통합시킬 수 있는 능력을 갖추 수 있도록 하여야 한다. 또한 예비 교사들은 비대면 온라인 수업 환경에서 효과적인 교육에 필요한 전문 지식과 기술을 습득하여야 한다(Georgia Professional Standards Commission, 2020).

뉴 아메리카(New America)

진보적인 정책의 입법 추진을 목표로 하는 싱크탱크이다. 미국에서는 정부의 특정 정책의 추진을 위한 근거를 제시하기 위해 1930년대부터 다양한 관점을 가지고 있는 싱크탱크들이 세워졌고, 오늘날에도 활발하게 활동하고 있다¹⁴⁾. 그 중 뉴아메리카는 어린이들의 미디어 사용과 환경, 교육에 대한 오랫동안 지속적으로 가지고 이와 관련된 연구와 논평을 꾸준히 내놓고 있다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰)¹⁵⁾.

Family Online Safety Institute(FOSI)

워싱턴 D.C.에 본사가 있는 국제기구로, 미국과 영국에 비영리기관으로 등록되어 있다. 안전하고 균형 잡힌 인터넷 환경과 사용에 대해 부모와 어린이들, 주 양육자들에게 알리는 캠페인을 할 뿐 아니라, 연구와 리포트 발행, 학술대회, 세미나 등을 통해 전 세계의 정부, 미디어 기업들을 교육하며 영향을 미치고 있으며 각 나라의 미디어 관련 법안 추진도 하고 있다. 예를 들어 미국 상무부의 요청에 따라 통신정보부(National Telecommunications and Information Administration)와 함께 인터

14) 예를 들어 The Rockefeller Foundation, The Ford Foundation, The Heritage Foundation이 있다.

15) 출처: <https://www.newamerica.org/education-policy/topics/digital-media-and-learning/digital-media-literacy/> 에서 2020년 10월 27일 인출.

넷 발전과 육성을 위한 정부의 역할과 장단점에 대한 논평을 했다. 또한 캐나다의 개인정보 관리 위원회(Office of the Privacy Commissioner)와 함께 어린이들이 온라인과 오프라인 상에서 개인 정보와 활동을 관리하는 것에 대한 논평을 했다. 건강한 미디어 환경을 만들기 위해 기업들을 독려하고 함께 일하는데, 회원 기업으로는 아마존, 애플, 구글, 페이스북, 디즈니, 틱톡, 넷플릭스, 컴캐스트, 마이크로 소프트 등이 있다.

미디어 리터러시 교육 전국연합(National Association for Media Literacy Education)

미국에서 미디어 리터러시 교육 관련해 가장 많은 회원을 가진 단체로 누구나 무료로 가입할 수 있다. 교사, 학자, 학생, 의료계 종사자, 미디어 제작자, 미디어 플랫폼 전문가, 시민운동가 등 다양한 분야의 사람들이 참여하고 있다. 누구나 접근하여 사용할 수 있는 웹사이트에서는 교사들이 현장에서 바로 사용할 수 있는 수업 자료들이 주제별로 정리되어 있고, 관련 기관, 학생들이 참여할 수 있는 행사나 대회, 다양한 자료들이 구비되어 있다. 학술 논문뿐 아니라 미디어 리터러시 현장의 모습도 볼 수 있는 ‘미디어 리터러시 교육 학술지(Journal of Media Literacy Education)’를 출간하고 있다. 뿐만 아니라 자체적인 연구를 통해 미디어 리터러시 관련 자료를 개발하고 리포트를 발표한다. 2년에 한 번씩 학회를 개최하는데, 2007년 학회 모임 전에 미국 내의 미디어 리터러시 리더들이 한자리에 모여 며칠 동안 함께 ‘미디어 리터러시 교육의 핵심 원칙(Core Principles of Media Literacy Education)’을 제작했다(NAMLE, 2007). 2007년 학회 중에 배포되고 웹사이트에 게재된 이 핵심 원칙은 미국에서 가장 널리 사용되는 미디어 리터러시 개념이다.

미디어 리터러시 교육 전국연합은 여러 대학 연구소뿐 아니라 비영리 교육기관, 미디어 기업들과 파트너십을 맺고¹⁶⁾ 다양한 프로젝트를 함께 진행한다. 2018년

도에는 ‘커먼센스 미디어’, ‘Media Literacy Now’, ‘디지털 시민성 연구소 (Digital Citizenship Institute)’와 연대하여 정책 입안자들이 각 주 안에서 양질의 미디어 리터러시와 디지털 시민성 교육을 구현할 수 있는 모델을 가능하게 하는 포괄적인 입법 솔루션을 개발해 발표했다(Common Sense Kids Action, 2017). 매해 가을 미디어 리터러시 주간(Media Literacy Week)을 개최하고 있으며 코로나 이후 원격수업이 본격화되어 학생들이 집에서 머무는 시간이 늘어나는 것을 고려해 2020년 9월에는 학부모 지침서를 발행했다¹⁷⁾.

학부모 단체(Parent Advocacy Groups)

미디어 교육정책 추진기관에 대한 질문에 대해, 르네 홉스 교수는 학부모 단체의 역할에 대해서도 강조했다. 학군이나 주별로 다양하게 존재하는 학부모 단체들은 정부 기관과 교육 기관에 미디어 교육 실행에 대한 압력을 행사하고, 미디어 기업들이 어린이들에게 유해한 미디어 환경을 조성하지 않도록 감시한다. 실제로 위에서 소개된 Family Online Safety Institute(FOSI)의 탄생에는 이런 학부모 단체의 감시와 압력이 큰 역할을 했다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례

NAMLE의 2019년 리포트에서는, 미국의 미디어 리터러시 교육 현황을 ‘성장 (Growth)’, ‘교육과정안의 교육(Inclusion in Standards)’, ‘입법적 개입 (Legislative Involvement)’, ‘인식(Awareness)’으로 설명했다. 성장은 NAMLE의 가입자 수와 파트너 기관, 국제 협력 및 파트너십에서 볼 수 있듯이 미디어

16) NAMLE의 단체 파트너 리스트는 여기에서 확인할 수 있다

(출처: <https://namle.net/organizational-partnership/organizational-partners/> 에서 2020년 11월 5일 인출.)

17) 출처: https://namle.net/wp-content/uploads/2020/09/parent_guide_final.pdf 에서 2020년 11월 4일 인출.

리터러시에 대한 관심이 높아지고 있는 것을 말한다. 교육과정 미디어 교육은 미디어 리터러시 교육과 관련된 다양한 기술과 능력이 국가공통핵심교육과정(National Common Core State Standards), 국가미디어예술교육과정(National Media Arts Standard), 미국도서관협회(American Library Association), 국가사회학위원회(National Council for Social Studies), 국가영어교사위원회(National Council of Teachers of English) 등에 포함되고 있음을 일컫는다. 더불어 시민성과 정부에 대한 교육과정(National Standards for Civics and Government), 역사 교육과정(National Standards for History) 등 각 과목의 학년별 교육 목표와 핵심 역량에 미디어 리터러시와 연관된 교육과 능력이 포함되어 있다(윤지원, 2020).

입법적 개입은 점점 더 많은 주가 미디어 리터러시 교육과 디지털 시민성 교육에 대한 법안과 개정안을 제출하거나 통과시킨 것을 설명한다. 또한, 국가 미디어 리터러시 법안 도입에 대한 논의가 시작된 것 역시 큰 수확이다. 인식(Awareness)은 가짜뉴스라는 용어를 쉽게 접하게 되면서 사람들이 정교하게 구축된 미디어 메시지의 영향력에 대해 인식하기 시작하고 미디어 리터러시가 문화적 대화 안으로 들어오기 시작한 것을 일컫는다. 정치인들이 소셜미디어를 비롯한 미디어의 사용법이 변하기 시작했고, 사생활 보호와 데이터 마이닝과 관련된 사람들의 통찰력이 깊어지면서 모든 시민이 미디어 리터러시 능력을 갖추어야 한다는 인식 또한 높아지게 되었다(NAMLE, 2019).

르네 홉스 교수는 미국 미디어 교육의 특징을 ‘기업가 정신(entrepreneurship)’으로 꼽았다. 국가 수준의 교과과정이 존재하지 않고 교사단체나 학군에서 정한 미디어 교육 관련 규정이나 지침에 대한 강제성이 없는 미국에서, 미디어 교육은 기업가 정신을 가진 교사들과 학자, 운동가들로 인해 지속하고 발전되어 왔다. 실제로 학교에서 미디어 교육이 시작되고 발전할 수 있는 방법은 미디어 교육에 대한 중요성을 인식한 개인이 학교에서 시작하며 주변에 알려야 한다. 르네 홉스

교수에 따르면 미국의 13,000개 정도 되는 거의 모든 학군에 미디어 리터러시를 중요하게 생각하는 누군가가 있고, 이런 교육자들이 NAMLE나 다른 기관들을 통해 발굴되고 양성되며, 또 이런 교사들의 연대를 통해 다양한 미디어 교육의 실천이 드러나고 확장되고 있다. 이러한 접근법은 각 지역의 독특한 필요에 맞춰 교육이 실천되고 지역사회의 비영리 단체나 대학 등 다른 자원들과 연결하여 프로그램을 확장할 수 있다는 장점이 있다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

이렇게 기업이 정신으로 무장된 한 개인의 열정과 노력으로 학교와 지역 학군에 미디어 교육이 시작되고 열매를 맺는 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 장점이 있지만, 동시에 개인의 역량이나 슈퍼스타 몇몇에 의존하게 되어 교육 수준을 통제할 수 없다는 단점이 있다. 미디어 리터러시의 교육 목표와 역량이 전 과목으로 확대되어, 사실 누구든지 자신을 미디어 교육자라고 칭할 수 있게 되었고 이에 따라 바람직한 교육이 이루어지지 않는 경우도 있어, 기업가 정신은 미국의 미디어 교육의 장점인 동시에 단점이기도 하다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

(1) 학교 안에서의 미디어 교육

미국에서는 미디어 리터러시 교육이 특정 과목에 국한되지 않고 거의 모든 과목에 주요 학습 목표로 스며들어 교과과정에 포함되어 있다. 미국의 미디어 리터러시 현황을 검토한 2013년도 보고서를 살펴보면 유치원부터 고등학교까지 영어, 사회, 미술, 보건, 과학, 미디어 제작, 언론, 테크놀로지와 컴퓨터, 도서관, 특별활동 시간에 미디어 리터러시 교육이 이루어지고 있었다(RobbGrieco & Hobbs, 2013). 보고서의 저자들은 다양한 과목에서 각기 다른 교육 목적을 가지고 각각의 다른 맥락 속에서 여러 종류의 텍스트를 통한 미디어 리터러시 교육을 당시 미국 미디어 교육의 장점으로 꼽았다. 영어, 수학, 과학, 사회, 예술, 음악 등 대부분의 과목에 미디어 리터러시와 관련된 교육 표준이 포함되어 있어 미디어 리터러시

과목이 따로 없는 학교에서도 학생들이 미디어 리터러시 교육을 접하게 된다.

실제로 많은 대학생들은 초·중·고등학교에서 미디어 교육을 받은 적이 없다고 했다가, 미디어 교육이 미디어를 비판적으로 분석하고 제작하는 것을 배우는 활동이라는 것을 알고 나면 모두 배운 적이 있다고 답한다. 가장 흔하게 미디어 교육을 접하는 것은 선거에 대한 교육인데, 대부분의 학생들은 중·고등학교 역사나 사회 시간에 선거 관련 캠페인과 광고, 대선 후보들의 TV 토론, 대통령의 취임사를 분석하고 이에 대해 본인의 관점을 담은 리포트를 쓴다(윤지원, 2020). 이렇게 미국 학교 안의 미디어 교육은 여러 과목 안에 스며들어 있다.

- 디지털 시민성 교육 : ‘E-rate’ 프로그램은 대부분의 미국 공립 학교에서 디지털 시민성 교육이 실행되게 된 계기를 마련해줬다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰). 유치원에서 고등학교까지, 1,200명의 교사를 대상으로 한 조사에 따르면 58%의 교사가 디지털 시민성에 대해 직접적으로 다루는 커리큘럼을 사용한다고 밝혔으며, 72%의 교사들은 디지털 시민성 역량을 키울 수 있는 수업을 한다고 답했다. 디지털 시민성 수업 시간에 다루어지는 주제로는 디지털 드라마, 사이버폭력, 편파적 발언·악플에 대한 내용이 46%, 개인정보 보호와 인터넷 안전이 43%, 인터넷 상에서의 관계와 소통이 38%, 뉴스와 미디어 리터러시가 38%, 디지털 활동 정보와 흔적, 정체성이 33%, 미디어의 균형된 사용과 웰빙이 25%를 차지했다(Vega & Robb, 2019). 또한 학생들의 인종 비율이 다양한 학교에서 디지털 시민성 교육을 하거나(61%) 디지털 시민성 역량을 키우는 수업(75%)을 하는 경우가, 백인이 학생들 대부분인 학교보다 더 많이 하는 것으로 나타났다.¹⁸⁾
- 미디어 제작 : 미디어 제작은 미국의 유치원에서 대학교까지, 전 과목에 걸쳐

18) 학생들 대부분이 백인인 학교인 경우 디지털 시민성 교육은 50%, 디지털 시민성 역량 강화 교육은 66%로 나타났다.

일상적인 교육법으로 사용되고 있다. 실제로 미디어 제작은 1960년대부터 미국 교육의 한 부분이었으며, 현재 미국 고등학교 절반 이상이 영상 제작 장비를 보유하고 있다. 최근 스마트폰의 보급과 편집 프로그램의 간편화로 미디어 제작은 더욱 일반화되고 있다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

- 코딩 교육 : 르네 홉스 교수는 코딩교육을 미디어 교육과 관련해서 미국에서 가장 논란이 많은 주제로 꼽았다. 점점 더 많은 주와 지역 학군들이 코딩 교육을 의무화 하고 있다¹⁹⁾. 미디어 기업들과 'Code.org'과 같은 비영리 교육 기관들은 다양한 교사 연수 프로그램과 수업 자료들을 제공하고 있다. 하지만 주 법으로 명시되어 있어도 강제력이 없어서 학군에서 받아들이지 않을 수도 있다. 또한 대부분의 코딩 교육이 기업이나 기관에 의해 이미 정해진 커리큘럼을 학생들이 컴퓨터에서 따라가기만 하면 되는 방식으로 진행되기 때문에, 교사의 역할은 가르치는 것이 아니라 학생들이 집중해서 컴퓨터를 사용한 수업을 따라가는지 체크하는 정도에 그치게 된다. 따라서 교사들이 코딩에 대한 지식이 전혀 없어도 수업이 가능하기 때문에 교사들이 전문성이 무시되고 있다고 느껴 반감을 느끼기도 한다. IT 기업이 몰려있는 샌프란시스코나 도시 지역에서는 코딩 교육을 선호하고 일반적으로 시행되고 있는 추세이지만, 다른 지역에서는 학부모들이 특정 산업과 직업군에서 필요로 하는 기술을 기업이 아닌 학교에서 가르치는 것에 대한 불합리성에 학교에서의 코딩 교육을 반대하는 교사와 학부모들의 목소리도 높다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).
- 알고리즘 개인화, 인공지능, 데이터 리터러시 교육 : 최근 주목받고 있는 이 주제들은 미국 학교 현장에서 제대로 교육이 시행되지 못하고 있다. 미디어 교육 학자들이 이 영역에 대한 연구와 교수법에 대해 연구를 하고 있지만, 계속 변하고

19) 예를 들어 로드 아일랜드와 매사추세츠의 경우, 주 법에서 그 주에 거주하는 모든 어린이들과 청소년들이 코딩 교육을 받아야 한다고 명시하고 있다.

있는 미디어 환경을 따라잡지 못하고 있는 실정이다. 실제로 하버드 대학교의 ‘버크만 클라인 인터넷과 사회 센터(Berkman Klein Center for Internet & Society at Harvard University)’에서 디지털 리터러시 역량의 영역에 대해 발표²⁰⁾를 했지만, 이 연구는 발표된 지 채 일 년 반이 지나지 않아 시대의 변화를 담지 못한 구분이라고 평가받기도 했다. 하지만 버크만 클레인 센터에서 꾸준히 제작하고 업데이트하고 있는 디지털 리터러시 수업 자료들은 인공지능, 데이터, 디지털 경제, 디지털 시민성 등에 대한 주제를 포괄하고 있으며 현장에서도 활발히 사용되고 있다²¹⁾.

- 도서관 사서들에 의한 미디어 교육 : 인터넷으로 인해 지난 20년 동안 도서관 사서들의 역할이 급변했다. 미국 대부분의 학교에서는 도서관 사서들이 교사들과 파트너가 되어 미디어 교육과 관련된 수업 준비와 수업시간의 미디어 테크놀로지의 사용을 돕는다. 또한 국가 교육제도가 없는 미국에서는 교사가 수업 자료를 직접 선택해야 한다는 어려움이 있기 때문에, 미디어 교육 뿐 아니라 다른 과목과 관련해서도 도서관 사서들이 수업 자료와 함께 사용될 수 있는 미디어 자료 및 테크놀로지 이용을 돕는다. 또한 도서관 사서들이 미디어 리터러시 수업을 직접 진행하기도 한다.

그동안 도서관 사서들로 진행되는 미디어 리터러시 교육은 미디어 접근(access)을 강조하는 교육이 많았다. 미디어의 홍수 시대에 선택할 수 있는 미디어의 종류가 많아지면서 유익한 미디어를 선별하여 접근하는 능력은 더욱 중요해지고 있다. 한국과 같이 중앙정부 소속의 교육부에서 수업 자료를 선별하는(curation) 역할을 하는 경우, 이 선별 작업을 정부에서 하게 되고 교사들은 무비

20) 출처: <https://dcrp.berkman.harvard.edu/theme/digital-literacy> 에서 2020년 10월 30일 인출.

21) 출처: <https://dcrp.berkman.harvard.edu/> 에서 2020년 10월 30일 인출.

<https://dcrp.berkman.harvard.edu/tool/safety-privacy-and-digital-citizenship-introductory-materials> 에서 2020년 10월 30일 인출.

관적으로 교육자료와 교과서를 받아들이고 수업시간에 사용할 수 있어, 교과서나 정부가 제작한 수업 자료들 역시 관점과 아젠다가 들어 있다는 것을 교사들이 인식하는 것이 필요하다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

최근에는 가짜뉴스의 확산과 이에 대한 우려가 커지면서 콘텐츠 출처의 신뢰성을 분석하고, 믿을 수 있고 가치 있는 다양한 미디어 콘텐츠에 대한 교육이 도서관 사서들로부터 이루어지고 있다. 위키피디아 등과 같은 인터넷 자료를 사용하고 분석하는 법부터, 뉴욕타임즈를 비판적으로 읽는 법 등이 도서관 사서들의 미디어 교육 수업시간에 다루어진다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

(2) 미디어 리터러시와 공중보건(Media Literacy and Public Health)

미국에서는 건강하지 않은 미디어 메시지와 재현으로부터 비롯되는 악영향과 잘못된 미디어 사용 습관에 대한 우려로 오래전부터 보건(Health) 교과 시간에 미디어 리터러시 교육이 이루어져 왔다. 신체 이미지, 자존감, 비만, 거식증, 흡연, 마약, 음주, 폭력, 성, 위험 행동 등이 미디어에서 재현된 내용을 비판적으로 분석하며, 균형 잡힌 미디어 사용, 집중력 저하, 멀티태스킹, 스크린 타임과 관련된 부분들도 다뤄진다. 수업 시간 활동으로는 미디어에서 위험한 행동이 어떻게 묘사되는지 비판적으로 분석하고, 미디어 다이어리를 통해 스스로의 미디어 사용을 모니터링하며, 건강과 관련된 공익광고를 직접 제작해 보는 활동 등이 포함된다. 하지만 미디어의 오락적 사용에 대한 무분별한 비판과 맥락을 고려하지 않고 미디어 사용자를 무조건 미디어에 영향 받는 취약한 존재로 보기에 한계점을 지닌다. 따라서 학생들의 연령과 발달 상태에 맞게 질문과 비판적 토론을 함께 하며 건강한 미디어 사용의 실천 독려가 필요하다(RobbGrieco & Hobbs, 2013). 미디어 리터러시와 건강, 공중보건을 연결한 접근은 학부모 단체들을 중심으로 지지를 받고 있다.

미국 소아과의사협회(American Academy of Pediatrics)는 텔레비전, 영화, 비디오, 컴퓨터 게임, 인터넷, 노래 가사, 비디오, 신문, 잡지, 책, 광고 등의 메시지가 어린이들과 청소년들에게 미칠 수 있는 긍정적이고 부정적인 영향에 대해 모두 인정하며, 미디어 리터러시 교육이 부정적인 영향을 줄이고 긍정적인 영향을 강조할 수 있다는 점 때문에 미디어 리터러시 교육을 오랫동안 주장해왔다(RobbGrieco & Hobbs, 2013). 미국에서는 어린이들과 청소년들이 정기검진을 위해 소아과를 찾을 때 부모들에게 연령에 맞는 미디어 노출과 사용에 대한 가이드 라인을 전해준다. 주 정부의 보건당국에서는 아이의 나이에 맞춰 가정 안에서 지켜야 하는 다른 건강 수칙에 대한 정보와 함께 미디어 사용에 대한 정보도 우편물을 통해 집으로 정기적으로 보내 준다.

(3) 공공 도서관에서 이루어지는 미디어 교육

학교 도서관 뿐 아니라 공공 도서관에서의 미디어 교육도 활발하게 이루어지고 있다. 미국 공공도서관에서는 어린이들과 청소년, 성인들을 위한 다양한 미디어 교육 프로그램을 운영하고 있다. 가짜 뉴스에 대한 교육, 언론인들이나 미디어 전문가들을 초대한 세미나²²⁾, 아이들의 디지털 리터러시 교육을 위한 학부모들을 대상으로 한 프로그램²³⁾, 청소년들에게 미디어 제작을 교육하는 프로그램 등이 있다. 예를 들어 시카고 공립 도서관의 'YOUmedia' 프로그램은 청소년들에게 그래픽 디자인, 사진, 비디오 제작, 음악 제작, 2D/3D 디자인 등에 대해 교육하며 다양한 프로젝트로 청소년들의 창작기회를 보장한다²⁴⁾.

미국 도서관 협회(American Library)의 '당신의 도서관에서 접하는 미디어 리터

22) 출처: <http://www.prlid.org/media-literacy.html> 에서 2020년 11월 8일 인출 자료와 Medium(2018.10.26.)를 참고함.

23) 출처: <https://ohreadytoread.org/digital-media-literacy-training> 에서 2020년 11월 8일 인출.

24) 출처: <https://www.chipublib.org/programs-and-partnerships/youmedia/> 에서 2020년 11월 8일 인출.

러시(Media Literacy at Your Library)’ 프로젝트는 공공 도서관 사서들이 성인들을 위한 미디어 리터러시 프로그램을 운영하는데 필요한 자료를 개발하고 도서관 사서들을 연수하는 프로그램으로 2017년 11월에서 2018년 3월까지 운영했다. 선정된 도서관들에서는 뉴스 제작, 비판적인 영화 보기, 가짜 뉴스 분석, 뉴스에 대한 학습과 토론 프로그램 등이 운영되었다(American Library Association, 2018).

또한 미국의 공공 도서관은 미디어 리터러시의 중요한 요소인 ‘미디어 접근’ 문제의 해결과 디지털 격차 해소를 위해 오랫동안 노력해 왔다. 누구나 무료로 컴퓨터 교육을 받을 수 있으며 어린이들과 청소년들은 도서관에 있는 컴퓨터로 과제를 하고 필요한 도움을 받을 수 있다. 미국 공공 도서관에서 어린이들과 청소년들의 숙제를 도와주는 것은 오랜 전통이다. 학생들은 누구나 과목에 상관없이 도서관에서 숙제 관련 도움을 받을 수 있다. 예를 들어 시애틀 공공 도서관에서는 미리 예약할 필요 없이 ‘Homework Help Hour’에 가면 자원봉사자들이 학생들의 질문에 답해주고 숙제를 도와준다. 또한 수학, 과학, 영어, 사회과목에 대해 일대일로 지도도 받을 수 있다²⁵⁾. 많은 도서관들이 이민자나 난민들에게 무료로 영어 지도 프로그램도 제공한다²⁶⁾. 코로나 이후 원격수업이 시작되면서 많은 도서관들이 숙제와 학업을 도와주는 무료 온라인 튜터링 프로그램을 운영하고 있다²⁷⁾.

(4) 커먼센스 미디어(Common Sense Media)

커먼센스 미디어는 2003년도에 세워진 비영리 기관으로, ‘커먼센스 미디어’,

25) 출처: <https://www.spl.org/programs-and-services/learning/student-success/homework-help> 에서 2020년 11월 8일 인출.

26) 출처: <https://www.nypl.org/events/classes/english> 에서 2020년 11월 8일 인출.
<https://lvccld.org/adult-learning/learn-english/> 에서 2020년 11월 8일 인출.

27) 출처: <https://cuyahogalibrary.org/Services/Homework-Help.aspx> 에서 2020년 11월 8일 인출.
<https://www.piercecountylibrary.org/kids-teens/tools-students/online-homework-help.htm> 에서 2020년 11월 8일 인출.
<https://www.mymcpl.org/research-and-learning/homework-help> 에서 2020년 11월 8일 인출.

‘커먼센스 교육’, ‘디지털 시민성 교육 프로그램’, ‘와이드 오픈 스쿨 프로그램’, ‘프라이버시 프로그램’, ‘라티노 프로그램’, ‘커먼센스 키즈 액션’, ‘리서치 프로그램’을 운영하고 있다.

- 커먼센스 미디어(Common Sense Media) : 부모들에게 미디어에 대한 정보를 제공하는 프로그램이다. 자체 웹사이트 설명에 따르면 영화, 텔레비전 프로그램, 책, 애플리케이션, 유튜브 채널이나 넷플릭스 등의 스트리밍 서비스에서 제공되는 콘텐츠에 대한 정보와 평가를 제공하여 부모들이 양질의 오락적 미디어를 기분 좋게 선택할 수 있도록 돕는다. 다양한 미디어 콘텐츠에 대해 나이별 등급과 검토를 제공한다. 추천도서와 텔레비전 프로그램, 영화 리스트 뿐 아니라 계절과 명절, 방학 등에 맞는 콘텐츠를 추천하기도 한다. 각 미디어와 관련해 아이들의 연령에 따라 부모가 알아야 하는 정보도 제공한다. 미국 내 일억 가구 이상이 교육기관이나 다른 미디어 기관, 혹은 커먼센스 미디어 사이트를 통해 커먼센스 미디어 콘텐츠를 접하고 있다.
- 커먼센스 교육(Common Sense Education)²⁸⁾ : 유치원에서 고등학교까지, 교사들이 수업시간에 사용할 수 있는 디지털 리터러시 관련된 교육 자료를 만들어서 무료로 배포한다. 디지털 시민성 교육자료, 교육용 테크놀로지 리뷰, 스페인어로 된 자료, 원격 수업자료 등이 포함되어 있다. 교사 연수 프로그램을 제공하고, 우수한 교사들을 발굴해 인증해 주는 프로그램도 운영 중이다. 또한, 가정 안에서 실천할 수 있는 디지털 리터러시 교육 자료를 보급하고 있다. 미국 가구의 절반 이상이 커먼센스 미디어를 통해 미디어 교육을 접하고 있다.
- 디지털 시민성 교육 프로그램(Digital Citizenship Program)²⁹⁾ : 커먼센스

28) 출처: <https://www.commonsense.org/education/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

29) 출처: <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship> 에서 2020년 11월 18일 인출.

교육 안에 포함되어 있는 프로그램으로 하버드 대학교 교육대의 연구팀인 'Project Zero'와 협업하여 유치원에서 고등학교까지 디지털 시민성과 관련된 다양한 수업 자료를 학년별로 만들어 배포한다.

- **와이드 오픈 스쿨 프로그램(Wide Open School)³⁰⁾** : 코로나 이후 시작된 원격수업을 지원하는 프로그램이다. 디지털 시민성 교육 뿐 아니라, 예술, 음악, 공작, 감정 웰빙, 영어, 수학, 체육 수업을 제공한다. 세계적으로 유명한 박물관, 관광명소, 역사 유적지 등에 현장학습을 간 듯한 경험을 제공하는 섹션도 있다.
- **프라이버시 프로그램(Privacy Program)³¹⁾** : 가정과 학교에서 많이 사용되는 교육용 테크놀로지의 프라이버시 정책을 검토하여 부모와 교사들이 현명한 선택을 할 수 있도록 돕는다. 2019년도에 두 번째로 발표한 교육용 테크놀로지 프라이버시 현황 리포트(State of EdTech Privacy Report)³²⁾는 인기 있는 제품들에 대한 개인정보 보호 정책을 평가하고, 기업들이 프라이버시 보호에 대해 어떤 약속을 하고 있는지 이해하도록 돕는다. 어린이들의 개인정보 보호를 위한 이들의 노력은 추적방지(Do Not Track) 법안을 통과하게 했다. 이 법안은 인터넷 회사들이 13세 이하 어린이들의 개인정보나 위치 정보를 수집할 때 어린이들과 부모들로부터 동의를 받도록 의무화한다(Hobbs, 2016).
- **라티노 프로그램(Latino Program)³³⁾** : 미국에서 영어 다음으로 많이 사용되고 있는 스페인어로 된 교육 자료와 미디어 콘텐츠 리뷰, 학부모들을 위한 가정에서의 미디어 환경과 교육에 도움이 되는 자료를 제공한다.

30) 출처: <https://wideopenschool.org> 에서 2020년 11월 18일 인출.

31) 출처: <https://privacy.commonssense.org> 에서 2020년 11월 18일 인출.

32) 출처: <https://privacy.commonssense.org/resource/2019-state-of-edtech-privacy-report> 에서 2020년 11월 8일 인출.

33) 출처: <https://www.commonssensemedia.org/latino> 에서 2020년 11월 8일 인출.

- 커먼센스 키즈 액션 프로그램(Common Sense Kids Action)³⁴⁾ : 가족과 사회를 지원하는 테크놀로지 환경이 긍정적인 방안으로 이루어지도록 정책 입안자, 비즈니스 리더, 활동가들과 협력하여 디지털 시대에 모든 아이들이 성공할 수 있도록 노력한다. 이 프로그램에서는 부모들과 교사들에게 테크놀로지와 관련된 정책에 대한 정보를 제공하고, 어린이들의 디지털 웰빙을 위한 해결책을 제시한다.
- 리서치 프로그램(Research Program)³⁵⁾ : 가정과 학교 안에서 경험하는 미디어와 테크놀로지에 대해 데이터를 바탕으로 한 통찰력을 제공하는 것을 목표로 하는 연구 프로그램이다. 미디어와 테크놀로지 사용이 아이들의 신체적, 정서적, 사회적, 지적 발달에 미치는 영향에 대해 신뢰할 수 있는 독립적인 데이터를 제공한다.

(5) 대학 연구소

- 미디어 교육 연구소(Media Education Lab)³⁶⁾ : 미디어 교육의 세계적인 석학인 르네 홉스 교수가 이끌고 있는 연구소로, 필라델피아의 템플대학교(Temple University) 산하에 있다가 르네 홉스 교수가 로드 아일랜드 대학교(University of Rhode Island)로 옮기면서 함께 옮겨왔다. 미디어학, 커뮤니케이션학, 교육학의 교차점에 중점을 둔 연구중심의 대학교 프로그램으로 학부생부터 석·박사 학생들이 다양한 프로그램에 참여한다. 지역의 학교들과 연계하여 다양한 ‘Service-learning’ 프로그램을 통해 교사들이 현장에서 미디어 교육을 할 수 있도록 도우며, 미디어 리터러시 수업 자료, 관련 연구 논문, 웨비나 등을 수시로 제공한다. 모든 자료가 무료로 제공되며, 뉴스레터를 신청하면 이메일로 연구소에 제공하는 여러 행사에 대한 안내를 받을 수 있다. 연구소에서 추구하는 두 가지 목표는 다음과 같다.

34) 출처: <https://www.common sense media.org/kids-action> 에서 2020년 11월 8일 인출.

35) 출처: <https://www.common sense media.org/research> 에서 2020년 11월 8일 인출.

36) 출처: <https://mediaeducationlab.com/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

첫째, 미디어 교육과 관련하여 교사와 학생들의 필요에 맞는 공공 프로그램과 교육 서비스, 지역사회 봉사 활동, 멀티미디어 커리큘럼 자료 제공한다. 둘째, 여러 학문적 배경을 바탕으로 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 미디어와 테크놀로지의 교육적 영향력을 탐구하고 연구 과제를 개발하고 시행한다.

- 프로젝트 룩 샤프(Project Look Sharp)³⁷⁾ : 뉴욕의 이타카 칼리지(Ithaca College) 산하의 연구소로 유치원에서부터 대학까지 사용될 수 있는 미디어 리터러시 수업 자료를 개발하고 교사 연수도 제공한다. 미디어와 테크놀로지에 중점을 맞춘 연령별, 주제별 수업자료 뿐 아니라, 역사, 과학, 보건 시간 등에 미디어 리터러시를 접목할 수 있는 수업 자료도 배포한다. 각 자료마다 필요한 수업시간, 준비물, 교사 지침서, 학생들 활동 자료, 비디오 링크 등이 포함되어 있고, 부합하는 교육 표준에 대한 안내도 적혀있다.
- The NW Center for Excellence in Media Literacy³⁸⁾ : 워싱턴 대학교 교육대 산하의 연구소로 교사들과 청소년 전문가들이 사용할 수 있는 미디어 리터러시 커리큘럼을 개발하고 배포한다. 미디어 리터러시 교육의 영향력에 대한 연구를 실시하며, 교사, 보건 전문가, 청소년 전문가들을 대상으로 미디어 리터러시 교사 연수를 제공한다. 십대들이 미디어 리터러시 관련 교육 자료를 포래와 다른 청중들과 공유하도록 교육하며, 미디어 리터러시를 보건 교육의 전략으로 추진하는 대표적인 대학 연구소이다. 미디어 리터러시 교육의 중요성에 대한 커뮤니티의 인식 향상을 추구하고, 미디어 리터러시 교육자들의 네트워크를 촉진한다.
- 미디어 및 정보 리터러시 센터(The Center for Media and Information Literacy)³⁹⁾ : 미국 필라델피아에 있는 템플 대학교(Temple University)의 연구

37) 출처: <https://projectlooksharp.org/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

38) 출처: <https://depts.washington.edu/nwmedia/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

소로, 'Media Education Lab'을 이끌던 르네 홉스 교수가 로드 아일랜드 대학교로 옮기면서 2012년도에 다른 연구원들이 주축이 되어 새로 신설한 미디어 및 정보 리터러시 센터이다. 관련 주제에 대한 연구, 홍보, 교육, 교사 연수를 제공한다. 다양한 'Service-Learning' 프로젝트를 운영하여 지역 학교와 방과 후 교육 프로그램의 요구에 맞춰 어린이와 청소년을 위한 미디어 교육 콘텐츠를 제공한다. 또한 대학 수업과 연계해 미디어 리터러시와 정보 리터러시 핵심 원리를 학생들의 미디어 제작에 통합하도록 장려한다.

- 하버드 대학교 버크만 클레인 인터넷과 사회 센터(Digital Citizenship Resource+ Platform by Berkman Klein Center for Internet & Society at Harvard University)⁴⁰⁾ : 11~18세를 위한 디지털 리터러시 관련 수업자료와 참고할 수 있는 논문과 리포트를 꾸준히 발행하고 있다. 교사들은 인공지능 및 디지털 미디어 관련된 총 17가지⁴¹⁾의 주제에 관한 수업 자료와 보고서를 이용할 수 있다. 수업 자료들에는 교사들이 가르칠 내용, 과제, 미디어 자료 등이 포함되어 있다⁴²⁾. 사이트에는 역사, 영어, 과학, 수학, 세계 언어(World Language) 수업 시간에 이 자료들을 어떻게 사용할 수 있는지에 대한 예시도 상세히 설명되어 있다⁴³⁾.
- Stanford History Education Group⁴⁴⁾ : 미디어 교육과 전혀 상관없어 보이는

39) 출처: <https://centermil.org/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

40) 출처: <https://dcrp.berkman.harvard.edu/> 에서 2020년 10월 30일 인출.

41) ①인공지능(Artificial Intelligence, AI), ②시민성 및 정치 참여(Civic and Political Engagement), ③컴퓨터 사고(Computational Thinking), ④콘텐츠 제작(Content Production), ⑤맥락(Context), ⑥데이터(Data), ⑦디지털 액세스(Digital Access), ⑧디지털 경제(Digital Economy), ⑨디지털 리터러시(Digital Literacy), ⑩정체성 탐색 및 형성(Identity Exploration and Formation), ⑪정보의 질(Information Quality), ⑫법률(Law), ⑬미디어 리터러시(Media Literacy), ⑭긍정적이고 책임감 있는 행동(Positive/Respectful Behavior), ⑮프라이버시 및 평판(Privacy and Reputation), ⑯안전 및 웰빙(Safety and Well-being), ⑰보안(Security)

42) 출처: <https://dcrp.berkman.harvard.edu/tool/got-algorithms> 에서 2020년 11월 5일 인출.

43) 출처: <https://dcrp.berkman.harvard.edu/about> 에서 2020년 11월 5일 인출.

44) 출처: <https://sheg.stanford.edu/about/history-sheg> 에서 2020년 8월 16일 인출.

연구소에서도 미디어 리터러시 능력을 키우기 위한 교육 자료를 꾸준히 만들어 배포하고 있다. 예를 들어 스탠포드 대학교의 역사교육 연구소(Stanford History Education Group)에서는 역사 교육과 관련된 세 가지 교육 프로그램을 운영하고 있는데, 그 중 ‘Civic Online Reasoning’과 ‘Reading Like a Historian’이 미디어 리터러시 능력 함양과 관련이 있다.

- Civic Online Reasoning⁴⁵⁾ : 온라인상에 있는 사회, 정치와 관련된 정보를 효과적으로 검색하고 분석하고 확인하는 능력을 키우는 교육 자료를 제작하여 배포한다. 교사들이 바로 사용할 수 있는 수업 자료들과 영상이 있으며, 온라인 시민성 교육에 대한 이론적 근거뿐 아니라 교과 내용과 학생들의 학업 평가, 학교에서 고민해 보아야 할 부분들, 교육기관에서 미디어 리터러시를 도입할 때의 어려움 등에 대한 논문을 무료로 볼 수 있다.
- Reading Like a Historian⁴⁶⁾ : 미디어를 비롯한 자료의 출처를 분석하고, 역사적 사건을 담은 포스터와 사진 등의 이미지를 비판적으로 분석하는 등 역사 수업 시간에 미디어 리터러시를 접목하여 수업할 수 있는 다양한 커리큘럼을 제작하여 배포한다. 지금까지 900만 번 이상 다운로드 되어 미국 50개 주 뿐 아니라 127개 국가에서도 사용되고 있다.

(6) 대학-학교 연계 프로그램 및 공동체 기반 학습(Community-Based Learning)

최근 미국에서는 ‘Service-Learning’이나 ‘공동체 기반 학습(Community-Based Learning)’이 확대되고 있으며 많은 학교에서 졸업 필수 조건으로 내세우고 있다. 두 모델은 대학과 지역사회가 연계하여 지역사회의 필요를 파악하고, 그 필요를

45) 출처: <https://cor.stanford.edu> 에서 2020년 11월 18일 인출.

46) 출처: <https://sheg.stanford.edu/history-lessons> 에서 2020년 11월 18일 인출.

채울 수 있는 현장 실습을 수업에 포함함으로써 학생들이 직접 현장에서 배운 내용을 실천할 수 있도록 한다. 대학과 학교의 연계 프로그램(University-School Partnership)은 ‘Service-Learning’이나 ‘공동체 기반 학습(Community-Based Learning)’의 한 영역으로 유치원이나 초·중·고등학교에서 대학생들이 수업에서 배운 내용을 공유하고 가르치며 실천하는 모델이다. 미디어 리터러시 수업의 경우, 미디어 리터러시나 어린이들의 미디어 사용과 관련된 수업을 듣는 대학생들이 미디어 관련 수업을 진행하거나 이미 진행되고 있는 수업이나 프로그램을 돕는 형식으로 이루어진다.

이런 대학교와 학교의 연계 프로그램은 교육대학(School of Education)에서 교사 교육의 일환으로 이루어지는 경우도 있고, 커뮤니케이션이나 미디어 학과에서 이루어지기도 한다. 교육대에서 이루어지는 경우, 미래의 교사들이 전공 분야에 상관없이 미디어 리터러시를 접목하는 법을 이론 뿐 아니라 현장에서 고민하고 실천할 수 있고, 현장에 있는 교사들도 함께 미디어 교육을 실천할 수 있는 파트너를 갖게 되고 새로운 교수법을 접하게 된다는 점에서 효과적인 시너지 효과를 낸다고 볼 수 있다. 현재 콜롬비아 대학교(Columbia University), 이타카 대학교(Ithaca College), 오클라호마 주립대학교(Oklahoma State University)에서는 교사 교육 과정 전반에 걸쳐 미디어 리터러시 교육을 포함시키고 있으며, 텍사스 대학교 오스틴 캠퍼스(University of Texas, Austin)와 플로리다 대학교 (University of Florida)에서는 예비 교사들이 미디어 리터러시를 수강하게 하고 있고, 웹스터 대학교(Webster University)에서는 대학원 미디어 리터러시 프로그램에서 현장 실습을 하도록 하고 있다. 애팔래치아 주립대학교(Appalachia State University)에서는 학부모들 상대로 ‘Parent 2 Parent’ 프로그램을 운영하고 있다(Cubbage, 2019).

위에 언급된 대학교 안의 미디어 교육 연구소나 센터들 모두 그 지역의 학교들과 연계해 ‘Service-Learning’을 제공하고 있다. 소개되지 않은 학교들 중에는 매사추세츠 대학교 애머스트(University of Massachusetts- Amherst)의 커뮤니케

이선 학과의 에리카 샤(Erica Scharrer) 교수가 진행 중인 10년에 걸친 ‘Service-learning’ 프로그램이 있다. 르네 홉스 교수는 한 개인의 열정이 그 지역 학군의 미디어 리터러시 프로그램의 발전에 큰 기여를 한 에리카 샤 교수의 프로그램을 기업가 정신(Entrepreneur spirit)에 바탕을 둔 미국식 미디어 교육의 좋은 예로 꼽았다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

많은 대학교들이 학교 안에 봉사 학습을 전담하는 부서를 따로 두고 있다. 예를 들어 워싱턴 대학교(University of Washington)에서는 ‘Community Engagement & Leadership Education(CELE) Center’⁴⁷⁾, 루즈벨트 대학교 (Roosevelt University)에서는 ‘Institute for Social Justice and Transformation’⁴⁸⁾, 코넬대학교(Cornell University)의 ‘Cornell Public Service Center’⁴⁹⁾, 로올라 대학교(Loyola University)의 ‘Center for Experiential Learning’⁵⁰⁾ 등 대부분의 대학교들이 담당 부서가 있거나 티칭 협력 센터 등에서 교수들이 ‘Service-Learning’ 수업을 할 때 필요한 자원을 지원한다.

(7) 미디어 기업과 언론사 주도의 미디어 리터러시 프로그램

미국의 분권화 되어 있고 자율적인 교육 시스템의 특성으로 1960년대부터 기업들과 언론사들은 미디어 교육 커리큘럼과 수업 자료 개발 등에 참여하며 큰 역할을 수행했다. 1990년대에는 기업에서 제작된 미디어 리터러시 커리큘럼의 진정성과 미디어 리터러시 기관에서 기업의 가입을 허용해줘야 하는지에 대한 찬반 논쟁이 가열되었다. 찬성하는 학자들과 교육자들은 기업들의 미디어 리터러시 교육 자료 개발이 홍보 목적으로 이용되거나 정부의 규제를 막기 위한

47) 출처: <https://cele.uw.edu/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

48) 출처: <https://www.roosevelt.edu/centers/misjt> 에서 2020년 11월 5일 인출.
(루즈벨트 대학교에서는 Transformational Learning 이라고 불린다.)

49) 출처: <https://psc.cornell.edu/> 에서 2020년 11월 5일 인출.

50) 출처: <https://www.luc.edu/experiential/service-learning/index.shtml> 에서 2020년 11월 5일 인출.

술수라고 볼 수도 있지만, 기업들이 미디어 리터러시를 위한 예산을 따로 확보하고 교육 자료를 개발해 배포하는 것에서 오는 이익이 더 크다고 주장했다. 하지만 반대파들은 미디어 리터러시 운동에서 미디어에 비판적인 관점을 지우고 미디어 리터러시 교육을 친기업적인 목적으로 이용할 수 있다는 것을 우려했다(Hobbs, 2016).

많은 우려와 두려움이 표명되었지만, 기업들의 미디어 리터러시 교육의 개입은 획일적이지 않았고, 다양한 접근법이 사용되었다. 신문사, 방송국, 광고 업계, 인터넷 업계에서 제작된 많은 교육 프로그램들은 미디어 콘텐츠, 구조, 제작과정에 대한 정보를 제공하고 있으며, 소비자 보호, 미디어 사용과 관련된 위험의 최소화, 창의적인 자기표현 및 활동 장려 등에 중점을 두고 있다. 또한 미디어 문화에 참여하는 것을 독려하며 미디어 산업의 문제점들과 도덕적인 문제들에 도전하도록 한다. 실제로 미디어 기업들이 주도한 여러 미디어 리터러시 교육 프로그램들은 시민들의 미디어 리터러시 역량을 향상하는 혁신의 원천이 되고 있다고 평가받는다(Hobbs, 2016).

표 II-6 기업의 후원으로 제작된 미디어 리터러시 교육 자료

제목	기관명	제작년도
Television in Today's World	National Association of Broadcasters	1961
Visual Learning	Kodak	1969
Creating Critical Viewers	ABC Television	1991
Know TV	National Association of Broadcasters	1961
Taking Charge of Your TV	National Cable Television Association	1997
Assignment: Media Literacy	Discovery Channel	1998
Messages & Meanings	Newspaper Association of America	2001
Adobe Youth Voices	Adobe	2006
Media Smart UK	Advertising Industry	2007
News Literacy Project	ABC News, Associated Press, BuzzFeed and others	2008

제목	기관명	제작년도
Google Digital Literacy & Citizenship	Google	2011
Common Sense Media	Comcast, Cox and others	2011
Pivot: Eyes Wide Open	Participant Media	2013

* 출처: Hobbs(2016), p.143.

르네 홉스 교수는 2016에 발표한 논문에서 기업들이 후원했거나 제작한 미디어 리터러시 교육 자료를 표로 정리했다(〈표 II-6〉 참고). 이 외에도 최근에는 마이크로소프트에서 제작한 디지털 리터러시 커리큘럼과⁵¹⁾ 뉴욕타임즈⁵²⁾에서 제작한 교육 자료들이 현장에서 많이 사용되고 있다. 르네 홉스 교수는 이에 대해 교사들이 기업이나 언론사의 관점을 이해하는 것이 중요하다고 지적했다. 예를 들어 뉴욕타임즈에서 개발한 미디어 리터러시 자료들은 수업시간에 효과적으로 사용될 수 있지만, 이 자료들은 결국 뉴욕타임즈를 좋아하게끔 구성되어 있다는 것을 교사들이 인식해야 한다. 또한 미디어 기업들은 저작권 관련 교육 자료들도 꾸준히 만들어 배포 해왔다. 비영리 단체인 ‘Creative Commons’⁵³⁾나 ‘Open Education Resources’⁵⁴⁾에서 제작된 자료들이 음반협회나 영화협회에서 제작된 자료들과 어떻게 다른지 인식하는 것이 중요하다(Hobbs, 2020, 화상 인터뷰).

(8) 미디어 교육을 위한 공영방송의 노력

미국 공영방송국인 PBS는 다양한 교육자료 개발로 그동안 미디어 교육을 이끌어 왔다. 우수한 역사를 자랑하는 PBS 교사(PBS Teacher) 사이트를 통해 여러 과목에서 사용할 수 있는 수업 자료를 배포해왔던 PBS는 2013년 ‘PBS 러닝 미디어(PBS Learning

51) 출처: <https://www.microsoft.com/en-us/digitalliteracy> 에서 2020년 11월 5일 인출.

52) 출처: <https://www.nytimes.com/section/learning/lesson-plans> 에서 2020년 11월 5일 인출.

53) 출처: <https://creativecommons.org/tag/lesson-plans/> 에서 2020년 11월 5일 인출.

54) 출처: <https://www.edutopia.org/open-educational-resources-guide> 에서 2020년 11월 5일 인출.

Media)⁵⁵⁾로 이름을 바꾸고 재정비했다. 누구나 무료로 사용할 수 있는 이 사이트에는 유치원부터 대학교까지 거의 모든 과목에 관한 수업 자료와 학습 자료가 올라와 있다. 모든 자료에는 어떤 과목의 무슨 핵심 역량을 다루는지 표시되어 있고, 구글 클래스룸(Google Classroom)과 바로 연결되는 링크가 포함되어 있다(윤지원, 2020). 또한 자체 유튜브 채널⁵⁶⁾에는 ‘유아 교육자들을 위한 연수(Learning with PBS Kids: PD for Early Childhood Educators),’ ‘사회 교사들을 위한 연수(PD for Social Studies Teachers),’ ‘미디어 리터러시 교사 연수(Empowering Media Creators: Media Literacy PD for Teachers)’ 등 교사들이 다양한 주제에 대해 배울 수 있는 비디오 시리즈가 올라와 있다.

유치원부터 초·중고등학교 교사들이 온라인상에서 연수를 받을 수 있는 ‘PBS 티처라인’(PBS Teacherline) 프로그램도 운영 중이다. 대학원 학점을 딸 수 있는 프로그램부터 각자의 속도와 스케줄에 맞춰 자유롭게 수강할 수 있는 수업까지 다양한 종류의 수업을 제공한다. 무료로 제공되는 유치원에서 미디어 제작을 가르치는 법을 배우는 수업인 ‘Thinking and Making with Media in PreK-2 Classrooms’, 1년 동안 본인 속도에 맞춰 수업을⁵⁷⁾ 들을 수 있는 서비스부터 300달러를 내면 의회도서관 자료를 사용하여 수업하는 법을 알려주는 강의까지(Teaching with Primary Sources from the Library of Congress)⁵⁸⁾ 다양한 수업을 선택하여 들을 수 있다.

5) 시사점

정부 주도의 교육 시스템이 아닌, 각 학교와 교사의 교육 자율권이 중요하게 여겨지는 미국의 상황을 한국에 그대로 적용하기에는 어려운 부분이 많다. 하지만

55) 출처: <https://kcts9.pbslearningmedia.org/> 에서 2020년 11월 4일 인출.

56) 출처: <https://www.youtube.com/user/pbslearningmedia> 에서 2020년 11월 5일 인출.

57) 출처: <https://www.pbs.org/teacherline/catalog/courses/INST1201/> 에서 2020년 11월 5일 인출.

58) 출처: <https://www.pbs.org/teacherline/catalog/courses/INST342/> 에서 2020년 11월 5일 인출.

미디어 교육을 이끄는 기관들의 실천을 살펴보면 한국에서 참고할 수 있는 부분들이 있다.

(1) 대학 연구소의 역할

미국의 미디어 교육의 발전은 대학교에 속해있는 연구소나 센터들이 이끌고 있다고 해도 과언이 아니다. 탄탄한 연구를 기반으로 제작된 커리큘럼을 ‘Service-Learning’이나 ‘공동체 기반 학습(Community based learning)’ 프로그램을 통해 실행하고, 필요한 내용들을 보완하고 수정해 나가며 이를 바탕으로 연구를 진행시킨다. 참여적 행동 연구(Participatory Action Research)에 기반을 둔 이 모델은 지역 사회의 미디어 교육 발전 뿐 아니라, 가장 최신 이슈와 사회적 맥락에 바탕을 둔 교사 연수와 커리큘럼 개발로 이어진다. 또한 대학 연구소에서 수시로 주최하는 무료 웨비나들은 멀리 있는 교사들과 학자들에게도 좋은 배움의 기회를 제공한다.

미국에서 디지털 리터러시에 대한 가장 많은 수업 자료를 개발하고 있는 커먼센스 미디어 역시, 기관 안에 박사급 연구원들이 다수 포진하고 있음에도 하버드 교육대의 ‘Project Zero’와 함께 디지털 시민성 교육 프로그램을 개발하고 있다. 미디어 교육이 센터나 기관 중심으로 이루어지고 있는 한국에서는, 미디어 교육 발전을 위한 대학의 역할뿐 아니라 센터와 기관이 대학과 어떻게 연계하여 단발적인 프로젝트가 아닌 지속적인 학문적 발전과 실천의 순환 구조를 형성할 수 있을지 고민해 봐야 할 것이다.

(2) 학부모들을 위한 자료

미국에서는 아이들을 위한 건강한 미디어 환경이 학교에서의 교육만으로 이루어질 수 없다는 공감대가 형성되어 있어 학부모들을 위한 자료와 지침서, 프로그램

이 많다. 예를 들어 커먼센스 미디어에서는 아이들이 접하는 대부분의 매체에 대해 연령과 주제별로 추천목록과 설명을 곁들이고 있다. 단순히 아이들의 미디어 사용을 지켜보라고 하기보다는, 아이들이 좋은 콘텐츠를 즐길 수 있도록 부모들이 도와주는 역할을 하게 해준다. 또한 부모들이 아이들의 연령별(2~4세, 5~7세, 8~9세, 10~12세, 13세 이상), 주제별(핸드폰, 스크린타임, 소셜미디어, 프라이버시와 온라인 안전, 테크놀로지와 배우기, 미디어 안의 폭력 등)로 알아야 하는 내용들을 정리해 두었다. 또한 틱톡, 'Roblox', 마인크래프트, 스냅챗, 'Fortnite' 등 아이들이 많이 사용하고 있지만 부모세대에서 익숙하지 않은 미디어들에 대한 구체적인 가이드도 제공한다.

이런 자료들이 온라인상에서만 존재하는 것이 아니다. 소아과에 연령별 정기검진을 받으러 가면 부모들이 알아야 하는 내용을 정리해서 나누어준다. 그 시기 아이들의 특징, 부모들이 조심해야 할 것, 권장하는 내용, 올바른 식습관을 위한 조언, 아이들과 상호작용하는 법 등이 적혀 있는데, 그 중 한 가지 내용이 아이들의 미디어 사용이다. 미국 소아과 협회에서 그 연령의 아이들의 스크린 타임과 미디어 사용에 대해 어떻게 권장하는지 나와 있고, 또 아이들과 미디어 사용을 어떻게 해야 할지 구체적인 설명되어 있다. 따라서 모든 부모들이 아이들의 미디어 사용에 대한 지침을 접하게 된다. 도서관에서 진행되는 디지털미디어 교육 프로그램들 중에 학부모들을 대상으로 하는 프로그램 역시 쉽게 찾아볼 수 있다.

이렇게 미디어 교육이 학교와 기관에서만 이루어지는 것이 아니라 학부모들도 미디어 교육의 중요한 주체라는 인식이 필요하다. 또한 양육자가 단순히 컴퓨터나 전화기 사용시간을 확인하는 것에 그치는 역할을 넘어, 가정 안에서 건강한 미디어 사용을 통해 아이들이 좋은 콘텐츠를 접할 수 있도록 돕기 위해서는 다양한 매체와 콘텐츠에 대한 가이드라인이 필요하다. 또한 미국 소아과에서 모든 부모들이 연령에 맞는 적절한 미디어 사용에 대해 안내를 받듯이, 모든 부모들이 필요한 내용을 받을 수 있는 소통 방법 역시 고민해 보아야 할 것이다.

(3) 도서관 사서의 역할

선진화된 학교 도서관과 공공 도서관을 통한 미디어 교육과 사서들의 역할도 참고할 만한 부분이다. 이미 많은 업무에 시달리는 교사들에게 새로운 것을 배우고 수업에 적용하는 것은 큰 부담으로 다가올 수 있다. 도서관 사서들이 미디어 교육을 담당해주고, 과목별로 접목할 수 있는 부분들을 찾아 알려주고, 또 그 부분의 수업을 직접 맡아하기도 하는 이 모델은 미디어 교육에 대한 교사들의 부담을 줄여준다. 또한 이 접근법은 미디어 교육을 한 과목으로 다룰 수도 있게 하면서, 동시에 여러 과목 안에 미디어 교육을 접목시켜 준다.

공공 도서관 사서들의 미디어 교육은 어린이들과 학생들이 학교 밖에서 미디어 교육을 접하게 할 뿐 아니라, 가정 안에서 디지털 기기 사용이 어려운 학생들이 숙제와 필요한 공부를 할 수 있도록 도와 '미디어 접근' 문제의 해결도 도와준다. 또한 성인들을 위한 미디어 교육 프로그램을 통해 아이들을 돌보는 양육자들이 필요한 정보를 접할 수 있도록 할 뿐 아니라, 일반 성인들의 미디어 리터러시 능력을 키워주는 다양한 프로그램도 제공한다. 이렇게 도서관 사서들을 통한 미디어 교육의 실천과 발전은 모든 이들이 미디어 교육을 접하게 할 뿐 아니라, 학업 격차로도 이어지는 디지털 격차 해소에 좋은 대안이 될 수 있다.

(4) 여러 과목 안에서 행해지는 미디어 교육

디지털미디어 교육이 독립된 교과로 행해지는 경우도 있지만, 이 경우에도 학생들은 여전히 다른 과목 수업 속에서 미디어 교육을 접하게 된다. 영어, 역사, 과학, 사회, 예술, 음악 등의 과목에 디지털 및 미디어 리터러시 관련된 교육 표준이 있어 각 수업 안에서 주제에 맞게 메시지를 비판적으로 분석하고 창작활동을 한다. 이렇게 여러 과목 안에 스며들어간 미디어 교육은 학생들이 다양한 매체와 텍스트에 대해 비판적으로 분석할 수 있도록 하는 이점이 있다.

(5) 특수교육과 미디어 리터러시

디지털 리터러시 법안(Digital Literacy Act)은 아직 통과되지 않았지만, 이 법안에 포함된 각 주별로 조직해야 하는 이사회(advisory council)에 특수교육 전문가와 특수교육 교사를 반드시 포함 시키도록 한 것 역시 주목할 만한 부분이다. 장애 아동 및 청소년들의 특성과 교육에 대해 익숙하지 않은 미디어 교육 전문가들이 놓칠 수 있는 부분들에 대해 특수교육을 연구하는 학자와 교사를 모두 포함함으로써, 학계와 현장의 입장과 목소리를 모두 담을 수 있도록 했다. 현재 장애인들을 위한 미디어 리터러시에 대한 미국 안에서의 논의는 ‘미디어 접근’에 치우치고 있어, 이런 ‘미디어 접근’을 가능하게 하는 대기업 주도의 테크놀로지 발달에 중점이 맞춰지고 있는 현실이다. 하지만 모든 주의 미디어 리터러시 이사회에 특수교육 교사와 전문가들이 참여하는 것을 시작으로 좀 더 다양한 논의와 교육 프로그램의 발달을 기대해 볼 수 있다. 한국 미디어 교육계 역시 보이는 신체적 장애(visible disability)뿐 아니라, 학습 장애, 우울증 등과 같은 보이지 않는 장애(invisible disability)까지 다양한 장애의 스펙트럼을 인식하고 이들이 미디어 교육 안에서 소외되지 않을 수 있도록 고민해야 할 것이다.

(6) 각 학교의 자율성 보장

미국과 한국 교육 시스템의 가장 큰 차이는 바로 각 학교와 교사들이 가지고 있는 자율성일 것이다. 국가 주도의 교육제도를 가지고 있는 한국에서 각 지역별로 교육정책을 정하고 교사의 자율성이 보장되는 미국의 시스템을 그대로 적용하는 것은 무리일 것이다. 하지만 각 지역과 학교의 필요가 다를 수 있다는 것을 인정하고, 정부가 정해놓은 커다란 틀 안에서 각 학교가 세부 내용을 정하게 하는 것도 고민해 볼 수 있다. 예를 들어 학교 및 도서관 정보통신 지원기금 프로그램(E-rate program)은 차단 프로그램을 사용해야 한다는 지침을 정하지만, 어떤 웹사이트나 애플리케이션을 차단해야 하는지에

대해서는 각 학군(School District)이나 학교가 선택하도록 한다. 따라서 학교의 교육 프로그램에 따라 유튜브를 적극적으로 활용하는 곳도 있고, 유튜브를 차단한 곳도 있다. 'E-rate' 자금을 받기 위해서는 디지털 시민성 교육을 해야 한다는 조항이 있지만, 어떻게 그 교육을 실행할지에 대해서는 각 학교가 정하게 한다. 이렇게 유연성 있는 정책의 실행은 학교와 교사들이 학생들의 필요와 특성에 맞는 교육에 대해 고민하고 실천할 수 있는 기회를 줄 것이다.

(7) 탈중앙화 시스템의 한계를 드러낸 팬데믹

이렇게 각 학교의 자율성이 긍정적인 교육적 효과를 줄 수도 있지만, 동시에 이번 코로나 사태는 미국의 탈중앙화 교육 시스템의 한계를 여실히 드러내기도 했다. 컨트롤 타워가 전무한 상황에서 교육의 공백이 그 어느 때 보다 심해졌고, 교사와 학교의 상황 및 대응방법에 따라 학생들의 수업의 질도 천차만별로 커져 그 어느 때 보다 학습 격차도 커지고 있다. 구글, 마이크로소프트, 커먼센스 미디어 등이 원격수업에 도움이 될 수 있는 수업자료와 지원을 제공하고 있지만, 교사들에 따라 이런 자원들의 활용도가 다르고 가정 안에서의 미디어 환경에 따라 학습 환경의 큰 차이를 보이고 있다. 많은 학교들이 면대면 수업을 게시했지만 학교 안에서 감염이 점점 늘고 있고, 이에 대한 대응을 전혀 못 하고 있는 상황에서 미국은 현재 가장 많은 코로나 확진자와 사망자가 발생한 나라가 되었다. 따라서 한국의 정부 주도 교육제도가 주는 이점을 최대한 살리면서 각 학교와 교사의 자율성을 보장해 줄 수 있는 방안을 함께 고민해 보아야 할 것이다.

2. 호주

호주 미디어 교육 및 미디어 교육 정책에 관하여 연구 대상인 어린이와 청소년 관련 내용에 초점을 맞춰 정리했다. 정부 정책안, 대학 보고서, 논문, 교육과정, 교수학습 자료, 웹사이트, 기사 등의 문헌 탐구와 더불어, 호주 아톰(ATOM, Australian Teachers of Media)의 전 회장이자, 현재 퀸즈랜드공과대학교(Queensland University of Technology)의 교수인 마이클 데주아니(Michael Dezuanni)의 인터뷰⁵⁹⁾를 토대로 내용을 보강하고, 필요한 경우 답변을 그대로 실었다.

1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태

(1) 미디어 이용 시간 및 기기 보유

호주는 한국 달리 청소년 미디어 이용 시간에 관한 대규모 조사가 실시되지 않고, 이를 연례적으로 분석하는 보고서 또한 찾아보기 힘들다(Dezuanni, 2020, 화상 인터뷰). 따라서 다양한 기관에서 발간한 보고서를 토대로 그 추이를 파악할 수 있다. 호주 청소년의 종단연구를 수행하는 LSAC(The Longitudinal Study of Australian Children)의 2016년 보고서에 따르면 2015년 호주 아동 및 청소년들(4~13세)의 스크린 타임(screen time)은 연령이 늘어남에 따라 꾸준히 증가하여, 12~13세 아동들이 주중 평균 200분, 주말 평균 250분을 미디어 이용에 할애하고 있다(Yu & Baxter, 2016). 연령에 따른 미디어 사용 증가는 기술의 급속한 발전과 휴대가 간편한 미디어 기기들의 보급으로 인한 것으로 보고 있다.

호주 연방 기구로서 미디어 서비스와 통신에 대한 규제 권한을 갖는

59) 인터뷰는 2020년 8월 21일 오전 9시~ 11시(한국시간 기준)에 Zoom을 통한 화상으로 이뤄졌다. 사전에 이메일을 통해 질문지를 발송하였으며, 인터뷰를 통해 호주 청소년들의 미디어 이용 실태, 미디어 교육 정책, 현재의 호주 미디어 교육 등에 대해 전체적인 호주의 미디어 교육 및 관련 정책에 대해 심도 깊은 이야기를 나눴다.

ACMA(Australian Communications and Media Authority)가 2020년에 발행한 보고서를 통해 청소년들의 미디어 기기 보유 현황 및 이용 유형을 파악할 수 있다. 호주 6~13세 청소년들의 휴대전화 보유 현황은 2015년 이래 꾸준히 증가하여 2020년에는 46% 청소년들이 자신의 기기를 가지고 있거나 사용할 수 있었다. 하지만 연령별로는 차이가 두드러졌다. 12~13세 청소년들의 경우에는 82%, 10~11세에는 46%이지만, 8~9세에는 31%, 6~7세의 경우에는 25%에 머물렀다. 여학생들(48%)이 남학생들(45%)에 비해 휴대전화를 더 가지고 있었다(ACMA, 2017).

ACMA의 2017년 보고서⁶⁰⁾에서는 호주 청소년들을 둘러싼 멀티미디어 환경에 대해 알 수 있다. 본 연구는 0~14세의 아이들과 그들의 보호자(교사, 보육 담당자, 부모)를 대상으로 설문을 통해 이뤄졌다. 청소년들은 평균 3.2개의 미디어 기기를 통해 TV를 시청하고 있으며, 미디어 기기는 TV, 태블릿PC, DVD, 테스트탑, 스마트폰, 노트북, 콘솔게임기(플레이 스테이션, 엑스박스, 위 등), 이동식 콘솔 게임기 등으로 다양했다. 또한 이들 기기를 통해 평균 2.9개의 플랫폼을 통해 콘텐츠를 접하는 것을 확인할 수 있었다. 유튜브와 같은 무료 콘텐츠를 가장 많이 접하고 있었으며, 넷플릭스와 같은 온라인 구독 플랫폼, TV, Catch-up service⁶¹⁾ 등이 뒤를 따랐다.

따라서 호주 청소년들의 개인 미디어 기기 접근 비율은 꾸준히 증가되고 있으며 동시에 한 개인이 다중의 미디어 기기를 통한 다양한 플랫폼을 활용하는 멀티미디어 환경에서 미디어 콘텐츠를 즐기고 있으며, 미디어 이용 시간도 점차적으로 늘어나는 경향을 확인할 수 있다.

(2) 미디어 이용 실태

청소년들의 미디어 이용은 나이에 따라 다르게 나타났다⁶²⁾. 6~9세의 경우에는

60) Children's television viewing and multi-screen behaviour(ACMA, 2017)로서 아동 및 청소년들의 TV시청에 관한 설문조사이지만, TV를 보는 다양한 경로 및 플랫폼에 관한 내용이 포함되어 아동 및 청소년들을 둘러싼 미디어 환경을 멀티미디어적 관점에서 추론해 볼 수 있다.

