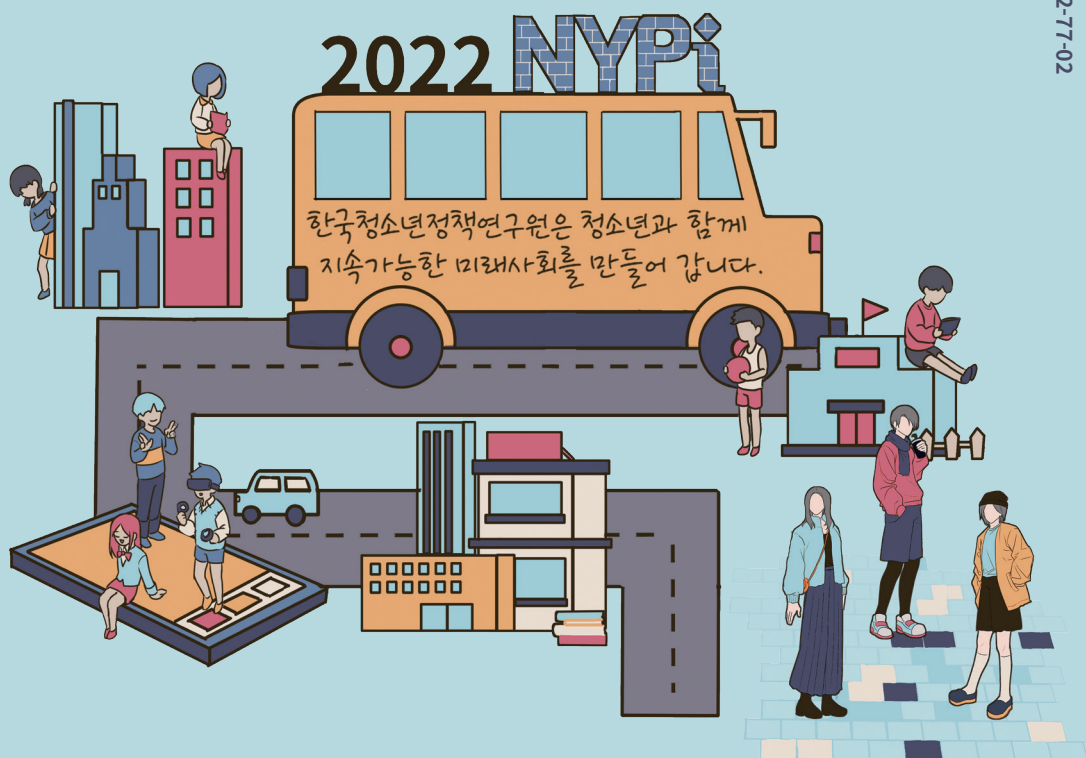


후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 인식 연구

강진숙 · 권오현

연구보고 22-일반05-01

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-77-02



협동연구총서 22-77-02

연구보고 22-일반05-01

후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 인식 연구

저 자 강진숙, 권오현

연구진 연구책임자_강진숙(중앙대학교 미디어커뮤니케이션학부 교수)

공동연구원_권오현(건국대학교 언론홍보대학원 겸임교수)

연구보조원_김경은(중앙대학교 일반대학원 미디어커뮤니케이션학과 박사과정)



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

연구요약

■ 연구목적

- 본 연구의 목적은 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 쟁점과 국내외 사례를 살펴 보고, 후기청소년 및 미디어 관련 전문가들의 인식을 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책을 제안하는 데 있음.
- 후기청소년은 생애주기적으로 청소년과 성인이 중첩하는 과도기에 있음. 성인으로서 권리 및 사회적 책임과 동시에 청소년의 문화, 생활양식, 가치관 등이 함께하는 시기임.
- 후기청소년은 각각의 법적 정의에 따라 연령 범위가 다르게 논의되고 있음. 본 연구에서는 후기청소년을 19~24세로 정의하고, 사회진출 이전의 대학생을 포괄하여 살펴보았음.
- 후기청소년이 생애과정에 특별한 위치에 있지만, 후기청소년 자체를 주제로 한 미디어 관련 연구는 활발히 진행되고 있지 않은 실정이며, 대부분 연구에서는 연령상 주로 대학생을 대상으로 하고 있음. 특히 후기청소년과 미디어 정책을 함께 살펴보고 미디어 리터러시 교육 측면을 논의한 연구는 희소함.
- 이러한 배경에 본 연구는 후기청소년들의 미디어 환경, 미디어 리터러시 교육적 쟁점, 그리고 관련 국내외 미디어 정책사례를 토대로 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 정책을 제안하였음.
- 후기청소년의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 연구가 미비한 상황에 본 연구의 수행과 정책적 제안은 의미를 더하며, 후기청소년의 미디어 리터러시 관련 기초자료로서 역할을 할 수 있을 것임.

■ 연구내용

- 후기청소년의 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책의 쟁점을 논의하고 관련 정책을 제안하기 위해 본 연구는, 후기청소년의 국내외 미디어 이용 현황 및 특징을 살펴보고, 다양한 국내외 미디어 리터러시 교육 및 정책 사례를 논의하였음. 더하여 후기청소년과 미디어 관련 전문가의 FGI 및 심층인터뷰를 진행하여 최종적으로 연구결과를 바탕으로 5가지 정책을 제안하였음.
- 구체적으로 본 연구는 우선 후기청소년의 개념을 정의하고, 이들의 미디어 이용현황을 알아봄. 또한 후기청소년 관련 다양한 문헌을 통해 후기청소년의 개념과 관련 연구 경향을 논의함. 다음으로 외국의 후기청소년 미디어 이용현황 및 특징을 살펴보고, 국내 후기청소년의 미디어 리터러시 접근 사례 및 쟁점을 탐구하였음.
- 국내의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징을 알아보기 위해, 미디어 리터러시 선진국인 미국과 독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 정책 사례를 살펴보고, 그 함의를 밝힘. 또한 국내 후기청소년의 미디어 정책 사례 및 특징을 분석하여 총 5가지(일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리)의 정책적 방향을 도출함.
- 다음으로 후기청소년과의 FGI 및 심층인터뷰를 통해 후기청소년 미디어 활동의 경험, 미디어 교육에 대한 의견, 중요한 미디어 리터러시 역량 등을 살펴봄. 역시 미디어 관련 전문가와의 FGI 및 심층인터뷰를 진행하여 후기청소년의 긍정적·부정적 미디어 이용에 대한 의견, 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량, 그리고 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 정책 의견을 알아보았음.
- 끝으로 연구내용들을 종합하여 요약 및 재구성을 통해 정리하였고, 이를 바탕으로 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 재고와 미디어 리터러시 교육을 위한 5가지 정책을 제안하였음.

■ 연구방법

- 본 연구의 연구방법은 문헌 연구, 전문가 자문, FGI(Focus Group Interview) 및 심층인터뷰로 진행하였음.
- 문헌 연구에서는 후기청소년의 개념과 이론적 쟁점을 분석함. 또한 외국의 후기청소년 미디어 이용실태를 살펴보고, 국내 후기청소년 미디어 리터러시 교육적 접근 사례와 쟁점을 분석함. 또한 미국과 독일 및 유럽을 중심으로 후기청소년 미디어 리터러시 정책 사례 및 특징을 알아봄.
- 미디어 전문가 및 관련 교육 전문가를 통한 전문가 자문을 실시하여 연구의 방향성을 검토하고, 심층인터뷰 질의 구성 및 분석결과를 검토함. 또한 후기청소년 미디어 정책 전략을 논의하여 신뢰성과 완성도를 높이고자 함.
- 다음으로 20명의 후기청소년(19-24세)들과 10명의 미디어 교육 및 정책 전문가를 대상으로 FGI 및 심층인터뷰를 실시함. 연구참여자 선정은 의도적(purposeful) 표집 및 눈덩이(snowball) 표집을 통해 구성함. 구체적으로 후기청소년인 대학생 여성 10명과 남성 10명, 그리고 미디어 리터러시 교육 전문가 3명, 청소년 및 미디어 정책 전문가 5명, 정책 전문가 2명을 구성함.
- FGI 및 심층인터뷰를 통해 후기청소년의 미디어 이용 경험 및 인식을 살펴보고, 후기청소년 미디어 정책 및 미디어 교육의 현황과 성과 및 한계점을 알아봄. 또한 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량을 논의하고, 후기청소년의 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책 방안을 모색함.

■ 연구결과

주요 연구결과

- 국내외 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징
 - 미디어 리터러시 선진국인 미국과 독일은 미디어 리터러시를 담당하는 여러 정책기구가 마련되어 있으며 다양한 기관, 단체, 대학 등이 연계와 협력을 하고 있음. 또한 국내 청소년과 청년의 미디어 정책을 분석하여 ‘일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리’의 5가지 후기청소년 미디어 정책 방향을 도출함.
- 후기청소년의 미디어 관련 활동 계기와 긍정적, 부정적 미디어 이용 실태
 - 후기청소년의 미디어 관련 활동은 대학의 미디어 관련 수업 수강, 소모임과 동아리 및 대학 언론사 참여 등이 있으며, 소통, 친목 도모, 자기계발, 정보 탐색, 표현 및 참여 등이 계기였음. 후기청소년의 활발한 미디어 활동을 긍정적으로 평가할 수 있지만, 편향된 소비와 허위정보 생산 및 무비판적 수용 등 부정적 실태도 함께함.
- 후기청소년의 미디어 교육 참여 성과와 한계
 - 후기청소년은 대학 수업, 대학 언론사 활동, 스터디(커뮤니티) 활동, 실무활동을 통해 미디어 교육적 성과를 얻었음. 반면 미디어 교육환경 자체와 이론 중심 및 일방향의 대학 수업을 지적함.
- 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량
 - 지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여로 구성된 미디어 리터러시 역량은 단독으로 작용하지 않고, 함께 상호작용하며 발전한다는 것을 밝히고, 후기청소년과 미디어 전문가들의 인식을 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 재정립하여 제시함.
- 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책
 - 미디어 리터러시 교육법 제정 및 중앙 차원의 정책 마련, 미디어 리터러시 관련 기관과 조직의 필요성 및 관련 정책 수행, 대학의 역할 확대의 총 3가지 후기청소년 미디어 리터러시 정책 방향을 도출함.

■ 핵심 정책제언

핵심 정책제언

- 후기청소년 미디어 리터러시를 위한 교육법 제정
 - 미디어 리터러시 법제화는 후기청소년의 미디어 리터러시 교육과 정책 마련에 큰 역할을 함. 이에 통합적인 미디어 교육법을 제정하고, 미디어 리터러시와 관련하여 다각도의 세부 법안 마련이 필요함.
- 통합적 미디어 리터러시 기구 신설
 - 다수 기관에서 유사한 미디어 리터러시 사업을 운영하여 중복 및 비효율성이 증가하고 있음. 이에 미디어 리터러시 중심 정책 기구를 신설하여 유관 기관 및 부처, 단체 등의 역할을 조율하고, 통합적이고 세부적인 정책을 실현할 수 있어야 함.
- 대학의 역할 및 학생 미디어 활동의 확대
 - 후기청소년의 미디어 리터러시 교육과 역량 개발에 대학이 중요한 위치에 있음. 미디어 교육 보강, 다방면의 학생 미디어 활동 장려, 행정적 지원, 대학과 지역사회 연계를 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 증진에 대학이 중요한 역할을 할 수 있으며, 대학 미디어 교육환경의 한계를 넘을 수 있을 것임.
- 5가지 방향의 후기청소년 미디어 정책 실시
 - 아직 국내에서는 후기청소년을 중심으로 하는 미디어 리터러시 정책이 미비한 실정임. 본 연구에서는 청소년과 청년의 미디어 정책을 통해 후기청소년을 위한 일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리의 5가지 방향의 미디어 정책을 도출함. 이러한 방향을 통해 후기청소년의 미디어 정책 전반을 다루고, 세부적인 미디어 리터러시 관련 정책을 수립할 수 있을 것임.
- 후기청소년의 디지털 시민성 제고를 위한 미디어 리터러시 교육 실행
 - 미디어 리터러시 교육은 능동적이고 책임감 있는 디지털 시민성을 구현할 수 있음. 미디어 리터러시 교육을 통한 후기청소년의 디지털 시민성 제고를 위해서는 윤리의식이 바탕이 되어야 하며, 각각 미디어 리터러시 역량들이 상호작용하여 함께 발전할 수 있는 총체적·연계적 교육이 함께해야 함.

후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 인식 연구

협동연구총서 22-77-02

연구보고 22-일반05-01

I. 서론

1. 문제제기 및 연구목적 3
2. 연구흐름 및 연구방법 5
3. 연구추진체계 8

II. 후기청소년의 개념과 미디어 이용현황

1. 후기청소년의 개념과 미디어 관련 연구 경향 13
2. 외국의 후기청소년 미디어 이용현황 및 특징 24
3. 국내 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적
접근 사례 및 쟁점 34
4. 요약 및 시사점 40

III. 국내외 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징

1. 미국의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징 45
2. 독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징 61

3. 국내 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징	68
4. 요약 및 시사점	84

IV. 연구문제 및 연구방법

1. 연구문제	89
2. 연구방법	91

V. 면접조사 분석결과

1. 연구문제 1의 결과	99
2. 연구문제 2의 결과	118
3. 연구문제 3의 결과	146
4. 요약 및 시사점	164

VI. 결론 및 정책제언

1. 연구요약 및 연구의의	171
2. 정책제언	177

참고문헌	191
------------	-----

부록

1. 공통: 연구소개서, 연구 참여 동의서	207
2. 후기청소년(19-24세) 그룹: 인터뷰 질문지	210
3. 전문가 그룹: 인터뷰 질문지	213

국문초록	217
------------	-----

Abstract	219
----------------	-----

표 목차

표 II-1. 국제기구의 후기청소년 연령 구분 기준	15
표 II-2. 국가별 후기청소년 연령 구분 기준	16
표 II-3. 2021년도 후기청소년(19-24세) 인구 현황	18
표 II-4. 후기청소년의 유형 구분 현황	19
표 II-5. 후기청소년 연구 사례(1999-2021)	20
표 II-6. 전 세계 연령대별 소셜미디어 이용률(%)	24
표 II-7. 전 세계 연령대별 소셜미디어 일일 이용 시간(시:분)	25
표 II-8. 미국의 연령대별 소셜미디어 이용률	26
표 II-9. 미국의 학령별 소셜미디어 이용률	27
표 II-10. 캐나다의 연령대별 소셜미디어 이용률	28
표 II-11. 미국의 연령대별 라이브 스트리밍 서비스 이용률	32
표 II-12. 미디어 리터러시 역량의 정의 및 목표	35
표 II-13. '청소년 참여포털'의 미디어 리터러시 정책제안 사례	39
표 III-1. CML의 핵심 개념과 주요 질문들	47
표 III-2. 미국 대학의 미디어 활동 사례 및 특징	56
표 III-3. 독일의 후기 청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례 및 특징	64
표 III-4. 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)을 위한 관련 부처 추진과제 및 추진시기	69
표 III-5. 한국 미디어 교육의 쟁점과 개선방안	71
표 III-6. 「제6차 청소년정책 기본계획(2018~2022)」에 나타난 미디어 관련 정책과제	74
표 III-7. 「제1차 청년정책 기본계획('21-'25)」에 나타난 미디어 관련 정책과제	76
표 IV-1. 후기청소년들의 일반적 특성	93
표 IV-2. 미디어 교육 전문가 및 정책 전문가의 일반적 특성	95
표 V-1. 후기청소년들의 미디어 이용실태에 대한 긍정적·부정적 측면 ...	117
표 V-2. 미디어 리터러시 역량에 대한 후기청소년과 전문가 인식 비교	141

표 VI-1. 후기청소년의 미디어 활동을 통한 미디어 교육의 성과와 한계 비교	174
표 VI-2. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량과 정의	175
표 VI-3. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책	176
표 VI-4. 2021년 미국 주의 미디어 리터러시 법률 개정 내용	178
표 VI-5. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대학의 역할 및 학생 활동	182
표 VI-6. 5가지 방향의 후기청소년 미디어 정책	184

그림 목차

그림 I-1. 연구추진체계	9
그림 II-1. 법적 정의에 따른 청소년 및 청년의 연령 범위 비교	14
그림 III-1. NLP의 뉴스 리터러시 교육 플랫폼 'checkology'의 콘텐츠 화면	49
그림 III-2. Big Picture Ed.의 교육 가이드 사례	52
그림 III-3. Montana Media Lab의 '언론과의 대화' 워크숍 장면	54
그림 III-4. 유럽집행위원회의 '2030 디지털 나침반' 모델	65
그림 III-5. '2030 디지털 나침반'의 주요 정책	66
그림 III-6. 청소년 및 청년 기본계획의 미디어 관련 정책 세부과제 비교	78
그림 VI-1. 관계부처 합동 '디지털 미디어리터러시 협의체' 모형	180
그림 VI-2. 디지털 시민성 제고를 위한 미디어 리터러시 교육의 윤리의식 및 상호작용 속성	186
그림 VI-3. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 및 디지털 시민성 제고를 위한 통합적 로드맵	188

○———— 제1장 서론

- 1. 문제제기 및 연구목적
- 2. 연구흐름 및 연구방법
- 3. 연구추진체계

1. 문제제기 및 연구목적

‘청소년도 성인도 아닌 정체성을 가진 세대’ 후기청소년의 생애주기적 위치를 설명하는 말이다(조혜영, 2013). 후기청소년은 고등학교까지 부모와 함께하는 생활을 했지만, 여전히 부모의 의존하에 있어 청소년과 성인이 중첩하는 경계선에 있다. 후기청소년기는 생애 과정에 있어 독자적 영역 중 하나라고 할 수 있다. 사회적 기대 및 법률·규범적 책임이 함께하지만, 청소년기의 문화와 가치를 가지고 있기 때문이다(조혜영, 김지경, 전상진, 2012). 또한 후기청소년기는 자신의 정체성과 역할에 대해 고민하고 미래를 준비하는 시기이기도 하며, 취업과 결혼 같은 성인의 역할에 대하여 경제적·심리적 독립을 이루지 못한 입장도 함께한다(황미혜, 2021).

연령 측면에서 후기청소년은 10대 후반부터 20대 초반에 해당하는 이들을 의미한다. 성인기에 접어드는 시기로 이때의 경험과 생각은 삶에 큰 영향을 준다(Arnett, 2000). 「청소년기본법 제3조(정의) 1」에서는 청소년을 ‘19세 이상 24세 이하인 사람’으로 규정하고 있다. 또한 ‘다른 법률에서 필요에 따라 청소년에 대한 적용을 다르게 해야 할 경우 따로 정할 수 있다’고 명시하고 있는데,¹⁾ 이를 근거로 후기청소년의 유예를 30대까지 확장해야 한다는 의견도 있다(김지경, 정연순, 2015). 일부 연구자들은 후기청소년을 20대 초중반의 나이로 보고, 맥을 같이하는 ‘대학생’을 후기청소년으로 표현하기도 한다(조혜영, 김지경, 전상진, 2012). 따라서 본 연구에서는 후기청소년기를 청소년에서 성인으로 이행하는 단계로 보고, 후기청소년의 연령을 19-24세로 설정하였다.

성인기에 접어드는 후기청소년들은 10대 청소년 시기에 할 수 없었던 보다 넓은 활동을

1) 출처: 국가법령정보센터. 청소년기본법 (2020.11.20.). <https://www.law.go.kr/법령/청소년기본법에서> 2022년 7월 5일 인출.

할 수 있다. 예컨대 성인을 대상으로 하는 대외활동과 소모임 참여, 대학 언론사 활동, 공모전 참여 등을 할 수 있다. 또한 총선·지방선거권 및 선거권이 18세로 낮아지면서(경향신문, 2021.12.31.) 정치참여 기회 역시 확장되었다. 중요한 것은 후기청소년들이 대개 미디어를 통해 이러한 활동 및 참여를 한다는 점이다. 성인이 되는 후기청소년들은 스마트폰과 PC 같은 미디어 이용에 있어 부모의 관여가 약해지는 시기이다. 하지만 주목할 점은 후기청소년들의 미디어 이용이 청소년기와 연계한다는 것이다. 방송통신위원회(2021)의 「2020 방송매체 이용행태 조사」에 의하면, 필수 미디어로써 스마트폰을 선택한 비율이 10대에서 가장 높으며(96.2%), 20대(91.6%)와 30대(86.2%)가 그 뒤를 잇는다. 또한 한국언론진흥재단(2021)의 「2021 소셜미디어 이용자 조사」에 의하면 연령이 낮을수록 소셜미디어의 영향력을 높게 평가하는 것으로 나타났다. 즉 청소년에서 이어지는 후기청소년들은 미디어를 일상에 이용하고 있으며, 성인으로서도 다양한 활동에 미디어를 활용하고 있음을 알 수 있다.

후기청소년과 미디어의 관계는 많은 연구에서 확인할 수 있다. 가령 문지혜와 이숙정(2015)은 후기청소년의 뉴스 미디어 이용과 정치지식, 정치사회적 관심, 정치사회적 참여 간의 관계를 분석하였다. 특히 다중미디어 이용자로서 후기청소년들이 어떠한 미디어 레퍼토리를 구성하고 있는지 유형을 파악하고, 미디어 레퍼토리 유형별 집단 간 시민성 차이를 검증하였다. 또, 차유리(2018)는 SNS 공간에서 비물질적 도움 행위를 많이 하는 후기청소년기 대학생 집단과 이들이 일상에서 심리적 모습은 어떠한지 연구하여, 후기청소년의 SNS를 통한 친사회 행동 및 디지털 시민성에 관한 의의를 밝혔다. 이처럼 현재 후기청소년, 특히 대학생과 미디어의 관계와 이용 경험 및 인식 등의 연구는 다수 확인할 수 있다. 하지만 이렇게 후기청소년과 미디어가 중요한 관계에 있음에도 후기청소년의 미디어 정책에 관한 연구는 찾아보기 어려운 실정이다.

이러한 배경에 본 연구의 목적은 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 쟁점과 미디어 정책의 국내외 사례를 살펴보고, 후기청소년의 인식과 경험, 그리고 미디어 관련 전문가의 의견을 통해 관련 미디어 정책을 제안하는 데 있다. 이를 위해 우선, 문헌연구를 통해 국내외 후기청소년의 미디어 이용현황과 미디어 리터러시 교육의 쟁점 및 미디어 정책을 논의하고, 관련 정책적 방향을 살펴본다. 그리고 국내외 미디어 정책 사례를 비교·분석하여 국내 후기청소년의 미디어 리터러시를 위한 실질적 정책의 발판을 마련하고자 한다. 가령 미국과 독일은 국가 기구나 주 정부 및 연방 정부의 유기적 협력체계를 구축하여

미디어 교육법과 다양한 정책 기구를 운영하고 있다(한국언론진흥재단, 2017). 그러나 국내에서는 미디어 교육 정책 시행을 전담하는 기구 및 다양한 협력체계를 중앙에서 구축할 기관이 부재하며, 중앙정부 부처인 문화체육관광부, 방송통신위원회, 교육부 등 관계기관이 미디어 관련 정책을 수행하고 있다(관계부처 합동, 2020).

다음으로 후기청소년과의 FGI 및 심층인터뷰를 통해 후기청소년의 미디어 활동과 계기, 미디어 교육에 대한 경험과 의견, 중요한 미디어 리터러시 역량과 이를 증진하기 위한 정책적 의견 등을 살펴본다. 더하여 미디어 관련 전문가와 역시 FGI 및 심층인터뷰를 진행하여 후기청소년의 미디어 이용에 대한 비판적·긍정적 의견, 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량과 이를 개발하기 위한 미디어 정책을 논의하고자 한다. 코로나19 이후 비대면이 일상화가 된 현재, 초·중·고 및 대학교 교육과정에 새로운 디지털 패러다임이 안착했다. 비대면의 언택트(Untact)가 자연스러워졌으며, 나이가 온라인에서 소통하는 '온택트(On tact) 시대'가 열렸다. 본 연구는 이러한 현실 역시 반영하여 기존 미디어 리터러시 정책에 대한 가능성 및 한계, 대학교 및 관련 기관의 역할, 법제도적 방안 등을 밝히고자 한다.

결과적으로 이 연구는 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책을 제안하고자 한다. 후기청소년을 대상으로 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책을 다룬 연구가 미비한 현재 시점에서 본 연구의 수행 의미가 더해지며, 향후 후기청소년 미디어 관련 정책의 기초자료로서 역할을 할 수 있을 것으로 기대한다.

2. 연구흐름 및 연구방법

본 연구의 연구방법은 크게 문헌연구, 전문가 자문, FGI(Focus Group Interview) 및 심층인터뷰로 구성한다.

문헌연구에서는 후기청소년의 개념 및 선행연구 흐름을 살펴보고, 외국의 후기청소년 미디어 이용현황 및 특성과 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점을 분석 및 논의한다. 또한 국내의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특성을 정리한다. 구체적으로 국외 사례로서 미국과 독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례 및 특징을 살펴보고, 국내의 후기청소년 미디어 정책의 사례 및 특징을 분석해 시사점

을 도출한다.

전문가 자문은 연구의 신뢰성과 완성도를 높이기 위해 미디어 전문가 및 관련 교육 전문가 등을 자문위원으로 구성하여 전문가 자문회의와 서면 검토 및 자문을 시행한다.

심층인터뷰는 대학생 후기청소년(19-24세)과 미디어 전문가를 대상으로 한다. 인터뷰 자료를 토대로 후기청소년 미디어 정책 현황과 한계를 살펴보고 후기청소년 미디어 정책 수립 방안에 대해 논의한다.

구분	내용
문헌연구	• 후기청소년의 개념과 이론적 쟁점 분석 및 논의 • 외국의 후기청소년 미디어 이용 실태 분석 • 국내 후기청소년 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점 논의 • 국내외 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징 정리
전문가 자문	• 전문가 자문 실시 - 연구의 방향성 검토 - 심층인터뷰 질의 구성 및 분석 결과 검토 - 후기청소년 미디어 정책 전략 검토 • 전문가 신뢰성 검증 실시
FGI 및 심층인터뷰	• 후기청소년(19-24세) 및 미디어 전문가 FGI/심층인터뷰 실시 • 후기청소년 미디어 이용 경험 및 인식 논의 • 후기청소년 미디어 교육의 현황과 성과 및 한계점 논의 • 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량 논의 • 후기청소년 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책 방안 모색

1) 연구방법에 따른 연구 진행 개요

연구방법에 따른 연구 진행은 연구 사전 준비부터 시작하여 총 4단계의 연구추진계획에 따라 진행한다. 주요활동 및 관련 작업에 대한 자세한 내용은 다음과 같다.

○ 연구 사전준비

구분	내용
주요활동	• 연구팀원 역할 분담, 운영방안 협의 • 일정계획 및 주요 업무 세부 계획
관련 작업	• 프로젝트 상세 추진 일정 수립 및 확정 • 커뮤니케이션 계획 마련(자료 공유 방법, 연구참여자 선정 등)

○ 1단계: 현실진단, 기초자료 수집 및 정리

구분	내용
주요활동	• 문헌 수집 및 정리 - 후기청소년 개념 및 선행연구 흐름 - 외국의 후기청소년 미디어 이용현황 및 특성 - 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점
관련 작업	• 보고서, 논문, 연구 자료, 보도자료 등 조사 후 취합 정리 • 작업 통일을 위한 연구진의 유기적·총체적 커뮤니케이션

○ 2단계: 미디어 정책 사례 분석 및 전문가 자문·신뢰성 검증

구분	내용
주요활동	• 국내외 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징 조사 • 심층인터뷰 질문지 항목 설정을 위한 문헌 탐색 • 전문가 자문 및 신뢰성 검증 실시
관련 작업	• 보고서, 논문, 연구 자료, 보도자료 등 조사 후 취합 정리 • 작업 통일을 위한 연구진의 유기적·총체적 커뮤니케이션 • 전문가 자문을 통한 심층인터뷰 설문지 수정 및 보완

○ 3단계: FGI 및 심층인터뷰 실시 및 분석

구분	내용
주요활동	• 1차: 후기청소년 대상 FGI 및 심층인터뷰: 미디어 이용 경험 및 인식 등 • 2차: 미디어 전문가에 대상 FGI 및 심층인터뷰: 정책 방향 및 한계점 등 • 인터뷰 분석
관련 작업	• FGI 및 심층인터뷰 참여자 섭외 및 인터뷰 협약 • FGI 및 심층인터뷰 진행 일정 및 장소 논의 • 연구진 간 유기적·총체적 커뮤니케이션 진행

○ 4단계: 후기청소년 미디어 정책 방안 구체화 및 전문가 자문·신뢰성 검증

구분	내용
주요활동	• 후기청소년 미디어 정책 방안 도출 - 국내 상황을 고려한 정책 도출, 해외사례를 비교 분석한 정책 방안 제시 • 전문가 자문 및 신뢰성 검증 실시
관련 작업	• 연구자 간 FGI 및 심층인터뷰와 내용분석의 교차검증 • 전문가를 통한 심층 자문 및 신뢰성 검증 실시 • 연구진의 유기적·총체적 커뮤니케이션 진행

○ 심층인터뷰 계획

심층인터뷰는 후기청소년(19-24세) 20인과 미디어 전문가 10인을 대상으로 초점집단 인터뷰(FGI)와 개별 심층인터뷰를 진행한다. 실제 대학생 후기청소년을 통해 미디어에 대한 경험 및 인식을 자세히 살펴보고, 미디어 리터러시 교육 전문가 및 정책 전문가를 포함한 미디어 전문가들의 의견을 토대로 현재 후기청소년 미디어 정책의 한계와 가능성에 대해 논의한다. 이러한 작업은 후기청소년 미디어 정책의 수립 및 제안에 실질적·실용적 의미를 내포할 것으로 기대한다.

주요 요소	내용	비고
조사대상	대학생 후기청소년(19-24세) 20명	
선정방법	임의표집	
조사내용	미디어 이용 동기, 미디어 이용 경험 등	
조사방법	초점집단인터뷰(FGI) 및 개별 심층인터뷰 *상황에 따라 ZOOM을 활용한 비대면 인터뷰 병행	
조사시기	8월 - 9월	

주요 요소	내용	비고
조사대상	미디어 관련 전문가 10명	
선정방법	임의표집	
조사내용	후기청소년 대상 국내 미디어 정책에 대한 현황 및 한계, 미디어 정책 방안 등	
조사방법	초점집단인터뷰(FGI) 및 개별 심층인터뷰 *상황에 따라 ZOOM을 활용한 비대면 인터뷰 진행 병행	
조사시기	8월 - 9월	

3. 연구추진체계

연구주제에 따른 본 연구의 수행체계는 총 4단계로 구성된다.

1단계는 기초자료 수집 및 정리 단계이다. 문헌연구를 통한 현실진단 및 기초분석 단계로, 후기청소년 개념 및 선행연구 경향, 외국의 후기청소년 미디어 이용현황 및 특성, 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점에 대한 기초자료 수집 및 정리를

진행한다. 관련 국내외 조사 보고서, 학술 논문, 연구 자료 및 보도 자료 등을 활용한다.

2단계는 국내외 후기청소년 미디어 정책 사례 조사 및 분석 단계로, 미국, 독일 및 유럽, 한국으로 구분해 후기청소년 미디어 정책 사례를 살펴본다.

3단계는 후기청소년의 미디어 정책에 대한 경험 및 인식을 청취하기 위해 전문가 자문 및 심층인터뷰를 실시한다. 심층인터뷰 질문 항목에 대한 전문가 자문을 실시하고, 1차는 후기청소년을 대상으로, 2차는 미디어 전문가를 대상으로 심층인터뷰를 실행한다.

마지막 4단계는 심층인터뷰 자료를 토대로 후기청소년 미디어 정책 방안을 구체화한다. 연구 결과에 대한 전문가 자문 및 신뢰성 검증을 실시한다. 이러한 과정을 통해 최종 결과보고서를 작성한다.



그림 1-1. 연구추진체계

○ — 제2장 후기청소년의 개념과 미디어 이용현황

- 1. 후기청소년의 개념과 미디어
관련 연구 경향
- 2. 외국의 후기청소년 미디어
이용현황 및 특징
- 3. 국내 후기청소년의 미디어
리터러시 교육적 접근 사례
및 쟁점
- 4. 요약 및 시사점

1. 후기청소년의 개념과 미디어 관련 연구 경향

1) 후기청소년의 개념 및 연령 구분

후기청소년(late adolescents) 개념은 연구재단 등재 학술지나 청소년 연구 분야를 중심으로 볼 때, 1999년대 이후 2021년까지 지속적으로 사용되고 있다. 이 연구들은 학부모와 연관된 후기청소년의 행동 사례에 치중했던 과거에 비해 점차 다양한 청소년 이슈와 연관시켜 접근하고 있다는 점에서 시사점을 준다. 현재까지 미디어커뮤니케이션학계의 관련 연구는 미미한 게 사실이나 디지털 미디어와 관련된 후기청소년 연구 사례들이 제시되고 있다는 점에서 후속 연구들을 기대해 볼 수 있다. 여기서는 선행 연구의 성과를 바탕으로 청소년과 후기청소년의 개념, 연령 구분 기준, 그리고 구분 유형 등을 살펴보고자 한다.

우선, 청소년과 후기청소년의 개념을 살펴보고자 한다. 후기청소년의 개념을 이해하기 위해 청소년에 대한 법제도적 정의를 먼저 검토하면 어떻게 정책 대상으로서 연령별 구분이 이루어지고 있는지 파악할 수 있다. 즉 정책 영역에서 볼 때, 후기청소년은 정책 목적에 따라 청소년과 청년에 모두 포함되고 있다. 예컨대, 정책 대상으로서 청소년은 「청소년 기본법」 제3조(정의)에서 '9세 이상 24세 미만인 사람'으로 정의되고²⁾, 「청소년 보호법」 제2조(정의)에서는 '만 19세 미만인 사람'으로 구분된다.³⁾ 한편, 「청년기본법」 제3조(정의)에서 '청년'은 '19세 이상 34세 이하인 사람'으로 명시되고⁴⁾, 「청년고용촉진 특별법

2) 출처: 국가법령정보센터. 청소년기본법 (2020.11.20.). <https://www.law.go.kr/법령/청소년기본법에서> 2022년 7월 5일 인출.

3) 출처: 국가법령정보센터. 청소년 보호법 (2022.1.1.). <https://www.law.go.kr/법령/청소년보호법에서> 2022년 7월 5일 인출.

4) 출처: 국가법령정보센터. 청년기본법 (2022.2.8.). <https://www.law.go.kr/법령/청년기본법에서> 2022년 7월 5일 인출.

시행령」 제2조(청년의 나이)에서는 ‘15세 이상 29세 이하인 사람’으로 정의된다.⁵⁾ 이를 정리하면 아래 <그림 II-1>과 같다.

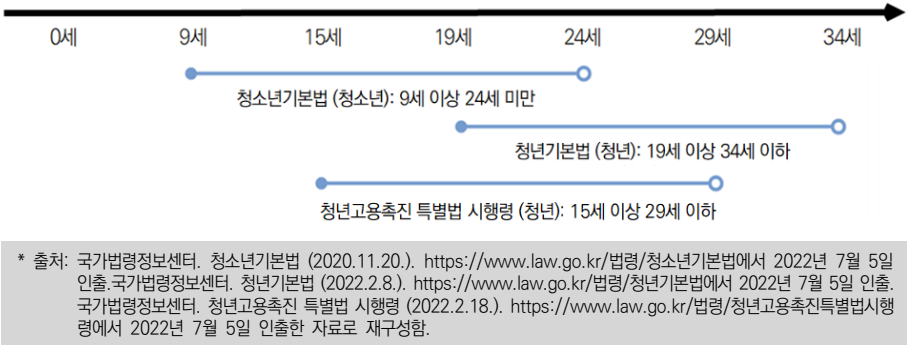


그림 II-1. 법적 정의에 따른 청소년 및 청년의 연령 범위 비교

이처럼 청소년은 각각의 법적 정의에 따라 서로 상이한 연령 범위를 나타내고 있다. 그러면, 후기청소년은 어떻게 연령 구분이 이루어지고 있는가? 공통적으로 제기되는 후기 청소년기의 생애주기 발달에 따른 연령은 19세 이상 24세 이하로 볼 수 있다. 그 근거를 살펴보면, 우선 청소년학 분야에서는 인간발달의 특성에 따라 청소년기를 크게 초기, 중기, 후기로 구분하여 연령별 기준을 제시하고 있다. 초기청소년기(9-14세), 중기청소년기(15-18세), 후기청소년기(19-24세)가 그것이다(오치선, 김진화, 1999; 최훈, 진영재, 2010; 조혜영, 김지경, 전상진, 2012). 즉, 후기청소년기는 10대 후반에서 20대 초중반까지의 시기로, 청년의 청소년화 경향으로 인해 결과적으로 청소년기의 세분화가 나타났다고 볼 수 있다.

이와 유사한 입장에서 장근영, 김기현, 이민정(2020)은 후기청소년의 시작점을 19세로 보는 시각에는 이론의 여지가 없지만, 상한 연령을 어떻게 설정하느냐에 따라 정책에 대한 논의가 달라질 수 있다고 지적한다. 이들은 2018년 기준 연령집단별 우리나라와 OECD 취학률을 비교했을 때, 20-24세 집단의 절반 가까이가 학생이라는 점과 20-24세와 25-29세의 경제활동참여율 및 고용률, 혼인율의 차이가 크다고 지적하고 있다. 따라서

5) 출처: 국가법령정보센터. 청년고용촉진 특별법 시행령 (2022.2.18.). <https://www.law.go.kr/법령/청년고용촉진특별법시행령에서> 2022년 7월 5일 인출.

이 연구자들도 19세에서 24세까지를 후기청소년기로 정의하고 있다.

요컨대, 후기청소년은 <청소년 기본법> 상에 명시된 연령대의 상한선(24세)과 청소년학에서 제기된 연령대 구분 기준을 정리하면 19~24세 연령대의 청소년으로 규정할 수 있다. 이러한 후기청소년의 개념 정의에 중요한 기준으로 작용하고 있는 연령대 구분은 외국 사례와 비교할 때 공통점을 발견할 수 있다.

그러면, 외국의 후기청소년에 대한 연령 구분 기준은 어떠한가? 여러 선진국을 중심으로 볼 때, 후기청소년 연령은 국가별로 다양하게 제기되고 있다. 현재까지 후기청소년기에 대한 공통된 합의는 중등교육이 종료되는 10대 후반에서 시작하여 20대 중반까지의 기간에 초점을 두고 있다(임희진, 박윤주, 황여정, 2021). 특히 파편화된 연령의 기준보다 아동-청소년-성인으로 이어지는 성장의 연속성이라는 측면에서 후기청소년기를 파악해야 한다는 입장이 제기되었다. 연령 기준 보다 실질적인 생애의 발달 내용의 측면에서 구분하는 것이 타당하다는 관점이 그것이다. 예컨대, Lancet 위원회의 입장을 보면 그 근거를 알 수 있다. 즉 최근 변화하는 환경을 고려할 때, 청소년기는 아동기와 미래 성인기의 건강을 밀접하게 연결하는 중간단계이기 때문에 20~24세 연령을 성인이 아닌 청소년에 포함시켜 정책 대상을 보다 명확히 설정해야 한다는 것이다(Sawyer, Azzopardi, Wickremarathne & Patton, 2018).

이러한 논의를 바탕으로 국제기구의 연령 구분 기준을 정리하면 다음 <표 II-1>과 같다.

표 II-1. 국제기구의 후기청소년 연령 구분 기준

국제기구	연령 구분 기준
세계보건기구 (WHO)	• 청소년 인구 (young people): 10~24세 • 청소년 (adolescent): 10~19세 • 후기청소년 (youth): 15~24세
UN 인구기금 (UNFPA)	• 후기청소년 15~24세
국제아동기금 (UNICEF)	• 청소년 (youth): 16~24세 • 후기청소년 (young adulthood): 19~24세
UN	• 청소년 인구 (young people): 10~24세 • 청소년 (adolescents): 10~19세 • 후기청소년 (youth): 15~24세 • 초기 성인 (young adults): 20~24세

국제기구	연령 구분 기준
OECD	- 차별의 이유로 연령별 제한 대신 아동-청소년-성인의 연속적 성장 관점 강조 - 청소년기: 15~24세
EU	청소년보고서 (Youth Report)의 청소년기: 15~29세

* 출처: 조혜영 외, 2012; Asia-Pacific Interagency Group on Youth, 2011; European Commission, 2009 등의 자료를 바탕으로 도식화함.

이 <표 II-1>에서 알 수 있듯이 각각의 국제기구는 후기청소년의 연령 구분 기준을 일정하게 제시하고 있다. 예컨대, 15~24세(WHO, UNFPA, UN, OECD), 19~24세(UNICEF), 15~29세(EU) 등의 서로 다른 연령별 기준점을 나타내고 있다. 그럼에도 불구하고 후기청소년에 대한 상한 연령 기준은 EU를 제외하고 대부분 24세에 맞추는 경향을 보여준다. 특히 OECD의 경우, 다른 국제기구의 후기청소년기 구분에 대해 단절적 생애주기가 아니라 아동-청소년-성인의 연속적 성장의 관점에서 접근할 것으로 강조한다. 그 이유는 연령별 제한은 사회적 차별의 근거가 될 수 있다는 점에서 연속적 접근이 필요하기 때문이다.

이러한 국제기구의 후기청소년 연령 구분 기준과 연계해 국가별 후기청소년의 시각도 살펴볼 수 있다. 국가별 후기청소년에 대한 연령별 구분 기준을 정리하면 다음 <표 II-2>와 같다.

표 II-2. 국가별 후기청소년 연령 구분 기준

국가	기관, 정책/법제도	연령 구분 기준
미국 (통일된 기준 없음)	미국소아의학회 (American Academy of Pediatrics)	- 초기청소년: 11~14세 - 중기청소년: 15~17세 - 후기청소년: 18~21세
	미네소타대학교 Konopka 연구소	후기청소년: 18~24세
	미 연방정부 청소년 마스터플랜 'Pathways for Youth'	- 초기청소년: 14세 이하 - 중기청소년: 15~17세 - 후기청소년/초기 성인: 18~24세
호주	국가 청소년계획의 초안 (the National Youth Policy Framework)	- 전·중기청소년: 15~17세 - 후기청소년: 18~24세
영국	청소년 건강 및 웰빙 보고서	- UN 관점 수용 - 청소년 (adolescents): 10~19세

국가	기관, 정책/법제도	연령 구분 기준
		초기 성인 (early adult): 20~24세 : 성인이 아닌 청소년으로 확대 검토 제안
한국	청소년학계	후기청소년: 19~24세

* 출처: 임희진, 황여정, 유성렬 (2021)의 자료를 바탕으로 도식화함.

이 <표 II-2>에서 알 수 있듯이, 최근 청소년 환경의 변화에 따라 주요 국가들에서는 20~24세 연령을 청소년에 포함시키는 경향을 나타내고 있다. 후기청소년의 연령 구분 기준을 중심으로 그 특징을 정리하면 다음과 같다. 우선, 후기청소년은 대부분 18~24세 내에서 그 범위를 설정하고 있다는 점이다. 여기에는 미국의 미국소아과학회(American Academy of Pediatrics)(18~21세), 미네소타대학교 Konopka 연구소(18~24세), 미 연방정부 청소년 마스터플랜 'Pathways for Youth'(18~24세) 등의 사례가 포함된다. 또한 호주의 국가 청소년계획의 초안(the National Youth Policy Framework)(18~24세)에서도 이와 동일한 연령대를 규정하고 있다. 다만, 영국의 청소년 건강 및 웰빙 보고서의 경우 20~24세의 초기 성인(early adult)을 청소년으로 확대 검토할 것을 제안한 상황이다(임희진, 황여정, 유성렬, 2021 재인용).

우리나라의 경우, 외국의 사례와 유사하게 24세를 상한선으로 두고 있지만, 19세 이상의 연령대를 전제하고 있다는 점에서 차이점을 나타내고 있다. 그러면, 우리나라의 경우, 후기청소년의 인구 현황은 어떠한가? 행정안전부의 주민등록 인구통계: 연령별 인구 현황 사이트⁶⁾에서 추출하여 2021년도 후기청소년(29~24세) 인구 현황을 도식화하면 다음과 같다(<표 II-3> 참조).

6) 출처: 행정안전부. 주민등록 인구통계: 연령별 인구 현황. <https://jumin.mois.go.kr/>에서 2022년 5월 21일 인출.

표 II-3. 2021년도 후기청소년(19~24세) 인구 현황

성별	남자	여자	계
9~24세	4,306,946	4,013,741	8,320,687
19~24세	1,881,278	1,733,500	3,614,778
19세	257,103	236,353	493,456
20세	289,873	268,075	557,948
21세	332,665	304,890	637,555
22세	322,037	296,180	618,217
23세	333,101	304,992	638,093
24세	346,499	323,010	669,509

* 출처: 행정안전부. 주민등록 인구통계: 연령별 인구 현황. <https://jumin.mois.go.kr/>에서 2022년 5월 21일 인출.

이 <표 II-3>에서 알 수 있듯이, 2021년 1월부터 12월까지 지난 1년 동안의 우리나라 후기청소년 인구는 9~24세 청소년 인구 중 약 43%를 차지하고 있다. 이는 2020년 기준 후기청소년이 9~24세 청소년 인구 중 차지하는 비율이 46%였던 것(임희진, 황여정, 유성렬, 2021)에 비해 감소한 수치를 나타낸다. 여기서 알 수 있는바, 국내 후기청소년 중에서도 남자(1,881,278명)가 여자(1,733,500명)보다 더 많은 인구를 점하고 있다. 또한 연령별로는 24세의 후기청소년(669,509명) 비중이 가장 높은 수치를 나타낸 반면, 19세의 비중은 가장 낮은 인구 수준에 머물러 있음을 알 수 있다.

2) 후기청소년 연구의 쟁점 및 연구 경향

그러면, 후기청소년 연구의 쟁점은 무엇이고 그 연구 경향은 어떻게 나타나는가? 여기서는 후기청소년의 구분 유형, 연구의 쟁점, 그리고 연구경향 등을 살펴보고자 한다.

우선, 후기청소년의 구분 유형은 연구자들의 이론적 논의와 접근 방식에 따라 서로 상이한 특징들을 보이고 있다. 이것을 도식화하면 다음 <표 II-4>와 같다.

표 II-4. 후기청소년의 유형 구분 현황

연구자	구분 기준	유형
임희진, 황여정, 유성렬 (2021)	학업수행, 취업, 군복무 여부	대학(원)생, 취업자, 취업준비자, 군장병, 니트(NEET)
서미, 양대희, 김혜영 (2017)	집단 내의 이질성	니트족, 취업준비생 및 취업자, 대학재학생, 군장병
김지경, 정연순 (2015)	이질성이 높은 다분화 집단	대학재학생, 미취업자, 취업자

이 <표 II-4>에서 볼 수 있듯이, 연구자들은 후기청소년을 서로 다른 기준으로 구분하고, 그 결과에 따라 상이한 유형들을 제시하고 있다. 우선, 임희진, 황여정, 유성렬(2021)은 학업수행, 취업, 군복무 여부를 기준으로 후기청소년의 유형을 크게 다섯 가지로 구분하고 있다. 학업수행, 취업, 군복무 여부에 따라 대학(원)생, 취업자, 취업준비자, 군장병, 니트(NEET) 등 5개 유형이 여기에 해당한다. 이 중에서 니트 청소년은 대상자 발굴 자체가 정책상의 과제이기 때문에 분석대상에 포함시키지 않고 해외사례 중심으로 시사점을 도출하고 있다. 또한 취준생인 취업준비자의 경우에도 일본 외에 해외 사례에서 찾기 어려운 유형이라는 점에서 제한적으로 접근된다. 이 연구에서 주목할 것은, 서미 외(2017)의 연구 사례처럼 군장병 청소년을 연구대상에 포함시키고 있다는 점이다. 전다운 외(2014)에 의하면, 군장병은 우리나라의 취업준비자를 성인기 이행의 지연으로 탄생한 세대 내 새로운 계급으로 규정할 수 있다(임희진 외, 2021 재인용). 임희진, 황여정, 유성렬(2021: 20)이 강조하듯이, 우리나라 헌법 제39조 국방의 의무, 병역법 제2조에 남성의 병역의무를 명시하고 있다. 실제로 국방부 인사관리기획과 내부자료(2021.6.)에 따르면, 남자 후기청소년의 상당수가 군복무 중이다(임희진 외, 2021 재인용). 예컨대, 19~24세 육군, 해군, 공군, 해병대에서 군복무 중인 청소년은 292,895명으로서 19~24세 남자 주민등록 인구의 14.6%에 달하는 상황이다. 이러한 양적 측면을 고려할 때 군장병 청소년이 특수환경에서 정신건강 문제나 건강행태 문제를 해결할 수 있도록 정책적 지원이 필요하다는 점에서 후기청소년의 5개 유형에 포함시키고 있다.

그 밖에도 서미 외(2017)의 경우, 집단 내의 이질성을 기준으로 니트족, 취업준비생 및 취업자, 대학재학생, 군장병 등 4개 유형으로 구분하고 있다면, 김지경, 정연순(2015)은 이질성이 높은 다분화 집단을 근거로 대학재학생, 미취업자, 취업자 등 3개 유형의 후기청소년에 대한 입장을 제시하였다. 여기서 주목할 것은, 이 연구자들은 후기청소년의

공통된 유형으로서 대학생을 고려하고 있다는 점이다. 본 연구에서도 후기청소년의 핵심 유형에 대학생을 포함시켜 심층적 의견과 경험들을 자료 수집하고자 한다. 대학생에 주목하는 이유는 두 가지 복합적인 상황에 기인한다. 즉 가정 내에서 볼 때, 부모나 보호자들과 상대적으로 더 독립된 이행기에 있으면서 동시에 청소년 문화의 특수성을 대학 동아리나 학교 외부 활동 등을 통해 두드러지게 표출하고 있기 때문이다.

그러면, 후기청소년 관련 연구는 어떠한 경향을 띠고 있는가? 이것은 세 가지 특징을 통해 살펴볼 수 있다. 연구보고서와 연구재단 등재지를 분석대상으로 한 결과 몇 가지 의미있는 경향들이 발견되었다.

우선, 후기청소년 관련 연구 대상들을 선정한 방법을 제기하면 다음과 같다. 분석대상은 1999년부터 2021년까지의 연구재단 등재지와 연구보고서를 중심으로 설정하였다. 자료 수집방법은 총 세 단계로 진행하였는데, 1차로 DBpia 검색도구에 ‘후기청소년’을 키워드로 투입한 결과 총 338건이 추출되었다. 이 자료들을 대상으로 한 2차 작업은 연구보고서와 KCI 등재지를 중심으로 ‘후기청소년’이 제목에 표기된 자료들을 탐색하였다. 3차로 본 연구와 직접적인 연관성이 미미한 자료들을 제외한 결과 총 50건이 추출되었다(〈표 II-5〉 참조).

표 II-5. 후기청소년 연구 사례 (1999-2021)

차례	연구자	게재연도	연구주제	게재지
1	임희진, 황여정, 유성렬	2021	청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기청소년	한국청소년정책연구원 연구보고서 [연구보고 21-R16]
2	임희진, 박윤주, 황여정	2021	청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기청소년 - 해외사례 분석	한국청소년정책연구원 연구보고서 [연구보고 21-R16-1]
3	임희진, 황여정	2021	청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기청소년 - 기초분석보고서	한국청소년정책연구원 연구보고서 [연구보고 21-R16-2]
4	이현진, 강영배	2021	후기청소년의 심리적 독립이 진로준비행동에 미치는 영향: 진로적응성의 매개효과	청소년문화포럼 통권 제67호
5	이하나, 안순태	2021	후기청소년이 느끼는 짜증스러운 기분의 구성 차원 탐색	정신건강과 사회복지 49(1)

차례	연구자	게재연도	연구주제	게재지
6	전영하, 박완주	2021	후기청소년의 충동성과 관계애착이 다차원적 공격성에 미치는 영향	과학수사학회지 15(1)
7	이지민, 강영배	2020	후기청소년의 사회적 불안과 진로적응성의 관계: 심리적 독립과 자기개념명확성의 매개효과	청소년문화포럼
8	홍송이, 임성택	2020	후기청소년의 대학생으로의 전환 효능감 측정도구 개발 및 타당화 연구	미래청소년학회지 17(3)
9	오소원, 한유진, 정선희, 김민지	2020	집단미술치료 프로그램이 후기청소년의 사회불안 완화에 미치는 효과	한국아동심리치료 학회 15(2)
10	엄순옥, 김혜진	2020	비진학 청소년이 지각하는 부모요인 및 개인요인이 삶의 만족도에 미치는 영향 -후기청소년을 중심으로-	학습자중심교과 교육연구 20(18)
11	이민영, 조수현, 이상민	2019	학업소진, 학업반감, 학업불안에 관한 다변량 잠재성장모형 분석: 대입 시험을 경험한 후기청소년들을 대상으로	상담 및 심리치료 31(4)
12	박소영, 정혜원	2019	후기청소년의 취업선호도 변화 및 영향요인 탐색: 잠재전이분석과 의사결정나무분석 적용	한국청소년연구 30(2)
13	김서현	2019	발달의 터전으로서 학교환경의 장소성의 의미 - 저소득층 후기청소년들의 초·중·고교 시기 경험을 중심으로	청소년시설환경 17(2)
14	정하은	2019	저소득층 후기청소년 진로설계 경험	인문사회 21
15	최인희	2019	성장혼합모형을 적용한 진로성숙도 변화에 대한 종단적 연구: 후기청소년기부터 초기 성인기까지	교육평가연구 32(1)
16	오윤선, 최아람	2019	가독 후기청소년이 지각한 부모양육방식이 자아인식에 미치는 영향: 사회성 발달과 삶의 만족도 매개효과	복음과 상담 27(1)
17	차유리	2018	후기청소년기 대학생 집단의 SNS 도움 행위 특성 탐색 : 비물질적 도움 행위에 대한 항상성 관점의 동기 접근을 바탕으로	한국방송학보 32(4)
18	김용희	2018	후기청소년기 학교적응과 삶의 만족도의 종단적 관계 : 자기회귀교차지연 모형을 이용하여	한국아동복지학 61
19	길은영	2018	가소 유예 후기 비행청소년을 위한집단미술치료 사례 연구	청소년복지연구 20(4)
20	현순안, 김세광	2018	소셜러닝과 액션러닝을 활용한 청소년 기업가정신 교육의 교육적 함의- 대학에 재학 중인 후기청소년을 대상으로 -	청소년시설환경 16(2)
21	전하람	2018	고졸 후 후기청소년의 진학 및 취업 유예가 삶의 만족도에 미치는 영향: 이질적 처치효과 분석기법의 활용	교육사회학연구 28(3)
22	박경은	2018	후기청소년기 및 성인초기 우울증으로약물치료와 심리상담을 경험한 여성의심리적 경험에 대한 질적 연구	상담학연구 19(6)

차례	연구자	게재연도	연구주제	게재지
23	김상우, 이진, 이병희	2018	스마트폰 사용정도에 따라 후기청소년들의척추건강에 미치는 영향: 인지강도의 조절효과 중심으로	재활복지 22(2)
24	전성연, 차수정	2018	청소년 후기 여학생의 체형 유형화 분석	복식문화연구 26(1)
25	오세비, 박성철	2018	후기여자청소년의 가족가치관이 결혼의향에 미치 영향	가족과 가족치료 26(2)
26	방희명	2017	후기청소년의 다문화다양성 수용에 영향을 미치는 요인: 문화적 지식의 매개효과를 중심으로	인문사회 21
27	이춘양, 박미숙	2017	후기청소년기 중국계 중도입국청소년 체류경험에 관한 연구	다문화와 평화 11(3)
28	박영신	2016	후기청소년들의 부모-자녀갈등의 특징과 부모양육행동의 관계	한국심리학회지: 학교 13(2)
29	구혜영, 심진숙	2016	후기청소년의 분노조절 능력 영향요인 연구 : 춘천지역을 중심으로	청소년문화포럼 45
30	문수정, 백지숙	2016	청소년기 부모애착, 또래애착이 자아탄력성과 우울에 미치는영향 - 초기, 중기, 후기청소년 비교연구	청소년시설환경 14(3)
31	이송이, 심태은	2016	자기관리역량이 진로적응능력에 미치는 영향- 후기청소년의 비교과활동을 중심으로 -	한국가족복지학 21(1)
32	김지경, 정연순	2015	20대 청년, 후기청소년정책 중장기 발전전략 연구 : 4년제 일반대학 재학 및 졸업자를 중심으로	한국청소년정책 연구원 연구보고서
33	문지혜, 이숙정	2015	뉴스 미디어 레퍼토리에 따른 후기청소년의 정치적 시민성 차이에 관한 연구	한국청소년연구 26(1)
34	하문선, 김지현, 김복환	2014	후기청소년 직업포부의 종단적 변화와 영향 요인	상담학연구 15(4)
35	김상미, 남진열	2014	후기청소년의 생활양식과 인권인식 관계에서 자아존중감의 매개효과	청소년복지연구 16(4)
36	강영배	2013	사회적 약자로서의 청소년관 후기청소년기에 관한 단상(斷想)	청소년문화포럼 35
37	노법래	2013	후기청소년의 진로발달 궤적에 관한 종단연구 : 경제적 불안정과 여가의 영향을 중심으로	한국청소년연구 24(3)
38	조혜영	2013	대학재학 후기청소년 세대의 사회적 위치 및 정체성 인식에 관한 연구	청소년복지연구 15(2)
39	조혜영, 김지경, 전상진	2012	후기청소년 세대 생활·의식 실태조사 및 정책과제 연구 I : 대학 재학 후기청소년들을 중심으로	한국청소년정책 연구원 연구보고서
40	강영배	2011	일본의 후기청소년기 지원정책에 관한 고찰	청소년시설환경 9(4)
41	박현수, 정혜원	2010	초기 비행청소년과 후기 비행청소년의 비행경로 비교 : 비행친구, 부모애착, 자기통제를 중심으로	한국청소년연구 21(2)

차례	연구자	게재연도	연구주제	게재지
42	오찬호	2010	후기청소년 세대들이 '민주주의 이슈'를 이해하는 방식에 대한 연구 : 서울·경기 지역 대학생들에 대한 종단적 분석을 중심으로	기억과 전망 22
43	정미나, 임영식, 박가열	2009	후기청소년의 이직의도에 영향을 미치는 변인에 관한 구조방정식모형	미래청소년학회지
44	조명실, 최경숙	2007	후기청소년의 자아정체감, 사회적 지지, 진로결정 자기효능감, 진로성숙 및 진로준비행동의 관계모형 검증	상담학연구 8(3)
45	전상진, 정주훈	2006	한국 후기청소년 세대의 발달경로와 성장유형 : 서울지역 대학생들 중심으로	한국사회학 40(6)
46	이희영, 최태진	2005	부모의 양육행동과 후기청소년의 심리적 분리와의 관계	한국청소년연구 16(2)
47	이영미, 민하영, 이윤주	2005	부모간 갈등과 부모자녀간 의사소통에 따른 후기청소년의 심리·사회적 적응	가정과삶의질연구 23(5)
48	백지숙	1999	후기청소년의 개체화와 자아정체감과의 관계	아동학회지 20(2)
49	오차선, 김진화	1999	후기청소년의 직업 및 진로의식에 관한 연구	농업교육과 인적자원개발 31(2)
50	이은영, 탁영란	1999	후기청소년의 부모-자녀 관계, 사회적 지지 및 대처	Child Health Nursing Research 5(3)

이 연구들은 몇 가지 의미있는 특징들을 다음과 같이 나타냈다. 우선, 시기별 변화추이를 고려할 때, 후기청소년에 대한 연구가 초기에는 부모와 연관된 이슈를 다루었지만, 점차 독립된 위치에서 나타나는 행동 사례들에 초점을 맞추고 있다는 점이다. 두 번째로, 초기에는 후기청소년의 문제행동에 초점을 두었다면, 점차 긍정적인 사회적, 심리적 행동에 시각으로 변화하고 있다는 점이다. 마지막으로, 후기청소년의 시각을 청소년 이행의 특징에 초점을 두는 한편, 포래문화의 특수한 상황들에 집중한 연구 경향들이 나타나고 있다는 점이다.

2. 외국의 후기청소년 미디어 이용현황 및 특징

본 연구에서 설정한 후기청소년의 연령 범주는 19세부터 24세로, 이들은 흔히 ‘Z세대’로 불린다. Z세대는 스마트폰, 태블릿 PC, 웨어러블 기기 등 다양한 모바일 기기를 활용할 수 있고 새로운 플랫폼에 대한 빠른 적응력으로 그들만의 미디어 이용문화를 형성한다(강민정, 정은주, 조해운, 2020). 이들은 전통 미디어인 TV나 신문보다 소셜미디어 플랫폼이나 온라인 동영상 플랫폼 등 디지털 미디어를 적극적으로 이용한다. 본 절에서는 외국의 후기청소년들이 어떻게 소셜미디어, 라이브 스트리밍 등을 이용하고 있는지 살펴보고 이들의 미디어 이용문화를 분석하고자 한다.

1) 소셜미디어 이용현황 및 특징

세계 전체 인구의 53% 이상이 소셜미디어를 이용하고 있고 전 세계의 소셜미디어 신규 가입자는 매일 130만 명 이상에 달한다(We Are Social & Hootsuite, 2021). 「디지털 2021 글로벌 개요 보고서(Digital 2021 Global Overview Reports)」(We Are Social & Hootsuite, 2021)에 따르면, 소셜미디어 이용률과 일일 이용 시간은 세계적으로 점점 증가하는 중이다. 특히 후기청소년에 속하는 19-24세의 경우, 25-34세보다는 이용률이 낮지만, 다른 연령대보다는 적극적으로 소셜미디어를 이용하고 있음을 알 수 있다. 또한 성별에 따라서는 25-34세 남성(18.8%), 18-24세 남성(14.4%), 25-34세 여성(13.4%), 18-24세 여성(10.8%) 순으로 나타났는데, 18-24세와 25-34세 모두 여성보다는 남성이 소셜미디어를 더 많이 이용하고 있었다. 소셜미디어 일일 이용 시간은 연령대가 낮을수록 길게 나타났으며, 16-24세 여성이 하루 약 3시간 14분으로 가장 오래 이용하는 것으로 나타났다. 이를 정리하면 다음 <표 II-6>과 <표 II-7>과 같다.

표 II-6. 전 세계 연령대별 소셜미디어 이용률(%)

	13-17세	18-24세	25-34세	35-44세	45-54세	55-64세	65세 이상
여성	3.1	10.8	13.4	7.2	4.7	3.0	2.2
남성	3.6	14.4	18.8	9.0	5.1	2.7	2.1

* 출처: We Are Social & Hootsuite (2021). <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-uk/>에서 2022년 7월 5일 인출.

표 II-7. 전 세계 연령대별 소셜미디어 일일 이용 시간(시:분)

	16-24세	25-34세	35-44세	45-54세	55-64세
여성	03:14	02:45	02:20	02:01	01:35
남성	02:29	02:29	02:14	01:47	01:21

* 출처: We Are Social & Hootsuite (2021). <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-uk/>에서 2022년 7월 5일 인출.

그렇다면 외국의 후기청소년들이 주로 이용하는 소셜미디어는 무엇이고, 어떠한 목적으로 소셜미디어를 이용하고 있을까? 이를 위해 미국, 캐나다, 독일 등 국가별 연구 자료를 바탕으로 후기청소년들이 어떠한 소셜미디어를 주로 이용하는지를 살펴보고, 이를 토대로 소셜미디어 이용목적과 특성을 분석하였다.

먼저 북미 지역인 미국과 캐나다의 경우를 살펴보면, 다른 연령대에 비해 후기청소년이 속하는 연령대는 주로 이용하는 소셜미디어 플랫폼 종류가 다양하고 그에 따른 이용률 또한 높게 나타났다. 미국의 여론조사기관인 퓨리서치센터의 「2021년 소셜미디어 이용(Social Media Use in 2021)」(Pew Research Center, 2021.4.7.) 연구에 따르면, 소셜미디어를 이용하고 있다고 응답한 비율은 18-29세(84%), 30-49세(81%), 50-64세(73%), 65세 이상(45%) 순으로 나타났다. 상대적으로 젊은 세대에 속하는 18-29세와 30-49세는 대다수가 소셜미디어를 이용했으나 65세 이상에서는 절반 이하만이 소셜미디어를 이용한다고 응답했다.

18-29세의 경우, 소셜미디어 이용 빈도도 높게 나타났는데, 인스타그램 이용자 중 53%, 스냅챗 이용자 중 71%가 하루에도 여러 번 소셜미디어를 방문한다고 응답했다. 이들은 유튜브(95%)를 가장 많이 이용하고 있고 인스타그램(71%), 페이스북(70%), 스냅챗(65%), 틱톡(48%), 트위터(42%) 순으로 이용하고 있었다. 30-49세와 50-64세도 유튜브나 페이스북을 이용한다고 응답한 비율이 높았지만, 다른 연령대와 비교해 인스타그램, 스냅챗, 틱톡, 트위터의 이용률은 18-29세가 월등히 높게 나타났다. 이를 정리하면 다음 <표 II-8>과 같다.

표 II-8. 미국의 연령대별 소셜미디어 이용률

구분	이용률(%)					
	유튜브	페이스북	인스타그램	스냅챗	틱톡	트위터
18-29세	95	70	71	65	48	42
30-49세	91	77	48	24	22	27
50-64세	83	73	29	12	14	18
65세 이상	49	50	13	2	4	7

* 출처: Pew Research Center (2021.4.7.). <https://www.pewresearch.org/internet/2021/04/07/social-media-use-in-2021/>에서 2022년 7월 5일 인출한 자료로 재구성함.
 * 소셜미디어 플랫폼은 18-29세의 이용률이 높은 순으로 배열함.

또한 앞선 연구(Pew Research Center, 2021.4.7.)에서는 중고등학생(HS or less), 대학생(Some college), 대학 졸업생(College+)을 구분해서 제시하고 있는데, 이를 통해 미국의 10대와 20대의 소셜미디어 이용 양상을 집중해서 살펴볼 수 있다. 조사 결과에 따르면, 중고등학생, 대학생, 대학 졸업생 모두 유튜브, 페이스북, 인스타그램을 주로 이용했으며, 중고등학생보다는 대학생이, 대학생보다는 대학 졸업생이 다양한 종류의 소셜미디어 플랫폼을 이용하고 있었다.

후기청소년에 해당하는 대학생과 대학 졸업생을 살펴보면, 대학생이 이용하는 소셜미디어는 유튜브(86%), 페이스북(71%), 인스타그램(44%), 핀터레스트(36%), 스냅챗(32%), 링크드인(28%), 트위터(26%), 틱톡(24%), 레딧(20%), 왓츠앱(16%), 넥스트도어(12%) 순으로 나타났다. 특징적인 것은 다른 집단에 비해 스냅챗과 틱톡의 이용률이 높게 나타났다는 점이다. 또한 대학 졸업생의 경우, 대학생보다 왓츠앱을 제외한 모든 소셜미디어 이용률이 높게 나타났고 그중에서도 링크드인(51%), 왓츠앱(33%), 넥스트도어(24%)의 이용률은 대학생 집단과 차이가 크게 나타났다. 링크드인은 구인이나 구직을 위한 취업 플랫폼이며, 넥스트도어는 지역 내 중고품 거래, 부동산 거래 등 정보 플랫폼으로, 이러한 소셜미디어를 많이 이용하는 모습에서 사회로의 진출을 앞둔 후기청소년기의 과도기적 특성을 발견할 수 있다. 이를 정리하면 다음 <표 II-9>와 같다.

표 II-9. 미국의 학령별 소셜미디어 이용률

		중고등학생	대학생	대학 졸업생
이용률 (%)	유튜브	70	86	89
	페이스북	64	71	73
	인스타그램	30	44	49
	핀터레스트	22	36	37
	링크드인	10	28	51
	스냅챗	21	32	23
	트위터	14	26	33
	왓츠앱	20	16	33
	틱톡	21	24	19
	레딧	9	20	26
	넥스트도어	4	12	24

* 출처: Pew Research Center (2021.4.7.). <https://www.pewresearch.org/internet/2021/04/07/social-media-use-in-2021/>에서 2022년 7월 5일 인출한 자료로 재구성함.

이뿐만 아니라 포래문화가 남아 있는 후기청소년들에게는 인플루언서(1,000명 이상의 팔로워와 구독자가 있는 소셜미디어 이용자)의 영향도 상당한데, 닐슨(Nielsen) 조사에 따르면, 인스타그램, 틱톡, 유튜브에서 활동하는 인플루언서는 대부분 18-24세, 25-34세였다(Marketing charts, 2022.6.27.). 그중에서도 18-24세의 인플루언서는 틱톡(79.3%), 유튜브(44.5%), 인스타그램(31.9%)을 주로 이용했다.

미국의 후기청소년들과 마찬가지로 캐나다의 후기청소년들도 소셜미디어 이용에 대해 비슷한 결과가 나타났다. 라이어슨 대학교 소셜미디어 연구소(Ryerson University Social Media Lab)의 「2020 캐나다 소셜미디어 현황(The State of Social Media in Canada 2020)」(Gruzd & Mai, 2020)에 의하면, 소셜미디어를 가장 많이 이용하는 연령대는 18-24세로, 페이스북과 링크드인을 제외한 모든 소셜미디어에서 다른 연령대보다 이용률이 높게 나타났다. 이들이 많이 이용하는 소셜미디어 상위 5개는 유튜브(90%), 인스타그램(89%), 페이스북(84%), 메시징앱(83%), 스냅챗(78%) 순이었다(〈표 II-10〉 참조). 또한 캐나다 서던 앨버타 공과대학교(SALT) 학생들과 로얄 로드 대학교(RRU) 학생들을 대상으로 한 조사에서도 소셜미디어 이용률 순위에는 차이가 있었지만, 소셜미디어

이용 양상은 비슷했다(Nagel, Remillard, Aucoin, & Takenishi, 2018).

표 II-10. 캐나다의 연령대별 소셜미디어 이용률

		18-24세	25-34세	35-44세	45-55세	55세 이상
이용률 (%)	유튜브	90	81	76	66	43
	인스타그램	89	76	59	45	28
	페이스북	84	93	88	84	76
	메시징앱	83	83	66	67	51
	스냅챗	78	49	28	16	6
	트위터	65	54	49	43	27
	틱톡	55	24	17	6	3
	핀터레스트	54	50	44	36	30
	레딧	41	30	18	9	3
	링크드인	35	53	49	47	40
	텀블러	27	17	10	5	3

* 출처: Gruzd & Mai (2020). https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3651206에서 2022년 7월 5일
인출한 자료로 재구성함.
* 소셜미디어 플랫폼은 18-24세의 이용률이 높은 순으로 배열함.