61) 일종의 '다시보기' 서비스이다. 출처: <https://www.tvcatch-up.com.audptj> 에서 2020년 11월 9일 인출.

게임, 사진·영상 촬영, 앱을 주로 이용하는 것으로 나타났으며, 이외의 용도로 사용하는 것은 상대적으로 낮았다. 10~11세 청소년도 게임, 사진·영상 촬영, 앱을 주로 사용하지만, 그 이외에도 전반적으로 다른 목적의 미디어 이용이 증가했음을 알 수 있다. 12~13세의 경우 메시지 수신·발신, 사진·영상 촬영, 앱 사용을 가장 많이 사용했으나, 전반적으로 다양한 양상으로 모바일 기기를 사용하는 것으로 나타났다(〈표 II-7〉 참조).

표 II-7 호주 청소년의 연령별 미디어 이용⁶³⁾

(단위 %. 괄호 안 숫자는 연령 내 순위)

구 분	6 ~ 9세	10 ~ 11세	12 ~ 13세
게임	68(1)	71(1)	74(6)
사진 · 영상 촬영	57(2)	67(2)	80(2)
앱 사용	54(3)	67(2)	78(3)
음악 듣기	39(5)	55(5)	72(7)
가족에게 전화 걸기	42(4)	55(5)	77(4)
가족에게 걸려온 전화 받기	35(6)	52(7)	77(4)
인터넷	25(8)	46(8)	61(10)
메시지 수신 · 발신	26(7)	64(4)	85(1)
사진을 포함한 메시지 수신 · 발신	20(9)	46(8)	65(9)
친구에게 전화	13(10)	42(10)	69(8)

* 출처: <https://www.acma.gov.au/publications/2020-12/report/kids-and-mobiles-how-australian-children-are-using-mobile-phones> 에서 2020년 12월 29일 인출.

또한 이용 목적은 성별(gender)에 있어서 다르게 나타났다. 남학생의 경우에는 게임(73%)이 가장 높게 나타났고 뒤이어 앱사용(67%), 사진·영상촬영(65%), 가족

62) 출처: <https://www.acma.gov.au/publications/2020-12/report/kids-and-mobiles-how-australian-children-are-using-mobile-phones> 에서 2020년 12월 29일 인출.

63) 6~9세 298명, 10~11세 353명, 12~13세 526명에게 “지난 4주간 휴대전화로 무엇을 하였습니까?”에 관한 설문결과이다.

에게 전화걸기(59%) 순으로 나타났다. 반면에 여학생의 경우에는 사진·영상촬영(75%)이 가장 높았으며, 다음으로 게임(70%), 앱사용(69%), 메시지 수신·발신(65%), 음악듣기(64%)로 나타났다. 흥미로운 것은 정도의 차이는 있지만, 성별에 관계없이 청소년들인 스마트폰을 게임, 앱사용, 사진·영상촬영에 활용하고 있었다. 반면에 인터넷 접속, 친구에게 전화, 사진을 포함한 메시지 수신·발신은 남녀 모두 가장 적게 이용하고 있었다(〈표 II-8〉 참조).

표 II-8 호주 청소년의 성별 미디어 이용⁶⁴⁾

(단위 %. 괄호 안 숫자는 연령 내 순위)

구 분	남학생	여학생
게임	73(1)	70(2)
사진 · 영상 촬영	65(3)	75(1)
앱 사용	67(2)	69(3)
메시지 수신 · 발신	59(4)	65(4)
가족에게 전화 걸기	59(4)	64(5)
음악 듣기	53(7)	64(5)
가족에게 걸려온 전화 받기	56(6)	60(7)
인터넷	45(8)	48(10)
사진을 포함한 메시지 수신 · 발신	43(9)	51(8)
친구에게 전화	42(10)	49(9)

* 출처: <https://www.acma.gov.au/publications/2020-12/report/kids-and-mobiles-how-australian-children-are-using-mobile-phones> 에서 2020년 12월 29일 인출.

청소년들의 성별에 따른 미디어 이용의 차이는 다른 보고서에서도 확인할 수 있었다(Yu & Baxter, 2016). LSAC의 연례보고서에서는 남학생이 게임, 컴퓨터 이용, 과제를 위한 사용, SNS 및 온라인 의사소통 순으로 사용하고 있는 반면에, 여학생은 컴퓨터 이용, 게임, SNS·온라인 의사소통, 과제 순으로 사용하고 있었다.

64) 남학생 525명, 여학생 652명을 대상으로 “지난 4주간 휴대전화로 무엇을 하였습니다가?”에 관한 설문결과이다.

남학생은 상대적으로 게임을 보다 많이 이용하는 반면, 여학생은 컴퓨터 이용, 과제, SNS·온라인 의사소통을 더 많이 이용하고 있었다(〈표 II-9〉 참조).

표 II-9 호주 청소년의 성별에 따른 미디어 이용 시간 차이

(단위 분, 괄호 안 숫자는 성별 내 순위)

구 분	이용 시간	
	남학생	여학생
컴퓨터 및 전자 게임	161(1)	56(2)
게임을 제외한 컴퓨터 이용	74(2)	106(1)
과제	24(3)	45(4)
SNS, 온라인 의사소통	23(4)	46(3)
기타 스크린 타임	485	411

* 출처: Yu & Baxter(2016). p.115의 〈Table 5.8〉을 표로 재정리함.

(3) 가정적 요인에 따른 미디어 이용

청소년 미디어 이용에 있어서는 가정적 요인도 작용하고 있었다. 가정의 경제적 배경에 따라 미디어 기기 보유에 있어 흥미로운 차이를 발견됐다⁶⁵⁾. 2019년 가정의 사회경제적 수준을 20%씩, 5단계로 나누어 청소년의 모바일 기기 소유 및 이용 가능 현황을 살펴보았다. 그 결과 가장 소득이 낮은 그룹 가정의 청소년들의 휴대전화 소유 비율이 37%로 가장 높았으며, 소득이 높은 그룹으로 올라갈수록 비율은 오히려 감소하였다. 다만, 가장 소득이 가장 높은 그룹에서는 비율이 반등하여 34%가 휴대전화를 소유하고 있는 것으로 드러났다. 여기서 한 가지 흥미로운 점은 소득이 높은 집단일수록, 청소년들 개인기기 소유를 허용하지는 않지만, 기기에 접근할 수 있는 환경은 조성해 준다는 것이다. 조사 항목 중 자신의 기기를 지니고 있지는

65) 출처: <https://www.acma.gov.au/publications/2020-12/report/kids-and-mobiles-how-australian-children-are-using-mobile-phones> 에서 2020년 12월 29일 인출.

않지만, 기기에 접근 가능 여부를 묻는 물음에 대해 소득이 높아질수록 그 비율이 증가함을 알 수 있었다(〈표 II-10〉 참조).

표 II-10 사회경제적 지위에 따른 호주 청소년(6~13세)의 휴대전화 보유 현황

(단위 %, 그룹1:상위 0~20%, 그룹2:상위 21~40%, 그룹3:상위41~60%)

구 분	1그룹	2그룹	3그룹	4그룹	5그룹
자신의 휴대전화 소유	34	31	31	33	37
본인의 휴대전화는 없지만 사용가능	11	18	14	15	12
휴대전화를 사용할 수 없는 환경	55	52	56	52	51

* 출처: <https://www.acma.gov.au/publications/2020-12/report/kids-and-mobiles-how-australian-children-are-using-mobile-phones> 에서 2020년 12월 29일 인출.

이와 함께 가정의 요인으로 부모의 교육 수준도 청소년들의 미디어 이용 시간에 영향을 끼쳤다(Yu & Baxter, 2016). 12~13세의 부모들의 대상으로 살펴본 결과, 고학력 부모의 자녀들의 경우 상대적으로 미디어 사용 시간이 적었으며, 사용 목적에 있어서도 저학력 부모의 자녀들에 비해 여가보다 과제에 더 많은 시간을 할애하고 있다(〈표 II-11〉 참조).

표 II-11 부모의 교육 수준에 따른 자녀의 미디어 이용 시간

구 분	평일 이용 시간		주중 이용 시간	
	저학력	고학력	저학력	고학력
컴퓨터 및 전자 게임	48	42	66	57
과제	14	21	16	21
SNS, 온라인 의사소통	19	14	17	16
기타 스크린 타임	201	187	258	239

* 출처: Yu & Baxter(2016). p.117.

2) 학교 및 학교 밖 교육 환경

(1) 교육과정 속 미디어 교육

호주의 미디어 리터러시 교육은 1920년대 시작되었다. 미디어에 대한 아이들의 노출이 증가하자, 사회적으로 미디어의 부작용에 대한 우려가 증가하였다. 이에 1927년 호주 왕립 위원회(Australian Royal Commission)에서는 아이들의 삶에서 영화가 어떤 영향을 끼치는지 파악하고자 하였다. 적지 않은 교사, 교회, 공동체 지도자들은 영화가 학생들에게 교육적으로 바람직한 내용에 노출시킬 수 있음을 강조하였다. 하지만 많은 이들은 영화가 학생들에 끼치는 부정적인 영향-아이들에게 부적절한 내용, 신체 발달에 관한 부정적 영향-을 주장하였다. 이에 위원회는 어린이 영화의 긍정적, 부정적인 측면 모두를 고려하여 학교에서 영화를 이해하고 제작하는 수업을 위한 점진적인 기준을 마련하였다(Dezuanni, 2019).

이후 호주의 미디어 교육은 영화를 중심으로 각 지역별로 별도의 미디어 교육과정을 실시하다, 1990년대부터 국가 수준의 교육과정을 지향하였다(한국언론진흥재단, 2018). 2008년 멜버른 선언(Melbourne Declaration on Educational Goals for Young Australians)을 통해 호주 청소년 교육의 공통적인 목표를 도출하였으며, 리터러시를 주요한 핵심 영역으로 보고 학교에서 범교과적으로 생각하고, 디지털 기술을 사용하고 의사소통하는 것을 개발해야 함을 강조하였다.

멜버른 선언을 토대로 만들어진 국가 수준 교육과정은 8개의 학습영역(모국어, 수학, 과학, 인간과 사회과학, 예술, 기술, 건강과 체육, 언어), 7개의 핵심역량으로 이뤄졌다. 일곱 개 핵심역량 중 하나가 '리터러시(literacy)'이며, 모국어(English) 및 예술(Art)에서 직접적으로 다뤄지고 있다. 모국어에서는 텍스트의 초점을 맞추어 텍스트의 형식 및 구조에 따라 의미가 어떻게 형성되었는지를 학습한다(정현

선·박유신·전경란·박한철, 2015). 예술교과에서는 다양한 미디어를 대상으로 미디어 기술을 활용한 의사소통 과정에 초점을 두고 있다.

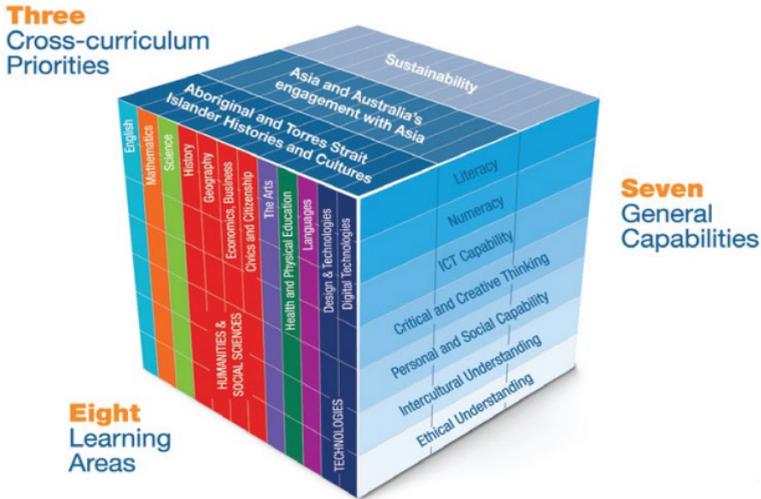


그림 11-2. 호주 국가 수준 교육과정의 구조

* 출처: <https://www.acara.edu.au/docs/default-source/cm/review-of-f-10-australian-curriculum.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.

모국어 교육과정에서의 미디어 교육

모국어 교육은 학생들이 더욱 복잡해지는 말하기 상황 및 복합양식 텍스트에 기반한 쓰기가 이뤄지는 환경에서 정확하고 유창하게 자신의 목적에 맞게 듣고(listen), 읽고(read), 말하고(speak), 보고(view), 쓰고(write) 창작(create) 및 반성(reflection)하는 것을 목표로 한다(ACARA, 2016a). 호주의 모국어 교육과정에는 미디어 교육을 실천할 수 있는 멀티리터러시 관점이 반영되어 있다. 즉, 리터러시를 글자 중심의 읽기(read)와 쓰기(write)로 보지 않고, 이미지, 소리, 영상을 이해(listen, view)하고 표현(create)하는 개념으로 보고 있다. 이는 모국어 교과 학습

주제(Key ideas)인 ‘텍스트’의 정의에서도 다시금 강조된다. 텍스트를 의사소통의 수단으로 보고, 인쇄매체뿐만 아니라 디지털, 온라인 형식으로도 표현될 수 있는 것으로 보았다. 예를 들어 컴퓨터나 영화에서 나타난 이미지, 사운드트랙, 구어 등을 학습의 자료가 되는 텍스트로 정의하였다.

모국어 교과와 내용 체계(structure)는 언어, 문학, 리터러시의 3개의 상위영역(Strands)과 하위영역으로 구성되어졌다. 특히 ‘텍스트 창작하기’에서 손글씨뿐만 아니라, 소프트웨어를 활용한 글쓰기를 제시하고 있으며, ‘텍스트 구조와 조직’에서는 지면과 화면의 개념, ‘생각 표현하기’에서는 시각언어를 학습 내용으로 제시하며 미디어 교육이 적극적으로 실현될 수 있는 근거를 마련해 주었다.

표 II-12 호주 모국어 교과 내용 체계

구 분	상위 영역		
	언어	문학	리터러시
하위 영역	언어의 변화	문학과 맥락	맥락 속 텍스트
	상호작용을 위한 언어	문학 감상	타인과 상호작용하기
	텍스트 구조와 조직	문학 관찰하기	상호작용, 분석 및 평가하기
	생각 표현하기	문학창작	텍스트 창작하기
	발음과 단어	-	-

* 출처: ACARA(2016a). pp.8-9의 <Table 1>을 표로 재정리함.

예술 교육과정에서의 미디어 교육

예술교과는 미디어 아트(media art), 춤(dance), 연극(drama), 음악(music), 비주얼 아트(visual art) 5개 과목으로 구성되어 있으며, 미디어 교육은 미디어 아트에서 직접적으로 이뤄진다. 미디어 아트에서 다루는 예술은 순수 예술이 아닌 학생들이 삶에서 접하는 미디어와 그 콘텐츠를 복합 양식적 관점에서 다룬다(박유신, 2017). 이와 같은 견해는 교육과정에서도 강조된다. 교육과정에서 미디어 아트는 ‘TV, 영화, 비디오, 신문, 라디

오, 비디오 게임, 인터넷에서 이루어지거나 말해지는 이야기와, 세상을 어떻게 재현하는 지에 대한 과목⁶⁶⁾이라고 진술되어 있다.

미디어 아트 목표는 크게 4가지이다. 첫째는 학생들을 둘러싼 풍부한 미디어 문화와 의사소통 실천을 해석하고 실험하는 것, 그리고 참여를 통한 즐거움과 자신감을 얻는 것이다. 둘째는 창의적이고 비판적인 사고를 하며 생산자와 소비자 관점에서 미디어를 탐구하는 것이다. 셋째는 다양한 청중에게 아이디어·개념·이야기를 표현하기 위해 이미지·텍스트·사운드를 탐구하며 심미적 지식과 호기심을 얻는 것이다. 마지막으로 발전하는 지역과 글로벌 미디어 문화에 적극적으로 참여하기 위한 지식과 이해를 갖추는 것이다. 목표에서 알 수 있듯이, 미디어 아트는 학생들의 미디어 관련 경험을 인정하고 미디어 텍스트를 분석하며 다양한 미디어 기기를 활용하여 미디어 텍스트를 제작하는 기회를 제공하고 있다.

Dezuanni(2019)는 분석과 제작을 동시에 강조하며 체계적인 교육과정을 구성하는 것이 호주 미디어 아트 교육과정의 가장 큰 장점 중 하나라고 보았다. 미디어 제작은 크게 ‘디자인, 제작, 공유 및 배포(distribute)’의 단계로 이뤄진다. 분석이 이뤄지는 미디어 반응은 ‘탐색, 보기(view), 분석, 미디어 문화의 참여’로 이루어진다. 분석과 제작 활동은 아래의 내용 체계를 통해 정교화되며 교실에서 실천된다.

하지만 미디어 아트 과목을 통한 체계적인 미디어 교육이 실현될 수 있었지만, 한편으론 미디어 교육을 미디어 아트로만 국한시켜 보는 단점도 존재한다. 때문에 미디어 교육에서 새롭게 제기되는 문제들, 변화하는 미디어 환경의 미디어 교육에 대해서 적극적으로 대체하지 못하고 있다. 더불어 교육과정이 문서상으로는 체계적으로 정비되어 있지만, 실제 실현되는 과정에서 주별로 이를 해석하고 실천하는

66) Media arts involves creating representations of the world and telling stories through communications technologies such as television, film, video, newspapers, radio, video games, the internet and mobile media
(출처: <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/the-arts/media-arts/rationale/>에서 2020년 9월 23일 인출.)

정도가 달라, 교실에서 실행되는 미디어 교육과는 차이가 있을 수가 있다는 점이 한계로 지적된다(Dezuanni, 2020, 화상 인터뷰).

표 II-13 호주 미디어 아트 과목 내용 체계

영역	내용	
지식	핵심 개념	미디어 언어, 기술, 기관, 수용자, 재현
	기술적·상징적 요소	기술·상징적 요소(구성, 공간, 소리, 움직임, 소리, 빛)는 서로 다른 공간과 형식 안에서 특정한 목적을 위해 함께 작용한다.
	이야기 원칙	미디어 아트의 내용적 요소는 이야기 원칙(의도, 인물, 배경, 관점, 장르적 관습)을 통해 결합되고 형성된다.
	관점	의미를 생성하고 수용하는 과정에서 학생들은 의미가 다양한 관점으로부터 만들어지며, 상이한 세계와의 만남을 통해 이러한 변화가 발생한다는 것을 배운다.
	형식	영화, 뉴스, 다큐멘터리, 광고, 뮤직비디오, 애니메이션, 비디오 게임의 형식을 분석하고 제작하며, 각각의 장르가 역사적으로 어떻게 형성되었고 목적, 관습, 기술의 발전에 따라 만들어졌는지 이해한다.
기능·기술·과정	미디어 제작은 '제작 전 단계(개요작성, 스토리보드 디자인하기, 계획하기, 조사)', '제작단계(녹음, 연출)', '제작 후 단계(믹싱, 편집, 레이아웃, 공유 및 배포)'로 이루어진다. 학생들은 지식의 내용 요소를 활용하여 제작한다.	
재료	미디어 제작과정에서 학생들이 사용하는 장비, 소품, 의상	

* 출처: ACARA(2016c). pp.100-101의 내용을 표로 재정리함.

(2) 교육과정 속 디지털 기술 교육

미디어 환경이 디지털로 급속하게 바뀔에 따라 호주에서도 디지털 미디어 환경에서 새롭게 떠오르는 미디어 교육 관련 주제를 교육과정 안에서 다루고 있다. 청소년들의 과도한 미디어 이용 문제, 온라인 안전 문제, 개인정보, 사이버 괴롭힘 등의 문제와 함께, 디지털 미디어의 속성인 데이터에 대한 이해, 기술과 사회화의 관계 등을 '기술(Technologies)' 교과와 '건강과 체육(Health and Physical Education)' 교과에서 다루지고 있다.

‘기술’ 교육과정에 나타난 디지털 미디어 교육

‘기술’ 교과는 ‘디자인과 기술(Design and Technologies)’, ‘디지털 기술(Digital Technologies)’ 과목으로 구성된다. ‘디자인과 기술’ 과목에서 학생들은 디자인적 사고(design thinking)와 기술을 활용하여 실질적 요구가 존재하는 상황 속 문제를 해결하는 방법을 배운다. ‘디지털 기술’ 과목에서는 컴퓨팅 사고(computational thinking)와 정보 시스템을 이용하여 디지털 문제를 해결하고 실천하는 것을 배운다. 기술 교과의 목표는 6가지 중, ‘지속가능한 미래 사회를 위한 해결책, 기술 및 디자인 관련 직업의 역할과 책무성을 이해하고 사회에 공헌하는 방법 이해’는 디지털 미디어에서 발생하는 문제들과 직접적인 연관이 있다.

표 II-14 호주 디지털 기술 과목에 나타난 ‘안전’ 관련 내용 요소

영역	내용 요소
평가하기	어떻게 사람들이 안전하게 공공정보 시스템을 이용하여 정보를 얻고, 소통하는지 탐색하기(ACTDIP005).
협력과 관리하기	정보 시스템을 이용하여 생각과 정보를 조직하거나 만들고, 안전한 온라인 환경에서 이를 아는 사람에게 공유하기(ACTDIP006). 안전 및 사회적 맥락을 고려하여 온라인에서 공동으로 아이디어와 정보를 만들고 전달하는 프로젝트를 계획하고 관리하기(ACTDIP032). 안전, 사회적 상황 및 법적 책임을 고려하여 아이디어와 정보를 온라인으로 공유하기 위한 상호작용이 가능한 해결책 만들기(ACTDIP043). 반복적이고 협력적인 방식을 사용한 프로젝트를 계획하고 관리하고, 위험을 식별하고 안전과 지속 가능성을 고려하기 (ACTDIP044).

* 출처: ACARA(2016b). p.103, p.124, p.131, p.132의 내용을 표로 재정리함.

핵심 개념에서도 ‘안전(Safety)’을 주요한 개념으로 포함하고 있다. 기술에 관한 학습이 이뤄지는 과정에서 위험을 식별(identifying)하고 관리(managing)하는 것을 기술의 안전한 사용으로 본다. 보다 구체적으로는 기술이 사용되는 맥락에서 온라인 안전, 잠재적으로 위험한 자료·도구·장비(materials, tools, equipment)의 사용에 관한 것, 데이

터 보안, 온라인상의 윤리적 문제들에 대해 다룬다. 안전은 디지털 기술의 ‘평가하기(Evaluating)’와 ‘협력·관리하기(Collaborating and managing)’에서 다뤄진다. 안전을 디지털 미디어 환경을 이루는 주요한 요인으로 바라보고, 문제 해결 과정에서 ‘안전’의 관련 요소를 어떻게 고려해야 하는지에 초점을 맞추고 있다.

‘건강과 체육’ 교육과정에 나타난 디지털 미디어 교육

‘건강과 체육’ 교과는 학생들의 건강을 신체적 범주에 제한하지 않고, 몸과 정신을 모두 아우르는 개념으로 바라본다. ‘건강과 체육’ 교과를 통해 자신들의 감각을 강화하고, 충만함(satisfying)을 만들고 관리하며, 존중하는 관계(respectful relationship)를 발전시키는 것을 목적으로 한다. 즉, 보다 안전하고 자신의 삶의 질을 높이기 위한 방법을 학습하게 된다. 5개의 교육 목표 중 두 번째 목표는 이와 관련이 깊다. 두 번째 목표는 개인적·행동적·사회적·인지적 기술과 전략을 사용하고 개발하여 이를 통해 정체성, 삶의 질 향상을 촉진하고, 배려하는 관계를 관리하고 구축하는 것을 지향한다. 디지털 미디어와 관련된 내용은 12개의 집중 영역(focus area)⁶⁷⁾ 중 ‘안전(safety)’ 영역에 포함되어 있다. ‘안전’ 영역에서는 학생들이 일상생활에서 마주치는 다양한 안전에 관한 주제들을 다루며, 이를 통해 학생들이 위험을 관리하고 안전에 관한 올바른 결정을 내려 자신과 주위 친구들을 지킬 수 있게 한다. 학생들이 사이버 괴롭힘을 포함하여 온라인에서 안전하게 지낼 수 있는 실천적인 방법들에 대한 내용이 제시되어 있다.

67) 알코올과 약물(Alcohol and other drugs), 음식과 영양(Food and nutrition), 신체적 활동의 장점(health benefits of physical activity), 정신건강과 웰빙(mental health and wellbeing), 관계와 성(relationships and sexuality), 안전(safety), 활동적인 경기와 작은 게임(active play and minor game), 도전과 모험 활동(challenge and adventure activities), 기본적인 움직임 기술(fundamental movement skills), 게임과 스포츠(game and sports), 장기적 신체 활동(lifelong physical activities), 리드미컬하고 표현적인 활동(rhythmic and expressive activities).

표 II-15 '건강과 체육' 교과와 '안전' 영역 관련 주제

- 학교에서의 안전
- 집, 학교, 동네에서 안전한 상황과 그렇지 않은 상황
- 안전하지 않거나 불안한 상황에 대처하는 방법
- **정보통신기술(ICT)을 사용하는 상황이나 온라인 상황-사이버 괴롭힘 포함-에서 안전하게 지내는 법**
- **개인안전 관리하기**

* 출처: <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/health-and-physical-education/structure/>에서 2020년 11월 11일 인출.

'기술' 및 '건강과 체육' 교과와 학습 내용은 한국의 도덕, 사회, 실과(기술·가정) 교과에서 이루어지는 학습 내용과 유사하다. 한국 도덕 교과에서는 기술사용의 정의적 측면에 주목하며 디지털 기기를 수단적으로 사용되고 있으며, 사회 교과에서는 지리 정보 기술과 사회의 관계 관련된 내용이, 실과(기술·가정) 교과에서는 소프트웨어 프로그래밍 관련 기술이 제시되어 있다(노은희·신호재·이재진·정현선, 2018). 호주의 '기술' 교과에 사회문화적 맥락을 고려에 대한 언급이 있지만, 전반적으로 미디어에 대한 비판적 이해 역량보다는 기능적 활용에 초점을 둔다는 점에서 미디어 교육 측면에서 한계가 있다고 볼 수 있다.

(3) 가정에서의 미디어 교육

호주의 미디어 교육은 학교 밖에서도 다양하게 이뤄지고 있다. 국가 수준의 교육과정 같은 체계적이고 장기적인 계획은 부재하지만 다양한 기관에서 학교 미디어 교육을 지원하거나 자체적으로 교육을 시행하고 있다. 또한 청소년들이 가장 많은 시간을 보내는 가정에서도 미디어 이용에 관한 지도는 이뤄지고 있다.

청소년들의 미디어 사용에 대해 가정에서 어떤 교육이 이뤄지는지 정확히 알 수는 없지만, ACMA(Australian Communications and Media Authority)가 2017년 청소년들의 TV 시청에 대해 보호자들의 대응에 관한 연구 자료(Children's television

viewing and multi-screen behaviour)를 통해 유추해 볼 수 있다. 0~14세의 부모 1,434명을 대상으로 이뤄진 연구에서, 약 70% 부모들은 아동 및 청소년들의 TV 시청을 제한하거나 모니터링을 하고 있었다. 아이들이 미디어 이용에 관여하는 정도의 차이⁶⁸⁾는 있었지만, 대부분의 부모들이 아이들의 미디어 이용에 관여하고 있음을 추측해 볼 수 있다. 구체적인 방법으로는 ‘규칙적으로 아이들의 시청을 확인하기’, ‘시청 시간 제한하기(방과 후나 주말)’, ‘특정 기기에 대한 접근 제한하기’, ‘시청할 프로그램이나 비디오 선택하기’, ‘채널 잠금 시스템 사용하기’ 순으로 나타났다(ACMA, 2017).

표 II-16 가정 내 미디어 기기 수에 따른 부모들의 미디어 지도방법의 변화

(단위 %)

구 분	1개	2개	3개	4개	5개 이상
시청 시간 제한하기	76	73	73	67	62
기기에 대한 접근 제한하기	70	64	65	65	51
프로그램·비디오 선택하기	55	46	44	44	34
채널 잠금 시스템 사용하기	21	25	26	30	33

* 출처: ACMA(2017). p.27의 <Figure 23>을 표로 재정리함.

하지만 이런 개입은 아동들의 연령이 증가함에 따라 줄어들었다. 0~4세의 경우에 86% 부모가, 5~9세의 부모는 77%가 관여하였지만, 10~14세 부모의 경우에는 관여하는 부모님의 비율이 46%로 크게 떨어졌다. 또한 아이들의 미디어 이용에 대한 구체적인 방법은 가정에 있는 미디어 기기의 개수에 따라 달라졌다. 미디어 기기가 증가할수록, ‘시청 시간 제한’, ‘특정 기기에 대한 접근 제한’, ‘시청할 프로그램이나 비디오 선택하기’의 비율은 떨어진 반면, ‘채널 잠금 시스템 사용하기’는 더 증가하였다.

대부분의 부모들(89%)은 아이들이 부적절한 내용(선정적, 폭력적)의 콘텐츠를

68) 아이들이 특정한 프로그램을 시청할 경우에만 TV 시청을 허용하는 경우(32%), 아이들 대상의 프로그램만을 시청할 경우에만 허락하는 경우(20%), 아이들이 볼 수 있는 TV 쇼를 선택해주는 경우(13%), 하나의 특정한 프로그램만 시청하게 하는 경우(4%)로 나타났다.

보지 않기를 원하며, 소수의 부모들(11%)만이 아이들의 시청을 어떻게 지도할지 모르거나, 아이들의 미디어 이용을 규제하지 않는 것으로 들어났다. 이를 통해 호주의 가정에서는 부모들이 적극적으로 미디어 이용에 대해 관여하고 있음을 추측해 볼 수 있다.

(4) 학교 밖 기관 미디어 교육 정책 및 프로그램

학교 밖의 미디어 교육에 다양한 미디어 교육 기관들이 참여하고 있다. 울롱공 대학(University of Wollongong)의 'Early Start' 프로젝트는 어린이, 청소년이 가정의 불평등(disadvantage)을 극복하고 이들에게 긍정적인 영향을 주기 위해 진행되고 있다. 프로젝트에서는 학생들의 삶 속 미디어를 직접 체험할 수 있는 공간을 제공하고 여기서 얻어진 데이터를 통해 학생들에게 효과적인 교육 프로그램을 만들 수 있는 체계를 구축하였다.

온라인 안전 위원회(eSafety Commissioner)는 안전한 온라인 생활을 위한 정보와 교육자, 어린이, 청소년, 여성, 노인들에 대한 교육 자료를 제공한다⁶⁹⁾. 알라나와 매들린재단(Alannah and Madeline Foundation)이 구글에서 펀딩을 받아 설립한 'eSmart 미디어 리터러시 연구소'는 중학생 학생들을 대상으로 혁신적이고 게이미피케이션을 통한 미디어 리터러시 프로그램을 운영하고 있다. 더불어 교사 교육도 실시하고 있다⁷⁰⁾. '세븐 웨스트 미디어'(Seven West Media)는 교사들이 자체적으로 만든 단체로서, 홈페이지를 개설하고 미디어 교육 관련 자료를 제공하고 있다⁷¹⁾. 또한 호주 ABC 방송국은 미디어 리터러시 주간을 운영하여 학생들이 저널리즘을 경험하고 이해할 수 있도록 돕고 있다. 이 밖에도 크린클링 뉴스(Crinkling News), 어린이 뉴스(Kidsnews.com.au)와 같이 어린이를 위한 뉴스 플랫폼이 존재하여

69) 출처: <https://www.esafety.gov.au/> 에서 2020년 9월 20일 인출.

70) 출처: <https://www.esmart.org.au/> 에서 2020년 9월 20일 인출.

71) 출처: <https://www.sevenwestmedia.com.au/> 에서 2020년 9월 20일 인출.

초기청소년 미디어 교육에 활용할 수 있는 자료를 제공한다. 하지만, 이러한 교육을 이끄는 주도적인 기관이 없고 전반적인 계획이 없어 지속적으로 이뤄지지 않는 것은 문제점으로 꼽힌다.

하지만 사회 전반적으로 미디어 리터러시에 관한 중요성이 강조되고 있다. 2018년 공공의 이익을 위한 저널리즘의 미래(The Future of Interest Journalism)에 관해 상원 채택위원회(Senate Select Committee)에 제출된 안건에는 중앙정부(Commonwealth)가 디지털 미디어 리터러시를 강화하기 위해 더 적극적으로 행동해야 한다고 제안하였다. 이를 위해 전국적으로 모든 교육 체계에서 미디어 리터러시를 가르쳐야 하는 것을 제안하였다.

특히 가짜뉴스 관련하여 미디어 교육에 대한 필요성이 강조되고 있지만, 실질적인 교육에서는 많은 어려움이 존재한다. Nettlefold와 Williams(2018)에 따르면 8~12세 아동의 43%가 가짜뉴스를 구별할 수 없고, 학교에서 가짜뉴스에 관한 수업을 받았다고 응답한 17%에 그쳤다⁷²⁾. 또한 교사 77%는 학생들에게 뉴스 리터러시를 가르칠 수 있는 준비가 되어있다고 응답하였지만, 실제로 19%만이 교실에서 자주 뉴스를 비판적으로 바라보는 수업을 실시한 것으로 나타났다⁷³⁾. 더욱이 호주 교육과정에 뉴스를 비판적으로 보는 내용이 있음에도 불구하고 현장의 수업 실행으로 이어지지 않는 이유를 학교 교장과 주별 교육과정의 문제로 보았다. 호주의 교사들은 호주 국가 수준 교육과정에 뉴스 리터러시 관련 내용이 거의 없으며(33%), 교육과정을 통해 뉴스 리터러시를 지도하는데 거의 도움을 받지 못한다고 보고 있다(15%)(Dezuanni & Notley & Corser, 2020).⁷⁴⁾ 또한, 교사들의 동기와 시간적 제약이 미디어 리터러시 수업을 가로 막는 것으로 나타났고(Nettlefold & Williams, 2018), 뉴스 리터러시 수업을 준비하기 위한 시간의

72) 온라인으로 전국의 8~12세 학생 중 546명을 표집하여 2017년 9월 19일부터 9월 29일까지 조사함.

73) 온라인으로 'Independent, Catholic and State schools' 교사 172명이 2018년 2월 둘째 주부터 넷째 주까지 참여함.

74) 온라인으로 전국의 교사 295명을 대상으로 2019년 11월부터 2020년 2월까지 이뤄짐.

부족(45%)과, 시간표와 교육과정의 문제(57%), 교실에서 민감한 주제를 이야기하는 것에 대한 부담(37%), 학습자 연령에 적합한 뉴스 자료에 대한 고민(33%)이 교사들에게서 나타났다(Dezuanni & Notley & Corser, 2020).

청소년의 미래 직업 역량과 관련하여 디지털 리터러시도 지속적으로 강조되고 있다. FYA(Foundation for Young Australians)은 디지털 미디어 리터러시를 미래 사회의 필수적인 직업역량으로 바라본다. FYA는 ‘새로운 일자리’에 관한 보고서에서 2015년 PISA(Program for International Student Assessment)에서 호주 학생들이 수학에서는 20위, 과학에서는 10위, 읽기에서는 12위에 그친 것을 강조하며, 청소년들의 미래에 경쟁력을 갖기 위해 필요한 역량으로 디지털 리터러시를 강조했다(FYA, 2018).

3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체

(1) 호주미디어교육교사연합(Australian Teachers Of Media, ATOM)

호주미디어교육교사연합(Australian Teacher Of Media, 이하 ATOM)은 호주의 미디어 교육에 가장 큰 영향을 준 단체 중 하나이다(배상률, 2014). 1970년 말에서 1980년에 전국적 조직으로 성장하였으며, 각각의 지역에서 미디어 리터러시가 교육과정 문서 및 정책에 반영되는 데 많은 영향을 끼쳤다. 이런 영향은 지금도 이어져 국가 수준의 교육과정이 수립될 때, 미디어 교육과정이 호주 교육과정에 성공적으로 반영될 수 있게 노력하였다(Dezuanni, 2019).



그림 II-3. 아톰(ATOM) 발행 'Screen Education'의 일부

* 출처: https://www.metromagazine.com.au/screen_ed/ 에서 2020년 9월 21일 인출.

아톰(ATOM)은 교사들의 미디어 역량 강화를 위한 꾸준한 프로그램을 운영하고 있다. 첫 번째로 잡지 '영상 교육(Screen Education)'과 '메트로(Metro)'를 발행한다. '영상 교육(Screen Education)'은 교육에 관한 잡지로서 교실에서 영상 기반의 자료를 이용하는 초·중등학교 교사를 독자로 한다⁷⁵⁾. 이 잡지는 탄탄한 이론과 실천을 기반으로 영상 이미지의 다양성, 복잡한 특징을 알고, 영상 문화를 이해함으로써 배움의 즐거움을 향상하는데 도움을 주고자 한다. 구체적으로는 교실에서 활용할 수 있는 실천적 아이디어, 수업에 관한 이야기(수업 계획과 활동이 포함된), 새로운 기술, 책 및 DVD 리뷰 등이 포함되어 있다⁷⁶⁾. '메트로(Metro)'는 좀 더 전문적인 잡지로서 교사 및 학생뿐만 아니라 영상 제작자를 위한 기사를 제공한다.

75) 출처: <https://atomvic.org/about/> 에서 2020년 9월 21일 인출.

<https://www.atomqld.org.au/> 에서 2020년 9월 21일 인출.

76) 출처: https://www.metromagazine.com.au/screen_ed/ 에서 2020년 9월 21일 인출.

(2) 호주미디어리터러시연합(Australian Media Literacy Alliance, AMLA)

호주미디어리터러시연합인 암라(AMLA)는 2020년에 새롭게 창설된 조직이다. 호주의 경우 각 주별로 미디어 리터러시 교육이 실천되는 정도가 다르고, 국가차원에서 미디어 리터러시를 이끌어가는 단체가 없는 상황에서 암라(AMLA)가 조직되었다(Dezuanni, 화상인터뷰, 2020). AMLA는 호주 국민들이 평생학습의 측면에서 미디어 리터러시를 개발할 수 있도록 기존에 이뤄진 미디어 교육이 보다 통합적이고 전체적으로 이뤄지는 것을 목적으로, 특히 허위정보(disinformation)와 디지털 취약계층의 교육에 보다 방점을 둔다. 이를 위해 국가 차원의 미디어 리터러시 전략을 수립하고 발전하는 것을 가장 근본적인 목적으로 삼고 있다⁷⁷⁾.

평생 학습의 측면에서의 미디어 리터러시는 삶의 필수적인 역량으로 제시된다. 근래에 회자가 되는 정보판별능력만을 위한 것이 아니라, 진로와 직업 생활에서 필요한 능력, 학습에 필요한 능력, 의사소통 및 민주주의 참여를 위한 능력으로 정의한다. 주목할 만한 것은 사람을 만나고 여가를 즐기는 것(meet people, relax and entertained)도 미디어 리터러시의 한 목표로 삼고 있는 것이다.

암라(AMLA)에서는 미디어를 탐구하고 비판적으로 접근하기 위한 핵심 개념을 제시하고 있다. 교수자는 핵심 개념을 활용하여 학생들이 미디어 현상을 분절적이고 표층적으로 이해하는 것을 방지하고, 현상을 종합적이고 보다 심층적으로 바라볼 수 있는 기회를 제공할 수 있다.

표 II-17 암라(AMLA)의 미디어 리터러시 핵심 개념(학습을 위한 범위 체계)

미디어 기술	<ul style="list-style-type: none">- 미디어 기술을 통해 미디어에 접근 및 창조, 배포(circulate)하는 것- 미디어를 소비 및 생산에 필요한 다양한 기술을 사용하고, 자신의 선택이 가져올 윤리적, 개인적, 사회적 영향에 대해 인식하는 것
---------------	--

77) 출처: <https://medialiteracy.org.au> 에서 2020년 9월 23일 인출.

미디어 재현	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어 재현이란 사람, 장소, 생각을 그리는(portray) 것 - 특정 관점에 따라 스토리를 만드는 데 선택 및 구성 과정이 어떻게 사용되었는지 이해하면서 미디어 표현에 참여하는 것
미디어 이용자	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어 수용자는 미디어를 사용하고 이용하는 사람을 뜻 함. - 이용자로서 자신의 역할을 인식하는 것. 미디어 생산자들이 사용하는 방법을 인식하는 것
미디어 기관	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어를 생산, 배포, 규제, 교육하는 다양한 기관 - 미디어 콘텐츠를 제작, 배포, 규제에 관한 경제적, 사회적, 윤리적 과정을 이해하는 것
미디어 언어	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어 언어는 이미지, 소리, 텍스트를 통해 의미를 생산하고 의사소통하는 것 - 이미지, 소리, 텍스트의 미디어 언어를 사용하고 비판적으로 파악하여 의사소통하며, 의미가 어떻게 구성되는지를 분석하는 것
미디어를 통한 관계	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어를 통한 관계는 미디어 순환과 사용, 생산에 있어 핵심 - 다양한 미디어 형식을 통해 만들어지는 다양한 관계를 인식하고 비판적으로 바라보는 것

* 출처: <https://medialiteracy.org.au/index.php/framework/> 에서 9월 23일 인출.

모든 호주 국민을 위한 미디어 리터러시 교육에 대한 표방은 암라(AMLA)를 구성하는 조직을 통해서도 확인된다. ‘ABC Education’은 호주 공영 방송국으로 교육적으로 의미 있는 다양한 자료들을 구할 수 있는 곳이다. ‘ABC Education’에는 다음 절에서 보다 자세히 살펴보겠다. ‘국립 영화·사운드 아카이브(National Film and Sound Archives(NFSA)’는 호주의 ‘지속적으로 자료가 업데이트되는 아카이브(living archive)’로서 300만 개 이상의 자료를 보관하고 있는 단체이다⁷⁸⁾. 또 다른 참여 기관인 ‘호주 민주주의 박물관(Museum of Australian Democracy, MoAD)’은 전시뿐 아니라 민주시민으로서의 자질을 키우는 프로그램도 운영하고 있다. 민주시민의 자질로서 미디어 리터러시를 통한 비판적 이해 신장을 목표로 한다⁷⁹⁾.

78) 출처: <https://www.nfsa.gov.au/about> 에서 2020년 9월 23일 인출.

79) 출처: <https://www.moadoph.gov.au/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

표 II-18 암라(AMLA)의 구성 단체

- ABC Education (ABC)
- Australian Library and Information Association (ALIA)
- Museum of Australian Democracy (MoAD)
- National Film and Sound Archives (NFSA)
- National and State Libraries Australia (NSLA)
- Queensland University of Technology (QUT)
- Western Sydney University (WSU)

* 출처: <https://medialiteracy.org.au/index.php/about-us/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

도서관 협회인 ‘호주 도서관·정보협회(Australian Library and Information Association, ALIA)’는 학교 및 공공도서관 중심의 단체⁸⁰⁾, ‘호주 국립·주립도서관 협회(National and State Libraries Australia, NSLA)’는 호주 내 9개의 국·주립 도서관의 연합으로서 전자 출판 및 웹사이트를 포함한 디지털 문서 자료(digital documentary heritage)에 대한 접근 권한을 가지고 있는 곳이다⁸¹⁾.

이 밖에도 디지털 미디어 환경에서 모든 사람들이 소외되지 않고 공평하고 자신의 특성에 맞는 미디어 사용에 대한 연구를 주도하고 있는 퀸즐랜드공과대학교(Queensland University of Technology, QUT) 부설 ‘디지털 미디어 연구센터’가 참여한다. 더불어 전세계적인 변화의 흐름에서 사회문화적 변화를 연구하는 웨스턴시드니대학교(Western Sydney University, WSU)의 ‘사회 문화 연구소’도 참여하고 있다.

암라(AMLA)는 2020년 호주에서 국가 수준의 미디어 리터러시 관련 설문 조사를 준비하고 있다. 이번 조사는 국가 수준에서 처음 실시되는 조사로서 미디어 리터러시 영역의 다양한 연구자, 생산자, 정책 입안자, 정부 관계자, 교육자, 공공기관이 참여할 예정이다(Dezuanni, 2020, 화상 인터뷰).

80) 출처: <https://www.alia.org.au/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

81) 출처: <https://www.nsla.org.au/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

(3) Wollongong University ‘Early Start’

‘Early Start’ 프로젝트는 호주의 울릉공대학교(University of Wollongong)의 주요 연구 중 하나로 2014년부터 어린이, 청소년 및 가정의 불평등(disadvantage)을 극복하고 긍정적인 영향을 주기 위해 진행되고 있다. ‘Early Start’의 주요 사업은 정부 정책을 추진하고 전문가 및 대중이 정책을 만들고 정책을 운영할 때 정보에 입각한 결정을 내릴 수 있도록 세계적 수준의 증거 기반 연구를 수행한다⁸²⁾.

이 프로젝트에서 진행되는 총 4개의 연구 영역⁸³⁾ 중 미디어 교육과 직접적으로 연관이 있는 영역은 ‘놀이, 페다고지와 최신 이론과 실천에 기반한 교육과정(Play, Pedagogy and Curriculum in contemporary theory and practice)’이다. 이 영역에서는 학생들의 삶과 배움에 영향을 주는 기술에 대한 이해를 바탕으로, 학생들이 기술과 어떻게 상호작용하는지를 파악하며, 나아가 기술의 변화가 전 세계적으로 발생하고 있는 상황에서 페다고지는 어떻게 발전해야 하는지를 탐구한다. 연구팀은 사회문화와 디지털 페다고지 전문가들을 주축으로 구성되었다. 주된 연구는 아동들이 디지털 기술을 활용한 놀이 및 리터러시 실천을 성인과 아동, 아동과 아동, 아동과 공간 및 자원(resource)에서 이뤄지는 상호작용 중심으로 파악한다. 연구 문제는 아래와 같다.

82) 출처: <https://www.uow.edu.au/the-arts-social-sciences-humanities/schools-entities/early-start/early-start-research/> 에서 2020년 10월 10일 인출.

83) ‘음식과 운동(Food and Movement)’, ‘가정, 배움, 상호작용(Family, Learning and Interaction)’, ‘놀이, 페다고지와 최신 이론과 실천에 기반한 교육과정(Play, Pedagogy and Curriculum in contemporary theory and practice)’, ‘자기 규제와 인지발달(Self-regulatory and Cognitive Development)’

표 II-19 ‘놀이, 페다고지, 최신 이론과 실천에 기반한 교육과정’의 주요 연구 문제

- 유아 교육과 돌봄에서 기술이 어떻게 포함되어야 하며, 어떤 상호작용 전략들이 교육자들에게 필요하는가?
- 성인 교육자는 아동과의 상호작용을 어떻게 평가하는가? 성인과 아동, 아동과 아동, 아동과 기술의 상호작용에서 핵심(근본원리, nature)은 무엇인가?
- 어떻게 디지털 기술, 소프트웨어, 앱이 상호작용을 형성하게끔 하는가?

* 출처: https://www.uow.edu.au/the-arts-social-sciences-humanities/research/play-pedagogy-and-curriculum-in-contemporary-theory-and-practice/-content/uploads/2020/09/parent_guide_final.pdf 에서 2020년 11월 4일 인출.

‘Early Start’ 프로젝트의 장점은 연구와 교육 프로그램 간 높은 연관성이다. 대학의 연구를 기반으로 구성된 프로그램은 학생들이 놀이를 통해 자연스럽게 배우고, 학생들의 배움을 확인할 수 있도록 설계되었다. 작년 한 해 13여만 명이 방문한 ‘발견을 위한 공간 센터(Discovery Space)’에는 16개의 체험 공간⁸⁴⁾이 마련되어 학생들이 실제 상황과 흡사한 공간에서 안전하게 경험을 할 수 있다⁸⁵⁾. 이와 함께 방문한 사람들을 대상으로 디지털 기기와 교육에 관한 설문을 실시하고 이를 연구에 반영하고 있다.

84) 경찰, 소방대원, 구급차 등을 경험하는 ‘Emergency!, Emergency!’, 북극탐험과 관련된 ‘Antarctic Research Vessel’, 음식의 소화 체계를 경험하는 ‘Tummy Tour’, 캠핑체험 ‘The Campsite’, 레고로 세상을 조립해 보는 ‘Bricks & Clicks’, 영유아들 체험 공간인 ‘Crawlers’ Beach’, 모래 속 보물을 찾는 ‘The Dig’, 동굴을 탐험하는 ‘The Cave’, 조그마한 집을 건설해 보는 ‘Construction’, 쇼핑을 하고 요리를 할 수 있는 ‘Marketplace’, 여러 종류의 예술활동을 경험하는 ‘CreARTivity’, 자신을 느껴보는 ‘Lights, Sound, Action’, 자연을 경험하는 ‘Discovery Garden’, 독서와 관련된 ‘Book Nook’, 퍼즐게임 관련 영역인 ‘Puzzle Room’, 작은 세상을 기차로 여행하는 ‘Trains’로 구성된다.

85) 출처: <https://www.yumpu.com/en/document/read/63588023/early-start-annual-report-2019> 에서 2020년 10월 10일 인출.



그림 II-4. Early Start Discovery Space에 마련된 체험 공간

* 출처: <https://www.earlystartdiscoveryspace.edu.au/> 에서 2020년 9월 22일 인출.

(4) ABC 방송의 교육 프로그램(ABC Education)

ABC 방송 교육 프로그램은 호주 공영 방송이 운영하는 프로그램으로, 호주 교사들이 교육 자료를 가장 많이 구하는 곳이다(Dezuanni, Notley, & Corser, 2020). 공영방송인 면에서는 KBS와 교육적 콘텐츠를 다룬다는 점에서는 한국의 EBS와 역할이 유사하다. ABC 방송은 호주 교사들이 교실 수업에서 사용할 수 있는 다양한 영상자료들을 제공한다. 특기할만한 점은 ‘미디어 리터러시’에 관한 페이지를 따로 두어 자료를 제공하는 것이다.

‘미디어 리터러시’ 페이지는 미디어 리터러시 교육의 전반을 다루기보다는 ‘뉴스’에 초점을 두고, ‘뉴스 해설하기(Explaining News)’, ‘미디어에 대해 질문하기(Questioning Media)’, ‘교사를 위한 팁(Teacher Tips)’, ‘미디어 리터러시 주간(Media Literacy Week)’으로 구성된다. ‘뉴스 해설하기’에서는 뉴스에 관한 기초 지식을 설명하는 영상들을 접할 수 있다. ‘뉴스 해설하기’는 다시 ‘뉴스의 기초(News Basics)’와 ‘뉴스 전문가들의 수업(Learn from experts)’으로 나뉜다. 관련 콘텐츠는 모두 영상으로 제작되어, 교수자들이 직접 보고 수업에 활용하기도 수월하지만, 초기 청소년들이 보기에 적절할 내용으로 구성되었다. 한 예로 뉴스의 출처를 설명하는 영상 ‘Sources’는 뉴스 출처를 음식 소스에 비유하였다. 영상은 식당 종업원의 설명과 좀비 출현이라는 흥미로운 설정을 통해 뉴스의 출처

를 쉽게 이해할 수 있게 돕는다. 출처를 확인하는 4가지 핵심 개념을 ‘시의성(Currency)’, ‘신뢰성(Reliability)’, ‘권위(Authority)’, ‘목적(Purpose)’으로 설명하며, 기억하기 쉽게 ‘CRAP(허튼 소리)’이란 줄임말로 제시한다. 이 밖에도 ‘사실, 의견, 분석 구분하기’, ‘편견(bias)’ 관한 영상들이 뉴스에 대한 기초 지식을 재미있게 설명하여 준다.



그림 II-5. ‘ABC Education’의 미디어 리터러시 콘텐츠

* 출처: <https://www.abc.net.au/education/media-literacy/sources/10088462> 에서 2020년 9월 22일 인출.

‘미디어에 대해 질문하기(Questioning Media)’는 팩트체크 관련 콘텐츠로 이루어졌으며, ‘가짜·허위 뉴스(Fake or False News)’, ‘팩트체크 방법(Fact check essentials)’, ‘광고에 대해 질문하기(Questioning Ads)’로 세분화 되어 있다. ‘가짜·허위 뉴스(Fake or False News)’에서는 ‘가짜뉴스’, ‘기본적인 확인 방법’에서 최근 기술을 이용한 딥페이크(Deepfake) 관련 영상이 제공되고 있다. ‘팩트체크 방법(Fact check essentials)’과 ‘광고에 대해 질문하기(Questioning Ads)’는 간단한 게임으로 구성된다. 특히, 설명 중심으로 주제를 풀어 나가기보다는 실질적인 예를 제시하며 구체적인 방법을 알려주는 것이 특징이다.

한 예로 청소년들이 자주 사용하는 인스타그램 속 광고를 비판적으로 바라보는 콘텐츠를 들 수 있다. 아래의 콘텐츠는 ‘광고에 대해 질문하기’에 관한 콘텐츠로 간단한 OX 게임이다. 오늘날 온라인 광고와 단순히 일상을 공개하는 콘텐츠

(non-sponsored content)를 구분하는 것은 점점 어려워지고 있다. 따라서 학생들이 실제로 접할 법한 인스타그램의 텍스트(이미지, 글)를 사실적으로 재현하여 학생들이 광고 여부를 판단할 수 있게 하고 있다. 총 11개의 문제가 제시되고, 만약 오답을 선택하였을 경우에는 적절한 설명을 추가적으로 제시하여 학생들이 추후 올바른 판단을 할 수 있도록 돕는다.

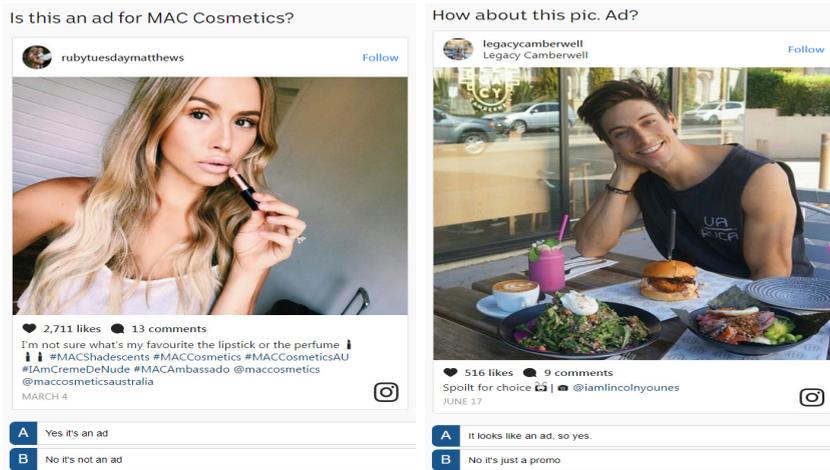


그림 II-6. 게임 형식으로 이뤄진 ‘광고에 대해 질문하기(Questioning Ads)’ 콘텐츠

* 출처: <https://www.abc.net.au/news/interactives/quiz/?quiz=1499061360.1369&w=4.3.3> 에서 2020년 9월 22일 인출.

‘교사를 위한 팁(Teacher Tips)’에서는 교육과정과 관련하여 뉴스를 활용할 수 있는 영상들을 제공한다. 전반적으로 뉴스를 활용할 수 있는 영상 및 각 과목(역사, 과학, 모국어, 미디어 아트)에서 활용할 수 있는 영상으로 구성되어 있다. 앞선 페이지와 다른 새로운 영상도 존재하지만, 다수는 기존의 영상을 주제에 맞게 재구성하였다. 마지막 ‘미디어 리터러시 주간(Media Literacy Week)’에서는 해외(미국·캐나다) 미디어 리터러시 교육자와의 인터뷰, 관련 영상들을 다루고 있다.

(5) 온라인 안전 위원회(eSafety Commissioner)

온라인 안전 증진법(Enhancing Online Safety Act 2015)에 근거하여 만들어진 기관으로 호주 국민들의 안전한 온라인 생활을 위해 관련 교육 프로그램 개발 및 운영하거나 청소년에게 발생하는 사이버 괴롭힘에 관한 상담 및 문제해결을 도와준다(한국정보화진흥원, 2019b). 온라인 안전 위원회 홈페이지에는 각 대상별(교육자, 어린이, 청소년, 부모, 여성, 노인) 맞춤형 콘텐츠들과 최근 온라인 관련 이슈들에 대한 정보로 구성되어 있다. 정보 구성 방식은 크게 2가지로 나뉘 볼 수 있다. 최신의 정보를 뉴스나, 요약의 형태로 제공하는 방식, 실질적인 문제 해결 과정에서 정보를 제공하는 방식이다.

어린이를 대상으로 한 페이지는 ‘온라인에서 안전한 어린이 되기(Be an eSafe kid)’, ‘도움이 필요해요(I want help with)’, ‘온라인 안전 위원회에 도움 청하기(How eSafety can help)’로 구성되어 있다. ‘온라인에서 안전한 어린이 되기’에서는 4가지의 개념, ‘안전(safe), 호기심(curious), 친절(kind), 보안(secure)’을 제시하며 각각의 개념에 대해서 간결하고 명확하게 제시하고 있다⁸⁶⁾. ‘도움이 필요해요(I want help with)’에서는 학생들이 실제로 경험할 수 있는 문제 상황들에 대한 매뉴얼이 제공된다. 예를 들어 ‘원치 않는 누군가에게 연락이 왔을 때’를 선택하면, 간략하게 ‘원치 않는 연락(unwanted contact)’에 대한 설명과 예가 제시된다. 다음으로는 ‘부모님 혹은 어른에게 알리기’, ‘대꾸하지 않기’, ‘메시지 삭제하기’ 등의 지침과 함께, 구체적인 방법을 아이들이 자주 사용하는 앱별로 정리하여 스스로 문제를 해결할 수 있게 하였다. ‘온라인 안전 위원회에 도움 청하기’ 페이지에는 사이버 괴롭힘을 당했을 경우, 증거를 모으고, 이를 해당 SNS 회사에 제출하고, 끝으로 온라인 안전 위원회 제출하는 것으로 안내한다.

86) ‘안전’의 경우에는 다음과 같은 글귀로 소개하고 있다. “온라인 공간은 굉장히 멋진 공간이지만 안전하게 머무는 것이 중요해. 기억해야해! 새로운 곳을 방문할 때 어른과 함께 방문해야 하고, 도움을 언제든지 요청할 수 있다는 것을!”

(출처: <https://www.esafety.gov.au/kids/be-an-esafe-kid/being-safe-online> 에서 2020년 9월 20일 인출.)

		<h3>What to do</h3>
<p>How do I know if something is fake? →</p>	<p>Things to watch out for with online friends →</p>	
		<p>2</p>
<p>Someone is contacting me and I don't want them to →</p>	<p>How do I know if I have been mean to others online? →</p>	<p>Do not reply, block them instead — ask an adult to show you how to block the sender of the message.</p>
		<p>Find out how in the eSafety Guide.</p>
		<p>3</p>
		<p>Delete requests from strangers — if you get a friend or follow request from a stranger, show a trusted adult and delete the request.</p>

그림 II-7. 온라인 안전 위원회 홈페이지의 어린이 관련 콘텐츠

* 출처: <https://www.esafety.gov.au/kids/i-want-help-with> 에서 2020년 9월 20일 인출.

온라인 안전 위원회에서는 온라인 안전 문제에 대해 논의하고 경각심을 일깨우는 캠페인의 일환으로 매년 ‘안전한 인터넷 날(Safer Internet day)’을 운영하고 있다. 캠페인의 핵심은 ‘온라인 문제에 대해 대화하기(Start the Chat)’이다. 미디어의 부정적인 측면을 교육할 때 교육자가 자신의 지식을 학생에게 전달하는 형태로 수업이 이뤄질 때가 많다. 특히 안전 문제에 있어서는 학생들의 부족한 경험 및 지식이 부각되기 쉬워 교사중심의 전달형태의 수업으로 구현되기 쉽다. 하지만 ‘안전한 인터넷 날’ 캠페인은 학생과의 대화를 주요 활동으로 보고, 안전 문제에 있어서 학생들의 경험을 인정하고 학생에게 일방적인 지식을 강요하지 않는 동등한 존재로 바라보는 활동이 전개된다.

2020년 ‘안전한 인터넷 날’에는 33,000명의 초등학생들과 1,500명의 학부모 및 보호자들이 웨비나를 통해 참여하였으며, 온라인에서도 1,500명의 기관 및 단체들이 캠페인을 홍보하였다. 온라인 안전 위원회에서는 관련 소책자와 대화를

할 수 있는 대화 카드 등을 배포하여 호주 국민들이 온라인 안전 문제에 대한 경각심을 갖고 문제에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 제공하였다.

Instructions:

1. Print the questions on a sheet of A4/3 paper and cut into individual cards.
2. Divide cards into two piles: 'Ask an adult' and 'Ask a kid'
3. To play, adults and kids take turns to pick a card from their pile and answer the question.
4. Browse **eSafety kids** to find more information on how to stay safe online.



그림 11-8. 대화를 중심으로 인터넷 안전 문제 바라보기

* 출처: <https://www.esafety.gov.au/safer-internet-day> 에서 2020년 9월 20일 인출.

이 밖에도 초기 청소년들의 온라인 안전 문제를 해결하기 위해 다양한 기관과 협업도 이뤄지고 있었다. 퀸즐랜드 주 정부와 함께 사이버 괴롭힘 문제를 예방하기 위해 ‘물리치기(Swipe it away)’, ‘우리와 함께(Stand by us)’ 캠페인을 진행하고 있다. 또한 호주풋볼리그(Australian Football League, AFL)와 함께 ‘공정하고 안전하게 경기하기(Play it safe and fair - online and offline)’를 진행한다. 호주의 풋볼선수들이 등장하여 온라인에서 상대방을 배려하고 존중하는 표현의 중요성을 강조하는 영상과 실제 온라인에서 발생하는 스토킹, 트롤링, 혐오 표현, 가짜 계정 등의 문제들에 대한 정의 및 해결 방안, 온라인에서 상대방을 배려하는 행동 규칙에 관한 자료를 제공하고 있다. 더불어 ‘아동 학대 및 방임 방지 국가 위원회(National Association for Prevention of Child Abuse and Neglect)’와 함께 ‘아동 보호 주간(National Child Protection Week 2020)’을 운영한다. 어린이들이 개인정보에 대해 배울 수 있는 수업과 더불어, 부모 및 보호자들에게도 어린이들의 개인정보 보호를 올바르게 지도할 수 있는 방안에 관한 수업을 온라인으로 제공한다.

4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례

(1) 아톰(ATOM)의 미디어 콘테스트

아톰(ATOM)에서는 영상, 사진, 신문에 관한 미디어 대회인 ‘1분 영화제(1-Minute Competition)’, ‘ATOM 포토 콤프(ATOM Photo Comp)’, ‘신문 일면(Front Page)’를 개최하고 있다. ‘1분 영화제’는 호주와 뉴질랜드 학생을 대상으로 초등 저학년(Year Foundation~3), 초등 고학년(Year 4~6), 중등부(Years 7~9), 고등부(Years 10~12)로 구분된다. 영상은 1분을 넘겨서는 안 되며, 영상 안 모든 콘텐츠(음악, 이미지, 소품)는 학생 자신이 만들어야 함을 강조하며, 타인의 창작물을 사용할 경우에는 사전 허락을 받아야 함을 강조하고 있다. 2020년의 주제어는 ‘2차 세계대전과 우리 동네(The Second World War and Your Community)’로 현재 심사 중이다. 상금으로는 초등부 우승팀(2팀)에게는 \$550의 수준의 영화 장비가, 중등부 우승팀(2팀)에게는 \$900 수준의 영화 장비가 주어진다⁸⁷⁾.

‘신문 일면(Front Page)’은 호주 학교 및 교실에서 학교 신문을 만들어 참여하는 대회이다. 초등 고학년(4~6학년), 중등부(7~9학년), 고등부(10~12학년)가 참가할 수 있으며 A3 사이즈로 총 8페이지(초등 고학년은 4페이지)의 신문을 제작해야 한다. 흥미로운 점은 종이 신문으로 제작하는 것이 아니라 PDF 형식으로 제작하게 함으로써 음성과 비디오 콘텐츠가 들어갈 수 있도록 한 것이다. 레이아웃과 디자인은 정해져 있지 않으며 참가자들이 자신의 주제에 맞는 디자인을 함께 고려하게 하는 것도 특징이다.

87) 출처: <https://1-minutefilmcompetition.org/> 에서 2020년 9월 22일 인출.

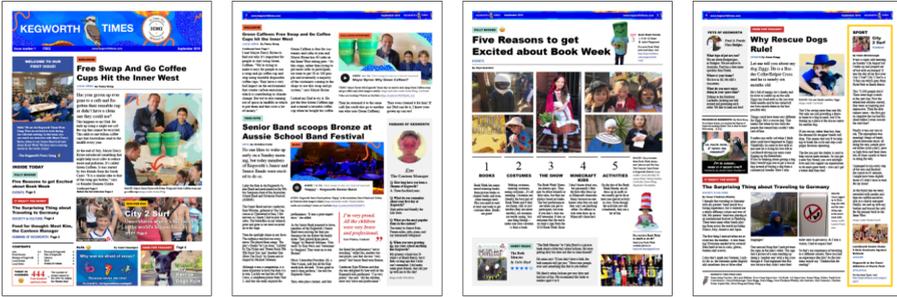


그림 II-9. 아톰(ATOM) 선정 'Front Page' 초등 고학년 당선작

* 출처: <https://frontpage.online/about/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

저작권에 대한 엄격한 규정을 제시하고 있으며, 자신에게 저작권이 없는 자료를 사용할 때는 꼭 사전 허락을 서면으로 받아야함을 규칙으로 정하고 있다. 우승자에게는 뉴스룸 투어와 실제 신문지면('The Age', 'The Sydney Morning Herald')에 우승팀의 사진과 기사가 실리게 된다.⁸⁸⁾

'아톰 포토 콤프(ATOM Photo Comp)'는 호주와 뉴질랜드 학생과 성인을 대상으로 초등 저학년(Foundation~3학년), 초등 고학년(4~6학년), 중등부(7~9학년), 고등부(10~12학년), 일반부로 개최된다. 해마다 제시된 주제어 관련 사진 3장을 제출하여 심사를 받는다. 참가자들은 포토샵을 이용해 사진을 수정할 수도 있다. 2020년 제시어는 'Fragility(부서지기 쉬운, 여림, 허약, 허무함)'이고 현재 심사 중이다. 초등부 우승자에게는 \$500 상당의 카메라, 중등부 우승자는 \$750, 일반부 우승자에게는 \$1,000 상당의 카메라가 주어진다.⁸⁹⁾

88) 출처: <https://frontpage.online/about/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

89) 출처: <https://atomphotocomp.org/theme/> 에서 2020년 9월 23일 인출.