다음으로 선행연구를 통해 유럽 및 다른 지역 후기청소년들의 미디어 이용현황을 알 수 있다. 한 연구에서는 독일, 폴란드, 남아프리카 공화국의 2018년 세대별 소셜미디어 이용현황을 분석하였고(Fietkiewicz, Lins, Budree, 2018), 다른 연구에서는 핀란드에 거주하는 18-24세의 2013-2022년 소셜미디어 이용현황을 조사하였다(Ebrand Group Oy, 2022). 이를 토대로 살펴보면, 독일, 폴란드, 남아프리카 공화국의 후기청소년들은 다른 세대보다 소셜미디어 이용률이 높게 나타났고, 공통되는 상위 3개의 소셜미디어는 유튜브, 페이스북, 인스타그램이었다. 핀란드의 경우에는 왓츠앱을 가장 많이 이용하였고, 유튜브, 인스타그램, 스포티파이, 스냅챗, 틱톡, 페이스북 순으로 인기가 많았다.

그렇다면 외국의 후기청소년들이 소셜미디어를 이용하는 이유는 무엇일까? 지금까지 살펴본 바에 따르면, 미국, 캐나다, 독일 등 국가마다 이용하는 소셜미디어의 종류에는 차이가 있지만, 후기청소년들이 주로 이용하는 상위 소셜미디어는 유튜브, 인스타그램, 페이스북, 스냅챗, 틱톡 등이다. 이때 소셜미디어 플랫폼마다 제공하는 서비스 및 소통의

도구가 모두 다르기 때문에 이를 고려해 후기청소년들의 소셜미디어 이용 목적을 이해할 필요가 있다. 소셜미디어 특성상 인스타그램이나 핀터레스트는 사진으로 소통한다면, 유튜브, 스냅챗, 틱톡은 영상을 중심으로 소통하기 때문이다.

앞서 살펴본 자료를 참고하면, 후기청소년들은 여전히 페이스북을 많이 이용하는 편이지만, 다른 연령대와 비교해 이용률이 점점 감소하는 추세다. 반면에 스냅챗이나 틱톡의 이용률은 증가해왔는데, 이들은 텍스트 중심의 메시지보다는 이미지나 동영상을 선호하는 성향이 있기 때문이다(한국언론진흥재단, 2021). Z세대는 적극적으로 자신의 관심사 및 정체성을 표현하려는 욕구가 강하기 때문에(McKinsey & Company, 2018), 정적인 사진보다는 창조적이고 역동적인 콘텐츠를 선호한다고 볼 수 있다(Forbes, 2020.7.7.). 이는 Z세대 사이에서 짧은 영상인 숏폼 콘텐츠가 유행하는 이유이기도 하다.

또한 인스타그램의 경우에는 ‘가짜같이 보여서’ 이용하지 않는다고 응답했는데, 이는 젊은 세대들의 인종차 문화와 자기 과시적 소비 경향이 반영된 결과로 해석할 수 있다. 이들은 ‘인스타그램머블(instagramable)’ 즉, ‘인스타그램에 올릴 만한’ 경험을 즐기고 소위 ‘인스타 감성’이 담긴 사진을 올린 뒤, 온라인에서 관심사를 공유하고 소통한다. 특히 소셜미디어의 ‘해시태그’ 기능으로 자신과 관심사가 비슷한 사람들을 쉽게 만날 수 있다는 장점이 있다. 그러나 한편으로는 인스타그램을 적극적으로 이용하는 대학생들은 자기 노출과 타인 탐색이 높고 주변인의 판단을 많이 의식하는 것으로 나타났는데(박연진, 하루, 황하성, 2019), 이렇듯 이들은 인스타그램에 올랐던 사진들이 ‘가짜’처럼 꾸며진 모습이라고 인식하기도 한다.

한편, 외국의 후기청소년들은 타인과의 소통 및 관계 맺기, 콘텐츠 생산뿐만 아니라 다양한 목적으로 소셜미디어를 이용하고 있다. 먼저 후기청소년들은 소셜미디어에서 뉴스 정보를 얻기도 한다. 한 통계 조사에 따르면, 미국의 Z세대(9-24세)가 뉴스를 얻는 매체는 소셜미디어(50%), 라디오(17%), 온라인 전용 뉴스 사이트(13%), 팟캐스트(13%), 네트워크 뉴스(9%), 케이블 뉴스 네트워크(8%), 신문(5%) 순으로 나타났다(Statista, 2022.3.23.). 즉, 소셜미디어가 뉴스 매체로서 역할을 함에 따라 후기청소년들은 소셜미디어에서 주로 뉴스를 접하고 있음을 유추할 수 있다.

다음으로, 후기청소년들은 학습의 목적으로도 소셜미디어를 이용한다. 독일의 튀빙겐 대학(University of Tübingen)의 학생들은 코로나 이후 온라인 교육을 받는 시간이 늘면서 학습을 목적으로 소셜미디어를 이용하는 정도가 증가하였다(Brahm, Pumtrow,

2021). 이들은 자율 학습과 관련된 질문을 하기 위해(91%), 연락처를 등록하기 위해(70%), 학기 논문이나 발표 등을 준비하기 위해(67%), 연구 그룹을 형성하기 위해(59%), 시험을 준비하기 위해(76%), 문서나 책을 교환하기 위해(86%) 소셜미디어를 이용한다고 응답했고, 그 밖에 외부 이메일, 검색 엔진, 화상회의, 포럼이나 뉴스 이용을 목적으로 소셜미디어를 이용했다.

마지막으로, 후기청소년들은 소셜미디어를 통해 정치·사회적 이슈에 적극적으로 참여한다. 코로나19로 지속 가능성에 대해 관심이 커지면서 전 세계적으로 환경에 미치는 영향을 줄이는 것이 중요하다고 응답한 Z세대는 평균 대비 1.2배가 늘었다. 유럽에서는 Z세대의 61%가 코로나19 이후 사회 운동 참여와 공익에 더욱 관심을 갖게 된 것으로 나타났다(Facebook IQ, 2020.9.21.). 또한 미국의 경우, Z세대는 9/11 테러, 이라크와 아프가니스탄 전쟁 등 정치적 이슈와 정치적 양극화를 간접적으로 경험했고(Pew Research Center, 2019.1.17.), 기후 변화 정책처럼 사회문제에 관심도 높은 편이다. 퓨리서치센터 조사에 따르면(Pew Research Center, 2021.6.21.), Z세대는 다른 세대보다 소셜미디어에서 기후 변화 콘텐츠를 많이 시청하고, 기후 변화를 중심으로 계정을 운영하거나 기후 변화 콘텐츠를 직접 게시하는 등 소셜미디어를 통한 사회참여에 적극적이다.

이처럼 후기청소년들이 소셜미디어를 이용하는 목적은 다양하다. 그러나 한편으로는 소셜미디어를 이용하는 과정에서 사이버폭력, 혐오 발언, 허위정보, 미디어 중독 등 여러 문제점이 나타나기도 하는데, 이를 순차적으로 살펴보고자 한다. 후기청소년들은 아직 본격적으로 사회활동을 시작하지 않아서 10대 청소년들처럼 또래문화가 발견되는데, 이러한 또래문화가 때로는 부정적인 방향으로 흐를 수 있다. 예컨대, 핀란드의 청소년 중 90%는 일상에서보다 소셜미디어에서 괴롭힘을 더 쉽게 느꼈고, 64%가 괴롭힘을 해결하는 방법을 알고 있다고 응답했으나 43%만 괴롭힘을 해결했다고 답했다. 또한 이들 중 74%는 소셜미디어에서 성적 괴롭힘 등 바람직하지 않은 행동을 목격했다고 응답했다(Ebrand Group Oy, 2022). 국내에서도 ‘카카오톡 단체채팅방 성희롱 사건’이나(윤보라, 2020) 10대 청소년들의 카카오톡 단체채팅방 사이버불링 사건(이성식, 2020) 등 바람직하지 못한 사례가 발생하고 있는데, 이는 소셜미디어가 범죄 수단으로 악용될 수 있음을 보여준다.

또한 소셜미디어 내에서 공유되는 정보나 뉴스가 모두 양질의 정보는 아니다. 2019년

미국의 대학생들을 대상으로 페이스북, 트위터, 유튜브와 같은 소셜미디어에서 혐오 발언이 얼마나 심각한 문제인지를 조사한 결과, 이들 중 38%가 매우 심각한 것으로, 42%가 다소 심각한 것으로 인식했다(Statista, 2021.1.25.). 이뿐만 아니라 소셜미디어의 영향력이 커짐에 따라 소셜미디어상에서 공유되는 유해 콘텐츠나 허위정보가 사회적 문제를 일으키는 사례도 흔히 목격된다. 특히 유튜브, 페이스북, 트위터 등은 정치 관련 정보나 뉴스가 많이 소비되는데(최인화, 2020), 정치에 관한 허위정보 확산은 정치적 양극화를 심화해 민주주의를 왜곡할 수 있다는 점에서 주의가 요구된다.

끝으로 청소년들의 미디어 이용 시간이 늘면서 미디어 중독과 같은 사회적 문제가 생기기도 한다. 특히 후기청소년의 놀이 문화 중 하나인 온라인 게임 관련해 이들의 과도한 게임 이용 및 게임 콘텐츠 시청은 소셜미디어 중독이나 게임 중독에 빠질 가능성이 높다는 연구들은 다수의 국가에서 진행되었다(Cabeza-Ramírez, Sánchez-Cañizares, Fuentes-García, & Santos-Roldán, 2022; Reer, Festl & Quandt, 2021). 또한 소셜미디어의 의존도가 높아지고 소셜미디어에서 오랜 시간을 보낼수록 기분 장애 등 정신 건강에 좋지 않다는 연구 결과도 있다(BBC, 2018.1.19.). 이러한 상황에서 영국의 드몽포르 대학교(De Montfort University)의 노력이 눈에 띄는데, 이 학교에서는 소셜미디어를 무제한으로 이용하는 것이 대학생들의 정신 건강에 좋지 않다는 것을 강조하고 ‘디지털 해독’을 장려하기 위한 제도를 시행했다(BBC, 2019.01.15.). 이와 더불어 앞서 살펴본 소셜미디어의 문제점들을 해결하기 위해서는 가정이나 학교 등을 중심으로 미디어 리터러시 교육이 더욱 활성화될 수 있도록 실효성 있는 정책이 마련되어야 할 것이다.

2) 온라인 동영상 플랫폼 이용현황 및 특징

앞서 살펴봤듯이 소셜미디어의 범주에서의 온라인 동영상 플랫폼은 주로 유튜브, 틱톡, 스냅챗 등을 말하지만, 후기청소년들은 더욱 다양한 라이브 스트리밍 서비스와 OTT(Over the Top) 서비스를 이용한다. 온라인 동영상 플랫폼이 기존에 TV 방송 프로그램을 VOD로 제공하는 것을 넘어서서 다양한 콘텐츠를 스트리밍하는 방식으로 확장되었기 때문이다(오윤석, 2020).

먼저 미국의 「Vorhaus 디지털 전략 연구(Vorhaus Digital Strategy Study)」(OTT.X, 2020)를 통해 세대별 라이브 스트리밍 서비스 이용현황을 확인할 수 있다. 조사에 따르면, 후기청소년이 속하는 18-34세는 라이브 스트리밍 비디오를 하루에도 몇 번씩(15%) 혹은

하루에 한 번(16%) 이용한다고 응답한 비율이 다른 연령대보다 높게 나타났다. 또한 이들이 주로 이용하는 서비스 플랫폼은 인스타그램(45%), 유튜브 라이브(YouTube Live, 31%), 스냅챗(26%), 트위치(Twitch, 20%), 페이스북 라이브(Facebook Live, 19%), 트위터(16%), 라이브스트림(Livestream, 8%), 유나우(YouNow, 8%), 믹서(Mixer, 7%), 라이브리(Live.ly, 5%), 유스트림(UStream, 4%) 순으로 나타났다. 이를 정리하면, 다음 <표 II-11>과 같다.

표 II-11. 미국의 연령대별 라이브 스트리밍 서비스 이용률

		18-34세	35-54세	55세 이상
이용률 (%)	인스타그램	45	19	6
	유튜브 라이브	31	24	21
	페이스북 라이브	19	29	23
	스냅챗	26	6	0
	트위터	16	12	7
	트위치	20	7	0
	라이브스트림	8	5	4
	유나우	8	3	1
	믹서	7	2	0
	라이블리	5	3	0
	유스트림	4	3	1

* 출처: OTT.X (2020). Vorhaus Digital Strategy Study. <https://www.ottx.org/wp-content/uploads/2020/09/11-Vorhaus-Media-Study-Advanced-TV-SVOD-AVOD-CTV-082420.pdf>에서 2022년 7월 5일 인출한 자료로 재구성함.

또한 전체 연령대에서는 라이브 스트리밍 서비스를 통해 시청하는 인기 있는 콘텐츠 유형이 뉴스(26%), 코미디(25%), 영상기법(21%), 친구나 가족에 의한 영상(20%) 등으로 나타났지만, 18-34세가 자주 보는 콘텐츠 유형은 코미디(33%), 비디오 게임 대회(24%), 인터넷 개인 정보(Internet Personalities, 15%) 순이었다. 특히 전체 연령대의 비율(13%)보다 18-34세는 비디오 게임 콘텐츠를 시청하는 비율이 훨씬 높았는데, 비디오 게임 콘텐츠와 관련해 라이브 스트리밍 플랫폼에서는 여러 사회적 논란이 있기도 했다. 예컨대, 2022년 5월에 미국의 한 10대 청소년이 슈퍼마켓에서 총기 난사가 일으키는

범행 장면을 게임 스트리밍 플랫폼인 트위치를 통해 생중계했다(세계일보, 2022.6.12.). 물론 후기청소년들은 더 이상 수동적인 소비자가 아니라 콘텐츠 창작자로서 주체적인 모습도 나타나지만, 앞서 살펴봤듯이 사이버폭력, 혐오 발언, 유해 콘텐츠 범람, 게임 중독 등의 부정적 측면이 있는 만큼 지속해서 문제를 제기할 필요가 있다.

다음으로 OTT(Over the Top) 서비스에 대해 살펴보면, 세계적으로 OTT(Over the Top) 서비스 시장이 성장하면서 OTT 구독자들도 증가하는 추세다. 미국에서는 OTT 서비스의 오리지널 콘텐츠가 풍부해짐에 따라 TV의 케이블이나 위성 프로그래밍을 사용해 TV 방송 프로그램을 시청하는 사람 중에서 80%가 OTT 서비스에 가입해 OTT 콘텐츠를 이용하는 것으로 나타났다(Nielsen, 2022.5.31.). 대표적인 OTT 서비스로는 넷플릭스(Netflix), 훌루(Hulu), 디즈니플러스(Disney +) 등이 있는데, 이러한 OTT 서비스는 주로 SVOD 유형으로 제공된다. SVOD는 VOD(Video on Demand) 서비스에 속하는데, 한 달에 정액 요금으로 원하는 콘텐츠를 볼 수 있는 주문형 구독 비디오(SVOD)를 말한다. 코로나 이후 밀레니얼 세대와 Z세대를 중심으로 구독경제(subscription economy)가 한층 성장하면서(조혜정, 2021), 한 번의 구독으로 다양한 콘텐츠를 자유롭게 이용할 수 있다는 점에서 젊은 세대의 이용이 증가하고 있다.

이 외에도 후기청소년들은 인공지능 서비스, 클라우드 서비스 등 신기술을 활용한 서비스를 이용하고 있다. 이뿐만 아니라 AR, VR 등 메타버스 기술의 성장과 지속되는 코로나 상황으로 한국의 경우에는 동물의 숲, 제페토, 마인크래프트 등 메타버스에 대한 관심이 높아지고 있다. 「디지털 전환 시대 콘텐츠 이용 트렌드 연구」(한국콘텐츠진흥원, 2021)에 따르면, 10대와 20대에서 소셜미디어와 같은 사회관계성의 특징을 가진 메타버스 플랫폼 이용이 증가한 것으로 나타났다. 한편, 2022년 미국 내 인터넷 이용자들을 대상으로 메타버스에 들어본 적이 있는지에 대해 조사한 바에 따르면(Statista, 2022.4.14.), Z세대는 22%가 많이, 33%가 조금 들어본 것으로, 밀레니엄 세대는 21%가 많이, 32%가 조금 들어본 것으로 응답했다. 반면 베이비붐 세대는 55%가 메타버스에 대해 전혀 듣지 못했다고 응답했다. 이처럼 외국의 후기청소년들은 일상에서 소셜미디어, 라이브 스트리밍 서비스, OTT 서비스를 적극적으로 이용하고 있으며, 앞으로의 미디어 기술이 발달함에 따라 인공지능 서비스, 클라우드 서비스, 메타버스 등 더욱 다양한 미디어를 활용할 것으로 예상된다.

3. 국내 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점

1) 미디어 리터러시 역량 및 미디어 리터러시 교육에 대한 논의

리터러시(literacy)는 문자가 중심이었던 19세기에 등장한 단어다. 처음에는 글을 이해하고 작성할 수 있는 능력을 의미했다. 하지만 이후 기술의 발전에 따라 디지털 시대가 도래하고 다양한 미디어가 등장하면서 문자언어는 디지털 언어로 대체되었다. 이로써 리터러시라는 개념은 미디어와 결합하여 ‘미디어 리터러시’로 발전하였다. 미디어 리터러시는 미디어를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 포함하고 변화하는 사회에 적응하고 대처할 수 있는 능력을 내포한다(김양은, 2001). 미디어가 필수요소가 된 현재, 미디어 리터러시는 사람과 지역사회가 삶을 향유할 수 있는 중요한 시민역량이 되었다(핀란드교육문화부, 2019/2020).

미디어 리터러시의 범주는 점차 확장되고 있다. 영국의 미디어 학자 소니아 리빙스턴(Livingstone, 2004)은 ICT 기술에 따라 미디어 리터러시가 컴퓨터 리터러시와 인터넷 리터러시와 같이 새로운 형태로 진보하였으며, 미디어 리터러시를 새로운 미디어를 이용할 수 있고, 이를 분석 및 평가할 수 있으며, 주체적으로 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력이라고 말한다. 이러한 미디어 리터러시는 인터넷 리터러시, 디지털 리터러시, ICT 리터러시, 소셜미디어 리터러시 등 발전하는 새로운 미디어에 대한 이해 및 활용이 전제된 개념으로 확대되고 있다. 한편 미디어 리터러시는 개인적 역량과 환경적 요인 두 가지로 구분할 수 있다. 우선 개인적 역량은 미디어에 대한 개인적 역량을 보일 수 있는 능력이다. 이는 미디어를 비판적으로 이해 및 이용하고, 평가할 수 있는 것을 의미한다. 다음으로 환경적 요인은 개인의 미디어 리터러시에 영향을 미치는 외적 요인을 말하는데, 미디어 교육, 관련 정책, 시민사회 활동 등이 이에 포함된다(Ding, 2011).

나아가 강진숙, 배현순, 김지연 그리고 박유신(2019)은 미디어 리터러시 역량을 6가지 영역으로 구분해 자세히 논의하였는데, 그 내용은 아래 <표 II-12>와 같다.

표 II-12. 미디어 리터러시 역량의 정의 및 목표

영역	정의	목표
지식	미디어를 통한 지각과 경험으로 체득되는 인지적·정서적 능력	미디어의 구조, 기능, 기술의 발전 과정과 체계 등의 이해와 지식 습득
비평	미디어에 대한 비판적·미학적 성찰을 통한 글쓰기 능력	미디어의 기술적, 사회적, 문화적 쟁점들과 내용에 대한 사실 판단과 가치 판단을 통한 글쓰기 능력 개발
의사소통	미디어를 통해 지식과 정보를 교류하고 의견을 표현할 수 있는 소통 능력	사회적 의사소통에 능동적으로 참여하기 위한 의견의 표현 방법과 상호인정을 통한 대화 능력 개발
접근·활용	개인과 집단의 미디어 접근과 활용 능력	미디어의 기술적 사용법, 전문지식, 콘텐츠의 수용과 질에 대한 접근과 활용 능력 개발
구성·제작	미디어를 통한 창의적·상호작용적 생산 행위 능력	대안 미디어의 구성과 창의적·미학적 기술의 적용과 제작
참여	미디어를 통한 윤리적인 공동체 참여와 민주시민의 시민성 실천 능력	책임 있는 온라인 공동체 참여와 디지털 시민성을 실현하기 위한 실천 능력 개발

* 출처: 강진숙, 배현순, 김지연, 박유신 (2019). 미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구. 167쪽에서 인용함.

위 <표 II-12>가 제시하는 각 미디어 리터러시 목표를 통해 ‘미디어 리터러시 교육’의 개념을 가늠할 수 있다. 즉 개념적으로 미디어 리터러시 교육은 미디어 이용자가 미디어에 대한 지식, 비평, 의사소통 접근·활용, 구성·제작, 참여 등을 실현할 수 있도록 하는 교육을 의미한다.

미디어 리터러시 교육은 다양하게 논의되고 있다. 미디어 전문가 정현선 교수(한겨레, 2021.11.15)는 “세종대왕이라면 지금 미디어 리터러시 교육부터 했을 것이다”라고 말하면서 미디어 리터러시 교육의 중요성을 강조했다. 구체적으로 미디어 리터러시 교육은 미디어가 제시하는 정보와 미디어 자체의 전반적인 문제를 파악하고, 숨은 의도를 비판적으로 독해하며, 능동적으로 활용하는 교육을 뜻한다. 즉, 디지털 사회에서 민주시민 구성원으로서 가져야 할 핵심역량 개발을 위한 교육인 것이다.

조남민(2018)은 연구를 통해 미디어 리터러시 교육을 네 가지 측면에서 설명하는데, 학습자가 아날로그 및 디지털 미디어를 통해 선별적 정보 수집하고, 내용분석을 통한 문제점 발견 및 주체적 판단하며, 올바른 사회적 파급을 위한 커뮤니케이션 능력 방식을 습득하고, 자기표현을 통해 주체성을 확립하는 것으로 설명한다.

나아가 핀란드교육문화부(2019/2020)는 미디어 리터러시를 미디어 콘텐츠를 생산하고, 미디어 이해 및 미디어 이용과 소비에 관련된 모든 기능으로 보고, 미디어 교육은 모든 연령 및 목표집단에 대한 미디어 유형과 미디어 리터러시 역량개발을 포괄한다고 설명한다. 여기서 교육이란 미디어 리터러시 증진을 목표로 하는 체계적 활동을 뜻한다. 미디어 교육은 모든 교육과 상호작용하는데, “일반인의 개인적 성장과 사회경제·젠더·연령·인종적 평등과 같은 주제를 망라한 광범위하고 보편적인 교육 목표를 추구하며, 윤리·도덕적 주제도 다룬다”(핀란드교육문화부, 2019/2020: 22-23).

이러한 배경에 따라 후기청소년의 미디어 리터러시 교육은 <표 II-12>에서 제시한 ‘미디어 리터러시 역량의 정의 및 목표’를 연계해 다음과 같이 설명할 수 있다.

- 지식 : 후기청소년기에 주로 접하는 미디어의 이해와 지식 습득을 목표로 하는 교육
- 비평 : 후기청소년기에 주목하는 미디어에 대한 비판적·미학적 사실 판단과 가치 판단 역량 제고를 위한 교육
- 의사소통 : 후기청소년기에 주로 이용하는 미디어를 통해 지식과 정보를 교류하고, 의사소통에 능동적으로 참여할 수 있는 역량 개발을 위한 교육
- 접근·활용 : 후기청소년의 미디어에 대한 기술적·전문적·콘텐츠 수용 등에 대한 접근과 활용 능력 발전을 위한 교육
- 구성·제작 : 후기청소년이 미디어 콘텐츠를 창의적·상호작용적으로 구성 및 제작을 실현할 수 있는 교육
- 참여 : 후기청소년이 미디어를 통해 청년단체 활동, 대외활동, 정책참여 등을 통해 민주시민성을 실현할 수 있도록 할 수 있는 교육

2) 국내 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점

청소년기에서 성인기로 이행하는 후기청소년 세대는 건전한 정체성 형성이 중요하며, 이들을 위한 입체적 지원 및 역량 개발 도모가 필요하다(조혜영, 2013). 10대 청소년기와 마찬가지로 후기청소년기에도 미디어 리터러시 교육이 필요하다는 점을 선행연구 및 사례를 통해 확인할 수 있다.

먼저, 서울시립청소년미디어센터(2022)의 「2021년 청소년 미디어 수요조사」를 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 관련 구체적 현황을 확인할 수 있다. 이 보고서는 청소년을 중학생 이하, 고등학생, 학교 밖 청소년, 후기청소년으로 구분하고 있다. 우선, 미디어 리터러시에 대해 알고 있다고 응답한 비율이 후기청소년에게서 가장 높게 나타났다. 후기 청소년 넷 중 세 명이 제작 미디어 콘텐츠를 인터넷에 업로드 경험이 있으며, '인터넷에 제작 콘텐츠를 업로드하는 이유'로 진학 및 진로를 위한 포트폴리오 제작(34.8%), 내 존재 자체를 알리고 홍보(30.4%), 의견과 생각을 표현하고, 타인과의 공감과 지원을 위해 (13%)가 뒤를 이었다. 이를 통해 후기청소년들은 인터넷에 제작 콘텐츠를 올리는 것으로 '구성·제작'을 경험하고 있으며, 제작 콘텐츠를 올리는 것으로 자신의 존재를 알리고, 의견과 생각을 표현 및 공감하는 것을 통해 '의사소통'의 역량을 발현하고 있음을 확인할 수 있다.

이 보고서에서 후기청소년들이 '참여하고 싶은 미디어 프로그램'으로는 영화/광고/사진/웹툰/디자인/음악 등 주체적 활동이 가장 높았으며(25%), 다음으로 미디어 콘텐츠 이해/분석/비평 교육 중심 활동과 4회 이상의 제작/실습 중심 장기형태(18.8%)로 나타났다. 과반수가 '미디어 콘텐츠 제작 스킬 부족 및 어려움'을 콘텐츠 제작이 어려운 이유로 응답하였는데, '나에게 필요한 미디어교육'은 미디어 기기 활용 및 콘텐츠 제작 방법(29.7%), 미디어 정보를 유익하게 활용하는 방법(24.3%), 미디어를 활용해 자신을 표현하고 소통하는 방법(16.2%) 순서로 조사되었다. 이를 통해 후기청소년들이 참여하고 싶은 프로그램은 주체적 활동과 함께 미디어 콘텐츠에 대한 이해·분석·비평이라는 미디어 리터러시 역량 관련 활동과 교육의 필요성을 인식하고 있음을 확인할 수 있다. 또한 후기청소년들이 원하는 미디어 교육은 '구성·제작', '지식', '의사소통'인 것을 알 수 있다. 이러한 관련 미디어 리터러시 교육을 통해 후기청소년은 주체적으로 자신의 콘텐츠를 만들고, 의사소통 등으로 민주시민적 참여 및 활동을 발전시킬 수 있을 것으로 보인다.

이뿐만 아니라 한국언론진흥재단(2021)의 조사에 의하면 연령별 소셜미디어에서 '혐오 표현을 자주 접했다'는 20대가 46%로 가장 높았다. 다음으로 30대가 35.7%로 연령대가 낮을수록 혐오 표현에 더 노출되는 경향을 보였다. 특히 정치적·이념적 성향 관련 혐오 표현 접촉이 65.4%로 가장 많았고, 다음으로 '성별 관련 혐오 표현'이 47.8%를 차지하였다. 여기에서 후기청소년들에게 있어 미디어 리터러시의 역량 중 '비평'의 중요성을 확인할 수 있다. 즉 후기청소년이 편향된 정치사회적 혐오 표현을 비판적으로 이해하고, 사실과

가치 판단에 근거하는 ‘비평’ 관련 미디어 리터러시 교육의 중요성을 확인할 수 있다.

다음으로, 다양한 미디어 리터러시 역량과 이에 따른 미디어 교육의 필요성은 한국콘텐츠진흥원(2021)의 「디지털 전환 시대 콘텐츠 이용 트렌드 연구」에서도 확인할 수 있다. 이 연구에서는 10대와 20대에서 사회관계성의 특징을 가진 메타버스 이용자가 가장 많은 것으로 조사되었다. 이러한 결과는 메타버스가 후기청소년들의 주요 소셜미디어 중 하나가 될 수 있음을 시사하며, 미디어 리터러시와 연계하여 ICT 리터러시를 논의할 수 있다는 점을 알 수 있다. 또한 이 연구는 메타버스 이용 이유는 게임, 월드 등 메타버스의 콘텐츠를 즐기기 위해(38%), 다른 사람들과 교류하기 위해(22.6%), 아바타 꾸미기(18.9%) 순으로 조사되었다(한국콘텐츠진흥원, 2021). 메타버스 이용에 어려움과 불편 사항으로 ‘직접 콘텐츠 제작의 어려움’, ‘특정 기술·기기 등에 의한 진입장벽’, ‘플랫폼 내 다른 이용자와의 자연스러운 교류’의 어려움이 조사되었다. 즉, 이러한 결과는 앞서 강진숙 외(2019)가 제시한 미디어 리터러시의 역량과 관련 교육의 필요성을 확인할 수 있다.

후기청소년에게 미디어는 정치사회적 참여에도 중요한 역할을 하는데, 특히 소셜미디어(SNS)가 큰 영향력을 가지고 있다. 이창호(2020)는 청소년에게 SNS를 비롯한 미디어의 영향력에 주목하며, SNS가 청소년들의 정치참여 및 시민성 향상에 큰 영향을 미치고 있다고 논의한다. 예컨대 선거기간 동안 청소년들은 SNS를 통해 가족과 지인에게 투표참여를 권유하고, 정당이나 후보자의 웹사이트에 접속하여 정보를 확인하기도 하며, 정당이나 후보 지지를 호소하기도 한다. 허정윤(2019)의 연구에서는 대학생들의 정치의식에 이메일, 메신저, SNS, 인터넷 동호회, 정보검색 등 인터넷 활용이 중요한 변인으로 작용하는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 후기청소년들이 미디어, 특히 SNS를 통해 직접적이고 능동적인 정치사회적 참여를 할 수 있음을 알 수 있으며, 미디어 리터러시 역량 및 관련 교육에 따라 정치의식과 사회참여의 태도가 달라질 수 있음을 의미한다.

마지막으로, 청소년의 미디어 리터러시 교육의 필요성에 대한 문제제기 사례는 ‘청소년 참여포털’의 〈정책제안 Y-Change〉에서 확인할 수 있다. 청소년들은 이곳을 통해 다양한 정책 제안과 사회적 문제 등에 대한 목소리를 낼 수 있다. 청소년 문화, 코로나-19, 청소년 맘(청소년 미혼모) 주거 공간 개선 지원, 메타버스 기술에 대한 지원, 교육 격차 해소 방안 등 청소년들의 다양한 정책 제안을 확인할 수 있다. 역시 미디어 리터러시 교육 관련 제안도 확인할 수 있는데, 그 내용은 아래 〈표 II-13〉과 같다.

표 II-13. '청소년 참여포털'의 미디어 리터러시 정책제안 사례

제목		청소년 활동 & 미디어 리터러시 교육 활성화	
정책 반영 연도	2022년	정책 제안 일자	2022년 3월 3일
제안이유 (추진 배경)	• 다양한 청소년 활동 프로그램이 많지만 정작 청소년들은 그런 프로그램이 있는지도, 어떻게 활용해야 하는지도 잘 모르기 때문 • 참여기구 등에서 활동하다 보면 자료조사를 통한 활동이 있는데 어떤 자료가 거짓이고 진실인지 구분을 하지 못하는 청소년들이 많기 때문에 미디어 리터러시 교육이 필요		
현황 및 문제점	• 현재 학교에서는 청소년 활동이나 미디어 리터러시 교육을 하고 있지 않음		
정책 제안	• 학교로 찾아가는 미디어 리터러시& 청소년 활동 교육 • 미디어 리터러시& 청소년 활동에 대한 이해를 돕는 교원 연수 • 시민강사단 양성 • 미디어 리터러시를 교과과정으로 선정하여 교육		
기대효과	• 청소년 활동 참여율 증가 • 청소년들의 효율적인 인터넷 사용		

* 출처: 청소년참여포털. 홈페이지 자료. <https://www.youth.go.kr/ywith/index.do>에서 2022년 7월 5일 인출.

위 <표 II-13>의 사례는 현실적인 청소년 활동과 미디어 리터러시 교육 대한 의견을 살펴볼 수 있다. 다양한 청소년 프로그램을 찾아 활용하는데 이해 및 활용이 중요하며, 미디어 정보에 대한 비판적 시각의 필요성을 알 수 있다. 문제는 본 사례에서 확인할 수 있는 바와 같이 현재 학교에서 정확한 미디어 리터러시 교육을 하고 있지 않다는 점이다. 안미애(2021)의 연구에 따르면, 대학생 응답자의 '미디어 리터러시'에 대한 인식이 낮은 편으로 나타났으며, 미디어 리터러시를 인지해도 정확한 개념을 알지 못하는 것으로 조사되었다. 물론 이들은 디지털을 기반으로 하는 미디어 리터러시 환경을 긍정적으로 보고 있으며, 적극적으로 활용하는 태도 및 행동을 보인다고 응답했으나 미디어 리터러시 역량을 높이기 위한 관련 교육이 10대 청소년만이 아니라 후기청소년에게도 필요함을 시사한다.

이와 같은 선행연구 및 사례들을 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 교육 관련하여 다음과 같은 함의를 도출할 수 있다. 첫째, 초·중·고 청소년을 중심으로 미디어 리터러시 교육이 진행되고 있지만(박성우, 장지순, 2021), 대학생들이 미디어 리터러시의 개념 및 중요성을 인지하지 못하는 점에서 아직 효과적·적극적 미디어 리터러시 교육이 진행되고 있지 않다. 둘째, 후기청소년을 대상으로 하는 체계적 미디어 리터러시 교육이 역시 필요하

다. 모든 세대를 비롯하여 후기청소년 역시 지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여의 미디어 리터러시 역량이 중요하며, 이에 따른 교육이 진행되어야 할 것이다. 마지막으로 후기청소년은 디지털 미디어의 중요성을 인지하고 있으며, 이를 적극적으로 이용하고 있으므로 미디어 리터러시 교육의 긍정적 효과를 기대할 수 있다. 이는 후기청소년을 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육의 정책적 연계 및 방안의 필요성을 의미한다.

4. 요약 및 시사점

본 장에서는 후기청소년의 개념과 미디어 관련 연구 경향, 외국 후기청소년들의 미디어 이용현황 및 특징 그리고 국내 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점에 대해 살펴보았다.

1절에서는 후기청소년의 개념과 미디어 관련 연구 경향을 알아보기 위해 후기청소년의 개념 및 연령 구분을 살펴보고 후기청소년 연구의 쟁점 및 연구 경향을 논의하였다. 1절의 요약 및 시사점은 다음과 같다.

우선, 후기청소년은 19~24세 연령대의 청소년이라는 점이다. 물론 외국의 사례에서는 연령 구분 기준이 우리나라와 다르고, 국내 연구자들 역시 상한선인 24세에는 동의하나 19세의 시작점에 대해서는 이견이 제기되고 있다. 그럼에도 현재까지 청소년학계의 합의된 입장을 고려할 때 후기청소년의 연령대를 이렇게 설정하는 것은 무리가 없다고 판단된다. 두 번째로, 후기청소년의 유형에 대한 다양한 담론이 형성되어 있다는 점이다. 이 중에서도 선행 연구의 공통된 특징은 유형 구분에 대부분 대학생을 포함시키고 있다는 데서 나타난다. 이 점을 고려할 때, 본 연구에서도 대학생을 핵심적인 후기청소년의 사례로서 설정하고자 한다. 마지막으로, 후기청소년 관련 선행연구의 변화추이를 고려하여 미디어 정책의 기본 문제의식과 연구설계의 근거들을 발견하는 것이다. 이 점은 후기청소년의 사회적 지위와 역할, 그리고 미디어 이용 경향 등과 관련하여 향후 미디어 정책의 사안들을 정립하는 데 기여할 것이다.

2절에서는 외국의 후기청소년 미디어 이용 실태를 분석하기 위해 여러 국가별 후기청소년들이 어떻게 소셜미디어, 라이브 스트리밍 서비스, OTT 서비스 등을 이용하고 있는지 현황을 살펴보고 이를 통해 후기청소년들의 미디어 이용 문화를 분석하였다. 2절의 요약 및 시사점은 다음과 같다.

우선, 외국의 후기청소년들은 다양한 종류의 소셜미디어를 적극적으로 이용한다. 국가별로 약간의 차이는 있으나 본 연구에서 탐색한 국가의 후기청소년들은 유튜브, 인스타그램, 페이스북을 주로 이용했고, 다른 연령대와 비교해 스냅챗과 틱톡의 이용 정도가 높았다. 두 번째로, 소셜미디어의 이용 목적은 소셜미디어의 특성이나 사회적 상황에 따라 다르게 나타났다. 외국의 후기청소년들은 오락, 타인과의 소통 및 관계 맺기, 콘텐츠 생산, 학습, 사회 참여 등 여러 목적으로 소셜미디어를 이용했다. 특히 Z세대에 속하는 후기청소년들은 정체성을 표현하려는 욕구가 있어서 사진이나 긴 영상보다는 짧은 영상으로 소통하는 것을 선호했고, 코로나19를 경험하면서 소셜미디어를 통해 정치사회적 문제에 적극적으로 목소리를 내고 있었다. 세 번째로, 후기청소년의 미디어 이용 문화에는 긍정적인 측면도 있지만, 반대로 사이버폭력, 유해 콘텐츠 범람, 미디어 중독 등 부정적인 측면도 나타났다. 이러한 점을 고려해 외국의 후기청소년 미디어 이용 실태와 미디어 정책 간 어떠한 대응점이 있는지를 분석할 필요가 있다. 이는 국내 후기청소년 미디어 정책 사안을 논의하는 데 유용한 자원이 될 것이다.

3절에서는 미디어 리터러시 역량 및 미디어 리터러시 교육에 대한 논의를 토대로 국내 후기청소년의 미디어 리터러시의 교육적 접근 사례 및 쟁점을 살펴보았다. 3절의 요약 및 시사점은 다음과 같다.

우선, 미디어 리터러시의 개념적 정의나 범주는 미디어 환경의 변화로 점점 확대되었고, 미디어 리터러시 역량은 개인적 역량과 환경적 요인에 의해 차이가 있다. 미디어 리터러시 역량의 영역은 ‘지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여’로 구분해 살펴보았는데, 이를 토대로 후기청소년의 미디어 리터러시 교육에서 다뤄야 할 미디어 리터러시 역량의 정의 및 목표를 제시하였다. 둘째, 국내 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점을 살펴본 결과, 후기청소년은 미디어 교육을 통해 ‘구성·제작’, ‘지식’, ‘의사소통’ 역량을 얻고자 하였다. 또한 후기청소년의 미디어 이용문화를 바탕으로 미디어 비평 교육의 중요성, 메타버스 등 새로운 미디어 환경의 이해, 정치사회적 참여를 위한 소셜미디어 활용 등 미디어 리터러시 교육의 특징을 도출했다. 셋째, 앞선 논의를 바탕으로 후기청소년을 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육이 아직 체계적으로 이뤄지지 않는다는 한계를 지적하고, 후기청소년의 미디어 리터러시 교육의 정책적 연계 및 방안의 필요성을 강조하였다.

이처럼 본 장에서는 후기청소년 관련 선행연구의 변화 추이를 탐색해 본 연구의 문제의

식 및 연구설계의 방향성을 도출하였다. 또한 외국의 후기청소년의 미디어 이용실태 및 특징과 국내 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 접근 사례 및 쟁점을 살펴봄으로써 후기청소년을 위한 맞춤형 미디어 정책을 논의할 수 있는 근거를 마련했다는 점에서 의의가 있다.

○ — 제3장 국내외 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징

- 1. 미국의 후기청소년 미디어
정책 사례 및 특징
- 2. 독일 및 유럽의 후기청소년
미디어 정책 사례 및 특징
- 3. 국내 후기청소년 미디어
정책 사례 및 특징
- 4. 요약 및 시사점

1. 미국의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징

미국은 1960년대부터 장기간에 걸쳐 미디어교육에 대한 관심을 두고 관련 체계를 꾸준히 구성하였다. 미디어 리터러시 관련 정책기구 및 비영리기관이 설립되어 있으며, 미국의 각 주 정부(U.S. state)는 미디어 리터러시 관련 법안과 정책을 도입하고 있다. 또한 각 주에는 미디어 리터러시 관련 기관과 커뮤니티가 운영되고 있는데, 후기청소년을 대상으로 하는 프로그램, 행사, 교육 등을 확인할 수 있다. 미국의 대학교에서는 학생주도의 다양한 미디어 활동(student media)이 진행되고 있는데, 레거시 미디어 및 디지털 미디어를 활용한 다양한 대학 미디어 정책사례를 확인할 수 있다. 본 장에서는 이러한 미국의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징을 관련 정책기구 및 비영리기관, 주별 미디어 리터러시 관련 기관 및 커뮤니티, 대학의 학생 미디어 활동을 통해 살펴본다.

1) 미국의 미디어 리터러시 관련 정책기구의 사례 및 특징

한국언론진흥재단(2017)의 보고서에 의하면, 1990년대 미국의 미디어 리터러시 여건과 최근의 한국이 비슷한 양상에 있다. 1990년대 미국은 미디어 리터러시에 관한 관심과 사회적 요구가 크게 확장되었던 시기로 미국 전역에 걸쳐 미디어 리터러시 교육이 활발히 진행되었다. 1990년대 초반에는 미디어교육에 대한 관심이 촉발하였고, 중반부터는 미디어교육을 위한 실질적 전략을 탐색하고 실행하였다. 가령 미디어교육 관련 민간기관, 사회단체, 정부기관이 설립되었고, 미디어 교육자들의 협업을 중시하여 다양한 조직과 구성원들이 미디어교육의 방향과 구체적 방향성을 논의하였다. 미국의 1990년대처럼 지금 한국은 미디어 리터러시 및 관련 교육의 중요성과 관심이 지속해서 높아지고 있다. 이에 따라 미디어 관련 실질적 전략을 탐색하고, 관련 정책이 마련되고 있는 시점에 있다.

2000년대에 들어 미국은 교육부에서 미디어 교육을 적극적으로 지원하였고, 이를 주도하는 여러 기구와 미디어 리터러시 관련 구체적 기준이 마련되었다. 2010년대 이후 미국은 미디어 교육의 장기적·종단적 효과에 주목하기 시작했는데, 디지털 미디어 발전에 따라 디지털 시민성, 미디어 리터러시, 인터넷 안전을 강조하고 있다(한국언론진흥재단, 2017). 2022년 현재 한국의 미디어 현상은 미국의 2000년대 이후 환경과 맞닿아 있는 것으로 보인다. 디지털 시민성 형성을 위한 미디어 교육을 위한 정책이 마련되고 있으며, 인터넷 안전과 더불어 인공지능과 메타버스 등 새롭게 나타나는 미디어 관련 현상에 관심을 두고 생애주기별 맞춤형 교육을 모색하고 있다(관계부처 합동, 2020). 하지만 한국은 아직 미디어 리터러시 관련 법제화가 부재하며, 미디어 리터러시와 관련하여 다수 기관에서 유사한 사업을 진행하고 있어 집중성 및 효율성이 떨어지고 있는 점 역시 지적되고 있다.

미국은 미디어 정책기구를 통해 미디어 리터러시 교육 및 프로그램 개발, 디지털 시민성 함양 정책 개발, 비판적 미디어 소비자 양성 훈련, 미디어 리터러시 교육의 제도적 강화 논의 등을 실현하고 있다. 이러한 작업을 실천하는 미국의 미디어 리터러시 관련 정책기구 및 비영리 단체는 대표적으로 Center for Media Literacy(이하: CML), National Association for Media Literacy Education(이하: NAMLE), News Literacy Project(이하: NLP) 등이 있다. 이들 기관의 사례를 통해 후기청소년 미디어 리터러시 교육에 있어 관련 전문기관의 필요성 및 다양한 관련 사업을 확인할 수 있다.

(1) CML: Center for Media Literacy

CML은 미국의 미디어 리터러시 교육을 대표하는 기관 중 하나로 미디어 리터러시 관련 다양한 프로그램을 개발하고, 미디어 교육 정책을 확장하고자 한다. 이들은 미디어 교육을 위한 기본 ‘틀’(framework)을 마련하였는데 ‘Question/TIPS(이하: Q/TIPS)’가 그것이다.⁷⁾ CML은 미디어 리터러시를 위한 5가지 핵심 단어와 관련 질문을 개발하여, 교육자 및 학생의 미디어 교육에 Q/TIPS를 적용하고 있다. Q/TIPS의 내용은 아래와 <표 III-1>과 같다.

7) 출처: CML. Questions/TIPS (Q/TIPS). <https://www.medialit.org/questionstips-qtips>에서 2022년 8월 11일 인출.

표 III-1. CML의 핵심 개념과 주요 질문들

번호	주요 단어	주요질문 (소비자)	핵심개념	주요질문 (생산자)
1	저자	누가 이 메시지를 만들었는가?	모든 메시지는 구성되어 있다.	내가 무엇을 제작하고 있는가?
2	형식	나의 관심을 끌기 위해 어떤 창의적인 방법 혹은 기술이 사용되었는가?	미디어가 전달하는 메시지는 특유의 언어로 만들어져 있다.	내 메시지가 형식과 창의성, 그리고 기술에 대한 이해를 반영하는가?
3	청중	사람들은 같은 메시지를 어떻게 다르게 해석하는가?	사람마다 같은 메시지를 다르게 해석 또는 이해한다.	내 메시지가 겨냥한 청중들의 관심을 끌만 한가?
4	내용	이 메시지 안에 어떤 생활양식, 가치관, 관점들이 포함 혹은 생략되어 있는가?	미디어에는 가치관이나 관점이 포함되어 있다.	내가 생활양식, 관점 또는 가치관을 지속적으로 명백하게 메시지 안에 표현했는가?
5	의도	이 메시지는 어떤 목적으로 전달되었는가?	대부분의 미디어 메시지들은 이익이나 영향력을 얻기 위해 구성된다.	내가 내 의도를 효과적으로 전달하고 있는가?

* 출처: CML. Questions/TIPS (Q/TIPS). <https://www.medialit.org/questionstips-qtips>에서 2022년 8월 11일 인출.

CML은 미디어 리터러시 교육을 위해 인식, 분석, 성찰 및 행동이라는 기본 틀을 만들고 여기에 Q/TIPS를 결합하여 미디어 교육 자료인 ‘CML MediaLit KitTM’을 제공하고 있다. CML은 이 자료가 유치원에서 대학까지 교실 및 특정 집단에서 미디어 리터러시의 방향과 비전을 제공할 수 있다고 밝힌다. 가령 2017년, 노스리지 캘리포니아 주립대학교 (California State University Northridge)는 CML과 연계하여 미디어 프로젝트를 진행하였다. 프로젝트 내용은 Q/TIPS를 대학의 수업에 적용한 대학생들의 미디어 리터러시 교육 체험, 소셜미디어 플랫폼과 우울증에 관한 프레젠테이션 연구 및 제작 등이었는데, 이를 경험한 학생들은 미디어 리터러시에 긍정적 영향이 있었다고 평가하고 있다.⁸⁾ 이러한 사례는 정책기구와 대학교 간 협업의 가능성 및 미디어 리터러시 교육의 효과를 보여준다. 또한 정책기구가 공신력 있는 미디어 리터러시 교육 관련 개념과 특정 틀(프레임워크)을 개발할 수 있으며 다양하게 활용할 수 있다는 점 역시 확인할 수 있다.

8) 출처: CML. Questions/TIPS (Q/TIPS). <https://www.medialit.org/questionstips-qtips>에서 2022년 8월 11일 인출.

(2) NAMLE: National Association for Media Literacy Education

NAMLE은 1997년 출범하여 미국 전역에서 미디어 리터러시를 일상의 필수 기술로 발전시키는데 노력한 비영리 조직이다. 미디어 리터러시 교육에 관심 있거나 일하는 모든 사람이 조직에 참여할 수 있으며, 미디어 리터러시 관련 컨퍼런스 개최, 행사, 교육, 프로젝트 등의 다양한 활동을 진행하고 있다.⁹⁾ 주목할 행사 중 하나는 ‘Media Literacy Week’이다. ‘Media Literacy Week’은 미디어 리터러시 교육의 의미와 전국적 미디어 리터러시의 역할을 강조한다. 2014년부터 매년 개최되고 있는 이 행사는 청소년, 대학생, 교사, 조직, 연구원 등 누구나 참여할 수 있으며 미디어 리터러시 관련 정보 공유, 미디어 리터러시 교육, 미디어 리터러시 관련 행사 조직, 콘텐츠 제작 등 미디어 리터러시 관련 다양한 관심사를 다루는 행사로 거듭나고 있다. 이 행사는 크게 접근, 분석, 평가, 제작, 활동이라는 미디어 리터러시 역량에 집중하여 행사 기간에 하루에 하나의 주제를 다룬다.¹⁰⁾

국내에서는 2021년 유네스코·언론재단·주한미대사관 등 ‘미디어·정보 리터러시 데이’ 행사를 개최하여 하루 동안 학술발표, 토크콘서트, 패널 토론 등을 진행한 바 있다(한겨레, 2021.10.14.). 국내 역시 ‘Media Literacy Week’의 사례를 차용하여 시청자미디어재단 및 언론진흥재단 등 주관 단체와 시민단체의 협업을 통해 후기청소년을 비롯하여 전 연령을 대상으로 하는 거시적 관점의 국내 미디어 리터러시 행사를 기획할 수 있을 것이다.

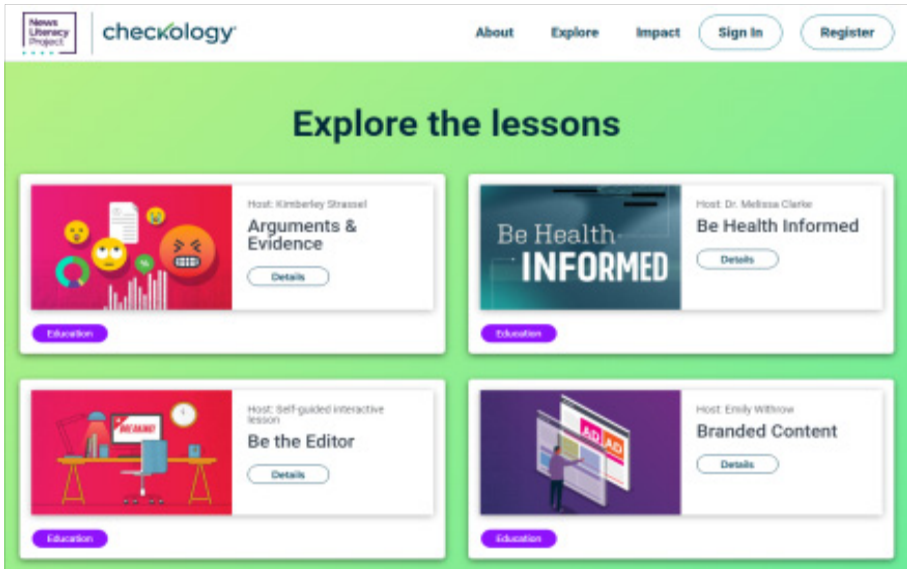
(3) NLP: News Literacy Project

NLP는 역시 비영리교육 기관으로, 미국 모든 연령의 사람들의 뉴스 리터러시 능력을 제고하고, 민주시민으로서의 역량을 높이하고자 한다.¹¹⁾ 이들은 뉴스 리터러시 관련 프로그램과 자원을 제공하는데, 교육자뿐만이 아니라 학생과 성인 모든 연령을 대상으로 한다. NLP의 뉴스 리터러시 교육 사례로, ‘Checkology® Virtual classroom’이 있다. 이는 뉴스 미디어의 편견, 잘못된 정보, 음모론적 사고 등과 같은 주제에 대해 공신력 있는 전문적 강의를 제공하는 무료 전자 학습 플랫폼이다. 학습자에게 신뢰성 있는 정보를 식별하고, 출처를 찾으며, 비판적 사고를 위한 뉴스 리터러시 역량을 개발시키고자 한다.

9) 출처: NAMLE. 홈페이지 자료. <https://namle.net/>에서 2022년 8월 11일 인출.

10) 출처: Media Literacy Week 2022. 홈페이지 자료. <https://medialiteracyweek.us/>에서 2022년 8월 11일 인출.

11) 출처: NLP(b). 홈페이지 자료. <https://newslit.org/>에서 2022년 8월 11일 인출.



* 출처: NLP(a). Explore the lessons. <https://get.checkology.org/explore/>에서 8월 11일 인출.

그림 III-1. NLP의 뉴스 리터러시 교육 플랫폼 ‘checkology’의 콘텐츠 화면

NLP는 이 밖에도 최신의 정보와 가짜뉴스 관련 사례를 제공하는 무료 주간 뉴스 레터를 교육자와 일반대중에게 각각 제공하는 서비스를 하고 있으며, 팟캐스트에서 ‘Is that a fact?’라는 방송을 통해 전문가들이 잘못된 정보에 대한 경험과 이것이 미치는 영향을 이야기하기도 한다. 이들은 2020년 1월, ‘National News Literacy Week’을 개최하기도 하였는데, 교육자와 학생 및 일반 대중에게 뉴스 리터러시 관련 도구와 활용방안을 제공하기도 하였다. 끝으로 NLP는 ‘Informable[®]’이라는 애플리케이션을 개발하여 뉴스 읽기 능력을 테스트하고, 리터러시를 구축할 수 있는 학습 도구를 제공하고 있다.¹²⁾

NLP의 사례는 뉴스 리터러시와 같이 미디어 리터러시와 관련한 세부 주제를 특화하여 다양한 프로그램과 서비스를 제공하고, 학습 플랫폼과 콘텐츠를 마련하여 후기청소년 및 교육자를 비롯하여 전 연령에게 미디어 리터러시 교육을 수행할 수 있음을 시사한다.

지금까지 살펴본 미국의 미디어 리터러시 정책기구 및 비영리 단체 사례는 다음과 같은 함의를 가진다. 첫째, 정확한 역할을 가진 미디어 리터러시 전문기관의 설립이 필요하다.

12) 출처: NLP(b). 홈페이지 자료. <https://newslit.org/>에서 8월 11일 인출.

미국의 미디어 리터러시 기구 및 단체는 모두 공통으로 미국 사회의 미디어 리터러시 역량 제고라는 공통의 목표를 가지고 있으면서, 각각의 개별적 특성이 있다. 예컨대 CML은 공신력 있는 미디어 리터러시 교육 개념과 프레임워크를 개발 및 제공하고 있다. NAMLE는 'Media Literacy Week'라는 총체적 미디어 리터러시 행사 및 프로젝트를 진행하고 있으며, NLP는 '뉴스 리터러시'에 주목한 프로그램을 제공하고 있다.

둘째, 미국의 미디어 리터러시 정책기구 및 비영리기관의 사례를 통해 다양한 미디어 리터러시 관련 교육, 프로그램, 서비스, 행사, 등을 참고할 수 있다. 가령 미디어 정책에 미디어 리터러시 교사를 중심으로 미디어 리터러시 교육을 진행할 수 있다. 또한 콘텐츠 이용과 활용에 연령 제한을 두지 않고, 필요에 따라 생애주기별로 구분하여 교육을 진행할 수 있다. 미디어 리터러시 기관은 팟캐스트 같은 소셜 미디어를 이용하여 미디어 교육을 실시할 수 있으며, 애플리케이션을 제공하여 이용자의 미디어 리터러시 역량을 높일 수도 있다. 또한 미디어 리터러시 관련 행사를 기획 및 운영할 수 있으며, 미디어 리터러시 관련 시민의 목소리를 드러내어 법제도적 변화를 도모할 수도 있다.

마지막으로 위에서 논의한 기관들은 미디어 리터러시에 특정 연령이 아닌, 후기청소년을 비롯하여 모든 세대를 아우르고자 한다. 이는 미디어 리터러시의 중요성이 특정을 대상으로 하지 않고, 모두에게 필요한 역량임이라는 점을 추론할 수 있는 대목이다. 주지하듯이 이러한 점은 국내에서도 확인할 수 있다. 중요한 것은 모든 연령을 아우르는 미디어 리터러시 관련 법제도적, 사회적 기반의 마련일 것이다.

2) 미국 주별 미디어 기관 및 커뮤니티의 후기청소년 정책 사례 및 특징

미국의 교육정책은 주 정부가 권한을 가지고 추진하여 교육과정의 기준과 내용을 각 주법(states laws)에서 규정한다. 미디어 리터러시 규정은 2016년 워싱턴주가 최초로 학교법을 통과시키고, 2021년 기준 14개 주(워싱턴, 캘리포니아, 콜로라도, 로드 아일랜드, 코네티컷, 일리노이, 뉴멕시코, 유타, 플로리다, 오하이오, 뉴저지, 미네소타, 텍사스, 매사추세츠)에서 관련 법률을 제정하고 있다(국회도서관, 2021). 미국은 주 정부가 권한을 가지고 교육 관련 법 제정 및 정책을 추진하고 있으므로 미디어 리터러시 교육에 주의 특성이 반영된다. 지역, 문화, 인구 등 사회적 여건이 주마다 다르므로 주 각각의 미디어 리터러시 관련 기관 및 커뮤니티가 생성 및 유지되고 있다. 이러한 기관들에서 역시 후기청소년 관련 미디어 리터러시 정책 및 사업을 확인할 수 있는데, 그 사례는 다음과 같다.

(1) 일리노이주: FREE SRIRIT MEDIA

일리노이주의 'FREE SPIRIT MEDIA'는 시카고의 서부와 남부의 유색인 커뮤니티로, 10대와 그 이상 청년들(후기청소년)에게 미디어 리터러시 역량 및 경험에 대한 포괄적 기회 및 콘텐츠를 제공하고 있다. 이들의 활동은 학교 내 예술 교육, 방과 후 및 여름 디지털 미디어 프로그램 실행, 고급 창의적 인력개발 프로그램 제공 등이 있다. 이들은 2001년부터 6,500명 이상의 젊은 미디어 제작자와 협력하여 참여자들의 목소리를 개발하고 창작 지원을 하였으며, 커뮤니티 내에서 이들만의 독특하고 중요한 이야기를 공유하고 있다. 'FREE SPIRIT MEDIA'는 흑인 청소년 및 유색인 청소년, 그리고 계급, 성별, 이민자 신분과 같은 소외된 청소년에게 다가가는 것을 목표로 한다. 주목할 사항은 청소년기를 넘은 젊은이들의 기술을 계속 발전시킬 수 있도록, 14-25세 사이의 청소년 및 후기청소년을 위한 커뮤니티 기반 프로그램을 단계적 활동으로 제공한다는 것이다. 프로그램에는 총 5가지 단계가 있으며 내용은 다음과 같다.¹³⁾

- Level 1: BEGINNER: 제작 및 미디어 활용 능력의 기본을 배우
- Level 2: EMERGING: 협업 프로젝트를 통해 멀티미디어 제작을 탐색함
- Level 3: ADVANCED: 커뮤니티 중심 프로젝트를 통해 관련 기술을 연마함
- Level 4: INDUSTRY: 자신의 재능을 활용하여 산업에 진출하고 전문적 일을 수행
- Level 5: TRAILBLAZER: 창의적 기업가로 상상을 현실로 만들

(2) 캘리포니아주: Big Picture Educational Consulting

캘리포니아주의 'Big Picture Educational Consulting(이하: Big Picture Ed.)'은 영화 교육과 미디어 리터러시 전문기관으로 모든 종류의 영화와 미디어 프로젝트에 대한 자원 개발과 교육 지원을 하고 있다. 특징은 영화를 미디어 리터러시 도구로 활용한다는 것이다. 영화를 통해 미디어 리터러시 교육을 진행하고, 참여를 이끌며, 사회적 변화를 도모하고자 하는 데 있다. 영화 제작자, 스튜디오 및 배급사와 직접 협력하여 모든 연령대의 교육자, 학생, 커뮤니티 구성원에게 영화를 제공한다. 이들은 초등학교부터 대학교

13) 출처: FREE SPIRIT MEDIA. ABOUT OUR PROGRAMS. <https://freespiritmedia.org/programs>에서 8월 11일 인출.

프로그램까지 협력하고 있는데, 대학교는 포클랜드 주립대학교, 메인 대학교, 서던 캘리포니아 대학교, 웨슬리안 대학교, 모어하우스 칼리지 등 여러 대학이 있다. ‘Big Picture Ed.’는 홈페이지를 통해 무료 리소스, 교사용 키트, 토론 가이드, 교육 가이드 등을 제공한다.¹⁴⁾

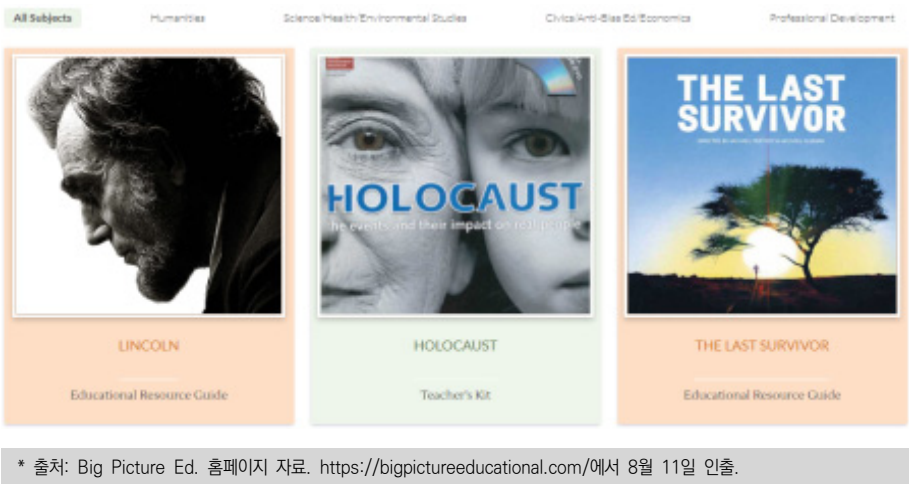


그림 III-2. Big Picture Ed.의 교육 가이드 사례

(3) 로드 아일랜드주: Media Education Lab

로드 아일랜드주의 ‘Media Education Lab’은 미디어 리터러시 교육을 위해 다음과 같은 5가지 주요 활동을 하고 있다.¹⁵⁾

첫째, 온라인 커뮤니티를 통한 연구 활동을 진행하고 있다. 이들은 ‘DIGIURI Media Club’을 열어 매월 토론 그룹을 개최하는데, 미디어 리터러시 관련 주요 주제와 아이디어를 논의한다. 특히 교육자들이 디지털 및 미디어 리터러시 프로그램 구현 방법을 연구하고 있다. 또한 ‘Academic Writing Group’에서는 대학원 연구 프로그램과 미디어 리터러시 관련 출판물에 대한 글을 공유하고 토론함으로써 학술 출판을 도모하고 있다.

둘째, 전문적 학습을 위한 프로그램을 제공하고 있다. ‘Summer Institute in Digital Literacy’라는 프로그램을 통해 디지털 미디어 리터러시에 관심이 있는 미 전역 및 세계

14) 출처: Big Picture Ed. 홈페이지 자료. https://bigpictureeducational.com/에서 8월 11일 인출.
 15) 출처: Media Education Lab. 홈페이지 자료. https://mediaeducationlab.com/에서 8월 11일 인출.

교육자들을 지원하기 위한 컨설팅 서비스를 제공하고 있다. 또한 저작권, 공정 사용, 디지털 미디어 관련 다양한 맞춤형 워크숍을 열고 있다. 여기서 대학원생과 학부생은 진행 중인 연구 프로그램을 활용할 수 있으며, 'Media Education Lab'의 모든 지역사회 봉사 활동 및 교육 프로그램에 참여할 수 있다.

셋째, 미디어 리터러시 교육 지원 커리큘럼 자원을 만들고 있다. 미디어 리터러시 교육을 모든 연령대의 학습자에게 제공할 수 있는 멀티미디어 자료를 개발 및 제공한다.

넷째, 디지털 및 미디어 리터러시 교육을 위한 시민 활동을 진행하고 있다. 연구 및 지역사회 봉사를 통해 미디어 리터러시 교육을 개선하고자 하며, 디지털 시민 및 미디어 리터러시 법안을 만드는 데 일조하고 있다.

마지막으로 미디어 제작을 지원한다. 모든 학습자, 특히 어린이와 청소년이 잠재력을 가진 미디어 제작자가 될 수 있도록 교육을 진행한다.

후기청소년 관련 정책 차원에서 주목되는 프로그램은 '디지털 리터러시 대학원 수료증'이다.¹⁶⁾ 이 프로그램은 전문 커뮤니티에 참여하는데 필요한 읽기, 쓰기, 지식, 기술과 같은 역량을 습득할 수 있도록 12학점으로 이뤄진 혼합형 수업(blended learning)이다. 1년 동안 온·오프라인으로 제공되며, 로드 아일랜드주에서 공식적으로 승인받았다. 주요 교육 내용은 비판적 온라인 텍스트 분석 심화, 다른 사람과 공유할 수 있는 실용적 전략, 디지털 미디어 도구를 사용한 텍스트 작성, 디지털 미디어 학습 환경 설계, 디지털 리터러시 교육 모범사례를 적용할 수 있는 리더십 및 관리기술 개발 등이 있다.

(4) 몬태나주: Montana Media Lab

몬태나주의 'Montana Media Lab'은 'University of Montana School of Journalism'에 기반을 둔 디지털 미디어 연구기관이다. 업계 전문가 수준의 미디어 워크숍을 전문으로 하며, 몬태나주 전역의 비도심 공립학교에서 뉴스 리터러시 및 디지털 스토리텔링 워크숍을 설계 및 구현하고 있다. 16세 이상을 대상으로 하며, 학생 특전으로 학부 또는 대학원 학점을 위한 많은 워크숍을 수강할 수 있다. 워크숍 사례로, 2021에는 현직 저널리스트를 초청하여 '언론과의 대화'라는 워크숍을 개최하였다. 미디어에 이야기를 효과적으로 전달하기 위한 실용적 방법을 논의했으며, 강연자는 기자에게 연락하는 가장 좋은 방법, 기자가 인터뷰 요청 시 해야 할 일 등의 정보를 제공하였다. 또한 강연자는

16) 출처: Media Education Lab. 홈페이지 자료. <https://mediaeducationlab.com/>에서 8월 11일 인출.

직접 참가자가 카메라 인터뷰를 하는 방법 교육 등 현장 중심의 실질적 내용을 다뤘다. 다른 워크숍 사례로 2021년에 열린 ‘팟캐스팅 202: 쇼 마케팅하기’가 있다. 강연자는 유명 팟캐스트 진행자, 팟캐스트의 무수한 콘텐츠들 중에서 사람들 눈에 띄게 만드는 요령, 애플 팟캐스트에 소개되기, SNS를 활용한 잠재적 청취자 대상 홍보, 팟캐스트 뉴스 레터에 언급되는 방법, 블로그 투고 방법 등을 다뤘다.¹⁷⁾



* 출처: Montana Media Lab. 홈페이지 자료. <https://www.montanamedialab.com/>에서 8월 11일 인출.

그림 III-3. Montana Media Lab의 ‘언론과의 대화’ 워크숍 장면

(5) 아이다호주: Idaho Media Initiative(IMI)

아이다호주의 Idaho Media Initiative(이하: IMI)는 Boise State University과 협력하여 관련 언론인 및 교육자 위원회에 의해 설립되었다. 이들은 미디어 리터러시 교육과 학생 훈련(student training)을 진행하고 있으며, 미디어 교육 연구 및 장학금을 장려하고 있다. 자세히 살펴보면, 미디어 리터러시 교육으로 지역사회의 비판적 미디어 소비와 시민 참여를 촉진하는 캠퍼스 과정과 공공행사 및 심포지엄을 개최하며, 미디어 리터러시 교육 센터 및 관련 커리큘럼을 제공하는 역할을 하고 있다. 학생 훈련으로 저널리즘 ‘teaching hospital’ 모델을 통해 대학 캠퍼스와 커뮤니티의 경험을 토대로 학생들에게 저널리즘 교육과 관련 경험을 제공하고 있다. 또한 미디어 교육 연구 및 장학금은 미디어 교육 시행 및 배포하는 방법을 개발하고, 시민참여를 촉진하는 방법을 위한 방법을 모색하며, 언론과 민주주의에 대한 이해와 시민참여의 역할을 살펴보는 연구를 진행하고 있다.¹⁸⁾

17) 출처: Montana Media Lab. 홈페이지 자료. <https://www.montanamedialab.com/>에서 8월 11일 인출.

이상의 미국의 주별 미디어 관련 커뮤니티와 기관의 사례 및 특성을 통해 다음과 같은 사항을 확인할 수 있다. 먼저, 지역 커뮤니티에서 다양한 미디어 관련 활동을 하고 있다. 청소년을 비롯하여 성인까지 지역 거주자를 대상으로 미디어 리터러시 교육, 콘텐츠 지원, 커뮤니티 형성, 미디어 관련 행사 등을 진행하고 있다. 이는 미국인들이 미디어 리터러시에 대한 중요성을 그만큼 인식하고 있다는 점을 의미한다. 함께 경험과 의견을 나누고, 발전을 모색하고 있음을 확인할 수 있다.

다음으로 지역 대학교와의 협업 및 연계이다. 대학 내 미디어 리터러시 교육 관련 기관을 설립하여 지역사회와 연계하고 있으며, 대학이라는 특성으로 전문성이 함께한다. 후기 청소년 대상 정책 차원에서 대학의 특성을 반영하여 학점, 수수료 제공, 사회에서 이용할 수 있는 실질적 내용을 담은 등의 프로그램을 진행하고 있다. 또한 'Big Picture Ed.'의 사례를 통해 '영화' 및 영화 관련 사항들을 미디어 리터러시 교육 차원으로 진행할 수 있으며, 대학교를 비롯하여 모든 학교에서 관련 교육을 실행할 수 있음을 확인할 수 있다.

이러한 특성들은 국내에서도 지역 특성을 통해 지자체만의 미디어 관련 정책을 만들고, 실현할 수 있음을 시사한다. 또한 지역 대학교와의 연계도 모색할 수 있다. 물론 국내도 몇몇 지자체에서 미디어 리터러시 관련 조례를 마련하고, 미디어 교육을 실행하고 있는 것도 사실이다. 하지만 미국과 비교하여 국내에서 미디어 리터러시 교육의 중요성 및 필요성에 대한 인식과 관련 기관 및 커뮤니티 설치 및 운용이 부족한 것이 사실이다. 즉 우선으로 미디어 리터러시의 중요성에 대한 사회적 인식 제고와 더불어 제도적 합의 및 관련 정책 마련이 중요하며, 이를 통해 국내에서도 역시 각 지역의 특성에 맞는 미디어 리터러시 관련 커뮤니티와 기관의 설립으로 이어질 수 있을 것이다.

3) 미국 대학의 학생 미디어 활동 정책 사례 및 특징

미국 대학들은 학생을 중심으로 한 미디어 활동(student media)을 활발히 진행하고 있는데, 소위 명문대학을 비롯하여 소규모 대학에서도 역시 다양한 미디어 관련 활동을 확인할 수 있다. 이러한 미국 대학의 학생 미디어 정책 활동의 사례 및 특징을 통해 미국 후기청소년의 미디어 이용의 현재를 살펴볼 수 있으며, 나아가 국내 대학 및 후기청소년 관련 기관의 미디어 정책 수립에 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 보인다. 미국 대학의

18) 출처: Idaho Media Initiative. 홈페이지 자료. <https://www.boisestate.edu/imi/>에서 8월 11일 인출.

학생 미디어 활동 사례와 특징은 아래 <표 III-2>에서 확인할 수 있다.

표 III-2. 미국 대학의 미디어 활동 사례 및 특징

번호	대학교(소재지)	구분	내용
1	American Univ. ¹⁹⁾ (워싱턴 D.C)	특징	학생주도 미디어 조직으로, 수업 또는 전공과 관계없이 활동 가능
		활동사례	- Eagle: 1925년부터 발행된 신문으로 매일 온라인으로 발행되며, 학기마다 두 가지 인쇄판 출간 - Second District Records: 학생들이 독점으로 운영하는 음반사 - American Literary(AmLit): 문학잡지로 시, 산문, 사진 등을 온라인으로 출판하고 학기마다 인쇄판을 출간 - Visible Magazine: LGBTQ+ 커뮤니티, 소수자로서 소외되는 사람들을 중심으로 구성 - Photo Collective: 학생 사진가 커뮤니티로 온라인과 봄 인쇄 잡지에 사진을 게시 - American Way of Life(AWOL): 사회, 문화 및 정치 문제를 다루는 진보적 잡지, 온라인 발행, 매 학기 한 번 인쇄판 출간 - Her Campus AU: 스타일, 아름다움, 건강 등에 대한 이야기와 팁을 제공하는 온라인 여대생 잡지 - WVAU: 학생이 운영하는 인터넷 라디오 방송국. 방송국에는 약 80명의 DJ가 다양한 장르의 음악을 선보임 - American Television(ATV): 학생 운영 텔레비전 방송국으로 뉴스 및 기타 프로그램을 연중휴무로 방송, 온라인 스트리밍함 - Blackprint: 흑인 저널리스트 협회의 AU 지부가 발행하는 온라인 뉴스 문화 잡지로, 유색인 학생들을 위한 커뮤니티를 만드는 데 주력하고 있음
2	Boise State Univ. ²⁰⁾ (아이다호주)	특징	미디어를 통해 정확하고 지역적 정보를 생산하는 학생 운영 미디어 조직
		활동사례	- The Arbiter: 독립적 학생 신문으로 학생이 운영 - University Pulse Radio: 독립적 학생 운영 라디오 방송국으로 24시간 연중휴무로 운영하고 있으며, 애플리케이션을 통해 스트리밍함 - Digital Content & Design: 사진, 비디오 그래픽, 그래픽 디자인 및 일러스트를 포함한 시각적 작품을 만듦. 신문, 라디오 방송과 함께 시각적 측면을 계획하고 실행함 - Advertising & Sales: 모든 학생의 미디어 출판물의 판매 및 광고를 담당하며, 인쇄, 라디오 및 온라인 광고 등의 비즈니스를 포함함
3	Boston Univ. College of Communication ²¹⁾	특징	커뮤니케이션 대학 내 학생이 운영하는 미디어 활동 운영
		활동사례	- AdLab: 학생 운영 미국 최대 에이전시

번호	대학교(소재지)	구분	내용
	(매사추세츠주)		- BU News Service: 학생들이 제보한 속보, 정치, 스포츠 및 특집을 제공 - butv10: 학생주도 비디오 콘텐츠 제작 및 배포 네트워크 - COMLab: 학생 운영 멀티-플랫폼으로 미디어 스타트업 학습을 진행하며, 여기에 현대 미디어 원리를 적용함 - Hothouse Productins: 학생이 운영하는 고객 주도 제작 회사로 운영되는 수업 - PRLab: 미국에서 가장 오래된 학생 운영 PR 기관 - PRSSA: 세계 최대 홍보단체(Public Relations Society of America)가 설립한 예비 전문 협회 - The COMMunicator: 보스턴 대학교의 대중매체, 광고 및 홍보부의 공식 학생 멀티미디어 운영 웹사이트로 뉴스를 제공함 - The Daily Free Press: 학생 운영 독립신문 - WTBU RADIO: 학생 주도 라디오 방송국
4	Bridgewater state Univ. ²²⁾ (버지니아주)	특징	학생들 자체 또는 전문 교직원들의 지도를 통해 방송, 글, 편집, 사진 그래픽 디자인, 광고 및 멀티미디어 콘텐츠 제작 실행
		활동사례	- The Comment: 학생이 운영하는 신문으로 1927년부터 시작 - WBIM 91.5 FM: Bridgewater 지역에 대안 프로그램을 제공하는 혁신적 라디오 방송국으로 매사추세츠 전체에서 유일하게 완전히 학생이 운영 - the bridge: 학부 및 대학원생들의 소설, 논픽션, 시, 시각 예술 및 동문의 작품을 출판 - The Undergraduate Review: 교수진의 지도를 통해 학생 연구를 진행하고, 성과를 지역 및 전국 독자에게 지급하는 것을 목표로 함 - The Graduate Review: 교수진의 지도를 통해 대학원생 연구를 진행, 지역 및 전국 독자에게 지급하는 것을 목표로 함
5	Colorado State Univ. ²³⁾ (콜로라도주)	특징	· 콜로라도 주립 대학교 콜린스 시(city of Fort Collins)가 함께 운영하는 대학생 미디어 활동으로 Rocky Mountain Student Media Corp(RMSMC) 자칭 · 모든 전공과 학부생, 대학원생 및 파트 타임 학부 학생이 참여할 수 있음
		활동사례	- The Collegian: 학생 운영 신문으로 독자들에게 대학생 관점으로 캠퍼스, 지역, 스포츠 및 엔터테인먼트 뉴스를 제공. 해당 사이트에서는 속보, 통합 블로그, 온라인 프로그래밍, 비디오 및 라이브 스트리밍 텔레비전 및 라디오를 제공함 - KCSU FM: 학생이 운영하는 라디오 방송국으로 전문 DJ 프로그램과 배구 및 남자 야구 생중계를 포함한 뉴스 및 최신 스포츠 소식을 제공하며, 대안 음악 프로그램 역시 방송함. 앱과 웹사이트에서도 라디오를 들을 수 있으며, 음악 관련 비디오와 팟캐스트를 제작함

번호	대학교(소재지)	구분	내용
			- Collegian TV: 오후 7시 생방송으로 제작된 뉴스, 스포츠, 토크 및 엔터테인먼트 쇼를 제공함. 관련 채널 및 소셜미디어 플랫폼에서 스트리밍을 제공하고 있음 - Student Video Productions: 캠퍼스 안팎에서 시청자를 위한 전문적인 비디오를 제작함 - Tree Stump Films: 다큐멘터리 영화의 기획, 제작 및 방송에 대한 실제 경험을 학생들에게 제공 - OnSpec Video Training Team: 비디오 경험이 거의 또는 전혀 없는 대학 학생들에게 비디오 편집 및 교육 제공 - College Avenue Magazine: 인쇄물 및 온라인으로 제공되는 라이프스타일 간행물, 각 호는 학생의 관점에서 다른 주제를 다룸
6	Gonzaga Univ. ²⁴⁾ (워싱턴주)	특징	학생의 작업이라는 특징을 담은 다양한 출판물을 출간함. 모든 출판물은 교수진 또는 교직원 교문의 지도에 학생들이 작성 및 디자인을 진행함
		활동사례	- Gonzaga Bulletin: 학교 관련 뉴스, 스포츠, 예술, 엔터테인먼트 및 여론 보도를 다루는 공식 학생운영 신문으로 온라인을 우선으로 하며, 매주 목요일 캠퍼스에 인쇄본을 배포함 - Spires Yearbook: 사진과 기사를 통해 각 학년도의 사건을 문서화 하는 학교의 공식 연감 - Our Voices Journal: 학교 문화와 분위기에 적응하거나 적응하지 못한 경험을 다루는 다양성 저널 - Reflection Journal: 학생과 교수진이 만든 시, 단편 소설, 사진, 예술 작품 등을 포함하는 예술 및 문학 저널 - Charter Journal: 학교의 학술지로 1년에 한 번 발행 - One World Journal: 지역, 국가 및 세계 사람들의 겪는 문제를 탐구하는 사회정의 테마 저널
7	Kent State Univ. ²⁵⁾ (오하이오주)	특징	학생 조직으로 구성된 미디어 관련 활동을 진행하고 있음
		활동사례	- The Kent Stater: 학생운영 신문, 호당 9,500명 이상 구독 - TV2: 케이블 채널 26,000호 이상의 가정과 캠퍼스 채널에서 7,500명 이상의 학교 학생들이 보는 유일한 지역 TV 방송국 - Black Squirrel Radio: 매일 오전 10시부터 오전 2시까지 방송되는 56개의 다양한 학생주최 쇼와 함께 지역 음악 및 다양한 장르의 음악으로 유명한 학생 방송국 - Kent State University Independent Films: 학생이 운영하는 제작 회사로 웹 시리즈, 단편 영화, 뮤직비디오, 다큐멘터리, TV 프로그램 및 장편 영화 등 다양한 콘텐츠를 제작함 - A Magazine: 학교와 학교 밖의 패션, 뷰티, 문화에 대한 것을 담은 학교의 간행물 - The Burr Magazine: 학생들을 위해 학생들이 만든 잡지로, 학교의 매력 있는 인물, 학생들의 관심사, 아이디어를 담은 잡지 - Fusion Magazine: LGBTQ 잡지로 웹사이트와 소셜 미디어

번호	대학교(소재지)	구분	내용
			채널을 연중 운영하고 있음 - Luna Negra: 시, 산문, 사진 및 일러스트가 혼합된 학교의 문학 출판물 - Uhuru: 학교에서 소외된 학생들의 목소리를 담아, 학교의 혁신, 창의성 발굴 및 문화개선 등을 목표로 하는 잡지 - Student Media Advertising and Marketing: 학생으로 구성되며 모든 학생 미디어의 수익을 높이고 독자와 시청자 등을 구하기 위해 마케팅 광고 지원 제공함
8	New York Univ. ²⁶⁾ (뉴욕주)	특징	전통적인 고품질 잡지와 독립신문 발행, 온라인 간행물 제작 및 라디오 방송 등을 학생 주도로 진행하고 있음
		활동사례	- Washington Square News: 1973년에 설립된 독립학생 신문. 월요일은 인쇄본으로, 주 내내 온라인으로 발행됨 - WNYU: 학생 주도 라디오 방송국으로 온라인 스트리밍을 병행 - Aftab: 뉴욕 대학 이슬람 센터의 문학 잡지로 커뮤니티 구성원이 생각과 아이디어를 교환하는 채널 역할을 함 - Baedeker: 여행을 좋아하는 학생들을 위한 온라인 잡지 - Comic Book League: 만화책 및 그래픽 노블을 토론하고 만드는 학생들을 위한 환경을 제공함 - The Economics Review: 학생 에세이와 연구 논문을 출판하여 경제 이론 및 정책에 대한 비판적 사고와 수준 높은 연구를 촉진하고 있음 - Generasian: 아시아계 미국인 관심 간행물로 반년간 간행하고, 다양한 문제를 블로그에 정기적으로 게시함 - The Headless Society: 매주 다른 회원이 자유롭게 글을 쓰고, 학기마다 문학잡지를 발행함 - Journal of Politics and International Affairs: 정치 및 국제 문제를 중심으로 반년간 발행되는 학생 운영 저널 - Medical Dialogue Review: 과학과 인문학의 격차를 해소하기 위한 저널로 의료 전문직의 다양성을 반영하여 반년간 발행되고 있음 - Minetta Review: 학부생들이 관리하는 문학 및 예술 출판물 - The Plague: 풍자 기사, 유머 소설 및 개성 있는 그림으로 구성되는 잡지로 매 학기 발행함 - Platypus Affiliated Society: 온라인뿐만 아니라 전 세계 도시와 대학 도시에서 독서 그룹, 커피 타임과 패널 이벤트를 주최함 - Seed: 학생 주도 크리스천 출판물 - Undergraduate Law Review: 학교 학생들을 위한 법률 관련 주제를 정하고 토론을 위한 플랫폼을 제공함

19) 출처: American Univ. Student Media Board and Organizations. <https://www.american.edu/ocl/student-involvement/au-student-media.cfm>에서 2022년 8월 11일 인출.

20) 출처: Boise State Univ. STUDENT MEDIA. <https://www.boisestate.edu/studentmedia>에서 2022년 8월

이와 비슷하게 국내에서도 많은 대학에서 자체로 대학생 주축의 신문(학보) 발행과 라디오 방송국 등을 운영하고 있다. 하지만 미국은 대학교 자체에서 미디어 활동을 장려하는 것에 비해 국내 많은 대학에서는 학보사와 방송국 이상의 미디어 관련 활동이 많지 않다. 또한 국내 대학의 미디어 관련 활동은 관련 학과의 동아리가 중심이 되어 학교 학생 전체로의 확장이 쉽지 않은 점 또한 미국과 차이를 보인다.

미국 대학교에서 학생주도의 미디어 활동은 다음과 같은 특성을 정리할 수 있다. 첫째, 미국 대학의 미디어 활동은 잡지와 책, 그리고 라디오와 TV 같은 레거시 미디어와 함께 블로그, 홈페이지, 실시간 인터넷 스트리밍 방송 등의 디지털 미디어를 함께 활용하고 있다. 주로 블로그와 홈페이지 등에 콘텐츠를 올리고, 인쇄물 출간은 간헐적으로 진행하고 있다. 여기서 많은 대학이 학생이 주도해 만드는 예술, 라이프스타일, LGBTQ, 인물, 사진, 서브컬처 등의 특성을 담은 다양한 독립잡지 같은 독립출판물 형태의 작업물을 확인할 수 있는 점이 주목된다. 지금 국내에서 독립 출판물에 대한 관심이 높아지고 있으며 다채로운 주제의 독립잡지가 발행되고 있다(한국언론진흥재단, 2020). 후기청소년의 미디어 정책에 독립잡지와 같은 독립출판물의 특성을 반영한 레거시 미디어 활동과 디지털 미디어의 연계를 생각해 볼 수 있는 지점이다.

둘째, 대학생의 미디어 활동과 지역사회와의 결합이다. 미국의 대학 방송과 신문은 지역사회에서 역할을 하고 있으며, 민간과 학교가 연계하여 미디어 활동을 진행하고 있음을 확인할 수 있다. 주에서 학생만으로 구성된 방송국 또한 확인할 수 있다. 이처럼 후기청소년은 미디어 활동이 대학이라는 공간에 국한되지 않은 지역주민과 연대 및 지역사회 언론으로서 역할을 도모할 수 있음을 확인할 수 있다. 이는 앞서 주 소재 대학과 미디어 리터러시 관련 기관의 협업과 함께 이어지는 부분임을 알 수 있다. 국내에서도 역시 지역과

11일 인출.

- 21) 출처: Boston Univ. College of Communication. Get Involved. <https://www.bu.edu/com/campus-life/get-involved>에서 2022년 8월 11일 인출.
- 22) 출처: Bridgewater state Univ. Student Media. <https://www.bridgew.edu/student-life/student-media>에서 2022년 8월 11일 인출.
- 23) 출처: Colorado State Univ. About RMSMC. <https://rockymountainstudentmedia.com/about-us>에서 2022년 8월 11일 인출.
- 24) 출처: Gonzaga Univ. Student Media. <https://www.gonzaga.edu/student-life/student-affairs/our-departments-and-programs/student-media>에서 2022년 8월 11일 인출.
- 25) 출처: Kent State Univ. 홈페이지 자료. <https://www.kent.edu/>에서 2022년 8월 11일 인출.
- 26) 출처: New York Univ. Student Media. <https://www.nyu.edu/students/getting-involved/clubs-and-organizations/student-media.html>에서 2022년 8월 11일 인출.

지역 대학의 밀접한 연계를 생각해볼 수 있다.

셋째, 대학생의 미디어 활동이 실제 비즈니스로 확장할 수 있다. 가령 학생이 중심이 되어 제작한 영화, 다큐멘터리, 도서, 잡지, 일러스트 등을 판매하는 수익 활동으로 이어지기도 한다. 또한 대학생 자체로 만드는 콘텐츠 관련 광고 등의 사업 활동을 연계할 수도 있다. 학교 안 미디어 활동으로 국한하지 않고, 졸업 후 관련 사회활동 경험을 쌓는 것이다. 미디어 교육에 있어 이론 수업과 더불어 실질적인 교육과 훈련의 중요성 역시 확인할 수 있는 부분이며, 국내 대학도 역시 학생 스터디나 동아리를 넘어 대학 자체에서 이를 지원하고 장려하는 것을 고려할 수 있다.

마지막으로 모든 활동에는 대학의 특성이 함께한다. 미디어 활동이 신문제작 및 방송에 국한되지 않고, 미디어 활동을 통해 특정 플랫폼에서 경영학, 법학 등의 학문적 활동을 펼칠 수 있다. 또한 대학생만의 진보적이고 독특한 감성을 가진 미디어 콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있다. 중요한 것은 미국 각 대학 자체에서 이러한 환경을 조성하고, ‘student media’라는 형태로 권장하고 있다는 것이다. 이는 국내 후기청소년 정책에 필요조건이 무엇인지를 설명한다. 다양한 미디어 환경 조성 및 제공, 후기청소년(대학생) 커뮤니티 형성, 또래 집단이 함께할 수 있는 분위기 조성, 다양성을 위한 열린 환경 등이 그것이다.

2. 독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징

독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 정책은 미디어 전반의 통합적 차원보다는 주로 디지털 정책과 미디어 리터러시 정책을 통해 두드러지게 나타난다. 특히 독일의 경우, 학교 미디어 리터러시 교육 차원에서는 주로 어린이와 10대 청소년층에 중점을 두는 한편, 19~24세 연령대의 후기청소년의 경우는 평생학습으로서의 미디어 리터러시 교육 정책과 사업을 통해 시민사회와 공공기관에서 수행되고 있다. 물론 최근에는 유럽 집행위원회 차원에서 유럽 전역의 청년 정책에 대한 전략적 접근을 하면서 청년 실업 및 고용의 문제를 비롯하여 디지털 전략을 제시하고 있다는 점에서 변화 상황도 목도할 수 있다. 여기서는 이러한 변화 상황도 반영하여 독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 정책과 전략의 경향들을 살펴보고자 한다.

1) 독일의 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례 및 특징

독일의 후기청소년 미디어 정책은 미디어 리터러시와 유사한 개념인 ‘미디어 능력(Medien Kompetenz)’의 촉진 사업을 통해 나타난다. 미디어 능력은 오래된 독일 교육계의 쟁점인 ‘기술이나 성찰이나’의 문제를 양자택일이 아닌 통합적 능력의 개발 속에서 고려해야 한다는 합의점 속에 이론적, 정책적으로 담론화되어 왔다(강진숙, 2005b). 즉 학습자 능력의 목표를 기술 숙련성에 둘 것인지 아니면 미디어에 대한 성찰과 교양에 둘 것인지 하는 문제를 통합적으로 조율한 것이 미디어 능력 개발에 대한 미디어 리터러시 관련 이론이자 정책적 기조인 것이다.

이러한 기술과 성찰의 통합적 접근은 독일의 미디어교육학자 중에서도 디터 바아케(Dieter Baacke)와 베른트 쇼릅(Bernd Schorb)에 의해 체계적으로 정립되었다. 종합적으로 정의하면, 미디어 능력이란 미디어를 비판적으로 이해하고, 능동적으로 이용하며, 혁신적이고 창의적으로 구성/제작할 수 있는 능력이다(강진숙, 2005a: 59). 기존의 기능적 리터러시의 시각과 비판적 리터러시의 시각을 종합적으로 통찰하는 입장인 것이다. 미디어 능력의 구성 요소는 미디어 교육학자들마다 서로 상이하지만, 대표적인 사례를 보면 바아케(Baacke, 1996: 8)의 경우, 정보사회의 담론들을 통해 미디어 능력의 구성요소들을 실용적으로 구체화하고자 하였다. 예컨대, 미디어 지식(Medienkunde), 미디어 비평(Medienkritik), 미디어 이용(Mediennutzung), 그리고 미디어 구성 및 제작(Mediengestaltung) 능력 등이 여기에 포함된다. 한편, 쇼릅(Schorb, 1997)의 경우, 미디어 능력의 구성범주를 정형성 및 구조 인식, 비판적 성찰, 해위 능력과 숙련성, 그리고 창의적/사회적 상호작용 등으로 구분하였다. 이 두 미디어 교육학자들의 의견에서 알 수 있듯이, 미디어 능력이나 미디어 리터러시 역량은 기능과 비판적 시각의 이원적 구분을 넘어서서 기술적 숙련과 비판 및 성찰 교양의 통합적 힘으로 정의하고 구성 요소를 각 나라의 교육 토양에 맞게 세분화할 필요가 있다.

이러한 미디어 교육계의 미디어 능력 개발에 대한 통합적 시도들은 교육계와 학계뿐 아니라 미디어 산업계의 주요 노동 인력을 창출하기 위한 목표로도 확장되었다(강진숙, 2005a; 강진숙, 2005b). 독일의 미디어 리터러시 정책은 연방정부와 주정부, 그리고 14개의 주 미디어청(Landesmedienanstalt)과 교육청들 사이의 유기적 연계와 협력 속에서 실행되었다. 이와 함께 전국에서 운영되고 있는 500여 개 이상의 미디어 센터(Medienzentrum)를 중심으로 학교와 시민사회 영역의 미디어 리터러시 정책들을 만들

고 실행하는 데 기여하고 있다. 이처럼 미디어 능력 개발과 축진이 학부모와 교육계의 관심사이자 기업의 관심 대상이 되면서 주요한 전국 단위의 미디어 정책적 사업의 일환이 된 것이다.

그러면, 후기청소년 중심의 미디어 리터러시 정책은 어떠한 사례가 있는가? 독일의 후기청소년 미디어 리터러시 정책의 사례를 살펴보면, 다음 <표 III-3>과 같다. 독일은 청소년을 구분할 때, 14~17세까지는 청소년(Jugendliche), 18~27세까지는 청년(junge Voljährige, junge Menschen) 등으로 표현한다(세계법제정보센터, 2021.2.16.). 이 연구의 주요 대상인 후기청소년(19~24세)은 국가마다 연령 기준이 다르고 독일의 경우에는 청년의 연령대를 고려하여 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례에 포함시켰다.

우선, 클릭세이프(www.klicksafe.de, www.klick-tipps.net)이다.²⁷⁾ 이는 2008년 이후 EU 30개국의 어린이 및 청소년을 위한 EU위원회의 디지털 정책 기구 'Safer Internet Centres(INSAFE)'의 독일 네트워크이다. 주요 참여자는 어린이, 청소년(young people), 부모, 교사, 전문가들로서 디지털 서비스와 미디어 리터러시 증진 이니셔티브를 추진한다. 주요 사업을 보면, 미디어 교육, 사이버불링(Cyberbullying), 디지털 허위정보 및 온라인 증오 관련 정보 및 대응책 제공, 그리고 미디어 콘텐츠 및 미디어교육 전문가용 자료를 제공하고 있다.

두 번째는 유포트(www.juuuport.de)의 사업을 들 수 있다.²⁸⁾ 이것은 2010년 4월 시작된 청소년들의 자율보호 플랫폼에 기반한다. 전문가 교육을 받은 15~21세 청소년들이 자율적으로 청소년들에 대한 상담원 역할을 수행한다. 주요 사업을 보면, 사이버불링, 소셜미디어 스트레스, 섹스팅, 사이버 그루밍, 온라인 증오, 미디어 중독, 가짜뉴스 등을 판별할 수 있는 정보를 제공한다. 또한 데이터 도난, 남용, 도용에 대한 조언을 수행하며, 인스타그램, 틱톡, 트위터 등 소셜미디어 플랫폼 관련 문의 및 정보를 제공한다.

마지막으로, 핸디섹토(www.handysektor.de)의 사업을 볼 수 있다.²⁹⁾ 이것은 2010년 이후 노르트라인-베스트팔렌 주 미디어청과 남서부 미디어교육연구협회가 공동 주관하고 있는 스마트폰에 대한 미디어 능력 개발 프로젝트이다. 주요 참여자들은 청소년, 부모,

27) 출처: Klicksafe. 홈페이지 자료. <https://www.klicksafe.de>, <https://www.klick-tipps.net>에서 2022년 8월 11일 인출.

28) 출처: Juuuport. 홈페이지 자료. <https://www.juuuport.de>에서 2022년 8월 11일 인출.

29) 출처: Handysektor. 홈페이지 자료. <https://www.handysektor.de>에서 2022년 8월 11일 인출.

교사 등 휴대전화 이용자들이다. 주요 사업으로는 스마트폰과 모바일 미디어 이용상의 개인정보보호, 사이버불링, 유해 콘텐츠 등에 대한 정보 및 교육 제공, 그리고 부모 및 교사들에 대한 휴대전화 이용 지침 및 교육 자료 등을 제공하는 것을 들 수 있다.

표 III -3. 독일의 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례 및 특징

번호	사례	내용	
1	클릭 세이프 ³⁰⁾	소개	• 2008년 이후 EU 30개국의 어린이 및 청소년을 위한 EU위원회의 디지털 정책 기구 • ‘Safer Internet Centres(INSAFE)’의 독일 네트워크
		참여자	• 어린이, 청소년(young people), 부모, 교사, 전문가
		주요사업	• 참여자들을 위한 디지털 서비스와 미디어 리터러시 증진 이니셔티브 추진 • 미디어교육, 사이버불링(Cyberbullying), 디지털 허위정보 및 온라인 증오 관련 정보 및 대응책 제공 • 미디어 콘텐츠 및 미디어교육 전문가용 자료 제공
2	유포트 ³¹⁾	소개	• 2010년 4월 시작된 청소년들의 자율 보호 플랫폼
		참여자	• 전문가 교육을 받은 15~21세 청소년들 - 자율적으로 청소년들에 대한 상담원 수행
		주요사업	• 사이버불링, 소셜미디어 스트레스, 섹스팅, 사이버 그루밍, 온라인 증오, 미디어 중독, 가짜뉴스 등에 대한 정보 제공 • 데이터 도난, 남용, 도용에 대한 조언 • 인스타그램, 틱톡, 트위터 등 소셜 미디어 플랫폼 관련 문의 및 정보 제공
3	핸디섹토 ³²⁾	소개	• 2010년에 시작된 노르트라인-베스트팔렌 주 미디어청과 남서부 미디어교육연구협회의 공동 주관 • 스마트폰에 대한 미디어 능력 개발 프로젝트
		참여자	• 청소년, 부모, 교사 등 휴대전화 이용자들
		주요사업	• 스마트폰과 모바일 미디어 이용 상의 개인정보보호, 사이버불링, 유해콘텐츠 등에 대한 정보 및 교육 제공 • 부모 및 교사들에 대한 휴대전화 이용 지침 및 교육 자료 제공

30) 출처: Klicksafe. 홈페이지 자료. <https://www.klicksafe.de>, <https://www.klick-tipps.net>에서 2022년 8월 11일 인출.

31) 출처: Juuport. 홈페이지 자료. <https://www.juuport.de>에서 2022년 8월 11일 인출.

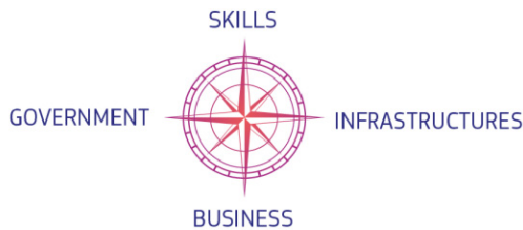
32) 출처: Handysektor. 홈페이지 자료. <https://www.handysektor.de>에서 2022년 8월 11일 인출.

2) 유럽의 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례 및 특징

여기서는 유럽집행위원회(European Commission)의 디지털 정책을 중심으로 유럽의 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례 및 특징을 살펴보고자 한다.

우선, 2021년 3월 9일에 유럽집행위원회는 유럽의 디지털 변혁(digital transformation)을 위한 2030년까지의 비전과 방법을 제시하였다. 이를 위해 중장기 디지털 전환 전략인 '디지털 10년(Digital decade)'을 통해 유럽이 10년 안에 디지털 주권을 확보하고 상호 연결된 세계를 실현하도록 하는 계획을 세운다. 특히 2030년까지 유럽은 디지털 전환을 위한 기후 중립적이고 순환 및 회복력 있는 경제 전략을 수립한다(이수정, 2022.5.3.). 번영하는 디지털 미래를 실현하기 위해 집약적인 정책을 집중적으로 추진할 뿐 아니라 세부적인 실행 계획을 실행에 옮기도록 하는 것이다.

이러한 전략의 일환으로 유럽의 디지털 10년을 위한 '2030 디지털 나침반(2030 Digital Compass)'이 제시되었다. 이것은 네 가지 중심축을 중심으로 구성되었다(〈그림 III-4〉와 〈그림 III-5〉 참조).



* 출처: 유럽집행위원회. Europe's Digital Decade: digital targets for 2030. https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en에서 2022년 8월 11일 인출

그림 III-4. 유럽집행위원회의 '2030 디지털 나침반' 모델

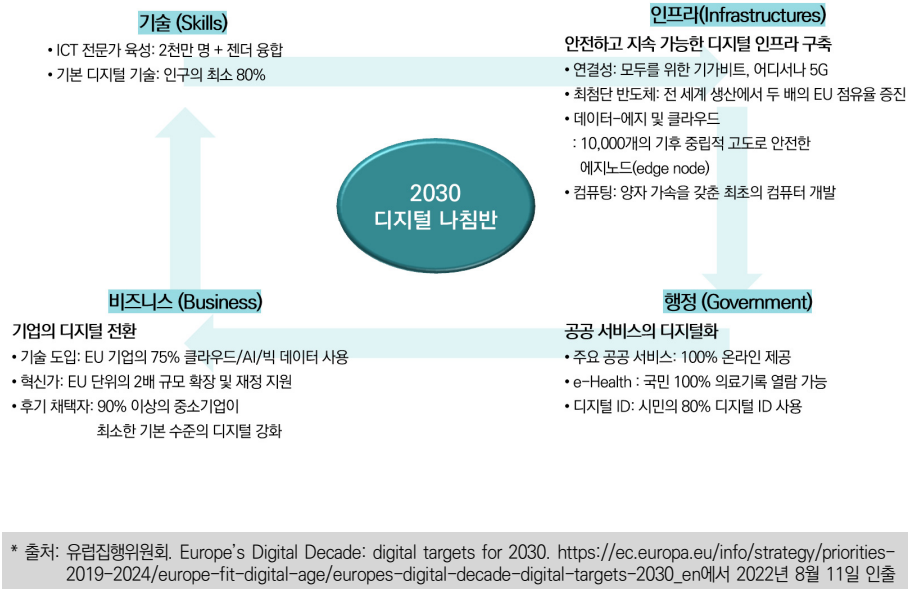


그림 III-5. '2030 디지털 나침반'의 주요 정책

위의 <그림 III-4>와 <그림 III-5>에서 알 수 있듯이, 네 가지 중심축은 기술, 인프라, 비즈니스, 그리고 행정을 중심으로 구분된다. 각각의 나침반 중심축을 살펴보면 다음과 같다³³⁾. 우선, 기술 축은 디지털 기술을 갖춘 인력 및 고도로 숙련된 디지털 전문가 양성에 관한 전략이다. 그 목적은 디지털로 권능화되고(empowered) 유능한 시민 및 디지털 전문가를 양성하여 디지털 교육 생태계의 발전을 꾀하며 전 세계의 인재들과의 연결을 촉진하는 정책을 추진하는 데 있다. 디지털 기술(skills)은 사회 구성원들의 집단 회복력(collective resilience)을 강화할 것이다.

그 방법은 2030년까지 기본적인 디지털 기술을 80%로 향상시키고, 모든 유럽인이 복지 혜택을 충분히 누릴 수 있도록 포용적 디지털 사회를 만들고, 평생 학습으로서 디지털 기술교육의 기회를 제공한다. 고급 디지털 기술은 코딩 학습이나 컴퓨터 기초 교육 이상의 것으로서 양질의 일자리와 그에 상응하는 경력을 쌓을 수 있도록 한다. 10년 간 2천만 명의 디지털 기술 전문가를 양성한다. 특히 여성 전문가들을 더 확충하고, UN의 지속가능

33) 이와 관련한 자세한 내용은 다음 참조. URL: https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:12e835e2-81af-11eb-9ac9-01aa75ed71a1.0001.02/DOC_1&format=PDF

한 개발 목표(Sustainable Development Goals, SDGs)를 달성하기 위해 전세계적으로 디지털 리더십을 향상시킬 수 있도록 국가 단위의 활동을 보완해야 한다.

두 번째 축인 인프라는 지속 가능성과 안전성을 보장할 수 있는 디지털 인프라를 구축하는 전략이다. 지속 가능한 디지털 기반을 구축함으로써 유럽이 디지털 리더십을 발휘할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 이러한 디지털 인프라를 구축하기 위해 연결성의 측면, 최첨단 반도체의 규모 및 점유율 확장, 데이터-에지(data-edge) 및 클라우드의 확충을 위한 컴퓨터 개발 등이다. 이를 통해 유럽 전역의 기업과 시민이 참여할 수 있는 정보 인프라와 초고속 네트워크를 구축하고 사이버 보안과 안전한 연결을 추구한다. 요컨대, 안전하고 성능이 뛰어나며 지속 가능한 디지털 인프라를 구축하는 것이다.

세 번째 축인 비즈니스는 기업의 디지털 전환 전략에 관한 것이다. 이를 위해 2030년까지 다음과 같은 목표를 수립하여 실행한다. 유럽 기업의 75%가 클라우드 컴퓨팅 서비스, 빅데이터 및 인공지능을 도입할 것, 유럽 중소기업의 90% 이상이 최소한 기본 수준의 디지털 강도(intensity)에 도달할 것, 그리고 유럽은 혁신적인 규모로 파이프라인을 확장하고 금융 접근성을 개선할 것 등이 구체적인 제안들이다.

마지막으로 행정은 공공서비스의 디지털화 전략에 관한 것이다. 구체적인 제안을 보면, 유럽 시민과 기업들이 주요 공공서비스를 100% 온라인으로 이용할 수 있도록 할 것, 유럽 시민 전체가 의료기록(전자기록)에 접근할 수 있도록 할 것, 그리고 시민의 80%가 디지털 ID 솔루션을 이용할 수 있도록 공공서비스를 디지털화하는 사업들을 추진하는 것이다.

이러한 유럽집행위원회가 제안한 ‘2030 디지털 나침반’ 전략은 이후의 아동과 청소년 디지털 정책을 실행하는 과정에서 실현되었다. 2021년 10월 5일에서 7일까지, 유럽집행위원회는 ‘더 안전한 인터넷 포럼 2021(Safer Internet Forum 2021, 이하 SIF 2021)’ 행사를 개최하였다.³⁴⁾ 그 주요 내용을 보면, 아동, 청소년에게 적합한 ‘디지털 10년’ 추진 방안을 모색하는 데 초점을 두고 있다. 이 포럼은 유럽 교육부 산하의 비영리 조직인 유럽학교네트워크(European Schoolnet)를 통해 실행되었다. 그 의의를 살펴보면, 유럽 사회가 더 나은 디지털 10년을 위한 디지털 정책의 주체로서 아동과 청소년을 중심에 두었다는 점이다. 특히 10월 5일에는 청소년 주도의 사전 포럼 세션을 진행하여 ‘BIK

34) 출처: Europe Commission (2021). SAFER INTERNET FORUM 2021 Shaping a #DigitalDecade4YOUTH. https://www.matthiasjax.at/wp-content/uploads/2021/10/SIF2021_brochure_FINAL.pdf에서 2022년 8월 11일 인출.

Youth’라는 이름으로 심층적인 의견들을 교류할 수 있는 공론장을 창출하였다. 이 사전 포럼의 부제는 ‘Shaping a #DigitalDecade4YOUth’로 설정하여 30세 미만의 어린이와 청소년들이 적극적으로 의견과 토론에 참여할 수 있도록 하여 유럽 디지털 정책에 대한 의견과 목소리를 낼 수 있게 하였다.

여기서 다른 주제는 연령별 맞춤형 디자인, 새로운 기술, 온라인 게임, 유해한 온라인 콘텐츠, 아동 성학대 소재에 대한 싸움 등의 주제가 논의되었다. SIF는 2004년 이후 유럽 집행위원회가 준비한 BIK 전략에 기초한 주력 행사이다. 전통적으로 이 포럼은 EU가 공동 출자한 안전한 인터넷 센터(Safer Internet Centres), 각 부처 및 유럽 기구(European Institutions)뿐 아니라 부모, 교사, 보호자, 학계, 연구자, 협력 업체, NGO, 그리고 유럽 전역과 그 외 국가들의 청년들(young people)과 연계하여 다양한 디지털 정책과 연구조사 및 행사들을 전개해 왔다. 그 결과 중 하나로, 유럽집행위원회는 유럽 전역의 750명의 어린이와 젊은이들과 진행한 상담결과를 바탕으로 유럽의 어린이 및 청소년 디지털 정책과 실행을 위한 디지털 원칙을 연구하였다. 그 연구 결과는 앞에서 살펴보았던 ‘2030 디지털 나침반: 디지털 10년을 위한 유럽의 길(Digital Compass: the European way for the Digital Decade)’이라는 제목의 보고서를 통해 공개된 것이다.

이처럼 유럽 집행위원회는 유럽의 디지털 정책의 주요 연령층을 아동과 청소년에 초점을 맞추고 주체적인 참여와 의견 개진의 기회를 제공하였다. 이러한 점을 고려할 때, 유럽의 디지털 정책은 ‘2030 디지털 나침반’ 전략을 바탕으로 디지털 미디어의 주 이용계층인 아동과 30세 미만의 청소년과 후기청소년들의 디지털 리터러시 역량을 강화하기 위한 정책들을 추진하고 있음을 알 수 있다. 이 점은 기존의 미디어 리터러시나 디지털 리터러시가 학교 차원에 집중적으로 지원되는 경향과 달리 시민사회와 기업 전반의 영역으로 확장되는 추이의 변화들을 목도할 수 있게 한다.

3. 국내 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징

국내 후기청소년 미디어 정책은 여러 정부 부처들이 협력해 미디어 정책을 수립 및 시행하고 있다. 국내는 미디어 정책만을 담당하는 통합 정부 기구없이 과학기술정보통신부, 문화체육관광부, 교육부, 여성가족부, 고용노동부, 방송통신위원회, 방송통신심의위원

회 등 여러 분야에서 미디어 관련 정책을 담당한다. 여기에서는 이러한 상황을 반영해 국내 후기청소년 미디어 리터러시 교육 정책 및 미디어 정책의 동향을 살펴보고 이를 토대로 국내 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징을 알아보고자 한다.

1) 국내 후기청소년 미디어 리터러시 교육 정책에 관한 논의

국내 미디어(리터러시) 교육은 크게 학교 미디어 교육과 사회 미디어 교육으로 나눌 수 있다. 학교 미디어 교육은 미디어 관련 교과 교육과정에 관련 교육을 실시하고, 교원의 미디어 리터러시 역량 강화 차원으로 이뤄지고 있다. 사회 미디어 교육은 장애인과 노인 같은 사회적 소외계층을 대상으로 시행되고 있다(관계부처 합동, 2020).

이러한 흐름에서 2020년 정부는 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」을 발표하였다(대한민국 정책브리핑, 2020.8.27.). 추진 배경은 4차 산업혁명 시대 이후 디지털 소통역량의 중요성 확대, 코로나19로 인한 생활 패러다임의 ‘비대면’ 방식으로 전환 그리고 이에 따른 디지털 격차 심화 및 인터넷 역기능 증가에 있다. 또한 온라인 동영상 확대와 1인 미디어의 급부상 및 허위정보, 사이버폭력, 혐오 표현 등 디지털 위협의 증대 역시 관련 예방정책 수립에 중요한 요인이 되었다. 이에 정부는 디지털 공간이 ‘소통’과 ‘협력’의 공간이 될 수 있도록 국가적 지원의 필요성과 함께 디지털 시민성 확산의 필요성에 따른 관련 미디어 교육 정책을 제기하였다(관계부처 합동, 2020). 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」의 관련 부처 추진과제 및 추진 시기는 아래 <표 III-4>와 같다.

표 III-4. 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)을 위한 관련 부처 추진과제 및 추진시기

디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)	관련부처(추진시기)
[과제 1] 온·오프라인 미디어교육 인프라 확대	
I. 미디어교육 인프라 전국망 확대	
1. 미디어 리터러시 거점시설 전국화	방통위(2021년~), 문체부(2020년~), 교육부(2021년~)
2. 디지털 체험시설 다양화	방통위(2020년~), 문체부(계속)
3. 미디어 공공시설·장비 지원	방통위(2020년~), 과기정통부(연중), 문체부(2020년~)
II. 온라인 미디어교육 플랫폼 구축	
1. 온라인 시스템 구축 및 고도화	방통위(2022년~), 문체부(2021년~), 교육부(2020년~)
2. 분야별 교육콘텐츠 공유·활용 연계 강화	방통위(2020년~), 문체부(계속)

디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)	관련부처(추진시기)
Ⅲ. 온·오프라인 융합 미디어	
1. 융합형 미디어교육 모델 개발	방통위(2021년~), 문체부(2020년~)
2. 전문인력·대상별 원격연구 확대	방통위(2020년~), 문체부(계속), 교육부(2020년~)
3. 초·중·고 미디어 학습자료 지원	교육부(2020.하~), 문체부(계속)
[과제 2] 국민의 디지털 미디어 제작 역량 강화	
I. 전 국민 촘촘한 디지털미디어 교육 실시	
1. 생애주기별 맞춤형 교육	방통위(2020년~), 문체부(2020년~), 교육부(2021년~)
2. 청소년 진로 연계 교육	방통위(2020년~), 문체부(2020년~)
3. 소외계층 유형별 맞춤형 교육	방통위(2020년~)
II. 신기술 활용 미디어제작교육 강화	
1. 기술 융합 미디어 제작 교육	방통위(2020년~), 문체부(2021년~)
2. 1인 미디어 창작자 발굴·육성	방통위(2020년~), 문체부(2020년~), 과기정통부(2020년~)
3. 신기술 교육 전문인력 발굴·양성	방통위(2020년~)
Ⅲ. 방방곡곡 찾아가는 미디어교육 강화	
1. 소외지역·계층 방문교육	방통위(2021년~)
2. 생활 속 디지털 미디어 제작·활용 교육	방통위(2021년~)
3. 위탁 장비 지원 확대	방통위(2021년~)
[과제 3] 미디어 정보 판별 역량 강화	
I. 허위정보 판별 교육 강화	
1. 팩트체크 시민교육 확대	방통위(2020년~), 문체부(계속)
2. 전문 팩트체커 육성 및 역량 강화	방통위(2020년~), 문체부(계속)
3. 팩트체크 오픈 플랫폼 구축	방통위(2020년~)
II. 미디어 기술·텍스트 이해 교육 확대	
1. 알고리즘 원리 이해 교육 실시	방통위(2020년~), 문체부(계속)
2. 미디어 텍스트 비평교육 확대	방통위(2020년~), 문체부(계속)
Ⅲ. 팩트체크 교육콘텐츠 제작·보급	
1. 참여형 팩트체크 교육콘텐츠 보급	방통위(2021년~), 문체부(2021년~), 교육부(2020년~)
2. 팩트체크 인식 제고	방통위(2020년~), 문체부(계속), 과기정통부(2020년 11월)
[과제 4] 배려·참여의 디지털 시민성 확산	
I. 비대면사회 디지털 윤리교육 강화	
1. 디지털 시민성 형성을 위한 디지털 윤리교육	방통위(2020년~), 문체부(2020년~), 교육부(2020년 4월~), 과기정통부(계속)
* 출처: 관계부처 합동 (2020). 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안). 36~39쪽에서 재구성함.	

〈표 III-4〉에서 알 수 있듯이 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」은 미디어 리터러시 교육 정책의 측면에서 총체적으로 학교 미디어 교육과 사회 미디어(리터러시) 및 관련 교육을 세부적으로 나누고, 전문적이고 실증적으로 계획을 마련했다는 데 큰 의미가 있다. 하지만 여기에서 제시하는 정책은 두 가지 측면에서 문제가 제기된다. 첫째, 정책을 여러 관련 기관에서 중첩적으로 이행하고 있다는 점에서 혼선의 여지가 있다. 이로 인해 이들 정책의 실증적 효과를 구체적으로 살펴보기 어렵다는 문제를 제기할 수 있다. 둘째, 종합계획에 따라 구성된 ‘(가칭)디지털 미디어 리터러시 협의체’가 잘 이뤄지기 위해 각 구성원들의 통합 및 유기적 연계를 위한 노력과 협의, 그리고 이를 실현할 수 있는 충분한 시간이 필요해 보인다. 특히 ‘후기청소년의 미디어 리터러시 교육’ 차원에서 본다면, 본 종합계획은 초·중·고 청소년이 중심이고, 후기청소년 및 대학생에 대한 직접적 언급은 부재하다는 점에 역시 한계가 있다.

이러한 상황에서 박성우와 장지순(2021)은 한국 미디어 교육 정책의 쟁점과 개선방안을 아래 〈표 III-5〉와 같이 네 가지 차원으로 논의한다.

표 III-5. 한국 미디어 교육의 쟁점과 개선방안

쟁점 구분	쟁점 내용과 개선방안
다수 기관에서 유사한 사업 운영	• 방송통신위원회, 문화체육관광부, 교육부, 과학기술정보통신부, 행정안전부 등 5개 중앙 부처에서 시청자 미디어 재단, 한국언론진흥재단, 한국정보화진흥원, 한국교육학술정보원 등의 미디어 교육 기관을 두고 각각의 사업 운영 • 유사한 미디어 교육 사업이 실행되고 있어 미디어 교육의 대상자(학생, 교원, 일반인)의 혼선 발생 가능 • 범정부 민간협의체 ‘디지털 미디어 리터러시 협의체’를 운영하고 있으나, 각 기관별 사업으로 인식되어 중복 및 비효율 극복에 한계 • 기관별 효율적 역할분담 및 통합 조정운영 필요
텍스트에 대한 비판적 이해 관점보다 정보에 대한 이분법적 판단 중심	• 가짜뉴스, 허위조작정보, 리터러시 등의 개념 혼재 • 가짜뉴스보다는 허위조작정보 개념이 정확함에도 가짜뉴스 용어가 주도적으로 이용되어 진실/거짓이라는 이분법적 기준으로 보는 경향이 많음 • 미디어 리터러시를 넘어 디지털 리터러시의 개념을 고려 필요 • 용어 혼선 방지 및 정확한 정보를 활용하여 올바른 미디어 교육이 될 수 있도록 정비 필요
적절한 생애주기별 연계의 필요성	• 현재 미디어 교육 진행 방향 - 초등학교: 미디어 콘텐츠를 읽고 제대로 이해하는 능력 중심 - 중·고등학교: 주어진 콘텐츠를 비판적으로 해석하는 능력 중심

	- 노인: 새로운 미디어에 대한 접근 및 활용 능력에 초점 • 대학생들 비롯한 일반 성인에 대한 교육은 상대적으로 간과돼 있음 • 집단 내 미디어 및 이념 격차와 이로 인한 갈등을 고려하여 대학생들 비롯한 성인들에 대한 미디어 교육에도 관심 필요(한국대학신문, 2019.9.29.).
미디어교육의 법제화 필요	• 미디어교육 지원에 대한 법률이 18대 국회부터 발의되었지만, 법제화되지 못함 • 법제화까지는 법적 성격, 내용, 추진체계 등의 기본 내용과 함께 학교 교육을 넘은 사회적 효과 등 고려 필요

* 출처: 박성우, 장지순 (2021). 미디어 교육의 딜레마와 방향성 검토: 한국과 영국의 사례를 중심으로. 125-126쪽에서 재구성함.

〈표 III-5〉에서 알 수 있듯이 후기청소년 대상의 미디어 리터러시 교육 정책은 다수 기관에서 유사한 사업을 운영하고 있다는 점, 텍스트에 대한 비판적 이해 관점보다는 정보에 대한 이분법적 판단을 중심으로 한다는 점, 생애주기별 단계에서 대학생 및 일반 성인에 대한 관심이 저조하다는 점, 미디어 교육의 법제화가 필요하다는 점이 한계로 드러난다. 따라서 미디어 리터러시 교육 측면에서 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 강화하기 위해 정책적 한계를 보완할 수 있는 논의를 지속할 필요가 있다.

2) 국내 후기청소년 미디어 정책에 관한 논의

후기청소년은 청소년에서 청년으로의 이행기 단계에 속하는데, 청소년기본법과 청년기본법에 근거해 청소년정책과 청년정책의 정책 적용대상에 모두 포함된다. 이에 본 연구에서는 정부의 후기청소년 미디어 정책 동향을 알아보기 위해 2018년에 발표된 「제6차 청소년정책 기본계획(2018~2022)」(관계부처 합동, 2018)과 2020년에 발표된 「제1차 청년정책 기본계획(‘21~’25)」(관계부처 합동, 2020)을 분석 자료로 삼았다. 두 정책안은 모두 구체적으로 ‘미디어 정책’을 명시하고 있지는 않기 때문에, 「제6차 청소년정책 기본계획」과 「제1차 청년정책 기본계획」에서 제시하는 비전 및 분야별 중점 과제를 살펴보고, 분야별 과제 중에서 미디어 정책과제를 선별해 국내 후기청소년 미디어 정책 동향을 알아보고자 한다.

우선, ‘청소년정책 기본계획’은 청소년기본법에 의해 여성가족부와 관계부처가 협동해 5년마다 수립된다. 2018년부터 2022년까지는 「제6차 청소년정책 기본계획」에 따라 청소년정책 과제가 시행되었고, 2023년에는 「제7차 청소년정책 기본계획」이 수립될 예정이다. 「제6차 청소년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2018)의 비전은 ‘현재를 즐기는 청소년,

미래를 여는 청소년, 청소년을 존중하는 사회'이다. 4대 정책목표는 '청소년 참여 및 권리 증진, 청소년 주도의 활동 활성화, 청소년 자립 및 보호지원 강화, 청소년정책 추진체계 혁신'이며, 이를 뒷받침하는 12개의 중점 과제와 144개의 세부과제를 제시했다. 「제5차 청소년정책 기본계획(2013-2017)」과 비교하면, 디지털화된 미디어 환경을 반영하고 청소년의 자기주도 활동을 확대하는 등 변화된 사회환경 및 주체 특성이 반영되었다고 볼 수 있다.

그렇다면 「제6차 청소년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2018)에서는 어떤 정책과제를 제시하고 있을까? 첫 번째 정책목표인 '청소년 참여 및 권리 증진'은 '청소년 참여 확대, 청소년 권리증진 기반 조성, 청소년 민주시민 성장 지원'을 중점 과제로 다룬다. 이를 토대로 미디어 관련 정책 세부과제를 살펴보면, 첫째, 다양한 미디어를 통해 정치참여 기회를 확대하고자 한다. 둘째, 청소년의 권리를 증진하기 위한 보호책을 마련하고자 한다. 셋째, 민주시민으로서 성장할 수 있도록 지원하고자 한다. 특히 이 부분에서는 디지털 시민의식을 강화하기 위해 미디어 교육의 측면을 강조한다.

두 번째 정책목표인 '청소년 주도의 활동 활성화'는 '청소년활동 및 성장지원 체계 혁신, 청소년 체험활동 활성화, 청소년 진로 교육 지원 체계 강화'를 중점 과제로 다룬다. 그중에서도 미디어 관련 정책 세부과제는 청소년들의 역량 강화, 청소년 주도 프로젝트 활동 활성화 등 '청소년활동 및 성장지원 체계 혁신'에서만 확인할 수 있다. 한편, '청소년 진로 교육 지원 체계 강화'에서 자유학기제와 연계해 미디어 능력향상을 위한 교육을 실시한다는 내용이 있었으나 이는 초·중·고 청소년을 위한 정책과제이기 때문에 포함하지 않았다.

세 번째 정책목표인 '청소년 자립 및 보호지원 강화'는 '청소년 사회안전망 확충, 대상별 맞춤형 지원, 청소년 유해환경 개선 및 보호지원 강화'를 중점 과제로 다룬다. 이를 토대로 미디어 관련 정책 세부과제를 살펴보면, 첫째, 청소년 사회안전망을 확충하고 온라인 성범죄 방지를 강화하여 안전한 환경을 조성하고자 한다. 둘째, 청소년 유해환경 개선 방안을 마련하여 유해매체로부터 청소년을 보호하고자 한다. 셋째, 건강한 미디어 이용문화를 조성하기 위해 미디어 과의존을 치유할 수 있는 지원을 강화하고자 한다.

마지막으로 네 번째 정책목표인 '청소년정책 추진체계 혁신'은 '청소년정책 총괄·조정 강화, 지역 중심의 청소년정책 추진체계 강화, 청소년지도자 역량 제고'를 중점 과제로 다룬다. 그중에서도 미디어 관련 정책 세부과제는 '청소년정책 총괄·조정 강화'에서만 확인할 수 있다. 여성가족부에서는 청소년·디지털 분야의 전문가와 협업하여 '청소년사업

디지털화 기획위원회'(가칭)를 설치 및 운영함으로써 청소년 활동 분야에서 빅데이터나 인공지능을 도입해 디지털화를 기획할 것을 제안했다.

지금까지 살펴보았듯이 「제6차 청소년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2018)의 4대 정책목표에 따른 세부과제 중에서 미디어 관련 정책과제를 정리하면, 다음 <표 III-6>과 같다.

표 III-6. 「제6차 청소년정책 기본계획(2018~2022)」에 나타난 미디어 관련 정책과제

정책목표	중점 과제	세부 과제	소관 부처
청소년 참여 및 권리 증진	청소년 참여 확대	○ 청소년 참여 방식의 다변화	
		- 온·오프라인 청소년 의견수렴 활성화	여가부
	청소년 권리 증진 기반조성	○ 청소년 인권 및 권리 의식 제고	
		- 청소년 연예인·운동선수 기본권 보호 강화	방통심위
	청소년 민주시민 성장 지원	○ 청소년 시민의식 함양	
		- 민주시민교육 기회 확대	방통위
		○ 양성평등 의식 제고	
		- 양성평등 콘텐츠 개발 및 교육 활성화	여가부
		- 청소년 대상 젠더폭력 예방교육 강화	여가부
		○ 청소년 인성 함양을 위한 지원 강화	
		- 청소년 언어문화 향상을 위한 노력	여가부, 문체부, 교육부, 방통위
청소년 주도의 활동 활성화	청소년 활동 및 성장지원 체계 혁신	○ 역량 기반 청소년활동 지원체계 구축	
		- 4차 산업혁명시대의 '역량 지원체계' 구축	여가부
		○ 청소년 주도 프로젝트 활동 활성화	
		- 청소년의 소질과 적성에 맞는 교육 기회 제공 (K-MOOC 등 활용)	교육부
		- '디지털플랫폼'을 통한 청소년활동 성과의 집적 및 공유기반 마련	여가부
청소년 자립 및 보호 지원 강화	청소년 사회안전망 확충	- 디지털 플랫폼 구축 추진	여가부
		○ 성범죄로부터 안전한 환경 조성	
	청소년	- 청소년 대상 성범죄 방지 강화	여가부, 경찰청
		○ 유해매체로부터 청소년 보호	

정책목표	중점 과제	세부 과제	소관 부처
	유해환경 개선 및 보호지원 강화	- 신변종 불법·유해정보의 청소년 유동 차단을 위한 제도 개선	문체부, 방통위
		- 불법·유해정보에 대한 모니터링 확대 및 불법유통사업자 단속 강화	문체부, 여가부, 방통위, 방통심위, 경찰청
		- 청소년 유해매체 대응역량 강화	교육부, 과기부, 문체부, 방통위
		○ 청소년의 미디어 과의존 예방 및 치유 지원 강화	
		- 건강한 미디어 이용문화 조성	과기부, 문체부, 여가부, 방통위
		- 미디어 과의존 청소년 체계적 발굴 및 효과적 치유 지원	과기부, 문체부, 여가부
청소년정책 추진체계 혁신	청소년정책 총괄·조정 강화	○ 청소년정책의 실효성 제고	
		- '청소년사업 디지털화 기획위원회'(가칭) 설치·운영	여가부

* 출처: 관계부처 합동(2018). 제6차 청소년정책 기본계획(2018-2022)을 참고하여 재구성함.

다음으로, 「제1차 청년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2020.12.)은 청년기본법에 명시된 이념(법 제2조)을 구현하기 위해 2020년 12월에 수립되었다. 「제1차 청년정책 기본계획」의 비전은 ‘원하는 삶을 사는 청년, 청년이 만들어 가는 미래’이며, ‘일자리, 주거, 교육, 복지·문화, 참여·권리’ 5개 분야를 중심으로 5대 정책 방향 및 중점 과제를 제시하고 있다. 정책 적용 대상은 청년기본법에 따라 만 19-34세로, 「제1차 청년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2020.12.)에서는 생애주기 차원에서 청년의 특성을 파악하고 정책환경의 변화를 고려할 필요가 있음을 강조한다. 만 19-24세는 교육(학자금)을, 만 25-29세는 취업(양질의 일자리)을, 만 30-34세는 결혼·독립(주거·자산)을 중심으로 학업, 취업, 결혼 등 생애주기적 차원에서 정책 수요의 차이가 있을 수밖에 없고, 4차 산업혁명, 코로나19, 기후 변화 등 새로운 환경적 변화가 생겼기 때문이다.

그렇다면 「제1차 청년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2020.12.)에서는 어떤 미디어 관련 정책과제를 제시하고 있을까? 5개 분야 중에서 ‘주거’ 분야를 제외한 모든 분야에서 미디어 관련 정책 세부과제가 있었다. 먼저, 첫 번째 정책 방향인 ‘일자리’ 분야는 ‘청년 일자리 확대 및 역량 강화, 청년 창업 활성화 및 내실화, 청년의 일터 안전망 강화, 공정채

용 기반 구축·직장 문화 개선'을 중점 과제로 다룬다. 그중에서도 미디어 관련 정책 세부과제는 '청년 일자리 확대 및 역량 강화'에 관한 것이다.

두 번째 정책 방향인 '주거' 분야를 제외하고, 세 번째 정책 방향인 '교육' 분야는 '고른 교육기회 보장, 청년의 미래역량 강화, 교육·일자리 연계 강화, 온택트 교육기반 구축'을 중점 과제로 다룬다. 그중에서도 '청년의 미래역량 강화'와 '온택트 교육기반 구축'에서 미디어 관련 정책 세부과제를 확인할 수 있다.

네 번째 정책 방향인 '복지·문화' 분야는 '사회출발자산 형성 및 재기 지원, 청년건강 증진, 청년 취약계층 지원 확대, 문화가 있는 청년의 삶'을 중점 과제로 다룬다. 그중에서도 미디어 관련 정책 세부과제는 '문화가 있는 청년의 삶'에서 확인할 수 있다. 모두 문화체육관광부의 소관으로, 여러 산업 분야에서 청년들이 적극적으로 도전하고 참여할 수 있도록 재정적인 지원을 확대했다. 또한 음악·웹툰·실감 콘텐츠·디지털 광고 콘텐츠 등 다양한 방식의 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있는 지원책을 마련했다.

끝으로, 다섯 번째 정책 방향인 '참여·권리' 분야는 '정책결정 과정에 청년 주도성 확대, 청년친화적 정책 전달체계 확립, 청년정책 추진기반 마련 및 내실화, 청년 권익보호 및 청년교류 활성화'를 중점 과제로 다룬다. 이 분야에서는 '정책결정 과정에 청년 주도성 확대'와 '청년친화적 정책 전달체계 확립'에서 미디어 관련 정책 세부과제를 확인할 수 있다.

지금까지 살펴보았듯이 「제1차 청년정책 기본계획」의 정책 방향에 따른 세부과제 중에서 미디어 관련 정책과제를 정리하면, 다음 <표 III-7>과 같다.

표 III-7. 「제1차 청년정책 기본계획(’21-’25)」에 나타난 미디어 관련 정책과제

정책 방향	중점 과제	세부 과제	소관 부처
일자리	청년 일자리 확대 및 역량 강화	○ 청년의 노동시장 진입 촉진	
		- 청년 디지털 일자리 사업	고용부
		- 비대면·디지털 일자리(17개 과제)	부처합동
		○ 취업역량 제고 지원	
		- 디지털 핵심 실무인재 양성사업(K-디지털 트레이닝)	고용부
		- 디지털 핵심 실무인재 양성사업(K-디지털 크레딧)	고용부
		- 디지털 융합훈련플랫폼 구축(K-디지털 플랫폼)	고용부
		○ 분야별 창업지원 강화	
		- 게임 기업 육성 지원, 청년 콘텐츠 기업 투자 펀드	문체부

정책 방향	중점 과제	세부 과제	소관 부처
교육	청년의 미래역량 강화	○ 맞춤형 인재양성 지원	
		- 콘텐츠 창의인재 동반 사업	문체부
		- 대학연계 미디어 교육	방통위
	온택트 교육기반 구축	○ 온라인 지식공유체계 강화	
		- K-MOOC 2.0 구축	교육부
		- 학교밖 청(소)년 온라인 지원 강화	여가부
		○ 온택트 평생배움터 개설 추진	
		- 평생 배움터 구축	교육부
		○ 대학 원격교육 질 제고	
		- 대학 원격교육 지원센터 지정·운영	교육부
복지·문화	문화가 있는 청년의 삶	○ 문화콘텐츠 분야, 역량있는 청년들의 도전 혁신 응원	
		- 청년 콘텐츠 기업 모험투자펀드	문체부
		- 한·중·일 이스포츠 대회 및 신기술 게임개발 지원	문체부
		- 비대면 콘텐츠 산업 육성	문체부
		○ 청년 예술가 및 청년 창작자 지원	
		- 문화 PD 운영	문체부
참여·권리	정책결정 과정에 청년 주도성 확대	○ 청년이 열어가는 공론장과 거버넌스	
		- 청년참여단, 온라인 청년패널 등 청년 거버넌스 확대	국조실
	청년친화적 정책 전달체계 확립	○ '청년하나로'(온라인), '청년마당'(오프라인) 구축·확대	
		- 온라인 청년센터	고용부

* 출처: 관계부처 합동(2020.12.). 제1차 청년정책 기본계획('21-'25)을 참고하여 재구성함.

「제6차 청소년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2018)과 「제1차 청년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2020.12.)을 살펴본 결과, 정책 목표나 방향의 공통점과 차이점을 발견할 수 있었다. 「제6차 청소년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2018)에서는 교육적 차원에서 미디어 역량 강화나 안전한 미디어 환경이 중심이라면, 「제1차 청년정책 기본계획」에서는 취업 문제에 주안점을 두고 일자리 확대 등이 주요 사안으로 다뤄지고 있다. 이는 후기청소년 시기가 청소년기와 청년기와 중첩되어 있어서 정책 대상으로서 청소년으로 볼 것인지 혹은 청년으로 볼 것인지에 따라 후기청소년에 대한 관점이 다를 수밖에 없기 때문이다.

따라서 본 연구에서는 「제1차 청년정책 기본계획」(관계부처 합동, 2020.12.)의 정책

방향을 근거로 세부 과제를 분석해 5개의 정책 방향을 도출했으며, <그림 III-6>과 같이 정리하였다. 본 연구에서 설정한 후기청소년 미디어 정책 방향의 5개의 영역은 ‘일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리’다.

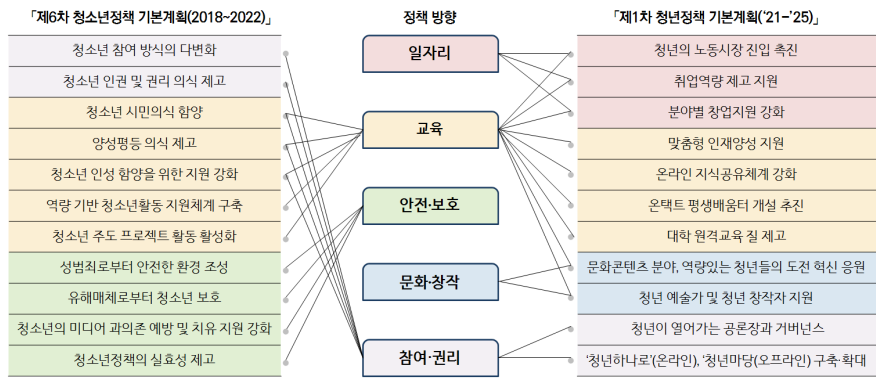


그림 III-6. 청소년 및 청년 기본계획의 미디어 관련 정책 세부과제 비교

우선, 청소년정책과 청년정책의 미디어 정책 방향의 특징은 두 가지 측면으로 정리할 수 있다. 미디어 정책에 있어 청소년정책과 청년정책의 정책 방향은 정책 대상이 달라서 각각 다른 영역에 무게를 두고 정책 방향을 설정하고 있기 때문이다.

첫째, 미디어 리터러시 차원에서 개인의 역량을 강화하고 양질의 미디어 교육 환경을 조성하는 것이다. 앞서 살펴봤듯이 미디어 리터러시 역량은 ‘지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여’로, 미디어 이용자에게 필수적으로 요구되는 역량이다(강진숙, 배현순, 김지연, 박유신, 2019). 이에 정부에서는 2020년 8월 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획」을 수립해 전 국민 대상 맞춤형 미디어 교육을 확대하였으며, 교육부는 교육 현장에 「원격교육법」을 안착하고 「미디어교육 활성화법」을 제정하는 등 디지털·미디어 교육 활성화 방안을 제시하였다.

하지만 2장에서 지적했듯이 미디어 교육 및 미디어 리터러시 정책에서 후기청소년에 대한 관심이 상대적으로 부족하다(박성우, 장지순, 2021). 교육과 안전·보호 차원에서 보면, 청소년정책에서는 학교 미디어 리터러시 교육 차원에서 10대 청소년에게 집중되어 이뤄지고 있다. 또한 청년정책은 일자리 확대 차원에서 미디어 교육·역량이나 문화·창작을 강조하는 경향이 나타난다. 따라서 후기청소년 맞춤형 미디어 정책을 마련하기 위한

지속적인 논의가 필요할 것이다.

둘째, 민주시민으로서 성장할 수 있도록 참여와 권리를 보장하도록 하는 것이다. 즉, 청소년정책에서는 참여를 확대하고 권리를 증진할 수 있는 기반을 조성하는 것을 강조하고, 이를 연계해 청년정책에서는 주도적으로 정책 결정 과정에 참여하고 정책 전달체계 환경을 조성하는 것에 초점을 두고 있다. 이는 국내외적으로 청소년의 정치사회적 참여가 중요해지고(김태균, 2021), 사회적 이슈나 쟁점 및 정치 문제에 대한 청소년의 관심도 역시 증가하고 있기 때문이다(배상률, 이창호, 김남두, 2021). 이때 후기청소년들은 사회 정치적 참여의 수단으로서 소셜미디어를 적극적으로 이용하는데(정낙원, 2013; 이창호, 2020; 장석준, 2020), 이를 반영해 온라인 홈페이지나 플랫폼을 통해 이들의 의견을 수렴하고자 하는 정책이 눈에 띈다.

지금까지의 내용을 종합해보면, 정책 대상으로서 후기청소년은 청소년정책과 청년정책의 적용대상에 모두 속하기 때문에 다양한 정책적 기회를 얻을 수 있다는 것이 이점인 것처럼 보인다. 그러나 후기청소년의 과도기적 특성으로 인해 초·중·고등학생인 10대 청소년이나 취업준비생 혹은 사회초년생인 청년에 비해 상대적으로 소홀하게 다뤄지는 경향이 있다. 이런 점에서 후기청소년의 미디어 이용실태 및 이용문화를 면밀하게 살펴보고, 이를 바탕으로 정책의 세부 과제를 점검해 후기청소년 맞춤형 미디어 정책을 통합적으로 마련할 필요가 있을 것이다.

3) 국내 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징

정부 및 지자체의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징을 살펴보기 위해 앞서 살펴본 후기청소년 미디어 정책 방향의 세부 과제를 비롯해 여러 기관의 홈페이지 자료를 탐색했다. 이를 바탕으로 후기청소년 미디어 정책 방향에 따라 미디어 정책 사례 및 특징을 살펴보았다.

(1) 일자리 및 문화·창작

일자리 영역의 경우, 정부, 지자체, 대학이 협력해 디지털 미디어 산업 분야의 일자리 확대를 위해 후기청소년의 취업 및 창업을 지원하고 있다. 후기청소년 시기를 취업 전 준비 단계로 보기 때문에, 이들의 취업 및 창업 역량을 기를 수 있는 정책이 대다수다.

예컨대, 고용노동부에서는 2015년부터 대학의 취업 지원 기능 및 인프라를 통합할 수 있는 전달체계를 구축하고 청년의 노동시장 진입을 지원하기 위해 대학일자리플러스센터 사업을 운영 중이다. 2022년은 111개교가 선정되었는데, 「대학일자리플러스 시행지침」(고용노동부, 2022.5.)에 따르면, 고용노동부, 고용(복지플러스)센터, 한국고용정보원, 지원대학, 지방자치단체 등이 운영 주체가 되어 각 지역 특성 및 산업 수요에 맞춰 인력 양성 과정을 운영하고 있다.

더욱 구체적으로 고용노동부와 한국고용정보원(2021)에서 발간한 사례집을 살펴본 결과, 두 가지 측면에서 미디어 정책의 특징이 나타났다. 하나는 다양한 미디어를 활용해 일자리 정책을 이끌고 있다는 점이고, 다른 하나는 디지털·미디어 산업 분야의 취업 및 창업을 위한 맞춤형 프로그램을 시행하고 있다는 점이다.

전자의 경우, 코로나19 상황이 지속되면서 진로 및 취업 상담, 채용 정보 제공, 채용박람회 진행 등 다양한 프로그램을 제공하기 위해 소셜미디어(카카오톡, 인스타그램, 유튜브 등), 화상 플랫폼(줌(ZOOM) 등), 메타버스 플랫폼을 적극적으로 활용했다. 예를 들어, 세종대, 명지대, 대구대 등은 화상 플랫폼을, 순천향대는 메타버스 플랫폼을 통해 대학생들을 위한 프로그램을 운영했다. 이뿐만 아니라 한국외대, 고려대(세종), 한남대 등에서는 가상 면접이나 인공지능 면접에 대비해 인공지능이나 VR 등 여러 디지털 기기를 활용하기도 했다. 후자의 경우, 대학일자리플러스센터에서는 각 산업·기업·직무 환경에 기반해 맞춤형 프로그램을 기획 및 운영하는데, 상명대, 청강문화산업대 등에서는 미디어 관련 직무에 특화된 프로그램을 제공했다.

한편, 후기청소년들은 미디어 소비만이 아니라 1인 크리에이터로서 미디어 제작을 하기도 한다. 문화·창작의 경우, 다양한 형식과 소재를 담은 콘텐츠를 제작해 개인의 창작 욕구를 실현할 수 있는 사업들이 눈에 띄었다. ‘온라인청년센터’를 탐색한 결과, 각 지자체에서는 1인 미디어 크리에이터 양성 사업(서울시 영등포구, 서울시 강서구, 서울시 서초구, 경기도 양평군, 부산시, 경남 김해시 등), 청년 미디어 아카데미 캠프(경남 거제시), 청년미디어타워(인천 남동구), 소셜 디지털 마케팅 혁신인재 양성 사업(서울시 동작구), 청년 웹작가 양성학교(대구시 북구) 등을 운영한다.³⁵⁾

35) 출처: 온라인청년센터. 홈페이지 자료. <https://www.youthcenter.go.kr/main.do>에서 2022년 8월 16일 인출.