그림 II-10. 아툼(ATOM) 선정 'Photo Comp' 초등 고학년 당선작⁹⁰⁾

* 출처: <https://atomphotocomp.org/2019-upper-primary/senses/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

여기서 한 가지 주목할 점은 위의 세 대회 모두가 교육의 연장선에서 이루어지고 있는 것이다. 세 대회 모두 저작권을 중요시하지만, 동시에 저작권을 어떻게 지킬 수 있고 활용할 수 있는지에 대한 구체적인 방법을 제안한다. 또한 '1분 영화제' 홈페이지에서는 교사들을 위해 대본 쓰는 법, 사전제작, 연출 및 촬영, 카메라와 조명, 음향, 애니메이션에 관한 자료를 함께 제시하여 학생 교육에 도움을 주고 있다. 'ATOM 포토 콤프'에서는 주제어에 대한 설명을 제공하여 학생들이 막연하게 주제어를 탐색하기보다 분명한 주제 의식 아래에 자신의 삶을 바라보도록 안내한다.

(2) 뉴스 챔피언 포럼(News Champions Forum)⁹¹⁾

'뉴스 챔피언 포럼'은 미디어 리터러시 주간에 이뤄진 행사로 호주민주주의박물관(Museum of Australian Democracy), ABC 방송 교육 프로그램(ABC Education), 웨스턴시드니대학교(Western Sydney University), 퀸즐랜드공과대학교(Queensland University of Technology), 구글의 지원을 받아 이뤄졌

90) 2019년 초등 고학년(Year 4~6) 부분 당선작. 2019년 주제어는 'Texture'였고, 사진을 찍은 Isla Daisy Shering는 일상에서 쉽게 볼 수 있는 것들 안에는 다양한 질감이 숨어 있고 이를 보여주고 싶었다고 작품 의도를 설명하였다.

91) 출처: https://www.westernsydney.edu.au/medialiteracy/about/news_champions_forum 에서 2020년 10월 10일 인출.

다. 2019년 10월 20일~21일 동안 전국 10~17세의 21명의 청소년들이 호주 캔베라(Canberra)에 위치한 호주 민주주의 박물관에 모여 뉴스에 대한 열띤 토론을 벌였다.

학생들은 뉴스의 미래에 대해 토론하며 동시에 그들이 지역 사회로 돌아가 뉴스에 적극적으로 참여하고 뉴스에 대한 토론을 이끌어 갈 수 있는 리더가 될 수 있는 교육을 받았다. 뉴스에 대해 의문을 갖고 뉴스가 생산되어 대중에게까지 전달되는 일련의 과정에 대한 워크숍이 이뤄졌고, 이후에는 다양한 분야의 전문가 5명(ABC 방송국 저널리스트, 2018 UN 호주 청소년 대표, 구글 관계자)과 함께 뉴스에 대해 이야기를 나눴다. 포럼의 주요한 주제 중 하나는 허위정보 및 가짜 뉴스 관련 내용으로, 허위 및 가짜 정보의 생산 및 확산에 대해 학생들의 이해를 높일 수 있는 시간으로 구성되었다. 또한 뉴스와 미디어에서 접하는 이야기에서 어떻게 허위 정보와 편향을 발견할 수 있는지에 대한 구체적인 방법에 대한 교육도 이뤄졌다. 21명의 참가자들이 등장하는 영상은 호주 민주주의 박물관의 ‘진실, 권력, 언론의 자유 (Truth, Power and a Free Press)’에 전시되었다.

‘뉴스 챔피언 포럼’은 호주 청소년들의 뉴스 사용에 대한 연구를 기반으로 구성되었다. 뉴스에서 호주 청소년의 소외 및 재현을 다룬 연구(Notley, Dezuanni, & Zhong, 2019), 호주 교육과정에 드러난 뉴스 관한 연구(Dezuanni & Notley, 2019), 교실에서 이루어진 뉴스 관련 수업에 관한 연구(Dezuanni, Notley, & Corser, 2020) 등을 통해 뉴스 관련 학생 능력 및 부족한 부분을 파악하였다. 특히, Notley & Dezuanni & Zhong(2019)는 하루에 보도되는 뉴스 중 오직 1%만이 청소년에 관련된 뉴스라는 점을 들어, 청소년들이 왜 뉴스에서 배제되는가를 참가 학생들이 비판적으로 볼 수 있도록 하였다. 이를 토대로 기존 미디어에서 변화할 점을 탐색하게 하고 더불어 청소년들이 사회에서 목소리를 갖는 것의 중요성을 이해할 수 있게 하였다.

(3) Digital Me, Digital Us

‘Digital Me, Digital Us: Curious, Critical & Creative’는 2018년 호주의 디킨대학교(Deakin University)와 호주 국립 영상 박물관 ‘ACMI(Australian Centre for the Moving Image)’이 7학년 학생을 대상으로 제작한 미디어 교육 프로그램이다. 디지털화가 진행되고 있는 초기 청소년들의 문화를 고려할 때 학생들 요구에 부합하는 교육은 새로운 과제로 떠오르고 있다. 디지털 미디어 환경에서 학생들을 보호하는 것과 자발성을 키워주는 것 사이에는 복잡한 문제들이 얽혀있지만, ‘Digital Me, Digital Us’ 프로그램은 엄격한 행동 규제나 모니터링 중심의 프로그램은 실질적인 효과가 없을 뿐더러 오히려 문제를 악화한다고 본다. 따라서 학생들의 디지털 리터러시와 비판적 사고, 즉 학생들이 불평등에 도전 및 변화하기 위한 노력, 해롭고 강압적인 온오프라인 환경, 텍스트 및 담론에 의문을 제기하는 것을 지원하는 데에 중점을 둔다. 또한 이 프로그램은 빅토리아 주 교육과정을 반영하여 학교에서 실제로 사용될 수 있는 근거를 제공한다.

이 프로그램은 ‘긍정적으로 참여하기(Engage Positively)’, ‘온라인 세상 이해하기(Know Your Online World)’, ‘의식적으로 선택하기(Choose Consciously)’의 세 부분으로 구성되어 있다. ‘긍정적으로 참여하기(Engage Positively)’는 디지털 세상의 정체성과 소속감(Identity and Belonging)을 핵심 주제로 정체성과 소속감, 온라인 공동체, 알고리즘, 디지털 정체성 등을 다룬다. 디지털 기술은 특정한 재현(representation) 및 타인과의 연결에 긍정적 혹은 부정적 영향을 끼치지만, 학생들은 이러한 기술의 역할에 대해 모르고 있다. ‘긍정적으로 참여하기’ 수업을 통해 학생들은 자신의 디지털 정체성에 대한 전체적인 그림(map)을 그리고 디지털 세상의 다양한 실천(practice)에 영향을 주는 요인을 이해하는 것을 목표로 한다.

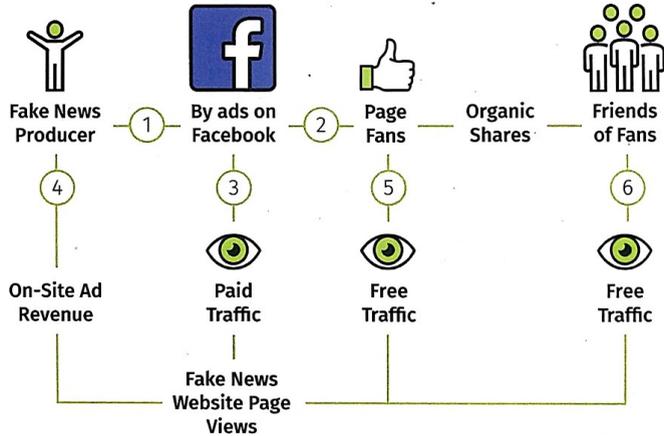


그림 II-11. 가짜뉴스 유통을 통한 수익 창출 개념도

* 출처: Deakin University & ACMI, 2018: 28

‘온라인 세상 이해하기(Know Your Online World)’는 ‘디지털 콘텐츠, 검색(finding), 공유 및 해석’을 중심으로 ‘미디어 조작, 허위·가짜 정보’, ‘가짜 뉴스’, ‘의식적으로 선택하기(Choose Consciously)’, ‘반향실 효과(echo chamber)’에 대해 학습한다. 특히 온라인상에서 쉽게 퍼지는 정보는 정보의 정확성과 질보다는 두려움, 분노, 재미 위주의 콘텐츠가 많다. 따라서 디지털 콘텐츠가 온라인에서 어떻게 흘러가지를 파악하고 학생들이 접한 정보에 대해 비판적으로 바라볼 수 있는 방법을 학습한다. ‘의식적으로 선택하기(Choose Consciously)’에서는 공유가 일상이 된 문화 속에서, 의식적으로 글이나 사진을 게재의 필요성과 친구들과 간 온라인에서 소통하는 것의 어려움을 탐색한다.

대부분의 수업은 학생들에게 자료를 제시하고 학생들 간 토론이 이루어지도록 설계되었다. 어려운 개념이나 핵심어는 따로 제시하여 학생들이 자신의 경험을 공적인 언어로 바라보고 보다 활발한 토론이 이뤄질 수 있도록 지원하였다. 예를 들어 <그림 II-11>은 ‘온라인 세상 이해하기(Know Your Online World)’의 한 활동으로서 가짜뉴스를 SNS회사의 수익 관점에서 바라볼 수 있는 개념도이다.

더불어 세 영역이 끝날 때마다 호주국립영상박물관 ‘ACMI(Australian Centre for the Moving Image)’와 함께 ‘GIF 제작, ‘연극 활동’ 등을 통한 표현 및 생산 활동으로 각 영역을 마무리한다.

(4) ‘Data Smart Kids’ 앱(App)을 활용한 데이터 리터러시 수업

미디어 환경이 디지털 미디어로 변화함에 따라 데이터에 대한 이해가 미디어 교육의 새로운 과제로 떠오르고 있다(Pangrazio & Sefton-Green, 2019; 안정 임·김양은·전경란·최진호, 2017). 디지털 미디어는 미디어 공간에서의 사용자의 모든 활동을 데이터로 변환시킬 수 있으며, 변환된 데이터는 축적되어 빅데이터를 이뤄 우리 생활에 영향을 끼친다. 디지털 미디어 시대를 살아가는 학생들에게도 데이터 중심의 미디어 환경을 이해시킬 필요성은 증대되고 있는 상황에서 호주의 ‘Data Smart Kids’ 프로그램은 더욱 의미가 있다.

‘Data Smart Kids’ 프로젝트는 국제 연구·혁신 협회(National Agency for research and innovation)와 세이벌 재단(Fundación Ceibal)의 펀딩을 받아 우루과이 ORT 대학교(Universidad ORT Uruguay)의 교육연구소(Institute of Education)와 호주 디킨대학교(Deakin University)의 ‘Research for Educational Impact(REDI)’ 연구소가 진행한 프로젝트이다. 우루과이와 호주의 어린이(8~12세) 아동을 대상으로 이루어졌으며, 프로젝트를 통해 어린이들이 개인 정보를 이해하고 이를 바탕으로 온라인에서 자신들의 개인정보를 보다 더 잘 다루고 관리하는 것으로 목적으로 한다⁹²⁾. 특히 어린 학생들에게 데이터의 처리과정을 실제로 경험할 수 있도록 ‘FriendSend’란 교육용 앱을 개발하여, 학생들이 수업이 이뤄지는 3주 동안 실제로 사용하며 그 경험을 토대로 수업이 이루어져 학생들에게 효과적인 교육이 이루어질 수 있었다.

92) 출처: <https://en.datasmartkids.com> 에서 2020년 10월 5일 인출.

표 II-20 'Data Smart Kids' 프로그램의 주제 및 활동

구분	수업 주제 및 활동
워크숍 #1	주 제 : 소셜미디어와 온라인 정체성 활동1 : 소셜 미디어 어떻게 사용하고 있을까? 활동2 : 나 그리고 온라인 속 나의 정보 나의 온라인 정보 활동3 : 온라인에서 나는 누구일까? 활동4 : 'FiendSend' 앱 다운로드 및 프로필 만들기 / 과제제시(다음 워크숍까지)
워크숍 #2	주 제 : 개인정보란? 활동1 : 개인정보란? 활동2 : 개인정보는 어떻게 처리될까? 활동3 : 트래킹(tracking) ⁹³ 확인하기 활동4 : 데이터 스마트 챌린지(Data Smart Challenge) / 과제제시(다음 워크숍까지)
워크숍 #3	주 제 : 개인정보 관리 및 보호하기 활동1 : 챌린지 결과 활동2 : 프라이버시(Privacy) 정책 활동3 : 온라인에서 나를 트래킹(tracking)하는 사람은? 활동4 : 어떻게 현명하게 데이터를 이용할 수 있을까?

* 출처: <https://en.datasmarkids.com> 에서 2020년 10월 5일 인출한 내용을 표로 정리함.

수업은 크게 3번에 걸쳐 이뤄졌으며, 각 수업 당 약 90~100분 정도의 시간이 소요되었다. 구체적인 교육 목표로는 온라인에서 자신의 정체성이 어떻게 구성되는지 이해하기, 개인정보 보호에 관한 사회적 이슈를 이해할 수 있는 지식의 획득, 디지털 공간에서 실제적으로 이뤄지는 활동을 중심으로 적절한 전략을 사용하여 개인 정보를 지키는 것이다. 수업은 대부분 모둠 활동으로 진행되었으며, 교사의 역할은 개념 설명 및 예시를 들어주는 것으로 제한되었다. 각 워크숍은 4개의 활동으로 이뤄져있고, 한 워크숍이 종료된 뒤에는 과제가 부여되어 수업의 연계성을 확보하였다. 워크숍은 <표 II-20>의 주제와 활동으로 구체화 되었다.

<표 II-20>의 활동 중 초기 청소년, 어린이를 대상으로 효과적인 미디어 교육이

93) 온라인 공간에서 누군가를 감시하거나 방문한 사이트 등을 계속해서 추적하는 기술로 <https://en.datasmarkids.com> 에서 2020년 10월 5일 인출.

잘 구현된 활동을 선택하여 구체적으로 살펴보고자 한다. 첫 번째 워크숍의 ‘활동 3’은 온라인 정체성에 관한 수업이다. 8~12세 어린이들을 대상으로 정체성에 대해 설명하는 것은 쉽지 않다. ‘Data Smart Kids’에서는 정체성에 대한 정의를 ‘개인 및 그룹을 다른 개인 및 그룹과 구별 짓는 신념 또는 특성, 성질’이라고 보고, 학생들이 접하는 단체를 통해 정체성의 개념을 형성해 가도록 하였다.

Activity 3: Who are you online?

What does identity mean?
What is an online identity?



그림 11-12. ‘온라인에서 나는 누구일까요?’ 핵심 질문(좌) 및 학습지(우)

* 출처: <https://en.datasmartkids.com> 에서 2020년 10월 5일 인출.

예를 들어 ‘우리 학교의 정체성-특징-은 무엇일까?(사람들은 우리 학교를 다른 학교와 어떻게 비교해서 바라보고 있지?, 우리 학급의 정체성-특징-은 무엇일까?)우리 반이 다른 반과 다른 점은 무엇이지? 친구들은 우리 반과 다른 반을 어떻게 구별하지?’라는 구체적인 질문을 통해 정체성의 개념에 다가간다. 이후 보다 근본적인 질문으로 나의 정체성과, 온라인에서 나의 정체성으로 나아간다. 여기서도 온라인의 특정 인물(예:유튜버)을 예로 들어 그들의 어떤 점이 다른 유튜버들과 차이가 있고 이를 토대로 그들의 정체성은 무엇인지 묻는다. 본 활동의 궁극적인 질문은 학생들 자신의 오프라인의 정체성과 온라인의 정체성 차이를 인식하는 것이다. 끝으로 아래의 활동지를 오려 붙이고 각각의 면에 자신의 정체성을 기록함으로써 구체적으로 자신의 다양한 정체성을 이해하도록 돕고 있다.

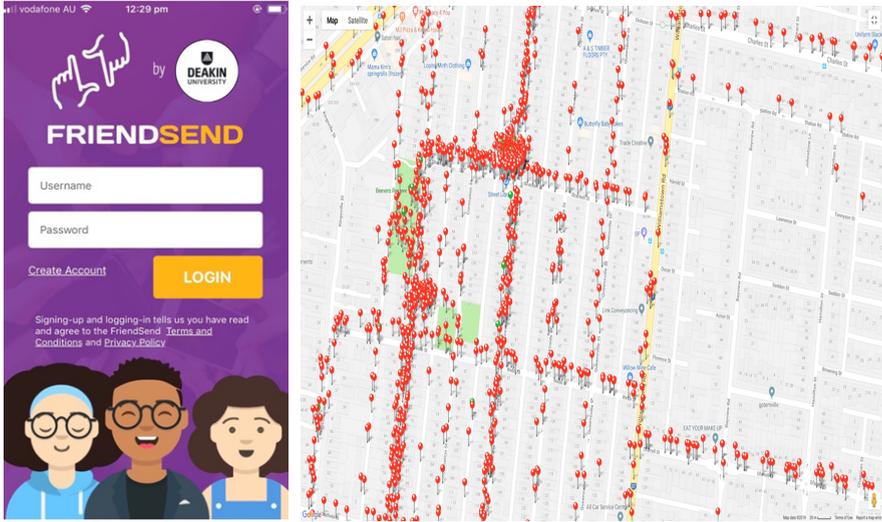


그림 11-13. 'FriendSend' 앱과 위치 정보 데이터

* 출처: Pangrazio(2020.9.4.).

'Data Smart Kids' 프로그램이 효과적으로 실천될 수 있었던 가장 큰 이유로 'FriendSend' 앱을 빠트릴 수 없다. 본 프로그램을 위해 자체 개발된 교육용 앱으로 첫 번째 워크숍의 마지막 활동에서 학생들에게 소개되었고, 학생들은 다음 워크숍이 시작되는 일주일 동안 앱을 통해 대화를 나누고 사진 등을 전송하였다. 학생들이 앱을 사용하며 얻어진 다양한 데이터(프로필, 주고받은 대화 및 사진, 위치 정보 관련 데이터)는 이어지는 두 번째, 세 번째 워크숍에서 꾸준히 활용된다. 발달 특성상 초기 청소년인 어린이들에게 데이터란 구체적으로 보이지 않아 파악되기 힘든 교육 주제이지만, 수업에서 자신들이 실제 사용한 앱의 데이터가 활용되어 데이터에 대한 이해를 높일 수 있었다. 한 예로 두 번째 워크숍의 '활동 3: 트래킹(tracking) 확인하기'에서 2명의 학생 지원자를 받아, 학교 주변을 서성이고 앱을 통해 대화를 하거나 사진을 전송하는 미션을 준다. 그리고 학급에 남은 이동들은 2명이 학생이 보낸 문자와 사진, 그리고 위치 정보를 통해

그들이 어디에 있고 무엇을 하는지를 추측해 본다. 이를 통해 평소에 자신들이 사용하는 앱을 통해 데이터가 어떻게 수집되고 분석되는지를 이해할 수 있는 기회를 갖게 된다.

5) 시사점

(1) 교육과정 속 미디어 리터러시 교육

호주 미디어 교육의 가장 큰 장점으로 교육과정에 체계적으로 미디어 교육이 반영되어 있는 점이다. 그럼에도 불구하고 Dezuanni는 중등학교에 비해 초등학교의 미디어 교육은 체계적으로 이루어지지 않고 있으며, 미디어 이용이 자연령화 되는 상황을 고려하여 모든 초등학교 학생들에게 보다 체계적이고 지속적인 미디어 교육의 기회를 제공하는 것이 호주 미디어 교육의 과제라고 말했다(Dezuanni, 2020, 화상 인터뷰).

호주의 경우 국가 수준 교육과정의 논의가 2008년에야 구체화되었을 정도로, 각 주별 교육과정 운영의 자율성이 큰 나라이다. 이러한 자율성은 교육의 다양성을 더해주기도 하지만, 동시에 주별 교육의 차이가 커지는 문제의 원인이 되기도 한다. 이 때문에 실제로 각 주별로 미디어 교육을 다루는 정도에 있어 큰 차이가 존재한다(Dezuanni & Notley & Corser, 2020). 따라서 호주의 모든 학생들에게 일정 수준 이상의 미디어 교육이 실현되기 위해서는 국가 수준 교육과정을 운영하는 데 있어 보다 명료한 규정이 필요한 상황이다. 국가 수준 교육과정에 미디어 교육이 명시되어야 이를 성취하기 위한 교재 개발, 교사 역량 개발 연수 등의 구체적인 지원도 함께 이루어질 수 있기 때문이다.

(2) 리터러시 확장으로서의 미디어 교육

호주의 모국어 교육과정이 리터러시를 문자에만 국한된 능력으로 보지 않는 확장된 리터러시 개념을 바탕으로 이루어지고 있는 점도 미디어 교육의 측면에서 중요한 점이다. 미디어 교육의 핵심인 미디어 리터러시는 미디어를 통해 생산되고 유통되는 의미를 분석하고 해석하는 것이다. 호주의 모국어 교육과정은 활자뿐만 아니라 이미지, 소리, 영상도 하나의 언어로 바라보는 복합양식 리터러시(Multimodal literacies)의 관점에서 이루어지고 있다(ACARA, 2016a). 이러한 복합양식 리터러시 관점으로 인해 모국어 과목에서도 미디어 아트 과목과는 별도로 미디어 교육이 이루어지고 있다. 모국어 교과가 다른 과목의 학습의 기초가 되는 도구 교과로서 지니는 기능을 고려할 때, 모국어 교과의 복합양식 리터러시 관점은 다른 교과목의 내용 및 성취기준과 어우러져 미디어 텍스트를 다루는 가운데 미디어를 주제로 한 통합 학습을 가능하게 한다는 점에서 의의가 있다.

(3) 현장 교사 중심의 미디어 교육

호주의 ATOM은 미디어 교육에 있어 현장 교사의 중요성을 확인하게 한다. 호주의 미디어 교육이 교육과정에 안착하는 방식은 하향식(Top-down)이 아닌 상향식(Bottom-up)으로 그 중심에는 ATOM이 있다(Dezuanni, 2019). 교육과정에 관련 내용이 들어 있다 하더라도 그 내용이 현장에서 실천되지 않으면 의미가 없다. 호주의 경우에는 미디어 교육이 많은 교사들의 관심 속에서 현장에서 꾸준히 이루어지고 있다. ATOM은 교사들이 미디어 교육에 대한 꾸준한 관심을 갖고 현장에서 효과적인 실천이 이뤄질 수 있도록 연수, 워크숍, 학생 미디어 대회 등을 자발적으로 개최한다. 성공적인 미디어 교육이 정착되기 위해서 미디어 교육에 관심을 갖고 실천하고 있는 교사들 간 네트워크 형성이 중요함을 보여주는 대목이다.

(4) 학생 문화를 토대로 이뤄지는 미디어 교육

호주 미디어 교육에서 학생의 문화를 반영하는 미디어 교육의 중요성도 확인할 수 있다. 미디어 교육은 학생들 삶에서 직접 경험하는 미디어를 교육의 대상으로 삼는다. ATOM 사진·영상 컨퍼런스는 학생들이 자신의 삶과 주변 환경을 미디어를 통해 보게 함으로써 학생의 삶을 미디어 교육으로 끌어온다. 또한 뉴스 챔피언 포럼은 뉴스에서 청소년들의 이야기가 배제되어 있는 점을 비판적으로 바라보는 등 학생들이 궁극적으로 자신의 삶에서 적극적으로 행동할 수 있는 내용과 지원으로 구성되고 있다. 이러한 사례들은 성공적인 미디어 교육이 이루어지기 위해서는 학생의 삶을 중심에 놓고 그들의 문화를 반영하는 미디어 수업이 이루어질 필요가 있음을 보여준다.

(5) 협업을 통한 미디어 교육

호주의 사례들은 미디어 교육의 연구와 실천을 위해 다양한 기관 간의 성공적인 협업을 필요함을 보여준다. 현재의 복잡한 미디어 환경에서는 관련 문제를 한 개인이나 한 기관에서 도맡아 해결하기에 현실적인 어려움이 따른다. 또한 각 기관별로 기관의 목적과 정체성이 다르기 때문에 복잡한 미디어 문제에 효과적으로 대처하기가 힘들다. 반면에 호주는 다양한 기관이 공동으로 프로젝트를 진행하여 성공적으로 행사를 진행하였다. 이와 같이 다양한 기관이 서로 협력하여 공동의 문제를 고민하고 해결하는 노력이 필요함을 보여주는 대목이다.

(6) 호주 미디어 교육의 도전

호주의 미디어 교육은 여러 측면에서 전세계적인 모범을 보여준다. 그러나 해결해야 할 도전 과제가 없는 것은 아니다. 호주는 한국과는 다르게 각 주의 교육

자율성이 매우 크다. 이 때문에 국가 수준 교육과정에 미디어 교육이 명시되어 있지만 실제 각 주에서 이루어지는 미디어 교육에는 큰 차이가 있다(Nettlefold & Williams, 2018). 또한 적지 않은 교사들이 가짜뉴스와 같은 뉴스 리터러시 수업을 할 때 충분한 지원을 받지 못하고 있는 것으로 나타났다(Dezuanni & Notley & Corser, 2020).

교사들이 미디어 수업에 겪는 어려움은 교육과정이나 연수와 같은 지원이 부족한 것일 수도 있지만, 교사 양성체계의 문제 측면에도 기인한다. Dezuanni에 따르면 대학의 미디어 교육 관련 전공 과목 수는 줄어들고, 한 강좌의 수강생이 많게는 200~300명에 이르는 실정이다(Dezuanni, 2020, 화상 인터뷰). 대규모 강좌로 진행되다보니 수강생들의 다양한 미디어 관심사를 반영하지 못한 일반적인 수업이 되기 쉽고, 결과적으로 예비교사들의 전문성을 신장시키는데 많은 제약이 발생하고 있다.

또 다른 도전 과제는 데이터 및 알고리즘과 같이 미디어 교육의 새로운 문제들에 대해 적극적인 대응이 필요하다는 점이다. 호주는 1950년대부터 영화의 교육적 가치에 관심을 갖고 미디어 교육을 시작했다. 호주의 유구한 미디어 교육 역사는 체계적이고 탄탄한 미디어 교육이 될 수 있는 훌륭한 자원이 되었지만, 한편으로 미디어 교육을 스토리텔링에 국한하는 문제를 만들었다(Dezuanni, 2020, 화상 인터뷰). Dezuanni는 이에 대해, 미디어 교육의 전통과 역사가 오히려 새롭게 등장하는 미디어 교육에 적극적으로 대처하기 어려운 요인으로 작용하고 있어, 미디어 아트를 넘어선 새로운 과목이 필요하다는 문제의식이 커지고 있다고 말했다.

3. 핀란드

이 글에서는 핀란드 미디어 교육 정책과 관련된 자료 가운데 본 연구 조사 대상인 어린이와 청소년 관련 내용에 초점을 맞춰 정리했다. 조사 과정에서 정부 정책안, 보고서, 논문, 학습 자료, 강연, 웹사이트, 기사 등의 참고 문헌을 활용했다. 이와 함께 미디어 교육 정책 연구자이자 전문가인 국립시청각연구소 부소장 사라 살로마(Saara Salomaa 인터뷰⁹⁴)를 토대로 전반적인 내용을 파악하고, 필요한 경우 답변을 토대로 본문 내용을 보강하거나 그대로 실었다. 핀란드 편도 다른 해외 사례와 마찬가지로 주로 2015년 이후 자료를 참고하되, 2010년 전후 자료를 일부 인용했다. 최신 자료 가운데 하나로 2019년 12월 교육문화부가 발표한 미디어 리터러시 교육 정책《핀란드의 미디어 리터러시: 국가 미디어 교육 정책(Media Literacy in Finland: National Media Education Policy)》 또한 본문에서 많이 인용했다.

1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태

(1) 핀란드의 미디어 환경

2020년 현재 핀란드 산나 마린(Sanna Marin) 총리 내각의 국정과제 가운데 하나인 ‘법치주의 위에 만든 안전하고 안심할 수 있는 핀란드’(safe and secure Finland built on the rule of law)는 ‘커뮤니케이션 및 저널리즘’ 항목에 다음과 같은 내용을 포함한다.⁹⁵⁾

94) 핀란드 국립시청각연구소 사라 살로마 인터뷰는 2020년 8월 17-24일 이메일로 이뤄졌다. 사전에 연구진이 공동으로 작성한 질문지를 발송했고, 핀란드 미디어교육 정책의 구심점, 주요 목표, 현황과 과제, 특징, 향후 계획 등을 1회 답변으로 받았다. 2017년과 2019년에 핀란드 라플란드대학이 주최한 미디어교육컨퍼런스(MEC, Media Education Conference)에서의 국립시청각연구소 발표, 그리고 2020년 한국과 유네스코가 공동 주최한 글로벌 미디어 정보리터러시 주간(Global Media Information Literacy Week)에서의 워크숍 발표 내용 등이 인터뷰 맥락을 이해하고 정리하는 데 도움이 되었다.

95) 출처: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161935/VN_2019_33.pdf?sequence=1&isAllowed=y 에서 2020년 10월 5일 인출.

“정부는 책임감 있는 미디어 운영 조건 및 경쟁력 확보를 통해 표현의 자유와 민주주의 작동을 지원할 것이며, 모든 사람이 신뢰할 수 있는 정보와 자가 학습 기회에 평등하게 접근할 수 있도록 보장할 것이다. 핀란드 공영방송 Yle의 독립성 보장은 핀란드 국민 모두에게 봉사하는 중요한 대중매체로서 그 역할을 강화할 것이다. 교원양성, 학교 교육, 청소년 활동(teacher training, schools and youth work) 등의 분야에서 미디어 리터러시 증진을 통해 허위정보 유포 및 가짜뉴스 전파를 막는다. 정부는 하이브리드 영향력(hybrid influencing)⁹⁶⁾에 대한 경각심을 높일 것이다. 특히 젊은이들이 선호하는 온라인 미디어 플랫폼과 관련해, 책임감 있는 저널리즘(responsible journalism) 조직에게 유리한 조건을 보장할 것이다. 또한 정부는 인공지능이 사회적 평등에 미치는 영향을 감시할 것이다. 정부는 인공지능 시스템에 직간접적으로 차별적 모델이 적용되지 않도록 노력하겠다. 디지털 형태로 저장된 정보의 보존과 신뢰성이 확보된다. 정부는 핀란드가 공인되고 영구적인 디지털 역사를 갖도록 노력한다. 노년층의 디지털 서비스(e-서비스) 이용 능력을 높이고, 어린이들이 온라인 문제 발생을 막고 또한 이를 관리할 수 있도록 돕는 지원 방안을 강화할 것이다.”⁹⁷⁾

국정과제는 교원양성, 학교 교육, 청소년 활동에서 미디어 리터러시 개발 필요성을 명시한다. 여기서는 허위정보와 가짜뉴스 전파를 막는 방안으로 미디어 리터러시를 언급하지만, 실제 핀란드에서 미디어 리터러시 혹은 미디어 교육 논의와 실천은 더 넓은 관점에서 이뤄진다. 핀란드 교육문화부 산하 국립시청각연구소(KAVI, The National Audiovisual Institute)에서 제작한 자료(그림 II-14)를 통해 핀란드 미디어 리터러시 교육의 가치와 목표를 살펴볼 수 있다⁹⁸⁾. 그 내용을 다음과 같이 풀어볼 수 있다.

96) 출처: 유럽연합은 공동체를 위협하는 복합적인 형태의 안보 공격 및 위협을 ‘하이브리드 위협(hybrid threats)’으로 정의하고, 핀란드 헬싱키에 NATO와 협력하는 대응센터(Hybrid CoE)를 운영하고 있다. <https://www.hybridcoe.fi/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

97) 출처: <https://valtioneuvosto.fi/en/marin/government-programme/safe-and-secure-finland-built-on-the-rule-of-law> 에서 2020년 10월 5일 인출.

98) 출처: https://kavi.fi/sites/default/files/documents/whymediaeducation_esite.pdf 에서 2020년 11월 10일 인출.



그림 11-14. 핀란드 미디어교육 포스터 '왜 미디어교육인가'

* 출처: https://kavi.fi/sites/default/files/documents/whymediaeducation_esite.pdf 에서 2020년 11월 10일 인출.

현대 사회에서 우리의 삶은 개인·사회·직업적으로 미디어화(미디어에 중재된, mediated)한 상태로, 형식적이고 또 비형식적인 미디어 교육을 통해 미디어를(로) 분석(analyse), 제작(create), 소통(communicate), 느끼고(feel), 접근(access), 평가(evaluate), 참여(participate), 협업(collaborate)함으로써 미디어 리터러시(media literacies)를 기른다. 이때 미디어 리터러시는 좋은 삶(Good life), 평화(Peace), 민주주의(Democracy), 경제(Economy)를 위해 필요한 역량이다.

이 글에서는 핀란드의 아동 청소년 미디어 교육이 어떤 환경과 체계 속에서 이뤄지는지, 또 이를 계획하고 실천하는 주체와 이해당사자는 누구인지 소개한다. 이와 더불어 일부 미디어 교육 사례를 통해 한국 아동 청소년 미디어 교육 정책에서 참고할 수 있는 시사점을 찾아본다.

핀란드의 미디어 환경은 크게 다섯 가지 특징으로 소개할 수 있다. 첫째, 언론에

대한 시민의 신뢰도가 높고, 표현의 자유가 세계적으로 최상위 수준이다 (Matikainen et al. 2020). 둘째, 빠르고 안정적인 인터넷 접속 환경과 상대적으로 저렴한 통신료를 바탕으로 온라인 및 모바일 환경에서의 미디어 이용이 활발하다. 핀란드는 2010년 7월 모든 국민이 기본권 차원에서 최소 1Mbps 속도의 인터넷(high-speed broadband) 회선에 접근할 수 있도록, 또 2015년까지 최소 100Mbps 회선을 가질 수 있도록 보장하는 정책과 법규를 만들었다⁹⁹⁾. 셋째, 공영방송은 접근성 확대 차원에서 모든 방송 프로그램에 공용어인 핀란드어 혹은 스웨덴어 자막을 달아야 하며, 같은 기준은 해외 제작물(주로 영어권)에도 적용한다¹⁰⁰⁾. 이런 이유로 시청자는 해외 미디어 콘텐츠 소비 및 글로벌 미디어 문화에 익숙하다. 넷째, 전 연령층에 걸쳐 활발한 디지털 게임 문화를 향유하고 있고, 이를 뒷받침하는 교육, 참여, 개발, 캠페인을 여러 분야에서 실천한다. 다섯째, 시민의 미디어 관련 활동은 학교 및 가정, 그리고 특히 도서관에서 활발하게 이뤄진다. 도서관은 책을 대여하고 읽을 수 있는 정보 중심지이자, 음악·영화·만화·게임·3D프린팅·팟캐스트·영상제작 등 다양한 디지털 미디어 경험을 하는 복합적 정보 문화 공간으로 작동한다.

위와 같은 미디어 환경은 아동 및 청소년 미디어 이용 행태, 나아가 이들을 대상으로 하는 정책에 좋은 조건이 된다. 디지털 미디어 활용 역량이 시민 기본권 및 직업선택 과정에서 중요해지면서, 이를 뒷받침할 보편적 미디어 리터러시 교육이 더 많은 정책에 반영된다. 2016년 국가교육과정안(OPS 2016)에 멀티리터러시(multiliteracy)와 ICT 활용능력(ICT skills)을 핵심 역량으로 명시한 변화나 공공도서관법(Public Libraries Act)에 따른 문해력 증진 정책과 캠페인을 예로 들 수 있다.

활발한 미디어 활용과 참여는 청소년 문화에 기여하는 한편, 사이버 안전 및 과이

99) 출처: <https://www.lvm.fi/en/-/1-mbit-internet-access-a-universal-service-in-finland-from-the-beginning-of-july-782612> 에서 2020년 9월 22일 인출.

100) 출처: <https://www.lingsoft.fi/en/asiakkaat/media/puheesta-tekstiksi-ja-tekstista-ruututekstiksi-ihmisen-ja-koneen-yhteistyona> 에서 2020년 9월 22일 인출.

용 문제와도 연결되어 있다. 내무부(Ministry of Interior)의 혐오발언 및 사이버폭력 대응 정책이나, 법무부(Ministry of Justice)의 허위정보 대응 정책이 대표적이다(Mäkinen, 2019). 다만, 미디어의 부작용이나 부정적인 영향을 방지하는 보호주의적 시각의 정책과 함께 교육적 효과, 문화 다양성 유지, 불평등 해소, 표현의 자유 등 긍정적인 측면에 초점을 맞춘 정책도 다양하게 시행되고 있다는 점을 주목할 수 있다. 교육문화부는 국립시청각연구소(KAVI)를 통해 미디어 리터러시 주간을 운영하고, 자체 운영하는 교육·연구 자료실 미디어 리터러시 학교(Media Literacy School) 웹사이트를 통해서 교사 및 활동가들에게 유용한 교육 자료를 제공한다. 정부 산하 미디어 교육 정책 수행 기관인 국립시청각연구소는 대학과 연구소, 도서관 및 게임회사 네트워크 등과 광범위하게 협력해 게임주간(Peliviikko)¹⁰¹을 기획하고, 게임교육 핸드북을 내놓기도 한다. 이는 아동 청소년과 이들의 교사, 강사, 부모, 보호자까지 대상으로 삼아 진행하는 사회·문화·교육·산업 캠페인이다.

공영방송이 우수한 시청각 프로그램을 무료로 제공하고 있다는 점도 핀란드 미디어 환경의 특징 가운데 하나라 할 수 있다. 한국의 KBS와 같은 위치에 있는 공영방송 윌레(Yle)는 연간 소득 14,000유로 이상 시민으로부터 최대 163유로를 특별세(Yle tax)로 걷어 이를 재원으로 사용한다. 이는 공영방송의 독립성과 수익성을 유지하는 한편 핀란드 국민이 양질의 콘텐츠를 즐길 수 있는 중요한 조건이 된다. 2019년 조사에서 핀란드 국민 74%는 윌레세를 낸 만큼의 양질의 가치를 얻는다고 느낀다고 답변했다¹⁰². 윌레는 깊이있는 뉴스 및 탐사보도 뿐만 아니라 대중성과 작품성을 갖춘 영화를 방영하고, 젊은 세대를 겨냥해 온라인 및 라디오 등에서 다양한 콘텐츠를 제공한다. 이와 함께 윌레는 한국교육방송(EBS)처럼 고등 학교(upper secondary school) 학생의 교과목 학습을 돕는 교육 자료 코너 윌레 에이비아이-트레닛(Yle Abitreffit)을 온라인으로 운영하기도 한다. 이 온라인

101) 출처: <https://www.peliviikko.fi/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

102) 출처: <https://view.24mags.com/yle/yle-2020#/page=10> 에서 2020년 9월 29일 인출.

학습 자료 공간에서는 대입수능시험과 다름없는 고교 졸업 시험(matriculation exam) 준비에 유용한 기출 문제, 모의 시험, 시청각 기반 학습 자료 및 안내 자료를 풍부하게 제공한다¹⁰³).

어린이 관련 프로그램도 양질의 미디어 환경을 조성하는 데 일조한다. 예를 들어 핀란드의 모든 아동 및 청소년은 월례의 어린이 프로그램 삐꾸 까꼬넨(Pikku Kakkonen)을 보고 자란다는 말이 있을 정도다. 지난 2017년 40주년을 맞이한 이 프로그램은 아동 시청자가 광고에 노출되지 않고 즐길 수 있는 여가 활동이다. 옴니버스 형식으로 구성된 한 시간가량 길이의 삐꾸 까꼬넨은 핀란드어로 더빙된 해외 만화 시리즈나 스튜디오 제작물뿐만 아니라 어린이의 생활과 밀접한 각종 야외 활동과 문화 정보를 소개한다. 월례 웹사이트인 어린이 광장(Lasten Areena)에서는 삐꾸 까꼬넨을 포함해 세 가지 공용어(핀란드어나 스웨덴어 혹은 사미어)로 더빙된 영상을 볼 수 있다¹⁰⁴. 삐꾸 까꼬넨 프로그램과 어플리케이션은 2010년대 이후 늘어난 이민자 가정 배경 아이들의 핀란드어 학습에 가장 도움이 되는 도구로 꼽히기도 했다(Leinonen & Kostiainen, 2019).



그림 II-15. 미디어 리터러시 주간 '모든 뉴스를 믿을 수 있을까'

* 출처: 공영방송 월례 어린이 프로그램 삐꾸 까꼬넨(Pikku Kakkonen)의 요리 인형극 코너 '부엌의 리쿠와 라미'(Riku ja Rami keittiössä)에서 '모든 뉴스를 믿을 수 있을까?'라는 내용을 주제로 다루는 장면. 2018년 2월 미디어 리터러시 주간에 맞춰 제작한 내용이다.¹⁰⁵

103) 출처: <https://yle.fi/aihe/abitreenit> 에서 2020년 11월 8일 인출.

104) 출처: <https://areena.yle.fi/lapset> 에서 2020년 10월 9일 인출.

최근에는 OTT 서비스도 아동 청소년의 미디어 환경에서 중요한 요소가 되었다. 넷플릭스(Netflix), HBO Nordic, 디즈니 플러스(Disney Plus), 디스커버리 네트워크 채널과 같은 글로벌 서비스 외에도 핀란드 국내 방송사가 제공하는 구독형 OTT 서비스 이용자가 점점 늘어나는 추세다. 특히 기존에는 공영방송사 윌레의 방송 프로그램과 온라인 서비스 윌레 아레나(Yle Arena)가 어린이 및 청소년 시청각 콘텐츠의 중심에 있었다면, 최근에는 가정에 따라 훨씬 더 많은 선택지를 갖게 되었다. 코로나19 이후로는 전반적인 디지털 및 소셜미디어 사용량이 늘었고(Dentsu Finland, 2020.3.27.), 일부 언론사 및 미디어 회사가 콘텐츠 구독료를 낮추거나 한시적으로 무료 제공하기도 했다. 2018년 조사에서 집에 TV를 갖고 있다고 말한 응답자는 58%에 이르지만, 동시에 많은 사람이 스마트폰이나 컴퓨터, 태블릿PC를 통해 온라인 비디오를 시청하는 것으로 나타났다.

인터넷 및 모바일 기기 이용 확대는 아동과 청소년의 미디어 사용 행태와도 연관성을 갖는다. 전세계 여러 국가와 마찬가지로 핀란드를 포함한 북유럽 국가에서도 모바일 기기를 통한 인터넷 사용은 꾸준히 증가 추세다. 스웨덴 연구기관인 노르디콤(Nordicom) 조사에 따르면 북유럽 국가에서 2010년 이후 고속 인터넷(high-speed broadband) 및 모바일 데이터 사용량은 계속 증가하고 있다(Nordicom, 2018). 이 가운데 핀란드는 스웨덴·덴마크와 비교했을 때 모바일 데이터 사용량이 3배 가까이 높다는 특징을 보인다. 2019년 기준 핀란드의 모바일 데이터 평균 사용량은 30기가 바이트로 가장 높았고, 두 번째로 높은 덴마크 사용량은 10기가 바이트였다(Nordicom, 2019). 인터넷 사용 증가에 따른 흥미로운 현상 가운데 하나는 온라인 기반 미디어 소비가 늘면서 오래전 종영된 텔레비전 프로그램이 다시 아동 및 청소년 시청자에게 노출되고, 사랑받을 기회도 생겼다는 점이다. 국민 작가 토베 얀손(Tove Jansson)의 동화를 원작으로 수십년 동안

105) 출처: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/02/02/pikku-kakkosen-mediataitoviikko-2018> 에서 2020년 11월 22일 인출.

인기를 누려온 애니메이션 ‘무민’(Moomin, 1990년)은 2010년 이후 텔레비전에 서 거의 방영하고 있지 않지만, 여전히 아이들은 월레의 온라인 서비스인 라스펜 아레나(Lasten Areena)를 통해 프로그램을 무료로 시청할 수 있다(Suoninen, 2013). 어린이 아레나에서는 가족, 초등학생, 영유아 등 연령별로 적합한 만화와 아동극을 분류해 두었고, 핀란드어·스웨덴어·사미어 등 공용어로 더빙된 프로그램 도 제공한다. 1990년대 방영된 애니메이션을 2020년에도 언제나 시청할 수 있는 환경은 디지털 기반 미디어 변화가 만들어낸 결과라 할 수 있다.

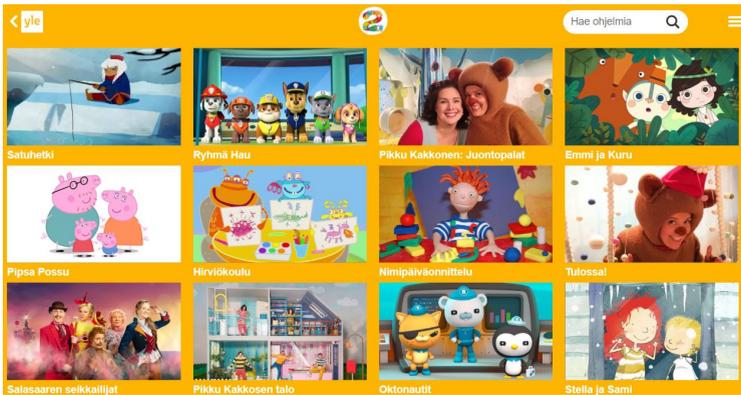


그림 II-16. ‘월레(Yle)’의 어린이 콘텐츠 라스펜 아레나

* 월레 어린이용 온라인 서비스 라스펜 아레나 화면. 전세계 유명 애니메이션과 핀란드 제작물을 로그인과 광고 없이 무료로 시청할 수 있다. 한국 CJ E&M에서 제작한 ‘로봇트레인’도 포함되어 있다.¹⁰⁶⁾

어린이의 디지털 게임 이용 증가 또한 분명히 확인할 수 있는 변화다. ‘어린이 미디어 이용 조사’의 2010년과 2013년 자료를 참고하면, 핀란드 어린이들은 점점 더 높은 비율로 디지털 게임을 하며 여가를 보낸다. 2010년 조사에서는 0-2세 아동 가운데 4%만 디지털 게임을 가끔 하는 것으로 나타났으나, 2013년 조사에서는 그 비율이 20%로 올라갔다. 3-4세 아동 가운데 게임을 하는 비율도 2010년 세 명 중

106) 출처: <https://areena.yle.fi/lapset/1-2450991> 에서 2020년 11월 22일 인출.

한 명꼴에서 2013년에 두 명꼴로 늘었다. 2010년에 5-6세 아동 중에서 ‘게임을 전혀 해본 적 없다’는 답변자 비율은 세 명 가운데 한 명꼴이었으나, 2013년에 게임 경험이 없다는 아동 비율은 7%에 그쳤다(Suoninen, 2013, p.16; Kotilainen et al., 2011). 2013년 이후 같은 방식으로 어린이 미디어 이용에 집중한 조사는 이뤄지지 않았지만, 여러 자료 및 사회적 논의를 참고로 디지털 게임이 어린이 및 청소년 사이에서 중요한 미디어가 되었음을 짐작할 수 있다.

온라인 폭력 및 혐오차별 발언, 허위정보 확산 문제 등 인권이나 윤리와 관련된 내용도 정부 정책 및 프로그램에서 빈번하게 다룬다. 특히 청소년을 대상으로 한 미디어 교육은 학교 교육과정뿐만 아니라 학교 밖 청소년 시설에서도 활발하다. 정부가 주도하는 국가 차원의 정책과 함께 연구기관, NGO, 언론사, 기업 등이 협력해 교육을 기획하고 실천한다. 시행 주체의 전문 영역이나 교육 대상자 혹은 이용자에 맞춰 교육이 이뤄진다. 학교를 포함한 교육기관, 공영방송사, 미디어교육협회, 국가교육위원회, 출판협회, 대학, 지역별 청소년 센터 등은 자신들의 전문성, 인력, 자원, 환경, 지역적 현안과 설립 목적 등에 따라 학습 및 교육자료를 제작해 배포하고 각종 프로그램을 운영한다.¹⁰⁷⁾

(2) 청소년 미디어 이용 실태

핀란드 탐베레 대학 저널리즘 미디어 커뮤니케이션 연구센터(COMET)에서 2014년 발표한 장기 추적 연구인 ‘모바일 어린이’(Mobiilimuksut)에 따르면 취학 전 아이들의 스마트폰 및 태블릿 PC 사용이 급격하게 늘어났고, 이와 동시에 모바일 게임 이용도 확산하고 있는 것으로 나타났다(Noppari, 2014). 비슷한 시기에 이뤄진 ‘어린이 미디어 바로미터 조사’(Children’s Media Barometer)에서도 어린이들의 인터넷 이용이 2010년 이후 유의미한 증가 추세를 보였다(Suoninen,

107) 시행 주체와 관련된 자세한 내용은 핀란드 현황 ‘3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체’ 참고.

2013). 이전 조사에서는 0-8세 아동 열 명 가운데 한 명이 인터넷을 사용한다고 답했지만, 2013년에는 다섯 명 중 네 명이 인터넷으로 시청각 프로그램을 본다고 답했다. 가정에서는 점점 더 많은 자녀와 보호자가 텔레비전보다는 컴퓨터나 태블릿 PC 같은 디지털 기기와 여가를 보내고, 그만큼 보호자-아동 사이의 갈등도 컴퓨터 앞에서 더 늘어난 것으로 나타났다(Lahikainen & Arminen, 2017; Lahikainen et al., 2015). 이런 현상은 2013년 EU 키즈 온라인(EU Kids Online) 조사에서도 비슷하게 확인되었다. 이밖에 청소년 미디어 이용 실태와 관련해 주목할 만한 자료로는 핀란드 청소년 연구센터(Finnish Youth Research Network)의 연구 보고서 'Media In Everyday Life'가 있다¹⁰⁸).

핀란드 미디어 리터러시 교육에서도 인터넷 플랫폼과 디지털 디바이스 관련 논의는 수년 전부터 주요 주제가 되었다. 각종 교사 연수나 학부모 교육, 도서관과 박물관 프로그램, 또 언론 매체에서 쏘메(SoMe, 소셜미디어)와 튜베타야(Tubettaja, 유튜브)와 같은 단어를 자주 볼 수 있다. 핀란드를 포함한 북유럽 전역의 유튜버가 모이는 튜브콘(Tubecon)과 같은 대규모 행사가 열리기도 한다.¹⁰⁹ 핀란드 오울루시(City of Oulu)가 민간기관에 의뢰해 조사한 '소셜미디어와 청소년 2019' 내용을 보면, 13-29세 응답자 6,247명 평균 연령 19세를 기준으로 일주일에 31-40시간 가량 인터넷을 사용하고, 15-20시간 가량을 소셜미디어 서비스에 쓰는 것으로 나타났다.¹¹⁰ 또 응답자 97%는 스마트폰으로 소셜미디어에 접속하고, 와츠앱(WhatsApp), 유튜브(YouTube), 인스타그램(Instagram), 스냅챗(Snapchat), 스포티파이(Spotify), 페이스북(Facebook), 스팀(Steam), 디스코드(Discord) 등을 많이 사용한다고 답했다.¹¹¹

108) 출처: <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/2073-media%20in%20everyday%20life> 에서 2020년 10월 29일 인출.

109) 출처: <http://www.suomentubettajat.fi/tubecon-2018/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

110) 출처: 핀란드 오울루시 및 Ebrand 조사. 전국 13-29세 아동-청소년 6,247명 대상 온라인 조사. 2013, 2015, 2016년 결과도 비교해서 볼 수 있다.

<https://wordpress.ebrand.fi/somejanuoret2019/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

111) 2019년 '소셜미디어와 청소년' 조사 결과에 포함되진 않았지만, 2020년 현재 핀란드 아동 청소년 사이에서는 틱톡(TikTok) 또한 선풍적인 인기를 끌고 있다.

흥미로운 것은 2013년에 응답자 92%가 사용한다고 답했던 페이스북이 2016년 81%, 2019년에는 57%로 사용 순위에서 점점 밀려나고 있다는 점이다. 이는 아동 청소년 미디어 교육에서 최신 변화 양상을 반영해야 하는 이유로 볼 수 있을 것이다. 핀란드 정부가 2013년 마련한 미디어 교육 정책안을 2019년 개정할 때도 이런 미디어 이용 행태 변화에 관한 문제의식이 작용했다.

참고로 핀란드의 아동 청소년 미디어 교육은 크게 학교, 청소년 시설, 가정에서 이루어지며, 교육과 활동 주제로 모국어 능력, 비판적 정보 읽기, 게임 문화, 소셜미디어, 인터넷 활용, 도서관 이용, 사이버 폭력, 혐오 및 차별, 인권, 사회 참여, 팩트체크, 환경, 광고, 영상 제작, 코딩 등을 포함한다(Siitonen et al., 2019). 이처럼 미디어 교육의 다양한 주제는 청소년을 둘러싼 미디어 환경의 변화, 현상, 폐해, 장단점을 아우르며, 그 일부는 유럽연합 차원에서 위험 요소를 조사한 EU 키즈 온라인 결과와도 연관성을 가진다. 핀란드는 청소년이 온라인 생활을 활발히 하는 만큼 위험에도 많이 노출된 국가 가운데 하나다.

(3) EU와 핀란드의 미디어 교육

디지털-미디어 리터러시 정책과 관련해 핀란드는 EU 주요 정책에 비교적 모범적으로 방향을 맞춘 국가 가운데 하나다(Kotilainen & Kupiainen, 2014; Kotilainen & Suoranta, 2007). 핀란드는 유럽연합이 강조하는 다양한 온라인에서 이뤄지는 각종 개인정보 침해, 디지털 성범죄, 혐오차별 발언, 허위정보 전파 등과 관련해 강도 높은 수준으로 대응한다. 이와 함께 디지털 및 ICT 역량과 관련된 유럽연합 차원의 논의도 핀란드의 미디어 교육 정책에 여러 층위로 반영된다.

EU(유럽연합) 차원의 미디어 정책은 핀란드 미디어 교육에도 영향을 준다. 미디어 및 정보통신 관련 진흥과 규제, 사회·경제·문화적 논의나 관련 대응방향 등은 각 회원국의 국내 미디어 환경과 이에 따른 아동 청소년 정책에 반영된다.

예를 들어 2018년 11월 개정된 AVMSD(Audiovisual Media Services Directive)는 핀란드를 포함한 EU회원국이 미디어 리터러시 발전을 위한 촉진 및 조치를 취할 것을 요구한다. 개정된 AVMSD는 유튜브와 같은 비디오 공유 플랫폼이 미디어 리터러시 관련 조치와 도구를 제공할 것을 의무화한다.¹¹²⁾ 국립 시청각연구소가 미디어 서비스 제공자를 감독하고 또한 국가 미디어 리터러시 개발 대책을 EU위원회에 보고하는 역할을 맡는다.¹¹³⁾

‘유럽 집행위원회 미디어 리터러시 전문가 그룹’(European Commission Media Literacy Expert Group), ‘아동을 위한 더 안전한 인터넷 전문가 그룹’(Expert Group on Safer Internet for Children)은 개별 국가 및 유럽 전체에 적용할 수 있는 적절한 정책과 캠페인을 연구 기반으로 개발하고 시행한다. 유럽 미디어 규제기관 협력 기구인 EPRA도 아동 청소년 보호 및 미디어 교육 관련 현안을 주제로 토론회를 열고, 이를 각국 대표 기관과 공유하고 교류한다. 핀란드에서는 국립시청각연구소가 유럽연합 단위 논의에 대표 기관으로 협력하고, 여러 대학은 정책 수립을 뒷받침하는 관련 연구에 참여한다.

유럽연합(EU) 차원의 대규모 연구 조사 EU 키즈 온라인(EU Kids Online)은 핀란드의 아동·청소년 미디어 이용 실태 및 미디어 환경을 파악하는 데 유용한 시사점을 제공한다. 핀란드는 2006년 제1차 조사부터 2020년 5차 조사까지 빠짐없이 조사에 참여했다. 유럽연합 집행위원회(European Commission)가 지원하는 이 다국적 연구조사는 아동·청소년 인터넷 이용 현황과 함께 위험 및 안전 요소를 파악한다. 9-16세 아동과 청소년을 대상으로 학교 혹은 가정에서 각국 현황에 맞게 설문 조사를 진행한다. 조사 항목은 선정적이거나 폭력적인 정보나 메시지에 노출될 위험성, 낯선 사람과의 대화 경험, 온라인 소통이 오프라인 만남으로 이어지는 일, 개인정보 남용에

112) 출처: http://www.kisdi.re.kr/kisdi/fp/kr/board/selectSingleBoard.do?cmd=selectSingleBoard&boardId=GPK_RND_DATA&seq=33535&reStep=&ctx= 에서 2020년 11월 15일 인출.

113) 출처: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/QANDA_20_1208 에서 2020년 11월 15일 인출.

관한 인식 등을 포함한다. 이 조사는 특히 청소년들이 주로 가정에서 인터넷을 사용할 때 접하는 위험과 기회(risks and opportunities) 요소를 정리하고, 여기에 영향을 미치는 사회적, 문화적 요소와 각국 미디어 규제 정책을 평가하는 역할도 한다(김아미, 2009).

조사 결과는 EU 및 회원국이 인터넷·미디어 정책을 평가하고 실태를 반영하는 데도 사용된다. 결과를 바탕으로 연구자 및 전문가들은 정치적 결정권자들이 문제점을 파악하고 적극적으로 대응해야 한다고 촉구하기도 한다. 2010년과 2020년 EU 키즈 온라인 핀란드 조사를 이끈 탐페레 대학(Tampere University) 시르쿠 꼬띠라이넨(Sirkku Kotilainen) 교수는 어린이 절반 가량이 온라인 괴롭힘을 경험하는 것으로 나타났다고 지적하며, 과거에 주목하지 못했던 문제점인 혐오발언을 법적으로 더 명확하게 정의하고, 이를 방지하는 노력이 필요하다고 말한다. 또한 아동 청소년의 온라인 안전을 지키기 위해서는 아이들이 온라인에서 무엇을 하고 어디에 방문하는지를 부모가 일상에서 이야기 나눠야 한다고도 조언한다. 핀란드 조사에서는 응답자 가운데 20% 가량만 부모나 보호자와 인터넷 안전에 관해 논의했고, 이 가운데 7% 미만이 부모로부터 조언을 얻은 것으로 나타났다.¹¹⁴⁾

2017-2019년 설문조사 결과를 분석해 발표한 EU 키즈 온라인 2020에는¹¹⁵⁾ 19개국 어린이 2만 5천 명이 참여했다. 참여국에서는 다음과 같은 몇몇 주요 사실이 공통적으로 나타났다(Smahel et al. 2020).

- 전 유럽의 대다수 어린이에게 이제 스마트폰은 가장 널리 쓰이는 온라인 접속 경로다. 이 말은 ‘어디에서든, 언제든’ 연결성을 갖게 되었다는 뜻이고, 많은 어린이는 자신들의 스마트폰을 매일 혹은 거의 항상 사용한다고 답했다.

114) 출처: https://yle.fi/uutiset/osasto/news/nearly_half_of_kids_in_finland_face_harassment_online/10798767 에서 2020년 10월 5일 인출.

115) 출처: <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf> 에서 2020년 10월 5일 인출.

- 2010년 조사와 비교할 때, 스마트폰을 이용하는 어린이 비율 및 인터넷 사용량은 상당히 증가했다. 어린이가 매일 온라인에 접속하는 시간은 많은 국가에서 지난 10년 동안 거의 두 배로 늘었다. 또 대다수 국가에서 14-16세 응답자는 9-10세 어린이보다 거의 두 배 많은 시간을 온라인에서 보내는 것으로 나타났다.
- 유튜브의 인기와 인스타그램 등과 같은 주요 소셜 네트워킹 서비스 확산으로 아이들의 온라인 경험은 지난 10년 동안 많이 바뀌었다.
- 인터넷상에서 불편하거나 화가 나는 부정적인 경험을 했을 때, 대다수 어린이는 부모나 친구 혹은 양쪽 모두에게 말하는 것으로 나타났다. 반면 이런 일을 돕는 전문가 혹은 선생님에게 말했다는 경우는 드물었다.

위 조사 내용 가운데 핀란드의 특징은 다음과 같이 요약할 수 있다¹¹⁶⁾.

- 핀란드 아동과 청소년은 주로 온라인 게임, 비디오 시청, 상호 의사소통 목적으로 인터넷을 사용한다.
- 핀란드 아동과 청소년은 다른 유럽 국가보다 더 높은 인터넷 위험(internet risk)을 겪고 있고, 대표적인 위험은 성적인(sexual) 이미지에 노출되는 일이다.
- 핀란드 아동과 청소년은 다른 국가 조사 대상자보다 더 높은 디지털 능력을 갖추고 있는 것으로 나타났고, 특히 아이들의 인터넷 사용과 관련해 부모들이 매우 적극적인 감시와 중재 역할을 한다는 답변이 많았다.
- 핀란드의 기본적인 방침은 미디어 교육과 ICT의 교육적 활용이 학교 교육과정에 반드시 포함되어야 한다는 것이다.
- 유아 및 저학년 어린이들에게 인터넷 및 소셜네트워크 사용에 관한 부모의 지도는 효율적이고, 이를 위한 부모 인식을 높일 필요가 있다.
- 어린이에게 적합한 창의적이고 긍정적인 온라인 콘텐츠도 필요하다.

116) 출처: <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online/participating-countries/finland> 에서 2020년 10월 5일 인출.

2) 학교 및 학교 밖 교육 환경

(1) 학교 미디어 교육 환경

국가핵심교육과정과 ‘멀티리터러시’

핀란드 공교육은 이미 1970년대부터 미디어 리터러시 관련 내용을 의무 교육 과정에 포함해왔다. 2004년 이후 교육문화부 및 여러 정부 부처는 다양한 맥락에서 미디어 교육을 지원해왔고, 2012년에는 국립시청각연구소(KAVI)에 미디어 교육 증진 및 아동·청소년의 미디어 역량을 강화하는 역할을 법적으로 부여했다(Salomaa, 2020, 이메일 인터뷰). 2014년 개정된 국가핵심 교육과정은 ‘멀티리터러시’ 개념을 핵심역량으로 명시해 미디어 리터러시 교육의 근거를 제공하고 있다. 이로써 유아기 교육부터 초·중등 교육에 이르는 모든 국가핵심 교육과정(National Core Curriculum)에서 미디어 리터러시 개발이 이뤄진다. 이 같은 접근은 어린이의 교육 권리를 보장하는 내용의 UN 아동권리협약(United Nations Convention on the Rights of the Child)에 바탕을 둔 것이기도 하다(Livingstone et al., 2017).

핀란드 국가핵심 교육과정에서 미디어 리터러시는 일곱 가지 핵심 횡단적 역량(혹은 다영역적 역량, transversal competence) 가운데 멀티리터러시 영역에 포함된다. 멀티리터러시는 모국어 활용 능력을 바탕으로 하는 문해력 뿐만 아니라 다양한 미디어 및 정보 형태를 수용, 이해, 비판, 창작, 소비할 수 있는 역량으로 정의할 수 있다. 학교 교육에서는 현상기반(phenomenon-based) 학습을 통해 멀티리터러시 개념을 반영한다(Rasi et al., 2019). 또한 교육과정안은 ICT 기술도 핵심 역량으로 제시한다. 여러 미디어 교육 전문가의 말을 종합하면, 국가교육과정에 ‘미디어 리터러시’라는 대신 ‘멀티리터러시’를 용어로 선택하는 과정에서는 관련 학계, 부처, 연구자 차원에서 치열한 논의가 있었다.

핀란드 교육과정 개정안에 포함된 7가지 횡단적 역량은 모든 교과에 걸쳐 적용된다. 이 내용과 관련해 전국국어교사모임 매체연구회가 2016년 핀란드 모국어 교육자

들과 가졌던 모국어 교육 간담회 내용을 참고할 수 있다(장은주 정현선, 2016). 대표적인 교사양성 기관인 위바스퀼라 대학 모국어 연구자 메르야 카우피넨(Merja Kauppinen)은 교육과정 내 ‘멀티리터러시’를 다음과 같이 설명한다.

“멀티리터러시 요소들은 2014 핀란드 교육과정에서 멀티리터러시를 어떻게 이해하는지를 보여줍니다. 첫 번째는 언어에 대한 인식(language awareness)입니다. 이것은 중요한 개념인데요, 잘 드러나지는 않지만 모든 교육과정, 모든 교과에 포함되어 있습니다. 모국어 교사들은 이 개념들을 특히 중요하게 다루어야 하지만 다른 교과에서도 이러한 언어와 관련된 개념들을 다룰 수 있습니다. 두 번째는 언어 교육입니다. 우리는 읽기 기능이나 쓰기 기능을 구별하여 지칭하지 않고 ‘언어 기능’(language skill)이라고 합니다. 이것은 수업에서 얼마나 실제성 있는 것을 가르치는가, 수업에서 대화를 어떻게 이끌어 내는가, 학습자가 어떻게 스스로 학습의 방향을 정하게 하는가, 언어 학습자들의 정체성에 어떻게 관심을 갖는가 등에 관한 것입니다. 세 번째는 텍스트의 해석과 생산입니다. 이때 텍스트란 복합 양식 텍스트를 말하는데요, 인쇄 매체만을 말하는 것은 아닙니다. 텍스트의 해석과 생산에서는 텍스트의 사회적, 문화적, 윤리적 성격이 강조되고 있습니다. 다음은 일반적인 개념인 디지털 학습 환경의 영향입니다. 이것은 기술적인 것만이 아니라 학생들이 학교에서 학습을 하면서 저작자가 되는 것, 즉 생산자로서의 정체성을 형성하는 중요한 활동과 관련됩니다. 그리고 정보처리 기능입니다. 이것은 모든 과목에 포함되는데요, 정보를 탐색하여 수집하고, 평가하는 것을 의미합니다. 종합하면 멀티리터러시는 정보, 매체, 문화, 학문, 기술, 인터넷, 시각, 글로벌, 광고 리터러시 등 다양한 리터러시를 포함합니다”(장은주, 정현선, 2016: 82).¹¹⁷⁾

117) 2016년 6월 11일 서울에서 열린 전국국어교사모임 매체연구회 ‘핀란드 모국어 교육 간담회’. 간담회 토론과 함께 핀란드 모국어 수업 참관기, 예비 교사 교육 및 통합 수업에 관한 기록이 전국국어교사모임 발행 ‘함께 여는 국어교육’ 2016년 봄(pp.80-91), 여름(pp.84-95), 가을호(pp.78-91)에 걸쳐 상세히 실려 있다. 2016년 8월 1일부터 핀란드 국가 핵심 교육과정 개정안(2014)이 적용되었으므로, 핵심 개념인 ‘횡단적 역량’과 그 내용에 포함된 멀티리터러시, ICT 역량에 관한 시의 적절한 인터뷰라 할 수 있다. 실제 핀란드 초중등 교실에서 미디어 교육을 어떻게 진행했는지도 읽어볼 수 있다.