(2) 교육

교육의 경우, 디지털 시민의식을 기르기 위해 교육 및 훈련의 측면을 강조하는데, 이는 다른 네 가지 정책 방향인 ‘일자리, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리’가 원활하게 수행되기 위한 선행조건으로도 이해할 수 있다. 2장에서 논의했듯이 미디어 교육은 디지털 미디어 시대에서 광범위하고 보편적인 주제까지 아우르기 때문이다(핀란드교육문화부, 2019/2020). 이러한 이유로 정부에서는 미디어 교육 활성화를 위한 기관을 설립하고 다양한 정책을 시행하고 있다. 대표적으로 2015년 방송통신위원회가 설립한 시청자미디어재단이다.

시청자미디어재단은 시청자의 방송참여와 권익증진 등을 위해 설립되었고, 서울, 부산, 광주, 강원, 대전, 인천, 울산, 경기, 충북, 세종 10개 지역의 시청자미디어센터가 운영되고 있다.³⁶⁾ 재단 및 각 지역센터가 하는 주요 사업 중에서는 맞춤형 미디어 교육이 있으며, 사업 내용은 ‘평생 미디어교육 체계 구축 및 지원, 미디어 취약계층 대상 미디어 교육, 미디어 이해와 역기능 대응 교육 실시, 지역사회 미디어 교육 협력사업 추진 및 네트워크 구축, 미디어 교육 연구조사 및 강사 역량 강화’이다. 세부 사례를 살펴보면, 먼저 허위정보 예방 캠페인 기획 및 운영을 위한 ‘허위정보 예방 대학생 홍보대사’ 사업이 있다. 영상팀과 SNS팀 두 개의 팀으로 모집하는데, SNS팀은 홍보 캐릭터 활용 브이로그 제작, 팩트че커 인터뷰 영상 제작 등을 하고, SNS팀은 카드뉴스, 릴스, 숏폼 등 제작, 인터뷰 취재 지원 및 원고 작성 등을 수행한다. 그러나 후기청소년이나 대학생을 대상으로 한 미디어 사업이나 미디어 리터러시 교육 프로그램은 많지 않다.

이렇듯 후기청소년의 경우, 후기청소년만을 위한 체계적인 교육 프로그램이 있다기보다는 대학교 교양 수업, 대학교 내 방송국 및 신문사, 미디어 관련 동아리 활동 등 대학교 내부 활동과 대학생 기자단, 크리에이터 서포터즈 등 외부 활동을 통해 미디어를 자연스럽게 활용하고 있다고 볼 수 있다.

(3) 안전·보호

안전·보호의 경우, 청소년정책에서 주로 강조되고 있는데, 중심 이슈는 디지털 성범죄, 디지털 폭력 등 디지털 범죄 방지, 유해매체로부터 보호, 미디어 과의존 치유 등이다.

36) 출처: 시청자미디어재단. 홈페이지 자료. <http://kcmf.or.kr>에서 2022년 8월 16일 인출.

우선, 디지털 범죄의 측면에서 보면, 최근 몇 가지 이슈로 인해 디지털 범죄 처벌 및 피해 보상 등 정책적 논의가 이뤄지고 있다. 2020년 3월 텔레그램 성 착취 사건, 윤보라(2020)의 연구에서 다룬 카카오톡 단체채팅방 성희롱 사건, 이성식(2020)의 연구에서 논의한 10대 청소년들의 카카오톡 단체채팅방 사이버불링 사건 등이 연이어 발생했기 때문이다. 이에 따라 여성가족부에서는 2020년 12월에 디지털 불법 피해영상물 삭제 지원 및 24시간 상담, 디지털 성범죄 처벌 강화 및 양형기준 마련 등 정책을 시행해왔고, ‘디지털 성범죄 피해자 지원센터’ 정규직 인력 확충하고 지역 특화상담소 확대할 예정이다.

이뿐만 아니라 정부에서는 디지털 범죄를 예방할 수 있는 교육도 실시하고 있다. 그러나 「2021 사이버폭력 실태조사 결과보고서」(방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원, 2021)에 따르면, 20대는 다른 연령대보다 사이버폭력 피해 경험과 피해 경향이 모두 높았지만, 이들의 82.5%는 사이버폭력 예방 교육 경험을 거의 받지 않았다고 응답했다. 이러한 결과는 후기청소년이 10대 청소년에 비해 미디어 리터러시 역량을 기를 수 있는 교육 기회가 상대적으로 많지 않음을 보여준다.

다음으로, 유해매체로부터 보호 측면에서 살펴보면, 여성가족부는 2020년에 청소년의 불건전 만남을 유도하는 랜덤채팅 앱을 청소년 유해 매체물로 고시하고 2021년부터 온라인 유해정보 모니터링을 강화해왔다. 「2021 사이버폭력 실태조사 결과보고서」(방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원, 2021)에 따르면, 20대는 유튜브 등 소셜미디어 공간에 유해 정보가 많다고 인식했는데, 미디어 공간 자체가 대중적이고 열린 공간의 성격이 강하기 때문에 비윤리적인 콘텐츠를 모두 제재하지 못한다는 점에서 한계가 있다. 이에 따라 여성가족부는 2022년에도 유튜브 등 인터넷 영상물과 SNS상의 청소년 유해 정보 점검을 강화할 예정이다.

마지막으로, 일상의 대부분을 미디어에 의존하는 경향이 짙어지면서 청소년들의 인터넷 과의존 및 스마트폰 과의존 위험군 비율이 해마다 증가하고 있다. 「2021 스마트폰 과의존 실태조사」(과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 2021)에 따르면, 성인 중에서 20대가 스마트폰 과의존 위험에 가장 취약한 것으로 나타났다. 특히 2020년과 2021년을 비교해보면, 메신저, 영화/TV/동영상, SNS 등 콘텐츠 이용 정도가 모두 상향했는데, 코로나19로 인해 비대면의 일상화가 익숙해지면서 오프라인에서의 여가 활동보다는 스마트폰 이용을 더욱 많이 한 것으로 분석된다. 이러한 상황에서 소셜미디어의 과도한 이용은 오히려 즐거움을 해치고 우울과 불안으로 흐를 수 있다는 점에서 경계할 필요가

있다. 이에 따라 정부는 스마트폰 과의존을 치유할 수 있는 공공기관을 확대하고 있는데, ‘스마트쉼센터’³⁷⁾의 도움을 받을 수 있다.

(4) 참여·권리

참여·권리의 경우, 정부에서는 후기청소년들이 다양한 경로로 정치사회적 참여를 할 수 있도록 여러 정책적 기회를 제공하고 있다. 예컨대, 국민권익위원회는 2016년에 ‘국민생각함’을 개통하여 대학·지역사회-정부가 협업하여 정책을 개선하는 청년주도형 협업 사례를 창출하였다(국무조정실, 2021.11.). 이를 통해 청년들은 온·오프라인 정책참여 활동을 주도하여 사회적 문제 해결할 수 있는 200여 개의 대안을 마련하였다. 2021년에는 5개 대학(상명대, 건국대, 경희대, 서울대, 조선대)은 디지털 소외계층을 위한 ‘동행 키오스크’ 설치, 재활동 보증금 환불제도 활성화 방안 등 89개 과제를 제안하였다.

이뿐만 아니라 여성가족부는 ‘청소년 참여기구 활성화 사업’이나 ‘청소년 동아리 활동 지원 운영’ 등을 시행하고 있다. 20대 청년들은 청년 커뮤니티 활동, 지역사회기반 청년단체 활동, 대외활동, 정책참여 활동 등 다양한 방식으로 사회활동을 하는데(김정숙, 강영배, 2017), 이를 통해 자신들의 생각이나 의견을 능동적으로 개진한다. 이에 대한 사례는 서울시 동작구에 있는 ‘시립보라매청소년센터’³⁸⁾에서 찾아볼 수 있다. ‘청소년멘토링단-청춘제작소’, ‘청소년문화기획단-Blue Brain’, ‘대학생 놀토프로그램 기획단-Y혜움’, ‘4차산업재능기부단-SAY’ 등 후기청소년들은 지역사회와 연계해 다양한 방식으로 정치사회 참여를 하고 있다.

한편, 후기청소년들은 참여의 수단으로서 소셜미디어를 적극적으로 활용하는 모습이 나타난다. 즉, 정치사회적 참여와 미디어 간의 상관성이 높기 때문에, 소셜미디어가 청소년들의 정치참여 및 시민성 향상에 미치는 영향이 상당하다고 볼 수 있다(이창호, 2020). 즉, 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량에 따라 올바른 정치의식과 사회참여의 태도가 달라질 수 있음을 의미한다.

37) 스마트쉼센터. 홈페이지 내용. <https://www.iapc.or.kr/kor/index.do>에서 2022년 8월 16일 인출.

38) 시립보라매청소년센터. 홈페이지 내용. <https://www.boramyc.or.kr>에서 2022년 8월 16일 인출.

4. 요약 및 시사점

본 장에서는 미국, 독일 및 유럽으로 구분해 해외 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징을 알아보고 국내 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징을 살펴보았다.

1절에서는 미국의 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징을 살펴보았다. 1절의 요약 및 시사점은 다음과 같다.

우선, 미국에는 미디어 리터러시를 담당하는 여러 정책기구와 비영리기관이 있다. 후기청소년을 비롯해 모든 세대를 대상으로 다양한 미디어 관련 교육, 프로그램, 서비스, 행사 등을 진행하고 있다. 다음으로 미국은 주 각각의 특성을 반영한 미디어 관련 법률이 생성되고 있고, 주별 미디어 관련 커뮤니티 및 기관에서 후기청소년 미디어 정책 사례를 확인할 수 있다. 또한 주정부 차원에서 미디어 리터러시 플랫폼을 서비스하고 있으며, 지역의 단체, 기업, 기관들이 협업하여 커뮤니티를 구성하고, 함께 행사를 진행하고 있다. 마지막으로, 미국 대학교에서의 미디어 활동은 디지털 미디어와 레거시 미디어를 혼합하고 있고, 특히 잡지의 약진이 눈에 띈다. 또한 미국 대학교의 미디어 활동은 지역사회와 결합하기도 하며, 실제 비즈니스로 확장되기도 한다. 종합하면, 관련 법안의 상정, 특성을 가진 기관 및 비영리 단체 구성 및 지원, 꾸준한 관련 연구 및 교육철학의 발전, 세대별 학교 교육의 적용 등 업계·학계·정계의 체계적 ‘산학정’의 연계가 필요함을 확인할 수 있다. 이는 국내 후기청소년 미디어 정책에도 역시 유효할 것으로 보인다.

2절에서는 독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책 사례 및 특징을 살펴보았다. 2절의 요약 및 시사점은 다음과 같다.

우선, 독일의 후기청소년 미디어 정책은 미디어 능력 축진을 위한 미디어 리터러시 교육 정책과 사업을 통해 수행되고 있다. 독일의 미디어 리터러시 정책은 연방정부, 주정부, 주 미디어청, 교육청 등 여러 기관의 유기적인 연계와 협력으로 이뤄진다. 다음으로 유럽집행위원회의 디지털 정책을 통해 유럽의 후기청소년 미디어 정책의 방향성을 살펴볼 수 있다. 유럽에서는 아동과 청소년에 초점을 두고 미래의 디지털 정책을 수립하고 있고, 기존의 정부나 학교 차원의 미디어 리터러시 교육 차원에서 더 나아가 청년 실업이나 고용 문제 등 여러 사회 변화를 반영해 시민사회와 기업 전반의 영역에서 디지털 정책을 추진하고 있음을 알 수 있다.

3절에서는 국내 후기청소년 미디어 정책 동향을 살펴보고 이를 토대로 국내 후기청소년

미디어 정책 사례 및 특징을 알아보았다. 3절의 요약 및 시사점은 다음과 같다.

우선, 국내 후기청소년 미디어 정책 동향은 ‘청소년정책 기본계획’과 ‘청년정책 기본계획’을 통해 살펴볼 수 있다. 각각의 정책 대상의 특성에 맞춰 정책 기본계획이 수립 및 시행되고 있으며, 여러 정부 부처 및 기관 그리고 시민사회가 협력해 미디어 정책을 수행한다. 다음으로, 청소년 및 청년정책 기본계획의 세부과제를 살펴본 결과, 청소년정책과 청년정책 모두 미디어 교육·역량과 참여·권리에 중심을 두고 있었다. 반면에 청소년정책과 청년정책은 정책 대상이 달라서 서로 다른 영역에 주안점을 두었는데, 청소년정책은 안전·보호를, 청년정책은 일자리, 문화·창작을 정책 방향으로 설정했다. 이를 종합하면, ‘일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리’ 5개의 미디어 정책 방향이다. 마지막으로, 후기청소년 미디어 정책 방향을 토대로 후기청소년 미디어 정책 사례를 살펴본 결과, 일자리 및 문화·창작과 참여·권리에서는 다양한 미디어 활동 사례가 발견되었으나 교육과 안전·보호에서는 후기청소년만을 대상으로 한 프로그램은 많지 않았다. 특히 교육을 다른 네 가지 미디어 정책 방향의 필요조건으로서 본다면, 후기청소년 미디어 정책을 통합적으로 제시하고 미디어 리터러시 역량을 강화하기 위한 구체적인 논의가 이뤄질 필요가 있다.

이처럼 본 장에서는 국내 후기청소년 미디어 정책뿐만 아니라 미국과 독일 및 유럽의 후기청소년 미디어 정책 사례를 탐색함으로써 국내외 후기청소년 미디어 정책의 방향성을 살펴보았다. 이를 바탕으로 국내외 후기청소년 미디어 정책 특징을 도출함으로써 후기청소년을 위한 미디어 정책을 통합적으로 제시하고 이들의 미디어 리터러시 역량을 강화할 수 있는 맞춤형 미디어 정책을 논의할 수 있다는 점에서 의미가 있다.

○ — 제4장 연구문제 및 연구방법

- 1. 연구문제
- 2. 연구방법

지금까지 살펴본 후기청소년(19-24세)의 개념적 범주 및 미디어 이용현황, 국내외 후기 청소년 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책에 관한 논의에 근거해 후기청소년 집단과 미디어 교육 및 정책 전문가 집단의 심층인터뷰와 포커스그룹인터뷰(Focus Group Interview, FGI) 결과를 분석해 제시하고자 한다.

1. 연구문제

본 연구는 후기청소년(19-24세)들과 미디어 교육 및 정책 전문가들의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 인식을 살펴보기 위해 후기청소년(19-24) 그룹과 미디어 교육 및 정책 전문가 그룹으로 구분해 각각 세 개의 연구문제를 설정하였다.

1) 후기청소년(19-24세) 그룹

**연구문제 1. 연구참여자들은 후기청소년으로서 주로 어떠한 미디어 관련 활동을 하였
고, 그 계기는 무엇인가?**

〈연구문제 1〉에서는 후기청소년들의 미디어 관련 활동 및 활동 계기에 대한 의견을 수렴하였다. 이를 통해 후기청소년의 세대적 특성을 살펴보고 이들의 미디어 이용실태 및 이용문화를 파악하고자 하였다.

**연구문제 2. 연구참여자들은 미디어 활동을 하면서 어떠한 미디어 교육의 참여 성과와
한계를 경험하였고, 어떠한 미디어 리터러시 역량이 가장 중요하다고 생각
하는가?**

〈연구문제 2〉에서는 후기청소년들의 미디어 교육 및 미디어 리터러시 역량에 대한 경험 및 인식을 알아보고자 하였다. 대학교 교내외 미디어 활동 및 교육 프로그램이 어떠한 성과와 한계가 있는지를 질문하였다. 또한 미디어 리터러시 역량의 영역(지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여) 중에서 어떠한 미디어 리터러시 역량을 중요하게 생각 하는지에 대한 의견을 수렴하였다.

연구문제 3. 연구참여자들은 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요하다고 보는가?

〈연구문제 3〉에서는 후기청소년들의 앞서 진술한 경험 및 인식을 토대로 후기청소년 미디어 정책에 관한 의견을 요청하였다. 후기청소년들이 어떠한 정책적 지원 및 제도를 필요로 하는지에 대한 의견을 수렴해 후기청소년 미디어 정책의 한계점 및 함의를 도출하고자 하였다.

2) 미디어 교육 및 정책 전문가 그룹

연구문제 1. 연구참여자들은 후기청소년들의 미디어 이용실태에 대해 긍정적, 부정적 측면에서 어떻게 생각하는가?

〈연구문제 1〉에서는 후기청소년들의 미디어 이용실태의 긍정적 측면과 부정적 측면을 구분해 미디어 교육 및 정책 전문가들의 의견을 수렴하였다. 후기청소년기의 특성 및 미디어 이용문화를 토대로 미디어가 후기청소년들에게 미치는 긍정적·부정적 영향에 대해 살펴보았다.

연구문제 2. 연구참여자들은 후기청소년들에게 가장 중요한 미디어 리터러시 역량이 무엇이고, 그 이유는 어디에 있다고 생각하는가?

〈연구문제 2〉에서는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량의 영역(지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여) 중에서 어떠한 미디어 리터러시 역량을 중요하게 생각하

는지에 대한 의견을 요청하였다. 이와 관련해 학교 및 기관 등 교육 현장에서 다뤄지는 미디어 리터러시 프로그램 사례 등에 대한 자료도 수집하였다.

연구문제 3. 연구참여자들은 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요하다고 보는가?

〈연구문제 3〉에서는 앞서 진술한 전문가들의 의견을 바탕으로 후기청소년 미디어 정책에 관한 심층적인 논의를 하였다. 기존의 미디어 정책에 대한 가능성 및 한계, 학교 및 기관, 시민사회 영역에서의 역할, 후기청소년 미디어 정책을 위한 법제도적 방안, 후기청소년 미디어 정책에 관한 연구가 갖는 시사점 등에 대한 의견을 수렴하였다.

2. 연구방법

본 연구에서 후기청소년(19-24세)들과 미디어 교육 및 정책 전문가들을 대상으로 FGI를 실시한 이유는 후기청소년의 미디어 이용실태 및 미디어 정책의 한계점 인식을 바탕으로 후기청소년 미디어 정책 방안을 도출하기 위함이다. 지금까지의 연구에서는 정책 대상으로서 10대 청소년 및 청년에 비해 후기청소년에 대한 관심이 크지 않아 후기청소년 미디어 정책에 관한 연구가 미흡한 실정이다. 그러나 후기청소년기는 10대 청소년과 청년의 과도기적 특성이 반영되어 후기청소년만의 특성과 미디어 이용문화가 나타난다. 이러한 상황에서 후기청소년들과 미디어 교육 및 정책 전문가들과의 인터뷰를 실시해 이들의 경험 및 인식을 살펴보고 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 및 미디어 정책 방안을 모색하는 것은 의미가 있다. 이에 본 연구에서는 다음과 같은 방법으로 연구를 진행하였다.

본 연구는 의도적(purposeful) 표집 및 눈덩이(snowball) 표집을 사용해 후기청소년들과 미디어 교육 및 정책 전문가들을 연구참여자로 선정하였다. 우선 후기청소년의 경우, 총 20명의 연구참여자를 선정하였고 연구참여자 구성은 성비를 고려해 여성 10명(A그룹), 남성 10명(B그룹)으로 조정하였다. 앞서 이론적 논의에서 살펴보았듯이 후기청소년 유형은 대학생, 취업준비생 및 취업자, 군장병, 니트족 등 다양하지만, 선행연구에서 고려하는

공통된 후기청소년 유형은 대학생이다. 따라서 본 연구에서는 후기청소년 연령대에 포함되는 대학생과 대학교 신문사에서 근무하고 있는 대학원생까지 폭넓게 선정해 이들의 생생한 경험적 자료를 수집하였다. 다음으로, 미디어 교육 및 정책 전문가의 경우에는 총 10명의 연구참여자를 선정하였다. 연구참여자 구성은 A, B, C그룹으로 구분하였으며, A그룹은 미디어 리터러시 교육 전문가 3명, B그룹은 청소년 및 미디어 정책 전문가 5명, C그룹은 정책 전문가 2명이다. 이 그룹은 연구참여자들의 직업 혹은 사회적 지위를 고려해 분류한 것으로, 인구통계학적 변별성은 반영하지 않았다. 그 이유는 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책에 대한 의견을 얻기 위해 대부분 교육자나 연구원과 같은 직업적 유사성에 근거해 연구참여자들을 선정했기 때문이다.

FGI 인터뷰는 2022년 8월 23일부터 8월 26일까지 실시했고, 온라인 및 오프라인으로 진행했다. 인터뷰 형식은 연구에 대한 소개서, 연구 참여 동의서 그리고 인터뷰 질문 항목을 담은 질문지를 연구참여자들에게 이메일로 전달했으며, 이를 사전에 숙지해 인터뷰에 참여하도록 하였다. 이때 연구참여자들이 자신의 경험이나 의견을 자유롭게 개진할 수 있도록 인터뷰는 반개방형 질문으로 구성해 연구자들이 최대한 개입하지 않았다. 또한 연구의 신뢰성을 확보하기 위해 인터뷰를 시작하기 전에 모든 연구참여자에게 연구 참여 동의서에 사인을 받았고, 인터뷰에 성실하게 답변할 의무가 있다는 점, 녹음 및 기록된 인터뷰 내용은 학술적 목적 외에는 다른 용도로 사용하지 않는다는 점 그리고 상황에 따라서는 진술이나 연구 참여를 거부할 수 있다는 점에 대해 사전 동의를 받았다.

구체적으로 서술하면, 후기청소년들의 경우, 총 6회에 걸쳐 FGI와 개별 심층인터뷰를 진행하였다. 연구참여자들에게 참여 가능한 시간대를 수렴하였고, 종합적인 사정을 고려해 온라인 및 오프라인을 병행하였다. <연구참여자 A-1, A-2, A-3, A-4, A-5, B-1, B-2, B-4, B-5>는 8월 23일 화요일 오후 1시 30분부터 3시 30분까지 약 2시간 동안 줌(ZOOM)을 활용해 온라인으로 FGI를 실시하였다. 또한 <연구참여자 B-6, B-7, B-8>은 8월 23일 화요일 오후 3시 30분부터 4시 30분까지 약 1시간 동안, <연구참여자 A-8, A-9, B-10>은 8월 23일 화요일 오후 4시 30분부터 6시 30분까지 약 2시간 동안, <연구참여자 A-10, B-9>는 8월 24일 수요일 오전 11시부터 오후 12시 30분까지 약 1시간 30분 동안, <연구참여자 B-3>은 8월 24일 수요일 오후 4시부터 5시까지 약 1시간 동안, <연구참여자 A-6, A-7>은 8월 26일 금요일 오후 1시부터 2시 30분까지 서울에 있는 한 회의실에서 순차적으로 인터뷰가 이뤄졌다.

전문가의 경우, 총 2회에 걸쳐 온라인 및 오프라인으로 FGI와 개별 심층인터뷰를 진행하였다. 후기청소년들과 마찬가지로 연구참여자들에게 참여 가능한 시간대를 수렴하였고, 종합적인 사정을 고려해 온라인 및 오프라인을 병행하였다. <연구참여자 B-5, C-1, C-2>는 8월 20일 토요일 오후 3시부터 4시 30분까지 약 1시간 반 동안 을지로3가에 위치한 카페에서 FGI를 하였다. 또한 <연구참여자 A-1, A-2, A-3, B-1, B-2, B-3, B-4>는 8월 24일 수요일 오후 1시 30분부터 4시 30분까지 약 3시간 동안 줌(ZOOM)을 활용해 온라인으로 FGI를 실시하였다.

전체 연구참여자들의 일반적 특성은 다음 <표 IV-1>과 <표 IV-2>와 같다.

표 IV-1. 후기청소년들의 일반적 특성

구분	참여자	연령	지역	학과	학년	주 이용 미디어 플랫폼	미디어 교육 유무	미디어 교육 참여 시점	미디어 교육 참여 기간
여성 (A그룹)	A-1	25	서울	경영전문 대학원(석사)	-	카카오톡, 유튜브, 인스타그램, 넷플릭스, 티빙	0	대학교 2-3학년	2년
	A-2	21	서울	미디어 커뮤니케이션 학부	2	카카오톡, 인스타그램, 유튜브, 넷플릭스	0	대학교 1학년	2년
	A-3	22	서울	미디어 커뮤니케이션 학부	3	카카오톡, 인스타그램, 트위터, 유튜브, 넷플릭스, 티빙, 왓츠, 디즈니플러스, 제페토	0	중학교 1학년, 고등학교 1-3학년, 대학교 1-3학년	5년 6개월
	A-4	20	서울	미디어 커뮤니케이션 학부	3	카카오톡, 트위터, 유튜브, 인스타그램	0	대학교 1학년	3년
	A-5	22	서울	국어국문학과	3	카카오톡, 유튜브, 인스타그램	0	대학교 2학년	1년
	A-6	19	서울	초등특수 교육학과	1	인스타그램, 카카오톡, 유튜브, 넷플릭스, 쿠팡플레이	0	중학교 1학년, 고등학교 1학년	3년
	A-7	19	경기	중등특수 교육학과	1	카카오톡, 유튜브, 인스타그램, 트위터	0	고등학교 3학년	1년

구분	참여자	연령	지역	학과	학년	주 이용 미디어 플랫폼	미디어 교육 유무	미디어 교육 참여 시점	미디어 교육 참여 기간
남성 (B그룹)	A-8	22	경기	영어영문학과	4	카카오톡, 유튜브, 인스타그램	O	대학교 2, 4학년	1년 3개월
	A-9	22	경기	미디어 커뮤니케이션 학과	4	카카오톡, 유튜브, 인스타그램, 넷플릭스	O	대학교 1-3학년	3년
	A-10	20	서울	미디어 커뮤니케이션 학과	2	카카오톡, 유튜브, 인스타그램, 넷플릭스, 제페토	O	고등학교 2학년	1년
	B-1	20	인천	미디어 커뮤니케이션 학부	3	카카오톡, 유튜브, 인스타그램	O	고등학교 2-3학년	1년
	B-2	23	서울	미디어 커뮤니케이션 학부	2	카카오톡, 유튜브, 넷플릭스	O	대학교 1학년	2년
	B-3	23	서울	미디어 커뮤니케이션 학부	4	카카오톡, 유튜브, 인스타그램, 넷플릭스, 왓차	O	대학교 1학년	3년
	B-4	24	서울	사회학과	4	카카오톡, 유튜브, 인스타그램	O	대학교 3-4학년	1년
	B-5	21	경기	미디어 커뮤니케이션 학부	1	카카오톡, 유튜브, 인스타그램	O	고등학교 2학년	1년
	B-6	21	서울	ICT 융합학부	1	페이스북, 인스타그램, 네이버블로그, 유튜브	O	고등학교 1학년	3년
	B-7	19	서울	신소재 공학학과	1	카카오톡, 유튜브, 인스타그램, 넷플릭스	X	-	-
	B-8	22	서울	환경공학과	2	페이스북, 유튜브, 인스타그램	O	대학교 1학년	6개월
	B-9	23	서울	미디어 커뮤니케이션 학과	3	카카오톡, 유튜브, 인스타그램	O	대학교 1학년	3년
	B-10	24	서울	미디어 커뮤니케이션 학과	4	카카오톡, 유튜브, 인스타그램, 넷플릭스, 티빙	O	대학교 1-4학년	4년

표 IV-2. 미디어 교육 전문가 및 정책 전문가의 일반적 특성

구분	참여자	연령	직업	주요 활동지역 및 미디어 교육 기관	미디어 교육 및 정책 관심분야	미디어 교육 및 정책 참여 기간
미디어 리터러시 교육 전문가 (A그룹)	A-1	45	대학교 강사	서울, 경기 / 대학교	교육: 노인 미디어 교육, 청소년 미디어 교육	7년(교육)
	A-2	53	출판사 대표	서울 / 장애 여성 미디어 교육	교육: 소수자 미디어 교육 정책: 미디어 포용 정책	3년(교육)
	A-3	51	MBC 연구원	서울 / 언론시민단체, 대학	교육: 미디어/커뮤니케이션 규범(윤리), 시민참여 정책: 미디어법/제도, 미디어 공공성	23년(교육), 15년(정책)
청소년 및 미디어 정책 전문가 (B그룹)	B-1	42	연구원	서울 / 도봉구청	교육: 지속가능발전교육과 연계한 미디어 정책: 지속가능발전교육과 연계한 미디어 교육	2년(교육), 5년(정책)
	B-2	49	초등학교 교사	서울 / 초등학교, 대학원	교육: 디지털 시민성, 민화 및 애니메이션, 첨단 미디어, 비판적 리터러시 정책: 학교 미디어 교육 정책	21년(교육), 18년(정책)
	B-3	45	미디어 센터장	서울 / 시립청소년 미디어센터	교육: 청소년 미디어 제작 활동 정책: 미디어 리터러시	22년(교육), 7년(정책)
	B-4	49	중학교 교사	서울 및 수도권 / 깨끗한 미디어를 위한 교사 운동	미디어 교육, 청소년교육 미디어 역량, 미래 교육	23년(교육), 23년(정책)
	B-5	59	교수	수도권 / 대학교, 언론진흥재단, 출판문화산업진흥원	교육: 미디어 리터러시 정책: 신문, 출판, 잡지분야	20년(교육), 15년(정책)
정책 전문가 (C그룹)	C-1	52	연구소 소장	수도권 / 대학교, 미디어 관련 협회 및 기관	정책: 미디어 교육, 콘텐츠 정책	15년(정책)
	C-2	46	교수	서울, 익산 / 대학교, 미디어 관련 기관	교육: 청소년 디지털 중독, 디지털 격차 해소, 시니어 미디어 교육 등 정책: 디지털 미디어 리터러시 정책, 디지털 리스크 대응 방안 정책	11년(교육), 17년(정책)



제5장 면접조사 분석결과

- 1. 연구문제 1의 결과
- 2. 연구문제 2의 결과
- 3. 연구문제 3의 결과
- 4. 요약 및 시사점

1. 연구문제 1의 결과

1) 후기청소년(19-24세) 그룹

〈연구문제 1〉은 “후기청소년으로서 주로 어떠한 미디어 관련 활동을 하였고, 그 계기는 무엇인가?”이다. 〈연구문제 1〉을 통해 후기청소년의 미디어 활동 경험과 계기에 대해 의견을 수렴해 분석하였다.

(1) 여성 (A그룹)

후기청소년은 태어날 때부터 디지털 미디어 환경에 익숙한 세대로, 다양한 미디어 기기와 매체를 활용해 미디어 활동을 경험하고 있었다. 이들은 대학생의 신분으로 대학교 신문사 및 방송국, 동아리 활동 등 교내 활동을 하거나 기업 서포터즈, 공모전 등 학교 밖에서 이뤄지는 활동을 통해 풍부한 경험을 쌓았다.

우선, 대학교 안에서의 미디어 활동 경험을 이야기한 여성 후기청소년들은 〈후기청소년 A-1, A-2, A-3, A-4, A-5, A-9, A-10〉이다. 이들은 학과 전공 수업, 학과 내 소모임, 대학교 신문사 및 방송국, 대학교 홍보실에 소속되어 미디어 관련 활동을 하고 있었다.

구체적으로 살펴보면, 대학교 신문사의 일원으로서 취재 및 기사 작성을 한 경험(후기청소년 A-1, A-2, A-3), 대학교 방송국에서 PD 및 국원으로서 영상 기획부터 촬영, 편집, 송출까지를 아우르는 미디어 제작 경험(후기청소년 A-4, A-5), 대학교 홍보실에 소속되어 대학교 홍보모델, 온라인 기자단, ESG 서포터즈 활동에서의 홍보 콘텐츠 제작 경험(후기청소년 A-9), 학과 내 영상 소모임을 통해 학술제 및 영상 공모전 참여 경험(후기청소년 A-10) 등을 이야기했다.

OO신문사 편집국장으로서 근무하고 있고, 그 이전에는 OO신문사에서 학생기자로 활동했습니다. 보통 학생기자를 생각하면 취재기자로 많이 생각하지만, 뉴미디어 콘텐츠나 기사를 작성, 제작하는 일을 맡아왔습니다. (후기청소년 A-1)

OO신문 수습기자와 정기자 그리고 부장과 편집장을 하면서 총 36번 정도의 종이 신문을 제작한 경험이 있습니다. 이 과정에서 다양한 내용을 취재하고 한 내용을 기사로 작성을 하면서 종이 신문을 발행했는데요. 이때 참고하려고 기성 언론의 종이 신문이나 인터넷 기사, 타 학보사의 기사 등을 주로 접했습니다. (후기청소년 A-2)

고등학교 때는 온라인 신문을 발간하는 활동을 했었고 이 당시에 온라인 신문을 발간하기 위해서 조판 디자인부터 시작해서 이후 발간 후 배포하는 활동까지 다 온라인으로 미디어를 통해서 활동을 했습니다. (...) 그리고 현재에는 OO일보 언론사에서 인턴십 활동을 하면서 기사를 직접 발행하고 (...) 교지 편집부에서도 활동하고 있는데 교내 교지 편집부에서 활동하면서 지면 기사와 또 온라인 기사로 발행하는 활동들 역시 하고 있습니다. (후기청소년 A-3)

대학교 방송국에서 약 1년 7개월 동안 영상 기획 PD로 활동했습니다. 주로 유튜브에 송출할 목적으로 드라마나 단편 영화, 인터뷰, 예능, 음악, 교양 등 다양한 장르 영상을 제작한 경험이 있는데 학교 방송국에 이름을 걸고 송출되는 영상인 만큼 주로 대학생을 타겟팅한 영상을 제작했습니다. 간략히 예를 들자면 재학생이나 졸업생들이 주체가 되어서 참여하는 인터뷰 영상이나 대학생들의 공감을 살 수 있는 플롯을 담은 드라마나 단편 영화 또 학우들에게 도움이 되는 교양이나 다큐 등을 제작한 경험이 있습니다. (후기청소년 A-4)

저는 작년부터 대학교 방송국에서 영상기획부 국원으로 활동하고 있습니다. 영상기획부에서는 예능이나 교양, 드라마처럼 다양한 종류의 영상들을 제작하고 있습니다. 모든 영상은 기획부터 시작해서 촬영, 편집, 송출까지 전부 다 하고 있고요. 그리고 학교 축제나 공개 방송 같은 학교 행사가 있을 때 학우들이 볼 수 있도록 대학교 방송국 유튜브 계정이나 페이스북 인스타그램을 송출해서 실시간 중계를 담당하기도 합니다. (후기청소년 A-5)

학교 홍보실 소속에서 하는 온라인 기자단이란 ESG 서포터즈 활동을 해요. (...) 학교에서 자격증 같은 걸 지원해주는 프로그램에 참여했던 적도 있어요. 그리고 아무래도 전공이 미디어 관련이라서 미디어 관련된 스터디나 학회, 동아리 이런 것들이 되게 많아요. 영상 만드는 학회랑 포토샵 공부해서 포스터나 카드 뉴스를 만들어 볼 수 있는 광고 동아리도 했어요. (후기청소년 A-9)

대학교 들어와서 학과 내에 영상 소모임 참여하면서 프리미어 프로도 배우고 카메라 직접 다루는 방법도 배우면서 영상 공모전 여러 번 참여했었어요. 그리고 신입생 때는 미디어커뮤니케이션학과 학술제 영상팀으로 참여하면서 영상 몇 개월 동안 한 다섯 가지 정도를 한 팀에서 만들었어요. (후기청소년 A-10)

다음으로, 몇몇 연구참여자들은 대학교 안에서의 미디어 관련 활동만이 아니라 교외에서 이뤄지는 미디어 관련 활동에 적극적으로 참여하고 있었다. 개별 경험에 따라 스마트폰에서부터 전문 방송 장비까지 미디어 이용 기기는 모두 달랐으나 인스타그램, 트위터, 유튜브, 블로그 등 활용하는 미디어 플랫폼은 비슷했다.

또한 이들의 교외 활동 양상은 두 흐름으로 나타났는데, 하나는 대학생으로서 서포터즈나 봉사활동 등을 하는 것이고, 다른 하나는 취업준비생으로서 인턴과 같은 전문적인 직업 분야를 경험하는 것이다. 구체적으로 살펴보면, 전자는 초등학교 교육봉사를 위한 교육 애플리케이션 활용 경험(후기청소년 A-6), 브랜드 서포터즈로서 SNS 콘텐츠 제작 경험(후기청소년 A-3), 대외활동을 통해 인스타그램 프로페셔널 계정을 운영한 경험(후기청소년 A-10)이 있다. 또, 후자는 디지털 콘텐츠 스타트업 기업에서 유튜브 콘텐츠 제작 경험(후기청소년 A-1), 방송국 볼링 캐스터로서 시청자들과 소통하면서 프로그램을 진행한 경험(후기청소년 A-8)이 있다.

디지털 콘텐츠 스타트업에서 유튜브 콘텐츠를 제작하기도 했었습니다. 그 이후에는 7개월 정도간 미디어 플래너로서 광고를 집행하는 일이기도 하지만, 다양한 매체를 중심으로 어떤 매체가 가장 광고에 집행하기에 적합한지 고민하는 일을 했습니다. (후기청소년 A-1)

브랜드 서포터즈 활동을 했었는데요. 브랜드 서포터즈 활동 당시에 사진을 촬영하고 그러니까 제품 사진을 촬영하고 이를 SNS 콘텐츠로 만들어서 콘텐츠를 발간하는 일을 했었습니다. (...) 각종 SNS에서 콘텐츠를 만들어서 발행하는 활동을 지금도 꾸준히 하고 있고 인스타그램, 트위터, 블로그 등 다양한 플랫폼을 통해서 활동하고 있습니다. (후기청소년 A-3)

교육 봉사여서 초등학교에서 하는 거였고, (...) 제가 대학생이고 관련 학과에 있다 보니까 '자란다'라는 앱을 통해서 아이들을 가르치거나 (...) (후기청소년 A-6)

KTV 볼링 캐스터는 지금 실시간 채팅으로 시청자들이랑 소통하면서 진행을 하거든요. 그래서 이 부분에서는 볼링이라는 분야에 대한 전문적인 지식을 갖추는 것과 시청자들이 올리는 채팅을 실시간으로 진행에 방해가 되지 않는 선에서 잘 어우러지게 진행하는 것을 목표로 하고 있어요. (후기청소년 A-8)

올해 제가 참여하는 대외활동에서는 팀마다 10명씩 배정이 되고 SNS 계정을 하나씩 가지고 있어야 해요. 인스타그램, 유튜브, 틱톡 이런 걸 가지고 있어야 하는데, 제가 인스타그램을 관리하는 역할을 맡고 있어요. 인스타그램 같은 경우에는 프로페셔널 계정을 한 번도 운영해 본 적 없는데 이렇게 대외활동하면서 운영해보니까 직접 인사이트 확인하는 방법도 배웠어요. 릴스를 요즘에 많이 제작해보

는데 이것도 제작하는 법을 많이 배우고 있어요. (후기청소년 A-10)

한편, 연구문제 1에서는 미디어 활동 경험만이 아니라 미디어 활동을 하게 된 계기에 대해서도 살펴보았다. 이들의 의견을 종합한 결과, 여러 계기가 있었지만, 진로 탐색이나 취업을 목적으로 미디어 활동을 한다는 의견이 다수였다. 이와 관련해서는 〈후기청소년 A-2, A-3, A-4, A-5, A-8, A-9, A-10〉의 진술에서 확인할 수 있다.

고등학교 때부터 언론인을 꿈꾸고 있었기에 실무를 경험하기 위해서 신문사 활동을 하게 됐습니다. (...) 신문을 제작하는 실무를 경험하고 또 기사를 작성하는 것이 적성에 맞는지를 확인하는 목적도 있었던 것 같고요. (후기청소년 A-2)

브랜드 서포터즈 활동 같은 경우에는 제가 좋아하는 브랜드와 접점을 늘리면서 활동과 진로의 연결점을 찾아가고 싶었고요. (후기청소년 A-3)

저는 PD를 꿈꾸고 있기 때문에 사실 진로를 위해 시작했다고 말할 수 있을 것 같습니다. 대학생이 되기 전에 고등학교 시절에도 물론 영상 동아리 같은 데 가입해서 영상을 제작해 본 경험이 있는데 아무래도 재정적인 부분이나 시간 부족 등의 여러 이유로 제 꿈을 펼칠 기회가 없었습니다. 그래서 막연히 PD를 꿈꾸면서 입학한 저한테 학교 방송국의 존재는 재정적인 도움을 받을 수 있으면서도 제 꿈을 펼칠 수 있는 공간이었고, 경험을 해보지 않으면 일에 대한 확신을 갖기도 힘들 것이라는 판단이 들었습니다. 방송국에 소속돼서 다양하게 영상 제작도 해보고 같은 꿈을 가진 친구와도 교류하면서 꿈을 구체화하기 위해서 지원했습니다. (후기청소년 A-4)

대학에 들어오기 전부터 방송 관련 활동을 하면서 흥미를 갖고 있었기 때문인데요. 대학 방송국에서는 중고등학교 때보다 더 전문화되고 다양한 경험을 할 수 있을 거라는 생각에 활동하게 되었습니다. (후기청소년 A-5)

시기로 따지면 인터넷 방송, KTV 볼링 캐스터 이렇게 이어지는데 세 가지 다 아나운서 준비에 도움이 될 거 같아서 시작한 활동이었어요. (...) 미디어에 대한 전체적인 이해를 좀 빠르게 하기 위해서 (...) 방송국에서 KTV에서 할 때는 방송국이 처음이다 보니 방송국 제작진 분들이 어떤 분들이 계시고 또 그분들이 어떤 역할을 하고 계시고 방송을 진행하면서 PD님이란 어떻게 소통을 해야 되고 이런 것들을 업무적으로 배우고 싶은 마음이 있었어요. (후기청소년 A-8)

전공 관련된 경험을 많이 해서 앞으로 내가 어떻게 진로를 잡을지... (...) 요즘에는 이런 것들을 지원할 때 블로그 주소를 쓰라고 아예 되어 있어요. 그래서 저도 블로그를 대학교 들어와서 하게 됐는데 요즘에는 블로그 제작, 운영 능력을 많이 요구하는 것 같더라고요. 그래서 스펙을 쌓을 겸 시작을 했던 것 같아요. (후기청소년 A-9)

처음에는 영상에 관심이 많았는데 이렇게 많은 영상을 제작해보면서 영상 분야는 아닌 것 같고 약간 마케팅 쪽으로 가고 싶어서 지금 SNS 관리 역할을 맡아서 하고 있어요. SNS 콘텐츠 마케팅에 관심이 많이 생겨서 이런 활동을 하고 있습니다. (후기청소년 A-10)

그리고 이 외에도 여러 미디어 활동 계기가 있었는데, 소통 및 친목 도모(후기청소년 A-1, A-2, A-3, A-7), 자기 계발(후기청소년 A-1, A-2, A-6), 자기표현 및 참여(후기청소년 A-1, A-3), 정보 탐색(후기청소년 A-3, A-7), 일상 기록(후기청소년 A-3, A-6), 수익 창출(후기청소년 A-3)이 있었다.

미디어가 다양화, 파편화되면서 진지하게 논의할 수 있는 시간이 필요하다고 생각했습니다. (...) 제작을 하는 경험을 통해 단지 글보다는 다양한 방식으로 생각들을 표현해보고 싶어서... 그래서 사실은 친목도모나 자기계발이라는 목적도 있었지만, 목소리를 낼 수 있는 창구가 아날까 생각합니다. (후기청소년 A-1)

비대면 수업이 진행되면서 다양한 사람을 만날 기회가 없었다보니까 좀 저랑 진로가 비슷한 사람들도 만나고, 그리고 좀 다양한 경험을 하기 위한 친목 도모와 자기계발의 목적도 있는 것 같습니다. (후기청소년 A-2)

SNS 활동이라든지 아니면 동아리 활동 같은 경우에는 저와 성격이나 성향이나 취향이 비슷한 사람과의 교류를 하고 싶어서 활동을 했습니다. (...) 정보 획득을 목적으로 활동을 하고 있고 그다음에 수익 창출을 목적으로 활동을 하기도 합니다. (...) 제 개인적인 창작물을 올리고 전시해서 더 많은 사람들에게 보여주고 싶은 마음에서도 활동을 하고 있고 일상 기록의 목적으로도 사용하고 있습니다. (...) 학생 때 제작했던 인권 카드뉴스 같은 경우 사회적인 메시지를 전달하기 위해서 활동하는 그런 목적도 있었습니다. (후기청소년 A-3)

저는 어떤 인스타그램이나 블로그 같은 걸 통해서 공부라든지 아니면 쇼핑 같은 거를 주로 했고요. 그리고 제가 봉사활동을 타 기관에서 하는 거여서 미리 줌을 통해서 교육을 받고 토론폰도 하고 그러면서 일종의 자기계발을 위해서 한 적이 있어요. (...) 또 유튜브 같은 것도 제대로 제작한 건 아니지만 친구들하고 놀았던 것을 브이로그 같은 걸로 만든 적이 있습니다. (후기청소년 A-6)

학교에 관한 정보는 주로 에브리타임 앱에서 얻는 것 같아요. (...) 취미 활동을 위해서 주로 이용하는 것 같은데 저는 유튜브랑 인스타그램이랑 그리고 트위터를 많이 이용하는데, 연예인들에 관한 정보나 실시간으로 뭔가 빠르게 정보를 받을 수 있는 게 좋더라고요. (...) 인스타그램은 보통 친구들이랑 의사소통하기 위해 많이 이용하는 것 같아요. (후기청소년 A-7)

(2) 남성 (B그룹)

그렇다면, 남성 후기청소년은 어떠한 미디어 활동 경험과 계기가 있을까?

우선, 대학교 안에서의 미디어 활동 경험을 이야기한 남성 후기청소년들은 <후기청소년 B-1, B-2, B-3, B-4, B-5, B-8, B-9, B-10>이다. 이들의 교내 미디어 활동 경험은 앞서 여성 후기청소년들과 비슷한 흐름으로 분석할 수 있다. 즉, 대학교 전공 및 교양 수업(B-2, B-3, B-6, B-9, B-10), 학과 내 소모임(후기청소년 B-2, B-3, B-9, B-10), 대학교 신문사(후기청소년 B-1, B-3), 대학교 방송국(후기청소년 B-4, B-5) 등에 소속되어 미디어 관련 활동을 하고 있었다.

OO 신문에서 학생 기자로서의 활동을 했는데요. (...) 단신 및 기획 기사 주로 텍스트 기사를 많이 작성했는데, 한 60편에서 70편 정도 작성을 했더라고요. 그래서 그 정도 업무를 1년 동안 수행을 하고 마지막 학기에는 주로 뉴미디어 콘텐츠 제작을 총괄하는 업무를 수행했던 적이 있습니다. 그러다 보니까 15분 내외 정도의 영상 뉴스 기획 기사를 한 3~4편 정도 총괄해서 같이 촬영도 하고 편집을 진행하기도 했으며 또한 단순히 영상 시각적인 요소뿐만 아니라 청각 미디어를 활용한 팟캐스트도 직접 기획해서 녹음을 진행해서 편집해 송출했던 적도 있습니다. (...) 1년 정도 마포에 있는 공동체 라디오에 대학교 이름으로 송출되는 라디오에 1년 정도 녹음에 참여해서 청년들의 생각과 혹은 청년 예술가를 소개하는 콘텐츠들을 직접 주기적으로 발행했던 적이 있습니다. (후기청소년 B-1)

교내 소모임 활동을 통해서 영상물 제작 활동을 한 경험이 있습니다. 그리고 대학교 필수 교양 수업을 통해서 영상물 제작이나 미디어 활동에 대해서 조금 실력을 가다듬은 적도 있고요. (후기청소년 B-2)

OO대학교 신문사에서 일했었는데 3년 정도 일을 했었어요. 텍스트 위주로 미디어 콘텐츠 같은 걸 만들었던 기억이 나요. (...) 학과 수업 들으면서 미디어 리터러시에 대해서 많이 배웠었고, 학과 동아리 활동을 2년 정도 했던 기억이 나요. (후기청소년 B-3)

OO대학교 방송국 보도부에서 PD이자 기자로 1년째 활동을 하고 있는데요. 이 기간 동안 학내 소식을 전달하는 영상 뉴스, 탐사 뉴스, 기획 보도, 다큐멘터리 등을 제작하였고 기획 촬영 취재 등 모든 영역에서 활동했습니다. (후기청소년 B-4)

방송국 수습 기간 동안에 공개 방송 홍보 영상을 제작해보았고, 현재 홍보를 담당하는 뉴미디어 부서에서 활동을 할 예정이고요. 그리고 현재 친구 동네 친구와 함께 이제 유튜브 제작을 준비하고 있습니다. (후기청소년 B-5)

학교 수업에서 미디어 활동을 접하는 경우가 되게 많았어요. 그래서 광고 수업을 많이 듣다 보니까 광고에 관련된 활동도 많이 해보고 한 번은 수업에서 침대 브랜드 광고를 기말 과제로 제작했던

적이 있거든요. 그리고 학과 내에 영상학회도 존재하고 있는데 거기서 영상을 다루는 프리미어 프로 기술을 배우면서 촬영도 해 본 경험이 있습니다. (후기청소년 B-9)

학과 내에 있는 영상 학회에 들어가서 영상을 제작하고 이런 기본적인 것들을 배우고 같이 공부하고 배웠어요. (후기청소년 B-10)

이 외에도 방학 때 고등학생을 대상으로 미디어 리터러시나 저널리즘을 교육한 경험(후기청소년 B-3), 대학생 연합 뮤지컬 동아리에서의 뮤지컬 관련 콘텐츠 제작 경험(후기청소년 B-4), 대학교 내 홍보기자단 활동을 통한 콘텐츠 기획 및 제작 경험(후기청소년 B-9, B-10)을 이야기했다.

대학생들이 고등학생을 초청해서 방학 때 미디어 리터러시나 저널리즘에 대한 교육하는 일종의 캠프 같은 걸 했어요. 당시에 영상 그리고 저널리즘, 라디오 콘텐츠 제작이 있었던 것 같은데, 저 같은 경우에는 신문사를 하기도 했었고 그래서 저널리즘을 위주로 설명하는 것을 했어요. 고등학생들이 방학 때 오게 되면 직접 신문을 만들어 보고 취재하고 기사를 작성하는 것을 했어요. (후기청소년 B-3)

대학생 연합 뮤지컬 동아리에서 활동하면서 공식 SNS를 관리하고 유튜브 채널에 뮤지컬 관련 영상을 제작하여 다수 업로드를 했습니다. 인스타그램을 통해서 동아리 소식을 알리는 카드 뉴스 혹은 굿즈 제작 및 홍보 콘텐츠를 만들었고, 유튜브를 통해서 배우 및 스태프 인터뷰 영상 뮤직비디오 촬영 비하인드 영상 등을 제작했습니다. (후기청소년 B-4)

학교 내에 홍보 기자 단체 활동을 하고 있는데 학교 공식 유튜브에 올리는 영상들을 제작하고 있습니다. (후기청소년 B-9)

2학년 때는 대학교 홍보기자단이라고 교내 공식 유튜브 채널에 올라가는 영상 콘텐츠를 제작하는 일을 했어요. 예능 형식의 토크쇼 영상을 많이 만들었던 거 같아요. (후기청소년 B-10)

다음으로, 후기청소년들은 대학교 밖에서 이뤄지는 미디어 관련 활동에 대해서도 다양한 경험을 이야기했다. 분석 결과, 앞서 제시한 두 가지 흐름과 유사하게 나타났다. 다시 말해 하나는 서포터즈, 봉사활동 등 일반 대외활동이고, 다른 하나는 인턴 등 직접적인 취업 활동이다.

구체적으로 살펴보면, 서포터즈나 기자단 활동을 통해 카드 뉴스를 제작하거나 청소년 센터에서 어린이, 청소년, 노인 등 여러 대상으로 영상 제작 교육을 한 경험(후기청소년

B-1), 동아리 활동을 통해 간행지 제작이나 영상 촬영을 한 경험(후기청소년 B-5), 기업 서포터즈로서 영상 및 카드뉴스 홍보 콘텐츠를 제작하거나 신문사(경제지)에서 영상 피디로서 유튜브 콘텐츠를 제작한 경험(후기청소년 B-10)이 있었다.

여러 단체에서 진행하는 서포터즈 활동이나 혹은 기자단 활동을 통해서 여러 소식을 기사나 혹은 카드뉴스 형태로 가공해서 전달하는 역할을 했어요. 또 청소년센터에서 한 반년 정도 활동을 하면서 청소년들과 어르신들께 미디어 제작과 관련된 능력을 전수드리고 왔고요. (후기청소년 B-1)
간행지 동아리에서 간행지 제작을 하였고요. 글뿐만 아니라 영상 촬영도 같이 했어요. (후기청소년 B-5)

OO 전자에서 이제 만드는 신제품을 홍보해 주는 역할을 하는 서포터즈였어요. 사진을 촬영하고 영상도 찍어서 후기 영상이나 카드 뉴스를 통해서 소비자들한테 어떻게 활용하면 좋을지를 홍보하는 콘텐츠를 많이 만들었었어요. (...) OO은행 서포터즈로 활동하고 있는데, (...) 어떻게 하면 젊은 세대들한테 은행이 다가갈까를 스포츠 콘텐츠를 통해서 제작하고 알리는 일을 하고 있습니다. 그리고 잠시 휴학을 하고 OO경제 신문에서 영상 피디로 한 1년 정도 일을 했었어요. 금융이나 주식 관련 영상 콘텐츠를 제작하는 일을 많이 했었고 그 당시에 유튜브 채널을 좀 키웠었는데 1년 동안 구독자 8만 명에서 한 20만명 정도까지 키우는 영상 채널 관리 일도 같이 했었어요. (후기청소년 B-10)

한편, <연구문제 1>에서는 미디어 활동 경험과 더불어 미디어 활동을 하게 된 계기에 대해서 하위 질문을 제시했다. 분석 결과, 남성 후기청소년들은 여성 후기청소년들과 마찬가지로 진로 탐색이나 취업을 위해서 교내외 미디어 관련 활동을 하는 경우가 많았다. 이에 대해서는 <후기청소년 B-1, B-3, B-4, B-9, B-10>의 진술에서 확인할 수 있다. 이 중에서도 <후기청소년 B-10>은 미디어 관련 분야에서 다른 분야로 진로가 바뀌었지만, 서포터즈 활동에서 미디어 콘텐츠 제작을 요구하기 때문에 미디어 콘텐츠를 다루는 것이 여전히 필요하다고 보았다.

진로가 미디어와 관련된 직종이라서 실제로 미디어를 활용한 활동에 많이 참여하고 싶었습니다. 또한, 대학 진학 전에는 미디어라는 것을 조금 좁은 시선으로 바라봤는데요. (...) 대학에 올라와서 미디어를 통한 다양한 경험을 해보고 싶어서 영상 제작이라든지 색다른 시도를 해보기도 했습니다. (후기청소년 B-1)

제가 처음에 신문을 들어가게 된 것은 원래 꿈이 기자이기도 해서 신문에 들어가서 실무적인 걸 한번 배워보자는 생각으로 들어갔었던 것 같아요. (후기청소년 B-3)

학내 방송국에서 경력을 쌓아서 추후 언론사나 방송국 취업에 도움을 받고자 함이 가장 큰 이유라고 할 수 있습니다. 학내 사회적 이슈를 건드리는 콘텐츠를 만들기 위해서는 기자나 PD라는 저의 사회적 인 포지션이 중요하다고 생각을 했습니다. 그리고 학부생 수준에서는 학내 방송국에 소속되어 있는 것이 가장 유리하다고 생각했기에 방송국에 들어가게 되었습니다. 물론 방송 장비나 취재 예산 등 금전적인 부분에서도 도움을 받고 있지만 제가 가장 방송국에게 필요했던 것은 방송국 소속 기자나 방송국 소속 PD라는 명칭이 가장 필요하기 때문에 방송국에 들어오게 되었습니다. (후기청소년 B-4)

단순한 흥미로 진학을 결정했는데 지금은 직업으로도 생각할 만큼 미디어 활동에 관심이 많고 영상 편집하는 거를 10년 이상의 직업으로 생각하고 있어요. (후기청소년 B-9)

사실 고등학생 때부터 꿈이 방송국 PD여서 대학교 입학도 일부러 신문방송학과에 맞춰서 했고 (...) 다 방송국 PD가 되고 싶어서 그런 역량을 쌓았고 스펙을 쌓고 싶어서 했던 거였거든요. (...) 사실 최근에 은행원으로 진로가 바뀌었거든요. 그런데 은행에 가기 위해서도 은행에서 주최하는 서포터즈에 참가해야 되고 서포터즈에서 하는 활동은 결국 미디어 콘텐츠를 이용해서 대중들한테 은행의 일을 알리는 일들이더라고요. 그래서 지금은 PD가 되기 위해서 이런 활동을 하는 건 아니지만 꿈을 이루기 위해서 이런 미디어 활동을 계속하고 콘텐츠 제작을 하는 건 맞는 거 같아요. (후기청소년 B-10)

이 밖에도 이들은 다양한 미디어 이용 계기를 진술했는데, 소통 및 친목 도모(후기청소년 B-1, B-2, B-3, B-7), 자기 계발(후기청소년 B-2, B-6, B-8, B-9), 관심 콘텐츠 시청(후기청소년 B-3, B-7, B-9), 정보 탐색(후기청소년 B-7, B-8), 자기표현 및 참여(후기청소년 B-6), 일상 기록(후기청소년 B-6), 대학교 수업 목적(후기청소년 B-6)이 있었다.

미디어라는 게 전파성이 높기 때문에 내 생각을 말하면 그 생각을 알릴 수도 있고 그 생각에 대해서 다양한 사람들과 서로 이야기할 수 있다는 점에서 많이 사용했던 것 같습니다. (후기청소년 B-1)

처음에는 친목 도모도 훈련이 있었지만, 개인적인 자기 계발이 좀 많이 컸던 것 같습니다. 함께 과업을 수행하면서 협업을 통해서 미디어 활동을 하는 것을 관심을 갖게 되었고 또 이런 지식을 쌓아서 교내의 영상물 제작 활동에 좀 더 많이 참여하기 위해서 경험을 쌓는 것으로 기억이 납니다. (후기청소년 B-2)

카카오톡은 채팅 위주로 사용을 하는 것 같고 인스타그램 같은 경우에도 친목 도모 정도로 볼 수 있을 것 같아요. 그 외에는 제가 미디어 콘텐츠 같은 걸 보는 거를 좋아해서 OTT 플랫폼 넷플릭스, 왓치, 디즈니 플러스, 웨비 정도 구독하고 있어요. (...) 유튜브는 제가 보고 싶은 콘텐츠가 있으면 검색을 해가지고 찾아보는 편이에요. (후기청소년 B-3)

제가 그림을 그리는 게 취미인데 그림 그린 걸 인스타그램에 올려서 아카이브 용도로 써요. (...) SNS에는 올려놨으니까 SNS 서버가 통째로 날아가지 않는 이상이면 제 결과물의 포트폴리오가 계속

SNS에 남는 거죠. 사람들이 '좋아요'를 몇 개를 누르냐, 뭐 몇 명의 사람들이 봤냐 그런 거에 따라서 '내가 이 정도면 잘 그랬구나, 이 정도면 아직은 좀 부족했나' 이렇게 해서 스스로 자기 계발 또는 동기부여 목적이 되기도 하고요. (...) 네이버 개인 블로그에다가는 요즘 사회적으로 이슈화되는 현안들에 대해서 제 생각을 간략하게 적어요. (...) 전공 특성상 그래픽 프로그램을 만져야 되는데 그래픽과 코딩 강의를 미디어를 통해서 들었고, 제가 코로나 세대다 보니까 좀 강의를 통해서 진행을 했거든요. (후기청소년 B-6)

저는 축구나 게임을 좋아해서 축구나 게임 관련된 유튜브를 찾아서 보고, 그걸 또 카톡방에서 친구들과 이렇게 공유해서 얘기도 나눕니다. (...) 일단 인스타그램 카톡을 통해서 학교 정보가 계속 공유되니까 되게 많은 걸 알 수 있어서 참여하기가 좋고, 게임이나 축구도 관련 정보들을 이렇게 빠르게 접할 수 있으니까 편리해서 좋은 거 같아요. (후기청소년 B-7)

유도 동아리 회장을 따로 하고 있고, 제가 아직 가르쳐 주는 입장이니까 보니까 저도 배워야 되고, 배우는 거를 페이스북과 인스타그램에서 릴스나 페이스북 게시물을 통해서 여러 기술을 보고 있어요. (...) 에브리타임 같은 경우에는 강의나 시험에 대한 내용을 알 수 있어서 좀 더 일찍 숙지하고 또 선택을 할 수 있는 폭이 넓어진다 이 정도가 있었어요. (후기청소년 B-8)

유튜브는 제가 취미 활동으로 자주 이용하는 거라서 쉬는 시간에 약간 자유롭게 보거나 아니면 자기 계발 목적으로 찾아본다거나 해요. (후기청소년 B-9)

지금까지 살펴본 후기청소년들의 미디어 관련 활동 경험과 그 계기를 종합하면, 다음과 같다. 우선, 후기청소년들은 대학생으로서 대학교 전공 및 교양 수업, 소모임 및 동아리 활동, 대학교 신문사 및 방송국, 대학교 홍보기자단 등을 통해 콘텐츠 기획부터 촬영, 편집까지 전반적인 미디어 제작 활동을 경험하고 있었다. 다음으로, 후기청소년들은 대학교가 아닌 대외활동을 통해 미디어 관련 활동 영역을 넓히고 있었다. 주로 기업 서포터즈, 봉사활동 등 일반적인 대외활동을 하거나 취업준비생으로서 미디어 관련 분야에서 인턴 활동을 하는 등 직접적인 취업 전선에서 미디어 관련 활동을 하고 있었다. 마지막으로, 후기청소년들은 여러 미디어 활동 계기를 진술했는데, 진로 탐색이나 취업이 목적인 경우가 많았다. 이는 사회초년생으로 진입하는 후기청소년기의 과도기적인 특성이 반영된 것으로 해석할 수 있다. 이 외에도 소통 및 친목 도모, 자기 계발, 자기표현 및 참여, 정보 탐색, 일상 기록, 관심 콘텐츠 시청, 수익 창출, 대학교 수업 목적 등이 있었다.

2) 전문가 그룹

전문가 그룹의 〈연구문제 1〉은 ‘후기청소년들의 미디어 이용 실태에 대해 긍정적, 부정적 측면에서 어떻게 생각하는지’이다. 이에 대해서는 크게 두 가지 측면, 즉 후기청소년들의 미디어 이용실태에 대한 긍정적 측면과 부정적 측면으로 나눠서 살펴보았다.

(1) 후기청소년들의 미디어 이용실태의 긍정적 측면

우선, 후기청소년들의 미디어 이용실태의 긍정적 측면을 살펴보면, 전문가들 간에 비슷한 의견이 많았다. 즉, 일상에서의 유희 경험, 다양한 미디어 콘텐츠 이용, 미디어 창작 및 자기표현, 뛰어난 정보 취사 및 판별 능력, 적극적인 사회정치적 참여 등이다.

① 일상에서의 유희 경험

첫 번째는 일상에서 미디어 이용을 통해 유희를 경험한다는 점이다. 〈전문가 A-2, C-1〉은 후기청소년들이 ‘재미, 흥미, 유희, 즐거움’을 목적으로 미디어 이용을 한다고 보았다. 특히 〈전문가 C-1〉은 미디어 이용 자체가 유희 활동이라고 보았는데, 후기청소년의 관심사, 생활환경이 반영되어 그들만의 특성이 있을 것이라고 이야기했다.

후기청소년이라고 하면 아무래도 이제 입시에서 벗어났기 때문에 재미라든가 흥미를 더 선호하는 것 같아요. (전문가 A-2)

미디어가 우리 일상에 보편적 서비스가 되고, 일상 환경이 된 지 오래되었습니다. 미디어 이용은 정보를 주고받는 것을 넘어 유희 활동이 되었습니다. 우리는 미디어를 통해 취미생활을 누리고, 관심사를 찾아봅니다. 또 몰랐던 정보를 알아갑니다. 미디어를 이용해 즐거움을 찾는 것입니다. 이는 모든 세대에서 공통으로 나타나는 현상입니다. 여기에 후기청소년만의 차이점은 관심사, 생활환경 등에 있을 것입니다. (전문가 C-1)

② 다양한 미디어 콘텐츠 이용

두 번째는 미디어 콘텐츠를 다양하게 이용한다는 점이다. 미디어 환경이 변함에 따라 후기청소년들은 기존의 올드미디어만이 아니라 다양한 미디어를 통해 콘텐츠를 소비하고 있다. 또, 10대 청소년 시기에 비해 미디어 이용에 대해 상대적으로 제약이 덜하기 때문에 스스로 선택에 따라 미디어 이용이 가능하다. 이는 〈전문가 A-1, B-4, C-2〉의 의견에서

제시되었다.

후기청소년은 만 19세에서 24세 연령대의 대학생들인데, 중고등학교 시절의 미디어 이용 실태랑 크게 많이 바뀌지는 않았다는 생각을 했어요. 미디어를 볼 때 바라보는 주변의 시선이 다른 게 아닌가 해요. 예를 들면, 고등학생이 미디어에 빠져있는 모습을 봤을 때는 편견을 듣는 경우가 많아요. (...) 주변의 시선에 자유롭지 못했다면 오히려 후기청소년이라고 불리는 이 연령대의 청소년 세대는 그 부분에 있어서는 자유로운 것 같아요. 특히 어떤 콘텐츠를 보더라도 제약이 별로 없기 때문에 스스로 선택해서 볼 수 있는 콘텐츠의 영역이 넓어진다고 생각해요. (전문가 A-1)

미디어에 대한 두려움이 없어 미디어 변화에 따른 적응력이 우수한 편이라고 생각합니다. 관심 분야의 정보에 대한 접근을 쉽게 하고 동영상을 활용한 다양한 콘텐츠 소비로 해당 분야의 전문지식을 확대하고 있다고 생각합니다. (전문가 B-4)

그 이용실태가 매우 복잡다기하고 개인마다 상이하기 때문에 일반화시키기는 어렵겠지만, 무엇보다도 이전 세대들과 비교하여 미디어 이용에 있어서의 다양성, 능동성, 창의성 등에 긍정적인 점수를 주고 싶습니다. 미디어의 디지털화, 스마트화로 인해 변화의 진폭이 커지면서 과거 수동적이며 일방향적으로 미디어에서 제공하는 지식·정보, 콘텐츠를 수용했던 기성 미디어 소비행태가 크게 변화가 되고 있습니다. 이에, MZ세대로 대변되는 후기청소년들은 이전 세대들에 비해 미디어를 통한 지식·정보, 콘텐츠를 다양한 루트, 그러니까 기존의 올드미디어는 물론, 소셜미디어, 유튜브, OTT 등의 영상 미디어 등을 통해 얻어가고 있고 (...) (전문가 C-2)

③ 미디어 창작 및 자기표현

세 번째는 미디어 창작을 통해 자기표현을 한다는 점이다. 전문가들의 진술을 종합하면, 후기청소년들은 자신들의 미디어 역량으로 ‘적극적인 자기표현, 독창적인 표현’이 가능하며, 이를 통해 정체성을 드러내면서 능동적이고 창의적인 모습이 드러난다. 이와 관련해서는 <전문가 A-1, A-2, B-2, B-5, C-1>의 진술에서 확인할 수 있다.

자기 계발을 한다든지 자기표현을 한다든지 (...) SNS에서 자기 표현하는 것도 부모님이 가는 장소에 한정되어 있던 것이 내가 좋아하는 음식, 내가 좋아하는 장소처럼 조금 더 자유롭고 독창적으로 표현할 수 있는 것 같아요. 그리고 10대 청소년 시기에는 주로 게임 콘텐츠를 많이 이용했다면 여기에 많이 집착하지는 않는구나 싶어요. (전문가 A-1)

유튜브 SNS에서, 페이스북보다는 인스타그램에서 영상과 이미지 중심의 미디어 콘텐츠나 슷품을 더 선호해서 소비하고, 자기가 얘기하고 싶은 거 보여주고 싶어서 과시하기도 하고 자기표현도 있고, 또 때로는 부캐를 등장시키면서 나와 또 다른 일종의 페르소나를 형성하면서 다양한 정체성을 드러내

고 있는 것 같아요. 이런 부분을 어떻게 보면 굉장히 능동적이고 창의적인 거죠. (전문가 A-2)

후기청소년 미디어 이용 실태가 대학에서의 미디어 교육을 위한 기본 조사가 아닌가라는 생각을 해봤습니다. (...) 이 세대의 청소년의 경우에는 미디어의 접근과 활용 면에서 굉장히 적극적이고 활용 능력이 뛰어나다고 볼 수 있을 것 같습니다. 이전 세대에 비해서는 미디어 이용에 대해서 전반적으로 굉장히 유창성을 보인다고 생각이 됩니다. 그리고 미디어를 통해서 자신의 정체성을 표현하는 능력도 굉장히 좋다고 생각합니다. (전문가 B-2)

중요한 것은 후기청소년들은 소셜미디어와 메타버스 등 새로운 미디어 형태에 대한 적응과 활용 능력이 높아 융복합적인 미디어 콘텐츠를 제작·창작할 능력을 갖추고 있다는 것을 긍정적으로 평가합니다. (전문가 B-5)

후기청소년들은 적극적으로 미디어에서 배우고, 미디어를 통해 일상을 전개합니다. 예컨대 유튜브에 자기가 좋아하는 일상의 취미를 올려 사람들과 함께 나누고, 자신을 확인합니다. 이는 나아가 미디어 이용이 사람들과 공동의 삶에 자신만의 존재 의미를 확인하는 매개체로 기능하기도 합니다. 후기청소년만의 특별한 미디어를 통한 적극적 참여 활동이 더욱더 열려 있다는 것입니다. 또, 적극적 자기표현과 소통을 하는데 후기청소년만의 의미가 있습니다. 이를 통해 후기청소년의 진취성이 강화되고, 다시 발전적으로 미디어 참여 활동으로 이어지는 선순환이 이어집니다. 후기청소년의 미디어를 통한 봉사활동, 동아리, 미디어 제작 등 실질적 활동과 이를 통해 얻게 되는 잠재적 경험들은 사회적 자본의 강화로 이어질 것입니다. (전문가 C-1)

④ 뛰어난 정보 취사 및 판별 능력

네 번째는 정보 취사 및 판별 능력이 뛰어나다는 점이다. 이는 <전문가 B-1, B-3, B-5, C-2>의 의견에서 제시되었다. 세부적으로 보면, 가짜뉴스나 가짜 정보를 선별하는 능력이 우수하다는 의견과(전문가 B-1) 학교 과제, 관심사, 자기 계발 등을 위한 목적으로 정보를 활용하는 능력이 뛰어나다는 의견(전문가 B-5) 등이 있었다.