핀란드 국가교육과정에서는 ‘멀티리터러시’를 일종의 모국어 수업 교육방법론(pedagogy)으로 강조했던 영국 뉴런던그룹(New London Group)의 접근을 차용하면서도, 이 개념을 학습을 통해 얻을 수 있는 성과(outcome)이자 역량으로 확장해서 사용한다(Palsa & Ruokamo, 2015). 결과적으로 핵심역량으로서 ‘멀티리터러시’는 국어 교과를 중심으로 이루어져 온 기본적인 ‘매체 문식성’ 교육의 중요성을 강조하면서, 복합양식(multimodality) 텍스트와 다양한 매체 및 정보 문해력 교육의 근거가 된다. 다만 국가교육과정 외의 정책에서는 미디어 리터러시, 멀티리터러시, 미디어 교육, 미디어 기술 등과 같은 용어와 정의를 맥락에 따라 선택 사용한다(Ministry of Education and Culture, 2019). 미디어 교육 방법론은 다양한 교과수업에 명시되어 있기도 하다. 국가교육위원회는 국가 차원에서 교육과정안 개발과 시행 지원을 담당한다¹¹⁸⁾.

핀란드 국가교육위원회의 권위와 역할이 미디어 교육 법제와 사업 확산에서 중요한 역할을 하고 있다고 볼 수 있지만(강진숙 외, 2017), 구체적인 교육과정 시행과 실천에서 가장 큰 책임은 교육 제공 기관인 지방자치단체(regional state administrative agencies)가 가진다(Salomaa, 2020, 이메일 인터뷰). 핀란드에서는 별도의 교육청이나 교육지원청 없이 지자체가 교육 예산 및 도서관 서비스 예산을 관장한다. 국가교육과정을 준수하는 건 교육 제공 기관의 의무지만, 지역별 현황에 맞게 교육과정안 일부를 수정하는 일은 가능하다. 교사는 교육 방법을 선택할 때 독립적이며 자유롭고, 그 교육 및 수업에 필요한 각종 자원을 학교에 제공하는 정도는 지자체에 따라 다르다. 이처럼 학교 미디어 교육 실천에서 지자체의 관심, 지원, 예산, 자원 등이 핵심적인 부분을 차지하는 면은 한국 현황과 다른 부분이라 할 수 있다.

118) 출처: <https://www.oph.fi/fi/mediakasvatus> 에서 2020년 11월 1일 인출.

미디어 교육 내용의 불균등과 보완책

핀란드는 ‘교육 선진국’이란 호칭에 걸맞은 수준의 미디어 교육 환경을 학교에 갖추고 있다고 볼 수 있을까? 이는 국가교육과정, 교원 양성 체계, 교사 전문성 개발, 전문적 학습공동체 운영, 수업 및 활동과 같은 내용, 그리고 학교 공간 구성, 수업 기자재 및 도서관 시설, 각종 자원과 같은 조건을 통해 종합적으로 판단할 수 있다. 본 연구에서 다루는 아동 청소년 정책에 초점을 맞춰보면, 핀란드는 학교 미디어 교육을 뒷받침하는 정책 기반과 재원을 일정 부분 갖추고 있다. 다만 학교 수업에서의 미디어 교육은 교사 및 협력 기관의 독립적인 판단에 따라 이뤄지고 있으므로, 같은 정책적 기반 위에서도 특정 교육 내용과 사례가 보편적이거나 동일하다고 단정할 수 없다.

핀란드 학교에서는 미디어 리터러시 수업이 한 번도 독립적인 교과목이었던 적이 없다. 초중등 및 고등학교 교육과정에서 주로 ‘통합수업 주제’(cross-curricular theme)로 다루어져 왔다. 교과목이 없는 점, 자율 선택에 그치는 미디어 리터러시 수업의 지위는 일부 문제점을 만들어내기도 한다. 미디어 리터러시 교육의 시행과 실천이 개별 교사와 학교 활동에 따라 달라지는 점이다. 그 결과 학교마다 미디어 교육 내용이 상이하고, 학생들의 디지털 미디어 역량에도 격차와 차이가 발생할 가능성이 남는다.

교사양성과정과 미디어 교육

학교 미디어 교육 내용의 불균등 문제는 교사양성과도 연결되어 있다. 핀란드의 교사양성 교육은 상당히 높은 수준으로 평가받지만, 디지털 미디어 교육 관련 지식이 없이도 예비 교원으로 졸업이 가능하다(Kupiainen, 2011; Kupiainen, 2013). 국립시청각연구소와 전국예비교사연합(SOOL)이 5개 교사양성대학 예비 교사를 대상으로 진행한 2017년 조사에서, 모든 교사양성 프로그램에 최소한의 미디어 리터러시 교육이 필수적으로 포함해야 한다는 의견이 있었다(Salomaa,

Palsa, & Malinen, 2017). 국가교육위원회와 국립시청각연구소가 2020년 시작하는 ‘뉴 리터러시’(영어: New Literacy Development Project, 핀란드어: Uudet Lukutaidot) 프로젝트에는 현재 교원 양성 과정에 부족한 미디어 리터러시 교육 부문을 보완하는 교육 자료 개발이 포함되어 있다.

예비교사들은 석사 학위 과정을 통해 좀 더 심층적인 미디어 교육 역량을 갖추 수도 있다. 현재 핀란드 대학 가운데 라플란드대학(University of Lapland)과 탐페레대학(Tampere University) 두 곳에서 교사양성과정과 함께 미디어 교육 석사 과정을 운영 중이다. 라플란드대학에서는 교육학, 예술교육, 디자인, 영상 제작 등의 수업을 토대로 미디어 교육을 공부할 수 있고, 탐페레대학에서는 컴퓨터 과학, 저널리즘, 게임연구 등을 바탕으로 미디어 교육을 배울 수 있다. 예비교사들은 관심사에 따라 학교, 도서관, 문화시설, 시민단체 등에서 현장실습을 하고 이를 토대로 학위 논문을 쓴다. 핀란드의 모든 예비교사는 석사 학위를 가진 연구자로서 역량을 갖추고 교육 현장에 배치된다.

미디어 인증제

불균등한 학생 경험을 보완할 수 있는 정책 가운데 하나로 중등교육과정의 인증서(디플로마, diploma) 제도를 꼽을 수 있다. 국가교육위원회는 고등학교 학생이 일정 학습 단위를 이수하면 이를 평가해 공인하는 인증서를 발급한다. 학생은 교과수업을 포함한 학교 활동에서 자신만의 특별한 재주와 관심사를 다양한 방법으로 기록하고, 이를 진로 탐색과 대학 진학에 활용할 수 있다. 모두 8가지 인증서가 있으며, 미디어 인증서(media diploma)¹¹⁹⁾가 가장 최근에 추가되었다. 교사(예: 국어과 교사)와 외부 전문가(예: 영화 전문가, 기자, 프로듀서 등)가 학생의 활동 기록과 에세이를 함께 평가해 인증 여부를 판단한다.

119) 출처: 미디어 인증서(media diploma, median lukiodiplomi)는 핀란드 국가교육위원회에서 발급하는 고교 인증서 여덟 가지 가운데 하나로, 핵심 교육과정에 바탕을 둔 학습 자료 및 필수 내용을 제공한다.

<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/median-lukiodiplomi> 에서 2020년 10월 29일 인출.

미디어 교육 중점학교

헬싱키 지역 일부 종합학교는 특정 분야를 중점교육(painotettua opetus) 주제로 선정해 학생들이 역량을 기를 수 있는 수업을 제공한다. 1학년부터 9학년까지 재학 중인 히덴키비 종합학교(Hiidenkivi Comprehensive School)는 2009년부터 미디어 교육을 예술 과목과 연계해 가르치기 시작했다. 초등학교 과정을 마친 6학년 학생은 적성시험(Aptitude Test)을 거쳐 7-9학년 '미디어 중점 교육' 과정을 밟을 수 있다.¹²⁰⁾ 학생들은 평균 시수보다 더 많은 미술, 음악, 영상, 코딩 등의 미디어 관련 수업을 듣고, 몇 주간의 집중 학습 기간도 거친다. 미디어 수업 과정은 성적도 별도로 표시한다. 미디어 교육을 중점적으로 가르치는 교육과정을 보고 이 종합학교를 선택하는 경우도 있다¹²¹⁾. 학교는 영상예술 수업(visual arts class)에 사용하는 고성능 영상 편집용 컴퓨터를 여러 대 갖추고, 코딩 및 로봇제작 수업이나 3D 프린팅이 가능한 공간도 만들었다.¹²²⁾ 시설은 방과후 지역 주민들도 활용할 수 있도록 개방한다.



그림 II-17. 미디어 교육 중점학교 히덴키비 종합학교

* 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=6FdggpBTxro> 에서 2020년 11월 24일 인출.

120) 출처: <https://www.hel.fi/peruskoulut/fi/koulut/hiidenkiven-peruskoulu/opetus/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

121) 출처: <https://yle.fi/uutiset/3-7092157> 에서 2020년 11월 22일 인출.

122) 출처: <https://sites.google.com/site/alykkaatymparistot/projektit-1/kaikki-hakemukset-2015/hiidenkiven-peruskoulu> 에서 2020년 11월 22일 인출.

(2) 학교 밖 미디어 교육 환경

핀란드 학교 밖 미디어 리터러시 교육 혹은 사회 미디어 교육에서 핵심적인 역할을 하는 공간과 조직으로 도서관과 청소년 센터, 그리고 NGO를 들 수 있다. 학교, 사회, 가정 미디어 교육 등 교육이 이뤄지는 공간을 기준으로 구분하는 일반적인 방식을 적용해 핀란드 미디어 교육 구조를 파악할 수 있겠으나, 각 부문 간 협력으로 인해 명확한 경계를 긋기 어려운 측면이 있다. 여기서는 학교 밖 미디어 교육의 대표적인 사례를 소개한다.

도서관

핀란드 아동 청소년 미디어 교육에서 도서관은 복합적인 정보 및 문화 공간으로 핵심적인 역할을 한다. 각 지역에 있는 도서관은 학교 및 교사들과 긴밀하게 협력 하면서 다양한 교육적 요구사항을 제공하고, 적극적으로 프로젝트 수업 구성에 참여하기도 한다. 도서관 차원에서도 개별적인 프로그램을 만들어 미디어 교육을 실천한다. 이용자가 정보를 검색하고 수집하고 또 판별하는 능력을 기를 수 있도록 미디어, 인터넷, 소셜미디어, 디지털 기기 활용 교육을 제공하고, 최신 트렌드에 맞게 OTT(넷플릭스), 게임(PC게임 및 비디오게임) 활용법도 주제로 다룬다.

다만 학교 도서관 시설은 한국처럼 전반적으로 갖추고 있지 않다. 지자체 예산이나 학교 운영주체(공립, 사립, 교사양성 학교)에 따라 도서관을 설치한 일부 학교가 있지만, 대부분은 지역 공공도서관과 연계해 프로그램을 운영한다¹²³⁾. 2016년 이후 시범적으로 새로 지은 일부 종합학교 건물에는 도서관이 있는 경우도 있다. 국가 차원에서 사서 교사를 양성하는 제도는 없는 대신, 학교는 도서관학 또는 문헌정보학을 전공한 사서를 시간제로 고용한다(Ojaranta, 2019). 대부분 관련 업무에 열정을 가진 국어 교사가 학교 도서관 관리 업무를 맡거나, 지역

123) 출처: <https://ops.edu.hel.fi/kruununhaan-ylaasteen-koulu/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

공공도서관 사서가 관리를 함께 담당한다. 이는 2016년 개정 발효된 공공도서관법(Public Libraries Act 2016)에서 지역 도서관 업무 영역을 학교 및 학교와의 협력으로 넓힌 결과이기도 하다. 한편으로는 30여 년 가까이 활동하던 '학교 도서관 협회'가 회원수 감소로 2019년 활동을 공식 중단했다는 점도 현황을 살펴볼 수 있는 정보다¹²⁴⁾.

지역 도서관 전문가들은 학교 교사를 포함한 여러 시민단체 활동가와 협력해 각종 미디어 교육 자료와 프로그램을 개발하고, 정책 논의와 연구에도 참여한다. 도서관에서 이뤄지는 미디어 교육은 기본적인 문해력 증진에 한정되지 않고 정보 탐색 역량을 기르는 교육까지도 포함한다¹²⁵⁾. 도서관 이용자들의 멀티리터러시 증진을 돕기 위해, 미디어 교육을 공부한 인력을 사서로 고용하기도 한다. 예를 들어 수도권 대도시 반타(Vantaa)에 위치한 띠클라 도서관(Tikkurila Library)은 2015년 미디어교육을 전공하고 추가로 문헌정보학 관련 과목을 일정 학점(60ECTS) 이상 이수한 미디어교육 전공자(media educator)를 사서로 모집했다¹²⁶⁾.

핀란드 미디어 교육을 지원하는 정책 기반 가운데 하나인 공공도서관법은 도서관에서 이뤄지는 활동과 프로그램의 근거가 된다. 공공도서관법은 다양한 문해력 증진, 정보 활용 능력, 적극적인 시민성, 민주주의 및 표현의 자유를 촉진한다는 목표를 포함한다(Ministry of Education and Culture, 2020: 52). 구체적인 도서관정책 개발은 교육문화부가 담당하되, 모든 공공도서관은 공공서비스로서 반드시 도서관법을 준수해야 한다(Salomaa, 2020, 이메일 인터뷰).

도서관은 전국적으로 디지털 미디어 리터러시 증진에 중요한 역할을 하며 또한 지역사회 중심 시설이기도 하다. 전 연령대에 필요한 미디어 교육을 기획하고 제공하는 거점으로서 도서관 역할은 점점 더 종합적인 성격을 띠고 있다. 대부분의

124) 출처: <https://www.suomenkoulukirjastoyhdistys.fi/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

125) 출처: <https://mediakasvatus.fi/english/> 에서 2020년 10월 29일 인출.

126) 출처: https://www.kirjastot.fi/ammattikalenteri/avoimia-tyopaikkoja/kirjastonhoitajan-tehtava-tikkurilan-kirjastossa-5c86f?language_content_entity=fi 에서 2020년 11월 22일 인출.

공공도서관에는 아동 및 청소년 방문자를 위한 공간이 각각 마련되어 있고, 이들의 또래 문화를 반영한 자료와 프로그램을 제공한다. 예를 들어 어린이 공간에서는 영유아 및 초등학교 학생들을 위한 영화 상영, 음악회, 강아지와 함께 책 읽기 등의 활동이 이뤄진다. 청소년 공간에는 학교 수업과 연관성을 갖는 문학 작품이나 인문 과학 서적뿐만 아니라, 만화·잡지·게임·보드게임 등을 갖추고 있다. 예를 들어 일부 청소년에게 도서관은 드래곤볼, 나루토, 원피스, 데스노트와 같은 일본 만화 단행본의 핀란드어 번역판을 무료로 볼 수 있는 특별한 공간이다.

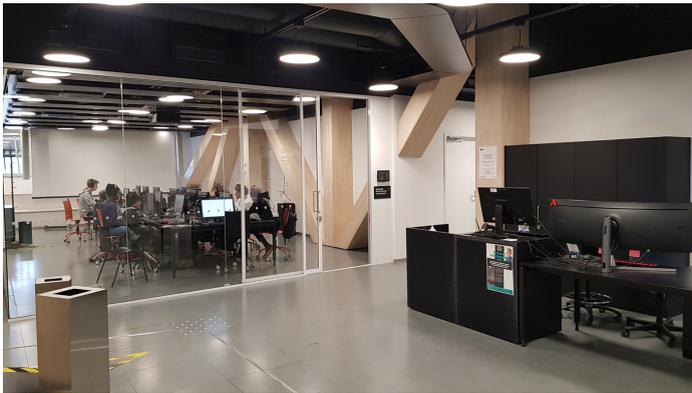


그림 II-18. 헬싱키 중앙도서관 ‘오디(Oodi)’

* 출처: 헬싱키 중앙도서관 오디(Oodi) 2층에는 PC 및 비디오 게임 공간이 있다. 비정기적으로 근무하는 게임 전문가가 연령과 취향에 맞는 게임을 추천한다. 2019년 4월 5일 연구자 촬영.

어린이와 청소년들은 방과 후에 도서관에 방문해 친구들과 시간을 보내고, 부모 및 보호자와도 일상적으로 도서관을 활용한다. 도서관 규모에 따라서 VR을 포함한 비디오 게임 시설, 음악 감상실 등을 갖추고, 3D 프린터 및 레이저 커팅 기기 등 메이커 공간을 운영하는 곳도 있다. 위와 같은 조건을 가장 잘 갖추고 실험적인 프로그램을 운영하는 곳으로 헬싱키 중앙 도서관 오디(Helsinki Central Library Oodi)를 들 수 있다. 건축 계획 단계부터 시민 건의를 통해 각종 시설을 결정한

오디 도서관은 이용자가 다양한 미디어를 경험하고 사용할 수 있는 문화 공간이자 교육공간이다.

청소년 센터

청소년 센터도 학교 바깥의 미디어 교육을 구성하는 중요한 기관이다. 대부분 각 도시 중심가에 자리 잡고 있는 청소년 센터(youth center, nuorisokeskus)는 청소년 문화, 특히 온라인 미디어 사용과 소비와 관련한 경험을 제공한다. 이곳에서는 온라인상의 성희롱 및 사이버폭력과 같은 주제로 청소년들에게 인터넷 사용법, 개인 정보 보호 방법, 미디어 교육을 실시한다(National Audiovisual Institute, 2018).

학생들은 친구들과 여가를 보낼 수 있는 이런 장소에서 머물면서 자연스럽게 다양한 미디어에 접근할 수 있고, 활동가들은 이런 이점을 활용해 청소년 대상 미디어 교육 프로그램을 홍보하고 운용한다. 예를 들어 일부 청소년 센터 활동가들은 청소년이 많이 사용하는 게임 스트리밍 방송 플랫폼인 트위치나 디스코드 사용법을 안내하고, 필요할 경우 영상으로 제작해 제공한다. 또 틱톡, 인스타그램, 유튜브와 같은 디지털 플랫폼을 활용해 학교 밖 청소년과 소통한다. 심리적 안정을 지원하기 위한 상담실을 온라인으로 열고, 경찰을 포함한 수사기관과도 연락할 수 있도록 긴급 연락창구를 운영한다. 이와 같은 청소년 활동을 지원하는 미디어 교육 기관 베르케(Verke, Centre of Expertise for Digital Youth Work)의 교육과 프로그램 또한 청소년 미디어 교육 정책으로 볼 수 있다(Verke, 2016).

비영리조직(NGO)

아동과 청소년은 사회 미디어 교육 부문의 단체들이 가장 주목하는 교육대상이다. 미디어 교육을 실천하는 대표적인 NGO로 연구자 네트워크인 미디어교육협회, 미디어교육센터 메트카(Metka), 영화 활용 수업 NGO 코울루키노(Koulukino) 등이 있다. 미디어교육협회는 대학의 연구자들이 현장 활동가들과 함께 다양한

학술 연구 및 교육 활동을 기획하는 단체다. 교육문화부 뿐만 아니라 언론사 및 기업 등과도 협력해 미디어 교육을 실천하는 가장 활발한 조직 가운데 하나다. 메트카는 초중등 학교 교육과정과 연계한 교수학습자료 및 프로그램을 개발해 교사들에게 제공하고, 교사 연수도 진행한다. 코올루키노는 영화 시청 활동을 중심으로 수업에 활용할 수 있는 프로그램을 기획한다.

각 NGO 별로 미디어 교육을 접근하는 시각은 다양하다. 일부 단체는 아동과 청소년 인권 신장 및 복지 차원에서 미디어 교육을 실천하고, 또 일부 단체는 성인의 미디어 리터러시에도 주목한다. 세이브더칠드런, 핀란드 부모연맹, 핀란드 평생학습재단, 핀란드 연금연맹 등 다양한 단체가 활동한다¹²⁷⁾.

(3) 가정에서의 미디어 교육

학교 미디어 교육 및 사회 미디어 교육과 별도로 가정에서 이뤄지는 교육도 역할이 적지 않다. 특히 취미 목적의 예체능 활동 외에 사교육을 거의 하지 않는 핀란드의 방과 후 문화, 친구나 보호자와의 여가 시간, 두 달가량 이어지는 긴 여름 방학과 같은 환경 속에서 부모나 보호자는 어린이와 청소년 대상 미디어 교육을 일상적으로 실천한다. 지방자치단체, 도서관, 대학, 어린이 보호 단체, 예술 및 문화시설, 언론사, 출판사 및 기업이 가정에서의 미디어 교육을 지원한다. 예를 들어 아동 보호를 목적으로 설립된 시민단체 이어온 만네르하임리그(Mannerheim League for Child Welfare, MLL)¹²⁸⁾에서는 전국에 있는 시설에서 미취학 아동 부모나 초중등 학부모 대상 미디어 교육을 진행하고, 웹사이트로는 연령대별, 주제별 미디어 리터러시 자료를 제공한다. 그림 II-19와 같은 캠페인 영상도 다수 제작한다.

127) 비영리조직의 미디어 교육과 관련해선 '4) 핀란드 정책 및 프로그램 참여 기관' 항목 참고

128) 아동복지를 위한 만네르하임리그(MLL, Mannerheim League for Child Welfare)은 아동인권 보호를 목적으로 설립된 핀란드 최대 규모 아동복지기관이다. 아동과 청소년 복지 차원에서 보호자 상담, 쉼터, 이민자 가정 지원 등을 진행한다. 대학이나 미디어교육협회와 협력해 미디어 이용 습관 교육 등을 기획한다.

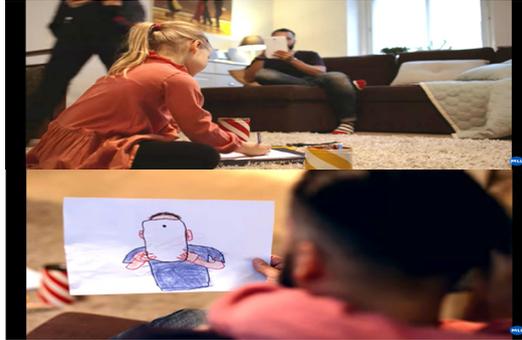


그림 II-19. 부모·보호자 미디어 이용 습관에 관한 MLL의 캠페인 영상

* 출처: https://www.youtube.com/watch?v=xPCaU_E6Btg&feature=share 에서 2020년 11월 19일 인출.

3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체

(1) 개요: 조사 방법

2019년-2020년 미디어 교육 정책과 추진 기관을 전반적으로 조사한 ‘핀란드 미디어 리터러시’, 그리고 이 정책안을 작성한 국립시청각연구소 연구원 라우리 팔사(Lauri Palsa)의 분석 자료가 미디어 교육 정책 체계를 조망하는 데 좋은 참고자료가 되었다. 또한 2016년부터 2019년 사이 열린 여러 미디어 교육 관련 컨퍼런스와 세미나 또한 주요 기관과 단체를 파악하는 데 중요한 정보를 제공했다.

대학의 미디어 교육 연구자 및 활동가가 모여 창립한 미디어교육협회¹²⁹⁾ (Finnish Society for Media Education) 웹사이트, 국립시청각연구소가 운영하는 미디어 리터러시 학교, 교육문화부 및 국가교육위원회가 지원하고 주도하는 캠페인, 또한 정부 정책을 기반으로 예산 및 자원을 지원 받는 여러 시민단체 및 네트워크

129) 이 단체는 기존 몇몇 국내 문헌에서 ‘미디어교육위원회’로 번역되기도 했으나, 연구 및 교류에 목적을 둔 비영리 조직이므로 ‘미디어교육협회’로 표기한다. 핀란드어로는 미디어-가스바투스-세우라(Mediakasvatusseura), 영문 약자로는 FSME(Finnish Society for Media Education)를 사용한다.

의 활동과 자료에서 핀란드 미디어 교육의 특징을 담은 사례를 많이 발견했다. 공영 방송 윌레를 비롯한 언론사, 이밖에 주목할 만한 미디어 교육 추진 기관과 단체도 아동 청소년 관련 내용에 초점을 맞춰 소개한다.

(2) 2013년과 2019년 국가 미디어 리터러시 교육 정책안

핀란드는 전세계에서 중앙 정부가 ‘미디어 리터러시 교육 정책안’을 마련하고 발표하는 몇 안 되는 국가 가운데 하나다(Jaakola, 2020). 2019년 출범한 산나 마린(Sanna Marin) 총리 내각은 특히 어린이와 노년층의 미디어 역량 강화를 국정과제 주요 내용 가운데 하나로 강조한다.

최신 핀란드 미디어 교육 정책 현황을 가장 잘 담고 있는 자료로 2019년 12월 핀란드 교육문화부에서 발표한 ‘핀란드 미디어 리터러시: 국가 미디어 교육 정책(Media Literacy in Finland: National Media Education Policy)’이 있다. 이에 앞서 몇 년 전 나온 ‘좋은 미디어 리터러시 2013-2016(Good Media Literacy 2013-2016)’ 또한 2010년 이후 핀란드 미디어 교육 방향을 살펴보는 데 중요한 정책 문서다(Dunås, 2013). 여기서는 이 두 자료가 정리하고 있는 주요 정책을 소개하고, 이 가운데 아동 및 청소년 정책으로 범위를 좁혀 살펴보고자 한다.

먼저 ‘좋은 미디어 리터러시 2013-2016’는 핀란드 미디어 교육의 네 가지 정책 방향(guidelines)을 다음과 같이 제시했다(Ministry of Education and Culture, 2013: 24-28).

- 일상에서의 미디어 교육은 아동 및 청소년 중심적이고 수준이 높다.
- 시민의 미디어 리터러시를 높이는 지속가능한 구조는 법률과 자원, 그리고 전국적, 지역적 차원의 지원으로 달성된다.
- 미디어 교육 활동과 다양한 참여자가 스스로 활동을 드러내면서 네트워크는 단단해지고, 새로운 협력관계가 만들어진다.

- 핀란드는 국제적인 미디어 교육 활동에서 적극적인 역할을 한다.

2019년에 나온 국가 미디어 교육 정책 ‘핀란드 미디어 리터러시’는 종합적이고 (comprehensive), 수준 높으며(of high-quality), 체계적인(systematic) 미디어 교육을 목표로 제시한다. 그리고 핀란드의 모든 사람이 삶의 질을 높이는 중요한 시민 역량 요소로서 미디어 리터러시를 기를 수 있도록 균일한 기회를 미디어 교육이 제공해야 한다고 강조한다. 정책안 작성자 사라 살로마(Saara Salomaa)와 라우리 팔사(Lauri Palsa)는 ‘핀란드 미디어 리터러시’ 한국어판 서문에서 정책 수립의 관점을 다음과 같이 소개한다.

“본 정책의 목표는 모든 사람이 미디어 리터러시를 높일 기회를 확대하는 데 있다. 이 목표는 미디어 리터러시가 나이, 성별, 장애, 사회 경제적 배경 또는 어떠한 특성과도 관계없이 모든 사람에게 중요하고 진정한 21세기 시민 역량이라는 기본적인 생각을 포함한다.”¹³⁰⁾

2013년의 정책안과 2019년 정책안은 큰 틀에서 충돌하거나 배타적인 내용을 담고 있지 않다. 미디어 문화 전반에서 나타난 변화를 반영하려면 새로운 방향과 내용을 제시할 필요가 있다는 정부 인식을 통해 정책을 개정하고 확장했다고 볼 수 있다. 새로운 정책안 ‘핀란드 미디어 리터러시’는 미디어 교육의 강점, 가치, 기본원칙, 구조, 현황, 과제를 기존보다 더 구체적으로 정리한다. 교육문화부 지정으로 정책안 작성을 맡은 국립시청각연구소는 전국적인 설문조사와 워크숍, 각 정부부처 담당자 및 전문가 인터뷰, 그리고 초안에 대한 공개 의견 수렴을 거쳐 정책안을 마련했다. 일종의 참여 기반 정책 개발(participatory policy development) 방식을 사용해, 실제 교육 현장에서 필요한 자원과 지원을 정책에 포함할 수 있었다 (Salomaa & Palsa, 2020).

130) 출처: Ministry of Education and Culture(2019). p.10.

공공도서관법과 청소년법이 미디어 교육 증진에 관한 근거를 제공한다면, 2018년 미디어 정책 기조에 관한 정부 결의안 및 2019년 미디어 교육 정책안은 그 구체적인 방향과 체계를 그려낸다. 다만 중앙 정부 차원에서 모든 방향을 결정하고 하향식으로 내려 보내는 대신, 현재 미디어 교육 분야에 참여하는 기관 및 단체가 정책 내용에 의견을 모을 수 있도록 했다.

2018년 정부 정책 프로그램은 핀란드 미디어 다양성, 언론 환경, 또한 신뢰할 만한 정보를 얻을 수 있는 시민의 권리를 개선하는 데 목적을 두었다. 이 프로그램의 목표 중 하나는 미디어 리터러시와 미디어 기술을 통합하고, 또한 새로운 대상 그룹에서 미디어 교육을 시행하는 것이다. 이 정책 프로그램이 결정한 내용 가운데 하나는 미디어 교육에 대한 국가 정책을 갱신하는 일이었다. 그 과정은 다음과 같다.

국립시청각연구소는 핀란드 교육문화부로부터 정책 개정 업무와 과제를 부여받은 뒤 정책 개정 방식을 고민했다. 연구원들은 가급적 미디어 교육 분야의 다양성을 반영하기 위해 참여 기회를 최대한 늘렸다. 2019년 봄 온라인 설문조사를 시작으로 전국을 순회하는 지역별 워크숍, 전문가 심층 인터뷰, 그리고 현존하는 정책 평가를 진행했다. 이렇게 모은 데이터를 분석하고 여름부터 정책안 초안을 작성하기 시작했다. 가을에는 초안을 온라인에 공개해 공식적으로 의견을 수렴했다. 정책안 완성본은 12월에 공식 발표했다.

온라인 설문조사에는 41개 기관으로부터 58명이 참여했다. 설문조사에서는 응답자의 조직, 활동, 교육 대상을 묻고, 핀란드 미디어 교육의 강점과 과제, 개선 방안도 질문했다. 어떤 가치와 원칙을 갖고 미디어 교육을 실천하고 있는지, 또 미디어 교육이 가야 할 방향은 어떤지도 조사했다. 응답자들은 현재 활동을 바탕으로 기존 정책 평가와 함께 실천 방안과 지원책에 관한 의견을 모았다.

국립시청각연구소에서는 지역별 전문가의 의견을 구하기 위해 오프라인 지역 워크숍을 열었다. 전국 주요 도시 8곳을 돌면서 공개적인 모임을 열고, 지역 활동가, 대학 연구자, 교육자 등을 만났다. 지역 단위에서 나름의 역사와 네트워크를 갖고

활동해온 시민단체 활동가와 교육자들이 서로의 관심사를 파악하고, 어떤 목표와 자원을 갖고 있는지도 공유했다. 정책안을 작성한 연구원들은 지역 특성에 따라 아주 다양한 미디어 교육이 이뤄지고 있다는 사실을 확인했으며, 분야와 조직을 넘나드는 교류와 협업이 중요하다는 점도 발견했다. 도시 규모나 지리적 위치에 따라서 각 지역 교육기관에서 이뤄지는 미디어 교육의 내용도 조금씩 다르게 나타났다. 예를 들어 이민자 가정이 많은 지역에서는 외국어를 모국어로 사용하는 청소년을 대상으로 문화적 언어적 다양성을 고려한 정책적 지원이 필요하다. 여러 지역에서 공통적으로 파악한 과제로는 재원 확보, 협력 강화, 교육 주제별 불균형 해소, 체계적 교육, 사회변화 반영, 미디어 문화 변화 대응 등이 있다(Salomaa & Palsa, 2020).

정책 조사를 진행한 국립시청각연구소 연구원 라우리 팔사(Lauri Palsa)는 빠르게 바뀌는 미디어 환경, 국가교육과정안 개정, 고령화 문제 심화, 각종 사회적 현안 등을 반영하는 차원에서 참여 기반 조사를 진행했다고 밝힌다(Salomaa & Palsa, 2020). 실제로 2013년과 2019년 정책 방향 수립 과정에서 뚜렷하게 발견할 수 있는 차이점 가운데 하나는 조사 방식이다. 이 부분만 표로 정리하면 <표 II-21>과 같이 비교해볼 수 있다.

표 II-21 핀란드 미디어 교육 정책 문서 비교

연도	정책 문서 제목	조사 방법
2013	Good Media Literacy - National Policy Guidelines 2013-2016 '좋은 미디어 리터러시 2013-2016'	<ul style="list-style-type: none"> ● 핀란드 국내, 국제적 미디어 환경 파악 ● 미디어 교육 주요 경향과 과제 분석 ● 지원 기관 및 시행 주체로 구분해 조사
2019	Media Literacy In Finland - National Media Education Policy '핀란드 미디어 리터러시'	<ul style="list-style-type: none"> ● 참여 기회 확대 및 온라인 설문조사 ● 미디어 교육 연구자 및 전문가 인터뷰 ● 8개 도시 지역별 공개 워크숍 ● 정책 초안을 전자문서로 공개해 의견 수렴

* 출처: Ministry of Education and Culture(2013) 및 Ministry of Education and Culture(2019)의 내용을 토대로 연구자가 정리함.

정책 개정과정에서 담당자들은 가급적 다양한 이해관계자 의견을 수용하기 위해 노력했다. 핀란드 미디어 교육 참여자들은 2000년대 이후 지난 10여 년 동안 긍정적인 성과에도 불구하고 정책 개선 필요성을 비판적으로 제기했다. 2019년 정책 수립 과정에서 모인 의견에서 미디어 교육 분야 활동가가 어떤 관점에서 참여했는지를 엿볼 수 있다.

“공공 정책을 마련하는 가장 좋은 방법은 경청이라 생각한다. 사회 각 분야 참여자 의견이 정책에 반영된다고 느끼고, 여러 요구와 기대를 충족하며, 또 이들이 공공 정책을 만드는 구성원이 되는 것이 중요하다”(Salomaa & Palsa, 2020).

(3) 정부 각 부처 정책의 미디어 교육 접근법

미디어 교육에 관한 내용은 1970년대 이후 핀란드 정부 정책에서 다양한 형식으로 다뤄졌다. 교육 혹은 통신 등 포괄적인 정책의 일부로서 포함되기도 했고 (Ruokamo, Kotilainen & Kupiainen, 2016), 2013년과 2019년 정부 문서에서처럼 독립적인 정책 영역으로 다뤄지기도 했다. 각종 정책 관련 문서와 발간물이 어떻게 미디어 교육을 뒷받침하는지를 분석한 연구(Palsa, 2019)를 보면, 2002년부터 2019년 사이 핀란드 정부가 발간한 각종 문서 가운데 108건에서 ‘미디어 교육’(media education) 혹은 ‘미디어 리터러시’(media literacy)라는 단어를 포함하고 있는 것으로 나타났다. 정책 전략(strategies), 권고(guidelines), 보고서(reports), 출판물(publications), 추천(recommendations), 제안(proposals), 협약(memorandums), 시행계획(plans for actions) 등 다양한 형식의 문서에서 미디어 교육 또는 미디어 리터러시를 언급한다.

위의 연구에 따르면 핀란드 정책 체계는 미디어 교육 및 미디어 리터러시를 아홉 가지 정의 혹은 개념으로 접근하고 있다. 정책에서 핵심 개념을 어떻게 규정하고 있는지를 살펴봄으로써 이후 소개할 다양한 정책 및 실천 주체들의 시각을

전체적으로 이해할 수 있다.

표 II-22 핀란드 미디어 교육 정책에 나타난 ‘미디어 리터러시’ 접근

접근	내용
보호주의 Protectionism	미디어교육은 미디어 폭력, 괴롭힘, 범죄, 혐오발언, 음란물, 경제적 위협 등과 같은 위험요소와 연결된 다양한 미디어로부터 개인을 보호할 미디어 리터러시를 기르는 방법이다.
미디어의 광범위한 성격 Broadness of media literacy	미디어 리터러시 및 미디어교육의 광범위한 성격이 인식되고 강조된다.
문화 참여 Cultural participation	미디어교육은 미디어 리터러시 증진을 통해 문화 참여 기회를 높이는 방법이다. 예술 및 문화 교육과 연결된다.
미래 역량 Future competence	사회 발전은 미디어 리터러시로 부를 수 있는 새로운 지식과 역량의 필요성을 불러일으킨다.
민주주의 Democracy	미디어 리터러시는 민주주의적 참여를 위해 미디어의 가능성을 활용하는 방법으로 정의된다.
포용 Inclusion	미디어는 참여 기회를 제공한다. 미디어 리터러시가 부족하면 불평등(디지털 디바이드)이 깊어진다. 미디어 교육은 사회적 포용의 한 방법이다.
세계시민주의 Cosmopolitanism	세계 교육 일부로서의 미디어교육. 세계화 사회에서 미디어 리터러시의 중요성이 커진다.
국가 안보 National security	미디어 리터러시 증진을 통한 국가 안보 지원책으로서의 미디어교육. 국가 회복탄력성과 허위정보, 양극화와 극단주의 관련.
웰빙 Wellbeing	개인의 웰빙을 지원하는 방법으로써 미디어 리터러시

* 출처: Palsa(2019), pp.11-13의 내용을 연구자가 번역해서 정리함.

(4) 추진 기관 및 단체

핀란드 미디어 교육에서 아동 및 청소년 정책 추진 조직은 크게 정부, 대학, 학교, 시민단체 및 언론 등으로 나눌 수 있다. 국가교육위원회를 비롯한 중앙 정부 부처에서는 큰 틀의 정책 방향을 제시하며 재원을 지원하고, 핵심 목표를 달성할 수 있는 각종 자료와 캠페인을 제공한다. 이 밖에도 여러 정부 부처가 분야별

전문성을 토대로 미디어 교육 정책을 시행한다.

정부 산하 기관 및 관련 단체는 정책 및 프로그램 목표를 달성할 수 있는 효과적인 교육 자료를 마련하고 이를 시행한다. 대학은 현장과 현안에 기반을 둔 연구를 통해 정부 정책 수립 과정에 참여한다. 학교에서는 국가교육과정에 바탕을 둔 수업과 활동으로 미디어 교육이 이뤄진다. 개별 교사는 독립적인 위치에서 교육 자료를 선택하거나 개발해, 교과과정과 연계한 미디어 교육을 실천한다.

한국과 달리 지방자치단체가 교육 주무부처이자 도서관 상위 조직으로서 중요한 역할을 한다. 지자체는 교육 예산 및 공공도서관 운영 예산을 관장한다. 이런 구조 속에서 학교와 도서관은 긴밀한 협력 관계를 맺고 프로그램과 교육 자료를 만들어 제공한다. 외부 조직으로써 대학 연구기관과 언론사가 참여하는 프로젝트도 진행한다. 교육문화부 산하 기관(예: 국립시청각연구소)이나 비영리 단체(예: 핀란드 미디어 교육협회)는 아동 청소년 대상 미디어 교육 프로그램 및 교사 연수 등을 제공하고, 학부모와 보호자 대상 교육 기회도 만든다. 정치, 광고, 경제, 환경, 종교, 문화 등 다양한 영역의 시민단체도 미디어 리터러시 교육 자료를 개발하고, 이를 학교·도서관·시민단체·가정·청소년기관 등과 협력해 활용한다.

교육문화부

핀란드 교육문화부는 국가 차원에서 미디어 교육 정책을 만들고, 예산을 지원한다. 영국을 포함해 일부 국가에서 방송통신규제 기구(regulatory agency)가 미디어 교육을 주도하는 방식과 달리 핀란드에서는 교육문화부가 미디어 교육 정책을 주도한다. 교육문화부 내 예술문화정책국에서 ‘핀란드 미디어 리터러시’ 정책 개정안 마련을 관장했고, 그 후속 조치로 정책 시행과 평가, 예산 편성을 담당한다. 교육문화부에서 미디어 교육을 접근하는 시각은 미디어 리터러시 교육이 모든 아동과 청소년에게 필요하다고 보는 것이다. 국가교육과정안에 명시된 횡단적 역량으로서 멀티리터러시와 ICT 역량을 민주 시민의 필수적인 자질로 보고, 학교

안팎의 학습과 활동을 지원한다.

교육문화부의 미디어 교육 정책은 기초 문해력을 강조하는 독서 진흥 정책과도 이어져 있다. 예를 들어 도서관에서 이뤄지는 미디어 교육 활동에는 지자체 예산 뿐만 아니라 교육문화부 특별 예산도 투입된다. 2020년에 도서관에서 진행된 교육과 활동은 적극적인 시민성, 민주주의, 언론의 자유, 독서 진흥, 평생교육, 도서관의 효율성, 새로운 작동 모형, 지속가능한 개발을 주제로 포함한다 (Ministry of Education and Culture, 2019).

교육문화부가 2020-2023년 추진하는 청소년 정책도 온라인 안전(online safety) 및 여가 활동과 연결된 미디어 교육을 지원한다. 디지털 미디어를 통한 사회 참여, 영향력 기르기, 학교생활 및 여가에 괴롭힘 방지, 혐오차별 예방, 소셜 미디어 상의 그루밍 예방 등을 교육과 활동으로 시행한다.

국립시청각연구소

2020년 현재 핀란드 미디어 교육 정책과 관련해 가장 핵심적인 역할을 맡고 있는 기관으로 국립시청각연구소(KAVI, National Audiovisual Institute, 이하 연구소)를 꼽을 수 있다. 시청각연구소는 교육문화부 산하 기관이면서도 독립적인 권한으로 미디어 교육을 계획하고 시행한다. 2019년에는 미디어 교육 정책안 개정 작업을 할당 받아 진행했고, 2020년에도 국가교육위원회와 함께 뉴 리터러시 프로젝트를 추진한다. 시청각연구소는 미디어 교육을 담당하는 부서와 함께 영상물등급심의 부서와 핀란드 내 각종 시청각 자료를 수집하는 국립 아카이브를 함께 갖추고 있다.¹³¹⁾ 이런 내부 자원을 토대로 공교육 및 사회 차원의 미디어 교육을 활성화하는 다양한 자료와 교육을 개발하고 제공한다. 대표적인 예로 ‘미디어 리터러시 학교’가 있다.¹³²⁾ 연구소

131) 박물관, 대학 도서관 및 국립시청각연구소 아카이브 엘로넷(Elonet) 등을 통합 열람할 수 있는 서비스 핀나(Finna) 또한 미디어 교육 및 수업에 유용한 자료를 제공한다. 이와 관련해서 한국언론진흥재단이 2020년 연말 발간 예정인 연구 보고서 (가제) 《미디어리터러시 교육의 융합적 접근》을 참고할 수 있다. 출처: <https://finna.fi/> 에서 2020년 10월 29일 인출.

는 이 웹사이트를 통해 교사가 학교 수업에 활용할 수 있는 다양한 미디어 교육 자료를 무료로 공유하고, 유럽연합 지원을 받은 자료는 영문으로도 제작해 다른 회원국에 제공한다. 시청각연구소는 핀란드 안전한 인터넷 센터(Finnish Safer Internet Centre, FISIC) 역할도 맡아 국제적 네트워크 참여하고, 미디어 리터러시 주간(Media Literacy Week) 행사와 연계해 캠페인을 진행한다. 또한 유네스코 글로벌 미디어 정보 리터러시(UNESCO Global MIL) 회의와 같은 국제적인 행사에도 적극적으로 참여해 핀란드뿐만 아니라 다른 국가의 미디어 리터러시 정책 개발에도 전문적인 자문을 제공한다. 특히 시청각연구소는 학계와 교육 현장, 정책 담당자들이 모이는 미디어 교육 포럼(Mediakasvatusfoorumi)을 매년 개최해, 여러 분야에서 이뤄지는 최신 미디어 교육 현황을 파악할 수 있는 공론장을 마련하기도 한다.¹³²⁾ 게임 리터러시를 주제로 여는 ‘게임 주간’ 또한 시청각연구소가 주관하는 주요 행사다.¹³⁴⁾

교통통신부

핀란드 교통통신부(LVM, Ministry of Transport and Communications)와 교통통신청(Traficom, The Finnish Transport and Communications Agency)은 통신 및 미디어(언론) 정책을 담당하는 정부 기구로서 인터넷 안전과 관련된 미디어 교육과 언론계 보조금 정책을 관장한다. 교통통신부는 특히 미디어업계가 다양성을 유지하며 건강한 언론 활동을 지속할 수 있도록 필요한 보조금을 편성한다. 또 법무부나 경찰, 통신회사와 협력해 아동과 청소년을 비롯한 모든 시민이 안전한 온라인 환경에서 생활할 수 있도록 노력한다. 또한 교통통신 정책은 핀란드 시민의 기본권 가운데 하나인 인터넷 접속 환경을 개선해 전자정부 서비스, 소셜미디어, 표준 품질의 화상 회의, 온라인 banking, 검색 엔진 및 전자상거래와 같은 사회 활동이 원활히 이뤄질 수 있도록 지원하기도 한다.¹³⁵⁾ 교통통신부 및 교통통신청은

132) 출처: <https://www.mediataitokoulu.fi/index.php?lang=fi> 에서 2020년 10월 27일 인출

133) 미디어 교육포럼(Mediakasvatus - forumi). 2020년에는 온라인으로 개최했다.

<https://kavi.fi/mediakasvatus/mediakasvatusfoorumi/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

134) 출처: <https://www.peliviikko.fi/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

135) 출처: <https://api.hankeikkuna.fi/asiakirjat/f4a8e63a-5c4f-4c82-a778-dbed38de6595/>

2020년 10월 언론계(신문, TV, 라디오)와 협의해, 코로나19로 경영난이 심각해진 상황에서 독립적인 저널리즘 활동이 유지될 수 있도록 보조금 지급 결정을 내리기도 했다.¹³⁶⁾ 언론사는 이와 같은 지원을 토대로 뉴스와 콘텐츠를 제공하고, 프리랜서 기자 및 미디어 제작자로부터 제작물과 서비스를 구매한다. 교통통신부는 EU차원에서 개정된 AVMSD(EU Audiovisual Media Services Directive) 요구사항에 맞춰 2020년 현재 전기통신서비스법 개정을 진행 중이다. 참고로 교통통신청은 드론 촬영 규정 및 허가 발급과 같은 미디어 업계 관련 실무를 담당하기도 한다.¹³⁷⁾

법무부

아동 청소년 미디어 교육과 직간접적으로 관련된 법무부 정책은 핀란드 사회가 ‘미디어 리터러시’를 어떻게 해석하는지를 보여주는 좋은 사례다. 핀란드 법무부의 여러 정책은 기본적으로 민주주의를 보호하는 방향성을 갖고 허위정보 대응과 유권자 인식 개선, 시민 참여 증진, 혐오차별 범죄 방지, 디지털 플랫폼 협력과 같은 폭넓은 주제로 시행된다. 국내의 선거와 관련해 유권자에게 영향을 미치는 정치적이고 악의적인 허위정보를 확인하는 노력을 하고, 이에 대한 정부, 정당, 언론 및 시민의 인식 개선에 힘쓴다. 이런 노력은 민주주의와 인권 교육 차원에서 이뤄지고 있으며, 아동과 청소년뿐만 아니라 성인을 대상으로 한 정책에도 반영한다. 유럽연합 회원국 전반에서 겪고 있는 혐오차별 범죄와 행위를 막기 위해 ‘혐오에 저항하는 사실’(Facts Against Hate)과 같은 프로젝트를 추진하고, 교육기관 및 사회단체와 협력해 미디어 리터러시 교육을 진행한다. 법무부는 2019년 국무총리실 및 안보위원회와 공동으로 유권자 허위정보 대응 캠페인을 벌이기도 했다.¹³⁸⁾ ‘Finland has the best elections in the world. And why is that?’이

d88933bd-7a3a-4891-ace2-5df9d7089fc2/MUISTIO_20200611123654.pdf 에서
2020년 11월 10일 인출.

136) 출처: <https://www.sanomalehdet.fi/ajankohtaista/median-koronatuki-jaetaan-mainosmyynnin-menetysten-perusteella/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

137) 출처: https://yle.fi/uutiset/osasto/news/police_allowed_to_stop_drones_if_new_law_steps_into_effect/10657737 에서 2020년 11월 4일 인출.

라는 이름의 캠페인 영상물은 허위정보의 궁극적인 목적이 선거 개입이라는 점을 강조하고, 이같은 복합적인 위협(혹은 하이브리드 위협)이 핀란드 사회에 미치는 영향을 알렸다(Ministry of Education and Culture, 2019). 법무부는 이 과정에서 페이스북이나 트위터, 왓츠앱처럼 청소년 및 일반 시민이 널리 사용하는 소셜미디어 회사와 협력해, 시민들이 믿을만한 정보를 얻을 수 있는 경로를 알리기도 했다.

총리실

총리실(Prime Minister's Office)은 정보 영향력과 관련된 부처 간 활동을 조정한다(Ministry of Education and Culture, 2019). 2014년 이후 허위정보 유포와 그 영향에 관한 시민들의 인식개선에 힘쓰고 있다. 국무총리실은 수석 커뮤니케이션 전문가(Chief Communications Specialist)를 두고 정부 부처 담당자들과 협력한다(Mackintosh, 2019.5.17.). 교육문화부가 시민의 기본 역량으로서 교육적 문화적 차원의 미디어 리터러시 증진에 목표를 둔다면 총리실, 내무부, 국방부의 경우에는 '국가 안보'를 유지하는 정책으로써 미디어 교육에 접근한다. 각 핀란드 정부 부처 정책안에 포함된 '미디어 교육' 현황을 집계한 연구를 참고하면, 국가적 위기 회복(resilience)을 지원하는 도구로 미디어 리터러시를 해석하는 시각을 볼 수 있다(Palsa & Salomaa, 2020). 총리실에서는 코로나19 이후 늘어난 허위정보에 대응하기 위한 유럽연합 논의에도 적극 참여한다. 예를 들어 2020년 7월 의회에 제출한 보고서에서 핀란드 총리실은 유럽연합 회원국을 위협하는 허위정보를 파악하는데 자원 배분의 우선순위를 두는 유럽위원회 방침을 지지한다고 밝히고, 온라인 플랫폼의 자율 및 공동 규제를 통해 허위정보 유포를 막아야 한다고 강조한다. 또한 온라인 플랫폼에서 허위정보에 대한 팩트체크가 이뤄질 수 있도록 관련 당사자들과 협력하겠다고 명시한다.¹³⁹⁾

138) 출처: https://www.youtube.com/playlist?list=PLbR0oH-F5gDX_7bm2CTQ-5Ty-Nf4kYCr8 에서 2020년 10월 5일 인출.

139) 출처: <https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/Liiteasiakirja/Documents/EDK-2020-AK-310735.pdf>

핀란드 국가교육위원회

국가교육위원회(EDUFI, Finnish National Agency for Education)는 아동 청소년 관련 미디어 교육 정책의 주요 체계 가운데 하나인 국가교육과정안을 관장한다.¹⁴⁰⁾ 영유아기 교육, 초중등 교육, 그리고 직업 교육과 성인 교육에 이르는 전 교육과정을 담당하는 국가 조직이다. 국가교육위원회는 2014년 개정을 완료하고 2016년부터 시행한 국가핵심교육과정안에 횡단적 역량으로 멀티리터러시를 포함하고, 이를 창의적 표현, 사회적 역량, 글로벌 역량, 문화적 역량 등의 관련 내용을 통해 교육과정 활동을 지원한다. 앞서 간략히 소개했듯, 고등학교 과정에서 학생들이 자율적으로 참여해 취득할 수 있는 인증서의 하나로 미디어 인증서(Median lukiodiplomi) 제도를 운영하고, 학교 내 교과 수업 및 활동과 연계해 취득 요건을 정리해 제공한다.¹⁴¹⁾ 현재 핀란드 초중등 교과목 가운데 ‘미디어 리터러시’를 별도로 가르치는 독립적인 과목은 없지만, 국가교육과정안을 근거로 모국어 수업 및 예술, 사회, 역사 수업 등에서 미디어 리터러시 교육이 이뤄지고 있다. 국가교육위원회는 초중등 교원 및 유치원 교사를 대상으로 전문성 개발 연수를 주관하고, 웹사이트에서도 유용한 미디어 리터러시 관련 자료를 공유한다.¹⁴²⁾

기타 정부부처

아동 청소년 미디어 교육 정책에서 핵심적인 역할을 하는 부처 외에도 다양한 정부 조직이 미디어 리터러시 교육을 계획한다. 핀란드 경쟁 및 소비자 기구(KKV)에서는 시장경제와 관련해 시민이 알아야 할 기본적인 경제 상식을 교육적으로 제공한다. 특히 광고 시청과 소비 활동에서 필요한 미디어 리터러시 계발을 지원하고, 미디어 자체가 거래 수단이나 지불 방법으로 활용되는 소비 환경을 정확하게 이해할 수 있는 청소년 교육 자료도 제공한다. 소비자 권리와 책임, 또 온라인에서

에서 2020년 10월 5일 인출.

140) 출처: <https://www.oph.fi/en> 에서 2020년 10월 5일 인출.

141) 출처: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/median-lukiodiplomi> 에서 2020년 10월 29일 인출.

142) 출처: <https://www.oph.fi/fi/mediakasvatus> 에서 2020년 11월 1일 인출.

의 새로운 광고 형식 등도 이 조직에서 교육 내용으로 다룬다. 디지털 및 인구 데이터 서비스청(Digital and Population Data Services Agency)은 각 지역 인구 데이터를 관장하는 부처로 특히 사회 각계의 디지털화(digitalization)에 주목해 관련 정책을 시행한다. 핀란드 문화재관리청은 정부 지원을 토대로 박물관과 협력해 미디어 교육 관련 프로젝트를 진행한다.

핀란드 미디어교육협회

대표적인 미디어 교육 민간기구 핀란드 미디어교육협회(Finnish Society of Media Education)에는 미디어 교육 단체 대부분이 참여한다(Ministry of Education and Culture, 2019). 2005년 핀란드 연구자와 활동가가 모여 설립한 이 협회는 미디어 교육 관련 논의를 풍부하게 만드는 중심 공간이다. 협회 초창기 미디어 교육 연구자 시르꾸 꼬띠라이넨(Sirkku Kotilainen)과 유하 수오란따(Juha Suoranta)는 미디어 리터러시 교육을 접근하는 관점에 따라 조직이나 개인을 네 가지 다른 부족(tribes)으로 표현하기도 했다(Kotilainen & Suoranta, 2007; Kotilainen & Kupiainen, 2014). 두 연구자는 기술 부족(technology tribe), 보호주의 부족(protection tribe), 문화연구 부족(cultural research tribe), 비판적 부족(critical tribe) 등으로 핀란드의 연구자와 활동가들을 나눌 수 있다고 분석했다. 2020년 현재 미디어 교육 지형은 훨씬 더 복잡하겠으나, 여전히 미디어교육협회는 이런 다양한 부족들이 모여서 각자의 방식과 아이디어를 교환하는 공론장이자, 실제 교육과 연수를 진행하는 주체다. 미디어교육협회는 또한 미디어 리터러시 교육을 둘러싼 풀뿌리 운동이기도 하다(Kupiainen, 2011).

언론사 및 미디어 단체

핀란드 아동 청소년 미디어 교육에서 언론사와 미디어 단체는 대중성 있는 미디어

어 교육을 제공하는 데 노력을 기울인다. 언론은 미디어 교육에서 비판적으로 다루는 소재이기도 하지만, 이와 동시에 시민들의 미디어 리터러시를 높이는 데 책임을 가진 부문이기도 하다. 특히 공영언론은 사회적 차원에서 시민에게 신뢰할 만한 정보를 제공하면서, 또한 풍부한 문화적 예술적 경험을 하는 데 기여해야 할 목표를 갖고 있다.

공영방송사 윌레(Yle)는 참고할 만한 기획을 많이 진행한다. 윌레는 앞서 소개했던 어린이 프로그램 *삐꾸 까꼬넨* 뿐만 아니라, 공연 실황, 다큐멘터리, 상업영화 및 독립영화 등 다양성을 갖춘 시청각 자료를 텔레비전 채널과 온라인으로 방영한다. 이와 동시에 11-18세 아동 청소년, 학부모와 교사 등이 두루 활용할 수 있는 뉴스교실(Yle Uutisluokka, 뉴스 리터러시)¹⁴³⁾ 및 디지털레닛(Digitreenit, 디지털 리터러시)¹⁴⁴⁾ 웹사이트를 운영한다. 매일 뉴스 세 꼭지를 선정하고 요약해 제공하는 뉴스앱 서비스 트리플렛(Triplet)도 만들었다. 트리플렛은 기획단계에서부터 교사들이 학교 수업에 손쉽게 활용할 수 있도록 형식과 분량을 정했다.

윌레는 2021년 상반기에 30세 이하 시청자를 겨냥한 뉴스룸을 열고 독립적인 채널을 운영할 예정이다. 이 채널은 디지털 미디어에 익숙한 이른바 ‘Z세대’ 아동과 청소년이 원하는 내용과 형식으로 좋은 저널리즘을 제공하는 것을 목표로 삼는다. 기존에 어린이 뉴스 서비스 윌레 믹스(Yle Mix)를 제작해온 전문 인력이 청소년 에디터와 함께 제작하고 진행한다.¹⁴⁵⁾

주요 종합일간지 가운데 하나인 헬싱긴 사노맷(Helsingin Sanomat)이 2016년부터 만들어온 ‘어린이 뉴스’(Lasten Uutiset, 라스텐 우우띠셋)도 언론차원에서 의미있는 미디어 교육 프로그램이다(최원석, 2020.9.23.). 초등학생과 중학생이 교사나 학부모와 함께 읽을 수 있도록 주요 뉴스를 쉽게 풀어서 만들고, 관련 퀴즈와 영상을 온라인으로

143) 출처: <https://yle.fi/uutiset/osasto/uutisluokka/> 에서 2020년 10월 25일 인출.

144) 출처: <https://yle.fi/aihe/digitreenit> 에서 2020년 10월 25일 인출.

145) 출처: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/11/10/yle-perustaa-nuorten-uutistoimituksen> 에서 2020년 11월 12일 인출.

제공한다. 제작진은 학생들을 수시로 인터뷰하며 최신 관심사를 파악하고, 학생들이 직접 인터뷰하고 촬영하는 코너도 운영한다. 일주일에 한 차례 신문사가 운영하는 텔레비전 채널 넬로넨(Nelonen)에서 방송으로도 내보낸다¹⁴⁶⁾. 헬싱킨 사노맛은 2020년 8월 19일 24면짜리 창간호를 시작으로 ‘어린이 뉴스’ 온라인 콘텐츠를 지면으로 제작해 유료 배포하기 시작했다. 미디어 환경 변화와 코로나19로 수익이 급감하는 추세 속에 어린이 청소년 독자를 겨냥한 투자는 한국 언론에서 찾아보기 어려운 과감한 모습이다. 핀란드 어린이 뉴스 사례는 ‘미디어 리터러시’를 갖춘 독자 없이 언론이 유지될 수 없다는 위기의식의 결과로 이해할 수 있다(최원석, 2020.9.23.).

핀란드신문협회도 적극적으로 미디어 교육에 참여하는 주체다. 신문협회는 교육에서의 신문(Newspaper in Education, Sanomalehti opetuksessa) 웹사이트를 운영한다. 전국적인 행사인 신문 주간(Newspaper Week)을 20년 넘게 이어왔다. 신문협회는 신문사를 회원사로 둔 이익단체이긴 하나, 아동 청소년 독자 및 이들의 부모에게 유용한 비판적인 시각의 미디어 리터러시 교육 자료를 연령대 별로, 주제별로 제작해 공유한다. 학교 안팎에서 교사와 활동가들이 활용할 수 있는 기사도 자료와 묶어 제공한다.

핀란드정기간행물협회(Aikakausmedia)도 웹사이트에서 미디어 교육 자료실을 운영한다¹⁴⁷⁾. 이 협회는 회원사가 제작한 미디어 콘텐츠의 사용을 촉진하고, 미디어 사용 관련 연구를 진행하거나 정보를 제공하며, 캠페인을 기획한다. 해마다 4월 전국적으로 열리는 ‘독서 주간’(lukuviikko)¹⁴⁸⁾에도 참여해 별도의 잡지 주간(magazine week)을 운영하고, 도서관과 학교에서 미디어 교육 프로그램을 진행한다.

146) 출처: <https://www.nelonen.fi/ohjelmat/hs-lasten-uitiset/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

147) 출처: <http://www.aikakausmedia.fi/mediakasvatus/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

148) 출처: <https://lukuviikko.fi/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

(5) 핀란드 정책 및 프로그램 참여 기관

핀란드 미디어 교육 현황을 이해하기 위해서는 정부 부처가 운영하는 정책과 더불어 각종 프로그램을 기획하고 시행하는 주체를 전체적으로 살펴볼 필요가 있다. 이들 기관이나 단체는 경쟁적이기보다는 협력적으로 활동하고 있으며, 각 조직의 전문성을 발휘할 수 있는 방식으로 미디어 교육에 참여한다.

550만 명 가량인 핀란드 인구를 감안하면 미디어 교육 분야에서 활동하는 다양한 기관과 활동가, 전문가, 교육자 수는 적지 않다. 2020년 봄에 '안전한 인터넷 날(Safer Internet Day)'을 기념하며 함께 열린 미디어 리터러시 주간(Media Literacy Week)에는 1,800여개 기관이 프로그램을 진행했고, 유치원·학교·도서관·박물관·청소년 센터·미디어 회사 수백여 곳에서 8만 명이 참여했다¹⁴⁹⁾. 전문성과 다양성을 갖춘 여러 실천 주체가 이런 토대 속에서 학교 미디어 교육과 사회 미디어 교육을 이끌고 있다.

특히 비영리조직(NGO)은 학교와 가정, 또 여러 사회적 공간 곳곳에서 아동과 청소년에게 가까운 미디어 교육을 제공한다. 교사를 위한 각종 미디어 리터러시 교육 자료를 개발하는 메트카(Metka), 영화 리터러시 교육을 주제로 전국 학교 수백여 곳과 학교 영화 주간을 진행하는 코울루엔엘로쿠바(Koulujen elokuvaviiko)와 코울루키노(Koulukino), 아동인권 보호기관이자 학부모와 보호자 대상 미디어 교육을 이어온 만네르하임리그(MLL, 유료 및 무료 교육 제공)¹⁵⁰⁾ 등을 예로 들 수 있다. 또 온라인 안전과 관련해 중요한 캠페인을 진행해온 세이브더칠드런(Save the Children Finland), 저작권 교육 및 불법복제 예방 자료를 제공하는 TTVK(Copyright Information and Anti-Piracy Centre)¹⁵¹⁾ 또한 아동과 청소년

149) 출처: <https://www.betterinternetforkids.eu/practice/awareness/article?id=5821672> 에서 2020년 9월 30일 인출.

150) 출처: <https://hameenpiiri.mll.fi/koulutukset/koulutuspalvelut-kouluille-ja-op/mediakasvatus/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

151) 출처: <https://ttvk.fi/en/front-page> 에서 2020년 10월 5일 인출.

년의 디지털 미디어 리터러시 개발에서 의미있는 역할을 맡고 있다. 이런 비영리 기관은 큰 틀에서는 정부 정책 방향에 따르면서 학교와 가정 공간, 또 일상과 여가에서 미디어 교육을 실천한다. 비영리조직에서 진행되는 많은 활동은 단독 혹은 지자체, 교육기관과의 공동 프로젝트로 이뤄지며, 교육문화부는 필요한 경우 특별 예산을 편성해 이들 프로젝트를 지원하기도 한다.

2020년 예산 지원 대상으로는 경제교육 및 토론에서의 미디어 리터러시(KVS, Kansanvalistusseura)¹⁵²⁾, 대화를 통한 관점·가치 기반 허위정보 확산 방지 교육(FOKUS)¹⁵³⁾, 개발도상국 아동 청소년을 위한 비판적 미디어 리터러시 교육 프로젝트(Taksvärkki)¹⁵⁴⁾, 지자체 영·유아기 및 초등학교용 미디어 교육 개발 프로젝트(Hämeenlinnan kaupunki) 등이 선정되었다(Ministry of Education and Culture, 2020).

표 II-23 핀란드 미디어 교육 부문별 시행 주체

정부 및 공공 부문		
교육	청소년 활동	부처
대학 초중등학교 유아기 교육기관	지방자치단체 디지털 청소년 활동 교회 활동 비정부기관(NGO)	교육문화부 디지털 및 인구데이터서비스청 국립시청각연구소 국가교육위원회
문화 시설 부문	언론 부문	비영리 부문
도서관 박물관 극장 문화 시설 미디어 센터	공영언론 미디어기업 언론사 이사회	비정부기관(NGO) 자원봉사 활동

152) 출처: <https://kansanvalistusseura.fi/mediakasvatusta-palestiinassa/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

153) 출처: <https://dialogikasvatus.fi/puhu-dialogia-mediassa-arvo-ja-katsomusorientoituneen-disinformaation-ehkaisy-kulttuuri-ja-katsomusdialogin-keinoin/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

154) 출처: <https://www.taksvarkki.fi/en/taksvarkki-home> 에서 2020년 10월 5일 인출.

정부 및 공공 부문	
민간 부문	기타
언론 기술 및 게임 산업 민관협력	네트워크 이벤트 (연수 및 전시) 연구

* 출처: <https://mediakasvatus.fi/english/> 에서 2020년 10월 29일 인출.

연구자 및 활동가 네트워크이자 NGO인 핀란드미디어교육협회는 각 부문별로 미디어 교육 시행 주체를 다음과 같이 나눴다¹⁵⁵⁾. 협회는 2005년 창립 이후 핀란드 교육문화부 협력 단체로 지정되었고, 예산을 지원받아 다양한 아동 청소년 미디어 교육 프로젝트를 함께 진행한다. 교원 연수와 교수학습 자료 개발, 프로그램 기획과 운영, 각종 캠페인 및 연구를 활발하게 기획하고 공유한다.

4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례

핀란드 미디어 교육의 다양한 프로그램은 큰 틀에서 정부 정책과 비슷한 방향성을 유지한다. 여러 기관과 단체는 전문성과 관심사에 따라 프로그램을 시행하면서도, 정부가 정책안을 통해 제시한 목표와 가치를 반영한다. 그 배경에는 정책 논의를 현장 연구에서 시작하는 점, 그리고 여러 이해 관계자가 참여할 수 있도록 개방적이고 협력적으로 정책 결정과정을 운용하는 구조가 있다. 그 결과 각 정책과 프로그램은 상호 보완적으로 핀란드의 미디어 교육 환경을 조성한다.

다만 최근 미디어 환경 변화에 따라, 규제와 보호주의적 성격이 강했던 일부 정책은 시민의 기본권이자 역량으로서 미디어 리터러시를 기르는 방향으로 변화하고 있다. 국립시청각연구소 사라 살로마는 핀란드 미디어 교육에서 가장 중요한 고민 가운데 하나로 ‘평등’(equality)을 꼽았다.

155) 출처: <https://mediakasvatus.fi/english/> 에서 2020년 10월 29일 인출.

“서로 다른 사회경제적 배경을 가진 학생들 사이에 학습 격차가 커지고 있고, 기본적인 문해력과 미디어 리터러시에서 나타나는 격차도 발생한다. 체계적인 교육보다는 교사 개인 역량에 기대고 있는 미디어 교육 또한 여러 조사와 연구에서 문제점으로 나타난다. 모든 교사가 미디어 교육 역량을 갖추거나 관심을 갖지 못하는 상황은 자연스럽게 학생들의 미디어 리터러시 향상에서 영향을 미친다”(Salomaa, 2020, 이메일 인터뷰).