대학생들이랑 수업하면서 전더라 불평등에 대한 정보를 찾거나 뉴스를 찾거나 했었을 때 정보를 고르는 능력이, 고등학교 때부터 훈련을 받거나 하는 경우에 가짜뉴스나 가짜 정보를 선별하는 것이 탁월하다는 생각이 들었어요. (전문가 B-1)

후기청소년들은 기본적으로 자신의 관심사 그리고 자신의 필요에 따른 어떤 미디어에 관련된 물입이라든지 관여를 통해서 굉장히 적극적으로 읽기 쓰기를 잘 하고 있는 세대라고 생각이 되고 그렇게 이용하고 있다고 생각이 됩니다. (전문가 B-3)

후기청소년들은 연령이 높은 세대, 아무래도 40대 이상의 연령층보다 본인들이 원하는 콘텐츠와 정보를 잘 찾고 효율적으로 활용할 수 있습니다. 학교 과제를 위해, 또는 자신의 취미와 관심사를 위해, 자기 계발을 위해 정보를 찾고 이용하는 능력이 뛰어나다고 할 수 있습니다. (전문가 B-5)

다양한 정보를 빠른 시간 내에 비교 분석하여 본인이 필요로 하는 정보를 취사 선택하는 능력 또한 높다고 생각합니다. (전문가 C-2)

⑤ 적극적인 사회정치적 참여

다섯 번째는 사회정치적 참여에 적극적이라는 점이다. <전문가 B-2>는 후기청소년들이 미디어를 활용해 자신들의 힘을 모아 의견을 제시하고 사회참여를 하는 것에 뛰어나다고 보았으며, 특히 여성 청소년들의 사회참여 사례나 드라마 ‘이상한 변호사 우영우’ 시청자들의 사회참여 사례를 언급하였다. 또, <전문가 C-2>는 미디어 제작·소비의 양방향적 특성에 따라 후기청소년들은 사회적 이슈에 대한 의견 개진 및 토론을 활발하게 하고 있다고 평가했다.

미디어상에서 접하는 경험에 의하면 미디어 역량을 기반으로 살펴볼 때 소통과 표현에 있어서도 다양한 미디어를 유창하게 사용하고 미디어를 통해서 인간관계를 형성하거나 또 자신들의 의견을 모아서 사회에 참여하는 능력이 굉장히 뛰어나다고 생각이 됩니다. 이런 측면은 그 전보다 훨씬 더 정치적인 측면을 가졌다고 최근에 생각이 되는데요. 참여라는 것이 시민적 의미에서의 참여이든 아니면 단순히 자기 의견을 모아서 집단적으로 의견을 제시하는 형태이든 간에 (...) 자신들이 어떤 힘을 가지고 있고 미디어를 통해서 그 힘을 모아서 어떻게 자기가 원하는 대로 이 힘을 움직일 수 있는지의 위력도 알고 있고, 그 방법을 알고 있다는 생각이 들어요. 그런 면은 긍정적이라고 볼 수 있습니다. (...) 특히 여성 청소년의 경우에는 시민의식을 바탕으로 기존의 미디어에 나타난 혐오 등에 대해 비판적 리터러시를 가지고 사회참여를 하는 경우가 많다고 생각되는데요. 예를 들어 수년 전에 베스킨라빈스 광고에서 여성 어린이를 성적 대상화를 했다고 했을 때, 여기에 대해서 빠르게 의견이 결집되면서 의견을 게재하고 사회참여를 하는 모습을 볼 수 있었습니다. 최근에도 우영우 같은 드라마를 보면서 장애에 대해서 어떻게 다루는 것이 옳은가 좋은 방식인가에 대해서 굉장히 활발하게 게시판이나 트위터 등에서 토론이 이루어지는 것을 보고서 이전 세대에 없었던 굉장히 긍정적인 측면이라고 생각했습니다. (전문가 B-2)

미디어 이용이 단순 소비에 그치는 것이 아니고, 자신이 스스로 콘텐츠를 창작하거나, 다양한 사회적 이슈에 대해서 의견을 개진하고 토론하는 등의 미디어 제작·소비의 양방향성이 기성세대들보다 더욱 활성화되어 있다는 점도 긍정적으로 봅니다. (전문가 C-2)

(2) 후기청소년들의 미디어 이용실태의 부정적 측면

다음으로, 후기청소년들의 미디어 이용실태의 부정적 측면을 살펴보면, 긍정적 측면과 마찬가지로 전문가들 간에 비슷한 의견이 많았다. 즉, 편향된 미디어 콘텐츠 소비, 미디어 과의존 및 중독 현상, 사이버폭력 및 사이버 성범죄 만연, 허위정보 생산 및 무비판적인 정보 수용, 미디어 리터러시 교육 부재 등이다.

① 편향된 미디어 콘텐츠 소비

첫 번째는 미디어 콘텐츠를 편향적으로 소비한다는 점이다. <전문가 A-1, A-2, B-2, B-4, B-5, C-2>의 진술을 종합하면, 후기청소년들이 ‘편향적, 배타적, 피상적, 감각적’으로 미디어 콘텐츠를 소비하고, ‘میم’이나 ‘짤 영상’ 등 단편적인 ‘میم적 사고’가 나타나는 경향이 있다는 것을 알 수 있다. 또, 온라인 혐오 등을 강화하는 필터 버블 현상으로 이어질 수 있다는 점에서 우려스럽다는 의견이 있었으며, 폭넓은 콘텐츠 활용(전문가 A-1), 레거시 미디어에 대한 활용(전문가 B-5)이 필요하다는 의견이 제시되었다.

정치적인 부분에서도 내가 잘 알지 못하는데 편향적인 부분들을 계속 접하다 보니까 한쪽으로 치우침이 더 강화되는 일이 생기는 것 같아요. (...) 좀 더 폭넓은 콘텐츠를 활용하면 좋겠다는 생각이 들었어요. (전문가 A-1)

자기가 보고 싶어하는 것들 위주로 보게 되는데, 알고리즘에 의해서든 아니면은 자기가 그걸 찾아서든 (...) 편향적인 내용, 배타적인 내용을 보고 이것이 또 온라인 혐오와 관련되는 것 같아요. (전문가 A-2)

사고방식이나 표현에 있어서 논리적 절차를 따르기보다는 mim을 이용해서 약간 단편적 사고를 하는 경우도 굉장히 많이 보입니다. 예를 들어서 제가 청소년들이 많이 보는 유튜브를 많이 보는데 이제 토크쇼 같은 거를 보면은 약간 더 20대 후반들이 많이 보는 토크쇼에서는 이렇게 대화들이 이게 자연스럽게 진행이 되는데 약간 후기청소년들이 많이 보는 유튜브를 보면은 약간 소위 말하는 드립을 던지듯이 이렇게 말이 탁탁탁 끊어지면서 그런 식으로 대화가 전개되는 경향이 좀 있다는 생각이 들었습니다. 그래서 어쨌든 mim적 사고라는 말이 있는데 그런 것도 어떤 경향이라고 생각이 되었습니다. (전문가 B-2)

정보의 수준이 피상적이고 감각적인 정보 위주로 소비하여 정보 소비의 편향성이 우려됩니다. (전문가 B-4)

후기청소년들은 레거시 미디어에 대한 활용이 부족하고, 디지털 미디어에 의존 경향이 높습니다. 골고루 다양한 미디어를 활용하지 않습니다. 특히 이미지나 동영상만을 선호하는 경향이 강합니다. 가령 신문이나 잡지 같은 레거시 미디어를 통해 글을 읽으면 이미지나 영상보다 해당 정보에 대해 더 깊게 생각하게 되어 진지하고 비판적으로 접근할 수 있습니다. 이미지나 동영상은 정보를 있는 그대로 보게 되고, 흥미 위주로 정보에 접근할 경우가 높아집니다. 심지어 방송 프로그램의 경우에도 흥미 위주로 짧게 편집된 ‘짤 영상’ 위주로 이용하는 경향이 강합니다. (전문가 B-5)

텍스트와 미디어에 대한 외면에 부정적 측면이 있다고 봅니다. 유년기, 청소년기 대부분이 해당되었지만 전통적인 텍스트미디어인 신문, 잡지를 외면하고 이에 대한 이용이 자극히 저조하다는 것을 지적할 수 있었습니다. 깊이 있는 심층정보를 제공해 주는 텍스트매체에 대한 외면은 미디어 이용의 인스턴트화, 소위 즐거찾기 지식의 심화, 쇼츠나 틱톡 등 짧은 영상미디어 이용의 편식 심화의 문제를 초래할 수 있다고 보입니다. (전문가 C-2)

② 미디어 과의존 및 중독 현상

두 번째는 미디어 과의존 및 중독으로 이어질 수 있다는 점이다. 전문가들의 진술을 종합하면, 디지털 미디어 환경에서는 스마트폰 등 미디어 기기 이용 시간 및 빈도가 증가하기 때문에, 미디어 콘텐츠에 매몰되어 게임 중독, 미디어 중독 등 심각한 사회문제가 생길 수 있다. 이와 관련해서는 <전문가 B-4, B-5, C-1, C-2>의 진술에서 확인할 수 있다.

게임, 커뮤니티 등의 과몰입적으로 정보를 이용하는 청소년이 많아 청소년기 중요한 사고력, 창의력, 신체운동 등 다양한 기회가 박탈된다고 생각합니다. (전문가 B-4)

소셜미디어를 이용하는 과정에서 사이버폭력, 혐오발언, 미디어 중독 등의 현상이 일어난 것 또한 후기청소년의 미디어 이용의 부정적 측면입니다. 디지털 미디어에 의존 경향이 높다는 것은 그만큼 일상에 디지털 미디어 이용시간이 높다고 할 수 있습니다. 미디어 중독이 현실에 이어져 일상에 지장을 주고, 사이버폭력과 혐오 발언에 영향을 받을 위험 또한 존재합니다. 미디어 리터러시의 중요성을 여기에서도 확인할 수 있습니다. (전문가 B-5)

미디어를 유희적으로 이용한다는 것은 동전의 양면 같다고 생각합니다. 그 유희를 자기 계발, 스트레스 해소 등 발전적으로 이용할 수 있지만, 과도할 경우 무의미한 활동이 될 수 있습니다. 심각한 경우 중독 성향과 미디어 콘텐츠에 매몰되는 상황이 발생할 수도 있습니다. 예컨대 스마트폰 중독과 게임 중독이 그것입니다. 후기청소년, 즉 대학생 역시 중고교 청소년과 같이 게임에 열광하고, 스마트폰을 늘 손에 들고 생활하기도 합니다. (전문가 C-1)

디지털 미디어의 경우 올드미디어에 비해서 더욱 다양한 리스크를 초래할 수 있다고 생각합니다. 이것은 인터넷 기반 디지털 미디어의 양방향성, 실시간성, 익명성 등의 특징에 기인합니다. 특히,

중독의 문제는 스마트폰과 같은 휴대용 미디어가 거의 모든 미디어의 역할을 수렴함으로써 매우 심각한 사회문제가 되고 있고, 스마트폰이 도구 미디어가 아닌 환경 미디어가 되어버린 후기청소년들에게는 더욱 심각한 문제를 초래할 수 있습니다. 유년기, 초·중기 청소년 단계에 비해서 후기청소년기에는 부모나 교사의 미디어 이용에 대한 제약이 훨씬 덜할 수 있습니다. (전문가 C-2)

③ 사이버폭력 및 사이버 성범죄 만연

세 번째는 사이버폭력 및 사이버 성범죄가 만연하고 있다는 점이다. <전문가 B-5, C-2>는 앞서 제시한 미디어 과의존 및 중독과 사이버범죄의 관련성이 높다고 보았다. 또한 <전문가 B-2>는 후기청소년들이 유창하게 미디어 이용을 하는 세대이기도 하지만, 한편으로는 미디어 윤리교육을 받지 않은 세대라는 점에서 미디어 위험이나 범죄에 취약하다는 의견을 제시했다.

마지막으로 가장 문제가 되는 것은 이 세대가 미디어에 있어서 가장 유창하게 사용하고 또 성인이면서 또 그런 미디어 윤리에 대해서 본격적으로 교육을 받거나 그런 세대가 아니어서 그런지 미디어 위험과 범죄에 있어서 가해자와 피해자가 되기에 가장 쉬운 세대가 아닌가 하는 생각을 해봤습니다. 그리고 이것은 아마 현대 세대의 미디어 상황에 대해서 저희 세대가 아직 이해하지 못하는 그런 빈 구석이 아닐까 이런 생각도 해봤습니다. (전문가 B-2)

게임, 유튜브, 소셜미디어 등의 중독 증상이 더욱 심하게 심해질 수 있으며, 이로 인해 파생되는 사이버 성범죄, 사이버불링, 인포데믹스 등의 리스크에도 취약할 수 있다는 특징을 지닙니다. (전문가 C-2)

④ 허위정보 생산 및 무비판적인 정보 수용

네 번째는 무비판적으로 정보를 수용한다는 점이다. 이는 <전문가 B-1, B-2, B-3, B-5, C-1>의 의견에서 제시되었다. 특히 <전문가 B-5>는 출처가 불분명한 뉴스 콘텐츠가 생산되는 미디어 환경에서 허위정보나 편향된 정보에 노출될 가능성이 높다는 점을 우려했다.

부정적인 측면에서는 자기가 무분별하게 (...) 정보들이 쏟아져 나오잖아요. 이랬을 때 그것을 자기화해서 마치 자기 것인 것처럼 제시되는 부분들이 있다는 거죠. (전문가 B-1)

이 세대는 윤리적 법적 판단 기준이 굉장히 달라진 세대라고 볼 수 있을 거 같습니다. 확증 편향이 심각한 세대가 아닐까라고 생각이 되는데 정보나 오락에 있어서도 이제 유튜브나 개인 미디어에

의존하는 경우가 많아서 사실은 정보 같은 경우는 정확하지 않은 정보나 판단에 좌지우지되는 경우도 굉장히 많다고 봤습니다. (전문가 B-2)

문해력이 있어 보이나 그걸 자세하게 들여다볼 필요는 있어 보입니다. 질적으로 봤을 때 과연 이 세대들이 의견과 사실을 잘 구분하고 있는가 라고 하는 지점이 (...) 어디에서 어디까지가 사실이고 어디에서 어디까지가 의견일까에 대해서 이들이 정말 잘 분별하고 있는가 라는 것에 대한 의심을 드는 이용행태, 예를 들어 SNS에 대한 어떤 정보나 뉴스나 어떤 글들에 대해서 어떤 반응들, 이용한 것들에 대해서 20대들이 이야기하는 것들을 잘 봤을 때에는 이런 지점들을 조금 우리가 조금 살펴봐야 되지 않을까? 그리고 그것들을 개선하기 위한 어떤 노력들을 해야 되지 않을까? 라는 생각들을 해봤습니다. (전문가 B-3)

후기청소년들은 뉴스 등에 대한 관심이 부족하고, 뉴스 정보를 습득하더라도 언론매체에서 직접 습득하는 것이 아니라, 소셜미디어 등을 통해 이차적인 방법으로 접하는 경향이 많습니다. 이것의 문제는 이차적 정보에는 정보가 각색될 수 있으며, 정확한 출처를 모를 수 있습니다. 뉴스의 특성을 생각해 봐야 하는데, 지금 허위정보의 문제가 많이 거론되고 있습니다. TV나 신문 등 출처가 정확한 보도가 아닌, 이차적인 방법으로 정보를 얻게 되면 허위정보나 편향된 정보에 노출될 가능성이 커집니다. (전문가 B-5)

후기청소년의 미디어 이용에서 부정적 측면 중 하나는 가짜 구별이 어려운 상황에 있다는 것입니다. 인터넷엔 너무 많은 정보가 있습니다. 특히 후기청소년들이 관심 있게 보는 콘텐츠들에서 이것이 정확한 것인지, 가짜인지 구분할 수 없게 될 수도 있겠습니다. 각색된 부적절한 콘텐츠를 현실에 발생하고 있는 현실로 알 수도 있는 것입니다. (전문가 C-1)

⑤ 디지털 격차 발생

다섯 번째는 후기청소년들 간의 디지털 격차가 발생한다는 점이다. <전문가 A-2>는 대학생들 사이에서도 미디어 이용빈도나 미디어 역량의 차이가 있다는 것이 곧 디지털 격차로 이어질 수도 있다고 설명했다.

대학생 연령대 안에서도 디지털 격차가 있다는 것을 확인할 수 있어서 예를 들어 굉장히 창의적으로 일종의 크리에이터가 돼서 열심히 활동하는 사람들도 있지만, 아예 SNS를 이용하지 않거나 미디어 이용을 한정하거나 하는 부분이요. 이것은 어떻게 보면 선호의 차이일 수는 있으나 아예 디지털 격차까지 나타날 수 있는 부분들도 있는 것 같아요. (전문가 A-2)

이 밖에도 <전문가 C-2>는 미디어 리터러시 교육이 부재하다는 점을 지적하였고, 이를 후기청소년들의 미디어 이용행태의 부정적 측면의 원인이자 결과로 보았다. 무엇보다

대학교 교육 현장에서 미디어 리터러시 관련 수업을 들을 기회가 거의 없었다는 대학생들의 의견과 실제 고등교육기관에서 미디어 리터러시 수업의 사각지대가 존재하는 현실을 지적했다. 이러한 의견은 후기청소년 미디어 정책에 있어서 고등교육기관으로서 대학의 역할을 되짚어 보게 한다. 현재 대학생들은 10대 청소년과 달리 체계적인 미디어 리터러시 교육의 기회가 많지 않았다는 점에서 대학 내에서 미디어 리터러시 교육의 기회를 충분히 제공해야 할 필요가 있을 것이다.

후기청소년기의 경우 성인기를 대체로 포함하는 시기이므로 올바른 미디어 교육에 대한 기회가 적을 수밖에 없다고 생각합니다. 현재 제가 대학강의를 맡고 있는 학생들에게 물어보더라도 중고등학교 이후 대학에서 미디어 리터러시 관련한 수업을 들을 기회는 거의 없었다고 합니다. 제가 오랫동안 관심을 가져온 미디어 리터러시의 한 분야로 볼 수 있는 ‘디지털 미디어의 리스크’ 분야에 대한 강의들도 일부 디지털미디어, 뉴미디어 관련 과목에서 1-2개 정도의 강의안으로 다룰 뿐입니다. 미디어 이용의 ‘자유’와 ‘방종’ 사이에서 후기청소년들이 올바른 미디어관을 세우는 데 있는데 대학 등의 고등교육기관에서의 도움을 얻지 못하는 경우가 많다고 생각합니다. 후기청소년기는 미디어 리터러시의 가장 큰 사각지대에 있다고 보입니다. (전문가 C-2)

지금까지 살펴본 후기청소년들의 미디어 이용실태에 대한 긍정적 및 부정적 측면을 정리하면, 다음 <표 V-1>과 같다. 대부분 전문가들은 하나의 현상에 대해 양면적인 측면이 있다는 것을 염두에 두고 의견을 제시했는데, 후기청소년들의 미디어 이용문화가 긍정적인 방향으로 흐르기 위해서는 부정적 한계를 극복할 수 있는 체계적인 미디어 정책이 마련되어야 할 것이다.

표 V-1. 후기청소년들의 미디어 이용실태에 대한 긍정적·부정적 측면

번호	긍정적 측면	번호	부정적 측면
1	일상에서의 유희 활동	1	편향된 미디어 콘텐츠 소비
2	다양한 미디어 콘텐츠 이용	2	미디어 과의존 및 중독 현상
3	미디어 창작 및 자기표현	3	사이버폭력 및 사이버 성범죄 만연
4	뛰어난 정보 취사 및 판별 능력	4	허위정보 생산 및 무비판적인 정보 수용
5	적극적인 사회정치적 참여	5	미디어 리터러시 교육 부재

2. 연구문제 2의 결과

본 절에서는 <연구문제 2>에 대한 연구결과를 논의한다. 우선 후기청소년들의 미디어 활동을 통한 미디어 교육 참여 성과 및 한계와 함께 그에 따른 경험과 인식을 알아보고, 후기청소년과 전문가들이 인식하는 주요 미디어 리터러시 역량의 이유와 특성을 살펴본다. 또한 미디어 리터러시 역량의 연계성과 윤리의식 및 시민의식의 중요성을 논의한다.

1) 후기청소년의 미디어 교육에 대한 성과 및 한계에 대한 경험과 인식

(1) 후기청소년의 미디어 교육 성과에 대한 경험과 인식

후기청소년의 미디어 교육 성과에 대한 경험과 인식은 미디어 관련 대학 수업을 통한 성과, 대학 언론사 활동을 통한 성과, 스터디(커뮤니티) 활동을 통한 성과, 실무활동을 통한 성과, 미디어 교육 자료를 통한 성과로 나타났다.

① 미디어 관련 대학 수업을 통한 성과

미디어 관련 전공인 후기청소년 연구참여자들은 미디어 관련 대학 수업을 통해 미디어 교육에 대한 긍정적인 경험과 인식이 있었다. 미디어 리터러시 관련 수업과 더불어 저널리즘과 뉴스 큐레이션 같은 미디어 관련 수업을 통해 미디어 리터러시 역량을 높일 수 있었으며, 실무에서 수업 내용을 활용하였다.

학교 수업 중에 정보 리터러시라는 과목이 있어요. 근데 이 정보 리터러시 과목이 어떻게 정보들을 이용해야 되는지 그런 것들을 배우는 건데, 사실 전에는 좀 어떤 정보가 질적이고 나한테 적합한지 그런 것들이 너무 많다 보니까 그런 걸 찾는 데 좀 어려움이 있었어요. 그런데 이 수업을 통해서 어디에서 좀 공신력 있는 자료를 받을 수가 있고 또 나한테 맞는 자료를 찾을 수 있는지 그런 것들을 배우다 보니까 아무래도 이게 좀 실생활에서도 많이 활용할 수가 있었어요. (후기청소년 A-9)

수업 중에 디지털 저널리즘이랑 뉴스 큐레이션 같은 전공 수업이 유익했던 게 기억에 남았어요. 제가 인터넷으로만 뉴스를 소비하면 알고리즘에 의해서 되게 편향된 뉴스만 알 수 있겠다는 생각이 많이 들었고 실제로 그 학기에 저널리즘 관련 수업이 되게 많아서 약간 여러 가지의 뉴스를 알고 싶어서 종이 신문을 구독하기까지 했었거든요. (후기청소년 A-10)

<후기청소년 A-9, A-10>은 ‘정보 리터러시’와 ‘디지털 저널리즘’, ‘뉴스 큐레이션’

같은 미디어 관련 수업을 언급한다. 이러한 미디어 교육을 통해 정보를 분별하고 활용할 수 있는 역량과 함께 뉴스의 속성 등을 배우고, 종이 신문 구독같이 실제 생활에 적용하고 있다. 이는 대학교에 개설된 수업을 통해 미디어 리터러시 역량을 제고할 수 있으며, 비단 전공뿐만이 아닌, 미디어 관련 교양 수업, 특강, 세미나 등을 통해 후기청소년에게 긍정적인 미디어 교육을 진행할 수 있음을 가늠할 수 있다. 대학교 수업 내용이 실제 교내 미디어 관련 현장 활동으로 이어질 수도 있는데, 이는 다음 <후기청소년 A-8>의 사례를 통해 확인할 수 있다.

제가 미디어 현장에서 일하는 활동들을 많이 하다 보니깐 학교에서 배웠던 지식이 받았던 교육 안에서는 쓸모가 없다고 느껴졌는데, 막상 현장에 오니까 그때 배웠던 게 하나씩 쓸모가 생기더라고요. 예를 들어, 학교에서 홍보 모델을 하면서 저작권 문제에서 어떤 걸 조심해야 하는지 아는 상태에서 현장에 들어가니까 확실히 도움이 됐던 것 같고, 또 방송원에서 짧게나마 배웠던 그런 교육들이 진짜 방송을 진행하는 입장에서 많은 도움이 되었어요. (후기청소년 A-8)

<후기청소년 A-8>이 진술한 것처럼 학교의 미디어 교육이 ‘실무에 도움이 되지 않을 것이다’라는 생각과는 다르게 실제로는 저작권, 방송 진행 등 수업이 실제 현장에 쓰이고 도움이 됐다는 것을 말한다. 이를 통해 대학의 미디어 교육이 실무에서 활용될 수 있다는 것을 확인하였으며, 실무에서 활용 시 미디어 리터러시 역량을 높일 수 있도록 수업의 질적 깊이가 중요한 것이다.

② 대학 언론사 활동을 통한 성과

후기청소년은 수업 외에 대학 신문사와 방송사 같은 언론사 활동을 통해 미디어 교육을 체험하고, 성과를 얻기도 한다. 후기청소년의 인식을 통해 대학 언론사 활동을 통해 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작 같은 미디어 리터러시 역량을 높일 수 있음을 확인할 수 있는데, 다음 <후기청소년 A-2>는 대학 언론사 활동을 통해 비판적·분석적 시각을 통한 비평의 역량을 가질 수 있었음을 언급한다.

학교신문 활동을 통해 미디어를 우선 비판적으로 바라보고 분석하는 능력을 가지게 된 것 같습니다. 이제 학교신문에서 기사를 작성할 때, 글을 한 번 쓰는 것에서 그치지 않고 되고하고 또 토론하고 분석하는 과정 등을 여러 번 거치는데요. 하나의 기사를 작성하기 위해서는 아이템 회의라든지 편집 회의 등 여러 회의를 거치면서 여러 사람과 함께 토론합니다. 그래서 이러한 경험을 바탕으로 특히

기사를 읽을 때 좀 기사를 비판적으로 바라보고 분석하는 시각을 가지게 될 것 같아요. (후기청소년 A-2)

〈후기청소년 A-2〉는 학교신문 기사를 작성하면서 되고, 토론, 분석의 여러 번의 과정을 통해 미디어 교육을 체험하고 있음을 확인할 수 있다. 이로써 〈후기청소년 A-2〉는 비평의 역량을 높일 수 있었다고 말한다.

최대한 물의를 일으킬 수 있는 소재는 사전 회의에서 제외했고 촬영이 진행되는 과정에서도 문제가 생길 수 있는 상황이나 발언이 있다면 수정 작업을 거치기도 했습니다. 모든 걸 염두에 두고 촬영했음에도 불구하고 돌발 발언이 있었을 경우는 편집해서 쳐냈고 오해가 생기지 않도록 기획 의도에 맞게 다듬었습니다. 그래서 이러한 일련의 과정은 올바른 의사소통을 위한 비평 능력을 키워주었다고 생각합니다. (후기청소년 A-4)

〈후기청소년 A-4〉는 학교 방송국에 소속되어 촬영을 준비하면서 의사소통을 통해 문제 상황, 돌발상황, 수정 작업 등을 경험했고, 이를 통해 비평의 능력을 높일 수 있었다고 밝힌다. 한편 방송국 활동은 교내 방송을 제작함으로 편집 관련 툴, 방송 기계 및 장비를 다뤄야 한다. 다음 〈후기청소년 A-5〉의 사례에서 이러한 경험과 미디어 리터러시 교육의 성과를 확인할 수 있다.

방송국 활동을 하기 전에는 영상을 계속 보는 것만 할 줄 알았지 편집 툴이나 기계, 장비를 다루는 법을 거의 잘 몰랐는데요, 소속 국원으로 교육을 받고 이후에 정국원이 되어서(정규방송 제작) 그런 영상을 제작하게 되면서 카메라와 음향 기기 등 기계, 장비의 사용법들을 배우고 편집 방법 등 다양한 것들을 배웠었습니다. 원래 휴대폰이나 컴퓨터로 그저 눈으로 보기만 하던 소개만 하던 것들을 직접 만드는 경험을 하게 되었고 그렇게 미디어에 대해 더 이해할 수 있게 된 것 같습니다. (후기청소년 A-5)

학교신문이 언론사다 보니까 이제 기사에 나오는 워딩이나 영상에 나오는 단어 혹은 표현 하나가 어떤 집단에 조금은 부적절하게 보일 수 있고 잘못된 게 비칠 수 있기 때문에 이런 하나하나의 워딩에 신중하게 접근해야 된다는 점을 해당 교육을 통해 학습했었습니다. (후기청소년 B-1)

〈후기청소년 A-5〉 ‘정국원’이 되어 정규방송을 제작하면서 카메라, 음향기기 같은 실제 장비를 다루는 법과 편집 방법 등을 직접 배움으로서 ‘구성·제작’의 미디어 리터러시 역량을 가질 수 있음을 말한다. 미디어 리터러시 역량을 위한 교육이 지식이라는 이론적 부분과

함께 실질적인 부분도 포괄하며, 역시 중요한 역량임을 알 수 있다. <후기청소년 B-1>은 ‘위딩’ 즉 글쓰기에 대한 부분을 언급한다. 학교 신문사 기자로서 기사 작성에 대한 방법을 미디어 교육의 형식으로 배웠음을 밝힌다. 여기에는 기사를 구성·제작하는 부분과 함께 지식과 정보를 교류하고, 의견을 피력할 수 있는 의사소통 능력이 함께한다. 즉 신문사라는 학교 언론사 활동을 통해 다양한 미디어 리터러시 교육을 체현하고, 실제 활용으로 이어짐을 확인할 수 있다. 또한 미디어 리터러시 역량 각각은 서로 연계 및 결합한다는 점을 알 수 있다. 덧붙여 학교 언론사 활동은 언론 활동의 의미를 배우고, 앞으로의 진로에 영향을 미칠 수 있다. 이는 다음 사례를 통해 확인할 수 있다.

신문사 중에 교수님들도 계시고 아니면 직원분들도 계시고 다양한 분들을 만나서 제가 그분들의 이야기를 담는 경험을 했습니다. 제가 쓴 기사가 읽히고, 뭔가 정책을 만든다거나, 아니면 학생들이 여론을 수렴하는 것이 반영된다는 게 성과인 것 같습니다. 제가 제일 보람을 느꼈던 것은 학생들이 제가 쓴 글 같은 거를 읽고 공감을 한다든지 아니면 생각을 좀 정리하거나 바꾸는 데 도움이 된다든지 그런 것입니다. (후기청소년 B-3)

학교 방송국에서 한 달 정도 진행된 수습기간 동안 취재 및 보도 강령에 대해서 당시 교육진들이 만든 교육 자료를 읽으면서 교육을 받았습니다. 주로 취재를 효율적으로 하는 방법이나 취재원을 보호하는 방법 등 실무에서 문제가 생기지 않을 방법을 중점으로 한 내용이었습니다. 이는 저에게 앞으로 어떤 생각을 가지고 활동을 하면 될지 좋은 길라잡이가 되어 주었다고 생각합니다. (후기청소년 B-4)

<후기청소년 B-3>은 사람들의 이야기를 담고, 자신이 쓴 기사가 정책 및 여론 수렴으로 이어지는 언론활동을 경험하며, 이에 보람을 느끼고 있다. 언론인으로서 사람과 사회에 영향을 미칠 수 있음을 배우고, 자기발전에 도움을 얻고 있음을 확인할 수 있다. <후기청소년 B-4>는 효율적 취재 방법, 취재원 보호 방법 등 실무적인 내용을 배웠는데 이러한 교육을 앞으로 자신의 언론 활동과 더불어 나아가 직업에 활용에도 영향을 미칠 수 있음을 가늠할 수 있다.

③ 스터디(커뮤니티) 활동을 통한 성과

후기청소년은 대학 수업 및 언론사 활동 이외에도 미디어 관련 스터디와 커뮤니티 활동을 통해 미디어 교육의 긍정적 성과를 얻기도 한다. 여기에는 ‘과제’와 ‘일’이라는 측면보다

는 ‘관심사’와 ‘유대관계’가 작용한다.

영상학회 스터디를 하는데 홍보 기자와 단체 활동을 하면서 편집을 많이 하고 있거든요. 편집 기술들을 거기 학회에서 좀 많이 배웠던 것 같아요. 그래서 중요한 밑바탕이 되었다고 생각을 하고요. 그리고 따로 이제 학회 멤버들과 따로 공모전에 나가서 수상도 한 경험도 있고 그런 경험들이 되게 값진 성과였다고 생각을 하고요. (후기청소년 B-9)

저는 대학 수업보다는 이제 학회에서 학우들과 같이 공부를 하면서 스터디를 하면서 조금 실제 영상 편집하고 촬영하고 그런 건 어떻게 하는지 좀 배웠어요. (후기청소년 B-10)

〈후기청소년 B-9, B-10〉의 사례는 학교에서의 미디어 교육 보다 ‘스터디’라는 특정 집단을 통해 미디어 교육을 체험하고, 미디어 리터러시에 긍정적 성과를 얻었다고 말한다. 학술대회, 스터디, 공모전 같은 경험을 통해 미디어 교육의 성과를 얻었다. 주목할 단어는 ‘멤버’, ‘학우’라는 말이다. 관심사를 공유하고, 유대관계를 맺은 학우들과의 연대를 확인할 수 있다.

학생회를 진행하면서 실습수업에서 배운 카드뉴스를 제작하거나 비대면 문화재를 진행했는데, 아무래도 학우분들의 피드백과 또 학생회 내부에서의 피드백이 있어 한 번 더 적립하는 시간을 가졌던 것 같습니다. (후기청소년 A-3)

〈후기청소년 A-3〉의 사례를 통해 카드뉴스라는 미디어 실습수업 내용을 ‘학생회’라는 커뮤니티에 적용하고, 학생회 일원의 의사소통으로 미디어 활용을 보완하고 있음을 확인할 수 있다. 미디어 리터러시 교육을 통한 미디어 리터러시 역량이 후기청소년의 다양한 활동에도 접목할 수 있음을 알 수 있다.

④ 실무활동을 통한 성과

후기청소년의 미디어 리터러시 교육은 대학 밖에서도 실현되고 있다. 학교 수업 외 인턴 같은 사회활동을 통해서도 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 제고할 수 있음을 아래 사례에서 확인할 수 있다.

학교 수업에서는 활자로서 내용을 배우는데, 한국정책방송원에서 PD님이 ‘이거는 이렇게 하는 거야’,

‘저거는 저렇게 하는 거야’라고 알려주시면 무조건 바로 현장에서 적용해야 하고, 아니면 다음 주에라도 꼭 제가 체화해서 와야 하니까 내가 진짜 내 것이 됐다는 느낌을 받은 경험이 있어요. (후기청소년 A-8)

실무 능력은 인턴을 하면서 되게 많이 늘었던 거 같아요. 직접 일에 부딪혀 보면서 먼저 선임 PD들이 이거는 이렇게 해야 되는 거고, 이거는 이 영상을 제작할 때는 이것 주의해야 되고, 또 영상 내보내기 전에 뭐 검수해야 할 것들을 많이 배울 수 있었던 거 같아요. 그래서 대학 수업보다는 뭐 학우들이랑 같이 스터디 하거나 유튜브 채널 아니면 뭐 인턴에서 이제 인턴 하면서 뭐 선임 PD들이 알려준 그런 것들이 좀 저희가 미디어 역량을 키우는 데 좀 많이 도움이 됐던 거 같아요. (후기청소년 B-10)

〈후기청소년 A-8〉은 한국정책방송원, 〈후기청소년 B-10〉은 방송국 인턴 활동을 통해 현장에 적용하는 미디어 교육을 체현하고 있다. 대학 수업의 이론 수업과 스터디 및 유튜브를 통한 교육과 다른, “내 것이 됐다는 느낌”의 실질적으로 활용할 수 있는 미디어 리터러시 성과를 얻을 수 있었음을 확인할 수 있다.

⑤ 비대면 미디어 교육을 통한 성과

후기청소년은 인터넷과 소셜미디어 등을 통해 다양한 미디어 관련 교육 콘텐츠를 통해 미디어 리터러시 역량을 높이기도 한다. 특히 후기청소년은 학습에 소셜미디어를 활용하고 있으며, 우리는 코로나19 이후 비대면 교육의 일반화를 경험하였다. 이러한 사회적 환경은 비대면 미디어 교육의 확장으로 이어질 수 있을 것이다.

페이스북을 이용하는데, 뉴스 채널이나 사설을 쓰는 교수, 기자, 정치인 등 다양한 관련 사람들을 팔로우했고, 그런 사람들이 올리는 글을 읽습니다. 이런 사람들의 글을 보면, 특히 ‘글을 쓸 때는 이렇게 쓰면 안 된다’, 혹은 ‘이러한 사안을 다룰 때는 이렇게 다루면 안 된다’ 같이 어떤 사안을 다루는 방법이나 글을 쓰는 방법과 관점 같은 것들을 설명합니다. 그런 글을 보면서 블로그에 쓴 제 글이 어느 부분이 어떻게 잘못 썼고, 이런 부분에서 쓰지 말아야 할 표현과 잘했고, 부족했는지를 알 수 있어 제 글을 발전시키는 데 도움이 됐습니다. (후기청소년 B-6)

유튜브 채널에 올라와 있는 무료 강의들이 굉장히 많아요. 유튜브들이 올려주는 그래서 사람들이 전수해 주는 노하우나 그런 거에서 되게 많은 능력을 얻었던 거 같아요. 그 사람들이 하는 걸 보고 직접 따라 해보면서 이거는 이렇게 만드는 거구가 이걸 이렇게 촬영해야 되고 뭐 이런 노하우들을 많이 배울 수 있었던 거 같아요. (후기청소년 B-10)

〈후기청소년 B-6〉은 페이스북을 통해 ‘디지털 글쓰기’를 배우고, 미디어 리터러시 역량

을 높이하고자 한다. 다양한 사람들의 글을 통해 글쓰기를 배우고, 이를 자신의 블로그에 적용하고, 자신의 글을 발전시키고자 한다. <후기청소년 B-10>은 유튜브 채널에 올라와 있는 방송 콘텐츠 제작 방법과 촬영 방법 등을 학습하고 있으며, 전문가의 노하우를 배우고 있다. 대학의 오프라인 미디어 교육에서 온라인 미디어 교육 확장의 효과를 확인할 수 있다.

(2) 후기청소년의 미디어 교육의 한계에 대한 경험과 인식

후기청소년이 미디어 교육을 통해 미디어 리터러시 역량을 제고하고, 긍정적인 성과를 얻은 것을 확인했지만, 양날의 검처럼 이에 따른 한계점 역시 피력하고 있다. 한계점으로는 미디어 교육 환경의 한계, 미디어 관련 대학 수업의 한계, 대학 언론사 활동의 한계, 비대면 미디어 교육의 한계가 있다.

① 미디어 교육 환경의 한계

후기청소년들은 미디어 교육 환경의 한계를 인식하고 있다. 국내 미디어 교육 환경 자체의 한계와 빠르게 변화하는 미디어 기술 및 트렌드 부응성이 이에 속한다.

아무래도 리터러시 교육에 대해서 국내에 체계적으로 이루어지고 있지 않다 보니, 자체적으로 서로 피드백을 주고받으면서 이루어지는 혹은 일회성 특강 형식의 단기적인 그런 교육이 우선이라서 청소년들에게 근본적으로 리터러시가 왜 필요한지에 대해서 이게 왜 문제인지에 대해서 깨닫게 해주지 못한다고 생각을 합니다. (후기청소년 A-3)

미디어 시장의 변화에 따라서 사람들은 점점 긴 글이나 어려운 단어를 쓰는 여러 가지 플랫폼보다는 간단한 영상이나 한 면의 이미지로 모든 것을 파악하려고 합니다. 제작자 입장에 이에 맞춰 미디어를 보여주기 위해 다양한 능력을 갖추어야 하는데, 이를 단순히 혼자서만 모든 것을 갖출 수 없습니다. 그런데 이런 것들을 교육할 수 있는 환경이 아니기 때문에 여러 가지 한계를 느꼈었습니다. (후기청소년 B-2)

이제 유튜브나 포털과 같이 사람들이 이제 접근하기는 쉬우나 이를 올바르게 이용하는 교육은 여전히 이루어지지 않다고 생각을 하고 아직 이제 미디어 교육이 초창기라는 점과 아직은 이제 이전의 방식을 고수한다는 점에서 한계가 있다고 생각을 합니다. (후기청소년 B-5)

<후기청소년 A-3, B-2, B-5>는 공통으로 미디어 교육 환경의 한계를 피력한다. 세부적

으로, <후기청소년 A-3>은 아직 국내에서 미디어 교육 체계가 잡히지 않아 근본적으로 청소년에게 미디어 리터러시의 중요성을 인식시키지 못하는 사회적 환경을 지적한다. <후기청소년 B-2>는 미디어 콘텐츠를 제작하기 위해서는 다양한 능력이 필요한데, 이를 교육할 수 있는 환경이 아니라고 말한다. <후기청소년 B-5>는 국내 미디어 교육은 초창기라고 말하는데, 미디어를 바르게 이용하는 교육이 이뤄지지 않고 있으며 교육이 과거 방식에 머물러 있음을 비판한다.

너무 빠르게 변화하는 미디어 시장에서 이미 교육된 것이 소용이 없는 경우들이 많이 있을 것 같습니다. 예를 들어 어릴 때 배웠던 편집 도구들을 더는 사용하지 않게 된 경우들이 많았고 오히려 성인이 되어서 제가 스스로 학습했던 어도비 프로그램이라든지 코딩이라든지 3d 모델링 같은 것들을 오히려 더 많이 쓰게 되어서 오히려 예전에 체계적으로 배웠던 교육 같은 것들이 조금 소용이 없던 경우들이 종종 있었습니다. (후기청소년 A-3)

과에서 미디어 관련된 이론을 가르치다 보니까 그 트렌드를 따라갈 수밖에 없다고 생각이 되더라고요. 그래서 실제로 교수님들도 수업할 때 최근 트렌드를 최대한 반영하려고 노력을 하시는 거 같았어요. 그런데 그것보다도 미디어는 좀 더 빠르게 변하는 거 같았거든요. 물론 지금 당장 작년까지만 해도 유행하지 않았던 숏폼 콘텐츠가 지금 유행하고 있고 그래서 그런 것들을 이제 따라가려고 노력은 하지만 대학 수업에서 그 속도를 완벽하게 맞춘다고는 생각을 하지 못했어요. 그래서 그런 트렌드를 따라가는 속도가 좀 아쉽다는 한계가 있었어요. (후기청소년 B-10)

<후기청소년 A-3, B-10>은 빠르게 변화하는 미디어 기술과 트렌드의 속도에 미디어 교육이 대응하지 못하고 있음을 말한다. 미디어 교육에 있어 현재를 최대한 반영하는 수업과 교수자의 노력 및 역할 역시 중요한 것을 알 수 있다.

② 미디어 관련 대학 수업의 한계

후기청소년은 미디어 관련 대학 수업의 한계를 지적한다. 그 한계로는 일방향의 수업, 이론 중심의 수업, 수강생 간의 미디어 격차가 있다.

이런 교육을 통해서 어떤 생각을 해야 하는지를 좀 스스로 생각할 기회들이 필요한데 그렇다기보다는 좀 일방적으로 어떤 건 어떻게 해야 한다. 이렇게 이런 다양한 경험들을 좀 하지 못했던 게 아니었을까 싶었는데요. 쌍방향적인 그러니까 스스로 체험할 수 있는 그런 경험들이 많이 부족했다고 생각을 했습니다. (후기청소년 A-1)

수업에서도 이제 미디어가 계속 온라인 미디어들이 되게 다양해지면서 문제점도 많이 생기잖아요. 뭐 필터 버블, 유튜브 알고리즘, 익명에 관한 문제, 가짜뉴스 이런 것들을 많이 배우는데 그냥 딱 문제만 배우지 이제 이것을 해결하기 위해서 우리가 어떤 것을 할 수 있고 또 대학생의 신분으로서 어떤 것을 할 수 있는지 그런 것을 생각해보는 부분은 수업에서 비중이 좀 낮더라고요. 교수님께서 이론적인 부분에 좀 집중이 되어 있거나 아니면 이 부분은 이렇게 마지막 뒤 거의 비중이 낮게 지나치는 그런 정도여서 그런 부분에서는 스스로 좀 같이 생각을 공유하고 나눌 수 있는 그런 시간이 있었다면 좋을 것 같아요. (후기청소년 A-9)

〈후기청소년 A-1, A-9〉는 대학의 미디어 교육 수업이 주로 이론에 집중되어 일방향으로 관련 지식을 전달하는 것을 한계로 지적한다. 특히 미디어 리터러시 관련 수업은 스스로 고민 및 체험하고 양방향의 토론이 함께해야 한다 밝힌다.

처음에 이 학과(미디어 관련 학과)를 진학했을 때 이론 부분보다는 좀 실습적인 부분에서도 많이 배울 수 있을 거라고 생각을 하고 들어왔어요. 그런데 막상 배우는 것은 이론이고, 실습 같은 경우 미디어를 실제로 활용을 하거나 제작하는 능력은 소모임을 하거나, 아니면 독학을 하거나, 아니면 그 토레 동기들한테 배우게 되더라고요. 그래서 뭔가 이런 것들을 좀 전문가인 교수님께 배울 수 있었다면은 조금 더 수업에서도 그렇고 이게 약간 나한테 좀 뭔가 밑거름이 되지 않을까? 라는 생각을 했던 거 같아요. (후기청소년 A-9)

미디어 교육을 참여하면서 매번 느낀 점은 항상 미디어 리터러시를 강조한다는 점이었는데요. 물론 매우 미디어 교육을 진행하는 과정에서 중요한 기념이긴 하지만, 조금은 이론적인 설명과 단순 논의에 그쳤던 것이 대부분의 교육이라고 느꼈고 그렇기에 이를 교육 대상자가 직접 몸소 체험하고 체험하기에는 많은 시간과 시행착오가 조금 필요하다고 느꼈습니다. (후기청소년 B-1)

〈후기청소년 A-9, B-1〉은 이론에 치중되며, 단순 논의에 그치는 미디어 관련 수업의 한계를 말한다. 직접 체험할 수 있는 미디어 활용 및 콘텐츠 제작 같은 실습적인 부분이 부족하다는 것을 지적하며, 관련 전문가를 통한 교육의 필요성을 언급한다. 수업 내용 외에도 수업의 구성원의 한계에 대한 의견 역시 확인할 수 있는데, 아래 〈후기청소년 A-8〉에서 확인할 수 있다.

저는 학교 수업을 들을 때는 미디어 관련해 만들어 본 적도 없고 관심도 없었기 때문에 격차가 좀 있다고 느껴졌어요. 애초에 그걸 잘하는 사람들이 있었고, 고등학생 때부터 더 열심히 해 온 사람들이 있었고, 학과 자체를 전공으로 선택해서 온 사람들이 있었는데, 그 사람들에게 비해서 내가 할 수 있는 다룰 수 있는 툴도 많이 없고 알고 있는 것도 별로 없고 또 사람들은 뭐 수상 경력도 엄청 화려한데

나는 아무것도 없는 거 같고, 이런 점들에서 느껴지는 격차가 좀 있었던 것 같아요. 그런 면에서 학교의 교육이 살짝 좀 하향되어 있다는 느낌도 들었어요. 저한테는 맞춤했지만 그 사람들 입장에서 봤을 때는 너무 낮은 수준이 아니었을까? 라는 생각도 들었어요. (후기청소년 A-8)

〈후기청소년 A-8〉은 수업 구성원 간의 격차를 지적한다. 실질적이며 이론적 깊이가 있는 수업이라도, 수업을 듣는 학생의 미디어 리터러시 역량 수준 차이가 있을 수 있음을 알 수 있다. 즉 미디어 교육에 있어 수강자의 차이를 보완할 수 있는 수업과 정교하게 구성된 단계적 커리큘럼이 필요한 것이다.

③ 대학 언론사 활동의 한계

대학 언론사 활동이 미디어 교육과 미디어 리터러시 역량 증진에 큰 역할을 하지만, 한계 역시 확인할 수 있다. 제작 및 윤리관에 대한 가이드라인 및 교육 부족과 대학생이라는 구성원의 전문성 부족에서 이를 살펴볼 수 있다.

한계는 오로지 내 판단과 축적된 경험만으로 옳고 그름을 판단해야 했다는 점인데요. 항상 영상을 제작할 때마다 ‘이 소재는 안 되겠다’, ‘이 소재는 위험하다’라는 말을 들으면서 갈등을 경험한 적이 많은데, 제 기준에서는 모호한 것들이 많았고 직접 부딪혀 보지 못하면 적절한 선을 알아가기가 힘들었던 것 같습니다. 마땅한 가이드라인이 있다가나 방송국 활동뿐만 아니라 여러 기관에서 리터러시 교육을 꾸준히 받았다면 제작 과정에서의 충돌 경험도 적었을 것이라고 생각을 합니다. (후기청소년 A-4)

학교 방송국에서 원활한 실무 진행에 도움이 되는 정보들을 직접 알려주기 때문에 도움이 지금까지 도움이 되고 있지만, 사실 보도부원으로서 가져야 할 가치관이나 윤리관에 대한 언급은 많지 않았습니다. 그러다 보니까 ‘어떤 모델로 어떻게 만들 것인가?’에 대해서 같은 부서 부원들끼리 되게 많은 근본적인 의견의 차이가 있었습니다. 그러한 차이 자체는 부정적인 것이 아니지만, 특정 부원의 경우에는 살짝 좀 심신이 편하기 위해서 학우들의 의견에 무비판적으로 편승하려고 하고, 특정한 시사점을 던져주는 콘텐츠를 만들어야 한다는 그런 생각을 애써 무시하는 모습을 보이기도 했습니다. 그래서 뭔가 교육과정에 이런 부분을 확실히 짚어주는 교육이 필요하다고 생각을 했습니다. (후기청소년 B-4)

〈후기청소년 A-4, B-4〉는 방송제작 활동에서 나타나는 원칙적 측면의 한계를 밝힌다. 다시 말해 방송제작에서 구성원들 간의 의견 차이와 갈등이 확실히 정립되지 않은 방송제작 원칙이나 가이드라인에서 나타난다는 것이다. 이들은 방송윤리와 제작에 대한 명확한

원칙을 교육과정에 포함해야 한다고 말한다.

선배배 모두 전문적인 기술을 완벽히 가지고 있지는 않은 대학생 아마추어라는 점입니다. 미디어를 다루는 것에 파견에 출중한 능력이 있는 친구들도 있지만, 대부분은 전문적인 교육을 받지 않고 방송국에 들어가서 처음부터 배운 게 전부이고 그나마 막히는 부분이 있으면 유튜브에서 검색해서 따라하고 이런 경우가 많다 보니, 가끔은 정말 현업에서 종사하시거나 교육을 전문으로 하는 분들의 배울 수 있었다면 그것도 재미있었을 것 같다는 생각이 들었습니다. (후기청소년 A-5)

학교 대학 내에서 받는 미디어 교육은 아무래도 현직자가 해주는 지금 교육을 받기 조금 어려운 환경에 놓여 있다 보니까 조금 먼저 유사한 경험을 했던 선배 학생이라든지 좀 학생 기자들이 선배 학생 기자들이 많이 해줬는데, 아직 부족하고 조금 미숙할 수 있는 기자로부터 교육을 받는다는 것이 올바른 미디어 교육으로서 의의가 조금 퇴색될 수도 있다는 점을 느꼈습니다. (후기청소년 B-1)

〈후기청소년 A-5, B-1〉은 각각 학교 방송국과 신문사에서 활동하고 있다. 학교 언론사는 학생 중심으로 구성되어 있으므로 현직자 보다 전문적인 부분이 부족한 것이 사실이다. 방송국이나 언론사의 현직 언론인으로 활동하고 있는 졸업자와의 연계를 생각해 볼 수 있는 대목이다.

④ 비대면 미디어 교육의 한계

미디어 교육은 인터넷을 통해 비대면으로 진행할 수 있으나, 실시간으로 이뤄지는 양방향 강의가 아니라면, 저장되어있는 강의 콘텐츠를 접하므로 일방향 교육이라는 한계가 있다. 콘텐츠를 구성하는데 이용하는 정보는 불확실성이 함께하며, 여러 측면의 정보를 보지 않으면 다양한 시점이 부재할 가능성 또한 있다. 후기청소년 역시 이러한 한계를 인식하고 있으며, 아래 사례에서 확인할 수 있다.

유튜브 학습의 한계가 일대일로 대화하는 게 아니라 그냥 주어진 영상을 보고 공부하는 거기 때문에 거기서 내가 잘 이해가 안 되고, 그런 점을 물어보거나 할 수 없어서 좀 힘들었던 거 같아요. (후기청소년 B-7)

유튜브나 온라인 강의 같은 매체를 통해 공부할 때 그 정보가 확실하게 옳다 그르다 판별하는 능력이 떨어지기 때문에 정보의 확실성에 대한 한계를 느꼈습니다. (후기청소년 B-8)

제 블로그에 있는 것은 글이다 보니까 실제로 말하는 것과 억양이 좀 다르거든요. 그러니까 글로는

이렇게 써봤는데 실제 역량은 그게 아닐 수 있어요. 또 그냥 관용적으로 쓰이는 표현 같은 거 그런 걸 알지 못하면은 이해하는데 오해가 생길 수도 있습니다. 그런 부분을 보완하려면 부차적인 미디어, 그러니까 사전이라든지 다른 어떤 수단을 동원해야 한다는 것이 좀 한계인 거 같습니다. 그리고 제가 블로그에 글을 올릴 때 저도 어떤 글을 읽고 참고하는데 호불호가 생기는 것 같습니다. 그러니까 더 다양한 의견을 받아들이는 데 한계가 있었어요. (후기청소년 B-6)

〈후기청소년 B-7, B-8〉은 유튜브를 통해 교육을 받는데, 일방향의 특성으로 실시간 질의응답의 불가능으로 인한 정보습득의 어려움과 함께 교육 콘텐츠가 제공하는 정보의 불확실성을 이야기한다. 〈후기청소년 B-6〉은 디지털 글쓰기에 있어 글 외에 다른 미디어 콘텐츠 활용의 필요성을 인식하고 있으나, 다양한 시점으로 글을 작성하는 데 한계가 있음을 밝힌다. 이와 같은 사례는 미디어 리터러시를 위한 비대면 미디어 교육 관련 수업을 듣거나, 콘텐츠를 이용하는데 역으로 미디어 리터러시 역량이 역시 필요하다는 점을 확인할 수 있다.

(3) 후기청소년의 미디어 활동을 통한 미디어 교육의 성과와 한계 비교 및 함의

이상의 내용을 통해 후기청소년의 미디어 활동을 통한 미디어 교육 성과와 한계의 함의는 다음과 같다. 우선, 후기청소년은 미디어 교육환경의 근본적 한계를 느끼고 있다. 단기적으로 미디어 교육이 진행되고, 시간이 지나 미디어 환경에 변화가 있음에도 이전의 교육 방식이 유지되는 것을 지적한다. 즉 빠르게 변화하는 미디어 기술 및 트렌드에 적응하지 못한다는 것이다. 후기청소년은 미디어 리터러시 역량을 증진하기 위한 교육환경이 부재하다고 인식하고 있다. 후기청소년(대학생)들의 미디어 교육에 대한 전반의 질적 향상을 위한 고민과 연구가 필요하며, 교수자의 노력과 역할 역시 중요하다.

둘째로, 미디어 관련 수업을 통해 미디어 리터러시 역량을 증진하고 수업 내용을 실무에 적용하기도 하지만, 후기청소년들은 특히 상호작용이 중요한 미디어 관련 수업이 주로 이론에 집중한 일방향으로 이뤄지고 있다는 것을 지적한다. 또한 실무에 이용할 수 있는 실습적 내용이 부족하고, 수강생 사이에도 미디어 격차가 있다고 인식한다. 이러한 사항은 현장의 전문가를 초빙한 일정 기간의 워크숍 또는 관련 강의 개설이 필요하며, 미디어 격차를 고려한 세밀한 강의구성을 고민해야 할 부분이다.

셋째는 수업 외 대학 언론사 활동 및 스터디(커뮤니티) 활동이 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 제고에 큰 역할을 한다는 것이다. 물론 구성원이 전문가가 아닌 학생을

중심이기 때문에 미비한 부분이 있는 것도 사실이다. 하지만 그래도 대학생에게 가장 강력한 미디어 리터러시 교육 방법이 될 수 있다. 미국 대학의 경우 다양한 학생 미디어 활동을 대학 자체에서 장려하고 있으며, 신문사 및 방송국을 포함하여 출판, 사업 활동, 학습 활동, 지역사회 활동 등 다양하다. 국내 사례도 역시 대학 언론 활동이 미디어 리터러시 교육적으로 효과를 보이며, 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 제고할 수 있음을 확인할 수 있다. 국내 대학 역시 미국과 같이 학교 '언론 활동'에서 나아가 확장된 '미디어 활동'으로 확장하는 정책을 고려해볼 수 있을 것이다.

넷째는 실무활동을 통한 실질적 미디어 리터러시 교육의 효과이다. 후기청소년들은 인턴 등의 실무활동으로 미디어 리터러시 역량을 더욱더 증진할 수 있었다고 말한다. 대학 내에서 미디어 관련 실무활동을 할 기회와 발판을 제공하는 정책을 마련하는 것도, 대학생의 미디어 리터러시 좋은 방안이라고 할 수 있다. 가령 현장 전문가의 워크숍, 언론계에서 활약하고 있는 졸업자와 연대 등을 생각해 볼 수 있다.

마지막으로 비대면 미디어 교육의 가능성이다. 비대면 강의 또는 관련 학습 영상을 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 높일 수 있다. 물론 일방향이며, 스스로 콘텐츠를 제작해야 하므로 다양한 시점이 부재할 수 있지만, 이를 보완한 간헐적 실시간 온라인 강의 등으로 미디어 리터러시 교육 효과를 보일 수 있을 것으로 기대한다.

2) 주요 미디어 리터러시 역량의 특성과 의미

여기에서는 후기청소년과 미디어 관련 전문가가 인식하는 주요 미디어 리터러시 역량(지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여)의 특성과 그 의미를 알아본다. 또한, 이들이 인식하는 각 미디어 리터러시 역량의 상호작용과 연계를 살펴보고, 미디어 리터러시 역량에서 윤리의식의 중요성을 논의한다.

(1) 후기청소년(19-24세) 그룹

① 지식

후기청소년은 아직 청소년이라는 생애주기적 특성과 전공자와 비전공자에서 나타날 수 있는 미디어 지식의 상대성을 거론하며 미디어 리터러시 역량에서 '지식'의 중요성을 아래와 같이 인식하고 있다.

비평이나 참여 등 먼저 이런 요소가 이루어지기 위해서는 지식이라는 영역이 우선시 되어 한다고 생각이 들었어요. 후기청소년은 어느 정도 성장이 이루어진 세대지만 아직 청소년이라는 범주에 속하는 집단이기 때문에 아직 인지적으로나 정서적으로나 성장할 시간이 조금 더 필요하다고 생각이 들었습니다. 그렇기 때문에 이런 미디어를 통해 얻을 수 있는 지식과 경험에 의해 더욱 민감하게 반응하거나 변화할 가능성이 크기 때문에 저는 지식이 가장 중요한 요소라고 느꼈습니다. (후기청소년 B-1)

미디어를 전공하는 학생이 아니면 지식적 측면이 더욱더 중요하다고 생각하는데요, 미디어를 통해서 얻을 수 있는 지식과 경험이 사람마다 매우 다르다고 생각하기 때문입니다. 지식적 측면에서 미디어에 대한 역량이 부족하면 정보의 본질을 파악할 수 없게 되고 이런 미디어를 그대로 받아들이는 결과를 낼 수 있기 때문입니다. (후기청소년 B-2)

〈후기청소년 B-1〉의 사례에서 청소년과 성인의 중간에 위치하는 후기청소년의 특성을 확인할 수 있으며, 미디어 경험의 중요성과 함께 여기에는 지식이 함께해야 한다는 점을 알 수 있다. 〈후기청소년 B-2〉는 전공자와 비전공자를 언급하며 미디어 지식의 상대성을 이야기한다. 미디어 지식과 경험이 모두 다르므로, 기본적 미디어 관련 지식을 보편적 교육을 통해 제고할 수 있어야 함을 논의할 수 있는 부분이다.

② 비평

본 연구의 후기청소년 연구참여자들은 미디어 리터러시 역량에서 특히 ‘비평’에 대한 중요성을 높게 인식하고 있었는데, 미디어 정보의 진실 여부 판별, 미디어 정보에 대한 비판적 성찰, 미디어 정보 변별력을 통해 비평의 중요성을 밝힌다.

저는 미디어를 비평하는 능력이 가장 중요하다고 생각해요. 다양한 미디어가 생겨나면서 정보의 홍수라고 불릴 만큼 다양한 증거가 넘쳐나는데, 이 속에서 어떠한 미디어를 활용해야 할지, 또 어떤 정보를 채택해야 할지, 이 정보가 거짓이 아닌지를 판단해야 하기 때문에 미디어에 대한 비판적 성찰 등이 가장 중요하다는 생각이 들어요. (후기청소년 A-2)

현재 정보의 시대라고 불리는 만큼, 넘쳐나는 정보 중에서 어느 정보가 옳은 것이고, 어느 정보가 그런 것인지를 구분하여서 자신이 잘 이것을 받아들이야 한다고 들었습니다. 그런데 요즘 사이버력가, 짜라시, 유사 언론, 기레기 같은 표현이 넘쳐납니다. 정보는 넘쳐나는데 이것을 분별할 수 있는 능력이 부족하니까 혼란이 가중되는 거죠. (후기청소년 B-6)

〈후기청소년 A-2, B-6〉은 현재 미디어에 나타나는 무수한 정보에 대한 진실 여부를 판별하는 것이 중요하다고 보고 있다. 넘치는 정보를 어떻게 잘 받아들이고 이용해야 하는지를 ‘비평’ 역량과 연계하며 밝히고 있다.

MZ 세대의 장점이자 단점이 저는 당당함이라고 생각하거든요. 그런데 단점이라고 말한 이유는 너무 자기가 하는 말이나 어떤 무심코 한 말들에 대해서 되돌아보지 않고, 좀 성찰하는 시간이 부족하고, 그래서 저만 그럴 수 있지만 제 주변 친구들은 너무 막 사용하고 있는 느낌이 들거든요. 그래서 그런 비평 능력이 중요하면서 부족하다고 생각합니다. (후기청소년 A-6)

비평 능력이 굉장히 중요하다고 생각하는데 요즘 유튜브만 봐도 너무 거짓 정보들이 많고, 이게 미디어 특성 자체가 아무나 상관없이 막 올릴 수 있고 그게 너무 쉽게 퍼져나가고 또 그거의 진실 거짓을 판단하기가 어려운 정보들이 너무 많아요. 그거에 대해서 이게 진짜가 가짜가 판단할 수 있어야 하고, 내가 받아들일 건 받아들이고 '아닌 건 아니다'라고 생각할 수 있어야 하는데 너무 많은 정보가 한꺼번에 있고 이게 사람들의 물타기라고 하잖아요. 그냥 아무 생각 없이 정보를 받아들이는 경우가 많고 그걸 통해서 많은 사람이 상처를 받기도 하고 그러는 것 같아서 비평, 비판하는 능력이 중요하다고 생각해요. (후기청소년 A-7)

〈후기청소년 A-6, A-7〉은 비평의 역량이 중요하다고 밝히며, 후기청소년에 있어 미디어 정보에 대한 비판적 성찰이 필요하다고 말한다. 미디어에 나타나는 다양한 말과 표현을 무분별하게 이용하고, 무비판적으로 수용함에 따라 타인에게 상처를 주고 있다고 인식하고 있다. 〈후기청소년 A-7〉의 “받아들일 건 받아들이고, 아닌 건 아니다”라는 말은 주목할 만하다. 비평의 역량으로서 미디어 정보에 대한 비판적 성찰이 필요하다는 점을 내포한다.

가장 중요한 미디어 리터러시 역량은 아무래도 비평이라고 생각해요. 지금 누구나 간편하게 영상을 만들어서 이제 그것도 수만 명이 볼 수가 있는 상황이에요. 그러다 보니까 아무래도 좀 무분별하게 그런 정보나 미디어들을 저희(후기청소년)가 접하는 경우가 많은 거 같아요. 특히나 유튜브 같은 데는 이제 알고리즘을 많이 타게 되는데 한 번 어떤 알고리즘을 타서 보게 되면은 계속 비슷한 영상에 계속 비슷한 정보만 주는 영상만 보게 되고 그러다 보면 사람이 조금 무분별하게 받아들인다고 해야 될까요? 미디어를 보면서 이런 것들을 비판적으로 바라봐야 하지 않나 라는 생각이 들어요. (후기청소년 B-10)

앞서 사례와 비슷한 맥락으로 〈후기청소년 B-10〉은 미디어 정보의 변별력이 필요함을 말하고 있다. 현재 누구나 미디어 콘텐츠를 제작하여 공유할 수 있다. 이러한 정보는 진입 장벽이 낮아 누구나 접할 수 있는데, 특히 〈후기청소년 B-10〉은 유튜브 알고리즘 추천에

의한 연계된 정보를 보게 되는 것을 비판하여, 여기에 비판적인 변별력이 필요하며, 비평의 역량이 중요하다고 밝히고 있다.

③ 의사소통

후기청소년 연구참여자들은 의사소통 역량에서 특히 ‘교류’의 측면을 중요하게 인식하고 있는데, 지식과 정보의 교류, 능동적 미디어 관련 협동 활동에서의 교류, 넓게는 사회적 정체성 형성을 위한 교류까지 의사소통 역량의 의미를 밝히고 있다.

저는 의사소통의 기능 때문에 학교 신문사에 입사했어요. 이후에도 미디어 관련된 활동을 하면서 또 지식과 정보를 어떻게 교류를 하고 또 교류하는 과정에서 저의 생각이 좀 편향했다는 것을 깨닫고, 또 이제 다른 사람들의 생각을 들으면서 이제 비평의 목적도 더 키워나갔던 것 같습니다. (후기청소년 A-1)

이제 종이 신문이나 영상 등을 혼자서 만들 수도 있겠지만, 보통은 여럿이 협동해서 만든다고 생각을 해요. 이 과정에 있어서 필요한 의사소통 능력이라든지 그리고 구성원들이 주체적이고 능동적으로 참여하는 능력이 중요하다고 생각합니다. (후기청소년 A-2)

어떤 사회적 영역에서 살든 간에 미디어를 통한 의사소통 능력이 정말 중요하다고 생각을 합니다. 많은 신체적이고 심리적인 교류가 미디어를 통해서 이루어지고 또 작은 스마트폰 화면 안에서 정말 많은 사회적 활동을 할 수 있기 때문에 그렇습니다. 아마 생계수단으로서의 직업과 미디어 활용 능력이 큰 연관성을 가지지 못한다고 할지라도, 다른 사회적인 행위 즉 타인과 교류하면서 자신의 사회적 정체성을 형성하는 데 있어 SNS 등 미디어를 사용하는 능력과 정도는 중요한 척도가 되었다고 생각합니다. (후기청소년 B-4)

〈후기청소년 A-1〉은 ‘의사소통’을 위해 학교 신문사에 입사했다고 언급하는 만큼 언론(미디어) 활동에 의사소통의 중요성을 인식하고 있다. 지식과 정보를 교류하고, 이를 통해 자기반성까지 이어지는 성찰을 보인다. 〈후기청소년 A-2〉는 신문과 영상 제작과 같은 미디어 콘텐츠 제작에 있어 협업의 필요성을 말하여 여기에 능동적 의사소통의 중요성을 밝히고 있다. 〈후기청소년 B-4〉는 신체적·정신적 교류가 미디어를 통해 일어나고 있으며, 여기에 사회적 활동 및 행위가 함께한다고 주장한다. 즉 개인이 사회와 소통하는 방법으로 미디어를 통한 의사소통 역량에 있음을 말한다.

④ 접근·활용

미디어 리터러시 역량 중 접근·활용 역량은 미디어에 접근하여 이를 활용할 수 있는 능력을 뜻한다(강진숙 외, 2019). 다양한 미디어를 이용하고 있는 현재, 특히 미디어에 익숙한 후기청소년이 미디어에 접근하는 방법은 다양하고, 활용하는 방법 또한 다채로울 것이다. 본 연구의 후기청소년 연구참여자들은 다양한 접근·활용 역량을 인식 및 경험하고 있다.

미디어 능력에서 가장 중요한 것은 접근·활용 능력이라고 생각을 하는데요. 왜냐면 아무래도 저는 정보를 찾을 때도 인터넷에는 정말 너무 많은 정보가 있어서 어떤 정보를 써야 될지 모를 때가 많아요. 특히 논문 찾을 때도 이게 가장 어렵더라고요. 논문 제목과 실제로 그곳을 들어가 봤을 때 제가 원하는 정보가 없었던 이런 경험들이 많아서 이런 활용 능력 정보 찾기 이런 것들이 가장 중요하지 않을까 생각해요. (후기청소년 A-9)

정부에서 어떤 사업 관련 경매를 받거나, 또는 이제 어떻게 돈을 쓸 것이라는 것을 제출할 때 이것들이 정부 보도로 들어가잖아요? 그런 걸 보고 이제 언론이 또 글을 쓰기도 하는데, 우리는 그런 언론을 보고 '아, 그런가 보구나' 하지, 직접 정부 자료를 보지 않아요. 이래서 미디어 접근이 우선이 돼야지 사람들이 혼자 정확한 정보를 찾고 이제 거기에 대해 비판을 할 수 있지 않을까 싶습니다. (후기청소년 B-8)

미디어의 접근·활용 쪽이 제일 중요하다고 생각을 해요. 저희가 미디어 교육을 받는 목적은 결국 우리가 어떻게 미디어를 활용해서 나한테 이롭게 써먹느냐 약간 이런 거라고 생각을 하거든요. 인스타를 통해 인플루언서가 된 사람들도 그렇고, 유튜브를 잘 사용해서 유튜브가 된 사람들도 그렇고요. 또 조직적인 상황에서도 기업들이 광고하려고 하면 타겟들이 어떤 미디어를 주로 이용하고 활용하는지를 파악하고, 전략을 수립하고, 이렇게 실행하는 과정을 거치는데, 결국 자신들을 위해서라고 생각해요. 그래서 미디어를 이용하는 데 접근 활용 쪽이 제일 중요하지 않나 생각해요. (후기청소년 B-9)

〈후기청소년 A-9〉는 미디어의 무수한 정보에서 자신이 원하고 필요한 정보를 찾기 위해 접근·활용 능력이 중요하다고 말하고 있다. 미디어 이용의 익숙함과 활용의 차이를 확인할 수 있는 사례이다. 〈후기청소년 B-8〉의 사례 역시 정보의 접근에 대한 의견인데, 예시로 정부 보도자료료를 제시했다는 점이 눈에 띈다. 정보의 원천을 수집하고, 이용하는 데 있어 접근·활용의 역량에 무게를 두고 있다. 〈후기청소년 B-9〉는 개인 또는 기업이 자신의 이익을 위해 정보에 접근·활용할 수 있어야 한다고 피력한다. 필요한 정보를 얻고, 활용하는 미디어 리터러시 역량이 어떤 목적에 따른 득실에 영향을 미칠 수 있음을 인식하고 있다.