핀란드 미디어 교육 정책이 강조하는 방향성 가운데 하나는 평생교육(life-long learning)으로서의 교육이다. 또한, 모든 사람이 각자에게 필요한 디지털 및 미디어 리터러시 역량을 기를 수 있는 기회를 얻도록 지원한다. 물론 이 같은 방향성은 미디어 교육 분야에 국한한 것이 아니라 교육 전반에서 나타나는 특징이다.

이런 현황을 토대로, 국가교육위원회와 국립시청각연구소는 2020년부터 ‘뉴 리터러시’ 프로젝트를 공동으로 기획하고 추진한다. 이 정책은 아동 청소년에게 더 균등하고 체계적인, 그리고 미래 지향적인 미디어 리터러시 교육을 제공하는 데 목표를 둔다. 뉴 리터러시라는 이름에서 나타나듯 어린이와 청소년이 유아기 교육과 기본교육과정에서 미디어 리터러시와 기술활용 역량을 갖추도록 하는 것을 목표로 한다. 특히 ICT 및 코딩 역량을 갖추도록 하는 것을 목표로 교사와 교육자를 지원하고 자료를 개선하거나 개발한다. 2020년 기본 조사에서는 미디어 리터러시와 프로그래밍 학습이 일상적인 교육에서 어떻게 이뤄지고 있는지를 파악하고, 이를 토대로 2022년까지 정책을 시행한다. 전국적인 설문조사와 함께 초등교사 및 중등 국어과, 사회과 교사 등 현장 교사를 심층 인터뷰하는 등 2020년 11월 현재 정책 연구를 진행 중이다.

(1) 미디어 리터러시 학교

미디어 리터러시 학교(Media Literacy School)는 국립시청각연구소가 운영하는

웹사이트다.¹⁵⁶⁾ 누구나 로그인 없이 미디어 교육 자료를 무료로 내려 받아 활용할 수 있는 온라인 미디어 교육 플랫폼이다. 이곳에서는 특히 학교 수업에 맞춰 연령별, 초중등 교육과정별로 적합한 자료를 검색할 수 있다. 자료들은 시청각연구소의 전문가와 교사, 그리고 협력 기관의 활동가 등이 함께 기획해 제작한다. EU 프로젝트로 결과물로 제작한 자료는 영어로도 번역해 공개한다. 이용자 연령 및 학년에 따라 자료를 검색할 수 있도록 했고, 다른 기관에서 만든 보급용 학습 자료를 소개하기도 한다.

2018년에 제작한 ‘미디어 바다의 유리병 편지(Messages in a Bottle)’¹⁵⁷⁾는 미디어 교육을 통해 공감 능력(emphathy skills)과 표현의 자유를 기를 수 있는 내용을 담고 있는 교육 자료다. 인권, 상호이해, 토론 기술과 같은 활동 과제를 담고 있어 민주시민교육과 미디어 리터러시 교육의 연관성을 잘 살펴볼 수 있는 교재이기도 하다.

2019년 제작된 자료 ‘믿을 만한 자료를 찾아서: 과학과 정보를 위한 미디어 교육 자료’¹⁵⁸⁾의 경우, 국립시청각연구소(KAVI), 청소년 카운슬링 단체 코디나띠(Koordinaatti)¹⁵⁹⁾, 핀란드 사진 박물관 및 공영방송 율레 교육(Yle Oppiminen) 등이 공동으로 제작했다. 유럽연합 지원금을 받아 영문으로도 제작했다.

이와 비슷한 자료 은행으로 핀란드미디어교육협회(FSME)에서 운영하는 웹사이트도 있다.¹⁶⁰⁾ 이 웹사이트에서도 아동 및 청소년 연령과 학년에 따라 자료를 구분해 두어, 교육자들의 접근성을 높였다. 학교들의 연중 운영 일정 전반에서 활용할 수 있는 각종 교수학습 자료가 많아 미디어 교육 활동가에게 큰 도움을 준다.

156) 출처: <https://www.mediataitokoulu.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

157) 출처: https://www.mediataitokoulu.fi/pullopostia_en.pdf 에서 2020년 9월 25일 인출.

158) 출처: <https://www.mediataitokoulu.fi/searchingforreliableinformation.pdf> 에서 2020년 9월 30일 인출.

159) 코디나띠(Koordinaatti)는 청소년의 삶과 연결된 다양한 상황 및 이들이 필요로 하는 일반적인 정보 및 상담, 보호 등을 주요 활동으로 하고 있는 기관이다. 청소년법(Youth Act)에 근거를 둔 지자체 기구다.

160) 출처: <https://mediakasvatus.fi/materiaalit/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

(2) 리터러시 진흥 캠페인 루꾸리께

루꾸리께(Lukuliike)는 아동과 청소년, 또 성인 독자가 전반적인 읽기 활동에 흥미를 갖도록 하는 데 초점을 맞춘 멀티리터러시 증진 캠페인이다.¹⁶¹⁾ 이 프로젝트는 주로 학교 내 독서 공동체를 지원하고, 활동에 관여하는 교·강사 및 사서의 전문성을 높인다. 리터러시 NGO 독서센터(The Finnish Reading Centre, Lukukeskus)는 핀란드 교육문화부, 국가교육위원회 및 외부 재단 보조금 및 재원을 바탕으로 다양한 독서 진흥 프로그램을 운영한다. 2018년 교육문화부 주도로 만든 국가 리터러시 포럼(The National Literacy Forum)이 이 캠페인을 뒷받침할 정책 방향을 담은 ‘어린이와 청소년 리터러시 개발 가이드라인’을 발행했다. 2019년과 2020년에는 국가교육위원회가 ‘독서휴가’라는 캠페인을 작가연합·서점협회·도서관협회·출판인협회·국어교사모임 등과 협력해 진행했다¹⁶²⁾. 독서 활동을 중심에 두되, 아동 청소년들이 보는 영화나 TV시리즈 가운데 책을 원작으로 만들어진 작품을 소개하기도 한다. 전통적인 문학 작품 외에 SF나 판타지 문학(예: 해리포터, 헝거게임)도 추천 도서 목록에 넣는다.

리터러시 교육 체계를 조율하는 일도 루꾸리께 캠페인의 주요 활동 가운데 하나다. 미디어 교육과 관련해서는 개인과 도시, 전국적인 수준별로 국가 정책 목표 달성을 위한 조치가 이 프로젝트 안에서 이뤄진다. 아동과 청소년 연령대에 맞춘 전국적인 캠페인과 함께 학교 교육과정과 연계한 캠페인도 운영한다. 예를 들어 유아기 교육과 초·중등학교는 시범 사업 형태로 캠페인에 참여하고, 프로젝트는 학년별로 단계적인 미디어 교육과 멀티리터러시 증진 활동에 필요한 교육자료를 지원한다. 또 아동과 청소년 독자에게 영향을 미치는 작가나 연예인과 협력해 독서의 즐거움을 알리거나 홍보 영상을 활용하는 등 교육 대상자의 시각에 맞춘 아이디어와 형식으로 매년 그 활동을 확장해 나간다. 예를 들어 2020년 캠페인 영상 시리즈의 제목은 ‘TL;DR’(Too Long; Did not Read, 너무 길어서 안 읽었

161) 출처: <https://lukuliike.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

162) 출처: <https://www.lukuloma.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

다는 뜻의 줄임말)으로 깊이 없는 읽기습관이 생활에 미치는 영향을 재미있게 다룬다. 루꾸리계 프로젝트는 국가 정책 담당자 및 미디어 교육자, 또 미디어 리터러시 분야 활동가들이 네트워크를 형성하고 전문 지식을 공유하도록 지원하고, 국가 및 지역 국공립도서관 개발 정책과도 긴밀하게 협력해 이뤄진다.¹⁶³⁾

(3) 헬싱키대 ‘멀티리터러시 학습의 기쁨(MOI)’ 연구 프로젝트

헬싱키 대학 크리스티나 쿠푸라이넨 교수가 이끄는 연구 개발 프로젝트 ‘멀티리터러시 학습의 기쁨’(The Joy of Learning Multiliteracies)¹⁶⁴⁾은 0세부터 8세 어린이를 대상으로 삼는다.

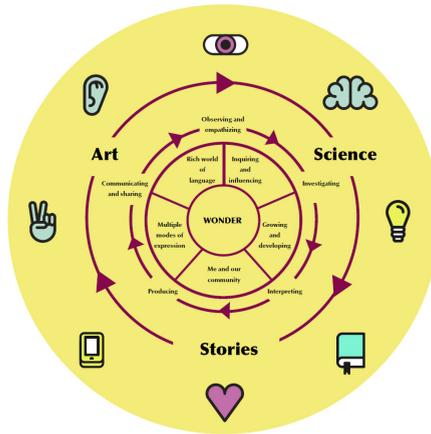


그림 11-20. ‘멀티리터러시 학습의 기쁨(MOI)’ 핵심 학습 영역

* 출처: 멀티리터러시 학습의 기쁨(MOI) 교육 자료 ‘Playful Parts : The Joy of Learning Multiliteracies’
<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/298481> 에서 2020년 11월 22일 인출

163) 출처: <https://minedu.fi/kirjastoasioiden-linjaukset> 에서 2020년 9월 25일 인출.

164) 핀란드어로는 모이(MOI) 프로젝트로 부른다.

출처: <http://www.monilukutaito.com/en/blog/85/kaksi-utta-gradua-moissa> 에서 2020년 11월 20일 인출.

영·유아기 교육 전문가와 함께 유치원 교사 겸 연구자, 취학 전 교육과정(pre-school) 교사, 초등학교 교사, 도서관 및 문화 분야 전문가가 협력하는 연구다. 이 연구 기반 개발 프로그램은 아동의 멀티리터러시를 어떻게 기를 수 있는지와 이를 교육과정에서 어떻게 지원하고 평가해야 하는지에 초점을 맞춘 연구 성과를 공유한다. 이렇게 개발하고 실제로 적용한 좋은 사례는 핀란드 국내뿐만 아니라 국제적으로도 공유한다.

(4) 미디어 리터러시 주간

미디어 리터러시 주간(Media Literacy Week, Mediataitoviikko)은 국립시청각연구소 및 여러 사회단체가 협력해 매년 2월 개최하는 전국적인 연간 행사다. 미디어 리터러시 주간의 목적은 아동과 청소년의 미디어 리터러시를 높이고, 전문 교육자, 보호자 및 기타 성인의 미디어 교육 인식을 개선하는 데 있다.¹⁶⁵⁾ 핀란드에서는 미디어 리터러시 주간에 ‘안전한 인터넷 날’ 캠페인을 함께 진행한다. 2020년에는 공공기관부터 NGO, 민간기업까지 사회 각 분야 55개 협력 기관이 총 30여 가지 자료와 캠페인을 만들었다.

미디어 리터러시 주간의 활동은 전문 교육자(유아교육자, 교사, 사서, 청년 근로자 등)부터 청소년과 중장년층까지 모든 시민을 대상으로 아우른다. 예를 들어, 미디어 리터러시 주간 참여 기관은 세미나, 워크숍, 웨비나, 공개 토론을 진행하며 주간을 기념한다. 지역별 미디어 교육 관련 기관(학교, 도서관, 청소년 작업 센터, 박물관, 유치원 등)은 이 주간에 개별적이고 자발적인 교육 행사를 기획한다.

국립시청각연구소는 미디어 리터러시 주간에 잡지 ‘메디아타이토(Mediataito)’를 제작해 지면판과 온라인판으로 발행한다¹⁶⁶⁾. 이 잡지는 참여 기관의 캠페인 소개와 더불어, 교육자들이 쉽게 사용할 수 있는 교육 자료, 전문가 인터뷰, 비판적

165) 출처: <https://www.mediataitoviikko.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

166) 출처: <https://www.mediataitoviikko.fi/mediataito-lehti/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

미디어 리터러시, 미디어 제작과정과 같이 다양한 주제와 활동을 담고 있다. 특히 미디어 리터러시 주간에는 참여하는 수십 개 기관의 주요 미디어 교육 프로그램도 소개하고 있어, 현재 핀란드 미디어 교육의 전반적인 참여 기관과 관점을 찾아보기에 좋은 자료다.

미디어 리터러시 주간의 가장 큰 특징은 특정 부처나 기관 혹은 단체가 주도해 자신들의 성과 홍보에 집중하지 않는다는 점이다. 앞서 소개한 잡지도 전국적인 미디어 리터러시 축제에 참여하는 각 참여 기관의 전문성, 신규 사업이나 교육 자료, 주목할 만한 성과를 다채롭게 소개한다. 미디어 교육 참여자들 사이의 이런 협력과 참여는 핀란드 미디어 교육 정책 방향에서도 드러난다.



그림 11-21. 미디어 리터러시 주간 잡지 ‘메디아타이트(Mediataito)’167)

* 출처: <https://www.mediataitoviikko.fi/mediataito-lehti/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

167) 미디어 리터러시 주간에 발행하는 잡지 ‘메디아타이트(Mediataito)’는 로그인 없이 누구나 무료로 PDF로 다운로드 받을 수 있다. 원할 경우 우편 배송 신청도 가능하다.



그림 11-22. '메디아타이토(Mediataito)' 구성168)

* 출처: <https://www.mediataitokoulu.fi/mediataito2020.pdf> 에서 2020년 11월 22일 인출.

(5) 공영방송의 미디어 리터러시 교육 서비스

핀란드 언론은 미디어 교육에 적극적으로 참여하는 주체 가운데 하나다. 특히 공영방송 윌레(Yle)는 뉴스 교육뿐만 아니라 아동과 청소년 대상 콘텐츠를 지속적으로 제작해 핀란드 시민의 미디어 리터러시 향상에 기여한다. 언론사의 미디어 교육은 엄연히 분류하자면 민간영역일 수 있겠으나, 특별법에 따른 재원을 바탕으로 독립적인 지위를 갖고 공공성이 강한 교육과 제작물을 제공하고 있다는 점에 주목해볼 수 있다. 윌레가 운영하는 미디어 교육 관련 서비스 가운데 교사를 위한 뉴스 서비스, 게임형 허위정보 교육, 뉴스 교실 세 가지를 사례로 소개한다.

윌레 트리플렛(Yle Triplet)은 교사들이 주요 뉴스를 학생들과 공유하고 읽어볼 수 있도록 만든 뉴스 서비스다. 하루에 기사 3편을 학생들의 눈높이에 맞춰 재작성한 뒤 제공한다. 참여자들이 뉴스를 시청한 뒤 간단히 풀어볼 수 있는 퀴즈 등 수업용으로 활용할 수 있도록 만들었다¹⁶⁹⁾.

트롤 공장 (Trollitehdas)은 윌레 내부 조직인 윌레 뉴스랩(Yle Newslab)에서

168) '메디아타이토(Mediataito)'는 미디어 리터러시 주간에 참여하는 핀란드 여러 기관의 소식을 싣는다. 왼쪽부터 인종주의 차별반대 미디어 운동 단체 관계자 인터뷰, 발달장애인이 참여해 제작하는 라디오 방송, 핀란드 신문협회 창립 25주년 소식과 함께 새로 발행한 기후위기 관련 미디어 교육 자료 소식, 정부부처, 교육기관, 언론사, 민간기업 등의 활동을 잡지 제일 뒤에 소개한다.

169) 출처: <https://yle.triplet.io/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

개발한 게임으로, 미디어 리터러시 향상을 목적으로 제작한 게임형 교육 서비스다. 러시아발 트롤(온라인 댓글부대)이 청소년에게 접근하는 과정을 실제처럼 체험하도록 만들었고, 사용자의 대응에 따라 다른 결과가 나오도록 했다. 실제 온라인 메신저 상의 대화처럼 구성된 챗봇, 밈(meme), 영상, 게임, 학습 요소를 연결지어 기획했다.¹⁷⁰⁾

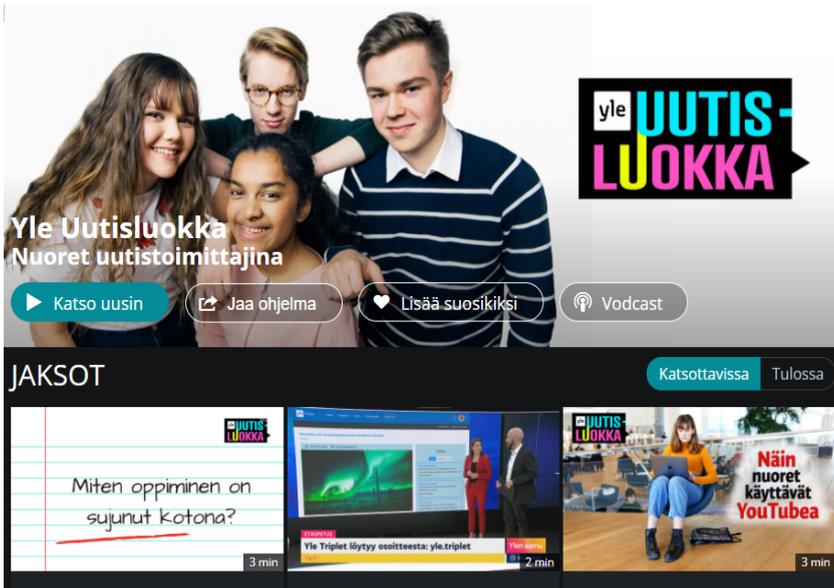


그림 II-23. 공영방송 윌레(Yle)의 뉴스 교실 웹사이트

* 출처: 윌레(Yle) 뉴스 교실(Uutisluokka) 웹사이트에서는 학생들이 참여해 제작한 뉴스 리포트를 로그인 없이 시청할 수 있다. 일반 뉴스 프로그램에 청소년이 출연해 '앵커 멘트'를 대신하기도 한다.
<https://www.mediataitokoulu.fi/mediataito2020.pdf> 에서 2020년 11월 22일 인출.

뉴스 교실(Uutisluokka)은 학생들을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램으로 초중등 학생들의 눈높이에 맞춰 취재 및 뉴스 제작 과정 전반을 안내한다. 웹사이트에서 교육 자료를 제공하는 한편, 기자들이 학교에 방문해 뉴스 제작 과정을 소개하는 교육도

170) 출처: <https://trollitehdas.yle.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

진행한다¹⁷¹⁾. 뉴스 교실은 전문 인력과 함께 고등학생 제작진이 뉴스나 프로그램 주제를 정하고 진행도 맡는다. 학생들이 직접 구성하고 제작한 생생한 학교 소식을 전할 수 있도록 방송 장비를 갖춘 미디어 버스(Mediabussi)가 학교를 순회한다. 코로나19로 등교가 어려워진 시기의 사연, 기후위기 관련 불안감, 각종 독서 취향, 경제관념 익히기 등 청소년들의 관심사에 주목한다. 2021년 상반기에 독립적인 청소년 뉴스 프로그램을 제작해 방영할 예정이다.

(6) 학교 영화 주간(Koulujen elokuvaviikko) 캠페인

학교 영화 주간(Koulujen elokuvaviikko) 사례는 정책적인 지원과 지속성이 실제로 미디어 교육 현장을 어떻게 뒷받침하고 있는지를 살펴볼 수 있는 좋은 사례다.¹⁷²⁾ 이 프로그램은 핀란드 북부 대도시인 오울루(Oulu)시에서 시작한 것으로, 영화관이자 문화 공간인 발베(Valve) 문화센터 활동가들이 기획하고 운영한다. 프랑스의 시네마테크 교육 프로그램을 모델로 삼은 ‘국제 영화 교육 프로젝트’(CinEd)를 통해 구성된 6-19세 대상 교육 방법론을 활용한다. 해마다 9월이나 10월 핀란드 전국 초중등학교가 이 프로그램에 참여하고, 일부 교사들은 자료를 활용해 수업을 진행한다. 영화 주간 웹사이트는 초중등 교과 수업과 연계할 수 있는 영화 소재 학습 자료를 제공한다. 상업 영화, 고전영화, 다큐멘터리 작품 등의 줄거리를 바탕으로 국어, 사회, 과학, 역사 등 각 교과 수업에 맞게 학습 자료를 만든다. ‘영화 리터러시’ 차원에서 영화 역사나 시나리오 작법을 다루고, 촬영·조명·음향·편집 등 영상 제작 과정을 통해 미디어 영향력을 배우는 교육도 진행한다. 영화계에서 활발하게 활동하는 감독이 강의하고, 신청을 통해 학교 강당이나 지역 문화 시설에서 영화를 ‘관람’하는 경험을 학생들이 갖도록 지원하기도 한다. 영화 주간 참여 학교는 국립시청각연구소가 보유한 핀란드 고전영화나 역사 기록물을 비상업적으로 무료 활용할 수 있다. 정책을 바탕으로 교육문화부, 지자체,

171) 출처: <https://yle.fi/uutiset/osasto/uutisluokka/> 에서 2020년 10월 25일 인출.

172) 출처: <https://www.elokuvaviikko.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

어린이 문화센터 연합, 미디어교육 NGO 메트카(Metka) 등이 예산과 자원을 공동 활용해서 행사를 진행한다.

(7) 알고리즘 기반 소셜 미디어와 멀티리터러시 연구 사례

뫼뻬레 대학교는 핀란드 미디어 교육 분야에 학술적·실천적으로 크게 이바지하고 있는 연구기관이다.¹⁷³⁾ 무엇보다도 오랫동안 강한 전통을 쌓아온 저널리즘 교육을 토대로 컴퓨터공학, 사회과학, 교육학 등을 결합한 다학제 연구에 초점을 맞추고 있다. 최근에는 조직 개편을 통해 융합학부를 구성해 기존의 미디어 리터러시 연구에 최신 기술 및 사회 현상을 반영하는 노력을 하고 있다. 좋은 사례로 시르쿠 꼬피라이넨과 유씨 오희넨 교수가 진행한 알고리즘 기반 소셜 미디어에 관한 연구(Kotilainen et al., 2020)를 들 수 있다. 연구진은 아동과 청소년 및 그 보호자들이 소셜미디어를 사실상 작동시키는 알고리즘의 존재 및 원리를 인식하고 있는지에 주목해, 머신 러닝과 같은 핵심 기술을 비판적으로 학습하고 활용할 수 있는 멀티리터러시 개발이 청소년 미디어 교육에 필요하다는 점을 확인했다. 뫼뻬레 대학은 국제적인 교류를 통한 미디어 교육 연구도 활발하게 진행한다. EU 키즈 온라인(EU Kids Online) 조사에 핀란드 현황을 공유하고, 스웨덴 예테보리 대학 등 북유럽 다른 대학과의 공동 연구에도 적극적이다. 러시아와 중국 연구자가 참여해 만든 젠더, 미디어, 리더십(Gender, Media, Leadership) 국제 마스터클래스는 미디어 교육을 공부하는 예비교원, 대학생, 대학원생 등에게 공개해 학점을 받을 수 있도록 했다.¹⁷⁴⁾ 2019년부터는 한국의 경인교육대학교 미디어리터러시연구소와도 연구 교류를 이어오고 있다.¹⁷⁵⁾

173) 출처: <https://www.tuni.fi/en/study-with-us/teaching-learning-and-media-education> 에서 2020년 11월 20일 인출.

174) 출처: <https://research.tuni.fi/tarc/masterclass-2019/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

175) 출처: http://www.ginue.ac.kr/kor/CMS/Board/Board.do?mCode=MN127&mode=view&board_seq=32517 에서 2020년 10월 28일 인출.

(8) 학부모를 위한 미디어 교육 기획 가이드라인

미디어교육협회는 가정에서의 미디어 교육을 어떻게 진행해야 할지, 또 부모와 보호자가 참석하는 미디어 교육 프로그램을 어떻게 구성해야 하는지를 자세히 안내한 자료를 제작했다.¹⁷⁶⁾ 50분짜리 ‘학부모의 밤’ 모임을 기획할 때 포함할 수 있는 주제들로 스크린 활용 여부에 따른 다양한 자극, 감정 이해와 안전 요령, 사회적 기술이 필요한 온라인 상호작용, 공동체와 친구, 스마트 기기로부터 에너지 넘치는 놀이와 운동으로, 충분한 수면과 휴식, 스크린 사용 시간 등을 제시한다. 그리고 자기소개를 포함해 각 주제를 몇 분씩 이야기 나눈 뒤 가정에 돌아가서 할 수 있는 활동지를 제공한다. 특히 이 과정을 누구나 따라 할 수 있도록 지침서로 만들었다.

5) 시사점

(1) 정부, 공기관, 민간, 학계, 언론, 시민의 긴밀하고 유기적인 협력

핀란드 미디어 교육 정책을 조사하면서 가장 한국 현황과 달랐던 점은 정부, 공기관, 민간, 학계, 시민단체, 가정이 다양한 형식으로 교류하고 협력하는 모습이 었다(바이비 라시, 2018). 특히 정책 대상인 시민에게 어떤 정책과 지원이 필요한지를 조사하고, 이를 토대로 정책 방향과 내용을 정립한다.

협력적이고 공개적인 의사결정 과정은 다학제, 다영역적 요소를 갖춰야 하는 미디어 교육 정책의 특징을 고려했을 때 필수적으로 보인다. 예를 들어 2019년 12월 핀란드 교육문화부에서 발표한 미디어 교육 정책 문서 ‘핀란드 미디어 리터러시’를 작성하는 과정에서 담당자들은 부처 및 기관을 방문하거나 면담했고, 이와 별도로 전국 9개 도시를 직접 돌면서 지역에서 활동하는 교육계, 학계, 시민단

176) 출처: <https://mediakasvatus.fi/materiaali/vanhempainilta-ohjeet-jarjestamiseen/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

체의 전문가와 활동가를 모아 의견을 수집했다. 이렇게 몇 달 동안 정리한 기본 자료를 토대로 정책 문서 초안을 작성하는 과정에서 각 부처의 현황과 요구, 자원을 파악해 정책 방향이 한쪽으로 치우치지 않도록 했다. 교육문화부는 이 정책 문서 작성을 산하 기관 국립시청각연구소에 할당해, 효율적인 조사가 이뤄지도록 했다.

정부 부처 간 협력뿐만 아니라 민간단체와 지자체, 시민단체 간 공동 프로그램도 많다. 청소년 활동가와 교육자를 위한 연수용 자료를 만드는 데 청소년 활동 지원기관, 세이브더칠드런, 약물남용 예방 단체, 그리고 여러 도시의 청소년 담당 부서에서 힘을 모은 사례도 있다.

핀란드 미디어 교육 정책 관련 조직 간의 교류는 ‘유기적인 협력’이라는 표현을 사용해 소개할 수 있을 듯하다. 각 조직은 자신들이 가진 자원과 자원, 그리고 전문성과 목표에 충실한 계획을 세우고, 여기에 필요한 내부 및 외부에서의 업무를 진행한다. 특히 미디어 교육이 실질적으로 이뤄질 수 있도록 내부 활동 뿐만 아니라 외부 단체 및 조직과의 협력에 힘쓴다. 예를 들어 국립시청각연구소에서 미디어 교육 정책 방향을 정리하는 과정은 미디어 교육 분야 전문가들의 범행정(cross-administrative) 그리고 범영역(cross-sectoral collaboration) 협력으로 가능했다. 투명하고 공정하게 의견과 제안을 수집한 방식 또한 중요한 시사점이라 할 수 있다. 정책 수립 과정은 상향식-하향식을 혼합한 방식이었고, 무엇보다도 정책의 결과로 영향 받을 국민들, 또 미디어 교육계 참여자들이 납득하고 동의할 수 있는 방식으로 진행되었다.

국제적인 협력도 세계적인 흐름과 공통 문제점을 확인하고 대응하는 데 중요한 부분이었다. 유럽연합과 유네스코 차원에서 이뤄지는 논의에 참여하는 과정에서, 일부 미디어 교육은 핀란드 국내에서 다른 유럽연합 국가로 전파되기도 한다. 헬싱키에 있는 프랑스-핀란드 종합학교에서 기획한 팩트체크 수업 모델인 ‘팩타바아리’(Faktabaari)는 핀란드 지자체 선거 공약을 점검하는 팩트체크 교육으로

시작해, 이후 유럽연합 단위에서도 그 유용성을 인정받았다¹⁷⁷⁾. 2018년 유럽위원회가 초중등 교육 및 대학 교육과정 적용을 위해 개발한 민주주의 문화 역량 기준 체계(RFCDC, Reference Framework of Competences for Democratic Culture) 신규 연구에 핀란드 팍타바아리 기획자 카리 키비넨(Kari Kivinen)이 참여한다. 이 기준체계(RFCDC)는 허위정보, 선동 및 혐오 차별 문제를 심각하게 겪고 있는 우크라이나 및 발트 3국(에스토니아, 라트비아, 리투아니아)의 교육 과정에 반영된다(Bagrintseva & Gebara, 2018).

이런 협력은 핀란드 미디어 교육의 목표가 단지 특정 주제나 정책, 이해관계자의 이익을 도모하는 데 있지 않고, 개인과 사회 공동체의 조화와 발전에 두고 있기 때문에 가능하다. 궁극적으로는 여러 기관과 개인의 참여와 협력이 미디어 교육의 영향력을 확대하는 데 기여한다.

(2) ‘평등한 미디어 교육’: 공교육 중심의 정책 시행

2020년 10월 1일 교육문화부는 ‘뉴 리터러시’ 정책 계획을 새롭게 발표하고, 이를 뒷받침할 수 있는 연구와 논의 계획을 공개했다.¹⁷⁸⁾ 지난 2019년 12월에 발표한 정책안을 토대로 아동 및 청소년이 균일한 디지털 미디어 리터러시 역량을 갖추도록 하는 데 초점을 맞춘 정책이다. 뉴 리터러시 프로젝트에는 여전히 미흡한 교원양성 체계 및 교사 전문성 개발 등 학교 미디어 교육 체계를 내실화하는 내용이 포함되어 있다. 이와 함께 코딩 및 알고리즘 교육을 포함한 ICT 역량을 높이는 방안도 주요 주제 가운데 하나다.

핀란드 정부는 몇 년 동안 진행한 미디어 교육 정책과 프로그램 분석 평가를 통해 여전히 더 많은 사람이 공평한 기회를 얻어 미디어 교육을 경험해야 한다고 판단했다. 조사와 평가를 바탕으로 현재 ‘모든 사람을 위한 미디어 교육’을 정책

177) 출처: <https://faktabaari.fi/edu/factbaredu-goes-international/> 에서 2020년 11월 4일 인출.

178) 출처: <https://uudetlukutaidot.fi/> 에서 2020년 11월 15일 인출.

방향으로 설정했다. 핀란드 교육 전반을 관통하는 중요한 가치이자 정책 방향 가운데 하나인 평등에 관한 인식이 반영되어 있다.

2020년 이후 핀란드 미디어 교육 정책은 저연령층 및 노년층을 포함해 모든 시민들에게 미디어 리터러시 교육을 제공하는 데 초점을 맞춘다. 교사전문성 강화, 학부모 교육, 또한 성인을 위한 평생 교육 차원의 미디어 교육 프로그램 개발도 목표로 포함하고 있다. 향후 연구에서는 핀란드 국가교육위원회와 국립시청각연구소가 2022년까지 공동 진행하는 뉴 리터러시 프로젝트(New Literacy Development Program) 및 관련 정책 시행 현황을 면밀히 살펴볼 필요가 있다.

(3) 도서관과 사서의 역할

핀란드 미디어 교육에서 도서관은 학교와 사회 그리고 가정을 연결하는 일종의 광장 역할을 한다. 지리적으로도 대부분 도서관은 접근성이 좋은 곳에 자리잡고 있고, 방대한 자료를 진열하고 보관해야 하는 특성상 시설의 규모도 크다. 이런 물리적인 조건 외에도 정보를 다루는 전문가인 사서가 상주하는 곳이라는 장점을 바탕으로, 도서관에서 진행되는 미디어 교육은 지속성과 대중성을 확보할 수 있다.

과거 전통적인 역할만을 생각하면 한국에서 도서관에 관한 이용자 인식은 책을 읽거나 대여하고, 개인 공부를 하는 학습 시설에 가까울 것이다. 핀란드는 도서관 공간이나 프로그램을 개선하면서 특히 아동 청소년의 현 시대 디지털 미디어 경험 변화를 많이 반영했다. 공공도서관법에 따라 이용자의 리터러시 증진에 목표를 두고 운영하는 사례로, 헬싱키 중앙 공립도서관인 오디의 운영 현황을 참고할 수 있다. 관련 내용을 미래형 도서관 요소를 탐색한 경기도교육연구원 보고서(김아미·이지선·이연희·최원석, 2019)에서 자세히 다룬다.

예를 들어 국내 초중등 교육기관은 학교 도서관 및 사서교사와 같은 교육적 환경을 갖추고 있으므로, 개별 학교 단위에서 미디어 교육을 기획하기에 핀란드

학교보다 더 좋은 조건이라 할 수 있다. 핀란드 사례를 참고하면, 정보 전문가인 사서들의 역할이 학교 교육, 청소년 활동, 학부모와 노년층 대상 프로그램 등 시민의 디지털 미디어 리터러시를 높이는 데 기여할 수 있음을 알 수 있다.

(4) 연구 기반 미디어 교육 정책 수립

핀란드 미디어 교육에서 각종 연구는 정책과 교육, 프로그램과 자료 개발에서 핵심적인 요소다. 특히 대학 및 NGO의 연구자들은 정책 수립 전 단계에서 현장과 현안을 중심으로 문제점을 파악하고, 이를 체계적, 윤리적으로 분석해 정책 결정 기관의 정확한 판단을 돕는다. 핀란드 미디어 교육은 이론적으로는 기존 언론학, 커뮤니케이션학, 사회학, 심리학 등 여러 분야에서 학술적 기반을 차용하지만, 시민이 경험하는 개인적 경험 및 사회 현상은 훨씬 더 동시대적으로 다룬다.

특히 아동 청소년 미디어 경험은 기본 교육과정을 거치며 성장하는 동안 지속적으로 변화해, 짧게는 몇 개월 단위로 유행이 뒤바뀌고 또래 문화가 변화한다. 핀란드 연구자들은 이 같은 변화를 심층적으로 분석할 수 있는 전문성을 토대로 현재 사람들이 겪는 문제점을 파악하고 교육 및 정책 내용을 제안해왔다. 이 과정에서 주요 부처와 대학은 전문가들의 독립적인 연구를 지원하는 데 힘쓰고, 필요한 예산을 편성한다. 일부 연구 예산의 경우 연구자뿐만 아니라 NGO나 외부 전문가 참여를 요건으로 내세워, 연구 단계에서부터 협력이 이뤄질 수 있는 토대가 된다.

정부는 법이나 정책을 관료 중심으로 수립해 하향식으로 시행하는 대신, 여러 단체와 조직이 연구자를 채용해 그 성과를 토대로 정책 내용을 마련할 수 있도록 환경을 조성할 필요가 있다. 안정적인 재원을 바탕으로 한 지속적인 연구 지원, 그리고 독립성을 보장하는 조직 구조도 핀란드 국립시청각연구소나 주요 대학교 사례에서 참고할 수 있는 내용이다.

(5) 교육 대상의 저연령화와 학부모 대상 미디어 교육

아동과 청소년의 디지털 기기 사용 연령이 낮아지면서, 핀란드 미디어 교육에서도 디지털 육아(digital parenting)와 같은 비교적 새로운 개념이 주요 현안으로 자리잡은 것으로 보인다. ‘디지털 육아’는 한편으론 자녀가 디지털 미디어와 관계를 맺는 방식을 조절하는 데 부모가 얼마나 개입할지, 또 한편으론 부모 스스로 일상생활과 양육 방법에서 디지털 미디어를 어떻게 활용할지와 연결되어 있다 (Mascheroni et al., 2018). 아동보호기관인 만네르하임리그(MLL)와 미디어교육협회(FSME)를 비롯한 여러 NGO가 실시하는 0-5세 학부모 대상 미디어 교육이 위와 같은 개념을 바탕으로 두고 있다.

학부모 대상 미디어 교육은 스마트폰을 비롯한 각종 디지털 기기 사용 요령, 스크린 타임 이해, 게임을 활용한 상호소통과 여가, 그리고 시간 관리 및 수면 습관과 같은 디지털 웰빙 등을 내용으로 다룬다. 이를 위해 단체들은 연중 다양한 교육 기회와 함께 웹사이트에서 다양한 읽을거리를 연령대별로 제공한다. 이들은 보호자의 미디어 사용 습관이 자녀에게 옮겨간다는 관점을 갖고, 아이들과 부모가 함께 참여할 수 있는 미디어 교육 자료를 제공한다. 예를 들어 국립시청각연구소에서 발간한 ‘어린이와 미디어’는 부모가 아이의 온라인 경험을 소재로 대화 나누는 요령을 담고, 아이들과 함께 등급에 맞는 시청각 자료를 선별해 함께 시청하는 활동을 권장한다. 미디어교육협회에서 제작한 학부모 미디어 교육 자료는 디지털 기기 과이용 및 균형 잡기와 같은 생활 요령을 다룰 뿐만 아니라, 온라인 성희롱, 혐오 차별적 괴롭힘, 개인정보 유출 등 아이들이 실제 겪는 부정적인 현안과 그 대응방법을 포함한다.



그림 11-24. 핀란드의 미디어 리터러시 교육 추진 주체

* 출처: 핀란드 미디어교육협회에서 제작한 포스터. 미디어 리터러시 교육에 참여하는 여러 주체들을 한 눈에 볼 수 있는 자료다. 2020년 현재 상황을 반영하자면, 교육 분야에 평생교육(lifelong learning) 기관, 민간 영역에 글로벌 IT 기업 및 소셜미디어 플랫폼을 추가할 수 있다.
<https://mediakasvatus.fi/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

코로나19로 인한 교육 환경 변화 또한 아동 청소년 미디어 교육에서 학부모의 역할에 더 주목하도록 만들었다. 온라인 접속과 디지털 기기 사용 시간이 길어지면서 아동과 청소년이 겪는 스트레스를 미리 파악하고, 신체적인 활동 강화를 포함해 더 균형 있게 디지털 미디어를 사용하도록 지도하는 일은 학교와 가정의 공동책임이 되었다.

4. 영국

영국의 미디어 리터러시 교육의 정책 현황과 교육 사례는 연합왕국인 영국을 구성하는 네 개의 구성국(잉글랜드, 스코틀랜드, 웨일스, 북아일랜드) 가운데 주로 잉글랜드의 사례에 맞춰 조사하였다. 영국의 현황과 사례에 대한 조사 과정에서, 영국 출신으로 런던정경대학교(LSE)의 방문교수이자 호주 디킨대학교(Deakin University)의 교수로 재직 중인 줄리안 세프톤-그린(Julian Sefton-Green) 교수를 인터뷰¹⁷⁹⁾했다.

1) 미디어 환경 및 청소년 미디어 이용 실태

영국의 미디어규제 기관인 Ofcom(Office of Communication, 이하 오프콤)은 영국의 미디어 리터러시 현황을 조사하기 위해, 매년 어린이, 청소년, 성인의 미디어 이용 현황과 태도를 조사하여 발표하고 있다(Ofcom, 2020a). 영국의 대부분의 자료는 오프콤 자료를 인용한 것이 많아 오프콤의 보고서를 중심으로 하되, 필요한 부분은 다른 기관의 보고서를 참고하였다. 가장 최근 발표된 일련의 오프콤의 보고서들은 청소년과 어린이들의 미디어 소비 양상 변화에 주목하고 있다.

청소년 미디어 교육과 관련지을 수 있는 영국 미디어 환경의 특징 가운데 하나는 미디어 다양성(media plurality)이다. 오프콤에서는 미디어 다양성을 ‘다양한 플랫폼과 미디어 소유자의 콘텐츠를 통해 국민들이 충분한 정보를 획득할 수 있는 환경’으로 정의한다(Ofcom, 2012). 미디어 다양성은 특정 미디어가 정치적 또는 사회적으로 과도한 영향력을 발휘하지 못하도록 제한하는 일종의 안전장치이자, 원활한 정부 운영과 건전한 민주주의 사회에 이바지할 수 있는 핵심 요인 중 하나로 간주된다(정보통신기술진흥센터, 2015).

179) 2020년 8월 26일 오후 22시-오후 24시(한국시간 기준)에 Zoom을 통한 화상 인터뷰로 진행되었다. 사전에 이메일을 통해 질문지를 발송하였으며, 미국 미디어 교육 역사, 추진기관, 정책, 학교 안과 밖에서의 미디어 교육 현황 등에 대해 깊이 있는 대화를 나누었다.

오프콤은 영국의 미디어 리터러시 현황을 조사하기 위해, 매년 어린이, 청소년, 성인의 미디어 이용 현황과 태도를 조사하여 발표하고 있다(Ofcom, 2020a). 가장 최근 발표된 일련의 오프콤의 보고서들은 청소년과 어린이들의 미디어 소비 양상 변화에 주목하고 있다(Ofcom, 2020a: 7).

(1) 스마트 기기 활용의 증가

첫째, 스마트 기기를 활용한 연결성이 증가하고 있다. 10세 어린이의 절반이 스마트폰을 소유하고 있다. 스마트 폰이나 태블릿PC를 소유하는 어린이의 비율은 나이가 들면서 증가하는 양상을 보인다. 이와 더불어, 10세가 될 때까지의 어린이의 경우에는 태블릿PC를 소유 할 가능성이 더 높은 것으로 나타났지만, 9세에서 10세경에는 스마트폰 소유가 23%에서 50%로 두 배나 증가하는 양상을 보여주는 데, 이는 중등학교로 진학 할 준비를 하는 어린이의 디지털 독립성에 중요한 기점을 보여주는 것이라고 할 수 있다. 중국에는 15세가 되면 거의 모든 어린이가 자신의 스마트폰을 소유하는 것으로 나타났다.

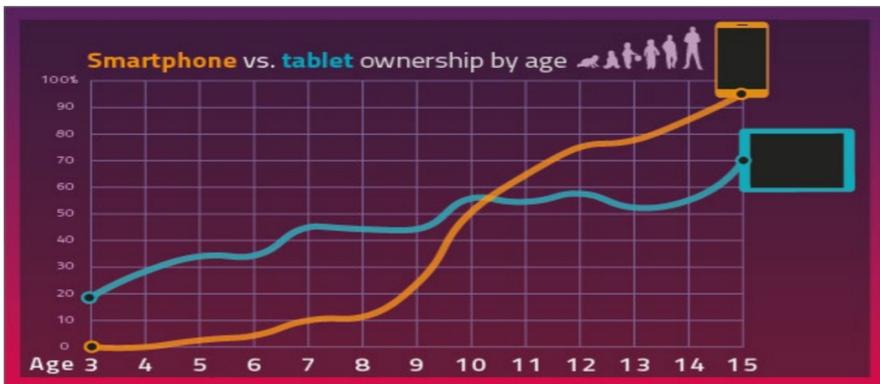


그림 II-25. 영국 어린이의 스마트폰 및 태블릿PC 보유 현황

* 출처: Ofcom, 2020a: 7

2018년부터 라디오를 추월하여 스마트 스피커 사용이 두 배 증가했다. 2019년 어린이 가정들은 점점 '연결'되고 있을 뿐만 아니라 스마트 기술 활용이 보편화되고 있다. 그러나 텔레비전은 여전히 어린이들의 가정에서 가장 많이 사용되는 기기이다. 5~15세 어린이 중 98%가 모든 유형의 텔레비전을 사용하고 있다는 점에서는 과거와 유사하지만, 어린이의 스마트 텔레비전 사용은 2018년 이후 61%에서 67%로 증가했다.

그러나 5~15세 어린이가 사용하는 모든 기기 중에서 스마트 스피커는 2018년 15%에서 2019년 27%로 가장 많이 증가했다. 그 결과 이제 스마트 스피커는 같은 기간 동안 26%에서 22%로 감소한 라디오 사용을 추월했다. 그런데 이 시기에 라디오 접속(서비스)이 안정적으로 제공되었다는 점을 감안한다면, 이러한 감소는 어린이들이 라디오를 이용하지 않기로 적극적으로 선택했다는 점을 시사한다.

나이가 많아질수록 스마트 스피커를 사용할 가능성이 높아지고 있다. 12~15세의 1/3이상(36%)이 스마트 스피커를 사용하고 있다. 이러한 이용 현황은 또한 사회 경제적 그룹에 따라 다르게 나타났다는 특징을 보이고 있다. 하위계층(DE)과 상위계층(AB) 이용비율은 21% 대 40%로 나타났다.

이러한 상당한 사용 증가에도 불구하고, 질적 측면의 분석을 수행한 Media Lives 연구(Ofcom, 2020b: 33)에 따르면, 아이들은 모종의 정형화된 방식으로만 스마트 스피커를 사용하지 않는 것으로 보인다. 그 대신, 이들은 재미로 또는 임시로 사용하고 있는 경향을 보인다. 예를 들어, 한 9세 어린이는 어머니가 Alexa 스피커를 거의 사용하지 않고 다만 농담을 말하거나 숙제를 하는 동안 했던 일회성 답변(철자 검토 및 시간 확인)을 구하는 데 활용하기 위해 가끔 사용할 뿐이라고 언급한 바 있다(Ofcom, 2020a: 8).

태블릿PC는 온라인으로의 전환을 사실상 선도하고 있는 양상을 보여준다. 2018년 조사에서도 확인했던 바와 같이, 태블릿PC는 5~15세 어린이 중 2018년 64%에서 2019년 68%가 사용하는 가장 인기 있는 온라인 기기이다. 특히 8~11세

연령 그룹 어린이들은 66%에서 72%로 급격한 증가를 보였다. 휴대 전화를 사용하여 온라인에 접속하는 5~15세 어린이의 비율도 2018년 이후 증가하여(50%에서 55%로), 이제는 전년 대비 안정적인 노트북 사용 수준(55%)과 일치한다. 태블릿 PC와 마찬가지로 휴대 전화의 온라인 사용 증가는 8~11세 사이 어린이들의 사용 분포가 41%에서 49%로 증가함에 따라 의해 이루어졌다. 다만 하위계층(DE) 가정의 어린이는 상위계층(AB) 가정의 어린이보다 태블릿PC를 사용하여 온라인에 접속하거나(59% 대 72%), 휴대 전화를 사용하여 온라인에 접속할 가능성이 낮은 것으로 나타났다(49% 대 62%).

스마트 기기의 증가에 따라 학생들은 다양하게 미디어를 이용할 수 있게 되었다 (Childwise, 2017; UKCCIS, 2017). 학생들의 이용 행태는 연령과 성별에 따라 차이를 보인다. 남학생은 하루에 평균 3.1시간인 반면 여학생은 평균 2.6시간을 사용하여 남학생이 하루에 더 많은 시간을 이용하였다. 연령이 증가함에 따라 하루에 4시간 이상 사용하는 비율은 증가하였고, 15~16세는 하루 평균 4시간 이상 사용한 것으로 나타났다.

반면에 가정에서 인터넷 접속 자체에 어려움을 갖는 아이들도 많은 것으로 나타났다. 11세~18세 청소년들의 12%, 약 700,000명이 가정에서 컴퓨터나 태블릿PC를 통해 인터넷에 접속할 수 없었으며, 60,000명은 가정에서 인터넷을 접속할 도구가 없는 것으로 나타났다¹⁸⁰⁾.

(2) 방송 및 미디어 시청 환경의 변화

둘째, 방송 시청 환경이 지속적으로 변화하고 있다. 텔레비전 방송보다 주문형 비디오(VOD)를 시청하는 어린이가 더 많은 것으로 나타났다. 5~15세 어린이 10명 중 8명(80%)이 VOD 콘텐츠를 시청하고 있다. 이는 2015년 44%에서 두

180) 출처: <https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/householdcharacteristics/homeinternetandsocialmediausage/articles/exploringtheuksdigitaldivide/2019-03-04#how-does-digital-exclusion-vary-with-age> 에서 2020년 10월 28일 인출.

배로 증가한 수치이다. 5~15세 어린이들의 4분의3은 텔레비전 방송을 시청하는 것으로 나타났는데, 이는 달리 말하여 4분의1은 텔레비전 방송을 전혀 시청하지 않는다는 것을 의미한다. VOD 콘텐츠 시청률은 연령에 따라 증가하며 2019년에는 3~4세는 65%, 12~15세는 88%까지 증가하는 반면, 라이브 텔레비전 시청은 모든 연령대에서 비슷하게 나타났다.

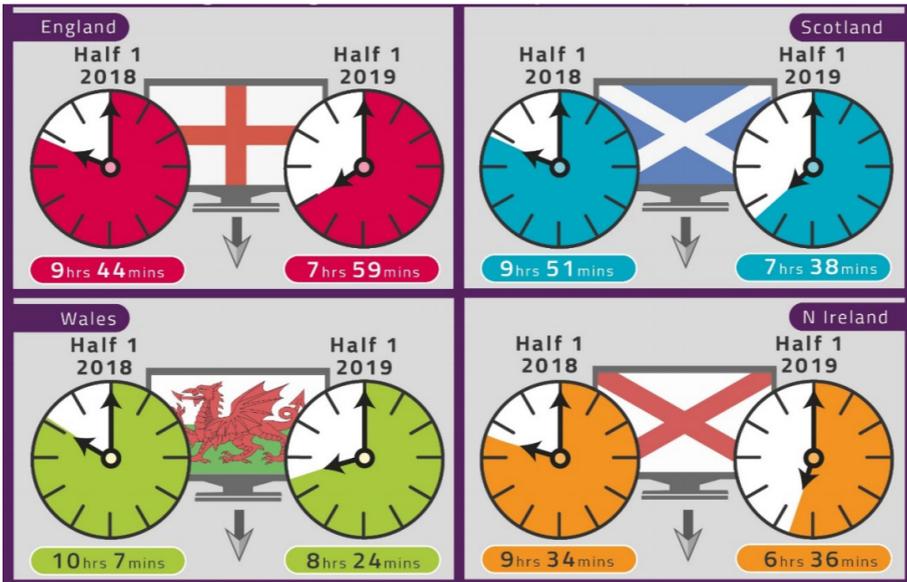


그림 II-26. 영국 어린이의 주당 텔레비전 방송 시청 시간 감소

* 출처: Ofcom, 2020a: 9

어린이 스마트 텔레비전 사용 증가에도 불구하고 텔레비전 수상기를 통해 텔레비전 콘텐츠를 시청하는 어린이의 비율은 91%로 감소했다(2018년 94%, 5년 전 96%). 한편 텔레비전 프로그램이나 영화를 보기 위해 모바일 기기를 활용하는 5~15세 어린이들의 비율은 증가하고 있으며 텔레비전 시청률 감소보다 빠른 속도로 증가하고 있다. 43%의 어린이들이 프로그램이나 영화를 보기위한 목적으로

태블릿PC를 사용하고(2018년 33%), 26%는 휴대전화를 사용한다(2018년 20%에서 증가). 특히 나이가 많은 어린이일수록 시청을 위해 모바일 기기로 이동하고 있는 현상을 보여주고 있다. 즉 8~11세의 42%와 12~15세의 46%가 이제 태블릿 PC를 사용하여 텔레비전 콘텐츠를 시청하고 있다(2018년 각각 30% 및 35%에서 증가). 물론 이러한 비율에 비하여 적은 비율의 어린이들이 휴대 전화를 사용하여 텔레비전 콘텐츠를 시청하지만(8~11세의 22%, 12~15세의 41%), 2018년 이후 이러한 휴대 전화를 이용한 시청률도 크게 증가했다(각각 14% 및 33%에서 증가).

이러한 상황 속에서, 유튜브는 텔레비전 또는 주문형 콘텐츠보다 확고한 선호를 유지하고 있다. 5~15세의 4분의3이 사용하는 유튜브는 어린이들의 콘텐츠 소비에 있어 매우 중요한 역할을 하고 있다. 이러한 경향은 특히 나이가 많은 어린이들에게 뚜렷하게 나타난다. 12~15세 어린이들의 10명 중 9명이 유튜브 사이트 또는 앱을 사용한다고 답했다. 또한 유튜브는 3~4세 어린이들의 절반이 사용하고 있다. 시청할 플랫폼을 하나만 선택하라는 질문에 대해서는 5~15세 어린이들 중 45%가 유튜브를 선택했다. 이는 Netflix(32%)나 텔레비전 채널인 BBC와 ITV(17%), 그리고 주문형을 선택한 사람들보다 높은 비율이다.

이러한 유튜브 이용에 있어서도 경제적 격차를 확인할 수 있는 측면이 있다. 우선 12~15세 어린이들은 VOD 콘텐츠(38%)보다 유튜브를 선택할 가능성이 더욱 높은 42%로 나타났으며, 8~11세 어린이들은 유튜브를 선택할 가능성이 VOD(26%) 보다 2배 높은 49%로 나타났다. 특징적인 것은 하위계층(DE) 가정의 아동은 상위계층(AB) 가정 아동 37%보다 높은 유튜브 선택 가능성(50%)을 보여주었다는 점이다. 반면 상위계층(AB) 가정의 어린이들은 하위계층(DE) 가정의 어린이들보다 텔레비전 채널을 시청할 가능성이 더 높게 나타났다(24% 대 16%).

영국 어린이들의 유튜브 이용목적은 기본적으로 만화 및 뮤직비디오와 같은 엔터테인먼트 콘텐츠를 소비하는 것이라고 할 수 있다. 그러나 최근에는 유튜브가 어린이들의 취미와 관심사를 심화시키는 공간으로 변모하고 있는 양상을 보여

주고 있다. 2019년에는 12~15세 인터넷 사용자의 절반 이상(55%)이 관심 있는 활동에 대한 정확하고 진실한 정보를 찾기 위해 먼저 유튜브를 방문하겠다고 답했으며, 이는 2018년(38%) 이후 크게 증가한 수치이다. 또한 2018년보다 유튜브를 사용하여 물건을 만들고, 또한 만드는 방법을 배우는 경우가 더욱 증가한 것으로 나타났다(42%에서 60%까지)(Ofcom, 2020a: 11).

(3) 비판적 이해요소의 증가

셋째, 어린이의 비판적 이해 요소가 증가하고 있다. ‘비판적 이해’는 어린이가 미디어 환경을 이해하고 질문하고 관리하는 데 필요한 기술과 지식을 설명하는 방법이다. 인터넷 및 기타 미디어가 제공 할 수 있는 이점을 얻고 잠재적 위험을 피하기 위해 갖추어야 할 중요한 능력이다. 미디어에 대한 어린이들의 비판적 인식의 예를 들면, 브이로거가 제품 또는 서비스를 홍보하는 데 대가를 받을 수 있다는 인식과 같은 것이 좋은 예이다. 실제로 어떤 경우에는 브이로거 또는 인플루언서가 제품이나 서비스를 보증하기 위해 대가를 받는다. 12~15세의 비교적 나이가 있는 어린이들의 이와 같은 인식이 2015년에는 47%에서 2019년에는 63%로 증가했다.

2019년에는 미디어에 대한 어린이들의 비판적 이해는 성별, 사회 경제적 그룹, 유튜브에서 보낸 시간에 따른 차이가 분명하게 나타났다. 12~15세의 남학생은 대가성 홍보에 대해 여학생보다 더 잘 알고 있다. 하위계층(DE) 가구의 12~15세 아동은 동영상 브이로거가 특정 제품에 대해 긍정적인 언급을 하는 이유에 대해 잘 인지하지 못하고 있는데, 보다 구체적으로는 동일 연령대 평균이 12%가 인지하고 있지 못하는 것과는 달리 이 계층의 아동 19% 정도가 이를 인지하지 못하고 있었다. 또한 어린이가 유튜브에서 보내는 시간이 많을수록 제품 홍보 가능성에 대해 더 잘 알고 있는 것으로 나타났다. 한 주에 10시간 이상을 유튜브에서 보낸

12~15세 어린이들 중 4분의3이 이러한 사실을 알고 있는 반면, 매주 10시간 미만을 보낸 5명 중 3명(61%)이 이를 인식하고 있었다.

반면 이러한 비판적 인식 및 이해가 여전히 답보상태에 있다는 정황도 확인할 수 있다. 우선 텔레비전과 온라인 광고의 진실성에 대한 어린이의 믿음은 차이가 없었다. 2018년과 마찬가지로 텔레비전과 온라인 광고를 모두 본 8~15세의 3/4 이상이 그러한 것들 대부분 또는 때로는 진실을 말하고 있다고 느끼고 있는 것으로 나타났다. 상위계층(AB) 가정의 어린이들은 하위계층(DE) 가정의 어린이들에 비해 온라인 광고에 대해 이러한 비판적인 판단을 내릴 가능성이 더 높은 것으로 나타났다(각각 83%, 75%). 다만 특이한 지점은 이러한 격차가 텔레비전 광고와 관련해서는 큰 차이를 보이지 않았다.

검색 엔진에 대한 비판적 이해는 2018년 이후로 크게 변하지 않았으며, 대다수의 어린이는 이러한 사이트에서 광고를 인식하지 못하고 있는 것으로 나타났다. 비판적 사고의 한 가지 요소는 온라인에서 광고 메시지와 편집 메시지를 구별하는 능력이다. 2019년에는 Google 검색에서 유료 콘텐츠를 인식하는 어린이의 비율에 변화가 없는 것으로 나타났다. 이는 이에 대한 비판적 이해가 변하지 않았음을 의미하는 것이다.

또한 Google과 같은 검색 엔진의 신뢰성을 이해하는 것은 비판적 이해의 또 다른 요소라고 할 수 있다. 8~15세 아동의 절반 이상이 검색 엔진이 제공하는 결과에 대해 비판적 판단을 내리며 일부는 신뢰할 수 있고 일부는 신뢰할 수 없다고 생각하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 응답은 8~11세(52%)에 비해 12~15세(59%)의 고령 그룹에서 더 높았다. 그리고 상위계층(AB) 가정의 아동은 하위계층(DE) 가정의 아동보다 이러한 비판적 인식이 더 높은 것으로 나타났다(61% 대 50%). 이는 결국 어린이들이 사이트에 대한 신뢰성 평가방법을 제대로 알지 못하는 현상이 유사한 수준으로 지속되고 있음을 나타낸다(Ofcom, 2020a: 15).

(4) 뉴스에 대한 수동적 소비패턴

텔레비전은 여전히 가장 많이 사용되는 가장 신뢰할 수 있는 뉴스 소비의 원천으로서 기능하고 있다. 최근 News Consumption Survey에 따르면 전체적으로 텔레비전은 12~15세 아동들이 가장 많이 사용하는(64%) 뉴스 소스로 남아 있으며, 이를 이어 가족과 대화(60%), 소셜 미디어와 친구들과 대화(모두 55%) 순의 이용도를 보였다. 다양한 뉴스 소스를 어떻게 접했는지에 대해 질의했을 때 가장 많은 답변이 있었던 것은 텔레비전의 경우는 부모였고, 소셜 미디어의 경우에는 친구였다. BBC One 또는 Two를 사용한 10명 중 8명은 부모에게서 이를 알게 되었다고 답했으며, Snapchat 뉴스 사용자 10명 중 7명은 친구들로부터 알게 되었다고 답했다.

12~15세 아동 10명 중 8명 이상이 텔레비전이 그들에게 중요한 뉴스 소스일 뿐만 아니라 가장 정확하고(85%) 신뢰할 수 있는(84%) 뉴스 기사를 제공하는 것으로 생각한다고 답변했다. 전반적으로 소셜 미디어는 가장 신뢰할 수 없는 뉴스 출처(39%)로 간주되면서도, 이는 어린이들에게 그 중요한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 또한 거의 4분의3이 온라인 미디어가 라디오보다 중요한 뉴스 소스라고 답했지만(65%), 라디오가 두 배나 신뢰할 수 있는 뉴스 소스라고 답했다(77%)는 것도 특징적이다.

BBC 텔레비전 채널은 여전히 어린이들에게 가장 중요한 뉴스 소스이지만 실제 그 이용률은 감소하고 있다. 즉 2018년 이후로 BBC 텔레비전 뉴스 소스를 사용하는 아동의 비율이 감소했다. BBC One or Two는 2019년 45%에서 40%로, BBC의 어린이 뉴스채널 CBBC에서 제작하는 12%에서 9%로 감소한 것이다(Ofcom, 2020a: 18).

하지만 뉴스를 비판적으로 바라보는 능력은 낮았다¹⁸¹⁾. 2%의 아동만이 가짜뉴스

181) 출처: <https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/fake-news-and-critical-literacy-final-report/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

를 구별할 수 있었으며, 절반에 가까운 아동들(49.9%)은 가짜뉴스를 구별하지 못하는 것에 대해 걱정을 하고 있었다. 2/3의 학생들이 실제 뉴스에 대한 신뢰도가 떨어졌다고 응답하였다.

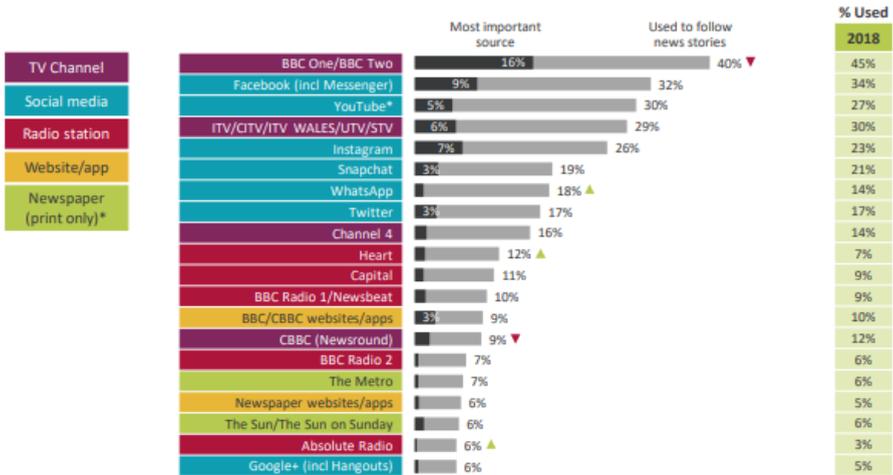


그림 11-27. 영국 12~15세 아동들의 뉴스 출처 선호도

* 출처: Ofcom, 2020a: 18

소셜 미디어를 통한 어린이들의 뉴스 소비는 보다 수동적인 경향이 있다. 소셜 미디어를 뉴스 소스로 사용하는 12~15세 아동들의 절반 이상이 팔로우하는 사람들이 게시한 기사에 대한 링크 또는 댓글을 통해 뉴스에 액세스한다. 직접 언론사의 기사를 클릭 할 가능성은 2018년보다 높아졌지만, 언론사 자체의 링크나 댓글을 통해 뉴스에 액세스 할 가능성은 낮은 것으로 나타났다(63% 대 54%). 소셜 미디어를 통한 뉴스 참여는 능동적(공유 또는 댓글 작성) 보다는 수동적(댓글 읽기, 링크 보기) 경향이 있다. Media Lives 연구에서 일부 어린이들은 적극적으로 뉴스를 찾는 대신 소셜 미디어를 통해 뉴스를 흡수하고 있음이 나타났다. 소셜 미디어 뉴스 이용 아동 5명 중 2명만이 플랫폼을 통해 보도 된 뉴스가 사실이라고

믿고 있기 때문에, 어린이들은 자신이 보는 이야기를 비판적으로 평가해야 한다는 것을 이해하고 있는 경향은 분명 존재한다. 즉 2018년에 비해 소셜 미디어의 뉴스 기사가 정확한지 자주 생각한다고 말하는 어린이의 비율이 증가했다(28%에서 35%로). 또한 상위계층(AB) 가정의 아동은 하위계층(DE) 가정의 아동보다 항상 이것을 고려한다고 말할 가능성이 높은 것으로 나타났다(13% 대 5%).

(5) 소셜 미디어 이용의 다양화

이번 조사에 따르면 초등학생 중 상당수가 자신의 소셜 미디어 프로필을 가지고 있는 것으로 파악되었다. 온라인에 접속하는 10세 아동의 4분의1이 프로필을 가지고 있다고 주장하며, 이 비율은 11세 아동들의 거의 두 배이다. 미취학 아동(3~4세의 1%)과 초등학생(5~7세의 4%)들의 부모 중 소수는 자녀에게 프로필이 있다고 언급했다. 13세(대부분 소셜 미디어 플랫폼의 최소 연령 제한)가 되면 절반 이상이 프로필을 가지고 있다. 15세가 되면 거의 모든 아동들이 소셜 미디어 프로필을 갖게 된다.

프로필이 있는 자녀를 둔 대부분의 부모는 프로필을 갖기 위한 최소 연령 요건이 있음을 알고 있다. 그러나 이러한 사이트 또는 앱의 최소 연령을 정확하게 식별하는 사람은 비교적 적은 점도 특징적이다. 가장 잘 알려진 페이스북의 경우는 부모의 27%가 최소 연령 요건을 알고 있으며, 그 다음이 Instagram 20%, Snapchat 15%의 비중을 보였다. 부모의 거의 절반이 WhatsApp에 연령 제한이 있다는 사실 자체는 알고 있지만, 실제 16세가 필수 연령이라는 것은 5%만이 알고 있었다. 5~15세 아동의 부모 4분의1은 자녀가 최소 연령 요건에 도달하기 전에 소셜 미디어 프로필을 가질 수 있도록 허용 할 것이라고 언급했다. 이는 아동의 연령에 따라 3~4세 아동의 경우 8%, 12~15세 아동의 경우 36%로 증가하며, 이러한 양상은 사실 2018년 이후 변경되지 않았다.

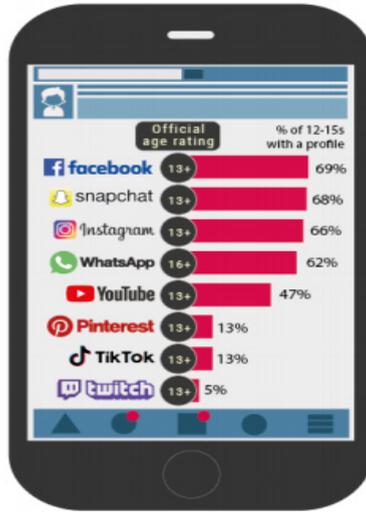


그림 II-28. 영국 12~15세 아동의 소셜미디어 활용

* 출처: Ofcom, 2020a: 19

소셜 미디어 프로필을 사용하는 12~15세 아동의 비율은 70%로 지난 5년 동안 변하지 않았지만, 그들이 사용하는 플랫폼은 더욱 다양해지고 있다. 특히 WhatsApp은 지난 1년 동안 인기를 얻었으며, 현재 12~15세 아동의 62%가 사용하고 있다. 이는 2018년 43%에서 증가한 수치이다. 이는 WhatsApp이 처음으로 Facebook(69%), Snapchat(68%), Instagram(66%)과 같은 가장 많은 이용 빈도를 보이는 소셜 미디어 플랫폼 중 하나가 되었다는 것을 의미한다.