⑤ 구성·제작

후기청소년 연구참여자는 미디어 관련 구성·제작 역량을 통해 다른 주요 미디어 리터러시 능력을 높일 수 있다고 인식하고 있다. <후기청소년 A-5>의 경우 영상 생산 능력(미디어 제작 능력)이 선행된 비평의 능력이 중요하다고 인식하고 있다. <후기청소년 B-10>도 역시 직접 미디어 콘텐츠를 제작하는 경험이 중요하며, 이를 통해 역시 미디어를 비판적으로 받아들일 수 있다고 말한다. 즉 구성 및 제작이라는 ‘직접 경험’이 중요하며, 이를 통해 비평 또는 비판 역량의 제고로 이어질 수 있음을 의미한다. 미디어 리터러시 역량은 각각의 의미가 있지만, 서로 연계하여 작용할 수 있음을 역시 확인할 수 있다.

방송국에 들어와 영상을 제작하다 보니 미디어에 대해 더 잘 이해할 수 있게 되었지만, 잘 이용하기 위해서는 생산 능력이 선행된 비평의 능력이 중요하다고 생각합니다. 편집하고 제작하는 원리를 알게 되니까 제작자의 의도가 개입되고 마음만 먹으면 악의적인 것들을 어떻게든 만들어낼 수 있는 뉴미디어 사회에서 만들어진 미디어 콘텐츠를 소비하는 게 경각심을 가져야 한다는 생각이 많이 들었기 때문입니다. (후기청소년 A-5)

아무래도 저희(후기청소년)가 미디어를 좀 제대로 이용 이해하려면은 직접 만들어 보는 경험도 좀 중요하다고 생각을 하거든요. 왜냐면 내가 소비하는 이 콘텐츠가 어떤 과정을 거쳐서 제작되고 또 어떤 프로세스를 거쳐, 이게 저희한테까지 전파가 되는지를 좀 파악을 하면은 직접 제작해보면서 그거를 파악하면은 이 미디어를 받아들일 때도 조금 더 비판적으로 받아들일 수 있으니까 이 구성과 제작 능력들이 중요하다고 생각을 했어요. (후기청소년 B-10)

⑥ 참여

미디어 리터러시 역량에서 참여는 민주시민으로서의 실천과 참여를 실현할 수 있다(강진숙 외, 2019). 후기청소년 연구참여자도 역시 참여를 미디어 리터러시의 중요한 역량으로 보고 있으며, 의사소통과 비평이 참여의 역량으로 이어질 수 있음을 밝히고 있다. 이 역시 미디어 리터러시 역량의 연계성을 확인할 수 있는 부분이다. 미디어 리터러시 역량이 실천과 체험으로도 이어질 수도 있는데, 아래 <후기청소년 A-4>를 통해 확인할 수 있다.

미디어 리터러시에서 가장 중요한 능력은 참여 영역이라고 생각합니다. 미디어를 활용해서 제작하기 위해서는 비평 능력이 필요하고 또 그를 통해 시청자와 의사소통할 수 있는 능력을 충족시켰을 때 궁극적인 목표는 내가 제작한 미디어를 선물로 민주시민으로서의 윤리적인 실천을 이루는 것으로 생각하기 때문입니다. 그래서 비평 능력과 의사소통 능력 그리고 두 가지 영역이 충족될 때 참여

영역 또한 충족된다고 생각했습니다. (후기청소년 A-4)

미디어 리터러시 역량은 공동체 참여와 시민의식으로 이어질 수 있음을 아래 <후기청소년 A-10>을 통해 확인할 수 있다. <후기청소년 A-10>가 언급하는 ‘촛불 집회’라는 민주시민의 시민 활동이 사례가 될 수 있다.

참여가 중요해요. 지금 딱 기억이 나는 건 저희 옛날에 촛불 집회했을 때 SNS가 많이 활용됐었잖아요. 그런 부분에서 중요하다고 생각해요. (후기청소년 A-10)

문제는 후기청소년이 미디어를 통한 참여와 미디어 윤리가 중요한 것은 인식하고 있지만, 관련 교육이 미비하며, 실제 참여로 곧바로 이어지지 않을 수 있다는 것이다. 이는 아래 <후기청소년 A-9>의 사례에서 확인할 수 있다. 민주시민의 역량과 윤리, 그리고 참여라는 부분에 대한 미디어 교육 역시 함께해야 할 것이다.

참여 부분, 윤리적인 것, 사이버상에서 나타나는 그런 문제들이 뭔가 미디어 전공자로서 한 번쯤은 생각해 봐야 하는 소양이라고 생각을 하는데 사실 이런 부분에서 어떻게 해결해야 할지 감도 안 잡히는 것 같아요. 전문적으로 배워본 경험도 없고 해서요. (후기청소년 A-9)

(2) 전문가 그룹

① 지식

본 연구의 전문가 연구참여자는 후기청소년에 있어 미디어 리터러시 역량에 지식이 중요하며, 미디어를 이해하는데 기본이 된다고 언급한다. 예컨대 아래 사례에서 <전문가 B-1>은 후기청소년이 정보를 받아들이고 이를 이용하는데 지식의 중요성을 피력하고 있으며, <전문가 A-2>는 디지털 원주민으로서 후기청소년의 문해력을 말하며, 디지털을 이해하고 활용하는 데 있어 지식의 중요성을 말한다. <전문가 B-5>는 나이가 후기청소년의 미디어 이해에 대해 이해하는 능력이 부족하다고 말하며, 이는 미디어에 대한 지식의 필요성으로 이어짐을 밝힌다.

미디어를 통해 자신들이 체득하는 어떤 정보와 어떤 기본적인 것들을 여과할 수 있어야 하는데, 이런 것이 잘 안 되는 부분이 있어 미디어에 대한 지식이 많이 필요하다는 생각이 들어요. (전문가 B-1)

이제 디지털 네이티브를 어느 부분 가지고 자라난 후기청소년은, 디지털 원주민으로서 요새 많이 화두가 되는 문해력 측면에서 봤을 때 지식적인 측면들도 간과할 수 없어요. 중요한 역할을 하고 있다고 생각을 합니다. (전문가 A-2)

후기청소년들은 미디어의 내용을 제대로 이해할 수 있는 능력이 부족하다고 생각합니다. 가령, 조금만 심도 있는 콘텐츠 내용이거나, 역사적 지식이나 용어에 대한 해석이 필요한 미디어 내용 등 배경이 필요한 콘텐츠에 대해서는 기성세대들에 비해 제대로 이해하는 능력이 부족합니다. 즉 미디어에 대한 지식이 필요하며, 후기청소년들에게 필요한 미디어 리터러시 역량이라고 생각합니다. (전문가 B-5)

② 비평

전문가들은 비평이라는 미디어 리터러시 역량을 통해 정보를 분별하고, 자신의 언어로 표현하여, 시기적으로도 중요하다고 설명한다.

워낙 많은 정보의 홍수 속에서 옳고 그름과 비판적으로 그것들을 성찰할 수 있는 능력이 굉장히 중요한 미디어 리터러시 역량이라고 생각하고 있어요. (전문가 A-2)

비평 역량도 중요하다고 생각합니다. 미디어를 보고 판단하고 자신의 미디어 언어로 표현하는 능력이 지금 굉장히 필요하다고 생각합니다. (전문가 B-2)

〈전문가 A-2〉는 비평이라는 역량을 통해 미디어 정보를 분별할 수 있으며, 성찰할 수 있다고 말한다. 〈전문가 B-2〉는 비평을 통해 자신의 언어로 표현할 수 있다고 말하는데, 이는 능동적 수용자로서 비평을 통해 정확한 정보를 얻고, 자신에 맞게 변형 및 응용할 수 있음을 함의한다.

비평은 미디어에서 제공되는 지식·정보와 콘텐츠를 무비판적으로 받아들이는 것이 아닌 다양한 시각을 가지고 중립적 차원에서 문제점과 해결방안을 같이 고민하는 측면으로 이해할 수 있을 것 같습니다. 이 역시 본격 성인기로 접어들기 전에 매우 중요하게 키워주어야 할 역량이라고 생각합니다. 소위 ‘개인의 미디어 옴부즈 역량’이라고 볼 수 있겠지요. (전문가 C-2)

〈전문가 C-2〉는 비평은 미디어 정보에 대한 중립적 태도를 보일 수 있다고 말하며 다양한 시각을 통해 정보를 해석하고, 나아가 이 정보의 문제점을 인식하며, 해결할 수 있다고 피력한다. 또한 후기청소년이라는 시기가 인식론 적으로 중요한 위치에 있으며, 비평이 “미디어 옴부즈 역량”, 즉 미디어 이용에 감시관의 역할을 할 수 있다는 의견을

밝힌다.

③ 의사소통

의사소통은 디지털 미디어 시대에 기반이 되는 역량이 될 수 있다. <전문가 B-2>는 미디어 지식이 의사소통을 통해 구성되고, 의사소통을 통해 공동체의 관계를 형성한다고 밝힌다. 또한 <전문가 B-4>는 후기청소년이 코로나19 이후 활동이 적기 때문에, 공동체 활동을 위한 의사소통 능력이 특히 중요하다고 본다. 그리고 4차 산업혁명 시대인 지금, 인공지능과의 경쟁 및 집단지성의 형성에 의사소통이 중요한 요소임을 이야기한다.

네트워킹과 소통 자체는 오늘날 디지털 미디어에서 지식을 구성하고 공동체 안에서 관계를 만들어내고, 표현하는 모든 활동의 기반이 의사소통이기 때문에, 의사소통이 중요하다고 판단됩니다. (전문가 B-2)

현재 후기청소년은 입시 환경에 있다가 코로나로 인해 공동체가 함께 공유하고 소통하고 즐긴 기회가 적었던 세대입니다. 그래서 의사소통 능력이 특히 중요한 세대라고 생각합니다. 미디어의 발달로 자기가 하고 싶은 말을 많이 할 수 있지만 다른 사람 이야기에 귀 기울이는 훈련이나 공동체 의식이 점점 약화되고 있습니다. 의사소통 능력은 4차 산업혁명 시대에서 가장 필요한 능력입니다. 미래 인공지능과 경쟁에서 이기기 위해서 집단지성이 중요하고, 이를 위해서 의사소통을 원활하게 하는 것이 집단지성을 이끄는 데 중요한 요소입니다. (전문가 B-4)

④ 접근·활용 / 구성·제작

본 연구의 전문가 연구참여자들은 접근·활용에 대한 중요성을 거의 거론하지 않았다. 후기청소년에게 있어 기본 역량으로 인식하고 있기 때문으로 보인다. 가령 아래 <전문가 B-2>는 후기청소년이 미디어 접근·활용 역량을 일상에서 자연스럽게 습득하여 기본 역량을 갖추고 있다고 밝힌다.

미디어 리터러시 역량의 대부분을 후기청소년은 이미 갖추고 있지 않나 생각이 됩니다. 활용이라든지 구성·제작 이런 부분에 있어 사실 많은 부분을 자연스럽게 습득해 사용하고 있습니다. (전문가 B-2)

<전문가 C-2>는 후기청소년의 영상미디어의 인기로 구성·제작이 중요해졌다고 말하며, 여기에는 단순 기술적 능력과 함께 비평과 의사소통 역량이 함께한다고 설명한다.

중요한 것은 후기청소년 시기에는 모든 미디어 리터러시 역량이 중요하다는 것이다.

구성·제작의 경우 최근 유튜브와 같은 소셜형 영상 미디어의 인기로 인해서 중요해진 부분이라고 할 수 있습니다. 다만, 이 부분도 단순히 영상을 기획하고 제작하는 기술적인 부분의 역량을 넘어서 비평, 의사소통의 부분들도 일부 포함하게 되는데, 거의 대부분 역량이 후기청소년기에는 그 우선순위를 매기기 어려울 정도로 중요하다고 판단됩니다. (전문가 C-2)

⑤ 참여

미디어 리터러시 역량에서 전문가들은 ‘참여’의 역량을 가장 많이 언급하고, 그 중요성을 밝히고 있다. 현재 총선 및 지방선거권이 18세로 낮아지면서 후기청소년의 ‘참여’의 역량이 중요한 시점에 있다. 후기청소년은 미디어를 통해 다양한 사회정치적 참여를 실천할 수 있으며, 특정 공동체 일원으로서 윤리적 소통 및 참여를 할 수 있는 것이다. 또한 성인기를 앞둔 시기로서 올바른 윤리의식과 시민성 확립에 참여의 역량이 역할을 할 수 있다고 보고 있으며, 다른 역량의 토대가 될 수 있다는 의견 또한 확인할 수 있다.

미디어 리터러시 역량에서 참여를 제일 우선순위로 생각하고 있어요. 현재 나타나는 혐오나 디지털 범죄 등 다양한 부정적인 측면들은 디지털 시민성과 윤리 같은 것으로 이어진다고 생각해요. 이제 윤리적인 측면과 더 나아가서 사회정치적인 참여로 자신의 의견을 내는 것이 후기청소년에서 필요하다고 생각해요. 후기청소년 시기가 청소년에서 완전한 성인기로 들어가는 일종의 브릿지 역할을 한다는 측면에서도 참여라는 측면을 중요하게 생각하고 있어요. (전문가 A-2)

‘소통과 참여가 미디어 리터러시 역량의 기반으로 토대 역량이 되지 않을까?’라는 생각을 했어요. 소통과 참여는 상대와 대상이 있고 어떤 상호작용적인 속성이 중요하게 요구되는 역량이라는 생각을 합니다. 상대방을 인정하고, 혹은 내가 이 부분은 틀릴 수도 있고, 내가 모르는 것도 있다는 것 등 어떤 공동체 일원으로서 내가 속한 커뮤니티뿐만이 아니라 다른 커뮤니티까지 서로 인정하고, 배타적이지 않은 상생 같은 토대 속에서 어떤 윤리적인 관점에서의 소통과 참여를 지향하는 자세가 중요해요. (전문가 A-3)

미디어 리터러시 역량의 기반이 되는 것은 참여 부분이 아닐까 생각됩니다. 한국 사회가 급격하게 미디어 기반 사회로 접어들면서 윤리적인 공동체 참여와 민주시민의 시민성 실천 부분에 대한 사회적 합의가 아직 이루어지지 않은 듯한 생각이 듭니다. 그래서 미디어 변화 시대에 미디어 기반의 윤리와 시민의식을 확립하여야 이를 기반으로 하여 비판도 존재하고 의사소통, 접근·활용, 구성·제작 등의 역량이 더욱 의미 있게 되지 않을까 생각이 됩니다. (전문가 B-2)

〈전문가 A-2〉는 시민성과 윤리성을 강조하며 ‘참여’ 역량의 중요성을 피력한다. 미디어에 나타나는 혐오와 디지털 범죄가 여기에 이어진다. 또한 후기청소년기가 사회정치적 참여로 자신의 의견을 내는데 중요한 시점이라고 밝힌다. 〈전문가 A-3〉은 참여가 미디어 리터러시 역량의 기본 토대로 판단한다. 어떤 대상이나 공동체 안에서의 ‘상호작용’과 소통이 주요하기 때문이라고 말한다. 〈전문가 B-2〉 역시 참여가 미디어 리터러시 역량의 기본 바탕이라고 설명하는데, 구체적으로 비판은 참여를 통해 존재할 수 있으며, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작 등 대부분의 미디어 리터러시 역량에 의미를 더할 수 있다고 보고 있다.

청소년들과 미디어 활동을 하면서 균형감을 계속 지키려고 하는 지점은 읽기와 쓰기입니다. 왜냐하면, 저희 센터에 미디어를 구성하고 제작하려는 매니아 청소년들이 많이 와요. 그런 청소년들에게 비평과 지식을 기반으로 하는 읽기를 계속 경험을 주려고 노력하는 이유는 알은 수준의 미디어를 제작 생산하는 사람이 되지 않게 하기 위해서예요. 저희 센터에는 비평단도 있습니다. 그런데 비평단들에게 반드시 제작 워크숍과 제작을 하게 합니다. 이유는 냉소적인 비평가로 머물지 않기 위함입니다. 그래서 제작, 읽기, 쓰기를 동시에 하는데요, 결국 참여하는 청소년들과 저희(센터)가 생각하고 있는 지향점은 결국 권한 이양의 영역이거든요. 이 청소년들이 자신이 가진 미디어로 건강하게 참여할 수 있도록 하고, 참여를 통해 영향력을 갖게끔 하는 게 저희(센터)가 추구하는 바입니다. 그래서 참여를 우선으로 가장 중요하다고 생각해요. (전문가 B-3)

〈전문가 B-3〉은 청소년 미디어 센터의 실제 미디어 교육의 방향을 통해 참여의 중요성을 설명한다. 청소년들의 건강한 미디어 참여와 이를 통한 자신만의 영향력 획득을 위해 노력한다고 밝히고 있다. 주목할 점은 청소년에게 비평, 지식, 제작 역량을 균형이 있게 높이고 이를 통해 어떤 힘(권한 이양)을 가질 수 있게 하려는데 목적이 있다는 것이다. 결국 이러한 힘은 참여를 통해 획득할 수 있다는 의견인데, 현재 디지털 시민성과 윤리성의 중요성이 높아지는 시점에 전문가들 역시 이러한 흐름을 미디어 리터러시 역량, 특히 ‘참여’에 주목하고 있다. 중요한 것은 모든 미디어 리터러시 역량이 함께 유기적으로 연결되며, 모든 영역이 중요하다는 점일 것이다.

(3) 미디어 리터러시 역량에 대한 후기청소년과 전문가의 인식 비교 및 함의

지금까지 논의한 바와 같이 후기청소년과 전문가의 미디어 리터러시 역량은 공통점과 차이점이 공존한다. 이들의 인식에 대한 비교는 아래 〈표 V-2〉를 통해 확인할 수 있다.

표 V-2. 미디어 리터러시 역량에 대한 후기청소년과 전문가 인식 비교

역량	후기청소년	전문가
지식	• 지식과 경험에 반응이 큰 시기로 지식이 중요함 • 정보의 본질을 파악할 수 있음	• 미디어 이해의 기본 역량 • 디지털 이해 및 활용에 중요 • 후기청소년 미디어 이해 부족
비평	• 미디어 정보의 진실 여부 판별 • 미디어 정보에 대한 비판적 성찰 • 미디어 정보 변별력의 제고	• 정보를 분별할 수 있는 역량 • 미디어를 자신의 언어로 표현할 수 있는 역량 • 연령 시기적으로 중요 • 중립적 미디어 판단을 위한 능력 • 미디어 이용에 감시관 역할
의사 소통	• 지식과 정보의 교류 중요 • 미디어 관련 협동 활동에서 능동적 교류 가능 • 미디어를 통한 사회적 정체성 형성	• 의사소통을 통해 지식 구성 • 공동체 관계 형성 • 인공지능과의 경쟁 및 집단지성 형성에 중요한 요소
접근 활용	• 자신이 원하고 필요한 정보 수용 • 정보의 원천 수집 및 이용 • 개인 또는 기업의 특정 목적과 이익에 영향을 미침	• 일상을 통해 습득하는 후기청소년의 기본적인 역량으로 인식
구성 제작	• 직접 경험 중요 • 직접 제작을 통해 비평 등 미디어 리터러시 역량 제고	• 영상 미디어 인기에 의해 중요성 증가 • 단순 기술적 능력과 함께 비평과 소통 역량 강조
참여	• 의사소통과 비평이 참여 역량으로 이어짐 • 민주시민으로서의 윤리적 실천 도모 • 참여 관련 경험의 부족으로 관련 미디어 교육 필요	• 후기청소년에 있어 가장 중요한 미디어 리터러시 역량 중 하나 • 다양한 사회정치적 참여 실천 가능 • 공동체 일원으로서 윤리적 소통 및 참여 • 성인기를 앞선 시기에 올바른 윤리의식과 시민성 확립에 역할 • 다른 미디어 리터러시 역량의 토대로서 역할 가능
기타 역량	-	• 능동적 미디어 수용자 • 미디어 자체와 미디어 환경에 대한 이해 • 미디어 독해 능력 제고

미디어 리터러시 역량에 대한 후기청소년과 전문가 인식 비교를 통한 함의는 다음과 같다. 대체로 미디어 리터러시 역량에 대하여 후기청소년과 전문가의 설명과 표현은 다르지만, 접근·활용과 구성·제작을 제외하고 대체로 비슷한 맥락으로 인식 및 설명 있다. 가령 지식은 미디어의 본질을 이해할 수 있는 기본 역량이고, 비평은 미디어 정보의 비판적 이용과 관계한다. 의사소통 역시 지식을 구성하고, 사회적 관계를 구성하는데 필요한 역량

이다. 참여 역시 민주시민으로서의 윤리적 실천을 도모할 수 있다고 인식하고 있다.

하지만 후기청소년과 전문가의 인식에 접근·활용과 구성·제작이 차이를 보인다. 전문가 는 이와 관련한 논의가 많지 않았지만, 후기청소년은 상대적으로 중요하게 인식하고 있었다. 가령 접근·활용에서 전문가는 후기청소년이 대체로 관련 역량을 지니고 있다고 생각하는 데 반해, 후기청소년은 필요한 정보 수용, 정보의 원천 이용, 특정 목적에 이용같이 구체적인 이유를 언급하고 있다. 구성·제작에 있어 후기청소년은 직접 경험을 강조하지만, 전문가는 이에 대해 논의를 하지 않는다. 이러한 차이의 이유는 후기청소년 세대의 특성으로 보인다. 직접 경험하고, 자신에게 필요한 것을 스스로 찾고자 하는 후기청소년의 모습을 확인할 수 있다.

3) 미디어 리터러시 역량의 연계성

후기청소년과 전문가 연구참여자들은 공통으로 미디어 리터러시 역량의 연계성에 대하여 밝히고 있다. 가령 지식은 비평의 원천이 되며, 반대로 비평이 전제로 하는 지식이 중요함을 설명하기도 한다. 비평이 제대로 이뤄져야 의사소통이 잘 이뤄질 수 있으며, 접근 및 활용이 의사소통의 필요조건이라는 의견 역시 확인할 수 있다. 또한 참여와 의사소통을 결합해 봐야 한다는 주장도 있다. 이처럼 미디어 리터러시 역량은 단독으로 작용하기 보다는 불특정 역량들이 서로 영향을 주고받고 연계하여 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 증진에 기여한다. 이러한 점은 다음 사례들을 통해 확인할 수 있다.

지식적 측면을 바탕으로 개개인에게 있어서 비평할 수 있는 능력 즉 글쓰기 능력이 있어야 정확하게 이런 지식적 측면을 활용할 수 있는 여건이 생긴다고 생각합니다. 또 여기서 더 나아가서 이런 지식과 비평을 바탕으로 의사소통할 수 있는 능력을 갖춘다면 미디어 리터러시 각각의 능력이 좀 더 발전할 수 있는 사회가 형성될 수 있다고 생각합니다. (후기청소년 B-2)

비평이 전제된 하에서는 지식도 중요할 것 같다고 생각합니다. 만약에 비판적인 시각을 갖지 못한다면 은 지식을 편향적으로만 섭취하게 되고 이는 또다시 의사소통의 불통으로 이어질 것 같아서 비평이 가장 중요하고, 그다음으로는 의사소통과 지식이 마련되어야 미디어 활동을 제대로 할 수 있다고 생각을 합니다. (후기청소년 A-3)

〈후기청소년 B-2, A-3〉은 지식과 비평의 관계를 반대로 설명한다. 〈후기청소년 B-2〉의 경우 지식을 바탕으로 하는 비평 능력이 있어야 한다고 설명한다. 지식이 수반되어야

정확한 비평을 할 수 있다는 것이다. 반대로 <후기청소년 A-3>은 비평이 전제로 하는 지식이 중요하다고 밝힌다. 비판적 시각이 없다면 편협한 지식을 얻게 된다는 것이다. 두 의견 중 어느 것이 옳다고 말할 수 없다. 관점의 차이이며, 모두 유의미한 의견이라고 할 수 있다.

비평이 제대로 이루어진다면 이 의사소통도 제대로 잘 이루어질 수 있을 것 같다고 생각을 합니다. 하지만 이런 비평이 전제되지 못하면 의사소통도 ‘그냥 말을 말자 혹은 내가 무조건 맞아’ 이런 식으로 갈등을 양산하거나 아니면 아예 대화조차 회피하는 형식으로 이루어질 것 같기 때문에 비평이 전제된다면 이후 의사소통이 중요할 것 같다고 생각합니다. (후기청소년 A-3)

개인만이 이제 미디어를 사용하는 것이 아닌 모두가 미디어를 사용하므로 다른 사람과의 의사소통 과정이 필요할 뿐만 아니라 더 중요하다고 생각이 듭니다. 그 위의 과정들이 효율적으로 이루어지기 위해서는 미디어에 대한 접근 및 활용이 필요조건이라고 생각되어 접근 및 활용도 중요하다고 생각합니다. (후기청소년 B-5)

참여와 의사소통은 결합적으로 설명해야 할 역량의 영역이라고 보입니다. 결국 민주시민의 시민성 실천이라는 ‘참여’의 역량은 자신이 가진 역량을 상대방에게 잘 전달할 수 있는 ‘의사소통’이 매개가 되어야 한다고 생각합니다. 능동적 의사소통, 참여적 의사소통 등의 용어로 재정의하는 것도 필요하다고 보입니다. 결국 건전한 사회에 대한 비판 능력이 결여된다면 이는 후기청소년들에게 특정 이슈에 대한 무비판적인 혹은 지나치게 감성적인 태도와 인식을 심어줄 수 있기 때문입니다. (전문가 C-2)

<후기청소년 A-3, B-5>는 의사소통의 조건으로 비평 역량과 접근·활용 역량을 설명한다. 즉 의사소통에는 다양한 미디어 리터러시 역량이 함께할 수 있다는 것을 확인할 수 있으며, 나아가 모든 역량이 서로의 조건이 될 수 있다고 생각할 수 있다. <전문가 C-2>는 참여와 의사소통을 결합적으로 봐야 한다고 밝히며, 참여에는 의사소통이 매개 되어야 한다고 논의한다. 역시 의사소통에 참여의 역량을 함께 논의할 수 있으며, 각 미디어 리터러시 역량이 조건이 아닌 동일선에서 함께 볼 수 있다는 점 또한 논의할 수 있다.

요즘 웬만하면 후기청소년들이 자신 생각이나 사상 같은 부분들을 디지털 미디어를 통해 만들어내는 부분이 중요하다고 생각해요. 어떤 주제를 가지고 할 때 출처가 어디인가?, 잘못된 정보를 담은 것은 아닌가?, 진짜가 맞는가? 같은 것이 중요하다고 생각해요. 이 부분은 제작과 지식이 연계된다는 생각이예요. (전문가 B-1)

현재 문제의식은 지식을 기반한 비평이어야 하는데 청소년들의 사고 범위 맥락, 배경을 이해하는

것, 경험이 다양하지 않은 것, 단편적이거나 깊지 않은 것입니다. 그래서 참여가 가장 중요하지만, 심정적으로 위기의식을 계속 느끼고 있는 지점은 지식과 비평이라는 영역입니다. 물론 구성·제작 없이 이 부분만 강조되어서는 더욱 안 됩니다. (전문가 B-3)

〈전문가 B-1〉과 구성·제작이 지식과 연계된다고 말한다. 미디어에 대한 지식이 있어야 구성 및 제작을 실현할 수 있는 것이다. 〈전문가 B-3〉은 지식과 비평의 연계를 중요하게 판단하는데, 실질적 구성 및 제작이 함께해야 한다고 본다. 즉 이러한 의견을 통해 구성 및 제작에 지식이 필요한데, 비판적 지식을 통해 편협되지 않고, 지식을 바탕으로 하는 풍부한 생산적 행위를 할 수 있다는 것을 가늠할 수 있다.

이상의 논의들은 결국 모든 미디어 리터러시 역량이 우위가 없이 함께 상호작용하며, 발전할 수 있다는 것을 의미한다. 물론 후기청소년마다 각각의 상황이 다를 수 있어, 부족한 부분의 보완 또는 집중 등을 해야 할 것이다.

4) 미디어 리터러시 역량에서 윤리의식의 중요성

미디어 리터러시 역량에 있어 윤리의식의 중요성을 확인할 수 있다. 그리고 윤리의식은 (디지털)시민성으로 발전할 수 있다. 연구참여자들은 미디어 리터러시 역량 전반에 윤리의식이 함께해야 하며, 이를 통해 민주시민으로서 역량 역시 함께 제고해야 한다고 주장한다.

사람과 사람 사이의 의사소통을 돕는 역할을 미디어가 하는데 이게 핸드폰과 컴퓨터 이런 거로 보니까 그거를 계속 잊게 되는 것 같아요. 그리고 우리 세대(후기청소년 세대)에 익명성이 보장되니까 정말 아무 생각 없이 막말하고, 그거에 대해 반성하지도 않고, ‘다른 사람은 이거에 대해서 어떻게 상처를 받을까?’ 이런 거에 대해서 생각을 잘 안 하니까 윤리의식이 필요한 것 같다는 생각이 들어요. (후기청소년 A-7)

언론인이 되고자 하는 학생으로서, 정말 많은 미디어 콘텐츠가 말 그대로 쏟아지고 있는 현재는 혼란스러운 현상 속에 있다고 생각을 합니다. 이런 시대를 살아가는 사람들이 자신들에게 지속해서 주어지는 정보들을 비판적으로 수용할 능력을 갖추지 못한다면, 이것이 집단적인 현상이 되어 버린다면, 그리고 이러한 집단적인 현상이 특정 이익 집단에 의해서 비윤리적으로 악용이 된다면, 미디어는 중요한 사회적 병리 현상으로 전락할 수도 있다는 생각입니다. (후기청소년 B-4)

〈후기청소년 A-7〉은 타인을 고려하지 않는 무감각적 미디어 이용을 비판하며 윤리의식의 필요성을 주장한다. 〈후기청소년 A-7〉은 비판적 미디어 정보 수용의 부재가 비윤리적

집단적 현상으로 이어지는 것은, 사회적으로 악영향을 미칠 것을 염려하고 있다. 즉 디지털 시민성과 반대의 현상을 목도하는 것이다. 이러한 디지털 시민성에 대한 논의는 다음 <전문가 B-5, C-1>의 사례에서 확인할 수 있다.

후기청소년들은 소셜미디어에 대한 의존성이 강하고, 이 과정에서 의사소통 방식이 편향되고, 민주적이지 않은 경향이 많습니다. 후기청소년의 미디어 이용에 있어 부정적인 측면으로 말했던 혐오 발언과 사이버폭력 등이 이에 해당합니다. 중요한 것은 미디어를 통한 의사소통에 윤리의식이 함께해야 한다는 것입니다. 편향되지 않은 의사소통과 디지털 시민성을 가지기 위해서는 윤리가 기본 바탕이 되어야 합니다. (전문가 B-5)

후기청소년들의 핵심 미디어 리터러시 역량은 참여와 의사소통이라고 생각합니다. 참여와 의사소통에는 윤리의식과 시민성이 함께 하는데요, 미디어 이용 맥락에 성찰과 객관적 판단이 필요합니다. 지금은 특히 디지털 시민성에 대한 중요성이 높아지고 있습니다. 지금은 미디어 콘텐츠 관련 교양과 에티켓이 절대적으로 중요한 상황입니다. 특히 미디어를 적극적이고, 활동적으로 이용하는 후기청소년들에게 꼭 필요한 것이라고 봅니다. (전문가 C-1)

<전문가 B-5>는 미디어를 통한 의사소통에 윤리의식이 함께해야 한다고 주장한다. 윤리의식을 통해 편향되지 않은 의사소통을 할 수 있으며, 이는 디지털 시민성으로 이어질 수 있음을 알 수 있다. <전문가 C-1>은 미디어 리터러시 역량에서 참여와 의사소통이 핵심이라고 말하며, 여기에는 윤리의식과 시민성이 함께한다고 설명하는데, 특히 미디어 접근성이 높은 후기청소년에게 필요하다고 본다. 특히 디지털 시민성에 대한 중요성이 높아지는 지금 더욱 필요하다고 밝힌다. 결과적으로 앞서 논의한 바와 같이 모든 미디어 리터러시 역량은 망형 형태로 서로 유기적 관계를 맺고 있으며, 그 중심에는 윤리의식이 함께 관여해야 한다. 그리고 이러한 메커니즘은 디지털 시민성의 발전으로 이어져야 할 것이다.

3. 연구문제 3의 결과

1) 후기청소년(19-24세) 그룹

〈연구문제 3〉은 “후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요하다고 보는가” 하는 물음이었다. 하위 질문은 다음과 같이 두 가지로 제시하였다. 하나는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 정부 차원에서 어떠한 정책이 필요한지, 또 다른 하나는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 교육이 필요한지 의견을 수렴하여 분석하였다.

(1) 여성 (A그룹)

후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 다양한 정부 정책이 요청되었다. 이 중에서도 가장 두드러지게 나타난 의견은 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 교육 정책이 필요하다는 것이다. 〈후기청소년 A-1, A-2, A-4, A-5, A-6, A-8〉 등이 여기에 해당한다.

이 의견들은 큰 틀에서 볼 때, 미디어 리터러시 역량 개발 교육에 부합하지만, 세부적인 의견은 다양하게 제시되었다. 연구참여자별로 구체적으로 살펴보면, 미디어 변화에 부응하는 신속한 정부의 교육 가이드라인과 예산 편성 확대의 필요성(후기청소년 A-1), 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대학 공통교양 과목 개설 및 지원(후기청소년 A-2), 단계별 체계적인 미디어 리터러시 교육 커리큘럼 개발(후기청소년 A-4), 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 독자적인 기관이나 부서를 만들어서 정책 및 사안 논의(후기청소년 A-5), 기사를 읽을 수 있는 뉴스 리터러시 역량 개발(후기청소년 A-6), 그리고 공적영역으로서의 미디어 이해 교육 지원(후기청소년 A-8) 등이 대표적인 사례이다.

단언컨대 예산 편성이 필요하다고 생각합니다. (...) 디지털 미디어를 체험하고 제작하는 경험을 하려면 기기들이 필요하게 되는데 이런 점들이 저는 예산 편성에 있어서 많이 반영돼야 하는 중요한 이유라고 생각합니다. (...) 교육 관련한 지침을 좀 빠르게 업데이트해야 하는 정책이 필요하다고 생각하는데요. 미디어가 너무 빠르게 변동하고 있기 때문에. 물론 지침을 마련을 하고 있겠지만 어떤 지침은 또 너무 시대에 지난 것들이 많고, 그 정부 정책들이 좀 많은 경향을 띠는 게 미리 그런 역동적인 상황을 파악하고 지침을 마련하기보다는 시대를 뒤따라가는 느낌 그래서 그런 걸 갈무리하는 느낌에 가깝다고 생각해서 저는 정부가 나서서 먼저 그런 시대적인 것을 빨리 반영하고 지침을 마련하는 편이 좋지

않을까 생각합니다. (후기청소년 A-1)

저는 정부 차원에서 각 대학이 학생들의 미디어 리터러시 역량을 키울 수 있도록 공통 교양을 개설하는 데 있어서 지원하는 정책이 필요하다고 생각합니다. 미디어 관련 전공 학생은 관련 교육을 전공 수업 등을 통해서 들을 수 있지만, 비전공자는 관련 교육을 듣기 어렵다고 생각을 합니다. 모두가 미디어를 접하고 이용하는 시대가 된 만큼 각 대학에서 공통 교양으로 미디어 리터러시 관련 교육이 필요하다고 생각을 하고요. 대학이 자체적으로 이를 시행하기에는 비용적 그리고 행정적 등의 여러 어려움이 있을 것이라고 생각합니다. 그래서 정부가 나서서 이런 미디어 리터러시 교육비를 지원하거나 혹은 공통 교양으로 실시하는 각 대학에 여러 혜택을 준다면 각 대학이 나서서 자체적으로 교양과목을 실시하지 않을까 라는 생각이 듭니다. (후기청소년 A-2)

공통으로 이수할 수 있는 커리큘럼을 만들고 세부적인 부분은 각자 수준에 맞게 레벨이나 단계를 나눠서 각자에게 부족한 부분을 취할 수 있는 방향으로 체계적으로 설계하는 것이 필요하다고 느꼈습니다. 더욱이 후기청소년이 대상이라고 한다면 그들의 리터러시 역량을 파악하고 단계에 맞는 커리큘럼을 제공할 때 정책적으로도 효과가 더 클 것이라고 생각을 합니다. 무턱대고 동일한 교육을 강행하면 반발성이 더 크다고 생각을 했기 때문인데요. 그래서 이는 정부 차원에서 공통으로 필요한 부분과 또 세부적인 레벨을 나누고 그 체계에 맞게 프로그램을 짜서 제공해야 가능한 일이라고 생각합니다. 학교 폭력이나 성폭력 예방 교육을 필수로 이수하는 것처럼 대학과 연계한 공통 혹은 레벨별 프로그램을 구축하고 필수적으로 이수하게끔 제도를 도입하면 좋을 것 같다고 생각했습니다. 가령 공통으로는 정보 선별이나 분석 능력을 증진할 수 있는 교수 이수를 넣는다면 세부적으로는 레벨에 따라서 실습 과제를 수행하도록 하는 프로젝트형 과제를 부여하는 것입니다. (후기청소년 A-4)

미디어 리터러시 역량 개발을 위해서 독자적인 기관이나 부서를 만들어서 정책과 사안들을 논의할 수 있게 하면 어떨까 생각해 보았습니다. 이렇게 독자적인 정부 부처에서 앞서 다른 분들이 말씀해주신 것처럼 대학에서 필수로 들어야 하는 단위에 미디어 교육도 추가하도록 하거나 다양한 캠페인이나 행사 교육들을 진행하면서 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 노력을 하면 좋을 것 같습니다. (후기청소년 A-5)

저는 기사를 보는 능력 글을 읽는 능력이 미디어 리터러시 영역 중에서도 필요하다고 생각을 해요. 전 기사 스크랩을 했었는데 이 허위 기사를 판단하는 것 자체가 되게 어렵거든요. 처음에는 광고성 이런 문구도 있고 잘 요즘에는 파악하지 못하게 잘 숨겨놓잖아요. 워딩 효과 같은 것도 계속하기 때문에 그런 걸 하기 위해서 뭔가 어떤 끝나는 말이라든지 그런 게 어떤 걸 쓰는지 좀 알려주는 것도 좋을 것 같아요. 직접 학생들이라든지 저희들이 참여할 수 있도록 뭔가 기사를 직접 써보게 하든가 아니면 영상을 직접 만들게 함으로써 잘못된 게 뭐고 뭔가 좀 어떤 게 제대로 된 건지를 좀 할 수 있도록 하는 교육이 필요할 것 같아요. 영상 글보다는 영상을 많이 보는 시대잖아요. 그래서 줄글을 읽도록 학교 차원에서 그런 시간 자체를 만들 수 있도록 하는 게 중요할 것 같아요. (후기청소년 A-6)

미디어는 정책적이고 공적인 사안으로 다뤄지고 있고 그래야만 한다고 생각을 하거든요. 그래서 전문적으로 미디어에 관심이 없는 사람들에게도 미디어가 공적인 영역이라는 것을 방향성을 좀 알려주는 그런 제도나 교육이 필요하다고 생각을 했고, 그리고 미디어를 유튜브나 SNS 통해서 사용해 보면 밈이 생기고 광고가 되고 드라마가 되고 노래에 삽입이 되고, 어쨌든 대중문화 영역으로 들어오잖아요. 그러면 더 큰 영향력이 확장되는 거라고 생각을 해서 그런 것에 대한 이해를 사람들이 하도록 도와주는 게 필요하지 않을까 생각을 했어요. (후기청소년 A-8)

이와 다른 의견들은 <후기청소년 A-3, A-7, A-9, A-10> 등을 통해 알 수 있었다. 이 연구참여자들의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 정부 정책에 대한 의견을 살펴보면 다음과 같다. 즉, 폭력적 콘텐츠 규제, 알고리즘 공개 의무화, SNS 연령 제한(후기청소년 A-3), 메타버스 활용 접근성 확대 정책(후기청소년 A-7), 청소년 보호 지원(후기청소년 A-9), 미디어 참여 및 활용형 정책(후기청소년 A-10) 등이 정부 정책의 사례로 제안되었다.

저는 우선 정부 차원의 정책 같은 경우에는 첫 번째로 타인을 비방하거나 폭력하거나 혹은 모욕이나 현모를 해서 돈을 버는 구조를 차단함으로써 애초에 초기 청소년들이 이런 폭력적인 콘텐츠나 이런 것에 노출되는 것을 줄일 필요가 있다고 생각합니다. 두 번째로, 알고리즘 공개를 의무화하는 것이 어떨까 생각을 했습니다. 알고리즘을 공개해 소수 의견이라든지 소형 미디어 혹은 개인 미디어가 구조상에서 누락되는 것을 방지하는 것이 중요하다고 생각합니다. 제가 언론사에서 일하면서 느꼈던 것은 요즘 시대에 여전히 파급력을 가지고 있는 언론사나 미디어가 생산해내는 의제가 여론을 대부분 지배하고 또 그렇게 반대되는 의제 설정들을 보면서 다른 생각을 가진 사람들은 오히려 미디어 소비를 거부하는 것을 여러 번 보았습니다. 그래서 알고리즘을 차라리 투명하게 공개해서 이들이 어떤 절차를 거쳐서 이러한 프레임을 대중에게 노출하는지를 보여주는 것이 좋을 것 같고, 또 대중들은 그렇게 알고리즘을 볼 수 있는 방법에 대해서 교육을 받거나 하는 식으로 진행하면 좋을 것 같다고 생각을 했습니다. 마지막으로 유럽 국가에서 일부 시행하고 있는 것처럼 SNS 연령을 제한하는 것이 좋겠다고 생각합니다. 현재 영국에서는 13세 미만 아동에게는 사용을 제한하고 있고 인스타그램 같은 경우에도 연령 인증을 통해서 아동에게는 일부 기능을 제한하고 있는데요. 물론 현대 미디어 접근이 이렇게 일반적인 정책으로만 당연히 통제가 되지는 않는다고 생각을 합니다. (후기청소년 A-3)

정부에서도 메타버스, 이런 걸 이용하고자 한다면 단순히 그걸 이름만 들어볼 수 있게 하는 게 아니라 진짜 직접적으로 이게 어떤 건지 직접 저희가 체험하고 경험할 수 있는 기회가 좀 더 많아졌으면 하는 바람이 있어요. (후기청소년 A-7)

청소년 보호 지원이 가장 필요하고 이 정책이 좀 효과적으로 만들어졌으면 좋겠다는 생각이 드는 게, 여기에서는 피해자가 생기는 거잖아요. 정말로 그런 문제에 있어서도 정책적으로, 개인이 할 수 있는 대처법은 너무 미미하기 때문에 저는 정책이나 규제 이런 부분이 좀 잘 되어 있어야 된다고 생각합니다. (후기청소년 A-9)

청소년이 직접 미디어에 참여하고 활용하는 영역 관련된 정책이 있었으면 좋겠고요. 그리고 N번방 사건으로 디지털 성범죄가 되게 많이 화제가 됐었는데 실제로 제 주변에 N번방 사건이 일어나기 전에 제 친구들이 지인이랑 딥페이크 범죄를 당한 적이 있었어요. 피해자가 되게 여러 명이었고 가해자가 그 친구들이랑 되게 잘 지내던 남자였거든요. 저희가 그때 그것을 딱 봤을 때, 저희는 이런 형태의 문제가 있는 줄도 몰랐고 주변 사람들도 그렇고, 아마 그 가해자 당사자도 그게 그렇게 심각하고 잔인한 범죄라고 생각을 못 했던 것 같아요. 그래서 그것도 있었고 N번방 사건도 많이 화제가 됐는데 이런 형태의 범죄가 많이 일어나니까 이것도 디지털로 일어나는 범죄도 심각하다는 교육이 많이 있었으면 좋겠어요. (후기청소년 A-10)

한편, 또 다른 하위 질문인 “후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 교육이 필요한가”를 제시하였다. 분석결과를 정리하면 다음의 몇 가지 특징을 발견할 수 있다. 우선, 미디어 교육 전문가에 의한 직접적인 참여형 교육의 필요성이다. 예컨대, 미디어를 직접 체험하면서 제작할 수 있는 교육 및 양방향, 참여형 미디어 교육(후기청소년 A-1, A-2, A-9, A-10), 미디어 교육 전문가들이 중심된 전문적 교육(후기청소년 A-2, A-5) 등의 의견들이 여기에 포함된다.

체험 기회를 좀 많이 늘렸으면 좋겠는데요. 아까도 말씀드렸지만, 일방적인 교육이 많이 이루어지고 있고, 그리고 미디어 리터러시가 중요하다라는 것을 모르는 사람은 없다고 생각을 합니다. 그래서 미디어 리터러시를 개발해야 된다는 얘기는 많이 듣고 있지만 미디어 리터러시가 내 삶에 어떻게 영향을 미치는지 직접 체험할 기회가 없다고 생각을 해서 아까 얘기했던 예시들로 기자나 PD 같은 체험을 하면서 이런 게 미디어 리터러시가 정말 필요하구나를 내가 직접 경험을 한다면 미디어 이런 역량도 많이 늘어날 수 있지 않을까 싶습니다. 그리고 동영상과 관련된 미디어 이외에 좀 매체를 교육할 수 있는 계기들이 있었으면 좋겠습니다. 저는 미디어 리터러시가 좀 많이 개인적으로는 성장할 수 있었던 계기가 신문을 좀 종이 신문을 체험하면서 제작을 하면서 있었던 것 같은데 생각할 여지를 많이 주는 것 같습니다. (후기청소년 A-1)

후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해서는 미디어를 활용하는 실질적인 교육이 필요할 것 같습니다. 이론적인 교육을 중심으로 하는 일방향적인 교육이 아니라 이제 후기청소년들이 직접 미디어를 활용하면서 실질적이고 양방향적인 교육이 이루어지면 좋을 것 같습니다. (후기청소년 A-2)

이런 미디어 교육이 효과적으로 하기 위해선 어떤 게 필요할까 생각을 해봤을 때는 참여적인 참여형 교육이 필요하다고 생각을 했어요. 아무래도 직접 뭔가 참여하고 이렇게 말하고 같이 생각해보고 실제로 같이 해 보면은 그래도 좀 기억이 많이 남거든요. 실제로도 그런 수업들이나 경험들이 더 기억에 많이 남고 그래서 좀 이런 교육 이게 좀 효과를 보려면 참여적인 부분이 필요하지 않을까?

하는 생각을 했던 거 같아요. 저는 대학교에서 이런 걸 해야 된다고 생각을 해요. (후기청소년 A-9)

N번방 사건으로 디지털 성범죄가 되게 많이 화제가 됐었는데 실제로 제 주변에 N번방 사건이 일어나기 전에 제 친구들이 지인이랑 딥페이크 범죄를 당한 적이 있었어요. 피해자가 되게 여러 명이었고 가해자가 그 친구들이랑 되게 잘 지내던 남자였거든요. 저희가 그때 그거를 딱 봤을 때 저희는 이런 형태의 문제가 있는 줄도 몰랐고 주변 사람들도 그렇고 아마 그 가해자 당사자도 그게 그렇게 심각하고 잔인한 범죄라고 생각을 못 했던 것 같아요. 그래서 그것도 있었고 N번방 사건도 있었고 하면서 이런 범죄가 많이 화제가 됐는데 약간 이런 형태의 범죄가 많이 일어나니까 이것도 디지털로 일어나는 범죄도 되기 심각하다는 교육이 많이 있었으면 좋겠어요. (후기청소년 A-10)

이와 함께 미디어 교육 전문가의 중요성을 피력한 의견들은 다음과 같다.

학생 비전문가가 교육을 진행하는 것이 아니라 교수님이나 전문가분들에 의한 미디어 교육이 좀 활발하게 이루어지면 좋을 것 같다는 생각이 들었습니다. (후기청소년 A-2)

후기청소년은 미디어를 사용하는 주 연령층이라고도 할 수 있는데 이들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해서는 체계적이고 전문적인 미디어 관련 정책이 본격적으로 이루어져야 될 것이라고 생각했습니다. 따라서 미디어 리터러시 역량 개발을 위해서 독자적인 기관이나 부서를 만들어서 정책과 사안들을 논의할 수 있게 하면 어떨까 생각해 보았습니다. 이렇게 독자적인 정부 부처에서 앞서 다른 분들이 말씀해 주신 것처럼 대학에서 필수로 들어야 하는 단위에 미디어 교육도 추가하도록 하거나 다양한 캠페인이나 행사 교육들을 진행하면서 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 노력을 하면 좋을 것 같습니다. (후기청소년 A-5)

두 번째는 정보 검색, 판별, 생산 능력을 개발할 수 있는 디지털 정보 리터러시 교육의 필요성이다. 이와 관련한 사례로 SNS의 위해성에 대한 교육 및 정보 찾는 방법, 공교육 차원의 무료 영상 제작 도구 개발 (후기청소년 A-3), 정보 선별, 분석, 디지털 공감, 소통 능력(후기청소년 A-4), 정보 구별 능력 개발(후기청소년 A-8)이 있다.

교육적으로 보완을 해보자면 첫 번째로는 SNS의 위해성에 대해서 교육을 해야 된다고 생각을 합니다. 저 같은 경우 네이버 블로그 카카오톡스토리 트위터 인스타그램 등 SNS를 쭉 거쳐온 세대인데요. 저는 제가 지금 나이가 되고 전공해서 공부를 하도록 이런 SNS의 위해성에 대해서 생각을 해본 적이 없습니다. 최근에 “소셜 딜레마”라는 다큐멘터리를 보고서 소셜 미디어를 가진 위해성에 대해서 다시 생각해 볼 수 있는 계기가 마련되기 전까지는 이 SNS가 얼마나 위험한지 그리고 어떤 위험을 가지고 있는지를 알지 못했었는데요. 그래서 이게 왜 문제인지를 알려주기 위해서는 SNS의 위해성에 대해서 교육을 해야 될 필요가 있다고 생각을 합니다. (...) 두 번째로는 정보를 찾는 방법을 교육해야 한다고 생각합니다. 요즘 과제를 하거나 혹은 그냥 일반 시민들이 모르는 것을 찾을 때 지식인이라든지

유투브라든지 이런 검증되지 않은 방법을 통해서 찾는 경우가 많습니다. 과제할 때 보면 블로그를 통해서 정보를 얻는 학우들이 많은 것을 볼 수 있는데요. 편리함의 이유도 있지만 저는 대부분이 진짜로 검증된 정보를 찾는 방법을 몰라서 그렇다고 생각을 합니다. 저는 대학교 때 처음, 공통 교양 글쓰기 과목에서 배웠던 학술 DB 이용하는 방법을 통해서 좀 검증된 정보를 얻는 방법을 공부할 수 있었는데요. 또 언론사에서 근무하다 보니까 국회 도서관이라든지 의안 정보 공개 시스템이라든지 상당히 검증된 양질의 정보를 얻을 수 있는 데이터베이스들이 많더라고요. 그래서 이런 방법들을 사용법을 대중에게도 알려줘서 이들이 좀 검증되지 않은 게 아니라 양질의 검증된 정보를 얻을 수 있는 방법을 알려주는 것이 중요하다고 생각을 했습니다. (후기청소년 A-3)

제작 능력도 중요하지만 지금 시대에 더욱 중요한 건 정보를 올바르게 읽고 판단하고 또 이를 재가공할 때 오류를 범하지 않는 능력이라고 생각합니다. 저 또한 후기청소년에 속해 있는 만큼 가장 크게 느낀 점이 이들은 정보를 무분별하게 수용하고 또 재가공해서 퍼뜨린다는 점인데요. 그래서 혐오 표현을 그대로 사용하고 허위정보를 쉽게 믿고 그런 과정 속에서 필터 버블 현상이 가중되고 이를 막기 위해서는 정보 수용이나 판단 능력을 증진시킬 수 있는 플랫폼 교육이라든가 타인을 이해하고 배려하는 디지털 공감 능력 교육 같은 것들을 도입하는 것이 중요하다고 생각했습니다. (후기청소년 A-4)

정보에 대한 구별 능력을 키우는 교육이 가장 필요하다고 생각을 했어요. 저만 해도 중학교 때부터 스마트폰을 썼거든요. 저보다 더 어린 친구들은 초등학교 때부터 썼을 거 아니에요. 그러면 ‘너 이제 어른이잖아, 그 정도는 할 수 있는 거 아니야?’라고 생각할 수도 있지만 초등학교 때부터 스마트폰을 쓴 친구들을 보면 제 사촌 동생도 그렇게 썼는데, 아무리 스무 살이라고 해도 초등학교 때 썼던 습관들이 남아 있을 거라고 생각을 하거든요. 물론 자기가 좀 바꾸고 싶은 의지가 있고 내가 지금 정보를 쓰는 방법이 좀 잘못됐다는 생각이 있으면 어른이기 때문에 스스로 충분히 바꿀 수 있겠지만 모든 사람이 절대 그렇지 않을 거라고 생각을 했어요. 그래서 저는 어쨌든 미디어를 쓰면서 얻는 게 오라고 유혹이고 정보니까, 그거를 좀 앞에서 말씀드린 그 비평적으로 받아들이는 그렇게 할 수 있는 교육이 가장 필요하지 않나 라는 생각을 했어요. (후기청소년 A-8)

마지막으로, 장애인 등 사회적 소수자 미디어 리터러시 교육의 필요성이다. 예컨대, 뉴스 기사 작성 및 장애인을 위한 영상 제작(후기청소년 A-6), 장애인 접근성 확대(후기청소년 A-7) 등을 들 수 있다.

장애 아동들의 특성이 되게 예민하다는 건데 제가 요즘에 봤던 인상 깊었던 드라마 중에 이상한 변호사 우영우라는 드라마를 봤었는데 그때 항상 그 주인공이 헤드폰을 끼고 나오거든요. 그래서 그런 헤드폰을 낀 이유가 심신의 안정을 위한 노래나 그런 거를 하는 건데 직접 그런 응원이라든지 영상을 만드는 것도 좋을 것 같습니다. [연구자 주: 이상한변호사 우영우 3회 참고, 자폐 스펙트럼 장애인 관련 내용] (후기청소년 A-6)

(2) 남성 (B그룹)

그러면, 남성 B그룹에서는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 정부 정책이 제안되었는가?

여기서 가장 두드러지게 나타난 의견은 공교육 차원에서 학교 미디어 리터러시 교육의 체계적 실행 및 가이드라인 제공 등의 제도적 지원이 중요하다는 것이다. 예컨대, 〈후기청소년 B-1, B-2, B-3, B-7, B-8, B-9, B-10〉 등이 여기에 해당한다.

조금 단계적으로 미디어 리터러시 교육을 진행하는 것을 저는 생각을 해봤는데요. 초등학교 때부터 중등교육 기관, 고등교육 기관 진학함에 따라 그 교육의 강도나 좀 내용을 심화시켜서 차근차근 학습을 시킬 뿐만 아니라 앞서 다른 분들께서 언급해 주셨는데 미디어 리터러시 교육 역량을 강화하고 함양하기 위해서는 직접 미디어를 제작하는 경험을 쌓는 것도 좋다고 말씀해 주셔서 모든 교육기관에 진입한 후기청소년들의 경우에는 이런 직접 미디어 콘텐츠를 제작해보는 경험을 해주는 것도 하나의 주요한 방안이라고 생각이 들었습니다. (후기청소년 B-1)

고등학교 수업이나 여러 가지 공교육 시스템을 통해서 미디어 리터러시 역량을 끌어올리는 방안이 매우 제한적입니다. 따라서 공교육 측면에서 과목으로 설정을 하든 아니면 여러 가지 특강이나 여러 가지 과목을 통해서 미디어 리터러시 역량을 개발할 수 있는 시간을 가진다면 후기청소년들 같은 경우에는 청소년에서 성인으로 나아가서 사회 한 구성원으로 나아가는 시기를 갖고 있는 사람들이기 때문에 더욱 효과적이고 중요하게 교육이 작용 있다고 생각합니다. (후기청소년 B-2)

초등학교 어린 중학교라든지 진짜 어린 나이부터 어 리터러시 교육 같은 게 있으면 그때부터 시작한다면 청소년 단계에서도 그런 게 좀 더 작용할 수 있지 않을까 생각을 하고 있고. (후기청소년 B-3)

정부 차원에서는 이 미디어 리터러시 역량을 좀 개발할 수 있는 그런 뭐 교육이나 이런 활동들을 좀 더 늘리는 게 필요하다고 생각되고. 학교 수업 시간에 그런 내용을 포함하거나 아니면 뭐 외부 초청 강사나 그런 강의들을 이렇게 들을 수 있게 하는. (후기청소년 B-7)

이 중에서도 〈후기청소년 B-8〉과 〈후기청소년 B-9, B-10〉은 각각 초, 중등학교 과정에 서 윤리적 교육 강화 정책과 미디어 리터러시 교육 환경 개선, 가이드라인 제시 정책을 주요하게 강조하고 있다.

초등학교, 중학교, 고등학교 이 세 군에서는 애들의 가치관이 아직 확립되지 않았다 라고 지금 보고 있고요. 이러한 원인으로 이제 학생들의 윤리적인 뭔가 책임을, 책임보다는 약간 미래에 나아가서 성인이 되거나 그 이후에 뭔가 정보를 얻거나 할 때 뭔가 윤리적으로 판단할 수 있는 기준을 설립해주면

좋다고 생각을 합니다. (후기청소년 B-8)

정부 차원에서는 역량 개발을 하기 위해서 학생들이 좋은 교육을 듣고 그렇게 들은 지식들을 잘 활용할 수 있게 해주는 환경을 조성을 해줘야 한다고 생각을 해요. (후기청소년 B-9)

정부 차원에서 하나의 어떤 가이드라인이 잡혀있는 미디어 교육을 하면 전체적으로 사람들이 내 마음대로 미디어를 쓰면서 배우는 게 아니고 조금은 정돈이 되어 있는 것을 배울 수 있다고 생각해요. (후기청소년 B-10)

두 번째는 허위정보 및 가짜뉴스, 알고리즘 언론 대응 정책의 필요성이다. 예컨대, 〈후기 청소년 B-4, B-5, B-6〉 등이 여기에 포함된다.

적어도 사실관계가 파악되지 않은 뉴스 기사는 양산되지 않도록 하는 정책과 방법을 정부 차원에서 지속적으로 연구해 나아가야 한다고 생각을 합니다. 결국 뉴스는 일반 대중들에게 일반 대중들에게는 일반적인 측면이 존재할 수밖에 없다고 생각을 하기 때문에 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해서 이러한 정부 차원의 노력이 필요하다고 생각을 합니다. (후기청소년 B-4)

알고리즘 댓글 언론에 대한 문제점을 해결하는 정책을 우선적으로 실시를 해야 된다고 생각을 하고요. 그리고 나서 이제 학습에 필요한 미디어 기술 테크놀로지나 아니면은 현실에 맞는 내용을 발전시키는 것이 필요하다고 생각됩니다. 그리고 수용자가 이제 필수적으로 미디어에서는 수용자가 필수적으로 중요하므로 수용자가 효율적으로 제대로 미디어에 접근해 이용할 수 있도록 정부 차원에서 정책이 필요하다고 생각이 되고 또한 미디어 기술에 소외되는 사람들이 생기지 않도록 부단히 노력해야 된다고 생각됩니다. 레거시 미디어뿐만 아니라 뉴미디어에도 충분히 많은 사람들이 적응할 수 있도록 해야 된다고 생각을 하고요. (후기청소년 B-5)

윤리적 사회적으로 사회적 통념에 맞지 않는 정보는 거르는 게 맞죠. 사회적 통념에 맞는 정보는 그리고 사람들에게 취급하도록 하고. (후기청소년 B-6)

그 다음으로 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 교육이 필요한지 의견을 수렴하였다. 분석 결과, 두 가지로 의견이 분리되어 나타난 것을 발견하였다. 하나가 미디어 활용 및 참여 교육이라면, 다른 하나는 비판적 미디어 해독 및 정보 판별 교육이었다.

우선, 미디어 활용 및 참여 교육은 〈후기청소년 B-1, B-3, B-9, B-10〉 등이 여기에 해당된다.

수동적인 일반적인 교육보다는 직접 참여를 하면서 스스로 자신만의 미디어 리터러시 가치관을 형성해 내는 방식으로 교육을 진행하면 어떨까라는 생각이 들어서 후기청소년들이 이용하는 SNS 플랫폼이나 다양한 유명 콘텐츠들을 활용해서 진행하면 조금 적극적으로 참여를 이끌어낼 수 있지 않을까 싶습니다. (후기청소년 B-1)

자발적으로 참여하는 게 제일 중요하다고 생각을 하고, 그 청소년들은 이미 이제 그냥 청소년기 정도와는 다르게 스스로 능동적으로 사고할 수 있는 능력은 충분히 갖추고 있다고 생각을 해서 이거를 강제를 한다든지 하면 오히려 반발할 수도 있을 것 같고 그래서 어떤 호기심을 갖게 한다든지 자기가 참여할 수 있게 하게 한다든지 그런 정책이 제일 필요한 것 같아요. (후기청소년 B-3)

역량 개발을 하기 위해서 어떻게 미디어를 활용하는지에 대한 교육이 필요하다고 생각을 해요. 미디어를 통해서 이제 여러 가지 지식과 정보를 습득하고 생각을 자유롭게 표현하고 이런 생각들을 다른 사람들과 공유를 하면서 커뮤니케이션하고, 토론을 하는 등 다양한 형태로 미디어에서 활동을 진행하고 있는데, 이러한 활동들이 미디어 대표적인 활동들이잖아요. 교육적으로 이러한 활동들이 어떻게 해야 더 나한테 생산적으로 다가올 수 있는지 이득이 될 수 있는지 그런 쪽으로 교육을 진행하면 개인의 미디어 리터러시 역량이 더 발전되지 않을까 그렇게 생각을 해봤어요. (후기청소년 B-9)

미디어 제작과 운영의 전반적인 과정을 알려주는 미디어 교육이 필요하다고 생각합니다. 후기청소년들이 직접 미디어 제작 과정을 배워보고 본인들이 소비하는 미디어 콘텐츠가 어떤 과정을 거쳐 제작되고 운영되는지 파악한다면, 미디어를 이용하는 데 있어 주의해야 할 점들을 더 면밀히 파악할 수 있을 것 같아요. (후기청소년 B-10)

또 다른 한편, 비판적 미디어 해독 및 정보 판별 교육의 필요성을 강조한 사례는 다음과 같다. 예컨대, 〈후기청소년 B-2, B-4, B-5, B-6, B-7, B-8〉 등이 여기에 포함된다.

리터러시 능력 즉 읽고 쓰고 말하고 그다음 글을 쓸 수 있는 능력이 정말 중요하다고 생각합니다. 미디어에 대한 기초적인 교육은 미디어 이해에 두고 리터러시 능력 또한 개발시켜서 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 요소로 교육을 시키는 것이 정말 중요하다고 생각합니다. 기본적으로 미디어에 대한 교육 같은 경우에는 우리가 아무 생각 없이 일상생활을 살면서 휴대폰과 여러 가지 매체들을 통해서 보는 것들이 모두 미디어라는 것을 인지시킬 필요가 있고 정말 기초적인 것부터 하나하나씩 교육을 통해서 이를 인지시키는 것이 먼저 중요하다고 생각합니다. (후기청소년 B-2)

논리적으로 사이에 있게 작성된 긴 글 혹은 긴 영상 테스트를 보는 습관을 기르고 미디어의 본질을 분석하는 그런 역량을 기를 수 있는 교육이 필요하다고 생각을 합니다. 요즘 많이 생겨나는 미디어들을 보면 영상이든 텍스트든 일단 시선을 끌기 위해서 일단 자극적인 제목 혹은 자극적인 인트로 자극적인 섬네일을 사용하는 경우가 많은데 많은 경우에는 그것이 어떻게 보면 전체가 돼버리는 사람들에게 전체로 받아들여지는 전도 현상이 일어난다고 생각을 합니다. (...) 그렇기에 긴 호흡을 가진 영상

텍스트 또 글 텍스트들을 분석 측에 비판적으로 수용할 수 있는 힘을 기르는 교육을 해야 후기청소년들에게 집단적인 리터러시 역량을 증진할 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이라고 생각을 합니다. (후기청소년 B-4)

여러 미디어 교육 중 미디어를 이용하는 방법 그리고 효과적으로 수용할 수 있도록 하는 교육이 필요하다고 생각이 되고 또한 수용자가 올바른 소신을 형성할 수 있도록 해야 하는 이 정보를 그냥 주입시키는 것이 아닌 여러 방면으로 생각하도록 하는 교육이 필요하다고 생각이 됩니다. 또한, 이제 이론뿐만 아니라 좀 활용에 초점을 맞추는 교육도 필요하다고 생각이 됩니다. (후기청소년 B-5)

최근에 '심심한 사과'라는 표현을 썼다고 '왜 심심하게 사과를 하나?' 이런 논란이 되었다라는 걸 봤는데, 어휘력과 독해력 또는 실질적 문해력이 딸린 뭐 그런 거라고 볼 수 있기 때문에 저는 무엇보다도 인문학 모든 학문은 인간이 인간의 존재에 대한 탐구에서 시작이 됐다고 생각해요. 이 인간 존재에 대한 탐구가 우선 되어야 자기 자신에 대해서 탐구를 할 수가 있다는 거, 그러다 보면 자기 자신의 정체성과 자아를 설립할 수 있게 되고, 그러면 자신이 옳다고 여기는 것이 틀릴 수 있는 어떤 기준에 대해서 확실한 설정이 가능하거든요. 그래서 저는 인문학 교육이 제일 강화되어야 된다고 생각해요. (후기청소년 B-6)

미디어 리터러시 역량 중에 중요한 게 비판이나 접근 같은 그런 거 였는데, 그건 알맞다 해야 하나 그런 거를 판단할 수 있는 능력, 가치관 그런 거를 세우기 위한 교육이 필요하다고 생각됩니다. (후기청소년 B-7)

규제를 한다고 하더라도 이상한 또 편법을 또 돌리는 사람들도 있기 때문에 이러한 걸 방지하고자 비평과 관련해서 뭔가 정보를 받았을 때 내가 이게 맞는지 틀린지를 자기가 판단할 수 있는 기준을 세워줄 수 있는 교육이 필요하다고 생각을 합니다. (후기청소년 B-8)

2) 전문가 그룹

여기서는 <연구문제 3>인 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요한지 의견을 수렴하였다. 하위 범주의 질문은 크게 세 가지 측면에서 구성하여 제시하였다. 즉, 1) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 법안 및 정책, 2) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 기관 및 조직의 필요성, 마지막으로, 3) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 대학의 노력 등이 여기에 해당된다.

우선, 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 법안 및 정책은 어떻게 제시되는가? 분석결과, 대다수 연구참여자들의 의견은 미디어 리터러시 교육법을 제정할

것을 요구하는 데 모아졌다. 공통적으로 미디어 리터러시 교육법을 주장했지만, 세부적인 의견을 검토한 결과 법의 주요 제정 목적은 차이가 나타났다. 예컨대, 평생교육 차원의 미디어 리터러시 교육 관련 기본법 제정(전문가 A-2), 통합적인 미디어교육법 제정(전문가 A-3), 참여역량(시민 윤리적인 공동체 참여, 민주 시민성) 관련 미디어 리터러시 법안 및 정책(전문가 B-2), 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 진흥법안 제정(전문가 B-4), 독립된 통합적 미디어 교육법(전문가 B-5), 학교 교육과정 정착을 위한 미디어 리터러시 교육법(전문가 C-2)을 제정하는 의견들이 여기에 포함된다.

후기청소년이 이렇게 보면 성인으로 가는 굉장히 중요한 지점에 있고, 또 평생교육의 측면도 있기 때문에 법이나 제도적인 측면에서도 미디어 리터러시에 대한 내용들을 담아주는 것은 굉장히 의미가 있다고 생각합니다. 그렇게 많이 주장해 왔던 미디어 교육법은 통과도 되지 않았지만, 올해 3월 25일부터 시행했던 디지털 기반의 원격 교육 활성화 기본법 흔히 원격교육법이 시행됐고 시행령이 이제 나왔는데요. 거기 법에 들어가서 보면 10조에 디지털 미디어 문해교육이라고 하는 조문이 들어 있습니다. 좀 생소한데, 그 조문 안에 역량이 간단하게 소개가 되어 있더라고요. 그래서 이런 원격 교육 활성화에서 간단하게 뭉뚱그릴 것이 아니라 예를 들어 디지털 기반의 미디어 리터러시 교육과 관련된 기본법으로 해서 아예 여기서도 마찬가지로 평생교육에 이를 수 있을 만큼 전체적으로 이런 것들을 다루면 좋겠습니다. (전문가 A-2)

법안을 이야기할 때 그니까 우리가 미디어법을 사실은 미디어 교육법을 계속 이야기를 해왔습니다만은 지금 현실화가 안 되고 있는데, 어제 그제 보니까 코딩을 의무교육에 넣겠다고 발표를 지금 현 정부가 한 것 같아요. 그래서 이거는 또 무슨 상황인가라는 좀 당황스러운 상황이긴 한데. 그래도 현재 돌아가는 분위기 내에서 또 같이 좀 고민을 해야 하지 않을까. 저는 미디어법 안에서 그걸 계속 추진한다면, 미디어 교육법을 추진한다면, 그 안에서 지금 말씀드렸던 성인과 청소년과 청년과 후기청소년들의 어떤 역량이나 상황들을 고려한 어떤 세부 영역들을 또 고민을 함께 해야 하지 않을까? 폐기하지 말고. 계속 추진해야 하지 않을까? 라는 생각이 듭니다. (전문가 A-3)

지금 가장 필요한 역량이 아마 참여 역량이 아닌가 이제 저희가 그런 얘기를 했고. 참여 역량에서는 사람들이 미디어 이용을 얼마나 많이 하느냐가 중요한 게 아니라 사실은 그 시민 윤리적인 공동체 참여와 민주 시민성이 사실은 핵심이 되는데, 그것을 정책이나 법안으로 하기 위해서는 사실은 차별금지법이 되게 우선이고, 차별금지법을 미디어 환경에 적용하는 법안이나 정책이 필요하다. 저는 이게 너무 기본적인 선행 전제가 돼야 하지 않나 좀 이런 생각을 했습니다. (전문가 B-2)

청소년 미디어 리터러시 진흥법안은 대부분 중고등학생을 대상으로 하고 있습니다. 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 진흥법안이 필요합니다. (전문가 B-4)

후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해서는 통합적인 미디어 교육법이 필요하다고

생각합니다. 현재 미디어 교육과 관련한 일부 법률은 있지만, 특정 법에 연계한 하나의 조항에 머물러 있습니다. 독립된 통합적 미디어 교육법을 마련하여 미디어 교육에 대한 근거를 마련하고, 관련 정책으로 확장할 수 있겠습니다. 이는 후기청소년 세대만이 아닌 모든 연령과 모든 세대를 아우를 수 있습니다. (전문가 B-5)

이러한 미디어 리터러시 교육법 제정 외에도 정책적 측면에서 보다 세부적인 방안도 제기되었다. 예컨대, 저작권 및 디지털 NFT 관련 가이드라인 및 교육 정책(전문가 A-1), 지자체 단위의 미디어 조례 형식의 제도 추진(전문가 B-1), 미디어 리터러시 정책 총괄 거버넌스를 구성(전문가 B-3), 고교교육과 대학교육 연계 미디어 교육 정책, 신문, 방송 외 잡지, 사진, 팟캐스트 등의 확장된 미디어 제작 및 활용 교육 실행전문가 양성(전문가 B-5) 등이 그것이다.

후기청소년들이라고 하면 사회초년생이 곧 될 수 있는 어떤 직전에 있는 세대들일 수도 있고, 물론 이미 진출한 세대들일 수도 있다고 생각은 듭니다. 그래도 어떤 생산자의 측면으로 좀 가정을 해서 생산자 대상의 리터러시가 좀 이루어지면 어떨까 하는 고민을 좀 해 봤습니다. (전문가 A-1)

지금 지자체 입장에서 보면 청년들의 플래그십 정책에서 미디어 사업에 대한 예산이 엄청나게요. 엄청난데 왜 없다고 할까. 그래서 고려 부분이 있는데 왜냐하면 이 지자체 형태나 지역 같은 경우는 이게 미디어 사업 자체가 일자리 창출이기 때문에 이거를 놓지는 않거든요. 그래서 이거에 대한 약간 전략적인 부분이 좀 필요하지 않을까? 그래서 사실 이제 몇몇 지자체들은 벌써 이제 청년에 대한 미디어 조례가 필요하지 않나? 이렇게 자기네들끼리 지금 조례를 만드는 이제 그렇게들 지금 하고 있거든요. 그래서 요러한 부분도 좀 파고들면 어떨까 라는 좀 생각이 들었구요. (전문가 B-1)

너무 많아서 그리고 그래서 너무 분절되기도 하고, 정책이 중복되기도 하고. 작년 재작년과 작년에 제가 학교 미디어 리터러시 센터를 교육부 차원에서 만들어야 되기에 센터의 벤치마킹을 위해서 전국의 장학사님들을 다 만났었거든요. 거기 그렇고 언론진흥재단이 미디어 리터러시하고, 인터넷진흥원, 시청자 미디어 재단도 한다고 그러고, 관련된 시범사업의 미디어 리터러시 공교육 시범사업도 하라 그러고. 이런 것들이 사실은 주체가 다 다른데 또 어떤 건 진짜 미디어 리터러시가 아닌데 미디어 리터러시를 표방해서 무언가 하기도 하고, 이런 혼재되고 중복되는 것들 안에서 저는 일단 후기청소년 이외에도 이 생태계를 위해서 정말 이 정책을 총괄하는 거버넌스가 정말 필요하다고 봅니다. (전문가 B-3)

후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 중고교 시절부터의 교육이 이어져야 한다고 생각합니다. 현재 학교에서 미디어 리터러시 교육이 이뤄지고 있지만, 적극적인 교육이라고 생각하지 않습니다. 그 이유는 필수가 아니기 때문입니다. 해외와 비교하면 국내의 미디어 교육이 필수라는 인식이 부족한 것도 사실입니다. 가짜뉴스 등의 문제로 미디어 리터러시가 중요해지는 시점에서 미디어 교육을 필수 교과목으로 지정하는 방안을 마련한다면 중고교에서 대학교까지 청소년을 비롯하여

후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 적극적이고 체계적으로 개발할 수 있다고 생각합니다. (...)
후기청소년을 비롯하여 청소년의 미디어 리터러시 역량을 개발할 수 있는 교육의 기회를 높이고, 질적 깊이를 높이는 방안으로 미디어 리터러시 전문가 자격증 제도를 고려해볼 수 있겠습니다. 공신력 있는 교육자를 양성하고, 대학교를 비롯하여 청소년 관련 단체와 기관에서 미디어 리터러시 교육을 실행하는 데 도움이 될 것으로 생각합니다. (전문가 C-1)

현재 미디어 교육을 구체적으로 명시하고 의무화한 법률이 없는 상황이기 때문에 비단 후기청소년들을 위한 법안, 정책이라기보다는 ‘미디어 리터러시 교육’과 관련하여 학교 교과 과정에 포함해 모든 학생이 관련 수업을 들을 수 있는 기회 제공, 학교 커리큘럼 및 교재 개발, 자료집 발간 등의 세부 내용들이 담겨있는 법안, 정책이 빠르게 마련되어야 한다고 생각합니다. (전문가 C-2)

두 번째로, 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 기관 및 조직이 필요한가? 분석 결과, 다양한 의견들이 제시되었다. 예컨대, 민간기업의 개입 필요(전문가 A-1), 정부 부처 통합적 미디어 정책 기구 및 플랫폼 구축(전문가 A-2), 미디어 리터러시 교육에 대한 공영방송의 활동 및 책임 강화(전문가 A-3), 지역사회 미디어 센터, 공동체 라디오 조직 활성화(전문가 B-1), 어린이 뉴스 리터러시 교육을 위해 음란 광고 규제에 대한 법제도적 지원 필요(전문가 B-2), 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 교육 및 교수법 체계화(전문가 B-3), 미디어 리터러시 교육의 필요성을 위한 정부 차원의 홍보, 미디어 리터러시 무상 교육 지원(전문가 B-4) 등이 대표적인 사례이다.

언론진흥재단이라든지 시청자미디어재단이라든지 또는 미디어 센터라든지 스스로넷 교육센터 이런 어떤 다양한 기관들도 있는데, 기업이 민간 기업이 개입을 하면 어떤 홍보나 마케팅 거기에 단순히 어떤 자본적인 측면이 아니라 더 많이 알려질 수 있고 실효화될 수 있지 않을까? 하는 생각을 좀 해봤습니다. 그렇게 된다면 미디어 리터러시가 어떻게 보면 그들만의 리그가 될 수 있는데, 이것이 조금 더 확장성을 갖고 있지 않을까? 그 자본력을 기반으로 해서 확장성을 갖고 나갈 수 있지 않을까? 하는 어떤 생각을 좀 해보게 됐습니다. 그렇게 된다고 했을 때 이 후기청소년 세대는 말 그대로 이제 어떤 직업군을 형성하고 그 안에서 생산적인 활동을 하는 어떤 주체적인 어떤 계층이라고 봤을 때 조금 더 어떤 활기를 띠고 이런 부분들이 리터러시 역량에 좀 영향도 미치게 될 수 있지 않을까라는 생각을 해봤습니다. (전문가 A-1)

언론진흥재단에서 뭐 내년에 또 온라인 통합 교육 플랫폼 이제 한다라고 얘기도 하고, 뭐 과기정통부하고 뭐 지능정보 사회진흥원에서 디지털 배움터 사업 뭐 각각 뭐 미디온 이렇게 다양한 곳에서 지금 디지털 교육을 하고 있는데, 그것을 다 아우를 수 있는 어떤 플랫폼이 하나 주어지고 각각을 그 한 곳에만 들어가면 다 이렇게 연결해서 들어가서 볼 수 있게 또 미디어 채널들이 또 지역 기반의 어떤 미디어 채널들과 연결할 수 있도록 그렇게 주어지고 대신 그것을 전달할 수 있는 무슨 한 군데가

있었으면 좋겠다 라고 생각을 합니다. 그래서 그럴려면 또 프레임워크도 인제 좀 주어져야 될 것 같구요. (전문가 A-2)

소통이나 참여와 관련한 역량이라면 사실 기존의 미디어들이 적극적으로 다양한 콘텐츠나 실천, 콘텐츠를 통해서도 그렇고 실제로 가능할 것입니다. 개인적으로 그런 것들이 공영방송 혹은 공공미디어 퍼블릭 서비스 미디어인 거죠. KBS도, MBC도, EBS도 그렇고 지금까지는 지상파로만 역할을 해왔지만, 이제는 디지털 공공자로서 역할도 공영방송이 해줘야 합니다. 퍼블릭 서비스 모기업 고르게 해서 확장해 가야 된다는 얘기들이 너무나 이제 당연시되고 있거든요. 최근에 공영방송의 경우에는 기존의 지상파들 중에 3년이든 5년에 한 번씩 그 허가를 받는 시스템이 아니라 공적 책무 협약 제도라고 해서 공영방송이 어떤 공적 책무를 해야 하는가를 명확하게 조금 제시하고 그것에 따라서 평가를 받고 협약을 맺는, 그러니까 유럽의 시스템으로 이행하려고 하는 준비를 하고 있습니다. 저는 공영방송의 공적 책무 협약 제도가 도입이 하반기 도입을 한다는 얘기를 하고 있긴 합니다만, 될지 안 될지는 모르겠으나 공적 책무 속에 어떤 미디어 리터러시 함양을 위한 책무가 포함되어야 하지 않을까? 그게 요즘 공영방송의 역할이 아닐까. 왜냐하면 소통이나 시민, 디지털 시민성이 됐든 어떤 시민성, 민주주의 뭐 이런 주체들을 함양하는 것이 공영방송 미디어 생태계를 건강하게 만드는 공영방송의 역할들이기 때문입니다. (전문가 A-3)

지역사회에서 어떤 미디어 센터나 이런 거 뭐 마을 라디오 뭐 방송국 이런 거 있었을 때 되게 미디어 활동가가 엄청 많았거든요. 근데 이제 지금은 많이 안 보여요. 그게 뭐냐 하면 중간 조직이 명확하게 잘 이게 세워지지 않다가 예산에서 들어갔다가 예산이 없어서 버리니까 그냥 사장되는 부분이거든요. 근데 이거를 이제 어떻게 이거를 고민을 해야 될 것인가? 라고 하는 부분을 이 미디어 리터러시를 연구하시는 선생님들께서 이거는 조금 고민을 해야 될 부분이 있습니다. (전문가 B-1)

제가 아이들이랑 같이 뭐 미디어에 있는 뉴스를 이용하려고 해도 굉장히 음란 광고들이 굉장히 넘쳐나고. 이제 이런 상황이기 때문에 그러면 사실 뭐 제가 그런 신문사들이 한국은 뉴욕타임즈가 아니라 영세하기 때문에 그런 광고를 받아야 그 언론사가 유지가 된다. 이제 그렇다면 사실은 법안으로 많은 사람들이 접속하는 포털의 그런 음란 광고가 걸리지 않고서도 그런 그 미디어 생태계가 돌아갈 수 있도록 법적으로 지원을 해야 되지 않나 생각합니다. (전문가 B-2)

저는 현재 있는 기관 안에서의 역할이라든지 재조정들이 좀 필요하지 않을까 생각 하고 있는 편입니다. 사실은 제가 청소년센터이지만 어른보다는 좀 먼 친구들을 만나고 있고. 근데 약간 후기청소년들은 중간자적 입장이잖아요. 어른이라고 하기에는 아이에 더 가깝고, 아이라고 하기에는 어른에 더 가까운 중간자적 존재인데, 이들의 어떤 성향이나 이런 것들도 뭐 있겠지만 저는 세대에 걸친 어떤 담을 좀 넘어가는 어떤 경험치들도 좀 필요하다는 생각이 듭니다. 사실은 접근 자체가 '이 청소년들을 위해 무엇이 있었으면 좋겠냐'가 다른 분절을 만들어내면 어떡하나 이런 생각도 좀 들기도 했었습니다. 대학은 꽤 많은 비율의 후기청소년들을 대상으로 무언가 하고 있고, 과제라든지 수업 내내 어쨌든 굉장히 융합적인 미디어 리터러시 능력 역량을 요구받고 있다고 생각합니다. 그렇다면 그들에게 어떻게 깨달음을 얻게 해야 하는지 관련된 교수법 보수 교육도 필요하지 않을까 하는 생각도 듭니다.

(전문가 B-3)

미디어 리터러시 교육에 대한 필요성을 강조하는 문화가 가장 중요합니다. 국가가 직접 이를 홍보해야 하고, 텔레비전 또는 온라인에서 많은 광고가 필요합니다. 또한 미디어 리터러시 교육을 무료로 할 수 있도록 국가가 직접 지원해야 합니다. (전문가 B-4)

통합적인 미디어 교육 재단이 필요합니다. 방송, 영상, 소셜미디어 교육 위주의 시청자미디어재단, 저널리즘 중심의 미디어 교육을 진행하는 언론진흥재단, 독서나 글쓰기 위주의 미디어 교육을 진행하는 한국출판문화산업진흥원, 영화 위주의 미디어 교육을 진행하는 영화진흥위원회 등의 미디어 교육 업무를 통합하는 기관을 통해 더 효율적이고, 집중적이며, 체계적인 미디어 교육을 할 수 있을 것으로 생각합니다. (전문가 B-5)

후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 특정 부처보다는 총리실 산하로 독립적인 관련 재단 설립이 필요합니다. 소위 '미디어문화재단'이라는 형태로 부처 공동사업으로 미디어 리터러시 역량을 위한 재단을 마련하는 것입니다. 현재 미디어 리터러시 관련 사업은 언론진흥재단, 시청자미디어재단, 여러 정부 부처에서 실행하고 있습니다. 총리실 산하에 재단을 두어 부처 공동사업으로 이를 한데 통합하는 것이 필요하겠습니다. 미디어 리터러시 관련 독립재단을 통해 다양한 사업을 진행할 수 있겠습니다. 예컨대 교육자 개발의 측면에서 전문인력양성, 교육프로그램 및 교과 과정 개발, 교원·교수 연수 등을 실행할 수 있겠습니다. 후기청소년을 비롯하여 일반 시민과 학생을 대상으로 하는 연령과 지역 특성을 고려한 프로그램을 개발하여 중앙에서 관리한다면 미디어 리터러시 교육의 효율성을 높일 수 있을 것입니다. 또 중고등학교, 대학교, 시민대학과 평생교육원 등 교과과정을 개발하고 지원하는 사업도 진행할 수 있겠습니다. 각종 캠페인 활동도 진행할 수 있겠습니다. 공익광고와 후기청소년 대상 미디어 리터러시 공모전 등이 이에 해당합니다. (전문가 C-1)

후기청소년들의 미디어 리터러시 역량뿐만 아니라, 미디어 리터러시의 중등, 고등, 그리고 대학 관련 교육을 총괄할 수 있는 '미디어 리터러시' 관련 전문 교육기관 설립이 필요하다고 보입니다. 예컨대, 프랑스에서는 전문교육 기관인 국립미디어센터 '클레미(CLEMI)'를 통해 미디어 교육을 실천하고 있는데, 교육부 산하 기관인 클레미의 경우에는 교사를 위한 교재 제작, 교육지원, 행사 기획, 수준별 미디어 교육 로드맵 등을 제시하고 있고, 실제 현장에서 미디어 교육이 실천될 수 있도록 학교, 미디어, 공동체(시민사회)에서의 원활한 연계를 지원하고 있습니다. 우리도 국가적 차원에서 미디어 리터러시에 전문화된 교육기관을 설립하고 지원할 수 있어야 한다고 생각합니다. 덧붙여, 정부가 일정 부분 보조를 하는 미디어 관련 청소년/청년센터를 지원하는 방법도 고민해 볼 수 있겠습니다. 이는 청소년이나 청년의 미디어 리터러시와 관련한 민간 영역과의 결합도 되는 셈입니다. 그 운영 및 활동 주체는 후기청소년이 되는 것이구요. 미디어 리터러시에 있어서 또래 집단의 상호작용이 상당히 영향력이 크다고 보입니다. 왜냐하면 후기청소년에게는 이제 일반적인 배움이 중고등학교 시절보다는 그리 큰 효과를 가지지 않는다고 보이기 때문입니다. 그 벤치마킹 사례로서는 핀란드의 청소년 활동가 대상 디지털 미디어 교육 기관 '베르케'를 들 수 있겠습니다. '베르케'는 청소년센터를 중심으로 활동하는 여러 활동가와 교육자를 위한 프로그램을 운영하는데요. 핀란드의 청소년센터는

학교 안과 밖의 청소년이 다양한 미디어를 경험할 수 있는 환경을 제공해왔습니다. 핀란드에서는 이런 센터를 중심으로 이뤄지는 ‘청소년 지도’ 혹은 ‘청소년 사업’을 청소년 활동이라는 표현으로 정의하고 있습니다. (전문가 C-2)

마지막으로, 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 대학의 노력이 필요한가? 분석 결과, 다양한 의견들이 세부적으로 제시되었다. 예컨대, 특강, 평생교육 과정에서 미디어 리터러시 교육과정 편성(전문가 A-1), 평생교육법 관련 디지털 문해력 교육 개설, 대학 지역 기반 마을 교육 공동체 구축, 운영(전문가 A-2), 미디어 리터러시 역량 중 지식, 비평, 접근/활용, 구성/제작 영역들에 초점을 둔 기초 역량 교육 실행(전문가 A-3), 지역사회 연계를 통한 문제 해결 차원의 미디어 리터러시 사업 구상(전문가 B-1), 포털 기업의 디지털 시민성 교육 지원(전문가 B-2), 후기청소년의 사회적 상상력을 개발하기 위한 작업 추진(전문가 B-3), 교양과목에 미디어 리터러시 교육 개설, 전문성 있는 강사진 위촉(전문가 B-4), 대학 내 미디어 리터러시 비교과 프로그램의 활성화(전문가 B-5), 미디어 비평, 참여, 의사소통 중심의 미디어 리터러시 교양 수업 개설(전문가 C-1), 대학 내 미디어 리터러시 관련 전문 교과목 개발, 교양 대학에 전문성 지닌 교수 충원, 대학과 지역사회 연계 미디어 리터러시 프로그램 운영(전문가 C-2) 등이 여기에 포함된다.

아직까지도 이런 어떤 미디어 교육이나 리터러시에 대한 내용이 과목으로 개설되어 있지 않은 부분도 있고 그게 정규수업에 들어올 수 없다면 특강이나 평생교육 이런 측면에서 접근이 돼서 조금 더 개설된다고 하면 좋지 않을까. (전문가 A-1)

대학 내에서의 이들 후기청소년들이 어떤 여러 가지 디지털 소양을 함양할 수 있는 여러 가지 내용들 또 어떤 뭐 동아리가 됐든 아니면 어떤 커뮤니티가 됐든 이런 것들을 좀 활성화할 수 있는 부분들이 필요하고. 또 대학을 둘러싼 지역 기반에 있는 그래서 지역 주민들도 같이 참여할 수 있는 일종의 마을 교육 공동체 이런 것들을 좀 만들면 좋겠다. 특히 지역별로 미디어 교육센터들을 활용해도 좋고 아까 얘기했던 미디어 채널들을 좀 연계해서 하면 좋겠다는 생각이 들구요. (전문가 A-2)

지식이나 뭐 이런 부분에서는 특수한 기관이나 학교 교육으로서 굉장히 특화된 함양될 수 있는 역량이지만, 소통이나 참여와 관련한 역량이라면 사실 기존의 미디어들이 적극적으로 다양한 콘텐츠나 실천, 콘텐츠를 통해서도 그렇고 실제로 가능할 것이다. (전문가 A-3)

앞으로 고등교육은 반드시 지역사회와 함께 연계해서 가야 하는 부분이 있습니다. 이랬을 때 지역사회 연계에서의 문제 해결용으로서의 미디어 리터러시를 활용하는 건 정말 중요하다고 생각하고요. 그래서 지자체에서 청년들에게 그렇게 미디어 사업에 대해서 예산을 투자하는 것도 그런 거거든요. 그래서

그거에 연결 카테고리 잘 만들어진다면 이런 미디어 리터러시의 환경이 좀 더 많이 좀 살아나지 않을까? 라는 좀 생각이 들었습니다. (전문가 B-3)

카카오라든가 네이버라든가 한국도 이제 거대 미디어 기업들이 있는데, 이런 기업들이 그런 미디어 환경을 조성하는 데 좀 기여를 사회적으로 기여와 공헌을 적극적으로 해야 되지 않을까? 예를 들어서 제가 인제 로블록스 같은 경우는 메타버스 플랫폼인데 물론 거기에서도 문제가 많지만 굉장히 중요하게 생각하는 정책이 디지털 시민 의식을 되게 강조해서 기업에서 되게 많이 투자하고 있거든요. 그런데 이제 네이버라든가 카카오라든가 수익사업에는 굉장히 열정적인데 공공의 인프라, 미디어 인프라를 위해서는 별로 기여를 하고 있지 않아요. 이것을 뭐 기업한테 자발적으로 하라 그래서 되는 게 아니라 법안이나 정책으로 인해서 의무적으로 수익을 미디어 환경에 환원하도록 하는 것이죠. 그래서 사실 19세에서 24세뿐만 아니라 모든 사람들이 안전한 미디어 환경을 이용하고 윤리적인 미디어 환경을 이용할 수 있어야 저희가 아까 얘기했던 참여나 의사소통 측면에 있어서 비로소 이 역량이 완성되는 게 아닐까 생각했습니다. (전문가 B-2)

후기청소년들은 사회적 상상력을 풍부하게 가져가야 될 세대이거든요. 즉 내가 살아가야 되고 내가 주도해야 될 그 때에 사회를 상상해 봐야 되고, 그걸 미디어로 지금 이야기할 줄 알아야 되는 세대인데 과연 이 친구들이 사회적 상상력을 발휘하고 있을까? 그냥 자기의 상상력이 아니라 내가 살고 싶은 사회 혹은 내가 구성원으로서의 공동 내가 이상적으로 생각하는 공동체 뭐 이런 개념들을 계속적으로 사회에 조금 뱉어내야 되고 표현해내야 될 세대인데 이런 것들을 조금 붙임 시키기 위해서는 어떤 걸 해야 될까. (...) 그 친구들은 조금만 더 뭔가 동기부여만 되면 사회적 상상력에 관련된 길을 되게 잘 찾을 것 같다 라는 희망도 갖고 있기 때문에 아무튼 이런 작업들을 위해서 더 많은 전문가들이 함께 노력해줬으면 좋겠습니다. (전문가 B-3)

대학에서는 교양과목으로 모든 학생이 교육을 받을 수 있도록 하되, 실제 이 분야에 전문성을 가진 강사진을 위촉해야 합니다. 미디어 리터러시 교육을 할 수 있도록 강사 교육 및 다양한 지도안과 학습 도구를 활용한 제작 교육이 중요합니다. (전문가 B-4)

최근 국내 대학들은 비교과 프로그램 활성화에 많은 노력을 하고 있으나, 글쓰기 비교과 과목 이외에는 미디어 리터러시 관련 비교과 프로그램이 크게 활성화되어 있지 않습니다. 대학의 미디어 리터러시 관련 비교과 프로그램을 활성화하는 것을 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 높일 수 있을 것으로 생각합니다. 가령 글쓰기 이외에도 미디어 리터러시만을 중심으로 하는 비교과 프로그램이나, 주요 미디어를 구성·제작하는 프로그램 등의 기획을 할 수 있습니다. 또한 교육부나 문체부, 방통위, 과기정통부 등의 지원을 통해 대학생 미디어교육 활성화를 위한 비교과 프로그램이 더욱 활성화될 수도 있습니다. (전문가 B-5)

대학에서 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해서 관련 교과목, 예컨대 '스피치와 토론' 같은 교양 수업 개설이 필요합니다. 나아가 이를 필수 교과목으로 하는 방안을 권고할 수 있겠습니다. 수업 내용은 미디어에 대한 비평, 참여, 의사소통을 핵심으로 하는 것입니다. 이를 통해 미디어

윤리의식과 디지털 시민성 개발을 기대할 수 있을 것입니다. (전문가 C-1)

대학에서도 미디어 리터러시 관련 전문 교과목을 개발하고 교양 대학, 학부 대학에서 전문성을 지닌 교수 총원들의 노력이 필요합니다. 후기청소년의 상당수를 차지하는 대학생들에게 디지털 시대가 가져올 리스크 이슈 예를 들어 빅데이터, 인공지능, 증강현실 등 최근 새로운 기술이 사회를 변화시키고 있기 때문에 이에 대한 윤리적, 철학적 논쟁에 대한 교육도 필요하겠습니다. 그리고 미래 시민사회의 구성원으로서 제 몫을 하기 위한 올바른 미디어 리터러시 교육을 지원하는 것은 상당히 중요하기 때문입니다. 졸업을 위한 필수과목에 미디어 리터러시 분야를 넣는 것도 필요하겠습니다. 언론재단에서 ‘대학·지역사회 연계 미디어 리터러시 프로그램 지원 사업’ 등의 사업을 진행하고 있기도 한데, 대학 자체적으로도 이러한 지역사회와 연계한 미디어 리터러시 사업들을 교육부, 학술진흥재단 등에 건의하여 지속적으로 진행할 수 있도록 고민하는 것도 필요하다고 보입니다. 대학생 그리고 대학이 속한 지역사회 주민의 미디어 리터러시 함양을 위한 교육 프로그램 운영을 통해서 후기청소년 집단에 속한 학생들이 스스로 미디어 리터러시 함양을 위한 노력, 그리고 이를 통해 지역사회에 이바지할 수 있는 방안도 고민해 볼 수 있기 때문입니다. (전문가 C-2)

요컨대, 전문가들의 의견들을 핵심만 추려 정리하면 다음과 같다. 우선, 후기청소년을 포함한 학교 교육과정에 미디어 리터러시 교육을 포함시키고 초기 교육 및 평생교육을 실현할 수 있는 미디어 리터러시 교육법 제정이 중요하다는 점, 두 번째로, 정부 부처 통합 미디어 리터러시 정책 기구의 필요성이다. 현재 국내 산재해 있는 각 기관 및 부처의 미디어 리터러시 교육 성과 및 역할을 조율하고 통합적인 정책을 실행할 수 있는 중심 기구가 설립되었을 때 보다 효과적이고 체계적인 미디어 리터러시 교육이 가능한 것이다. 마지막으로, 대학의 경우 학내 교양 교과나 평생교육원 커리큘럼에 미디어 리터러시 교육을 편성하고, 나아가 지역 문제 해결을 위한 대학-지역 연계 미디어 활동과 사업을 추진하는 방안이 모색되어야 한다. 특히 지자체의 미디어 관련 산업 예산을 검토하여 대학 후기청소년과 지역 주민들 사이의 미디어 리터러시 교육 및 역량 개발 사업을 검토할 수 있다. 특히 후기청소년은 고교 교육의 연장이자 성인 교육의 과도기 세대로서 미디어 리터러시 교육에 능동적으로 참여할 수 있는 기회를 제공해야 할 것이다.

4. 요약 및 시사점

본 장에서는 후기청소년(19-24세) 20명과 미디어 교육 및 정책 전문가들 10명을 대상으로 실시한 FGI를 바탕으로 면접조사 결과를 분석하였다.

1) 후기청소년(19-24세) 그룹

후기청소년(19-24세) 그룹에 대한 분석결과에 대한 요약 및 시사점은 다음과 같다. 우선, <연구문제 1>은 “후기청소년으로서 주로 어떠한 미디어 관련 활동을 하였고, 그 계기는 무엇인가?”이다. 후기청소년들은 다양한 미디어 활동을 경험하고 있었는데, 이들이 경험하는 방식은 크게 두 가지였다. 하나는 대학교 안에서 이뤄지는 활동이고, 다른 하나는 학교가 아닌 정부나 기업을 중심으로 이뤄지는 활동이다. 전자의 경우에는 주로 대학교 안에서 할 수 있는 대학교 학과 내 소모임 및 학회, 대학교 신문사 및 방송국 등에 소속되어 미디어 관련 활동을 하는 것이다. 예컨대, 대학교 전공 및 교양 수업의 과제 활동, 취재 및 기사 작성, 영상 기획·촬영·편집·송출, 홍보 콘텐츠 제작, 영상 공모전 참여 등이다. 또, 후자의 경우에는 기업 서포터즈 활동, 기업 공모전 참여, 기업 인턴십 활동을 통해 미디어 관련 활동을 하는 것이다. 예컨대, 교육 애플리케이션을 활용한 교육봉사 활동, 영상 제작 교육 활동, SNS나 유튜브 콘텐츠 제작, 카드뉴스 제작, 방송국 캐스터로서 방송 프로그램 진행 등이다. 한편, 후기청소년들은 미디어 관련 활동을 하는 계기 및 목적으로 진로 탐색이나 취업을 가장 많이 진술하였다. 그 외에 소통 및 친목 도모, 자기 계발, 관심 콘텐츠 시청, 자기표현 및 참여, 정보 탐색, 일상 기록, 수익 창출, 대학교 수업 목적 등이 있었다.

다음으로, <연구문제 2>는 “연구참여자들은 미디어 활동을 하면서 어떠한 미디어 교육의 참여 성과와 한계를 경험하였고, 어떠한 미디어 리터러시 역량이 가장 중요하다고 생각하는가?”이다. 후기청소년들은 미디어 교육 성과에 대해 여러 의견을 제시했는데, 이는 앞서 미디어 관련 활동과도 연관이 높다. 이들은 미디어 관련 대학 수업, 대학 언론사 활동, 스터디(커뮤니티) 활동, 실무활동, 미디어 교육 자료 등을 통해 미디어 리터러시 교육 측면에서 긍정적인 인식을 하고 있었다. 즉, 이들은 미디어 교육을 통해 진로의 방향성을 구체화하거나 또래와의 건전한 유대관계를 형성하였고, 미디어 리터러시 역량을 강화하고 있었다.

하지만 미디어 활동 과정에서 미디어 교육의 한계를 경험하기도 했는데, 이를 미디어 교육 환경의 한계, 미디어 관련 대학 수업의 한계, 대학 언론사 활동의 한계, 비대면 미디어 교육의 한계로 정리했다. 즉, 빠르게 변화하는 미디어 기술과 트렌드로 인해 미디어 교육 환경 자체의 한계가 생겼다는 점, 일방향이었고 이론 중심적인 대학 수업의 한계가 있다는 점, 대학 수업에서 수강생 간의 미디어 역량의 격차가 있는 점을 고려하지 못한다는 점, 미디어 제작 윤리나 전문성이 부재한 상태에서 대학 언론사 활동이 이뤄진다는 점 등이다. 이를 바탕으로 후기청소년의 미디어 활동을 통한 미디어 교육의 함의로 후기청소년들의 미디어 교육에 대한 전반적인 질적 향상을 위해 고민과 연구가 필요하며, 후기청소년들의 요구를 반영해 대학에서의 미디어 관련 강의 개설, 다양한 미디어 활동 확대, 현장 전문가와 연계할 수 있는 워크숍 진행 등 여러 방향으로 대안점을 마련할 것을 제시했다.

한편, 후기청소년들은 미디어 리터러시 역량 즉, ‘지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여’ 중에서도 미디어 정보에 대한 비판적 성찰이나 정보 판별 능력 등을 설명하는 비평에 대한 중요성을 높게 평가하였다. 이 외에도 지식은 정보의 본질을 파악할 수 있다는 점, 의사소통은 능동적 교류 및 사회적 정체성을 형성할 수 있다는 점, 접근·활용은 자신이 원하고 필요한 정보를 수용할 수 있다는 점, 구성·제작은 직접적인 경험으로 다른 구성 요소에 영향을 줄 수 있다는 점, 참여는 민주시민으로서의 윤리적 실천을 도모할 수 있다는 점 등을 진술했다.

마지막으로, 〈연구문제 3〉은 “연구참여자들은 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요하다고 보는가?”이다. 후기청소년들은 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 다양한 정부 정책을 요청하였는데, 세부적인 제안은 상이 하나 큰 틀에서 본다면 가장 두드러진 의견은 교육 정책에 관한 것이었다. 예컨대, 정부의 교육 가이드라인과 예산 편성 확대의 필요성, 대학 공통 교양 과목 개설 및 지원, 학교 미디어 리터러시 교육의 체계적 실행 및 이를 위한 커리큘럼 개발, 독자적인 기관이나 부서 신설 등이다. 그 밖에도 후기청소년들은 폭력적 콘텐츠 규제, 허위정보 및 가짜뉴스에 대응할 수 있는 알고리즘 공개 의무화, SNS 연령 제한, 메타버스 활용 접근성 확대 정책, 청소년 보호 지원 등을 제안했다.

이와 함께 후기청소년들은 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 교육이 필요한지에 대해 진술했다. 종합하면, 미디어 교육 전문가의 중요성을 피력하면서 미디어 교육 전문가에 의한 직접적인 참여형 교육이 필요하다는 의견이 있었다. 또한, 미디어

활용 및 참여 교육과 비판적 미디어 해독 및 정보 판별 교육의 필요성을 강조하였으며, 장애인 등 사회적 소수자 미디어 리터러시 교육이 필요하다고 보았다.

2) 전문가 그룹

전문가 그룹에 대한 분석결과에 대한 요약 및 시사점은 다음과 같다.

우선, 〈연구문제 1〉은 “연구참여자들은 후기청소년들의 미디어 이용실태에 대해 긍정적, 부정적 측면에서 어떻게 생각하는가?”이다. 후기청소년들의 미디어 이용실태의 긍정적 측면에 대해 전문가들은 비슷한 의견을 제시했다. 이들이 제시한 의견을 요약하면, 후기청소년들은 미디어를 통해 일상에서 유희를 경험하고, 다양한 미디어 콘텐츠를 이용한다. 또, 자유롭게 미디어 창작을 함으로써 자기를 표현하고, 미디어를 활용해 정보를 취사하고 판별하는 능력도 뛰어나고 뿐만 아니라 적극적으로 사회정치적 참여 행위를 실천하기도 한다. 반면에 전문가들은 후기청소년들의 미디어 이용실태의 부정적 측면에 대해서도 진술했는데, 긍정적 측면과 마찬가지로 서로 비슷한 의견이 많았다. 이를 정리하면, 후기청소년들이 소비하는 미디어 콘텐츠가 편향되어 있고 미디어 이용 시간이 증가하면서 미디어 과의존 및 중독으로 이어진다는 점을 지적했다. 또, 사이버폭력 및 사이버 성범죄가 만연하다는 점, 허위정보를 무비판적으로 수용한다는 점, 미디어 리터러시 교육이 부재하다는 점에 대해 우려의 목소리가 있었다. 이렇듯 미디어 환경에서는 어떤 현상에 대해 양면적인 측면이 있다는 점을 알 수 있으며, 이러한 양가적인 부분을 염두에 두고 후기청소년들의 미디어 정책이 마련될 필요가 제기된다.

다음으로, 〈연구문제 2〉는 “연구참여자들은 후기청소년들에게 가장 중요한 미디어 리터러시 역량이 무엇이고, 그 이유는 어디에 있다고 생각하는가?”이다. 전문가들은 미디어 리터러시 역량인 ‘지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여’에 대해 각 입장에서 여러 의견을 제시했다. 전문가의 의견을 종합하면, 지식의 경우, 미디어 이해의 기본 역량이자 디지털 이해 및 활용에 필요한 요소이며, 후기청소년들의 미디어 이해를 증진시키기 위해 중요하다. 비평의 경우, 미디어 이용을 하는 데 감시관 역할을 할 수 있으며, 정보를 분별하고 미디어를 자신의 언어로 표현할 수 있는 역량으로서 독립적으로 미디어를 판단할 수 있기에 중요하다. 의사소통의 경우, 의사소통 역량을 통해 지식을 구성하고 공동체 관계를 형성한다는 점에서 강조되며, 인공지능과의 경쟁 및 집단지성 형성에 중요한 요소로도 이야기되었다. 접근·활용의 경우, 일상을 통해 습득하는 후기청소년의 기본적 역량이

며, 구성·제작의 경우, 단순 기술적 능력이기도 하지만 비평과 소통 능력 이어지는 중요 역량이라는 의견이 있었다. 마지막으로, 참여의 경우에는 다양한 사회정치적 참여 실천의 가능성, 공동체 일원으로서 올바른 윤리의식과 시민성 확립의 역할 강조 등 후기청소년에게 있어서 중요한 미디어 리터러시 역량임을 확인할 수 있었다. 다만 앞서 후기청소년들의 진술과 비교해보면, 접근·활용과 구성·제작의 측면에서 차이가 있는데, 후기청소년들은 이 두 구성 요소를 중요하게 강조했으나 전문가들은 대체로 후기청소년들이 접근·활용과 구성·제작의 역량을 지니고 있다고 인식하였다.

마지막으로, 〈연구문제 3〉은 “연구참여자들은 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요하다고 보는가?”이다. 이는 크게 세 가지 흐름에서 분석하였는데, 먼저, 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 법안 및 정책을 살펴보았다. 전문가들은 평생교육 차원의 미디어 리터러시 교육 관련 기본법 제정, 통합적인 미디어 교육법 제정 등 법의 주요 제정 목적에는 차이가 있었으나 미디어 리터러시 교육법 제정이 필요하다는 의견이 다수였다. 이 외에도 전문가들은 여러 세부적인 방안을 제시했는데, 지자체 단위의 미디어 조례 형식의 제도 추진, 미디어 리터러시 정책 총괄 거버넌스 구성 등이다. 다음으로, 전문가들은 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 기관 및 조직의 필요성을 강조했다. 예컨대, 민간 기업의 개입 필요, 정부 부처 통합적 미디어 정책기구 및 플랫폼 구축, 미디어 리터러시 교육에 대한 공영방송의 활동 및 책임 강화 등이다. 마지막으로, 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 대학에서 어떠한 노력이 필요한지에 대한 의견이 있었다. 세부적으로 보면, 평생교육 차원에서의 미디어 리터러시 교육과정 편성이나 마을 교육 공동체 구축, 지역사회 연계를 통한 미디어 리터러시 사업 구상, 대학 내 미디어 리터러시 전문 과목이나 교양 과목 혹은 비교과 프로그램 활성화 등이다. 이를 바탕으로 후기청소년의 세대적 특성 및 미디어 이용문화를 고려해 학교 교육과정에 미디어 리터러시 교육을 포함하고 미디어 리터러시 교육법 제정이 중요하다는 점, 정부 부처 통합 미디어 리터러시 정책기구가 필요하다는 점, 대학의 교양 교과나 평생교육원 커리큘럼에 미디어 리터러시 교육을 편성하고 대학-지역 연계 미디어 활동과 사업을 추진할 수 있는 방안이 모색되어야 한다는 시사점을 도출하였다.



제6장 결론 및 정책제언

- 1. 연구요약 및 연구의의
- 2. 정책제언

1. 연구요약 및 연구의의

이 연구는 후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 연구로 문헌연구를 통해 후기청소년의 개념, 미디어 리터러시 교육 쟁점, 그리고 미디어 정책의 국내외 사례 및 특징을 정리하고, 그 함의를 논의하였다. 또한 후기청소년, 미디어 교육·정책 전문가와 FGI 및 심층인터뷰를 실시하여 후기청소년의 미디어 이용 및 활동에 대한 경험과 인식을 알아보았다. 또한 후기청소년들의 미디어 리터러시 교육 경험에 따른 인식을 살펴보고, 연구참여자들과의 인터뷰를 통해 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량을 도출하였으며, 관련 역량 개발을 위한 미디어 정책과제를 제안하였다.

1) 후기청소년의 개념과 미디어 이용 현황

후기청소년은 청소년학계의 합의된 입장을 고려했을 때 청소년 시기와 성인 시기가 중첩하는 19~24세 연령대의 청소년이라고 할 수 있다. 관련 선행연구들은 대부분 후기청소년에 대학생들을 포함하고 있으며 후기청소년 관련 다양한 담론이 형성되어 있었다. 후기청소년들은 국가별 조금 차이가 있지만, 대부분 유튜브, 인스타그램, 페이스북 같은 소셜 미디어를 주로 이용한다. 이들은 소셜미디어를 통해 타인과 소통하고, 콘텐츠를 창작하며, 사회참여 등 긍정적인 활동을 하고 있다. 하지만 사이버폭력, 유해 콘텐츠 노출, 미디어 중독 등 부정적 측면도 함께 나타났다. 또한 후기청소년의 미디어 리터러시 교육 사례를 통해 후기청소년들은 미디어 리터러시 교육을 통해 구성·제작, 지식, 의사소통 역량을 높이고자 하는 점을 확인할 수 있다. 그리고 후기청소년에게 있어 미디어 비평 역시 중요한 역량이며, 메타버스 등 새로운 미디어 환경의 이해 및 소셜미디어 활용을 통한 정치사회적

참여 역시 중요한 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 요소이다. 하지만 아직 청소년을 비롯하여 후기청소년의 미디어 리터러시 교육이 체계적으로 이뤄지지 않은 것이 현실이므로, 체계적이고 집중적인 미디어 리터러시 교육의 정책적 연계 방안이 필요하다.

2) 국내외 후기청소년 미디어 정책 사례 및 특징

본 연구에서는 해외 후기청소년 미디어 리터러시 및 디지털 정책을 알아보기 위해 미국과 독일 및 유럽의 사례를 살펴보았다. 먼저 미국에는 미디어 리터러시를 담당하는 여러 정책기구와 비영리기관이 있다. 후기청소년을 비롯하여 모든 연령을 대상으로 각각의 특색있는 미디어 리터러시 관련 프로그램, 교육, 프로젝트, 서비스, 행사 등을 진행하고 있다. 또한 미국은 각 주별로 미디어 리터러시 관련 법률이 제정되어 있는데, 이를 통해 주별로 후기청소년을 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책이 진행되고 있다. 예컨대 기관, 지역, 단체, 대학교, 지역 커뮤니티가 유기적으로 연계하고 있다. 특히 미국의 미디어 정책 부분에서 대학의 ‘학생 미디어 활동’이 눈에 띈다. 디지털 미디어를 비롯하여 레저시 미디어 제작 및 활용, 학생 미디어 활동과 지역사회 언론의 결합, 실무적 차원으로 관련 비즈니스로의 확장을 확인할 수 있다. 이러한 미국의 사례를 통해 후기청소년 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 있어 업계, 학계, 정계의 체계적 ‘산학정’의 연계의 필요성을 살펴볼 수 있다.

다음 독일에서는 후기청소년 미디어 정책에 있어 ‘미디어 능력의 촉진’을 기반으로 하는데, 미디어 관련 기술 숙련성과 미디어 관련 성찰 및 교양을 통합적으로 조율하고자 한다. 이러한 미디어 능력의 요소에는 대표적으로 미디어 지식, 미디어 비평, 미디어 이용, 그리고 미디어 구성 및 제작 등이 있다. 독일의 후기청소년 미디어 정책은 연방정부, 주정부, 주 미디어청, 교육청 등 여러 기관의 연계와 협력을 바탕으로 한다. 이러한 모습은 미국에서도 확인할 수 있는 부분으로, 미디어 리터러시 교육 선진국의 대표 사례라고 할 수 있다. 한편 유럽에서는 미래의 디지털 정책을 아동과 청소년에 초점을 두고 있다. 기본적으로 학교와 정부의 미디어 리터러시 정책에서 청년 실업, 고용 문제 등 사회환경 및 변화를 시민사회와 기업 전반에 반영하고자 한다.

국내 후기청소년 미디어 정책은 ‘청소년정책 기본계획’과 ‘청년정책 기본계획’을 통해 살펴볼 수 있다. 본 연구에서는 이들 계획의 세부적으로 분석 및 종합하여 후기청소년을 대상으로 하는 미디어 정책으로 총 ‘일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리’의

5가지 방향을 도출하였다. 후기청소년을 대상으로 일자리 및 문화·창작과 참여·권리에는 다양한 사례가 있지만, 아직 교육과 안전·보호에는 후기청소년을 대상으로 하는 프로그램은 많지 않은 것으로 나타났다.

3) 후기청소년의 미디어 관련 활동 계기와 긍정적, 부정적 미디어 이용 실태

후기청소년의 미디어 관련 활동 계기는 대학생이라는 위치에 따라 주로 대학에서 이뤄지고 있었다. 대학의 전공 및 교양 수업, 소모임과 동아리, 교내 신문사와 방송국, 홍보기자단 활동 등을 통해 미디어 콘텐츠 제작 및 기획 등의 경험을 하고 있었다. 미디어 관련 활동의 이유는 소통과 친목 도모, 자기 계발, 자기표현 및 참여, 정보 탐색, 일상 기록, 관심 콘텐츠 시청, 수익 창출, 학교 수업을 위한 목적 등이 있다. 특히 진로 탐색 및 취업이 목표인 사례가 많았는데, 청소년에서 사회인으로 그리고 성인으로서 역할을 하기 전 징검다리의 세대임을 확인할 수 있다.

다음으로 후기청소년의 긍정적, 부정적 미디어 실태는 각각 5가지로 정리할 수 있다. 긍정적 미디어 실태는 일상에서의 유희 활동, 다양한 미디어 콘텐츠 이용, 미디어 창작 및 자기표현, 뛰어난 정보 취사 및 판별 능력, 적극적 사회정치적 참여가 있다. 부정적 미디어 실태는 편향된 미디어 콘텐츠 소비, 미디어 과의존 및 중독 현상, 사이버폭력 및 사이버 성범죄 만연, 허위정보 생산 및 무비판적인 정보 수용, 미디어 리터러시 교육 부재가 있다. 이러한 요인들은 후기청소년 미디어 리터러시 교육의 방향 및 미디어 정책의 세부 요소로서 참고할 수 있을 것이다.

4) 후기청소년의 미디어 교육 참여 성과와 한계

후기청소년들은 미디어 교육 성과 및 한계에 대한 인식과 경험은 미디어 관련 대학 수업, 대학 언론사 활동, 스터디(커뮤니티) 활동, 실무활동, 미디어 교육 이용으로 살펴볼 수 있다. 본 연구에서 도출한 후기청소년의 미디어 교육 참여 성과와 한계는 아래 <표 VI-1>에서 확인할 수 있다.

표 VI-1. 후기청소년의 미디어 활동을 통한 미디어 교육의 성과와 한계 비교

미디어 교육	성과	한계
미디어 교육환경	-	• 단기적 미디어 교육 환경 • 이전의 미디어 교육 방식 고수 • 빠르게 변화하는 미디어 기술 및 트렌드 부적응 • 다양한 미디어 리터러시 함양을 위한 교육 환경 부재
미디어 관련 대학 수업	• 미디어 리터러시 역량 제고 • 수업 내용 실무 적용	• 일방향 수업 • 이론적 부분에 집중 • 실습적 내용 부족 • 수강생 간의 미디어 격차
대학 언론사 활동	• 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작 같은 구체적 미디어 리터러시 역량 제고 • 미래 진로에 긍정적 영향 • 자기 발전	• 제작 및 윤리관에 대한 가이드라인 및 교육 부족 • 대학생이라는 구성원의 비전문성
스터디(커뮤니티) 활동	• 미디어 리터러시 역량 제고 • 긍정적 유대관계 및 관심사 공유 • 미디어 리터러시 역량 다양한 활동에 적용	-
실무활동	• 실질적 미디어 리터러시 역량 제고	-
비대면 미디어 교육	• 소셜 미디어를 통한 미디어 교육 수강 • 전문가의 노하우 확인 • 미디어 교육의 온라인 확장 가능성	• 일방향 교육의 한계 • 콘텐츠 제작에 다양한 시점 부재 가능

위에 제시한 <표 VI-1>를 살펴보면, 미디어 교육환경은 환경 자체의 한계를 논의하므로 성과가 부재한다. 그리고 본 연구의 후기청소년 연구참여자들은 스터디(커뮤니티) 활동 및 실무활동에 대한 한계는 언급하지 않았다. 이는 대체로 스터디(커뮤니티) 활동을 만족하고 있으며, 아직 대학생 신분으로 인턴으로서 언론사 같은 실무에 직접 종사하지 않기 때문으로 보인다.

결과적으로 후기청소년은 미디어 교육환경에 근본적 한계를 인식하고 있으며, 미디어 리터러시 관련 수업이 일방향적으로 이뤄지고 있음을 지적한다. 그리고 대학의 수업 외 대학 언론사 활동 및 스터디(커뮤니티) 활동이 후기청소년의 역량 제고에 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 연계하여 실질적 실무활동이 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 개발할 수 있음을 알 수 있다. 마지막으로 비대면 미디어 리터러시 교육의 가능성 또한

확인할 수 있다. 이와 같은 점들은 후기청소년의 미디어 활동과 미디어 교육의 현실을 확인할 수 있는 내용으로서 향후 관련 정책에 참고자료가 될 수 있을 것으로 기대한다.

5) 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량

본 연구는 후기청소년 및 전문가의 인식과 경험을 바탕으로 후기청소년의 미디어 리터러시 역량에 따른 정의를 아래 <표 VI-2>와 같이 재구성하였다. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량에 대한 세부적 논의와 함께, 향후 연구를 위한 기초자료의 역할을 할 수 있을 것으로 기대한다. 중요한 점은 이들 각 역량은 단독으로 작용하지 않고, 우위가 없이 상호작용하며 함께 발전한다는 것이다. 가령 지식은 비평의 기본 배경이 되고, 역으로 비평을 전제로 하는 지식 역시 중요하다. 또한 접근 및 활용이 의사소통의 조건이 될 수 있으며, 참여와 의사소통을 함께 결합해 볼 수 있다. 물론 후기청소년의 개인별, 상황별 차이가 있을 수 있지만, 각 영역에서 부족한 부분을 함께 보완하여 미디어 리터러시 역량을 높일 수 있을 것이다. 덧붙여 이러한 미디어 리터러시 역량에는 ‘윤리의식’이 중요하다. 미디어 리터러시 역량에는 윤리의식이 함께해야 하며, 이는 나아가 디지털 시민성으로 발전할 수 있다.

표 VI-2. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량과 정의

역량	정의
지식	미디어를 이해하기 위한 기본 역량으로, 미디어 정보의 본질을 파악할 수 있는 능력
비평	미디어 정보를 비판적으로 분별하고, 자신의 언어로 표현할 수 있는 능력
의사 소통	미디어를 통해 지식과 정보를 교류하고, 능동적으로 공동체 관계를 형성하여 사회적 정체성을 형성할 수 있는 능력
접근·활용	미디어에서 필요한 정보를 획득하여 특정 목적을 성취할 수 있는 능력
구성·제작	미디어 콘텐츠를 스스로 구성 및 제작할 수 있는 능력
참여	미디어를 통해 다양한 사회정치적·윤리적 실천을 도모하여 디지털 시민성 확립에 기여

6) 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책

본 연구의 후기청소년과 전문가 연구참여자들은 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 의견은 크게 세 가지 방향으로 살펴볼 수 있다. 첫째는 미디어 리터러시 교육법 제정 및 중앙 차원의 정책 마련, 둘째는 미디어 리터러시 관련 기관과 조직의 필요성 및 관련 정책 수행, 마지막으로 대학의 역할 확대가 그것이다. 이러한 세 가지 차원의 구체적 사항은 아래 <표 VI-3>과 같다.

표 VI-3. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책

구분	내용
제정 교육법 예시	• 평생교육 차원의 미디어 리터러시 교육 관련 기본법 제정 • 통합적인 미디어교육법 제정 • 참여역량(시민 윤리적 공동체 참여, 민주 시민성) 관련 미디어 리터러시 법안 마련 • 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 진흥법안 제정 • 독립된 통합적 미디어 교육법 제정 • 학교 교육과정 정착을 위한 미디어 리터러시 교육법 제정 • 지자체 단위의 미디어 조례 형식의 제도 추진
미디어 리터러시 교육법 제정 및 중앙 차원의 정책	• 공정 영역으로서의 미디어 이해 교육 지원 • 미디어 콘텐츠에 대한 세부적 규제사항 마련 • 단계별 체계적인 미디어 리터러시 교육 커리큘럼 개발 • 공교육 차원에서 학교 미디어 리터러시 교육의 체계적 실행 및 가이드 라인 제공 • 초, 중등학교 과정에서 윤리적 교육 강화 정책 실행 • 허위정보 및 가짜뉴스, 알고리즘 언론 대응 정책 마련 • 미디어 리터러시 예산편성 확대 • 미디어 변화에 부응하는 교육 가이드라인 마련 및 접근성 확대 정책 진행 • 저작권 및 디지털 NFT 관련 가이드라인 및 교육 정책 • 미디어 리터러시 정책 총괄 거버넌스 구성 • 고교 교육과 대학교육 연계 미디어 교육 정책 실시 • 신문, 방송의 잡지 사진, 팟캐스트 등의 확장된 미디어 제작 및 활용 교육 실행전문가 양성
미디어 리터러시 관련 기관과 조직의 필요성 및 관련 정책	• 실질적 미디어 참여 및 활용형 정책 마련 • 미디어 교육 전문가를 중심으로 하는 직접적 양방향, 참여형 교육 실행 • 민간기업의 개입 필요 • 정부 부처 통합적 미디어 정책 기구 및 플랫폼 구축

구분	내용
	• 미디어 리터러시 교육에 대한 공영방송의 활동 및 책임 강화 • 지역사회 미디어 센터, 공동체 라디오 조작 활성화 • 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 교육 및 교수법 체계화 • 미디어 리터러시 교육의 필요성 홍보 • 미디어 리터러시 무상 교육 지원
대학의 역할 확대	• 미디어 교육 전문가를 중심으로 하는 직접적 양방향, 참여형 교육 실행 • 디지털 정보 리터러시 교육 실행 • 특강, 평생교육, 교양과정에 미디어 리터러시 교육과정 편성 • 대학 지역 기반 마을 교육 공동체 구축 및 운영 • 미디어 리터러시 역량 중 지식, 비평, 접근·활용, 구성·제작 영역들에 초점을 맞춘 기초 역량 교육 실행 • 지역사회 연계를 통한 문제 해결 차원의 미디어 리터러시 사업 구상 • 포털 기업의 디지털 시민성 교육 지원 • 전문성 있는 강사진 및 교수진 위촉 및 충원 • 대학 내 미디어 리터러시 비교과 프로그램의 활성화 • 대학 내 미디어 리터러시 관련 전문 교과목 개발 • 대학과 지역사회 연계 미디어 리터러시 프로그램 운영

2. 정책제언

1) 후기청소년 미디어 리터러시를 위한 교육법 제정

(1) 제안배경

현재 한국에서 미디어 리터러시 관련 교육법 제정에 대한 논의가 꾸준히 이어지고 있으며, 여러 번 국회에서 발의되었지만(배상률 외, 2021), 아직 법제화되지 않고 있다. 미디어 리터러시 교육의 선진국인 미국의 경우 2021년 기준 14개 주(위싱턴, 캘리포니아, 콜로라도, 로드 아일랜드, 코네티컷, 일리노이, 뉴멕시코, 유타, 플로리다, 오하이오, 뉴저지, 미네소타, 텍사스, 매사추세츠)에서 미디어 리터러시에 관한 법률을 제정하고 있다. 특히 일리노이주의 경우 모든 공립 고등학교에 미디어 리터러시에 관한 의무 교육을 법제화 하였는데(MLN, 2021), 자세한 내용은 아래 <표 VI-4>와 같다.

표 VI-4. 2021년 미국 주의 미디어 리터러시 법률 개정 내용

내용 (2021년 7월 9일 승인)
• 2022~2023학년부터 모든 공립 고등학교는 미디어 리터러시에 관한 교육을 포함해야 한다. 교육에는 다음 주제가 모두 포함되어야 하지만, 이에 국한되지 않는다. (1) 정보 접근: 다양한 미디어 플랫폼을 평가하여 플랫폼의 일반적 환경 및 경제성과 정보 출처의 신뢰성에 대한 문제를 더 잘 이해할 수 있다. (2) 미디어 메시지 분석 및 평가: 사실과 의견을 구별하기 위한 저자, 청중, 기술, 의제 설정, 고정관념 및 실제성을 분석 및 평가할 수 있다. (3) 미디어 제작: 특정 대상에게 다양한 메시지를 논리 정연하게 전달할 수 있다. 여기에는 블로그 제작, 작곡, 비디오게임 디자인, 팟캐스트 제작, 동영상 제작, 모바일 또는 소프트웨어 애플리케이션 코딩 등이 포함되며, 이 외에도 다양한 것을 포함한다. (4) 미디어 소비 반영: 미디어가 정보 소비에 어떤 영향을 미치며, 어떻게 이용자의 감정과 행동을 유발하는지 평가한다. (5) 사회적 책임과 시민의식: 사실과 근거를 바탕으로 특정 문제에 대하여 타인을 존중하고, 사려있으며, 포용적 대화에 참여시키기 위해 학급, 학교 또는 커뮤니티 활동 계획은 제안한다.
* 출처: MLN (2021). U.S. Media Literacy Policy Update 2021. https://medialiteracynow.org/policyreport 6-7쪽에서 재구성

미국의 미디어 리터러시 정책기구인 MLN(Media Literacy Now)(MLN, 2021)는 일리노이주를 ‘미디어 리터러시를 선도하는 주’라고 평가하고 있다. 그 이유는 비록 고등학교에 한정하지만, 가장 먼저 교실에서 미디어 리터러시를 필수로 하는 주라는 것이다. 즉 학교에서 가장 적극적인 미디어 리터러시 교육 실행은 이를 ‘필수과목’으로 한다는 것임을 알 수 있으며, 미디어 리터러시 교육의 법제도적 중요성을 확인할 수 있는 부분이다. 점차 미국에서 필수 교육으로 자리를 잡을 가능성 역시 생각해 볼 수 있다.

이처럼 미디어 리터러시 법제화는 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 제고에 큰 역할을 하며, 국내 미디어 교육 및 정책 전문가 역시 미디어 리터러시 법제화의 필요성을 피력하고 있다. 본 연구에서도 확인할 수 있는 바와 같이, 전문가 연구참여자들이 후기청소년을 포함한 학교 교육과정에 미디어 리터러시 교육법 제정을 피력하고 있음은 관련 교육법 제정의 중요성을 확인할 수 있다.

(2) 추진내용

미디어 리터러시 교육법은 우선 통합적인 미디어 교육법을 제정하고, 여기에 미디어 리터러시 교육과 관련하여 다각도의 세부 법안을 마련할 수 있다. 예컨대 평생교육 차원의

미디어 리터러시 교육기본법 제정, 참여역량(시민 윤리적 공동체 참여, 민주 시민성) 관련 미디어 리터러시 법안 마련, 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 진흥법안 제정, 학교 교육과정에 정착을 위한 미디어 리터러시 교육법 제정을 실행할 수 있을 것이다. 또한 지자체 단위의 미디어 조례 형식 제도 역시 추진할 수 있다.

(3) 기대효과

우선, 미디어 리터러시 교육법을 통해 국가 차원으로 공정 영역으로서의 미디어 이해 교육지원이 가능할 것이다. 또한 미디어 콘텐츠에 대한 세부적 규제안을 마련할 수 있는 바탕이 될 수 있으며, 아직 국내에 부족한 단계별, 세대별, 체계적인 미디어 리터러시 교육 커리큘럼의 개발을 진행할 수 있는 근거가 될 수 있으므로, 공교육 차원에서 학교 미디어 리터러시 교육의 가이드라인이 마련될 것이다. 또한 관련 예산편성 확대, 관련 교육 실행전문가 양성 등을 도모하여 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 제고에 중요한 배경이 될 수 있을 것이다.

2) 통합적 미디어 리터러시 정책 기구 신설

(1) 제안배경

정부는 관계부처 합동으로 ‘디지털 미디어 리터러시 협의체’를 제시하였다(관계부처 합동, 2020). 이 협의체는 정부, 전문가학계, 미디어교육기관, 시민단체를 통합하는 ‘산학정’ 모델이다. 이러한 협의체가 제시된 이유는 현재 국내에서 미디어 리터러시 관련 정책 및 교육 등을 전담하는 협력체계를 구축할 수 있는 기구가 부재하는데 있다. 현재 국내에서는 산발적으로 관련 부처, 기관 및 단체가 산발적 형태로 미디어 리터러시 정책을 진행하고 있다. 여기서 ‘디지털 미디어 리터러시 협의체’ 구성안은 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책 마련에 긍정적으로 작용할 것으로 보인다.



* 출처: 관계부처 합동 (2020). 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안).

그림 VI-1. 관계부처 합동 '디지털 미디어리터러시 협의체' 모형

본 협의체 모형에서 고려해야 할 것은 미디어 리터러시 정책기구 신설에 전반적이고 대략적인 내용을 담고 있다는 것이다. 또한 정부가 마련한 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」에서는 주로 청소년을 대상으로 하고 있어 후기청소년을 위한 정책은 눈에 띄지 않는다(관계부처 합동, 2020). 즉 '디지털 미디어리터러시 협의체'에는 후기청소년에 집중하지 않는다는 것을 알 수 있다. 이에 본 연구에서는 '미디어 리터러시 정책기구 신설'이라는 목표로 후기청소년을 위한 몇 가지 세부 추진사항을 제시하고자 한다.

(2) 추진내용

현재 미디어 리터러시 관련 기구들은 주로 미디어를 이용 환경을 마련하는 데 주력하고 있다. 가령 미디어 리터러시 교육 부분에서 주로 '미디어를 통한 특정 부분의 학습'과 '보호지원 강화'에 집중하고 있다. 또한 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」에서는 주로 청소년을 대상으로 하여 '후기청소년'을 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육은 보이지 않는다. 본 연구는 국내 미디어 리터러시 교육의 쟁점을 바탕으로 후기청소년을 중심으로 진행되는 미디어 리터러시 교육 정책 진행 및 방안을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 다수 기관에서 유사한 미디어 교육 사업을 운영하여 중복 및 비효율성이 증가하고 있다. 이에 미디어 리터러시 중심 정책기구를 신설하여 각 기관 및 부처, 그리고 단체들의 역할을 조율하고, 통합적이고, 세부적인 정책을 실행할 수 있어야 한다. 이러한 기구는 후기청소년의 미디어 리터러시 교육 및 미디어 정책을 세부적이고 효과적으로 수행할

수 있을 것이다.

둘째, 정부의 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」에는 관계부처에 ‘여성가족부’가 포함되어 있지 않다. 후기청소년 미디어 리터러시 정책의 효율성과 실증성을 위해 ‘미디어 리터러시 정책기구’에는 청소년 정책을 주도하는 여성가족부가 포함되어야 할 것이다. 또한 여성가족부 역시 가령 「2023년 제7차 청소년기본계획」에 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」의 내용을 포괄하여 후기청소년을 비롯한 생애주기별 미디어 리터러시 교육 관련 정책을 마련해야 할 것으로 보인다.

마지막으로 ‘미디어 리터러시 정책기구’는 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 역량을 제고할 수 있는 지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여의 개념 등을 바탕으로 후기청소년(청소년)을 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육 정책을 유기적·총체적·실증적으로 설계해야 한다.

(3) 기대효과

‘미디어 리터러시 정책기구’는 후기청소년의 실질적 미디어 참여 및 활용형 정책을 제시할 수 있을 것이다. 본 연구에서 후기청소년들은 직접적 양방향, 참여형 교육을 선호하고 있음을 확인할 수 있는데, 정책기구는 이를 반영한 미디어 교육 전문가를 양성을 도모하여 후기청소년을 위한 교육을 실행할 수 있을 것이다. 또한 정부 부처의 통합적 미디어 리터러시 교육 플랫폼을 구축할 수 있으며, 지역사회의 미디어 센터 및 공동체 라디오 등의 조작을 활성화하여 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 높이기 위한 대외적 미디어 활동을 이끌 수 있을 것이다. 더불어 후기청소년을 포괄한 세대별 미디어 리터러시 교수법을 체계화하고, 중심이 되는 미디어 교육 지침을 마련하여 체계적 후기청소년의 미디어 교육을 실현할 수 있을 것으로 보인다.

3) 대학의 역할 및 학생 미디어 활동의 확대

(1) 제안배경

이 연구에서 밝힌 바와 같이 후기청소년들은 자신들이 경험한 미디어 교육의 한계로 교육환경에 근본적 한계를 인식하고 있으며, 일방향적이고 이론에 집중하는 미디어 관련 대학 수업을 지적하고 있다. 반면 대학 언론사 활동, 미디어 관련 스터디(커뮤니티) 활동,

미디어 관련 실무활동에는 긍정적으로 평가하고 있음을 확인하였다. 전문가 역시 대학의 교과목에 미디어 리터러시 교육 편성, 대학과 지역의 연계 등 역할 증대가 필요함을 피력한다. 관련하여 미국은 관련 전공을 떠나 대학 자체에서 다양한 측면(독립 퍼블리싱 콘텐츠 제작, 비즈니스 연계, 대학 언론사의 지역 활동 등)으로 학생 미디어 활동을 장려하고 있다. 대부분 학생 미디어 활동이 신문사와 방송국에 국한되어 있는 국내 대학의 현실과 비교할 수 있다. 이에 본 연구는 미국 대학의 사례 및 후기청소년과 전문가의 의견을 종합하여 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대학의 역할 및 학생활동을 구체적으로 제시하고자 한다.

(2) 추진내용

여기에서는 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대학의 역할 및 학생 활동 추진내용을 아래와 같이 제시하고자 한다. 크게 대학의 미디어 교육 보강, 학생 미디어 활동 장려, 대학의 행정적 지원, 대학과 지역사회 연계로 구분할 수 있으며, 세부 내용은 아래 <표 VI-5>에서 확인할 수 있다.

표 VI-5. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대학의 역할 및 학생 활동

구분	내용
학교 미디어 교육 보강	• 미디어 교육 전문가를 중심으로 하는 직접적 양방향, 참여형 교육 실행 • 디지털 정보 리터러시 교육 실행 • 대학 내 미디어 리터러시 관련 전문 교과목 개발 • 특강, 평생교육, 교양과정에 미디어 리터러시 교육과정 편성
학생 미디어 활동 장려	• 레거시 미디어 및 디지털 미디어 및 관련 콘텐츠 제작 및 연계 • 학생 주도의 예술, 라이프스타일, LGBTQ, 인물, 사진, 서브컬처 등의 특성을 담은 독립 퍼블리싱 콘텐츠 제작 • 미디어 활동의 실제 비즈니스로 확장을 통한 사회활동 경험(미디어 콘텐츠 판매, 광고 사업 등) • 미디어와 다양한 학문의 결합 프로젝트 진행(경영학, 법학과 미디어 콘텐츠 연계 등)
대학의 행정적 지원	• 미디어 관련 학생 스터디 및 커뮤니티 지원 및 장려 • 포털 기업의 디지털 시민성 교육 지원 • 전문성 있는 강사진 및 교수진 위촉 및 충원 • 대학 내 미디어 리터러시 비교과 프로그램의 활성화
대학과 지역사회 연계	• 대학 방송국과 신문사의 지역사회 활동을 통한 언론사로서 역할 증대 • 대학과 지역사회 연계 미디어 리터러시 프로그램 운영 • 지역사회 연계를 통한 문제 해결 차원의 미디어 리터러시 사업 구상

(3) 기대효과

위와 같은 추진 내용을 통해 대학의 미디어 교육환경의 한계를 극복하고, 후기청소년을 위한 실질적이고 양방향의 교육 진행, 대학과 지역사회 연계 활동 등의 과정을 통해 지식, 비평, 의사 소통, 접근활용, 구성·제작, 참여 같은 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 제고할 수 있을 것이다. 또한 졸업 후 사회에서 직면할 수 있는 실질적 경험을 직·간접적으로 체험할 수 있도록 할 것이다.

4) 5가지 방향의 후기청소년 미디어 정책 실시

(1) 제안배경

청소년 및 청년의 미디어 정책과 관련하여 「제6차 청소년정책 기본계획(2018-2022)」(관계부처 합동, 2018)에서는 교육적 차원의 미디어 역량 강화와 안전한 미디어 환경을 중심으로 한다. 반면 「제1차 청년정책 기본계획(‘21-’25)」(관계부처 합동, 2020.12.)에서는 청년의 취업 문제에 따른 일자리 확대 등을 주요 사안으로 보고 있다. 후기청소년은 청소년 시기와 청년 시기가 중첩되어 있다. 즉 두 기본계획에 공통으로 중첩되는 미디어 정책을 통해 후기청소년 미디어 정책의 도출이 가능하다.

후기청소년의 미디어 정책 기조는 미디어 리터러시 차원으로 개인 역량을 강화하고 양질의 미디어 교육 환경을 조성하는 측면과 민주시민으로서 성장할 수 있도록 참여와 권리를 보장하는 측면 두 가지 차원으로 논의할 수 있는데, 본 연구는 이를 바탕으로 후기청소년 미디어 정책의 세부 과제와 여러 기관의 자료를 통해 5가지 방향(일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리)의 후기청소년 미디어 정책 방향을 도출하였다. 유념할 점은 아직 사회적으로 후기청소년을 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 관심이 부족하다는 것이다(박성우, 장지순, 2021). 또한 교육과 안전·보호 측면은 특히 10대 청소년에게 집중되어 있으며, 청년 정책은 언급한 바와 같이 일자리 확대를 중심에 두고 미디어 교육적 측면과 문화·창작을 강조하고 있다. 청소년기와 청년기가 함께하는 후기청소년은 5가지 측면의 미디어 정책 방향이 모두 중요할 것이며, 이를 바탕으로 하는 정책적 추진이 필요하다.

(2) 추진내용

5가지 방향의 후기청소년 미디어 정책은 일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리의 측면으로 접근할 수 있다(표 VI-6) 참고). 여기에는 정부, 지자체, 관련 기관, 대학 등이 참여할 수 있으며, 앞서 제시한 미디어 리터러시 정책기구를 신설하여 이를 중심으로 각 기관 및 단체 등의 후기청소년을 대상으로 하는 미디어 정책을 조율하고, 통합적·세부적으로 사업을 실행할 수 있을 것이다. 5가지 미디어 정책 방향은 후기청소년에게 있어 중요하다. 예컨대 현재 안전·보호 정책을 10대를 중심으로 보지만, 20대 이상의 디지털 범죄 역시 사회적 문제가 되고 있기 때문이다.

표 VI-6. 5가지 방향의 후기청소년 미디어 정책

역량	정의
일자리	• 정부, 지자체, 대학 자체의 일자리 정책과 각 기관의 협력을 통한 미디어 산업분야 일자리 확대
교육	• 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 역량 증진을 위한 교육 • 일자리, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리가 원활히 수행되기 위한 미디어 리터러시 교육 선행
안전·보호	• 후기청소년을 대상으로 하는 디지털 범죄 방지, 유해매체로부터 보호, 미디어 과의존 치유 등 실행
문화·창작	• 1인 크리에이터로서 후기청소년의 개인 창작을 위한 다양한 기관에서의 정책 사업 실행
참여·권리	• 후기청소년이 다양한 경로로 정치사회적 참여를 할 수 있는 기회 제공 • 미디어 리터러시 교육을 통한 후기청소년의 올바른 정치의식 및 사회참여 도모

(3) 기대효과

5가지 후기청소년의 미디어 정책의 기대효과는 우선, 일자리 측면에서 미디어 사업분야 일자리 확대로 후기청소년의 사회진출 기회를 확대할 수 있다. 또한 미디어 리터러시 교육을 통해 관련 역량을 증진할 수 있으며, 이러한 역량은 후기청소년의 전반적 미디어 활동에 도움을 줄 것이다. 그리고 미디어 안전·보호 정책을 통해 디지털 범죄 등의 방지를 도모할 수 있으며, 1인 미디어 시대에 따른 풍요로운 개인 창작 지원을 진행할 수 있을 것이다. 더하여 후기청소년들은 미디어 참여·권리 정책을 통해 다양한 소셜미디어를 중심으로 다양한 채널을 통해 긍정적인 정치사회 참여를 할 수 있으며, 나아가 후기청소년의 민주시민의식 발전으로 이어질 수 있을 것이다.