어린이들의 소셜 미디어 활용과 관련하여, 특징적인 현상은 소위 그레타 효과(Greta effect)가 나타나고 있다는 점이다. 이는 스웨덴 어린이 환경운동가 그레타 툰베리의 영향을 나타내는 용어이다. 즉 2019년에는 게시물을 공유하거나 댓글을 달아 소셜 미디어를 사용하여 지지와 의견을 표명하는 12~15세 아동들의 비율이 증가했다(2019년 18%, 2018년 12%). 또한 아동 10명 중 1명은 작년에 소셜 미디어상에서 청원서에 서명했다. 2018년과 마찬가지로 많은 어린이들도

친구에게 개인적인 공감을 표시하는 방식으로 소셜 미디어를 사용하는데, 구체적으로 12~15세 아동들의 3분의2가 어려움을 겪고 있는 친구들에게 긍정적인 메시지, 댓글 또는 게시물을 보냈다(Ofcom, 2020a: 20).

어린이들은 전반적으로 소셜 미디어에 대해 부정적인 것보다 긍정적으로 느낄 가능성이 더 높은 것으로 나타났다. 2018년과 마찬가지로 소셜 미디어를 사용하는 대부분의 8~15세 아동들은 소셜 미디어가 자신을 행복하게 하거나 친구와 더 가까워지게 만든다고 언급했다. 그러나 여전히 부정적인 온라인 경험은 여전히 발생할 수 있으며, 나이가 들면서 이에 관한 사회적 압력이 강화되는 것으로 드러났다. 소셜 미디어를 사용하는 8~11세 아동들의 4분의 1과 12~15 아동들의 40%는 소셜 미디어에서 항상 또는 대부분의 시간 동안 인기를 얻고 자하는 압력을 느낀다고 언급한다. 또한 8~15세 아동의 4분의 1 이상은 사람들이 소셜 미디어에서 항상 또는 대부분의 시간 동안 서로에게 비난을 한다고 말한다.

(6) 온라인 게임 이용의 증가

Childwises의 2017년 연구 결과에 의하면 연령이 높아질수록 게임 이용이 줄어든다는 결과가 있다(Childwise, 2017; UKCCIS, 2017). 7~16세 청소년들은 인터넷을 대부분 동영상 시청(59%), 음악감상(56%), 게임(54%), 학교과제수행(47%), 친구 및 가족과 소통(47%)에 쓰고 있으며, 연령이 올라감에 따라 게임보단 음악 및 소통을 위해 더 많이 사용하는 것으로 드러났다. 하지만 오프컴에서는 이와 달리, 청소년들 사이에서 온라인 게임이 점점 인기를 얻고 있다는 조사 결과를 보여주었다. 현재 5~15세 아동의 59%가 온라인 게임을 하며, 이는 2018년 53%, 5년 전 45%에 비해 증가한 수치이다. 2019년에 이러한 증가는 8~11세 아동(2019년 66%, 2018년 58%)과 12~15세 아동(2019년 72%, 2018년 66%)에 의해 주도되었다.

모든 연령대의 남학생이 여학생보다 온라인 게임을 할 가능성이 더 높다(5~7세 41% 대 29%, 8~11세 77% 대 55%, 12~15세 87% 대 56%). 그러나 게임은 소녀들 사이에서도 점점 더 인기를 얻고 있다. 5~15세 아동들 중 온라인 게임을 하는 소녀의 비율은 2018년 39%에서 2019년 48%로 증가했다. 물론 이에 반해 온라인 게임을 하는 소년의 비율은 71% 수준을 유지하고 있는 것으로 드러났다.

평균적으로 5~15세 아동들은 온라인 게임을 하는 데 주당 9시간 30분을 보낸다. 그러나 이는 성별에 따라 상당한 차이가 있다. 12~15세 남학생은 여학생이 온라인 게임을 하는 것보다 두 배 더 오랜 시간을 보낸다(14시간 36분 대 7시간 30분). 이는 남학생의 35%가 게임 시간을 조절하기 어렵다고 답한 반면, 여학생은 27%만 그렇다고 응답한 데에서도 확인할 수 있는 바이다. 소년들은 또한 온라인 게임 플랫폼을 통해 괴롭힘을 경험할 가능성이 더 높게 나타났다. 8~15세 남학생의 3분의1, 여학생은 10분의1이 괴롭힘을 당한 적이 있다고 언급했다(Ofcom, 2020a: 22).

2) 학교 및 학교 밖 교육 환경

(1) 학교교육(교육과정) 개관

영국은 교육법을 통해 의무교육을 성문화하면서 지역 교육청들에 권한을 위임하는 내용의 1944년 교육법을 제정하였다. 이를 통해 궁극적으로는 국가 및 중앙보다는 학교 교사들이 결정권을 갖는 형태의 교육과정 운영이 지속되어 왔다.

이러한 교육과정은 1960년대와 1970년대를 거치면서 학문중심의 교육과정 운영이 가지는 폐단, 그리고 국가 발전에 대한 학교교육의 기여도가 미비하다는 비판에 직면하게 된다. 그 결과 1988년 국가 교육과정을 새롭게 개편 및 정립한 교육개혁법이 제정됨에 따라 소위 Key Stage 중심의 교육과정이 구조화되었다.

이는 현재까지 영국의 교육과정의 특징을 보여주는 체계이다.

이상과 같은 연혁 하에, 1989년 초등학교에 도입되었으며, 또한 1991년에는 국가 교육과정에 근거를 둔 국가 수준의 시험이 시행되기에 이르렀다. 이러한 교육과정 운영의 초기에는 국어, 수학, 과학, 미술, 지리, 역사, 현대외국어, 음악, 체육, 기술 10개의 기본교과가 중심을 이루었으며, 교과별로는 각 단계가 마무리되는 시점에서 10단계의 척도로 평가하였다. 그러나 이러한 국가 수준의 교육과정의 운영에 대해서는 그 목표 등이 명확하지 않았다는 문제점이 제기되었으며, 특히 교과별 교육과정이 먼저 결정된 이후 이를 사후적으로 정당화한 성격이 크다는 비판도 제기되었다. 이에 학교 현장에서는 이를 배경으로 한 다양한 문제제기들이 이루어졌으며, 이러한 문제점과 비판들을 최소화하기 위해 1995년 개정에서는 10단계 척도가 8단계로 축소되었고, 2000년 개정에서는 목표에 대한 기술이 보다 명확화 되었다.

2000년과 2008년 교육과정 개정상의 주안점은 학습이었다. 즉 개별 교과 영역의 지식의 측면보다는 교과 영역에 대한 자유로운 일반적인 학습을 강조한 것이었다. 이를 통해 미래를 준비하는 데 필요한 역량 기반 교육과정을 추구하는 데 목표가 있었다. 개정된 교육과정은 학습방법을 배우는 것에 집중하여 사고력, 문해력, 메타인지나 자기표현과 같은 전반적인 소양에 집중하고, 변화하는 사회에서의 이슈나 가치내재적인 통합적 주제들에 대한 논의가 쟁점이었다.

그러나 2010년 보수당과 자유민주당의 연합정부가 출범한 이후 교육부는 교육백서를 통해 교수(teaching)의 중요성을 강조하기 시작했다. 이는 종래 노동당 집권시 학생이 교사들로부터 무엇을 배울 것인지 보다는 어떻게 배울 것인지에 집중하였다는 비판으로부터 기인한 것이었다. 그래서 2010년 교육백서에서는 교과기반 교수로의 복귀, 교과별 핵심 지식 자체에 다시 초점을 두기에 이른다. 이에 따라 새롭게 개편된 교육과정은 학생이 각 단계에서 습득해야 할 핵심 교과지식 및 모든 학생들이 습득해야 하는 지식 등과 같은 교과 내용 자체에 대해 강조하기 시작했다.

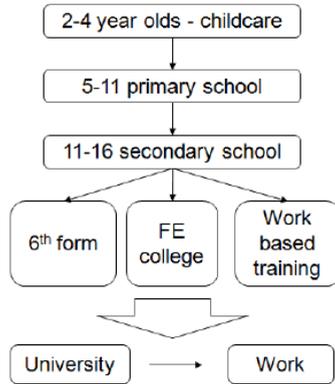


그림 11-29. 영국의 교육제도

* 출처: 김현철, 2015: 5

2013년 영국 교육부는 국가 교육과정의 수준에서 학습자 중심의 교육과정, 교과 통합적이고 기능중심적인 교육과정에서 교과기반, 지식기반 교육과정 체제로의 개정을 시행하였다. 국가 교육과정에서 각 교과별로 ‘핵심지식’을 제시하였고, GCSE(Key Stage 4)와 A level(Key Stage 5)을 보다 엄격하게 조정하여, 미래를 준비하는 학생들에게 구체화된 지식을 준비시키기 위한 목적을 구현하였다. GCSE는 고등학교 졸업 자격시험이라고 볼 수 있으며, A-Level은 대학입학시험에 해당한다고 볼 수 있다.

현재 영국의 교육제도는 영유아 보육과정(childcare, 2세-4세), 초등교육 과정(primary school, 5세-11세), 중등교육 과정(secondary school, 11세-16세)으로 구분된다. 중등교육과정은 가장 중요한 시기로, 중등학교를 마친 후에 학생들은 대학진학을 위한 대학입시과정(6th form, 우리나라의 인문계 고등학교)을 거치거나, 직업교육기관(FE, Future Education College)에서 기술 교육을 받거나 실제 직장에서 직업 훈련(work based training)을 받는 등의 선택을 할 수 있다(김현철, 2015: 4).

초·중등 교육과정은 단계(Key Stage)별로 교육과정을 운영하고 단계가 끝나는 시점에서 학업성취도 평가를 실시한다. 초등학교 교육기간은 6년으로 Key

Stage1(1-2학년, 5-7세), Key Stage2(3-6학년, 7-11세)로 나뉜다. 중등학교는 5년간 운영되며, Key Stage3(7-9학년, 11-14세), Key Stage4(10-11학년, 14-16세)로 구분하며, Key Stage4를 GCSE(General Certificate of Secondary Education)과정이라고 부르기도 한다.

	Key stage 1	Key stage 2	Key stage 3	Key stage 4
Age	5-7	7-11	11-14	14-16
Year groups	1-2	3-6	7-9	10-11
Core subjects				
English	✓	✓	✓	✓
Mathematics	✓	✓	✓	✓
Science	✓	✓	✓	✓
Foundation subjects				
Art and design	✓	✓	✓	
Citizenship			✓	✓
Computing	✓	✓	✓	✓
Design and technology	✓	✓	✓	
Languages		✓	✓	
Geography	✓	✓	✓	
History	✓	✓	✓	
Music	✓	✓	✓	
Physical education	✓	✓	✓	✓

그림 II-30. 영국 국가교육과정의 전체 구조

* 출처: <https://www.gov.uk/government/publications/national-curriculum-in-england-framework-for-key-stages-1-to-4/the-national-curriculum-in-england-framework-for-key-stages-1-to-4> 에서 2020년 10월 28일 인출.

(2) 학교에서의 미디어 교육

영국의 미디어 교육은 한국의 고등학교 기간에 배우는 선택 과목 형태의 ‘미디어 연구(Media Studies)’ 과목이 독립적으로 존재하고, 초·중등학교에서는 각 교과에 미디어 교육 관련 내용 요소들이 포함되어 있어 이를 바탕으로 통합적으로 이뤄졌다(Buckingham, 2003). 특히 모국어 수업에서는 1960년대부터 현장교사들이 광고, 텔레비전, 뉴스 등을 수업에서 다루었고, 나아가 보다 직접적으로 미디어 교육을 교육과정에 담으려는 노력이 있었다¹⁸²⁾.

사실 영국의 교육과정에서 미디어 리터러시 교육은 독립과목 형태와 통합교과 형태에 걸쳐 모두 적용되어왔다. 독립과목으로서의 미디어 과목은 교육과정 내용과 평가에 관한 교사들의 자율성이 상대적으로 많이 보장되었던 1970년대와 1980년대에 발전했다. 사실상 이 시기에 영국 미디어 리터러시 교육 및 연구가 실질화되는 토대가 되었다고 평가할 수 있는 측면이 있다. 1970년대부터 미디어 이론과 미디어 제작 실습으로 구분하던 미디어 교육은 1980년대 말부터 영국 공교육의 일부로 자리를 잡게 되었다(황치성·김광재·한승연, 2014: 58).

미디어 교과는 중등교육과정 국가시험(GCSE)과 대학준비과정에 해당하는 고등학교 A-level의 AS와 A2학년에서 선택과목으로 지정되었으며, ‘미디어연구’, ‘영화연구’, ‘커뮤니케이션 연구’ 과목 등이 교과과정에 마련되어 있다. 미디어 교육은 예술이나 국어(영어)과목 등 국가교육과정의 다양한 과목 내에서 통합적으로 시도되어 오다가 1998년부터 14~16세 대상 영어 과목에 독립된 ‘미디어’ 요소가 추가되었다. 2013년 A-level의 경우, 전체 수험생의 8%가 미디어 과목을 선택한 것으로 조사됐다.

하나의 독립된 선택 과목으로서 ‘미디어 연구(media studies)’는 미디어 주제들에 대한 비판적인 접근을 통해 학생들의 비판적 사고, 분석 및 의사 결정 향상을

182) 출처: <https://davidbuckingham.net/2019/06/25/changing-english-disappearing-media/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

목표로 하고 있다. 또한 미디어를 역사적으로 바라보고 현재 사회, 문화, 정세, 경제적으로 역할을 지니는지를 비판적으로 바라보는 것을 중요하게 여기고 있다. 이는 미디어 형식(media forms), 생산(products), 미디어 산업(media industries), 수용자(audiences)와의 역동적인 관계를 이해하는 개념 중심 접근을 취하고 있다. 이는 이론과 실천을 통해 효과적으로 학습될 수 있는 것으로, 학생들이 미디어의 주요 개념을 바탕으로 미디어 생산물을 분석 및 제작하는 것을 강조하고 있다. 학생들이 다루는 미디어 작품들은 학생들은 연령에 적합한 자료여야 하며, 텔레비전, 영화, 라디오, 신문, 잡지, 광고 및 마케팅, 온라인 및 SNS(social and participatory media), 비디오 게임, 뮤직 비디오 등을 예로 들고 있다.

표 II-24 영국 '미디어 연구(media studies)' 과목의 교육과정

구분		관련 내용
지식 및 이해	언어	<ul style="list-style-type: none"> • 형식(modes)과 언어가 다양한 미디어 형식과 연계되어 다양한 의미를 만들어내는가(communicate) • 발달된 기술이 미디어 언어에 어떤 영향을 끼치는가
	재현	<ul style="list-style-type: none"> • 사건, 주제, 개인, 사회의 특정 그룹들이 선택과 결합의 과정을 통해 재현되는 방법 • 미디어가 현실을 재구성하는 방법
	산업	<ul style="list-style-type: none"> • 제작 과정, 글로벌 맥락에서 기관 및 단체, 개인을 통한 유통 및 분배과정 • 미디어 제작, 배포 및 유통의 전문화되고 제도화 된 특성
	수용자	<ul style="list-style-type: none"> • 연령, 성별, 사회 계급, 라이프 스타일 및 취향을 포함한 미디어 산업별로 시청자를 그룹화하고 분류하는 방법 • 미디어 제작자가 잠재 고객을 목표로 관심을 끌고 고객에게 접근하며 잠재적 고객으로 구성하는 방법
가능	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 생산품이 미디어 언어와 수용자의 상호작용을 통해 어떻게 의미를 구성하고 소통하는지 분석하고 비교한다. • 미디어 연구의 핵심이론을 이용하고, 전문 용어를 적절하게 사용한다. • 담론적 글쓰기(discursive writing)를 통해 미디어의 사회적, 문화적, 정치적 및 경제적 역할과 관련된 주요 질문에 대해 토론한다. 	

* 출처: Department for Education(2016). pp.6-11의 내용을 표로 재정리함.

구체적인 학습 요소로는 ‘지식 및 이해(Knowledge and Understand)’와 ‘기능(Skill)’으로 나누어 제시하고 있다. ‘지식 및 이해(Knowledge and Understand)’는 다시 언어(media language), 재현(media representation), 산업(media industries), 수용자(media audience)로 구분되어, <표 II-24>와 같이 제시되어 있다.

개별 교과목이 아닌 통합교과 형태의 경우는 더욱 광범위하게 실시되고 있는 것으로 알려져 있다. 미디어 교육은 1988년 교육과학부가 미디어 교육을 전통적인 가치 교육 및 모국어 교육의 일부로서 중등학교에서 가르칠 것을 권장하면서, 학생들이 실제 미디어 제작 활동에 참여하게 되었다. 특히 교육과정의 통합적 접근 가능성이 높은 초등학교는 각 과목 고유의 다양한 목표를 달성할 수 있는 폭넓은 수단으로 미디어 교육을 인식하기도 한다.

영국에서 미디어 교과는 GCSE 국가시험과 A-level 대학입학자격 국가시험의 선택과목이기 때문에 이에 대한 시험주관 및 평가기관이 있다. 미디어 분야의 주요 시험주관기관으로는 OCR(Oxford Cambridge and RSA Examinations), WJEC(Welsh Joint Education Committee), AQA(Assessment and Qualifications Alliance) 등이 있으며, 그 중 OCR이 가장 인정받는 평가기관으로 알려져 있다. 이러한 시험주관기관들은 나름대로 ‘미디어 연구’ 과목의 각 단계마다 적절하다고 생각되는 교육과정의 안을 제시하고 있다. 또한 미디어 교육의 큰 틀을 구성해 각 단계마다 학습되어야 한다고 판단되는 미디어 연구 주제들을 제시하고 있는데, 예를 들어 OCR의 GCSE 단계에서는 미디어 언어와 카테고리, 미디어 메시지와 가치, 미디어 제작자(생산자)와 수용자를 학습하고, A-level(AS/A2)에서는 미디어 형식과 관습, 미디어 재현, 미디어 제도와 미디어 수용자를 학습하도록 권장하고 있다. 또한 WJEC에서는 단계별로 현대 미디어 형식, 미디어 재현(표상)과 수용, 미디어 텍스트 만들기, 미디어 텍스트 탐구하기, 변화하는 미디어 산업, 텍스트와 맥락 등을 학습 주제로 제시하고 있다(황치성·박지선, 2013).

영국 미디어 교육의 또 다른 특징은 교과서를 통한 획일화된 교육이 아닌 각 학교의 미디어 장비나 특성화 교육 방향 등을 고려해 다양한 미디어 교과 활동이 이루어지고 있다는 점이다. 영국영화연구소(BFI)나 영어미디어센터(EMC), 미디어 분야의 전문출판사에서 발행된 교재나 교사용 가이드북, OCR과 같은 시험주관기관 등의 교과과정 안을 참조해 각 학교마다 자율적이며 실험적인 미디어 교육 교과과정을 운영하고 있다(황치성·김광재·한승연, 2014: 59).

하지만 근래 영국의 학교 미디어 교육은 많은 도전을 받고 있다(Buckingham, 2017; Buckingham, 2019; Polizzi, 2020; Sefton-Green, 2020, 화상 인터뷰). 2017년 9월에 시행된 개정 교육과정에서 '미디어 연구' 과목을 중등 교육과정에서 제외시키려는 논의가 있었다. Buckingham(2017)에 따르면 개정교육과정에서는 교육과정 간 중복된 내용을 삭제하고 평가의 엄격성 및 신뢰성, 관리용이성 향상에 중점을 두었다. 문제는 미디어 연구 과목을 전통적인 핵심 과목(hard subject)-STEM(Science, Technology, Engineering and Maths)-과는 달리, 쉬운 내용을 가르치고 학생들의 진로와 취업에 있어서도 전혀 도움이 되지 않는 과목으로 보는 주장이 힘을 얻은 것이다. 여기에 미디어 연구의 상대적인 짧은 역사와 함께, 미디어 교육을 단순히 안전과 관련된 보호주의적 교육으로 여기는 관점이 중등 교육과정에서 미디어 연구 과목을 삭제한 배경이었다.

다행히 미디어 연구 과목을 학교 교육과정 전체에서 폐지하는 것은 막을 수 있었지만, 중등 과정이 아니라 대학 진학을 준비하는 AS-level과 A-level 과정의 미디어 연구 과목은 유지하되, 중등 과정의 졸업인증 과정인 KS 4단계(GCSE)에서 영어 과목 대신 선택할 수 있었던 미디어 연구 과목은 삭제되었고, AS 및 A-level 단계의 미디어 연구 과목의 내용도 상당히 축소되었다(Sefton-Green, 2020, 화상 인터뷰). 또한 필수 과목인 모국어 교육의 교육과정에서 멀티리터러시(multiliteracy) 관련 개념이 사라져 보편적인 미디어 교육이 크게 위축되었다. 멀티리터러시는 2007년 국가 수준 교육과정에서 언급된 이후로 여전히 많은 학자

들과 교육자들이 ‘멀티리터러시’ 및 ‘뉴 리터러시(new literacy)’의 중요성을 언급하고 있지만, 현재의 모국어 교육과정에서는 관련 개념을 찾을 수가 없다(Buckingham, 2019). 리터러시를 다시금 전통적인 활자 중심의 리터러시로 바라보고, 학생들이 문화유산을 이해하고 해석하는 리터러시로 회귀하고 있다. 이는 현재 이뤄지는 다양한 리터러시 관련 연구 결과가 반영되지 않은 것으로서 균형 있게 리터러시를 바라보지 못하고 있다. 즉, 예전의 학생들은 의무 교육과정에 속하는 모국어 교과를 통해 미디어 리터러시 관련 내용을 배울 수 있었지만 현재의 개정 교육과정에서 학생들은 모국어 교과에서 미디어 관련 내용을 학습하기가 어렵다.

표 II-25 영국 ‘예술과 디자인(Art and design)’ 교과의 목표 및 내용(KS3)

구분	관련 내용
목표	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적으로 제작하고 생각을 탐색하여 그들의 경험을 기록하기 • 그리기, 색칠하기, 조각하기, 공예 및 디자인 기술 등에 능숙해지기 • 창의적 작품을 예술, 공예, 디자인의 언어를 이용하여 분석하고 평가하기 • 위대한 예술가, 공예가, 디자이너에 대해 알고 그들의 예술 양식 발달을 문화적 및 역사적으로 이해하기
내용	<ul style="list-style-type: none"> • 스케치북, 저널 그리고 다른 미디어에 그들의 관찰을 기록하기 위해 다양한 기술을 사용하기 • 그리기(painting)를 포함한 다양한 기술, 미디어 사용하기 • 자신 및 타인의 작품을 분석하고 평가하기. 이를 바탕으로 자신의 작품의 이해력이나 시각적 효과를 강화하기

* 출처: Department for Education(2013a). p.1의 내용을 표로 재정리함.

미디어 교육 관련 내용은 모국어에서 보다는 타교과에서 발견할 수 있다. ‘예술과 디자인(Art and design)’ 과목은 5~14세(KS1~3단계)에서 배우는 과목으로 학생들이 예술과 디자인을 보다 정확하게 이해하고 비판적으로 사고할 수 있는 역량 함양을 목적으로 한다. 또한 예술과 디자인이 역사를 성찰하고 만들며, 문화에 공헌하고 국가의 부와 창의성에 기여하고 있음을 배우는 과목이다. ‘예술과

디자인(Art and design)' 과목의 목표 및 내용은 <표 II-25>와 같다.

목표에서 예술 작품을 분석하고 평가하는 과정은 다양한 의미 자원을 활용하는 활동으로 멀티리터러시가 기반이 되는 활동이다. 내용 영역에서는 미디어를 활용하여 자신의 생각을 표현하는 내용들은 소극적인 의미에서 미디어 교육으로 바라볼 수 있다. 또한 작품을 분석하여 작품의 특정 요소들이 어떤 영향을 끼치는지 알아보는 것은 시각적 의미 생성 과정 관련 활동으로 미디어 교육이 이루어질 수 있는 내용을 제시하고 있다.

표 II-26 영국 '컴퓨팅(Computing)' 교과목의 목표 및 내용(KS3)

구분	관련 내용
목표	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 과학의 개념 및 근본 원리(추상화, 논리, 알고리즘, 데이터 재현)를 이해하고 적용할 수 있다. 컴퓨터 용어를 통해 문제를 분석하고 문제를 해결하기 위해 컴퓨터 프로그램을 작성하는 실천을 반복할 수 있다. 문제를 해결하기 위해 분석적으로 정보기술-새롭거나 친숙하지 않는-을 평가하고 적용할 수 있다. 책임 있고 유능하며 자신감을 가지고 창의적인 ICT 이용자가 된다.
내용	<ul style="list-style-type: none"> 신뢰성, 디자인 및 유용성을 고려하여 주어진 청중을 위해 디지털 인공물을 생성, 재사용, 수정 및 목적 변경한다. 온라인 정체성 및 개인 정보 보호를 포함하여 기술을 안전하고 존중하며 책임감 있게 사용하는 다양한 방법을 이해한다. 부적절한 콘텐츠를 인식, 연락, 행동하여 우려 사항을 보고하는 방법을 안다.

* 출처: Department for Education(2013b). pp.1-3의 내용을 표로 재정리함.

'컴퓨팅(Computing)' 과목은 5~16세(KS1~4단계)에서 배우는 과목으로 학생들이 컴퓨팅 사고(computational thinking)와 창의력을 통해 세상을 이해하고 변화시키는 것을 목적으로 한다. 컴퓨터 과학, 디지털 시스템의 작동 원리, 프로그래밍과 함께 디지털 리터러시를 학습한다. 디지털 리터러시는 정보 및 커뮤니케이션 기술을 활용하고 이를 통해 자신들의 생각을 표현하며, 미래 자신의 직장에서 필요한 수준의 기술을 획득하며 디지털 세상에서 적극적으로 참여하기 위해 필요

한 기술로 정의되었다(Department for Education, 2013b: 1). 기존의 모국어 교과에서 드러났던 미디어 리터러시의 의사소통 내용 요소가 컴퓨팅 교과에 반영된 것을 확인할 수 있다. '컴퓨팅(Computing)' 과목의 목표 및 내용은 <표 II-26>과 같다.

디지털화된 미디어 환경에서 '문제 해결하기 위해 분석적으로 정보 기술을 평가'하는 목표는 미디어 리터러시에서 미디어가 존재하는 사회를 비판적으로 바라보는 것과 일맥상통한다. 내용의 측면에서는 미디어의 수용자를 고려하여 자신의 콘텐츠를 만들어보는 내용이나 온라인 공간에서 안전하게 생활하는 방법 역시 미디어 리터러시에서 전통적으로 다루었던 주제들이다. 하지만 각 교과목의 내용 역시 미디어 교육 관련 내용들이 직접적으로 서술되어 있지는 않아, 교사의 적극적인 해석과 실천을 통해서만 미디어 교육이 이뤄질 수 있으며, 미디어에 대한 비판적 사고에 초점을 두기 보다는 미디어 기기를 단순히 활용하는 기능주의적 교육이 주를 이루고 있는 한계가 있다.

(3) 학교 밖 교육환경

영국의 미디어 교육은 학교 교육과정의 범주를 벗어나 다양한 외부기관들과의 연계성을 가진다는 특징이 있다. 특히 미디어 교육 교사들에게 학교 안에서 뿐 아니라 학교 밖에서 다양한 지원을 받을 수 있는 통로를 마련해주고 있다. 예를 들어 미디어 교육 콘텐츠를 개발하고 제공하는 대표적인 기관으로 BFI와 EMC가 있고, 이와 더불어 BBC와 채널4와 같은 방송국에서도 미디어 리터러시 교육에 활용할 수 있는 콘텐츠와 교안을 마련하여 제공하고 있다.

특히 학부모를 대상으로 하는 다양한 미디어 리터러시 교육을 여러 기관이나 단체에서 제공하는 점을 주목할 필요가 있다. BBC나 BFI, EMC 등의 조직 대부분에서 어린이와 청소년 대상 미디어 교육 프로그램과 함께 교사와 학부모를 위한 자료와 교육을

제공한다. 디지털 환경에서의 생활 정보에 방점을 둔 커뮤니티인 패런트존(Parent Zone)처럼 온라인 의사소통, 소비, 게임, 영상, 소셜미디어와 같이 다양한 아동 청소년 문화를 가정교육 차원에서 대화 주제로 삼을 수 있도록 정리해 제공하는 웹사이트도 있다¹⁸³⁾. 예를 들어 부모 세대가 이해하기에 어려움을 겪을 수 있는 포트나이트(Fornite: 게임), 디스코드(Discord: 게임에 특화된 채팅), 스포티파이(Spotify: 음악 스트리밍)와 같은 서비스의 개념과 특징을 소개해, 이런 서비스를 이용할 때 주의해야 할 점, 윤리, 안전장치 등을 자녀들과 이야기 해볼 수 있도록 했다.

각종 자선단체와 NGO 활동을 통한 학교 밖 미디어 교육도 활발하게 이루어지고 있다. 영국 전역에 네트워크를 가진 청소년 단체 UK Youth, 내셔널 리터러시 트러스트(National Literacy Trust)와 같이 아동 및 청소년의 관련 교육을 제공하는 단체에서 디지털 미디어 리터러시 교육을 제공한다. 예를 들어 UK Youth는 2020년 2월 구글(Google) 및 유튜브의 지원을 통해 디지털 리터러시 프로그램을 시작했다. 프로그램의 이름은 ‘인터넷 시민 되기(Be Internet Citizens)’로, 영국 내 청소년 1만 명에게 교육을 제공하는 데 목표를 두었다. 젊은 이용자가 어떻게 온라인 환경을 안전하고 책임감 있게 활용할지, 어떻게 자신들의 목소리를 창의적으로 낼 수 있을지를 배울 수 있도록 교육내용을 구성했다. 그 주제는 미디어리터러시, 감정 조작(emotional manipulation), 양극화, 표현의 자유 및 혐오 발언 등을 다룬다. 내셔널 리터러시 트러스트는 뒷 부분의 미디어 교육 프로그램의 주요 사례에서 자세히 소개할 것이다.

BFI(British Film Institute, 영국영화협회)

영국의 학교 밖 미디어 리터러시 교육의 대표적인 사례로 제시되어 왔던 것은 학교 정규 교육과정과 연계한 BFI(British Film Institute)¹⁸⁴⁾의 프로그램이었다.

183) 출처: <https://parentzone.org.uk/article/discord-everything-you-need-know-about-chat-service> 에서 2020년 10월 28일 인출.

184) 출처: <https://www.bfi.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

BFI 사우스뱅크(Southbank)는 교수 자료 개발과 연구를 통해 영화를 이해하고 즐길수 있는 행사나 교육 프로그램을 만들고 있으며, 새로운 청중들이 지식, 기술 그리고 비판적 접근을 통해 영화를 수집하고, 전문가가 되는 것을 장려하고 있다. BFI 루벤 도서관은 영화와 텔레비전에 대한 책, 신문, 오디오 자료 등 소장 자료에 대해 자유롭게 이용할 수 있다.

BFI에는 미디어 리터러시와 관련한 다수의 교육 프로그램들이 존재하는데, 그 일례로 ‘Youth Culture and Collective Identity: an A Level Study Day(2016)’를 기획하여 청소년들이 현대 미디어에서 어떻게 재현되고 있는지를 살펴본 프로그램과 같은 것들이 있었다.

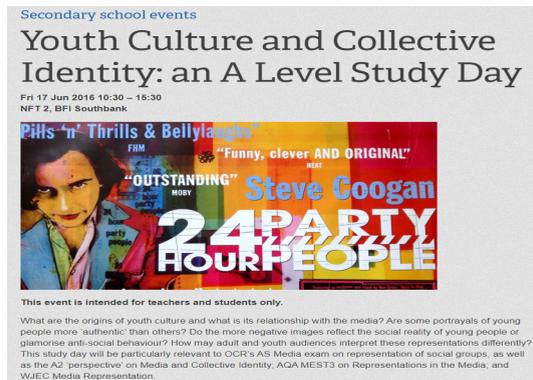


그림 II-31. BFI의 학교 연계 프로그램 1

* 출처: <https://www.bfi.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

BFI의 경우 현재로서도 미디어 리터러시와 연계한 교육 프로그램들을 제시하고 있는 것으로 보이기 는 하지만, 최근 미디어 환경의 부응에 변화하는 새로운 리터러시 교육에 관한 내용보다는 영화 및 언어문화와 관련한 교육을 제공하는 경향성을 보이고 있다는 한계가 있다.

Primary and secondary school events and study days

We offer resources and events for secondary and A Level students and their teachers throughout the year online, at BFI Southbank and at partner venues across the UK.

We are currently developing a new blended learning programme for schools to be launched in autumn term 2020.

For more information please contact:

For Modern Foreign Languages: Carol-Mei Barker carol-mei.barker@bfi.org.uk

For Film and Media Studies: Nikki Parchment nikki.parchment@bfi.org.uk

Our programme of education events for primary and secondary schools for 2019-20 can be accessed below.

BFI Education Essentials Teaching resources for primary and secondary learning at home. Find out more >	Student study days and INSETs: Secondary 2019-2020 Browse study days >	UK-wide school study days 2019-2020 Browse study days >
---	---	--

그림 11-32. BFI의 학교 연계 프로그램 2

* 출처: <https://www.bfi.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

영어미디어센터(EMC, English & Media Centre)

영국의 대표적인 학교 밖 교육 관련 기관으로 알려진 곳은 영어미디어센터(EMC, English & Media Centre)이다. EMC는 영어와 미디어를 전공하는 학생 및 중등학교 교사들을 대상으로 미디어 교육 프로그램을 개발, 보급하는 기관이다. 1975년 런던 지방교육청 산하 영어교사들을 위한 교재 개발과 교사 연수기관으로 영어센터 설립 이후 1990년에 영어미디어센터로 개칭했으며 기본적인 설립 목적은 미디어 리터러시를 모국어 교육에 적극 끌어들이며 변화를 이끈다는 것이다.

영어미디어센터에서 다루는 업무를 살펴보면 우선, 다양한 직업개발 코스를 마련하고 있으며, 원하는 수업을 따로 신청하여 개설하기도 한다. 70개 이상의 인쇄물 혹은 시청각 출판물을 수업시간에 제공하고 있으며, 온라인에서 수업에 필요한 자료들을 다운로드 할 수 있다. 이곳에서는 대학 준비과정인 고등학교 A-level 학생들을 위한 계간지, e매거진과 미디어매거진을 발행하기도 한다. 컨설팅과 자문 업무도 진행하고 있으며, 국가 정책에 전문가들이 참여하여, 영어와

미디어에 관련된 교육에 대해 토론하기도 한다.

컨설팅과 자문 업무는 센터에서 하루나 이틀 동안 직업개발 코스를 운영하면서 이루어지는데, 관련 부서, 학교, 학교네트워크와 함께 장기 프로젝트나 컨설팅을 다루고 있다. 최근의 오프라인 프로젝트는 학교 교육과정 전반에 관련된 리터러시, 창의성, 작문개선, 미디어에 대해서 이루어지고 있다.



그림 II-33. EMC의 교육과정 제공

* 출처: <https://www.englishandmedia.co.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

3) 미디어 교육 관련 주요 정책 및 추진 기관·단체

전문가 인터뷰에서 줄리언 세프톤-그린 교수는 영국 미디어 교육 관련 정책을 다음과 같이 회상한다.

“영국의 미디어 교육 정책은 한때 전세계에 좋은 인상을 남겼다. 미디어 교육에 중앙 정부가 특별했던 관심과 책임감, 또 체계적인 시행으로 영국 내 거의 모든 인구를

대상으로 미디어 리터러시 교육이 제공됐다. 연간 6만 명 가량의 학생이 미디어 과목(media studies)을 공부하고, 수 만 명이 GCSE(중학교 교과과정 졸업 자격시험)에서 미디어를 선택할 정도였다. 미디어 교육의 지위가 높을 때, 초등학교와 중학교 모국어(영어) 수업에서는 신문을 읽고 또 광고에 관해 배우는 일이 아주 흔했다. 이제 그런 시대는 지났다. 미디어 교육 분야는 지난 20년간 그 형식과 가치가 아주 빠르게 변화한 분야다.”(Sefton-Green, 2020, 화상 인터뷰)

영국 미디어 교육 정책은 전문가가 회상하는 과거와는 다른 방향으로 모습을 갖춰가고 있다. 앞서 학교 미디어 교육 현황에서 살펴봤듯이 공교육 내에서의 비판적 미디어 리터러시 교육은 축소되고, 대신 코딩을 포함한 디지털 리터러시 관련 내용이 더 큰 비중을 차지하게 되었다. 교육 분야 외 정보통신, 방송, 보건 등의 영역에서도 시민들의 디지털 역량을 강화하는 방향으로 정책을 수립한다.

다른 나라들과 유사하게 영국의 경우에도, 미디어 리터러시에 관한 다양한 정책 기관들이 존재한다. 영국의 특징이라고 한다면, 비단 국가 기관들뿐만 아니라 민간의 다양한 기구 및 단체들도 미디어 리터러시와 관련한 활동들을 전개한다는 것이라고 할 수 있다.

미디어 리터러시를 중심으로 하는 영국의 경우 중앙정부 차원에서는 오프콤을 중심으로 문화스포츠미디어부(DCMS), 교육부(DfE) 등이 주로 정책 집행 주관 기관으로서 기능하고 있다. 영국 BBC 또한 공영방송으로서 주요 정책 기관으로 포함할 수 있다. 이들 기관들은 실제 상당한 독립성을 확보하고 있어, 정치적 영향력으로부터 비교적 자유롭다는 특징이 있다(강진숙 외, 2017: 59-60).

정리하자면, 영국의 미디어 교육 정책은 하나의 정부 기관이 중앙에서 정책 전반을 주도한다기보다는 여러 부처와 기관에서 각 조직의 전문성과 관심 주제에 따르는 정책을 만들고 시행한다고 볼 수 있다.

(1) 정부 기관: 오프콤

정부차원에서 보자면, 영국의 미디어 교육은 크게 3단계의 변화과정을 거쳐 왔다고 볼 수 있다. 1단계는 오프콤과 EU의 개입 이전 단계, 2단계는 신노동당과 오프콤 주도의 미디어 교육(1997~2011년) 단계, 최근의 3단계는 유럽연합의 정책적 기조와 맞물리는 시기이다(배상률, 2014: 140-143).

‘미디어 리터러시’ 관련 제1단계는 오프콤과 EU 개입 이전 단계이다. 미디어 연구, 영화 연구, 그리고 미디어 교육과 관련한 다양하고 다층적인 논의를 통해 교육과정이 수립되어 가는 초기의 상황을 1단계로 볼 수 있다. 초기 영국 미디어 리터러시 교육 환경 형성에 중요한 역할을 했던 교육자 단체로는 영화와 텔레비전 교육자 모임(Society for Education in Film and Television, SEFT)을 들 수 있다. 1950년대 모임을 시작되어 1980년대 후반에 해체한 SEFT는 1948년 영화감상 능력을 키우는 프로그램을 운영하는 BFI의 지원을 받아 대중문화 텍스트를 학문적으로 분석하는 이론적 기반을 다졌다. SEFT 구성원들은 미디어로서의 영화(이후엔 텔레비전까지)라는 보다 광범위한 문화적 가치도 인식하고 있었다. 이들에 의해 대중문화 텍스트도 진지한 학문적 분석의 대상이 될 수 있다는 인식이 보편화되었고, 그를 위한 여러 가지 간학문적 이론의 성립과 연구가 활성화되기 시작했다. 1980년대 이 조직의 해산 후 SEFT 구성원의 대부분은 영국 대학의 ‘미디어 연구’ 학과의 초기 교수진으로 흡수되었다.

이후 영국 미디어 교육의 전성기라 할 수 있는 1980년대 말부터 모국어 교사들의 모임인 영어와 미디어 센터(English and Media Centre, 이하 EMC)와 BFI가 주가 되어 미디어 교육의 움직임이 만들어졌고, 이들에 의해 미디어 교육의 전통적 모델인 핵심 개념 위주의 미디어 교육 모형이 개발된다.

제2단계는 신노동당과 오프콤 주도의 미디어 교육(1997~2011년) 단계이다.

2003 방송통신법(The 2003 Communication Act)은 미디어 규제 기관인 오프콤에 영국의 미디어 리터러시 증진의 의무를 부과하였다.

The Communication Act 2003 제11조¹⁸⁵⁾

제1항 오프콤은 다음을 위해 적합하다고 여겨지는 조치를 취해야 하고 혹은 이에 도움이 된다고 여겨지는 경우 조정 작업을 해야 하는 의무를 가진다.

(a) 전파 미디어를 통하여 전달되는 내용의 본질이나 특성에 대하여 대중들이 더 나은 이해를 하고 또한 타인으로 하여금 그렇게 하도록 장려한다.

(b) 그러한 방법으로 전달되기 위하여, 선택되거나 이용하도록 만들어진 내용들의 제작 과정에 대하여 대중들이 더 나은 인식과 이해를 하게하고 또 타인으로 하여금 그렇게 하도록 장려한다.

(c) 전파 미디어를 수단으로 전달되는 내용에 대한 접근은 규제되거나 규제될 수 있다는 점에 따라 현재의 시스템에 대한 대중의 더 나은 인식 향상을 불러일으키게 하고 또 타인으로 하여금 이를 장려토록 한다.

(d) 그와 같은 내용을 이용하는 개인이, 자신이 수신하는 것을 통제할 수 있음에 기반 현재의 시스템에 대한 대중의 더 나은 인식 향상을 불러일으키도록 하고 또 타인으로 하여금 이를 장려토록 한다.

(e) 그와 같은 내용에 대한 접근을 규제하기 위해, 그리고 수신된 내용에 대한 통제를 강화하기 위해 기술과 시스템 두 가지 모두 효율적이며 사용하기 쉽게 개발되고 이용되도록 장려한다.

제2항 본 항에서 어떠한 것이든 전파 미디어를 수단으로 하여 전달되는 것이라 함은 다음을 말한다.

- (a) 공공의 구성원 혹은 한 계층에 의해 수신 가능하도록 방송되는 것, 혹은
- (b) 전파 커뮤니케이션 네트워크를 수단으로 공공의 구성원 혹은 한 계층에게 배급되는 것

185) 출처: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2003/21/contents> 에서 2020년 11월 9일 인출

이에 따라 법 제정 이후인 2003년부터 오프콤은 영국 국민들의 미디어 리터러시 함양과 관련된 정책적 지원과 연구 그리고 미디어 리터러시와 관련된 정책 제안 및 교육을 책임지게 되었다.

2003년부터 영국의 미디어 리터러시 증진 및 지원을 담당하게 된 오프콤에서는 먼저 미디어 리터러시를 모두가 이해하고 받아들일 수 있는 간단한 형식으로 정리하는 작업을 시작하였고, 그 결과 오프콤은 미디어 리터러시를 ‘다양한 상황에서 미디어와 커뮤니케이션을 사용, 이해 및 생성하는 능력’이라 규정하였다¹⁸⁶⁾.

제1단계에서는 다소 문화적인 접근이 강조되었다고 한다면, 법령을 근거로 오프콤이 제시한 미디어 리터러시의 개념은 미디어 리터러시 증진을 통해 디지털 격차를 줄이고 개인이 미디어를 사용함에 있어 자신의 미디어 생활에 대한 규제 능력을 향상 시키는 것을 목표로 상정하고 있음을 알 수 있다. 이와 같은 미디어 리터러시는 빠르게 변화하는 디지털 미디어 환경 안에서 개개인이 스스로를 보호하고 규제할 수 있으며 미디어 환경 안에서 적극적으로 행동할 수 있는 개인의 역량 및 도구적 능력을 강조하는 개념이라 할 수 있다.

법제적 차원에서 오프콤의 명확한 근거와 개념 설정이 있었다는 점에서는 상당한 의미가 있었던 것으로 보인다. 그러나 이러한 개념 정의는 매우 포괄적인 성격을 가질뿐 리터러시 및 그 교육과 관련한 구체적인 지향점을 보여주는 것은 아니어서, 미디어 교육과 컴퓨팅 및 디지털 교육 간의 경계를 불분명하게 하는 원인을 제공했다는 평가를 받을 수 있다.

제3단계는 오프콤에 주어진 미디어 리터러시 증진의 의무를 넘어서서, 유럽연합의 맥락 속에서 미디어 리터러시 증진 정책이 지속적으로 추진되어 왔던 시기를 의미한다. 오프콤의 미디어 리터러시에 대한 도구적 접근과는 달리 유럽연합 집행위원회(European Commission, 이하 EC)에서는 미디어 리터러시의 사회적 맥

186) 출처: <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/media-literacy> 에서 2020년 10월 28일 인출.

락에 관심을 기울인다는 특징이 있다¹⁸⁷⁾.

이와 같은 정책적 맥락에서 현재 영국에서 진행되고 있는 미디어 리터러시 교육의 영역을 다음과 같은 4가지 영역으로 정리해볼 수 있다(McDougall & Livingstone, 2014: 3).

첫째, 학교 안에서 이루어지는 주류 미디어 교육이 있다. 중등교육과정과 고등교육과정에서 미디어 연구, 영화 연구 등이 선택과목 내지는 전공 과목으로 제공되고 있고, 중등교육과정의 모국어인 영어 수업에서도 미디어 교육의 요소가 포함되어 있다.

둘째, 미디어 연구처럼 평가가 가능한 개별 교과목이 아닌, 교육과정 전반에 걸친 통합적 미디어 교육이 있다. 이는 정규 교육 과정에 포함된 여러 과목에 미디어 교육적 요소를 접목하여 실행되거나(예를 들어, 시민교육, 역사교육, 예술, 사회학 안에서의 미디어 리터러시), 정규 교과 외의 미디어 제작 활동들이 이 영역에 속한다 할 수 있다.

셋째, 인터넷의 보급과 디지털 미디어 환경의 일반화와 더불어 시작된 온라인 안전 교육인 e-safety 정책 및 교육도 미디어 교육의 한 영역으로 볼 수 있다. EC에서는 회원국들에게 인터넷 안전을 보장하기 위해 국정교육과정에 인터넷 안전과 관련된 교육을 의무적으로 포함시키도록 권장해왔던 맥락과 궤를 같이하는 측면도 있다.

넷째, 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시(information literacy) 등을 다루는 학교 밖 교육 및 시민교육 특히 노년층 대상으로 지역 커뮤니티 등에서 실시하는 인터넷 교육 등 역시 미디어 교육의 한 영역이라 볼 수 있다.

187) EC에서는 디지털 환경에서 요구되는 미디어 리터러시를 1) 매체에 접근하는 능력 2) 매체를 이해하고 미디어 콘텐츠를 비판적으로 접근할 수 있는 능력 3) 다양한 (매체적) 맥락 안에서 의사소통을 할 수 있는 능력으로 규정함으로써, 사회적 역량이자 소통의 역량인 미디어 리터러시를 강조하고 있다.

(2) 디지털문화미디어스포츠부의 온라인 위험 백서(Online Harms White Paper)

영국 미디어 교육 전문가들은 교육적인 의미에서 아동 청소년의 미디어 리터러시 증진을 책임지는 중심축은 2020년 현재 없다고 지적한다. 다만 ‘디지털 강국’을 목표로 삼은 정책 기조에 따라 정부부처 및 규제 기구의 초점은 디지털 리터러시 증진 혹은 온라인 안전에 맞춰져 있다. 미디어 정보에 관한 전반적인 비판적 시각을 기르는 활동으로서 미디어 리터러시 교육(media literacy education)은 상대적으로 정책 내에서 언급이 적어지거나 제한적으로 사용되고 있다.

이런 현황 속에서 영국 정부가 발간한 온라인 위험 백서는 아동 청소년의 미디어 교육과 관련한 정책 방향을 살펴보는 데 좋은 참고 자료다(UK HM Government, 2019). 2019년 4월에 나온 백서는 디지털문화미디어스포츠부(Department of Digital, Culture, Media & Sport: 이하 DCMS)와 내무부에서 발간한 것으로, 온라인 사업자의 책임과 역할을 강화하기 위한 새로운 규제 도입과 온라인 유해를 극복하기 위한 기술 개발 및 사용자 역량 강화를 천명하는 내용을 담고 있다(한국 정보화진흥원, 2019a). 백서에 담긴 내용은 국회 입법 절차를 밟아야 실효성을 갖지만, 정부의 실천 의지를 엿볼 수 있다.

온라인 위험 백서의 핵심 내용을 살펴보면, 법적 의무를 포함해 인터넷 플랫폼 기업에게 ‘보호의무(duty of care)’ 부과, 기업이 법적 보호의무 이행에 필요한 ‘행동수칙(code of practice)’을 제정하도록 하고, 이행을 지도 감독할 독립된 규제기관 창설 위반 기업과 임원에 대해 과징금 부과 및 해당 링크 삭제와 같은 강제적 조치 등이 포함되어 있다(이봉현, 2019).

백서는 ‘디지털 리터러시’와 ‘미디어 리터러시’를 혼용해 사용하고 있으나, 전반적으로 두 용어가 포함하는 현안 가운데 주로 온라인 환경과 관련된 안전 문제에 주목한다. 미디어 리터러시 전략에 관한 서술 내용도 앞에 ‘온라인’을 넣어 그 범위를 규정한다.

아동과 청소년 관련 내용에 초점을 맞춰보면, 백서에서 가장 핵심적인 내용은 '온라인 안전'이다. 그 동안 온라인 안전은 학교 교육과정 내 컴퓨터 관련 과목에서 중요한 내용으로 다뤄져왔다. 2020년 9월부터는 초등학교 과정 관계교육(Relationships Education), 중학교 과정 관계 및 성 교육(Relationships and Sex Education) 및 보건 교육(공립학교에서는 의무) 내에서 온라인 안전 개념을 다루게 된다(UK Council for Internet Safety, 2019)¹⁸⁸. 미디어 리터러시와 관련해 온라인에서의 윤리, 정보관리, 의사소통 기술, 법률 준수 등의 내용을 연결 지을 수는 있지만, 여러 전문가들은 백서의 내용에 미디어 교육에서 필수적으로 다루어야 할 비판적인 관점 기르기와 같은 요소가 빠져 있다고 지적한다.

(3) 교육부의 정책으로서 인터넷 안전(Internet Safety) 및 관련 교과 교육과정 내용

2020년 9월에 나온 영국 교육부가 발표한 정책 '교육 안에서 아이들을 안전하게'(Keeping children safe in Education)는 의무성을 지닌 일종의 법적 지침이다. 교사, 학부모, 관리자 및 그 밖의 학교 관계자가 아동 청소년의 디지털 안전을 위해 반드시 알고 있어야 하는 주요 내용과 정책을 담았다. 지침은 미성년자가 온라인에서 겪을 수 있는 위험한 상황에는 어떤 것들이 있고 그 양상은 어떤지를 상세히 소개한다. 문제가 심각할 때는 아동 상담 기관인 NSPCC나 수사기관에 신고를 하는 절차까지도 안내하고 있다.

위 지침보다 한 해 앞서 2019년에 교육부가 발표한 계획 가운데 '학교에서 온라인 안전 배우기(Teaching online safety in school)' 정책도 있다¹⁸⁹. 이것은 강제성

188) UKCIS(UK 인터넷 안전 위원회)에서 낸 정책 자료에서 각종 온라인 위험의 예시와 개념과 여기에 따른 인터넷 안전 대응 요령을 연령대별로 자세하게 소개한다.

189) 'Guidance: Teaching online safety in schools'로 자세한 자료는 아래 주소를 참고할 수 있다. <https://www.gov.uk/government/publications/teaching-online-safety-in-schools> 에서 2020년 10월 28일 인출.

이 없는 지침(non-statutory guidance)으로 내용 중 어떤 교과목 내에서 온라인 안전을 수업할 것인지를 일부 담고 있다. 이 정책안에 따르면 2020년 9월부터 모든 초등학생은 관계 교육(relationship education)을, 모든 중고등학생은 관계와 성 교육(Relationships and Sex Education)을 의무적으로 배우게 된다. 모든 공립학교에서는 보건 수업(Health Education) 또한 의무수업이 된다. 이 내용을 참고하면, 공교육 내에서 미디어 교육은 온라인 환경의 특성에 맞춰 안전하게 사회 생활하는 방법을 배우는 것으로 그 범위와 방향성을 잡고 있는 듯하다. 데이비드 버킹엄 교수가 강조했던, '비판적 이해 능력을 함양하는 교육'보다는 일종의 안전 수칙 익히기와 같은 성격의 정책 내용이 더 눈에 띈다.

(4) 영국인터넷안전위원회(UKCIS: UK Council for Internet Safety)의 인터넷 안전 정책

UKCIS(영국 인터넷안전위원회)는 아동에 초점을 맞췄던 UKCCIS(영국 아동인터넷안전위원회)의 성과를 바탕으로 모든 시민에게 안전한 인터넷 사용 환경을 제공할 목적으로 만들어졌다. UKCIS는 사이버 괴롭힘, 성 착취, 급진주의와 극단주의, 여성과 소녀 대상 폭력, 증오 범죄, 장애 및 인종과 같이 평등법에 따라 보호받는 집단을 향한 혐오 차별과 같은 온라인의 위험 요소에 주의를 기울인다.

이런 관점을 바탕으로 UKCIS가 여러 협력 기관과 공동 개발중인 정책 내용 가운데 하나로 디지털 회복(Digital Resilience)이 있다¹⁹⁰. 이 정책은 온라인 환경에서 어린이나 청소년(혹은 성인)이 사회적인 활동을 하다가 위험을 경험했을 때, 이에 대응하고 회복할 수 있는 방법을 익히고 또 도움받을 수 있는 체계를 만드는 데 목적을 둔다. 기존 정책 가운데 시민의 인터넷 및 디지털 서비스 이해, 이용, 접근에 영향을

190) 출처: <https://www.gov.uk/government/publications/digital-resilience-framework> 에서 2020년 10월 28일 인출.

출 수 있는 내용과 관련해 방향성을 제시하기도 한다(UK Council for Internet Safety, 2019). 한국정보화진흥원에서 운영하는 ‘아인세(아름다운 인터넷 세상)’와 비슷한 프로그램을 제공한다.

(5) 영국 공영방송 BBC의 미디어리터러시 관련 정책 및 프로그램

줄리언 세프톤-그린 교수는 화상인터뷰(2020)에서 “현재 영국의 미디어 교육에 는 학생을 좋은 시민으로 성장하도록 도울지를 관장하는 감독 권한 기구, 즉 거버넌스(governance)가 없다”고 지적한다. 이런 탓에 개인과 개별 가정에 그 책임이 남았고, 동시에 (IT) 기업이 거버넌스의 핵심이 되었다고 분석한다. 실제로 앞서 살펴본 오픈마켓의 규제 및 보호주의적 정책, 그리고 정부가 발표한 <온라인 위험 백서>에서도 디지털 환경을 제공하는 기업에 책임을 묻는 데 디지털-미디어 리터러시 정책의 초점이 맞춰져 있다. “안전장치에 더 많은 법과 제도가 있고, 리터러시 증진에는 적다.”고 세프톤-그린 교수(화상인터뷰, 2020)는 진단한다.

이런 상황에서 공영방송 BBC가 제공하는 양질의 프로그램과 일부 미디어 리터러시 교육 자료는 분명 긍정적인 역할을 하는 것으로 보인다. 신뢰받는 언론사로서 전통적으로 이어온 저널리즘 활동을 바탕으로, 뉴스와 다큐멘터리, 그리고 다양한 온라인 콘텐츠와 교육 등은 영국 전역의 아동과 청소년에게 좋은 미디어 교육 자료가 된다.

BBC 뉴스와 프로그램은 그 자체로 훌륭한 미디어 교육 자료지만, 아동과 청소년에 초점을 맞춘 미디어 리터러시 교육을 살펴볼 필요가 있다. BBC 또한 ‘디지털 활용 능력’과 ‘온라인 안전’을 강조하는 정부 정책 기조에 따라 관련 활동을 줄이고 있기 때문이다.

대표적인 예로 지난 2006년에 시작해 장기간 큰 인기를 끌었던 BBC News School Report(BBC 뉴스 스쿨 리포트)가 있다. 이 프로그램은 11-18세 학생들이 직접 뉴스 리포트 제작에 참여할 기회를 제공했다. BBC 기자들이 뉴스 리포트

과정을 학교 방문이나 온라인을 통해 멘토링하고, 교육과정(커리큘럼)에 연계해 활용할 수 있는 학습자료도 무료 배포했다. 뉴스룸 체험 게임 'BBC iReporter'도 제작했다¹⁹¹⁾. 2016년 이전에 프로그램을 소개한 내용에서는 해당 활동이 학교 수업과 연계해 학생들의 미디어 리터러시 증진에 도움이 된다고 밝히기도 하고¹⁹²⁾, 교사들을 위한 자료 또한 풍부했다¹⁹³⁾. 이 프로그램은 2018년 Young Reporter(영 리포터)로 명칭을 바꾸었다. 일부 학교에서는 여전히 학생들이 활발하게 프로그램 제작에 참여하도록 장려한다¹⁹⁴⁾.

또 다른 예로 BBC 학습(BBC Learning)이 마이크로소프트 교육(Microsoft Education)과 유명 헐리웃 배우이자 사회운동가인 안젤리나 졸리와 협업해 만든 미디어 리터러시 교육 자료도 있다. BBC와 마이크로소프트는 안젤리나 졸리가 제작하는 프로그램 'My World'를 활용해 11~14세 대상 45분짜리 수업용 자료를 제작했다. 기자와 교사들이 자료 제작에 참여했고, 뉴스와 취재에 관한 정의, 팩트체크 등 뉴스 제작 과정을 이해하는데 도움이 되는 시청각 자료를 만들었다¹⁹⁵⁾.

BBC에서 이런 프로그램을 계속 제작하고 있지만, 미디어 환경 변화로 어린이 뉴스 분량을 대폭 줄이기도 했다. 2020년 7월 28일 규제 기구인 오프콤은 BBC가 제출한 운영 허가에 관한 계획 가운데 어린이 뉴스 및 영국 내 최초 상영 콘텐츠에 관해 'CBBC(BBC의 어린이 대상 채널)에서 방송하는 어린이 뉴스 시간을 연간 85시간에서 35시간으로 감축, 어린이 뉴스를 하루 종일 여러 차례 송출하는 대신 하루 한 번 방송, 어린이 뉴스를 온라인으로 제공, 어린이의 텔레비전 시청 시간 단축을 고려해 어린이 콘텐츠의 영국 내 방송 할당량을 400시간에서 35시간으로 감축'이라는 요청을 승인했

191) 출처: <https://www.bbc.co.uk/news/resources/idt-8760dd58-84f9-4c98-ade2-590562670096> 에서 2020년 10월 28일 인출.

192) 출처: <https://www.bbc.com/schoolreport/16220554> 에서 2020년 11월 1일 인출.

193) 출처: <https://www.bbc.com/schoolreport/15825914> 에서 2020년 11월 1일 인출.

194) 출처: <https://www.wiseman.ealing.sch.uk/page/?title=BBC+Young+Reporter+2020&pid=237> 에서 2020년 11월 1일 인출.

195) 출처: <https://education.microsoft.com/en-us/resource/939cc059> 에서 2020년 11월 1일 인출.

다(Ofcom, 2020c). 어린이 뉴스를 모범적으로 방영해왔던 BBC의 이러한 결정은 미디어 리터러시의 관점에서 안타까운 일이다.

한편 BBC는 코로나19 상황에 갑작스럽게 실시하게 된 원격수업 및 가정 수업을 지원하기 위해 편성과 계획을 과감히 바뀌가며 학생과 교사, 학부모에게 도움이 될 수 있는 교육적 영상과 프로그램을 내보내기도 했다¹⁹⁶⁾.

(6) 영국 영화 등급 분류 위원회(BBFC)

BBFC(British Board of Film Classification)는 영국의 영화 및 영상물등급분류 업무를 수행하는 독립적인 자율규제 단체다. 기본적으로 한국의 영화심의위원회와 같은 역할을 한다. BBFC는 어린이를 포함한 모든 관객이 안전한 테두리에서 연령대에 맞는 영상물을 관람할 수 있도록 등급정보를 제공하며, 불법적이거나 위험한 정보로부터 보호하는 역할도 한다. CBBFC는 어린이 시청자 및 그 부모들을 위한 웹사이트로, 교육적으로 영화 심의 과정을 배우거나 초등학교의 보건교육(PSHE) 수업 등과 연계할 수 있는 학습 자료도 제공한다¹⁹⁷⁾.

BBFC는 폭발적으로 증가하는 온라인 영상 콘텐츠의 다양성과 수량에 주목해 새로운 방식으로 영상물 등급을 정하는 실험도 진행했다. BBFC는 네덜란드의 NICAM과 협력해 유레이트잇(You Rate It)이라는 일종의 자발적 영상물등급 체계를 만들었다. 특히 미성년자 보호에 목적을 두고 온라인 영상물을 합리적으로 분류할 수 있도록 개발한 서비스다. 주로 일반인들이 제작한 비상업적 영상물 UGC(User Generated Content)를 6가지 질문에 따라 등급을 결정할 수 있는 웹사이트였다(자세한 내용은 사례 항목에서 다룬다).

196) 출처: <https://www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2020/coronavirus-education> 에서 2020년 11월 1일 인출.

197) 출처: <https://www.cbbfc.co.uk/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

(7) 대학 및 전문 연구기관

영국의 대학과 연구자들은 아동 청소년 미디어 교육 정책에서 핵심적인 기반을 마련하는 주체다. 이들은 정책을 만들거나 시행하진 않지만, 주요 정책 추진 기관에 전문적이고 비판적인 자문을 통해 정책이 균형을 잡는 데 기여하고 있다.

영국의 미디어 리터러시 교육과 관련하여 특징적인 지점은 다양한 대학(원) 수준의 교육 및 연구 기관들과 연계되어 있다는 점이다. 실제 미디어 리터러시 교육 분야의 최근 변화 속도를 감안해 본다면, 단순한 교육 프로그램 운용의 수준을 넘어서서 연구에 기반을 둔 다양한 정책, 교육 콘텐츠, 교수학습 방법 등에 관한 고민이 필요할 것으로 판단된다. 이와 관련한 사례들을 간략히 소개하면 다음과 같다.

LSE (London School of Economics and Political Science)

LSE(런던정경대학) 미디어 커뮤니케이션학과에서는 ‘디지털 미래를 위한 부모 교육’(Parenting for a Digital Future)이라는 블로그¹⁹⁸⁾를 운영하고 있다. 이 블로그는 MacArthur 재단이 자금을 지원하는 Connected Learning Research Network의 일부인 ‘Parenting for a Digital Future’라는 연구 프로젝트의 일부로 시작된 것이었으며, 프로젝트 이후 디지털 세상에서의 어린이 교육에 관한 보다 광범위한 연구 블로그로 성장한 것이다. 이 블로그에서는 관련 분야 연구 및 뉴스 동향을 지속적으로 게시하면서 미디어 및 디지털 리터러시 교육에 관한 논의들을 집적 및 소개하고 있다.

LSE 미디어 교육 연구자 소니아 리빙스톤 교수가 이끄는 EU Kids Online¹⁹⁹⁾, 그리고 Global Kids Online 연구 조사는 이 시대 어린이와 청소년의 미디어

198) 출처: <https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

199) 출처: <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online> 에서 2020년 10월 28일 인출.

사용 실태를 조사한 방대하고 의미 있는 자료다²⁰⁰). Global Kids Online은 LSE, UNICEF Innocenti(유니세프본부 연구조사기관 이노첸티), EU Kids Online 및 국가 파트너로 구성된 운영 그룹이 이끌고 있다. 이 프로젝트는 전문가 그룹의 기여를 기반으로 하고 있으며, 학계, 국제기구, 비영리 및 기타 이해 관계자들이 참여한 국제 자문 그룹의 조언을 받고 있다. 디지털 및 온라인 기술이 국경과 문화를 넘어 많은 어린이들에게 영향을 미치고 있는 상황에서, 아동들의 이익 극대화를 위한 국내외 정책과 관행을 변화시키기 위해서는 강력한 증거(논거)에 기반한 판단이 필요하다. 이에 Global Kids Online은 관련 분야 연구를 위한 다양한 도구(toolkit)들을 개발하여 보급하고 있다. 이러한 노력은 실제 미디어 리터러시 등 교육 프로그램과 정책을 개발하고 운영하는 데 있어 매우 중요한 바탕이 된다고 평가할 수 있다.



그림 II-34. Parenting for a Digital Future

* 출처: <https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

200) 출처: <http://globalkidsonline.net/eu-kids-online/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

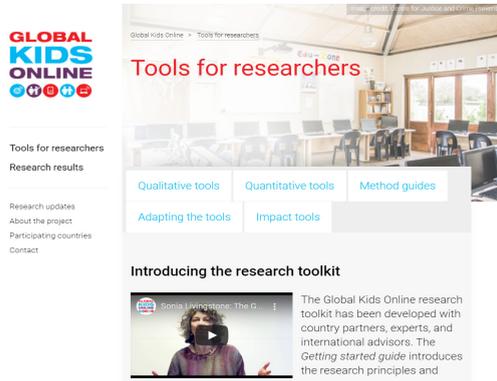


그림 II-35. Global Kids Online

* 출처: <http://globalkidsonline.net/eu-kids-online/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

Bournemouth 대학의 CEMP

또한 최근 미디어 교육 분야에서 주목받고 있는 대학 연구기관으로는 본머스(Bournemouth) 대학의 Center for Excellence in Media Practice(CEMP)²⁰¹⁾가 있다. CEMP는 본머스 대학의 미디어커뮤니케이션학과에 기반을 둔 연구 센터이다. 2004년 고등교육기금위원회(현 Research England)에서 HEFCE가 자금을 지원하는 센터이자 영국에서 유일하게 우수한 미디어 교육 센터로 Center of Excellence 자격을 수여 받았다.

CEMP는 미디어 조직, 자선 단체, 위원회, 정부 부처 및 민간 부문에서 자금을 지원하는 연구 프로젝트를 수행한다. 이 기관의 연구는 디지털 및 미디어 리터러시와 미디어 교육, 저널리즘 교육, 시민 미디어 및 창의적인 미디어 관행 등에 관한 것이다. CEMP팀은 본머스 대학의 학자 및 박사 과정 학생으로 구성되어 있으며 객원 교수 및 객원 펠로우등과도 적극적으로 협력한다. CEMP는 미디어, 크리에이티브 아트 및 기술 교육자 및 실무자를 위한 전문 박사 프로그램을 운영한다.

201) 출처: <https://www.bournemouth.ac.uk/research/centres-institutes/centre-excellence-media-practice> 에서 2020년 10월 28일 인출.

The Centre for Excellence in Media Practice

CEMP
The Centre for Excellence in Media Practice
Bournemouth University

Home / Research / Centres and Institutes / The Centre for Excellence in Media Practice

The Centre for Excellence in Media Practice

그림 II-36. Center for Excellence in Media Practice

* 출처: <https://www.bournemouth.ac.uk/research/centres-institutes/centre-excellence-media-practice> 에서 2020년 10월 28일 인출.

DigiLitEY (디지털이와이)

미디어 리터러시 교육 관련 연구에 있어 또한 주목받는 연구 집단으로는 DigiLitEY(The digital literacy and multimodal practices of young children)²⁰²⁾가 있다. 빠르게 변화하는 디지털 환경 속에서, 2013년 EU High Level Literacy Group의 보고서는 교육의 모든 수준에서 디지털 문맹 퇴치를 위한 노력이 필요하다고 권고했고, DigiLitEY는 이들의 권장 사항 중 일부를 이행하기 위한 목적으로 수행되는 연구라고 할 수 있다.