5) 후기청소년의 디지털 시민성 제고를 위한 미디어 리터러시 교육 실행

(1) 제안배경

미디어 리터러시 역량을 통한 시민성이 중요한 요소로 떠오른 지 오래다. 미디어 리터러시 교육은 디지털 시민성을 구현하여 능동적이고 책임감 있는 미디어 이용을 목표로 한다(강진숙 외, 2019). 미국 역시 미디어 리터러시 역량을 통한 시민성에 주목하고 있는데, 일리노이주, 콜로라도주, 텍사스주, 유타주 등은 미디어 리터러시 관련 법안에 ‘시민성(citizenship)’을 직접 거론하고 있다(MLN, 2021). 특히 유타주는 디지털 시민성을 “디지털 문맹 퇴치, 윤리, 에티켓 및 보안을 포함하여 기술 사용과 관련된 적절하고, 책임 있으며, 건강한 행동의 규범”, “모든 형태의 디지털 커뮤니케이션 접근, 분석, 평가, 제작 및 행동하는 능력” 포함이라고 자세히 명시하고 있다(MLN, 2021: 9). 이러한 사례를 통해 미디어 리터러시 역량이 민주시민의 시민성, 나아가 디지털 시민성으로 이어질 수 있다는 것을 알 수 있다. 즉 미디어 리터러시 역량인 지식, 비평, 의사 소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여를 통해 미디어 이용자의 디지털 시민성을 재고할 수 있으며, 여기에는 미디어 리터러시 교육이 중요하다.

(2) 추진내용

미디어 리터러시 교육을 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 개발하고, 나아가 디지털 시민성을 제고할 수 있을까? 여기에는 복합적 관계가 함께한다. 우선, 디지털 시민성을 위해서는 윤리의식이 바탕이 되어야 한다. 미디어 지식이 있고, 미디어 콘텐츠를 제작할 능력이 있으며, 미디어를 통해 의사 소통을 해도, 윤리의식이 함께하지 않는다면 상대를 배려하지 않는 이용, 비판적 미디어 정보 수용의 부재, 편향된 의사소통 등의 부정적 결과를 낳을 수 있다. 다시 말해 후기청소년을 비롯하여 모든 미디어 이용자들의 미디어 리터러시 역량에는 윤리의식이 함께 해야 한다. 그리고 미디어 리터러시 교육 역시 윤리의식을 반영할 때, 미디어 이용자의 디지털 시민성을 제고할 수 있을 것이다.

덧붙여 중요한 점은 각각의 미디어 리터러시 역량은 상호 작용하며 영향을 미친다는 것이다. 예컨대 미디어 지식이 있어야 미디어에 접근·활용을 할 수 있다. 역으로 미디어에 대한 접근·활용을 통해 필요한 지식을 얻을 수도 있다. 의사 소통을 통해 사회정치적

참여를 도모할 수 있으며, 사회정치적 참여는 의사 소통의 확장으로 이어질 수 있다. 이처럼 미디어 리터러시 역량은 망형으로 서로 유기적 관계를 맺으며 발전한다.

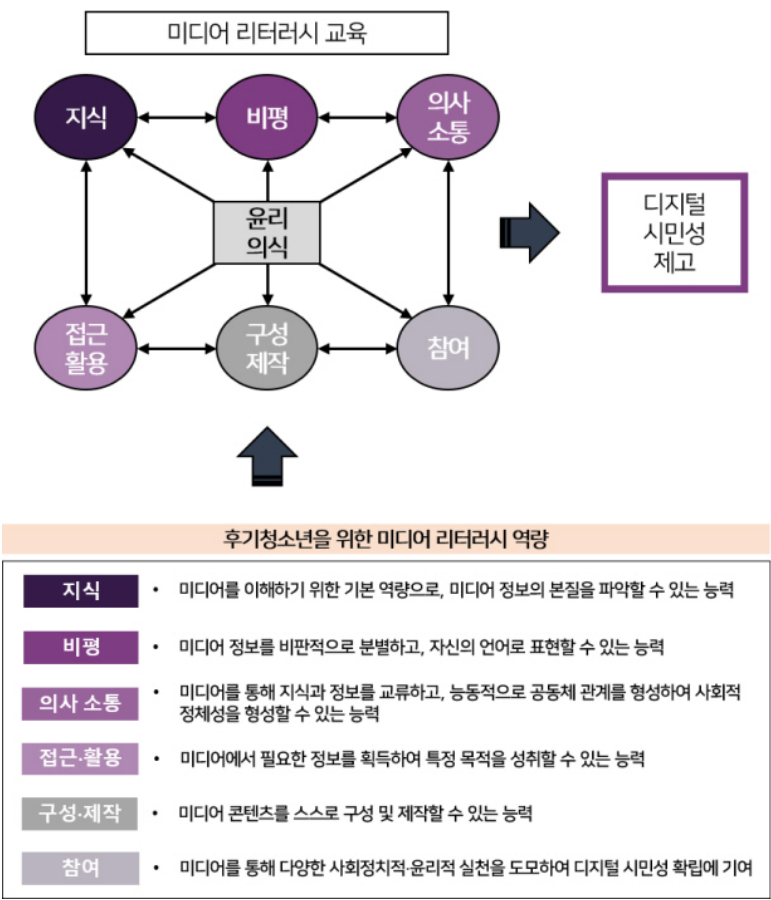


그림 VI-2. 디지털 시민성 제고를 위한 미디어 리터러시 교육의 윤리의식 및 상호작용 속성

결과적으로 후기청소년을 비롯하여 미디어 이용자의 미디어 리터러시 역량 개발을 통한 디지털 시민성 제고를 위해서는 미디어 리터러시 교육이 필요하며, 각 역량에는 여기에는 윤리의식이 내포되어야 한다. 또한 각각의 미디어 리터러시 역량들이 상호작용하고 발전할 수 있는 총체적·연계적 교육이 함께해야 한다. 그리고 나아가 이러한 미디어 리터러시 역량의 윤리의식 및 상호작용이라는 관계성을 다양한 곳에 적용할 수 있을 것이다. 가령

후기청소년을 위한 미디어 리터러시 교육 커리큘럼 구성, 미디어 정책 실행, 미디어 교육법 제정, 미디어 리터러시 정책기구의 활동 등이 그 예가 될 수 있다.

(3) 기대효과

미디어 리터러시 역량의 상호작용을 통해 더욱 효과적이고 발전적인 미디어 리터러시 교육을 수행할 수 있으며, 윤리의식을 바탕으로 후기청소년을 비롯하여 미디어 이용자의 디지털 시민성을 제고할 수 있다. 이러한 관계성은 미디어 교육뿐만이 아니라, 미디어 리터러시와 관련하여 다양한 부분에 적용할 수 있다. 가령 미디어 정책의 바탕이 될 수 있고, 관련 법안 마련을 위한 배경이 될 수 있으며, 앞서 논의한 5가지 방향의 미디어 정책에 미디어 리터러시 역량의 윤리의식과 상호작용성을 기본에 둘 수 있다.

6) 후기청소년 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 통합적 로드맵

이 연구는 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 쟁점과 관련 미디어 정책 국내외 사례를 바탕으로 5가지 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책을 제안하였다. 이들 제안은 통합적으로 연계할 수 있으며, 결과적으로 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 제고와 디지털 시민성 제고로 이어질 수 있다.

먼저 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 역량 바탕에는 윤리의식이 함께하는데, 지식, 비평, 의사 소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여 각각의 미디어 리터러시 역량들이 서로 연계하며 상호작용한다.

이러한 미디어 리터러시 역량들은 미디어 리터러시 교육법 제정 및 통합적 미디어 리터러시 정책기구 신설에 이론적, 실질적 근거 및 바탕이 될 수 있다. 물론 미디어 리터러시 역량은 후기청소년과 함께 모든 세대에 적용할 수 있다는 점이 특징이다.

미디어 리터러시 교육법 제정 및 통합적 미디어 리터러시 정책 기구 신설은 국내 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 큰 영향을 미칠 것이며, 일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리의 5가지 방향의 미디어 정책을 더욱 미디어 집중적으로 시행할 수 있을 것이다. 그리고 결과적으로 후기청소년에게도 긍정적으로 작용할 것이다.

한편 많은 후기청소년은 대학생 신분으로서 대학의 영향 안에 있다. 대학 역시 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량에 영향을 미칠 수 있는데, 미디어 교육 보강, 학생 미디어

활동, 행정적 지원, 지역사회 연계 등의 대학의 역할 및 학생 미디어 활동의 확대를 도모할 수 있다.

이러한 미디어 정책과 대학은 후기청소년에게 영향을 미치며 이들의 디지털 시민성 제고 및 미디어 리터러시 역량 제고로 이어질 수 있을 것이다. 물론 각각 위에 거론한 요소들은 개별로도 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발과 및 디지털 시민성 제고에 긍정적 영향을 미칠 수 있다. 여기에서 밝히는 로드맵의 목적은 본 연구가 제안하는 정책들이 단계적이고, 융합적으로 이어질 수 있는 속성을 설명하고, 큰 담론으로서 정책적 방향을 제시하는 데 있다.

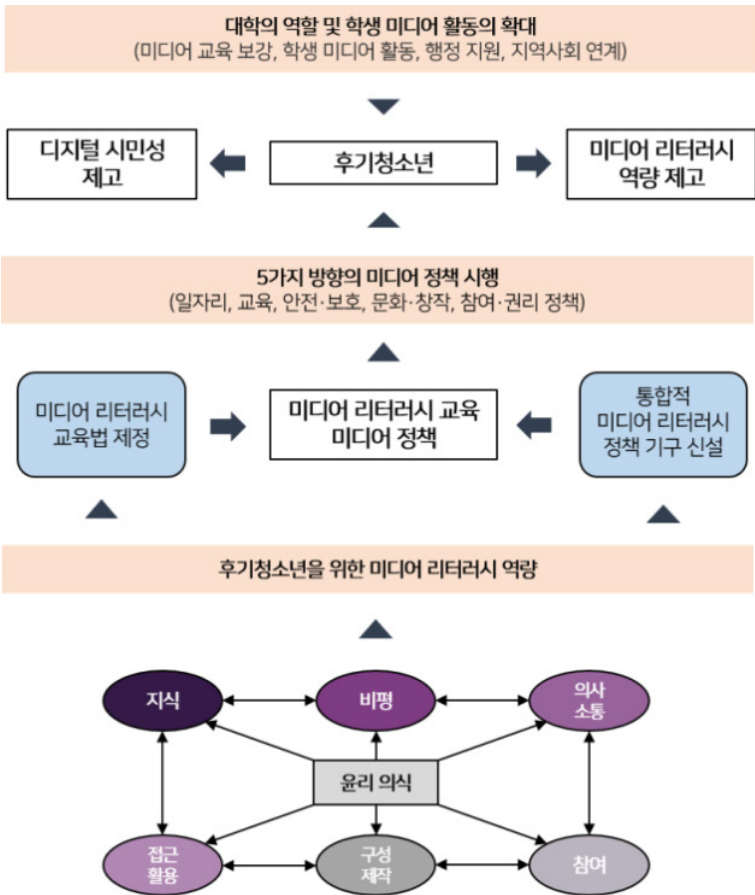


그림 VI-3. 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 및 디지털 시민성 제고를 위한 통합적 로드맵



참고문헌

참고문헌

[국내 문헌]

- 강민정, 정은주, 조해운 (2020). Z세대가 즐기는 유튜브 채널의 몰입 요인과 특징. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(2), 150-161.
- 강영배 (2011). 일본의 후기청소년기 지원정책에 관한 고찰. **청소년시설환경**, 9(4), 57-70.
- 강영배 (2013). 사회적 약자로서의 청소년관 후기청소년기에 관한 단상(斷想). **청소년문화포럼**, 35, 171-176.
- 강진숙 (2005a). 미디어 능력의 개념과 촉진 사례 연구: 독일의 연방 프로젝트 "학교를 네트워크로(Schulen ans Netz)"를 중심으로. **한국언론학보**, 49(3), 52-79.
- 강진숙 (2005b). 미디어 능력의 구성범주에 대한 연구: 독일 공영방송의 미디어 능력 개발 사례에 대한 세부적 특성화 및 유형화를 중심으로. **한국언론학보**, 49(6), 5-35.
- 강진숙, 배현순, 김지연, 박유신 (2019). **미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구**. 세종: 교육부.
- 경향신문 (2021.12.31). 총선·지방선거 출마 연령 '만 25세 → 만 18세' 하향...공직선거법 본회의 통과. <https://www.khan.co.kr/politics/election/article/20211231200205에서> 2022년 5월 22일 인출.
- 고용노동부 (2022.5.). **대학일자리센터플러스 시행지침**. 세종: 고용노동부.
- 고용노동부, 한국고용정보원 (2021). **대학일자리(플러스)센터 운영사례집**.
- 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2021). **2021 스마트폰 과의존 실태조사**. 세종: 한국지능정보사회진흥원.
- 관계부처 합동 (2018). **제6차 청소년정책 기본계획(2018~2022)**. 관계부처 합동.
- 관계부처 합동 (2020). **디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)**. 관계부처 합동.
- 관계부처 합동 (2020.12.). **제1차 청년정책 기본계획('21-'25)**. 관계부처 합동.

- 구혜영, 심진숙 (2016). 후기청소년의 분노조절능력 영향요인 연구: 춘천지역을 중심으로. **청소년문화포럼**, 45, 7-34.
- 국무조정실 (2021.11.). **정부 주요정책 추진현황 및 향후과제**. 정부부처 합동.
- 국회도서관 (2021). **미디어 리터러시 교육 관련 미국·프랑스 입법례**. 최신외국입법정보, 173.
- 길은영 (2018). 기소 유예 후기 비행청소년을 위한집단미술치료 사례 연구. **청소년복지연구**, 20(4), 137-167.
- 김상미, 남진열 (2014). 후기청소년의 생활양식과 인권의식 관계에서 자아존중감의 매개 효과. **청소년복지연구**, 16(4), 173-193.
- 김상우, 이진, 이병희 (2018). 스마트폰 사용정도에 따라 후기청소년들의 척추건강에 미치는 영향: 인지강도의 조절효과 중심으로. **재활복지**, 22(2), 213-230.
- 김서현 (2019). 발달의 터전으로서 학교환경의 장소성의 의미 - 저소득층 후기청소년들의 초·중·고교 시기 경험을 중심으로. **청소년시설환경**, 17(2), 151-167.
- 김양은 (2001). **미디어환경변화에 따른 미디어교육에 관한 연구: 한국의 미디어교육의 실행모색**. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김용희 (2018). 후기청소년기 학교적응과 삶의 만족도의 종단적 관계 -자기회귀교차지연 모형을 이용하여-. **한국아동복지학**, 61, 23-51.
- 김정숙, 강영배 (2017). **20대 청년들의 사회활동 실태 및 지원방안 연구** (연구보고 17-R04). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 김지경, 정연순 (2015). **20대 청년, 후기청소년정책 중장기 발전전략 연구 - 4년제 일반대학 재학 및 졸업자를 중심으로** (연구보고 15-RO8). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 김태균 (2021). 서울시 후기청소년의 삶의 가치관이 사회참여에 미치는 영향: 삶의 자신감의 조절효과. **미래사회**, 12(2), 150-164.
- 노법래 (2013). 후기청소년의 진로발달 궤적에 관한 종단연구: 경제적 불안정과 여가의 영향을 중심으로. **한국청소년연구**, 24(3), 171-193.
- 문수정, 백지숙 (2016). 청소년기 부모애착, 또래애착이 자아탄력성과 우울에 미치는 영향 - 초기, 중기, 후기청소년 비교연구. **청소년시설환경**, 14(3), 149-160.
- 문지혜, 이숙정 (2015). 뉴스 미디어 레퍼토리에 따른 후기 청소년의 정치적 시민성 차이에 관한 연구. **한국청소년연구**, 26(1), 217-244.

- 박경은 (2018). 후기 청소년기 및 성인초기 우울증으로 약물치료와 심리상담을 경험한 여성의 심리적 경험에 대한 질적 연구. **상담학연구**, 19(6), 463-487.
- 박성우, 장지순 (2021). 미디어 교육의 딜레마와 방향성 검토 : 한국과 영국의 사례를 중심으로. **문화예술교육연구**, 16(5), 109-134.
- 박소영, 정혜원 (2019). 후기 청소년의 취업선호도 변화 및 영향요인 탐색: 잠재전이분석과 의사결정나무분석 적용. **한국청소년연구**, 30(2), 89-111.
- 박연진, 하루, 황하성 (2019). 계획된 행동이론과 SNS 리터러시를 적용한 대학생들의 인스타그램 지속이용의도에 영향을 미치는 요인 탐색 : 이용자 집단 간 차이를 중심으로. **한국방송학보**, 33(3), 80-107.
- 박영신 (2016). 후기 청소년들의 부모-자녀갈등의 특징과 부모양육행동의 관계. **한국심리학회지:학교**, 13(2), 247-265.
- 박현수, 정혜원 (2010). 초기 비행청소년과 후기 비행청소년의 비행경로 비교 : 비행친구, 부모애착, 자기통제를 중심으로. **한국청소년연구**, 21(2), 5-34.
- 방송통신위원회 (2021). **2020 방송매체 이용행태 조사**. 과천: 방송통신위원회.
- 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원 (2021). **2021 사이버폭력 실태조사 결과보고서**. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
- 방희명 (2017). 후기 청소년의 다문화다양성 수용에 영향을 미치는 요인: 문화적 지식의 매개효과를 중심으로. **인문사회** 21, 8(2), 785-802.
- 배상률, 이창호, 김남두 (2021). **청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책 대응방안 연구 II: 10대 청소년** (연구보고 21-R17). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 백지숙 (1999). 후기 청소년의 개체화와 자아정체감과의 관계. **아동학회지**, 20(2), 269-277.
- 서미, 양대희, 김혜영 (2017). 탈북청소년의 학교적응을 위한 또래상담 프로그램 개발. **청소년상담연구**, 25(1), 197-223.
- 서울시립청소년미디어센터 (2022). **2021 청소년 미디어 수요조사**. 서울: 서울시립청소년미디어센터.
- 세계법제정보센터 (2021.2.16.). 사회법전 제8권-아동·청소년지원법(Sozialgesetzbuch VIII-Kinder- und Jugendhilfe). https://world.moleg.go.kr/web/wli/lgslInfoReadPage.do?CTS_SEQ=49233&AST_SEQ=69에서 2022년 8월 11일 인출.

- 세계일보 (2022.6.12.). 게임하듯 총기난사 생중계… 영상 지워도 유명처럼 떠돌며 전파 [뉴스 인사이트-악용되는 스트리밍 플랫폼]. <https://www.segye.com/newsView/20220606517224?OutUrl=naver>에서 2022년 7월 8일 인출.
- 안미애 (2021). 대학생의 디지털 기반 미디어 리터러시에 대한 태도와 행동 연구. **문화와 융합**, 43(11), 277-302.
- 엄순옥, 김혜진 (2020). 비잔학 청소년이 지각하는 부모요인 및 개인요인이 삶의 만족도에 미치는 영향 -후기청소년을 중심으로-. **학습자중심교과교육연구**, 20(18), 747-766.
- 오세비, 박성철 (2018). 후기여자청소년의 가족가치관이 결혼의향에 미치는 영향. **가족과 가족치료**, 26(2), 279-300.
- 오소원, 한유진, 정선희, 김민지 (2020). 집단미술치료 프로그램이 후기 청소년의 사회불안 완화에 미치는 효과. **한국아동심리치료학회지**, 15(2), 1-17.
- 오운석 (2020). OTT 서비스 이용자의 특성 및 이용행태. (KISDI STAT 보고서), 20-06호. 진천: 정보통신정책연구원.
- 오운선, 최아람 (2019). 기독교 후기청소년이 지각한 부모양육방식이 자아인식에 미치는 영향: 사회성 발달과 삶의 만족도 매개효과. **복음과 상담**, 27(1), 207-246.
- 오찬호 (2010). 후기청소년 세대들이 '민주주의 이슈'를 이해하는 방식에 대한 연구 : 서울·경기 지역 대학생들에 대한 종단적 분석을 중심으로. **기억과 전망**, 22, 214-251.
- 오치선, 김진화 (1999). 후기청소년의 직업 및 진로의식에 관한 연구. **농업교육과 인적자원개발**, 31(2), 153-169.
- 윤보라 (2020). 디지털 거주지(digital dwelling)와 성폭력: '카카오톡 단체 채팅방 성희롱 사건'을 다시 보기. **페미니즘연구**, 20(1), 123-165.
- 이민영, 조수현, 이상민 (2019). 학업소진, 학업반감, 학업불안에 관한 다변량 잠재성장모형 분석: 대입 시험을 경험한 후기 청소년들을 대상으로. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 31(4), 1267-1287.
- 이성식 (2020). 카카오톡상의 단체채팅방에서의 집단적 불링에서 친구관계의 영향과 여러 조건적 이슈들의 검증. **형사정책연구**, 31(1), 1-27.
- 이송이, 심태은 (2016). 자기관리역량이 진로적응능력에 미치는 영향 - 후기 청소년의 비교과활동을 중심으로 -. **한국가족복지학**, 21(1), 115-133.
- 이수정 (2022.5.3.). 모든 아동·청소년을 포용하는 '디지털 10년' 준비하기: 유럽 '더 안전

- 한 인터넷 포럼 2021'. 서울: 한국언론진흥재단.
- 이영미, 민하영, 이윤주 (2005). 부모간 갈등과 부모자녀간 의사소통에 따른 후기 청소년의 심리·사회적 적응. **가정과삶의질연구**, 23(5), 53-62.
- 이은영, 탁영란 (1999). 후기청소년의 부모-자녀 관계, 사회적 지지 및 대처. **Child Health Nursing Research**, 5(3), 358-368.
- 이지민, 강영배 (2020). 후기 청소년의 사회적 불안과 진로적응성의 관계: 심리적 독립과 자기개념명확성의 매개효과. **청소년문화포럼**, 64, 137-169.
- 이창호 (2020). **선거법개정에 따른 청소년정책 및 활동지원방안 연구** (연구보고 20-R21). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 이춘양, 박미숙 (2017). 후기청소년기 중국계 중도입국청소년 체류경험에 관한 연구. **다문화와 평화**, 11(3), 160-178.
- 이하나, 안순태 (2021). 후기 청소년이 느끼는 짜증스러운 기분의 구성 차원 탐색. **정신건강과 사회복지**, 49(1), 90-119.
- 이현진, 강영배 (2021). 후기 청소년의 심리적 독립이 진로준비행동에 미치는 영향: 진로 적응성의 매개효과. **청소년문화포럼**, (67), 57-84.
- 이희영, 최태진 (2005). 부모의 양육행동과 후기청소년의 심리적 분리와의 관계. **한국청소년연구**, 16(2), 93-123.
- 임희진, 박운주, 황여정 (2021). **청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기청소년 - 해외사례 분석** (연구보고 21-R16-1). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 임희진, 황여정 (2021). **청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기청소년 - 기초분석보고서** (연구보고 21-R16-2). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 임희진, 황여정, 유성렬 (2021). **청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ: 후기청소년** (연구보고 21-R16). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 장근영, 김기현, 이민정 (2020). **환경변화에 따른 후기 청소년 정책방향 연구**. 서울: 여성가족부.
- 장석준 (2020). 정치 유튜브방송 이용과 정치대화, 정치효능감, 정치참여간의 영향 관계분석. **정치커뮤니케이션연구**, (57), 89-132.
- 전상진, 정주훈 (2006). 한국 후기 청소년 세대의 발달경로와 성장유형. **한국사회학**, 40(6),

- 261-285.
- 전성연, 차수정 (2018). 청소년 후기 여학생의 체형 유형화 분석. **복식문화연구**, 26(1), 95-108.
- 전영하, 박완주 (2021). 후기 청소년의 충동성과 관계애착이 다차원적 공격성에 미치는 영향. **과학수사학회지**, 15(1), 54-67.
- 전하람 (2018). 고졸 후 후기 청소년의 진학 및 취업 유예가 삶의 만족도에 미치는 영향: 이질적 처치효과 분석기법의 활용. **교육사회학연구**, 28(3), 129-158.
- 정낙원 (2013). 대학생들의 소셜 미디어 이용의 정치 참여 효과 메커니즘 분석: '친구들'을 통한 정보습득과 규범 인지를 중심으로. **사회과학연구**, 24(2), 273-294.
- 정미나, 임영식, 박가열 (2009). 후기청소년의 이직의도에 영향을 미치는 변인에 관한 구조방정식모형. **미래청소년학회지**, 6(3), 111-128.
- 정하은 (2019). 저소득층 후기청소년 진로설계 경험. **인문사회** 21, 10(6), 453-468.
- 조남민 (2018). 비판적 인지와 자기표현 능력 향상을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구. **교양 교육 연구**, 12(6), 195-215.
- 조명실, 최경숙 (2007). 후기청소년의 자아정체감, 사회적 지지, 진로결정 자기효능감, 진로성숙 및 진로준비행동의 관계모형 검증. **상담학연구**, 8(3), 1085-1099.
- 조혜영 (2013). 대학재학 후기청소년 세대의 사회적 위치 및 정체성 인식에 관한 연구. **청소년복지연구**, 15(2), 367-393.
- 조혜영, 김지경, 전상진 (2012). **후기청소년 세대 생활·의식 실태조사 및 정책과제 연구 I - 대학 재학 후기청소년들을 중심으로** (연구보고 12-R03). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 조혜정 (2021). 이용자 관점에서 본 구독경제 현황에 대하여. **KISO 저널**, (42), 44-46.
- 차유리 (2018). 후기청소년기 대학생 집단의 SNS 도움 행위 특성 탐색 : 비물질적 도움 행위에 대한 항상성 관점의 동기 접근을 바탕으로. **한국방송학보**, 32(4), 184-224.
- 최인화 (2020). 온라인 선거운동 규제에 대한 연구. **유럽헌법연구**, 34, 209-242.
- 최인희 (2019). 성장혼합모형을 적용한 진로성숙도 변화에 대한 종단적 연구: 후기청소년 기부터 초기 성인기까지. **교육평가연구**, 32(1), 155-181.
- 최훈, 진영재 (2010). 후기 청소년의 직업특성 평가와 취업자 이미지 차이 연구 : 서비스직 업군 전공 대학생을 중심으로. **청소년학연구**, 17(11), 69-94.
- 핀란드교육문화부 (2019). *Media literacy in Finland: National media education*

- policy*. 최원석 (역) (2020). 핀란드의 미디어 리터러시. 서울: 한국언론진흥재단.
- 하문선, 김지현, 김복환 (2014). 후기 청소년 직업포부의 종단적 변화와 영향 요인. **상당학 연구**, 15(4), 1495-1513.
- 한겨레 (2021.10.14.). 미디어 리터러시 궁금하다면 19일 접속!. <https://www.hani.co.kr/arti/society/media/1015126.html>에서 2021년 3월 13일 인출.
- 한겨레 (2021.11.15.). “세종대왕이라면 지금 미디어 리터러시 교육부터 했을 겁니다”. <https://www.hani.co.kr/arti/society/schooling/1019407.html>에서 2022년 6월 29일 인출.
- 한국대학신문 (2019.9.29.). ‘생애주기별’ ‘일반성인’ 미디어 교육은 왜 필요할까. <http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=219196>에서 2022년 6월 29일 인출.
- 한국언론진흥재단 (2017). **해외 미디어교육 법체계 및 정책기구 연구**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국언론진흥재단 (2020). **독립잡지 현황 분석과 지속가능성 전략 연구**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국언론진흥재단 (2021). **2021 소셜미디어 이용자 조사**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국콘텐츠진흥원 (2021). **디지털전환 시대 콘텐츠 이용 트렌드 연구**. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 허정운 (2019). **인터넷 활용과 대학생 정치의식의 관계성에 대한 연구: 공동체의식의 매개효과 검증**. 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 현순안, 김세광 (2018). 소셜러닝과 액션러닝을 활용한 청소년 기업가정신 교육의 교육적 함의- 대학에 재학 중인 후기 청소년을 대상으로 -. **청소년시설환경**, 16(2), 145-157.
- 홍송이, 임성택 (2020). 후기청소년의 대학생으로의 전환 효능감 측정도구 개발 및 타당화 연구. **미래청소년학회지**, 17(3), 107-131.
- 황미혜 (2021). **후기청소년이 지각한 부모-자녀 의사소통이 스마트폰 과의존에 미치는 영향: 정서지능과 회복탄력성의 매개효과**. 서울벤처대학원대학교 박사학위논문.

[국의 문헌]

- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469.

- Asia-Pacific Interagency Group on Youth (2011). Investing in Youth Policy. http://yptoolbox.unescapdd.org/wp-content/uploads/2017/08/Investing_In_Youth_Policy.pdf에서 8월 11일에 인출.
- Baacke, D. (1996). Medienkompetenz als Netzwerk. In: Medien Praktisch. Zeitschrift für Medienpädagogik. 2/ 96, H. 78, 20 Jg. 4-10.
- BBC (2018.1.19.). How much is 'too much time' on social media?. <https://www.bbc.com/future/article/20180118-how-much-is-too-much-time-on-social-media>에서 2022년 7월 5일 인출.
- BBC (2019.1.15.). University switches off social media to help student well-being. <https://www.bbc.com/news/education-46876458>에서 2022년 7월 5일 인출.
- Brahm, T., & Pumptow, M. (2021). Students' Digital Media Usage at the University of Tübingen During the CoViD19 Semester 2020 Compared to 2018. *Medien Pädagogik Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 40, 118-137.
- Cabeza-Ramírez, L. J., Sánchez-Cañizares, S. M., Fuentes-García, F. J., & Santos-Roldán, L. M. (2022). Exploring the connection between playing video games and watching video game streaming: Relationships with potential problematic uses. *Computers in Human Behavior*, 128(2), 107-130.
- Ding, S. (2011). The European Commission's approach to media literacy. *Media literacy: Ambitions, policies and measures*, 5.
- Ebrand G, O. (2022). Use and presence of social media services for young people aged 13-29 living in Finland. <https://wordpress.ebrand.fi/somejanuoret2022/tiivistelma/>에서 2022년 7월 5일 인출.
- European Commission (2009). EU Youth report. Brussels: European Commission. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a710e0b7-ae69-4c52-ab1c-17ca298a235f>에서 8월 11일에 인출.
- Europe Commission (2021). SAFER INTERNET FORUM 2021 Shaping a #DigitalDecade4YOUth. https://www.matthiasjax.at/wp-content/uploads/2021/10/SIF2021_brochure_FINAL.pdf에서 2022년 8월 11일 인출.
- Facebook IQ (2020.9.21.). Meet the Future: Innovation in Generation Z. <https://>

- ko-kr.facebook.com/business/news/insights/meet-the-future에서 2022년 7월 5일 인출.
- Fietkiewicz, K. J., Lins, E. & Budree, A. (2018). Investigating the Generation- and Gender-Dependent Differences in Social Media Use: A Cross-Cultural Study in Germany, Poland and South Africa. *Social Computing and Social Media. Technologies and Analytics*. vol 10914, 183-200.
- Forbes (2020.7.7.). What The Rise Of TikTok Says About Generation Z. <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2020/07/07/what-the-rise-of-tiktok-says-about-generation-z/?sh=32bec0b76549>에서 2022년 7월 8일 인출.
- Gruzd, A. & Mai, P. (2020). The State of Social Media in Canada 2020. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3651206에서 2022년 7월 5일 인출.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The communication review*, 7(1), 3-14.
- Marketing charts (2022.6.27.). 3 Points About Influencers on Instagram, TikTok and YouTube. <https://www.marketingcharts.com/cross-media-and-traditional/sponsorships-traditional-and-cross-channel-226049>에서 2022년 7월 5일 인출.
- McKinsey & Company (2018). ‘True Gen’: Generation Z and its implications for companies. <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies>에서 2022년 7월 8일 인출.
- MLN (2021). U.S. Media Literacy Policy Update 2021. <https://medialiteracynow.org/policyreport>에서 2022년 8월 11일 인출.
- Nagel, T. W., Remillard, C., Aucoin, R., & Takenishi, A. (2018). Findings on Student Use of Social Media at the Collegiate, Undergraduate, and Graduate Levels: Implications for Post-Secondary Educators. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 15(1). 1-16.
- Nielsen (2022.5.31.). OTA + OTT: The new TV bundle. <https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2022/ota-ott-the-new-tv-bundle/>에서 2022년 7월 5일

인출.

OTT.X (2020). Vorhaus Digital Strategy Study. <https://www.ottx.org/wp-content/uploads/2020/09/11-Vorhaus-Media-Study-Advanced-TV-SVOD-AVOD-CTV-082420.pdf>에서 2022년 7월 5일 인출.

Pew Research Center (2019.1.17.). Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/> 에서 2022년 7월 8일 인출.

Pew Research Center (2021.4.7.). Social Media Use in 2021. <https://www.pewresearch.org/internet/2021/04/07/social-media-use-in-2021/> 에서 2022년 7월 5일 인출.

Pew Research Center (2021.6.21.). On social media, Gen Z and Millennial adults interact more with climate change content than older generations. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>에서 2022년 7월 8일에 인출.

Reer, F., Festl, R., & Quandt, T. (2021). Investigating problematic social media and game use in a nationally representative sample of adolescents and younger adults. *Behaviour & Information Technology*, 40(8), 776-789.

Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(3), 223-228.

Schorb, B. (1997). Medienkompetenz. In J. Hüther, B. Schorb & C. BrehmKlotz (Hg.), *Grundbegriffe: Medienpädagogik*(PP. 234~240), München: Kopaed.

Statista (2021.1.25.). U.S. college students who think hate speech is a serious social media problem 2019. <https://www.statista.com/statistics/1127715/share-us-college-students-hate-speech-serious-problem-social-media/>에서 2022년 7월 5일 인출.

Statista (2022.3.23.). Frequency of using social media as a news source in the United States as of February 2022, by generation. <https://www.statista.com/statistics/1124159/us-generational-social-media-news/>에서 2022년 7월 5일 인출.

Statista (2022.4.14.). Share of internet users in the United States who have heard about the metaverse as of March 2022, by generation. <https://www.statista.com/statistics/1302650/us-adults-heard-about-the-metaverse-generation/>에서 2022년 7월 5일 인출.

We Are Social & Hootsuite (2021). Digital 2021 Global Overview Reports. <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-uk/>에서 2022년 7월 5일 인출.

[기타 웹사이트 자료]

국가법령정보센터. 청소년기본법 (2020.11.20.). <https://www.law.go.kr/법령/청소년기본법>에서 2022년 7월 5일 인출.

국가법령정보센터. 청소년 보호법 (2022.1.1.). <https://www.law.go.kr/법령/청소년보호법>에서 2022년 7월 5일 인출.

국가법령정보센터. 청년기본법 (2022.2.8.). <https://www.law.go.kr/법령/청년기본법>에서 2022년 7월 5일 인출.

국가법령정보센터. 청년고용촉진 특별법 시행령 (2022.2.18.). <https://www.law.go.kr/법령/청년고용촉진특별법시행령>에서 2022년 7월 5일 인출.

대한민국 정책브리핑 (2020.8.27.). 소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현. <https://www.korea.kr/news/pressReleaseView.do?newsId=156408134>에서 2022년 8월 11일 인출.

스마트쉽센터. 홈페이지 자료. <https://www.iapc.or.kr/kor/index.do>에서 2022년 8월 16일 인출.

시립보라매청소년센터. 홈페이지 자료. <https://www.boramyc.or.kr>에서 2022년 8월 16일 인출.

시청자미디어재단. 홈페이지 자료. <http://kcmf.or.kr/>에서 2022년 8월 16일 인출.

온라인청년센터. 홈페이지 자료. <https://www.youthcenter.go.kr/main.do>에서 2022년 8월 16일 인출.

유럽집행위원회. Europe's Digital Decade: digital targets for 2030. https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en에서 2022년 8월 11일 인출.

청소년참여포털. 홈페이지 자료. <https://www.youth.go.kr/ywith/index.do>에서 2022년 7월 5일 인출.

행정안전부. 주민등록 인구통계: 연령별 인구 현황. <https://jumin.mois.go.kr/>에서 2022년 5월 21일 인출.

American Univ. Student Media Board and Organizations. <https://www.american.edu/ocl/student-involvement/au-student-media.cfm>에서 2022년 8월 11일 인출.

Big Picture Ed. 홈페이지 자료. <https://bigpictureeducational.com/>에서 2022년 8월 11일 인출.

Boise State Univ. STUDENT MEDIA. <https://www.boisestate.edu/studentmedia>에서 2022년 8월 11일 인출.

Boston Univ. College of Communication. Get Involved. <https://www.bu.edu/com/campus-life/get-involved>에서 2022년 8월 11일 인출.

Bridgewater state Univ. Student Media. <https://www.bridgew.edu/student-life/student-media>에서 2022년 8월 11일 인출.

CML. Questions/TIPS (Q/TIPS). <https://www.medialit.org/questionstips-qtips>에서 2022년 8월 11일 인출.

Colorado State Univ. About RMSMC. <https://rockymountainstudentmedia.com/about-us>에서 2022년 8월 11일 인출.

FREE SPIRIT MEDIA. ABOUT OUR PROGRAMS. <https://freespiritmedia.org/programs>에서 2022년 8월 11일 인출.

Gonzaga Univ. Student Media. <https://www.gonzaga.edu/student-life/student-affairs/our-departments-and-programs/student-media>에서 2022년 8월 11일 인출.

Handysektor. 홈페이지 자료. <https://www.handysektor.de>에서 2022년 8월 11일 인출.

Idaho Media Initiative. 홈페이지 자료. <https://www.boisestate.edu/imi/>에서 2022년 8월 11일 인출.

Juuuport. 홈페이지 자료. <https://www.juuuport.de>에서 2022년 8월 11일 인출.

Kent State Univ. 홈페이지 자료. <https://www.kent.edu/>에서 2022년 8월 11일 인출.

Klicksafe. 홈페이지 자료. <https://www.klicksafe.de>, <https://www.klick-tipps.net>에서 2022년 8월 11일 인출.

Media Education Lab. 홈페이지 자료. <https://mediaeducationlab.com/>에서 2022년 8월 11일 인출.

Media Literacy Week 2022. 홈페이지 자료. <https://medialiteracyweek.us/>에서 2022년 8월 11일 인출.

Montana Media Lab. 홈페이지 자료. <https://www.montanamedialab.com/>에서 8월 11일 인출.

NAMLE. 홈페이지 자료. <https://namle.net/>에서 2022년 8월 11일 인출.

New York Univ. Student Media. <https://www.nyu.edu/students/getting-involved/clubs-and-organizations/student-media.html>에서 2022년 8월 11일 인출.

NLP(a). Explore the lessons. <https://get.checkology.org/explore/>에서 2022년 8월 11일 인출.

NLP(b). 홈페이지 자료. <https://newslit.org/>에서 2022년 8월 11일 인출.

○ — 부 록

부록

1. 공통: 연구소개서, 연구 참여 동의서

(1) 연구소개서

〈연구에 대한 소개서〉

본 연구는 중앙대학교 산학협력단에서 진행하는 연구로, 주관연구기관은 한국청소년정책연구원입니다. 본 연구의 목적은 후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육에 대한 경험과 미디어 정책의 국내외 사례를 바탕으로 후기청소년 미디어 정책의 대안적인 방안을 모색하고자 하는 것입니다.

본 연구는 국내 후기청소년 미디어 정책에 대한 사회적 쟁점을 발견하고 연구참여자의 경험 및 인식을 수집하기 위해 초점집단인터뷰(FGI) 및 개별 심층 인터뷰를 진행할 예정입니다. 연구자는 연구참여자에게 후기청소년으로서 경험한 미디어 활동 및 미디어 교육에 관한 질의응답을 실시할 것입니다. 연구참여자는 통계법 제32조(통계응답자의 성실 응답 의무)에 따라 인터뷰에 성실하게 응답할 의무가 있습니다. 또한, 모든 인터뷰 내용은 녹음 및 기록됩니다. 수집된 인터뷰 자료는 제33조(비밀 보호)에 따라 본 연구 이외에는 어떠한 다른 용도로 사용되지 않습니다.

연구참여자분의 성실한 응답은 후기청소년 미디어 정책의 방향성을 도출하고 후기청소년 미디어 정책에 있어서 미디어 리터러시 교육이 지니는 함의를 도출하는 데 귀중한 연구 자료가 될 것입니다. 인터뷰에 관해 질문 사항이나 추가 답변이 있으시면 아래에 기술된 메일로 문의해주시기 바랍니다. 인터뷰에 응해주셔서 감사드립니다.

● 연구진 소속 및 연락처 ●

이름	소속	이메일
강진숙	중앙대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수	jskang1@cau.ac.kr
권오현	건국대학교 언론홍보대학원 겸임교수	koh909@naver.com
김경은	중앙대학교 미디어커뮤니케이션학과 박사과정	encre_@naver.com

(2) 연구 참여 동의서

〈연구 참여 동의서〉

나는 이 연구의 의도와 내용에 대해 안내받았으며, 잘 이해하였습니다.

나는 이 연구에 동참을 위해 제공한 개인정보가 통계법 제32조(통계응답자의 성실 응답 의무)와 제33조(비밀 보호)에 따라 연구에 이용되는 것에 동의합니다.

나는 이 연구의 과정에서 녹음 및 기록된다는 것을 안내받았으며, 녹음된 자료를 연구에 이용하는 것에 동의합니다. 또한, 해당 연구가 끝난 후 녹음된 자료가 폐기될 것을 안내받았습니다.

나는 인터뷰 동안에 대답하기 곤란한 질문에 대한 진술을 거부할 권리가 있고, 언제든지 연구에 대한 참여를 중단 또는 거부할 수 있음을 안내받았습니다.

나는 궁금한 것이 있을 때 언제든지 질문할 수 있고, 연구자가 하는 질문에 최선을 다해 진실하게 답변해야 할 의무가 있음을 알고 있습니다.

나는 위의 내용을 잘 숙지하였고, 스스로 의사에 따라서 본 연구에 참여하는 것을 동의합니다.

2022년 월 일

참 여 자 : _____

연 구 자 : 강진숙, 권오현, 김경은

2. 후기청소년(19-24세) 그룹: 인터뷰 질문지

〈심층인터뷰 질문지〉

■ 본 인터뷰의 내용은 통계법 제33조에 의거 기밀이 보장되며,
해당 연구의 목적 이외에는 절대 이용하지 않습니다.

◎ 다음은 기본 조사 사항입니다.

▷ 이름	
▷ 나이(만)	
▷ 거주 지역	
▷ 학과 및 학년	
▷ 주 이용 미디어 플랫폼	
▷ 미디어 리터러시 교육 참여 시점 및 기간	

* 미디어 리터러시 교육의 예시

: 학교 수업, 대학교 언론사, 교내외 동아리 활동 등

● 다음은 심층 인터뷰를 위한 질문 항목입니다.

질문 1. 귀하는 후기청소년으로서 주로 어떠한 미디어 관련 활동을 하였고, 그 계기는 무엇입니까?

- 1) 19세 이상 후기청소년으로서 미디어를 이용해 주로 어떠한 교내외 미디어 활동을 하였고, 주로 어떠한 미디어 이용 및 제작 경험이 있습니까?
* 교내외 미디어 활동 예시: 대학 내 동아리, 모임, 서포터즈, 스터디, 운동 등
- 2) 위 미디어 활동을 하게 된 계기와 그 목적은 무엇입니까?
* 미디어 활동 목적 예시: 친목 도모, 자기 계발, 정치참여, 건강증진 등

질문 2. 귀하는 미디어 활동을 하면서 어떠한 미디어 교육 경험을 하였고, 이 과정에서 어떠한 미디어 리터러시 역량이 가장 중요하다고 생각하십니까?

- 1) 미디어 교육 참여를 통해 어떤 성과와 한계를 경험하였습니까?
- 2) 미디어 이용에 어떠한 능력이 가장 중요하다고 생각하십니까?
* 미디어 리터러시 역량의 영역 및 정의

영역	정의
지식	미디어를 통한 지각과 경험으로 체득되는 인지적·정서적 능력
비평	미디어에 대한 비판적·미학적 성찰을 통한 글쓰기 능력
의사소통	미디어를 통해 지식과 정보를 교류하고 의견을 표현할 수 있는 소통 능력
접근·활용	개인과 집단의 미디어 접근과 활용 능력
구성·제작	미디어를 통한 창의적·상호작용적 생산 행위 능력
참여	미디어를 통한 윤리적인 공동체 참여와 민주시민의 시민성 실천 능력

* 출처: 강진숙, 배현순, 김지연, 박유신 (2019). 미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구. 167쪽에서 인용함.

질문 3. 귀하는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요하다고 보십니까?

- 1) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 정부 차원에서 어떠한 정책이 필요하다고 보십니까?
- 2) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 교육이 필요하다고 보십니까?

3. 전문가 그룹: 인터뷰 질문지

〈심층인터뷰 질문지〉

■ 본 인터뷰의 내용은 통계법 제33조에 의거 기밀이 보장되며,
해당 연구의 목적 이외에는 절대 이용하지 않습니다.

● 다음은 기본 조사 사항입니다.

▷ 성함	
▷ 연령(만)	
▷ 성별	
▷ 소속	
▷ 주요 활동지역/ 미디어교육 기관	
▷ 미디어 교육(정책) 관심분야	
▷ 미디어교육(정책) 참여기간	

● 다음은 심층 인터뷰를 위한 질문 항목입니다.

질문 1. 귀하는 후기청소년의 미디어 이용실태에 대해 긍정적, 부정적 측면에서 어떻게 생각하십니까?

- 1) 후기청소년의 미디어 이용실태에 대해 긍정적인 측면에서 어떻게 생각하십니까?
- 2) 후기청소년의 미디어 이용실태에 대해 부정적인 측면에서 어떻게 생각하십니까?

질문 2. 귀하는 후기청소년들에게 가장 중요한 미디어 리터러시 역량이 무엇이라고 보고, 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 후기청소년의 핵심 미디어 리터러시 역량은 무엇이라고 생각하십니까?
- 2) 그 이유는 무엇입니까?

* 미디어 리터러시 역량의 영역 및 정의

영역	정의
지식	미디어를 통한 지각과 경험으로 체득되는 인지적·정서적 능력
비평	미디어에 대한 비판적·미학적 성찰을 통한 글쓰기 능력
의사소통	미디어를 통해 지식과 정보를 교류하고 의견을 표현할 수 있는 소통 능력
접근·활용	개인과 집단의 미디어 접근과 활용 능력
구성·제작	미디어를 통한 창의적·상호작용적 생산 행위 능력
참여	미디어를 통한 윤리적인 공동체 참여와 민주시민의 시민성 실천 능력

* 출처: 강진숙, 배현순, 김지연, 박유신 (2019). 미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구. 167쪽에서 인용함.

질문 3. 귀하는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 어떠한 미디어 정책이 필요하다고 보십니까?

- 1) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 어떠한 법안이나 정책이 필요하다고 보십니까?
- 2) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위한 어떤 기관이나 조직이 필요하다고 보십니까?
- 3) 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량을 개발하기 위해 대학은 어떤 노력을 해야 한다고 보십니까?

국문초록

이 연구는 후기청소년의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 인식 연구로서 후기청소년의 미디어 리터러시 교육적 쟁점과 국내외 사례를 살펴보고, 후기청소년 및 미디어 관련 전문가들의 인식을 통해 후기청소년이 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책을 제안하는 데 목적이 있다.

연구 진행을 위해 문헌연구, 전문가 자문, FGI(Focus group Interview) 및 심층인터뷰를 진행하였으며, 국내외 후기청소년의 미디어 이용 현황과 관련 정책을 문헌연구를 통해 알아보고, 함의를 도출하였다.

연구결과는 다음과 같다. 첫째, 후기청소년은 청소년과 성인시기가 중첩하는 19~24세 연령대의 청소년이라고 할 수 있으며, 이들은 주로 유튜브, 인스타그램, 페이스북 같은 소셜미디어를 주로 이용한다.

둘째, 국내외 후기청소년 정책 사례 및 특징으로 미국과 독일은 미디어 리터러시를 담당하는 여러 정책 기구가 마련되어 있으며 다양한 기관이 연계와 협력을 하고 있었다. 한편 국내 후기청소년 미디어 정책은 '일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리'의 5가지 방향으로 진행되고 있음을 도출하였다.

셋째, 후기청소년의 미디어 관련 활동 계기와 긍정적, 부정적 미디어 이용실태는 다음과 같다. 후기청소년의 미디어 관련 활동은 주로 대학교에서 이뤄지고 있는데, 전공 수업, 소모임과 동아리, 대학 언론사가 있으며 활동의 이유는 소통과 친목 도모, 자기계발, 정보탐색 등에 있었다. 여기에서 후기청소년의 활발한 미디어 활동은 긍정적이지만, 편향된 소비, 허위정보 생산 및 무비판적 수용 등 부정적인 측면도 함께한다.

넷째, 후기청소년들은 미디어 교육의 한계로 미디어 교육환경, 이론 중심적이

고 일방향적인 대학의 미디어 교육을 지적하였다. 성과로는 대학 수업과 함께 주로 대학 언론사 활동, 스터디 활동, 실무활동 등을 이야기하였다.

다섯째, 후기청소년의 주요 미디어 리터러시 역량은 지식, 비평, 의사 소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여가 있으며, 이들 역량은 단독으로 작용하지 않고, 함께 상호작용하며 발전한다.

마지막으로 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 정책으로 미디어 리터러시 교육법 제정 및 중앙 차원의 정책 마련, 미디어 리터러시 관련 기관과 조직의 신설, 대학의 역할 증대를 도출하였다.

연구결과를 바탕으로 본 연구는 다음과 같은 정책을 제안하고자 한다. 먼저, 후기청소년 미디어 리터러시를 위한 교육법 제정이 필요하다. 미디어 리터러시 법제화는 후기청소년의 미디어 리터러시 교육과 관련 정책 마련에 큰 역할을 할 것이다. 이에 통합적인 미디어 교육법을 제정하고, 미디어 리터러시와 관련하여 다각도의 세부적 법안 마련이 필요하다.

다음은 통합적 미디어 리터러시 기구 신설이다. 현재 많은 기관과 단체 등에서 미디어 리터러시 관련 유사한 사업을 운영하여 비효율성이 증가하고 있다. 이에 통합적 정책기구를 신설하여 역할을 조율하고 종합적이고 세부적인 정책을 실현할 수 있어야 한다. 또한 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 증진에 대학은 중요한 역할을 한다. 대학의 미디어 교육 보강, 다방면의 학생 미디어 활동 장려, 행정적 지원, 대학과 지역사회 연계를 통해 후기청소년의 미디어 리터러시 역량을 개발할 수 있을 것이다.

이밖에 본 연구는 5가지 방향의 후기청소년 미디어 정책 방향을 제안하였다. 세부적으로 일자리, 교육, 안전·보호, 문화·창작, 참여·권리의 측면을 통해 후기청소년을 위한 포괄적 미디어 정책을 수행할 수 있을 것이다.

마지막으로 능동적이고 책임감 있는 디지털 시민성을 제고할 수 있는 미디어 리터러시 교육을 실행해야 한다. 미디어 리터러시 역량에는 윤리의식의 함게해야 하며, 각각 미디어 리터러시 역량들이 상호작용하여 함께 발전할 수 있는 연계적·종합적 교육을 진행해야 한다.

ABSTRACT

This study explored the educational issues of media literacy and domestic and foreign cases of media literacy in late adolescents as a study of media literacy education and awareness of media policy. In addition, the purpose of the study is to suggest media literacy education and media policies for late adolescents through experts related to late adolescents and media.

For the study, literature research, expert advice, focus group interview (FGI), and in-depth interviews were conducted. In addition, the current status of media use and related policies of late adolescents at home and abroad were investigated through literature research, and implications were derived.

The results of the study are as follows. First, late adolescents can be said to be teenagers in the 19-24 age range where adolescents and adulthood overlap, and they mainly use social media such as YouTube, Instagram, and Facebook.

Second, the United States and Germany had various policy organizations in charge of media literacy, and they were cooperating. Meanwhile, it was derived that the late youth media policy in Korea is proceeding in five directions: 'job, education, safety and protection, culture, creation, participation and rights'.

Third, media-related activities of late adolescents are mainly conducted at universities, including major classes, small groups and

clubs, and university media companies, and there were reasons for communication, socialization, self-development, and information search. Here, active media activities of late adolescents are positive, but negative conditions such as biased consumption, production of false information, and uncritical acceptance are also included.

Fourth, late adolescents pointed out the limitations of the media education environment and theoretical and one-way media education at universities. As for the achievements, along with university classes, media education was mainly performed in university media activities, study activities, and practical activities.

Fifth, the main media literacy competencies of late adolescents include knowledge, criticism, communication, access, utilization, composition, production, and participation, and these competencies do not work alone, but interact and develop together.

Finally, as a policy proposal for the development of media literacy capabilities of late adolescents, the establishment of media literacy education laws, central-level policies, establishment of media literacy-related institutions and organizations, and increase the role of universities.

Based on these research results, this study proposes the following policies. First, it is necessary to enact an educational law for media literacy for late adolescents. The legislation of media literacy will play a major role in media literacy education and related policies for late adolescents. Accordingly, it is necessary to enact an integrated media education law and prepare various detailed bills related to media literacy.

Next is the establishment of an integrated media literacy organization. Currently, many institutions and organizations operate similar projects related to media literacy, increasing inefficiency.

Accordingly, an integrated organization should be established to coordinate its role and realize comprehensive and detailed policies. In addition, universities play an important role in improving the media literacy capabilities of late adolescents. Media literacy capabilities of late adolescents will be developed through reinforcement of media education at universities, encouragement of various student media activities, administrative support, and connection between universities and communities.

In addition, the role of universities and student media activities should be expanded. Universities play an important role in enhancing the media literacy capabilities of late adolescents. Universities will be able to play a role in enhancing media education, encouraging various student media activities improving the university media education environment and enhancing the media literacy capacity of late adolescents through administrative supports and linking universities and communities.

this study proposed five directions of late adolescent media policy. In detail, comprehensive media policies for late adolescents can be implemented through the aspects of jobs, education, safety and protection, culture and creation, participation, and rights.

The last policy proposal is media literacy education for the digital citizenship of late adolescents. Media literacy education can enhance active and responsible digital citizenship by enhancing media literacy capabilities. Media literacy should be accompanied by a sense of ethics, and linked and comprehensive education should be joined so that media literacy capabilities can interact and develop together.

2022년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

연구보고22-기본01	전환기의 국가청소년정책 전략 연구/ 황여정·임희진·오승근
연구보고22-기본02	인구소멸위기 지역에서의 청소년정책 추진 방식의 전환 / 최인재·오해섭·김민·정건희
연구보고22-기본03	코로나-19 시대 MZ세대의 사회성 발달 연구 / 최정원·이지연·김현수·박지숙
연구보고22-기본04	메타버스를 활용한 청소년정책 혁신모델 구축방안 연구 / 최용환·좌동훈·박윤수
연구보고22-기본05	지방정부 청소년정책 추진기반 강화연구: 재정 및 인프라를 중심으로 / 김영한·이유진
연구보고22-기본06	청소년이 주도하는 탄소중립 추진방안 / 황세영·강경균·김남수
연구보고22-기본07	북한 청소년정책 분석 연구 / 김경준·모상현·전영선·차승주
연구보고22-기본08	가족환경 다변화에 따른 청소년지원 방식 재편 / 임지연·김정주·한지형
연구보고22-기본09	10대의 경험은 청년의 삶에 어떻게 영향을 미치는가? / 김지경·김윤희·송현주
연구보고22-일반01	2022 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구-한국 아동·청소년 인권실태 / 김영지·최홍일·유성렬·이은주
연구보고22-일반01-01	2022 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구-한국 아동·청소년 인권실태 심화분석보고서: 학교인권환경이 학업중단 의사에 미치는 영향 - 학생자치활동을 중심으로 / 김신영
연구보고22-일반01-02	2022 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구-한국 아동·청소년 인권실태: 기초분석보고서 / 김영지·최홍일
연구보고22-일반02	2022 한국아동·청소년패널조사: 사업보고서 / 황진구·전현정·이용해
연구보고22-일반02-01	2022 한국아동·청소년패널조사 : 데이터분석보고서 / 전현정·김나영·이용해
연구보고22-일반03	2022 다문화청소년 종단연구 / 양계민·이정민·정윤미·엄진섭·장윤선·전경숙
연구보고22-일반03-01	2022 다문화청소년 종단연구: 기초분석보고서(2기패널) / 양계민·이정민·정윤미

협동연구과제

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-76-01
(자체번호 연구보고22-일반04)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-76-02
(자체번호 연구보고22-일반04-01)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-77-01
(자체번호 연구보고22-일반05)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-77-02
(자체번호 연구보고22-일반05-01)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-77-03
(자체번호 연구보고22-일반05-02)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-78-01
(자체번호 연구보고22-일반06)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-79-01
(자체번호 연구보고22-일반07)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-80-01
(자체번호 연구보고22-일반08)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-80-02
(자체번호 연구보고22-일반08-01)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-80-03
(자체번호 연구보고22-일반08-02)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-80-04
(자체번호 연구보고22-일반08-03)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-80-05
(자체번호 연구보고22-일반08-04)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-81-01
(자체번호 연구보고22-일반09)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 22-81-02
(자체번호 연구보고22-일반09-01)

학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅴ:
질적 패널조사를 중심으로 / 김희진·서고운·조혜영

학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅴ:
질적 종단자료 심층분석 보고서 /
김희진·서고운·조혜영·민윤경

청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책대응방안 연구Ⅲ:
후기청소년 / 이창호·이경상

후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육과 미디어
정책에 대한 인식 연구 / 강진숙·권오현

청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책대응방안
연구Ⅲ-후기청소년-기초분석보고서 / 이창호·이경상

청년 빈곤 실태와 자립안전망 체계 구축방안 연구Ⅱ /
김형주·장근영·박미선·정세정·변금선·배정희

청년 사회 첫 출발 실태 및 정책방안 연구Ⅱ: 성인 이행기
청년의 자립 / 유민상·신동훈·신영규·박미희

청년종합연구Ⅰ: 정책소외계층 청년 실태 및 정책개발 /
김지연·백해정·김미향·김성아·정소연·이우태·이상정·
박광욱

2022년 시설퇴소청년 생활실태조사 보고서 /
김지연·백해정·김미향

북한배경청년의 정책소외 실태 및 정책개발 /
이우태·조정아·이규창·이지순·최규빈·김정원·장인숙·
박환보·최종학

청소년부모의 정책소외 실태 및 정책개발 /
이상정·류정희·변수정·하태정

경계선지능청년의 정책소외 실태 및 정책개발 /
박광욱·이기연·이복실·안예지

취약계층 청소년 지원정책 진단 및 제도보완 연구Ⅰ /
성윤숙·문호영·천정웅·이희현

통계자료를 활용한 취약계층 청소년의 취약성 진단과
지원정책 평가 / 홍성호·장수명

수 시 과 제

연구보고22-수시01	2021 청년도전지원사업 참여자 사후 모니터링 및 성과평가 / 유민상·신동훈
연구보고22-수시02	COVID-19 청소년수련시설 운영실태 조사 및 발전방안 연구 / 김경준·권일남
연구보고22-수시03	소년법정 재판기록 데이터 구축 및 분석 연구 / 김윤희·서정아
연구보고22-수시04	학생의 참정권 및 사회 참여 활성화를 위한 교육 모델과 방향 연구 / 김윤희·남화성
연구보고22-수시05	청소년활동 참여 실태 및 요구에 관한 연구 / 문호영
연구보고22-수시06	학교 밖 청소년 정보연계 강화를 위한 법률개정 방안연구 / 이유진·박찬걸

수 탁 과 제

< 일 반 >

연구보고22-수탁01	메타버스를 활용한 청소년 선거교육 활성화: 메타버스 설계구축 및 운영 / 임지연
연구보고22-수탁02	위험과 재난에도 대응할 수 있는 아동 청소년 돌봄 체제 구축 / 서정아·황진구
연구보고22-수탁03	경기도형 청소년 정책참여 추진체계 개발 연구 / 이윤주
연구보고22-수탁04	2022년 자치구 청년정책 거버넌스 활성화 사업 성과평가 / 최용환·송헌재·장혜윤
연구보고22-수탁05	경기 안산시흥 교육국제화특구 운영 성과분석 및 발전방향에 관한 연구 / 양계민
연구보고22-수탁06	이주배경청소년 지원 지역자원 연계사업 컨설팅 및 평가 / 좌동훈·황진구
연구보고22-수탁07	학생의 참정권 활성화를 위한 교수·학습자료 개발 연구 / 장근영·김윤희
연구보고22-수탁08	다양한 가족과 수용자자녀에 대한 메타버스 상담, 활동, 교육 플랫폼 설계구축 및 효과성 연구 / 임지연·최려나·문세진
연구보고22-수탁09	2022 청소년수련시설 종합평가 / 김경준·김영지·모상현
연구보고22-수탁10	발달장애 보호대상아동 맞춤형 자립지원 연구 / 김지연·김미향·조윤경·박광욱·오욱찬·조양진
연구보고22-수탁11	정책 수요자 중심의 청소년활동 활성화 방안 연구 / 하형석·박지수·이인영
연구보고22-수탁12	2022년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 / 김지경·정윤미·송현주·김균희
연구보고22-수탁13	제7차 청소년정책기본계획 수립을 위한 연구 / 황여정·임희진·좌동훈·오승근

연구보고22-수탁14	2022년 인성교육 확산지원 사업 결과보고서 / 성윤숙
연구보고22-수탁15	2022년 인성교육프로그램 개발, 교원 전문인력 양성 및 정책연구 결과보고서 / 성윤숙
연구보고22-수탁16	인성교육의 추진에 관한 평가·분석 / 성윤숙·문호영·김현수
연구보고22-수탁17	2022년 인성교육 전문인력 양성기관 지정 및 지원·관리 보고서 / 성윤숙
연구보고22-수탁18	인성교육 프로그램 인증제 운영 결과보고서 / 성윤숙
연구보고22-수탁19	출발! 함께해요 인성교육(초등학교용) / 성윤숙
연구보고22-수탁20	인성교육으로 자유학기에 날개 달기(중학교용) / 성윤숙
연구보고22-수탁21	2022년 특수교육대상자 인권실태조사 / 김영지·김지연·서고운·전현정·김미향·최홍일
연구보고22-수탁22	2022년 지역사회 청소년 성장지원 모델 운영 연구 / 황세영·이경상·유민상·최홍일
연구보고22-수탁23	학교 밖 청소년 실태조사 사전연구 / 김희진·임희진·서고운·유성렬
연구보고22-수탁24	위기청소년 지원기관 이용자 생활실태조사 / 황여정·임희진·정은주·유설희·정윤미
연구보고22-수탁24-01	위기청소년 지원기관 이용자 생활실태조사(부록: 기초통계결과표) / 황여정·임희진·정은주·유설희·정윤미

〈 학교폭력예방교육지원센터 〉

연구보고22-학폭01	2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과연계 프로그램 (중학교용-한문) / 성윤숙·이창호
연구보고22-학폭02	2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과연계 프로그램 (중학교용-진로와 직업) / 성윤숙·강경균
연구보고22-학폭03	2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과연계 프로그램 (고등학교용-한문) / 성윤숙·이창호
연구보고22-학폭04	2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과연계 프로그램 (고등학교용-진로와 직업) / 성윤숙·강경균
연구보고22-학폭05	2021년 학부모용 학교폭력 예방교육 소식지 모음집 / 성윤숙
연구보고22-학폭06	2021 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 적용효과 분석 / 성윤숙·이경상·김현수
연구보고22-학폭07	학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 운영 안내서 / 성윤숙
연구보고22-학폭08	2021 학교폭력 예방교육 컨설팅 결과 분석 연구 / 성윤숙

〈 학업중단예방·대안교육지원센터 〉

- 연구보고22-대안01 대안학교 표준교육비 산출 연구 / 이호준·윤홍주·김훈호·송원일
- 연구보고22-대안02 학업중단 위기청소년의 교육요구조사 및 지원 방안 / 김영지·유민선·박하나·김현수
- 연구보고22-대안03 2022년 대안교육기관 등록 현황 및 실태 조사 / 황세영·오해섭·김세훈·이지혜
- 연구보고22-대안04 민·관협력형 대안교육 운영 선도모델 개발연구 / 조창호·김세광·한숙희

자 료 집

〈 세 미 나 〉

- 세미나22-01 2021년 학교폭력 예방교육 운영 성과보고회 (22.1.27.)
- 세미나22-02 2022 미디어 교육 주간자료집 (22.1.19.)
- 세미나22-03 청소년 기후환경 정책연대 세미나: 기후위기 시대 청소년 활동과 정책참여의 방향 (22.12.21.)
- 세미나22-04 제7차 청소년정책기본계획 수립을 위한 공청회 (22.12.23.)

〈 워크숍 〉

- 워크숍22-01 학교폭력 예방교육 업무 담당자 연수 (22.2.8.)
- 워크숍22-02 2022 상반기 학교민주시민교육 배움 공유회 자료집 (22.4.22.)
- 워크숍22-03 2022년 대안교육시설 관리자 및 담당자 역량 강화 워크숍 (22.1.25.)
- 워크숍22-04 2022년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 워크숍 자료집 (22.1.26.)
- 워크숍22-05 학업중단 예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 운영 워크숍 (22.4.29.)
- 워크숍22-06 2022년 시도교육청 인성교육 담당자 워크숍 (22.7.12.~13.)
- 워크숍22-07 학업중단 예방 및 대안교육 시·도교육청 담당자 협의회 및 워크숍 (22.12.15.)
- 워크숍22-08 어울림 프로그램 재구조화 워크숍 참고 자료 (22.7.22.)
- 워크숍22-09 2022 학업중단 예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 운영 대면 워크숍 (22.8.4., 22.8.12.)
- 워크숍22-10 2022년 인성교육 우수전문교사 워크숍 (22.8.17.)

〈 포럼 〉

- 포럼22-01 제43회 청소년정책포럼: 기후위기, 청소년의 다가올 미래에 어떤 변화를 의미하는가? (22.4.26.)
- 포럼22-02 2022년 제1회 청소년정책 토론회: 청소년 활동 패러다임의 전환 (22.4.20.)
- 포럼22-03 제44회 청소년정책포럼: 지표를 통해 본 아동·청소년의 삶의 질 현황 및 과제 (22.5.11.)
- 포럼22-04 2022년 제2회 청소년정책 토론회: 청소년활동 정책의 대전환, 현장의 목소리 (22.5.17.)
- 포럼22-05 2022년 제3회 청소년정책 토론회: 청소년참여 정책의 재구조화 (22.6.24.)
- 포럼22-06 2022년 제4회 청소년정책 토론회: 지역사회 청소년안전망 구축 현황과 과제 (22.7.12.)
- 포럼22-07 제1회 이주배경청소년 정책포럼: 후기청소년기 다문화청소년 정책의 방향과 과제 (22.8.11.)
- 포럼22-08 제2회 이주배경청소년 정책포럼: 한국사회에서 다문화청소년으로 살아가기 (22.8.12.)
- 포럼22-09 제46회 청소년정책포럼: 디지털 미디어 문해력 개념 정립 및 활성화를 위한 정책 토론 (22.9.2.)
- 포럼22-10 제47차 청소년정책포럼: 지방정부의 교육경비 지원 실태 및 개선 방안 (22.9.21.)
- 포럼22-11 인구소멸위기지역 청소년정책 전환 방안「현장 사례를 말하다」 포럼 (22.10.14.)
- 포럼22-12 2022년 제5회 청소년정책 토론회: 청소년정책 전달 및 추진체계 현황과 개선방안 (22.10.13.)
- 포럼22-13 제15차 청년정책포럼: 정책소외계층 유형별 실태와 정책과제 (22.11.15.)
- 포럼22-14 2022년 학업중단 예방 및 대안교육 포럼 (22.12.2.)

〈 콜로 키움 〉

- 콜로키움22-01 글로벌청소년연구센터 1차 콜로키움: National Youth Policy Review: Vietnam (22.6.8.)
- 콜로키움22-02 글로벌청소년연구센터 2차 콜로키움: National Youth Policy Review: Ethiopia (22.6.14.)
- 콜로키움22-03 인구소멸위기 지역에서의 커뮤니티 저널리즘의 역할과 과제 (22.9.6.)

〈 기타 자료 집 〉

- 자료22-01 2021년 어울림 프로그램 운영 우수사례집
- 자료22-02 학교폭력 예방교육 컨설팅 매뉴얼
- 자료22-03 대학 성희롱·성폭력 전담기구 운영가이드

자료22-04	대학 성희롱·성폭력 사안처리 전문 컨설팅 매뉴얼
자료22-05	2021 양성평등한 캠퍼스 조성 우수사례집
자료22-06	학교 내 대안교실 운영 매뉴얼
자료22-07-1	2022년 학교 내 성희롱·성폭력 근절을 위한 관리자 직무연수(관리자)
자료22-07-2	2022년 학교 내 성희롱·성폭력 사안처리 사례 실습(관리자)
자료22-08-1	2022년 학교 내 성희롱·성폭력 근절을 위한 관리자 직무연수(교원)
자료22-08-2	2022년 학교 내 성희롱·성폭력 사안처리 사례 실습(교원)
자료22-09-1	2022년 학교 내 성희롱·성폭력 근절을 위한 관리자 직무연수(교행)
자료22-09-2	2022년 학교 내 성희롱·성폭력 사안처리 사례 실습(교행)
자료22-10	2022년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 연수 자료집
자료22-11	2022년 이주배경청소년 정책제안대회 자료집
자료22-12	제11회 한국아동청소년패널 학술대회
자료22-13	2022년 대안교육기관 교원 연수

학 술 지

「한국청소년연구」 제33권 제1호(통권 제104호)

「한국청소년연구」 제33권 제2호(통권 제105호)

「한국청소년연구」 제33권 제3호(통권 제106호)

「한국청소년연구」 제33권 제4호(통권 제107호)

기타 발간물

〈 NYPI Bluenote 이슈 & 정책 〉

137호 코로나시대 청소년복지시설 청소년의 삶과 희망: 청소년회복지원시설 청소년을 중심으로

138호 지역사회 청소년 성장지원 네트워크 활성화를 위한 정책 과제

139호 지역사회 청소년 스포츠 활동 활성화 방안

- 140호 「메타버스 선거랜드」 구축과 선거교육 효과성에 대한 사전-사후 비교분석
- 141호 청년의 사회적 고립 실태 및 지원 방안 연구
- 142호 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅳ: 질적패널조사를 중심으로
- 143호 청년 빈곤 실태와 자립안전망 체계 구축방안 연구 I
- 144호 10대시기의 경험은 청년의 삶에 어떻게 영향을 미치는가?

〈 NYPI Bluenote 통계 〉

- 64호 후기청소년 건강권 실태
- 65호 장애청소년의 청소년시설 이용 현황과 여건
- 66호 10대 청소년의 정신건강 실태
- 67호 미래지향적 청소년시설 및 공간 혁신 방안 연구
- 68호 청년 사회 첫 출발 실태 및 정책방안 연구 I : 일자리
- 69호 청소년 정치참여 실태
- 70호 디지털 성범죄
- 71호 아동·청소년의 놀이 실태 분석
- 72호 2021 다문화청소년 종단연구: 학업관련 변인을 중심으로
- 73호 한국아동·청소년패널조사 2018 제4차년도 주요 조사 결과 및 데이터 분석·활용

협동연구총서 22-77-02
연구보고 22-일반05-01

후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 인식 연구

인 쇄 2022년 12월 23일

발 행 2022년 12월 31일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 크리커뮤니케이션 (02) 2273-1775

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-376-3 94330

979-11-5654-374-9 (세트)

연구보고 22-일반05-01

후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 교육과 미디어 정책에 대한 인식 연구

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 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



ISBN 979-11-5654-376-3

ISBN 979-11-5654-374-9(세트)