DigiLitEY는 셰필드 대학의 미디어 교육 연구자 재키 마시(Jackie Marsh) 교수가 이끌고 있는 연구 프로젝트로, 유아와 아동의 디지털 리터러시와 복합양식 문식성에 관한 다학제 연구를 진행했다. 2015-2019년 유럽연합 연구 기금인 COST (European Cooperation in Science and Technology) 지원을 받아서 가정, 학교, 사회, 어린

202) 출처: <http://digilitey.eu/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

시절과 같은 성장 환경에서 아동의 디지털 리터러시가 어떤 양상으로 발달하는지를 탐색한 다국적 연구다. 유럽에서 36개국 연구자가 참여했으며, 브라질과 오스트레일리아가 유럽 외 국가로 동참했다. 연간 보고서와 함께 학부모(Ebook 활용법, 교육용 앱 찾기, 디지털 육아), 정책입안자(공교육에서의 아동 디지털 리터러시 개발, IOT 기반 장난감의 명암, 디지털 기술의 효용과 과제), 교사(영유아 교육에서 VR 활용, 교실에서의 디지털 도서, 어린이용 앱과 디지털 도서 추천)를 위한 연구 기반 정보를 다양한 주제로 제공한다²⁰³⁾. 이 연구는 국가간 네트워크를 통해 다양한 현황을 비교하는 한편, 결과를 토대로 각국 내 아동 청소년 디지털 미디어 리터러시 교육 개발 연구 및 정책에 적극적으로 제안하는 실천(action)도 병행했다. 예를 들어 연구 영향 보고서에서 핀란드 편은 디지릿이와이(DigiLitEY COST Action) 연구가 교육문화부-헬싱키 대학의 멀티리터러시 교육 개발사업 ‘멀티리터러시 학습의 기쁨’(The Joy of Learning Multiliteracies) 연구²⁰⁴⁾ 및 탐페레 대학 ‘어린이, 청소년 가정 연구 센터’²⁰⁵⁾ 및 ‘생애 주기에 따른 멀티리터러시 연구단’²⁰⁶⁾에 영향을 줬다고 밝힌다(DigiLitEY, 2019). 디지릿이와이는 아동 디지털 리터러시와 관련해 신진 연구자의 역량 개발, 박물관 및 도서관의 부모 지원, 조기 교육 및 비공식 교육 관련 정책에도 의견을 낸다.

특히 이 연구의 특징적인 지점은 비교적 적은 연령 그룹인 출생부터 8세까지의 아동에 초점을 맞추고 있다는 점이다. 또한 어린이 미디어 연구에 있어 사용 가능한 데이터는 일부 국가에 집중되어 있다는 점에 착안하여, DigiLitEY는 협력 연구팀들이 전문 지식을 공유하고 조정된 연구 의제를 개발할 수 있는 프레임 워크를 구축함으로써 이러한 문제 해결에 기여도 하겠다는 취지를 가진다.

203) 출처: <http://digilitey.eu/publications/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

204) 핀란드어로 모이(MOI) 프로젝트로, 헬싱키대학이 교육문화부의 지원을 받아 수행한 프로젝트로 자세한 내용은 <http://www.monilukutaito.com/en>(2020년 10월 28일 인출) 참고.

205) 출처: <https://research.uta.fi/perla-en/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

206) 출처: <http://www.uta.fi/edu/en/research/groups/multi.html> 에서 2020년 10월 28일 인출.



그림 II-37. DigiLitEY 사이트

* 출처: <http://digilitey.eu/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

국립의료원 (NHS)

국립의료원에서는 건강 및 사회보장 인력의 디지털 테크놀로지에 주목해 ‘디지털 리터러시’ 관련 웹사이트를 운영한다. 디지털 리터러시를 ‘디지털 사회에서 생활하고, 배우고, 일하고, 참여하고, 번영하는 데 적합한 능력’으로 정의하고, 필요한 교육 자료와 읽을거리, 연수 관련 정보를 제공한다²⁰⁷⁾.

다만 국립의료원의 디지털 리터러시 프로그램은 아동과 청소년에게 직접적인 초점을 맞추고 있지 않고, 의료 부문 전문 교육기관(의대 및 간호대학 등) 인력의 역량을 기르는 데 초점을 맞추고 있다.

(8) 관련 단체

BFI (British Film Institute, 영국영화협회)

영국의 학교 밖 미디어 리터러시 교육의 대표적인 사례로 제시되어 왔던 것은

207) 출처: <https://www.hee.nhs.uk/sites/default/files/documents/Digital%20Literacy%20Capability%20Framework%202018.pdf> 에서 2020년 11월 1일 인출.

학교 정규 교육과정과 연계한 BFI(British Film Institute)²⁰⁸의 프로그램이었다. BFI는 1933년에 세워진 일종의 독립성이 강한 준정부기관으로 이 연구소는 BFI 국립 아카이브, BFI 루벤도서관, 영화배급, 전시 및 교육을 담당하는 BFI 사우스뱅크(Southbank) 그리고 BFI 아이맥스(IMAX)를 운영하면서, 문화적, 창조적, 산업적 역할을 겸비하고 있는 곳이다. 특히 초등학생과 중고등학생을 위한 학교 커리큘럼 내 교과목과 연결된 교육 프로그램을 디자인해 학생, 교사가 함께 학교 단위로 참여하는 학교 프로그램을 연중 진행하고 있고 영화 만들기에 관심 있는 어린이와 청소년들을 위한 영화 제작 관련 코스도 운영하는 등 다양하고 세분화한 프로그램을 운영하고 있다(최상희, 2017).

EMC (English and Media Centre)

EMC는 영어와 미디어를 전공하는 학생 및 중등학교 교사들을 대상으로 미디어 교육 프로그램을 개발, 보급하는 비영리 단체이다²⁰⁹. 1975년 런던 지방교육청 산하 영어교사들을 위한 교재 개발과 교사 연수기관으로 영어센터를 설립한 이후 1990년에 영어미디어센터(English and Media Centre)로 개칭했다. 기본적인 설립 목적은 미디어 리터러시를 모국어 교육에 적극 끌어들이며 변화를 이끈다는 것이다. EMC는 창립 이래 영국 미디어 교육에서 중요한 역할을 해온 교사 공동체로, 모국어 교육(영어)을 중심으로 한 미디어 연구를 활발하게 해 온 조직이다. EMC는 영국 중등교사 및 FE(Further Education, 직업교육 혹은 계속교육) 교사, 영어 및 미디어 연구 학생의 요구에 맞춘 교육과 자료를 제공한다. 교원전문성 개발 연수, 자료 개발, 자문 활동을 진행하고, 국가 정책에 전문가 자격으로 참여해, 모국어와 미디어 교육에 대한 의견도 제안한다.

EMC는 새내기 교사 및 현장 교사를 위한 다양한 연수 프로그램을 마련하고 있으며, 원하는 수업을 신청 받아 개설하기도 한다. 70개 이상의 인쇄물 혹은

208) 출처: <https://www.bfi.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

209) 출처: <https://www.englishandmedia.co.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

시청각 자료를 수업시간에 제공하고 있고, 온라인에서 수업에 필요한 자료들을 다운로드 할 수 있다. 대학 준비과정인 고등학교 A-level 학생들을 위한 계간지인 e매거진과 미디어 매거진(MediaMagazine)을 발행하기도 한다²¹⁰⁾.

컨설팅과 자문 업무는 센터에서 하루나 이틀 동안 직업개발 코스를 운영하면서 이루어지는데, 관련 부서, 학교, 학교네트워크와 함께 장기 프로젝트를 진행한다. 최근의 오프라인 프로젝트는 학교 교육과정 전반에 관련된 리터러시, 창의성, 작문개선, 미디어에 대해서 이루어지고 있다.

SWGfL (South West Grid for Learning Trust)

영국의 디지털 리터러시 개발단체이자 비영리 자선기구인 SWGfL(South West Grid for Learning Trust)²¹¹⁾는 디지털 리터러시 교육과정 자료인 'SWGfL Digital Literacy'를 통해 유아교육 단계(Foundation Stage)에서부터 후기 중등교육 단계(Key Stag5)에 이르기까지 각 학년 그룹별로 디지털 리터러시 학습 계획들을 제시하고 있다. 단순 미디어 제작 및 도구적 습득, 비판적 이해에 치우치기보다는 사회문화적 이슈에 공동으로 대처하기 위한 권리, 남녀존중, 주체적 사회참여 방법들을 획득할 수 있는 학습 계획을 크게 프라이버시와 보안, 디지털 흔적과 평판, 자기 이미지와 정체성, 창작성과 저작권, 관계와 커뮤니케이션, 정보 리터러시, 사이버불링, 인터넷 안전 등 8가지 범주로 나누어서 제시한다(UKCCIS, 2020; 김현진 외, 2019)²¹²⁾.

이 밖에도 미디어 리터러시 유관 기관 및 단체들을 정리해 보면 다음과 같다(McDougall & Livingstone, 2014: 22-28 정리 및 수정).

- Association of Media Education Scotland(AMES): 교사 교육 및 지원(공공), 100명의 개인 및 기관 회원이 있으며, 그 비율은 60(개인): 40(기관)임

210) 미디어매거진에 관해서는 '4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례'에서 자세히 다룬다.

211) 출처: <https://swgfl.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

212) 출처: <https://digital-literacy.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

- Awarding bodies: 교사용 교육 자료 및 학생용 교재 제공(비영리법인), 교육 및 미디어 교사 중심 교육기관
- British Board of Film Classification (BBFC): 등급분류, 규제, 교육자료 제공(자율규제기구), 교사 공공이용 온라인 교육자료 제시
- Central School of Speech and Drama: 교사교육(공공기관, 수강료), 미디어 연구 교육 대학원 수료증(PGCE) 유일 제공 기관
- Centre for Language and Primary Education: 학교, 지역 사회 및 가정에서 리터러시, 언어 및 문학에 대한 효과적인 교육 및 학습 지원(공공기관), 초등교육 내 미디어 리터러시 관련(효과 미미)
- Higher Education Academy: 전문 인증, 연구 지원금 분배, 교사교육, 네트워킹, 학술대회 개최(고등교육 기금 및 보조금 기반), 교육 연구의 중심적 지원 기관(고등교육주도)
- National Literacy Trust(NLT): 기금에 기반을 둔 연구 진행 및 교사교육 실시(공공자선단체), 미성년자 리터러시를 위한 교육지원
- UK Literacy Association(UKLA): 교사, 연구자, 출판사에 대한 국가적, 지역적 지원(공공자선단체), 미디어 교육자 협력지원 및 오픈 지원 중심.

4) 미디어 교육 프로그램의 주요 사례

(1) SWGfL 디지털 리터러시 프로그램

SWGfL은 디지털 리터러시에 한 교육프로그램은 국가 교육과정상 각 key stage 단계별로 적용 및 활용할 수 있는 교육 프로그램을 구성하여 소개하고 있다²¹³⁾. 현장 교사들이 이를 기반으로 교육과정 운영에 있어 자율적으로 활용할 수 있게 한 것이다. 특히 웹사이트를 통해 각 교육 단계별 주제들을 제시하고 있을 뿐만

213) 출처: <https://digital-literacy.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

아니라, 그러한 주제들에 대한 구체적인 교육 내용 및 자료까지 제공하고 있다. 이러한 교육 프로그램은 학교 교육과정과의 연계성을 고려하고 있다는 점에서 참조할 수 있는 방안이라고 할 수 있다. 주요 단계(key stage)별로 SWGfL이 제시하고 있는 교육 논제들을 표로 정리해보면 다음과 같다.

표 II-27 SWGfL 교육 프로그램 개관

과정	연차	수업제목(내용)
key stage 1	FS / Year 1	안전한 온라인 이동, A-B-C 정보검색, 개인 정보 비공개하기, 내가 만든 작품, 이메일 보내기
	Year 2	온라인에서 안전하게 지내기, 디지털 흔적 따라가기, 심술쟁이 걸러내기, 내가 좋아하는 사이트,
	Year 3	암호 잘 만들기, 내 온라인 커뮤니티, 물건 사세요, 온라인에서 상대를 존중하는 법, 올바른 이메일 작성법
key stage 2	Year 4	책임의 연결고리, 사적이고 개인적인 정보 보호, 말의 힘, 키워드 검색의 핵심, 어쨌든 누가 만들었다고?
	Year 5	강력한 암호, 디지털 시민권 서약, '당첨됐습니다' 스팸 거르기, 온라인 정보 인용하기, 완벽한 사진 만들기
	Year 6	안전한 온라인 대화, 슈퍼 디지털 시민, 개인 정보 보호 규칙, 사이버 괴롭힘이란 뭘까?, 성 고정관념 상품화
key stage 3	Year 7	디지털 생활의 기초(1), 온라인 검색 전략, 인적사항 도용 예방, 사이버 괴롭힘에 맞서기, 창작자 권리
	Year 8	내 생활 속 미디어, 창작자와 이용자 책임, 안전한 온라인 대화법, 진짜 나는 누구일까?, 온라인 성별 고정 관념
	Year 9	디지털 발자국은 1조 달러, 믿음만한 사이트, 디지털 드라마와 현실, 사이버 괴롭힘 구별하기, 공정한 저작물 이용과 변형
key stage 4/5	Years 10 - 13 Unit 1	디지털 생활의 기초(2), 실수로 인터넷에 생중계 해버렸어!, 저작권과 침해, 사진 포스팅의 부담감, 사이버 괴롭힘과 온라인 학대를 막아라
	Years 10 - 13 Unit 2	나의 온라인 윤리 약속, 온라인에서 당신은 모습은?, 온라인 커뮤니티 만들기, 섹스팅과 연애, 온라인 관계맺기의 위험
	Years 10 - 13 Unit 3	저작권·재편집·존중, 사이버불링 관점 전환, 인터넷의 개인 정보, 온라인 셀럽의 명과 암, 대학 입시반과 디지털 발자국

과정	연차	수업제목(내용)
	Years 10 - 13 Unit 4	오늘은 비공개·내일은 공개, 누가 당신의 데이터를 가져갈까?, 혐오표현 타파하기, 디지털 이미지 편집하기, 집단 지성

* 출처: <https://digital-literacy.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출 후 수정.

(2) National Literacy Trust 교육 프로그램

내셔널 리터러시 트러스트(National Literacy Trust)는 영국의 낙후된 지역 사회에서 읽기, 쓰기, 말하기 및 듣기 능력을 향상시키고자 하는 목적을 가지는 자선재단(charity)이다.²¹⁴⁾ 특히 낮은 리터러시는 세대를 넘나들고 있는 문제이기 는 하지만, 이 기관에서는 가족, 청소년 및 어린이에 초점을 맞추는 사업 및 교육 프로그램을 제공하고 있다. 특히 National Literacy Trust는 리터러시 관련 교육의 지역사회 간 허브로서의 역할, 학교 교육의 지원 등을 핵심적인 사업으로 추진하고 있다.

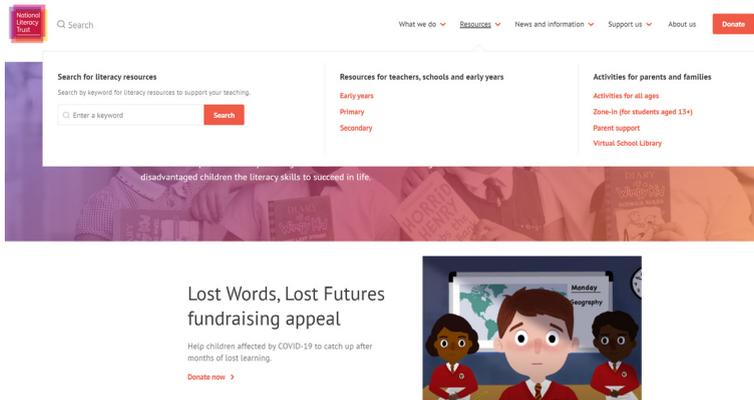


그림 II-38. National Literacy Trust

* 출처: <https://literacytrust.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

214) 출처: <https://literacytrust.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

National Literacy Trust는 그간 43,913명의 학생에 대한 지원을 통해 읽고 쓰기에 기반한 리터러시 교육에 주안점을 두어 왔다. 또한 리터러시 관련 프로그램과 지역사회 이벤트 등을 통해 239,894권의 책을 선물하기도 하였다. 특히 이 기관은 이제까지 회원으로 가입한 2,087명의 교사들에게 읽기와 쓰기 교육자료 및 툴을 제공해 왔다. 이런 측면에서 리터러시 교육에 의미 있는 영향력을 행사해 오고 있는 것으로 평가할 수 있겠다.

이 기관은 다양한 수준과 내용을 가지는 리터러시 교육 자료들을 웹페이지를 통해 제공하고 있다. 유·초·중등 학생들을 대상으로 하는 교육 자료들은 물론이고, 부모와 가정에서 활용이 가능한 다양한 활동 자료들도 제공하고 있는 특징이 있다.

National Literacy Trust의 다양한 교육 프로그램 중 대표적으로 언급할 수 있는 것은 NewsWise 교육 프로그램이다. NewsWise는 영국 전역의 9-11세 청소년을 대상으로 정규 교육과정 중 활용되는 무상의 읽기 교육 프로그램이다 (Guardian NewsWise, 2018.6.12.).

NewsWise 프로그램은 디지털 시대에 아동의 뉴스 리터러시를 더 잘 지원해야 한다는 요청에 대응하여 뉴스를 잘 아는 아동 세대를 만드는 공동 목표를 기반으로, 가디언지(Guardian Foundation), National Literacy Trust 및 PSHE Association에서 개발했으며, Google의 펀드를 기반으로 영국 전역의 9~11세 어린이에게 무상으로 제공된다.

이 프로그램은 아이들에게 뉴스에 참여하고 즐길 수 있는 기술과 지식을 제공하고, 질문을 통해 잘못된 정보에 도전 할 수 있는 자신감을 느끼도록 하여, 자신의 가치와 의견을 가질 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

NewsWise는 워크숍, 교사 교육, 강의 계획 및 온라인 리소스를 포함하여 일선 학교 현장을 대상으로 고품질 뉴스 읽기 교육 자료, 경험 등을 지원한다. 모든 교육 자료들은 학교 교육과정과 PSHE 협회의 학습 프로그램에 부합하도록 구성되어

있다. NewsWise는 다음과 같은 3가지 테마(테마 1 - 뉴스 이해; 테마 2 - 뉴스 탐색; 주제 3 - 뉴스 보도)로 구성된 3주간의 교과 외 영어 및 PSHE(Personal, Social, Health and Economic) 수업을 제공한다.

즉 이러한 교육과정은 먼저 뉴스가 무엇인지 이해 한 다음, 미디어에서 읽고, 보고, 듣는 내용들에 대해 스스로 질문하고 반론해보는 기술을 익혀보고, 궁극적으로는 자신의 뉴스를 만들어 보는 과정이라고 할 수 있다. 세부적인 3가지 테마에 관한 교육과정은 다음과 같은 내용으로 구성된다.

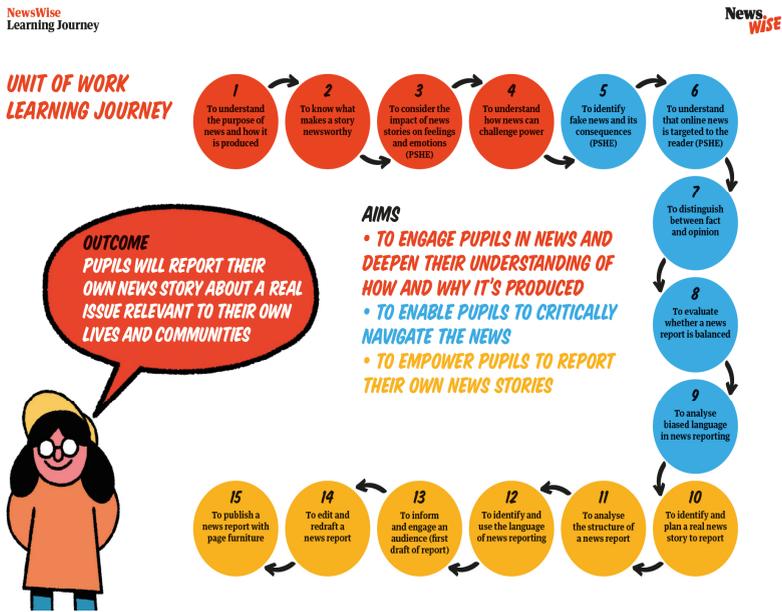


그림 II-39. NewsWise의 구성

* 출처: <https://www.theguardian.com/newswise/2018/sep/17/newswise-learning-journey> 에서 2020년 10월 28일 인출.

(3) 미디어스마트 (Mediasmart)

미디어스마트는 모든 형태의 ‘광고’를 소재로 미디어 리터러시 교육을 실천하고 있는 비영리 단체다. 초등 (7-11세) 및 중등 (11-16세) 학생, 교사, 학부모가 참고할 수 있는 학습 자료를 제공한다. 미디어스마트의 프로그램은 비판적 광고 읽기 활동을 통해 광고라는 형식의 목적과 제작 과정, 그 안에 담긴 메시지를 적극적으로 분석할 수 있는 태도를 기른다. 미디어스마트의 교수-학습 자료는 광고에 나타나는 신체이미지(body image)를 비판적으로 분석하는 교육, 패스트푸드(junk food)와 건강에 관한 교육, 이른바 ‘인플루언서’ 마케팅과 소셜미디어 광고의 원리 알아보는 내용 등을 담고 있다. 아동과 청소년의 삶에 광고 메시지가 주는 영향에 주목해, 광고가 무엇을 제안하고 약속하고 또 판매하려 하는지를 정확히 이해하도록 돕는 데 목적을 둔다. 교사용, 학부모용, 학생용으로 각각 자료를 제공하고 모국어(영어), 시민성(Citizenship), 사회보건교육(PSHE: Personal, Social, Health and Economic), 드라마, 기술, 예술과 같은 교육과정 영역과 연결되었다²¹⁵⁾.

방송사 및 식품업계와 공동으로 중고등학생 대상 채소 섭취 캠페인(Eat Them To Defeat)을 벌이기도 했다²¹⁶⁾. 영국뿐만 아니라 유럽 내 다른 국가에서도 미디어스마트의 자료를 활용할 정도로 인지도가 높다. 2020년 11월에는 유럽 광고업계 연합 EDDA (European Interactive Digital Advertising Alliance)와 협력해 온라인 광고에 관한 교육 자료를 개발해 발표했다. 현재 식품업체 (Ferrero)와 장난감업체(Lego), 화장품 업체(L'Oréal) 등 제품 판매기업과 IT플랫폼 기업(구글, 페이스북, 틱톡), 미디어 회사(Viacom, Sky, Omnia Media Group), 정부 평등청

215) 출처: <https://mediasmart.uk.com/influencer-marketing-education-resource/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

216) 출처: <https://mediasmart.uk.com/wp-content/uploads/2020/09/MediaSmart-2020-Journey.pdf> 에서 2020년 10월 28일 인출.

(Government Equalities Office)과 저작권청 등 32개 단체가 이 프로그램을 후원한다. 미디어스마트는 창립 초기 데이비드 버킹엄(David Buckingham) 교수를 비롯한 미디어 교육 전문가의 자문과 평가 보고서를 통해 프로그램을 발전시켰고, 현재도 소니아 리빙스톤(Sonia Livingstone) 교수 등의 자문을 받는다.

Influencer Marketing resource

●●●●●●●●

For 11-14 yrs / Secondary school / Key stage 3

Media Smart's latest resource is aimed at helping children understand the commercial link between social influencers and the brands they may be promoting. The rising number of social influencers in young people's lives has prompted us to create a film-based PSHE teaching resource for 11-14 year olds, the first of its kind to tackle this area of marketing.

It features popular youth influencers like Hannah Witton, who have volunteered time to feature in short films talking about what influencer marketing is, why brands use it and its regulations. Other topics of the short films, where influencers talk directly to young people, include how to critically evaluate social media content, how to identify paid for promotions/adverts and the use of airbrushing and filters in content.

The films are supported by teacher guidance and a presentation for use in assemblies or the classroom. Students will explore and evaluate the purpose and techniques of influencer marketing, with the aim of building digital and media literacy and emotional resilience.

-  Download Influencer Marketing Teacher Presentation
-  Download Influencer Marketing Teacher Guidance
-  Download Influencer Marketing Films as zip file
-  Download Influencer Marketing Films as one video file

Teaching Resources

- Body Image & Advertising 11 – 14 yrs
- Social Media & Advertising 11 – 16 yrs
- Influencer Marketing 11 – 14 yrs
- Creating an Advert 11 – 16 yrs
- Manage your online advert experience 11 – 16 yrs
- Piracy: What's the big deal? 11 – 14 yrs

Useful Organisations

그림 II-40. 미디어 스마트 교육자료

* 출처: <https://mediasmart.uk.com/influencer-marketing-education-resource/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

(4) 유레이트잇(You Rate It)

유레이트잇(You Rate It)은 이용자 제작 영상물(UGC)을 대상으로 자발적인 등급 분류가 가능하도록 만든 서비스다(경향신문, 2018.1.20.). 유럽위원회 자율규제 정책인 '어린이를 위한 더 안전한 인터넷'(Better Internet for Kids) 체계²¹⁷⁾ 내에서

민간기업 CEO연합의 영국 BBFC(영화등급분류위원회)와 네덜란드 NICAM(영상미디어 등급분류기구)이 공동 개발했다. 유튜브나 비메오를 포함한 각종 온라인 플랫폼에서 폭발적으로 늘어나는 비상업적 영상물을 간편하고 빠르게 분류하는 체계를 마련하려는 시도다. 행동, 약물, 공포, 언어, 섹스/노출, 폭력 등 6가지 요소와 관련한 질문에 제작자 스스로 답변하도록 해, 영상을 등록하는 전후 과정에서 몇 분 만에 등급분류를 할 수 있도록 체계화했다.

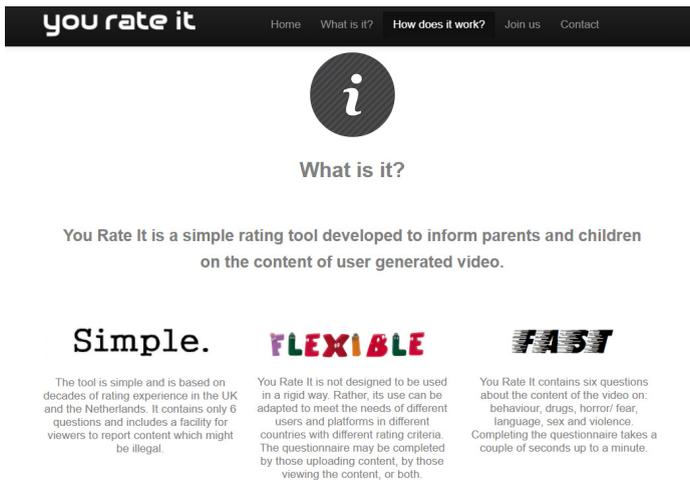


그림 II-41. 유레이트잇 사이트

* 출처: <https://www.yourateit.eu/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

질문에는 각국 현황을 반영하고, 표시 방식 또한 적절하게 선택한다. 예를 들어 이탈리아 최대 민영방송사인 미디어셋(Mediaset)²¹⁸⁾은 2014년부터 유레이트잇을 자사 온라인 플랫폼 및 모바일앱에 적용했다. 이때 등급분류 표시는 초록색(모든 연령

217) 출처: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/self-regulation-and-stakeholders-better-internet-kids> 에서 2020년 11월 1일 인출.

218) 출처: <https://www.mediasetplay.mediaset.it/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

관람), 유험색(부모 지도), 빨강색(14세 이상/성인), 경고표시(성인전용 관람) 등으로 나눈다. 참고로, BBFC와 NICAM은 2014년부터 2016년까지 진행된 MIRACLE²¹⁹⁾이라는 등급분류 체계 통일 시범사업에도 참여했다. MIRACLE은 국가, 지역, 미디어 형식에 따라 서로 다른 분류기준을 전자정보로 데이터화해서 유럽 연합 회원국 어디 서든 일관된 기준으로 영상물 등급분류가 이뤄질 수 있도록 만드는 시도다.

(5) 밀레니얼 세대의 삶을 기록한 BBC 다큐멘터리 ‘7 Up New Generation’

공영방송으로서 BBC의 역할은 당대 사회 현상뿐만 아니라 시민의 삶을 기록하는 역할을 가진다. 직접적으로 미디어 교육을 소재로 하는 프로그램은 아니지만, <7 Up New Generation>은 머지않은 미래에 영국 사회를 이끌게 될 세대의 성장과정을 장기 추적하는 다큐멘터리다.

본래 이 프로그램의 시작은 1964년 ITV에서 처음 방송된 ‘Seven Up!’으로 당시 7살 아이들 14명을 인터뷰해서 만든 다큐멘터리였다. 이 시리즈는 7년 마다 공개돼 2019년 9번째 에피소드인 <63 Up>까지 이어지고 있다²²⁰⁾. BBC는 원작 시리즈와 별도로 2000년부터 <7 Up New Generation>을 기획해 이어가고 있다. 방송년도를 기준으로 7 Up 2000이라고도 부른다. 프로그램은 이른바 ‘밀레니얼’의 시작이라고도 일컫는 2000년 당시 7세 영국 어린이 가운데 지역, 가족, 문화, 경제, 인종 등 다양한 배경을 고려해 21명을 선정했다(BBC, 2020.4.3.). 이들을 7년마다 찾아가 심층 인터뷰하는 방식은 원작과 같다. 출연자는 스무 살에 가까워진 성인이 되면서 가족으로부터 독립하거나 직장을 얻고 또 여러 어려움을 토로하는 등 다양한 삶의 모습을 보여준다.

219) 출처: <https://www.miracle-label.eu/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

220) 출처: <https://rts.org.uk/article/story-behind-tvs-longest-running-documentary-series> 에서 2020년 11월 1일 인출.



그림 II-42. BBC의 7 Up New Generation 다큐멘터리 사이트

* 출처: <https://www.bbc.co.uk/programmes/b04gw89n> 에서 2020년 11월 1일 인출.

ITV 및 BBC의 ‘Up’ 시리즈를 모델로 삼아, 호주 공영방송 ABC에서는 ‘My Year 7 Life’라는 제목으로 프로그램을 제작했다²²¹⁾. 배경이 아주 다양한 어린이를 출연자로 고른 방식은 원작과 똑같지만, ABC 출연자인 7학년 학생 16명은 각자 카메라를 하나씩 들고 일종의 비디오 다이어리를 촬영해 프로그램에 참여한다. ABC 프로그램은 원작처럼 이들을 장기 추적하지는 않는다. 대신 다른 에피소드로 ‘My Year 12 Life’를 기획해 중등교육과정 마지막 1년을 보내는 12학년 학생들이 직접 기록한 삶과 감정을 방송으로 제작했다.

BBC와 ABC가 기획한 다큐멘터리에서 참고할 만한 점은, 공영방송사가 젊은 세대 시청자의 삶에 관심을 갖고 이를 방송 제작에 반영하는 투자와 노력이다. 단순히

221) 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=Yf8BQE58mzQ> 에서 2020년 11월 1일 인출.

‘학생’으로 아동과 청소년을 규정하는 대신 성장 환경에 따라 다채로운 이들의 시선을 그대로 담아낸 방송 내용은 훌륭한 미디어 리터러시 교육 교재이기도 하다.

(6) 미디어매거진(MediaMagazine)

EMC에서 발행하는 미디어매거진은 교사와 사서, 학생들을 독자로 삼아 미디어와 관련한 다양한 비평과 정보를 제공하는 계간지다. 청소년의 시각에 맞춰 온라인, 라디오, 텔레비전, 팟캐스트, OTT 등의 다양한 콘텐츠를 소개하거나 비평하고, 자격시험에 포함되는 정보를 따로 소개하기도 한다.

예를 들어 마이클 잭슨의 ‘빌리진’ 뮤직비디오에 관한 지문이 A-level 평가에 나온다는 내용을 소개하고, 재현(representation), 언어(media language), 담론 분석 등 학생과 교사나 내용을 깊이 이해할 때 참고할 수 있는 이론적인 개념도 안내한다. 구독자들은 잡지 웹사이트를 통해 팟캐스트와 영상에도 접근할 수 있다. 한 해에 네 번 발행하는 유료 잡지다.

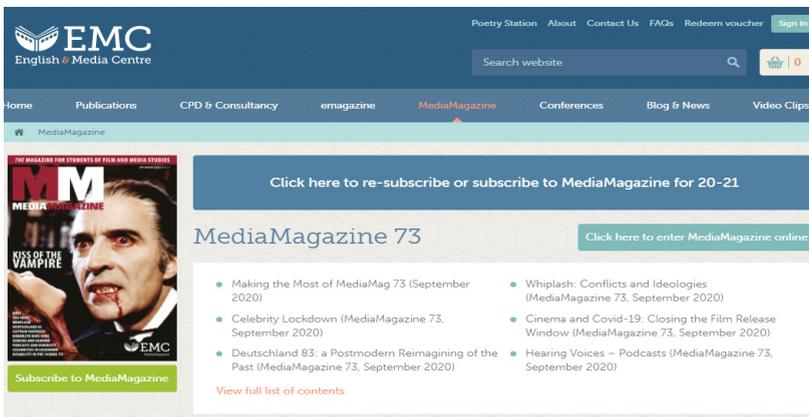


그림 II-43. EMC의 미디어매거진 사이트

* 출처: <https://www.englishandmedia.co.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

5) 시사점

영국은 전통적으로 미디어 리터러시 교육에 선도적인 국가 중 하나라고 할 수 있다. 그러나 이러한 미디어 리터러시 교육의 전통은 어디까지나 비판적 접근과 이해를 전제로 한 것이라고 할 수 있는데, 최근 디지털 기기 및 소프트웨어 자체에 대한 교육에 관심이 높아지면서 과거 미디어 리터러시 교육의 전통이 다소간 퇴색되어 가고 있는 상황인 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고, 영국의 경험으로부터 다양한 시사점을 발견할 수 있을 것으로 보인다.

(1) 아동 대상 리터러시 교육 변화의 불가피성

새로운 미디어 환경에서의 아동들을 대상으로 한 리터러시 교육의 변화는 불가피한 성격을 가진다는 점을 명확히 할 필요가 있다. 영국은 이미 오랜 시간 동안 (미디어) 리터러시 교육에 관한 노력을 경주해 왔으나, 최근에는 기술 및 미디어 환경의 급격한 변화를 맞이하면서 새로운 유형과 방식의 미디어 리터러시 교육에 관한 관심과 그에 따른 연구가 활발히 진행되고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 특히 이러한 관심 및 연구는 과거로부터 활용되어 온 레거시 미디어의 영향력이 낮아지고 다양한 디지털 기기들이 주요 미디어로 등장하는 현상과 결부되어 있다고 볼 수 있다. 이러한 정책적 환경은 우리나라의 상황과 별반 차이를 가지지 않는다.

(2) 미디어 리터러시 교육정책의 근거 및 분석자료 확보

미디어 리터러시 교육 정책 운영과 관련한 다양한 근거 자료의 수집 및 분석이 필요하다. 앞서 살펴 본 바와 같이, 미디어 리터러시 진흥에 관한 법적 책임을 부여받고 있는 오프콤은 이와 관련한 다양한 실증 연구 및 분석을 수행하고 있다.

국내의 경우에도 다양한 유형의 백서 등을 발간하고 있지만, 사실상 실제 정책 수립에 결정적인 근거로서 역할을 하는 경우가 많지는 않은 것으로 보인다. 이런 측면에서 영국의 분석은 정책적 판단이 필요한 요인들을 면밀히 분석하는 성격을 가지는 것이라고 할 수 있다.

(3) 학교 교육과정 내 미디어 리터러시 교육 방안 마련

학교 교육과정에서 미디어 리터러시 교육 방안에 관한 고민과 이를 통한 새로운 방법론의 모색이 필요하다. 영국의 경우 과거에는 미디어 교육이 중등과정의 모국어 교육에 필수 요소로 설정되어 있었고, 중등과정 졸업 시험에서 선택할 수 있는 ‘미디어 연구’라는 과목도 존재하였다는 점에서, 학교 교육과정에 미디어 교육을 체계적으로 반영하는 모범 국가로 인식되어왔다. 그러나 최근 영국의 모국어 교육 과정은 전통적인 문자와 인쇄물 중심의 리터러시 교육과정으로 회귀하였고, 미디어 교육의 내용은 모국어 교육과정에서 제외되었다. 이제 ‘미디어 연구’ 과목은 중등학교 과정이 아니라 고등학교 과정에 해당하는 A-level의 선택 과목으로만 존재하게 되었다. 이러한 변화에 대해 영국의 미디어 교육학자들은 크게 반발하며 비판을 제기해 왔다. 이러한 변화는 안타까운 일이나, 미디어 교육의 학교 교육과정 내 위치에 대한 사회적 합의가 지속적으로 필요함을 보여준다.

(4) 미디어 리터러시 교육 소관 기관을 신중하게 설정할 필요성

미디어 리터러시 진흥 및 교육의 소관 기관 설정에 있어 신중할 필요가 있다. 앞서 살펴본 바와 같이, 영국의 경우 중앙정부 차원에서는 오피콤을 중심으로 문화스포츠미디어부, 교육부 등이 주로 정책 집행 주관 기관으로서 기능하고 있다. 다수의 부처가 미디어 리터러시에 관해 소관을 가지고 있는 것은 우리도 마찬가지이다. 그런데 영국의 경우 미디어 리터러시에 관해 명시적인 진흥정책 추진의

법적 책임을 오프콤에 부과함으로써 인하여 다소간의 부정적인 효과가 발생한 측면이 있을 수 있다는 점을 감안할 필요가 있다. 즉 오프콤은 전통적으로 미디어 규제기관으로서의 성격을 가질 뿐만 아니라, 국가적 수준의 교육 사안을 다루는 기관이 아니라는 점이다. 이러한 소관 부처의 근거설정으로 인해, 미디어 리터러시 교육의 교육과정 반영상의 문제가 발생하고 있는 것은 아닌지 하는 의문이 제기된다. 이와 관련하여 미디어 교육 분야의 석학인 데이비드 버킹엄 교수는 영국의 사례를 역사적으로 고찰하며, 미디어 리터러시 교육의 주무 부처가 교육부가 되어야 함을 강조한 바 있다(Buckingham, 2019).

(5) 미디어 리터러시 교육 관련 대학 및 연구기관의 육성 필요

대학 및 연구기관들의 지원 및 육성이 필요하다. 영국의 미디어 리터러시 교육에 관한 특징 중 하나는 중앙 정부부처의 역할보다는 민간의 다양한 기관 및 단체들이 교사 교육, 교육자료 제공 등의 역할을 수행하고 있으며, 학교 현장과 매우 긴밀하게 협조하고 있다는 점이다. 대체적으로 이들 기관들이 제공하는 교육 프로그램들은 대부분 학교 정규 교육과정의 각 단계와 연계되어 제시되는 양상을 보인다는 점도 주목할 만하다. 무엇보다 이와 관련하여 언급할 수 있는 것은 대학 및 유관 연구기관들이 중요한 역할을 담당하고 있다는 점이다. 새로운 미디어 환경에 부합하는 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발을 위해서는 정확한 근거 설정을 위한 연구가 필수적으로 전제되어야 하며, 고등교육 차원에서 미디어 리터러시 전문 교사들을 양성할 수 있는 체계와 접목되어야 하기 때문에, 다양한 대학 및 연구기관들이 관련 사안에 집중하고 있는 양상을 보이고 있다. 이는 실제 영국의 아동 미디어 리터러시 교육 담론을 보다 현실적이고 풍성하게 하는 요인인 것으로 파악된다.

(6) 공영방송 등의 역할 활용방안 모색

전통적인 미디어 리터러시 교육의 중심적 기관으로 기능해 온 BBC와 같은 공영 방송사가 미디어를 활용한 교육에 있어 중요하고 적극적인 기능 정립을 위해 노력하고 있다는 점은 주목할 만하다. 특히 거의 전연령에 해당하는 커리큘럼들을 포괄할 뿐만 아니라, BBC Bitesize를 통하여 어린이는 물론이고 학부모들도 필요로 하는 교육 콘텐츠를 제공받을 수 있는 플랫폼으로서의 역할을 하고 있다는 점에서 다른 국가들에 시사하는 바가 클 것으로 보인다. 특히 이러한 BBC의 역할은 다양한 국내 교육 기관 및 기업들과의 적극적인 파트너십을 기반으로 하고 있는 것이어서 더욱 효과적인 운영이 가능할 것으로 보인다.

(7) 다양한 교육자료의 생산 및 확산

영국의 다양한 미디어 리터러시 유관 기관들은 대부분 학생 및 교사를 위한 교육 자료뿐만 아니라, 학부모들이 활용할 수 있는 교육 자료들 또한 적극적으로 개발 및 제공하고 있다는 점에서 의미가 있다. 예를 들어, BBC, BFI, EMC, DigiLitEY, Mediasmart 등의 프로그램은 급속하게 변화하는 미디어 환경 속에서 부모들 스스로가 그에 대해 이해하고, 이를 어린이 교육에 활용할 수 있도록 한다는 측면에서 학부모를 위한 교육 자료들을 제공하고 있다. 이는 보다 적극적으로 실질적인 의미를 가지는 미디어 리터러시 교육이 학교뿐만 아니라 가정에서도 이루어질 수 있도록 하는 데 상당한 도움을 줄 수 있을 것으로 평가할 수 있겠다.

(8) 영국 교육과정 사례의 반면교사

영국은 전통적으로 미디어 리터러시 교육의 모범사례인 것처럼 소개되어 왔으나, 최근 들어서는 영국의 이러한 교육도 다소간의 정체기를 거치고 있는 것으로 평가할

수 있을 것으로 보인다. 새로운 디지털 미디어들이 등장하면서 미디어 및 그 내용에 관한 비판적 이해 및 활용이라는 본래의 관점이 경시되고, 새로운 기기를 어떻게 활용하는지에 오히려 집중하는 경향이 늘어나고 있다(Wallis & Buckingham, 2019). 이런 측면에서 비판적 이해력 등에 대한 미디어 리터러시 교육 내용을 정규 교과과정에 제대로 반영해오지 못했던 영국의 경험을 통해 새로운 미디어 리터러시 관련 정책을 수립함에 있어서는 이 점을 더욱 명확하게 인식할 필요가 있다. 그런 의미에서 정규 교육과정의 전통적 내용 속에서 미디어 리터러시에 관한 내용들을 다소 분산적으로 포함하는 것이 아니라, 보다 구체적으로 명시하여 집중적인 교육을 받을 수 있도록 할 필요가 있다.

○ — 제Ⅲ장 요약 및 시사점

- 1. 연구의 요약
- 2. 시사점



1. 연구의 요약

1) 미국

미국의 경우, 국가에서 지정한 교육과정의 부재한 탈중앙화된 교육 체계 속에서 연방 정부의 역할이 미미하다. 그러나 14개 주에서 미디어 리터러시와 관련된 법이 제정되어 있고, 법안을 추진 중인 주도 늘어나고 있다. 플로리다와 오하이오 주의 경우 주 교육부가 전 학년의 모든 과목에 걸쳐 미디어 리터러시와 관련된 교육 기준을 마련하고 있기도 하다. 한국으로 보면 ‘국어’에 해당하는 ‘언어 예술’ 과목에 국한되어 있었던 미디어 리터러시 교육이 전 과목으로 적용 범위를 넓히고 있는 것도 전반적으로 두드러지는 특징이다.

허위정보가 확산되어 사회 전반에 부정적 영향이 커지는 상황에서 저널리즘의 가치와 사회적 역할을 강조하는 ‘뉴스 리터러시’가 부각된 점, 디지털 전환 시대의 시민성을 강조하는 ‘디지털 시민성’이 부각되고 있는 점도 눈여겨보아야 할 부분이다. 학교 도서관 사서의 역할을 확대하여 정보를 비판적으로 소비하고 온라인 자료를 신중하고 전략적으로 사용하는 방법에 대한 교육을 사서의 역할에 포함하고 있는 점도 유네스코를 중심으로 한 국제적 차원의 미디어·정보 리터러시 정책과 관련하여 주목할 필요가 있다.

정부와 공공기관의 정책이 주도하는 한국의 미디어 교육과는 달리, ‘Media

Education Lab'을 포함한 다양한 대학 연구소, 미디어리터러시교육전국연합(NAMLE), 커먼센스미디어를 포함한 전문적 민간단체, 공영방송인 PBS 방송 등이 지속적으로 연구와 실천을 하고 있는 점, 디지털 기업과 언론사가 미디어 리터러시 교육에 적극적으로 예산을 확보하여 참여하고 있는 점도 미국의 특징이다. 탈중앙화된 교육 체계 속에서 부모 단체의 영향력이 두드러지며, 미국소아과의사협회나 커먼센스미디어와 같은 민간 전문 단체에서 유아와 초등학생 대상의 미디어 교육 자료를 적극적으로 제공하고 있는 점도 두드러진다. 이 밖에 ADHD나 자폐스펙트럼 등 특수교육을 필요로 하는 어린이들을 위한 미디어 교육에 대한 관심, 연구, 실천이 이루어지고 있는 점도 디지털 전환 시대의 미디어 교육에 있어 참고할 부분이다.

또한, 한국에서 관심이 많은 미디어 리터러시 교육을 위한 법제화와 관련하여 미국은 좋은 시사점을 제공하고 있다. 법안이 만들어진 지역 교육청에 미디어 리터러시 위원회를 설치하도록 하고, 그 구성에 전문가 뿐 아니라, 저소득 지역의 교사, 특수교사, 사서 등이 참여하도록 하여 다양한 학교와 학생들의 상황을 고려한 실제적인 미디어 리터러시 교육이 이루어지도록 하는 점은 한국의 정책 추진에 있어서도 눈여겨볼 필요가 있다. 또한 어린이 인터넷 보호법을 제정하고, E-rate 기금을 마련하여 이 기금을 받는 모든 학교에서 미디어 교육을 시행하도록 규정한 점 또한 실제적인 미디어 이해와 안전한 활용 교육을 어린이와 청소년들이 받을 수 있도록 한다는 점에서 중요하게 참고할 필요가 있다.

2) 호주

호주의 경우, 학교 교육과정에 미디어 교육이 체계적으로 반영된 역사가 오래된 모범적인 국가로, 모국어 교육과정에는 '멀티리터러시'의 관점으로 미디어 교육이 반영되어 있고 예술 교과 중 '미디어 아트' 과목이 전 학년에 걸친 독립 과목으로

미디어 교육을 체계적으로 적용하고 있다. 그러나 주별로 학교 교육과정의 자율성이 크기 때문에, 미디어 교육의 실제적인 적용은 주별로, 학교별로 차이가 큰 편이다. 미디어 교육을 위한 독립 과목이 존재하는 점은 긍정적이지만, 이를 ‘미디어 아트’라는 과목으로 유지해야 하는지에 대해서는 변화된 미디어 환경 속에서 호주 내에서도 고민이 있음을 전문가 인터뷰를 통해 확인할 수 있었다.

호주의 학교 교육과정 내 미디어 교육은 모국어인 ‘영어’, ‘미디어 아트’, ‘기술(Technologies)’ 과목에서 과목의 특성에 따라 다루고 있다. 이 점은 한국에서 미디어 교육과 관련된 내용이 ‘국어’, ‘사회’, ‘도덕’, ‘미술’, ‘기술·가정’, ‘정보’ 등에 산재되어 반영되고 있는 점과도 유사하다. 한국에서 미디어 교육을 위한 독립 과목 도입에 관심이 큰 반면, 통합 교육적 접근에 대한 주장도 큰 점을 고려할 때, 미디어 교육을 위한 전체 교육과정에서의 큰 목표 설정, 과목 간 역할 분담, 독립 과목의 도입 등의 측면에서 호주의 교육과정 사례는 중요한 참고가 될 수 있다.

미디어 교육의 체계적인 학교 교육과정 내 도입 이외에도 호주에서는 공영방송인 ABC 방송이 미디어 리터러시 교육에 있어 중요한 역할을 담당하고 있고, 호주 미디어교육교사연합(ATOM)이 교사 교육 및 국가 교육과정 개발에 있어 영향력을 발휘하고 있으며, 호주 미디어 리터러시 연합(AMLA)이 만들어져 대학에서의 연구 교류가 활성화되고 있음도 눈여겨볼 필요가 있다. 전반적으로 중등 교육에서 출발했던 미디어 교육이 미디어 이용의 저연령화라는 추세 속에서 유아와 어린이 단계의 교육으로 확장되고, 성인 대상의 평생교육 차원으로 확장되고 있는 점도 전문가 인터뷰를 통해 확인할 수 있었다.

한편, 호주에서는 온라인안전위원회(eSafety Commissioner)라는 정부 기관이 미디어 환경에서 어린이들을 실질적으로 보호할 수 있는 법안을 만들어 적용하고 다양한 교육 자료를 개발해 제공하고 있는 점도 시사점으로 눈여겨볼 필요가 있다. 이는 한국의 정보화진흥원이 운영하고 있는 ‘아름다운 인터넷 세상’과 역할의 측면에서 유사한 점이 있다. 그러나 한국에서 어린이들의 디지털 미디어 이용의

위험으로부터 보호할 수 있는 실제적인 법 제도가 미약한 점은 정책적 대응이 시급한 부분이라 할 수 있다.

3) 핀란드

핀란드는 민주주의를 위한 미디어 정책, 시민의 기본권으로서 디지털 미디어 활용 역량 증진정책, 사회적 평등을 위한 학교 교육정책의 큰 틀 안에서 미디어 리터러시 교육이 학교 및 학교 밖에서 체계적인 정책을 통해 시행되고 있는 모범적인 국가이다. 공영방송인 윌레(Yle)는 영국의 BBC 방송의 모델을 따라 어린이 프로그램을 편성하고, 미디어 리터러시 증진에 힘쓰고 있다. 또한 핀란드의 학교 교육과정에는 ‘멀티리터러시’와 ‘ICT 역량’이 핵심역량으로 반영되어 있으며, 이 가운데 ‘멀티리터러시’는 미디어 리터러시 교육을 위한 근거로 명시되어 있다. 국가교육위원회에서는 고등학교 학생이 일정 학습 단위를 이수하면 이를 평가해 공인하는 인증서를 발급하는데, 미디어 과정(media path)도 최근에 인증 과정에 포함되었다. 이는 영국 A-level의 미디어 선택 과목 사례와 더불어, 한국의 고교학점제에도 참고가 될 수 있다.

한편, 핀란드는 유럽연합 차원의 미디어 정책과 미디어 교육 정책에 긴밀히 협조하고 있다. 국립시청각연구소는 국가 차원의 미디어 리터러시 정책을 유럽연합에 보고하는 역할을 맡고 있으며, 유럽연합 차원의 대표 기관으로서 여러 대학과 협력하여 정책 수립을 뒷받침하는 연구를 수행하고 있다. 무엇보다도 핀란드의 장점 중 하나는 교육문화부, 교통통신부, 법무부, 국무총리실, 국립시청각연구소, 핀란드 국가교육위원회, 핀란드 경쟁 및 소비자 기구, 디지털 및 인구 데이터 서비스청, 핀란드 문화재관리청, 핀란드 미디어교육협회 등 정부 부처와 관련 전문 단체가 긴밀하게 협력하여 미디어 교육 정책을 개발하고 실행하고 있다는 점이다. 이 점은 정부 부처 차원에서 미디어 교육의 협력을 모색하고 있는 한국에 시사하는 바가 크다.

이 밖에 학교와 사회, 가정을 연결하는 도서관에서 미디어 교육을 시행함으로써 지속성과 대중성을 확보하고 있는 점, 미디어 이용이 저연령화되는 상황에서 유아 대상의 미디어 교육에 대한 연구와 실천에 관심을 기울이고 있는 점, 게임, 코딩, 로봇 등 디지털 전환 시대의 다양한 디지털 미디어에 대한 교육에 관심을 기울이고 있는 점 등도 다양한 시사점을 제공한다.

4) 영국

영국은 학교 미디어 교육의 실행 및 미디어 교육에 관한 연구와 사회적 담론의 형성에 있어 선도적인 역할을 해 왔던 나라이다. 한국에서 영국은 학교 교육과정에서 미디어 교육을 필수 요소로 도입하고 미디어 과목을 독립과목으로 도입한 모범적인 나라로 알려져 왔다. 최근에는 코딩 교육을 선도적으로 학교 교육에 도입한 나라로도 인식되고 있다. 그러나 최근 영국의 학교 교육과정이 보수적으로 회귀하면서 미디어 교육은 학교 교육과정의 필수 요소가 아니라 선택 과목의 하나가 되었다. 과거에는 중등과정의 모국어 과목인 ‘영어’의 일부로 모든 학생이 미디어 교육을 받았지만, 모국어 교육과정이 전통적인 문자와 인쇄물 중심의 교육으로 회귀하면서, 고등학교 과정에 해당하는 A-level의 선택과목인 ‘미디어 연구’만 학교 교육과정에 남았기 때문이다. 디지털 미디어 환경에서 미디어에 대한 학습은 중등과정의 ‘예술과 디자인’, ‘컴퓨팅(Computing)’ 과목에 일부 반영되어 있지만, 이 내용은 미디어에 대한 비판적 이해와 분석을 목표로 하는 것이 아니라 디지털 기술을 기능적으로 활용하거나 안전하게 이용하는 것을 목표로 한다는 점에서 미디어 교육의 관점에서는 부족함이 있다.

영국은 미디어 규제 기관인 오프콤을 중심으로 하여, 문화스포츠미디어부, 교육부, 인터넷안전위원회 등이 미디어 교육 관련 정책을 펼치고 있으며, 공영방송인 BBC가 미디어 리터러시 증진을 위한 역할을 하고 있다. 영국의 미디어 리터러시

를 진흥하는 정부 기관이 미디어 규제기관으로 교육을 관장하는 부처가 아니라는 점은 미디어 리터러시 교육을 체계적으로 추진하는 데 있어 어려움을 야기하고 있으며, 이에 대해서는 영국의 미디어 리터러시 전문가들이 비판하고 있는 바이기도 하다. 한국의 미디어 리터러시 교육 정책 추진에 있어 이 점은 참고할 사항이라 할 것이다.

학교 교육 정책의 측면에서 영국의 미디어 교육이 후퇴한 것은 안타까운 일이다. 그러나 영국은 오프컴과 내셔널 리터러시 트러스트의 연구를 통해 어린이와 청소년의 미디어 이용에 대해 수준 높은 연구를 수행하면서, 리터러시의 격차, 디지털 미디어 이용과 비판적 미디어 이해의 격차를 해소하고 디지털 미디어 시대에 필요한 미디어 리터러시 역량을 갖추기 위한 방안에 대한 전세계의 미디어 리터러시 정책에 시사점을 제공하는 담론 생산 역할을 꾸준히 하고 있다. 또한 영국의 런던정경대학의 커뮤니케이션학과의 ‘디지털 미래를 위한 부모 교육’ 프로젝트와 ‘EU Kids Online’ 연구, 본모스대학교의 ‘미디어 실천 연구소’, 셰필드대학교를 중심으로 한 유럽연합 차원의 ‘DigiLitEY’ 프로젝트 등은 어린이와 청소년의 미디어 이용에 대해 영감을 주는 깊이 있는 연구를 통해 유럽연합을 포함해 전세계적인 미디어 교육 연구와 실천, 정책의 담론을 생산하고 있다. 이러한 사례들은 미디어 교육을 위한 정책의 근거를 마련하는 대학과 연구의 역할의 중요성을 보여준다는 점에서 미디어 교육 연구에 대한 학문적 지원의 필요성에 대해 시사점을 제공한다.

2. 시사점

이 연구에서 조사한 국가들의 사례는 한국의 미디어 교육에 관한 정책과 프로그램 개발에 있어 다양한 시사점을 제공하고 있다. 한국의 고유한 사회적 맥락을 고려할 때, 해외 사례로부터 시사점을 도출하는 것은 각 사회의 맥락을 고려하여

신중하게 이루어져야 한다. 그럼에도 불구하고, 미디어 교육 선진국으로 꼽히는 이 나라들의 정책, 학교 교육과정 및 교육 프로그램 사례에서 한국의 정책에 참고할 수 있는 다음과 같은 시사점을 이끌어낼 수 있다.

첫째, 다양한 디지털 플랫폼이 활용되고 있는 상황에서도, 공영 방송은 여전히 시민의 미디어 리터러시 증진 및 학교 교육 현장에서 활용될 수 있는 시의성 있고 공신력 있으며 실제적인 미디어 교육 자료 개발을 위해 중요한 역할을 담당할 수 있다. 영국의 BBC, 호주의 ABC, 핀란드의 Yle, 미국의 PBS 방송 모두 공영방송만이 할 수 있는 양질의 시민 참여 프로그램, 캠페인, 웹사이트와 연계한 교육 프로그램 개발을 통해 다양하게 시민의 미디어 리터러시 증진에 기여하고 학교 교육에 도움을 주고 있다. 이는 한국의 KBS, MBC, EBS 등 주요 공영방송이 미디어 리터러시 증진을 위해 기여할 수 있는 바에 대해 시사점을 제공한다.

둘째, 변화된 디지털 미디어 환경에 대한 이해와 미디어 리터러시 증진을 위해 학교 교육은 보편적인 공교육의 차원에서 미디어 교육을 필수적으로 설정하여 제공하는 역할을 담당할 필요가 있다. 각 나라별로 미디어 교육이 학교 교육과정에 반영되는 방식은 다양하고, 각 국가의 디지털 미디어 환경과 교육정책의 변화에 따라 차이가 있다.

호주, 핀란드, 미국의 경우 매우 적극적으로 미디어 리터러시를 학교 교육과정에 반영하고 있다. 호주의 경우 핵심역량에 ‘리터러시’를 반영하였고, ‘모국어’ 과목의 교육과정에는 멀티리터러시 관점을 반영하여 이미지, 소리, 영상을 이해하고 분석하며 표현할 수 있는 내용을 반영하고 있다. 또한 예술교과의 ‘미디어 아트’에 미디어 문화와 의사소통적 실천을 해석하고 실험하며, 창의적이고 비판적 사고를 통해 미디어 생산자와 소비자의 관점에서 미디어를 탐구하도록 하고 있다. 호주의 ‘미디어 아트’ 과목은 전세계적으로 가장 체계적으로, 학령기의 전연령에 걸쳐 필수적으로 미디어 교육을 적용한 교육과정으로 평가받는다. 핀란드의 경우 학교 교육과정이 핵심역량에 미디어 리터러시 교육의 근거를 마련하고, 다학문적

접근을 통해 미디어 리터러시 교육을 시행하고 있다. 또한 일부 고등학교의 경우 미디어 리터러시 계발에 초점을 둔 '미디어 과정'을 운영해 학생들이 국가교육위원회 인증(디플로마)을 받을 수 있도록 하고 있다. 인증서를 가진 학생은 대학 입시에서 가산점을 받을 수 있다. 미국의 경우 주별로 차이가 있으나 미디어 리터러시 교육에 대한 법제화가 이루어진 경우 적극적으로 이를 학교 교육과정에 반영하고 있고 그 사례가 더욱 확대되고 있다.

반면에 학교 교육과정에 미디어 교육을 체계적으로 반영하는 데 있어 오랫동안 모범적 국가로 여겨졌던 영국의 경우, 학교 교육의 역할과 리터러시 교육에 대해 보수적 관점으로 회귀하면서 미디어 과목이 고등학교 과정에 해당하는 A-level의 선택 과목으로만 남는 후퇴를 하게 되었다. 중등 과정의 '모국어' 과목에서는 리터러시 교육이 전통적인 문자와 인쇄술 중심의 교육으로 후퇴하였고, '예술과 디자인' 과목에는 디지털 기술과 미디어의 창의적 활용이 반영되어 있고, '컴퓨팅(Computing)' 과목에는 안전하고 책임 있는 디지털 기술의 사용에 관한 내용이 반영되어 있어, 미디어에 대한 비판적 이해보다는 기능적 활용이 강조되어 있다고 평가할 수 있다. 이러한 사례는 미디어 교육을 학교 교육과정에 반영하는 데 있어 미디어 정책뿐 아니라, 학교 교육과정에 대한 사회적 합의와 담론 형성이 매우 중요함을 보여준다.

셋째, 조사 대상 국가의 사례들은 청소년의 미디어 리터러시 증진에 있어 학교 뿐 아니라 도서관, 미디어 기업, 민간단체 등의 역할이 매우 중요함을 보여준다. 디지털 미디어의 이용이 유아 단계로까지 저연령화되고, 디지털 전환 시대에 성인들을 위한 미디어 이용 교육이 중요하게 제기됨에 따라, 도서관의 기능이 인쇄매체 이용에서 정보와 미디어 이용 및 교육으로 확대되고 있다. 따라서 미디어 리터러시 교육에 있어 공공도서관 및 학교도서관의 역할이 중요하게 제기되고 있고, 이는 유네스코의 미디어·정보 리터러시 정책과도 부합한다. 한국에서도 공공도서관 및 학교도서관에서 미디어 리터러시 교육이 이루어지면서 학교 교육과정과 연계하는

통합교육 방안도 적극 모색할 필요가 있을 것이다.

한편 미국의 'E-rate program'과 같이, 디지털 격차를 줄이고 모든 이들이 공평하게 디지털에 대한 접근권을 갖도록 하기 위한 보편적 서비스도 한국의 디지털 포용 정책에 중요한 시사점을 제공한다. 미국에서는 2008년에 개정된 어린이 인터넷 보호법에 따라, 학교에서 E-rate 기금을 받기 위해서는 테크놀로지를 안전하고 책임있게 사용하는 방법을 가르쳐야 하고 온라인 상에서의 올바른 소통과 사이버 폭력에 대한 교육을 시행해야 한다는 점은 학교 교육과정에 미디어 교육을 필수로 지정하는 것만큼이나 강력한 미디어 교육의 근거로 작용할 수 있다. 이러한 기금 운영은 디지털 전환 시대의 디지털 격차 해소 및 책임 있는 미디어 이용을 위한 미디어 교육의 필수적 실행을 위해 다양한 정책이 마련되고 시행될 수 있음을 시사한다.

넷째, 이 연구에서 조사한 국가 모두 대학의 연구소들이 교사, 학교, 도서관, 지역사회, 기업, 정부 등과의 네트워크를 통해 수준 높은 실천적 연구를 수행하고 교육 프로그램을 제공함으로써, 미디어 교육을 위한 학교 교육과정과 사회 정책의 근거를 마련하고 있었다. 미국 로드아일랜드대학교의 Media Education Lab, 하버드대학교의 버크만 클레인 인터넷과 사회 센터, 스탠포드대학교의 역사교육 그룹, 애팔레치아 주립대학교의 미디어 리터러시 석사과정 프로그램, 호주의 퀸즐랜드 공과대학교의 디지털 어린이 연구소, 웨스턴 시드니 대학교의 사회문화연구소, 울릉공대학교의 조기교육센터, 핀란드 라플란드대학교와 탐페레대학교의 미디어 교육 석사과정, 헬싱키대학교 놀이 학습 센터(Playful Learning Center)에서 진행한 멀티리터러시 학습 연구 '모이(MOI)' 프로젝트, 영국의 런던정경대학교 커뮤니케이션학과에서 운영하는 '디지털 미래를 위한 양육' 프로젝트, 셰필드대학교를 중심으로 한 유럽연합 차원의 어린이 디지털 리터러시 연구 연합(DigiLitEY) 등은 어린이와 청소년을 위한 미디어 교육 정책의 근거를 마련하는 버팀목으로서 대학과 연구소의 역할이 지니는 중요성을 보여준다.

이러한 사례들은 한국의 정부부처의 미디어 교육 활성화를 위한 정책이 근거 기반으로 이루어지기 위해 관련 연구와 인력에 대해서도 지원이 이루어질 필요가 있음을 시사한다. 최근에 한국 정부가 유네스코 차원의 미디어·정보 리터러시 정책과 행사에 관심을 갖고 참여하고 있는 것은 고무적이다. 이러한 상황에서 한국의 대학과 연구소들이 글로벌 차원의 네트워크에 참여하며 수준 높은 연구를 통해 정책의 기반을 제공할 수 있도록 지원하는 것이 필요해 보인다.

마지막으로, 이 연구에서 살펴본 국가들은 다양한 정부 부처 간의 역할 분담 혹은 협업을 통해 미디어 교육을 지원하고 있다. 한국은 다양한 정부 부처와 공공 기관이 각각의 역할을 중심으로 미디어 교육에 관심을 갖고 정책을 실행해왔다. 디지털 전환 시대를 맞이하여 미디어 이용이 저연령화됨에 따라 유아 시기부터의 미디어 이용 교육의 중요성이 부각되고, 저소득층, 노인, 이주민 등 미디어 취약계층의 디지털 미디어 이용 격차에 대한 디지털 포용 정책 차원의 대응이 중요하게 제기되었으며, 소셜미디어를 통한 허위정보 확산에 대한 대응 또한 사회 문제로 쟁점화되었다. 이러한 미디어 교육의 필요성을 학교 교육과정에 체계적으로 반영해야 한다는 점에서 교육부도 관련 정책 연구를 수행하고 시민 교육 차원에서 대응하고 있다. 이에 최근에는 방송통신위원회, 문화체육관광부, 교육부, 과학기술정보통신부, 행정안전부 및 관련 산하 기관인 시청자미디어재단, 한국언론진흥재단, 한국정보화진흥원 등이 합동으로 디지털 미디어 소통역량 강화를 위한 정책을 공동으로 협의하기 시작했다.

세계 각국의 미디어 교육 정책을 종합해 보면, 주도적인 정부부처가 중심이 되어 다수의 정부부처 및 유관기관들이 협력하는 양상을 보여주고 있으며, 이는 외면적으로 보면 우리나라와 다르지 않은 것처럼 보인다. 그러나 실제 교육 등에 관한 긴밀한 협력 상황을 분석해 보면, 우리나라의 경우에는 정부부처 및 기관들 간의 협력이 유기적으로 이루어지지 못하고 있는 상황이 포착된다. 그 이유를 조심스럽게 유추해 보면, 이 연구에서 조사한 대부분의 국가들은 수상(또는 총리)

을 실질적인 컨트롤타워로 하여 다수의 정부조직들이 움직이는 구조를 취하고 있는 반면, 한국의 경우에는 개별 정부부처들이 각기 다른 법률적 근거를 기반으로 미디어 교육에 관한 정책을 다소 산발적으로 추진하고 있기 때문인 것으로 보인다.

한국의 정부부처는 별도의 법률적 근거에 따라 예산과 인력을 지원받고 있음으로 인해, 부처별로 달리 적용하고 있는 미디어 교육 관련 법적 근거를 물리적으로 통합하는 데에는 상당한 갈등이 발생할 수밖에 없음을 추론할 수 있다. 따라서 한국에서는 미디어 교육에 관한 법제를 구성함에 있어 단일 부처를 주축으로 위원회를 구성 및 추진하는 법안을 상정하여 논의를 추진하기보다는, 다수의 부처가 공동으로 소관하는 법률 추진체계를 입법화하고, 이를 근거로 개별 부처들이 각자의 정책을 추진하면서도, 국무총리 등을 주축으로 하는 위원회에서 개별부처 정책의 정합성을 유지할 수 있도록 하는 방안을 강구해 나가야할 필요가 있을 것으로 보인다. 이는 보다 실질적인 부처 간 협력을 통해 체계적인 청소년 미디어 교육 환경 조성을 하기 위해 꼭 필요한 일이 될 것이다.

○———— 참고문헌

참고문헌

강진숙, 배현순, 김지연, 박유신 (2019). **미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구** (2019년 교육부 정책연구보고서).

http://www.prism.go.kr/homepage/lately/retrieveLatelyDetail.do;jsessionid=198031DFC3D61E92DD6DAB489FDD2CCB.node02?research_id=1342000-201900092 에서 2020년 11월 11일 인출.

강진숙, 조재희, 정수영, 박성우 (2017). **해외 미디어 교육 법체계 및 정책기구 연구** (한국언론진흥재단 지정 2017-10).

<https://www.forme.or.kr/board/B0009.cs?act=read&bwrId=2899&searchKeyword=&searchCondition=&searchEndDt=&m=29&searchStartDt=&pageIndex=1&pageUnit=15> 에서 2020년 11월 11일 인출.

경향신문 (2018.1.20.). **아이들 사료잡은 ‘상어가족’...‘포식자’에 빠져드는 아이들.**
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201801200600015&code=940100#csidxcc7293d7615c778bd4905 에서 2020년 11월 1일 인출.

관계부처합동(2020). **디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안).**

<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=81689&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N> 에서 2020년 11월 20일 인출.

김아미 (2009). **영국의 미디어 리터러시 증진을 위한 연구 프로젝트 동향. 미디어 교육연구, 1, 151-171.**

- 김아미, 이지선, 이연희, 최원석 (2019). **경기교육도서관 이용 활성화를 위한 미래형 교육도서관 모델 개발 연구** (현안보고 2019-05). 수원: 경기도교육연구원.
- 김아미, 이지영, 주주자, 이윤주, 양소은 (2019). **디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구** (정책연구 2019-13). 수원: 경기도교육연구원.
- 김현진, 김현영, 김은영, 최미애 (2019). **민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구** (연구보고 KR 2019-4). 대구: 한국교육학술정보원.
- 김현철 (2015). **영국의 소프트웨어 교육 동향 및 한국교육에 주는 시사점** (현안보고 CP 2015-02-3). 진천: 한국교육개발원.
- 노은희, 신호재, 이재진, 정현선 (2018). **교과 교육에서의 디지털 리터러시 교육 실태 분석 및 개선 방안 연구** (연구보고 RRC 2018-7). 진천: 한국교육과정평가원.
- 박유신 (2017). 호주 국가교육과정 예술과목 Media Art에 나타난 미디어 리터러시 교육. **만화애니메이션 연구**, 48(2017.09), 271-310.
- 배상률 (2014). **디지털 시대의 청소년 미디어 교육 제도화 방안 연구** (연구보고 14-R11). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 빠이버 라시 (2018). 핀란드 미디어 교육 정책, 교과과정 및 실행. 시청자미디어재단 2018년 미디어 컨퍼런스 발표 및 토론 자료집, 3-7.
<https://kcmf.or.kr/cms/flexer/view.php?idx=11915> 에서 2020년 9월 15일 인출.
- 안정임, 김양은, 전경란, 최진호 (2017). **지능정보사회에서의 미디어 리터러시 이슈 및 정책 방안 연구** (방통융합정책연구 KCC-2017-41). 과천: 방송통신위원회.
- 안정임, 김양은, 전경란, 최진호 (2018). **한국 미디어교육 정책 사업 실태분석 및 정책체계 개편방안 연구** (방통융합정책연구 KCC-2018-14). 과천: 방송통신위원회.
- 안정임, 전경란 (1999). **미디어 교육의 이해**. 서울: 한나래.
- 양정애, 김경보, 강용철, 박한철 (2016). **뉴스리터러시교육 II: 평가체계 및**

내용개론 (연구서 2016-03).

<https://www.forme.or.kr/board/B0009.cs?act=read&bwrId=1724&searchKeyword=&searchCondition=&searchEndDt=&m=29&searchStartDt=&pageIndex=2&pageUnit=15> 에서 2020년 11월 11일 인출.

양정애, 김아미, 박한철 (2019). **미디어 교육의 재구조화: 21세기 한국의 미디어 교육 영역 및 구성** (연구서 2019-08). 서울: 한국언론진흥재단.

양정애, 최숙, 김경보 (2015). **뉴스리터러시 교육 I: 커리큘럼 및 지원체계** (연구서 2015-01).

<https://www.forme.or.kr/board/B0009.cs?act=read&bwrId=1723&searchKeyword=&searchCondition=&searchEndDt=&m=29&searchStartDt=&pageIndex=3&pageUnit=15> 에서 2020년 11월 11일 인출.

윤지원 (2020). 미국의 선거 관련 미디어 교육 현황: ‘미디어와 선거’ 미디어 교육의 오랜 핵심 주제. **미디어 리터러시 봄호**(12), 26-31.

이봉현 (2019). 온라인 공간의 증오·모욕·막말, 플랫폼이 책임져라. **신문과 방송**, 2019-6.

https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kpfjra_&logNo=221558790006&proxyReferer=http:%2F%2Fwww.google.co.kr%2Furl%3Fsa%3Dt%26rct%3Dj%26q%3D%26esrc%3Ds%26source%3Dweb%26cd%3D%26ved%3D2ahUKewjYyPCPr6TuAhUpy4sBHQaBAPsQFjAAegQIBBAC%26url%3Dhttp%253A%252F%252Fm.blog.naver.com%252Fkpfjra_%252F221558790006%26usg%3DAOvVaw3SyY5RDCrUyw62FbhsSFif 에서 2020년 11월 11일 인출.

장은주, 정현선 (2016). 매체연구회가 만난 핀란드 모국어 교육. **함께 여는 국어교육, 봄호**, 80-91.

정보통신기술진흥센터 (2015). **미디어 다양성을 확보하기 위한 영국의 ‘미디어 다양성 측정 프레임워크’ 개발 현황**. 해외 ICT R&D 정책동향, 2015년 03호, 1-10.

- 정현선, 박유신, 전경란, 박한철 (2015). **미디어 문해력(Media Literacy) 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구** (교육부 2015-12). 세종: 교육부.
- 최상희 (2017). **BFI의 영화교육 프로그램: BFI 사우스뱅크의 프로그램을 중심으로**. 서울: 한국영상자료원.
- 최원석 (2020.9.23.). '어린이 신문'이 대통령을 인터뷰했다.
<http://www.journalist.or.kr/news/article.html?no=48217> 에서 2020년 11월 8일 인출.
- 한국언론진흥재단 (2018). **2018 호주 미디어교육 교사연수 결과보고서**.
<https://www.forme.or.kr/board/B0005.cs?act=read&bwrId=2619&searchKeyword=&searchCondition=&searchEndDt=&m=36&searchStartDate=&pageIndex=1&pageUnit=15> 에서 2020년 10월 3일 인출.
- 한국정보화진흥원 (2019a). **영국의 온라인 유해 백서로 보는 기업 규제와 디지털 시민역량 교육**. 아름다운 인터넷 세상 동향 보고서, 2019(4), 1-22.
<https://digitalcitizen.kr/front/iNews/trend/selectTrendList.do> 에서 2020년 11월 29일 인출.
- 한국정보화진흥원 (2019b). **호주 온라인 안전 위원회의 안전한 인터넷 이용을 위한 주요활동**. 아름다운 인터넷 세상 동향 보고서, 2019(5), 1-13.
<https://digitalcitizen.kr/front/iNews/trend/selectTrendList.do> 에서 2020년 11월 29일 인출.
- 황치성, 김광재, 한승연 (2014). **미래 성장동력으로서 미디어 리터러시** (연구서 2014-02). 서울: 한국언론진흥재단.
- 황치성, 박지선 (2013). **미디어센터 네트워크 구축** (언론재단 연구서 2013-7). 서울: 한국언론진흥재단.

[미국 사례]

Hobbs, R. (2020). 화상 인터뷰 자료.

American Library Association (2018). Media Literacy at Your Library: Learning and Prototyping Report.

https://programminglibrarian.org/sites/default/files/media_literacy_your_library_-_final_report_dec_2018.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Common Sense Kids Action (2017). Creating access to digital citizenship and media literacy education.

https://www.commonsemmedia.org/sites/default/files/uploads/pdfs/2017_dig-cit-white-paper_final.pdf 에서 2020년 11월 4일 인출.

Cabbage, J. (2019). University-School Partnerships for Media Literacy. In Hobbs, R & Mihailidis, P (Ed.), *The International Encyclopedia of Media Literacy* (pp.1-8). Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.

Dorn, E., Hancock, B., Sarakatsannis, J., & Viruleg, E. (2020). COVID-19 and student learning in the United States: The hurt could last a lifetime.

<https://www.mckinsey.com/~/media/McKinsey/Industries/Public%20and%20Social%20Sector/Our%20Insights/COVID-19%20and%20student%20learning%20in%20the%20United%20States%20The%20hurt%20could%20last%20a%20lifetime/COVID-19-and-student-learning-in-the-United-States-FINAL.pdf> 에서 2020년 9월 21일 인출.

Georgia Professional Standards Commission (2020). Requirements and Standards for Approving Educator Preparation Providers and Educator Preparation Programs.

- <https://www.gapsc.com/Rules/Current/EducatorPreparation/505-3-01.pdf?dt=%3C%25> 에서 2020년 11월 9일 인출.
- Ho, K. (2020.7.29.). US computer sales spiked in the rush to work from home.
<https://qz.com/1881730/us-computer-sales-spiked-67-percent-after-switch-to-remote-work/> 에서 2020년 10월 17일 인출.
- Hobbs, R. (2010). Digital and Media Literacy: A Plan of Action. Washington DC: The Aspen Institute.
- Hobbs, R. (2016). Literacy: Understanding media and how they work. In R. G. Picard (Ed.), What Society Needs from Media in the Age of Digital Communication(pp.131-160). Porto: Media XXI.
- Issa, N. (2020). Thousands of CPS students still haven't attended virtual classes this fall, officials say.
<https://chicago.suntimes.com/education/2020/9/23/21453358/cps-students-remote-virtual-learning-digital-attendance-school> 에서 2020년 11월 5일 인출.
- Media Literacy Now (2020). U.S. Media Literacy Policy Report 2020: A state-by-state survey of the status of media literacy education laws for K-12 schools. <https://medialiteracynow.org/mlnpolicyreport/> 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Medium (2018.10.26.). Media Literacy Starts at the Library.
<https://medium.com/everylibrary/media-literacy-starts-at-the-library-345fe26eb971> 에서 2020년 11월 8일 인출.
- Mendoza, K. (2020). Essential Guide to Digital Citizenship for CIPA and E-Rate.
<https://www.common sense.org/education/articles/essential-guide-t>

- o-digital-citizenship-for-cipa-and-e-rate 에서 2020년 10월 5일 인출.
NAMLE (2007). Core principles of media literacy education in the United States.
<https://namle.net/wp-content/uploads/2020/09/Namle-Core-Principles-of-MLE-in-the-United-States.pdf> 에서 2020년 11월 4일 인출.
- NAMLE (2019). The State of Media Literacy Education in the U.S.
http://18.232.142.12/wp-content/uploads/2019/06/SOML_FINAL.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Ptaszek, G. (2020). Media Education 3.0?: How Big Data, Algorithms, and AI Redefine Media Education. In Divina Frau-Meigs & Sirkku Kotilainen & Manisha Pathak-Shelat & Michael Hoechsmann & Stuart R. Poyntz (Ed.), *The Handbook of Media Education Research*(pp.229-240). Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2019). *The Common Sense census: Media use by tweens and teens*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- RobbGrieco, M., & Hobbs, R. (2013). *A Field Guide to Media Literacy Education in the United States*. Media Education Lab.
https://mediaeducationlab.com/sites/default/files/Field%20Guide%20to%20Media%20Literacy%20_0.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Stedman, J. B., & Osorio-O’Dea, P. (2001). *E-Rate for schools: Background on telecommunications discounts through the universal service fund*. Congressional Research Service, Library of Congress.
https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metacrs1982/m1/1/high_res_d/98-604epw_2001Jan04.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- UNESCO (2011). *Media and information literacy curriculum for teacher*.

- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971> 에서 2020년 11월 11일 인출.
- UNESCO (2020). Seoul declaration on media and information literacy for everyone and by everyone: A Defence against Disinfodemics. <https://en.unesco.org/news/seoul-declaration-media-and-information-literacy-everyone-and-everyone-0> 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Universal Service Administrative Co. (2019). Schools and Libraries (E-rate) Program: Program Overview. <https://www.usac.org/wp-content/uploads/e-rate/documents/Handouts/E-rate-Overview.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Vega, V., & Robb, M. B. (2019). The Common Sense census: Inside the 21st-century classroom. San Francisco, CA: Common Sense Media. https://www.common Sense Media.org/sites/default/files/uploads/research/2019-educator-census-inside-the-21st-century-classroom_1.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Ward, M. R. (2006). The Effects of the E-Rate Internet Subsidies in Education. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=940092 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Wineburg, S., McGrew, S., Breakstone, J., & Ortega, T. (2016). Evaluating Information: The Cornerstone of Civic Online Reasoning. Stanford Digital Repository. <http://purl.stanford.edu/fv751yt5934> 에서 2020년 8월 17일 인출.
- Zheng, B., Warschauer, M., Lin, C.H., & Chang, C. (2016). Learning in One-to-One Laptop Environments: A Meta-Analysis and Research Synthesis. *Review of Educational Research*, 86(4), 1052-1084.

<http://www.prlld.org/media-literacy.html> 에서 2020년 11월 8일 인출
<https://cele.uw.edu/> 에서 2020년 11월 18일 인출.
<https://centermil.org/> 에서 2020년 11월 18일 인출.
<https://cor.stanford.edu> 에서 2020년 11월 18일 인출.
<https://creativecommons.org/tag/lesson-plans/> 에서 2020년 11월 5일 인출.
<https://cuyahogalibrary.org/Services/Homework-Help.aspx> 에서 2020년
11월 8일 인출,
<https://dcrp.berkman.harvard.edu/> 에서 2020년 10월 30일 인출.
<https://dcrp.berkman.harvard.edu/> 에서 2020년 10월 30일 인출.
<https://dcrp.berkman.harvard.edu/about> 에서 2020년 11월 5일 인출.
<https://dcrp.berkman.harvard.edu/theme/digital-literacy> 에서 2020년
10월 30일 인출.
<https://dcrp.berkman.harvard.edu/tool/got-algorithms> 에서 2020년 11월
5일 인출.
[https://dcrp.berkman.harvard.edu/tool/safety-privacy-and-digital-citi
zenship-introductory-materials](https://dcrp.berkman.harvard.edu/tool/safety-privacy-and-digital-citizenship-introductory-materials) 에서 2020년 10월 30일 인출.
<https://depts.washington.edu/nwmedia/> 에서 2020년 11월 18일 인출.
<https://edu-landing.kqed.org/certification/> 에서 2020년 11월 18일 인출.
<https://kcts9.pbslearningmedia.org/> 에서 2020년 11월 4일 인출.
<https://lvccld.org/adult-learning/learn-english/> 에서 2020년 11월 8일 인출.
<https://mediaeducationlab.com/> 에서 2020년 11월 18일 인출.
[https://namle.net/organizational-partnership/organizational-partners
hip/](https://namle.net/organizational-partnership/organizational-partnership/) 에서 2020년 11월 5일 인출.
[https://namle.net/wp-content/uploads/2020/09/parent_guide_final.p
df](https://namle.net/wp-content/uploads/2020/09/parent_guide_final.pdf) 에서 2020년 11월 4일 인출.
<https://ncte.org/statement/fairusemedialiteracy/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://ohreadytoread.org/digital-media-literacy-training> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://privacy.commonsense.org> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://privacy.commonsense.org/resource/2019-state-of-edtech-privacy-report> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://projectlooksharp.org/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://psc.cornell.edu/> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://sheg.stanford.edu/about/history-sheg> 에서 2020년 8월 16일 인출.

<https://sheg.stanford.edu/history-lessons> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://wideopenschool.org> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://www.chipublic.org/programs-and-partnerships/youmedia/> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.commonsense.org/education/> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://www.commonsensemedia.org/kids-action> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.commonsensemedia.org/latino> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.commonsensemedia.org/research> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/2240/text> 에서 2020년 11월 3일 인출.

<https://www.curriculumassociates.com/products/i-ready/usage-trends-digital-divide> 에서 2020년 9월 20일 인출.

<https://www.edutopia.org/open-educational-resources-guide> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://www.kqed.org/education/media-literacy> 에서 2020년 11월 18일 인출.

<https://www.luc.edu/experiential/service-learning/index.shtml> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://www.microsoft.com/en-us/digitalliteracy> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://www.mymcpl.org/research-and-learning/homework-help> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.newamerica.org/education-policy/topics/digital-media-and-learning/digital-media-literacy/> 에서 2020년 10월 27일 인출.

<https://www.nypl.org/events/classes/english> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.nytimes.com/section/learning/lesson-plans> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://www.pbs.org/teacherline/catalog/courses/INST1201/> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://www.pbs.org/teacherline/catalog/courses/INST342/> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://www.piercecountylibrary.org/kids-teens/tools-students/online-homework-help.htm> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.roosevelt.edu/centers/misjt> 에서 2020년 11월 5일 인출.

<https://www.spl.org/programs-and-services/learning/student-success/homework-help> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://www.usac.org/e-rate/applicant-process/before-you-begin/school-and-library-eligibility/> 에서 2020년 11월 2일 인출.

<https://www.youtube.com/user/pbslearningmedia> 에서 2020년 11월 5일 인출.

[호주 사례]

Dezuanni, M. (2020). 화상 인터뷰 자료.

ACARA (2016a). The Australian Curriculum: English.

<https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/english/>
에서 2020년 11월 11일 인출.

ACARA (2016b). The Australian Curriculum: Technologies.

<https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/technologies/pdf-documents/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

ACARA (2016c). The Australian Curriculum: The Arts.

<https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/the-arts/pdf-documents/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

ACMA (2017). Children's television viewing and multi-screen behaviour.

<https://www.acma.gov.au/sites/default/files/2019-08/Childrens-television-viewing-and-multi-screen%20behaviour.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Deakin University & ACMI (2018). Digital Me, Digital Us: Curious, Critical & Creative, Teacher's guide. 미발행 자료.

Dezuanni, M. (2019). Media literacy in Australia. In Hobbs, R. & Mihailidis, P. (Ed.), The International Encyclopedia of Media Literacy(pp.1-8). Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.

Dezuanni, M., & Notley, T. (2019). Studying the news through the Australian Curriculum: A brief guide for teachers. Brisbane: Queensland University of Technology and Western Sydney University.

Dezuanni, M., Notley, T., & Corser, K. (2020). News and Australian Teachers: How news media literacy is taught in the classroom. Brisbane: Queensland University of Technology and Western Sydney University.

https://www.westernsydney.edu.au/__data/assets/pdf_file/0012/1689447/Teaching_Media_Literacy_web_version.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

FYA (2018). The New work order.

https://www.fya.org.au/wp-content/uploads/2017/07/NWO_Report_SeriesSummary-1.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Nettlefold, J., & Williams, K. (2018). Insight Five: A snapshot of Media Literacy in Australian Schools. University of TASMANIA. https://www.utas.edu.au/__data/assets/pdf_file/0005/1144409/Insight-Five-Media-Literacy.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Notley, T., Dezuanni, M., & Zhong, H.F. (2019). The inclusion and representation of young people in the Australian news media. https://www.researchgate.net/profile/Tanya_Notley/publication/337099655_The_inclusion_and_representation_of_young_people_in_the_Australian_news_media/links/5dc4bd2f299bf1a47b1f8612/The-inclusion-and-representation-of-young-people-in-the-Australian-news-media.pdf?origin=publication_detail 에서 2020년 11월 11일 인출.

Pangrazio, L. (2020.9.4.). Young people's privacy online: Data literacy projects for a critical data education. 경인교육대학교 국제 웨비나 (Rethinking Literacy, Digital Competency and Media Education in the Age of Digital Platforms) 자료. https://youtu.be/NxGSYVr_B5Y 에서 2020년 11월 11일 인출. (유튜브 생중계 중 10분 27초에 해당 화면 캡처)

Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2019). The social utility of 'data literacy'. *Learning, Media and Technology*, 45(2), 208-220.

Yu, M., & Baxter, J. A. (2016). Australian children's screen time and participation in extracurricular activities. *LSAC Annual Statistical Report 2015* chapter.
<https://growingupinaustralia.gov.au/research-findings/annual-statistical-report-2015/australian-childrens-screen-time-and-participation-extracurricular> 에서 2020년 11월 11일 인출.

<https://1-minutefilmcompetition.org/> 에서 2020년 9월 22일 인출.

<https://atomphotocomp.org/2019-upper-primary/senses/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://atomphotocomp.org/theme/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://atomvic.org/about/> 에서 2020년 9월 21일 인출.

<https://en.datasmartkids.com> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://frontpage.online/about/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://medialiteracy.org.au> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://medialiteracy.org.au/index.php/about-us/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://medialiteracy.org.au/index.php/framework/> 에서 9월 23일 인출.

<https://www.abc.net.au/education/media-literacy/sources/10088462> 에서 2020년 9월 22일 인출.

<https://www.abc.net.au/news/interactives/quiz/?quiz=1499061360.1369&v=4.3.3> 에서 2020년 9월 22일 인출.

<https://www.acara.edu.au/docs/default-source/cm/review-of-f-10-australian-curriculum.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.

<https://www.acma.gov.au/publications/2020-12/report/kids-and-mob>

iles-how-australian-children-are-using-mobile-phones 에서 2020년 12월 29일 인출.

<https://www.alia.org.au/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://www.atomqld.org.au/> 에서 2020년 9월 21일 인출.

<https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/health-and-physical-education/structure/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

<https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/the-arts/media-arts/rationale/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://www.earlystartdiscoveryspace.edu.au/> 에서 2020년 9월 22일 인출.

<https://www.esafety.gov.au/> 에서 2020년 9월 20일 인출.

<https://www.esafety.gov.au/kids/be-an-esafe-kid/being-safe-online> 에서 2020년 9월 20일 인출.

<https://www.esafety.gov.au/kids/i-want-help-with> 에서 2020년 9월 20일 인출.

<https://www.esafety.gov.au/safer-internet-day> 에서 2020년 9월 20일 인출.

<https://www.esmart.org.au/> 에서 2020년 9월 20일 인출.

https://www.metromagazine.com.au/screen_ed/ 에서 2020년 9월 21일 인출.

<https://www.moadoph.gov.au/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://www.nfsa.gov.au/about> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://www.nsla.org.au/> 에서 2020년 9월 23일 인출.

<https://www.sevenwestmedia.com.au/> 에서 2020년 9월 20일 인출.

<https://www.tvcatch-up.com.au/ptj> 에서 2020년 11월 9일 인출.

https://www.uow.edu.au/the-arts-social-sciences-humanities/research/play-pedagogy-and-curriculum-in-contemporary-theory-and-practice/-content/uploads/2020/09/parent_guide_final.pdf 에서 2020년 11월 4일 인출.

<https://www.uow.edu.au/the-arts-social-sciences-humanities/schools-entities/early-start/early-start-research/> 에서 2020년 10월 10일 인출.
https://www.westernsydney.edu.au/medialiteracy/about/news_champions_forum 에서 2020년 10월 10일 인출.
<https://www.yumpu.com/en/document/read/63588023/early-start-annual-report-2019> 에서 2020년 10월 10일 인출.

[핀란드 사례]

Salomaa, S. (2020). 이메일 인터뷰 자료.

Bagrintseva E., & Gebara C. (2018). The Council of Europe Reference Framework of Competences for Democratic Culture: Learning and Practicing Democracy Through Education. *Synergies: Educational Dialogues for Social Change*, 9, 117-125.

<http://www.sinergiased.org/index.php/revista/item/233-the-council-of-europe-reference-framework-of-competences-for-democratic-culture-learning-and-practicing-democracy-through-education> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Dentsu Finland (2020.3.27.). COVID-19 Media consumption update. <https://www.epressi.com/media/userfiles/137662/1585566759/covid-19-in-finland-media-consumption-update-27.3.2020.pdf> 에서 2020년 10월 27일 인출.

Dunås, J. (2013). *Media and Information Literacy in the Nordic Countries*. Stockholm: Swedish Media Council and NORDICOM for

- the Swedish Presidency of the Nordic Council of Ministers.
- Jaakola, M. (2020). MIL and Senior Citizens, Lessons Learned from Finland. Webinar: Media Education for Older People (2020.9.23.). <https://nordmedianetwork.org/finland-mil-and-older-people/> 에서 2020년 9월 26일 인출.
- Kotilainen, S., & Kupiainen, R. (2014). Media and Information Literacy Policies in Finland. Tampere: University of Tampere. https://www.researchgate.net/profile/Reijo_Kupiainen/publication/262991801_Media_and_Information_Literacy_Policies_in_Finland/links/004635398350be3d9f000000/Media-and-Information-Literacy-Policies-in-Finland.pdf?origin=publication_detail 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Kotilainen, S., & Suoranta, J. (2007). 'Mot en dialogisk mediepedagogikk i Finland' [Towards Dialogic Media Education in Finland]. In Vettenranta, S. (ed.), *Mediedanning og mediepedagogikk: Fra digital begeistring til kritisk dommakraft* (pp.104-123). Media Competence and Media Education] Oslo: Gyldendahl Akademisk,
- Kotilainen, S., Okkonen, J., Vuorio, J., & Leisti, K. (2020). Youth Media Education in the Age of Algorithm-Driven Social Media. In Frau-Meigs, D., Kotilainen, S. and Pathak-Shelat, M. (eds.), *The Handbook of Media Education Research*(pp.131-139). Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Kotilainen, S., Suoninen, A., Walamies, T., & Tuominen, S. (2011). Children's media barometer 2010: The use of media among 0-8-year-olds in Finland. Helsinki: Finnish Society on Media Education.

- <http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/ISBN978-952-99964-7-6.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Kupiainen, R. (2011). Finnish media literacy policies and research tendencies within a European Union. *International Journal of Media and Cultural Politics*, (6)3, 335-341.
- Kupiainen, R. (2013). *Media and Digital Literacies in Secondary School*. New York: Peter Lang Pub Inc.
- Lahikainen, A. R., & Arminen, I. (2017). Family, media and the digitalization of childhood. In Lahikainen, A. R., Malkia, T., & Repo, K. (Ed.), *Media, Family Interaction and the Digitalization of Childhood* (pp.185-194). Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Lahikainen, A. R., Mälkiä, T. & Repo, K. (2015). 'Ikkunoita perhe-elämään'. In A.R. Lahikainen, T. Mälkiä and K. Repo (Ed.), *Media lapsiperheessä* (pp.40-54). Tampere: Vastapaino.
- Leinonen, J., & Kostiainen, A. (2019). *Transnational Finnish Mobilities: Proceedings of FinnForum XI*. Turku: Migration Institute of Finland. <https://siirtolaisuusinstituutti.fi/wp-content/uploads/2019/12/t-03-ISBN-978-952-7167-61-8-transnational-finnish-mobilities-proceedings-of-finnforum-xi.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Livingstone, S., Lemish, D., Lim, S. S., & Bulger, M. (2017). Global perspectives on children's digital opportunities: An emerging research and policy agenda. *Pediatrics*, 140(2), 137-141.
- Mackintosh, E. (2019.5.17). Finland is winning the war on fake news: What it's learned may be crucial to Western democracy. <https://edition.cnn.com/interactive/2019/05/europe/finland-fake-news-intl/> 에서 2020년 8월 15일 인출.

Mäkinen, K. (2019). Words Are Actions: More Efficient Measures against Hate Speech and Cyberbullying.

<https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/161753> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Mascheroni, G., Ponte, C., & Jorge, A. (2018). Introduction. In Giovanna, M., Cristina, P., & Ana, J. (Ed.), *Digital Parenting: The Challenges for Families in the Digital Age* (pp.9-16). Göteborg: Nordicom.

Matikainen, J., Ojala, M., Aslama, M., & Jääsaari, J. (2020). Media ja yleisön luottamuksen ulottuvuudet: instituutiot, journalismi ja mediasuhde. (Emotions at Stake: Authority of the Media and Trust of the Audience in Finland)

<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/319153> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ministry of Education and Culture (2013). Good media literacy: National policy guidelines 2013–2016.

<https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/75280> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ministry of Education and Culture (2019). Media literacy in Finland: National Media Education Policy.

https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162065/OKM_2019_39.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ministry of Education and Culture (2020). Erityisavustus mediakasvatuksen ja medialukutaidon edistämiseen (Special grant to promote media education and media literacy).

<https://minedu.fi/-/mediakasvatuksen-kehittaminen> 에서 2020년 11

월 11일 인출.

National Audiovisual Institute (2018). Seksi ja nettikiusaaminen pinnalla nuorisotilojen kohtaamisissa (Sex and cyberbullying on the surface in youth activities).

<https://issuu.com/heiskou/docs/mediataitoviikko-lehti-2018-nettiin> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Noppiari, E. (2014). Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/95272> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Nordicom (2018). High-speed broadband increasingly popular. https://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/mediefakta-dokument/Nyhetsbrev_Norden/nordicom_nordicmediatrends_2-2018.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Nordicom (2019). Finland leads in mobile subscriptions per capita and mobile data usage.

https://statistik.pts.se/media/1465/presentation_190927.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ojaranta, A. (2019). Information literacy conceptions in comprehensive school in Finland: curriculum, teacher and school librarian discourses. <https://www.doria.fi/handle/10024/171060> 에서 2020년 11월 23일 인출.

Palsa, L. (2019). Media literacy in the Finnish policy framework. presentation at the Media Education Conference, University of Lapland (Finland) (2019.4.24.).

<https://www.ulapland.fi/loader.aspx?id=caaa80e7-a658-4268-97e8-47af3f45e139> 에서 2020년 9월 15일 인출.

- Palsa, L., & Ruokamo, H. (2015). Behind the concepts of multiliteracies and media literacy in the renewed Finnish core curriculum: A systematic literature review of peer-reviewed research. *Seminar.net*, 11(2). <https://journals.hioa.no/index.php/seminar/article/view/2354> 에서 2020년 11월 4일 인출.
- Palsa, L., & Salomaa, S. (2020). Media literacy as a cross-sectoral phenomenon: Media education in Finnish ministerial-level policies. *Central European Journal of Communication*, 13(2), 162-182.
- Rasi, P., Kangas, M., & Ruokamo, H. (2019). Promoting multiliteracy in the Finnish educational system. In M. Paksuniemi & P. Keskitalo (Ed.), *Introduction to Finnish educational system* (pp.97-111). Leiden: Brill/Sense Publishers.
- Ruokamo, H., Kotilainen, S., & Kupiainen, R. (2016). *Mediakasvatusta nyt ja tulevaisuudessa*. Teoksessa: Leo Pekkala, Saara Salomaa & Sanna Sanna Spišák. *Monimuotoinen mediakasvatus*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti.
- Salomaa, S., & Palsa, L. (2020). Media and information literacy for all through participatory policy development: Conclusion of the Global MIL Week 2020 digital workshop session. UNESCO Global MIL Week 2020. http://www.gmil2020.co.kr/2020_en/e2_view.php?startPage=1&find_key=user_cat&sort_key=user_signdate&sort_value=desc&idx=4&s=62 에서 2020년 11월 11일 인출. 동영상 발표 자료.
- Salomaa, S., Palsa, L., & Malinen, V. (2017). *Opettajaopiskelijat ja mediakasvatus 2017*. <http://www.mediataitokoulu.fi/opettajaopiskelijat.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Siitonen, M., Uotila, P., Uskali, T., Varsaluoma, J., & Välisalo, T. (2019). A Pilot Study on Developing Newsgames in Collaboration between Journalism and Computer Science Students. *Nordicom Review*, 40(2), 143-155.

Smahel, D., MacHackova, H., Mascheroni, G., & Dedkova, L. et al. (2020). EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries. http://eprints.lse.ac.uk/103294/1/EU_Kids_Online_2020_March2020.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Suoninen, A. (2013). Children's media barometer 2013: Media uses of 0-8 year-old children and changes in media uses since 2010. http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/childrens_media_barometer_2013.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Verke (2016). Guidelines for Digital Youth Work. <https://www.verke.org/material/guidelines-for-digital-youth-work/?lang=en> 에서 2020년 11월 11일 인출.

<http://www.aikakausmedia.fi/mediakasvatus/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

http://www.ginue.ac.kr/kor/CMS/Board/Board.do?mCode=MN127&mode=view&board_seq=32517 에서 2020년 10월 28일 인출.

http://www.kisdi.re.kr/kisdi/fp/kr/board/selectSingleBoard.do?cmd=selectSingleBoard&boardId=GPK_RND_DATA&seq=33535&reStep=&ctx= 에서 2020년 11월 15일 인출.

<http://www.monilukutaito.com/en/blog/85/kaksi-uutta-gradua-moissa> a 에서 2020년 11월 20일 인출.

<http://www.suomentubettajat.fi/tubecon-2018/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

https://api.hankeikkuna.fi/asiakirjat/f4a8e63a-5c4f-4c82-a778-dbed38de6595/d88933bd-7a3a-4891-ace2-5df9d7089fc2/MUISTIO_20200611123654.pdf 에서 2020년 11월 10일 인출.

<https://areena.yle.fi/lapset> 에서 2020년 10월 9일 인출.

<https://areena.yle.fi/lapset/1-2450991> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://dialogikasvatus.fi/puhu-dialogia-mediassa-arvo-ja-katsomusorientoituneen-disinformaation-ehkaisy-kulttuuri-ja-katsomusdialogin-keinoin/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/QANDA_201208 에서 2020년 11월 15일 인출.

<https://faktabaari.fi/edu/factbaredu-goes-international/> 에서 2020년 11월 4일 인출.

<https://finna.fi/> 에서 2020년 10월 29일 인출.

<https://hameenpiiri.mll.fi/koulutukset/koulutuspalvelut-kouluille-ja-op/mediakasvatus/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/298481> 에서 2020년 11월 22일 인출.

https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161935/VN_2019_33.pdf?sequence=1&isAllowed=y 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://kansanvalistusseura.fi/mediakasvatusta-palestiinassa/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://kavi.fi/mediakasvatus/mediakasvatusfoorumi/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

https://kavi.fi/sites/default/files/documents/whymediaeducation_esite.pdf 에서 2020년 11월 10일 인출.

<https://lukuliike.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://lukuviikko.fi/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

<https://mediakasvatus.fi/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://mediakasvatus.fi/english/> 에서 2020년 10월 29일 인출.

<https://mediakasvatus.fi/materiaali/vanhempainilta-ohjeet-jarjestamiseen/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://mediakasvatus.fi/materiaalit/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://minedu.fi/kirjastoasioiden-linjaukset> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://ops.edu.hel.fi/kruununhaan-ylaasteen-koulu/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://research.tuni.fi/tarc/masterclass-2019/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://sites.google.com/site/alykkaatymparistot/projektit-1/kaikki-hakemukset-2015/hiidenkiven-peruskoulu> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://trollitehdas.yle.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://ttvk.fi/en/front-page> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://uudetlukutaidot.fi/> 에서 2020년 11월 15일 인출.

<https://valtioneuvosto.fi/en/marin/government-programme/safe-and-secure-finland-built-on-the-rule-of-law> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://view.24mags.com/yle/yle-2020#/page=10> 에서 2020년 9월 29일 인출.

<https://wordpress.ebrand.fi/somejanuoret2019/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://www.betterinternetforkids.eu/practice/awareness/article?id=5821672> 에서 2020년 9월 30일 인출.

<https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/Liiteasiakirja/Documents/EDK-2020-AK-310735.pdf> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://www.elokuvaviikko.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://www.hel.fi/peruskoulut/fi/koulut/hiidenkiven-peruskoulu/ope tus/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://www.hybridcoe.fi/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

https://www.kirjastot.fi/ammattikalenteri/avoimia-tyopaikkoja/kirjast onhoitajan-tehtava-tikkurilan-kirjastossa-5c86f?language_content_e nntity=fi 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://www.lingsoft.fi/en/asiakkaat/media/puheesta-tekstiksi-ja-tekst ista-ruututekstiksi-ihmisen-ja-koneen-yhteistyona> 에서 2020년 9월 22일 인출.

<https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents /research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020. pdf> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research -projects/eu-kids-online/participating-countries/finland> 에서 2020 년 10월 5일 인출.

<https://www.lukuloma.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://www.lvm.fi/en/-/1-mbit-internet-access-a-universal-service-i n-finland-from-the-beginning-of-july-782612> 에서 2020년 9월 22일 인출.

<https://www.mediataitokoulu.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://www.mediataitokoulu.fi/index.php?lang=fi> 에서 2020년 10월 27 일 인출.

<https://www.mediataitokoulu.fi/mediataito2020.pdf> 에서 2020년 11월 22일 인출.

https://www.mediataitokoulu.fi/pullopostia_en.pdf 에서 2020년 9월 25 일 인출.

<https://www.mediataitokoulu.fi/searchingforreliableinformation.pdf> 에서 2020년 9월 30일 인출.

<https://www.mediataitoviikko.fi/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

<https://www.mediataitoviikko.fi/mediataito-lehti/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://www.nelonen.fi/ohjelmat/hs-lasten- uutiset/> 에서 2020년 9월 30일 인출.

<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkoiulkaisut/2073-media%20in%20everyday%20life> 에서 2020년 10월 29일 인출.

<https://www.oph.fi/en> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://www.oph.fi/fi/koulutus- ja- tutkinnot/median- lukiodiplomi> 에서 2020년 10월 29일 인출.

<https://www.oph.fi/fi/mediakasvatus> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://www.peliviikko.fi/> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://www.sanomalehdet.fi/ajankohtaista/median- koronatuki- jaetaan- mainosmyynnin- menetysten- perusteella/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

<https://www.suomenkoulukirjastoyhdistys.fi/> 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://www.taksvarkki.fi/en/taksvarkki-home> 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://www.tuni.fi/en/study-with-us/teaching-learning-and-media-education> 에서 2020년 11월 20일 인출.

https://www.youtube.com/playlist?list=PLbR0oH-F5gDX_7bm2CTQ-5Ty-Nf4kYCr8 에서 2020년 10월 5일 인출.

<https://www.youtube.com/watch?v=6FdgqpBTxro> 에서 2020년 11월 24일 인출.

https://www.youtube.com/watch?v=xPCaU_E6Btg&feature=share 에서

2020년 11월 19일 인출.

<https://yle.fi/aihe/abitreenit> 에서 2020년 11월 8일 인출.

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/02/02/pikku-kakkosen-mediataitovii>
kko-2018 에서 2020년 11월 22일 인출.

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/11/10/yle-perustaa-nuorten- uutistoi>
mituksen 에서 2020년 11월 12일 인출.

<https://yle.fi/aihe/digitreenit> 에서 2020년 10월 25일 인출.

<https://yle.fi/uutiset/3-7092157> 에서 2020년 11월 22일 인출.

https://yle.fi/uutiset/osasto/news/nearly_half_of_kids_in_finland_face_harassment_online/10798767 에서 2020년 10월 5일 인출.

https://yle.fi/uutiset/osasto/news/police_allowed_to_stop_drones_if_new_law_steps_into_effect/10657737 에서 2020년 11월 4일 인출.

<https://yle.fi/uutiset/osasto/uutislukka/> 에서 2020년 10월 25일 인출.

<https://yle.triplet.io/> 에서 2020년 9월 25일 인출.

[영국 사례]

Sefton-Green, T. (2020). 화상 인터뷰 자료.

BBC (2020.4.3.). Latest instalment of documentary series that follows the lives of people every seven years.

<http://www.bbc.co.uk/mediacentre/mediapacks/21up> 에서 2020년 11월 1일 인출.

Buckingham, D. (2003). Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Cambridge: Polity.

- Buckingham, D. (2017). The strangulation of Media Studies. <https://davidbuckingham.net/2017/07/16/the-strangulation-of-media-studies/> 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Buckingham, D. (2019). 미디어 교육 선언 (The media education manifesto). 역: 조연하, 김경희, 김광재, 김아미, 배진아, 이미나, 이숙정, 이재영, 정현선. 서울: 학이시습.
- Childwise (2017). Monitor report 2017: Children's media use and purchasing. http://www.childwise.co.uk/uploads/3/1/6/5/31656353/childwise_press_release_-_monitor_2017.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Department for Education (2013a). Art and design programmes of study: key stage 3. https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/239062/SECONDARY_national_curriculum_-_Art_and_design.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Department for Education (2013b). Computing programmes of study: key stages 3 and 4. https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/239067/SECONDARY_national_curriculum_-_Computing.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- Department for Education (2016). Media studies: GCE AS and A level subject content. https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/497237/Media_studies_AS_A_level_subject_content.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.
- DigiLitEY (2019). DigiLitEY Cost Action IS1410 Country Reports: Impact

on Research in Europe in the area of the digital literacy and multimodal practices of young children.

<http://digilitey.eu/wp-content/uploads/2019/03/Country-reports-v3.pdf> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Guardian NewsWise (2018.6.12.). NewsWise: who we are and what we do.

<https://www.theguardian.com/newswise/2018/jun/12/newswise-who-we-are-and-what-we-do> 에서 2020년 10월 28일 인출.

McDougall, J., & Livingstone S. (2014). Media and information literacy policies in the UK. London School of Economics and Political Science, Department of Media and Communications, London, UK. <http://eprints.lse.ac.uk/57103/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ofcom (2012). Measuring media plurality: Ofcom's advice to the Secretary of State for Culture, Olympics, Media and Sport. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0031/57694/measuring-media-plurality.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ofcom (2020a). Children and parents: Media use and attitudes report 2019.

https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0023/190616/children-media-use-attitudes-2019-report.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ofcom (2020b). Children's Media Lives: Wave 6.

https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0021/190524/cml-year-6-findings.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

Ofcom (2020c). BBC Children's news and first-run UK originations.

https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/199041/statement-bbc-childrens-change-operating-licence.pdf 에서 2020년 11

월 11일 인출.

Polizzi, G. (2020). Digital literacy and the national curriculum for England: Learning from how the experts engage with and evaluate online content. *Computers & Education*, 152.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520300592> 에서 2020년 11월 11일 인출.

UK Council for Internet Safety (2019). *Digital Resilience: UKCIS Working Group Policy Paper*.

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/831218/UKCIS_Digital_Resilience_Working_Group_Policy_Paper.pdf 에서 2020년 10월 28일 인출.

UK HM Government (2019). *Online Harms White Paper*.

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/793360/Online_Harms_White_Paper.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

UKCCIS (2017). *Children's online activities, risks and safety A literature review by the UKCCIS Evidence Group*.

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/759005/Literature_Review_Final_October_2017.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

UKCCIS (2020). *Education for a connected world - 2020 edition*.

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/896323/UKCIS_Education_for_a_Connected_World_.pdf 에서 2020년 10월 28일 인출.

Wallis, R., & Buckingham, D. (2019). Media literacy: the UK's undead cultural policy. *International Journal of Cultural Policy*, 25(2), 188-203.

<http://digilitey.eu/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<http://digilitey.eu/publications/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<http://globalkidsonline.net/eu-kids-online/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<http://www.monilukutaito.com/en> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<http://www.uta.fi/edu/en/research/groups/multi.html> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://davidbuckingham.net/2019/06/25/changing-english-disappearing-media/> 에서 2020년 11월 11일 인출.

<https://digital-literacy.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/self-regulation-and-stakeholders-better-internet-kids> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://education.microsoft.com/en-us/resource/939cc059> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://literacytrust.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/fake-news-and-critical-literacy-final-report/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://mediasmart.uk.com/influencer-marketing-education-resource/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://mediasmart.uk.com/wp-content/uploads/2020/09/MediaSmart-2020-Journey.pdf> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://parentzone.org.uk/article/discord-everything-you-need-know-about-chat-service> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://research.uta.fi/perla-en/> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://rts.org.uk/article/story-behind-tvs-longest-running-document>

ary-series 에서 2020년 11월 1일 인출.
<https://swgfl.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2020/coronavirus-education> 에서 2020년 11월 1일 인출.
<https://www.bbc.co.uk/news/resources/idt-8760dd58-84f9-4c98-ade2-590562670096> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.bbc.co.uk/programmes/b04gw89n> 에서 2020년 11월 1일 인출.
<https://www.bbc.com/schoolreport/15825914> 에서 2020년 11월 1일 인출.
<https://www.bbc.com/schoolreport/16220554> 에서 2020년 11월 1일 인출.
<https://www.bfi.org.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.bournemouth.ac.uk/research/centres-institutes/centre-excellence-media-practice> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.cbbfc.co.uk/> 에서 2020년 11월 1일 인출.
<https://www.englishandmedia.co.uk/> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.gov.uk/government/publications/digital-resilience-framework> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.gov.uk/government/publications/national-curriculum-in-england-framework-for-key-stages-1-to-4/the-national-curriculum-in-england-framework-for-key-stages-1-to-4> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.gov.uk/government/publications/teaching-online-safety-in-schools> 에서 2020년 10월 28일 인출.
<https://www.hee.nhs.uk/sites/default/files/documents/Digital%20Literacy%20Capability%20Framework%202018.pdf> 에서 2020년 11월 1일 인출.
<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2003/21/contents> 에서 2020년 11월 9일 인출.

<https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://www.mediasetplay.mediaset.it/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://www.miracle-label.eu/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/media-literacy> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/householdcharacteristics/homeinternetandsocialmediausage/articles/exploringtheukdigitaldivide/2019-03-04#how-does-digital-exclusion-vary-with-age> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://www.theguardian.com/newswise/2018/sep/17/newswise-learning-journey> 에서 2020년 10월 28일 인출.

<https://www.wiseman.ealing.sch.uk/page/?title=BBC+Young+Reporter+2020&pid=237> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://www.yourateit.eu/> 에서 2020년 11월 1일 인출.

<https://www.youtube.com/watch?v=Yf8BQE58mzQ> 에서 2020년 11월 1일 인출.

ABSTRACT

Addressing the era of digital transformation, this study analyzed the current state of youth media use in major countries that are advanced in the area of media education, such as the United States, Australia, Finland, and the United Kingdom, and their major policies and programs related to media education. Based on this, we aimed to derive implications for the development of media education policies and programs for South Korean youth. These countries are recognized as exemplary countries in the area of general school education and youth policies, including media education policies, and have often been the subject of benchmarking in various Korean policy studies.

The latest research reports, policies and programs published mainly after 2010 in these countries were closely examined in this study, which enabled us to update the relevant information known in Korea. In this process, by understanding the social context and policy issues of the countries in more detail, we sought to provide practical help in the development of media education policies and programs for Korean youth. To this end, the researchers selected were limited to those who were able to derive implications related to media education policies for Korean youth through Korean media education and research activities; they are experts who conducted research in media education at the master's or doctoral level in the surveyed countries, or who can

select materials suitable for local circumstances and consult with local experts because of their experience of visiting the sites for data research and educational purposes.

Investigation and writing of data on each country were conducted by first selecting authors for each country, and then a process of revising and supplementing the contents took place through discussions between the selected researchers. In addition, we contacted local experts who have been involved in media education research and policy in the countries for more than 20 years; had them review the list and contents of the data our researchers have collected; listened to their opinions on the context and current issues of the relevant countries; and reflected them in the research results.

The study looked in detail at the status of the media environment and youth media use by country such as USA, Australia, Finland, and the UK; the school and outside-of-school education environments; major policies on media education and the status of relevant organizations and institutions; and major examples of media education programs. This research report was written for each country, and after first arranging the implications from the research content on the relevant country, in the final chapter, cases from each country were synthesized to derive implications for the development of media policies and media education programs for Korean youth.

Given South Korea's unique social context, deriving implications from overseas cases needs to be done carefully. Nevertheless, several important policy implications could be found.

First, as in Korea, in all the surveyed countries various digital platforms such as YouTube have emerged to compete with older media, but public broadcasting was still playing an important role in promoting citizens' media literacy and developing practical media education programs and materials with a timeliness and public confidence that can be used in school education. This has implications in terms of what major public broadcasting in Korea can contribute to media education.

Second, in the changed digital media environment, there are differences in each country in terms of youth media policy and media education policy, as well as in the manner in which media education is reflected in the school curriculum. However, content related to media education was found in various subjects of the school curriculum, and it was confirmed that there are increasing cases of explicitly preparing and legalizing the basis for media education. In particular, in addition to the UK, which has an optional "Media Studies" course, Australia, Finland, and the United States are also reflecting the content of media education in various subjects such as core competencies in the school curriculum and in courses such as mother tongue education, art, society, and digital technology. While digital media education has been focused on middle school age adolescents in the past, given the trend of digital media becoming adopted in the early childhood and lower elementary grades, it is worth noting that various countries are interested in early media education from early childhood and the lower elementary grades, and are developing the

relevant policies, research, and programs.

Third, cases in the surveyed countries showed that not only schools, but also libraries, media companies, and private organizations play a very important role in promoting youth's media literacy. The United States promotes universal services to bridge the digital divide and ensure that all youths have equal access to digital media, and links these measures to media education. This example of the United States also provides good implications for the digital inclusion policy for Korean youth. In South Korea, there have been legislative efforts in the area of media education, but legislative efforts to protect children and adolescents on the Internet were insufficient; on the other hand, laws to protect children and adolescents on the Internet are strongly established in the surveyed countries, which has implications for the media policy for Korean youth.

Fourth, the research institutes of universities in all the surveyed countries form networks with teachers, schools, libraries, local communities, companies, and governments; conduct high-quality practical research; and provide educational programs, thereby preparing the basis for school curriculum and social policy and practice for media education. In addition, media education research and the solidarity of scholars are developing to reach a level of global solidarity that transcends national boundaries. Since research and policies on the use of digital media by children and adolescents require comparison and cooperation between countries, Youth media policy and media education research in Korea also require policy

development, and the support needed to participate in such research and practice at the international level.

Finally, the media education policies of the surveyed countries show an aspect in which a number of government ministries and related organizations cooperate under the leadership of the competent government ministries. In Korea, multiple government ministries and related organizations are involved in youth media policy and media education, but there are some areas in which their cooperation is not organically achieved. This is considered to be due to the fact that the composition of the Korean government organization is different from that of the surveyed countries. To promote youth media education policy organically in Korea, it is necessary to legislate a law jointly promoted by multiple ministries and find a plan for practical cooperation while promoting individual policies of each ministry, rather than physically integrating legal grounds related to media education that are applied differently by each ministry.

Keyword: media education, media literacy, digital literacy, digital citizenship, children's media use, media education policy, media curriculum, library and information education, teacher education, parenting, out-of-school media education

2020년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 20-R01 청소년의 혐오표현 노출실태 및 대응 방안 연구 / 김영한·이유진·조아미·임성택
- 20-R02 청소년·청년 디지털 플랫폼노동 실태 및 대응방안 연구 / 유민상·최정원·이수정·장혜림
- 20-R03 Z세대 10대 청소년의 가치관 변화 연구 / 오해섭·문호영
- 20-R04 청소년활동의 사회적 가치 제고방안 연구 / 최용환·성유리·박윤수·김보경
- 20-R05 청소년지도자 양성시스템 재구조방안 연구 II : 청소년상담사를 중심으로 / 최창욱·좌동훈·이종원·남화성·정지희
- 20-R06 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구V / 김형주·연보라·배정희
- 20-R06-1 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구V - 전년도 공개데이터 심층분석연구 / 김형주·연보라·배정희
- 20-R06-2 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구V - 기초분석보고서 / 김형주·연보라·배정희
- 20-R07 국가 미래인적자원으로서 재외동포청소년 성장과 지원방안 연구 III / 김경준·김정숙·윤철경
- 20-R08 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구 / 서정아·성윤숙·송태민
- 20-R08-1 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구 데이터 분석 보고서 1_청소년 비민에 대한 비정형 빅데이터 연구 / 송태민
- 20-R08-2 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구 데이터 분석 보고서 2_청소년 행복 결정요인에 대한 정형 빅데이터 연구 / 홍성호
- 20-R09 청소년의 주거권 실태와 보장방안 연구: 사회배제 관점을 중심으로 / 김지연·김승경·임세희·최은영
- 20-R10 2020 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 총괄보고서 / 김영자·황세영·최홍일·이민희·김진호
- 20-R10-1 2020 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 심화분석 보고서 / 박환보·주경필
- 20-R10-2 2020 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 기초분석보고서 / 김영자·황세영·최홍일

- 20-R11 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원 정책 추진체계 구축 방안 연구 II / 최인재·강경균·송민경·조윤정·김가희
- 20-R12 2020 한국아동·청소년패널조사 : 사업보고서 / 하형석·황진구·김성은·이용해
- 20-R12-1 2020 한국아동·청소년패널조사 : 데이터분석보고서 / 김성은·황형석
- 20-R13 2020 다문화청소년 종단연구 : 총괄보고서 / 양계민·장윤선·정윤미
- 20-R13-1 2020 다문화청소년 종단연구 : 기초분석보고서: 1기패널 / 양계민·장윤선·정윤미
- 20-R13-2 2020 다문화청소년 종단연구 : 기초분석보고서: 2기패널 / 양계민·장윤선·정윤미

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-82-01 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구 III : 질적패널 조사를 중심으로 / 김희진·장근영·이동훈·윤철경 (자체번호 20-R14)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-82-02 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구 III : 학교 밖 여성 청소년을 중심으로 / 오은진·장희영 (자체번호 20-R14-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-83-01 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구 III : 청년 이직자 - 총괄보고서 / 김기현·신동훈·변금선·고혜진·신인철 (자체번호 20-R15)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-83-02 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구 III : 청년 이직자 - 심층분석보고서 / 김기현·신동훈·고혜진·신인철 (자체번호 20-R15-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-84-01 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구 II: 위기 청소년 / 백혜정·임희진·송미경·김양희 (자체번호 20-R16)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-84-02 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구 II: 위기 청소년-국내·외 주요 법령 및 건강정책 분석 / 류정희·이상정·박선영·전민경 (자체번호 20-R16-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-84-03 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구 II: 위기 청소년 - 기초분석보고서 / 백혜정·임희진 (자체번호 20-R16-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-01 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학교 / 배상률·이창호·이정림 (자체번호 20-R17)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-02 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학교 - 해외사례 조사 / 정현선·심우민·윤지원·김광희·최원석 (자체번호 20-R17-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-03 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학교 - 기초분석보고서 / 배상률·이창호 (자체번호 20-R17-2)

연구개발적립금

- 20-R24 위기청소년 현황 및 실태조사 기초연구 / 황여정·이정민
- 20-R24-1 위기청소년 현황 및 실태조사 기초연구: 예비조사 데이터분석보고서 / 황여정·이정민·김수혜
- 20-R25 10대 청소년 포럼 운영 / 모상현
- 20-R26 코로나 19 확산 및 이후 사회변화에 따른 청소년정책의 대응방안 / 김현철

수 시 과 제

- 20-R18 학생 인권교육을 위한 현장 실천 강화 방안 연구 / 이정민·이종원
- 20-R19 청년정책 평가체계 구축을 위한 기초연구 / 배정희·김기현
- 20-R20 가출청소년 지원 강화를 위한 청소년복지시설 재구조화 연구 / 황진구·김지연
- 20-R21 선거법 개정에 따른 청소년 정책 및 활동 지원 방안 연구 / 이창호
- 20-R22 청소년지도사 자격검정과목 개편 방안 연구 / 김경준·이종원·박정배
- 20-R23 학교밖청소년지원센터 운영모형 개발 / 김희진·백혜정

수 탁 과 제

- 20-R27 청소년 비즈쿨 활성화를 위한 고교교육 정책 연계방안 연구 / 강경균·안재영·황은희
- 20-R28 청년정책 현황 진단 및 정책추진 실효성 제고 방안 연구 / 김기현·유민상·변금선·배정희
- 20-R29 (가칭)청양군 청소년재단 설립타당성 연구 / 김영한
- 20-R29-1 (가칭)청양군 청소년재단 설립타당성 연구(요약본) / 김영한
- 20-R30 2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅 매뉴얼 / 성윤숙·양미석
- 20-R31 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(5종)
- 20-R31-1 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(초등학교 1~2학년용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R31-2 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(초등학교 3~4학년용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R31-3 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(초등학교 5~6학년용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은

- 20-R31-4 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(중학교용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R31-5 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(고등학교용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R32 2019 학교폭력 예방 어울림 프로그램 적용효과 분석 / 성윤숙·양미석
- 20-R33 지역단위 학교폭력 예방교육 프로그램 운영현황 및 적용방안: 회복적 생활교육을 중심으로 / 성윤숙·양미석
- 20-R34 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서
- 20-R34-1 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서(초등학교) / 성윤숙·이윤소
- 20-R34-2 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서(중학교) / 성윤숙·이윤소
- 20-R34-3 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서(고등학교) / 성윤숙·이윤소
- 20-R35 교육과정 기반 어울림 프로그램 운영 사례 / 성윤숙·이윤소
- 20-R36 어울림 자유학기 프로그램(5종)
- 20-R36-1 어울림 자유학기 주제선택 프로그램(놀러와! 어울림 세상) / 성윤숙·이선희·정미선·선보라·이혜옥·이윤소
- 20-R36-2 자유학기 프로그램 동아리활동 / 성윤숙·배은정·이윤소
- 20-R36-3 어울림 자유학기 교과연계 주제선택 프로그램(사회) / 성윤숙·선보라·이윤소
- 20-R36-4 어울림 자유학기 교과연계 주제선택 프로그램(도덕) / 성윤숙·이혜옥·이윤소
- 20-R36-5 어울림 자유학기 교과연계 주제선택 프로그램(국어) / 성윤숙·이선희·정미선·이윤소
- 20-R37 외국의 학교폭력 예방교육 정책 및 프로그램 동향 / 성윤숙
- 20-R38 서울특별시 청소년시설 종합성과평가 평가지표 개선 영역 / 김형주·김혁진·김정주
- 20-R39 제1차 청년정책 기본계획 수립 연구 / 김기현·유민상·변금선·배정희
- 20-R40 학교 안·밖 청소년정책 협력체계 구성 및 연계방안 연구 / 최창욱·좌동훈·남화성
- 20-R41 소년원학생 재범방지 통합프로그램 개발 연구 / 이유진
- 20-R41-1 꿈과 친구사이 : 소년원학생 재범방지 통합프로그램 매뉴얼 / 이유진
- 20-R42 청소년 주도적인 활동지원을 위한 법률개정 방안 연구 / 최창욱·문호영
- 20-R43 보호종료아동 주거지원 통합서비스 사업 사례관리사 및 자립업무종사자 직무분석 연구 / 김지연·백혜정·이상정
- 20-R44 2020년도 청소년 인터넷 건전이용제도 적용 게임물 평가 / 배상률·유홍식·김동일
- 20-R45 청소년 교육·문화공간 확충을 위한 지자체-교육청 협력 강화 방안 / 김영지·황세영·손진화·박명선·박종원·조기영
- 20-R46 2020년 청소년특별회의 정책과제 연구 / 최창욱·좌동훈
- 20-R47 농업인력 유입 확대를 위한 농촌 청소년 실태조사 / 오해섭·최홍일

- 20-R48 성남시 청소년시설 확충 및 개선 연구 / 황진구·남화성
- 20-R49 다함께돌봄센터 현장적용 프로그램 개발연구 / 황진구·좌동훈
- 20-R50 2020년 청소년수련시설종합평가 / 김경준·김영지·최창욱
- 20-R51 지역센터 관리운영을 위한 평가지표 개선방안 / 최용환·곽창규·이성규
- 20-R52 수원시 위기청소년 실태조사 연구 / 최용환·김보경
- 20-R53 2020 청소년방과후아카데미 효과·만족도 연구 / 양계민
- 20-R54 2020년 학교 내 대안교실 모니터링 연구 / 최인재·송원일·박지원
- 20-R55 2020년 대안교육 위탁교육기관 실태조사 연구 / 최인재·송원일·배수인
- 20-R56 복권기금 공사다리 장학생의 성장관리 및 성과측정 방안 연구 / 이정민·성유리·김혜원
- 20-R57 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 / 김지연·김승경·백혜정·황여정
- 20-R57-1 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사(위기청소년 결과 분석) / 김지연·김승경·백혜정·황여정
- 20-R57-2 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사(부록: 기초통계결과표) / 김지연·김승경·백혜정·황여정
- 20-R58 지역사회 협력을 통한 직업계고 혁신 지원 방안 연구 - 특성화고 혁신지원 운영모형 개발 / 강경교·김영만·김용성
- 20-R59 지역아동센터 아동패널조사 2020 / 김희진·임희진·정윤미
- 20-R60 이주배경 아동·청소년 지원 지역기관 연계 시범사업 모니터링, 평가 및 모델 개발 / 연보라·최정원·김성은
- 20-R61 학업중단 현황 및 지원 방안 / 김성은·박하나·김현수
- 20-R62 환경 변화에 따른 후기청소년 정책 발전 방향 연구 / 장근영·김기현

세미나 및 워크숍 자료집

- 20-S01 2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 워크숍(1.30)
- 20-S02 2019년 학교폭력 예방교육 운영학교 성과보고회(1.31)
- 20-S03 2020년 제28회 청소년정책포럼 : 학교밖 청소년 취업 및 자립지원 방안(1.22)
- 20-S04 2019년 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 운영 우수사례집(1.31)
- 20-S05 제25차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 강원국 교수의 매력적인 글쓰기 특강(4.23)
- 20-S06 제26차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 김병완 작가의 쿼텀 독서법 및 책쓰기 특강 (4.21)

- 20-S07 2020년 제29회 청소년정책포럼 : 학교 밖 청소년 규모 추정 방안(6.19)
- 20-S08 2020년 제30회 청소년정책포럼 : 18세 선거권 이후 청소년 정치교육의 방향 및 과제 (7.17)
- 20-S09 2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 실무 역량 강화 연수(초등, 중등, 고등)(7.28)
- 20-S10 2020년 제31회 청소년정책포럼 : 청소년정책 관련 법제도 개선 방향(7.28)
- 20-S11 제30차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 플랫폼 노동의 미래를 묻다 <별점 인생>(8.5)
- 20-S12 2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 상반기 성과보고회(8.11)
- 20-S13 제31차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: Z세대의 SNS 마켓에서의 소비자사회화 경험에 대한 현상학적 연구: 인스타그램을 중심으로(8.26)
- 20-S14 2020년 제32회 청소년정책포럼 : 포스트 코로나 시대 청소년 활동과 정책의 방향(8.18)
- 20-S15 청소년 이슈 관련 네트워크 분석(8.25)
- 20-S16 2020년 제33회 청소년정책포럼 : 학교 안팎 청소년 협력체계 구성 연계 방안(9.23)
- 20-S17 제32차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 청소년의 혐오표현 노출실태 및 대응방안(10.6)
- 20-S18 2020년 대안학교 관리자 협의회 및 담당자 역량 강화 워크숍 (10.5)
- 20-S19 2020년 학교 내 대안교실 모니터링 위원 워크숍(10.5)
- 20-S20 2020년 제34회 청소년정책포럼 : 코로나 시대 청소년 성장지원의 방향(10.21)
- 20-S21 2020 유로펠로조피 서울 대회(11.12~13)
- 20-S22 2020년 미인가 대안교육시설 관리자 및 담당자 역량 강화 온라인 워크숍(11.13)
- 20-S23 제35차 청소년정책포럼: Z세대 청소년의 가치관 변화와 정책적 대응방안(11.18)
- 20-S24 2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 (해외 사이버폭력 정책 동향 및 국내 사이버폭력 예방교육 방향 모색)(12.18)
- 20-S25 제3회 한일진로교육포럼(11.28)
- 20-S26 제9회 한국아동·청소년패널 학술대회 자료집(11.20)
- 20-S27 제36차 청소년정책포럼: 우리나라 한국아동·청소년의 삶은 어떠한가?(12.1)
- 20-S28 제37차 청소년정책포럼: 이주배경 아동·청소년의 지원 체계의 과제와 방향(12.8)
- 20-S29 제1차 10대청소년목소리포럼: 코로나로 세겨진 우울의 시대 우리의 꿈과 이상을 쓰다 - 동고동락, 각양각색 청소년의 희망이야기(12.5)
- 20-S30 제38차 청소년정책포럼: 후기청소년 지원정책의 과제와 방향(12.17)
- 20-S31 제39차 청소년정책포럼: 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 주요 결과와 과제(12.22)
- 20-S32 진로위기학생 유형별 진로교육 실천과제 성과보고회 자료집(11.27)

학 술 지

「한국청소년연구」 제31권 제1호(통권 제96호)

「한국청소년연구」 제31권 제2호(통권 제97호)

「한국청소년연구」 제31권 제3호(통권 제98호)

「한국청소년연구」 제31권 제4호(통권 제99호)

기타 발간물

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 119호 : 대안교육 위탁교육기관의 질 제고 방안

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 120호 : 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구Ⅱ : 학교 졸업 예정자

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 121호 : 민간 위탁형 공립 대안학교의 운영 현황 및 발전 과제

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 122호 : 국가 미래인적자원으로서 재외동포청소년 성장과 지원방안 연구

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 123호 : 다문화청소년의 심리·사회적응 지원방안 모색

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 124호 : 정보기술을 활용한 위기청소년 사회서비스 확충 방안

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 125호 : 미래지향적 청소년관계법 정비 방안

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 126호 : 「청년기본법」제정 전·후 정책형성의 성과와 한계, 그리고 앞으로의 과제

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 127호 : 청년예술인 지위 및 권리보장을 위한 '예술 활동 증명' 기준의 적정성 검토

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 128호 : 청년종합실태조사(안) 시행을 위한 조사 설계 방향

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 129호 : 정부 및 지자체 청년 정책참여 현황과 과제

NYPI Bluenote 통계 49호 : 청소년 '일 경험' 제도 운영 실태 및 정책방안 연구Ⅱ: 대학교 실습 학기제를 중심으로

NYPI Bluenote 통계 50호 : '학교 밖 청소년'이 얼마나 있을까?

NYPI Bluenote 통계 51호 : 청소년지도사 양성제도 관련 실태조사

NYPI Bluenote 통계 52호 : 한국아동·청소년패널조사 2018 제2차년도 주요 조사 결과

연구보고 20-R17-1

**청소년 미디어 이용 실태 및
대상별 정책대응방안 연구 I:
초등학생 - 해외사례 조사**

인 쇄 2020년 12월 23일

발 행 2020년 12월 30일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)아르빛 전화 044)863-0933 대표 유채란

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-302-2 94330

979-11-5654-300-8 (세트)



연구보고 20-R17-1

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생 - 해외사례 조사

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(0층) 한국청소년정책연구원 6/7층
Social Policy Building, Sejong National Research Complex,
370, Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
Tel. 82-44-415-2114 Fax. 82-44-415-2369 www.nypi.re.kr



9 791156 543022
ISBN 979-11-5654-302-2 94330
ISBN 979-11-5654-300-8 (세트)